

SOUND DESIGN II

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	pierwszego stopnia	obowiązkowy	wykład	indywidualne	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
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wybór z listy.	Wybór z listy.	ZO	E	ZO	ZO
ECTS					
		2	2	2	2

Liczba godzin kontaktowych z pedagogiem **60**

Liczba godzin indywidualnej pracy studenta **120**

punkty ECTS **8**

* 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
	wykl. Adam Mart	a.mart@amfn.pl
	wykl. Tomasz Ciotucha	t.ciotucha@amfn.pl

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

Podstawowe kryteria oceny**semestr I**

Warunkami uzyskania zaliczenia w semestrze III jest: opracowanie koncepcji udźwiękowania wybranej i uzgodnionej z pedagogiem etiudy filmowej; wykonanie i skompletowanie wszystkich niezbędnych nagrań: dialogów, muzyki i efektów dźwiękowych; montaż oraz końcowe zgranie dźwięku.

Ocenie podlega poprawność i jakość techniczna zrealizowanego udźwiękowania. W tym: barwa i czytelność dialogów (jeżeli występują), poprawność montażu dźwięku, synchronizacja zdarzeń dźwiękowych z elementami obrazu wideo, czytelność brzmienia poszczególnych elementów udźwiękowania.

semestr II

Egzamin - Prezentacja prac realizowanych indywidualnie z I i II semestru. Ocena poprawności technicznej, oryginalności i kreatywności. Kolokwium ustne dotyczące technicznych aspektów prezentowanych prac oraz wyborów estetycznych.

semestr III

- Praca zaliczeniowa – kreatywne udźwiękowanie filmu (8-12 min.) w formacie LCR lub 5.1 (preferowany materiał z wybranej przez studenta gry wideo)
- Praca nad projektem, ocena aktywności podczas zajęć
- Kompleksowość i zgodność dokumentacji Audio Design Document z projektem
- 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

semestr IV

- Prace zaliczeniowe – kreatywne udźwiękowanie projektu gry dwuwymiarowej z wykorzystaniem oprogramowania FMOD (opcjonalnie Wwise)
- Praca nad projektem, ocena aktywności podczas zajęć
- Kompleksowość i zgodność dokumentacji Audio Design Document z projektem
- Poprawność implementacji w silniku audio middleware 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

Kreacyjna praca nad dźwiękiem i muzyką w projektach filmowych i multimedialnych

Zdobycie podstawowych umiejętności:

- prawidłowej technicznie i twórczej pracy nad dźwiękiem utworu audiowizualnego,
- kreatywnego i uporządkowanego podejścia do procesu nagrywania i przetwarzania dźwięku,
- organizacji nagrań, kompletowania elementów udźwiękowania i wykorzystywania sesji do efektywnej pracy nad procesem tworzenia warstwy dźwiękowej,
- w zakresie montażu oraz zgrania dźwięku
- oceny efektu zastosowanych rozwiązań artystycznych i technicznych

Wymagania wstępne

Zaliczenie przedmiotu Sound Design I

Treści programowe

semestr I

- opracowanie koncepcji udźwiękowania etudy filmowej
- wykonanie i skompletowanie wszystkich niezbędnych nagrań: dialogów, muzyki i efektów dźwiękowych
- montaż dźwięku
- końcowe zgranie dźwięku

semestr II

- Praca indywidualna z zakresu Sound Designu w filmach, grach komputerowych i multimediami.
- Tworzenie koncepcji dźwięków na potrzeby użytkowe i artystyczne.
- Wykorzystywanie wiedzy z zakresu programowania i obsługi programów audio, syntezy dźwięku do tworzenia kreacji dźwiękowych.
- Nagrywanie efektów synchronicznych.
- Poszerzanie zdolności synestezji i przenoszenia wrażeń wzrokowych na słuchowe.

semestr III

- Opracowanie koncepcji udźwiękowania fragmentu gameplay'u z wybranej przez studenta gry wideo
- Tworzenie dokumentacji dźwiękowej (*Audio Design Document*) w programie Notion, z uwzględnieniem specyfiki nieliniowej struktury gry wideo – teoria, analiza przykładów i praktyczne zastosowanie
- Analiza referencyjnych przykładów udźwiękowania w grach wideo
- Podstawy teorii miksu i masteringu w kontekście gier wideo: priorytetyzacja, kształtowanie narracji dźwiękowej, poziomy dźwięku
- Metody zarządzania dźwiękiem w grze wideo (krzywe atenuacji, culling, ducking, snapshoty)
- Wprowadzenie do obsługi programu FMOD

semestr IV

- Proaktywne projektowanie dźwięku w grach – opracowanie *Audio Design Document* dla dwuwymiarowej gry wideo w środowisku Unity
- Analiza wybranej gry pod kątem jej potrzeb w zakresie udźwiękowania
- Kontynuacja analizy referencyjnych przykładów udźwiękowania w grach wideo
- Projektowanie mechanik dźwiękowych w kontekście specyfiki gry
- Realizacja pełnego udźwiękowania wybranej gry
- Implementacja efektów dźwiękowych i dynamicznej muzyki z wykorzystaniem programu FMOD
- Praktyczne zastosowanie zasad miksu i masteringu w środowisku gry wideo



