



Federico Torregrossa

SOUND DESIGNER E AUDIO ENGINEER

Roma, Lazio | federico.torregrossa@gmail.com | +39 333 808 2663
linkedin.com/in/federico-torregrossa | 14 marzo 2004 | cittadinanza italiana

PROFILO	Progetto suono che vive : reagisce a chi ascolta, si muove nello spazio, non si ripete mai uguale. Lavoro per coerenza, costruisco sistemi dove il suono è voluto e insieme vivo. Freelance, a progetto. Roma e Milano - Flessibile sul luogo; disponibile a trasferirsi.	
ESPERIENZA DI PROGETTO	Realizzata nel percorso accademico alla SAE. Tre progetti chiusi con 30/30, tutti con ruolo di team leader.	
	apr 2025	Fight Club · risonorizzazione in audio immersivo Immersive audio designer, foley artist, re-recording mixer. Ambisonics di terzo ordine, con riverberi nominati per quadrante del campo tridimensionale, non per tipo di stanza. Envelop for Live · Waves NX · Kushview Element
	ott 2024 – feb 2025	Explorer3D · ridisegno audio immersivo di un'applicazione 3D Team leader di quattro persone, mix binaurale, spazializzazione. Work Unit Wwise e branch del repository partizionati per membro, per fermare i conflitti prima che nascessero. Unity · Wwise · ambisonics · Resonance · GitHub · C/C#
	nov 2024	AutoSystem · sistema di musica d'ambiente generativa Musica che si suona da sola, potenzialmente all'infinito. Follow action e logica di stato decidono quale gruppo parte e quando si ferma: la logica di un middleware, senza il middleware. Ableton Live Session View
	apr 2024	Cortometraggio d'azione · post-produzione audio completa ADR in sincrono su sei personaggi, effetti a strati, ambienti, riverberi nominati per luogo. Consegna da filiera: stem DIA/FX/MX, traccia M&E per il doppiaggio, print master e AAF. Pro Tools
	2023 – 2024	Cube · sonorizzazione completa di un videogioco Sound designer, Wwise implementer, mixing engineer. Eventi, RTPC, state e switch, bus ambientali nominati per geometria della stanza, musica interattiva. Wwise · Ableton Live
	SAE Milano	Muri Invisibili · performance audiovisiva interattiva Team leader, programmatore Max, compositore. Presentata all'Auditorium San Fedele di Milano. Strumenti costruiti dalle primitive, dal DSP audio agli shader GPU. Max/MSP · Jitter · Max for Live · OSC
ISTRUZIONE E FORMAZIONE	2022 – 2025	Diploma accademico di primo livello in Produzione Audio · 108/110 SAE Institute Milano. Equipollente a laurea triennale, classe L-3. Prova finale: <i>L'audio immersivo nel videogioco contemporaneo</i> , 61 pagine, con ricerca empirica su 142 giocatori italiani.
	2017 – 2022	Diploma di liceo scientifico Liceo Scientifico Avogadro, Roma.
COMPETENZE LINGUISTICHE	madrelingua	Italiano
	C2 · QCER	Inglese — fluente. Certificazioni Trinity College London e Cambridge.
COMPETENZE TECNICHE	- Sound design e foley - Implementazione interattiva e middleware - Audio immersivo e binaurale, ambisonics di terzo ordine - Sistemi generativi e adattivi - Post-produzione: ADR, stem, M&E, print master - Missaggio e mastering - Registrazione di suono, voce e ambiente, su SSL e Neve - Dimensionamento impianti: SPL, diagrammi polari - Music supervision: brief, budget, licenze di sincronizzazione - Costruzione di strumenti audio dalle primitive Wwise · Pro Tools · Ableton Live · Max/MSP · iZotope RX · Unity · GitHub · basi di C e C#	