



Nazwa przedmiotu	Audio
Jednostka prowadząca	Wydział Grafiki i Sztuki Mediów, Katedra Sztuki Mediów
Jednostka dla której przedmiot jest przygotowany	
Rodzaj przedmiotu	Grupa treści kierunkowych, przedmiot obowiązkowy dla kierunku Sztuka Mediów, specjalność Fotografia
Rok studiów/semestr; forma studiów	rok I sem. 2 studia magisterskie, stacjonarne
Liczba punktów ECTS	2 pkt ECTS/sem.
Prowadzący	dr Marcin Rupociński
Cel zajęć	Samodzielność w realizacji poszczególnych etapów produkcji ścieżki dźwiękowej. Wprowadzenie studentów w zagadnienia związane z realizacją dźwiękowych prac interaktywnych.
Wymagania wstępne	Umiejętność samodzielnej rejestracji, edycji oraz montażu dźwięku w stopniu podstawowym.
Efekty kształcenia w zakresie:	
– wiedzy	Student uzyskuje wiedzę z zakresu percepcji, rejestracji oraz przetwarzania dźwięku. Poznaje procesy prowadzące do przekształcania dźwięków otoczenia w zorganizowane struktury muzyczne. Poznaje sposoby tworzenia dźwiękowych form interaktywnych.
– umiejętności	Samodzielna praca w studio dźwiękowym, nagrywanie efektów synchronicznych, przygotowanie autorskiej ścieżki dźwiękowej oraz jej pełna synchronizacja z obrazem video. Student potrafi zaplanować pracę, w której dźwięk powstaje lub jest przetwarzany w czasie realnym oraz wchodzi w interakcję z otoczeniem.
– kompetencji personalnych i społecznych	Student uzyskuje kompetencje w obszarze sztuki mediów w zakresie rozumienia specyfiki i roli ścieżki dźwiękowej w pracach video oraz umiejętności pracy zespołowej.
Treść zajęć	<ul style="list-style-type: none">- zaawansowane techniki edycji oraz montażu dźwięku- programowe procesory efektów jako narzędzie kreacji warstwy dźwiękowej- programowanie obwiedni amplitudy, panoramy oraz parametrów wtyczek programowych- algorytm a listwa czasowa w kompozycji ścieżki dźwiękowej- protokoły komunikacji MIDI oraz OSC- wzajemna modyfikacja parametrów obrazu oraz dźwięku z wykorzystaniem poznanych protokołów- techniki interakcji w pracach audio/video- projektowanie interfejsu interakcji: amplituda dźwięku, detekcja ruchu, czytniki kodów, itp.- narzędzia programowania mediów
Forma i wymiar zajęć	zajęcia w studio realizacji dźwięku, wykłady, konsultacje, korekty; 45 godz./sem
Metody i kryteria oceny	50% wykonanie zadań, aktywność na zajęciach, przeglądy robocze/50% otwarty przegląd prac
Sposób zaliczenia	zaliczenie ze stopniem
Literatura	P.Kirn: Real World Digital Audio, Helion, Gliwice, 2007 D.L. Yewdall: Practical Art of Motion Picture Sound, Focal Press, Oxford, 2012 F. Alton Everest: Podręcznik Akustyki, Sonia Draga, Katowice, 2004 D. Hosken: An introduction to Music Technology, Routledge, New York, 2011 A. Beach: Kompresja dźwięku i obrazu wideo, Helion, Gliwice, 2009
Uwagi	brak
Język wykładowy	polski, angielski



AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH
IM. EUGENIUSZA GEPPERTA
WE WROCŁAWIU