

Splice



Area tematica: Audio, librerie sonore e campioni musicali



Motore di gioco: qualsiasi



Link: <https://splice.com>



Perché e quando utilizzare questa risorsa

Splice è una piattaforma di creazione musicale basata sul cloud che offre accesso a milioni di campioni audio, loop, one-shot ed effetti sonori esenti da diritti d'autore. È particolarmente utile durante le fasi di sviluppo e post-produzione dei videogiochi educativi, in cui i creatori necessitano di musica di sottofondo, suoni ambientali ed effetti audio di alta qualità per migliorare l'esperienza del giocatore.

Nel contesto dei giochi didattici sui valori europei, Splice può essere utilizzato per trovare e scaricare risorse audio di qualità professionale che si adattino all'atmosfera e al tema del gioco.

L'utilizzo di Splice aiuta educatori, operatori giovanili e giovani ad accedere a risorse audio professionali senza richiedere competenze di produzione musicale. La piattaforma offre un modello in abbonamento a partire da 4,99 dollari al mese. Tutti i suoni scaricati sono esenti da diritti d'autore.



Punti di forza

- Consente di accedere a milioni di campioni audio, loop ed effetti sonori esenti da diritti d'autore.
- Offre funzioni avanzate di ricerca e filtraggio per genere, strumento, tonalità, BPM e atmosfera.
- Tutti i suoni scaricati sono esenti da diritti d'autore e possono essere utilizzati in progetti commerciali.
- I singoli campioni possono essere scaricati separatamente, senza dover acquistare pacchetti completi.
- I suoni scaricati vengono conservati in modo permanente, anche dopo la cancellazione dell'abbonamento.
- Compatibile con tutte le principali workstation audio digitali e motori di gioco.
- Offre una funzione di anteprima gratuita per ascoltare i campioni prima del download.
- Include un'applicazione desktop e plugin DAW per un'integrazione perfetta nel flusso di lavoro.



Limiti

- Per scaricare i suoni è necessario un abbonamento a pagamento (a partire da 4,99 \$ al mese).
- Gli account gratuiti consentono solo di ascoltare un'anteprima dei suoni, ma non di scaricarli.
- L'ampio catalogo potrebbe risultare troppo vasto per i principianti che non dispongono di criteri di ricerca chiari.
- È necessaria una connessione a Internet per sfogliare e scaricare i suoni.
- Alcune categorie di suoni di nicchia potrebbero avere meno opzioni disponibili.



Scheda didattica



Come utilizzare questo strumento

Splice può essere utilizzato come libreria di risorse audio per cercare e scaricare suoni durante la fase di sviluppo dei videogiochi educativi.

Nei progetti di giochi educativi incentrati sui valori europei, Splice può favorire la creazione di ambienti audio immersivi che migliorano l'apprendimento.



Guida passo dopo passo

★ STEP 1: Crea un account Splice

Visita il sito www.splice.com e crea un account gratuito utilizzando il tuo indirizzo e-mail o il tuo account Google. Per scaricare i suoni, seleziona un piano di abbonamento a partire da 4,99 \$ al mese. La creazione di un account consente agli utenti di sfogliare l'intero catalogo, ascoltare anteprime dei suoni e creare una libreria audio personale. I crediti dell'abbonamento non utilizzati vengono riportati al mese successivo.

★ STEP 2: Sfoglia il catalogo dei suoni

Dopo aver effettuato l'accesso, utilizza la **barra di ricerca** e i **filtri** per sfogliare il catalogo. Splice ti permette di filtrare per genere, strumento, tonalità, BPM, tag e atmosfera, così potrai trovare rapidamente i suoni che si adattano al tema del tuo gioco. L'anteprima dei suoni prima del download ti aiuta ad assicurarti di selezionare solo i file audio pertinenti.



The screenshot shows the Splice Sounds interface. At the top, there's a navigation bar with 'splice', 'Sounds', 'INSTRUMENT', 'Rent-to-Own Plugins', 'Create', 'Community', 'Blog', 'Pricing', and 'Help'. Below this, a search bar contains 'door knock'. The main heading is 'Samples matching "door knock"'. There are tabs for 'All', 'Samples', 'Presets', 'Packs', and 'Extras'. A filter bar includes 'Rare Finds', 'Instruments', 'Genres', 'Key', 'BPM', and 'One-Shots & Loops'. A list of tags is visible: fx, cinematic, door, foley, doors, game audio, household, metallic, open, close, experimental, percussion, office, mechanical, building, drums, transportation, open-close, car, woo. The results section shows 6967 results. A table lists samples with columns for Pack, Filename, Time, Key, and BPM. The first three samples are 'DoorKnockHollow_S011F0.278.wav', 'DoorKnock_BW.60238.wav', and 'DoorKnock_BW.60240.wav'. The fourth sample is 'ESM_VCSFX_FX_foley_one_shot_impact_knock_wooden_door_neutral_04.wav'. Each sample has a waveform and a play button icon.

★ STEP 3: Anteprima e selezione dei suoni

Dopo aver trovato un suono, clicca sul pulsante di riproduzione per ascoltarne un'anteprima. Splice permette agli utenti di ascoltare ogni campione prima di scaricarlo.

