

# 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	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
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Z</b>	<b>ZO</b>	Wybór z listy.	Wybór z listy.	Wybór z listy.	Wybór z listy.
<b>ECTS</b>					
2	2				

Liczba godzin kontaktowych z pedagogiem **60**

Liczba godzin indywidualnej pracy studenta **30**

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	znać literaturę muzyczną na poziomie podstawowym	<b>P6_SD_W01</b>
	2	znać techniki stosowane w twórczości kompozytorskiej	<b>P6_SD_W04</b>
	3	znać zależności pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami kompozycji i teorii muzyki	<b>P6_SD_W06</b>
	4	znać techniki służące rozwijaniu wyobraźni muzycznej	<b>P6_SD_W07</b>
Umiejętności	1	umieć tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne oraz dysponować środkami do ich wyrażania	<b>P6_SD_U01</b>
	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	<b>P6_SD_U02</b>
	3	posiadać podstawowe umiejętności analizy i interpretacji dzieła muzycznego	<b>P6_SD_U03</b>
	4	być przygotowany do współdziałania z realizatorami własnych kompozycji	<b>P6_SD_U05</b>
	5	opanować w stopniu podstawowym techniki kompozytorskie i tworzenie tekstów naukowych oraz metody przygotowania utworów muzycznych do publicznej prezentacji	<b>P6_SD_U06</b>
	6	posiadać umiejętność zastosowania pragmatycznej wykonawczo notacji muzycznej adekwatnej do idei kompozytorskich	<b>P6_SD_U07</b>
	7	posiadać umiejętność przekazania dzieła muzycznego poprzez dźwiękową konkretyzację zawartych w partyturze znaczeń	<b>P6_SD_U08</b>
	8	posiadać umiejętność słuchowego rozpoznawania materiału muzycznego, zapamiętywania go i operowania nim	<b>P6_SD_U09</b>
	9	mieć umiejętność wykorzystania elementów improwizacji do tworzenia muzyki	<b>P6_SD_U13</b>
Kompetencje społeczne		rozumieć potrzebę uczenia się przez całe życie	<b>P6_SD_S01</b>
		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	<b>P6_SD_S02</b>
		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	<b>P6_SD_S03</b>
		posiadać umiejętność samooceny, konstruktywnej krytyki w stosunku do działań innych osób, podjęcia refleksji na temat społecznych, naukowych i etycznych aspektów związanych z własną pracą	<b>P6_SD_S04</b>
		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,	<b>P6_SD_S05</b>

	-prezentowania zadań w przystępnej formie z zastosowaniem technologii informacyjnych	
	znać i rozumieć podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego	<b>P6_SD_S06</b>

### 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			