

1 VISIÓ GENERAL
REGIONS
RETALLAR I FADES
NAVEGACIÓ

ZOOMS
DRECERES
REIXETA
ARXIUS I CARPETES

2 CADENA D'ÀUDIO
GRAVAR
PLAYLISTS

3 MARCADORS
PUNT D'EDICIÓ

4 EQUALITZACIÓ
DELAY
REVERB
AUTOMATITZACIÓ

5 MODES D'EDICIÓ
BUS AUXILIAR
ENVIAMENTS

Taller d'Ardour

ardourbcn@riseup.net
maruti.cat/ardour



VISIÓ GENERAL

The image shows the Ardour DAW interface with several key components highlighted by yellow callouts:

- menú de transport:** The transport control panel at the top left, including buttons for Stop, Play, Record, and other transport functions.
- rellotges:** The clock display at the top center showing the current time (00:00:18:00) and the project's timecode (010|01|0000).
- regles:** The top section of the track editor, showing the timeline with bars, beats, and tempo markers.
- mesclador de pista:** The vertical mixer on the left side of the track editor, featuring faders, mute/solo buttons, and other mixing controls for each track.
- Editor list:** The track list on the right side of the interface, showing a list of tracks (Master, drums_1, drums_2, drums_3, guitar, vocals.2, etc.) with checkboxes for various track properties.

