

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Тамбовский государственный университет имени Г.Р. Державина»
Факультет культуры и искусств
Кафедра сценических искусств

УТВЕРЖДАЮ:

Декан факультета



Т. М. Кожевникова

«21» июня 2023 г.

Фонд оценочных средств

по компетенции ПК-7

Направление подготовки/специальность: 51.05.01 - Звукорежиссура
культурно-массовых представлений и концертных программ

Профиль/направленность/специализация: Звукорежиссура зрелищных программ

Уровень высшего образования: специалитет

Формы обучения: заочная

год набора: 2022

Тамбов, 2023

Автор

Кандидат педагогических наук, доцент Тюрина Лариса Александровна

Фонд оценочных средств по компетенции ПК-7 составлен в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 51.05.01 - Звукорежиссура культурно-массовых представлений и концертных программ (уровень специалитета) (приказ Министерства образования и науки РФ от «16» ноября 2017 г. № 1120) и утвержден на заседании Кафедры сценических искусств «13» июня 2023 г. Протокол № 10

Фонд оценочных средств для компетенции ПК-7

Способен осуществлять отслеживание тенденций в области звукорежиссуры сценических искусств и внедрение новых технологий их звукоусиления и(или) озвучивания, звукозаписи, монтажа, сведения и экспертной оценки

ПК-7 осваивается в рамках следующих дисциплин:

Этап формирования	Дисциплины, на которых формируется компетенция	Курс 1		Курс 2		Курс 3		Курс 4		Курс 5		Курс 6	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1.	Б1.В.ДВ.03.1 Современные аудиотехнологии, Logic Pro				Зач.								
2.	Б1.В.ДВ.03.2 Звукорежиссура аудиовизуальных искусств				Зач.								
3.	Б1.В.ДВ.04.1 Технология производства первичных фонограмм в Logic Pro					Зач.							
4.	Б1.В.ДВ.04.2 Кинотелепроизводство					Зач.							
5.	Б1.В.ДВ.04.3 Технология озвучения в кино					Зач.							
6.	Б1.В.ДВ.04.4 Саунд-дизайн анимационных роликов					Зач.							
7.	Б1.В.7 Техника и технологии зрелищных искусств								Экз.				

I. Описание показателей и критериев оценивания компетенции на различных этапах ее формирования

Этап формирования	Индикатор формирования компетенций	Рекомендуемые средства (методы) оценивания	Количественно-качественные параметры оценки сформированности компетенции		
			Оценка	Уровень сформированности	Дескрипторы (уровни) – основные признаки освоения (показатели достижения результата)
1.	Анализирует историю саунд-дизайна формирует субъективный звуковой образ, настраивает программу LOGIC PRO через окно Preferences, работает с файлами и их экспортированием, применения горячие клавиши и автоматизацию, в профессиональной деятельности	Выполнение практических заданий, Тестирование, Зачет	«зачтено» (50 - 100 баллов)	Компетенция сформирована	Анализирует историю саунд-дизайна, формирует субъективный звуковой образ, настраивает программу LOGIC PRO через окно Preferences, работает с функционалом
			«не зачтено» (0 - 49 баллов)	Компетенция не сформирована	Не анализирует историю саунд-дизайна, не формирует субъективный звуковой образ, не настраивает программу LOGIC PRO через окно Preferences, не работает с функционалом

2.	Создает звуковой ряд, воплощает художественный замысел в целостный звуковой образ, анализирует литературные и музыкальные произведения в профессиональном аспекте	Практическое задание, Реферат, Тестирование, Зачет	«зачтено» (50 - 100 баллов)	Компетенция сформирована	В профессиональной деятельности воплощает художественный замысел в целостный звуковой образ на основе анализа литературных и музыкальных произведений
			«не зачтено» (0 - 49 баллов)	Компетенция не сформирована	В профессиональной деятельности не воплощает художественный замысел в целостный звуковой образ на основе анализа литературных и музыкальных произведений
3.	Создает музыкальный материал в LOGIC PRO, работает с библиотеками звуков, с Midi, с VST инструментами	Выполнение практических заданий, Зачет	«зачтено» (50 - 100 баллов)	Компетенция сформирована	Создает музыкальный материал в LOGIC PRO, работает с библиотеками звуков, с Midi, с VST инструментами
			«не зачтено» (0 - 49 баллов)	Компетенция не сформирована	Не создает музыкальный материал в LOGIC PRO, не работает с библиотеками звуков, с Midi, с VST инструментами
4.	Работает с разными форматами видео и кодеков в режиме Arrangement View, расставляет звуковые фактуры согласно разметке	Практическое задание, Тестирование, Зачет	«зачтено» (50 - 100 баллов)	Компетенция сформирована	Способен работать с разными форматами видео и кодеков в режиме Arrangement View, а также расставлять звуковые фактуры согласно разметке
			«не зачтено» (0 - 49 баллов)	Компетенция не сформирована	Не способен работать с разными форматами видео и кодеков в режиме Arrangement View, не владеет навыками расставления звуковых фактур согласно разметке
5.	Осуществляет запись звука, удаление шумов, создание звукового пространства на съемочной площадке, работает с микрофонами, рекордерами	Практическое задание, Тестирование, Зачет	«зачтено» (50 - 100 баллов)	Компетенция сформирована	Осуществляет запись звука, удаление шумов, создание звукового пространства на съемочной площадке, работает с микрофонами, рекордерами
			«не зачтено» (0 - 49 баллов)	Компетенция не сформирована	Не осуществляет запись звука, удаление шумов, создание звукового пространства на съемочной площадке, не работает с микрофонами, рекордерами
6.	Создает тональные звуковые эффекты в Logic Pro, использует фоновые и синхронные шумы для создания атмосферы, синтезирует разные виды шумов	Выполнение практических заданий, Тестирование, Зачет	«зачтено» (50 - 100 баллов)	Компетенция сформирована	Создает тональные звуковые эффекты в Logic Pro, использует фоновые и синхронные шумы для создания атмосферы, синтезирует разные виды шумов
			«не зачтено» (0 - 49 баллов)	Компетенция не сформирована	Не создает тональные звуковые эффекты в Logic Pro, не использует фоновые и синхронные шумы для создания атмосферы, не синтезирует разные виды шумов

7.	Внедряет новые технологии звукоусиления и озвучивания, звукозаписи и монтажа в звукорежиссуру культурно-массовых представлений и концертных программ	Практические задания, Тестирование, Экзамен	«отлично» (85 - 100 баллов)	Высокий (превосходный) уровень сформированности компетенций	Отлично внедряет новые технологии звукоусиления и озвучивания, звукозаписи и монтажа в звукорежиссуру культурно-массовых представлений и концертных программ
			«хорошо» (70 - 84 баллов)	Повышенный (продвинутый) уровень сформированности компетенций	Внедряет новые технологии звукоусиления и озвучивания, звукозаписи и монтажа в звукорежиссуру культурно-массовых представлений и концертных программ на хорошем уровне
			«удовлетворительно» (50 - 69 баллов)	Пороговый (базовый) уровень сформированности компетенций	Частично внедряет новые технологии звукоусиления и озвучивания, звукозаписи и монтажа в звукорежиссуру культурно-массовых представлений и концертных программ
			«неудовлетворительно» (0 - 49 баллов)	Компетенция не сформирована	Не внедряет новые технологии звукоусиления и озвучивания, звукозаписи и монтажа в звукорежиссуру культурно-массовых представлений и концертных программ

II. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА

1. Этап

Тема 1. 1. Современные технологии звука. Запись аудиосигнала в Logic Pro

Выполнение практических заданий

Осуществить многодорожечную запись вокала в программе LOGIC PRO.

Правильные ответы:

Результат - запись аудиодорожек в программе Logic Pro.

