



Manual Oficial

MULTIMEDIA 2022



| | |
|--|----|
| Bienvenido a la Asociación Europea de Medios Móviles | 2 |
| 5.0 Prefacio | 2 |
| Verificación previa a la evaluación | 2 |
| 5.1.1 Dolby Digital 5.1 en sistemas estéreo (2.1) | 2 |
| 5.2 Escenario de sonido y calidad de la sala | 3 |
| 5.2.1 Nivel de 360° (solo clase M) | 3 |
| 5.2.2 Movimiento de 360° (solo clase M) | 3 |
| 5.2.3 Calidad de la sala – Subgraves | 4 |
| 5.2.4 Calidad de la sala – Escenario frontal | 4 |
| 5.2.5 Calidad de la sala: envolvente (solo clase M) | 5 |
| 5.2.6 Separación del sistema | 6 |
| 5.3 Precisión tonal y balance espectral | 6 |
| 5.3 Equilibrio espectral | 7 |
| 5.3.2 Equilibrio espectral general – volumen normal | 7 |
| 5.3.3 Equilibrio espectral general – volumen alto | 7 |
| 5.3.4 Coincidencia de voz/timbre | 8 |
| 5.4 Calidad de imagen y experiencia multimedia | 8 |
| 5.4.1 Detalles y resolución | 8 |
| 5.4.2 Contraste y brillo | 9 |
| 5.4.3 Color | 9 |
| 5.4.4 Experiencia Multimedia.. | 9 |
| 5.5 Manejo del sistema | 11 |
| 5.6 Ajustes | 11 |
| 5.6.1 Prueba con el motor apagado - ruido de conmutación | 11 |
| 5.6.2 Prueba con el motor apagado - Ruido del sistema | 12 |
| 5.6.3 Visibilidad | |
| Cómo juzgar con el DVD Multimedia | 12 |
| Guía de evaluación multimedia | 11 |
| Navegación del disco | 13 |
| Menú principal | 13 |
| Listado de pistas | 13 |
| Pista explicaciones | 13 |
| 1. Cinco posiciones | 13 |
| 2. Imagen en movimiento | 14 |
| 3. Pista musical, Wolfgang Amadeus Mozart - Le nozze di Figaro | 14 |
| 4. Pista musical, Madagascar Allstars - Raison y dimy | 14 |
| 5. Pista de pruebas LFE | 14 |
| 6. Prueba de altavoz - Ruido rosa | 14 |
| 7. Imágenes de prueba | 15 |
| 8. Pista de bits cero | 15 |
| 9. Pista de música - Raison y dimy (DD 2.0) | 15 |
| 10. Pista de música - Le nozze di Figaro (DD 2.0)..... | 16 |

Bienvenido a la Asociación Europea de Medios Móviles

5.0 Prefacio

Este manual está diseñado para describir el procedimiento exacto utilizado para evaluar el sistema multimedia de un vehículo, de acuerdo con las normas y reglamentos de EMMA, y se actualizará continuamente.

Verificación previa a la evaluación

- Rejillas delanteras (solo clase M) son los altavoces protegidos con rejillas
- Canal izquierdo/derecho ¿el sonido proviene de las posiciones correctas?

Pista:

- No tenemos una pista dedicada, pero los jueces usan la pista "5 posiciones"

5.1.1 Dolby Digital 5.1 en sistemas estéreo (2.1)

El software oficial de DVD está codificado en Dolby Digital 5.1. En las clases en las que la evaluación se realiza en función de un sistema estéreo (sin altavoces centrales ni de sonido envolvente), el competidor debe asegurarse de que la señal DD 5.1 se muestree a 2.0. El simple cambio del sistema trasero puede no ser suficiente porque puede faltar información en el canal de sonido envolvente. El uso de un altavoz central está prohibido en dicha categoría.

Pista:

- Compruebe si hay rejillas en la parte trasera y en la posición central.

5.1.2 Comprobación del cargador conectado s/n

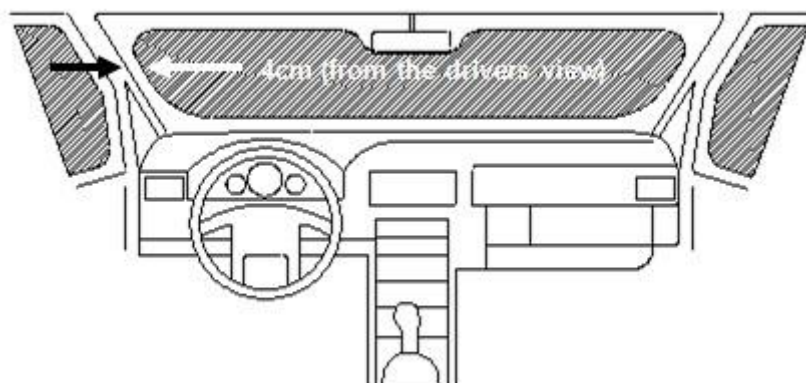
Pida al competidor que desconecte el cargador de batería (si lo hay) de su sistema y que lo registre en la casilla de verificación de la hoja de puntuación.

