



FORMATO DE PUBLICACIÓN DE MATERIALES DE AUDIO Y CÓDIGO

Nombre del archivo de audio
<ol style="list-style-type: none">1. Palo de lluvia moviendo arriba abajo2. Palo de lluvia moviendo arriba abajo y con golpe
Descripción del material que el archivo contiene (máximo 100 palabras)
<p>1) Palo de lluvia moviendo arriba abajo</p> <p>Con ambas manos agarré verticalmente el palo de lluvia. Lo levante unos 10 cm del suelo Lo moví hacia arriba y en seguida hacia abajo hasta golpear un tapete. El movimiento fue rápido lo que produce que las semillas internas suban y bajen, golpearse entre sí, entre las paredes del palo y rebotar cuando se golpea en el suelo del palo de lluvia.</p> <p>El sonido se captó con un micrófono de condensador. Se grabó con ardour 5</p> <p>2) Palo de lluvia moviendo arriba abajo y con golpe</p> <p>Con ambas manos agarré verticalmente el palo de lluvia. Lo levante unos 4 ó 5 cm del tapete de plástico que se encuentra en el suelo Lo moví hacia arriba y en seguida hacia abajo hasta golpear un tapete. El movimiento fue rápido lo que produce que las semillas internas suban y bajen, golpearse entre sí, entre las paredes del palo y rebotar cuando se golpea en el tapete.</p> <p>El sonido se captó con un micrófono de condensador. Se grabó con ardour 5.</p>



**Enlace del archivo de audio publicado en la plataforma
freesound.org**

1) <https://freesound.org/s/501167/>

2) <https://freesound.org/s/501166/>

**Nombre de los dos archivos de código en Pure Data, SuperCollider y/
o Arduino**

Pure data
Folder **pdCode** (jcMain.pd, jc_modulo_efectos.pd, jc_modulo_openFile.pd,
jc_modulo_playSound.pd)

Arduino
Folder **ArduinoMidiDrums** (ArduinoMidiDrums.ino)

**Descripción de los códigos y de la manera en la que estos se
vinculan a través de algún protocolo informático (máximo 200
palabras)**

El código Pure Data capta notas midi y de acuerdo al sonido seleccionado lo reproduce. En si primero se selecciona dos archivo de audio para la nota midi 37 y nota midi 40. El código pure data esta configurado para estas notas pero se pueden cambiar.

El código Arduino capta golpes con sensores y los convierte a notas midi, estas notas son enviadas por MIDI y pure data las convierte en sonido.



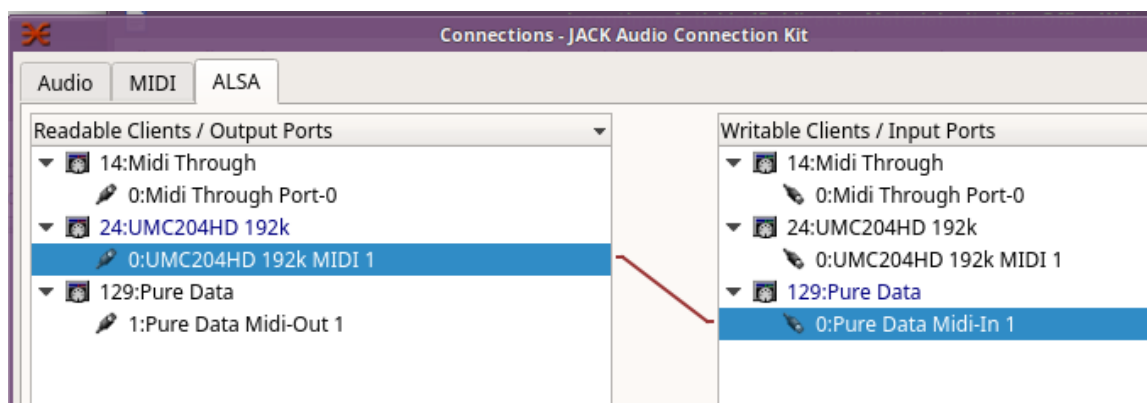
Enlace de los códigos publicados en la plataforma Github

<https://github.com/coutino/proyectoFinal>

Nombre, enlace y descripción de otros materiales de audio, video, imagen, código, etc. que contenta tu proyecto y que quieras compartir con tus compañeros y compañeras de curso.