Тема 2. 2. Редактирование аудиосигнала в Logic Pro2. Программирование и редактирование MIDI в Logic Pro.

Тестирование

Вопрос 1. Какие функции Logic Pro можно использовать для организации процесса работы над проектами?

- а) Автоматизация
- б) Запись и редактирование звука
- в) Создание аранжировок

Вопрос 2. Какие инструменты в Logic Pro помогают в работе над проектами?

- а) Drummer
- б) Гитара
- в) Фортепиано

Вопрос 3. Какие возможности предоставляет Logic Pro для совместной работы над проектами?

- а) Возможность добавления комментариев к проекту

б) Возможность отправки проекта на печать

в) Возможность создания анимации для проекта

Вопрос 4. Какие шаги нужно предпринять для создания нового проекта в Logic Pro?

а) Выбрать шаблон проекта и настроить параметры

б) Нарисовать проект в свободном поле

в) Открыть поиск шаблонов

Вопрос 5. Какие функции Logic Pro помогают в организации и структурировании проекта?

а) Разделение проекта на отдельные композиции

б) Использование только одного трека для всего проекта

в) Запись всего проекта без возможности редактирования

Вопрос 6. Какие инструменты Logic Pro помогают в создании музыкальных композиций?

а) MIDI-клавиатура

б) Микрофон для записи вокала в) Все варианты

Вопрос 7. Какие функции Logic Pro помогают в сведении и мастеринге проекта?

а) Возможность добавления эффектов и обработки звука

б) Возможность добавления фотографий к проекту

в) Возможность создания 3D модели для проекта

Вопрос 8. Какие шаги нужно предпринять для экспорта готового проекта из Logic Pro? а) Выбрать формат экспорта и настроить параметры экспорта б) Сжать проект

в) Отправить проект по почте

Вопрос 9. Какие возможности предоставляет Logic Pro для сохранения и резервного копирования проектов?

а) Автоматическое сохранение проектов

б) Возможность записи проектов на кассету

в) Возможность отправки проектов в облако

Вопрос 10. Какие параметры нужно учитывать при работе над проектами в Logic Pro?

а) Темп, тональность, структура композиции

б) Цвет интерфейса программы в) Формат для печати

Правильные ответы:

1. а

2. а

3. а

4. а

5. а

6. а

7. а

8. а

9. а

10. а

Выполнение практических заданий

Отредактировать записанную партию инструментов по длительностям, громкости и изменить тональность.

Правильные ответы:

Результат - создание аудиофайлов.

Тема 3. 3. Программирование барабанов в Logic Pro. Манипуляция темпа с использованием функции Time Stretching

Выполнение практических заданий

Изменить партию ритм группы из готового клише программы LOGIC PRO и поменять звучание.

Правильные ответы:

Результат - создание дорожки ритм группы в программе Logic Pro.

Тема 4. 4. Подготовка проекта к микшированию. Автоматизация микса и применение управляющих консолей.

Тестирование

Вопрос 1. Какие функции Logic Pro можно использовать для работы с аудиосигналом?

- а) Автоматизация
- б) Рисование
- в) Роутинг

Вопрос 2. Какие инструменты в Logic Pro помогают в работе с MIDI?

- а) MIDI-клавиатура
- б) Микрофон для записи вокала
- в) Микс

Вопрос 3. Какие возможности предоставляет Logic Pro для работы с барабанами?

- а) Drummer
- б) ReaDrum
- в) Pad

Вопрос 4. Какие шаги нужно предпринять для записи аудиосигнала в Logic Pro?

- а) Подключить микрофон и нажать кнопку записи
- б) Нарисовать дорожку
- в) Подключить FX

Вопрос 5. Какие функции Logic Pro помогают в создании мелодий с помощью MIDI?

- а) Использование MIDI-клавиатуры
- б) Использование спота для рисования кривых
- в) Использование цепи эффектов

Вопрос 6. Какие инструменты Logic Pro помогают в работе с барабанами?

- а) FX
- б) EX
- в) AX

Вопрос 7. Какие функции Logic Pro помогают в редактировании аудиосигнала?

- а) Возможность "нарисовать звук на экране"
- б) Возможность добавления эффектов и обработки звука
- в) Возможность использования семплов

Вопрос 8. Какие шаги нужно предпринять для создания новой мелодии с помощью MIDI в Logic Pro?

- а) Использовать MIDI-клавиатуру для записи нот
- б) Использовать фломастер
- в) Использовать нотоносец

Вопрос 9. Какие возможности предоставляет Logic Pro для работы с барабанами?

- а) Возможность использования Drummer
- б) Возможность использования Pad
- в) Возможность использования Percussion

Вопрос 10. Какие параметры нужно учитывать при работе с аудиосигналом в Logic Pro?

- а) Темп, тональность, структура композиции
- б) Цвет интерфейса программы
- в) Формат дорожки

Правильные ответы:

- 1. а
- 2. а
- 3. а
- 4. а
- 5. а
- 6. а
- 7. б
- 8. а
- 9. а
- 10. а

Выполнение практических заданий

Сделать автоматизацию микса с помощью управляющих консолей.

Правильные ответы:

Результат - программирование автоматизации контроллера.

Зачет

Вопросы

- 1. Назовите основные диалоговые окна для первичной настройки Logic Pro
- 2. Назовите базовый функционал, с помощью которого в Logic Pro осуществляются: запись, сведение, мастеринг
- 3. Назовите настраиваемые технические параметры проекта в Logic Pro
- 4. Назовите пути маршрутизации, эквализации, панорамирования в Logic Pro
- 5. Назовите базовые средства композиции звукового сопровождения проектов аудиовизуального творчества, доступные в Logic Pro
- 6. Назовите не менее 5 параметров в Logic Pro, позволяющих обработать входной и выходной сигналы
- 7. Работа с концертными проектами в Logic Pro
- 8. Плагины для Logic Pro и их значение для работы звукорежиссёра
- 9. Подключение звуковых устройств к Logic Pro
- 10. Опишите процесс работы в Logic Pro в связи с техническими заданиями (ситуация назначается преподавателем)

Практико-ориентированные задания

- 1. В соответствии с техническим заданием осуществить индивидуальный проект в Logic Pro
- 2. В соответствии с техническим заданием осуществить групповой проект в Logic Pro

Результат - запись аудиодорожек в программе Logic Pro, создание аудиофайлов.

2. Этап

Тема 1. История аудиовизуального искусства как культурологической ячейки.

Тестирование

Вопрос 1. Считается, что в первом продукте саунд-дизайна звук был:

1. Монофоническим
2. Стерефоническим
3. Квадрофоническим

Вопрос 2. К саунд-дизайну относятся:

1. Только звуковые эффекты
2. Звуковые эффекты, закадровые элементы, музыкальные фрагменты
3. Те параметры работы со звуком, которые зависят от контекста широкого или более специализированного понимания саунд-дизайна

Вопрос 3. Со стороны драматургической реализованности продукт саунд-дизайна должен иметь:

1. Оригинальность звучания
2. Технически верное оформление
3. Эмоциональное воздействие

Вопрос 4. В практике поиска диктора для записи закадровых фрагментов могут/может участвовать:

1. Только звукорежиссёр
2. Только руководитель проекта/режиссёр
3. Звукорежиссёр и руководитель проекта совместно, постановщик/автор анимации

Вопрос 5. Сведение и мастеринг относятся к саунд-дизайну?

1. Да, на начальном этапе производства
2. Нет
3. Да, на финальном этапе производства

Вопрос 6. Первые опыты саунд-дизайна в привычном понимании относятся к:

1. 1890-ым
2. 1920-ым
3. 1970-ым

Вопрос 7. Подготовительным этапом разработки звукового дизайна является:

1. Прослушивание библиотек
2. Обсуждение с руководителем проекта
3. Ознакомление со сценарием

Вопрос 8. Современному звукорежиссёру, в отличие от предшественников, доступны:

1. Обширные библиотеки звуков
2. Методы наложения звуков
3. Платформы создания уникальных звуков в цифровом пространстве

Вопрос 9. Какой элемент нельзя не использовать в процессе саунд-дизайна?