REGIONS



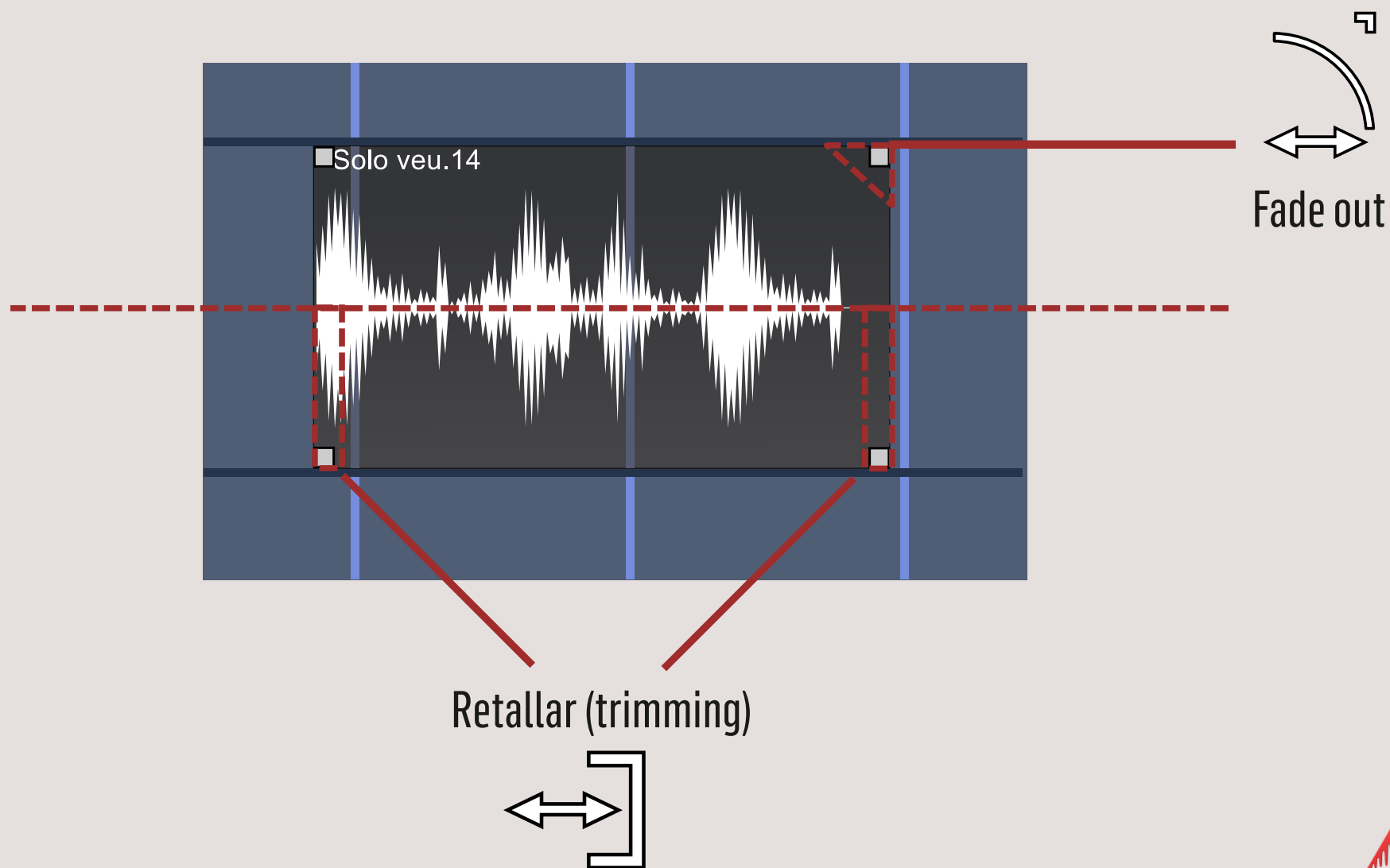
Seleccionar rang



Selecciona i mou
la regió



RETALLAR I FADES



NAVEGACIÓ

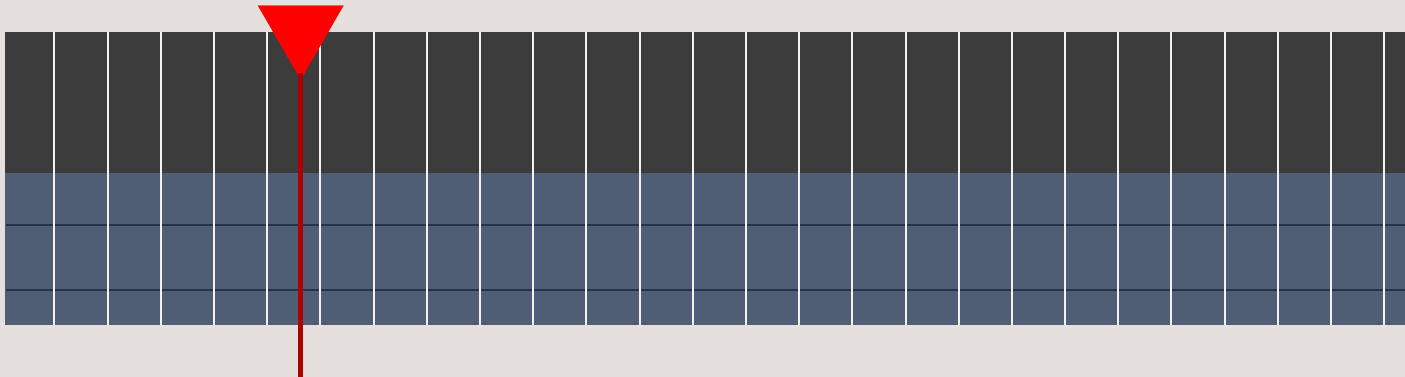
Desplaçar-se verticalment



Desplaçar-se horitzontalment



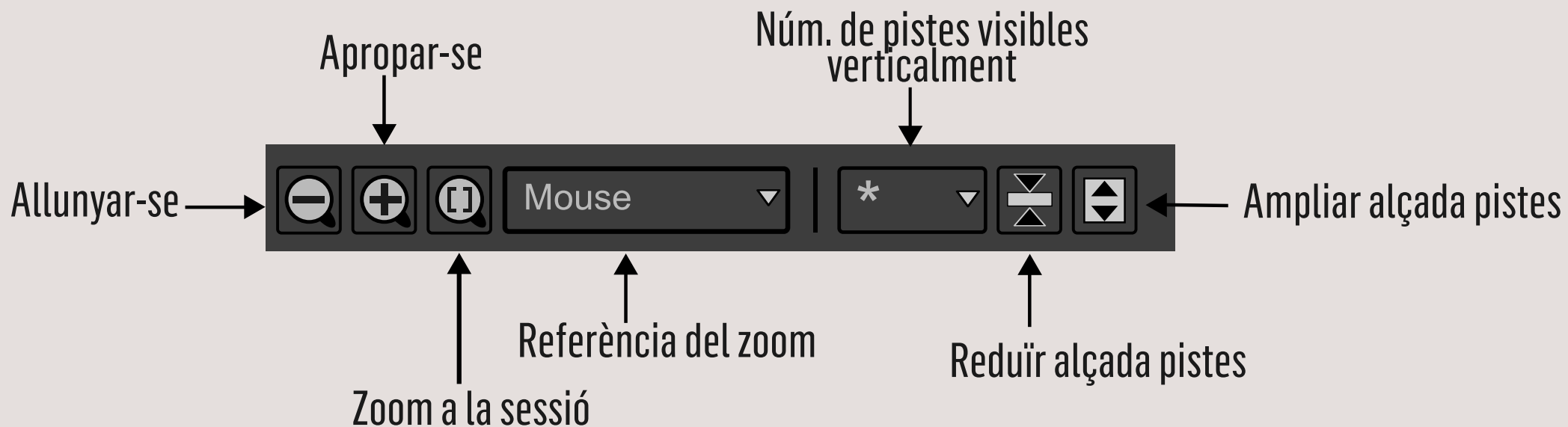
Col·locant la marca activa (playhead) a la zona de regles



Moure's per la vista general de sessió (summary)



ZOOMS



Ctrl

+



Fem zoom amb rodeta del mouse (MMB, middle mouse button)

DRECERES

S Tallar en 2 o més regions (split)

J Retallar pel principi (trim front)

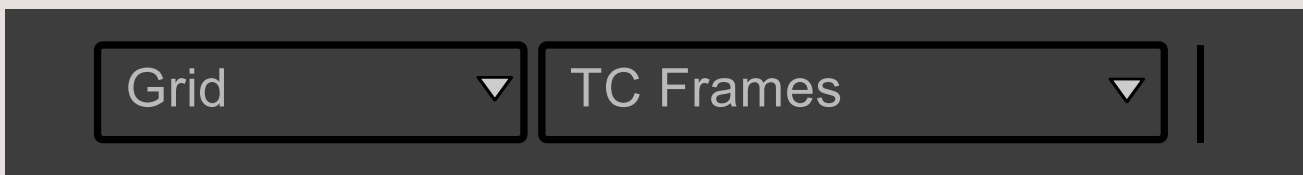
K Retallar pel final (trim back)

