

### **Taller: Edición de sonido (Nivel Inicial)**

**Docente:** Nicolás Cecinini

**Carga horaria:** 1 hora por clase (frecuencia semanal)

**Duración:** 8 clases - *miércoles 12:00 a 13:00 Hs*

**Requisitos participantes:** *debe tener conocimientos básicos sobre el funcionamiento de su computadora y su sistema operativo. Espacio suficiente en el disco rígido para la instalación del programa 200MB y la carga del material didáctico aportado para el curso 2GB.*

#### **Necesidades para participantes:**

a) Imprescindibles: una computadora con conexión a internet, el sistema operativo es indiferente OSX o Windows, un buen par de auriculares, la aplicación Zoom para participar en las clases y una cuenta de mail.

b) Opcionales: *monitores de audio de campo cercano (tipo edifier RT1000 o mejores) conectados a la computadora, en caso de tener estos opcionales recomiendo contar con una habitación en lo posible separada del resto de la vivienda.*

**Presentación y fundamentación:** Adquirir los conocimientos básicos sobre la física del sonido conjuntamente con la Instalación y seteo en nuestro ordenador del editor de audio Reaper para la posterior, edición y manipulación de muestras de audio.

### **Desarrollo de los contenidos**

- Instalación y configuración del programa Reaper (DAW, digital audio workstation)
- Física del sonido. Parámetros en los que se miden sus distintos aspectos, frecuencia, intensidad, sonoridad, coloración, timbre, como percibimos este fenómeno, acústica de los recintos, recomendaciones para mejorar nuestra escucha, etc.
- Se propondrán ejercicios a realizar entre las clases para entrenar la escucha reducida y que cada participante pueda evaluar las condiciones de su sistema de reproducción, relacionando estas experiencias con el material teórico aportado.
- Edición de sonido, creamos y seteamos una sesión, configuramos nuestro directorio de trabajo de manera de no perder ningún archivo, creamos pistas de reproducción, insertamos plugins de medición y generación de ruido para entender la cadena de audio, insertamos audios a nuestra sesión, vemos las distintas herramientas de edición y manipulación, ventana de render y formatos de exportación.

El docente propondrá en cada clase una guía escrita teórico/práctica de los menús del programa más una serie de archivos de audio, proponiendo en cada simple paso actividades que permitan aplicar las herramientas descritas en la guía. De esta manera el alumno tendrá la posibilidad de ir incorporando estos conocimientos descritos en la guía mediante actividades prácticas relacionadas.