1. Референсы популярных продуктов
2. Представление о типе анимации/съемки
3. Визуальную составляющую проекта

Вопрос 10. В чём эксперты саунд-дизайна видят особенность кейса киносаги «Звёздные войны»?

1. В первостепенности звукового оформления по сравнению с работой над саундтреками
2. В привлечении к записи крупных составов исполнителей
3. В создании звуков, не существующих в реальном мире

Правильные ответы:

Вопрос 1. Ответ: 3

Вопрос 2. Ответ: 3

Вопрос 3. Ответ: 3

Вопрос 4. Ответ: 3

Вопрос 5. Ответ: 3

Вопрос 6. Ответ: 3

Вопрос 7. Ответ: 3

Вопрос 8. Ответ: 3

Вопрос 9. Ответ: 3

Вопрос 10. Ответ: 3

Тема 2. Практические задачи звукорежиссёра в пространстве аудиовизуальных искусств

Реферат

1. Тоновая и шумовая природа звуков. Принципы работы с ними..
2. Маршрутизация звуковых сигналов в студиях озвучивания, принципы, технологические решения.
3. Работа с несколькими микрофонами в процессе записи шумов под изображения: условия использования способа, требования к условиям оснащения.
4. Особенности технологического процесса записи синхронных шумов для сцен со сложным динамическим перемещением объектов в кадре.
5. Методы работы со звуком в современном саунд-дизайне.
6. Сетевые протоколы передачи звуковых сигналов. Основные параметры, применение в студиях озвучивания.
7. Суть понятия Саунд-дизайн в отечественной и зарубежной литературе.
8. Звуковой дизайн исторических проектов аудиовизуального искусства..
9. "Фоли-шумы». Природа возникновения термина и применение в кинематографии..
10. Протокол Dante. Особенности применения, влияние на оснащение студии озвучивания и технологический процесс.

Правильные ответы:

Реферат – краткая запись идей, содержащихся в одном или нескольких источниках, которая требует умения сопоставлять и анализировать различные точки зрения. Реферат – одна из форм интерпретации исходного текста или нескольких источников. Поэтому реферат, в отличие от конспекта, является новым, авторским текстом. Новизна в данном случае подразумевает новое изложение, систематизацию материала, особую авторскую позицию при сопоставлении различных точек зрения.

Реферирование предполагает изложение какого-либо вопроса на основе классификации, обобщения, анализа и синтеза одного или нескольких источников.

Специфика реферата:

- не содержит развернутых доказательств, сравнений, рассуждений, оценок,
- дает ответ на вопрос, что нового, существенного содержится в тексте.

Структура реферата:

Тема реферата и ее выбор

Основные требования к этой части реферата:

Тема должна быть сформулирована грамотно с юридической точки зрения: в названии реферата следует определить четкие рамки рассмотрения темы, которые не должны быть слишком широкими или слишком узкими. Следует, по

возможности, воздерживаться от использования в названии спорных с научной точки зрения терминов, излишней наукообразности, а также от чрезмерного упрощения, равно как и усложнения формулировок.

Оглавление

Сразу после титульного листа должно идти оглавление. Реферат должен состоять из четырех основных частей:

- введение,
- основная часть (она может состоять из нескольких глав),
- заключение,
- список использованной литературы.

Правила оформления реферата:

- Реферат должен быть отпечатан, листы пронумерованы и сброшюрованы.
- Общий объем (без приложений) составляет 20-30 страниц машинописного текста.
- Рефераты выполняются на листах формата А 4.
- Текст печатается на одной стороне листа. Размеры полей: правое – не менее 10 мм, верхнее и нижнее – не менее 20 мм, левое – не менее 30 мм. Размер абзацного отступа должен быть одинаковым по всему тексту работы и равным 1,25 см. Для основного текста используется шрифт Times New Roman, размер (кегель) 14 пунктов, интервал – 1,5. Абзацы выравниваются по ширине. Между абзацами нет увеличенных интервалов.
- Страницы следует нумеровать арабскими цифрами, соблюдая сквозную нумерацию по всему тексту. Номер страниц проставляют в центре нижней части листа без точки. Титульный лист включает в общую нумерацию страниц, но номер на нем не ставят. Если иллюстрации и таблицы располагают на отдельных листах, то они также включаются в общую нумерацию страниц.
- Вместе с печатной копией преподавателю предоставляется электронная (в виде файла) версия работы.

Тестирование

Вопрос 1. Внимание зрителя:

1. Обычно сосредоточено на музыкальном сопровождении
2. Обычно сосредоточено на звуковых эффектах
3. Обычно распределяется в зависимости от баланса синтеза элементов саунд-дизайна в широком понимании

Вопрос 2. В зарубежной литературе о саунд-дизайне существует термин, дословно переводящийся как:

1. Визуальные пространства
2. Визуальные пути
3. Визуальные карты

Вопрос 3. Маршрут динамики продукта саунд-дизайна графически определяется:

1. Линейно
2. Волнообразно
3. Волнообразно или линейно в зависимости от количества элементов

Вопрос 4. Отношения между объектами/элементами саунд-дизайна могут быть:

1. Только двойственными (полярными)
2. Многосторонними, где каждый элемент имеет свой вес
3. Двойственными и многосторонними

Вопрос 5. При работе со сценарием после ознакомления:

1. Необходимо начать подбор библиотек
2. Необходимо разделить текст по основным точкам динамики

3. Необходимо разметить текст по динамике, определить список звуков по категориям (эффекты, музыка, голос)

Вопрос 6. В чем заключается сложность работы над звуковым дизайном исторических проектов аудиовизуального искусства?

1. В написании аутентичного музыкального материала
2. В записи диалогов и сопоставлении их со звуками локации
3. В удалении «современных» шумов из записи/воссоздании исторического звукового пространства

Вопрос 7. Какой метод работы со звуком наиболее употребим в современном саунд-дизайне?

1. Дубляж на месте
2. Альтернативный продакшн
3. Пост-продакшн

Вопрос 8. К ресурсам создания звуков относятся:

1. Синтезаторы, звуковые библиотеки
2. «Живые звуки», синтезаторы
3. Фоли-шумы, синтезаторы, «живые звуки»

Вопрос 9. «Фоли-шумы» получили своё название в связи:

1. С источником шумов
2. С аббревиатурой состава шумов
3. С фамилией известного звукорежиссёра

Вопрос 10. В зависимости от драматургии, конкретные звуки могут:

1. Подбираться в контексте реализма картины
2. Иметь специфическую обработку
3. Выводиться на первый план или изолироваться

Правильные ответы:

Вопрос 1. Ответ: 3

Вопрос 2. Ответ: 3

Вопрос 3. Ответ: 3

Вопрос 4. Ответ: 3

Вопрос 5. Ответ: 3

Вопрос 6. Ответ: 3

Вопрос 7. Ответ: 3

Вопрос 8. Ответ: 3

Вопрос 9. Ответ: 3

Вопрос 10. Ответ: 3

Зачет

Вопросы

Блок 1

1. Советское киноискусство 20-х годов – начале 30-х годов. Общая характеристика. Приход звука. Режиссеры, фильмы.
2. Первые американские звуковые фильмы
3. Становление «системы звезд».
4. Чарли Чаплин. Общая характеристика творчества.
5. Приход звука в кино. Особенности и последствия для киноискусства.
6. Кино США 30-х годов. «Золотой век» Голливуда
7. Советское кино военных лет

8. Общая характеристика английского периода творчества Альфреда Хичкока.
9. Итальянский неореализм
10. Акира Кurosава открывает миру кино Японии
11. Кинематограф США 60-х годов. Общая характеристика
12. Индийское кино пятидесятых-шестидесятых годов. Радж Капур. Сатъяджит Рей
13. «Новое немецкое кино». Проблематика и эстетика. Манифест «молодого немецкого кино» и творчество Александра Ключе.
14. Кинематограф Китая «пятого поколения». Традиции и новации. Чжан Имоу, Чень Кайге.
15. Александр Ханжонков и его значение для развития русского киноискусства .
16. Кинематограф Франции. Общая характеристика.
17. Французский поэтический реализм. Темы, герои, режиссеры.
18. Особенности творческого пути ФЭКСов.
19. Этапы истории отечественного кино.
20. Чехословацкое «киночудо» шестидесятых. Форман, Хитилова, Менцель
21. Стили и направления советской мультипликации 60-х – 70-х годов.
22. Кинематограф союзных республик. Национальная специфика.
23. Отечественный «блокбастер» Национальные особенности и творческие заимствования.
24. Этапы истории зарубежного кино.