Crear nova pista **Ctrl** +  + **N**

Importar arxiu **Ctrl** + **I**

Exportar **Ctrl** + **E**

REIXETA



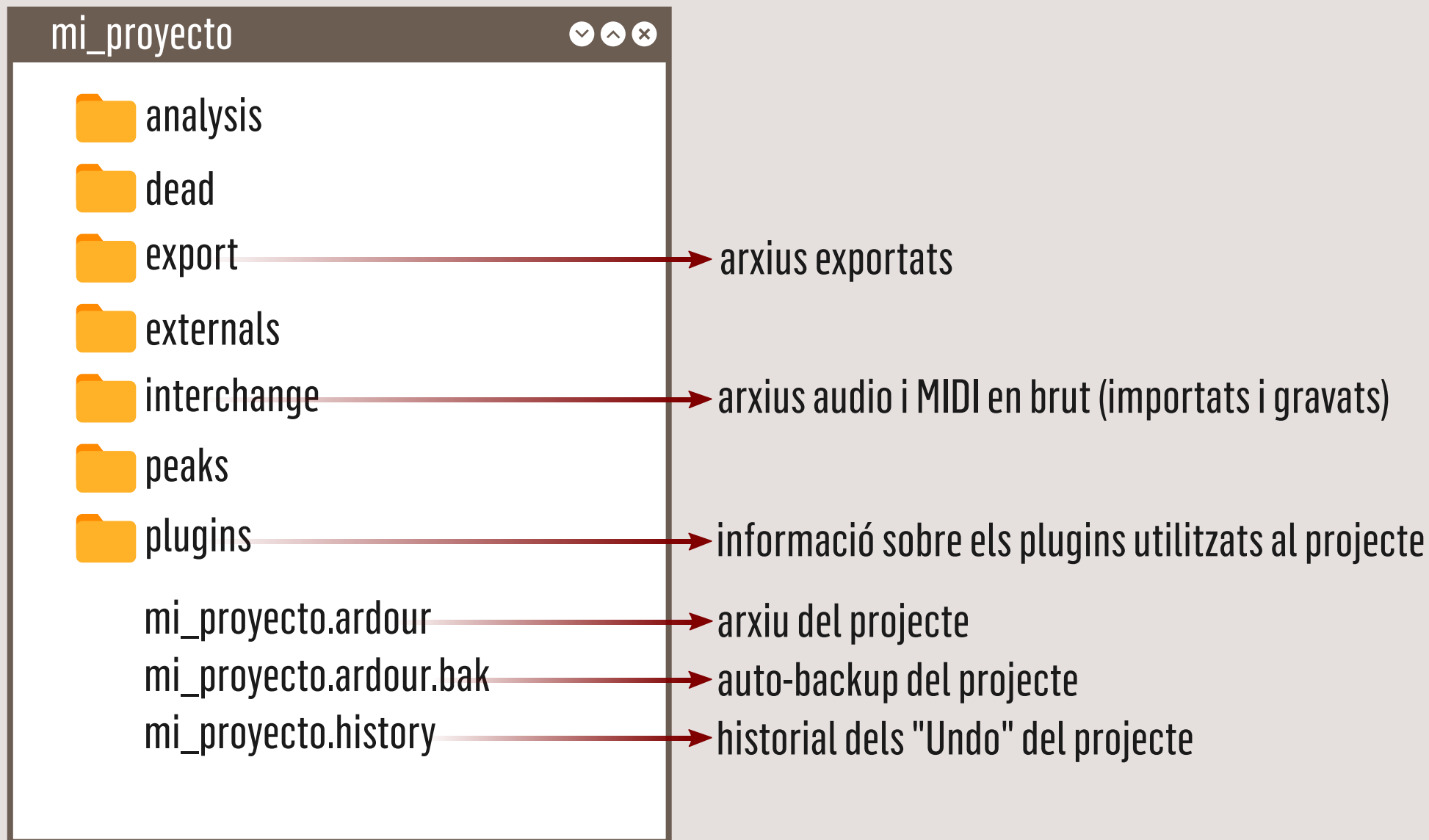
↓
Grid / Rejilla

↓
Unitats de rejilla (snap)

- Activada: desplaçament i edició s'ajustarà a la reixeta
- Desactivada: desplaçament i edició lliure

Escollim les unitats (frames, segons, negres, corxeres, compassos, etc.)

