

Tallerine 2025

Efectos digitales de audio

Presentación

Docentes:

- Ignacio Irigaray (Responsable)
- Diego Silvera Coeff

Estudiantes Ayudantes:

- Zoé Castro
- Gino Maiuri
- Agustin Olagüe
- Nicolas Brignoni

Objetivos del curso (del programa)

- Motivar a los estudiantes brindándoles la oportunidad, temprana en el currículo, de experimentar la resolución de un problema con sesgo lúdico, mediante su creatividad y el trabajo en equipo.

Objetivos del curso (del programa)

- Motivar a los estudiantes brindándoles la oportunidad, temprana en el currículo, de experimentar la resolución de un problema con sesgo lúdico, mediante su creatividad y el trabajo en equipo.
- Introducir a los estudiantes en la Ingeniería, sus objetos de estudio, sus métodos, sus herramientas, sus protagonistas

Objetivos del curso (del programa)

- Motivar a los estudiantes brindándoles la oportunidad, temprana en el currículo, de experimentar la resolución de un problema con sesgo lúdico, mediante su creatividad y el trabajo en equipo.
- Introducir a los estudiantes en la Ingeniería, sus objetos de estudio, sus métodos, sus herramientas, sus protagonistas
- Acercar al estudiante a metodologías de trabajo en proyectos de ingeniería

Objetivos del curso (del programa)

- Motivar a los estudiantes brindándoles la oportunidad, temprana en el currículo, de experimentar la resolución de un problema con sesgo lúdico, mediante su creatividad y el trabajo en equipo.
- Introducir a los estudiantes en la Ingeniería, sus objetos de estudio, sus métodos, sus herramientas, sus protagonistas
- Acercar al estudiante a metodologías de trabajo en proyectos de ingeniería
- Integrar conocimientos básicos de lógica, física, informática , electrónica y matemática

Objetivos del curso (del programa)

- Motivar a los estudiantes brindándoles la oportunidad, temprana en el currículo, de experimentar la resolución de un problema con sesgo lúdico, mediante su creatividad y el trabajo en equipo.
- Introducir a los estudiantes en la Ingeniería, sus objetos de estudio, sus métodos, sus herramientas, sus protagonistas
- Acercar al estudiante a metodologías de trabajo en proyectos de ingeniería
- Integrar conocimientos básicos de lógica, física, informática , electrónica y matemática
- Estimular habilidades de comunicación, diseño y construcción de prototipos.

Objetivos del curso (del programa)

- Motivar a los estudiantes brindándoles la oportunidad, temprana en el currículo, de experimentar la resolución de un problema con sesgo lúdico, mediante su creatividad y el trabajo en equipo.
- Introducir a los estudiantes en la Ingeniería, sus objetos de estudio, sus métodos, sus herramientas, sus protagonistas
- Acercar al estudiante a metodologías de trabajo en proyectos de ingeniería
- Integrar conocimientos básicos de lógica, física, informática , electrónica y matemática
- Estimular habilidades de comunicación, diseño y construcción de prototipos.
- Lugar seguro

Objetivos del curso (del programa)

- Motivar a los estudiantes brindándoles la oportunidad, temprana en el currículo, de experimentar la resolución de un problema con sesgo lúdico, mediante su creatividad y el trabajo en equipo.
- Introducir a los estudiantes en la Ingeniería, sus objetos de estudio, sus métodos, sus herramientas, sus protagonistas
- Acercar al estudiante a metodologías de trabajo en proyectos de ingeniería
- Integrar conocimientos básicos de lógica, física, informática , electrónica y matemática
- Estimular habilidades de comunicación, diseño y construcción de prototipos.
- Lugar seguro
- **Divertirse**

En particular nosotros vamos a trabajar

- Procesamiento de señales
- Efectos digitales de audio
- Síntesis de audio
- Prototipado
- Interacción persona - máquina
- Electrónica
- Diseño

Dedicación esperada

- Venir a clase: 3 horas
- Trabajo en grupo: 2 horas
- Estudio individual: 2 horas
- Hacer las tareas: 3 horas

Curso de 10 créditos

1 crédito = 15 horas de dedicación

Semestre \approx 15 semanas \Rightarrow cantidad de créditos \approx dedicación semanal

Antecedentes

- Tallerine 2016 - Sintetizador

<https://www.youtube.com/watch?v=trMTtsEmM4E>



Antecedentes

- **Tallerine 2017 a la fecha - Efectos digitales**

Algunos ejemplos

2019 - [Looper](#)

2020 - [BeatMaker](#)

Pueden ver todos (y los de los otros talleres) en el canal de youtube:

[Tallerine IIE](#)

[Otros proyectos](#)

Antecedentes

[Otros proyectos](#)

International Conference on New Interfaces for Musical Expression

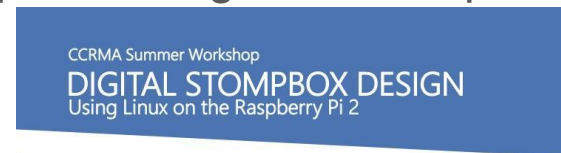
<https://nime.org/>

Patch Storage

<https://patchstorage.com/platform/pd-vanilla/>

Antecedentes de Tallere Audio Digital

- Curso de la universidad de Stanford "Digital Stompbox Design Workshop"
 - Center for Computer Research in Music and Acoustics
 - Esteban Maestre and Romain Michon
 - Distribución Satellite - CCRMA
 - Ventajas?
 - Comunidad
 - Foro
 - Colaboración



Come and design your own flavor of stompbox with us!

- Rapid prototyping of digital stompboxes and effect units using open source software and hardware
- Learn the basics of digital signal processing behind classic types of effects
- Build and program your own effects unit kit based on the Satellite CCRMA platform including Raspberry Pi 2 and Arduino
- Program your kit from your laptop by means of basic building blocks in PureData and optional Faust coding
- Design the layout of the enclosure of your box and include alternative control interfaces for your effects: proximity sensors, accelerometers, pressure transducers...

Bring home your programmable effects box kit after the workshop!

