

**МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ КУЛЬТУРИ**

**Факультет аудіовізуального мистецтва
Кафедра телерепортерської майстерності**

САУНД-ДИЗАЙН МЕДІАТВОРУ

**Програма та навчально-методичні матеріали до курсу
для здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти зі спеціальності
021 «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво»
ОП «Відеоблогінг і телерепортерство»**

Харків - 2024

УДК 075:534.86](073)

С21

Друкується за рішенням науково-методичної ради ХДАК
(протокол № 7 від 25.12.2024 р.)

Рецензенти:

Лисенкова В.В. в.о. завідувача кафедри мистецтвознавства, доктор філософських наук,
доцент

Літинська Ю. В. завідувач кафедри телерепортерської майстерності, заслужений журналіст
України

Укладач:

Коваленко Ю. Б. доцент кафедри телерепортерської майстерності, кандидат
мистецтвознавства, доцент

С21 **Саунд-дизайн медіатвору** : програма та навч.-метод. матеріали до курсу для
здобувачів вищої освіти першого (бакалавр.) рівня, спец. 021 «Аудіовізуальне
мистецтво та виробництво», ОП «Відеоблогінг і телерепортерство» / М-во
культури та стратег. комунікацій України, Харків. держ. акад. культури, Ф-т
аудіовізуал. мистецтва, Каф. телерепортер. майстерності ; уклад. Ю. Коваленко.
Харків : ХДАК, 2024. 16 с.

Курс «Саунд-дизайн медіатвору» є практико-орієнтованим і спрямований на формування у студентів професійних знань і навичок у сфері створення звукового супроводу для аудіовізуальних творів. У рамках курсу розглядаються основні принципи роботи зі звуком, включаючи запис, монтаж, обробку та інтеграцію звукових ефектів, музики та діалогів у медійні проекти.

Основна мета курсу: Розвиток у здобувачів вищої освіти здатності створювати цілісний аудіовізуальний продукт із використанням сучасних технологій звукового дизайну, що відповідає художнім завданням та технічним стандартам медіаіндустрії. Цей курс сприяє підготовці конкурентоспроможних фахівців у галузі аудіовізуального мистецтва, здатних вирішувати завдання звукового супроводу на високому професійному рівні.

УДК 075:534.86](073)

© Харківська державна академія культури, 2024 р.

© Коваленко Ю. Б., 2024 р.

Програма навчальної дисципліни

Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Галузь знань, напрям підготовки, ступінь	Характеристика навчальної дисципліни	
		денна форма навчання	
Кількість кредитів – 3	Галузь знань 02 «Культура і мистецтво»	Обов'язкова	
	Напрямок підготовки 021 «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво»		
Індивідуальне науково-дослідне завдання <i>не передбачено</i>	Освітня програма Відеоблогінг і телерепортерство	Рік підготовки:	
Загальна кількість годин – 90 год.		1	
		Семестр	
Тижневих годин для денної форми навчання: аудиторних – 2 самостійної роботи студента – 6	Ступінь: бакалавр	1	
		Лекції	
		10 год.	
		Практичні, семінарські	
		18	
		Лабораторні	
		-	
		Самостійна робота	
60 год.			
Індивідуальні заняття: 2			
Вид контролю: залік.			

Співвідношення кількості годин аудиторних занять до самостійної роботи становить – для денної форми навчання — 30/60.

Мета та завдання навчальної дисципліни

Курс «Саунд-дизайн медіатору» є початковим практично-теоретичним курсом, який розкриває комплекс проблем з технології аудіовізуальних медіа, особливостей роботи над аудіовізуальним медіатором. Обсяг дисципліни — 3 кредити (90 год.), з яких 30 аудиторних (лекційних, практичних занять) та 60 год. самостійної роботи. Статус дисципліни — обов'язкова. Програма нормативної навчальної дисципліни циклу дисциплін практичної професійної підготовки «Саунд-дизайн медіатору» складена відповідно до освітньо-професійної програми «Відеоблогінг і телерепортерство» підготовки здобувачів вищої освіти за спеціальністю 021 «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво» галузі знань 02 «Культура і мистецтво» за першим (бакалаврським) рівнем.