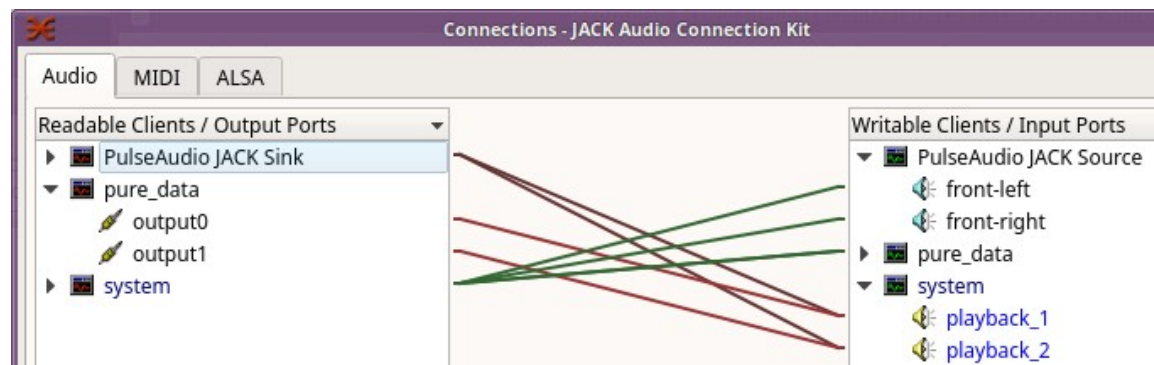
Utilice jack para las conexiones internas entre arduino, interfaz de audio (UMC204HD) y pure data.

Para MIDI:

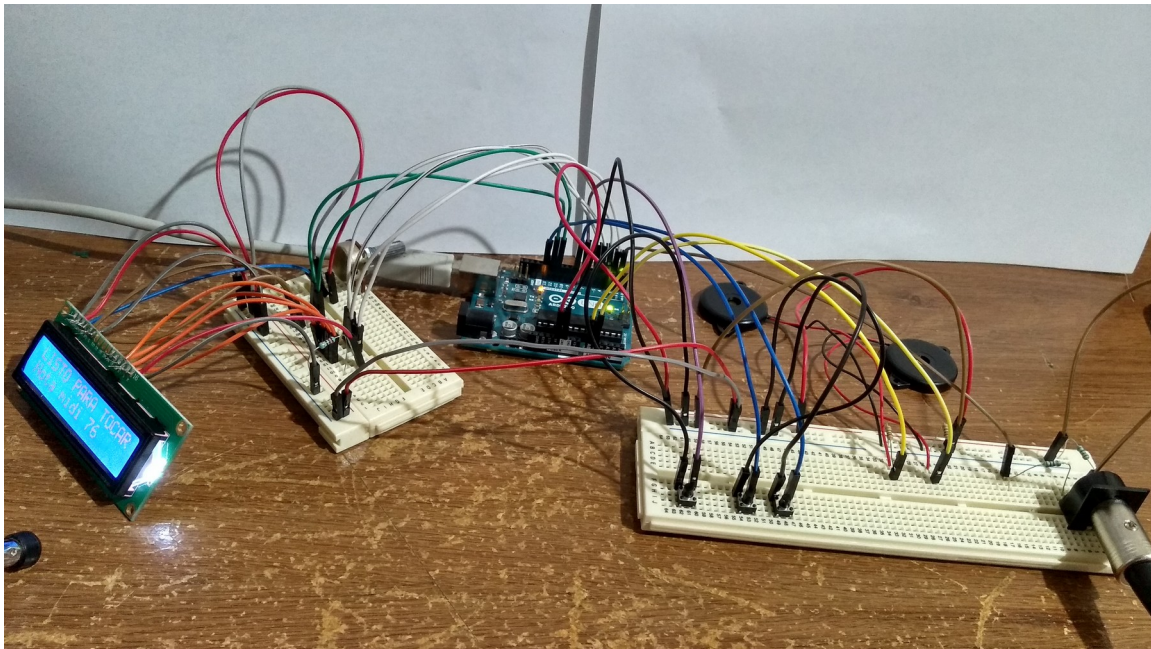




Para el audio:



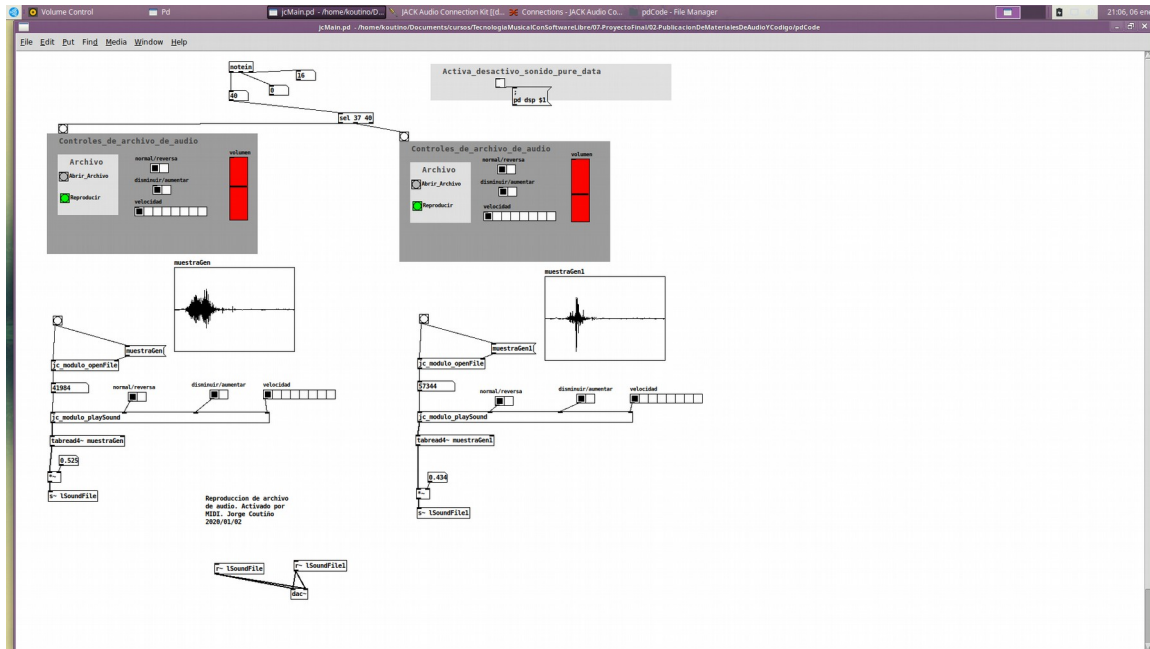
Arduino:



Los detalles de la tarjeta estan en
https://github.com/coutino/ArduinoMidiPortInterface/blob/master/JorgeCoutino_tmc5s4-InterfazMIDI-Arduino.odt



Pure data:



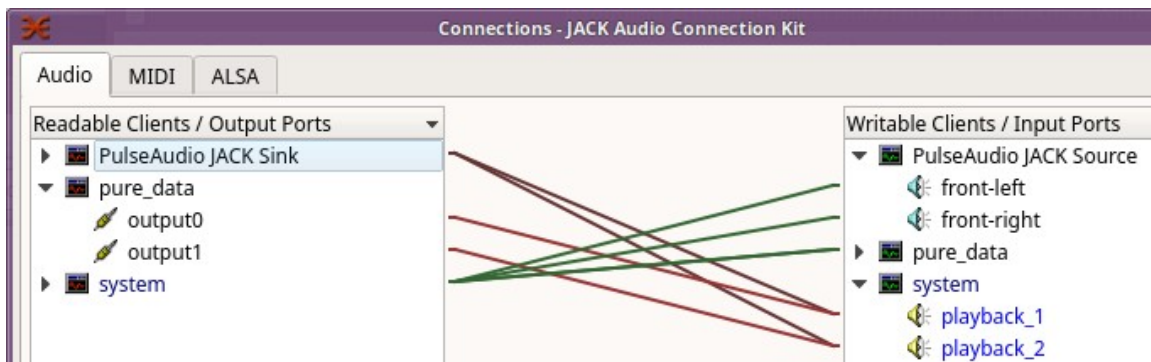
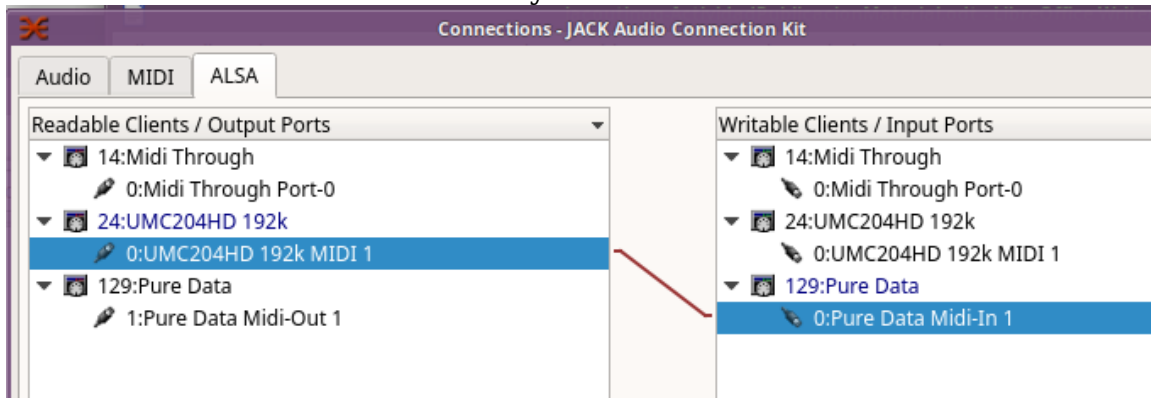


