

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ СЦЕНИЧЕСКИХ ИСКУССТВ»  
Балтийская высшая школа музыкального и театрального искусства  
(филиал РГИСИ в г. Калининграде)  
Школа креативных индустрий

Утверждено:

«29» августа 2025 г.

**Рабочая программа  
к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе  
«Креативные индустрии»**

Дисциплина по выбору: звукорежиссура и современная электронная музыка  
2 год обучения

Рабочая программа к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе (ДООП) «Креативные технологии» – «Дисциплина по выбору: звукорежиссура и современная электронная музыка» представляет собой корректировку Рабочих программ «Звуковой дизайн», «Современная электронная музыка», «Студийная звукорежиссура» к ДООП «Креативные технологии», утвержденной 15.12.2020 г.

**Корректировку подготовили:**

Литовских А.И., руководитель образовательных программ ШКИ г. Калининграда

Овчинникова Л. О., ведущий специалист учебно-методического управления филиала РГИСИ г. Калининграда

|  |    |
|--|----|
| Особенности организации образовательного процесса 2-го года обучения ..... | 4  |
| Задачи 2-го года обучения .....  | 4  |
| Учебный план 2-го года обучения.....                                       | 5  |
| Содержание программы 2-го года обучения.....                               | 10 |
| Планируемые результаты по итогам освоения 2-го года программы.....         | 18 |
| Оценочные и методические материалы.....                                    | 19 |
| Методическое обеспечение программы .....                                   | 20 |
| Интернет источники .....   | 31 |
| Литература.....  | 31 |

## **Особенности организации образовательного процесса 2-го года обучения**

Особенностью образовательного процесса 2-го года обучения в Школе креативных индустрий (ШКИ) является комплексность и многообразие направлений деятельности обучающихся, масштабность педагогических целей и задач.

Образовательный процесс организован преимущественно на интерактивных формах проведения занятий: все обучающиеся оказываются вовлеченными в процесс познания, они имеют возможность рефлексировать по поводу того, что они знают и умеют, – это способствует формированию высокого уровня эмоционального единения обучающихся.

Образовательный опыт обучающегося в ШКИ формируется через освоение основных этапов производства различных творческих продуктов, через поэтапную реализацию собственных проектов.

Характерной особенностью второго года обучения часто становится особая содержательная и организационная диффузность проектов. Так, с одной стороны, все проекты тесным образом связаны с тенденциями развития региона, потребностями экономики, в первую очередь креативной, актуальной повесткой государственной культурной политики. С другой стороны, работа над проектами подразумевает активную совместную деятельность обучающихся всех студий. Это создает условия для развития метапредметных и мягких навыков.

В первую очередь такой подход касается межстудийного проекта, реализуемого во втором полугодии – VR-спектакля с интерактивными элементами «Кто мы в мире будущего?» Формат проекта подразумевает постоянное творческое взаимодействие обучающихся всех студий, а его содержание обусловлено необходимостью формирования позитивного образа будущего и проактивной осознанной модели поведения у молодежи, а также значимостью различных механизмов профориентации.

В ходе диалогового обучения обучающиеся учатся критически мыслить, решать сложные проблемы на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации (кейсов), взвешивать альтернативные мнения, принимать продуманные решения, участвовать в дискуссиях, общаться с другими людьми. Для этого включаются эффективные формы работы: индивидуальная, парная и групповая работа, игровые, проблемно-обучающие ситуации, проектная деятельность, работа с различными источниками информации, творческая работа, использование информационно-коммуникационных технологий. Такой подход дает возможность обучающимся применять на практике полученные теоретические знания и приобретать ценные умения в процессе их творческой самореализации.

### **Задачи 2-го года обучения**

*Обучающие:*

- составить представление о физике звука и психоакустике;
- составить представление об истории музыки;
- изучить основы теории музыки;
- составить представление о жанрах музыки;
- изучить устройство и принцип работы в студии звукозаписи;
- освоить навыки работы с оборудованием: компьютер, микрофоны, звуковые карты, микшерный пульт, мидиконтроллеры, акустические мониторы, рекордеры, мидиклаватура и специальным программным обеспечением;
- изучить этапы создания музыкального продукта;
- освоить принципы создания и редактирования музыкальных композиций и звукового сопровождения;
- изучить принципы работы со звуковыми файлами и форматами;
- освоить навыки записи вокала и музыкальных инструментов;
- освоить навыки работы с CUBASE для записи и редактирования звука;

- освоить навыки воссоздания и моделирования акустического пространства;
- освоить навыки сведения и мастеринга аудиоматериала;
- освоить навыки синтеза и семплирования звука;
- освоить навыки создания собственных библиотек звуков;
- освоить навыки создания звуковых картин к видеоряду;
- освоить навыки записи звука в разных условиях и пространствах, в том числе на съемочных площадках;
- изучить принципы продюсирования звука и способы оценки качества фонограмм;
- освоить DJ оборудование и техники сведения музыкальных композиций;
- получить представление о музыкальной индустрии (бизнесе), авторских правах.

*Развивающие:*

- освоить последовательности действий и различных методов анализа задач и кейсов из индустрии;
- развить навыки организации самостоятельной работы и работы в команде;
- применить полученные знания и навыки при реализации творческих проектов в рамках образовательной программы;
- сформировать опыт самостоятельной и командной творческой проектной деятельности.

*Воспитательные:*

- привлечь обучающихся к сотрудничеству на основе общего коллективного творчества;
- сформировать умение работать в команде, умение выслушать друг друга;
- сформировать чувство ответственности за партнеров и за себя;
- сформировать умение поэтапного распределения задач для достижения поставленной цели;
- воспитать самостоятельность и инициативность.

### Учебный план 2-го года обучения

| №<br>п/п  | Название учебных дисциплин<br>(модулей) и тем   | Количество часов |           |           | Форма контроля                               |
|-----------|---|------------------|-----------|-----------|--|
|           |   | Теория           | Практика  | Всего     |  |
| <b>1.</b> | <b>Модуль 1. Создание музыкальной композиции и DJ сета (современная электронная музыка).</b>                | <b>29</b>        | <b>43</b> | <b>72</b> | <b>Оценка проектов. Рефлексия.</b>           |
| 1.1.      | Краткая история музыки.   | 1                | 0         | 1         | Интерактивное тестирование.                  |
| 1.2.      | Краткая история развития современной и электронной музыки.  | 1                | 0         | 1         | Опрос. Рефлексия.                            |
| 1.3       | Особенности и различия современных электронных жанров.  | 1                | 0         | 1         | Обратная связь по выбору библиотеки и жанра. |
| 1.4       | Физика звука. Введение. Краткая музыкальная теория.   | 3                | 3         | 6         | Интерактивное Тестирование.                  |
| 1.5       | Основы работы в Ableton Live, Ableton Push 2. Выбор музыкального жанра для первого индивидуального проекта. | 1                | 2         | 3         | Рефлексия.                                   |

|      |   |   |    |    |  |
|------|---|---|----|----|--|
| 1.6  | Структура трека.  | 1 | 0  | 1  | Набор треков в разных жанрах.  |
| 1.7  | Варпинг. Ресэмплинг. Режим Loor. Автоматизация. Группирование. Запись.  | 1 | 1  | 2  | Интерактивное тестирование.  |
| 1.8  | Стили современной музыки.   | 2 | 4  | 6  | Викторина. Библиотека музыкальных сэмплов.                           |
| 1.9  | Работа с частотным балансом трека. Эквализация.   | 1 | 2  | 3  | Оценка этапа работы.   |
| 1.10 | Работа с динамикой. Компрессия.   | 1 | 2  | 3  | Оценка этапа работы.   |
| 1.11 | Групповая обработка дорожек. Сведение.  | 1 | 2  | 3  | Проверка качества сведения музыкальной композиции. Обратная связь.   |
| 1.12 | Мастеринг. Презентация индивидуального проекта.   | 2 | 10 | 12 | Проверка качества мастеринга музыкальной композиции. Обратная связь. |
| 1.13 | Введение ко второму индивидуальному проекту: Создание DJ сета с использованием композиций в современном электронном жанре. История мировой и Российской DJ сцены. | 2 | 0  | 2  | Интерактивное тестирование.  |
| 1.14 | DJ оборудование, особенности работы.  | 1 | 0  | 1  | Набор DJ миксов в различных современных жанрах.                      |
| 1.15 | Музыкальные носители. Vinyl, Tape, CD, Digital.   | 1 | 0  | 1  | Интерактивное тестирование.  |
| 1.16 | Основные техники сведения треков.   | 1 | 1  | 2  | Оценка проб различных техник сведения.                               |
| 1.17 | Pioneer CDJ2000NXS2.  | 1 | 5  | 6  | Рефлексия.   |
| 1.18 | Pioneer DJM900NXS2.   | 1 | 2  | 3  | Рефлексия.   |
| 1.19 | NI Traktor Kontrol S2 MK3   | 1 | 5  | 6  | Рефлексия.   |
| 1.20 | Тайм-код винил. Техники сведения.   | 1 | 2  | 3  | Презентация.   |
| 1.21 | Обзор музыкальной индустрии (радио, телевидение, интернет).   | 1 | 2  | 3  | Обсуждение.  |

