



AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH
IM. EUGENIUSZA GEPPERTA
WE WROCŁAWIU

Nazwa przedmiotu		Audio	
Jednostka prowadząca	Wydział Grafiki i Sztuki Mediów		
Profil studiów	ogólnoakademicki		
Kierunek	Grafika		
Poziom kwalifikacji	Poziom 7		
Forma studiów	stacjonarne		
Rok studiów / semestr	jednolite mgr 3 rok, 5 sem		
wymiar zajęć (liczba godzin kontaktowych) semestr	15		
wymiar zajęć (liczba godzin kontaktowych) tydzień	1		
liczba godzin samodzielnej pracy studenta	15		
Liczba punktów ECTS	1		
Rodzaj zajęć	zajęcia w studio realizacji dźwięku, wykłady, konsultacje, korekty		
Prowadzący	st. wykł. Piotr Masny		
Cel zajęć	Uzyskanie świadomości istotnej relacji między dźwiękiem a obrazem w filmie oraz pracach multimedialnych. Wypracowanie podstawowej samodzielności w zakresie rejestracji, edycji oraz montażu materiału dźwiękowego jak również technik synchronizacji obrazu z dźwiękiem.		
Wymagania wstępne	brak		
Efekty uczenia się:		Kod efektów modułowych	Odniesienie do efektów kształcenia na kierunku
- wiedza	Student uzyskuje wiedzę z obszaru Sztuki Mediów w zakresie percepcji, rejestracji oraz przetwarzania dźwięku. Stopniowo poznaje procesy prowadzące do przekształcania dźwięków otoczenia w zorganizowane struktury muzyczne.	W_53	K_W16
- umiejętności	Student uzyskuje umiejętność cyfrowej rejestracji dźwięku, jego edycji oraz montażu w stopniu podstawowym. Potrafi samodzielnie zorganizować sobie pracę z dźwiękiem w studio oraz w plenerze.	U_42	K_U22
- kompetencje społeczne	Student uzyskuje kompetencje w obszarze sztuki mediów w zakresie rozumienia specyfiki i roli ścieżki dźwiękowej w pracach video oraz	K_18	K_K02, K_K06

	umiejętności pracy zespołowej.		
Treść zajęć	<p>Podstawy psychofizjologii słyszenia oraz akustyki pomieszczeń. Podstawowe zagadnienia z zakresu cyfrowej reprezentacji dźwięku. Analogowe i cyfrowe połączenia audio. Techniki mikrofonowe. Skale wysterowania sygnału w domenie analogowej oraz cyfrowej. Rejestracja, edycja oraz montaż plików dźwiękowych. Foley room - efekty synchroniczne. Podstawowe procesy audio (eq, delay, reverb, pitch shifting, itp). Rola ścieżki dźwiękowej w filmie oraz pracach video na wybranych przykładach. Zagadnienia związane z synchronizacją obrazu z dźwiękiem.</p>		
Metody i kryteria oceny	<p>50% wykonanie zadań, aktywność na zajęciach, przeglądy robocze 50% otwarty przegląd prac</p>		
Sposób zaliczenia	Z		
Literatura	<p>P. Kirn: Real World Digital Audio D.L. Yewdall: Practical Art of Motion Picture Sound F. Alton Everest: Podręcznik Akustyki D. Hosken: An introduction to Music Technology A. Beach: Kompresja dźwięku i obrazu wideo</p>		
Język wykładowy	polski		