Блок 2

Образный звук в кинематографе. Его компоненты и роль в фильме.

2. Взаимодействие звукорежиссера и режиссера-постановщика в творческом поиске звуковых образов.
3. Работа звукорежиссера и режиссера-постановщика над созданием звуковой среды аудиовизуального произведения.
4. Синхронный и асинхронный звук, звук за кадром. Их влияние на решение эмоционально-драматургических задач в аудиовизуальном продукте.
5. Звуковая стилистика аудиовизуального произведения - как индивидуальный почерк звукорежиссера. Ее согласование с режиссером-постановщиком фильмов.
6. Творческое взаимодействие звукорежиссера и режиссера-постановщика при записи речи в игровом и неигровом кинематографе.
7. Преимущества синхронной звукозаписи.
8. Запись черновых фонограмм в кинематографе.
9. Использование звукорежиссером и режиссером-постановщиком черновых фонограмм в съемочном и монтажно-тонировочном периодах.
10. Подготовка киноматериала к озвучиванию в игровом кинематографе. Монтаж отснятых сцен под контролем звукорежиссера.
11. Подготовка киноматериала к озвучиванию в неигровом кинематографе.
12. Подбор актеров режиссером-постановщиком и звукорежиссером для речевых тонировок и их проведение.
13. Метод одновременного и последовательного группового озвучивания. Работа режиссера-постановщика и звукорежиссера.
14. Озвучивание массовой или групповой второго плана. Работа режиссера-постановщика и звукорежиссера.
15. Запись одного или нескольких дикторов в неигровом кинематографе. Работа звукорежиссера и режиссера-постановщика.
16. Достижение органичности звучания голосов в кадре.
17. Музыка и речь в аудиовизуальном произведении. Голосовая крупность и ее сочетание с музыкой. Эффект маскирования речи музыкой.
18. Роль музыки, ее тембрового состава, инструментовки в сочетании с речью. Решение этих творческих задач звукорежиссером и режиссером-постановщиком.

19. Музыка как средство эмоционального воздействия на зрителя в фильме.
20. Музыка как замена реальных звуков, как знак места действия, как иллюстрирующее средство. Использование этих приемов звукорежиссером и режиссером-постановщиком.
21. Аудиовизуальные произведения без использования музыки в игровом и неигровом кинематографе. Обусловленность такого выбора средств звукового формообразования режиссером-постановщиком и звукорежиссером.
22. Музыкальная компиляция в аудиовизуальном произведении. Достоинства и недостатки такого вида музыкального оформления экранных картин. Работа звукорежиссера, музыкального оформителя и режиссера-постановщика.
23. Съёмки под фонограмму. Варианты применения в различных жанрах кинематографа. Задачи звукорежиссера и режиссера-постановщика при съёмке музыкальных сцен (вокальных и танцевальных) под фонограмму в фильме.
24. Звукорежиссер и режиссер-постановщик в работе над музыкой. Постановочный проект и выработка музыкального решения с композитором. Примеры использования большого объема музыки в фильме, несущего значительную драматургическую нагрузку. Примеры музыкального минимализма в фильмах.
25. Запись шумов на съёмках. Синхронные шумы на съёмочной площадке (в декорациях и на натуре). Шумы закадровые и внутрикадровые. Шумы массовых сцен при съёмках. Их преимущества перед шумовым озвучиванием. Взаимодействие звукорежиссера и режиссера при такого вида работах.
26. Звуковая экспликация и ее содержание. Литературный и режиссерский сценарии как основание для создания звуковой экспликации, ее компоненты.
27. Шумовое озвучивание в тонателе и случаи его применения. Доозвучивание шумов в сценах, снятых синхронно. Творческие аспекты в совместной работе шумовиков, звукорежиссера и режиссера-постановщика.
28. Начало работы на перезаписи звукорежиссера и режиссера-постановщика. Проверка исходных и первая прикидка фонограмм. Предварительное совмещение фонограмм.
29. Перезапись. Микширование как творческий акт в работе звукорежиссера.
30. Творческие и психологические аспекты в работе звукорежиссера и режиссера-постановщика при фактическом рождении фильма.

Практико-ориентированные задания

Не предусмотрено

3. Этап

Тема 1. 1. Подготовка рабочего пространства.

Выполнение практических заданий

Проверка готовности рабочего пространства в Logic Pro и исправление условных недочётов в тренировочном проекте

Правильные ответы:

Результат - продемонстрировать умение работать на специальном оборудовании

Тема 2. 2. Технология производства собственных звуков с помощью виртуальных инструментов.

Тестирование

Вопрос 1. Что такое первичная фонограмма?

- а) Оцифрованная запись звука б) Запись звука на аналоговую ленту
- в) Запись звука на виниловую пластинку

Вопрос 2. Какие устройства используются для создания первичной фонограммы?

- а) Микрофон и аудиоинтерфейс б) Клавиатура и монитор
- в) Проигрыватель и магнитофон

Вопрос 3. Какие параметры можно настроить при записи первичной фонограммы?

- а) Частоту дискретизации и бит-глубину
- б) Цвет звука и тембр исполнителя
- в) Громкость и длительность звуковых сигналов

Вопрос 4. Что такое частота дискретизации при записи звука?

- а) Количество отсчетов звука в секунду
- б) Громкость звука

в) Частота воспроизведения звука

Вопрос 5. Какие форматы файлов можно использовать для записи первичной фонограммы?

- а) WAV, AIFF, FLAC
- б) MP3, AAC, WMA
- в) JPEG, PNG, GIF

Вопрос 6. Какие типы микрофонов применяются для записи первичной фонограммы?

- а) Динамические, конденсаторные, риббон
- б) Петличные, наушниковые, напольные
- в) USB, Bluetooth, Wi-Fi

Вопрос 7. Какие параметры влияют на качество первичной фонограммы?

- а) Разрешение и чистота сигнала
- б) Марка микрофона и цвет кабеля
- в) Тип аудиоинтерфейса и размер экрана монитора

Вопрос 8. Что такое бит-глубина при записи звука?

- а) Количество бит на отсчет звука
- б) Глубина низких частот в звуковом сигнале
- в) Глубина проникновения звука в пространство

Вопрос 9. Какие проблемы можно решить при записи первичной фонограммы?

- а) Устранение шумов и искажений
- б) Изменение цвета звуковых волн
- в) Улучшение тембра исполнителя

Вопрос 10. Какие преимущества имеет использование цифровых технологий при создании первичной фонограммы?