Мета курсу – розкрити сутність роботи над аудіовізуальним медійним проектом, сформувати у здобувачів уявлення про виразний інструментарій, засоби виразності та технології створення аудіовізуального медіатору.

Предметом курсу «Саунд-дизайн медіатвору» є еволюція аудіовізуальних технологій, засобів та прийомів формотворення та образного мислення у роботі над аудіовізуальним медіатвором.

У результаті вивчення дисципліни студент повинен сформувати наступні **загальні та фахові компетентності**:

ЗК02. Навички використання інформаційних та комунікаційних технологій.

ЗК05. Здатність спілкуватися з представниками інших професійних груп різного рівня (з експертами з інших галузей знань / видів економічної діяльності).

ЗК06. Здатність генерувати нові ідеї (креативність).

ЗК07.Здатність діяти соціально відповідально та свідомо.

ЗК09. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.

ЗК15. Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу.

ЗК17. Здатність зберігати та примножувати моральні, культурні та наукові цінності і досягнення суспільства на основі розуміння історії та закономірності розвитку предметної області, її місця в загальній про мистецтво і суспільство та у розвитку суспільства, техніки та технологій, використовувати різні форми та види рухової активності для активного відпочинку та ведення здорового способу життя.

ФК02. Здатність створювати та реалізувати власні художні концепції у творчо-виробничій діяльності.

ФК03. Здатність спостерігати, відбирати, розрізняти, типологічно доцільно компоувати, цілеспрямовано формувати і використовувати інформаційний, виразний, образний рівні аудіовізуального твору.

ФК04.Усвідомлення художньо-естетичної природи аудіовізуального мистецтва.

ФК05. Усвідомлення взаємозв'язків та взаємозалежності між теорією та практикою аудіовізуального мистецтва та виробництва.

ФК07. Здатність інтерпретувати художній образ аудіовізуальними засобами.

ФК08. Здатність збирати, аналізувати, синтезувати художню інформацію та застосовувати її в практичній діяльності.

Навчальна дисципліна передбачає формування наступних програмних результатів навчання:

ПРН 5. Генерувати нові ідеї для втілення їх в аудіовізуальному творі.

ПРН 7. Забезпечувати виразність при втіленні авторського задуму аудіовізуального твору.

ПРН 15. Вміти спілкуватися з представниками інших професійних груп різного рівня (з експертами з інших галузей знань / видів економічної діяльності).

ПРН 17. Збирати, оцінювати, аналізувати та обробляти інформацію з використанням сучасних інформаційних технологій та спеціалізованого програмного забезпечення

Згідно з **програмними результатами** вивчення дисципліни, студент:

1. Усвідомлює значення мистецтва в загальнокультурній еволюції людства, класифікує види, стилі, художні школи та течії, аналізує основи їх художньої мови.

2. Володіє культурною мислення, аналізує та обробляє інформацію, встановлює зв'язки зі вже набутими знаннями.

3. Чітко уявляє компонентний склад аудіовізуального твору, розуміє природу звуку та звуковідтворення, характеристики і властивості, можливості взаємодії з іншими компонентами.

4. Тлумачить звук як складову аудіовізуальної творчості. Усвідомлює суть та функції звуку в аудіовізуальному творі. Володіє знаннями з засобів виразності, стилів, жанрів, напрямів та форм. Вміє виявити та відкоригувати помилки у задумі аудіовізуального твору. Використовує в професійній діяльності палітру різноманітних засобів аудіовізуальної виразності. Володіє навичками органічного поєднання технологій з контекстом аудіовізуального твору.

Оцінювання знань здійснюється за 100-ю рейтинговою шкалою. Основним критерієм успішності вивчення здобувачем освіти навчальної дисципліни є отримання ним не менш як 60 балів зі 100 за сукупністю усіх видів робіт: складання заліку, участь у практичних заняттях, виконання завдань для самостійної роботи, презентації результатів виконаних завдань з практичної роботи.

