

Установа адукацыі

«Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт культуры і мастацтваў»

Факультэт мастацкай культуры

Кафедра рэжысуры

УЗГОДНЕНА

Загадчык кафедры

 Н.В.Петухова

_____ 2022 г.

УЗГОДНЕНА

Дэкан факультэта

 А.В.Пагоцкая

_____ 2022 г.

ВУЧЭБНА-МЕТАДЫЧНЫ КОМПЛЕКС
ПА ВУЧЭБНАЙ ДЫСЦЫПЛІНЕ

ІНФАРМАЦЫЙНЫЯ ТЭХНАЛОГІІ Ў РЭЖЫСУРЫ ЭСТРАДЫ

на спецыяльнасці

1-17 01 05 Рэжысура свят (панамрамках)

Складальнік:

Шык К.І., выкладчык кафедры рэжысуры

Разгледжана і зацверджана
на пасяджэнні Савета факультэта
(пратакол № 5 ад 19.12.2022 г.)

Рэцэнзенты:

І.А. Алексніна, загадчык кафедры тэатральнай творчасці ўстанова адукацыі «Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт культуры і мастацтваў», кандыдат мастацтвазнаўства, дацэнт;

В.У. Катавіцкі, загадчык кафедры рэжысуры ўстанова адукацыі «Беларуская дзяржаўная акадэмія мастацтваў», дацэнт

Складальнік:

Шык К.І. старшы выкладчык кафедры рэжысуры

ЗМЕСТ

1. ТЛУМАЧАЛЬНАЯ ЗАПІСКА
2. ПРАКТЫЧНЫ РАЗДЗЕЛ
 - 2.1. Тэматыка і канспекты практычных заняткаў
 - 2.2. Тэматыка і метадычныя ўказанні дасамастойнай работы
3. РАЗДЗЕЛ КАНТРОЛЮ ВЕДАЎ
 - 3.1. Пытанні да заліку
 - 3.2. Крытэрыі ацэнкі ўзроўню ведаў і ўменняў студэнтаў
4. ДАПАМОЖНЫ РАЗДЗЕЛ
 - 4.1. Вучэбная праграма
 - 4.2. Вучэбна-метадычная карта вучэбнай дысцыпліны
 - 4.3 Літаратура
 - 4.4 Рэкамендаваныя метады навучання
 - 4.5 Пералік рэкамендаваных сродкаў дыягностыкі

ТЛУМАЧАЛЬНАЯ ЗАПІСКА

Вузэбна-метадычны комплекс “Інфармацыйныя тэхналогіі ў рэжысуры эстрады” распрацаваны для студэнтаў, якія атрымліваюць адукацыю па спецыяльнасці “*Рэжысура свят (па напярмках)*”.

Развіццё рэжысуры эстрады немагчымае без дасягненняў сучасных інфармацыйных тэхналогій, якія дазваляюць стварыць новы мастацкі сінтэз у сцэнаграфічных рашэннях. Дамінантным сродкам выразнасці сёння становяцца светлавае афармленне, выкарыстанне розных экранаў і відэапраекцый, якія кіруюцца камп’ютарнымі сістэмамі. Дзякуючы гэтым сродкам ствараецца пэўная атмасфера, неабходная падчас сцэнічнага дзеяння. Дынамічная колера-светлавая партытура дазваляе прасачыць кожнае адценне эмацыйна-сэнсавай структуры мастацкай выявы. Сучасны працэс прымянення інфармацыйных тэхналогій у рэжысуры эстрады вельмі разнастайны і патрабуе адпаведнай падрыхтоўкі рэжысёра да такой творчай дзейнасці, а таксама тэхнічнага аснашчэння пляцоўкі.

Сёння інфармацыйныя тэхналогіі ў рэжысуры эстрады знаходзяцца на новым этапе развіцця, які можна ахарактарызаваць як этап інавацыйнага афармлення сцэнічнай прасторы. Новыя тэхналогіі дазваляюць убачыць мастацкі сінтэз у сучасных рэжысёрскіх рашэннях. Рэжысёры сёння вырашаюць адну з асноўных задач, якую паставілі перад імі рэаліі сучаснай культуры – неабходнасць сумяшчаць высокатэхналагічную цывілізацыю і суіснаванне ў ёй традыцыйных форм культуры. У сучаснай мастацкай прасторы развіццё інфармацыйных (мультымедычных, праекцыйных, аўдыёвізуальных) тэхналогій адбываецца вельмі дынамічна, яны становяцца запатрабаванымі многімі відамі мастацтва, у тым ліку рэжысёрскага. Новыя тэхналогіі ў большай ступені арыентаваны на стварэнне візуальных вобразаў, таму прымяненне іх у рэжысуры эстрады апраўдана з пункту гледжання ўніверсальнасці стварэння прадстаўлення ад ідэі, эскіза, макета да распрацоўкі дэкарацый.