Pista:

- Importante considerar que todos los equipos pueden ser alimentados por el auto.
- físicamente desconectado

5.6.3 Visibilidad

El juez se sentará en la posición de conducción y verificará si algo de la instalación de los sistemas de audio interfiere con la vista. Esta regla se aplica al parabrisas ya las dos lunas laterales delanteras. Las ventanas triangulares dentro del Pilar A/puertas delanteras no se considerarán siempre que la vista a través de estas ventanas no sea más alta y/o más larga que la mitad de la altura y la longitud de la ventana lateral.



Si la vista está restringida, los Jueces deducen 3 Puntos por cada Situación no Correcta.

- la vista de los espejos laterales no debe estar bloqueada (si no está instalado el espejo del lado del pasajero, el espejo retrovisor debe permitir una vista completa hacia atrás)

Como juzgar

La medida se tomará de la siguiente manera:

- Altura perpendicular de 4 cm tomada a 90 grados de la superficie de la carretera, cuando se mira desde la parte inferior de la pantalla o las ventanas laterales.
- Al medir en el parabrisas, las medidas siempre se toman desde el borde de las áreas opacas que forman parte de la pantalla. IE el ÚLTIMO punto negro más pequeño
- 4 cm desde los pilares A a 90 grados del pilar A.

Pista:

- Si la construcción de audio es mayor que la medida de 4 cm pero aún NO oscurece la carretera (por ejemplo, solo oscurece el capó del automóvil), entonces esto es aceptable.

Cómo anotar (deducción):

Se deducirán 3 puntos por construcción que oscurezca la vista hasta un máximo de 6 puntos.

5.2 Escenario de sonido y calidad de la sala

5.2.1 360° Nivel (solo M-cat)

El nivel de 360° se refiere a qué tan bien funciona el sistema con respecto al nivel de sonido alrededor del oyente. Cuando el sonido recorre al oyente, el nivel no debe variar a medida que se mueve el sonido. (Por ejemplo, cuando un automóvil pasa de izquierda a derecha, o cuando un tren viene de atrás hacia adelante, el nivel no debe cambiar)

Pista:

- Tome la pista "cinco posiciones", el sonido debe tener el mismo nivel en cada sección
- También puede usar la pista "Pink noise"; el sonido también debe tener el mismo nivel en cada sección, pero aquí el sonido se mueve a su alrededor para algunos jueces, puede ser más fácil escuchar un sonido en movimiento.

Cómo anotar:

20 – 25 puntos Sin cambios de nivel

15 – 19 puntos Nivel de imprecisión leve

10 – 14 puntos Clara inexactitud del nivel

5 – 9 puntos Varias imprecisiones

0– 4 puntos Fallo Total

5.2.2 360° Movimiento (solo M-cat)

El movimiento de 360° se refiere a qué tan bien el sistema reproduce las posiciones del sonido alrededor del oyente. Cuando el sonido recorre al oyente, el movimiento/panoramización debe ser suave y uniforme a medida que se mueve el sonido. (Por ejemplo, cuando un OVNI pasa de izquierda a derecha, o cuando un tren viene de atrás hacia adelante, el movimiento del sonido debe ser suave y realista).

Sugerencia:

- Usa la pista "Pink noise"
- También puede usar la sección "Imagen en movimiento" cuando el avión vuela desde el frente sobre usted, gira hacia atrás y sale hacia el frente nuevamente. Entonces el avión vuela desde el extremo derecho al extremo izquierdo. (En algunos automóviles, el avión se detiene en el centro y luego salta desde el centro hacia la izquierda).
- También cuando el tren en el minuto 3:47 viene del frente derecho al borde derecho

Cómo anotar:

| | |
|----------------|--------------------------------|
| 20 – 25 puntos | Movimiento sin costuras |
| 15 – 19 puntos | Brechas menores |
| 10 – 14 puntos | Grandes lagunas |
| 5 – 9 puntos | Saltar altavoz a altavoz |
| 0 – 4 puntos | Sin movimiento (mono- como) |

5.2.3 Calidad de la sala: Subgraves

Considere la capacidad de los subgraves para "llenar" la habitación. El sub debe ser audible y sentido en toda la sala de escucha, pero no debe localizarse fácilmente. Es bastante diferente a SQ, donde el sub idealista debe colocarse solo frente a la posición de escucha.

