

SAMPLING I INSTRUMENTY WIRTUALNE

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

Forma studiów

pierwszego stopnia

Poziom studiów

obowiązkowy

Status przedmiotu

wykład

Forma przeprowadzenia zajęć

zbiorowe

zajęcia w pomieszczeniu dydaktycznym AMFN

Tryb realizacji

ROK I		ROK II		ROK III	
sem. I	sem. II	sem. I	sem. II	sem. I	sem. II
☐	☐	☐	☐	☐	☐
Z	ZO	Wybór z listy.	Wybór z listy.	Wybór z listy.	Wybór z listy.
ECTS					
2	2				

Liczba godzin kontaktowych z pedagogiem

60

Liczba godzin indywidualnej pracy studenta

60

punkty ECTS

4

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

Koordinator przedmiotu

Kierownik Pracowni Muzyki Elektroakustycznej i Sound Designu

Prowadzący przedmiot

as. Jędrzej Rochecki

j.rochecki@amfn.pl

Metody kształcenia

Metody weryfikacji efektów uczenia się

1.	wykład z prezentacją multimedialną wybranych zagadnień	1.	realizacja zleconego zadania
2.	aktywizacja („burza mózgów”, metoda „śniegowej kuli”)	2.	kontrola przygotowanych projektów
3.	uczenie się w oparciu o problem (PBL)	3.	projekt, prezentacja
4.	rozwiązywanie zadań	4.	Wybór z listy.
5.	praca indywidualna	5.	Wybór z listy.

Podstawowe kryteria oceny**semestr I**

- prace zaliczeniowe: przygotowanie utworu opartego na samplach – "plądrofonii", ocena na podstawie prawidłowości technicznej, atrakcyjności i kreatywności utworu; nagranie i edycja sampli przeznaczonych do stworzenia instrumentu wirtualnego, ocena prawidłowości technicznej i jakości nagrania

semestr II

- praca zaliczeniowa: realizacja instrumentu wirtualnego w samplerze NI Kontakt, ocena na podstawie prawidłowości technicznej, atrakcyjności, intuicyjności użytkowania i kreatywności projektu

Cele przedmiotu

Zdobycie umiejętności w zakresie wykorzystania i tworzenia instrumentów wirtualnych bazujących na samplingu i syntezie.

Wymagania wstępne

Obsługa komputera i programów do edycji dźwięku. Podstawowe informacje z zakresu zasad muzyki i akustyki.

Treści programowe**semestr I**

- Czym są sample? Budowa pojedynczego dźwięku, obwiednia.
- Historia samplingu. Plądrofonia. Przykładowe nagrania. Sample zaczerpnięte z cudzych utworów a prawo autorskie.
- Pierwsze samplery sprzętowe. Przykłady zastosowania w nagraniach muzycznych.
- Samplery programowe.
- Tworzenie sampli z nagrań. Podstawowa edycja. Sposoby eliminacji dźwięków niepożądanych i kreatywny montaż. Pętle.
- Wykorzystanie narzędzi sztucznej inteligencji do wyodrębniania warstw istniejących nagrań.
- Kreatywny montaż – twórcze wykorzystanie "plądrofonii."
- System MIDI i jego wykorzystanie w programach DAW.
- Problemy w tworzeniu instrumentów wirtualnych na bazie sampli i metody ich rozwiązywania.

semestr II

- Tworzenie instrumentów wirtualnych na bazie sampli.
- Synteza dźwięku. Terminy i pojęcia wykorzystywane w syntezie dźwięku. Obwiednie, modulatory, rodzaje modulacji.
- Przegląd instrumentów wirtualnych opartych na syntezie. Opis funkcji.
- Instrumenty wirtualne wykorzystujące programowe modelowanie fizyczne.
- Automatyzacja parametrów i przypisanie funkcji instrumentów do kontrolerów MIDI.

Kategorie efektów	EFEKT UCZENIA SIĘ		Kod efektu
Wiedza	1	zna literaturę muzyczną na poziomie podstawowym	P6_SD_W01
	2	zna techniki stosowane w twórczości dźwiękowej, szczególnie w kontekście pracy sound designera	P6_SD_W04
	3	rozumie zależności między teorią a praktyką w komponowaniu i tworzeniu projektów dźwiękowych	P6_SD_W06
	4	zna techniki służące rozwijaniu wyobraźni muzycznej	P6_SD_W07
Umiejętności	1	potrafi tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne oraz dysponować środkami do ich wyrażania	P6_SD_U01
	2	kreuje brzmienia w różnych stylach, posiada umiejętność realizacji nagrań i podstawową wiedzę o reżyserii dźwięku	P6_SD_U02
	3	posiada podstawowe umiejętności analizy i interpretacji dzieła muzycznego	P6_SD_U03
	4	jest przygotowany do współpracy przy realizacji projektów dźwiękowych	P6_SD_U05
	5	opanowuje podstawowe techniki dźwiękowe i potrafi przygotować materiały do prezentacji publicznej	P6_SD_U06
	6	posiada umiejętność stosowania notacji technicznej odpowiedniej dla projektowania dźwięku	P6_SD_U07
	7	potrafi przekazać treści muzyczne i dźwiękowe poprzez konkretyzację brzmienia i warstw kontekstowych	P6_SD_U08
	8	posiada umiejętność słuchowego rozpoznawania materiału muzycznego, zapamiętywania go i operowania nim	P6_SD_U09
	9	potrafi wykorzystywać elementy improwizacji w procesie tworzenia dźwięku	P6_SD_U13
Kompetencje społeczne	1	rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie	P6_SD_S01
	2	samodzielnie podejmuje niezależne prace, wykazując umiejętności zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji oraz wykazywać się wewnętrzną motywacją i umiejętnościami organizacji pracy	P6_SD_S02
	3	potrafi dostosować się do zmieniających się warunków pracy, zarządzać stresem i występować publicznie	P6_SD_S03
	4	potrafi pracować w zespole, formułować konstruktywną krytykę i oceniać działania innych	P6_SD_S04
	5	posiada umiejętność efektywnego komunikowania się i życia w społeczeństwie, w szczególności: -pracy zespołowej w ramach wspólnych projektów i działań, -negocjowania i organizowania, -integracji z innymi osobami w ramach różnych przedsięwzięć kulturalnych, -prezentowania zadań w przystępnej formie z zastosowaniem technologii informacyjnych	P6_SD_S05
	6	zna i posiada podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego	P6_SD_S06

Literatura podstawowa

- Ch. Cutler, *Plądrofonia*, w: Kultura dźwięku. Teksty o muzyce nowoczesnej, red. Ch. Cox, D. Warner, Gdańsk 2010
- B. Eno, *Studio jako narzędzie kompozytorskie*, w: Kultura dźwięku. Teksty o muzyce nowoczesnej, red. Ch. Cox, D. Warner, Gdańsk 2010
- J. Oswald, *Ulepszone przez pożyczającego: etyka muzycznego długu*, w: Kultura dźwięku. Teksty o muzyce nowoczesnej, red. Ch. Cox, D. Warner, Gdańsk 2010
- P. Siedlaczek, *Sampling i instrumenty wirtualne*, materiały z konferencji z okazji Jubileuszu 60-lecia Reżyserii Dźwięku na UMFC w Warszawie 27–30 marca 2015 r. (plik PDF)
- M. Russ, *Sound Synthesis and Sampling*, Focal Press, 2009

Opracowania własne i prezentacje.

Literatura uzupełniająca

Biblioteki wirtualne i zasoby on-line (opcjonalnie)

Data modyfikacji

Wprowadź datę

Autor modyfikacji

Czego dotyczy modyfikacja