



THE AUDIO ENGINEERING SOCIETY, INC.®  
REGIÃO DA AMÉRICA LATINA  
COMPETIÇÃO DE GRAVAÇÃO ESTUDIANTIL

## Regras e Políticas do Competição

REV 2020.04.13

|            |  |           |
|------------|--|-----------|
| <b>1.</b>  | <b><i>Introdução</i></b> .....                             | <b>1</b>  |
| <b>2.</b>  | <b><i>Elegibilidade</i></b> .....                          | <b>2</b>  |
| <b>2.1</b> | <b>Outras considerações</b> .....                          | <b>3</b>  |
| <b>3.</b>  | <b><i>Categorias</i></b> .....                             | <b>3</b>  |
| <b>3.1</b> | <b>Categoria 1 - Gravação acústica tradicional</b> .....   | <b>3</b>  |
| 3.1.1      | Características da categoria 1 .....                       | 4         |
| <b>3.2</b> | <b>Categoria 2 - Gravação tradicional em estúdio</b> ..... | <b>4</b>  |
| 3.2.1      | Características da categoria 2 .....                       | 5         |
| <b>3.3</b> | <b>Categoria 3 - Gravação moderna em estúdio</b> .....     | <b>5</b>  |
| 3.3.1      | Características da categoria 3 .....                       | 6         |
| <b>3.4</b> | <b>Categoria 4 - Som para mídia audiovisual</b> .....      | <b>6</b>  |
| 3.4.1      | Características da categoria 4 .....                       | 6         |
| <b>3.5</b> | <b>Categoria 5 - Remix</b> .....                           | <b>7</b>  |
| 3.5.1      | Características da categoria 5 .....                       | 7         |
| <b>4.</b>  | <b><i>Procedimentos para aplicação</i></b> .....           | <b>8</b>  |
| <b>4.1</b> | <b>Documentação</b> .....                                  | <b>8</b>  |
| <b>5.</b>  | <b><i>Apresentação e entrega</i></b> .....                 | <b>9</b>  |
| <b>5.1</b> | <b>Nome do arquivo</b> .....                               | <b>9</b>  |
| <b>5.2</b> | <b>Considerações sobre registro e entrega</b> .....        | <b>10</b> |
| <b>6.</b>  | <b><i>Critérios de avaliação</i></b> .....                 | <b>10</b> |
| <b>7.</b>  | <b><i>Reconhecimentos</i></b> .....                        | <b>12</b> |
|            | <b>ANEXOS</b> .....  | <b>13</b> |

## 1. Introdução

O Competição de Gravação Estudantil da América Latina é uma oportunidade única para os alunos da AES receberem exposição e reconhecimento por seu trabalho, da comunidade de áudio da América Latina.

Para participar, o orientador acadêmico (*Faculty Advisor*) da seção de estudantes à qual você pertence deve endossar seu trabalho como representante da referida seção em uma das cinco categorias da Competição. Se você é um estudante, mas não pertence a uma seção específica, porque ela não existe em sua instituição educacional, local ou país, você poderá contar com a assistência de um representante da AES para verificar seu trabalho antes de enviá-lo.

O mesmo aluno pode participar de mais de uma categoria, enviando um trabalho **completamente diferente** para cada um deles, sem exceções. Não haverá limite para a quantidade de trabalho que uma seção do aluno pode apresentar no Competição de Gravação. Cada categoria terá no máximo três finalistas.

Os alunos devem enviar gravações / mixagens que representem seus melhores esforços finais **sem processos adicionais de masterização**. Uma faixa dinâmica limitada ou inadequada pode ser criticada pelos juízes.

Todos aqueles que comparecerem às sessões do Competição de Gravação Estudantil poderão ouvir projetos de alta qualidade criados por (outros) estudantes em um local adequado dentro do recinto da Conferência. Eles também podem aprender com os comentários e críticas dos jurados e compartilhar suas opiniões e sugestões com outros participantes. O objetivo desta atividade será apresentar música e som de alta qualidade em um ambiente saudável de críticas construtivas e promover uma instância educacional única.