У цяперашні час прапануецца вялізарны выбар тэхналагічнага абсталявання: праекцыйныя прыборы, сістэмы агучвання, відэамалюнка і святла. Шырокі выбар праграм для стварэння візуальных эскізаў у «праекцыйнай» сцэнаграфіі. Інфармацыйныя тэхналогіі аказваюць вялікі ўплыў на развіццё рэжысуры эстрады як віду мастацтва: з’яўляюцца новыя ўнікальныя формы прадстаўленняў, спецыфічныя тэхналогіі пастаноўчай творчасці. Сёння рэжысёры эстрады выкарыстоўваюць у сваіх прадстаўленнях розныя тэхнічныя, інтэрактыўныя сродкі выразнасці, што выводзіць інфармацыйныя тэхналогіі ў рэжысуры эстрады ў асобны прадмет вывучэння.

Выкладанне дысцыпліны дазваляе ў поўнай меры рэалізаваць міжпрадметныя сувязі, сфарміраваць у студэнтаў глыбокія веды і

практичныя навькі, выпрацаваць у іх аб'ектыўныя падыходы і знайсці шляхі вырашэння прымянення інфармацыйных тэхналогій у рэжысуры эстрады.

Адзін з важнейшых сучасных паказчыкаў якасці пастаноўкі – выкарыстанне інфармацыйных тэхналогій, таму рэжысёр – павінен быць спецыялістам, глыбока дасведчаным у гэтых пытаннях.

Мэта дысцыпліны – набыццё студэнтамі сістэмы ведаў, практычных навькаў і ўменняў па розных аспектах прымянення інфармацыйных тэхналогій у рэжысуры эстрады.

Задачы дысцыпліны:

- Разгледзець гісторыю ўкаранення інфармацыйных тэхналогій у рэжысуру эстрады;

- Прымяненне студэнтамі інфармацыйных тэхналогій у рэжысуры ў залежнасці ад маштабу прадстаўлення;

- Раскрыццё функцыянальных задач тэхнічных спецыялістаў і выканаўцаў разнастайных відаў работ падчас выкарыстання інфармацыйных тэхналогій;

- Выяўленне спосабаў вырашэння розных рэжысёрскіх задач з дапамогай інфармацыйных тэхналогій;

- Авалодванне практычнымі навькамі выкарыстання і ўкаранення інфармацыйных тэхналогій у рэжысуру эстрады.

У выніку вывучэння дысцыпліны “Інфармацыйныя тэхналогіі ў рэжысуры эстрады” студэнт павінен ведаць:

- гісторыю развіцця інфармацыйных тэхналогій у рэжысуры эстрады;

- структуру сучасных гукавых, светлавых сродкаў, мультымедыі, прэксцыі, спецэфектаў;

- тэхналогію прымянення інфармацыйных тэхналогій у рэжысуры;

- тэндэнцыі развіцця сучасных інфармацыйных тэхналогій у рэжысуры эстрады;

- методыку работы з тэхнічным спецыялістамі па ўкараненні інфармацыйных тэхналогій у рэжысуру эстрады.

павінен умець:

- рэалізаваць сваю мастацкую задуму з прымяненнем інфармацыйных тэхналогій;

- арганізаваць мастацка-творчы працэс па ўкараненні розных сучасных тэхналогій;

- вызначыць заданні тэхнічным спецыялістам па рапрацоўцы эскізаў і стварэння мастацка-дэкаратыўнага афармлення, увасабленні гукавога афармлення з дапамогай інфармацыйных тэхналогій;

- праводзіць кансультацыі са знаўцамі ў галіне навукі і тэхнікі, спецыялістамі па спецэфектах;

- ажыццяўляць кантроль усіх відаў работ па арганізацыі і ўвасабленні

інфармацыйных тэхналогій;

- карыстацца навуковай, метадычнай і даведачнай літаратурай па пытаннях інфармацыйных тэхналогій, прафесійнымі паняццямі і тэрміналогіяй.

павінен валодаць:

- методыкай прымянення інфармацыйных тэхналогій і адпаведнай службовай дакументацыяй;
- уменнем ствараць мультымедычныя, праекцыйныя, аўдыёвізуальныя мерапрыемствы;
- даследчымі навыкамі па рабоце з метадычнай і даведачнай літаратурай па пытаннях інфармацыйных тэхналогій.

Засваенне адукацыйнай праграмы па вучэбнай дысцыпліне «Інфармацыйныя тэхналогіі ў рэжысуры эстрады» павінна забяспечыць фарміраванне ў студэнтаў наступных акадэмічных кампетэнцый:

АК-1. Умець выкарыстоўваць базавыя навукова-тэарэтычныя веды для рашэння творчых задач.

АК-3. Валодаць даследчымі навыкамі.

АК-4. Умець працаваць самастойна.

АК-5. Быць здольным спараджаць новыя ідэі (валодаць крэатыўнасцю).

АК-6. Валодаць міждысцыплінарным падыходам пры вырашэнні праблем.

АК-7. Умець вучыцца, самастойна павышаць сваю кваліфікацыю на працягу жыцця.

Акрамя таго, спецыяліст павінен развіць наступныя сацыяльна-асобасныя кампетэнцыі:

САК-2. Быць здольным да сацыяльнага ўзаемадзеяння.

САК-4. Быць здольным да крытыкі і самакрытыкі.

САК-5. Умець працаваць у камандзе.

