

НЕГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГУМАНИТАРНЫЙ
УНИВЕРСИТЕТ ПРОФСОЮЗОВ»

Кафедра звукорежиссуры

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

САУНД-ДИЗАЙН

Основная профессиональная образовательная программа
высшего образования программы специалитета по специальности

**51.05.01 Звукорежиссура культурно-массовых представлений
и концертных программ**

Квалификация:

Звукорежиссер

Согласовано:
Руководитель ОПОП
по специальности 51.05.01
«Звукорежиссура культурно-массовых
представлений и концертных программ»

_____ С.А. Осколков

Рассмотрена и утверждена на заседании кафедры

« ____ » _____ 20__ г., протокол № ____

Зав. кафедрой _____ Осколков С.А.

Рекомендована решением
Методического совета

« ____ » _____ 20__ г., протокол № ____

Секретарь МС _____

Авторы-разработчики:

Доцент _____ Д.Н. Смирнов

СТРУКТУРА

1. Цель и задачи освоения дисциплины
2. Место дисциплины в структуре ОПОП
3. Требования к результатам освоения дисциплины
4. Тематический план изучения дисциплины
5. Содержание разделов и тем дисциплины
6. План практических (семинарских) занятий
7. Образовательные технологии
8. План самостоятельной работы студентов
9. Контроль знаний по дисциплине
10. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины
11. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов

1. Методические рекомендации по организации самостоятельной работы студентов
2. Методические рекомендации по подготовке к практическим (лабораторным) занятиям
3. Методические рекомендации по написанию контрольных работ
4. Методические рекомендации по написанию курсовой работы

Оценочные и методические материалы

1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы
2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций, шкал оценивания
3. Типовые контрольные задания и методические материалы, процедуры оценивания знаний, умений и навыков

Глоссарий

Методические рекомендации для преподавателя по дисциплине

1. Цели и задачи освоения дисциплины:

Целью освоения дисциплины «Саунд-дизайн» является формирование системы знаний о принципах работы со звуком в индустриях видео- и кинопроизводства, компьютерных играх, роли звука в системах виртуальной и дополненной реальности и интерактивных инсталляциях.

Основные задачи дисциплины:

- привить студентам навыки изучения общих и индивидуальных особенностей функционирования интерактивных индустрий;
- дать понимание природы звука, восприятия визуальных и звуковых объектов, а так же дать понимание инструментов модификации звуковой фактуры;
- сформировать, развить и закрепить профессиональный подход к различным новаторским экспериментам в области технических и художественных средств выразительности при общении с массовой аудиторией;

2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП:

Междисциплинарные связи с обеспечиваемыми (последующими) дисциплинами

№ п/п	Наименование обеспечиваемых (последующих) дисциплин	№ тем данной дисциплины, необходимых для изучения обеспечиваемых дисциплин				
		1	2	3	4	5
1.	Для всех дисциплин	+	+	+	+	+
2.	Звукорежиссура	+	+	+	+	+
3.	Озвучивание открытых пространств и закрытых помещений	+	+	+		

3. Требования к результатам освоения дисциплины:

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций с установленными к ним индикаторами:

Компетенции и индикаторы их достижения

Категория компетенций	Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
Профессиональная компетенция	ПК-4 – готовность к созданию на профессиональном уровне продукции в различных областях звукорежиссуры, умение выражать свой творческий замысел с привлечением технических и художественно-выразительных средств	ПК-4.1 Знать: принципы построения звукового тракта; процессы звукообразования и синтеза звука; принципы функционирования интерактивных искусств и работу со звуком в них; ПК-4.2 Уметь: синтезировать звук; определять визуальную стилистику видеоряда и выбирать подходящее звуковое решение к нему; ПК-4.3 Владеть: навыками подбора и создания звуковой палитры интерактивного произведения

4. Тематический план изучения дисциплины:

См. приложение

5. Содержание разделов и тем дисциплины:

Тема 1. Природа звука. Акустические и синтетические источники звука

Содержание темы:

Принцип звукообразования акустических и электронных инструментов. Основные параметры звука, способы влияния на звук внутри синтезатора и цепью эффектов после него. Типовые категории звуков и звуковых эффектов. Создание собственного звукового набора.