Aguardamos a sua participação!

## 2. Elegibilidade

Para participar da Competição de Gravação Estudantil, os seguintes requisitos devem ser atendidos:

- Seja um estudante (membro estudante) pertencente a uma seção ativa na América Latina ou seja um estudante inscrito em qualquer outra seção do mundo e, por sua vez, tenha a nacionalidade de um país na América Latina. No caso de não ser um membro, você pode visitar o seguinte link: <<http://www.aes.org/join>>.
- Gravou e / ou mixou todo o trabalho indicado como aluno de um programa de som / áudio em um instituto terciário ou superior.
- Tendo sido previamente aprovado pelo orientador acadêmico (orientador do corpo docente) da seção do aluno ou, na sua falta, por outro membro do profissional qualificado da AES.
- Envie sua gravação e documentação eletronicamente, de acordo com as regras aqui estabelecidas e antes do prazo estipulado da Competição.
- Participe da conferência pessoalmente\*.

A violação de qualquer uma dessas regras resultará em desqualificação. As inscrições não serão aceitas após o prazo.

\*No caso em que um ou mais alunos foram selecionados como finalistas e não podem estar presentes durante a instância final do Competição de Gravação Estudantil por razões por força maior, o Comitê Organizador da Competição poderá coordenar com o (s) finalista (s) participante (s) a possibilidade de uma apresentação virtual em tempo real por meio de computador. Essa intervenção deve ser organizada como um evento oficial da seção de estudantes, deve ocorrer no centro de estudos e deve ter a presença de pelo menos 50% dos membros da seção, juntamente com seu *Faculty Advisor*. outro representante da instituição, caso a primeira tenha sido impedida por força maior. O referido Comitê Organizador se reserva o direito de aceitar ou rejeitar unilateralmente e sem a possibilidade de reivindicar esta modalidade, se eu não achar o acesso e / ou a disponibilidade dos meios que eles considerem pertinentes.

## 2.1. Outras consideraciones

- **Sobre a participação do grupo:** nos casos de projetos ou gravações preparados por mais de um aluno, apenas um representante do grupo deve ser nomeado, que assumirá a voz em toda a Competição.
- **Sobre a apresentação de trabalhos em outras Competências de Gravação de Estudantes da AES:** todas as gravações, projetos ou trabalhos que já foram apresentados anteriormente no âmbito das Competências de Gravação de Estudantes locais, regionais ou internacionais da AES NÃO poderão competir novamente nas Competição de Gravação Estudantil Presente. Da mesma forma, todos os trabalhos que competem nele não serão elegíveis para participação em concursos sucessivos de qualquer espécie, sob a organização de AES local, regional ou internacional, porque se espera que os trabalhos apresentados pelos alunos sejam realizados expressamente e na ocasião de uma competição específica.
- **Sobre os finalistas e o júri:** não deve haver nenhum tipo de vínculo familiar entre juízes e finalistas, até o segundo ano, seja de consangüinidade ou não. No caso de tal situação, a Organização será obrigada a modificar os membros do júri para garantir a equidade do concurso.

## 3. Categorias

### 3.1. Categoria 1 - Gravação acústica tradicional

A Categoria 1 inclui gravações de instrumentos acústicos, vocalistas e montagens gravadas em ambientes acústicos naturais, como salas de concerto, igrejas, teatros, estúdios de gravação e / ou ambientes semelhantes. Os estúdios de gravação serão válidos na categoria, desde que o registro seja acústico e o estúdio possua as características adequadas ao formato a ser capturado. A gravação pode ser feita com ou sem a presença do público.

As gravações nessa categoria geralmente são feitas usando combinações de microfones individuais e arranjos de microfones, de modo que o equilíbrio musical, a perspectiva e a orientação espacial provêm diretamente da função do conjunto, do espaço acústico e da técnica de gravação. O balanço estéreo final pode ser gravado e mixado ao vivo ou pode ter sido gravado em um sistema multipista e subsequentemente mixado. A edição será permitida, mas os overdubs são proibidos.