|           |  |           |           |           |  |
|-----------|--|-----------|-----------|-----------|--|
| 1.22      | Агентства, лейблы, концерты.   | 1         | 0         | 1         | Обсуждение.  |
| 1.23      | Дистрибуция, стриминг, монетизация, авторские права.   | 2         | 0         | 2         | Обсуждение.  |
| <b>2.</b> | <b>Модуль 2. Сведение музыки (студийная звукорежиссура).</b>   | <b>29</b> | <b>55</b> | <b>84</b> | <b>Оценка проектов. Рефлексия.</b>                                   |
| 2.1       | Введение. Архитектура современной цифро-аналоговой студии. Секвенсоры. Настройка проекта, начало работы.           | 1         | 2         | 3         | Групповая рефлексия.   |
| 2.2       | Применение AUX в маршрутизации сигналов. Создание мониторингового микса.   | 1         | 2         | 3         | Проверка задания.  |
| 2.3       | Виды микрофонов, цифровые технологии передачи сигнала.   | 1         | 2         | 3         | Групповая рефлексия. Проверка задания.                               |
| 2.4       | Запись вокала.   | 2         | 4         | 6         | Групповая рефлексия. Прослушивание, Оценка общего результата записи. |
| 2.5       | Файловый менеджмент проекта. Инструментарий звукорежиссера. Изучение инструментария. Сведение. Вокал/Минус 1 часть | 2         | 1         | 3         | Групповая проверка всех результатов.                                 |
| 2.6       | Сведение. Вокал/Минус 2 часть.   | 1         | 2         | 3         | Групповая проверка всех результатов.                                 |
| 2.7       | Устройство домашней студии, организация рабочего пространства  | 2         | 1         | 3         | Рефлексия.   |
| 2.8       | Концепция создания коммерчески успешного трека. Способы анализа фонограмм.   | 2         | 1         | 3         | Рефлексия.   |
| 2.9       | Карта эмоциональных состояний.   | 1         | 2         | 3         | Рефлексия.   |
| 2.10      | Работа с мультитреком.   | 2         | 7         | 9         | Проверка задания.  |
| 2.11      | Приборы динамической обработки, виды компрессии.   | 2         | 4         | 6         | Рефлексия. Групповая проверка результатов.                           |
| 2.12      | Анализ и моделирование акустической среды. Построение звукового ландшафта.   | 1         | 2         | 3         | Рефлексия. Групповая проверка результатов.                           |
| 2.13      | Звуковой дизайн трека.   | 1         | 2         | 3         | Рефлексия. Групповая проверка результатов.                           |

|           |  |           |           |           |   |
|-----------|--|-----------|-----------|-----------|---|
| 2.14      | Финальный микс. Автоматизация.   | 0         | 3         | 3         | Рефлексия.<br>Групповая проверка результатов.       |
| 2.15      | Мастеринг. Подготовка трека к публикации.  | 1         | 2         | 3         | Рефлексия.<br>Групповая проверка результатов.       |
| 2.16      | Психоакустика. Физика звука.   | 2         | 1         | 3         | Обсуждение.   |
| 2.17      | Звук в кино, телевидении, рекламе.   | 2         | 4         | 6         | Групповая проверка.                                 |
| 2.18      | Принципы работы с живым звуком. Обзор пульта.  | 1         | 2         | 3         | Обсуждение.   |
| 2.19      | Запись живых инструментов.   | 2         | 4         | 6         | Саунд чек.  |
| 2.20      | Особенности вокальной линии в живом звуке.   | 1         | 2         | 3         | Выполнение задания.                                 |
| 2.21      | Настройка мастер шины. Мульти бенд компрессия. Мульти бенд лимитирование.  | 1         | 2         | 3         | Выполнение задания.                                 |
| 2.22      | Запись звука на съемочной площадке.  | 0         | 3         | 3         | Выполнение задания.                                 |
| <b>3.</b> | <b>Модуль 3. Создание звукового дизайна для фрагмента фильма (звуковой дизайн).</b>                                  | <b>18</b> | <b>42</b> | <b>60</b> | <b>Оценка проектов. Рефлексия.</b>                  |
| 3.1       | Введение. Настройка проекта, начало работы. Применение AUX в маршрутизации сигналов. Создание мониторингового микса. | 1         | 2         | 3         | Проверка собранных AUX малыми группами и педагогом. |
| 3.2       | Инструментарий звукорежиссера.   | 1         | 2         | 3         | Опрос. Рефлексия.                                   |
| 3.3       | Иллюзия пространства. Автоматизация процессов редактирования звука.  | 1         | 2         | 3         |   |
| 3.4       | Создание карты микса и звукового сценария.   | 1         | 2         | 3         | Составление карты.                                  |
| 3.5       | Запись транзиентных, магнитных шумов, шумотеки.  | 1         | 2         | 3         | Сбор собственной библиотеки звуков.                 |
| 3.6       | Создание звукового ландшафта для выбранного сюжета.  | 1         | 2         | 3         | Опрос. Рефлексия.                                   |
| 3.7       | Звуковые форматы в видеотрансляции. Подготовка материала к публикации.   | 1         | 2         | 3         | Обратная связь. Рефлексия.                          |
| 3.8       | Звуковой бренд. Создание звуков для игр, приложений, рекламы, монтажа видео. Создание звуковых спецэффектов.         | 1         | 2         | 3         | Рефлексия.  |



|          |   |          |            |            |  |
|----------|---|----------|------------|------------|--|
| 3.9      | Озвучка видеоряда.  | 2        | 4          | 6          | Тестовое задание.                              |
| 3.10     | Саунд дизайн вокала.  | 2        | 4          | 6          | Тестовое задание.                              |
| 3.11     | Чек-лист. Планирование записи для выбранного сюжета.  | 1        | 2          | 3          | Чек-лист.                                      |
| 3.12     | Запись на съемочной площадке.   | 1        | 2          | 3          | Групповая рефлексия.                           |
| 3.13     | Пространственные шумы. Запись на улице.   | 1        | 2          | 3          | Подготовка к заданию.                          |
| 3.14     | Запись в уличной среде для выбранного сценария.   | 1        | 2          | 3          | Обратная связь от педагога.                    |
| 3.15     | Запись звуковых материалов работа с библиотекой   | 0        | 3          | 3          | Сборка материалов.                             |
| 3.16     | Редактирование звукового материала.   | 1        | 2          | 3          | Обсуждение результатов работы.                 |
| 3.17     | Сведение сюжета. подготовка к выпуску.  | 1        | 5          | 6          | Рефлексия.                                     |
| <b>4</b> | <b>Модуль 4. Межстудийные проекты</b>   | <b>0</b> | <b>108</b> | <b>108</b> |  |
| 4.1      | Межстудийный проект «Кто мы в мире будущего?» Общая концепция VR-спектакля.<br><br>Синописис VR-спектакля, концепция виртуальной реальности. Создание нелинейного сценария. Дизайн персонажей и дизайн среды (внестудийная работа на стратегических сессиях, работа в студии Дизайна) | 0        | 108        | 108        | Оценка проектов<br>Рефлексия/<br>ретроспектива |
| 4.2      | Межстудийный проект «Кто мы в мире будущего?». Звуковая концепция.<br><br>Работа над звуковым ландшафтом, запись диалогов персонажей, создание музыкального оформления и главной музыкальной темы спектакля. Работа в студии Звукорежиссуры и современной электронной музыки.         |          | 27         | 27         | Оценка проектов<br>Рефлексия/<br>ретроспектива |
| 4.3      | Межстудийный проект «Кто мы в мире будущего?». Визуальная концепция.  | 0        | 27         | 27         | Оценка проектов<br>Рефлексия/<br>ретроспектива |

|     |   |           |            |            |  |
|-----|---|-----------|------------|------------|--|
|     | Работа с актерами и режиссерами, локациями. Создание видеоряда спектакля. Создание фотосессий для продвижения и оформления продукта. Работа в театральных мастерских, студии Фото- и видеопроизводства. |           |            |            |  |
| 4.4 | Межстудийный проект «Кто мы в мире будущего?». Финальная сборка<br><br>Конструирование и тестирование VR-спектакля. Сбор обратной связи от фокус-группы, внесение правок. Работа в студии.              | 0         | 27         | 27         | Оценка проектов<br>Рефлексия/<br>ретроспектива |
|     | <b>ИТОГО (общее количество часов)</b>   | <b>76</b> | <b>248</b> | <b>324</b> |  |

### Содержание программы 2-го года обучения

Рабочая программа включает в себя четыре модуля. Первые три модуля последовательно знакомят обучающихся со спецификой специализаций студии.

Первый посвящен освоению навыков, необходимых для **создания музыкальных композиций и DJ сета**. Программа сформирована таким образом, чтобы теоретический материал тут же применялся на практике – результатом каждого занятия становится трек с записью заданного материала. К завершению первого модуля обучающиеся сведут первую целостную композицию и DJ сет.

Второй модуль знакомит со **студийной звукорежиссурой**. Обучающиеся учатся использовать специальное оборудование и программное обеспечение для записи вокала, музыкальных инструментов и последующей обработки записей.

Третий модуль посвящен **звуковому дизайну**. Обучающиеся изучают приборы, приемы и инструменты для создания звукового ландшафта.