July 25 – 29, 2016

9AM-12PM & 1PM-5PM

Instructors: Esteban Maestre & Romain Michon

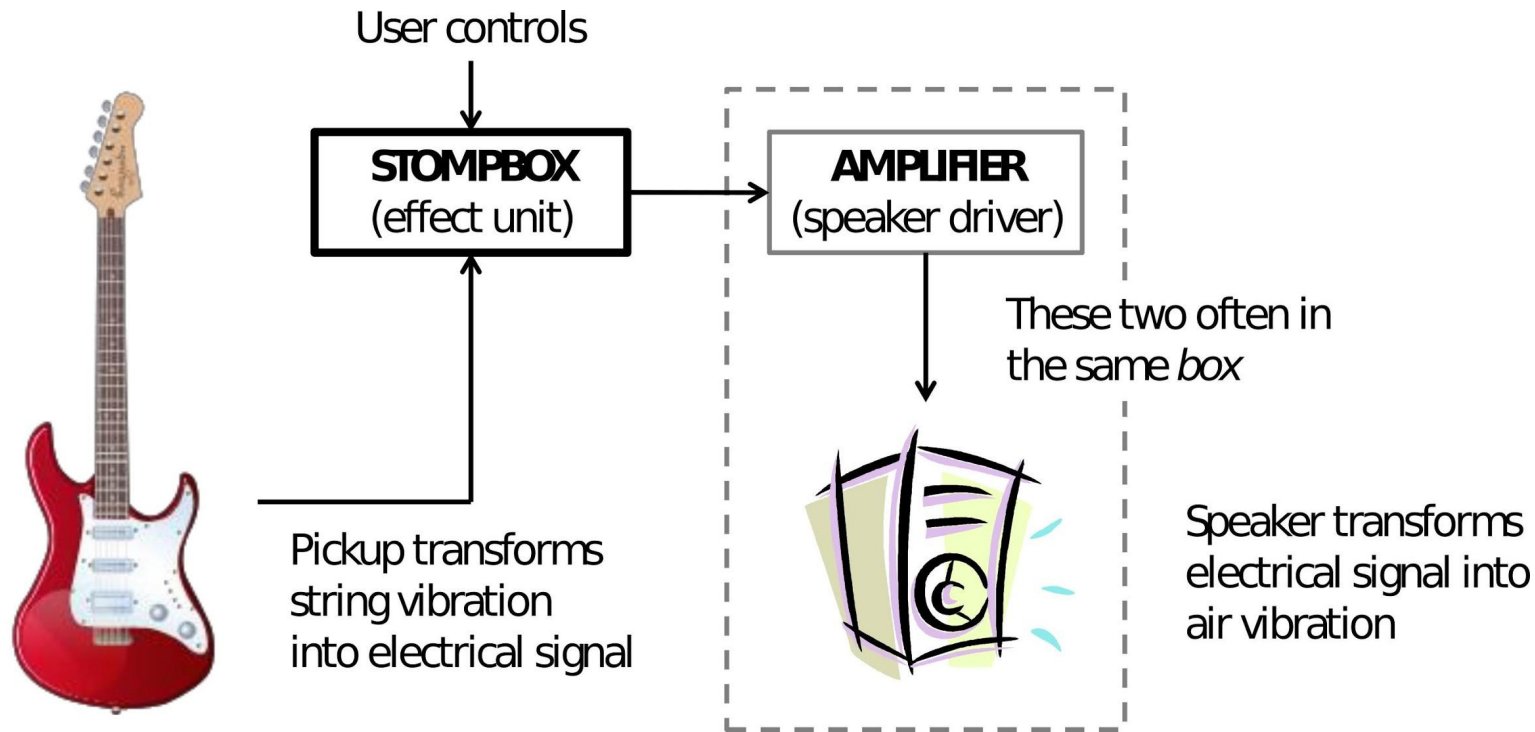
More information:
<http://ccrma.stanford.edu/workshops/stompbox-design-2016>

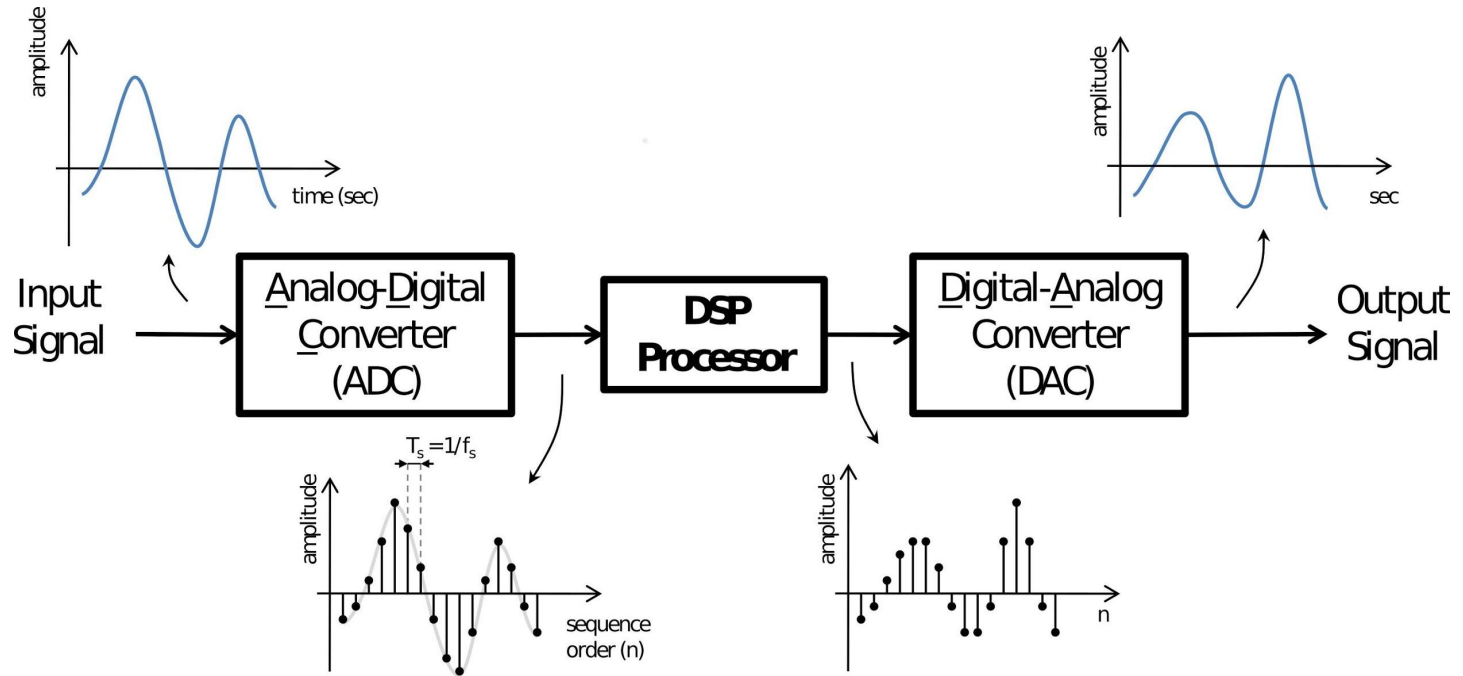
Efectos audio

- Dispositivos electrónicos
- Modifican una señal
- Tipos
 - Distorsión
 - Delay
 - Chorus
 - Reverb
 - Compresores
 - Etc.
- Dispositivos digitales



Imagen tomada de <http://www.strymon.net/>

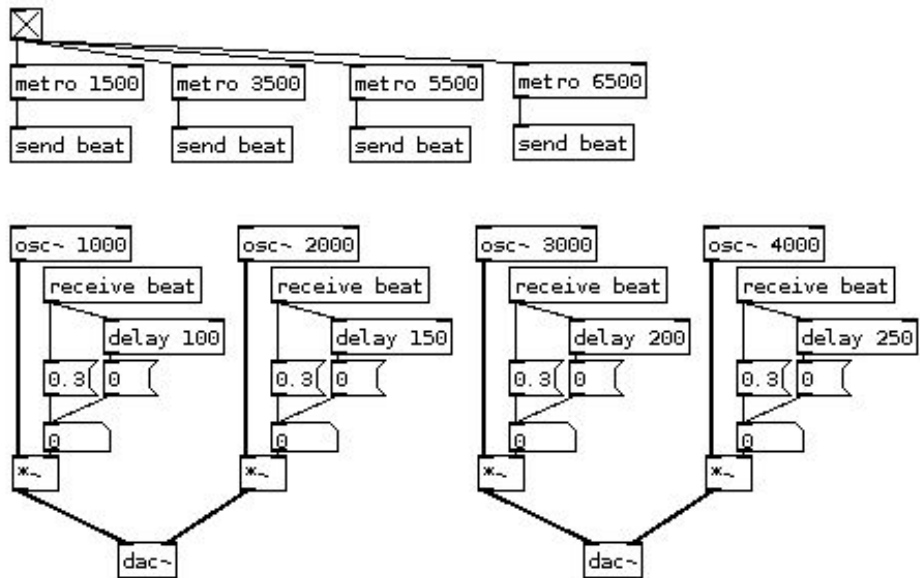




Plataforma de desarrollo

Puredata (www.puredata.info/)