Essa categoria geralmente gira em torno de estilos como música clássica, jazz, folk ou qualquer outro gênero gravado juntos em um ambiente acústico adequado. Os instrumentos eletrônicos serão permitidos desde que sejam reproduzidos por meios acústicos (por exemplo, amplificadores ou alto-falantes) e gravados usando as técnicas de posicionamento do microfone descritas acima.

Como esta categoria é definida pela aplicação de técnicas estéreo usadas na gravação de música "clássica" e "acústica" tradicional, as gravações ao vivo de montagens registradas com cenas próximas devem ser postuladas nas categorias 2 ou 3, de acordo com suas características. específico, com a única exceção do uso de microfones próximos como acentos aplicados para reforçar as principais técnicas de captura.

### **3.1.1 Características de la categoría 1**

- Ênfase na capacidade de gravar música acústica no local.
- Todas as fontes ao vivo acústicas ou eletroacústicas.
- Overdubs não serão permitidos.
- Edição e mixagem serão permitidas.
- A gravação e / ou mixagem deve ser realizada integralmente pelo(s) participante(s).

### **3.2 Categoría 2 - Gravação tradicional em estúdio**

A categoria 2 inclui gravações feitas em um estúdio ou instalação semelhante, usando técnicas específicas em conjunto com a tecnologia multipista. Edições e overdubs

serão permitidos. Instrumentos elétricos ou eletrônicos pode ser registrado diretamente e / ou por meios acústicos. Técnicas **convencionais** de processamento de sinal (equalização, processamento dinâmico, atrasos, reverberação artificial, etc.) serão permitidas durante a gravação e mixagem.

Como essa categoria é definida pelo uso criativo e competente de microfones e técnicas de gravação em estúdio, não é permitido o uso de seqüências MIDI, amostras ou loops de fontes pré-gravadas. Em outras palavras, todos os elementos musicais devem ter sido executados por músicos e registrados pelos competidores especificamente para o projeto. Essas misturas baseadas em fontes altamente processadas e sintetizadas devem ser apresentadas na categoria 3.

### **3.2.1 Características de la categoría 2**

- Ênfase em habilidades de gravação e mixagem multipista no estúdio.
- Todas as fontes ao vivo acústicas ou eletroacústicas.
- Edição e overdubs (overdubs) serão permitidos, mas não obrigatórios.
- As amostras não terão permissão para substituir sons ou loops de amostras ou fontes sintetizadas ou pré-gravadas.
- O uso de seqüências MIDI não será permitido.
- A gravação e / ou mixagem deve ser realizada integralmente pelo(s) participante(s).

### **3.3 Categoria 3 - Gravação moderna em estúdio**

A categoria 3 inclui gravações feitas em um estúdio ou instalação semelhante sem pressupor as restrições da categoria 2. Todas as opções serão permitidas com relação a fontes sonoras, técnicas de gravação, produção artística, edição, Processamento e mistura. É permitido qualquer gênero musical, incluindo, entre outros, pop, rock, dança, rap, hip-hop, eletrônica, etc. "Tudo vale" nesta categoria, desde que as gravações não violem os direitos autorais aplicáveis.

### **3.3.1 Características de la categoría 3**

- Ênfase na capacidade de utilizar plenamente o estúdio de gravação como um instrumento musical.
- Qualquer combinação de fontes reais e virtuais capturadas em um ambiente de estudo ou programadas inteiramente em um computador será permitida.
- O uso de qualquer técnica de gravação, processamento de sinal e edição será permitido.
- A programação, seqüenciamento e uso de amostras, loops e substituições de som (substituição de som), bem como sequências MIDI, serão permitidas.
- A gravação e / ou mixagem deve ser realizada integralmente pelo(s) participante(s).

