

Sound Design III

Nazwa przedmiotu

Wydział Kompozycji, Teorii Muzyki i Reżyserii Dźwięku

Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot



program studiów

Kompozycja i Teoria Muzyki

Kierunek

Sound Design

Specjalność

-

Specjalizacja

stacjonarne	drugiego stopnia	ogólnoakademicki	obowiązkowy	wykład	zajęcia w pomieszczeniu dydaktycznym AMFN
Forma studiów	Poziom studiów	Profil kształcenia	Status przedmiotu	Forma	Tryb realizacji

ROK I		ROK II	
sem. I	sem. II	sem. I	sem. II
✓	✓	✓	✓
ZO	E	ZO	Z
ECTS			
3	3	3	3

*

Liczba godzin kontaktowych z pedagogiem

60

Liczba godzin indywidualnej pracy studenta

120

punkty ECTS

12

* Forma zaliczenia: **Z** – zaliczenie bez oceny, **ZO** – zaliczenie z oceną, **E** – egzamin

Koordinator przedmiotu	Kierownik Pracowni Muzyki Elektroakustycznej i Sound Designu	
Prowadzący przedmiot	wykl. Tomasz Ciotucha	<i>t.ciotucha@amfn.pl</i>
	as. Jędrzej Rochecki	<i>j.rochecki@amfn.pl</i>

Metody kształcenia		Metody weryfikacji efektów uczenia się	
1.	praca indywidualna	1.	kontrola przygotowanych projektów
2.	analiza przypadków	2.	realizacja zleconego zadania
3.	Wybór z listy.	3.	projekt, prezentacja
4.	Wybór z listy.	4.	egzamin
5.	Wybór z listy.	5.	Wybór z listy.

Podstawowe kryteria oceny**semestr I**

Praca nad projektem, ocena aktywności podczas zajęć, stopnia oraz jakości realizacji powierzonych zadań związanych z udźwiękowieniem ustalonego indywidualnie filmu krótkometrażowego, fragmentu filmu, animacji lub gameplay'a.

semestr II

Praca nad projektem, ocena aktywności podczas zajęć, stopnia oraz jakości realizacji powierzonych zadań związanych z udźwiękowieniem ustalonego indywidualnie filmu krótkometrażowego, fragmentu filmu, animacji lub gameplay'a. Ocena poprawności technicznej zgrania ścieżki dźwiękowej.

semestr III

- Praca nad projektem dotyczącym sound designu indywidualnie określonym przez studenta (np. Film krótkometrażowy, fragment filmu fabularnego, animacja – ok. 20 min, video 360 VR, interaktywne opracowanie dźwięku/muzyki do gry wideo, multimedialna instalacja dźwiękowa)
- Opracowanie koncepcji pracy magisterskiej
- Ocena aktywności podczas zajęć, stopnia oraz jakości realizacji
- Ocena poprawności technicznej, wartości estetycznej i kreatywności
- Poprawność i realizm udźwiękowienia fragmentu gameplay'u z dźwiękami silnika
- Kompleksowość i zgodność dokumentacji Audio Design Document z projektem
- Poprawność implementacji w silniku Wwise i zgodność z założeniami
- Oryginalność i jakość oprawy dźwiękowej do wybranego projektu
- Umiejętność zaprezentowania rezultatów i wyjaśnienia podejmowanych decyzji projektowych

semestr IV

- Kontynuacja pracy nad projektem – częścią artystyczną i teoretyczną pracy magisterskiej
- Ocena aktywności podczas zajęć, stopnia oraz jakości realizacji
- Ocena poprawności technicznej, wartości estetycznej i kreatywności
- Kompleksowość i zgodność dokumentacji Audio Design Document z projektem
- Poprawność implementacji w silniku Wwise i zgodność z założeniami
- Oryginalność i jakość oprawy dźwiękowej do wybranego projektu
- Umiejętność zaprezentowania rezultatów i wyjaśnienia podejmowanych decyzji projektowych
- Kompleksowość i jakość końcowej wersji projektów
- Zgodność projektów z założeniami technicznymi i artystycznymi

Cele przedmiotu

Zdobycie zaawansowanej wiedzy i umiejętności w zakresie tworzenia sound designu funkcjonującego w ramach szerokiego spektrum sztuk i twórczości użytkowej (film, teatr, sztuki multimedialne, intermedia, hipermedia, gry wideo, design itp.).

Wymagania wstępne

Doskonałe umiejętności operowania systemami komputerowymi w zakresie obróbki audio, wiedza z sound designu na poziomie licencjackim.

Treści programowe**semestr I**

Kreatywna realizacja ścieżki dźwiękowej do filmu krótkometrażowego, fragmentu filmu, animacji lub gameplay'a z zastosowaniem stworzonego środowiska do generowania wybranej warstwy dźwiękowej w sposób dynamiczny, podlegający automatyzacji, np. użycie zaprojektowanego pod okiem wykładowcy (z wykorzystaniem poznanych programów komputerowych i/lub elektronicznych instrumentów/syntezyatorów) narzędzia/systemu do generowania dźwięków odpowiadających mechanice obiektów/postaci lub generatywne tworzenie dźwięków atmosfer/tła muzycznego, twórcze wykorzystanie syntezy dźwięku i/lub samplingu.