У працэсе вывучэння вучэбнай дысцыпліны «Інфармацыйныя тэхналогіі ў рэжысуры эстрады» будучы спецыяліст павінен валодаць прафесійнымі кампетэнцыямі:

ПК-1. Валодаць асновамі распрацоўкі прадстаўлення з прымяненнем інфармацыйных тэхналогій.

ПК-2. Фарміраваць мастацкі рэпертуар, умець працаваць з любым літаратурным матэрыялам пры стварэнні тэатралізаванага прадстаўлення.

ПК-3. Распрацоўваць і ўкараняць новыя крэатыўныя ідэі, новыя формы эстрадных форм.

ПК-4. Аналізаваць сучасны стан культуры і мастацтва і ўмела прагназаваць іх развіццё.

Арганізацыя і змест вучэбнага працэсу па дысцыпліне арыентуецца на блочна-модульную сістэму навучання, якая прыводзяць студэнта да заключных кантрольных заданняў.

Практычныя заняткі пашыраюць і замацоўваюць неабходны матэрыял. Падчас самастойнай работы студэнт сумесна з выкладчыкам прапрацоўвае вывучаны матэрыял і замацоўвае ў выкананні творчых заданняў.

Тэхналагічны інструментарый выкладчыка дысцыпліны, які спрыяе фарміраванню кампетэнцый, ўлічвае выкарыстанне наступных педагагічных тэхналогій і метадаў навучання: тэхналогіі вучэбна-даследчай дзейнасці і пошукавы метады - пры падрыхтоўцы кантрольных заданняў;

Для больш глыбокага засваення матэрыялу акрамя аўдыторных заняткаў праграма прадугледжвае азнаямленне студэнтаў з функцыяваннем праграм па стварэнні мультымедыя, а таксама тэхнікай сучасных традыцыйных і нетрадыцыйных сцэнічных пляцовак, работай рэжысёраў-мультымедыя тэатраў і канцэртных пляцовак, прагляд і аналіз эскізаў (у тым ліку электронных), чарцяжоў, малюнкаў святочных дзей, фота-відэамаатэрыялаў з запісамі розных мерапрыемстваў з пункту гледжання прымянення інфармацыйных тэхналогій. Тэхналагічны інструментарый выкладчыка дысцыпліны, які спрыяе фармаванню кампетэнцый, ўлічвае выкарыстанне наступных педагагічных тэхналогій і метадаў навучання:

- дыскусійныя метады (групавыя дыскусіі, мадэліраванне практычных сітуацый, аналіз сітуацый з практыкі і інш.);
- сенсітыўны трэнінг (трэніроўка самапазнання, рэгуляванне эмацыянальных адносін да сябе і калег);
- гульнявыя метады (імітацыйны, дзелавыя, ролевыя гульні, “генерацыя ідэй” і інш.)
- візуальныя метады (метады ілюстрацыі, дэманстрацыі, відэаметад).

На вывучэнне вучэбнай дысцыпліны «Інфармацыйныя тэхналогіі ў рэжысуры эстрады» для дзённай формы атрымання адукацыі ўсяго прадугледжана 42 практычных гадзіны.

Рэкамендуемая форма кантролю ведаў для дзённай формы атрымання адукацыі – залік у восьмым семестры.

II. ПРАКТЫЧНЫ РАЗДЗЕЛ.

2.1. Тэматыка і канспекты практычных заняткаў

УВОДЗІНЫ

Гуманітарныя даследаванні развіцця інфармацыйных тэхналогій не могуць абысці бокам разнастайнасць мастацкіх эксперыментаў з сучаснымі тэхналогіямі. Да такіх эксперыментаў, бяспрэчна, належыць большая частка свету сучаснага мастацтва ў тым ліку эстраднага. Тэхналогія як аснова формы і выразнасці ў рэжысуры выкарыстоўвалася яшчэ ў антычным тэатры, не кажучы ўжо пра ранні мадэрнізм. Усё XX ст. у тэатральнай сцэнаграфіі і выканальніцкіх мастацтвах у цэлым прайшло пад знакам укаранення тэхналагічных сістэм.

Мэта курса – набыццё студэнтамі сістэмы ведаў, практычных навыкаў і ўменняў па розных аспектах прымянення інфармацыйных тэхналогій у рэжысуры эстрады.

Задачы:

- Разгледзець гісторыю ўкаранення інфармацыйных тэхналогій у рэжысуру эстрады;
- Прымяненне студэнтамі інфармацыйных тэхналогій у рэжысуры ў залежнасці ад маштабу прадстаўлення;
- Раскрыццё функцыянальных задач тэхнічных спецыялістаў і выканаўцаў разнастайных відаў работ падчас выкарыстання інфармацыйных тэхналогій;
- Выяўленне спосабаў вырашэння розных рэжысёрскіх задач з дапамогай інфармацыйных тэхналогій;
- Авалодванне практычнымі навыкамі выкарыстання і ўкаранення інфармацыйных тэхналогій у рэжысуру эстрады.

