

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
Свердловской области «Верхнепышминская школа-интернат С.А. Мартиросяна,
реализующая адаптированные основные общеобразовательные программы»

Согласовано:
Протокол ШМО № 1
от «23» августа 2022 г.

Утверждено:
Приказ № 115
от «30» августа 2022г.

**Адаптированная дополнительная
общеобразовательная программа
«Компьютерная обработка музыки»**

Интеллектуально-техническая направленность
(для обучающихся с нарушением зрения)

Верхняя Пышма
2022

Пояснительная записка.

Рабочая программа кружка «Компьютерная аранжировка» разработана и составлена на основе Закона Российской Федерации «Об образовании» (в действующей редакции), Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (утвержден приказом Минобрнауки России от 6 октября 2009 г.), Специального федерального государственного стандарта общего образования детей с ограниченными возможностями здоровья, Программа по профессиональной подготовке музыкантов - инвалидов по зрению, специальность "Компьютерная аранжировка" (разработана Всероссийским обществом слепых и специалистами К.С.Р.К. г. Москва.

Актуальность программы.

Дети с глубоким нарушением зрения освоив данную программу:

1. научиться в совершенстве владеть персональным компьютером,
2. получают необходимые знания по теории музыки,
3. научатся работать с компьютерными программами для создания и обработки музыки,
4. научатся играть на синтезаторе музыкальные произведения, используя автоаккомпанемент,
5. получают необходимые знания по гармонизации и оркестровке музыкального произведения,
6. научатся работать с музыкальным аудио оборудованием, узнают, каким образом подключить его КПК и правильно настроить, для его работоспособности.

Приобретённые знания будут способствовать дальнейшему развитию творческих способностей у учащихся, могут послужить хорошей базой при поступлении в колледжи культуры, музыкальные училища и т.д., способствовать самореализации в обществе как личности.

Цель программы:

Освоение навыков создания и обработки музыки на персональном компьютере, используя программное обеспечение для создания и обработки музыки и программ экранного доступа jaws и nvda.

Задачи программы:

Образовательные.

1. Изучение навыков работы с п.к., используя программы экранного доступа.
2. Освоение навыков работы в программах для создания и обработки музыки, и подключенным к компьютеру оборудованием (миди клавиатура синтезатор звуковая карта и т. д.

Развивающие.

- 1.Создание собственных творческих музыкальных проектов.
- 2.Исполнение музыкальных произведений, используя программу One Man Band и подключенной к ней миди клавиатуру.

Воспитательные.

- 1.Прививание навыков создания музыкальных проектов путём последовательного создания партитур.
- 2.Создание мелодии .
- 3.Создание ритмических партий (ударные инструменты партия баса, партия аккомпанирующих инструментов).
- 4.Создание солирующих партий и создание различных подголосков и мелодических украшений.
- 5.Прививание навыков разучивание и исполнение музыкальных произведений в программе One Man Band.

В кружке «Компьютерная обработка музыки» занимаются учащиеся с 8 до 16 лет. Программа обучения рассчитана на 3 года обучения. Реализуя принцип демократичности и доступности дополнительного образования, в кружок принимаются все желающие.

Содержание программы

Основные положения программы:

- 1.Освоение навыков работы с персональным компьютером, используя компьютерную клавиатуру и программ экранного доступа JAWS и nvda.
2. Основы работы с операционной системой WINDOWS и средствами мультимедиа.
3. ЗНАКОМСТВО С ВЕРТУАЛЬНОЙ СТУДИЕЙ ЗВУКОЗАПИСИ SONAR.
4. Producer Edition и подключенными скриптами для jaws JSonar.
5. ЗНАКОМСТВО С МИДИ КЛАВИАТУРОЙ ИЛИ МУЗЫКАЛЬНЫМ СИНТЕЗАТОРОМ, ПОДКЛЮЧЕННЫМ К КОМПЬЮТЕРУ С ПОМОЩЬЮ МИДИ-КАБЕЛЯ.
6. ЗНАКОМСТВО И ПОДКЛЮЧЕНИЕ ВЕРТУАЛЬНЫХ ПРОГРАММНЫХ СИНТЕЗАТОРОВ В ВЕРТУАЛЬНОЙ СТУДИИ SONAR
7. Producer Edition.
8. ОСВОЕНИЕ АЗОВ ЭЛЕМЕНТАРНОЙ ТЕОРИИ МУЗЫКИ, знакомство с примерами аранжировки музыкальных произведений, аккомпанирующая группа инструментов солирующая группа.
8. СОЗДАНИЕ МУЗЫКАЛЬНЫХ ПРОЕКТОВ, ИСПОЛЬЗУЯ МИДИ КЛАВИАТУРУ ИЛИ СИНТЕЗАТОР И ВЕРТУАЛЬНЫЕ СИНТЕЗАТОРЫ В SONAR 8 Producer Edition.
9. ЗНАКОМСТВО С ИНСТРУМЕНТАМИ РЕДАКТИРОВАНИЯ МУЗЫКАЛЬНЫХ ПРОЕКТОВ В ВЕРТУАЛЬНОЙ СТУДИИ SONAR 8 Producer Edition.
10. Знакомство с аудио редактором Adobe Audition, использование возможностей диалоговых окон,

wave forme multi track и вид sd проекта.

11. Знакомство с программой Prosoniq TimeFactory, предназначенной для смены тональности и темпа музыкального произведения.

12. Запись живых инструментов, вокала, запись с других носителей, используя микрофоны и микшерный пульт в программах SONAR 8 Producer Edition и Adobe Audition .

13. Подключение аудио плагинов и обработка аудио дорожек в программах SONAR 8 Producer Edition и Adobe Audition.

14. Использование сочетания клавиатурных команд в приложении для jaws HotSpotClicker в процессе управления и настройке параметров аудио плагинов и виртуальных синтезаторов в программе SONAR 8 Producer Edition.

15. Знакомство с программой автоаккомпаниатором One Man Band загрузка различных музыкальных стилей и игра музыкальных произведений двумя руками, левой аккомпанемент правой мелодию.

16. Знакомство с программой Cockos Reaper 5. Изучение принципов работы программы с установленными скриптами для jaws и nvda.

17. Изучение пошаговой установке и настройке перечисленного выше программного обеспечения, а также специальных скриптов для jaws , использующихся в установленных программах подключения и настройка звуковых карт миди клавиатуры или синтезатора с миди выходом и других аудио устройств.

Особенность реализации программы.

1. КУРСУ ОБУЧАЮТСЯ ДЕТИ С ГЛУБОКИМ НАРУШЕНИЕМ ЗРЕНИЯ, НЕ ВЛАДЕЮЩИЕ ПЕРСОНАЛЬНЫМ КОМПЬЮТЕРОМ ИЛИ ИХ ЗНАНИЕ ПК СОВСЕМ НЕЗНАЧИТЕЛЬНЫ.

2. Обучаемые дети не имеют музыкального образования или обучаются в музыкальной школе, в музыкальных студиях.

3. Учащиеся не имеют навыков работы с аудио оборудованием, подключением его к компьютеру и настройкой.

Практическая значимость программы.

Среди разнообразных видов художественного творчества трудно переоценить привлекательность и эффективность владения навыками создания и аранжировке своих творческих музыкальных проектов.

Дети, обучающиеся созданию аранжировки и обработке музыки на компьютере получают комплексное развитие, в процессе обучения раскрывают свои творческие способности путём воплощения в жизнь своих идей. Изучив всё выше описанное ребёнок чувствует себя своеобразным творцом прекрасного, т.е. музыки, радующей как самого, так и окружающих. Получив такие знания, незрячий человек своим творчеством

может приносить пользу обществу, а также поделиться своими навыками компьютерной аранжировки с другими людьми.

Ожидаемые результаты.

Дети с глубоким нарушением зрения освоив данную программу:

- научиться в совершенстве владеть персональным компьютером,
- получают необходимые знания по теории музыки,
- освоят нотную грамоту по системе брайля,
- научатся работать с компьютерными программами для создания и обработки музыки.
- научатся играть на синтезаторе музыкальные произведения, используя автоаккомпанемент,
- получают необходимые знания по гармонизации и оркестровке музыкального произведения,
- научатся работать с музыкальным аудио оборудованием, узнают каким образом подключить его к п.к. и правильно настроить для его работоспособности.