- а) Большая точность записи и обработки звука
- б) Возможность записи на аналоговые носители
- в) Улучшение качества аналогового звука

Правильные ответы:

- 1. а
- 2. а
- 3. а
- 4. а
- 5. а
- 6. а
- 7. а

- 8. а
- 9. а
- 10. а

Выполнение практических заданий

Осуществить демонстрационное производство фрагмента фонограммы по предложенному референсу в Logic Pro

Описать технологию производства фонограмм с помощью Logic Pro в предложенных рамках художественных критериев

Правильные ответы:

Результат - продемонстрировать умение работать на специальном оборудовании

Тема 3. 3. Редактирование фонограммы в Logic Pro

Выполнение практических заданий

Редактирование фонограмм в процессе групповой работы

Правильные ответы:

Результат - продемонстрировать умение работать на специальном оборудовании

Тема 4. 4. Микширование в Logic Pro.

Тестирование

Вопрос 1. Что такое микширование фонограмм в Logic Pro?

- а) Процесс сведения различных аудиодорожек в одну
- б) Запись звука на магнитофон в) Создание музыкальных инструментов

Вопрос 2. Какие инструменты используются для микширования фонограмм в Logic Pro?

- а) Эквалайзер, компрессор, реверберация
- б) Гитара, барабаны, клавишные в) Микрофон, аудиоинтерфейс, наушники

Вопрос 3. Какие параметры можно настроить при микшировании фонограмм в Logic Pro? а

- а) Громкость, панорамирование, эффекты
- б) Цвет звука, тембр исполнителя, размер комнаты в) Частоту дискретизации и бит-глубину

Вопрос 4. Что такое панорамирование при микшировании фонограмм в Logic Pro? а

- а) Распределение звуковых сигналов по звуковому полю
- б) Увеличение громкости звука в) Изменение цвета звуковых волн

Вопрос 5. Какие типы эффектов можно применить при микшировании фонограмм в Logic Pro?

- а) Реверберация, хорус, дилэй б) Флейта, скрипка, труба
- в) USB, Bluetooth, Wi-Fi

Вопрос 6. Какие инструменты используются для создания звуков виртуальных инструментов в Logic Pro?

- а) Синтезаторы, сэмплеры, барабаны
- б) Микрофон, аудиоинтерфейс, наушники
- в) Гитара, бас-гитара, ударные

Вопрос 7. Какие параметры можно настроить при создании звуков виртуальных инструментов в Logic Pro?

- а) Осцилляторы, фильтры, оболочки

б) Громкость, панорамирование, эффекты

в) Частоту дискретизации и бит-глубину

Вопрос 8. Что такое осцилляторы при создании звуков виртуальных инструментов в Logic Pro?

а) Источник звукового сигнала б) Устройство для записи звука в) Тип аудиоинтерфейса

Вопрос 9. Какие типы фильтров можно применить при создании звуков виртуальных инструментов в Logic Pro?

а) Низкочастотный, высокочастотный, полосовой

б) Реверберация, хорус, дилэй

в) Динамический, конденсаторный, риббон

Вопрос 10. Какие преимущества имеет использование виртуальных инструментов при создании музыки в Logic Pro? а) Большой выбор звуков, удобство использования

б) Возможность записи на аналоговые носители

в) Улучшение качества аналогового звука

Правильные ответы:

1. а

2. а

3. а

4. а

5. а

6. а

7. а

8. а

9. а

10. а

Выполнение практических заданий

Осуществить запись предоставленного материала, используя основные инструменты и правила микширования в Logic Pro

Правильные ответы:

Результат - продемонстрировать умение работать на специальном оборудовании, создать аудиофайл

Зачет

Вопросы

1. Процесс подготовки рабочего пространства Logic Pro

2. Создание материалов для производства фонограммы в Logic Pro

3. Универсальный план создания базовой фонограммы в Logic Pro

4. Редактирование материалов фонограммы в Logic Pro

5. Микширование материалов фонограммы в Logic Pro

Практико-ориентированные задания

1. Создать материалы для фонограммы в Logic Pro по техническому заданию

2. Создать фонограмму в Logic Pro по техническому заданию

Результат - продемонстрировать умение работать на специальном оборудовании

4. Этап

Тема 1. Концепция кинотелепроизводства. Основные понятия.

Практическое задание

Выполнить фото упражнение "Монтажная фраза" (12 -15 фото). Задание предполагает единый замысел, выраженный через фотографии, рассчитанные на последовательный показ через телевизионный тракт. Подготовить звуковое оформление (музыка, шумы и т. п.).

Правильные ответы:

Результат - продемонстрировать умение работать на специальном оборудовании

Тестирование

Вопрос 1. Какое устройство используется для записи звука на киносъёмке? а) микрофон б) камера
в) антенна д) динамик

Вопрос 2. Какой тип микрофона обеспечивает наилучшее качество звука? а) динамический б)
конденсаторный в) пьезоэлектрический д) радиочастотный

Вопрос 3. Какой параметр звуковой дорожки необходимо отрегулировать в процессе звукозаписи?
а) частота дискретизации б) яркость изображения в) баланс белого д) выдержка

Вопрос 4. Какой вид эффектов используется для создания пространственного звучания? а)
реверберация б) дисторшн в) фейдер д) эквалайзер

Вопрос 5. Какой инструмент используется для сведения звука в кинопроизводстве? а) микшерный
пульт б) саксофон в) гитара д) скрипка

Вопрос 6. Какой вид микшерного пульта обеспечивает возможность регулировки уровня каждого
звукового сигнала отдельно? а) аналоговый б) цифровой в) пассивный д) активный

Вопрос 7. Какой формат файла используется для хранения звуковых дорожек в кинопроизводстве?
а) WAV б) MP3 в) JPEG д) AVI

Вопрос 8. Какой вид микрофона предназначен для записи звука вне помещения? а) пушка б)
лапальерный в) радиочастотный д) конденсаторный

Вопрос 9. Какой параметр звуковой дорожки отвечает за громкость звука? а) уровень громкости
(volume) б) тембр (tone) в) частота (frequency) д) баланс (balance)

Вопрос 10. Какой вид микшерного пульта обеспечивает возможность сохранения настроек для
последующего использования? а) цифровой б) аналоговый в) пассивный д) активный

Правильные ответы:

1. Ответ: а) микрофон

2. Ответ: б) конденсаторный

3. Ответ: а) частота дискретизации

4. Ответ: а) реверберация

5. Ответ: а) микшерный пульт

6. Ответ: б) цифровой

7. Ответ: а) WAV

8. Ответ: а) пушка

9. Ответ: а) уровень громкости (volume)

10. Ответ: а) цифровой

Тема 2. Методика работы звукорежиссёра на кинотелепроизводстве.

Тестирование

- Вопрос 1. Какой вид микрофона обычно используется для записи голоса актёра на киносъёмке? а) лавальерный б) динамический с) пушка d) радиочастотный
- Вопрос 2. Какой вид эффектов используется для коррекции тонального баланса звуковой дорожки? а) эквалайзер б) фейдер с) дисторшн d) реверберация
- Вопрос 3. Какой параметр звуковой дорожки отвечает за распределение звуковых сигналов между левым и правым каналами? а) баланс (balance) б) уровень громкости (volume) с) тембр (tone) d) частота (frequency)
- Вопрос 4. Как называется процесс сведения нескольких звуковых дорожек в одну? а) микширование (mixing) б) мастеринг (mastering) с) запись (recording) d) эквализация (equalization)
- Вопрос 5. Какой вид микрофона обычно используется для записи звука вокруг камеры на киносъёмке? а) пушка б) лавальерный с) радиочастотный d) конденсаторный
- Вопрос 6. Какой параметр звуковой дорожки отвечает за высокочастотные компоненты звука? а) тембр (tone) б) уровень громкости (volume) с) частота (frequency) d) баланс (balance)
- Вопрос 7. Как называется процесс улучшения качества и баланса звучания звуковой дорожки? а) мастеринг (mastering) б) микширование (mixing) с) запись (recording) d) эквализация (equalization)
- Вопрос 8. Какой вид микшерного пульта обеспечивает возможность подключения большого количества аудиоисточников? а) цифровой б) аналоговый с) пассивный d) активный
- Вопрос 9. Какой формат файла обеспечивает наилучшее качество звучания при хранении аудиоданных? а) WAV б) MP3 с) JPEG d) AVI
- Вопрос 10. Какой вид микрофона обычно используется для записи звуковых эффектов на киносъёмке? а) пушка б) лавальерный с) радиочастотный d) конденсаторный