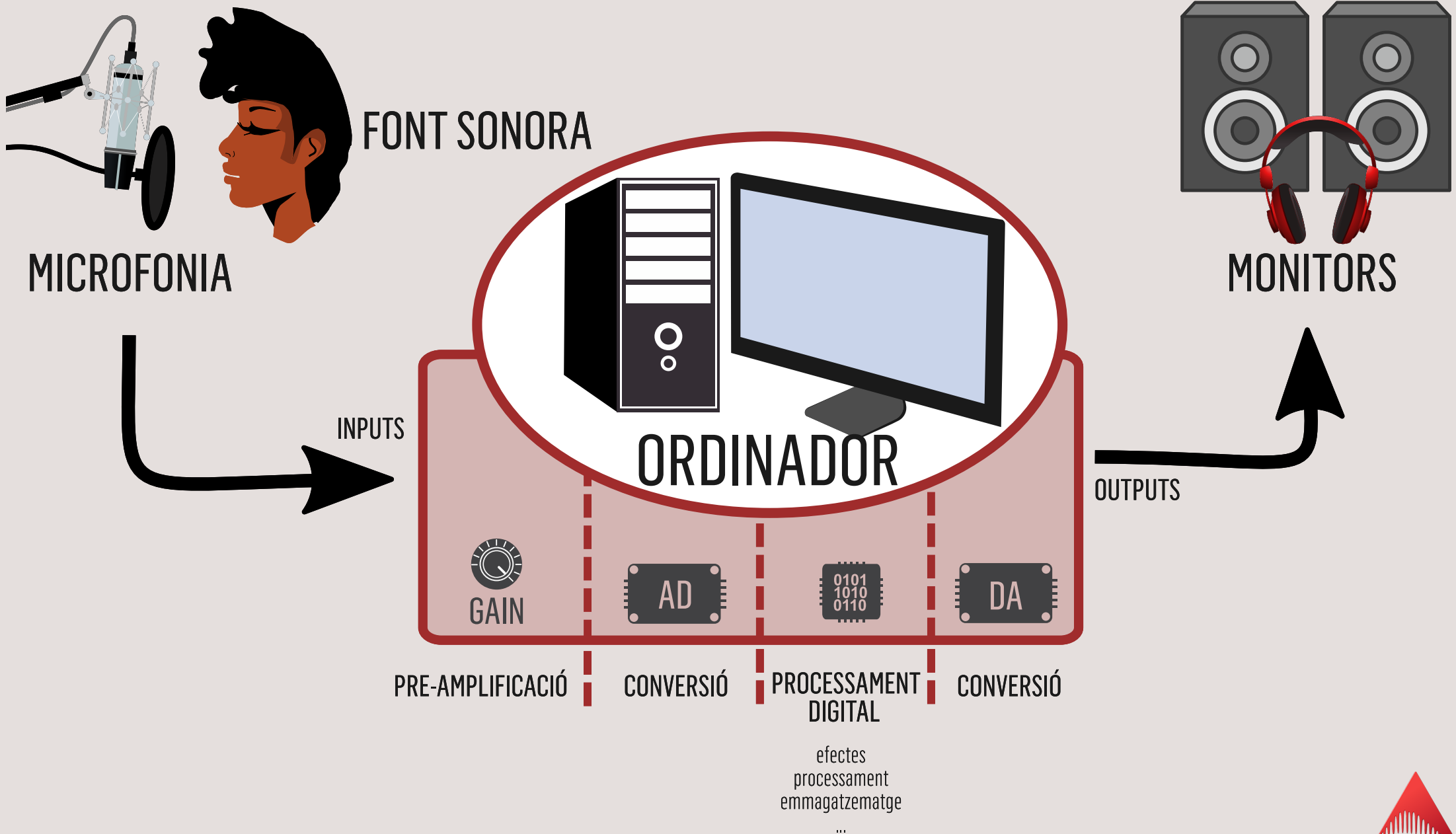
ARXIUS I CARPETES



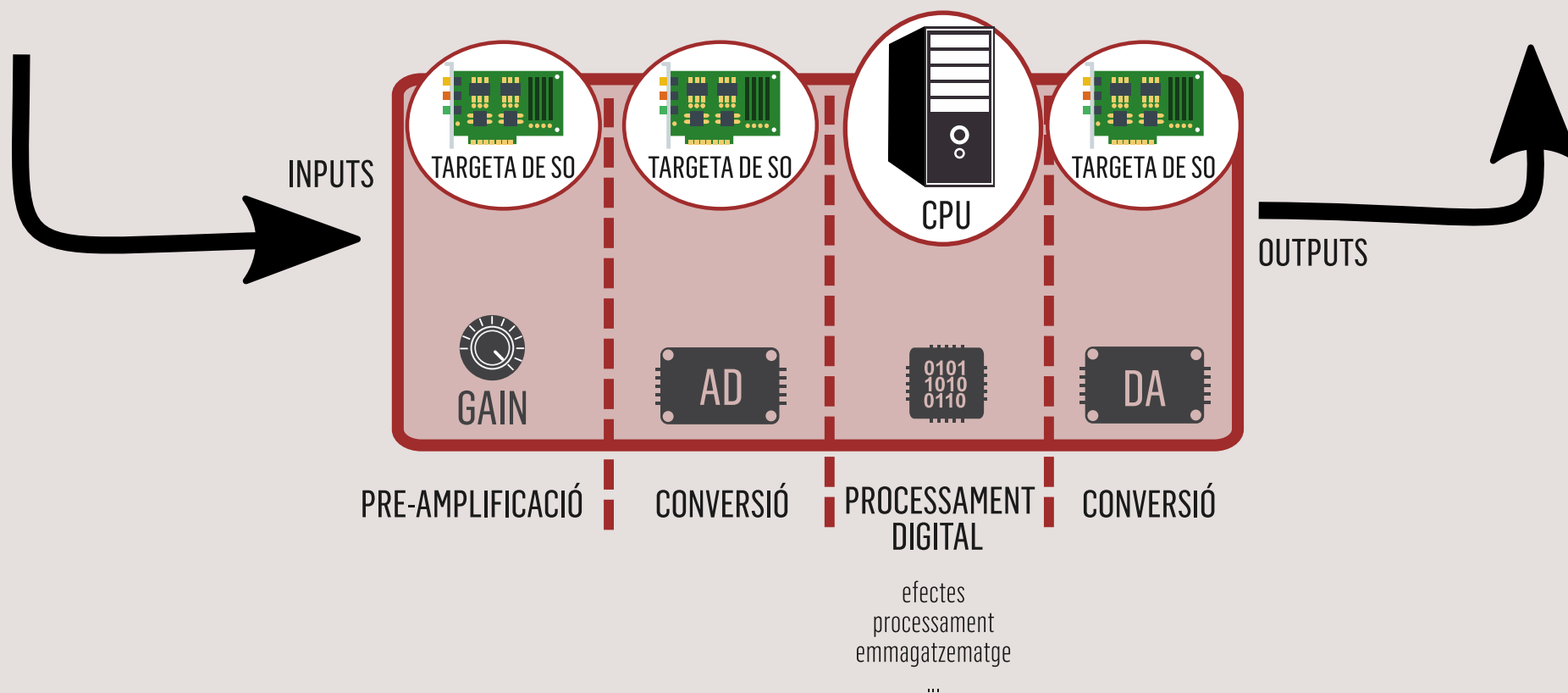
The image shows a file explorer window titled "mi_proyecto" with a list of folders and files. Red arrows point from the items in the list to their respective descriptions:

- analysis
- dead
- export → arxius exportats
- externals
- interchange → arxius audio i MIDI en brut (importats i gravats)
- peaks
- plugins → informació sobre els plugins utilitzats al projecte
- mi_proyecto.ardour → arxiu del projecte
- mi_proyecto.ardour.bak → auto-backup del projecte
- mi_proyecto.history → historial dels "Undo" del projecte

