

SAMPLING I INSTRUMENTY WIRTUALNE

Nazwa przedmiotu

Wydział Kompozycji, Teorii Muzyki i Reżyserii Dźwięku

Nazwa jednostki realizującej przedmiot



program studiów

Reżyseria dźwięku

Kierunek

Sound design

Specjalność

-

Specjalizacja

stacjonarne	pierwszego stopnia	obowiązkowy	wykład	zbiorowe	zajęcia w pomieszczeniu dydaktycznym AMFN
Forma studiów	Poziom studiów	Status przedmiotu	Forma przeprowadzenia zajęć		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					
1	1				

Liczba godzin kontaktowych z pedagogiem	30
Liczba godzin indywidualnej pracy studenta	30
punkty ECTS	1

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

Koordynator przedmiotu	Kierownik Zakładu Reżyserii Dźwięku	
Prowadzący przedmiot	mgr Jędrzej Rochecki	<i>j.rochecki@amfn.pl</i>

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.

CELE PRZEDMIOTU

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

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."

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

- System MIDI i jego wykorzystanie w programach DAW.
- Problemy w tworzeniu instrumentów wirtualnych na bazie sampli i metody ich rozwiązywania.
- Tworzenie instrumentów wirtualnych na bazie sampli. Mapowanie sampli, podział na grupy, parametry odtwarzania, przetwarzanie sampli, randomizacja, tworzenie interfejsu.
- Automatyzacja parametrów i przypisanie funkcji instrumentów do kontrolerów MIDI.

Podstawowe kryteria oceny (semestr II)

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

Kategorie efektów	EFEKT UCZENIA SIĘ	Kod efektu
Wiedza	Posiada ogólną wiedzę z zakresu estetyki, w tym wiedzę z zakresu estetyki dzieła filmowego oraz gier wideo jako elementu powiązań i zależności pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami studiowanego kierunku.	P6_SD_W02

	Zna techniki stosowane w twórczości dźwiękowej, szczególnie w kontekście pracy sound designera oraz podstawową literaturę specjalistyczną.	P6_SD_W05
	Posiada podstawową wiedzę w zakresie problematyki związanej z technologiami stosowanymi w nagraniach muzycznych, dźwiękowych i formach audiowizualnych, w tym o typowych technologiach inżynierskich, programach komputerowych do nagrywania i edycji dźwięku oraz świadomość rozwoju technologicznego w obszarze reżyserii dźwięku.	P6_SD_W13
	Rozumie zależności między teorią a praktyką w komponowaniu i tworzeniu projektów dźwiękowych.	P6_SD_W17
	Zna techniki służące rozwijaniu wyobraźni muzycznej.	P6_SD_W18
Umiejętności	Potrafi tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne oraz dysponować środkami do ich wyrażania.	P6_SD_U01
	Kreuje brzmienia w różnych stylach i posiada umiejętność realizacji nagrań dźwiękowych.	P6_SD_U02
	Posiada podstawowe umiejętności analizy i interpretacji dzieła muzycznego.	P6_SD_U04
	Posiada biegłość w identyfikacji cech dźwięku właściwych obszarowi klasycznego solfeżu muzycznego, jest biegły w zakresie słuchowej percepcji i oceny materiału dźwiękowego, zapamiętywania go i operowania nim.	P6_SD_U06
	Posiada umiejętność przygotowania typowych prac pisemnych i wystąpień ustnych, dotyczących zagadnień z zakresu reżyserii dźwięku i sound designu w powiązaniu z dyscyplinami pokrewnymi. Zna formy zachowań związane z publiczną prezentacją własnych prac z zakresu reżyserii dźwięku oraz sound designu.	P6_SD_U13
	Jest przygotowany do współpracy przy realizacji projektów dźwiękowych.	P6_SD_U14
	Posiada umiejętność stosowania notacji technicznej odpowiedniej dla projektowania dźwięku.	P6_SD_U16
	Potrafi przekazać treści muzyczne i dźwiękowe poprzez konkretyzację brzmienia i warstw kontekstowych.	P6_SD_U19
Kompetencje społeczne	Potrafi wykorzystywać elementy improwizacji w procesie tworzenia dźwięku.	P6_SD_U21
	Wykazuje się zdolnościami psychologicznymi: wyobraźnią i kreatywnością.	P6_SD_K01
	Wykazuje się zdolnościami psychologicznymi: samodzielnością i umiejętnością szybkiego podejmowania decyzji.	P6_SD_K02
	Wykazuje się zdolnościami psychologicznymi: odpornością na stres i cierpliwością.	P6_SD_K04
	Wykazuje się zdolnościami psychologicznymi: konstruktywnym samokrytycyzmem.	P6_SD_K05
	Rozumie potrzebę ustawicznego kształcenia się, m.in. z racji szybkiej ewolucji technologii realizacji form audytywnych i audiowizualnych.	P6_SD_K06
	Rozumie konieczność precyzyjnej organizacji pracy, posiada zdolność adaptacji do zmieniających się okoliczności.	P6_SD_K07

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

czcionka Calibri, rozmiar 11, używać punktów (jeśli potrzeba)