Правильные ответы:

1. Ответ: а) лавальерный
2. Ответ: а) эквалайзер
3. Ответ: а) баланс (balance)
4. Ответ: а) микширование (mixing)
5. Ответ: а) пушка
6. Ответ: а) тембр (tone)
7. Ответ: а) мастеринг (mastering)
8. Ответ: а) цифровой
9. Ответ: а) WAV
10. Ответ: а) пушка

Зачет

Вопросы

1. Учение К.С. Станиславского о сверхзадаче и сквозном действии и практика режиссуры телевидения.
2. ТВ-передача - плод коллективного творчества.
3. Метод действенного анализа в режиссуре, театра, кино и телевидения.
4. Мизансцена, кадр, монтаж - основные выразительные средства режиссера кино и телевидения.

5. Композиция экранного произведения.
6. Жанровое многообразие кинопродукции.
7. Специфика зрительского восприятия экранного произведения.
8. Человеческая личность на ТВ-экране.
9. Телевизионное искусство в системе искусств.
10. Импровизация в творчестве режиссера ТВ.
11. Телевизионный кадр.
12. Телевидение как средство массовой коммуникации.
13. Режиссерская разработка \ экспликация \ ТВ передачи.
14. Телевизионный монтаж.
15. Режиссерский анализ произведения.
16. Режиссерский замысел, решение, сценарий ТВ передачи.
17. Режиссер телевидения \ права и обязанности \.
18. Градация ТВ передач по видам, формам и жанрам.
19. Карта съемочных объектов.
20. Тема, идея, сверхзадача в ТВ программах.

Практико-ориентированные задания

Не предусмотрены

5. Этап

Тема 1. 1. Музыкально-звуковое решение фильма

Выполнение практических заданий

Переозвучить выбранный фрагмент кинофильма в соответствии с поставленными техническими и художественными задачами

Правильные ответы:

Результат - продемонстрировать умение работать на специальном оборудовании

Тема 2. 2. Запись музыки

Тестирование

- Вопрос 1. Какой процесс используется для замены оригинальной речи актеров на другом языке в фильме? а) ADR б) CGI в) 3D г) VFX
- Вопрос 2. Как называется процесс синхронизации замененной речи с движениями губ актеров на экране? а) Фолиантаж б) Дубляж в) Звуковая дорожка г) Фолио
- Вопрос 3. Какой инструмент используется для записи замененной речи в дубляже? а) Синтезатор б) Микрофон в) Тромбон г) Фортепиано
- Вопрос 4. Как называется процесс добавления звуковых эффектов к замененной речи в дубляже? а) Монтаж б) Озвучивание в) Сведение г) Саундтрек
- Вопрос 5. Какой метод используется для создания оригинальной музыки для дубляжа? а) Семплирование б) Перепевка в) Аранжировка г) Эксперимент
- Вопрос 6. Как называется процесс записи оригинальной речи актеров в фильме? а) ADR б) VFX в) CGI г) Foley

Вопрос 7. Какой инструмент чаще всего используется для создания музыки для дубляжа? а) Орган
б) Скрипка с) Барабаны d) Гармоника

Вопрос 8. Как называется процесс добавления звуковых эффектов к дублированной речи в фильме?
а) Фолиантаж б) Фолио с) Фолиация d) Фолиум

Вопрос 9. Какой метод используется для создания атмосферы звуков в дубляже? а) Foley б) ADR
с) CGI d) VFX

Вопрос 10. Как называется процесс сведения всех звуковых дорожек в дублированном фильме? а)
Монтаж б) Озвучивание с) Саундтрек d) Сведение

Правильные ответы:

1. Ответ: а) ADR
2. Ответ: а) Фолиантаж
3. Ответ: с) Тромбон
4. Ответ: d) Саундтрек
5. Ответ: с) Аранжировка
6. Ответ: а) ADR
7. Ответ: б) Скрипка
8. Ответ: а) Фолиантаж
9. Ответ: а) Foley
10. Ответ: d) Сведение

Тема 3. 3. Речевое озвучание

Выполнение практических заданий

Выбрать пример работы звукорежиссера в процессе кинопроизводства и сопоставить его с планом озвучивания художественного кино

Осуществить демонстрационную запись композиции собственного сочинения, предназначенной для редакции в процессе кинопроизводства, оформить несколько версий в связи с запросами редактора (преподавателя)

Правильные ответы:

Результат - продемонстрировать умение работать на специальном оборудовании

Тема 4. 4. Шумовое озвучание

Выполнение практических заданий

Подобрать примеры применения бытовых предметов в создании оригинальных шумовых записей и повторить их

Правильные ответы:

Результат - продемонстрировать умение работать на специальном оборудовании

Тема 5. 5. Перезапись фильма

Выполнение практических заданий

Подобрать эпизоды кино и рассмотреть их в соответствии с планом многоканальной перезаписи художественного фильма

Продемонстрировать методы балансировки звукового сигнала

Правильные ответы:

Результат - продемонстрировать умение работать на специальном оборудовании

Тестирование

- Вопрос 1. Какой процесс используется для записи диалогов актеров в фильме? а) ADR б) CGI в) 3D д) VFX
- Вопрос 2. Как называется процесс записи звуковых эффектов для фильма? а) Фолиантаж б) Дубляж в) Звуковая дорожка д) Фолио
- Вопрос 3. Какой инструмент не используется для записи культовой музыки в кино? а) Синтезатор б) Электрогитара в) Тромбон д) Фортепиано
- Вопрос 4. Как называется процесс добавления музыки к фильму? а) Монтаж б) Озвучивание в) Сведение д) Саундтрек
- Вопрос 5. Какой метод используется для создания оригинальной музыки для фильма? а) Семплирование б) Перепевка в) Аранжировка д) Эксперимент
- Вопрос 6. Как называется процесс записи диалогов актеров в фильме? а) ADR б) VFX в) CGI д) Foley
- Вопрос 7. Какой инструмент чаще всего используется для создания музыки для кино? а) Орган б) Скрипка в) Барабаны д) Гармоника
- Вопрос 8. Как называется процесс добавления звуковых эффектов к фильму? а) Фолиантаж б) Фолио в) Фолиация д) Фолиум
- Вопрос 9. Какой метод используется для создания атмосферы звуков в фильме? а) Foley б) ADR в) CGI д) VFX
- Вопрос 10. Как называется процесс сведения всех звуковых дорожек в фильме? а) Монтаж б) Озвучивание в) Саундтрек д) Сведение

Правильные ответы:

1. Ответ: а) ADR
2. Ответ: а) Фолиантаж
3. Ответ: в) Тромбон
4. Ответ: д) Саундтрек
5. Ответ: в) Аранжировка
6. Ответ: а) ADR
7. Ответ: б) Скрипка
8. Ответ: а) Фолиантаж
9. Ответ: а) Foley
10. Ответ: д) Сведение

Зачет

Вопросы

1. Осуществление звукозаписи (музыки, шумов, речи) в процессе кинопроизводства
2. Особенности работы звукорежиссёра в кинопроизводстве
3. Процесс перезаписи кинофильма
4. Методы записи речи в кино
5. Методы и способы записи шумов в кино

6. План звукозаписи музыкального материала для синхронизации в кино - композиционная и техническая части