Четвертый модуль – межстудийные проекты. Обучающиеся включаются в проекты других студий ШКИ: анимации, фото- и видеопроизводства, интерактивных цифровых технологий, театра и театральных технологий; и создают звуковое оформление.

#### *Модуль 1. Создание музыкальной композиции и DJ сета (современная электронная музыка)*

##### **Тема 1.1 Краткая история музыки**

**Теория:** История музыки от древнейших времен до современных жанров.

##### **Тема 1.2. Краткая история развития современной и электронной музыки.**

**Теория:** История зарождения и видоизменения музыки современной и электронной музыки.

##### **Тема 1.3. Особенности и различия современных электронных жанров.**

**Теория:** Ритмические, стилистические и прочие различия современных электронных жанров с подробным обзором и примерами культовых произведений.

#### **Тема 1.4. Физика звука. Введение. Краткая музыкальная теория.**

**Теория:** Базовые теоретические знания в области физики и акустики звука, а также первичные знания музыкальной теории.

**Практика:** Выполнение заданий по теории музыки.

#### **Тема 1.5. Основы работы в Ableton Live, Ableton Push 2. Выбор музыкального жанра для первого индивидуального проекта.**

**Теория:** Обзор интерфейса Ableton Push 2, органы управления и работа с Ableton Live. Вводная теория при помощи которой ученики смогут собрать себе собственную библиотеку звуков и музыкальных отрезков для создания дальнейшего проекта.

**Практика:** Игра на миди клавиатуре. Работа со звуком в среде Ableton Live в том числе с помощью Ableton Push 2.

#### **Тема 1.6. Структура трека.**

**Теория:** Основные типы строения тела трека. Работа с аналоговым сигналом и MIDI данными.

#### **Тема 1.7. Варпинг. Ресэмплинг. Режим Loop. Автоматизация. Группирование. Запись**

**Теория:** Теоретические знания в области варпинга, ресэмплинга звуковых данных и режима loop, с практическими примерами.

**Практика:** Игра на миди клавиатуре. Работа со звуком в среде Ableton Live в том числе с помощью Ableton Push 2.

#### **Тема 1.8. Стили современной музыки.**

**Теория:** особенности различных стилей электронной музыки, с музыкальными примерами и разбором музыкальных композиций (Ambient. Disco. House. Techno. Trance. Breakbeat. Drum-n-Bass. Garage.).

**Практика:** Работа со звуком в среде Ableton Live в том числе с помощью Ableton Push 2. Подбор треков в разных стилях.

#### **Тема 1.9. Работа с частотным балансом трека. Эквализация.**

**Теория:** Типы эквалайзеров и их практическое применение.

**Практика:** Игра на миди клавиатуре. Работа со звуком в среде Ableton Live в том числе с помощью Ableton Push 2.

#### **Тема 1.10. Работа с динамикой. Компрессия.**

**Теория:** Типы компрессоров и их практическое применение.

**Практика:** Игра на миди клавиатуре. Работа со звуком в среде Ableton Live в том числе с помощью Ableton Push 2.

#### **Тема 1.11. Групповая обработка дорожек. Сведение.**

**Теория:** Сведение музыкальной композиции и групповая обработка дорожек композиции.

**Практика:** Игра на миди клавиатуре. Работа со звуком в среде Ableton Live в том числе с помощью Ableton Push 2.

#### **Тема 1.12. Мастеринг. Презентация индивидуального проекта.**

**Теория:** Мастеринг музыкальной композиции и групповая обработка дорожек композиции

**Практика:** Игра на миди клавиатуре. Работа со звуком в среде Ableton Live в том числе с помощью Ableton Push 2. Групповая обработка дорожек композиции и мастеринг. Подготовка к презентации первого проекта.

**Тема 1.13. Введение ко второму индивидуальному проекту: Создание DJ сета с использованием композиций в современном электронном жанре. История мировой и Российской DJ сцены.**

**Теория:** Ключевые события и персоны из истории становления и развития мировой и Российской DJ сцены.

**Практика:** Определение темпа композиции, понятие о структуре трека и его возможности микширования с другими треками. Выбор темы и стиля для создания DJ сета.

**Тема 1.14. DJ оборудование, особенности работы.**

**Теория:** Обзор профессионального и домашнего DJ оборудования. Истоки культуры. История видоизменения оборудования и техник исполнения.

**Практика:** Практическое использования DJ карманов, работа с DJ микшерным пультом, наушниками и мониторами для сведения музыкальных композиций. Работа с тайм-код винилом и виниловыми проигрывателями. Работа с USB DJ контроллером и ноутбуком.

**Тема 1.15. Музыкальные носители. Vinyl, Tape, CD, Digital.**

**Теория:** Обзор различных звуковых носителей. История эволюции. Сравнение размером, качества и практичности носителей.

**Практика:** Прослушивание композиций оцифрованных с различных носителей. Сравнение и анализ качества и характера звучания.

**Тема 1.16. Основные техники сведения треков.**

**Теория:** Обзор основных техник сведения треков на различном оборудовании.

**Практика:** Использование различных техник сведения треков на внутри студийном оборудовании.

**Тема 1.17. Pioneer CDJ2000NXS2.**

**Теория:** Теоретические знания и руководство по работе с Pioneer CDJ2000NXS2.

**Практика:** Практическая работа с Pioneer CDJ2000NXS2.

**Тема 1.18. Pioneer DJM900NXS2.**

**Теория:** Теоретические знания и руководство по работе с Pioneer DJM900NXS2.

**Практика:** Практическая работа с DJM900NXS2.

**Тема 1.19. NI Traktor Kontrol S2 MK3.**

**Теория:** Теоретические знания и руководство по работе с NI Traktor Kontrol S2 MK3.

**Практика:** Практическая работа с NI Traktor Kontrol S2 MK3.

**Тема 1.20. Тайм-код винил. Техники сведения.**

**Теория:** Теоретические знания и руководство по работе с тайм-код виниловыми проигрывателями и пластинками.

**Практика:** Практическая работа с тайм-код виниловыми проигрывателями.

**Тема 1.21. Обзор музыкальной индустрии (радио, телевидение, интернет).**

**Теория:** Эволюция музыкальной индустрии в среде радио, телевидения и интернет.

**Практика:** Подготовка мини-доклада на выбранную тему.

**Тема 1.22. Агентства, лейблы, концерты.**

**Теория:** Устройство лейбловой и концертной системы на западе и в России, различия и особенности.

### **Тема 1.23. Дистрибуция, стриминг, монетизация, авторские права.**

**Теория:** Способы дистрибуции музыкальных композиций. Заработок на стриминге. Юридическая сторона и особенности законов в России.

## ***Модуль 2. Сведение музыки (студийная звукорежиссура)***

### **Тема 2.1. Введение. Архитектура современной цифро-аналоговой студии. Секвенсоры. Настройка проекта, начало работы.**

**Теория:** Архитектура современной цифро-аналоговой студии. Секвенсоры. Настройка проекта, начало работы. Цифровые технологии в звукозаписывающей индустрии. Настройка секвенсора, работа с MiDi сигналами.

**Практика:** Настройка проекта в программе Cubase подготовка к работе. Изучение элементов управления программой. Подключение и настройка секвенсора, работа с MiDi сигналами.

### **Тема 2.2. Применение AUX в маршрутизации сигналов. Создание мониторингового микса.**

**Теория:** Применение AUX в маршрутизации сигналов. Создание мониторингового микса.

**Практика:** создание множества AUX подключений, тестирование их работы.

### **Тема 2.3. Виды микрофонов, цифровые технологии передачи сигнала.**

**Теория:** виды микрофонов, цифровые технологии передачи сигнала. Выбор и настройка микрофонов.

**Практика:** работа с микрофонами, подключение, расстановка, прослушивание, тестирование.

### **Тема 2.4. Запись вокала.**

**Теория:** Запись вокала. Настройка вокального тракта. Работа с вокалистом на студии. Продюсирование вокала.

**Практика:** подключения микрофона, настройка вокальной линии, запись вокала, работа с вокалистом.

### **Тема 2.5. Файловый менеджмент проекта. Инструментарий звукорежиссера. Сведение. Вокал/Минус.**

**Теория:** Файловый менеджмент проекта. Инструментарий звукорежиссера. Сведение. Вокал/Минус.

**Практика:** Настройка проекта для правильного сохранения и работы с проектом в музыкальной программе. Редактирование вокала: выбор дублей, левелинг, грувинг, баланс и т.д.

### **Тема 2.6. Сведение. Вокал/Минус.**

**Теория:** Эквализация, компрессия, ревер, мастер.

**Практика:** Эквализация, компрессия, мастер, сдача работы.

### **Тема 2.7. Устройство домашней студии, организация рабочего пространства.**

**Написание проекта домашней студии.**

**Теория:** Устройство домашней студии, организация рабочего пространства.

**Практика:** Написание проекта домашней студии.

**Тема 2.8. Концепция создания коммерчески успешного трека. Способы анализа фонограмм.**

**Теория:** Концепция создания коммерчески успешного трека. Способы анализа фонограмм.

**Практика:** Слуховой сравнительный анализ сведений различных стилей – тренинг.

**Тема 2.9. Карта эмоциональных состояний.**

**Теория:** Карта эмоциональных состояний, разбор форм композиций.

**Практика:** Составление эмоциональной карты выбранных треков.

**Тема 2.10. Работа с мультитреком.**

**Теория:** Работа с мультитреком: групповая раскладка микса, подготовка проекта к работе, быстрый микс (баланс). Сведение. Техника быстрого микса. Построение композиции. Форма музыкального произведения и музыкальный баланс. Эквализация (понятие о частотном балансе, карта частот, возможные конфликты), разбор эквалайзеров (виды типы, способы применения).