### **3.4 Categoria 4 - Som para mídia audiovisual**

A categoria 4 inclui todos os tipos de produção sonora criados para suportar uma experiência visual original; Não serão permitidos exercícios ressonantes. A categoria estará aberta a todos os meios visuais, incluindo narrativa documental, cinema, videogame, entre outros. Elementos sonoros como diálogo, narração, design de som e música são permitidos. Essas fontes podem ser derivadas do som da produção original, das bibliotecas de efeitos sonoros, da síntese e das gravações de localização original (trilha selvagem) feitas pelo competidor. O conteúdo de áudio deve ser criado especificamente para uso em relação ao vídeo e, portanto, vídeos musicais, gravações de concertos ao vivo ou músicas produzidas para o trabalho audiovisual não serão permitidos.

#### **3.4.1 Características da categoria 4**

- Ênfase na capacidade de gravar, editar e misturar sons como um complemento para a mídia audiovisual.
- Qualquer combinação de elementos de diálogo, música e design de som é permitida.

- É permitido o uso de qualquer técnica de gravação, processamento de sinal e edição.
- Programação, seqüenciamento e uso de amostras, loops e 6 são permitidos substituições de som (substituição de som), bem como sequências MIDI.
- A gravação e / ou mixagem deve ser realizada integralmente pelo(s) participante(s).

### **3.5. Categoría 5 – Remix**

A categoria 5 foi projetada para promover mix criativo e fornecer aos participantes amplo espaço para a liberdade de criar e melhorar as faixas musicais fornecidas.

O Comitê Organizador fornecerá aos participantes as pistas ou hastes a serem usadas. O uso total ou parcial de todo o material fornecido pela Comissão, bem como a maneira como ele é usado, ficará a critério do participante, e novos elementos sonoros poderão ser aplicados ao trabalho. Não há restrições quanto à realização de gravações adicionais do trabalho, se o participante considerar apropriado.

#### **3.5.1 Características da categoria 5**

- Ênfase no equilíbrio tonal, andamento, dinâmica musical, alcance dinâmico, processamento criativo, som e qualidades espaciais.
- A duração do remix pode ser de até um (1) minuto maior ou menor que a duração original da faixa fornecida pela Comissão.
- Qualidade e originalidade da mistura.
- Uso criativo do conteúdo original fornecido.

Os participantes da categoria 5 devem aceitar o contrato de direitos autorais do material fornecido pela Comissão. Este acordo será devidamente fornecido pelo Comitê Organizador.

**Nota:** o Comitê Organizador do Competição de Gravação Estudantil se reserva o direito de desqualificar os trabalhos apresentados em uma categoria inadequada, informando-o eventualmente do participante ou que de alguma forma viole as regras aqui expressas.



## 4. Procedimentos para solicitação

Todos os participantes devem enviar a documentação eletrônica do projeto, juntamente com seus arquivos de áudio. A documentação específica pode variar dependendo de cada trabalho e deve descrever adequadamente os processos de gravação e / ou mixagem.

### 4.1 Documentação

Os alunos devem documentar com a precisão de que o material foi gravado e / ou misturado usando elementos ilustrativos alusivos, como diagramas de fluxo de sinal de estudo, listas de entrada, notas ou imagens.

A documentação deve atender aos seguintes requisitos:

- Ter de quinhentas a mil palavras, sem exceder um total de seis páginas de documentação. Os juízes não serão obrigados a avaliar documentos que excedam esse tamanho.
- Não inclua mais de oito fotografias.
- Esteja no formato .pdf e seja apresentado em uma pasta compactada (.zip) de acordo com as diretrizes de apresentação descritas abaixo. Sugere-se consultar documentos e exemplos disponíveis em <[https://www.grammy.com/sites/com/files/delivery\\_recommendations\\_for\\_recorded\\_music\\_projects\\_final\\_09\\_27\\_18\\_0.pdf](https://www.grammy.com/sites/com/files/delivery_recommendations_for_recorded_music_projects_final_09_27_18_0.pdf)>, uma colaboração entre The Audio Engineering Society e Recording Academy's Producers and Engineers Wing.

Para manter o anonimato completo dos participantes e manter a imparcialidade na Competição, a documentação escrita será entregue aos juízes logo após o surgimento dos finalistas de cada categoria. Na primeira fase do processo, a avaliação será orientada apenas com base na reprodução do arquivo de áudio / vídeo; Isso não isenta os participantes de fazer uma entrega total da documentação de acordo com os prazos estabelecidos para entrar na Competição.