Приобретённые знания будут способствовать дальнейшему развитию творческих способностей у учащихся, могут послужить хорошей базой при поступлении в колледжи культуры музыкальные училища и т.д., способствовать самореализации в обществе как личности, быть полезным окружающим.

В «Верхнепышминской специальной (коррекционной) образовательной школе – интернат имени С.А.Мартirosяна» дети с глубоким нарушением зрения обучаются созданию и аранжировке музыки на персональном компьютере, используя компьютер и подключенной к нему миди клавиатурой или синтезатор с миди подключением и при наличии подключенной звуковой карты. Незрячий ребёнок осуществляет одновременное исполнение и запись мелодии в специализированной музыкальной программе-секвенсоре Cakewalk SONAR 8 Producer Edition используя специальные скрипты j sonar для программы экранного доступа jaws разработанные незрячим гитаристом Виктором Царан. Незрячий ребёнок производит редактирование и обработку записанных мелодических рисунков в программе- секвенсоре Cakewalk SONAR 8 Producer Edition. Освоив запись и редактирование мелодии в музыкальной программе, учащиеся приступают к аранжировке этой мелодии, то есть используя многодорожечную запись, добавляет к записанной мелодии новые мелодические и ритмические партии разным музыкальным инструментам . Музыкальные инструменты в Cakewalk SONAR 8 Producer Edition

представлены в виде виртуальных программных синтезаторов.

таким образом простая мелодия приобретает вид законченного музыкального произведения. В процессе обучения учащиеся раскрывают свой творческий потенциал, путём аранжировки музыкальных произведений

от простых к более сложным. Грамотно используют огромное количество музыкальных инструментов, например, фортепиано, гитара, бас-гитара, народные инструменты, инструменты симфонического оркестра, ударные инструменты и огромное количество синтезированных звуков и шумовых эффектов. При аранжировке мелодии применяют различные друг от друга гармонические последовательности аккордов. Для того чтобы музыкальное произведение звучало более красочно, учатся игре на синтезаторе. Используя готовые музыкальные стили авто аккомпанемента, исполняемые на инструменте левой рукой в виде последовательности аккордов, а правой рукой мелодию песни или инструментального произведения. Открыв программу Cakewalk SONAR 8 Producer Edition, учащиеся испытывали своеобразные трудности при первоначальном изучении программы, так- как интерфейс программы англоязычный, пришлось изучать основное меню программы и его элементов на английском языке. Так-как дети пока не умеют создавать музыкальные проекты, мы использовали для изучения готовые проекты, поставляемые с программой или проекты миди файлов.

Виды контроля.

1.Создание творческих проектов:

- инструментальные произведения в разных стилях музыки, сочинение,
- запись аранжировки собственных песен;

2.Выступление на концертах.

Календарно – тематический план.

Первый год обучения.

1. Знакомство с компьютером и подключенным к нему прикладным аудио оборудованием (миди клавиатура или синтезатор звуковая карта наушники или колонки и коммутация) -12 часов.

2.Изучение клавиатуры компьютера (расположение букв и функциональных клавиш , а также их предназначение) -12 часов.

3. Изучение интерфейса диалоговых окон проводника путём запуска с рабочего стола ярлыков мои документы мой компьютер -12 часов.

4. Знакомство с клавиатурными командами в окне проводника, такими как копирование вставка перемещение между диалоговыми окнами навигация по папкам открытие файлов -12 часов.

5. Знакомство с виртуальной студией SONAR 8_3_1

(изучение интерфейса программы открытие демонстрационных файлов проекта ,знакомство с шаблонами проектов) - 12 часов.

6. Знакомство с дорожками проекта музыкального произведения и атрибутами дорожки, такими как соло приглушение дорожки, её громкость панорама, чувствительность нажатия ноты -12 часов.

7. Дальнейшее знакомство с атрибутами трека в проектах, смена и выбор патча, то есть звучания музыкального инструмента на выбранной дорожке. транспонирование дорожек по полутонам и на октаву, добавление эффектов ревербации и хоруса на каждую дорожку отдельно - 12 часов.

