



CORSI ACCADEMICI DI PRIMO LIVELLO

Programmi di Studio e d'esame

COME/06 – Multimedialità				
Sistemi, tecnologie, applicazioni e linguaggi di programmazione per la multimedialità				
Attività formativa	Tipologia	Ore	CFA	Valutazione
Caratterizzante	Gruppo	24	6	Esame

Obiettivi formativi

Acquisire elementi di programmazione MaxMSP/Jitter/FLu.Co.Ma avvalendosi di esercitazioni pratiche di complessità crescente e fornire le tecniche di base per l'elaborazione di materiali audiovisivo-interattivi generati in tempo reale.

Programma del corso:

- Programmazione in Max-Jitter
- Tecniche di generazione audiovisiva in tempo reale
- Sonic Interaction Design in Max
- Machine Learning in Max

Programma d'esame

L'esame comprende due parti:

- Prova pratica di programmazione su traccia assegnata. (75%)
- Documentazione completa dei lavori ed esercizi svolti durante il corso.(25%)

Competenze in uscita

Conoscenza approfondita della sintassi e dei principi di MaxMSP-Jitter-Flu.Co.Ma.
Conoscenza delle principali tecniche di elaborazione audiovisiva.
Capacità di progettazione e realizzazione in autonomia di applicazioni audiovisivo-interattive.

Bibliografia

- CIPRIANI A., GIRI M., *Musica Elettronica e Sound Design, volumi 1 e 2*, ConTempoNet s.a.s., Roma, 2013.
- ELSEA, Peter. *The Art and Technique of Electroacoustic Music*. AR Editions, Inc., 2013.
- ROADS C., *The computer music tutorial*, MIT Press, Cambridge Mass., 1996. • ROWE R., *Interactive Music Systems : Machine Listening and Composing*. (MIT Press, 1993).
- WINKLER T., *Composing Interactive Music : Techniques and Ideas Using Max*. (MIT Press, 2001).
- Manuali di Max/MSP
- Articoli vari e dispense del corso.

Sitografia

- <https://cycling74.com/>