Калі раней рэжысёр эстрады разглядаў інфармацыйныя тэхналогіі як другую з'яву, якая стаіць пасля кампазіцыйнай пабудовы, сцэнарыя, выканаўцаў, то ў цяперашні час інфармацыйныя тэхналогіі могуць з'яўляцца адным з асноўных фактараў стварэння запатрабаванага глядачамі прадстаўлення. Інфармацыйныя тэхналогіі імкнуцца надаць прадстаўленню адмысловую відовішчнасць, якая патрабуе ад рэжысёра разумення спецыяльных сцэнічных механізмаў, здольнасці бачыць ход змянення дэкарацый. Мець уяўленне пра сістэму экрану, лазерную анімацыю, метады апрацоўкі і трансляцыі гуку, разьбірацца ў адпаведнай сцэнічнай тэхніцы.

Правільнае прымяненне рэжысёрам эстрады сучасных інфармацыйных тэхналогій пры пастаноўцы - адзін з найважнейшых кампанентаў поспеху эстраднага прадстаўлення.

Тэма 1. Вытокі інфармацыйных тэхналогій у рэжысуры эстрады і гісторыя іх развіцця.

Асноўныя пытанні

1. Гісторыя развіцця інфармацыйных тэхналогій.
2. Прымяненне інфармацыйных тэхналогій у рэжысуры.
3. Класіфікацыя камп'ютарнай графікі.

Асноўныя этапы развіцця інфармацыйных тэхналогій:

1940-1970гг. - час вялікіх камп'ютараў (да персанальных камп'ютараў). Графікай займаліся толькі пры вывадзе на прынтэр. У гэты перыяд закладзены матэматычныя асновы.

1971-1985 гг. – з'явіліся персанальныя камп'ютары, гэта значыць з'явіўся доступ карыстальніка да дысплея. Роля графікі рэзка ўзрасла, аленазіралася вельмі нізкая хуткадзейнасць камп'ютара. З'явілася каляровая выява.

1986-1990гг. – з'яўленне тэхналогіі мультымедыя. Да графікі дадаліся апрацоўка гуку і відэамаляўнік, зносіны карыстальніка з камп'ютарам пашырыліся.

1991 г. – з'яўленне графікі нашага дня Virtual Reality. З'явіліся датчыкі перасоўвання, дзякуючы якім камп'ютар змяняе выявы пры дапамозе сігналаў, якія пасылаюцца на яго. З'яўленне стэрэакуляраў (манітор на кожнае вока), дзякуючы высокай хуткадзейнасці якіх, праводзіцца імітацыя рэальнага свету.

Класіфікацыя камп'ютарнай графікі:

- па дынаміцы: статычная і дынамічная;
- па памернасці: двухмерная і трохмерная;
- па тыпу прадстаўлення графічнай інфармацыі, і наступнымі з яго алгарытмамі апрацоўкі відарысаў: растрвая і вектарная графіка.

Асноўныя задачы, якія вырашаюцца з дапамогай інфармацыйных тэхналогій у рэжысуры эстрады: візуалізацыя сцэнічнага дзеяння; стварэнне дэкарацый, ажыўленне гісторыі і інш.

Вывады. Выкарыстанне разнастайных інфармацыйных тэхналогій у рэжысуры эстрады застаецца актуальным пытаннем. Безумоўна, камп'ютарныя эфекты могуць павялічыць колькасць сродкаў дасягнення мастацкай выразнасці ў прадстаўленні. Але ў той жа час дысбаланс візуальных тэхналогій з мастацкімі элементамі можа зрабіць нумар падобным да кадраў з фільма ці таных ілюстрацый, дзе эфекты выкарыстоўваюцца выключна дзеля саміх эфектаў.

Тэма 2. Мультымедыя.

Асноўныя пытанні

1. Інфарматызацыя рэжысуры эстрады.
2. Мультымедычная тэхналогія.
3. Мультымедычная дэкарацыя.

Мультимедыя - адначасовае выкарыстанне розных формаў прадстаўлення інфармацыі і яе апрацоўкі ў адзіным аб'екце-кантэйнеры.

Камп'ютарныя тэхналогіі, пры якіх сумесна выкарыстоўваюцца некалькі інфармацыйных асяроддзяў, такіх як тэкст, гук, відэа, графіка, анімацыя (мультыплікацыя) і інш.

Сума тэхналогій, якія дазваляюць камп'ютару ўводзіць, апрацоўваць, захоўваць, перадаваць і адлюстроўваць такія тыпы дадзеных, як тэкст, графіка, анімацыя, алічбаваныя нерухомыя выявы, відэа, гук.

Тэрмін мультимедыя таксама, часта, выкарыстоўваецца для абазначэння носьбітаў інфармацыі, якія дазваляюць захоўваць значныя аб'ёмы дадзеных і забяспечваць дастаткова хуткі доступ да іх (першымі носьбітамі такога тыпу былі CD - compact disk). У такім выпадку тэрмін мультимедыя азначае, што камп'ютар можа выкарыстоўваць такія носьбіты і падаваць інфармацыю праз усе магчымыя віды дадзеных, такія як аўдыё, відэа, анімацыя, малюнак і іншыя ў дадатак да традыцыйных спосабаў прадстаўлення інфармацыі.

