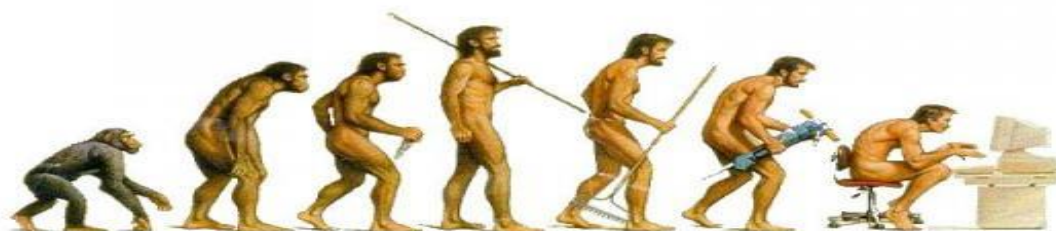




# Evoluzione del comparto sonoro nei videogames



Evolution



(OR is it?)



# Obiettivi del progetto

L'obiettivo del progetto è dimostrare e argomentare l'evoluzione del mondo videoludico riguardante:

- Effetti speciali
- Comparto musicale



# Riferimenti bibliografici

- Francesco Del Pia, Il sonoro nei videogiochi, conservatorio Santa Cecilia, Roma]
- Storia dell'evoluzione della musica nei videogiochi, <http://www.colonnesonore.net/contenuti-speciali/dossier/3213-storia-dellevoluzione-della-musica-nei-videogiochi-parte-prima.html>
- Videogiochi e musica: l'importanza del sound design, <https://www.everyeye.it/articoli/speciale-videogiochi-musica-importanza-del-sound-design-40070.html>



# Argomenti Teorici trattati

- Audio dinamico
- Effetti sonori: Wwise
- Sound design
- MIDI
- Musica elettronica
- Pitch Modulation, Enveloper, Looping e Digital Reverb