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою для екзамену, курсового проекту (роботи), практики	Критерій оцінювання
90 – 100	A	відмінно	Студент засвоїв всі теми курсу, передбачені програмою дисципліни. Вміє орієнтуватися в жанрах та засобах виразності. Виконав всі завдання, володіє методами використання прийомів в аудіовізуальному творі. У створених відео роботах демонструє здатність грамотно здійснювати задум, відчуває логічну побудову твору.
82-89	B	добре	Студент засвоїв теми та завдання, передбачені програмою дисципліни. Вміє орієнтуватися в жанрах та засобах виразності. Виконав всі завдання, володіє методами в аудіовізуальному творі, але не у повній мірі. Здатний частково здійснювати задум.
74-81	C		Студент не достатньою мірою засвоїв теми та завдання, передбачені програмою дисципліни. Недосконало орієнтується в жанрах та засобах виразності. Виконав всі завдання, володіє методами роботи над аудіовізуальним твором, але не у повній мірі. Здатний частково здійснювати задум.
64-73	D	задовільно	Студент погано засвоїв теми та завдання, передбачені програмою дисципліни. Не володіє технікою комплексної роботи над аудіовізуальним твором. Вміє орієнтуватися в жанрах та засобах виразності, але не впевнено. Здатний частково здійснювати задум.
60-63	E		Студент погано засвоїв теми та завдання, передбачені програмою дисципліни. Не володіє уявленням про жанри у повному обсязі. Виконує задум аудіовізуального твору, але не працює над якістю.

35-59	FX	незадовільно з можливістю повторного складання	Студент не засвоїв теми та завдання, передбачені програмою дисципліни. Не володіє технікою створення аудіовізуального твору. Погано виконує відео роботи, не вміє подавати інформацію у повному обсязі.
0-34	F	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	Студент не відвідував занять з неповажних причин, та не засвоїв жодної з тем, передбачених програмою.

Методами демонстрування результатів навчання є презентація та публічне обговорення практичних робіт, конспект за темами курсу, участь у науково-практичних конференціях, відповіді на питання контрольних робіт.

Підсумкова форма контролю - іспит.

Курс складає 15 тижнів теоретичної/практичної підготовки, має 10 тем.

Програма навчальної дисципліни

Тема 1. Вступ до саунд дизайну.

Історія саунд дизайну та його розвиток.

Основні компоненти саунд дизайну.

Види звукових елементів у аудіовізуальних творах.

Тема 2. Основи акустики та звукозапису

Основи фізики звуку: частота, амплітуда, хвилі.

Акустика приміщення та її вплив на звук.

Основи роботи з мікрофонами та звукозаписуючими пристроями.

Тема 3. Робота з програмним забезпеченням для саунд дизайну

Огляд DAW (Digital Audio Workstation) та основних інструментів.

Основи монтажу та обробки звуку.

Використання плагінів для створення та обробки звукових ефектів.

Тема 4. Фолі-арт: створення звукових ефектів

Техніки фолі-арту та їх застосування.

Запис та обробка звукових ефектів у студії.

Створення звукового супроводу для різних типів сцен (бойові сцени, побутові звуки тощо).

Тема 5. Саунд дизайн для кіно та телебачення

Роль звуку в кіно: діалоги, атмосферні звуки, спецефекти.

Створення та обробка діалогів (ADR - Automated Dialogue Replacement).

Саундтрек і його значення для емоційного сприйняття фільму.

Тема 6. Музика в саунд дизайні

Вибір музики для аудіовізуальних творів: готова музика vs. оригінальні композиції.

Основи музичної композиції для медіа.

Ліцензування музики та робота з бібліотеками.

Тема 7. Саунд дизайн у відеоіграх

Особливості саунд дизайну для інтерактивних медіа.

Динамічний звук і реакція на дії гравця.

Використання звукових ефектів для створення ігрової атмосфери.

Тема 8. Психоакустика та звукове сприйняття

Вплив звуку на психіку та емоції глядача.

Звукова перспектива: просторове розташування звуків.

Саунд дизайн як інструмент маніпуляції емоціями.

