

CYFROWE TECHNIKI EDYCJI DŹWIĘKU**Nazwa przedmiotu**

Wydział Kompozycji, Teorii Muzyki i Reżyserii Dźwięku

Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot



program studiów

Reżyseria Dźwięku

Kierunek

Reżyseria Dźwięku

Specjalność

-

Specjalizacja

stacjonarne	pierwszego stopnia	obowiązkowy	ćwiczenia	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
☒	☒	☐	☐	☐	☐
Z	Z				
ECTS					
1	1				

*

Liczba godzin kontaktowych z pedagogiem	30
Liczba godzin indywidualnej pracy studenta	60
punkty ECTS	2

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

Koordinator przedmiotu	Kierownik Zakładu Reżyserii Dźwięku	
Prowadzący przedmiot	mgr Adam Mart	a.mart@amfn.pl

Metody kształcenia		Metody weryfikacji efektów uczenia się	
1.	wykład problemowy	1.	kolokwium ustne
2.	praca indywidualna	2.	realizacja zleconego zadania

Podstawowe kryteria oceny**semestr I**

Zaliczenie semestru następuje na podstawie kolokwium składającego się z 10 pytań dotyczących realizowanych zagadnień. Do zaliczenia wymagane jest poprawne udzielenie odpowiedzi na co najmniej 7 pytań.

semestr II

Zaliczenie semestru następuje na podstawie kolokwium składającego się z 10 pytań dotyczących realizowanych zagadnień. Do zaliczenia wymagane jest poprawne udzielenie odpowiedzi na co najmniej 7 pytań.

Cele przedmiotu

- Poznanie podstawowych terminów dotyczących cyfrowej technologii montażu dźwięku.
- Sprawne posługiwanie się cyfrowym stanowiskiem dźwiękowym.
- Opanowanie cyfrowego przetwarzania dźwięku oraz problematyki synchronizacji obrazu z dźwiękiem, jak również synchronizacji urządzeń przetwarzających dźwięk.

Wymagania wstępne

brak

Treści programowe**semestr I**

- Wprowadzenie. Uruchamianie i zamykanie komputera Mac. Praca z oknami i aplikacjami. Skróty klawiszowe systemowe. Kopiowanie i usuwanie plików. Zarządzanie zewnętrznymi dyskami.
- Podstawowa konfiguracja sprzętu w studio. Środowisko Pro Tools. Rodzaje sygnałów przetwarzanych przez program. Opis interfejsu dostępnego w studio.
- Pierwsze uruchomienie Pro Tools. Zakładanie nowego projektu. Podstawowa terminologia i cechy sygnałów analogowych i cyfrowych audio. Parametry sesji. Struktura plików w folderze sesji. Zapisywanie, wyszukiwanie i otwieranie sesji. Okno Workspace.
- Tworzenie nowych śladów, ich rodzaje, sposób nadawania nazw, zaznaczanie, usuwanie. Funkcje Record Enable, Input Monitoring, Solo, Mute. Nagranie dźwięku poprzez mikrofon podłączony do interfejsu.
- Zasady importowania materiałów audio, formaty i częstotliwości plików, podstawowe metadane. Okno importu. Importowanie na listę klipów i na ślady. Odtwarzanie materiałów. Opcje skrolowania. Eksport wykonanej pracy do pliku dźwiękowego.
- Konfiguracja siatki w sesji. Tryby umieszczania klipów w siatce. Główne elementy okna edycji. Narzędzia edycji. Przesuwanie, przecinanie i łączenie klipów. Funkcja Nudge.

- Poruszanie się po sesji, dostosowywanie widoku, sposoby zaznaczania materiału do edycji. Praca z markerami.
- Menu I/O. Zasady przesyłania sygnałów w sesji. Wejścia i wyjścia ze śladów.
- Fade'y. Różnice brzmieniowe w kształtowaniu przebiegu obwiedni. Tryby cross-fade.
- Wtyczki Audio Suite i wtyczki insertowe. Różnice w funkcjonowaniu w sesji i w obsłudze menu wtyczek na przykładzie korektora.
- Clip Gain. Statyczny i dynamiczny. Kształtowanie przebiegu linii Clip Gain.
- Volume. Sposób użycia, umiejscowienie w torze fonicznym, różnice pomiędzy Clip Gain a Volume. Praca z linią Volume.
- Automatyka zmienna w czasie parametru podstawowego Volume oraz parametrów Plug-In na podstawie korektora.
- Automatyka stała w czasie przy wykorzystaniu funkcji Preview.