- Lenguaje de programación visual
- Software libre
- Procesar y generar
 - Sonido
 - Video
 - Gráficos 2d y 3d
- Utilizar sensores
- Comunicarse
- Diseñado para tiempo real
- Desarrollador Miller Puckette



Software libre - GNU/Linux

- La libertad de ejecutar el programa como lo desee, con cualquier propósito (libertad 0).
- La libertad de estudiar el funcionamiento del programa y adaptarlo a sus necesidades (libertad 1). El acceso al código fuente es un prerrequisito para esto.
- La libertad de redistribuir copias para ayudar a los demás (libertad 2).
- La libertad de mejorar el programa y de publicar las mejoras, de modo que toda la comunidad se beneficie (libertad 3). El acceso al código fuente es un prerrequisito para esto.

Año 1983 ... los desafíos de hoy?

Plataforma de desarrollo

Arduino (www.arduino.cc)

- Plataforma de desarrollo de proyecto de electrónica Open Hardware
- Microcontrolador
- Permite capturar datos de sensores,
 - Distancia, iluminación, boton
- Convertirlo en una acción
 - Prender una luz, activar un motor, mandar un correo
- Controlar parámetros de los efectos
- Presentar información sobre el efecto



Plataforma de desarrollo

RaspberryPI 2B (www.raspberrypi.org)

- Computadora del tamaño de una tarjeta de crédito (palma de la mano)
- Conecta a un monitor
- Se puede utilizar en proyectos de electrónica
- Permite usar programas típicos (internet, hoja de cálculo, procesador de texto)
- Reproduce video de alta definición
- **Procesa audio en tiempo real!!**
- **Sistema operativo GNU/LINUX**
 - ~~CGRMA Satellite~~
 - Raspbian (2020)



Plataforma de desarrollo

RaspberryPI 2B (www.raspberrypi.org)

- Computadora del tamaño de una tarjeta de crédito (palma de la mano)
- Conecta a un monitor
- Se puede utilizar en proyectos de electrónica
- Permite usar programas típicos (internet, hoja de cálculo, procesador de texto)
- Reproduce video de alta definición
- **Procesa audio en tiempo real!!**
- **Sistema operativo GNU/LINUX**
 - ~~CGRMA Satellite~~
 - Raspbian (2020)



MobMuPlat

1. Create a user interface in the MobMuPlat Editor

2. Create an audio engine in PureData

3. Drag those two files into the MobMuPlat Documents folder in iTunes (iOS) or send them to your device storage (Android)

4. Play your app on your device!

Otras herramientas

EVA

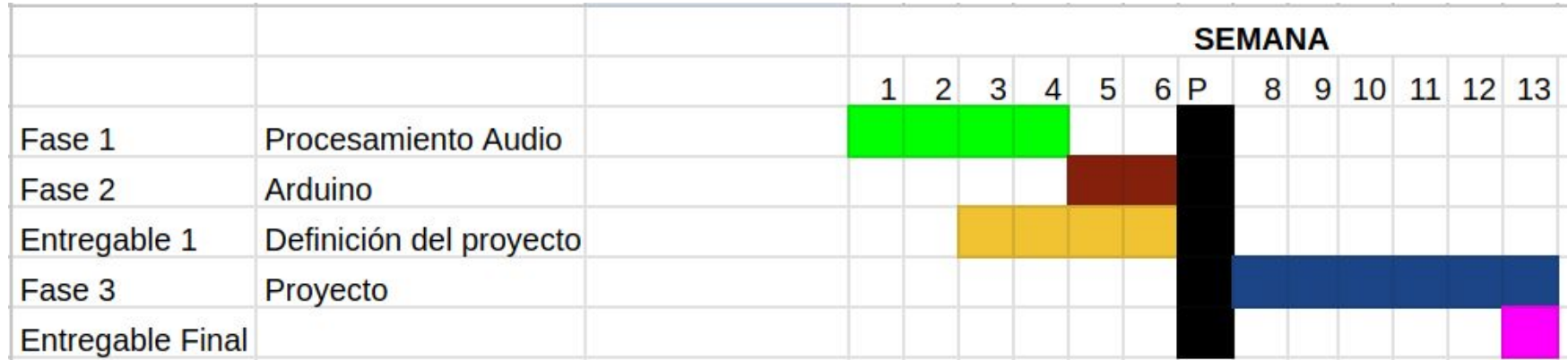
- Entorno Virtual de Aprendizaje
- Sistema integrado único, robusto y seguro para crear ambientes de aprendizaje personalizados.

Otras herramientas

EVA

- Disponible el material
- **Foro de novedades**
- **Foro de consultas**
- **Cuestionarios y tareas**
- etc.

Cronograma



Cronograma

Clase	Fecha	Tema	Clase	Fecha	Tema
1	10/3/2025	Introducción - Básico		5/5/2025	Parciales
2	17/3/2025	Tremolo	7	12/5/2025	Arduino+Raspberry
3	24/3/2025	Distorsion	8	19/5/2025	Presentacion proyecto
4	31/3/2025	Delay	9	26/5/2025	Proyecto
5	7/4/2025	Delay+Arduino	10	2/6/2025	Proyecto
5	14/4/2025	Turismo	11	9/6/2025	Proyecto
6	21/4/2025	Arduino+Raspberry	12	16/6/2025	Proyecto
	28/4/2025	Parciales	13	23/6/2025	Proyecto

Sobre las clases

Horario

Asistencias

Evaluaciones

Consultas

Modalidad de trabajo

Acceso a computadoras

Feriatos

Clase cancelada

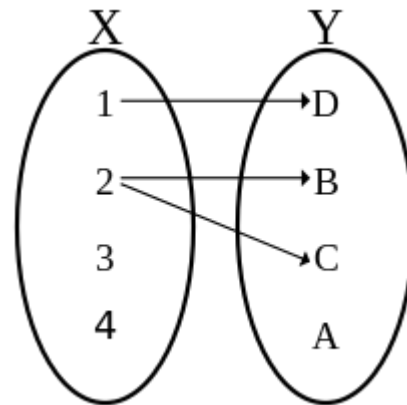
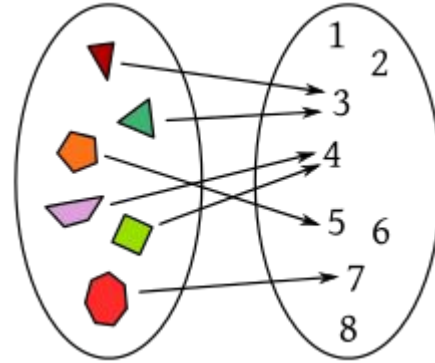
Aprobación

- Venir a todos los talleres
- Hacer todas las entregas individuales (60% con posibilidad de re-entrega)
- Trabajar en equipo para las entregas grupales
- Presentaciones
- Realizar el proyecto final
- Video del proyecto

