MASTERCLASS: GAME AUDIO DESIGN – II LIVELLO

DESTINATARI

Sound designer, fonici professionisti e media composer, interessati ad approfondire il percorso di game audio design per entrare nel mondo dell'audio per videogiochi.
È inoltre rivolta a chiunque desideri esplorare il campo dell'audio per esperienze interattive e non lineari.
Per una fruizione ottimale del percorso i partecipanti devono conoscere lo strumento Wwise (almeno gli argomenti del Wwise 101 Audiokinetic) ed essere a proprio agio con l'uso di una DAW su computer, (preferibilmente REAPER).
Per garantire un'esperienza di apprendimento di qualità, la classe sarà composta da un massimo di 8 allievi.

SEDE DEL CORSO

Scuola APM di Saluzzo - Via dell'Annunziata 1b - 12037 Saluzzo (CN) Italia

PERIODO

Dall'8 al 12 Febbraio 2027

FINALITÀ

La masterclass prosegue il percorso intrapreso nel primo livello, con l'obiettivo di approfondire gli strumenti legati al mondo del game audio ed addentrarsi nell'esplorazione di un Game Engine come Unity.

OBIETTIVI

- Approfondire tecniche avanzate di integrazione con Wwise
- Ottimizzare le proprie implementazioni
- Apprendere tecniche specifiche per la musica interattiva in Wwise
- Foley per videogiochi. Come decidere cosa registrare, impostare le sessioni ed organizzare i file audio
- Acquisire dimestichezza di base in Unity per implementare suoni su animazioni
- Utilizzare tecniche avanzate per ambienti sonori

Ogni partecipante sarà coinvolto a creare suoni e musiche che verranno implementati in un gioco demo.
Per chi compone, ci sarà la possibilità di vedere la propria musica integrata nel progetto.

STRUTTURA DEL CORSO

Articolazione giornaliera: 8 ore, da lunedì a venerdì, orari 9:00 - 13:00 e 14:30 - 18:30 - 40 ore totali.

STRUMENTI UTILIZZATI

Mac Mini M2
DAW REAPER
Audiokinetic Wwise 2024
Unity 6

PROGRAMMA PER MACRO-ARGOMENTI

- Apprendere come usare Unity in congiunzione con Wwise.
- Approfondimento di Wwise 2024 con tecniche avanzate per soundscape
- Tecniche di Foley
- Tecniche di musica interattiva
- Concetto di "template musicale"
- Ottimizzare i progetti di Wwise, sia per risorse che per organizzazione

METODOLOGIA DIDATTICA

Il corso si basa sul riscontro pratico di ogni informazione teorica trasmessa, utilizzando l'aula informatica come per la maggior parte della durata del corso. Gli aspetti pratici/operativi sono presentati simulando situazioni lavorative reali e ripetutamente verificati con il coinvolgimento degli allievi.

DOCENTE DI RIFERIMENTO

Giorgio Vezzini

ISCRIZIONE E COSTI

L'iscrizione deve pervenire completa dei seguenti allegati:

- Domanda d'iscrizione inviata tramite il "form" presente sulla pagina web;
- Ricevuta dell'avvenuto bonifico di € 100,00 con causale "Iscrizione Corso GAD 27 II" su conto corrente bancario intestato a Fondazione Scuola di Alto Perfezionamento Musicale – Banca di Credito Cooperativo di Benevagienna (Saluzzo), codice **IBAN: IT35K0838246770000110102994**

Grazie al contributo di Fondazione Compagnia di San Paolo, il costo finale per l'allievo è della sola tassa di iscrizione di € 100,00.

La quota versata verrà interamente restituita in caso di mancata attivazione da parte della Scuola della presente edizione.

La composizione della classe avverrà secondo l'ordine prioritario di arrivo delle domande sino ad esaurimento dei posti disponibili.

OSPITALITÀ

La Scuola offre agli iscritti al corso la possibilità di alloggiare gratuitamente nella foresteria situata all'interno della struttura.

NOTE

L'avvio del corso in oggetto è subordinato al raggiungimento del numero di allievi previsti.

Nel caso si rendessero necessari aggiornamenti al presente documento, la nuova versione sarà tempestivamente pubblicata sul sito internet www.scuolaapm.it

INFO

Scuola APM di Saluzzo - Ente di formazione - Via dell'Annunziata 1b - 12037 Saluzzo (CN)
Tel: 0175.47031 - E-mail: apm.tecnologica@scuolaapm.it Sito web: www.scuolaapm.it

Responsabile del corso: Mauro Loggia **Data aggiornamento:** 29 ottobre 2026