Тема 2. Звуковое оформление музыкальной композиции

Содержание темы:

Формирование тембрового состава инструментов в зависимости от стилистики, задач и контекста композиции, подбор средств звуковой и музыкальной выразительности. Формирование звуковой палитры произведения, организация проекта и сохранение настроек. Проработка аранжировки, создание переходов между частями, работа с автоматизациями, назначение макро-контроллеров.

Тема 3. Особенности работы со звуковой фактурой видеоряда

Содержание темы:

Основные техники работы со звуком для видео. Категории звуков, используемых для озвучивания визуального ряда. Синтез, семплирование, лееринг, создание составных тембров. Работа с записанным акустическим и синтезированным материалом. Особенности синхронизации аудио и видеоряда. Различные визуальные концепции изображения персонажей и варианты оформления звукового окружения.

Тема 4. Звук в игровой индустрии

Содержание темы:

Категории видеоигр и особенности звукового сопровождения. Игровые платформы и работа со звуковыми объектами внутри игр. Саундтреки и фоновые шумы, звуки персонажей, обмундирования и локаций. Особенности создания и вариативность использования звукового сопровождения действий персонажей. Обзор игровых сред программирования Unreal Engine, Unity, Audiokinetic Wwise, Fmod Studio с точки зрения работы со звуком. Принципы работы со звуком в дополненной и виртуальной реальностях, интерактивных инсталляциях.

Тема 5. Звуковой брендинг

Содержание темы:

Создание звуковой идентификации бренда. Звуковые логотипы, индивидуальные звуковые территории, мультисенсорный брендинг.

6. План подгрупповых (лабораторных) занятий

№ п/п	Наименование темы дисциплины	Наименование и содержание подгрупповых (лабораторных) занятий	Формируемые компетенции	Формы контроля усвоения знаний
1	Природа звука.	Тема: Принцип звукообразования акустических и электронных	ПК-4	Устный опрос

	Акустические и синтетические источники звука.	<p align="center">инструментов.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Стадии звукообразования, материалы и параметры, влияющие на звуковые характеристики источников. 2. Создание синтетических звуков с использованием виртуальных синтезаторов и цепи обработок после них. 3. Категоризация полученного звукового материала, создание файловой структуры семпл-паков 		
2	Звуковое оформление музыкальной композиции	<p>Тема: Формирование тембрового состава инструментов.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Рассмотрение тестовых композиций с точки зрения использования тембральной палитры. 2. Взаимосвязь художественных образов и тембровых решений. Применение звуковых эффектов для создания необходимой стилистической принадлежности, подвижности внутри и между частями композиции 	ПК-4	Лабораторная работа
3	Особенности работы со звуковой фактурой видеоряда	<p>Тема: Основные техники работы со звуком для видео.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Анализ визуального ряда видеоролика, выделение элементов, требующих озвучивания. Определение визуальной стилистики произведения в качестве основы и направления для работы со звуком. 2. Создание комплексных звуков: применение звукового синтеза, объединение слоёв звука, работа с акустическими и синтетическими источниками. 	ПК-4	Лабораторная работа
4	Звук в игровой индустрии	<p>Тема: Игровые платформы и работа со звуковыми объектами внутри игр</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Анализ визуального ряда игры, определение необходимых звуковых объектов для наполнения локаций. 2. Поиск и создание необходимого звукового и музыкального сопровождения. Создание простого музыкального сопровождения, звуков меню и базовых взаимодействий персонажа и локации. 3. Создание интерактивной звуковой и музыкальной фактуры на базе режима Session View программы Ableton Live 	ПК-4	Зачёт

5	Звуковой брендинг	Тема: Создание звуковой идентификации бренда. 1. Анализ визуальной стилистики, определение задач, стоящих при создании звукового сопровождения в общей концепции бренда. 2. Проработка индивидуальных звуковых решений для разных платформ и форматов взаимодействия звуковых логотипов.	ПК-4	Зачёт
---	-------------------	---	------	-------

7. Образовательные технологии

При проведении учебных занятий по дисциплине для успешного освоения применяются различные образовательные технологии, которые обеспечивают развитие навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств.