semestr II

- Kontynuacja prac nad realizacją ścieżki dźwiękowej, jw.
- Zgranie dźwięku w formacie Surround 5.1.
- Wprowadzenie do Dolby Atmos.

semestr III

- Dźwięki silnika
 - Udźwiękowienie krótkiego gameplay'u z wykorzystaniem dźwięków silnika
 - Analiza referencji w grach takich jak *Gran Turismo*, *Forza Horizon*
 - Symulacja silnika z wykorzystaniem Pure Data
 - Opcjonalnie – symulacja silnika z wykorzystaniem syntezyatora Phase Plant
- Projekt w futurystycznej scenerii w silniku Unity – *Spaceship Demo* albo inny wybrany przez studenta
 - Opracowanie szczegółowego *Audio Design Document* dla wybranego projektu
 - Stworzenie wysokiej jakości oprawy dźwiękowej
 - Stworzenie dźwięków fikcyjnego silnika statku kosmicznego
 - Implementacja efektów dźwiękowych i interaktywnego silnika w programie Wwise
- Projekt w Unreal Engine do wyboru – *Shooter*, gra wyścigowa lub inny projekt zaproponowany przez studenta
 - Opracowanie szczegółowego *Audio Design Document*, stworzenie udźwiękowienia i implementacja w programie Wwise

semestr IV



- Finalizacja udźwiękowienia przynajmniej dwóch interaktywnych projektów
- Testowanie i optymalizacja
- Analiza końcowa projektów pod kątem realizacji założeń artystycznych i technicznych

Kategorie efektów	EFEKT UCZENIA SIĘ		Kod efektu
Wiedza	1	mieć pogłębioną znajomość literatury muzycznej	P7_SD_W01
	2	znać i rozumieć strukturę dzieła muzycznego ujmowaną w różnych kontekstach	P7_SD_W02
	3	wykazywać zrozumienie relacji pomiędzy wiedzą z zakresu technologii komponowania muzyki a jej wykorzystaniem dla celów tworzenia i interpretacji muzyki	P7_SD_W04
	4	znać i rozumieć mechanizmy rozwijania wyobraźni muzycznej	P7_SD_W05
Umiejętności	1	wykazywać umiejętność tworzenia koncepcji artystycznych o wysokim stopniu oryginalności	P7_SD_U01
	2	wykazywać umiejętność tworzenia utworów o złożonej strukturze i rozbudowanej obsadzie charakteryzujących się wysokim stopniem zindywidualizowania	P7_SD_U02
	3	być przygotowanym do kierowania realizacją własnych kompozycji oraz organizowania i prowadzenia imprez	P7_SD_U04
	4	opanować w stopniu zaawansowanym techniki i technologie kompozytorskie i zasady tworzenia tekstów naukowych	P7_SD_U05
	5	posiadać umiejętność zastosowania pragmatycznej wykonawczo notacji muzycznej adekwatnej do idei kompozytorskich	P7_SD_U06
	6	posiadać wysoki stopień zaawansowania w tworzeniu muzyki z elementami improwizacji	P7_SD_U09
	7	mieć pogłębione umiejętności korzystania z wiedzy nabytej podczas studiów dla celów dydaktyczno-pedagogicznych	P7_SD_U10
	8	władać językiem obcym w zakresie dziedzin sztuki i dyscyplin artystycznych, właściwych dla kierunku Kompozycja i teoria muzyki, zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2 + Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	P7_SD_U11
Kompetencje społeczne	1	rozumieć potrzebę uczenia się przez całe życie, inspirowania i organizowania procesu uczenia się innych osób	P7_SD_S01
	2	samodzielnie integrować nabytą wiedzę oraz podejmować w zorganizowany sposób nowe i kompleksowe działania, także w warunkach ograniczonego dostępu do potrzebnych informacji	P7_SD_S02
	3	posiadać umiejętność krytycznej oceny	P7_SD_S04
	4	posiadać popartą doświadczeniem pewność w komunikowaniu się i umiejętność życia w społeczeństwie, przejawiające się w szczególności przez: - inicjowanie i pracę z innymi osobami w ramach wspólnych projektów i działań, - przewodniczenie działaniom, pracę zespołową, prowadzenie negocjacji i właściwą organizację działań,	P7_SD_S05

	- integrację z innymi osobami w ramach różnych przedsięwzięć kulturalnych, - prezentowanie skomplikowanych zadań w przystępnej formie	
--	--	--

Literatura podstawowa

Skrypty i prezentacje wykładowcy.

Rob Bridgett, *Leading with Sound*, Routledge 2023

Rob Bridgett, *Working with Sound: The Future of Audio Work in Interactive Entertainment*, Routledge 2023

Literatura uzupełniająca

Martin Russ, *Sound Synthesis and Sampling*, 2009

Ric Viers, *The sound effects bible*

Victoria Deiorio, *The Art of Theatrical Sound Design*

Robin Beauchamp, *Designing Sound for Animation*

Andy Farnell, *Designing Sound*

Nuno Fonseca, *All you need to know about 3D Audio*

Franz Zotter, Matthias Frank, *Ambisonics: A Practical 3D Audio Theory for Recording, Studio Production, Sound Reinforcement, and Virtual Reality*

Biblioteki wirtualne i zasoby on-line (opcjonalnie)

Franz Zotter, *Ambisonics*, darmowa wersja pdf

Data modyfikacji	Wprowadź datę	Autor modyfikacji	
Czego dotyczy modyfikacja			