semestr II

- Ćwiczenie problemowe. Wszystko podłączone i nic nie słyhać. Dlaczego?
- Pogłos algorytmiczny i splotowy. Sposób użycia w Pro Tools.
- Przekształcanie dźwięku: delay, modulatory, rezonatory.
- Okno MIDI, kontrolki MIDI, MIDI recording, wirtualne instrumenty
- Okno Task Manager i Missing Files. Grupy i Clip Grupy. Używanie Clip Pointów.
- Praca z funkcją Elastic Audio
- Rodzaje mierników, zarządzanie śladami i zaawansowanymi markerami.
- Importowanie nagrań z rekordera. Praca z metadanymi.
- Zasady przygotowania sesji do zgrania. Tworzenie międzyzgrań.
- Podstawy pracy w programie Izotope RX

Kategorie efektów	EFEKT UCZENIA SIĘ		Kod efektu
Wiedza	1	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_RD_W01
	2	Ma wiedzę z zakresu podstaw elektroniki, niezbędną w zakresie problematyki związanej z realizacją zadań warsztatowych i artystycznych.	P6_RD_W10
	3	Posiada podstawową wiedzę w zakresie problematyki związanej z technologiami stosowanymi w nagraniach muzycznych, dźwiękowych	P6_RD_W13

		i formach audiowizualnych, w tym o typowych technologiach inżynierskich, programach komputerowych do nagrywania i edycji dźwięku oraz świadomość rozwoju technologicznego w obszarze reżyserii dźwięku.	
Umiejętności	1	Posiada umiejętność obsługi specjalistycznych programów do edycji dźwięku.	P6_RD_U10
	2	Posiada umiejętność podstawowej konfiguracji studia do nagrania i zgrania wielokanałowego.	P6_RD_U17
	3	Potrafi zastosować wiedzę z matematyki, fizyki, elektroniki, akustyki i elektroakustyki w rozwiązywaniu problemów realizatorskich. Potrafi wykorzystać wiedzę o fizycznych właściwościach dźwięku i jego źródeł, cechach konstrukcyjnych urządzeń elektronicznych oraz techniki informatyczne do analizy i kształtowania brzmienia realizowanych nagrań dźwiękowych.	P6_RD_U20
Kompetencje społeczne	1	Wykazuje się zdolnościami psychologicznymi: samodzielnością i umiejętnością szybkiego podejmowania decyzji.	P6_RD_K02
	2	Wykazuje się zdolnościami psychologicznymi: odpornością na stres i cierpliwością.	P6_RD_K04
	3	Wykazuje się zdolnościami psychologicznymi: konstruktywnym samokrytycyzmem.	P6_RD_K05
	4	Rozumie potrzebę ustawicznego kształcenia się, m.in. z racji szybkiej ewolucji technologii realizacji form audytywnych i audiowizualnych.	P6_RD_K06
	5	Rozumie konieczność precyzyjnej organizacji pracy, posiada zdolność adaptacji do zmieniających się okoliczności.	P6_RD_K07

Literatura podstawowa

- Maszota Krzysztof, *Pro Tools 8 Ilustrowany przewodnik*, Warszawa 2009
- Butryn Wojciech, *Dźwięk cyfrowy*, Warszawa 2002

Literatura uzupełniająca

- Stępień Mariusz, *MIDI Cyfrowy interfejs instrumentów muzycznych*, Wydawnictwo Helion, 2002
- Czyżewski Andrzej, *Dźwięk cyfrowy*, Warszawa 2001
- „Estrada i Studio”, miesięcznik

Biblioteki wirtualne i zasoby on-line (opcjonalnie)



Pro Tools Reference Guide – oficjalna instrukcja obsługi programu *Pro Tools*. Dostęp do aktualnej wersji na stronie internetowej: resources.avid.com

Data modyfikacji	29.08.2025	Autor modyfikacji	Dr Katarzyna Figat
Czego dotyczy modyfikacja	Korekta spisu efektów uczenia się w związku ze zmianą listy efektów.		