

CYFROWE TECHNIKI EDYCJI DŹWIĘKU

Nazwa przedmiotu

Wydział Kompozycji, Teorii Muzyki i Reżyserii Dźwięku

Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot



program studiów

Reżyseria Dźwięku

Kierunek

Sound Design

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 | ZO – zaliczenie z oceną | E – egzamin

Koordinator przedmiotu	Kierownik Zakładu Reżyserii Dźwięku	
Prowadzący przedmiot	mgr Michał Jakubiak	

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 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.
- Program Reaper. Porównanie sposobu działania funkcji poznanych w programie Pro Tools:
 - Ustawienia sesji: Audio Device Settings, ASIO Config, pliki .reapeaks, MIDI Devices, playrate
 - Ustawienia projektu: sample rate, ścieżki media files, format nowo nagranych plików, frame rate video
 - Podstawy edycji: timeline, ruler (jednostki), edit view, mixer, tworzenie i usuwanie tracków, importowanie mediów, snapping, selection vs playhead
 - Praca ze śladami: mute, solo, routing (sends, receive, wysyłka na parent track), panorama
 - Właściwości itemów: item volume, item pitch, item FX
 - Nagrywanie: uzbrajanie śladów, input setup, in FX, input monitoring,
 - Efekty: FX chain window, dodawanie i usuwanie FXów, UI switch, Param dropdown (envelope, modulation/LFO), plug-in pin connector, sidechain

- Skróty klawiszowe, rozszerzenia: (SWS Extension, ReaPack), lua scripts, python scripts, Pro Tools to Reaper suite

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_SD_W01
	2	Ma wiedzę z zakresu podstaw elektroniki, niezbędną w zakresie problematyki związanej z realizacją zadań warsztatowych i artystycznych.	P6_SD_W10
	3	Posiada podstawową wiedzę w zakresie problematyki związanej z technologiami stosowanymi w nagraniach muzycznych, dźwiękowych i formach audiowizualnych, w tym o typowych technologiach inżynierskich, programach komputerowych do nagrywania i edycji dźwięku oraz świadomość rozwoju technologicznego w obszarze reżyserii dźwięku.	P6_SD_W13
Umiejętności	1	Posiada umiejętność obsługi specjalistycznych programów do edycji dźwięku.	P6_SD_U10
	2	Posiada umiejętność podstawowej konfiguracji studia do nagrania i zgrania wielokanałowego.	P6_SD_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_SD_U20
Kompetencje społeczne	1	Wykazuje się zdolnościami psychologicznymi: samodzielnością i umiejętnością szybkiego podejmowania decyzji.	P6_SD_K02
	2	Wykazuje się zdolnościami psychologicznymi: odpornością na stres i cierpliwością.	P6_SD_K04
	3	Wykazuje się zdolnościami psychologicznymi: konstruktywnym samokrytycyzmem.	P6_SD_K05
	4	Rozumie potrzebę ustawicznego kształcenia się, m.in. z racji szybkiej ewolucji technologii realizacji form audytywnych i audiowizualnych.	P6_SD_K06
	5	Rozumie konieczność precyzyjnej organizacji pracy, posiada zdolność adaptacji do zmieniających się okoliczności.	P6_SD_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

28.03.2024

Autor modyfikacji

mgr Adam Mart

Czego dotyczy modyfikacja

Przeniesienie treści do nowego formularza kart przedmiotów.