Тема 9. Інтеграція звуку та зображення

Синхронізація звуку з візуальним рядом.

Створення звукових ландшафтів для підсилення візуальних ефектів.

Роль тиші та пауз у саунд дизайні.

Тема 10. Завершальний проєкт

Практична робота: створення саунд дизайну для короткометражного фільму, відеоігри або реклами.

Презентація проєкту та обговорення результатів.

Структура навчальної дисципліни

Перелік тем (або блоків)	Разом годин	Лекції	Практ.	Інд.	Сам. робота
Тема 1. Вступ до саунд дизайну.	8	2			6
Тема 2. Основи акустики та звукозапису.	10	2	2		6
Тема 3. Робота з програмним забезпеченням для саунд дизайну.	9		2	1	6
Тема 4. Фолі-арт: створення звукових ефектів.	11	2	2	1	6
Тема 5. Саунд дизайн для кіно та телебачення.	10	2	2		6
Тема 6. Музика в саунд дизайні.	10	2	2		6
Тема 7. Саунд дизайн у відеоіграх.	8		2		6
Тема 8. Психоакустика та звукове сприйняття.	8		2		6
Тема 9. Інтеграція звуку та зображення.	8		2		6
Тема 10. Завершальний проєкт.	8		2		6
Всього	90	10	18	2	60

Теми практичних занять

№ з/п	Тема	
1.	Знайомство з обладнанням та програмним забезпеченням	2
2.	Запис та редагування діалогів	2
3	Фолі-арт: створення звукових ефектів	2
4	Музика у саунд дизайні	2
5	Саунд дизайн для короткометражного фільму	2
6	Саунд дизайн для відеоігор	2
7	Психоакустика та звуковий дизайн	2

8	Інтеграція звуку та зображення	2
9	Розширене використання DAW та плагінів	2

Методичні рекомендації до практичних занять з дисципліни

Практичні заняття з дисципліни «Саунд-дизайн медіатвору» спрямовані на закріплення теоретичних знань і набуття практичних навичок у створенні звукового супроводу для аудіовізуальних творів. Завдання занять передбачають роботу зі звуковими ефектами, музикою, записом і монтажем, а також інтеграцією звуку в медіапродукти різного формату.

Основні цілі практичних занять:

Формування навичок роботи з професійним програмним забезпеченням і обладнанням.
Розвиток креативного мислення у процесі створення звукових рішень для медіапроектів.
Ознайомлення з професійними стандартами саунд-дизайну.

Рекомендації до підготовки занять.

Попередня підготовка викладача:

Забезпечити доступ студентів до необхідного обладнання та програмного забезпечення (наприклад, DAW: Pro Tools, Logic Pro, Ableton Live, Adobe Audition тощо).

Підготувати приклади звукових проєктів для демонстрації.

Розробити чіткі інструкції для кожного практичного завдання.

Попередня підготовка студентів:

Вивчити теоретичний матеріал з теми заняття.

Підготувати референсні аудіоматеріали або ідеї, що відповідають завданню.

Структура практичного заняття

Вступ (10-15 хвилин):

Ознайомлення з темою заняття.

Пояснення завдання, демонстрація прикладів.

Відповіді на питання студентів.

Основна частина (60-90 хвилин):

Самостійна робота студентів над завданням під керівництвом викладача.

Викладач надає індивідуальні консультації та рекомендації.

Підсумки заняття (10-15 хвилин):

Обговорення виконаних завдань.

Демонстрація та аналіз результатів.

Надання рекомендацій щодо подальшого вдосконалення роботи.

Приклади практичних завдань

1. Створення звукового ефекту

Мета: Навчитися створювати звукові ефекти за допомогою синтезу, запису або монтажу.

Завдання: Створити звуковий ефект для конкретної події (наприклад, грім, вибух, рух автомобіля).

Інструменти: DAW, мікрофони, аудіоплагіни.

2. Саунд-дизайн короткого відеофрагмента

Мета: Інтегрувати звук у відеоматеріал.

Завдання: Озвучити фрагмент відео, використовуючи музику, діалоги та звукові ефекти.