Grupos

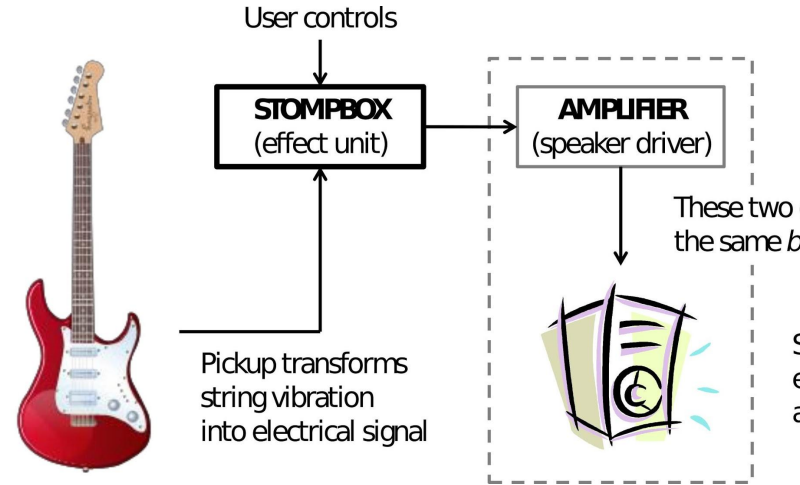
Funciones

Definición:



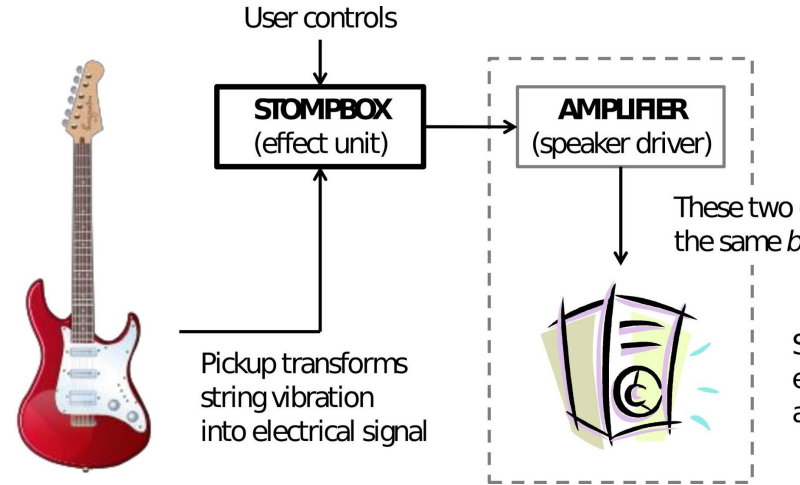
En nuestro curso

- Herramienta matemática para modelar fenómenos.



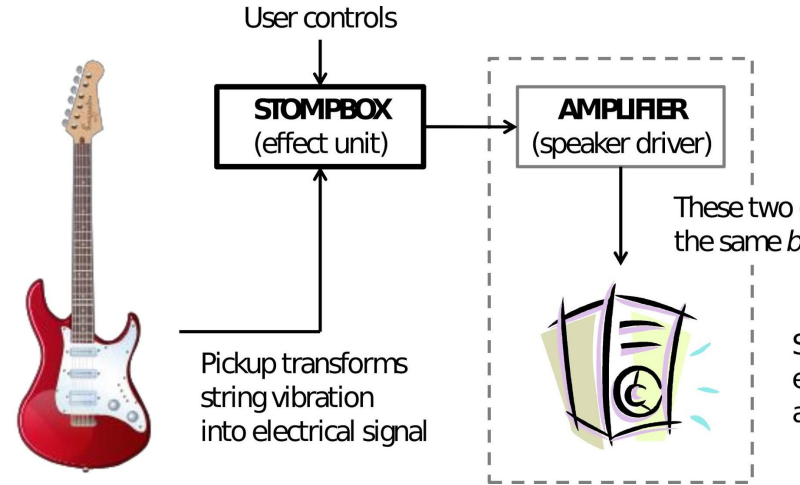
En nuestro curso

- Herramienta matemática para modelar fenómenos.
- Ejemplo:
 - Desplazamiento del cono de un parlante.
 - La corriente que pasa por la bobina del parlante
 - El movimiento de una cuerda de guitarra
 - El campo magnético que ese movimiento genera en el espacio.



En nuestro curso

- Herramienta matemática para modelar fenómenos.
- Ejemplo:
 - Desplazamiento del cono de un parlante.
 - La corriente que pasa por la bobina del parlante
 - El movimiento de una cuerda de guitarra
 - El campo magnético que ese movimiento genera en el espacio.
- La variable independiente: el tiempo