З'яўленне мультимедыйных тэхналогій знайшло хуткае прымяненне ў галіне рэжысуры. Мультимедыйная тэхналогія дае магчымасць працы з гукавымі, графічнымі і відэафайламі, што адкрывае новыя напрамкі выкарыстання камп'ютарнай тэхнікі ў галіне рэжысуры эстрады, больш яркую карцінку глядачу, а жда распрацоўкі віртуальных прадстаўленняў і дэкарацый.

Самымі сучаснымі напрамкамі выкарыстання мультимедыйных тэхналогій у рэжысуры эстрады з'яўляюцца мультимедыйныя дэкарацыі. Мультимедыйная дэкарацыя ўяўляе сабой спалучэнне камп'ютарнай анімацыі, графікі, відэа, музыкі і гукавога шэрагу, які арганізаваны ў адзінае асяроддзе. Адметнай асаблівасцю мультимедыйнай дэкарацыі з'яўляецца яе інтэрактыўнасць, гэта значыць магчымасць узаемадзеяння з мультимедыяй выявай. Перавагі мультимедыйных дэкарацый:

- інтэрактыўнасць;
- мабільнасць (магчымасць выкарыстання ў любы час, у любым месцы);
- інфарматыўнасць;
- эканамічная эфектыўнасць.

Вывады. Рэжысёр эстрады вырашае адну з асноўных задач, якую паставіла перад ім глабалізацыя сучаснай культуры - неабходнасць сумясціць высокатэхналагічную цывілізацыю і суіснаванне ў ёй традыцыйных формаў культуры. У сучаснай мастацкай прасторы развіццё інфармацыйных (мультимедыйных, праекцыйных, аўдыёвізуальных) тэхналогій адбываецца вельмі дынамічна, яны становяцца запатрабаванымі многімі відамі мастацтва. Новыя тэхналогіі ў большай ступені арыентаваны на стварэнне візуальных вобразаў, таму прымяненне іх

апраўдана з пункту гледжання ўніверсальнасці стварэння прадстаўлення ад ідэі, эскіза, макета да стварэння дэкарацый. У цяперашні час рэжысёрам эстрады прапануецца вялікі выбар тэхналагічнага абсталявання: праекцыйныя прыборы, сістэмы агучвання, відэамаляўнікі і светлавыя сістэмы. Шырокі выбар праграм для стварэння візуальных эскізаў. Розныя тэхнічныя, інтэрактыўныя сродкі выразнасці часта робяць дэкарацыю самастойным мастацкім творам.

Тэма 3. Гук.

Асноўныя пытанні

1. Сутнасць гуку.
2. Гуказапіс.
3. Мікшарныя пульты і яго мультымедычныя аналагі.

Гук-механічныя ваганні ў пругкіх асяроддзях і целах (цвёрдых, вадкіх, газападобных), частоты якія ляжаць у межах 20-20000 Гц (чутны гук).

Гук менш за 20 Гц называецца інфрагукам, больш за 20000 Гц – ультрагукам. Хуткасць гуку складае 340 м / сек пры нармальнай тэмпературы, даўжыня хвалі 1 м на частотах 340 Гц; 20 см – 1700 Гц; 3,3 см – 10200 Гц (440 Гц – ля першай актавы).

Змену інтэнсіўнасці гуку вымяраюць у дэцыбелах (дБ). Колькасць дэцыбелроўна дзесяцічнаму лагарыфму адносінаў інтэнсіўнасцей, памножаных на 10, г.зн. $10 \lg (I/I_0)$.

Пры 6 db адбываецца змена гуку ў 2 разы; пры $6 + 6 = 12$ db – змяненне ў 4 разы; пры $6 + 6 + 6 = 18$ db – змяненне ў 8 разоў і да т. п. Значэнне 0 db – сля адчувальнасці вуха; 10 db – шоргат лісця; 0 db – ціхі сад; 30 db – ціхі пакой; 40 db – ціхая музыка, шум у жылым памяшканні; 50 db – шум у рэстаране; 60 db – сярэдні ўзровень гутарковай мовы на адлегласці 1 м.; гучны радыёпрыёмнік; 70 db – шум матара грузавога аўтамабіля; 80 db – шумная вуліца; 90 db – FFF сімфанічнага аркестра, аўтамабільны гудок; 100 db – сірэна; 110 db – Пнеўматычны молат; 120 db – рэактыўны рухавік на адлегласці 5 км; 130 db – болевы парог.

Гучнасць вызначаецца амплітудай ваганняў, вышыня частатой ваганняў, тэмбр-амплітудай ваганняў абертонаў. Заканамернасці ўспрымання чалавекам гучнасці, вышыні і тэмбру гуку маюць істотна нелінейны характар. Гучнасць гуку адпавядае суб'ектыўнаму ўспрыманню сілы гуку. Адчуванне прыблізна прапарцыянальна лагарыфму раздражнення. Успрыманне інтэнсіўнасці гуку нелінейна і моцна залежыць ад частот. Пры гэтым нармальна гучнасць гуку вымяраецца ў адзінках, якія завуцца фонамі. Крывыя, якія ўстанаўліваюць адпаведнасць пэўным узроўням гучнасці адпаведна ім інтэнсіўнасці гуку ў залежнасці ад частаты называюць крывымі роўнай гучнасці. Успрыманне гучнасці аднаго і таго ж тону таксама залежыць і ад інтэнсіўнасці.