O presidente da Competição ficará encarregado de classificar e renomear esses arquivos a serem enviados aos juízes.

## 5. Apresentação e entrega

Cada gravação enviada deve ser carregada como um único arquivo .zip que inclua um arquivo de áudio junto com a documentação escrita correspondente.

Todos os arquivos de áudio devem ser apresentados no formato estéreo, com exceção da categoria 4, que suporta até 5.1, em arquivos WAV de até 64 bits de ponto flutuante e taxa de amostragem de até 96 kHz. No caso da categoria 4, o vídeo anexo deve ser entregue no formato ISO MPEG 4 (.mp4) ou Quicktime (codec .mov - H264) em uma resolução de 1920 x 1080 pixels. Os vídeos devem, por sua vez, conter uma faixa de áudio para garantir a sincronização; O fato de os arquivos apresentados terem a mesma duração e estar alinhados no tempo será deixado ao cuidado dos participantes.

### 5.1 Nome do arquivo

Os arquivos .zip serão nomeados da seguinte forma: **<número de associação AES\_category.zip>**,

Onde:

- "*Número de associação AES*" é o número de associação AES do participante.
- "*categoria*" é a categoria da entrada, usando as seguintes abreviaturas: acústico tradicional, tradicional, tradicional, audiovisual, remix.

Por exemplo, um aluno que deseja entrar na categoria 1 "Gravação acústica tradicional" e cujo número de membro era 12345, deve enviar seu trabalho com a nomenclatura **<12345\_acusticatradicional.zip>**, que por sua vez contém os seguintes arquivos:

- Um arquivo de áudio chamado **<12345\_acoustic\_traditional.wav>**.
- Um arquivo de texto chamado **<12345\_acusticatradicional.pdf>**.

No caso de apresentar para a categoria 4, um vídeo chamado **<12345\_audiovisuales.mov>** deve ser anexado.

## **5.2 Considerações sobre registro e entrega**

As inscrições devem ser feitas através do formulário de inscrição disponível na página oficial da Competição.

Os participantes entregarão os arquivos por meio da plataforma Dropbox® fornecida pela Comissão Organizadora.

Os arquivos de áudio serão entregues eletronicamente a cada juiz, mantendo sempre todos os aplicativos completamente anônimos. Três finalistas por categoria serão anunciados oficialmente com pelo menos um mês de antecedência da Competição, oferecendo assim a possibilidade de os alunos gerenciarem sua viagem no devido tempo.

## **6. Critérios de avaliação**

Os juízes avaliarão as gravações anteriores à Competição em seus respectivos ambientes de trabalho. Embora as avaliações variem por categoria, os principais critérios incluirão:

### **• Categoria 1**

- Precisão e qualidade de tom.
- Equilíbrio adequado entre som direto e ambiente.
- Faixa dinâmica correta e SNR.
- Equilíbrio musical e profundidade do som.
- Localização da fonte e perspectiva sonora.

### **• Categorias 2 e 3**

- Qualidade das faixas gravadas.
- Qualidade e exclusividade da mixagem estéreo.
- Equilíbrio tonal e andamento.

- Faixa dinâmica correta e SNR.
- Níveis relativos das faixas e equilíbrio musical.

- **Categoria 4**

- Qualidade dos componentes da trilha sonora.
- Mixagem estéreo.
- Processamento criativo.
- Eficácia no suporte e aprimoramento na narração audiovisual.
- Impacto emocional do componente visual.

- **Categoria 5**

- Qualidade e originalidade do remix.
- Uso criativo do conteúdo original fornecido.
- Qualidade e exclusividade da mixagem estéreo.
- Equilíbrio tonal e andamento.
- Níveis relativos das faixas e equilíbrio musical.

A reprodução das gravações dos finalistas será realizada perante os juízes e perante o público da Competição.