**Практика:** Подготовка проекта и мультитрека к сведению, создание быстрого баланса. Эквализация всех дорожек в мультитреке различными приборами.

**Тема 2.11. Приборы динамической обработки, виды компрессии.**

**Теория:** Приборы динамической обработки, виды компрессии. Устройства компрессии.

**Практика:** динамическая обработка всех дорожек в мультитреке. Слуховой тренинг по видам компрессии.

**Тема 2.12. Анализ и моделирование акустической среды. Построение звукового ландшафта.**

**Теория:** понятие о реверберации, история цифровых ревербераторов, обзор приборов временной обработки.

**Практика:** применение приборов временной обработки в своем проекте.

**Тема 2.13. Звуковой дизайн трека.**

**Теория:** примеры дизайна в музыке.

**Практика:** применения приборов и приемов в своем проекте.

**Тема 2.14. Финальный микс. Автоматизация.**

**Теория:** принципы финального микса. инструменты автоматизации процессов обработки звука во времени.

**Практика:** финализация микса, применение автоматизации.

**Тема 2.15. Мастеринг. Подготовка трека к публикации.**

**Теория:** Мастеринг. Подготовка трека к публикации.

**Практика:** Мастеринг, выгрузка готовой композиции в цифровые площадки прослушивания.

**Тема 2.16. Психоакустика. Физика звука.**

**Теория:** Элементарные основы психоакустики. Законы маскировки, субъективного впечатления, утомляемости. Физика звука.

**Практика:** Демонстрация и разбор примеров, тестирование записей.

**Тема 2.17. Звук в кино, телевидении, рекламе.**

**Теория:** Лекция звук в кино, телевидении, рекламе. Особенности записи, создание акустического пространства по сценарию.

**Практика:** Монтаж звука к видеоролику.

**Тема 2.18. Принципы работы с живым звуком. Обзор пульта.**

**Теория:** Принципы работы с живым звуком. Обзор пульта.

**Практика:** Настройка сетапа для пульта. Мониторный микс и портальный микс. Работа с живым звуком.

**Тема 2.19. Запись живых инструментов.**

**Теория:** Запись живых инструментов (ударные, бас-гитара, гитара, духовые инструменты, вокал). Саунд чек. Особенности подготовки.

**Практика:** Саунд чек. Запись живых инструментов (ударные, бас-гитара, гитара, духовые инструменты, вокал).

**Тема 2.20. Особенности вокальной линии в живом звуке.**

**Теория:** Особенности вокальной линии в живом звуке. Настройка вокального монитора, виды мониторинга.

**Практика:** Настройка вокального тракта. Настройка вокального монитора.

**Тема 2.21. Настройка мастер шины. Мульти бенд компрессия, Мульти бенд лимитирование.**

**Теория:** Обзор типовых настроек мастер шины. Мульти бенд компрессия, Мульти бенд лимитирование.

**Практика:** Настройка мастер шины с применением мульти бэнд компрессии, и лимитированием.

**Тема 2.22. Запись звука на съемочной площадке.**

**Теория:** Особенности записи звука на съемочной площадке.

**Практика:** Запись звука на съемочной площадке с применением оборудования для записи и воспроизведения.

***Модуль 3. Создание звукового дизайна для фрагмента фильма (звуковой дизайн)***

**Тема 3.1. Введение. Настройка проекта, начало работы. Применение AUX в маршрутизации сигналов. Создание мониторингового микса.**

**Теория:** Применение AUX в маршрутизации сигналов. Создание мониторингового микса.

**Практика:** Создание множества AUX линий, тестирование их.

**Тема 3.2. Инструментарий звукорежиссера.**

**Теория:** Демонстрация инструментария звукорежиссера. Частотная группа, динамическая группа, пространственная группа.

**Практика:** Использование и освоение полученного инструментария.

**Тема 3.3. Иллюзия пространства. Автоматизация процессов редактирования звука.**

**Теория:** Иллюзия пространства. Законы слухового восприятия пространства. Изучение приборов, приемов и инструментов для создания звукового ландшафта. Автоматизация процессов редактирования звука.

**Практика:** Создание звукового ландшафта в своем проекте с использованием приборов временной обработки.

**Тема 3.4. Создание карты микса и звукового сценария.**

**Теория:** Принципы создания карты микса и звукового сценария.

**Практика:** Создание карты микса и звукового сценария.

### **Тема 3.5. Запись транзитных, магнитных шумов, шумотеки.**

**Теория:** Как записать транзитные, магнитные шумы и сделать шумотеки. Где искать оригинальные звуки. Воссоздание звука из выбранного материала.

**Практика:** Запись транзитных, магнитных шумов, создание шумотеки. Поиск оригинальных звуков для создания / пополнения библиотеки.

### **Тема 3.6. Создание звукового ландшафта для выбранного сюжета.**

**Теория:** Принцип создания звукового ландшафта для выбранного сюжета.

**Практика:** Создание звукового ландшафта для выбранного сюжета.

### **Тема 3.7. Звуковые форматы в видео трансляции. Подготовка материала к публикации.**

**Теория:** Звуковые форматы в видео трансляции. Принципы подготовки материала к публикации.

**Практика:** Подготовка материала к публикации.

### **Тема 3.8. Звуковой Бренд. Создание звуков для игр, приложений, рекламы, монтажа видео. Создание звуковых спецэффектов.**

**Теория:** Звуковой бренд. Создание звуков для игр, приложений, рекламы, монтажа видео. Принципы создания звуковых спецэффектов.

**Практика:** Создание набора звука по индивидуальному заданию. Создание звуковых спецэффектов с применением звукового оборудования и специальных программ.

### **Тема 3.9. Озвучка видеоряда.**

**Теория:** Принципы озвучки видеоряда. Создание настроения. Создание звука для видеоряда.

**Практика:** Озвучка видеоряда. Создание настроения. Создание звука для видеоряда

### **Тема 3.10. Саунд дизайн вокала.**

**Теория:** Принципы саунд дизайна вокала. Редактирование вокала. Синтез. Создание вокальных эффектов.

**Практика:** Сборка вокального тракта, прослушивание примеров. Редактирование вокала, создание вокальных эффектов в индивидуальных проектах.

### **Тема 3.11. Чек-лист. Планирование записи для выбранного сюжета.**

**Теория:** Чек-лист. Планирование записи для выбранного сюжета.

**Практика:** Подготовка чек листа и планирование записи.

### **Тема 3.12. Запись на съемочной площадке.**

**Теория:** Основы записи на съемочной площадке, основные приемы.

**Практика:** Запись звука на съемочной площадке.

### **Тема 3.13. Пространственные шумы. Запись на улице.**

**Теория:** Пространственные шумы. “Запись на улице”.

**Практика:** Подготовка проекта к записи, подготовка оборудования к записи по чек листу.

### **Тема 3.14. Запись в уличной среде для выбранного сценария.**

**Теория:** Сверка с чек листом: проверка списка необходимых звуков и локаций.

**Практика:** Запись в уличной среде для выбранного сценария.

### **Тема 3.15. Запись звуковых материалов работа с библиотекой.**

**Практика:** Сборка и пополнение библиотеки звуков, редактирование.



### **Тема 3.16. Редактирование звукового материала.**

**Теория:** Сверка со звуковым планом и сценарием, подготовка к сведению.

**Практика:** Работа со звуком для оформления видео или др. контента.

### **Тема 3.17. Сведение сюжета.**

**Теория:** Тонкости сведения звукового материала.

**Практика:** Сведение звукового материала, завершение создания звукового ландшафта.

## ***Модуль 4. Межстудийный проект***

### **4.1 Межстудийный проект «Кто мы в мире будущего?». Общая концепция.**

#### **Тема 4.1.1. Фотоискусство и видеоискусство в мире виртуальной реальности**

**Практика:** показ и анализ фрагментов VR-экскурсий, VR-квестов, VR-спектаклей. Обсуждение примеров, составление «Досок настроения», формулирование темы, идеи проекта.

#### **Тема 4.1.2. Драматургия виртуальной реальности.**

**Практика:** анализ пользовательского опыта при контакте с виртуальной реальностью. Изучение целевой аудитории. Создание портрета целевой аудитории. Изучение специфики нелинейных сценариев. Работа над созданием нелинейного сценария.

#### **Тема 4.1.3. Дизайн персонажей и дизайн среды.**

**Практика:** Работа в студии Дизайна. Создание дизайн-концептов элементов среды, персонажей, артефактов для виртуальной реальности. Работа в различных техниках. Питчинг результатов работы, сбор обратной связи. Создание итоговой дизайн-концепции виртуальной реальности.