Методы / Формы	Лекции (Л)	Лабораторные занятия (ЛЗ)
Диалого-дискуссионное обсуждение проблем	+	+
Поисковый метод	+	+
Исследовательский метод	+	

8. План самостоятельной работы студентов:

№ п/п	Содержание самостоятельной работы студентов	Формируемые компетенции	Форма отчётности студента
1.	Изучение литературы.	ПК-4	Устный опрос
2.	Подготовка к тестированию.	ПК-4	Лабораторная работа
3.	Выполнение практических заданий	ПК-4	Лабораторная работа
4.	Работа над лекционным материалом.	ПК-4	Зачёт
5.	Подготовка к зачёту.	ПК-4	Зачёт

9. Контроль знаний по дисциплине:

По дисциплине предусмотрены текущий контроль и промежуточная аттестация.

Текущий контроль успеваемости студента – одна из составляющих оценки качества усвоения образовательных программ. Текущий контроль проводится в течение семестра (практические, опросы и т.п.).

Промежуточная аттестация проводится по окончании изучения дисциплины в виде зачёта. Вопросы к промежуточной аттестации сформулированы в **Оценочных и методических материалах**

10. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины:

а) Основная литература

1. Алдошина, И.А. Музыкальная акустика: учебник / И.А. Алдошина, Р. Приттс. – СПб., 2011. – Режим <http://e.lanbook.com/book/41046>
2. Акимов, В. Б. Техника и технология медиапроизводства: учебное пособие / В. Б. Акимов; СПб Гуманит. ун-т профсоюзов. - СПб.: Изд-во СПбГУП, 2012. – 102 с. - (Библиотека гуманитарного Университета ; вып. 45). - Режим доступа: http://library.gup.ru/jirbis2/index.php?option=com_irbis&view=irbis&Itemid=108&task=set_static_req&sys_code=85.37/A 39-638579&bns_string=IBIS
3. Основы звукорежиссуры: творческий практикум: учебное пособие / под общ. ред. Н. И. Дворко; СПб Гуманит. ун-т профсоюзов. - СПб.: Изд-во СПбГУП, 2005. - 168 с. - (Библиотека гуманитарного Университета; вып. 24). - Режим доступа: http://library.gup.ru/jirbis2/index.php?option=com_irbis&view=irbis&Itemid=108&task=set_static_req&sys_code=32/39/O-75-908067&bns_string=IBIS

б) Дополнительная литература

4. Динов, В. Г. Звуковая картина: записки о звукорежиссуре / В.Г. Динов. - СПб., 2017.
5. Меерзон, Б.Я. Акустические основы звукорежиссуры: учебное пособие для студ. вузов / Б.Я. Меерзон - М.: Аспект пресс, 2004
6. Павлов, В. Н. Электронная аппаратура в творчестве звукорежиссера: учебное пособие / В. Н. Павлов; СПб Гуманит. ун-т профсоюзов. - СПб.: Изд-во СПбГУП, 2015. - 268с. - (Библиотека гуманитарного Университета; вып. 43). - Режим доступа: http://library.gup.ru/jirbis2/index.php?option=com_irbis&view=irbis&Itemid=108&task=set_static_req&sys_code=32/39/П 12-885583&bns_string=IBIS

в) периодические издания открытого доступа:

1. Шоу-Мастер: журнал о шоу-технологиях и людях. – Режим доступа: <http://www.show-master.ru/archive>
2. In/Out: журнал. Техника для шоу-бизнеса. – Режим доступа: <http://www.inoutmag.ru>
3. Sound On Sound: журнал; на англ.яз. – Режим доступа: <http://www.soundonsound.com>
4. Music Tech: журнал; на англ.яз. – Режим доступа: <http://www.musictech.net>

г) Лицензионное программное обеспечение

1. Mirapolis Virtual Room

д) Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы

1. Официальный сайт СПбГУП: <http://www.gup.ru/>
2. Электронно-библиотечная система СПбГУП <http://library.gup.ru>
3. Системы поддержки самостоятельной работы СПбГУП: <http://edu.gup.ru/>
4. Российское образование <http://www.edu.ru/>
5. Единое окно доступа к образовательным ресурсам <http://window.edu.ru/>
6. Электронно-библиотечная система «Юрайт» - www.ura.it.ru
7. Электронно-библиотечная система «Лань» - www.e.lanbook.com
8. Электронно-библиотечная система «Айбукс» - www.ibooks.ru
9. Электронно-библиотечная система «BOOK» - www.book.ru

11. Материально-техническое обеспечение дисциплины:

Аудиторный фонд с демонстрационным оборудованием и техническими средствами обучения, учебно-наглядные пособия и методические ресурсы кафедры, фонды библиотеки.

