

Medios Electrónicos

Es el siglo XXI. Ya nada es como lo conocíamos desde que los medios tecnológicos entraron en nuestras vidas diarias. El arte y la música no es ajeno a la innovación: las últimas posibilidades técnicas permiten convertir nuestros computadores en orquestas o estudios de grabación: lo único que necesitamos es el conocimiento técnico en herramientas software y mucha creatividad.

Programa General de Estudios Taller de extensión

Medios Electrónicos Iniciación

Unidad 1

Propiedades físicas del sonido.
Introducción a los sistemas digitales.
Convertidores A/D – D/A.

Unidad 2

Introducción a Reason 3.0: Funcionamiento, partes, ruteo, flujo de señal.
Introducción a su funcionamiento. Parámetros principales. Definición de drumkit.
Fundamentos de gramática musical, formación de patrones rítmicos.
Introducción a la secuenciación rítmica: la Redrum.
Manejo básico.

Unidad 3

Funcionamiento del secuenciador. Protools.
Composición musical a partir de samples pregrabados secuenciadores y máquinas de ritmo.
Fundamentos de la grabación de audio. Grabación de voces.
Trabajo final: Composición musical.

Medios Electrónicos 1

Unidad 1

Introducción a la síntesis sustractiva.
Síntesis de sonido: El Subtractor, el Maelström.
Osciladores y formas de onda. Parámetros que modifican la forma de onda.
Módulo FM y ring modulator.

Unidad 2

Concepto de envolventes. Aplicación a envolventes de filtro, de modulación, de volumen.
Osciladores de baja frecuencia.
Aplicación en creación de patches y alteración de otros existentes.
Aplicación de conceptos de gramática y armonía a la creación musical.
ReWire: Integración de Reason al Protools multitrack para la grabación de audio.

Unidad 3

Controladores de dinámica: Velocity, wheels, triggers, controllers.
Creación de patches: Bajos, pads, leads, drones, perc, fx, strings, brass, organs.
Uso del sintetizador integrado al secuenciador.
Combinación con máquinas de ritmo.
Trabajo final: Composición de temas musicales.

Medios Electrónicos 2

Unidad 1

Introducción al sampling.
Sampleo: el NN-19, NN – XT.
Mapeo de samples.
Módulo de edición: oct, semi, fine, sample, stand.

Unidad 2

Envolventes de volumen y de filtro.
Oscilador de baja frecuencia.
Controllers.
Creación y uso de patches.
Usos creativos del sampling.

Unidad 3

Integración con sintetizadores y drums.
Análisis de estilos y tendencias contemporáneas, ensayos e investigación.
Creación musical en géneros musicales contemporáneos, características y aplicación.

Medios Electrónicos 3

Unidad 1

Introducción a los procesadores y efectos.
Efectos y parámetros: Delay, reverb, distortion.
Procesadores: EQ, limiter maximizer, compression, exiter.

Unidad 2

Funcionamiento del estudio de grabación.
Técnicas de grabación de los diferentes instrumentos.
Uso adecuado de efectos según los propósitos estéticos. Análisis musical.
Técnicas de mezcla.

Unidad 3

Creación de temas musicales completos.
Exportación parámetros de calidad y formatos de audio.
Fundamentos de masterización, prensaje.

Medios Electrónicos

Taller de extensión