Інструменти: DAW, відеоредактор.

3. Створення динамічного музичного треку для гри

Мета: Зрозуміти, як створювати музичні композиції, що реагують на дії гравця.

Завдання: Розробити інтерактивну музичну доріжку з варіативною динамікою.

Інструменти: Middleware (FMOD, Wwise).

4. Звуковий супровід для анімації

Мета: Розробити звукову атмосферу для анімаційного фільму.

Завдання: Використати записані або синтезовані звуки для створення повного звукового супроводу.

Інструменти: DAW, аудіобібліотеки.

Критерії оцінювання

Технічна якість: Чистота запису, коректний монтаж, відповідність технічним вимогам.

Творчий підхід: Оригінальність звукового рішення, креативність у використанні звуків.

Відповідність завданню: Точність у виконанні поставлених задач.

Ефективність презентації: Здатність обґрунтувати обрані рішення.

Рекомендації студентам

Активно експериментуйте зі звуками, знаходьте нові підходи.

Використовуйте різні джерела звуків: запис, синтез, аудіобібліотеки.

Відстежуйте сучасні тренди в саунд-дизайні.

Вчіться працювати в команді, адже звук у медіа часто створюється колективно.

Теми індивідуальних занять

№ з/п	Тема	
1.	Створення звукової сцени	1
2.	Музичний супровід для трейлера	1
3.	Саунд дизайн для анімаційного фільму	
4.	Саунд дизайн для відеоігри	
5.	Створення звукового портрету місця	
6.	Звуковий дизайн для реклами	
7.	Психоакустичний експеримент	
8.	Ремікс музичного треку	
9.	Створення звукових ефектів для кіно	
10.	Аналіз саунд дизайну відомого фільму	

Методичні рекомендації до виконання індивідуальних завдань

Індивідуальні завдання з дисципліни «Саунд-дизайн медіатвору» спрямовані на розвиток творчих і технічних навичок у створенні звукового супроводу для аудіовізуальних медіапродуктів. Завдання передбачають самостійне опрацювання теми, виконання практичних проєктів, дослідження сучасних технологій і методів саунд-дизайну.

Основні цілі виконання індивідуальних завдань:

Поглиблене опрацювання теоретичних аспектів саунд-дизайну.

Розвиток практичних умінь створення звукових композицій.

Формування індивідуального підходу до вирішення творчих завдань.

Підготовка до виконання професійних проєктів у майбутній кар'єрі.

Етапи виконання індивідуального завдання:

1. Ознайомлення з завданням

Уважно прочитайте опис завдання.

З'ясуйте його основні цілі, вимоги та критерії оцінювання.

Уточніть у викладача незрозумілі моменти.

2. Планування роботи

Складіть чіткий план виконання завдання з визначенням основних етапів:

Аналіз теми або сценарію.

Збір необхідних ресурсів (звукові бібліотеки, інструменти).

Вибір програмного забезпечення та обладнання.

Етапи створення, редагування й інтеграції звуку.

3. Виконання основної роботи

Працюйте в кілька етапів:

Підготовчий етап: Збір і підготовка аудіоматеріалів.

Основний етап: Створення звукових ефектів, музики, монтаж.

Фінальний етап: Узгодження звукового супроводу з візуальним рядом, тестування.

4. Перевірка та корекція

Перегляньте роботу на відповідність технічним і творчим вимогам.

За необхідності внесіть виправлення та удосконалення.

5. Презентація

Підготуйте пояснення до виконаного завдання, обґрунтуйте свої творчі рішення.

Продемонструйте результат у форматі, погодженому з викладачем.

Приклади індивідуальних завдань

1. Розробка саундтреку до короткого відеофільму

Опис завдання: Створити музичну доріжку, яка підкреслює сюжет і емоційну атмосферу фільму.

Рекомендації: Використовуйте гармонійні та ритмічні засоби для підсилення драматургії.

2. Озвучення трейлера

Опис завдання: Підібрати звукові ефекти, створити музичний трек і синхронізувати їх із відеорядом.