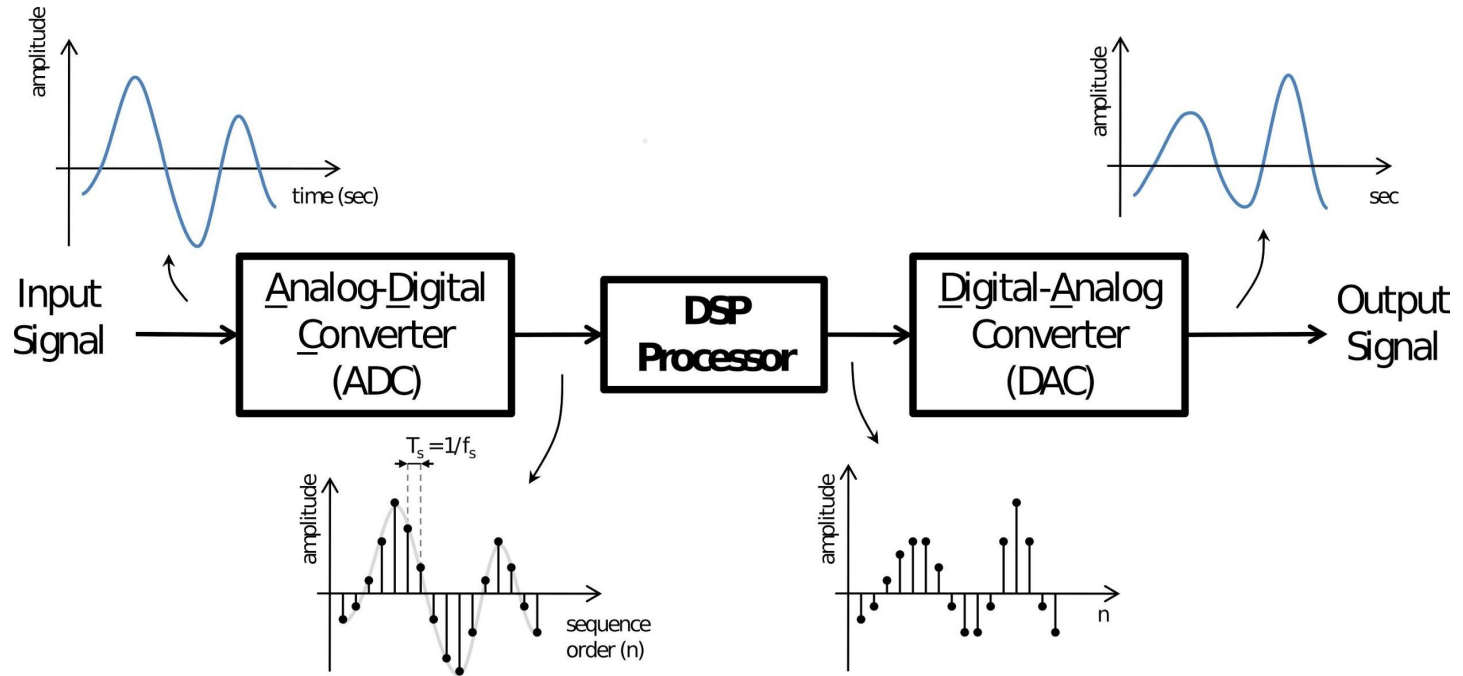


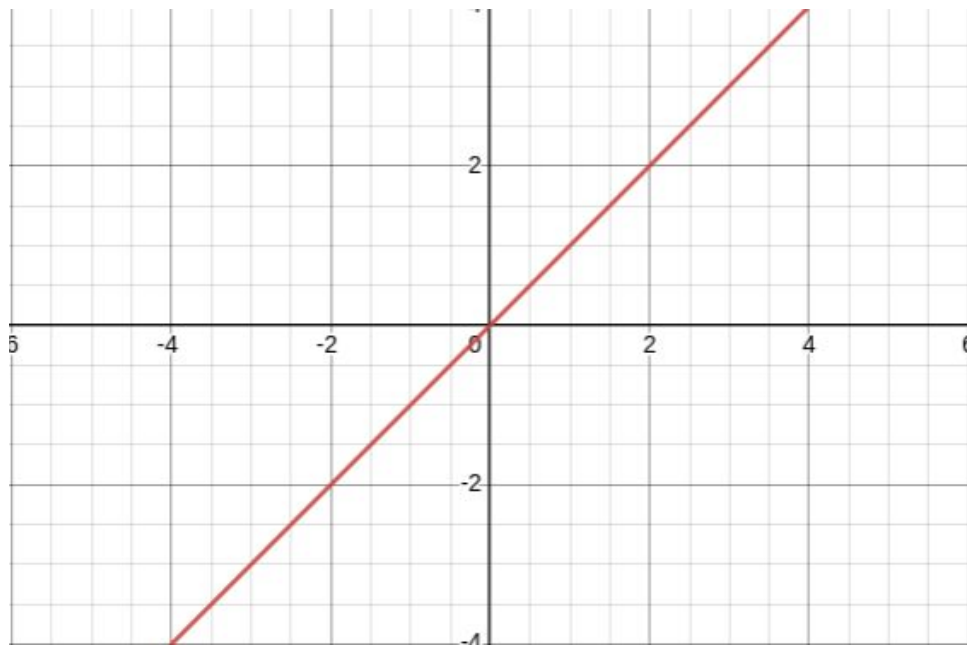
Imagen tomada del curso Stompbox Design CCRMA [3]