### **4.2 Межстудийный проект «Кто мы в мире будущего?» Звуковая концепция.**

#### **Тема 4.2.1. Работа над звуковым ландшафтом.**

**Практика:** круглый стол. Обсуждение с обучающимися настроения, образа виртуальной реальности в звуковом и музыкальном осмыслении. Поиск, сбор, анализ, классификация звуков для различных состояний, артефактов, явлений создаваемой виртуальной реальности. Эксперименты по звуковой обработке собранной коллекции звуковых эффектов. Эксперименты по звукозаписи, обогащение коллекции звуковых эффектов.

#### **Тема 4.2.2. Запись диалогов персонажей.**

**Практика:** Круглый стол. Формирование и уточнение речевых портретов персонажей. Выделение ключевых моментов сценария, создание диалогов. Запись и обработка диалогов персонажей. Работа в студии Звукорежиссуры и современной электронной музыки.

#### **Тема 4.2.3. Работа над музыкальным оформлением продукта.**

**Практика:** Круглый стол. Обсуждение настроения, образа виртуальной реальности. Определение ключевых моментов сценария для включения музыкального оформления. Создание фоновой и главных музыкальных тем.

### **4.3 Межстудийный проект «Кто ты в мире будущего?» Создание основы проекта.**

#### **Тема 4.3.1. Создание основного видеоряда спектакля. Препродакшн.**

**Практика:** Создание режиссерского сценария. Выбор и оформление локаций. Кастинг актеров. Поиск и создание реквизита.

**Тема 4.3.2. Создание основного видеоряда спектакля. Продакшн.**

**Практика:** Съемка материала согласно режиссерскому сценарию.

**Тема 4.3.3. Создание основного видеоряда спектакля. Постпродакшн.**

**Практика:** Отсмотр и монтаж видеоряда. Питчинг и сбор обратной связи. Внесение правок в смонтированный материал. Итоговый питчинг.

**Тема 4.3.4. Фотосессии для продвижения и оформления продукта.**

**Практика:** съемка в соответствии с подготовленным планом. Показ и обсуждение.

**4.4 Межстудийный проект «Кто мы в мире будущего?» Сборка проекта**

**Тема 4.4.1. Подготовка к конструированию виртуальной реальности.**

**Теория:** Изучение пособий, инструкций по созданию VR-спектаклей. Поиск подходов и методик, отбор цифровых инструментов.

**Тема 4.4.2. Создание виртуальной среды на основе видеоматериала.**

**Практика:** Перенос видеоматериала в виртуальную среду согласно нелинейному сценарию. Настройка пользовательского опыта.

**Тема 4.4.3. Обогащение виртуальной среды.**

**Практика:** Моделирование 3D-объектов. Ввод объектов в виртуальную реальность. Настройка взаимодействия с пользователем.

**Тема 4.4.4. Создание и оформление интерфейса.**

**Практика:** Работа над UX-дизайном. Тестирование пользовательского, сбор и анализ обратной связи. Внесение правок.

**Тема 4.4.5. Обсуждение и просмотр проекта.**

**Практика:** круглый стол. Показ и обсуждение VR-спектакля, его айдентики.

**Планируемые результаты по итогам освоения 2-го года программы**

*Личностные:*

- обучающийся уважительно и доброжелательно относится к другим обучающимся, педагогам и работникам;
- обучающийся ответственно относится к обучению;
- обучающийся развивает коммуникативные навыки в общении и сотрудничестве со сверстниками и педагогами;
- обучающийся может организовать самостоятельную деятельность, умеет работать в команде;
- обучающийся анализирует полученный практический опыт и оценивает возможности для улучшений в дальнейшей деятельности;
- обучающийся развивает художественный вкус и способность к эстетической оценке произведений искусства.

*Метапредметные:*

- обучающийся выполняет поставленные учебные задачи, уточняя их содержание и умение принимать и сохранять учебную задачу;
- обучающийся оценивает результаты своей работы и получившийся творческий продукт, соотносит его с изначальным замыслом, может оценить достоинства и недостатки;
- обучающийся применяет полученные знания и навыки в собственной художественно-творческой и проектной деятельности;
- обучающийся развивает эмоционально-ценностное отношение к окружающему миру;

- обучающийся активно использует язык изобразительного искусства и возможности различных художественных материалов для освоения содержания образовательной программы (литература, окружающий мир, родной язык и др.);
- обучающийся знает основные этапы создания творческого продукта – препродакшн, продакшн, постпродакшн;
- обучающийся знает несколько ресурсов (в том числе профессиональных) для размещения своих творческих проектов.

#### *Предметные*

- обучающийся знает основные термины и понятия, используемые в анимационном производстве и использует их в практической деятельности, может правильно интерпретировать поставленную задачу;
- обучающийся знает историю аналоговой анимации, ее особенности и используемые инструменты, оборудование и ПО для съемки и монтажа, базовые законы движения;
- обучающийся снимает последовательную (покадровую) перекладную анимацию и умеет фазовать на кальке, монтирует результат в Adobe Premiere;
- обучающийся знает историю 2D анимации, ее особенности и используемые инструменты, оборудование и ПО для анимации и рисования;
- обучающийся создает 2D анимацию, используя автоматическое движение и key framing, подготовив предварительно персонажа и фон в Photoshop;
- обучающийся знает историю анимационной режиссуры, процессы, владеет технологической цепочкой преподакшн анимационного фильма;
- обучающийся может самостоятельно осуществить процесс анимационной режиссуры: продумать идею, нарисовать раскадровку, сделать аниматик на ее основе;
- обучающийся может организовать производство анимационного фильма: осуществить художественную постановку, изготовление фонов, персонажей и анимацию;
- обучающийся может организовать post-production анимационного фильма в Adobe Premiere: монтаж, спецэффекты, работа со звуком.

### **Оценочные и методические материалы**

#### **Оценочные материалы**

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся: текущий, промежуточный и итоговый контроль.

*Текущий контроль* – оценка уровня и качества освоения тем разделов программы и личностных качеств обучающихся; осуществляется на занятиях в течение всего периода освоения программы.

*Промежуточный контроль* – оценка уровня и качества освоения обучающимися дополнительной общеразвивающей программы в конце каждого модуля.

*Итоговый контроль* – оценка уровня и качества освоения обучающимися дополнительной общеразвивающей программы по завершению всего периода обучения по программе.

Диагностика уровня личностного развития обучающихся проводится по следующим параметрам: умение слушать, умение выделить главное, умение планировать, умение ставить задачи, культура речи, самоконтроль, воля, выдержка, самооценка, мотивация, социальная адаптация.

Формами контроля являются: педагогическое наблюдение, выполнение практических и творческих заданий педагога, анализ на каждом занятии педагогом и обучающимися качества выполнения практических и творческих работ, итоговые презентации в конце каждого модуля.

Формы фиксации результатов: видеозапись презентаций, анимационные фильмы, портфолио, отзывы (обучающихся, родителей/законных представителей, гостей ШКИ).

### Методическое обеспечение программы

| № п/п     | Раздел или тема программы   | Формы занятий   | Приемы и методы организации образовательного процесса  | Формы подведения итогов                                | Методические материалы, оборудование и необходимые материалы                                      |
|-----------|---|---|--|--|---|
| <b>1.</b> | <b>Модуль 1. Создание музыкальной композиции и DJ сета (современная электронная музыка).</b>                |   |  |  |   |
| 1.1.      | Краткая история музыки.   | Инструктаж по технике безопасности.<br>Интерактивная лекция.<br>Практическое занятие. | Инструктаж.<br>Презентация.<br>Групповая работа.<br>Индивидуальная работа.<br>Взаимное обучение. | Интерактивное тестирование.<br>Например, тест на даты. | Памятка по работе с оборудованием.<br>Компьютер, проектор, экран.<br>Звуковые мониторы, наушники. |
| 1.2.      | Краткая история развития современной и электронной музыки.  | Интерактивная лекция.<br>Практическое занятие.  | Презентация.<br>Групповая работа.<br>Индивидуальная работа.<br>Взаимное обучение.                | Опрос. Рефлексия.                                      | Компьютер, проектор, экран.<br>Звуковые мониторы, наушники.                                       |
| 1.3       | Особенности и различия современных электронных жанров.  | Интерактивная лекция.<br>Практическое занятие.  | Презентация.<br>Групповая работа.<br>Индивидуальная работа.<br>Взаимное обучение.                | Обратная связь по выбору библиотеки и жанра.           | Компьютер, проектор, экран.<br>Звуковые мониторы, наушники.                                       |
| 1.4       | Физика звука. Введение.<br>Краткая музыкальная теория.  | Интерактивная лекция.<br>Практическое занятие.  | Презентация.<br>Групповая работа.<br>Индивидуальная работа.<br>Взаимное обучение.                | Интерактивное Тестирование. Выполнение заданий.        | Компьютер, проектор, экран.<br>Звуковые мониторы, наушники.                                       |
| 1.5       | Основы работы в Ableton Live, Ableton Push 2. Выбор музыкального жанра для первого индивидуального проекта. | Интерактивная лекция.<br>Практическое занятие.  | Презентация.<br>Групповая работа.<br>Индивидуальная работа.<br>Взаимное обучение.                | Рефлексия.   | Компьютер, проектор, экран.<br>Звуковые мониторы, наушники.<br>Ableton Push 2. Миди клавиатура.   |
| 1.6       | Структура трека.  | Интерактивная лекция.<br>Практическое занятие.  | Презентация.<br>Групповая работа.<br>Индивидуальная работа.<br>Взаимное обучение.                | Набор треков в разных жанрах.                          | Компьютер, проектор, экран.<br>Звуковые мониторы, наушники.<br>Ableton Push 2. Миди клавиатура.   |