También se debe considerar la integración LFE (mejora de baja frecuencia). LFE es una parte muy importante de un sistema multimedia. Considere los puntos de cruce del sub/LFE con respecto al resto del sistema (generalmente alrededor de 50 - 100 Hz); no debe haber un pico o un cambio claro en el nivel.

Puntos altos cuando el sub es claramente audible y se siente, pero no se puede localizar.

Pista:

- Utilice la pista "Prueba LFE"
- primero debería sonar como si alguien pisara el piso de arriba
- entonces debería haber una piedra grande movida desde el frente izquierdo hacia la derecha, alrededor de usted hacia el borde izquierdo
- por fin hay una explosión (esta explosión debe sonar como una explosión y no como un petardo)

Cómo anotar:

| | |
|--------------|--|
| 10 puntos | Excelente integración de sub/LFE |
| 7 – 9 puntos | Cerca de excelente (sin grandes fallas) |
| 4 – 6 puntos | Un fallo obvio (graves resonantes/fáciles de localizar/bajadas o picos audibles, etc.) |
| 1- 3 puntos | Varias faltas, tu dentadura repica |
| 0 puntos | Sin sub/LFE |

5.2.4 Calidad de la sala: escenario frontal

Aquí se juzga el escenario sonoro en relación con la pantalla y la imagen. Se pueden obtener puntos altos por un sistema que tiene el escenario frontal alineado con la imagen que se muestra en la pantalla, tanto horizontal como verticalmente y en profundidad.

Los puntos se deducen si, por ejemplo,

- La pantalla está ubicada en la parte baja de la consola central y el sonido está arriba del tablero.
- Si el centro de sonido y la pantalla no está alineado verticalmente. (El centro se reproduce al lado de la pantalla)
- Si el sonido y la pantalla no se alinean en profundidad (por ejemplo, sentarse en el asiento trasero con la pantalla en el reposacabezas y el sonido en el tablero)
- Si la altura del escenario frontal no es estable.
- Escenario frontal estrecho (distancia de la posición de izquierda a derecha, en comparación con el ancho de SQ)
- Mala sincronización de labios (sonido e imagen no en fase)

Nota:

- El ancho del escenario frontal no se aplica al tamaño de la pantalla. Una pantalla pequeña no es excusa para un escenario frontal estrecho.
- La calidad de la imagen no se juzga bajo este párrafo.

Pista:

- Para esta sección puedes usar todo lo que sucede frente a ti.

Cómo anotar:

| | |
|--------------|--|
| 10 puntos | Excelente escenario frontal |
| 7 – 9 puntos | Cerca de excelente (sin grandes fallas) |
| 4 – 6 puntos | Solo un fallo obvio (imagen no alineada, escenario de sonido inestable, mala sincronización de labios, etc.) |
| 1 – 3 puntos | Varios fallos |
| 0 puntos | Sin escenario frontal (solo sonido desde atrás) |

5.2.5 Calidad de la sala: envolvente (solo M-cat)

La capacidad del sistema para reproducir la información envolvente es importante para una buena calidad de la sala. Se pueden obtener puntos altos por un sistema que reproduce la sensación de una gran “sala” detrás del oyente. Considere también la distancia al “escenario de sonido envolvente” (no debe estar separado del escenario frontal).

Pista:

- Aprovecha todo lo que sucede en el entorno.
como el martillo neumático en el minuto 2:24 en las películas o el arranque del motor en el minuto 4:18

Cómo anotar:

| | |
|--------------|--|
| 10 Puntos | Excelente experiencia envolvente |
| 7 – 9 puntos | Cerca de excelente (sin grandes fallos) |
| 4 – 6 puntos | Sensación envolvente indistinta/Surround claramente separado del escenario frontal |
| 1 – 3 puntos | Difícil de verificar si hay algún Surround |
| 0 puntos | Sin Surround (solo sonido desde el frente) |

5.2.6 Separación del sistema

Esto podría compararse aproximadamente con las características de imagen para la evaluación SQ. La información que se muestra en la pantalla debe estar claramente definida por el sistema de sonido. Busque el enfoque y la separación correctos entre las posiciones del sonido. Considere también la separación izquierda y derecha en el entorno.

Nota:

- Es muy importante que la separación del escenario frontal esté claramente definida; una ligera falta de separación en el sonido envolvente es aceptable y no resultará en una deducción de puntos altos.
- En la clase C los puntos son solo del 0 al 17 y solo para el sistema delantero.