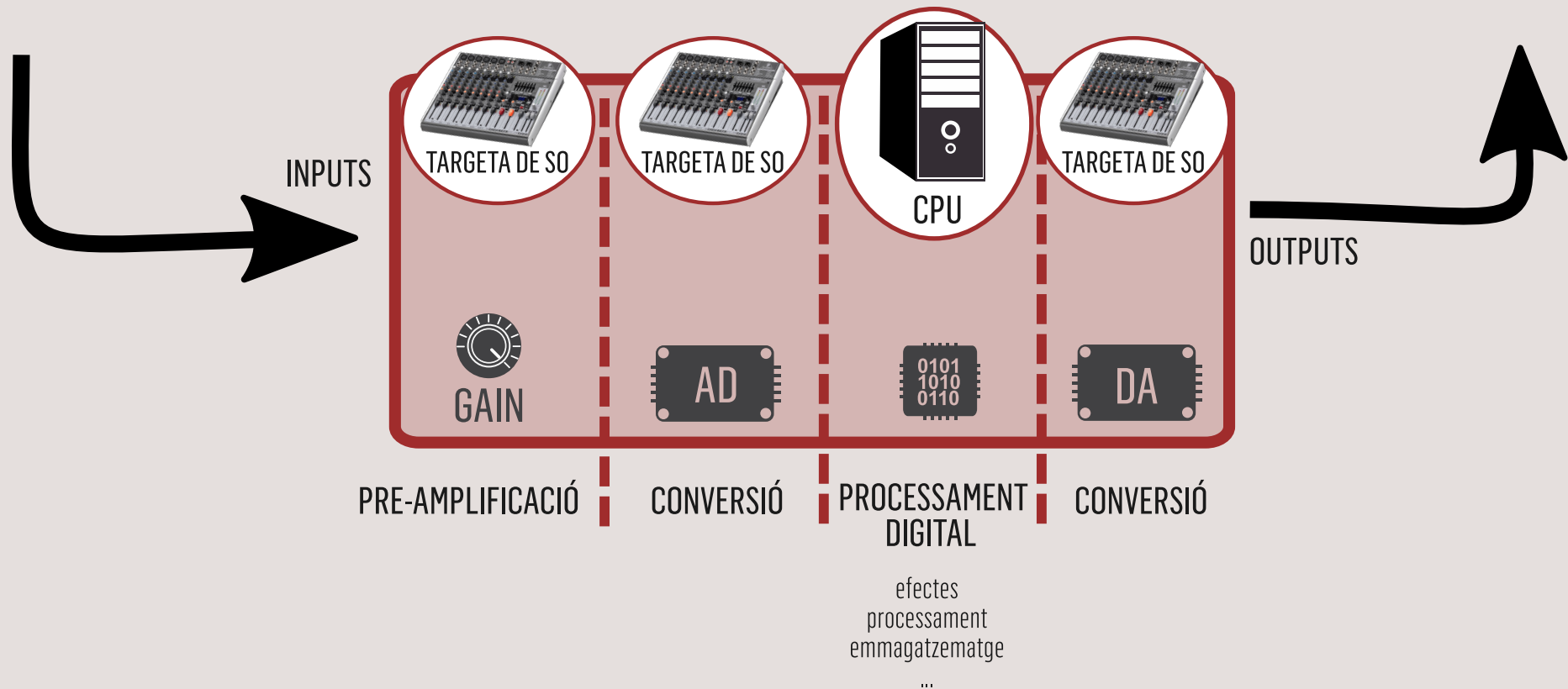
CADENA D'ÀUDIO



CADENA D'ÀUDIO





CADENA D'ÀUDIO

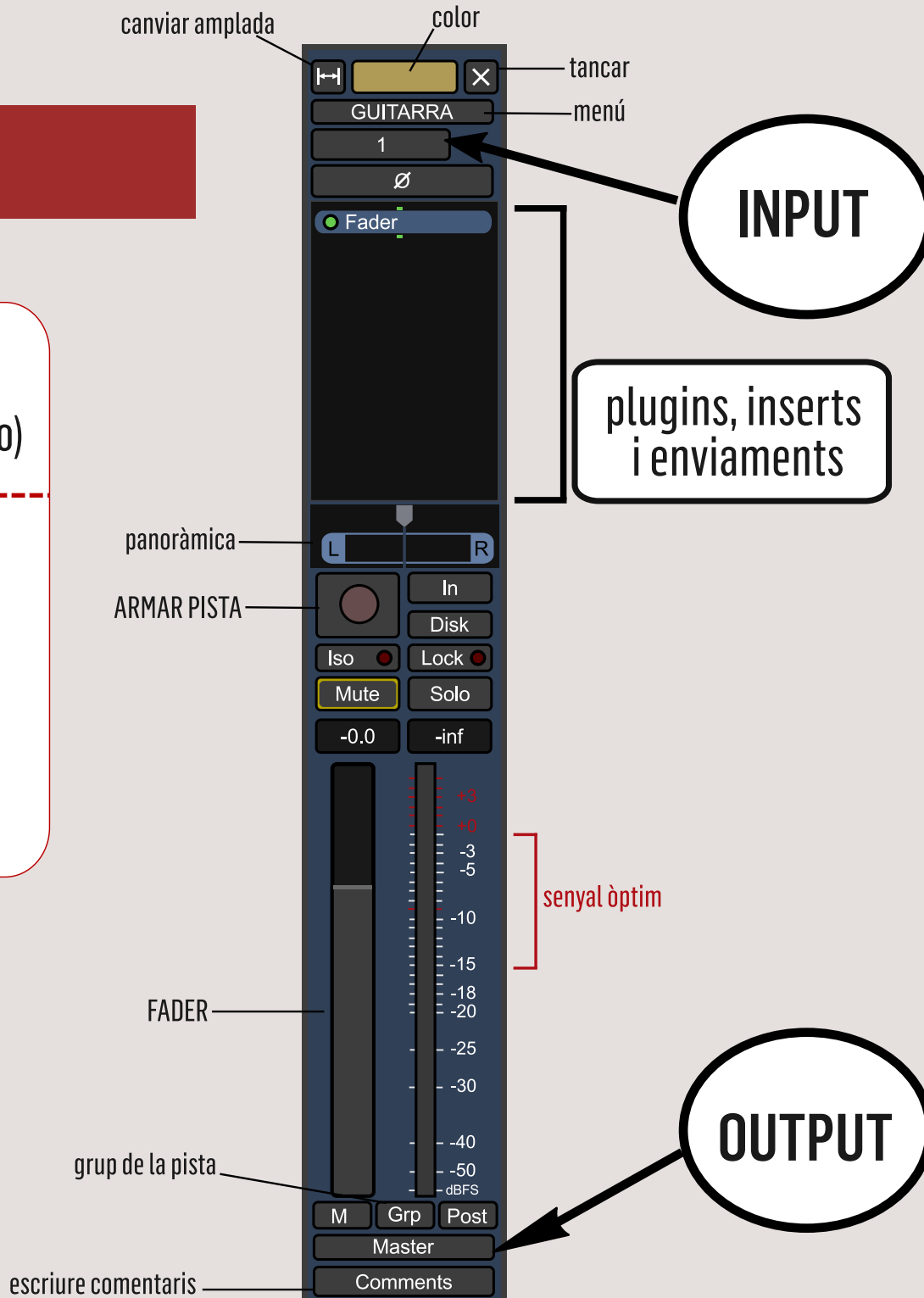


GRAVAR

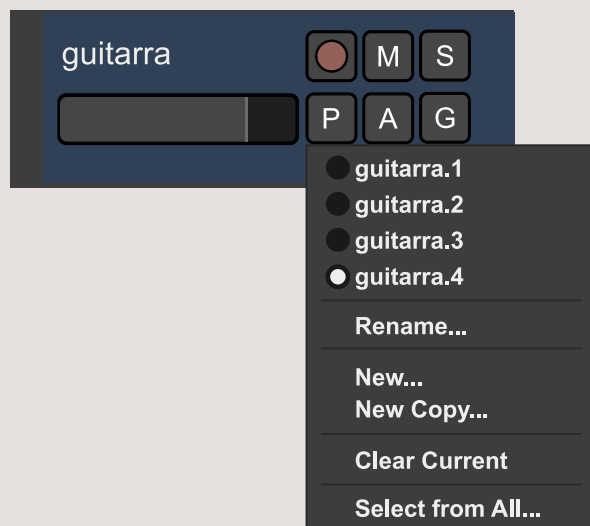
- 1 Fer connexions (per microfonia o línia)
- 2 Ajustar nivells d'entrada (a la targeta de so)