|      |  |  |   |  |  |
|------|--|--|---|--|--|
| 1.7  | Варпинг. Ресэмплинг. Режим Loop. Автоматизация. Группирование. Запись.   | Интерактивная лекция. Практическое занятие. Игра на музыкальном инструменте или контроллере. | Презентация. Групповая работа. Индивидуальная работа. Взаимное обучение.      | Интерактивное тестирование.  | Компьютер, проектор, экран. Звуковые мониторы, наушники. Ableton Push 2. Миди клавиатура. Синтезатор.                        |
| 1.8  | Стили современной музыки.  | Интерактивная лекция. Практическое занятие.  | Презентация. Групповая работа. Индивидуальная работа. Работа с оборудованием. | Викторина. Библиотека музыкальных сэмплов.                           | Компьютер, проектор, экран. Звуковые мониторы, наушники. Ableton Push 2. Миди клавиатура.                                    |
| 1.9  | Работа с частотным балансом трека. Эквализация.  | Интерактивная лекция. Практическое занятие. Игра на музыкальном инструменте или контроллере. | Презентация. Групповая работа. Индивидуальная работа. Работа с оборудованием. | Оценка этапа работы.   | Компьютер, проектор, экран. Звуковые мониторы, наушники. Ableton Push 2. Миди клавиатура. Синтезатор.                        |
| 1.10 | Работа с динамикой. Компрессия.  | Интерактивная лекция. Практическое занятие. Игра на музыкальном инструменте или контроллере. | Презентация. Групповая работа. Индивидуальная работа. Работа с оборудованием. | Оценка этапа работы.   | Компьютер, проектор, экран. Звуковые мониторы, наушники. Ableton Push 2. Миди клавиатура. Синтезатор.                        |
| 1.11 | Групповая обработка дорожек. Сведение.   | Интерактивная лекция. Практическое занятие.  | Презентация. Групповая работа. Индивидуальная работа. Работа с оборудованием. | Проверка качества сведения музыкальной композиции. Обратная связь.   | Компьютер, проектор, экран. Звуковые мониторы, наушники. Ableton Push 2. Миди клавиатура. Синтезатор.                        |
| 1.12 | Мастеринг. Презентация индивидуального проекта.  | Интерактивная лекция. Практическое занятие.  | Презентация. Групповая работа. Индивидуальная работа. Работа с оборудованием. | Проверка качества мастеринга музыкальной композиции. Обратная связь. | Компьютер, проектор, экран. Звуковые мониторы, наушники. Ableton Push 2. Миди клавиатура. Синтезатор.                        |
| 1.13 | Введение ко второму индивидуальному проекту: Создание DJ сета с использованием композиций в современном электронном жанре. | Интерактивная лекция. Практическое занятие.  | Презентация. Групповая работа. Индивидуальная работа. Работа с оборудованием. | Интерактивное тестирование.  | Компьютер, проектор, экран. Звуковые мониторы, наушники. DJ карманы, винил карманы, DJ контроллер, миди контроллер, ноутбук. |

|      |   |  |  |   |  |
|------|---|--|--|---|--|
|      | История мировой и Российской DJ сцены.          |  |  |   |  |
| 1.14 | DJ оборудование, особенности работы.            | Интерактивная лекция.<br>Практическое занятие.<br>Работа на DJ оборудовании. | Презентация.<br>Групповая работа.<br>Индивидуальная работа.<br>Работа с оборудованием. | Набор DJ миксов в различных современных жанрах. | Компьютер, проектор, экран.<br>Звуковые мониторы, наушники.<br>DJ карманы, винил карманы, DJ контроллер, миди контроллер, ноутбук. |
| 1.15 | Музыкальные носители. Vinyl, Tape, CD, Digital. | Интерактивная лекция.<br>Практическое занятие.<br>Работа на DJ оборудовании. | Презентация.<br>Групповая работа.<br>Индивидуальная работа.<br>Работа с оборудованием. | Интерактивное тестирование.                     | Компьютер, проектор, экран.<br>Звуковые мониторы, наушники.<br>DJ карманы, винил карманы, DJ контроллер, миди контроллер, ноутбук. |
| 1.16 | Основные техники сведения треков.               | Интерактивная лекция.<br>Практическое занятие.<br>Работа на DJ оборудовании. | Презентация.<br>Групповая работа.<br>Индивидуальная работа.<br>Работа с оборудованием. | Оценка проб различных техник сведения.          | Компьютер, проектор, экран.<br>Звуковые мониторы, наушники.<br>DJ карманы, винил карманы, DJ контроллер, миди контроллер, ноутбук. |
| 1.17 | Pioneer CDJ2000NXS2.                            | Интерактивная лекция.<br>Практическое занятие.<br>Работа на DJ оборудовании. | Презентация.<br>Групповая работа.<br>Индивидуальная работа.<br>Работа с оборудованием. | Рефлексия.                                      | Компьютер, проектор, экран.<br>Звуковые мониторы, наушники.<br>DJ карманы, винил карманы, DJ контроллер, миди контроллер, ноутбук. |
| 1.18 | Pioneer DJM900NXS2.                             | Интерактивная лекция.<br>Практическое занятие.<br>Работа на DJ оборудовании. | Презентация.<br>Групповая работа.<br>Индивидуальная работа.<br>Работа с оборудованием. | Рефлексия.                                      | Компьютер, проектор, экран.<br>Звуковые мониторы, наушники.<br>DJ карманы, винил карманы, DJ контроллер, миди контроллер, ноутбук. |
| 1.19 | NI Tracktor Kontrol S2 MK3                      | Интерактивная лекция.<br>Практическое занятие.<br>Работа на DJ оборудовании. | Презентация.<br>Групповая работа.<br>Индивидуальная работа.<br>Работа с оборудованием. | Рефлексия.                                      | Компьютер, проектор, экран.<br>Звуковые мониторы, наушники.<br>DJ карманы, винил карманы, DJ контроллер, миди контроллер, ноутбук. |

|           |  |  |   |   |  |
|-----------|--|--|---|---|--|
| 1.20      | Тайм-код винил. Техники сведения.  | Интерактивная лекция. Практическое занятие. Работа на DJ оборудовании. | Презентация. Групповая работа. Индивидуальная работа. Работа с оборудованием. | Презентация.  | Компьютер, проектор, экран. Звуковые мониторы, наушники. DJ карманы, винил карманы, DJ контроллер, миди контроллер, ноутбук. |
| 1.21      | Обзор музыкальной индустрии (радио, телевидение, интернет).  | Интерактивная лекция. Мини-исследование.                               | Презентация. Групповая работа. Индивидуальная работа.                         | Обсуждение.   | Компьютер, проектор, экран. Звуковые мониторы, наушники.   |
| 1.22      | Агентства, лейблы, концерты.   | Интерактивная лекция.  | Презентация. Групповая работа. Индивидуальная работа.                         | Обсуждение.   | Компьютер, проектор, экран. Звуковые мониторы, наушники.   |
| 1.23      | Дистрибуция, стриминг, монетизация, авторские права.   | Интерактивная лекция.  | Презентация. Групповая работа. Индивидуальная работа.                         | Обсуждение.   | Компьютер, проектор, экран. Звуковые мониторы, наушники.   |
| <b>2.</b> | <b>Модуль 2. Сведение музыки (студийная звукорежиссура).</b>   |  |   |   |  |
| 2.1       | Введение. Архитектура современной цифро-аналоговой студии. Секвенсоры. Настройка проекта, начало работы. | Интерактивная лекция. Практическое занятие.                            | Презентация. Групповая работа. Индивидуальная работа. Работа с оборудованием. | Групповая рефлексия. У каждого обучающегося будет подготовленный к работе проект.   | Компьютер, проектор, экран. Звуковые мониторы, наушники. Звуковая карта, миди клавиатура.                                    |
| 2.2       | Применение AUX в маршрутизации сигналов. Создание мониторингового микса.                                 | Интерактивная лекция. Практическое занятие.                            | Демонстрация работы с оборудованием. Индивидуальная работа.                   | Проверка собранных AUX малыми группами и преподавателем. По итогу раздела у каждого обучающегося будет собрано несколько вариантов Aux подключения. | Компьютер, проектор, экран. Звуковые мониторы, наушники. Звуковая карта.   |
| 2.3       | Виды микрофонов, цифровые технологии передачи сигнала.   | Интерактивная лекция. Практическое занятие.                            | Демонстрация работы с оборудованием. Работа в малых группах.                  | Групповая рефлексия. Групповая проверка собранных микрофонных систем для разных записей. По   | Компьютер, проектор, экран. Звуковые мониторы, наушники. Звуковая карта, микрофоны.  |