8. Знакомство с банками музыкальных инструментов general midi, а также с миди каналами, входами и выходами миди, знакомство с расшифровкой midi и краткой историей его создания - 12 часов.

9. Загрузка и воспроизведение файлов midi в SONAR 8_3_1, знакомство с клавиатурными командами скриптов для jaws для j sonor, для перемещения по midi проекту по тактам, долям такта, по маркерам. Знакомство с клавиатурными командами солирования, приглушения и выделения дорожки - 12 часов.

10. Прослушивание и анализ музыкального midi файла путём солирования поочередно каждой дорожки, представленной отдельной партитурой для музыкального инструмента - 12 часов

11. Освоение навыков игры на midi клавиатуре или синтезаторе, применяя правильную постановку рук и аппликатуру. Игра отдельными руками и вместе различных гамм и простых мелодий, музицирование вместе с загруженными проектами midi, пытаюсь подобрать на слух партию солируемого инструмента -14 часов.

12. Вставка виртуального синтезатора в midi проект, знакомство с интерфейсом окна вставки синтезатора, выбор midi выхода на каждой дорожке проекта, вставленного синтезатора. Сохранение midi проекта в стандартный проект sonor swp - 14 часов.

13. Вставка в файлах проекта пустого такта, темпа и серии темпов размера и изменение размера вставка маркеров и навигация по ним - 14 часов.

14. Создание шаблонов новых проектов пользуясь готовыми шаблонами, поставляемыми в sonor - 14 часов.

15. Знакомство с режимом записи в sonor, используя готовый шаблон проекта, создание простейшей музыкальной композиции путём записи мелодии и её аккомпанемента, исполняемым другим инструментом - 14 часов.

16. Создание музыкальных проектов на основе предложенной простой мелодии, используя в аккомпанементе от 2 до 4 инструментов - 14 часов.

Итого 204 часа.

Второй год обучения.

1. Повтор пройденного материала за первый год обучения - 12 часов.

2. Создание аранжировок простых мелодий используя аккомпанемент, исполняемый оркестром инструментов от 2 до 6 инструментов.

(группа ударных инструментов партия баса гармонизация аккордами и подголоски) - 12 часов.

3. Знакомство с программой аранжировщиком One Man Band 10 - 12 часов.

4. Загрузка стиля аккомпанеента в программе One Man Band 10, обучение навыкам игры стиля аккомпанеента левой рукой на midi клавиатуре, используя аккордовые последовательности из трезвучий и их обращений -12 часов
5. Знакомство с клавиатурными командами для выбора вступления, вариантов исполнения стиля вставки в стиле и её коды - 12 часов.
6. Знакомство с другими клавиатурными командами, выбор солирующего инструмента, вкл.- выкл., наложений на солирующем инструменте, кнопки транспонирования стиля команды, отключающие партии в аккомпанементе -12 часов.
7. Исполнение на midi клавиатуре простых мелодий и её аккомпанеента отдельно каждой рукой и вместе -12 часов.
8. Исполнение мелодии и её аккомпанеента используя в правой руке выбор солирующего инструмента, в левой руке вступление варианты стиля и кода в стиле -12 часов.
9. Исполнение одной и той же мелодии, используя разные стили аккомпанеента, например, полька, марш, диско, дэнс, кантри, поп, джаз -12 часов.
10. Знакомство с функцией записи исполняемого произведения в программе One Man Band 10, используя jaws курсор и левую кнопку мыши, которая расположена на дополнительной клавиатуре компьютера, запись и сохранение исполнения в midi файл - 12 часов
11. Загрузка midi файла созданного в программе One Man Band 10 в виртуальной студии sonor, аранжировка и редактирование midi файла средствами sonor и сохранение в файл проекта sonor -12 часов.
12. Знакомство с вариантами микширования проектов swr в sonor, использования громкости панорамы ревербации хоруса смены музыкального инструмента на каждой дорожке экспорт и сохранение проекта в музыкальный формат wav - 12 часов.
13. Знакомство с редактором событий Event List в программе sonor изменение ноты на другую её удаление изменение громкости длительности доли такта ноты -12 часов.
14. Знакомство с меню процесс квантизация дорожки, изменение громкости событий (нот и т. д.), интерполяция (изменение событий на дорожке)-12 часов.
15. Вставка в проект виртуальных синтезаторов, поставляемых с программой sonor. Использование набора клавиатурных команд HotSpotClicker для удобства управления виртуальными синтезаторами- 12 часов.
16. Знакомство с трек инспектором и шиной трэка в программе sonor- 12 часов.
17. Вставка и использование аудио эффектов в программе sonor, использование набора клавиатурных команд HotSpotClicker для удобства управления аудио эффектами -12 часов.