Pista

- ¿Todos los sonidos provienen de las mismas posiciones como en la imagen?
- ¡¡¡Atención!!! Jurado experimentado más los 8 puntos posibles para el sonido envolvente.

Cómo anotar:

| | |
|----------------|---|
| | (solo M-Cat) |
| +1 – +8 puntos | Surround carente de enfoque/posición (agregue los puntos a los puntos experimentados) |
| | (también S-Cat) |
| 14 – 17 puntos | Ubicaciones claramente definidas para todo el sistema |
| 9 – 13 puntos | Frente del escenario sin foco/posición |
| 4 – 8 puntos | Voz central sin foco/posición |
| 0 – 3 puntos | Sin separación/mono |

5.3 Precisión tonal y equilibrio espectral

Un sistema multimedia debe reproducir una grabación lo más realista y auténtica posible. Si es una grabación en vivo, debería sonar así, si es una grabación de estudio, debería sonar lo más cerca posible de las intenciones del productor. Por lo tanto, EMMA les enseña a los jueces de Multimedia a comprender exactamente cómo se grabó el DVD de EMMA Multimedia y cómo debería sonar. Es una herramienta valiosa que permite la puntuación de la precisión tonal de las cuatro secciones que separan el rango de frecuencia audible en

- Sub-bajo
- Bajo medio
- Rango medio
- Altas frecuencias

y el balance espectral general de todo el rango de frecuencias audibles.

Bajo precisión tonal, los jueces se concentrarán específicamente en cada rango, ignorando el equilibrio espectral de todo el espectro. Bajo el balance espectral general, evaluarán qué tan bien se combinan las cuatro secciones anteriores para crear una imagen completa que se aproxime tanto como sea posible al original en el EMMA Multimedia DVD.

- 5.3.1 0 – 15 Subgrave**
- 5.3.1 0 – 15 Bajo medio**
- 5.3.1 0 – 15 Rango medio**
- 5.3.1 0 – 15 Alta frecuencia**

Escuche la precisión tonal del sistema desde todas las posiciones como una sola (incluido Surround) y la capacidad de reproducir el sonido de forma realista. Recuerde que el material reproducido de un DVD de música o película puede ser excesivo dependiendo de la mezcla de sonido. La precisión tonal de un sistema multimedia no debe compararse necesariamente con un sistema SQ.

Pista

- Referencia similar como un juicio de calidad de sonido

Cómo anotar:

| | |
|----------------|--------------------------------------|
| 15 puntos | Excelente |
| 13 – 14 puntos | Muy buen sonido, cerca de excelente. |
| 10 – 12 puntos | Buen sonido, casi sin errores. |
| 7 – 9 puntos | Sonido promedio |
| 4 – 6 puntos | Mal sonido o grandes errores |
| 1 – 3 puntos | Sonido áspero e inaceptable |
| 0 puntos | Sin sonido |

5.3 Equilibrio espectral

5.3.2 Equilibrio espectral general: volumen normal

5.3.3 Equilibrio espectral general: alto volumen

Escuche el equilibrio espectral general y la precisión tonal en un volumen de escucha normal o alto. No se evaluará el balance espectral a bajo volumen.

Si un sistema multimedia no puede reproducir alto (por ejemplo, volumen normal = volumen alto), se deducirán 10 puntos

Pista

- Referencia similar como un juicio de calidad de sonido

Cómo anotar:

| | |
|----------------|---|
| 15 puntos | Excelente |
| 13 – 14 puntos | Muy buen equilibrio, casi excelente/realista. |
| 10 – 12 puntos | Buen equilibrio, solo pequeñas desviaciones/coloraciones |
| 7 – 9 puntos | Equilibrio promedio, algunas desviaciones/coloraciones, por ejemplo, graves bastante fuertes |
| 4 – 6 puntos | Las partes de balance pobre del balance espectral están claramente cubiertas por otras |
| 1 – 3 puntos | Equilibrio inaceptable, por ejemplo, difícil de detectar que hay una reproducción de todo el equilibrio espectral |
| 0 puntos | Sin sonido |

5.3.4 Coincidencia de voz/timbre

La coincidencia de voz/timbre no debe variar según la ubicación en el sistema de sonido. Todas las ubicaciones de sonido del sistema deben coincidir; frontal, central y envolvente. Por ejemplo, una voz masculina oscura a la izquierda que se mueve hacia la posición central no debería sonar como un niño.