Изучение дисциплины инвалидами и обучающимися с ограниченными возможностями здоровья осуществляется с учетом особенностей психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья обучающихся.

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ

1. Методические рекомендации по организации самостоятельной работы студентов:

Самостоятельная работа в высшем учебном заведении является важнейшим методическим приёмом в учебном процессе. Самостоятельная работа в высшем учебном заведении, является важной организационной формой индивидуального изучения студентами программного материала. В современных условиях дидактическое значение самостоятельной подготовки неизмеримо возрастает, а ее цели состоят в том, чтобы:

- повысить ответственность самих обучаемых за свою профессиональную подготовку, сформировать в себе личностные и профессионально-деловые качества;
- научить студентов самостоятельно приобретать знания, формировать навыки и умения, необходимы для профессиональной деятельности;
- развивать в себе самостоятельность в организации, планировании и выполнении заданий, определяемых учебным планом и указаниями преподавателя.

Достигнуть этих целей в ходе самостоятельной работы при изучении дисциплины возможно только при хорошей личной организации своего учебного труда, умении использовать все резервы имеющегося времени и подчинить их профессиональной подготовке.

Самостоятельная работа как метод обучения включает:

- изучение и конспектирование обязательной литературы в соответствии с программой дисциплины;
- ознакомление с литературой, рекомендованной в качестве дополнительной;
- изучение и осмысление специальной терминологии и понятий;
- изучение указанной литературы для подготовки к зачёту.

Основными компонентами содержания данного вида работы являются:

- творческое изучение учебных пособий и научной литературы;
- умелое конспектирование;
- получение консультаций у преподавателя по отдельным проблемам курса.

2. Методические рекомендации по подготовке к лабораторным занятиям:

Лабораторные занятия — важная форма учебного процесса. Они способствуют закреплению и углублению знаний, полученных студентами на лекциях и в результате самостоятельной работы над научной и учебной литературой и практическими навыками. Они призваны развивать самостоятельность мышления, умение делать выводы, связывать теоретические положения с практикой. На занятиях вырабатываются необходимые профессиональные навыки и умения. Кроме того, лабораторные занятия — это средство контроля преподавателей за самостоятельной работой студентов, они непосредственно влияют на уровень подготовки к итоговой форме отчётности — зачёту. Когда студент приступает к самостоятельной работе, то он должен проявить инициативу в поиске специальных источников. Изучать следует не только учебно-научную литературу, но и следить за текущим состоянием различных креативных индустрий, не ограничивающихся только лишь работой со звуком. Кино, игровые продукты, интерактивные инсталляции, презентации продуктов – в них всех содержатся актуальные примеры работы со звуком в разнообразных контекстах. Только изучая как достижения предыдущих десятилетий, так и современные проекты можно получить комплексное представление о принципах взаимодействия звука и визуального ряда в комбинированных медиа. Лабораторное занятие по дисциплине «Саунд-дизайн» представляет

собой получение навыков осмысления визуального ряда и соотнесения его с необходимыми звуковыми решениями при создании мультимедийных продуктов широкого профиля.

3. Методические рекомендации по написанию контрольных работ:

Контрольная работа учебным планом не предусмотрена.

4. Методические рекомендации по написанию курсовой работы:

Курсовая работа учебным планом не предусмотрена.

ОЦЕНОЧНЫЕ И МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Оценочные и методические материалы включают в себя:

- перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы;
- показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания;
- типовые задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы;
- методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций.

1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы:

№	Контролируемые темы дисциплины	Код контролируемой компетенции	Код и наименование индикатора достижения	Наименование оценочного средства
1	Природа звука. Акустические и синтетические источники звука.	ПК-4	ПК-4.1 Знать: принципы построения звукового тракта; процессы звукообразования и синтеза звука; принципы функционирования интерактивных искусств и работу со звуком в них;	Устный опрос
2	Звуковое оформление музыкальной композиции	ПК-4	ПК-4.3 Владеть: навыками подбора и создания звуковой палитры интерактивного произведения	Лабораторная работа
3	Особенности работы со звуковой фактурой видеоряда	ПК-4	ПК-4.2 Уметь: синтезировать звук; определять визуальную стилистику видеоряда и выбирать подходящее звуковое решение к нему;	Лабораторная работа
4	Звук в игровой индустрии	ПК-4	ПК-4.1 Знать: принципы построения звукового тракта; процессы звукообразования и синтеза звука; принципы функционирования интерактивных искусств и работу со звуком в них;	Лабораторная работа
5	Звуковой брендинг	ПК-4	ПК-4.3 Владеть: навыками подбора и создания звуковой палитры интерактивного произведения	Лабораторная работа
Результат достижения планируемых результатов изучения дисциплины				Зачет