- 3 Establir INPUT a pista
- 4 Armar pista o pistes 
- 5 Armar Ardour (a la barra de transport)
- 6 Gravar 

Podem armar Ardour i iniciar gravació (passos 5 i 6) amb:



PLAYLISTS

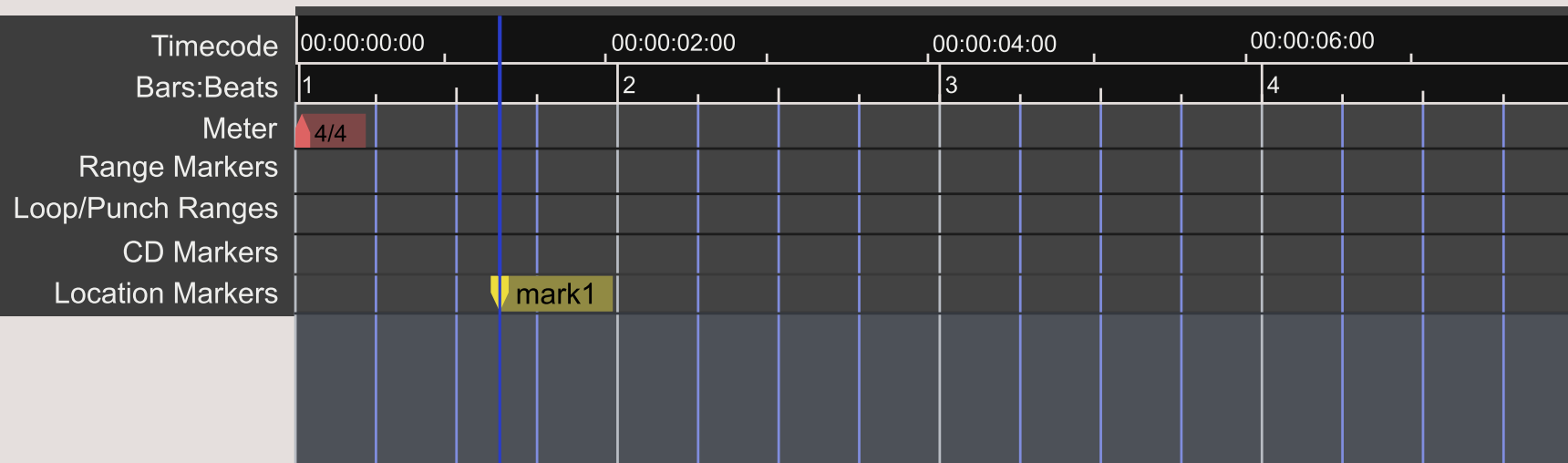


Les playlists són essencials per optimitzar recursos i mantenir un ordre



També podem gravar playlists amb pistes agrupades (takes)

MARCADORS



① Establir l'estat de la rejilla (activa/no activa, unitats)

② Crear marcador on tinguem el cursor amb **TAB**

③ Fem l'operació: →

Enganxar regió d'àudio

Ctrl + V

Tallar regió d'àudio

S

Retallar regió d'àudio

J o bé K

Aliniar regió d'àudio

A

PUNT D'EDICIÓ

Playhead ▼

Punts d'edició

Playhead

Marker

Mouse

El punt d'edició afectarà a totes les operacions d'edició que efectuem (enganxar, tallar, escapçar, alinear, etc.)



Naturalment també afectarà com es troba la reixeta (activada o no, en quines unitats)

Editarem segons on es trobi el cursor

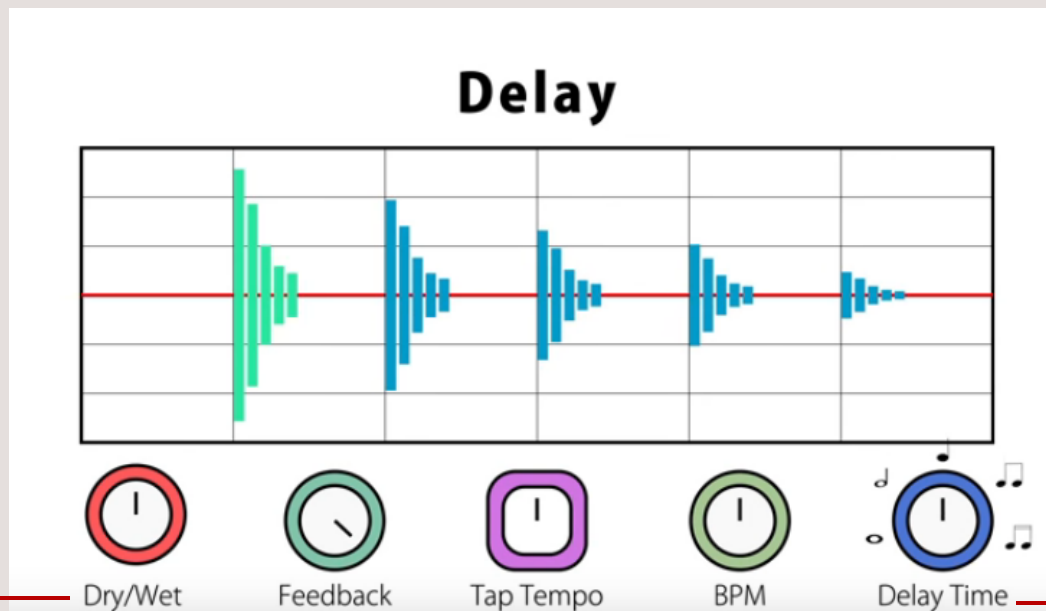
Editarem segons on es trobi l'últim marcador seleccionat

Editarem segons on es trobi el mouse

EQUALITZACIÓ



DELAY



Dry/Wet

És la mescla entre l'efecte al 100% (wet) i al 0% (dry)

Feedback

Controla quantes repeticions després del so original. Dit d'una altra manera, la cua de repeticions.