Nota:

- Lo más importante es que la combinación del escenario frontal sea buena; una ligera diferencia en el sonido envolvente es aceptable y no resultará en una deducción de puntos altos.
- En la clase S los puntos son solo del 0 al 17 y solo para el sistema delantero.

Pista

- Suena la explosión como una explosión

Cómo anotar:

| | |
|----------------|---|
| | (solo M-Cat |
| +1 – +8 puntos | Surround carente de enfoque/posición (agregue los puntos a los puntos experimentados) |
| | (también S-Cat) |
| 14 – 17 puntos | Excelente coincidencia en todo el sistema |
| 9 – 13 puntos | Coincidencia de sonido envolvente deficiente |
| 4 – 8 puntos | Ligera diferencia frente al escenario |
| 1 – 3 puntos | Mala coincidencia en el escenario frontal |
| 0 puntos | Sin sonido |

5.4 Calidad de imagen y experiencia multimedia

El competidor debe señalar la pantalla utilizada para juzgar antes de que comience la evaluación (si hay varias pantallas instaladas). ¡Durante la evaluación, solo se permite encender una pantalla!

5.4.1 Detalles y resolución

Busque la capacidad de las pantallas para reproducir detalles y que la resolución haga que la imagen parezca realista. Por ejemplo, busca especialmente pequeños detalles (pelo de una persona, gotas de nieve/lluvia, microbios, detalles en una pared, etc.) y que no veas los píxeles.

Nota:

- Una pantalla grande no siempre es mejor. La pantalla más grande exige una resolución más alta para no ver los píxeles.
- No se realizará ninguna deducción por la relación de aspecto incorrecta (imagen estirada/reducida, por ejemplo, 4:3 en una pantalla de 16:9). Si este es el caso, podría considerarse en "Experiencia multimedia".

Pista

- "Películas"
- mira las hojas en los árboles, las secciones de la cerca y las nubes
- ¿Es fácil ver las ventanas de los hoteles?
- ¿Es posible ver fuentes frente al hotel "Bellagio" o es solo una pared blanca?

- ¿Puedes ver la cascada frente al hotel "Aria" y también las pequeñas fuentes frente al hotel?
- "Imágenes de prueba"
- Mire los números blancos y negros (espere 2 segundos al principio)
- Las barras de color deben estar claramente separadas

Cómo anotar:

| | |
|----------------|---|
| 13 – 15 puntos | Excelente imagen/Se ve muy realista |
| 9 – 12 puntos | Cerca de excelente (sin grandes fallos) |
| 6 – 8 puntos | Promedio/un fallo obvio |
| 1 – 5 puntos | debajo del promedio/varios fallos |
| 0 puntos | Sin imagen |

5.4.2 contraste y brillo

Busque la capacidad de las pantallas para reproducir detalles e información en áreas oscuras y brillantes. Por ejemplo, nubes en el cielo, movimientos en las sombras, un automóvil en una calle oscura, etc.

Pista

- ¿Hay sangrados extremos en algunas secciones que no se pueden separar de algunas secciones en la imagen?

Cómo anotar:

| | |
|----------------|---|
| 13 – 15 puntos | Excelente imagen/Se ve muy realista |
| 9 – 12 puntos | Cerca de excelente (sin grandes fallos) |
| 6 – 8 puntos | Promedio/un fallo obvio |
| 1 – 5 puntos | Por debajo del promedio/varios fallos |
| 0 puntos | Sin imagen |

5.4.3 Color

Busque la capacidad de las pantallas para reproducir colores. Los colores no deben ser opacos, sin brillo o excesivos. Busque especialmente los colores "sangrados", que a menudo se ven donde el contraste es alto.

Pista

- ¿Los colores son normales (es rojo – rojo o es azul – azul)?

Cómo anotar:

| | |
|----------------|---|
| 13 – 15 puntos | Excelente imagen/Se ve muy realista |
| 9 – 12 puntos | Cerca de excelente (sin grandes fallos) |
| 6 – 8 puntos | Promedio/un fallo obvio |

| | |
|--------------|---------------------------------------|
| 1 – 5 puntos | Por debajo del promedio/varios fallos |
| 0 puntos | Sin imagen |

5.4.4 Experiencia Multimedia

La experiencia multimedia general se juzga aquí; tanto el sonido como la imagen serán considerados. Este punto podría compararse levemente con el placer de escuchar en SQ.

Concéntrate únicamente en la imagen y el sonido presentados por el sistema multimedia. No tome en cuenta los problemas de instalación y los dispositivos, que mejorarán la sensación multimedia (máquina de palomitas de maíz, cortinas que se mueven frente a la pantalla, etc.) en consideración con este punto porque los jueces de instalación juzgarán estos.