|     |   |   |                                    |  |   |
|-----|---|---|------------------------------------|--|---|
|     |   |   |                                    | итогу раздела, каждый обучающийся будет знать виды микрофонов и несколько типовых вариантов расстановки микрофонов.      | Схемы подключения микрофонов.<br>Схемы направленности микрофонов  |
| 2.4 | Запись вокала.  | Мастер класс.<br>Практическая работа.       | Групповая работа всех обучающихся. | Групповая рефлексия.<br>Прослушивание,<br>Оценка общего результата записи.   | Звуковые мониторы, наушники.<br>Звуковая карта, микрофоны.<br>Усилитель для наушников, звуковая кабина.<br>Схема подключения вокального тракта. |
| 2.5 | Файловый менеджмент проекта.<br>Инструментарий звукорежиссера. Изучение<br>инструментария. Сведение.<br>Вокал/Минус 1 часть | Лекция.<br>Практическое занятие.            | Индивидуальная работа.             | Групповая проверка всех результатов.   | Звуковые мониторы, наушники.<br>Компьютер, звуковая карта.  |
| 2.6 | Сведение. Вокал/Минус 2 часть.  | Лекция.<br>Практическое занятие.            | Индивидуальная работа.             | Групповая проверка всех результатов. По прохождению темы у каждого будет свой законченный проект в виде готовой песни.   | Звуковые мониторы, наушники.<br>Компьютер, звуковая карта.  |
| 2.7 | Устройство домашней студии,<br>организация рабочего пространства  | Лекция.<br>Практическое занятие.            | Индивидуальная работа.             | Рефлексия.<br>По окончанию темы у каждого обучающегося будет свой проект домашней студии.                                | Компьютер.  |
| 2.8 | Концепция создания коммерчески успешного трека.<br>Способы анализа фонограмм.   | Интерактивная лекция.                       | Групповая и индивидуальная работа. | Рефлексия. У каждого обучающегося по прохождению раздела, будет сделана таблица с критериями оценки звучания фонограммы. | Звуковые мониторы, наушники.<br>Компьютер, звуковая карта.  |
| 2.9 | Карта эмоциональных состояний.  | Интерактивная лекция, практическое занятие. | Групповая и индивидуальная работа. | Рефлексия.   | Звуковые мониторы, наушники.<br>Компьютер, звуковая карта.  |



|      |  |   |                        |   |   |
|------|--|---|------------------------|---|---|
| 2.10 | Работа с мультитреком.   | Интерактивная лекция, практическое занятие. | Индивидуальная работа. | Проверка задания. У каждого обучающегося по прохождению темы будет сделана эквализация в соответствии с частотным балансом и художественным замыслом.   | Звуковые мониторы, наушники. Компьютер, звуковая карта. |
| 2.11 | Приборы динамической обработки, виды компрессии.                           | Интерактивная лекция, практическое занятие. | Индивидуальная работа. | Рефлексия. Групповая проверка результатов. У каждого обучающегося по прохождению темы будет сделана динамическая обработка в соответствии с динамическим балансом и художественным замыслом.  | Звуковые мониторы, наушники. Компьютер, звуковая карта. |
| 2.12 | Анализ и моделирование акустической среды. Построение звукового ландшафта. | Интерактивная лекция, практическое занятие. | Индивидуальная работа. | Рефлексия. Групповая проверка результатов. Каждый обучающийся по прохождению темы расположит объекты (звуки) в программе Cubase в соответствии со своим планом расстановки объектов в пространстве и научится использовать временные эффекты обработки звука. | Звуковые мониторы, наушники. Компьютер, звуковая карта. |
| 2.13 | Звуковой дизайн трека.   | Интерактивная лекция, практическое занятие. | Индивидуальная работа. | Рефлексия. Групповая проверка результатов. Каждый обучающийся научится делать несколько звуковых спецэффектов.  | Звуковые мониторы, наушники. Компьютер, звуковая карта. |
| 2.14 | Финальный микс. Автоматизация.   | Интерактивная лекция, практическое занятие. | Индивидуальная работа. | Рефлексия. Групповая проверка результатов. У каждого обучающегося будет сведенная песня   | Звуковые мониторы, наушники. Компьютер, звуковая карта. |

|      |   |   |                         |   |   |
|------|---|---|-------------------------|---|---|
| 2.15 | Мастеринг. Подготовка трека к публикации.                                 | Интерактивная лекция, практическое занятие.               | Индивидуальная работа.  | Рефлексия. Групповая проверка результатов. У каждого обучающегося будет готовая песня к публикации.           | Звуковые мониторы, наушники. Компьютер, звуковая карта.       |
| 2.16 | Психоакустика. Физика звука.  | Интерактивная лекция, практическое занятие.               | Групповая работа.       | Обсуждение.   | Звуковые мониторы, наушники. Компьютер, звуковая карта.       |
| 2.17 | Звук в кино, телевидении, рекламе.  | Интерактивная лекция, практическое занятие.               | Индивидуальная работа.  | Групповая проверка. У каждого обучающегося по прохождению темы будет сделан звук к видео. по сценарному плану | Звуковые мониторы, наушники. Компьютер, звуковая карта.       |
| 2.18 | Принципы работы с живым звуком. Обзор пульта.                             | Интерактивная лекция, практическое занятие, мастер класс. | Работа в малых группах. | Обсуждение.   | Микшерный пульт, компьютер, акустические мониторы, микрофоны. |
| 2.19 | Запись живых инструментов.  | Интерактивная лекция, практическое занятие, мастер класс. | Групповая работа.       | Саунд чек.  | Микшерный пульт, компьютер, акустические мониторы, микрофоны. |
| 2.20 | Особенности вокальной линии в живом звуке.                                | Интерактивная лекция, практическое занятие, мастер класс. | Работа в малых группах. | Выполнение задания.   | Микшерный пульт, компьютер, акустические мониторы, микрофоны. |
| 2.21 | Настройка мастер шины. Мульти бенд компрессия. Мульти бенд лимитирование. | Интерактивная лекция, практическое занятие, мастер класс. | Индивидуальная работа.  | Выполнение задания.   | Микшерный пульт, компьютер, акустические мониторы.            |
| 2.22 | Запись звука на съемочной площадке.                                       | Практическое занятие.                                     | Работа в малых группах. | Выполнение задания.   | Микшерный пульт, компьютер, акустические мониторы.            |

|     |  |   |                         |  |  |
|-----|--|---|-------------------------|--|--|
| 3.  | <b>Модуль 3. Создание звукового дизайна для фрагмента фильма (звуковой дизайн).</b>                                  |   |                         |  |  |
| 3.1 | Введение. Настройка проекта, начало работы. Применение AUX в маршрутизации сигналов. Создание мониторингового микса. | Интерактивная лекция, практическое занятие. | Индивидуальная работа.  | Проверка собранных AUX малыми группами и педагогом.<br>По итогу темы у каждого обучающегося будет собрано несколько вариантов Aux подключения. | Компьютер, наушники, звуковая карта.                                   |
| 3.2 | Инструментарий звукорежиссера.   | Интерактивная лекция, практическое занятие. | Индивидуальная работа.  | Опрос. Рефлексия. По итогу занятия, Каждый обучающийся будет знать инструментарий работы со звуком и уметь его изменять.                       | Компьютер, наушники, звуковая карта, акустические мониторы.            |
| 3.3 | Иллюзия пространства. Автоматизация процессов редактирования звука.  | Интерактивная лекция, практическое занятие. | Индивидуальная работа.  | Обсуждение.  | Компьютер, наушники, звуковая карта, акустические мониторы.            |
| 3.4 | Создание карты микса и звукового сценария.   | Интерактивная лекция, практическое занятие. | Индивидуальная работа.  | Составление карты.   | Компьютер.   |
| 3.5 | Запись транзистентных, магнитных шумов, шумотеки.  | Интерактивная лекция, практическое занятие. | Работа в малых группах. | Сбор собственной библиотеки звуков.  | Компьютер, наушники, звуковая карта, акустические мониторы, микрофоны. |
| 3.6 | Создание звукового ландшафта для выбранного сюжета.  | Интерактивная лекция, практическое занятие. | Индивидуальная работа.  | Опрос. Рефлексия.  | Компьютер, наушники, звуковая карта, акустические мониторы.            |
| 3.7 | Звуковые форматы в видеотрансляции. Подготовка материала к публикации.   | Интерактивная лекция, практическое занятие. | Индивидуальная работа.  | Обратная связь. Рефлексия.   | Компьютер, наушники, звуковая карта, акустические мониторы.            |
| 3.8 | Звуковой бренд. Создание звуков для игр, приложений, рекламы, монтажа видео.   | Интерактивная лекция, практическое занятие. | Групповая работа.       | Рефлексия. По итогу занятия обучающиеся укрепят свои навыки создания уникальных  | Компьютер, наушники, звуковая карта, акустические мониторы, рекордеры. |