Durante as sessões de apresentação, cada finalista terá quinze minutos para descrever seu processo de produção e ouvir seu trabalho perante o público. No caso, os finalistas devem preparar uma apresentação formal; Recomendamos o uso do PowerPoint®, Keynote® ou similar para isso. Para a reprodução das gravações, o desvanecimento será aplicado estritamente após 02:50 minutos em todos os casos em que a extensão exceder 03:00 minutos. Este último será de responsabilidade exclusiva do participante finalista, que poderá apresentar uma versão editada na qual estão incluídos os melhores fragmentos do ponto de vista musical e técnico.

Após a conclusão de cada apresentação do participante, os juízes terão um total de dez minutos para fazer comentários e perguntas antes de tomar uma decisão final.

## 7. Reconocimientos

O júri pode identificar projetos excepcionais concedendo os seguintes agradecimentos meritórios:

- **Ouro:** o júri qualificou a gravação, técnica e artisticamente, como extraordinária.
- **Prata:** o júri classificou a gravação, técnica e artisticamente, como excelente.
- **Bronze:** o júri classificou a gravação, técnica e artisticamente, como muito boa.
- **Menção honrosa:** o júri qualificou a gravação, técnica e artisticamente, como boa.

Qualquer combinação de prêmios será permitida, desde que não seja excedido um máximo de três prêmios por categoria. Também será possível que nenhum participante da categoria receba reconhecimento; O júri não será obrigado a entregá-lo.

Embora a decisão seja final, qualquer reclamação, objeção ou comentário sobre os resultados da Competição deve ser feita apenas no **endereço de e-mail oficial** da Competição; este é o único meio habilitado para o mesmo. O uso de qualquer outro meio **invalidará completamente** a reivindicação.

Os prêmios serão entregues na cerimônia de encerramento da Competição até o último dia da Conferência.

Alguns prêmios podem ser entregues aos vencedores imediatamente após o reconhecimento, embora isso não seja obrigatório pelo Comitê Organizador da Competição ou pelos patrocinadores do concurso. Cada participante, independentemente do reconhecimento específico obtido, receberá uma Certificação Oficial, concedida pela The Audio Engineering Society como finalista do Competição de Gravação Estudantil.

# **ANEXOS**



Nome do Juiz / Judge's Name:

Categoria / Category: 1 2 3 5

Numero de Membro AES / Membership AES Number:

| CRITERIOS  | COMENTARIOS |
|--|-------------|
| <b>Balanco / Balance</b><br>Equilíbrio musical dentro do conjunto, equilíbrio espacial apropriado<br><i>Musical balance within the ensemble, appropriate spatial balance</i><br>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10   |             |
| <b>Resposta de Frequencia / Frequency Response</b><br>Largura da Percepção de banda: estreita ou estendida, plana ou aumentada, natural ou processada<br><i>Perceived bandwidth: narrow or extended, flat or boosted, natural or processed</i><br>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |             |
| <b>Range Dinamico / Dynamic Range</b><br>Adequado para conteúdo musical? Largo ou comprimido<br><i>Appropriate for musical content? Wide or compressed</i><br>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10   |             |
| <b>Ambiente / Ambience</b><br>Clássico: natural, apropriado? Não clássico: uso da criatividade?<br><i>Classical: natural, appropriate? Non-classical: use of creativity?</i><br>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10   |             |
| <b>Imagem Espacial, Localização / Spatial Image, Localization</b><br>Largura, profundidade, uso eficaz de estéreo<br><i>Width, depth, effective use of stereo</i><br>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  |             |
| <b>Mérito Musical / Musical Merit</b><br>Criatividade, produção<br><i>Creativity, production</i><br>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10   |             |
| <b>Mérito Técnico / Technical Merit</b><br>Limpeza, SNR, presença de edições audíveis, distorção, ruído não natural, cliques<br><i>Cleanliness, SNR, presence of audible edits, distortion, unnatural noise, clicks</i><br>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10                        |             |
| <b>Dificuldade do Projeto / Difficulty Of Project</b><br>Quão ambicioso foi o projeto?<br><i>How ambitious was the project?</i><br>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  |             |
| <b>Documentação / Documentation</b><br>Visão geral, detalhada, legibilidade, layout<br><i>Overview, detailed, readability, layout</i><br>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  |             |
| <b>Pontuação Total / Total Score: /90</b>  |             |
| <b>Assinatura do Juiz / Judge's Sign</b>   |             |