Рекомендації: Звертайте увагу на акценти й паузи в зображенні.

3. Створення звукових ефектів для анімації

Опис завдання: Розробити звукові ефекти для героїв і середовища анімаційного фільму.

Рекомендації: Використовуйте комбінації записаних і синтезованих звуків.

4. Розробка інтерактивної музики для гри

Опис завдання: Створити музичний супровід із динамічною зміною в залежності від подій гри.

Рекомендації: Використовуйте MIDI-технології та інтеграційні платформи, такі як FMOD чи Wwise.

Критерії оцінювання

Технічна якість виконання:

Чистота та коректність запису.

Відповідність технічним параметрам.

Креативність і оригінальність:

Творчий підхід до вирішення завдання.

Використання унікальних ідей.

Відповідність заданій темі:

Узгодженість звукового супроводу із візуальним рядом.

Виконання усіх поставлених вимог.

Презентація роботи:

Здатність обґрунтувати свої рішення.

Якість демонстрації виконаного проєкту.

Рекомендації студентам

Встановіть чіткі часові рамки для кожного етапу завдання.

Експериментуйте з інструментами й техніками для досягнення найкращого результату.

Використовуйте референси, щоб орієнтуватися на професійні стандарти.

Залучайте консультації викладача на проміжних етапах роботи.

Завжди перевіряйте кінцевий продукт на різних пристроях для оцінки якості звуку.

Теми самостійної роботи

№ з/п	Тема	Кількість годин
1	Тема 1. Вступ до саунд дизайну.	6
2	Тема 2. Основи акустики та звукозапису.	6
3	Тема 3. Робота з програмним забезпеченням для саунд дизайну.	6
4	Тема 4. Фолі-арт: створення звукових ефектів.	6
5	Тема 5. Саунд дизайн для кіно та телебачення.	6
6	Тема 6. Музика в саунд дизайні.	6
7	Тема 7. Саунд дизайн у відеоіграх.	6
8	Тема 8. Психоакустика та звукове сприйняття.	6
9	Тема 9. Інтеграція звуку та зображення.	6
10	Тема 10. Завершальний проєкт.	6

Методичні рекомендації до самостійної роботи

Самостійна робота є важливою складовою дисципліни «Саунд-дизайн медіатвору» і спрямована на глибше опрацювання теоретичного матеріалу, практичне застосування отриманих знань, а також розвиток самостійності й креативного підходу у виконанні завдань. Вона включає підготовку до практичних занять, виконання індивідуальних і творчих завдань, вивчення додаткових джерел та самостійне експериментування зі звуком.

Мета самостійної роботи:

Закріплення знань і навичок, отриманих під час лекцій і практичних занять.

Формування навичок аналізу та синтезу звукової інформації.

Розвиток творчого мислення через самостійну реалізацію звукових ідей.

Підготовка до виконання курсових проєктів і професійної діяльності.

Рекомендації до організації самостійної роботи:

1. Планування

Складіть розклад для самостійної роботи, визначивши конкретні цілі на кожен тиждень.

Визначте пріоритетність завдань: від базових до складних.

Виділіть достатньо часу для практичної роботи з програмним забезпеченням.

2. Опрацювання теоретичного матеріалу

Опрацюйте конспекти лекцій, рекомендовану літературу та навчальні посібники.

Вивчіть термінологію саунд-дизайну та принципи роботи з різними типами звуку. Ознайомтеся з технічними аспектами обробки звуку: частотами, динамічним діапазоном, форматом файлів тощо.

3. Використання програмного забезпечення

Практикуйтеся у використанні Digital Audio Workstations (DAWs), таких як Pro Tools, Ableton Live, Logic Pro або Audacity.

Експериментуйте з плагінами, фільтрами, ефектами та інструментами синтезу.

Створіть власні невеликі проекти для закріплення знань.

4. Аналіз референсів

Аналізуйте професійні зразки саунд-дизайну в кіно, іграх, рекламі, анімації.

Виділіть особливості використання звукових ефектів, музики та атмосфери.

Створіть список ідей, які вас надихнули, для подальшого застосування у власних проектах.

5. Виконання творчих завдань

Створюйте звукові бібліотеки: записуйте звуки навколишнього середовища, експериментуйте з синтезаторами.

Розробляйте короткі композиції, звукові ефекти чи мініатюрні звукові сцени.

Тестуйте власні звукові рішення на різних пристроях для перевірки якості.

Приклади завдань для самостійної роботи:

1. Аналіз звукового супроводу

Завдання: Проаналізуйте звуковий дизайн вибраного фільму чи відеогри. Опишіть, які засоби використовуються для створення атмосфери, підсилення емоцій чи розкриття сюжету.

Результат: Есе обсягом 1–2 сторінки з власними висновками.

2. Створення звукових ефектів

Завдання: Запишіть і обробіть 5–10 звукових ефектів для різних сценаріїв (наприклад, дощ, кроки, вибух, шелест листя).

Результат: Аудіофайли у форматі WAV із коротким описом кожного звуку.

3. Розробка короткої композиції

Завдання: Створіть музичний трек тривалістю 1–2 хвилини, який відповідає заданій тематиці (наприклад, романтика, напруження, пригоди).

Результат: Готовий трек у форматі MP3/WAV і опис процесу створення.

4. Технічний експеримент

Завдання: Вивчіть функціонал обраного плагіна чи інструмента (наприклад, еквалайзер, ревербератор) і протестуйте його в різних умовах.

Результат: Презентація або текстовий звіт з демонстраційними файлами.

Рекомендації для ефективного виконання самостійної роботи

Ставте конкретні цілі. Наприклад, створити трек певного жанру або записати звуки для своєї бібліотеки.

Регулярно тренуйтеся. Навички саунд-дизайну формуються через постійне практичне застосування.

Використовуйте навчальні ресурси. Відеоуроки, майстер-класи, вебінари можуть суттєво доповнити знання.

Аналізуйте помилки. Перевіряйте свої роботи й визначайте, що можна покращити.

Консультуйтеся з викладачем. Задавайте питання та отримуйте зворотний зв'язок щодо виконаних завдань.

Критерії оцінювання самостійної роботи:

Відповідність вимогам завдання.
 Творчий підхід до вирішення поставлених задач.
 Технічна якість виконання.
 Оформлення результатів (текстуальне, аудіовізуальне).
 Своєчасність виконання.

Форми поточного та підсумкового контролю

Методи навчання

При викладанні курсу застосовується низка методів, а саме: пояснювально-ілюстративний, репродуктивний, метод проблемного викладання, евристично-дослідницький метод.

Форми контролю

Письмове тестування, результати виконання семінарської роботи та самостійної роботи, підсумковий контроль - іспит.

Розподіл балів, які отримують здобувачі освіти

Вид завдання	Одиниця	Кількість балів	Сума
Створення звукової сцени	1	10	10
Музичний супровід для трейлера	1	10	10
Саунд дизайн для анімаційного фільму	1	10	10
Саунд дизайн для відеоігри	1	10	10
Створення звукового портрету місця	1	10	10
Звуковий дизайн реклами	1	10	10
Ремікс музичного треку	1	10	10
Створення звукових ефектів для кіно	1	10	10
Аналіз саунд дизайну відомого фільму	1	10	10
Залік	1	10	10
Всього:			100

Шкала оцінювання: національна та ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		для екзамену, курсового проекту (роботи), практики	для заліку
90 – 100	A	відмінно	

82-89	B	добре	зараховано
74-81	C		
64-73	D	задовільно	
60-63	E		
35-59	FX	незадовільно з можливістю повторного складання	не зараховано з можливістю повторного складання
0-34	F	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	не зараховано з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

Методичне забезпечення

Пакет навчально-методичного забезпечення (робоча програма, силабус, план практичних занять, перелік індивідуальних завдань).

Інструменти, обладнання та програмне забезпечення,

використання яких передбачає навчальна дисципліна (за потребою)

Мультимедійний проектор, ноутбук, монітор.

