SAINT LOUIS
COLLEGE OF MUSIC

GAME SCORING E SINTESI SONORA

La colonna musicale di un gioco non è più solo uno sfondo sonoro che accompagna il giocatore nel corso della sua avventura, ma uno dei pilastri fondamentali di marketing che richiede una specializzazione professionale per il ruolo del compositore musicale. Sono diverse infatti le tecniche specifiche legate al "game scoring", che sono ormai richieste da studi e sviluppatori per poter prendere alla creazione di un prodotto videoludico.

Il corso propone un percorso didattico innovativo che prevede lo sviluppo delle conoscenze del settore e guida i partecipanti all'acquisizione delle competenze necessarie per la composizione, produzione e implementazione della colonna musicale in un videogioco.

Prerequisiti tecnici

- Possesso di una DAW installata sul proprio computer
- Base di teoria/armonia musicale.

Articolazione del percorso

- 25 ore di formazione online sincrona/interattiva (diretta live) con formatori esperti e la possibilità di usufruire delle lezioni in modalità e-learning, caricate su piattaforma.

- N. 6 incontri con cadenza settimanale

24 febbraio **2024 ore 9.30 - 14.30**

Primo Incontro introduttivo/descrittivo e bilancio di competenze in entrata: saranno approfonditi gli obiettivi previsti, i risultati di apprendimento attesi in termini di competenze, i contenuti da affrontare ele strategie didattiche.

Calendario delle lezioni:

sabato 24 febbraio 2024	ore 9.30 – 14.30
sabato 2 marzo 2024	ore 10.00 – 14.00
sabato 9 marzo 2024	ore 10.00 – 14.00
sabato 16 marzo 2024	ore 10.00 – 14.00
sabato 23 marzo 2024	ore 10.00 – 14.00
sabato 6 aprile 2024	ore 10.00 – 14.00

tel. 06 4870017
fax 06 91659362
saintlouis.eu
P. IVA 12581670960
C.F. 05731131008

Sede Principale
via Baccina, 47

Sede Secondaria
via Urbana, 49/A

Sede Operativa
via del Boschetto, 106

Sede Operativa
via Cimarra, 19/B

00184 Roma

I Modulo

- Struttura di un sintetizzatore: CV, VCO, VCF, VCA (Audio)
- Inviluppo, LFO, Gate, Trigger (Controllo)
- Tecniche di sintesi

➡ Esercitazione: creazione di una patch con sintetizzatore modulare virtuale.

II Modulo

- Il Videogioco: storia ed introduzione del sonoro
- Il sonoro in un videogioco: musica, effetti sonori, dialoghi.
- Musica adattiva e composizione non lineare
- Il *loop*: struttura ed evoluzione.

➡ Esercitazione: Creazione di un loop funzionale

- Tecniche compositive: *vertical remix* e *horizontal resequencing*
- Tecniche compositive: transizioni e *stinger*
- *Software middleware*: *FMOD*
- Verifica finale: Laboratorio di ascolto e commento dei lavori svolti durante il corso

Materiale didattico di supporto

File audio e casi studio forniti dai docenti, finalizzati al corretto svolgimento della parte didattico/ laboratoriale del corso

Mappature delle competenze:

- creazione di partiture orchestrali, *mockup* dimostrativi e brani di musica elettronica per la colonna musicale di un video game, attraverso le varie tecnichedi sintesi sonora.
- implementazione con software middleware come FMOD o Wwise, per rendere il prodotto accessibile sui vari dispositivi di gioco.

Inizio iscrizioni: 1 ottobre 2023

Fine Iscrizioni: 15 febbraio 2024

Numero iscritti
minimo 7 iscritti
massimo 15 iscritti

Responsabile del corso

Silvio Relandini

Relatori

Giulio Rosatelli, Giuseppe Samaritano, Luca Gentilforti

Info: claudia@slmc.it