Funciones

$$y = f(x) = ax + b$$

Funciones

$$y = f(x) = ax + b$$

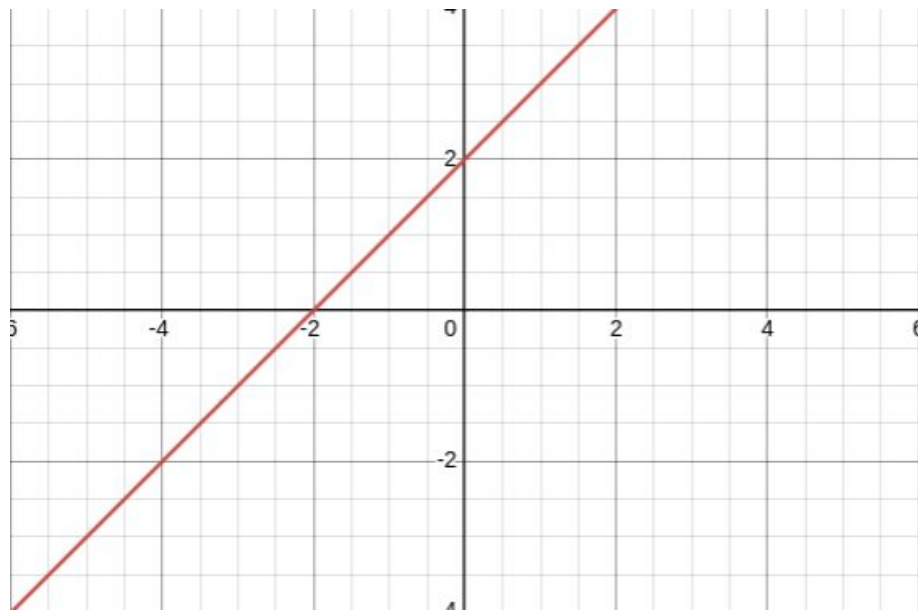


Funciones

$$g(x) = f(x) + n$$

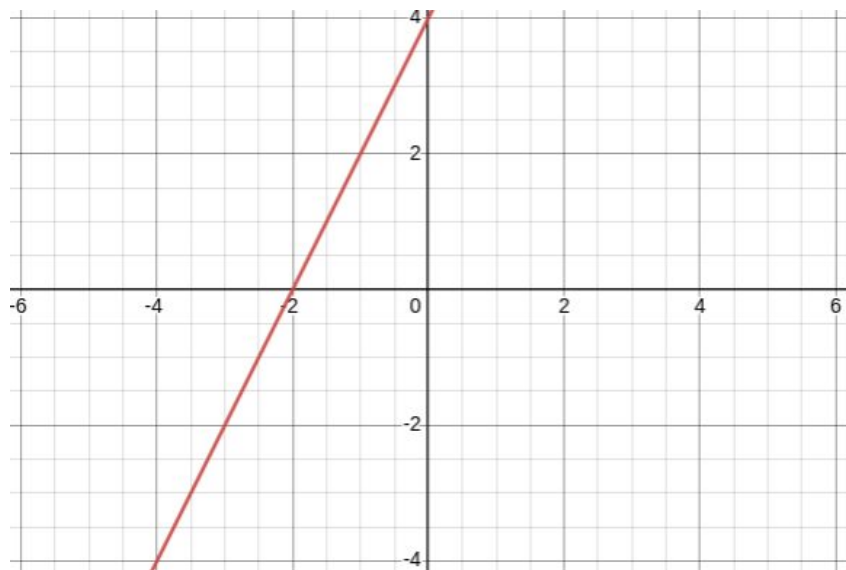
Funciones

$$g(x) = f(x) + n$$



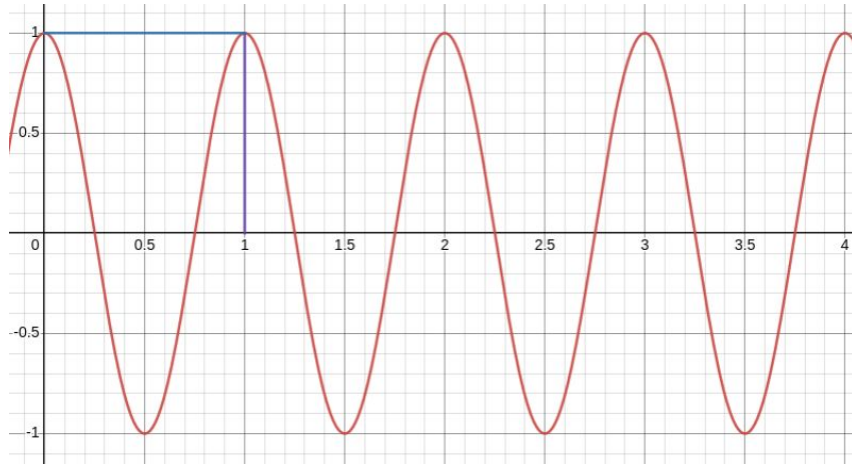
$$g(x) = K f(x)$$

$$g(x) = K f(x)$$



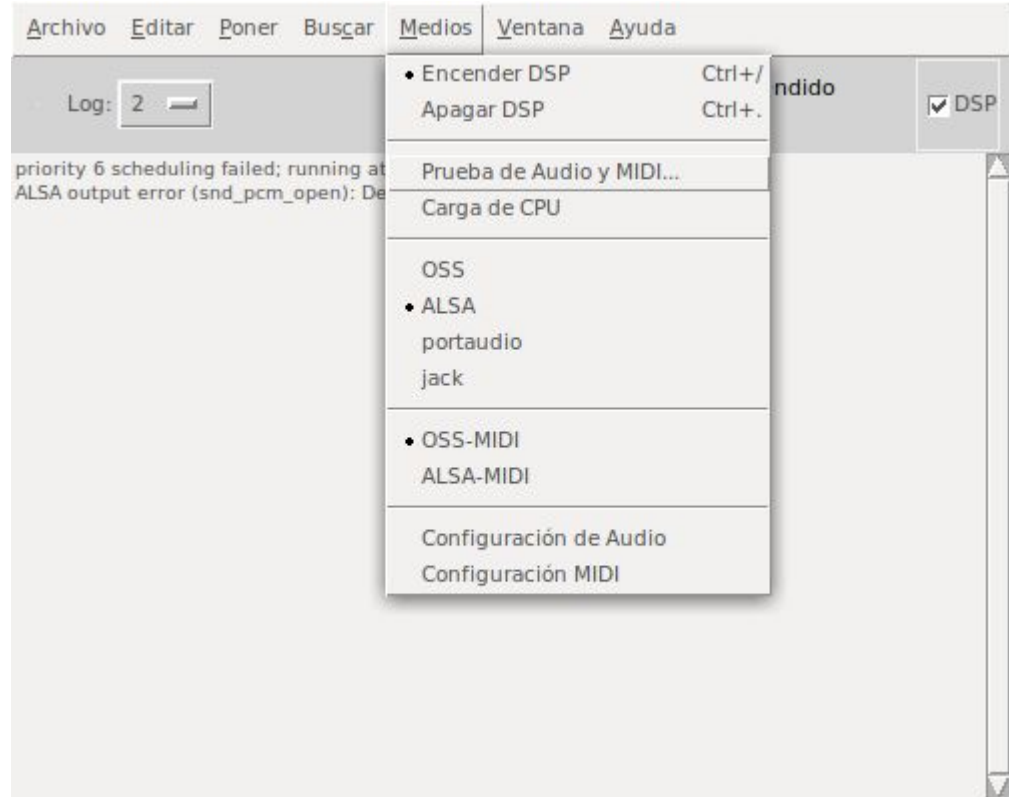
Funciones

$$f(x) = \cos 2\pi x$$



Actividad 1

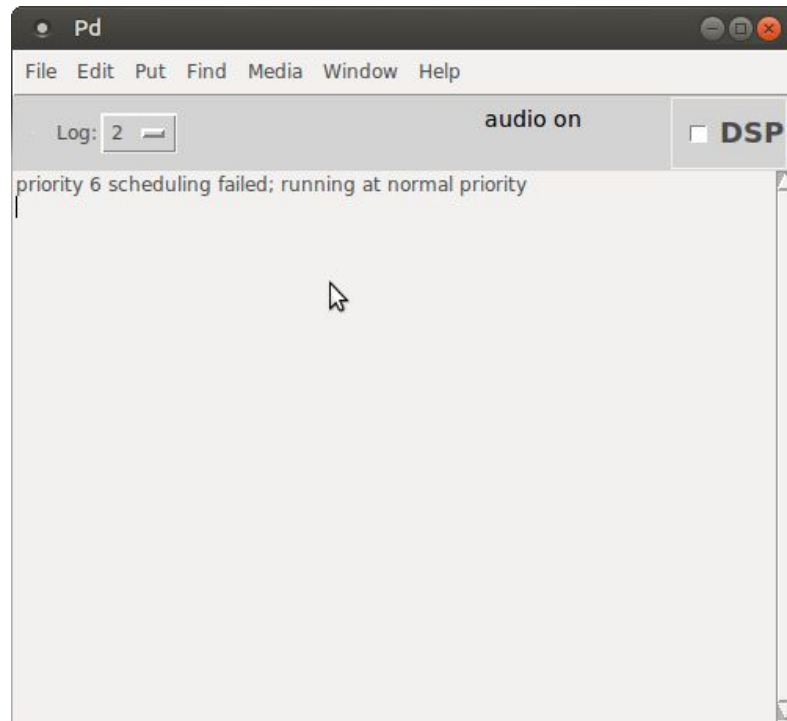
- iniciar puredata:
 - <https://puredata.info>



Puredata

Puredata (www.puredata.info/)

- Se muestra la consola con:
 - Librerías cargadas
 - Errores cuando existen
 - Es el lugar donde se imprimen los mensajes



- Probar que funcione el audio:

medios-> prueba de audio y

midi

testtone.pd - /usr/share/puredata/doc/7.stuff/tools

Archivo Editar Poner Buscar Medios Ventana Ayuda

Welcome to Pd ("Pure Data"). You can use this window to test audio and MIDI connections. To see Pd's DOCUMENTATION, select "getting started" in the Help menu.

TEST TONES

80 noise 66 65 0 0 0 0 0 0 0 0 input-hipass

60 tone 69 pitch 1 2 3 4 5 6 7 8 ALL NONE

OFF 69 pitch 1 2 3 4 5 6 7 8 NONE

0 dB 440 HZ (100 max)

AUDIO INPUT (RMS dB)

AUDIO OUTPUT ON/OFF

input-monitor-gain 0

MIDI IN

notein

stripnote

ctlin

MIDI OUT

pd audio

pd tests

pd midi

channel assign:

<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1-8
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3-10
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5-12
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	7-14
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	9-16
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	11-18
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	17-24
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	25-32

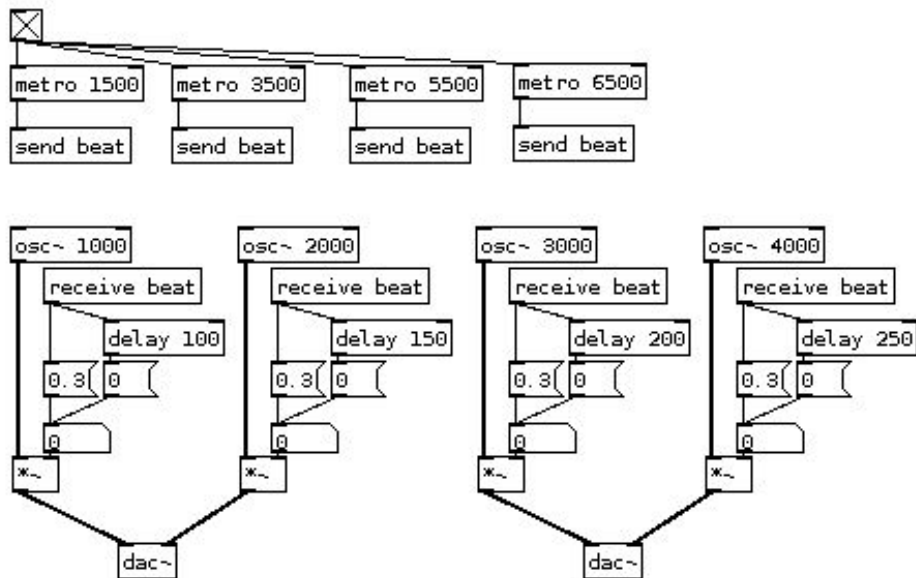
in out

Pd is Free software under the BSD license. See LICENSE.txt in the distribution for details.

