

Elementos Básicos = Objetos // Mensajes // Números // Símbolos
// Comentarios // Arrays // GUIs // Bang // Toggle // Sliders // Radios

Introducción

Sintaxis = Librerías // Orden // SubPatch // Int. Patching // Abstracciones // Localidad

Audio = Volumen // Salida // Entrada // Grabación // Monitoreo

Sustractiva = Osciladores // Formas de Onda // LFO // Filtros // Envolventes // Hard & Soft Sync

Síntesis de Sonido

Aditiva = Senoidal // Cosenoidal // Armónicos // Arrays // Organo

F.M. = Vibrato // Exponencial // Linear // Fase Modulada // Razón

Modelado Físico = Comb Filters // Impulso // Karplus-Strong // Sintesis Modal

Granular / Wavetable = Reproducción de Arrays // Ventana // Densidad // Looping

Modulación

- Tremolo
- Ring Mod.
- Vibrato
- Chorus
- Flanger
- Phaser

Filtros

- Low Pass
- Band Pass
- High Pass
- Shelf
- Bell
- Notch
- AllPass
- Comb Filter

Waveshaper

- Distorsión
 - Soft Clipping
 - Hard Clipping
- Compressor
- Bit Crusher
- Wavefolder

Efectos de Audio

De tiempo

- Delay
- Stutter
- Delay Granular
- Reverb

Análisis de sonido = Señal Determinística // Armónicos // Comparación AB // iZotope RX // Sonic Visualizer

Diseño Sonoro

Diseño de instrumentos =

Tonales: Mono-Poly // Bells // Bass // Plucks // Strings // Leads // Pads // Keys

Percusiones: Bass Drum // Snare // Hi-hat // Clap // Cymbal // 808

Integración con Mobmuplat (Smartphone) y Camomile (Plug-in) =

Diseño de Interfaz // Generación e Instalación // Parámetros

Música Generativa = Ritmos // Melodías // Acordes // Random // Seeds // Euclidianos // Cuantización

Composición Algorítmica

Visuales Reactivos (GEM) = Imagen // Video // Osciloscopios