|      |  |   |                        |   |   |
|------|--|---|------------------------|---|---|
|      | Создание звуковых спецэффектов.                      |   |                        | звуков и соберут небольшую библиотеку   |   |
| 3.9  | Озвучка видеоряда.                                   | Интерактивная лекция, практическое занятие. | Индивидуальная работа. | Тестовое задание. По итогу занятия каждый обучающийся сделать звук к видеоряду. | Компьютер, наушники, звуковая карта, акустические мониторы.                       |
| 3.10 | Саунд дизайн вокала.                                 | Интерактивная лекция, практическое занятие. | Групповая работа.      | Тестовое задание. Обучающийся научится создавать голосовые эффекты.             | Компьютер, наушники, звуковая карта, акустические мониторы, микрофоны.            |
| 3.11 | Чек-лист. Планирование записи для выбранного сюжета. | Интерактивная лекция, практическое занятие. | Индивидуальная работа. | Чек-лист.   | Компьютер.  |
| 3.12 | Запись на съемочной площадке.                        | Интерактивная лекция, практическое занятие. | Групповая работа.      | Групповая рефлексия.  | Компьютер, наушники, звуковая карта, акустические мониторы, микрофоны, рекордеры. |
| 3.13 | Пространственные шумы. Запись на улице.              | Интерактивная лекция, практическое занятие. | Групповая работа.      | Подготовка к заданию.   | Компьютер, наушники, звуковая карта, акустические мониторы, микрофоны.            |
| 3.14 | Запись в уличной среде для выбранного сценария.      | Интерактивная лекция, практическое занятие. | Групповая работа.      | Обратная связь от педагога.   | Компьютер, наушники, звуковая карта, акустические мониторы, микрофоны.            |
| 3.15 | Запись звуковых материалов работа с библиотекой      | Интерактивная лекция, практическое занятие. | Индивидуальная работа. | Сборка материалов.  | Компьютер, наушники, звуковая карта, акустические мониторы.                       |
| 3.16 | Редактирование звукового материала.                  | Интерактивная лекция, практическое занятие. | Индивидуальная работа. | Обсуждение результатов работы.  | Компьютер, наушники, звуковая карта, акустические мониторы.                       |
| 3.17 | Сведение сюжета. подготовка к выпуску.               | Интерактивная лекция, практическое занятие. | Индивидуальная работа. | Рефлексия.  | Компьютер, наушники, звуковая карта, акустические мониторы.                       |

|           |  |                       |  |                                       |  |
|-----------|--|-----------------------|--|---------------------------------------|--|
| <b>4.</b> | <b>Модуль 4. Межстудийный проект «Кто ты в мире будущего?»</b> |                       |  |                                       |  |
| 4.1.1     | Фотоискусство и видеоискусство в мире виртуальной реальности.  | Практическое занятие. | Презентация.<br>Демонстрация.<br>Мозговой штурм.<br>Групповая работа.                                    | Рефлексия.<br>Обсуждение результатов. | Телевизор, компьютер.  |
| 4.1.2     | Драматургия виртуальной реальности.                            | Практическое занятие. | Групповая работа.  | Рефлексия.<br>Обсуждение результатов. | Телевизор, компьютер.  |
| 4.1.3     | Дизайн персонажей и дизайн среды.                              | Практическое занятие. | Групповая работа.  | Рефлексия.<br>Обсуждение результатов. | Телевизор, компьютер.  |
| 4.2.1     | Работа над звуковым ландшафтом.                                | Практическое занятие. | Презентация.<br>Демонстрация.<br>Мозговой штурм.<br>Групповая работа.                                    | Рефлексия.<br>Обсуждение.             | Телевизор, рабочие станции, звукозаписывающее оборудование                                       |
| 4.2.2     | Запись диалогов персонажей.                                    | Практическое занятие. | Презентация.<br>Демонстрация.<br>Самостоятельная работа с оборудованием.<br>Групповая работа.            | Рефлексия.<br>Обсуждение.             | Телевизор, компьютер, рабочие станции, звукозаписывающая кабина, звукозаписывающее оборудование. |
| 4.2.3     | Работа над музыкальным оформлением продукта.                   | Практическое занятие. | Демонстрация.<br>Работа в малых группах.<br>Самостоятельная работа с оборудованием.<br>Групповая работа. | Рефлексия. Обсуждение результатов.    | Телевизор, компьютер, вспомогательное оборудование, рабочие станции.                             |
| 4.3.1     | Создание основного видеоряда спектакля. Препродакшн            | Практическое занятие. | Презентация.<br>Демонстрация.<br>Самостоятельная работа с оборудованием.<br>Групповая работа.            | Рефлексия. Обсуждение.                | Телевизор, компьютер, рабочие станции  |

|       |   |                       |  |                                       |  |
|-------|---|-----------------------|--|---------------------------------------|--|
| 4.3.2 | Создание основного видеоряда спектакля. Продажки.     | Практическое занятие. | Презентация.<br>Демонстрация.<br>Работа в малых группах.<br>Самостоятельная работа с оборудованием.                      | Рефлексия.<br>Обсуждение результатов. | Телевизор, компьютер, камеры, вспомогательное оборудование, рабочие станции. |
| 4.3.3 | Создание основного видеоряда спектакля. Постпродакшн. | Практическое занятие. | Презентация.<br>Демонстрация.<br>Работа в малых группах.<br>Самостоятельная работа с оборудованием.<br>Групповая работа. | Рефлексия.<br>Обсуждение результатов. | Телевизор, компьютер, рабочие станции.                                       |
| 4.4.1 | Фотосессии для продвижения и оформления продукта.     | Практическое занятие. | Работа в малых группах.<br>Самостоятельная работа с оборудованием.<br>Групповая работа.                                  | Рефлексия.<br>Обсуждение результатов  | Фотооборудование, компьютер.   |
| 4.4.2 | Подготовка к конструированию виртуальной реальности   | Практическое занятие. | Групповая работа.  | Рефлексия.<br>Обсуждение результатов  | Телевизор, компьютер, рабочие станции.                                       |
| 4.4.3 | Создание виртуальной среды на основе видеоматериала   | Практическое занятие. | Работа в малых группах.<br>Самостоятельная работа с оборудованием.<br>Групповая работа.                                  | Рефлексия.<br>Обсуждение результатов  | Телевизор, компьютер, рабочие станции.                                       |
| 4.4.4 | Обогащение виртуальной среды                          | Практическое занятие. | Презентация.<br>Демонстрация.<br>Работа в малых группах.<br>Самостоятельная работа с оборудованием.                      | Рефлексия.<br>Обсуждение результатов  | Телевизор, компьютер, рабочие станции.                                       |
| 4.4.5 | Создание и оформление интерфейса                      | Практическое занятие. | Презентация.<br>Демонстрация.<br>Групповая работа.   | Рефлексия.<br>Обсуждение результатов  | Телевизор, компьютер, рабочие станции.                                       |
|       | Обсуждение и просмотр проекта.                        | Практическое занятие. | Самостоятельная работа с оборудованием.  | Рефлексия.<br>Обсуждение результатов  | Телевизор, компьютер, рабочие станции.                                       |

## **Интернет источники**

1. Информационная библиотека для звукорежиссеров и любителей  
<https://soundmain.ru/>
2. Библиотека ресурсов для обучения звукорежиссуре <https://mixwiththemasters.com>
3. Вебинары и тьюториалы по звукорежиссуре <https://www.puremix.net>

## **Литература**

### **Литература для педагога:**

1. Белунцов В. Звук на компьютере. Трюки и эффекты. СПб.: Питер, 2005. 448 с.
2. Вахромеев В. А. Элементарная теория музыки. М.: Музыка, 2022. 256 с.
3. Гибсон Д. Искусство сведения. 2007. Электронный документ, 162 с.
4. Гиршович Л. Об уличном музицировании как следствии высокопрофессионального обучения детей музыке // Иностранная литература. № 2, 2005.
5. Живайкин П. Стратегия и тактика компьютерной аранжировки. 2000. 7 с.
6. Искусство аранжировки в MIDI. Как делать аранжировку. 2007. 13 с.
7. Костелянец Р. Разговоры с Кейджем, 2015. 400 с.
8. Мангрум Г. Десять шагов к звуковому пейзажу. Электронный документ, 3 с.
9. Манулкина О. От Айвза до Адамса, 2010. 784 с.
10. Основы тембровой коррекции. Электронный документ, 5 с.
11. Петелин Р., Петелин Ю. Сочинение и аранжировка музыки на компьютере. СПб., 2009. 608 с.
12. Росс А. Дальше – Шум. 2012. 560 с.
13. Сильвестров В. Дождаться музыки. 2010. 368 с.
14. Уайт П. Творческая звукозапись. М., 2012. 63 с.
15. Фомченков И. Можно ли оживить midi композиции. 1999. 4 с.

### **Литература для учащихся:**

1. Белунцов В. Звук на компьютере. Трюки и эффекты. СПб.: Питер, 2005.
2. Бирн Д. Как работает музыка. М.: Альпина нонфикшн, 2020.
3. Вахромеев В. А. Элементарная теория музыки. М.: Музыка, 2022.
4. Гибсон Д. Искусство сведения. Warner Books, 2007.
5. Кандаурова Л. Как слушать музыку. М.: Альпина Паблишер, 2020.
6. Ньюэлл Ф. Project-студии – маленькие студии для великих записей. В.: Винница, 2002.
7. Ставроу М.П. Сведение разумом. М.: Октябрь, 2003.

### **Литература для родителей:**

1. Ганкин Л. Ясно-понятно/музыка. М.: Bookmate Originals, 2020.
2. Дэвид Бирн. Как работает музыка. М.: Альпина Паблишер, 2020.
3. Джон Сибрук. Машина песен. Внутри фабрики хитов. М.: Ad Marginem, Институт музыкальных инициатив, 2022.
4. Стейнберг Л. Переходный возраст. Не упusti момент. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2017.