Puoi aggiungere i campioni più promettenti a una lista dei "Mi piace" o a una raccolta, rendendo più facile selezionare i candidati prima di spendere i crediti di download.

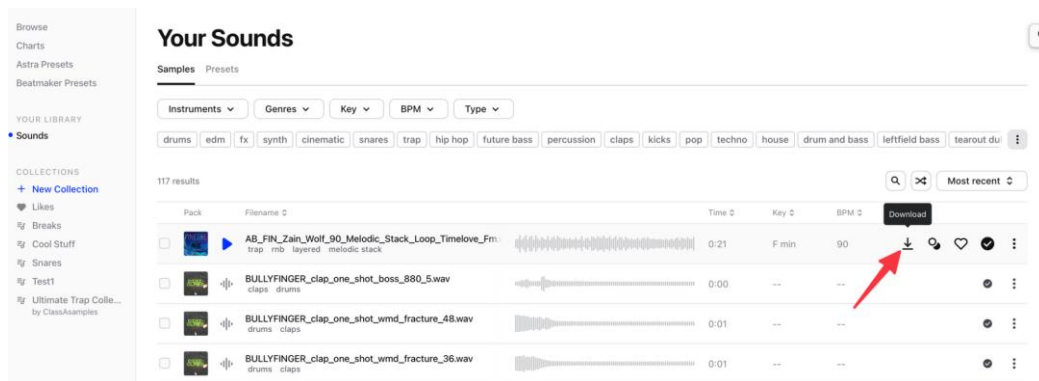
This screenshot shows a closer view of the sample selection interface. It lists three samples: 'DoorKnock_BW.60238.wav', 'DoorKnock_BW.60240.wav', and 'ESM_VCSFX_FX_foley_one_shot_impact_knock_wooden_door_neutral_04.wav'. Each sample has a play button icon and a waveform. The 'DoorKnock_BW.60240.wav' sample is highlighted with a blue background.

★ STEP 4: Scarica i suoni selezionati

Per scaricare un suono, clicca sul pulsante di download accanto al campione. Ogni download consuma un credito del piano di abbonamento.

I campioni scaricati vengono aggiunti alla tua libreria personale su Splice e salvati sul tuo computer, pronti per essere utilizzati nel tuo progetto di gioco.

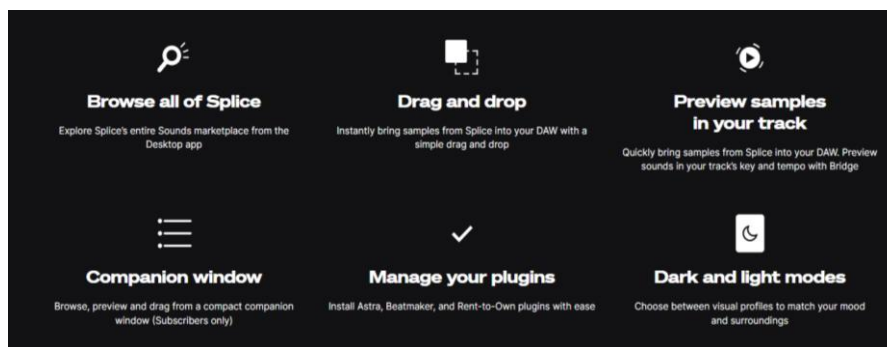
I crediti dell'abbonamento, se non utilizzati, vengono riportati al mese successivo, garantendo maggiore flessibilità.



★ STEP 5: Organizza i suoni scaricati

Ordina i campioni scaricati in cartelle di progetto con nomi chiari, ad esempio “musica”, ‘ambienti’ e “effetti sonori”, in modo che siano facili da trovare in seguito.

Una libreria di risorse ben organizzata fa risparmiare tempo e facilita la collaborazione.



★ STEP 6: Inserire i suoni nel progetto del gioco

Una volta scaricati, i suoni possono essere importati nello strumento di sviluppo del gioco. In RPG Maker MV, i file audio vanno inseriti nelle cartelle BGM, BGS, ME e SE. In Genially, i suoni possono essere collegati agli elementi interattivi. È fondamentale testare l'audio nel gioco per assicurarsi che i livelli di volume siano bilanciati.

★ STEP 7: Gestisci la tua libreria di suoni

Splice offre strumenti per gestire i suoni scaricati tramite l'applicazione desktop e l'interfaccia web. Mantenere una libreria di suoni ben organizzata aiuta a gestire in modo efficiente le risorse audio nei vari progetti. Tutti i suoni scaricati



rimangono nella libreria dell'utente in modo permanente, anche dopo la cancellazione dell'abbonamento.



Altre risorse didattiche e tutorial

- ◆ Splice Sounds: Royalty-free samples, loops and sound effects:
<https://splice.com>
- ◆ Splice plans and pricing: <https://splice.com/plans>
- ◆ Splice on Wikipedia: [https://en.wikipedia.org/wiki/Splice_\(platform\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Splice_(platform))



**Cofinanziato
dall'Unione europea**

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

Codice del progetto: KA220-YOU-000286883