Менавіта тэхніка дазваляе ствараць і перадаваць слухачу гукавую інфармацыю і, разам з тым, накладае істотныя абмежаванні на гукавы сігнал і яго запіс.

Адна з асноўных праблем работы з гукам для рэжысёра: перадаць, нягледзячы на абмежаванні тэхнікі, твор мастацтва, створаны з яе ж дапамогай.

Гуказапіс-запіс гукавых ваганняў на васковым дыску, сталёвым дроце, ферамангнітнай стужцы, фатаграфічнай плёнцы для наступнага гукаўзнаўлення; працэс захавання ваганняў у дыяпазоне 20-20 000 Гц (музыкі, прамовы ці іншых гукаў) на якім-небудзь носьбіце (грампластцінкі, магнітнай стужцы, кампакт-дыску і г. д.) з дапамогай спецыяльных прыбораў (мікрафон, пульт дыстанцыйнага кіравання, магнітафон і г. д.). Захаваны ў выніку гэтага працэсу на якім-небудзь носьбіце гукавы запіс называецца фанаграмай. Ажыццяўленне запісу музычных твораў (прамовы або асобных гукаў) адбываецца ў студыі гуказапісу-спецыяльным памяшканні, створаным для запісу і апрацоўкі гуку. Дадзенае памяшканне таксама вядома пад назвай “аудыёстудыя”.

Мікшэрны пульт ўяўляе сабой прыладу з мноствамаўдыёўваходаў, аўдыёвыхадаў і камутатараў. Ён дазваляе падсумаваць усе крыніцы гуку (сігналу) у патрэбнай гармоніі. Кожная крыніца праходзіць праз мноства каскадаў апрацоўкі, такіх як: перадузмацненне, эквалізацыя, панарамаванне, сумаванне з альтэрнатыўнай крыніцай і г. д. пры гэтым адзін такі апрацаваны сігнал можа быць перанакіраваны на іншы аўдыёўваход мікшэрнага пульта з дапамогай панэлі камутацыі. Складаная сістэма аўдыё ўваходаў/выхадаў дазваляе апрацаваць аўдыёсігнал і ў канчатковым выніку ўключыць яго ў агульны мікс. Мікшэрны пульт з’яўляецца ядром гуказапісвальнай студыі.

Сучасныя мультымедычныя студыі з’яўляюцца недарэгіраванымі і добрай альтэрнатывай класічным студыям гуказапісу. Яны аснашчаны шматканальнымі гукавымі картамі студыйнага класа і спецыяльным праграмным забеспячэннем, якое ва ўмелых руках ператварае камп’ютар у магутную студыю гуказапісу. Віртуальны мікшар ў такіх праграмах як Cubase або Adobe Audition мае ідэнтычны класічнаму аналагаваму мікшару набор функцый.

Вывад. Пранікненне сучасных інфармацыйных тэхналогій у рэжысуру запатрабавала перагляду традыцыйнага месцу падрыхтоўкі на аналагавай тэхніцы ў бок віртуальных прылад стварэння і трансляцыі гуку.

Тэма 4. Светлавая сродкі.

Асноўныя пытанні

1. Класіфікацыя светлавых сродкаў і іх кампанентаў.
2. Магчымасці і патрабаванні прымянення светлавых сродкаў у рэжысуры эстрады.
3. Тэатральныя асвятляльныя прыборы (рампа, светлавы купал на

столі, верхняе святло, бакавое асвятленне), іх тэхнічныя і канструктыўныя асаблівасці, выразныя магчымасці.

Драматургічныя магчымасці святла бязмежныя: імі можна асвятляць ці вылучаць акцэра ці адзін з элементаў сцэны, ствараць пэўную атмасферу, рытм, дапамагаць разуменню мізансцэны і г.д. Святло можа тварыць цуды: знішчаць, выпраўляць, узбагачаць, падкрэсліваць, адцяняць, ператвараць фантастычнае ў рэальнае і рэальнае ў фантастычнае.

Самая элементарная дэкарацыя з дапамогай святла выяўляе нечаканыя даляглядны. Святло можа ахінуць сканструяваны свет пастаноўкі атмасферай таямнічасці, ці пачуццёвасці, прыязнасці ці спакою. Святло злучае прастору і час, з'яўляецца адным з асноўных выразнікаў мізансцэны, паколькі яно суправаджае дзеянне, вызначае яго развіццё.

Разгледзім асноўныя тыпы асвятлення: светлаценявы, святлатанальны, лакальны, сілуэтны.

Святлоценявое асвятленне дасягаецца з дапамогай крыніц накіраванага і безуважлівага святла. Першыя даюць святло і выразна акрэсленыя цені, другія падсвятляюць цені, адкінутыя аб'ектам і падалі на яго.

Пры кіназдымках на натуре без удзелу асвятляльнай тэхнікі ўзнікае светлаценявое асвятленне, паколькі сонца з'яўляецца магутнай крыніцай накіраванага святла.

