



FORMA+SOSTANZA

COMUNICAZIONE - FORMAZIONE - WEB - INFORMATICA - EVENTI

Corso di Computer Music

PERCHE' UN CORSO DI COMPUTER MUSIC?

Oltre che un piacere, la musica è divenuta negli ultimi anni un grande sbocco professionale.

Scopo del corso di Computer Music è stimolare la creatività dei giovani, musicisti e non, avvicinandoli alle nuove tecnologie digitali, sfruttando i moderni computer come avanzati laboratori di produzione musicale, al servizio delle esigenze compositive personali e professionali.



I DESTINATARI DEL CORSO

Pur riguardando il settore specifico della musica, il corso è destinato anche a non musicisti, in quanto la produzione musicale è una disciplina a sé stante con le sue regole e le sue metodologie. Per cui destinatari ideali sono persone che abbiano una forte passione per la musica e una competenza di base. Un corso altamente professionalizzante come quello per Web Designer arricchisce in maniera significativa il curriculum professionale sia di chi è in cerca di prima occupazione sia di chi vuole dare alla propria carriera una spinta in più.



FORMA+SOSTANZA

COMUNICAZIONE - FORMAZIONE - WEB - INFORMATICA - EVENTI

PREREQUISITI DEL CORSISTA

Prerequisiti fondamentali per tutti i corsisti sono una grande passione per il mondo della musica e tanta voglia di sperimentare.

Non è necessario avere competenze specifiche, ma è di aiuto avere almeno una conoscenza di base dell'utilizzo del computer.

PROGRAMMA DEL CORSO

1. Comincia il viaggio! Un po' di storia: la produzione musicale prima dell'avvento del computer, la tecnologia analogica e l'introduzione della tecnologia digitale
2. Gli strumenti di produzione audio: i sequencer (panoramica sui vari sequencer, con approfondimenti su Cubase, software impiegato nel corso).
3. La registrazione audio 1. Riprendere un suono: i microfoni e il campionamento. Nozioni di fisica acustica. Prove di registrazione
4. La registrazione audio 2. Modificare il suono: gli effetti, l'equalizzazione, i processori di dinamica (compressione, limiter), gli ambienti (riverberi e delay). Prove di produzione.
5. Il protocollo MIDI 1. Storia della tecnologia e applicazione pratica
6. Il protocollo MIDI 2. I virtual instruments. Prove di registrazione
7. La sintesi del suono: la forma dell'onda, i filtri e gli oscillatori. Nozioni di fisica acustica.
8. Nozioni base di missaggio e finalizzazione nei diversi formati: produzione finale del progetto del corso.