Nome do Juiz / Judge's Name:

Categoria / Category: 4

Numero de Membro AES / Membership AES Number:

| CRITERIOS  | COMENTARIOS |
|--|-------------|
| <p><b>Balanco / Balance</b></p> <p>Diálogo, tom da sala, foley, FX, música, equilíbrio espacial apropriado para o espaço</p> <p><i>Dialogue, room tone, foley, SFX, music, spatial balance appropriate for space</i></p> <p>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10</p>   |             |
| <p><b>Resposta de Frequencia / Frequency Response</b></p> <p>Largura da Percepção de banda: estreita ou estendida, plana ou aumentada, natural ou processada</p> <p><i>Perceived bandwidth: narrow or extended, flat or boosted, natural or processed</i></p> <p>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10</p>  |             |
| <p><b>Range Dinamico / Dynamic Range</b></p> <p>Nível e alcance apropriados para cinema, transmissão, formato de distribuição pretendido?</p> <p><i>Level and range appropriate for cinema, broadcast, intended distribution format?</i></p> <p>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10</p>   |             |
| <p><b>Ambiente / Ambience</b></p> <p>Contextualização credível e autêntica? Uso de criatividade? ADR?</p> <p><i>Credible, authentic contextualization? Use of creativity? ADR?</i></p> <p>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10</p>   |             |
| <p><b>Imagem Espacial, Localização / Spatial Image, Localization</b></p> <p>Posicionamento adequado dos elementos, suporte à perspectiva da imagem, largura, profundidade, uso efetivo de estéreo</p> <p><i>Appropriate placement of elements, support of image perspective, width, depth, effective use of stereo</i></p> <p>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10</p> |             |
| <p><b>Mérito Musical / Musical Merit</b></p> <p>Pontuação, escolhas musicais suportam imagem? Design de som geral bem concebido e executado?</p> <p><i>Scoring, musical choices support image? Overall sound design well-conceived and executed?</i></p> <p>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10</p>   |             |
| <p><b>Mérito Técnico / Technical Merit</b></p> <p>Limpeza, sincronização de diálogo, SNR, presença de edições audíveis, distorção, transições</p> <p><i>Cleanliness, dialogue sync, SNR, presence of audible edits, distortion, transitions</i></p> <p>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10</p>  |             |
| <p><b>Dificuldade do Projeto / Difficulty Of Project</b></p> <p>Quão ambicioso foi o projeto?</p> <p><i>How ambitious was the project?</i></p> <p>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10</p>   |             |
| <p><b>Documentação / Documentation</b></p> <p>Visão geral, detalhada, legibilidade, layout</p> <p><i>Overview, detailed, readability, layout</i></p> <p>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10</p>   |             |
| <p><b>Pontuação Total / Total Score: /90</b></p>   |             |
| <p><b>Assinatura do Juiz / Judge's Sign</b></p>  |             |

\* Se o projeto não possui música, diálogos, foley, etc. Devido à sua natureza artística, diminua a pontuação total de acordo. Por exemplo, para um projeto sem música, a seção "Mérito Musical" deve ser desconsiderada; assim, a nota total será 80/80. O Presidente da Competição será responsável por combinar as porcentagens de todos os resultados para entregar a qualificação final. / Se o projeto não possui música, diálogos, foley etc. devido à sua natureza artística, diminua a pontuação total de acordo. Por exemplo, para um projeto sem música, a seção "Mérito musical" deve ser desconsiderada; portanto, a classificação total será 80/80. O presidente da competição será responsável por combinar as porcentagens de todos os resultados para obter a nota final.





THE AUDIO ENGINEERING SOCIETY, INC.®  
REGIÃO DA AMÉRICA LATINA

COMPETIÇÃO DE GRAVAÇÃO ESTUDANTIL