

# Tecnologie Musicali

## Obiettivi minimi

### CLASSE TERZA

#### OBIETTIVI MINIMI

1. Saper applicare l'involuppo d'ampiezza a un oscillatore sinusoidale in *Pure Data*.
2. Saper applicare il glissando a un oscillatore sinusoidale in *Pure Data*.
3. Saper creare un semplice sequencer in *Pure Data*.
4. Saper gestire le subpatch in *Pure Data*.
5. Saper creare una semplice patch di sintesi additiva in *Pure Data*.
6. Saper creare una semplice patch di sintesi additiva in *VCV Rack 2*.
7. Saper sonorizzare un breve videoclip con la daw *Reaper*.
8. Saper analizzare un'opera elettroacustica attraverso la realizzazione di una partitura grafica.
9. Conoscere il rapporto tra il rock e la musica elettronica a partire dall'album *Revolver* (1966) dei Beatles e nel successivo decennio.

# Tecnologie Musicali

## Obiettivi minimi

### CLASSE QUARTA

#### OBIETTIVI MINIMI

1. Saper filtrare rumore bianco e rumore rosa in *Pure Data*.
2. Saper utilizzare i principali filtri di Butterworth in *Pure Data*.
3. Saper utilizzare un filtro risonante e conoscere le caratteristiche del fattore Q di un filtro in *Pure Data*.
4. Saper creare una semplice patch di sintesi sottrattiva in *Pure Data*.
5. Saper creare una semplice patch di sintesi sottrattiva in *VCV Rack 2*.
6. Saper realizzare semplici pezzi in stile Ambient in *VCV Rack 2*.
7. Conoscere i termini analitici più significativi della teoria dell'audiovisivo di Michel Chion.
8. Conoscere e saper contestualizzare la storia dell'invenzione e della diffusione dell'electro-theremin negli anni '60.