

# Produzione audio con Linux



Riccardo Binetti

*punkerbino@gmail.com*



# Perchè Linux?

- Free (as in beer)
- Free (as in freedom)
- Requisiti hardware minimi
- Kernel real time
- Jack
- ...e non solo!

# Hardware

- Hardware ben supportato:
  - Schede audio PCI
  - Schede audio USB
  - Schede audio FireWire
  - Pedaliere digitali
- Conviene informarsi prima di acquistare
  - Google is your friend!
- YMMV!

# Distro per Multimedia

- Ubuntu Studio
- AVLinux
- KXStudio
- Planet CCRMA
- La vostra preferita

# Consigli generali

- Usare un gestore del desktop leggero
  - XFCE
  - LXDE
  - ...
- Usare un kernel real-time
- Chiudere tutto quello che non serve

# JACK

- Jack Audio Connection Kit
- Bassa latenza
- Infinite possibilità di connessione degli I/O
- Multipiattaforma
- Possibilità di usarlo in rete
- Da terminale o GUI (qjackctl)

# Plugins

- LADSPA
- LV2
- VST (Nativi e non)
- DSSI
- C'è praticamente tutto quello che vi può servire

# Programmi

- Ardour
  - DAW
- Audacity
  - Editing audio non in real-time
- Hydrogen
  - Drum machine con sequencer integrato
- Milkytracker
  - Tracker, utile per produrre chiptune

# Programmi

- PureData
  - Linguaggio di programmazione visuale
- Rakarrack
  - Multieffetto
- SooperLooper
  - Looper
- ZynAddSubFX
  - Sintetizzatore software

# Demo

- Una nota vale più di 1000 parole, quindi...



# Fine

- Domande?
- Dubbi?