Tap Tempo

Botó manual per ajustar el temps entre repeticions

BPM

Paràmetre per ajustar el tempo o pulsacions per minut, els BPM (beats per minute)

Delay time

Temps del retard. Es mesura en mil·lisegons

REVERB

Pre-delay

Pre-Delays llargs creen la il·lusió que estem més a prop de la font de so, ja que es tarda més temps a escoltar les reflexions primerenques (early reflections)

Decay time

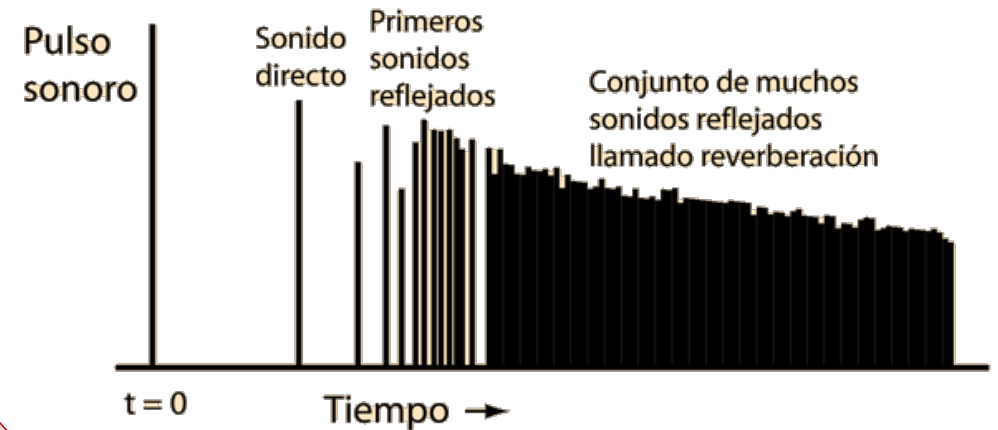
És el temps que triga la reverberació a desaparèixer, dit d'una altra manera, la cua de repeticions

Dry/Wet

És la mescla entre l'efecte al 100% (wet) i al 0% (dry)

Filtres (Low cut, Treble Cut...)

Depenent de com atenuem les freqüències simularem el material de les parets de l'habitació. Les parets de fusta sonaran més brillants (més freqüències agudes) que les parets més absorbents de tela o moqueta



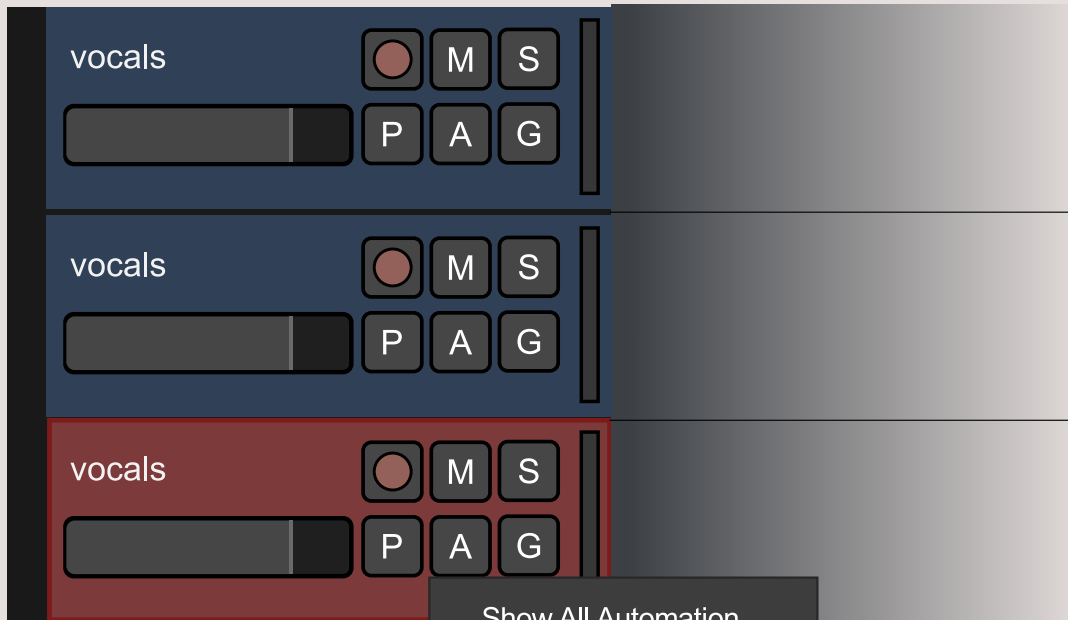
Densitat

determina quant juntes estan les reflexions

Difusió

Determina el temps en el qual les reflexions augmenten la densitat després del so original

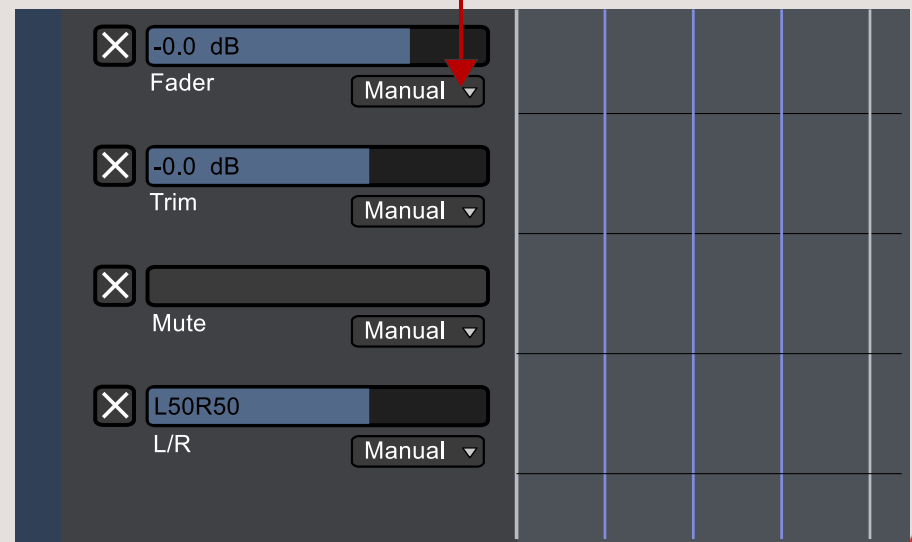
AUTOMATITZACIÓ



- Show All Automation
- Show Existing Automation
- Hide All Automation
- Fader
- Trim
- Mute
- Pan

