



Paolo Eusepi	Sound design per media interattivi	6
<small>DOCENTE</small>	<small>MATERIA</small>	<small>CFA</small>

Obiettivi formativi 1° modulo semestrale	
<p>La prima parte del corso punta a fornire allo studente le competenze tecniche per poter operare nell'ambito della creazione di contenuti sonori.</p> <p>Saranno affrontate tramite lezioni teoriche ed esercitazioni pratiche, le basi dell'audio digitale, del midi e le tecniche operative per poter maneggiare gli elementi all'interno delle DAW.</p> <p>Particolare rilevanza verrà dedicata al percorso analitico di gestione interpretativa dei contenuti sonori in relazione ai visual media.</p>	
Obiettivi formativi 2° modulo semestrale	
<p>Nella seconda parte del corso lo studente acquisirà le conoscenze necessarie per la creazione di spazi sonori virtuali ed interattivi, introducendo il concetto di audio non lineare.</p> <p>Questi argomenti saranno supportati da una forte componente pratica tramite l'utilizzo di software professionali come Unreal Engine.</p>	
Contenuti	Ore
Digitalizzazione dell'audio. Linguaggio MIDI. Introduzione alle DAW.	6
Tecniche di acquisizione del flusso sonoro: microfoni, tecniche di microfonazione e di registrazione. (Con esercitazioni pratiche)	8
Trattamento timbrico e dinamico dell'audio, spazializzazione, audio editing. (Con esercitazioni pratiche)	8
Tecniche di sintesi, campionatori, librerie, editing MIDI. (Con esercitazioni pratiche)	8
Introduzione all'audio non lineare. Progettazione di spazi sonori virtuali. Integrazione audio in Unreal Engine. (Con esercitazioni pratiche)	10
Attività pratiche individuali ed in team.	20
Totale ore di lezione frontale	60

Bibliografia

Testi obbligatori

Dispense e materiale didattico a supporto:

- Slides
- Sessioni
- Progetti
- Materiale audio

Testi di consultazione e approfondimento

Siti internet

<https://www.aes.org/>

<https://www.midi.org/>

Criteria di attribuzione dei crediti (breve descrizione degli elaborati progettuali previsti, solo per le discipline teorico-pratiche, e dei temi di approfondimento oggetto dei lavori di ricerca)

Valutazione di un elaborato finale contenente le seguenti specifiche:

- Video gameplay di un progetto Unreal Engine con audio originale realizzato dallo studente
- Relazione scritta sulla realizzazione dell'elaborato con allegati file progetto Cubase ed Unreal

FIRMA DOCENTE