Итого 204 часа.

Третий год обучения.

1. Повтор пройденного материала за второй год обучения - 12 часов.
2. Знакомство с меню опций в программе sonor , выбор миди входных и выходных портов, настройка аудио драйверов, изменение глобальных настроек в sonor, изменение настроек проекта - 12 часов.
3. Знакомство с аудио редактором Adobe Audition 1.5. Загрузка аудио файла выделение его части и удаление копирование вставка выделенного - 12 часов.
4. Применение эффектов в Adobe Audition, режим записи, использование многодорожечного режима - 12 часов.
5. Знакомство с клавиатурными командами скриптов blend navigator - 12 часов.
6. Применение эффектов в Adobe Audition, сохранение изменений в полученных файлах - 12 часов.
7. Использование Adobe Audition как музыкальный конструктор в режиме мультитрэк, создание музыкальных проектов из готовых сэмплов - 12 часов.
8. Знакомство со стойкой эффектов Adobe Audition в режиме мультитрэк, растягивание и зацикливание сэмплов-клипов, работа над проектами и импорт их в различные аудио файлы - 12 часов.
9. Знакомство с программой Cockos Reaper 5, установка подключение скриптов для jaws и nvda изучение комбинаций клавиш для работы с программой - 12 часов.
10. Загрузка аудио файла, работа с ним, навигация по файлу, установка маркеров, вырезание и копирование аудио фрагментов и вставка их в нужное место применение эффектов на файл и на выделенную часть - 12 часов.
11. Загрузка и импорт аудио файлов на разные дорожки, например, минусовка песни и записанные вокальные партии к песне и освоение навыков микширования-(сведения) с применением эффектов на дорожку - 12 часов.
12. Работа с миди и виртуальными синтезаторами и эффектами в Cockos Reaper при создании музыкальных проектов - 12 часов.
13. Знакомство с программой для изменения темпа и тональности аудио файлов Prosonic Time Factory - 12 часов.
14. Создание своих творческих музыкальных проектов, используя полученные знания - 24 часа.
15. Изучение процесса установки и настройки использованного для обучения программного обеспечения - 24 часа.

Итого 204 часа.

Техническое обеспечение для обучения: системный блок с двух ядерным процессором, наличие двух звуковых карт , монитор, клавиатура, синтезатор или миди клавиатура, специальный миди кабель, наушники и аудио кабель для подключения к колонкам колонки.

Программное обеспечение: виртуальная студия SONAR 8 Producer Edition, аудио редактор Adobe Audition, авто аранжировщик One Man Band, программа экранного доступа jaws, специальные скрипты для jaws для работы в выше перечисленных компьютерных программах, компьютерный стол, стул, специальные таблицы по брайлю с описанием интерфейса, изучаемых программ и их диалоговых окон.

Используемая литература.

- 1 Г. Фридкин - Практическое руководство по музыкальной грамоте.
- 2 Петелины - Sonar7
- 3 Мои любимые виртуальные синтезаторы Edirol Super Quartet Юрий Петелин
- 4 Мои любимые виртуальные синтезаторы. Sakewalk TTS-1 Юрий Петелин
- 5 котов сергей Стандарты MIDI GM, GS, XG, GM2
- 6 Юрий Петелин Учебник по AdobeAudition
- 7 Красильников И.М. Школа игры на синтезаторе
- 8 РИМСКИЙ КОРСАКОВ Основы оркестровки
- 9 Валентин Швыдкий Инструкция по освоению программы AdobeAudition1.5» для незрячих