MODES D'AUTOMATITZACIÓ

Manual	No reprodueix l'automatització. Bypass
Play	Reprodueix l'automatització
Write	Automatitzem paràmetres. Reescriu
Touch	Automatitzem paràmetres. No reescriu
Manual	



MODES D'EDICIÓ

GRAB **G**

Seleccionar. Moure. Copiar, enganxar regions

RANGE **R**

Per a seleccionar rangs

CUT **C**

Tallar regions



EDIT **E**

Automatitzacions

DRAW **D**

Automatització del guany

AUDITION TOOL

Estirar l'àudio (stretch)

STRETCH TIME **T**

Estirar l'àudio (stretch)

SMART MODE **Y**

Combinació de modes Grab i Range

SLIDE

Podem moure regions

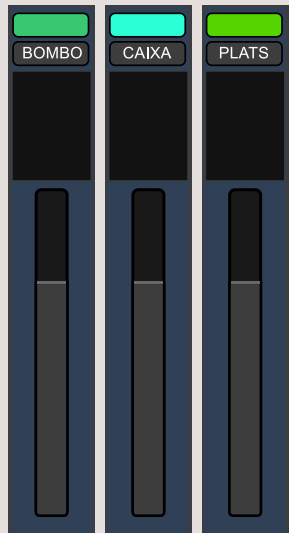
RIPPLE

Totes les regions posteriors en el temps es veuen afectades (quan movem, retallem, etc.)

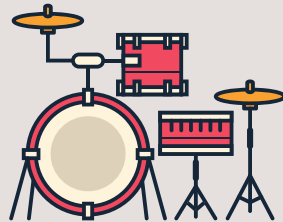
LOCK

No es poden moure les regions

BUS AUXILIAR



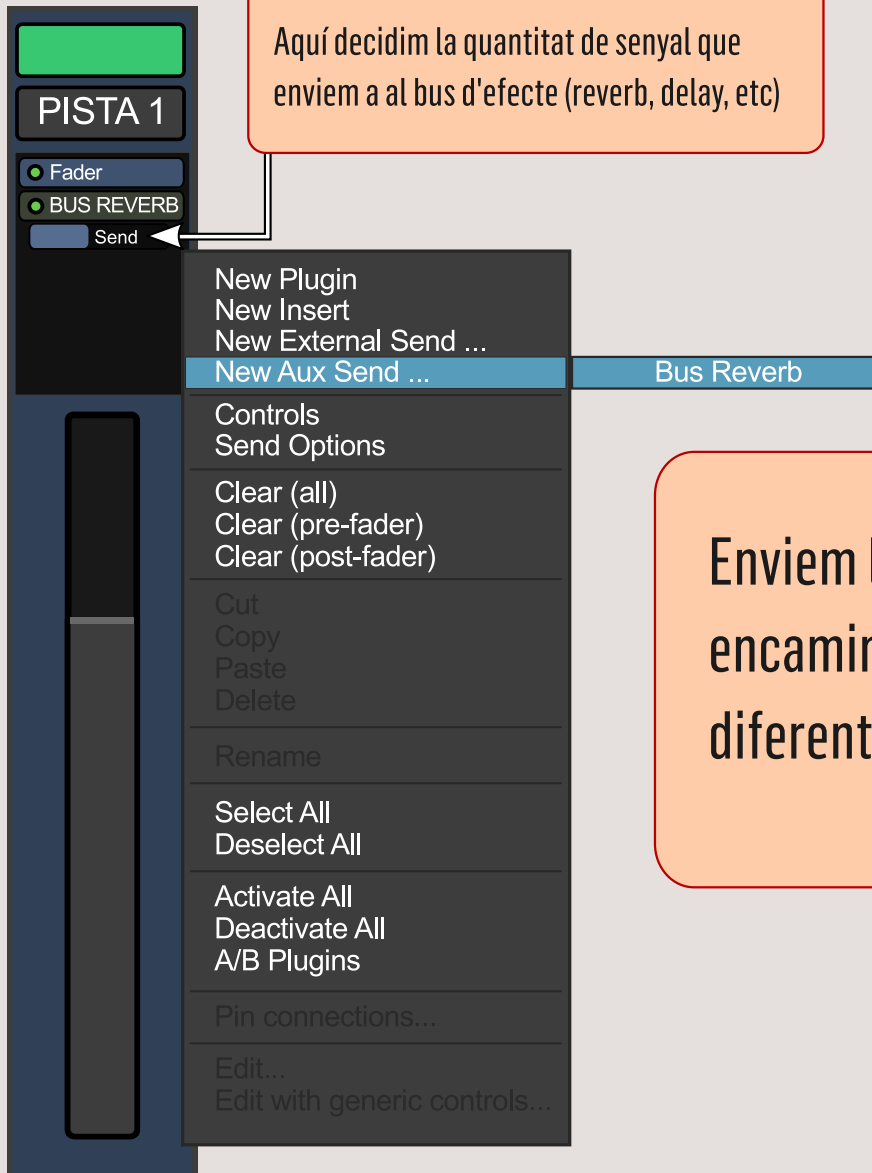
Encaminem pistes a un bus auxiliar per a controlar-les com a conjunt (volum, efectes)



Tot el flux de senyal acaba a la pista Master



ENVIAMENTS



Aquí decidim la quantitat de senyal que enviem a al bus d'efecte (reverb, delay, etc)

Enviem la senyal d'una pista (s'envia una còpia) per a encaminar-la cap a un bus auxiliar. quan volem modificar diferents pistes amb el mateix efecte (reverb, delay, etc)