Puredata

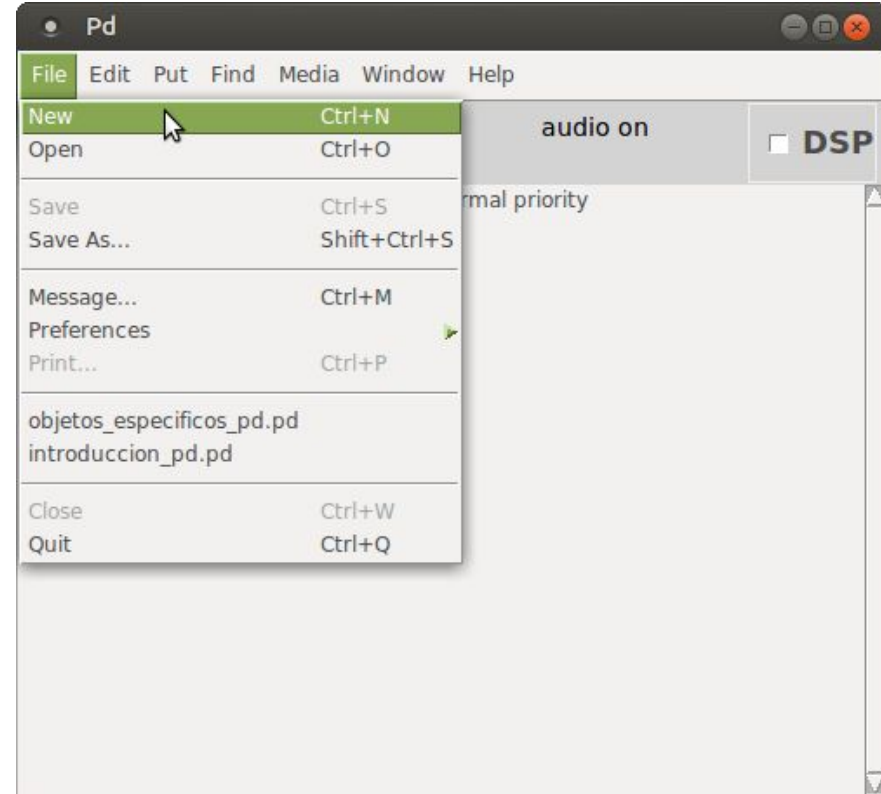
Puredata (www.puredata.info/)

- Lenguaje de programación visual
- Interconectar objetos gráficos
 - Distintos elementos:
 - Objetos
 - Mensaje
 - Numero
 - Simbolo
 - Comentario
 - Elementos gráficos
 - Etc.
 -



Actividad 2 - Básico de PD

- Iniciamos el programa:
- Para comenzar abrimos un “patch” nuevo
- Modos de trabajo:
 - Modo edición
 - Modo ejecución
 - Cambia Ctrl+E
 - Notar que cambia el puntero.



Actividad 2 - Básico de PD (Control de volumen)

- Agregar Objeto. Ctrl+1
- Osc~ ver Help
- Insertar multiplicador, Vslider, DAC
- Habilitar DSP y escuchar

Tenemos nuestro controlador de volumen!!

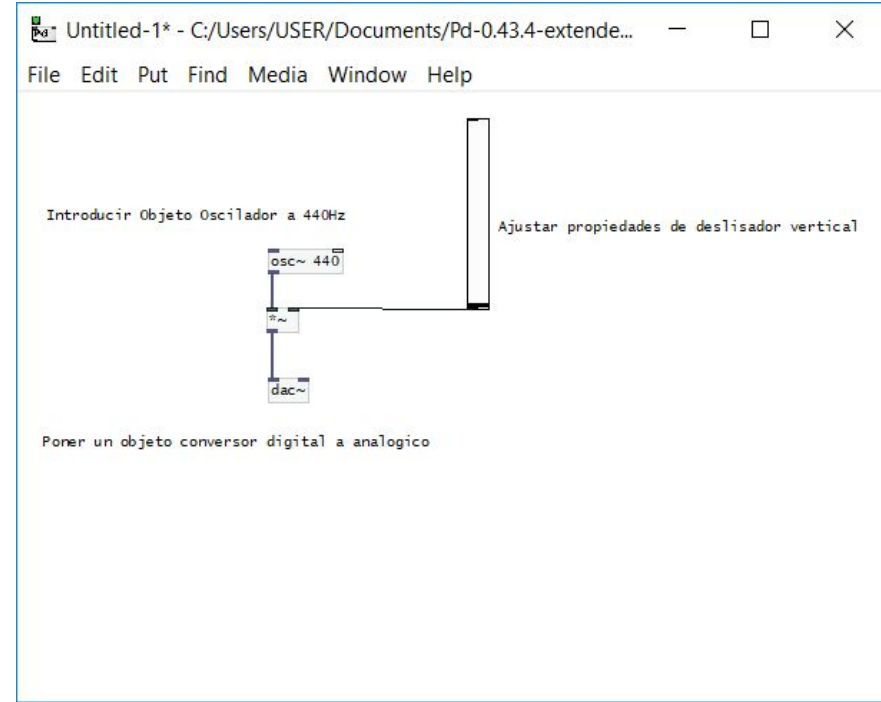
- Qué pasa con el sonido al mover el control de volumen?

Actividad 2 - Básico de PD (Control de volumen)

- Agregar Objeto. Ctrl+1
- Osc~ ver Help
- Insertar multiplicador, Vslider, DAC
- Habilitar DSP y escuchar

Tenemos nuestro controlador de volumen!!

- Qué pasa con el sonido al mover el control de volumen?



Actividad 2 - Básico de PD

- Agregar un deslizador horizontal para cambiar la frecuencia del oscilador.