- Profilowanie i testowanie udźwiękowania gry wideo pod kątem optymalizacji i jakości dźwięku
- Analiza udźwiękowania gry z perspektywy gracza, widza oraz twórcy
- Analiza końcowa projektu pod kątem realizacji założeń artystycznych i technicznych

Kategorie efektów	EFEKT UCZENIA SIĘ		Kod efektu
Wiedza	1	zna literaturę muzyczną na poziomie podstawowym	P6_SD_W01
	2	znać tradycyjne modele form muzycznych i rozumie relacje między elementami oraz ich funkcje w dziele muzycznym	P6_SD_W02
	3	znać techniki stosowane w twórczości kompozytorskiej	P6_SD_W04
	4	znać techniki służące rozwijaniu wyobraźni muzycznej	P6_SD_W07
Umiejętności	1	umieć tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne oraz dysponować środkami do ich wyrażania	P6_SD_U01
	2	tworzyć muzykę ujętą w formy tradycyjne o różnych obsadach wykonawczych oraz posiadać umiejętność dyrygowania i wykonywania utworów fortepianowych w stopniu niezbędnym do prowadzenia działalności twórczej i pedagogicznej	P6_SD_U02
	3	być przygotowany do współdziałania z realizatorami własnych kompozycji	P6_SD_U05
	4	opanować w stopniu podstawowym techniki kompozytorskie i tworzenie tekstów naukowych oraz metody przygotowania utworów muzycznych do publicznej prezentacji	P6_SD_U06
	5	posiadać umiejętność zastosowania pragmatycznej wykonawczo notacji muzycznej adekwatnej do idei kompozytorskich	P6_SD_U07
	6	posiadać umiejętność przekazania dzieła muzycznego poprzez dźwiękową konkretyzację zawartych w partyturze znaczeń	P6_SD_U08
	7	mieć umiejętność wykorzystania elementów improwizacji do tworzenia muzyki	P6_SD_U13
Kompetencje społeczne	1	rozumieć potrzebę uczenia się przez całe życie	P6_SD_S01
	2	samodzielnie podejmować niezależne prace, wykazując umiejętności zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji oraz wykazywać się wewnętrzną motywacją i umiejętnością organizacji pracy	P6_SD_S02
	3	efektywnie wykorzystywać wyobraźnię, intuicję, emocjonalność, zdolność twórczego myślenia i twórczej pracy w trakcie rozwiązywania problemów, zdolność elastycznego myślenia, adaptowania się do nowych i zmieniających się okoliczności oraz umiejętność kontrolowania własnych zachowań i przeciwdziałania lękom i stresom, jak również umiejętność sprostania warunkom związanym z publicznymi występami lub prezentacjami	P6_SD_S03
	4	posiadać umiejętność samooceny, konstruktywnej krytyki w stosunku do działań innych osób, podjęcia refleksji na temat społecznych, naukowych i etycznych aspektów związanych z własną pracą	P6_SD_S04
	5	posiadać 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

Literatura podstawowa

- Skrypty własne i prezentacje wykładowcy
- Małgorzata Przedpeńska-Bieniek, *Dźwięk w filmie*, Warszawa 2009
- Krzysztof Maszota, *PRO TOOLS. Ilustrowany przewodnik*, Warszawa 2009
- Bridgett Rob, *Leading with Sound*, Routledge, 2021
- Farnell Andy, *Designing Sound*, MIT Press, 2010
- Karen Collins, *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*, MIT Press 2008

Literatura uzupełniająca

1. Russ Martin, *Sound Synthesis and Sampling*, Focal Press, 2009
2. Butryn Wojciech, *Dźwięk cyfrowy*, WKL, 2004
3. Kotoński Wojciech, *Muzyka elektroniczna*, PWM, 2019

Biblioteki wirtualne i zasoby on-line (opcjonalnie)

Data modyfikacji

Wprowadź datę

Autor modyfikacji

Czego dotyczy modyfikacja