Un buen sistema Multimedia debería ser capaz de reproducir la experiencia Multimedia de una manera tan realista y debería hacerte sentir parte de la acción, tal como lo hace una buena sala de cine. Tenga en cuenta que muchas películas ofrecen una experiencia "más grande que la vida" (ruidos fuertes, grandes explosiones y balas volando alrededor de su cabeza).

Se otorgarán puntos por todo lo que mejore la experiencia multimedia. Por ejemplo:

- Verdadero placer de escuchar y ver
- Buena dinámica en el sonido.
- Calidad de imagen de la vida real
- Efectos de sonido LFE convincentes (piense en el rugido de un dinosaurio, el estruendo de un volcán activo, un gran helicóptero volando por encima, etc.)

Se deducirán puntos por cualquier cosa que haga que la experiencia sea menos placentera. Por ejemplo:

- Mala precisión tonal y/o balance espectral
- Calidad de imagen poco realista/mala
- Sonido artificial poco realista.
- Ruidos de traqueteo del coche.
- Pantallas que son demasiado pequeñas para ver suficientes detalles de la película
- Falta de información envolvente

Pista

- ¿Te imaginas ver una película completa en el coche?
- Referencia similar como escuchar placer

Cómo anotar:

| | |
|----------------|--|
| 21 – 25 puntos | Excelente |
| 15 – 20 puntos | Cerca de excelente |
| 10 – 14 puntos | Promedio |
| 5 – 9 puntos | Por debajo del promedio |
| 1 – 4 puntos | Absolutamente ninguna experiencia multimedia |
| 0 puntos | Sin sonido |

5.5 Manejo del sistema

Un sistema multimedia puede ser muy complejo con muchas unidades, pero el sistema debe ser fácil de usar y controlar. Se otorgarán puntos completos, si el sistema completo puede ser controlado por una unidad de control. Se deducen 2 puntos por cada unidad de control adicional o botón separado si es necesario. Una unidad de control podría ser la propia unidad de origen, pero también el control remoto, el botón de encendido, el teclado, el gamepad, etc. Debe ser fácil para el juez operar el sistema durante el proceso de evaluación y no dejar dudas ni confusión sobre cómo navegar por los menús. , cambio de volumen, etc. El manejo debe hacerse de manera relajada desde la posición de juez.

Solo se deben considerar los controles necesarios para juzgar:

- Volumen +/-
- Navegación por menú de DVD
- Encendido/apagado (incluidas todas las unidades utilizadas durante la evaluación; unidad fuente, amperios, pantalla, etc.)

Nota:

- Si todos los controles están disponibles en la unidad fuente pero están ubicados en diferentes lugares, se considerará como una (1) unidad de control. Por ejemplo, una unidad fuente con pantalla táctil desplegable con volumen y menú de navegación, pero el botón de encendido es un botón separado debajo de la pantalla.
- La unidad de control remoto no tiene que montarse necesariamente fija.
- La deducción será por tramos, no sólo de un (1) punto por cada tramo

Como anotar

| | |
|----------|--|
| 6 Puntos | Todo el sistema controlado desde una (1) unidad de control. |
| 4 Puntos | Dos unidades de control (p. ej., una para la pantalla, otra para la unidad fuente) |
| 2 Puntos | Tres unidades de control (por ejemplo, una para la pantalla, una para la unidad un fuente, una para el reproductor de DVD) |
| 1 Punto | Cuatro o más unidades de control (puntuación más baja si es posible operar el sistema) |
| 0 Puntos | Imposible operar el sistema |

Ejemplo:

Un control remoto para la unidad fuente pero la pantalla debe apagarse con un botón separado 4 puntos

Si todo se puede apagar con la llave del coche, no hay deducciones.

5.6 Ajustes

5.6.1 Prueba con el motor apagado: ruido de conmutación

Los posibles ruidos pueden ser:

Ruido de encendido/apagado, estallidos de conmutación: un ruido de estallido, golpeteo o chasquido que se escucha a través de los altavoces del sistema cuando el sistema se enciende mediante el interruptor de encendido/apagado de la unidad fuente o estallidos de conmutación: un ruido de

chasquido o estallido que sale a través de los altavoces cuando se realizan ajustes en el volumen del sistema de audio o en los controles de selección de pistas. Los ruidos de búsqueda digital o paso a paso, que son inherentes a algunos diseños de control de volumen digital, están fuera del alcance de ser corregidos mediante técnicas de instalación adecuadas, pero no se consideran aceptables y resultarán en una deducción de puntos.