Para realizar las conexiones

En la computadora conecte la interfaz de audio y la tarjeta arduino
Conecte un cable MIDI del puerto midi-arduino a la entrada de la interfaz de audio.

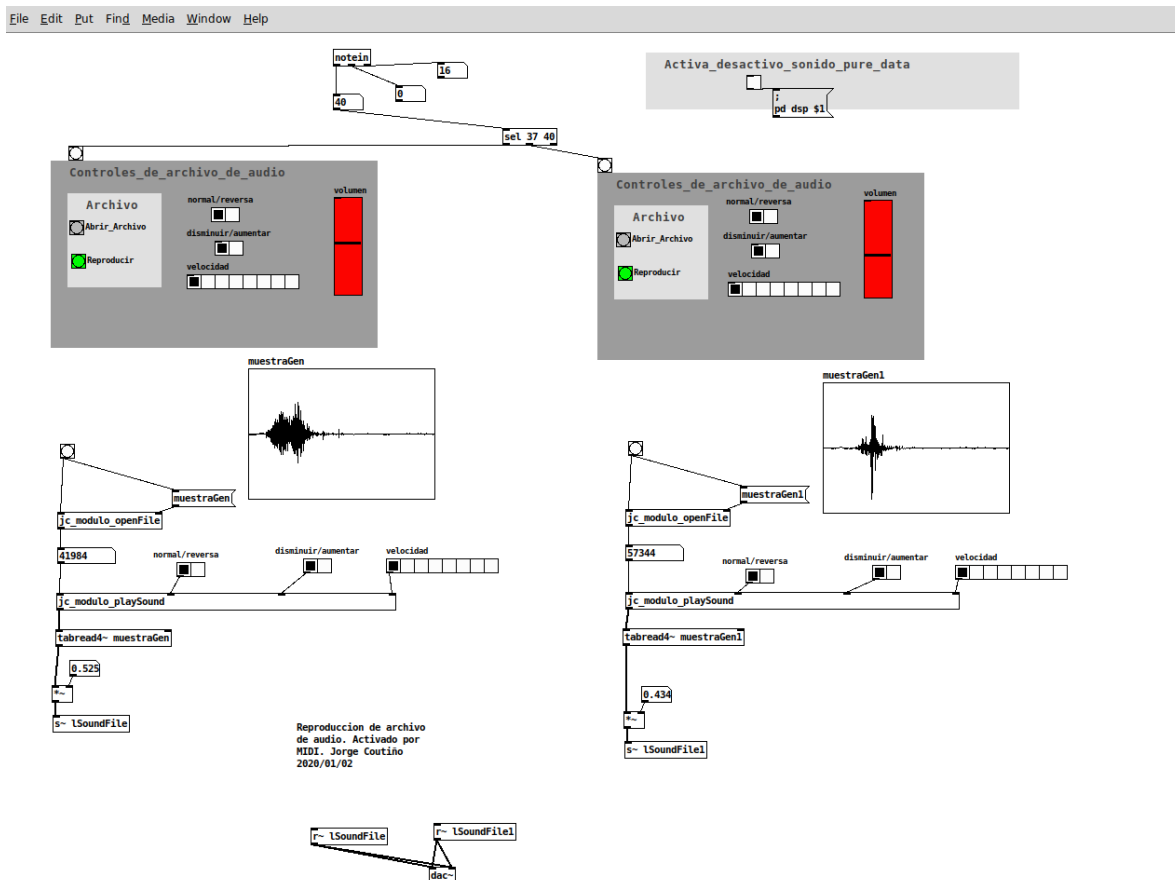
Inicie QjackCtl y Pure data con el código que se encuentra en el folde pdCode (jcMain.pd)

Establecí las conexiones de midi y audio:





En pure data abri los archivos de audio (palo de lluvia):





Las configuraciones de pure data