2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций

Критерии оценивания (текущий контроль)

1. Оценка «отлично» выставляется студенту, если студент имеет глубокие знания учебного материала по теме практического задания, в логической последовательности излагает материал; смог ответить на все уточняющие и дополнительные вопросы;
2. Оценка «хорошо» выставляется, если студент показал знание учебного материала, смог ответить почти полностью на все заданные дополнительные и уточняющие вопросы;
3. Оценка «удовлетворительно» выставляется, если студент в целом освоил материал; однако, ответил не на все уточняющие и дополнительные вопросы;
4. Оценка «неудовлетворительно» выставляется студенту, если он имеет существенные пробелы в знаниях основного учебного материала по теме практического задания, который полностью не раскрыл содержание вопросов, не смог ответить на уточняющие и дополнительные вопросы.

Критерии оценивания (зачет)

Знания, умения, навыки и компетенции студентов оцениваются следующими оценками: «зачтено», «не зачтено».

- «зачтено» - студент хорошо и прочно усвоил весь программный материал, исчерпывающе, последовательно, грамотно и логически стройно его излагает, увязывает с практикой, свободно справляется с решением ситуационных задач и тестовыми заданиями, правильно обосновывает принятие решений, умеет самостоятельно обобщать программный материал, не допуская ошибок, знает дополнительную литературу по изучаемой дисциплине.

- «не зачтено» - студент не знает значительной части основного программного материала, в ответах допускает существенные ошибки, не владеет умениями и навыками в выполнении тестовых заданий и решении задач, не способен ответить на дополнительные вопросы.

3. Типовые контрольные задания и методические материалы, процедуры оценивания знаний, умений и навыков:

ТЕКУЩИЙ КОНТРОЛЬ

Текущий контроль знаний студентов осуществляется на основе проверки конспектов, устных опросов, тестов.

Тестовые материалы

Важными в методическом плане на практических занятиях и в самостоятельной работе являются проводимые преподавателем контрольные срезы оценки знаний с использованием тестовых заданий, которые позволяют сделать выводы об эффективности занятий с учащимися, что в итоге повышает интерес к овладению знаниями.

ПАСПОРТ ТЕСТОВЫХ ЗАДАНИЙ

1. Общее количество тестовых заданий в базе – 45
2. Ограничение времени выполнения теста (в мин) – 45
3. Автоматическое перемешивание вопросов в тесте: – да (нет)
4. Случайный порядок ответов в тестовом задании: – да (нет)
5. Критерии оценки результатов тестирования:

- Неудовлетворительно – 0 – 55% правильных ответов
- Удовлетворительно – 55 – 75% правильных ответов
- Хорошо – 75 – 90% правильных ответов
- Отлично – 90% и более правильных ответов

Пример тестовых заданий для текущего контроля представлен ниже:

1. *Обильное использование синтезированных звуков жанрово допустимо в:*

- А) Саундтреках
- Б) Симфониях
- В) Звуковом сопровождении видеороликов

2. *Какой из приведенных вариантов не относится к концепциям визуального ряда:*

- А) Реализм
- Б) Стилизация
- В) Деконструкция

3. *Использование сред программирования для работы со звуком:*

- А) Позволяет полностью перенести процесс создания звука из цифровых рабочих станций
- Б) Становится финальной стадией процесса добавления звука в игровую среду
- Г) Является альтернативным вариантом звукового синтеза

4. *Звуковое оформление игр может включать:*

- А) Музыка
- Б) Шумовое оформление
- В) Управляющие midi-команды

ПРОМЕЖУТОЧНАЯ АТТЕСТАЦИЯ

Вопросы для подготовки к промежуточной аттестации (зачёт)