Cómo anotar (deducción):

| | |
|----------------|-----------------------------|
| 0 puntos | Sin ruido audible |
| -1 a -2 puntos | Ruido apenas audible |
| -3 a -4 puntos | Ruido claramente audible |
| -5 a -6 puntos | Ruido potencialmente dañino |

5.6.2 Prueba con el motor apagado - Ruido del sistema

Un ruido que de alguna manera es emulado desde o por el sistema de audio, el vehículo o el entorno del vehículo y que no está grabado en el DVD de la competencia. Se puede utilizar cualquier pista excepto las pistas técnicas.

Los posibles ruidos pueden ser:

Precipitaciones, zumbidos, silbidos, grietas, ruido de piso, traqueteo de paneles, ventiladores ruidosos, ruido mecánico, etc.

Nota:

- No se deducirán puntos por ruidos mecánicos, como clics de relés o cubiertas motorizadas automáticas que se activan.

Cómo anotar (deducción):

| | |
|----------------|-----------------------------|
| 0 puntos | Sin ruido audible |
| 1 a -2 puntos | Ruido apenas audible |
| -3 a -4 puntos | Ruido claramente audible |
| -5 a -6 puntos | Ruido potencialmente dañino |

Cómo juzgar con el DVD Multimedia

Guía de evaluación multimedia

Este documento es una guía sobre cómo juzgar la categoría multimedia en EMMA. La evaluación se realiza con el DVD multimedia oficial de EMMA, producido y suministrado por EMMA. El DVD ha sido producido en los estudios Cap á Pie, los mismos estudios que producen el CD con calidad de sonido.



Navegación de disco

Menú principal

Ajuste el nivel de volumen ligeramente más alto que la voz de los oradores (nivel de conversación normal). El volumen debe configurarse unos pasos más alto que la voz de los oradores para facilitar la evaluación.

Listado de pistas

1. cinco posiciones
2. Imagen en movimiento
3. Pista de música - Le nozze di Figaro
4. Pista de música - Razón y dimy
5. prueba LFE
6. Prueba de altavoz - Ruido rosa
7. fotos de prueba
8. Pista de cero bits
9. Pista de música - Razón y dimy (DD 2.0)
10. Pista de música - Le nozze di Figaro (DD 2.0)

Todas las pistas están grabadas en Dolby Digital 5.1, excepto las pistas 9 y 10 que se utilizarán para juzgar la categoría Multimedia Experienced. Tenga en cuenta para la categoría Experimentado; los jueces pueden usar la pista de la película, así como las pistas técnicas, aunque no estén disponibles en 2.0. EMMA espera que el competidor configure el equipo de la mejor manera para estas condiciones (por ejemplo, downmix 5.1 a 2.0).

Notas:

- Para juzgar la categoría Maestro y Experto, seleccione "Comenzar" en el menú principal y salte entre las pistas usando adelante/atrás.
- Para juzgar la categoría Experimentado, seleccione "Escenas y bonificación" y elija 2.0 pistas del menú. Tenga en cuenta que cuando selecciona las pistas de este menú, no puede omitir la pista usando adelante/atrás, por lo que debe volver al menú y seleccionar la pista.

Explicación de Tracks

1. Cinco posiciones

El altavoz repite "Secuencia de prueba cerca - lejos - extremo lejos" en las cinco posiciones. Define las posiciones y el enfoque del sonido, así como la profundidad del escenario sonoro.

2. Imagen en movimiento

Escuche la precisión tonal del sistema en un video de Las Vegas con efectos de sonido 5.1. Aquí hay algunos consejos sobre qué escuchar:

| Tiempo | Descripción |
|--------|---|
| 1:12 | Sigue los movimientos del avión |
| 2:10 | La multitud se mueve del centro envolvente al izquierdo envolvente |
| 2:24 | Martillo neumático izquierdo |
| 2:42 | Musica potente |
| 3:16 | Sirena de policía en el fondo del ruido del tráfico (haciendo un giro de 360, comenzando en el sonido envolvente derecho) |
| 3:31 | Siente la presencia de estar dentro del ambiente del casino. |
| 3:43 | Arranque de coche, de izquierda a derecha |
| 3:47 | Tren centro-derecha para rodear a la derecha |
| 3:55 | Conducción de automóviles desde el centro hasta el centro derecho envolvente |
| 4:05 | Coches del centro a la derecha |
| 4:18 | Arranque del motor izquierdo |
| 4:28 | Taxi rompiendo de derecha a izquierda |
| 4:31 | Campana de la iglesia centro-izquierda |
| 4:38 | Plano desde el borde derecho al centro |

3. Pista de música, Wolfgang Amadeus Mozart - Le nozze di Figaro

Escuche la precisión tonal del sistema con música grabada en 5.1. La grabación fue realizada por WDR (televisión alemana). Siente la presencia en la grabación realizada en una sala de ópera.