Repaso

Consola

Objetos

Elementos gráficos (GUI)

- Slider o control deslizable
 - Vertical o horizontal
 - Propiedades - Valor máximo y mínimo entre otras cosas

Objetivos

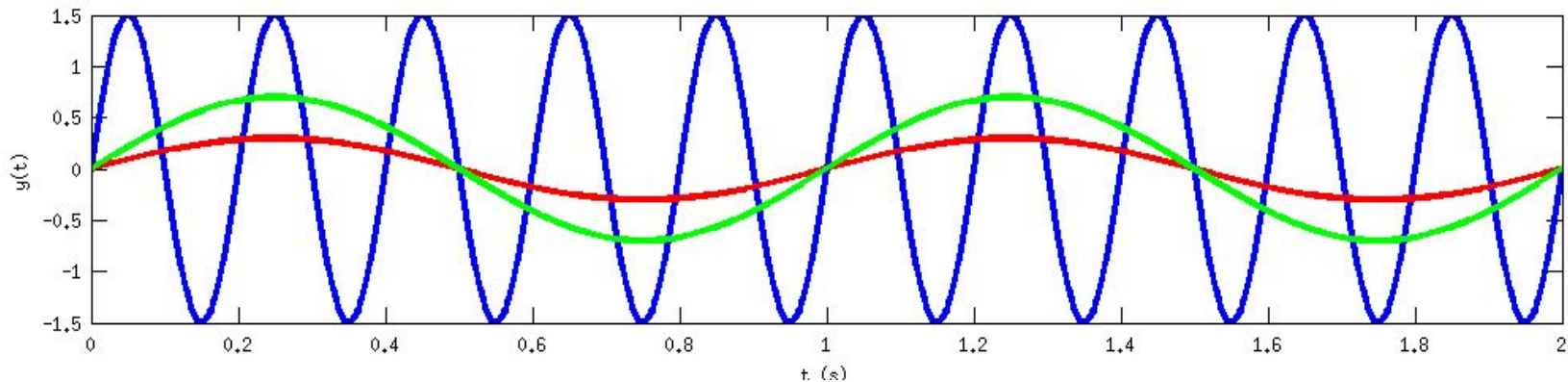
Familiarizarse con puredata y sus operadores

- Señales de audio (~) y de control
 - Limites
- Números
- Entradas caliente y fría (hot and cold)
- Mensajes para especificar parámetros
- Comentarios

Procesamiento digital de señales de audio (clase 1)

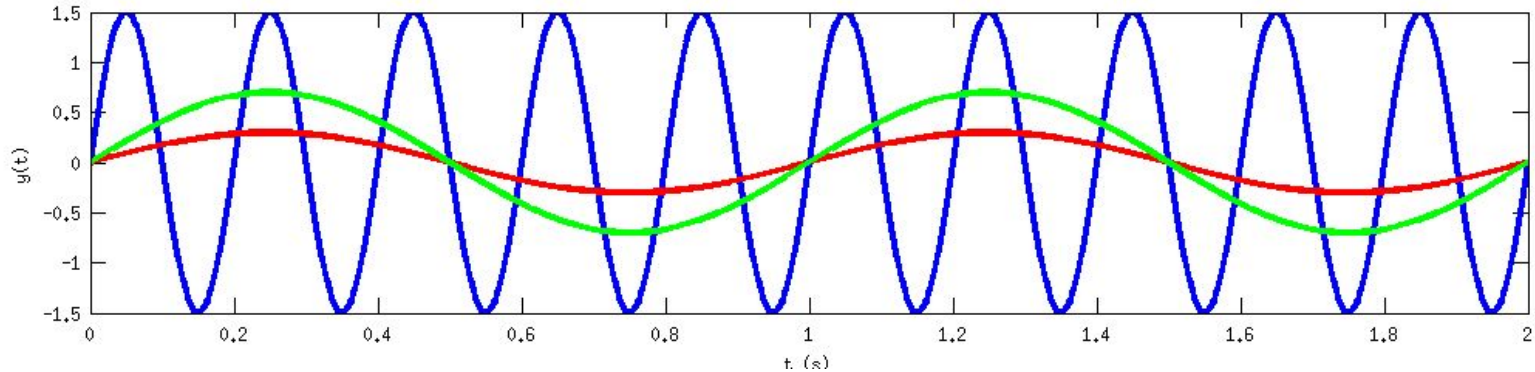
- Qué es la frecuencia?
 - Funciones periódicas
 - Inverso del periodo
- Rango audible
 - Frecuencias entre 20 Hz y 20.000 Hz
- Sinusoide

$$y = A \cos 2\pi ft$$

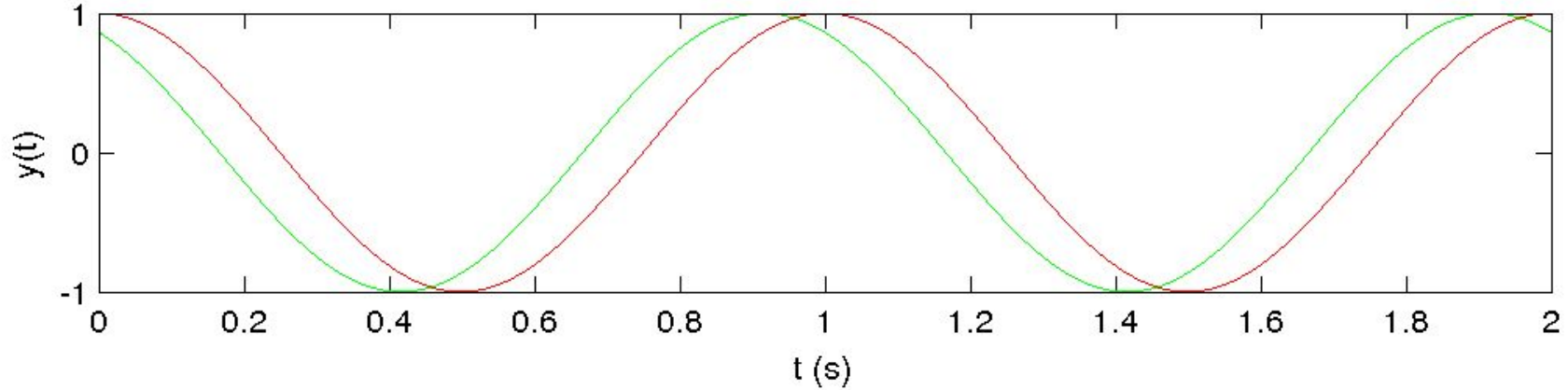


Procesamiento digital de señales de audio (clase 1)

- $A=1.5, f=5$
- $A=0.7, f=1$
- $A=0.3, f=1$



Procesamiento digital de señales de audio (clase 1)



$$y(t) = \cos 2\pi t \quad y(t) = \cos\left(2\pi ft + \frac{\pi}{6}\right)$$

Tarea semana 1

- Crear un programa en pd clase1.pd que:
 - Genere dos señales de audio sinusoidales, las sume y las envíe a la salida de audio

$$f(t) = A_1 \cos(2\pi f_1 t) + A_2 \cos(2\pi f_2 t)$$

- Tenga controles de amplitud y frecuencia con elementos gráficos
- Pueda enviar un mensaje para fijar los valores de amplitud y frecuencia
 - $f_1=440$ y $f_2=442$
 - $A_1=1$ y $A_2=1$
- Esté comentado el código
- **Comentar lo escuchado y buscar alguna relación trigonométrica que permita explicar el fenómeno cuando las amplitudes son iguales $A_1=A_2=1$.**

Referencias

1. Programando Música Electrónica en Pd :<http://lucarda.com.ar/pd-tutorial/index.html>
2. <http://cargocollective.com/max-pd-tutorial/Introduccion-a-pd>
3. Stompbox design CCRMA Esteban Maestre Romain Michon https://ccrma.stanford.edu/wiki/Stompbox_2016
4. El sistema operativo GNU <https://www.gnu.org/home.es.html>
5. The linux kernel archive <https://www.kernel.org/>
6. Arduino www.arduino.cc