1. Принцип устройства синтезатора. Основные и дополнительные блоки, возможности конфигурации.
2. Типы синтеза. Отличительные особенности каждого из них, контекст использования.
3. Звуковые эффекты. Категории звуков, сценарии использования.
4. Специфика работы Foley-артиста. Очистка сигнала, пост-обработка, типовые плагины.
5. Лееринг. Состав комплексных звуков, технология создания.
6. Оборудование для записи звука. Специфика студийной и выездной записи. Цепь прохождения сигнала.
7. Разновидности визуальных стилистик видеоряда. Подходы к звуковому изображению в зависимости от концепции.
8. Озвучивание персонажа. Работа с звуковыми текстурами и взаимодействием объектов.
9. Принципы звукового оформления видеоигр. Жанровая классификация, особенности звукового наполнения.
10. Влияние физических параметров визуального объекта на его звуковую стилистику.
11. Определение визуальных элементов анимации, требующих озвучивания. Критерии выбора и необходимый звуковой инструментарий.
12. Выбор составных элементов персонажа для озвучивания.
13. Принципы создания звукового окружения разных физических пространств и игровых локаций.
14. Критерии подбора и создания музыкального материала для визуального ряда.
15. Среда Unreal Engine. Общие принципы и особенности работы со звуком.

16. Среда Unity. Общие принципы и особенности работы со звуком.
17. Среда Audiokinetic Wwise. Общие принципы и особенности работы со звуком.
18. Среда Fmod Studio. Общие принципы и особенности работы со звуком.
19. Звуковой брендинг. Области и варианты применения, основные закономерности.
20. Мультисенсорный брендинг. Определение, применение, примеры.

ГЛОССАРИЙ

Аудио-брендинг – процесс развития бренда благодаря использованию звуковых элементов и музыки, являющийся частью бренд-менеджмента и целостного дизайна компании.

Аппаратная студия — акустически обработанное помещение при студии, в котором сосредоточены технические средства для проведения звукозаписи или передачи. В такой аппаратной обычно находятся звукорежиссерский (микшерный) пульт, коммутатор микрофонов студии, входы пульта, магнитофоны, громкоговорители (мониторы), компьютеры, устройства обработки звука и другое оборудование.

Акустика студии — понятие, определяющее влияние помещения студии на звучание создаваемых в ней звуковых сигналов. Это влияние зависит от размеров студии, конфигурации ограничивающих ее поверхностей, отражающих и поглощающих звуковые волны свойств материалов этих поверхностей. С физической точки зрения помещение студии представляет собой замкнутый наполненный воздухом объем, создающий линейную колебательную систему с определенным спектром собственных частот и способностью относительно медленного или быстрого их затухания. Эти свойства студии характеризуются, в первую очередь, ее реверберацией. При передаче звука по электроакустическим каналам акустика студии часто понимается как зависимость звучания передаваемого сигнала от величины отраженных звуков, попадающих в микрофон, или просто соотношение прямого и отраженного звуков. В таком понимании акустика студии связывается с местом установки микрофона. Ее влияние можно изменять расположением микрофона в студии или, например, акустическими щитами

Бренд – комплекс представлений, мнений, ассоциаций, эмоций, ценностных характеристик о продукте либо услуге в сознании потребителя. Ментальная оболочка продукта или услуги.

Инсталляция (англ. *installation* — установка, размещение, монтаж) – форма современного искусства, представляющая собой пространственную композицию, созданную из различных готовых материалов и форм (природных объектов, промышленных и бытовых предметов, фрагментов текстовой и зрительной информации) и являющую собой художественное целое.

Интерактивное искусство – форма современного искусства, которая вовлекает зрителя таким образом, чтобы он стал частью создаваемого объекта или принял участие в его создании.

Мастеринг (англ. *mastering*) в широком смысле — процесс производства чего-либо, в ходе которого из исходных материалов создается экземпляр продукта, который является при тиражировании эталонным, и потому называется также мастер-копией. Мастеринг звукозаписей — процесс подготовки и переноса записанной и сведенной фонограммы на какой-либо носитель для последующего тиражирования.

Микшерный пульт («микшер», или «микшерная консоль», от англ. *mixing console*) – устройство для коммутации, согласования, суммирования, регулировки и маршрутизации звукового сигнала.

Микширование (от англ. *mix* — смешивание) — операция регулирования и смешивания электрических сигналов, поступающих от различных источников: микрофонов, а также линейных источников сигнала, в микшерном пульте звукорежиссера. Поскольку регулировка уровня сигнала какого-либо источника и его смешивание с общим выходным сигналом пульта происходят одновременно, то на практике эти понятия — регулировка уровня и микширование — используются как синонимы

Многодорожечная запись — процесс записи или фонограмма с несколькими дорожками записи, создаваемыми одновременно или последовательно.

Рекордер – устройство, предназначенное для записи входящего сигнала на физический носитель

Реверберация искусственная — имитация реверберационных процессов студии с помощью вспомогательных помещений или устройств искусственной реверберации — ревербераторов. Чаще всего искусственная реверберация при звукозаписи осуществляется следующим образом: с микшерного пульта звуковой сигнал направляется в ревербератор или в эхо-камеру, откуда

возвращается на микшерный пульт в измененном, реверберированном виде и смешивается (микшируется) с основным звуковым сигналом в необходимой пропорции.

Реампинг (англ. reamping) – процесс перезаписи звукового сигнала, предварительно записанного на отдельную дорожку многоканального устройства записи звука, с прохождением его через специальные «окрашивающие» приборы и устройства для придания соответствующего характера звучания. Также в процессе реампинга зачастую звуковой сигнал транслируют через акустические системы и записывают полученный звук микрофоном на соседнюю дорожку многоканального устройства записи.

Саунд-дизайн (звуковой дизайн) – процесс создания звука синтетической или комбинированной природы, использующегося в музыкальных или шумовых целях. В более широком смысле - деятельность, относящаяся к сфере производства звуков и акустических сред, работ по звуковому оформлению аудиовизуальных проектов, проектированию и разработке звукошумового сопровождения экранных и мультимедийных продуктов, в первую очередь для коммерческого и массового использования.

Панорамирование — перемещение источника по горизонтали в звуковой картине, осуществляется с помощью панорамных регуляторов микшерного пульта.

Перезапись – заключительный этап при сведении многоканальной фонограммы.

Плагин (англ. Plug-in) – программный модуль обработки звукового сигнала, подключаемый к основной программе.

Подгруппа (англ. submix group) – шина промежуточного смешивания сигналов нескольких каналов на микшерном пульте.

Сведение – суммирование аудио-треков многодорожечного проекта на микшерном пульте с применением соответствующей обработки и эффектов, поиск оптимального баланса и локализации объектов в звуковой картине, а затем перезапись в стерео-фонограмму.

Фоли-артист (foley artist)– специалист по записи шумовых эффектов для использования в фильмах, компьютерных играх и т.д.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ПРЕПОДАВАТЕЛЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Основной целью изучения дисциплины «Саунд-дизайн» является формирование системы знаний по истории и теории кино, телевидения и других экранных искусств.

Форма итогового контроля знаний — **зачёт**.

Ключевым методическим способом подачи учебного материала по дисциплине «Саунд-дизайн» является лекция.

Лекционное занятие — это систематическое, последовательное, устное изложение лектором учебного материала. Данный вид занятий носит, прежде всего, обзорный характер, охватывая весь круг выносимых на изучение учебных вопросов. При проведении такого типа занятий очень важно живое слово лектора, его педагогическое мастерство как педагога, который даёт студентам информационную базу. Лекции являются важной формой передачи преподавателем студентам общетеоретических знаний.

Лекции, как правило, читаются по наиболее сложным темам курса, не дублируют учебники, содержат новейшие научные данные и примеры, которых может не быть в учебных пособиях. Для лучшего усвоения материала на лекционных занятиях студентам целесообразно предварительно ознакомиться с положениями лекционной темы в конспекте лекций, содержащемся в данном учебно-методическом пособии либо в рекомендуемых учебниках.

Другим важнейшим методическим приёмом в учебном процессе является самостоятельная работа студента.

Лабораторные занятия предполагают апробацию на практике полученных теоретических положений относительно работы со звуком в разнообразных синкретических и интерактивных искусствах. Лабораторные занятия — носят, прежде всего, практическо-аналитический характер, охватывая все пласты интерактивного искусства в ракурсе звукорежиссерских решений. При проведении такого типа занятий важна дискуссионная форма общения для понимания насколько успешно у студентов формируется понимание принципов взаимодействия визуального ряда произведения и звука.

Самостоятельная работа в высшем учебном заведении является важной организационной формой индивидуального изучения студентами программного материала.

В современных условиях дидактическое значение самостоятельной подготовки неизмеримо возрастает, а ее цели состоят в том, чтобы:

- повысить ответственность самих обучаемых за свою профессиональную подготовку, сформировать в себе личностные и профессионально-деловые качества;
- научить студентов самостоятельно приобретать знания, формировать навыки и умения, необходимы для юридической деятельности;
- развивать в себе самостоятельность в организации, планировании и выполнении заданий, определяемых учебным планом и указаниями преподавателя.

Достигнуть этих целей в ходе самостоятельной работы при изучении дисциплины возможно при хорошей личной организации своего учебного труда, умении использовать все резервы имеющегося времени и подчинить их профессиональной подготовке.

Самостоятельная работа как метод обучения включает:

- изучение и конспектирование обязательной литературы в соответствии с программой дисциплины;
- ознакомление с литературой, рекомендованной в качестве дополнительной;
- изучение и осмысление специальной терминологии и понятий;
- сбор материала и написание контрольных, конкурсных и дипломных работ;
- изучение указанной литературы для подготовки к экзамену.
- основными компонентами содержания данного вида работы являются:
- творческое изучение учебных пособий и научной литературы;

- умелое конспектирование;
- участие в различных формах учебного процесса, научных конференциях, в работе кружков и т. д.;
- получение консультаций у преподавателя по отдельным проблемам курса;
- получение информации и опыта о работе профессионалов в процессе производственно-учебной практики;
- знакомство с литературой при формировании своей личной библиотеки и др.

Данный комплекс рекомендаций позволяет студентам овладеть многими важными приёмами самостоятельной работы и успешно использовать их при подготовке.

Методические рекомендации для преподавателей

Тема занятия	Виды учебных занятий	Способы учебной деятельности	Методы обучения, формы педагогического общения	Средства обучения	Формы контроля
1	2	3	4	5	6
Природа звука. Акустические и синтетические источники звука.	Лабораторное занятие	Индивидуально-групповой	Объяснительно-иллюстративный метод. Внутренний диалог, метод проблемного изложения.	Учебная литература, организационно-педагогические средства; технические средства обучения.	Устный опрос
Звуковое оформление музыкальной композиции	Лекция Лабораторное занятие.	Коллективный Индивидуально-групповой	Объяснительно-иллюстративный метод. Внутренний диалог, метод проблемного изложения.	Учебная литература, организационно-педагогические средства; технические средства обучения	Лабораторная работа
Особенности работы со звуковой фактурой видеоряда	Лекция Лабораторное занятие	Коллективный Индивидуально-групповой	Объяснительно-иллюстративный метод. Внутренний диалог, метод проблемного изложения.	Учебная литература, организационно-педагогические средства; технические средства обучения.	Лабораторная работа
Звук в игровой индустрии	Лабораторное занятие	Коллективный Индивидуально-групповой	Объяснительно-иллюстративный метод. Внутренний диалог, метод проблемного	Учебная литература, организационно-педагогические средства; технические средства	Лабораторная работа

			изложения.	обучения	
Звуковой брендинг	Лабораторное занятие	Коллективный Индивидуально- групповой	Объяснительно- иллюстративны й метод. Внутренний диалог, метод проблемного изложения.	Учебная литература, организационно- педагогические средства; технические средства обучения.	Лаборатор ная работа

Тематический план изучения дисциплины «Саунд-дизайн»

Год набора с 2022 г

Заочная форма обучения

Наименование разделов и тем	Всего	Трудоёмкость по дисциплине			Формируемые компетенции	
		Контакт. работа	в т.ч.			СР
			Лекции	Подгр/лаб		
Природа звука. Акустические и синтетические источники звука.	42	2	-	2	40	ПК-4
Звуковое оформление музыкальной композиции	42	2	-	2	40	ПК-4
Особенности работы со звуковой фактурой видеоряда	42	2	-	2	40	ПК-4
Звук в игровой индустрии	43	3	-	3	40	ПК-4
Звуковой брендинг	43	3		3	40	ПК-4
Контроль	4	4				
Итого по дисциплине	216	16		12	200	
Зачётных единиц	6					