4. Pista musical, Madagascar Allstars - Raison y dimy

Escuche la precisión tonal del sistema con música grabada en 5.1. La grabación fue realizada por WDR (televisión alemana). La pista reproduce algunos efectos envolventes agradables con uno de los cantantes en los canales envolventes. Escuche el enfoque y la posición de cada cantante.

5. Pista de pruebas LFE

Juzgue la integración LFE en los efectos de sonido. También puede encontrar algunos buenos efectos de sonido envolvente.

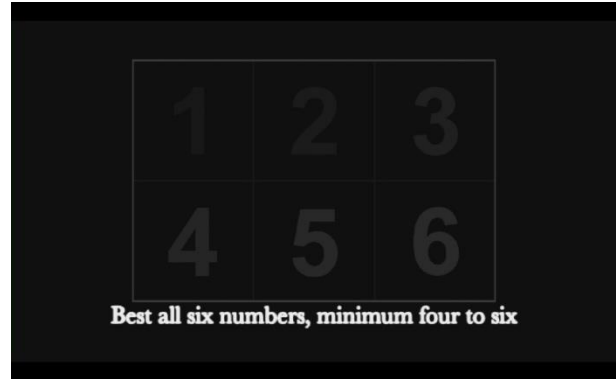
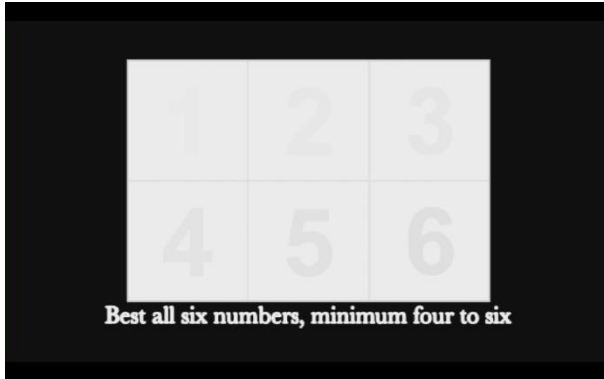
- Pasos en el techo
- piedra arrastrada
- Explosión

6. Prueba de altavoz - Ruido rosa

Ruido rosa 5.1 de gama completa. Primero reprodujo un canal a la vez, luego hizo un giro de 360 y terminó con todos los canales al mismo tiempo.

7. fotos de prueba

Juzgue el rendimiento de la pantalla por las imágenes de prueba.



Contraste, brillante

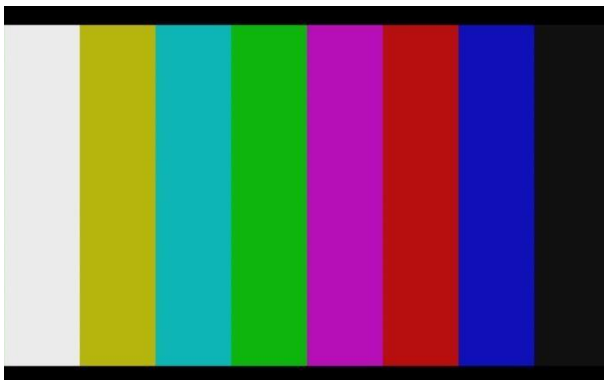
En una pantalla perfectamente modificada, debería ver los seis números. El cuadro debe estar en blanco verdadero, el fondo en negro verdadero.

Contraste, oscuro

En una pantalla perfectamente modificada, debería ver los seis números.

Pista:

- Verifique los detalles y la resolución en la línea de texto debajo de la imagen.



Barras de colores
verticales claras.

Busque reproducción de color, colores corridos, etc. Deben verse líneas

Pista:

- También es una buena idea verificar los detalles, la resolución y el color en la introducción de la pista donde ves el logo de EMMA (estrellas amarillas sobre fondo negro, el texto debajo de EMMA, el texto rojo que explica qué pista, etc.). Dado que la introducción de la imagen de prueba es bastante corta, puede usar el siguiente bit de pista cero para esto.

8. Pista de cero bits

Utilice esta pista para comprobar el ruido del sistema.

9. Pista de música - Razón y dimy (DD 2.0)

Igual que la pista 4, pero grabada en DD 2.0 (downmix de 5.1).

10. Pista de música - Le nozze di Figaro (DD 2.0)

Igual que la pista 3, pero grabada en DD 2.0 (downmix de 5.1).

Notas:
