|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Autogenerated | | | | |
|  |  |  |  |  |
| МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ | | | | |
|  |  |  |  |  |
| **ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ**  **ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**  **«ДОНСКОЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**  **(ДГТУ)** | | | | |
|  |  |  |  |  |
| **ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА)**  **для проведения текущей и промежуточной аттестации** | | | | |
| по дисциплине  «Современное фонографическое производство и звуковые среды»  для обучающихся по основной профессиональной образовательной программе  «Музыкальное искусство эстрады"  53.03.01  профиль: "Мюзикл-шоу программы" | | | | |
|  | | | | |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
| 2024г. | | | | |

Лист согласования

Оценочные материалы (оценочные средства)

Рассмотрены и одобрены на заседании учебно-научного подразделения - кафедра «Медиапроизводство»

протокол № 8 от 19.04.2024 г.

Разработчик

преподаватель кафедры «Медиапроизводство» \_\_\_\_\_\_\_ Е.М. Муравьева

16.04.2024 г.

Руководитель УНП, ответственного за разработку ОМ (ОС)

декан МКимТ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Д.А. Дубовер

подпись

16.04.2024 г.

Рассмотрены и одобрены на заседании научно-методического совета по УГН (С) 42.00.00 «Медиакомуникации» протокол №\_\_ от \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**1. Паспорт компетенций, формируемых в результате освоения дисциплины (модуля), практики**

|  |
| --- |
|  |
| ПК-1.1. Учитывает работу технических, управленческих, творческих подразделений медиаорганизаций с учетом особенностей целевой аудитории и рынка  Уровень освоения индикатора компетенции ОПК-2  Способен учитывать тенденции развития общественных и государственных институтов для их разностороннего освещения в создаваемых медиатекстах и (или)медиапродуктах, и (или)коммуникационных продуктах рекламы и связей с общественностью и/или коммуникационных продуктов.  Уровень освоения индикатора компетенции ОПК-3  «Способен анализировать произведения литературы и искусства, выявлять особенности их экранной интерпретации» |

Таблица 1.1. Формирование компетенций в процессе изучения дисциплины

Фонд оценочных средств (ФОС) для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся базируется на перечне компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы. ФОС обеспечивает объективный контроль достижения всех результатов обучения, запланированных для дисциплины.

ФОС включает в себя:

1. описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания;

2. методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций;

3. типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и уровня овладения информацией.

**2. Показатели и критерии оценивания уровня сформированности компетенции и уровня освоения дисциплины в целом**

Оценивание результатов обучения по дисциплине осуществляется в соответствии с Положением о текущем контроле и промежуточной аттестации обучающихся.

**2.1. Методические материалы по проведению текущего контроля**

**2.1.1. Формы текущего контроля**

Текущий контроль **–** систематическая проверка компетенций, знаний, умений, навыков обучающихся, проводимая преподавателем на аудиторных занятиях в соответствии с учебной программой. Текущий контроль включает в себя тематический контроль – контроль знаний по темам и разделам дисциплины с целью оценивания этапов формирования компетенций, знаний, умений, навыков обучающихся, усвоенных ими после изучения логически завершенной части учебного материала.

К текущему контролю относятся проверка знаний, умений и навыков обучающихся:

- на занятиях;

- по результатам выполнения заданий;

- по результатам проверки качества конспектов лекций и иных материалов.

Формами текущего контроля по дисциплине являются: письменные работы, устные опросы, отчеты, проверка самостоятельной работы, тестирование.

**2.1.2. *Лабораторная работа* в форме отчета, защита отчета по контрольным вопросам к лабораторной работе в форме собеседования.**

***Лабораторная работа*** – это один из основных видов работ обучающихся и важный этап их профессиональной подготовки. Основными целями лабораторной работы по фонографическому производству и звуковым средам являются: расширение и углубление знаний обучающихся: Ознакомление с историей и современными направлениями фонографического производства, что позволит понять роль звуковых технологий в музыкальной и медийной индустрии.Изучение принципов работы с различными звуковыми средами, что способствует развитию уникального слуха и пониманию акустических характеристик. Практическое освоение технологий: Приобретение навыков работы с современным аудиоборудованием и программным обеспечением для записи, обработки и сведения звука, что является необходимым для профессиональной деятельности в данной области. Проведение исследований и экспериментов по созданию и редактированию звуковых дорожек, что поможет в выборе и применении адекватных инструментов и методов для достижения нужных музыкальных целей. Развитие творческого мышления и критического подхода: Формирование у студентов способности к анализу звуковых произведений, что включает в себя критическую оценку качества звука, его структуры и эмоциональной нагрузки. Стимулирование креативного подхода при создании собственных звуковых проектов, что способствует развитию индивидуального стиля и профессионального видения. Стимулирование коллаборации и обмена опытом: Поощрение командной работы в рамках проектов, что позволяет обмениваться знаниями и навыками, а также учиться у коллег, развивая навыки взаимодействия в профессиональной среде. Лабораторной работой предусмотрены краткие ответы на контрольные вопросы, которые могут быть дополнены по решению преподавателя.

**Выполнение лабораторных работ,** результаты лабораторной работы, их анализ и представление, защита в форме собеседования по контрольным вопросам к лабораторной работе.

Перечень контрольных вопросов для защиты лабораторных работ приведен в соответствующих методических указаниях по их выполнению в конце каждой лабораторной работы.

**Задание 1. Монтаж (5 баллов)**

Смонтировать из исходных дорожек аудиоролик точно по примеру,

подобрать баланс громкости всех дорожек, вырезать дыхание и тишину,

подобрать верные музыкальные фрагменты.

**Задание 2. Монтаж и автоматизация громкости (5 баллов)**

Смонтировать роликточно по примеру, сделать нормализацию, подобрать

баланс громкости всех дорожек, выровнять переходы и тихие места с помощью

автоматизации громкости «Volume Pre-FX», устранить оговорки и неправильные

ударения, используя подходящие дубли.

**Задание 3. Звуковое оформление (5 баллов)**

Смонтировать рекламный ролик по примеру, подобрать максимально

похожие звуки и музыку из открытых источников, использовать правила

сведения из предыдущих заданий.

**Задание 4. Компрессия (5 баллов)**

Смонтировать рекламный ролик по образцу, настроив на каждой речевой

дорожке компрессор ReaComp, максимально приблизить общее звучание к

примеру, подобрать звуки и музыку близкие по характеру рекламы.

**Задание 5. Сайдчейн (5 баллов)**

Сделать 4 пилотных выпуска радиопередач по 20-30 секунд каждый:

интервью и 3 выпуска новостей разных жанров - экономическая сводка,

экстренные новости и спортивный обзор. Для каждого выпуска достаточно

записать по две короткие новости и разделить их тематической шумовой

отбивкой. Музыкальную подложку подобрать из онлайн-библиотек с открытой

лицензией Creative Commons. Открывающие и закрывающие элементы выпуска

взять из начала и конца музыкальной подложки. Голос обработать

компрессором, а на музыке применить технологию сайдчейн.**Задание 6. Эквализация (5 баллов)**

Скачать любую песню и с помощью эквалайзера ReaEq сделать имитацию

звучания: 1) старый радиоприемник, 2) звук дискотеки за дверью, 3) звук от

наушников соседа по парте, 4) ныряние в воду и выныривание.

**Задание 7. Реверберация (5 баллов)**

Записать для каждой ситуации подходящую фразу и подобрать настройки

ревербератора и дилея для следующих видов помещений: 1) большой собор, 2)

металлический бункер, 3) комната со звукопоглощением, 4) звук в открытом

поле, 5) диспетчер на вокзале, 6) речь генерала на параде, 7) пустая комната без

мебели, 8) эхо в горах.

**Задание 8. Автоматизация параметров (5 баллов)**

Скачать статичный звук поезда (с постоянной громкостью) и, используя

автоматизацию, создать ощущение приближения поезда, проезда мимо нас и его

удаления. Для реализации использовать следующие инструменты: панорама,

громкость и эквалайзер.

**Задание 9. Эффекты (5 баллов)**

Записать свой голос и подобрать эффекты для следующих персонажей и

ситуаций: 1) огромный монстр, 2) Масяня или Микки Маус, 3) робот, 4)

ускоренная перемотка назад, 5) Дарт Вейдер, 6) радио с низким качеством

приёма.

**Задание 10. Мастеринг (5 баллов)**

Применив изученные инструменты, приёмы и правила записи, сведения и

мастеринга в звуковом редакторе Reaper, сделать рекламный ролик своего товара

или услуги на основе звукового дизайна, продакшн библиотек и аудиоэффектов,

сохранив точный коммерческий хронометраж 15 секунд.

***\*Каждый проект лабораторной работы должен быть сохранен в виде проекта с***

***аудиоданными и рендера в формате mp3.***

Итоговой работой всего изученного материала является подкаст. Организацию работы и последующую обработку можно делать как самостоятельно, так и в команде по 2 человека (один отвечает за творческую

составляющую - выбор гостя, вопросы, сценарий; второй за техническую -

правильность записи, монтаж, обработка). Работа выполняется в двух вариантах: полная версия (10-20 минут) и тизер (2 минуты).

***Содержание:***

Смысловое содержание подкаста должно быть ограничено рамками

общения cо спикером на узкую экспертную тему — например, сфера культуры

или науки, обзор, мастер-класс, фрагмент лекции.

***Требования к оформлению:***

- отбивки, открывающие и закрывающие элементы звукового оформления;

- музыкальные подложки, взятые из ресурсов с открытой лицензией

«Creative Commons»;

- приветствие/завершение с указанием имени, фамилии, группы участников,

имя спикера и тему подкаста.

***Требования к обработке:***

Запись чистого голоса без аналоговых обработок в режиме Bypass,

обязательное использование инструментов ReaComp, ReaEq на голосе,

автоматизация или сайдчейн на музыке и Master Limiter на мастер-канале.

1 дорожка - голос 1

2 дорожка - голос 2

3 дорожка - открывашка, отбивки, закрывашка

4 дорожка - музыкальная подложка

**Термины для самопроверки**

|  |  |
| --- | --- |
| Ratio | Normalize |
| Threshold | Master |
| Wet | Mixer |
| Dry | Clipping |
| Low Pass | Automation |
| High Pass | Routing |
| Bandwidth | Fade-In |
| Frequency | Fade-Out |
| Gain | Crossfade |
| Room size | Компрессия |
| Dampening | Эквализация |
| Stereo Width | Реверберация |
| Initial Delay | Панорама |
| Delay | Цепочка эффектов |
| Feedback | Сайдчейн |
| Pitch | Монтаж |
| Flanger | Сведение |
| Distortion | Chorus |
| Tremolo | De-Esser |
| Bit Depth | Reverse |
| Amplitude Modulator | Мастеринг |

**Вопросы для самопроверки**

1. Дайте определение термину «компрессия» и назовите основные элементы

управления компрессором.

2. Дайте определение термину «эквализация» и перечислите основные типы

фильтров эквалайзера.

3. Дайте определение термину «реверберация» и опишите главные

составляющие ревербератора.

4. Дайте определение термину «панорама» и приведите примеры

использования.

5. Назовите основные аудиоэффекты для изменения голоса и на каждый из них

приведите пример использования.

6. Дайте определение термину «клиппирование», назовите причины появления

и способы его устранения.

7. Что такое «автоматизация параметров звука» и какие приёмы её

использования вам знакомы?

8. Что такое «разрядность» и «частота дискретизации» звука?

9. Назовите основные свойства звуковой волны.

10. Назовите 3 основных вида сжатия музыкальных файлов, опишите их отличия

и приведите по несколько расширений на каждый вид.

11. Опишите эффекты, приёмы и способы обработки звука в аудиорекламе для

привлечения и удержания внимания.

12. Расскажите о трёх главных этапах работы звукорежиссера.

13. Назовите главные элементы музыкального оборудования, входящие в схему

маршрутизации для записи дикторской речи.

14. Перечислите виды аудиорекламы и приведите примеры удачных рекламных

кампаний.

15. Что такое лицензия свободной музыки Creative Commons

16. В каких единицах измеряются: уровень громкости, высота звука, темп

музыки.

**Критерии оценки:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Критерий | Показатель | Максимальное количество баллов |
| 1. Выполнение лабораторной работы (одной) | - освоение типовой методики проведения лабораторной работы, с использованием необходимого программного обеспечения | *4* |
| 2. Защита лабораторной работы | - правильность и полнота ответов, их обоснованность  - анализ недостатков и достоинств использованного метода исследования | *1* |

Всего в каждую контрольную точку (тематический блок) входит одна лабораторная работа, каждая из которых оценивается по вышеприведенной шкале в 5 баллов, следовательно, в каждую контрольную точку (тематический блок) студент может получить максимум 5 баллов за лабораторные работы.

**Требования к докладам**

Доклад является элементом промежуточной аттестации и оценивается. Доклад является дополнительной формой контроля работы, при которой студент самостоятельно готовит сообщение на заданную тему и далее на занятии выступает с этим сообщением. Целью докладов является более глубокое знакомство с одной из изучаемых тем.

**Приблизительная тематика докладов / сообщений**

1. Обзор эволюции технологий записи звука
2. Как цифровые технологии изменили подход к записи и распространению музыки.
3. Анализ современных звуковых сред в музыке
4. Как звуковые среды используются в разных жанрах.
5. Звуковое производство и его влияние на восприятие музыки
6. Роль продюсера и звукорежиссера в создании музыкального произведения.
7. Влияние стриминговых платформ на индустрию звукозаписи
8. Как Spotify, Apple Music и другие изменили рынок.
9. Принципы работы и использование различных звуковых форматов.
10. Использование эффектов и обработка звука в современной музыке
11. Как современные технологии влияют на звучание.
12. Звуковая идентификация бренда и ее влияние на маркетинг
13. Зачем компаниям нужны уникальные звуковые логотипы?
14. Как звуковое оформление влияет на восприятие медиа-контента.

**Критерии и шкала оценивания доклада / сообщения**

Оценка за доклад складывается из оценки преподавателя и оценки аудитории (групповой оценки). На первом занятии студенты формулируют критерии оценки докладов. После каждого выступления несколько человек на основании этих критериев делают качественную оценку доклада. Далее преподаватель, исходя из собственной оценки и оценки слушателей, ставит итоговую отметку.

**Примерные критерии оценивания:**

- содержание (степень соответствия теме, полнота изложения, наличие анализа, использование нескольких источников и т.д.);

- качество изложения материала (понятность, качество речи, взаимодействие с аудиторией и т.д.);

- наглядность (использование иллюстрирующих материалов, технических средств, материалов сети Интернет)

Выполнение доклада оценивается по 10 бальной системе.

Отметка «не зачтено» ставится, если: выбранная тема раскрыта поверхностно, большая часть предлагаемых элементов плана доклада отсутствует; качество изложения низкое; иллюстрирующие материалы отсутствуют.

**2.2. Методические материалы по проведению итоговой аттестации**

Промежуточная аттестация – процедура, проводимая в период **зачетно-экзаменационной сессии** с целью оценки качества освоения обучающимися дисциплины на определенном этапе. Аттестация обучающихся предусматривает проверку компетенций, а также уровня усвоения пройденного материала.

**2.2.1. Процедура Экзамена**

Промежуточный контроль знаний проводится в форме собеседования по билетам и предоставления обучающимся итогового аудиоматериала «Создание подкаста». Устный ответ на экзамене позволяет оценить степень наличия знаний по различным компетенциям. Ответ оценивается по балльной системе.

**2.2.2 Описание теста:**

1. Тест состоит из 70 задания, которые проверяют уровень освоения компетенций обучающегося. При тестировании каждому обучающемуся предлагается 70 тестовых заданий открытого и закрытого типов разных уровней сложности.  
2. За правильный ответ тестового задания обучающийся получает 1 условный балл, за неправильный ответ – 0 баллов. По окончании тестирования, система автоматически определяет «заработанный итоговый балл» по тесту, согласно критериям оценки.   
3 Максимальная общая сумма баллов за все правильные ответы составляет – 100 баллов.

4. Тест успешно пройден, если обучающийся правильно ответил на 70% тестовых заданий (61 балл).

5. На прохождение тестирования, включая организационный момент, обучающимся отводится не более 120 минут. На каждое тестовое задание в среднем по 1,5 минуты.  
6. Обучающемуся предоставляется одна попытка для прохождения компьютерного тестирования.

**2.2.3 Комплект тестовых заданий**

**Задания закрытого типа**

**Задания альтернативного выбора**

(25 заданий)

*Выберите* ***один*** *правильный ответ*

Простые (1 уровень) (5 заданий)

1. Какое устройство было одним из первых для записи звука? **а) Фонограф** б) Магнитофон в) Граммофон г) Кассетный плеер
2. Какой принцип лежит в основе работы микрофона? **а) Электромагнитная индукция** б) Пьезоэлектрический эффект в) Фотоэлектрический эффект г) Туннельный эффект
3. Какая частота является верхней границей диапазона слышимых человеком звуков? а) 10 Гц б) 100 Гц в) 1 кГц **г) 20 кГц**
4. Цифровая звуковая рабочая станция – это...(нужно выбрать только один вариант ответа) a) Аналогово-цифровое преобразование звука б) **электронная или компьютерная система, предназначенная для записи, хранения, редактирования и воспроизведения цифрового звука.** в) устройство для цифровой коррекции тембра звука
5. Какой из этих форматов звукозаписи является аналоговым? а) MP3 б) WAV в) **Виниловая пластинка** г) FLAC

Средне-сложные (2 уровень) (17 заданий)

1. Составляющие мультимедиа могут быть разбиты на основные группы?

**а) Текстовая, визуальная и звуковая информация.**

б) Текстовая, визуальная, звуковая информация и данные.

в) текстовая, визуальная, звуковая информация, данные и графическая информация.

1. Когда изобрели радио?

(нужно выбрать только один вариант ответа)

**а) 20-е годы ХХ века**

б) 30-е годы ХХ века

в) конец ХIХ века

г) 40-е годы ХХ века

1. Технология цифровой звукозаписи PCM была разработана в: **а) 1930-40х годах** б) 1950-60х годах в) 1970-80-х годах г) 1990-х годах
2. Формат MP3 был разработан для сжатия... а) аналоговых аудиозаписей **б) цифровых аудиозаписей** в) видеозаписей г) изображений
3. Многоканальная запись звука впервые была использована... **а) в кинематографе** б) в радиовещании в) в музыкальной индустрии г) в видеоиграх
4. Технология Dolby Surround была разработана для... а) улучшения качества звука **б) создания эффекта объемного звука** в) сжатия аудиоданных г) шумоподавления
5. MIDI-протокол используется для... а) записи и воспроизведения цифрового аудио **б) управления электронными музыкальными инструментами** в) создания и обработки видеоконтента г) сжатия аудиофайлов
6. Эквалайзер используется для... а) изменения громкости звука **б) изменения тембра звука** в) шумоподавления г) сжатия аудиосигнала
7. Что такое шумоподавление в обработке звука? A) Техника записи в студии

Б) Способ хранения аудиофайлов В) Тип микрофона Г**) Процесс уменьшения нежелательных шумов в аудиосигнале**

1. Какой эффект используется для уменьшения шумов в записи? А) Компрессор Б) Эквалайзер **В) Шумоподавитель** Г) Реверберация
2. Какая клавиша используется для создания точки привязки (маркера) на временной шкале? **А) M** Б) P В) I Г) O
3. Какой эффект в Reaper используется для создания пространственного звучания? A) Задержка Б) Фланжер **В) Реверберация** Г) Все вышеперечисленное
4. Какой эффект в Reaper используется для регулирования динамического диапазона сигнала? **A) Компрессор** Б) Эквалайзер В) Реверберация Г) Дилэй
5. Какая функция позволяет сшить (склеить) несколько аудиофрагментов в один? **a) Объединение** б) Разделение в) Копирование г) Вставка
6. Какой эффект в Reaper используется для регулирования громкости сигнала? A) Компрессор Б) Эквалайзер В) Реверберация **Г) Усилитель**
7. Где в Reaper находится панель для регулирования параметров эффектов? A) В окне микшера Б) В окне трека **В) В отдельном окне эффектов** Г) Все вышеперечисленное
8. Как в Reaper называется процесс объединения нескольких дорожек в один файл? **A) Группировка** Б) Микширование В) Сведение Г) Мастеринг

Сложные (3 уровень) (3 задания)

1. Какая клавиша используется для открытия окна настроек в Reaper? **A) Ctrl+P** Б) Shift+P В) Alt+P Г) Cmd+P
2. Как можно отрегулировать громкость отдельной дорожки? a) С помощью ползунка громкости б) С помощью панели эффектов в) С помощью клавиш Page Up/Down **г) Все вышеперечисленное**
3. Какая клавиша используется для включения/выключения мониторинга в реальном времени в Reaper? A) M Б) S В) R **Г) I**

**Задания на установление последовательности и/или соответствия** (10 заданий)

*Установите соответствие между левым и правым столбцами.*

Простые (1 уровень) (2 заданий)

1. Сопоставьте термин и его определение

|  |  |
| --- | --- |
| 1 Запись звука  2. Микширование  3. Демо-запись  4. Мастеринг | А. Процесс создания финальной версии аудиотрека для распространения  Б. Процесс объединения нескольких звуковых дорожек в один финальный трек  В. Упрощенная версия записи для демонстрации  Г. Процесс сохранения звука на носителе    **1-Г, 2-Б, 3-В, 4-А** |

1. Сопоставьте темы подкастов с рубриками:

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Подкаст о новых трендах в IT 2. Советы по фитнес и питанию 3. Разбор популярных кинофильмов 4. Обсуждение инвестиционных стратегий 5. Обучение новому языку | A. Образование  Б. Развлечения  В. Здоровье  Г. Технологии  Д. Финансы  **1-Г, 2-В, 3-Б, 4-Д, 5-А** |

**Средне-сложные (2 уровень) (7заданий)**

1. Сопоставьте форматы аудио и их характерные особенности:

|  |  |
| --- | --- |
| * 1. WAV   2. MP3   3. FLAC   4. AAC | А. Формат для профессиональной записи звука  Б. Наиболее распространенный формат для цифровой музыки  В. Формат сжатия без потерь  Г. Формат, предлагающий лучшее качество звука при меньшем размере файла по сравнению с MP3  **1-В, 2-Б, 3-В, 4-Г** |

1. Сопоставьте звуковое оборудование и функции:

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Улучшение качества звука и чистоты записи. 2. Контроль за качеством звучания во время записи. 3. Преобразование аналогового звука в цифровой формат. 4. Портативная запись вне студии. 5. Подключение оборудования между собой | A. Микрофон  Б. Наушники  В. Коммутация  Г. Аудиорекордер  Д. Звуковая карта  **1-,А 2-Б, 3-Д, 4-Г, 5-В** |

1. Сопоставьте ошибки при монтаже с их последствиями:

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Неправильный срез  2. Несоответствие уровней громкости  3. Отсутствие переходов  4. Неверно выставленная задержка | А) Звук может урезаться или звучать резко.  Б) Переходы между звуковыми фрагментами могут быть резкими.  В) Воспринимаемая громкость может быть нестабильной.  Г) Эффект эха может звучать неестественным образом.  **1-А, 2-В, 3-Б, 4-Г** |

1. Сопоставьте термины с их определениями:

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Эффект, создающий ощущение пространства.  2. Уменьшает динамический диапазон звука.  3. Проводит частотную коррекцию звука.  4. Создает эхо путем задержки сигнала. | A. Эквалайзер  Б. Реверберация  В. Комппрессор  Г. Дилей  **1-Б, 2-В, 3-А, 4-Г** |

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Форма, в которой один или несколько людей обсуждают тему.  2. Подкасты, основанные на реальных событиях или фактах.  3. Включают экспертов, которые делятся своим опытом.  4. Уроки или советы по определенной теме.  5. Рассказы, объединенные общей темой или проблемой. | A. Интервью  Б. Обсуждение  В. Сюжеты  Г. Инструкции  Д. Документальный  **1-Б, 2-Д, 3-А, 4-Г, 5-В** |

1. Соотнесите форматы подкастов с их описанием:

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Громкость  2. Панорамирование  3. Состояние трека  4. Включить квантование  5. Шаблоны | А. Сохраняет набор эффектов и настроек для повторного использования.  Б. Установит аудио в левом или правом канале.  В. Показать активность или мьют трека.  Г. Автоматически выравнивает дорожки по сетке.  Д. Контролирует общий уровень звука.  **1-Д, 2-Б, 3-В, 4-Г, 5-А** |

1. Элементы управления

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Фейдинг  2. Обработка плагинами  3. Мастеринг  4. Нормализация  5. Ресайз дорожки | А. Подготовка финального микса к выпуску.  Б. Изменяет длину дорожки в проекте.  В. Плавное уменьшение или увеличение громкости.  Г. Увеличивает уровень громкости максимального звука.  Д. Изменяет звуковые параметры с помощью аудиоэффектов  **1-В, 2-Д, 3-А, 4-Г, 5-Б** |

1. Элементы управления

Сложные (3 уровень) (1 задания)

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Начать/остановить запись.  2. Отменить последнее действие.  3. Создать новый маркер на дорожке.  4. Сохранить проект как...  5. Открыть окно настроек проекта. | A. Ctrl + R  B. Ctrl + Z  C. Shift + M  D. Ctrl + Shift + S  E. F2  **1-В, 2-Д, 3-А, 4-Г, 5-Б** |

1. Сопоставьте горячие клавиши с действиями в программе Reaper

**Задания открытого типа**

**Задания** **на дополнение** (35 заданий)

*Напишите пропущенное слово*

Простые (1 уровень) (7 заданий)

1. Какое устройство использовалось для записи звука в первых фонографах Эдисона?
   1. Ответ: \_\_\_\_\_\_\_ (**восковой цилиндр**, грампластинка, магнитная лента, компакт-диск)
2. Какой метод записи звука использует принцип магнитной индукции?
   1. Ответ: \_\_\_\_\_\_\_ (оптическая запись, механическая запись, **магнитная запись**, лазерная запись)
3. Что такое эхо в звукозаписи?
   1. Ответ: \_\_\_\_\_\_\_ (**повторение звука с задержкой**, искажение высоких частот, усиление низких частот, шумоподавление)
4. Какая характеристика звука определяет его громкость?
   1. Ответ: \_\_\_\_\_\_\_ (частота, **амплитуда**, фаза, тембр)
5. Цифровая звуковая рабочая станция – это \_\_\_\_\_\_\_ (аналогово-цифровое преобразование звука; **электронная или компьютерная система для записи, хранения, редактирования и воспроизведения цифрового звука**; устройство для цифровой коррекции тембра звука).
6. Какие устройства входят в понятие «обработка звукового сигнала»?
   1. Ответ: \_\_\_\_\_\_\_ (монтаж звука, плавное затухание/возобновление сигнала, **реверберация/эквализация сигнала**)
7. Первое устройство для записи звука, изобретенное в 1877 году, называлось \_\_\_\_\_\_\_ (**фонограф**, граммофон, магнитофон, кассетный плеер).

Средне-сложные (2 уровень) (24заданий)

1. Основным носителем звуковой информации в аналоговой звукозаписи является \_\_\_\_\_\_\_ (**магнитная лента**, виниловая пластинка, компакт-диск, цифровой файл).
2. Процесс финальной обработки звукового сигнала для улучшения его качества называется \_\_\_\_\_\_\_ (микширование, **мастеринг**, сэмплирование, компрессия).
3. Кто считается одним из пионеров звукозаписи?

Ответ: \_\_\_\_\_\_\_ (**Томас Эдисон**, Александр Грэм Белл, Никола Тесла, Гульельмо Маркони).

1. Какой звуковой редактор является одним из самых популярных на рынке?

Ответ: \_\_\_\_\_\_\_ (Audacity, GarageBand, Adobe Audition, Reaper, **все вышеперечисленные**).

1. Что такое подкастинг?

Ответ: \_\_\_\_\_\_\_ (**способ распространения аудиоконтента через интернет**, вид звукозаписи в студии, техника обработки звука, все вышеперечисленное).

1. Кто является известным звукорежиссером, работавшим с группой The Beatles?

Ответ: \_\_\_\_\_\_\_ (**Джордж Мартин**, Брайан Ино, Фил Спектор, Куинси Джонс).

1. Что такое компрессия в обработке звука?

Ответ: \_\_\_\_\_\_\_ (**процесс уменьшения динамического диапазона аудиосигнала**, способ хранения аудиофайлов, тип микрофона, техника записи в студии).

1. Какой год считается началом эры звукозаписи?

Ответ: \_\_\_\_\_\_\_ (**1877**, 1888, 1902, 1920).

1. Какой тип микрофона наиболее подходит для записи вокала?

Ответ: \_\_\_\_\_\_\_ (**конденсаторный микрофон**, динамический микрофон, ленточный микрофон, все вышеперечисленные).

1. Что такое битрейт в аудиофайлах?

Ответ: \_\_\_\_\_\_\_ (**количество бит на секунду**, количество каналов, частота дискретизации, все вышеперечисленное).

1. Кто является известным звукорежиссером, работавшим с Майклом Джексоном?

Ответ: \_\_\_\_\_\_\_ (Фил Спектор, Брайан Ино, Куинси Джонс, **Майкл Принс**).

1. Эффект в Reaper, используемый для создания пространственного звучания, называется \_\_\_\_\_\_\_\_ (Задержка, Фланжер, **Реверберация**, Все вышеперечисленное)
2. Процесс объединения в проекте нескольких дорожек в одну в Reaper называется \_\_\_\_\_\_\_\_ (**Группировка**, Микширование, Сведение, Мастеринг).
3. Клавиша, используемая для включения/выключения воспроизведения в Reaper, это \_\_\_\_\_\_\_\_ (**«Пробел»**, «L» , «P», «Shift+P»).
4. Эффект в Reaper, используемый для регулирования тембра сигнала, называется \_\_\_\_\_\_\_\_ (Компрессор, **Эквалайзер**, Реверберация, Дилэй).
5. Панель для регулирования параметров микширования в Reaper находится \_\_\_\_\_\_\_\_ (В окне микшера, В окне трека, В отдельном окне микшера, **Все вышеперечисленное**).
6. Комбинация клавиш, используемая для включения/выключения записи в Reaper, это \_\_\_\_\_\_\_\_ («R», «Shift+R», , «**Ctrl+R**», «Alt+R»).
7. Эффект в Reaper, используемый для создания эффекта модуляции, называется \_\_\_\_\_\_\_\_ (Фланжер, Хорус, Фейзер, **Все вышеперечисленное**).
8. Процесс выгрузки нескольких дорожек проекта в один файл в Reaper называется \_\_\_\_\_\_\_\_ (Группировка, Мастеринг, Обработка, **Рендер**).
9. Клавиша, используемая для открытия окна настроек в Reaper, это \_\_\_\_\_\_\_\_ («**Ctrl+P**», «Shift+P», «Alt+P», «Cmd+P»).
10. Эффект в Reaper, используемый для регулирования динамического диапазона сигнала, это \_\_\_\_\_\_\_\_ (**Компрессор**, Эквалайзер, Реверберация, Дилэй).
11. Панель для управления темпом и размером в Reaper находится \_\_\_\_\_\_\_\_ (В окне микшера, В окне трека, **В отдельном окне темпа и размера**, Все вышеперечисленное)
12. Какой эффект в Reaper используется для регулирования частотного диапазона сигнала? \_\_\_\_\_ (Компрессор, **Эквалайзер**, Реверберация, Дилэй)
13. Где в Reaper находится панель для управления панорамой звукового файла? \_\_\_\_\_ (В окне главных настроек программы, **В окне трека**, В отдельном окне темпа и размера, Все вышеперечисленное)

Сложные (3 уровень) (4 задания)

1. Основные этапы звукозаписи музыкального произведения: \_\_\_\_\_ (первый этап) - \_\_\_\_\_ (второй этап) - \_\_\_\_\_ (третий этап).
2. Как монтаж звуковых дорожек может изменить восприятие финального продукта? \_\_\_\_\_ (необходимо описать изменения и примеры из практики).
3. Какой параметр определяет количество измерений громкости за одну секунду? **\_\_\_\_\_**
4. Какой инструмент используется для изменения скорости воспроизведения аудиофайла без изменения его высоты тона? \_\_\_\_\_\_

**Карта учета тестовых заданий**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Направления подготовки | 42.03.05 Медиакоммуникации | | | |
| Профили | «Нейромедиа», «Производство цифрового контента», «Медиапроизводство» | | | |
| Дисциплина | Современное фонографическое производство и звуковые среды | | | |
| Компетенция | ПК-1. Способен участвовать в координации работы технических, управленческих, творческих подразделений организаций сферы медиа и их взаимодействий с внешней средой  ОПК-2 Способен учитывать тенденции развития общественных и государственных институтов для их разностороннего освещения в создаваемых медиатекстах и (или)медиапродуктах, и (или)коммуникационных продуктах рекламы и связей с общественностью и/или коммуникационных продуктов.  ОПК-3«Способен анализировать произведения литературы и искусства, выявлять особенности их экранной интерпретации» | | | |
| Индикатор | ПК-1.1. Учитывает работу технических, управленческих, творческих подразделений медиаорганизаций с учетом особенностей целевой аудитории и рынка | | | |
| Уровень освоения | Тестовые задания | | | Итого |
| Закрытого типа | | Открытого типа |
| Альтернативныйвыбор | Установлениесоответствия/последовательности | На дополнение |
| 1.1.1 (20%) | 5 | 2 | 7 | 14 |
| 1.1.2 (70%) | 17 | 7 | 24 | 48 |
| 1.1.3 (10%) | 3 | 1 | 4 | 8 |
| Итого: | 25 шт. | 10 шт. | 35 шт. | 70 шт. |

**Критерии оценивания тестовых заданий**

Критерии оценивания: правильное выполнение одного тестового задания оценивается 1 условным баллом, неправильное – 0 баллов. Максимальная общая сумма баллов за все правильные ответы составляет наивысший балл – 100 баллов.

**Шкала оценивания результатов компьютерного тестирования обучающихся  
(рекомендуемая)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Оценка | Процент верных ответов | Баллы |
| «удовлетворительно» | 70–79 % | 61–75 баллов |
| «хорошо» | 80–90 % | 76–90 баллов |
| «отлично» | 91–100 % | 91–100 баллов |

**Ключи ответов**

|  |  |
| --- | --- |
| № тестовых заданий | Номер и вариант правильного ответа |
| 1 | а) Фонограф |
| 2 | а) Электромагнитная индукция |
| 3 | г) 20 кГц |
| 4 | б) электронная или компьютерная система, предназначенная для записи, хранения, редактирования и воспроизведения цифрового звука |
| 5 | в) Виниловая пластинка |
| 6 | а) Текстовая, визуальная и звуковая информация |
| 7 | а) 20-е годы ХХ века |
| 8 | а) 1930-40х годах |
| 9 | б) цифровых аудиозаписей |
| 10 | а) в кинематографе |
| 11 | б) создания эффекта объемного звука |
| 12 | б) управления электронными музыкальными инструментами |
| 13 | б) изменения тембра звука |
| 14 | Г) Процесс уменьшения нежелательных шумов в аудиосигнале |
| 15 | В) Шумоподавитель |
| 16 | А) M |
| 17 | В) Реверберация |
| 18 | A) Компрессор |
| 19 | a) Объединение |
| 20 | Г) Усилитель |
| 21 | В) В отдельном окне эффектов |
| 22 | A) Группировка |
| 23 | A) Ctrl+P |
| 24 | г) Все вышеперечисленное |
| 25 | Г) I |
| 26 | 1-Г, 2-Б, 3-В, 4-А |
| 27 | 1-Г, 2-В, 3-Б, 4-Д, 5-А |
| 28 | 1-В, 2-Б, 3-В, 4-Г |
| 29 | 1-,А 2-Б, 3-Д, 4-Г, 5-В |
| 30 | 1-А, 2-В, 3-Б, 4-Г |
| 31 | 1-Б, 2-В, 3-А, 4-Г |
| 32 | 1-Б, 2-Д, 3-А, 4-Г, 5-В |
| 33 | 1-Д, 2-Б, 3-В, 4-Г, 5-А |
| 34 | 1-В, 2-Д, 3-А, 4-Г, 5-Б |
| 35 | 1-В, 2-Д, 3-А, 4-Г, 5-Б |
| 36 | восковой цилиндр |
| 37 | магнитная запись |
| 38 | повторение звука с задержкой |
| 39 | амплитуда |
| 40 | электронная или компьютерная система для записи, хранения, редактирования и воспроизведения цифрового звука |
| 41 | реверберация/эквализация сигнала |
| 42 | фонограф |
| 43 | магнитная лента |
| 44 | мастеринг |
| 45 | Томас Эдисон |
| 46 | все вышеперечисленные |
| 47 | способ распространения аудиоконтента через интернет |
| 48 | Джордж Мартин |
| 49 | процесс уменьшения динамического диапазона аудиосигнала |
| 50 | 1877 |
| 51 | конденсаторный микрофон |
| 52 | количество бит на секунду |
| 53 | Майкл Принс |
| 54 | Реверберация |
| 55 | Группировка |
| 56 | «Пробел» |
| 57 | Эквалайзер |
| 58 | Все вышеперечисленное |
| 59 | Ctrl+R |
| 60 | Все вышеперечисленное |
| 61 | Рендер |
| 62 | Ctrl+P |
| 63 | Компрессор |
| 64 | В отдельном окне темпа и размера |
| 65 | Эквалайзер |
| 66 | В окне трека |
| 67 | Pre-production (подготовительный этап записи трека), production (основной этап аудиопроизводства), Post-production (заключительный этап аудиопроизводства) |
| 68 | Монтаж звуковых дорожек играет ключевую роль в формировании восприятия финального продукта: Музыка и звуковые эффекты могут сильно влиять на эмоциональное восприятие, редактирование звуковых дорожек может задать темп всего произведения, звуковые дорожки могут погружать зрителя в определенную среду, могут подчеркивать важные моменты, громкость и интенсивность звуков может создать контраст, который сделает определенные моменты более выразительными. |
| 69 | Частота дискредитации |
| 70 | Тайм-растяжение |

**Список литературы**

1. Алдошина И.А., Приттс Р. Музыкальная акустика.- СПб, Композитор,

2014

2. Бысько М. В. Шумология // ЭНЖ «Медиамузыка» № 3 (2014)

3. Меерзон Б.Я. Акустические основы звукорежиссуры и оборудование

студий звукозаписи. – М.: ГИТР, 2009

4. Уайт П. Творческая звукозапись.- М.: ЁЁ Медиа, 2012

5. Уайт Т. Производство эфирных новостей. – М.: ГИТР, 2007

6. Харуто А.В. Музыкальная информатика. Теоретические основы. – М.:

ЛКИ, 2009

7. Чантлер П., Стюарт П. Основы радиожурналистики. – М.: ГИТР, 2008