

Sistemi, tecnologie, applicazioni e programmazione audio e musicale per internet e per sistemi di comunicazione mobile

COME/06

Docente: Walter Prati - wp@walterprati.it

CFA: 3

Ore: 18

Lezioni: 9

Durata: 2

Programma

1. caratteristica dei diversi formati audio

1. Audio e musica nei video giochi

- Caratteristiche creative della composizione per videogioco
- L'importanza del tema
- Relazione tra genere del videogioco e genere musicale
- Regole e funzioni della musica nel videogioco
- Necessità musicale nel videogioco
- Struttura lineare della musica
- Struttura non lineare della musica
- Musica interattiva

2. Audio e musica nel web

- Breve storia dell'audio nel web
- Caratteristiche tecniche
- Tempo di risposta e latenza
- Volume e loudness
- Altezza e dominio della frequenza

Esame

Presentazione progetto a scelta.

Bibliografia

- **Boris Smus**, *Web Audio API*, ed. O'Reilly
- **Winifred Phillips**, *A composer's guide to Game Music*, ed MIT press
Cambridge Massachsetts, London, England