

PODSTAWY PRODUKCJI MUZYCZNEJ

Nazwa przedmiotu

Wydział Kompozycji, Teorii Muzyki i Reżyserii Dźwięku

Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot



program studiów

Reżyseria Dźwięku

Kierunek

Reżyseria dźwięku
w nowych mediach

Specjalność

-

Specjalizacja

stacjonarne	drugiego stopnia	obowiązkowy	ćwiczenia	zbiorowe	zajęcia w pomieszczeniu dydaktycznym AMFN
Forma studiów	Poziom studiów	Status przedmiotu	Forma przeprowadzenia zajęć	Tryb realizacji	

ROK I		ROK II	
sem . I	sem . II	sem . I	sem . II
☐	☒	☐	☐
	Z		
ECTS			
	1		

*

Liczba godzin kontaktowych z pedagogiem

15

Liczba godzin indywidualnej pracy studenta

15

punkty ECTS

1

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

Koordinator przedmiotu	Kierownik Zakładu Reżyserii Dźwięku	
Prowadzący przedmiot	mgr Łukasz Zięba	l.zieba@amfn.pl

Metody kształcenia		Metody weryfikacji efektów uczenia się	
1.	praca indywidualna	1.	realizacja zleconego zadania
2.	prezentacja nagrań	2.	projekt, prezentacja

Podstawowe kryteria oceny**semestr I**

Zaliczenie odbywa się na podstawie realizacji utworu muzyki rozrywkowej, w którym świadomie użyto środków kreacji wymienionych w treściach programowych przedmiotu.

Cele przedmiotu

1. Przygotowanie do samodzielnej realizacji nagrań muzycznych z zakresu muzyki rozrywkowej.
2. Zapoznanie z możliwościami kreacji dźwiękowej w oparciu o narzędzia cyfrowe.
3. Wprowadzenie do systemu MIDI.
4. Omówienie wirtualnych instrumentów muzycznych.
5. Ukazanie różnic w pracy ze stereofonią dwukanałową, wielokanałową i zorientowaną obiektowo.

Wymagania wstępne

1. Umiejętności realizacji nagrań muzyki na poziomie studiów I st. reżyserii dźwięku.
2. Biegła znajomość co najmniej jednej cyfrowej stacji roboczej (tzw. DAW).
3. Wrażliwość na dźwięk i zmiany jego głośności, wysokości, barwy i czasu trwania.

Treści programowe**semestr I**

1. Cyfrowa stacja robocza (DAW) jako kompleksowe narzędzie do realizacji złożonych i różnorodnych zadań z zakresu produkcji muzycznej.
2. Kreatywne zastosowanie konwencjonalnych metod przetwarzania dźwięku (korekcja, kompresja, efekty przestrzenne, pętle, sprzężenie zwrotne).
3. Podstawy muzyki opartej o próbki dźwięku (tzw. *sample*): biblioteki próbek, tworzenie własnych próbek.
4. Protokół MIDI: omówienie, ćwiczenia praktyczne z zakresu konfiguracji i korzystania.
5. Produkcja oparta o instrumenty wirtualne.
6. Zgranie wielokanałowe i zorientowane obiektowo.

Kategorie efektów	EFEKT UCZENIA SIĘ		Kod efektu
Wiedza	1	Posiada szczegółową wiedzę z zakresu kierunków rozwojowych projektów multimedialnych w Polsce i na świecie, jak również potrafi odnieść je do innych dziedzin sztuki.	P7_RDwNM_W02
Umiejętności	1	Posiada umiejętność kreowania i realizowania projektów artystycznych (często w powiązaniu z innymi dyscyplinami).	P7_RDwNM_U07
Kompetencje społeczne	1	Rozumie potrzebę ustawicznego kształcenia się z racji szybkiej ewolucji technologii realizacji form audytywnych i audiowizualnych.	P7_RDwNM_K01

Literatura podstawowa

- Huber David M., Runstein Robert E., *Modern Recording Techniques*, edycja siódma, Focal Press, 2010.
- Owsinski Bobby, *The Mixing Engineers Handbook*, edycja piąta, Bobby Owsinsky Media Group, 2022.
- Owsinski Bobby, *The Music Producer's Handbook*, edycja druga, Hal Leonard, 2010.

Literatura uzupełniająca

- Russ Martin, *Sound Synthesis and Sampling*, edycja trzecia, Routledge, 2008.

Biblioteki wirtualne i zasoby on-line (opcjonalnie)

Data modyfikacji	05.04.2024	Autor modyfikacji	dr Katarzyna Figat
Czego dotyczy modyfikacja	Przeniesienie treści do nowego formularza kart przedmiotów.		