Святлатанальнае асвятленне на натуре ўзнікае ў пахмурнае надвор'е. Безуважлівае святло запаўняе ўсю прастору, ствараючы бясценевае асвятленне. Аб'ём прадметаў пры гэтым выяўляецца не вельмі выразна, але ў сілу таго, што яны маюць розныя адбівальныя здольнасці, яны добра адрозніваюцца па тоне.

Лакальнае (кропкавае) асвятленне вылучае толькі найболей істотную, важную частку аб'екта, на якім трэба засяродзіць увагу гледача. Дасягаецца прымяненнем прыбораў накіраванага святла.

Сілуэтнае (кантражурнае) асвятленне характэрна тым, што аб'екты, размешчаныя на першым плане, выразна вылучаюцца на светлавым фоне. Пры гэтым добра чытаецца глыбіня прасторы.

З пункту гледжання размяшчэння крыніц святла ў адносінах да сцэны і асвятляемага аб'екта можна вылучыць пяць асноўных палажэнняў.

Маляванае святло – утвараецца адной або некалькімі крыніцамі накіраванага дзеяння арыентаванымі ў адзін бок. Стварае на аб'екце святлацень, малюнак асвятлення. Цені якія ўзнікаюць, падкрэсліваюць аб'ём аб'екта. Акрамя таго, больш яркае асвятленне якое стаіць на першым плане чалавека ці прадмета, як бы адрывае, адлучае яго ад меней яркага фону, ствараючы, такім чынам, ілюзію глыбіні прасторы.

Вывад. Святлавая сродкі - незвычайны матэрыял у рабоце рэжысёра эстрады, які валодае не параўнальнымі ні з чым цякучасцю і гнуткасцю. Ён надае сваю танальнасць сцэне, ажыццяўляе ўзаемасувязь і каардынацыю ўсіх элементаў пастаноўкі, злучаючы і раз'ядноўваючы іх.

Тэма 5. Сучасныя асвятляльныя прыборы.

Апісанне пытанняў

1. Значэнне асвятляльных прыбораў.
2. Светлавая праекцыя.
3. Прыклады асвятляльных прыбораў.

Асвятляльныя прыборы вырабляюцца з шырокім, сярэднім і вузкім вуглом расейвання святла. У залежнасці ад размяшчэння асвятляльнае абсталяванне сцэны дзеліцца на наступныя асноўныя віды: 1) Апаратура верхняга святла, да якой адносяцца асвятляльныя прыборы (сафіты, пражэктары), якія падвешваюцца над гульнявой часткай сцэны ў некалькі разоў па яе планах.

1.) Апаратура гарызантальнага асвятлення, якая служыць для асвятлення тэатральных гарызонтаў.

3) Апаратура бакавога асвятлення, да якой адносяць звычайна прыборы пражэктарнага тыпу, якія ўсталёўваюцца на партальных кулісах, бакавых асвятляльных галерэях і інш.

4) Апаратура вынаснага асвятлення, якая складаецца з пражэктараў, якія ўсталёўваюцца па-за сцэнай, у розных частках глядзельнай залы. Да вынаснага асвятлення ставіцца таксама рампа.

5) Пераносная асвятляльная апаратура, якая складаецца з прыбораў розных відаў, што ўстанаўліваюцца на сцэне для кожнага дзеяння (у залежнасці ад патрабаванняў).

б) Розныя спецыяльныя асвятляльныя і праекцыйныя прыборы. У эстрадзе часта прымяняюцца таксама разнастайныя асвятляльныя прыборы спецыяльнага прызначэння (дэкаратыўныя люстры, кандэлябры, лямпы, свечкі, ліхтары, вогнішчы, паходні), якія вырабляюцца індывідуальна. Каляровыя змены па ходзе дзеяння ажыццяўляюцца:

а) шляхам паступовага пераходу з асвятляльных прыбораў, якія маюць адны колеры святлафільтраў, на прыборы з інш. колерамі;

б) складаннем колераў некалькіх, адначасова дзейсных прыбораў;

в) зменаў святлафільтраў у асвятляльных прыборах.

Вялікае значэнне ў афармленні мае светлавая праекцыя. З яе дапамогай ствараюцца розныя дынамічныя праекцыйныя эфекты (аблокі, хвалі, дождж, снег які падае, агонь, выбухі, птушкі, якія лётаюць, самалёты, караблі і інш.) або статычныя малюнкi, якія замяняюць маляўнічыя дэталі дэкарацыйнага афармлення (так званыя святлапраекцыйныя дэкарацыі). Выкарыстанне светлавой праекцыі надзвычай пашырае ролю святла і ўзбагачае мастацкія магчымасці. Часам прымяняецца таксама і кінапраекцыя. Для кіравання асвятленнем неабходна ўключаць, выключаць і змяняць светлавы струмень, як у кожнай асобнай лініі, так і ў любой камбінацыі іх.

Віды.

- Сцэнічныя (сканер, страбаскоп, джокер, гармата сачыльнага святла, галава DMX, колорчэнджэр, галаграфія, светлавая заслона і інш.);

- Дыёднае-шоў

- Вулічныя (зенітны пражэктар; дзюралайт; контурная электраілюмінацыя дамоў, мастоў і дрэў; светлавая фантаны; бягучыя светлавая радкі; светладынамічныя карціны; светлакінетычныя ўстройства; комплексы з кіна і відэаэкранамі і інш.)