Рекомендована література

Основна

1. Khrenov, D. (2018). Роль звукорежисури в становленні та розвитку українського кіно та телемистецтва. Вісник КНУКіМ. Серія «Мистецтвознавство», (39), 85-93.
2. Lishafai, A. (2015). Саунд-дизайн і музична драматургія, кіно та телебачення. Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури, (35), 177-187..
3. Дьяченко, В. В. (2019). Звукорежисура.
4. Рогач, М. В., & Болтач, С. В. (2021). Саунд-дизайн.
5. Степанова, Г. І., & Михайлов, Д. М. Саунд-дизайн як новий напрям у звукорежисурі.

Допоміжна

6. Cipriani, A., & Giri, M. (2010). Electronic music and sound design (Vol. 1). Contemponet.
7. Miranda, E. (2012). Computer sound design: synthesis techniques and programming. Taylor & Francis.
8. Whittington, W. (2007). Sound design and science fiction. University of Texas Press.
9. Бірюков, Д. К. (2022). Комплексна тема. Дослідження засобів створення ігрових додатків на прикладі створення візуальної новели. Саунд дизайн.
10. Лішафай, О. О. (2015). Звукозорний синтез у кіно і на телебаченні та мистецтво європейської звукорежисури. Вісник КНУКіМ. Серія: Мистецтвознавство, (33), 66-74.

Інформаційні ресурси в Інтернеті

1. <http://lib-hdak.in.ua> – сайт бібліотеки Харківської державної академії культури.
2. <http://korolenko.kharkov.com> – сайт Харківської державної наукової бібліотеки імені В. Г. Короленка.
3. <http://www.nbuv.gov.ua> – сайт Національної бібліотеки України ім. В. І. Вернадського.
4. www.gumer.info – електронна бібліотека з гуманітарних наук.
5. <http://freelib.in.ua> – безкоштовна електронна бібліотека.

6. <http://mediatopos.org> – Центр медіа комунікацій і візуальних досліджень ХНЦ ім. В. Н. Каразіна.
7. <https://scholar.google.com/> - Google академія.
8. <https://www.webofknowledge.com> - Web of Science.

Контрольні питання з дисципліни

1. Історія саунд дизайну.
2. Основні компоненти саунд дизайну.
3. Дієгетичні та недієгетичні елементи саунд-дизайну.
4. Акустика приміщення та її вплив на якість записаного звуку.
5. Динамічні та конденсаторні мікрофони: характеристики для звукозапису.
6. DAW (Digital Audio Workstation) як інструмент для монтажу та обробки звуку.
7. Основи монтажу звуку та його складові.
8. Фолі-арт: техніки створення звуків.
9. Звукові ефекти та їхній запис у студії.
10. Атмосферні звуки у фільмі та їхня роль у створенні образу.
11. Музика у саунд-дизайні.
12. Саунд дизайн у відеоіграх: інтерактивність та реакції звуку на дії гравця.
13. Динамічний звук в реальному часі та контекст гри.
14. Вплив звуку на психіку та емоційний стан людини.
15. Звукова перспектива: просторове розташування звуків.
16. Саунд дизайн як інструмент маніпуляції емоціями глядачів.
17. Звукові ландшафти та візуальні ефекти.
18. Тиша і паузи у саунд дизайні: драматичний ефект.

Навчальне видання

САУНД-ДИЗАЙН МЕДІАТВОРУ

Програма та навчально-методичні матеріали до курсу для здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти зі спеціальності 021 «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво» ОП «Відеоблогінг і телерепортерство»

Укладач:

Коваленко Юлія Борисівна,

канд. мистецтвознавства, доцент

Друкується в авторській редакції

План 2024

Підписано до друку 25.12.2024 р. Формат 60x84/16

Гарнітура — Timesl. Папір для мн. ап.

Ум. друк. арк. _____ Обл.-вид. арк. _____

Адреса редакції і видавця:

ХДАК, Україна, 61057, м. Харків, Бурсацький узвіз, 4
тел. (057) 731-27-83. e-mail: rvv2000k@ukr.net.

Свідоцтво про держреєстрацію ДК №3274 від 04.09.2008 р.