Практико-ориентированные задания

Не предусмотрены

6. Этап

Тема 1. 1. Синтетическая природа аудиовизуальных искусств

Выполнение практических заданий

Объединить звуковым оформлением предложенный преподавателем ряд фотокомпозиций

Правильные ответы:

Результат - продемонстрировать умение работать на специальном оборудовании

Тема 2. 2. Мышление и видение в процессе аудиовизуального творчества при создании саунд-дизайна анимационных роликов

Выполнение практических заданий

Создать простой визуальный макет анимации (с помощью ресурсов, работающих на базе искусственного интеллекта) и применить к ней наиболее абстрактные, но технически и композиционно продуманные звуковые решения

Правильные ответы:

Результат - продемонстрировать умение работать на специальном оборудовании

Тема 3. 3. Саунд-дизайн в Logic Pro

Тестирование

Вопрос 1. Какие особенности воздействия музыки на зрителей анимации можно выделить? а) Музыка может подчеркнуть эмоциональную составляющую сцены б) Музыка может создать атмосферу и поддерживать ритм сюжета в) Музыка может усилить восприятие графической части анимации г) Все вышеперечисленное

Вопрос 2. Какие особенности воздействия шумов на зрителей анимации можно выделить? а) Шумы могут создавать атмосферу и делать анимацию более реалистичной б) Шумы могут подчеркнуть действия персонажей и объектов на экране в) Шумы могут улучшить восприятие звукового оформления анимации г) Все вышеперечисленное

Вопрос 3. Какие техники могут использоваться для синхронизации звуков с движением и действиями на экране? а) Foley-звук б) ADR (Automatic Dialogue Replacement) в) Sound Design г) Все вышеперечисленное

Вопрос 4. Какие параметры качества звука важны при работе звукорежиссёра с анимацией? а) Частота дискретизации б) Битрейт в) Глубина бита г) Все вышеперечисленное

Вопрос 5. Какую роль играет звуковое оформление в анимационных проектах? а) Подчеркивает сюжетные повороты и эмоциональные моменты б) Создает атмосферу и делает анимацию более реалистичной в) Улучшает восприятие анимационных персонажей и диалогов г) Все вышеперечисленное

Вопрос 6. Какие программы могут использоваться для создания звукового оформления для анимационных роликов? а) Adobe Audition б) Pro Tools в) Sound Forge д) Все вышеперечисленное

Вопрос 7. Какие техники могут использоваться для редактирования звуков под движение и диалоги персонажей? а) Звуковая монтажная станция (DAW) б) Foley-звук в) ADR (Automatic Dialogue Replacement) д) Все вышеперечисленное

Вопрос 8. Какие виды звуков могут быть записаны для создания звукового оформления анимации? а) Звуки природы б) Звуки животных в) Звуки техники и механизмов д) Все вышеперечисленное

Вопрос 9. Какие способы обработки звуков могут быть применены при работе с анимацией? а) Эквализация б) Компрессия в) Эффекты обработки д) Все вышеперечисленное

Вопрос 10. Для каких целей может использоваться звукорежиссёрская работа с анимацией? а) Создание качественного звукового оформления для мультфильмов и рекламных роликов б) Поддержание ритма и эмоциональной составляющей анимационного проекта в) Подчеркивание действий персонажей и создание реалистичной атмосферы д) Все вышеперечисленное

Правильные ответы:

1. Ответ: д) Все вышеперечисленное
2. Ответ: д) Все вышеперечисленное
3. Ответ: д) Все вышеперечисленное
4. Ответ: д) Все вышеперечисленное
5. Ответ: д) Все вышеперечисленное
6. Ответ: д) Все вышеперечисленное
7. Ответ: д) Все вышеперечисленное
8. Ответ: д) Все вышеперечисленное
9. Ответ: д) Все вышеперечисленное
10. Ответ: д) Все вышеперечисленное

Выполнение практических заданий

Создать звуковое оформление интеллектуального плана для подготовленного видеоконтента
Найти автора анимационного контента для коллаборации и описать план профессионального взаимодействия с ним.

Правильные ответы:

Результат - продемонстрировать умение работать на специальном оборудовании

Тема 4. 4. Монтаж

Выполнение практических заданий

Осуществить звуковое оформление срежиссированного видеоролика в стиле популярного анимационного жанра (по выбору)

Правильные ответы:

Результат - продемонстрировать умение работать на специальном оборудовании

Тема 5. 5. Музыкально-звуковое решение анимационных роликов

Выполнение практических заданий

Создать две версии звукового монтажа для анимационного ролика, содержащие примеры синхронного и асинхронного звука

Правильные ответы:

Результат - продемонстрировать умение работать на специальном оборудовании

Тема 6. 6. Роль саундизайна в процессе аудиовизуального творчества

Тестирование

Вопрос 1. Какой элемент звукового дизайна чаще всего используется для создания звуковых эффектов в анимации?

- a) Голос актеров
- b) Музыкальные инструменты c) Звуковые сэмплы
- d) Шумовые эффекты

Вопрос 2. Какая программа чаще всего используется для записи и редактирования звукового сопровождения в анимации?

- a) Adobe Photoshop
- b) Pro Tools
- c) Adobe After Effects
- d) Autodesk Maya

Вопрос 3. Какой из перечисленных факторов играет ключевую роль в передаче эмоций через звук закадровых элементов в анимации?

- a) Громкость звука
- b) Темп музыки
- c) Интонация голоса
- d) Частота звука

Вопрос 4. Что включает в себя звуковой монтаж анимации? a) Создание звуковых эффектов b) Редактирование диалогов c) Синхронизация звука с движением персонажей d) Все вышеперечисленное

Вопрос 5. Какие инструменты используются для звукового монтажа анимации? a) Звуковые эффекты b) Музыкальные композиции c) Голосовые актеры d) Все вышеперечисленное

Вопрос 6. Какие профессии связаны с звуковым монтажом анимации? a) Звукорежиссер b) Звуковой дизайнер c) Аниматор d) Все вышеперечисленное

Вопрос 7. Какой стиль монтажа чаще всего используется для синхронизации звука и движения в анимации?

- a) Параллельный монтаж
- b) Двойной монтаж
- c) Последовательный монтаж d) Параллакс-монтаж

Вопрос 8. Какой из перечисленных факторов является основным для создания динамики с помощью звукового сопровождения в анимации?

- a) Использование эхо
- b) Ритмичность звуков
- c) Цветовая гамма звуков
- d) Использование стереоэффектов

Вопрос 9. Какой из перечисленных факторов является основным в создании саунд-дизайна в анимации?

- a) Монтаж
- b) Освещение
- c) Звуковые эффекты

d) Цветокоррекция

Вопрос 10. Какая программа чаще всего используется для создания анимации?

a) Adobe Photoshop

b) Adobe Premiere Pro

c) Autodesk Maya

d) Final Cut Pro

Правильные ответы:

Ответ: d) Шумовые эффекты

Ответ: b) Pro Tools

Ответ: c) Интонация голоса

Ответ: d) Все вышеперечисленное

Ответ: d) Все вышеперечисленное

Ответ: d) Все вышеперечисленное

Ответ: c) Последовательный монтаж

Ответ: b) Ритмичность звуков

Ответ: c) Звуковые эффекты

Ответ: c) Autodesk Maya

Выполнение практических заданий

Осуществить звуковую перезапись фрагмента анимационного фильма или ролика в соответствии с техническим заданием преподавателя

Сопоставить основные средства воспроизведения звуковых эффектов в современной популярной анимации

Правильные ответы:

Результат - продемонстрировать умение работать на специальном оборудовании

Зачет

Вопросы

1. Раскрыть сущность взаимопроникновения элементов аудиовизуальных искусств
2. Описать план создания звукового оформления анимационных роликов
3. Назвать базовую часть инструментария для создания звукового сопровождения анимации (обозначить средства и их назначение)
4. Описать процесс формирования макета в проектировании проектов саунд-дизайна
5. Обозначить роль саунд-дизайна в индустрии анимации (аргументировать ответ примерами из современной практики)

Практико-ориентированные задания

Не предусмотрены

7. Этап

Тема 1. Роль звука, света и других визуальных эффектов в системе специфических выразительных средств.

Практические задания

Рассмотреть физические основы работы светотехнического оборудования.

Проанализировать источники света и их применение.

Создать пространственное звучание театрализованного представления средствами многоканальной звукопередачи.

Обозначьте основные приемы художественного освещения спектакля.

Правильные ответы:

Результат - продемонстрировать умение работать на специальном оборудовании и подготовить презентацию (не менее 5 слайдов).

Тема 2. Звук, видео, мультимедиа в зрелищных искусствах. Роль сценария.

Тестирование

Вопрос 1. Что такое звукорежиссура в зрелищных искусствах?

- а) Процесс создания музыки для фильмов
- б) Техническое управление звуком в театре, кино, концертах
- в) Изучение звуковой природы окружающего мира

Вопрос 2. Какие инструменты используются для звукорежиссуры в зрелищных искусствах?

- а) Микрофоны, аудиоинтерфейсы, наушники
- б) Кисти, мольберт, холст
- в) Гитара, барабаны, клавишные

Вопрос 3. Какие параметры можно настроить при звукорежиссуре в зрелищных искусствах?

- а) Громкость, панорамирование, эффекты
- б) Цвет света, направление сцены, декорации
- в) Частоту дискретизации и бит-глубину

Вопрос 4. Что такое панорамирование при звукорежиссуре в зрелищных искусствах?

- а) Распределение звуковых сигналов по звуковому полю
- б) Увеличение громкости звука в) Изменение цвета световых лучей

Вопрос 5. Какие типы эффектов можно применить при звукорежиссуре в зрелищных искусствах?

- а) Эхо, фазер, фленжер
- б) Флейта, скрипка, труба
- в) USB, Bluetooth, Wi-Fi

Вопрос 6. Какие инструменты используются для создания звуковых эффектов в зрелищных искусствах?

- а) Сэмплеры, синтезаторы, процессоры эффектов
- б) Микрофон, аудиоинтерфейс, наушники
- в) Гитара, бас-гитара, ударные

Вопрос 7. Какие параметры можно настроить при создании звуковых эффектов в зрелищных искусствах?

- а) Задержку, отзвук, модуляцию б) Громкость, панорамирование, эффекты
- в) Частоту дискретизации и бит-глубину

Вопрос 8. Что такое задержка (delay) при создании звуковых эффектов в зрелищных искусствах?

- а) Эффект отражения звукового сигнала
- б) Устройство для записи звука в) Тип аудиоинтерфейса

Вопрос 9. Какие типы фильтров можно применить при создании звуковых эффектов в зрелищных искусствах?

- а) Низкочастотный, высокочастотный, полосовой
- б) Реверберация, хорус, дилэй
- в) Динамический, конденсаторный, риббон

Вопрос 10. Какие преимущества имеет использование звукорежиссуры в зрелищных искусствах?

- а) Улучшение качества звука, создание атмосферы
- б) Возможность записи на аналоговые носители
- в) Большой выбор цветов и текстур для звука

Правильные ответы:

- 1. б
- 2. а
- 3. а
- 4. а
- 5. а
- 6. а
- 7. а
- 8. а
- 9. а
- 10. а

Тема 3. Современные технологии организации и проведения театрализованных представлений и зрелищ.

Практические задания

Рассмотреть физические основы работы светотехнического оборудования.

Проанализировать источники света и их применение.

Создать пространственное звучание театрализованного представления средствами многоканальной звукопередачи.

Правильные ответы:

Результат - продемонстрировать умение работать на специальном оборудовании и подготовить презентацию (не менее 5 слайдов).

Тема 4. Техника и технология звукорежиссуры

Тестирование

Вопрос 1. Продолжите фразу Джонатана Свифта: «Для того чтобы показать человека со всеми его странностями, был изобретён ...».

- а. Театр сатиры.
- б. Театр мимики и жеста.
- в. Кукольный театр.

Вопрос 2. От какого латинского слова произошло слово «спектакль»?

- а. Собрание.
- б. Зрелище.
- в. Игра.

Вопрос 3. Чего НЕ было в театрах во времена Шекспира?

- а. Сцены.
- б. Крыши.

в. Занавеса.

Вопрос 4. Каким словом в старину называли и ящик с передвижными картинками, и театральную галёрку?

а. Раёк.

б. Шарманка.

в. Иллизиум

Вопрос 5. Что из перечисленного является синонимом театальному понятию – акт?

а. Явление.

б. Процесс.

в. Действие.

г. Представление.

Вопрос 6. Как называется цирковой или балетный выход?

а. Антракт.

б. Антрекот.

в. Антре.

Вопрос 7. Как называется человек, нанятый для аплодирования артистам, ораторам или освистывания их?

а. Бисировщик.

б. Бравировщик.

в. Клакёр.

Вопрос 8. Какая часть зрительного зала ближе всего к сцене?

а. Амфитеатр.

б. Партер.

в. Бельэтаж.

Вопрос 9. Как в театре называются элементы декорации из ткани, подвешенные сверху?

а. Сень.

б. Падуги.

в. Балдахин.

г. Подвески

Вопрос 10. Как называются художественные направления в современном искусстве, для которых характерны отказ от общепринятых ценностей, традиций, эпатаж публики, бунтарство?

а. Контрискусство

б. Андеграунд

в. Метойрония

Правильные ответы:

1. в

2. б

3. в

4. а

5. в

6. в

7. в

8. б

9. б

10. б

Вопросы

1. Роль звука, света и других визуальных эффектов в системеспецифических выразительных средств при театральных представлениях изрелищных мероприятиях.
2. Особенности и принципы работы звукорежиссера в ходеподготовки и проведения этих мероприятий и создания сценическогообраза.
3. Особенности восприятия аудио сигналов человеком.
4. Особенности организационно-технических мероприятий пообеспечению совместной работы в едином комплексе светотехнического,проекционного, видео и аудио оборудования в ходе зрелищныхмероприятий различного типа.
5. Особенности и основные свойства процесса восприятиячеловеком статических и динамических изображений и световыхвоздействий.
6. Композиционно постановочный план.
7. Параметры и характеристики, с помощью которых определяют свойства звукотехнических трактов.
8. Драматургия зрелищного мероприятия.
- 9.Звукотехническое оборудование фильтрующего назначения(номенклатура, свойства, особенности применения). Влияние типовыхфильтрующих цепей на характер изменения аудио сигналов во времени.
10. Аппаратные средства, применяемые для динамическойобработки аудио сигналов (принципы работы и особенности применения).
11. Структура и состав типовой светотехнической установки и ееосновные свойства и характеристики.
12. Особенности применения аудио систем в условияхнепосредственного озвучивания сценического действия (в режиме «живогозвуча»).
13. Основные функции художественного света, выполняемые им входе проведения зрелищного мероприятия.
14. Роль сценографии в зрелищном мероприятии.
15. Звук, видео: технические и субъективные характеристики.
16. Основные виды и разновидности проекционной техники иособенности технологии ее применения.
17. Сценарий в зрелищном мероприятии.
18. Основные творческие и организационные этапы,обеспечивающие реализацию сценарно-режиссерского замысла.
19. Основные аспекты совместной работы звукотехнического исветотехнического оборудования в ходе проведения зрелищныхмероприятий.
20. Параметры и технические характеристики световойтеатральной

Практико-ориентированные задания

Не предусмотрено