- Светлавы дождж (светлавая заслона) - комплексная гірлянда з яркімі каляровымі светладыёдамі. Па прызначэнні светлавая дажджы дзеляцца на 2 групы: не вільгаахоўныя (для інтэр'еру) і вільгаахоўныя (для вулічнага выкарыстання). Тэхнічныя і выразныя асаблівасці светладыёдных гірлянд "фіксінг" - гірлянды з бесперапынным свячэннем і "чэйзінг" - гірлянды, якія працуюць у святлодынамічным рэжыме і камплектуюцца шматпраграмным кантралерам.

- Новае светлавое рашэнне - флуарысцэнтныя фарбы GlowShop, якія нябачны ў звычайным асвятленні, а загараюцца прыгожымі колерамі ва ўльтрафіялетавым святле.

- Светладынамічныя канструкцыі (электрафеерверкі)

- дэкаратыўныя формы ў выглядзе феерверка, фантана, кветкі, пальмы, кола, прызначаныя для знадворнага выкарыстання, якія вылучаюцца сваёй эфектнай светладынамікай. Асноўны элемент светладынамічнай канструкцыі

- электрычная светлавая частка, зрабленая ў выглядзе шматпрамянёвага каркаса, на які мацуюцца трубка з дзюралайтам і рознакаляровыя яркія лямпачкі. Кантралёр, які ўваходзіць ў склад канструкцыі, забяспечвае шматпраграмную светладынаміку.

Вывад. Светлавая рэжысура мае вялікі ўплыў на атмасферу і ўспрыманне глядачоў. Яна можа ператварыць звычайны выступ у сапраўдны шэдэўр і захапіць публіку, стварыўшы эфекты, якія немагчыма дасягнуць іншымі сродкамі. Важна адзначыць, што светлавы дызайн не толькі дэкаратыўны, але і функцыянальны, бо дапамагае стварыць аптымальныя ўмовы працы для артыстаў і забяспечвае бяспеку мерапрыемстваў.

Тэма 6. Анімацыя.

1. Паняцце анімацыя.
2. Мадэль RGB.
3. Мадэль CMYK.

Анімацыя (ад англ. animation) – ажыўленне малюнкаў па прынцыпе мультыплікацыі: паказваецца паслядоўнасць хутка зменлівых карцінак, кадраў, якія ствараюць эфект руху.

Каляровая мадэль RGB з'яўляецца апаратна-залежнай, бо значэнні

базавых колераў (а таксама кропка белага) вызначаюцца якасцю ўжытага ўманіторы люмінафора. У выніку на розных маніторах адна і тая ж выява выглядае неаднолькава. Вартасцю каляровай мадэлі RGB з'яўляецца магчымасць працы з усімі 16 мільёнамі колерамі. Недахоп -гэта тое, што пры вывадзе малюнка на друк частка з гэтых колераў губляецца, уасноўным самымя яркія і насычаныя.

У графічных рэдактарах рэжым CMYK прызначаецца для падрыхтоўкі выявы да друку ў друкарні, і ў ім за якасць колеру адказваюць рэальныя фарбавальнікі, таму каляровы ахоп у рэжыме CMYK некалькі менш, чым у рэжыме RGB. Колеры мадэлі CMYK з'яўляюцца паліграфічнай трыядай і могуць быць лёгка прайграны паліграфічнымі машынамі. Пры колерадзяленні (пераходзе ў субтрактыўную мадэль CMYK) некаторая частка "шэрага" колеру, створанага трыма кампанентамі фарбаў Cyan, Magenta, Yellow, часткова замяняецца чорнай фарбай. Колькасць чорнай фарбы, генэраванай пры колерадзяленні, можа быць рознай, і залежыць ад карыстацкіх налад колераперадачы.

Усе каляровыя мадэлі з'яўляюцца матэматычнымі і лёгка канвертуюцца адна ў іншую па простых формулах. Канвертары ўбудаваны ва ўсе графічныя праграмы.

Галоўная цяжкасць пры пераходзе з сістэмы RGB у CMYK заключаецца ў тым, што на паперы (у сістэме CMYK) не могуць быць прадстаўлены некаторыя колеры, якія з лёгкасцю можна ўявіць на экране. Калі на экране лёгка можна зрабіць любое адценне колеру, то ў змешванні фарбавальнікаў такой дакладнасці дабіцца дастаткова складана. Таму часта выява на экране моцна адрозніваецца ад выявы на паперы, дзе тыя ж фарбы выглядаюць блякла і непрыгожа.

Умоўна ўсе графічныя фарматы могуць быць класіфікаваны панаступным катэгорыям:

- па выглядзе захоўваемых дадзеных (растравая, вектарная і змешаная формы)
- па дапушчальным аб'ёме дадзеных, параметрах малюнка (празрыстасць, пласты, альфа-каналы)
- захоўванню палітры ці каляровай мадэлі
- методыцы сціску дадзеных
- па спосабах арганізацыі файла (тэкставы, двайковы)
- структуры файла (з паслядоўнай або спасылкавай (індэксна паслядоўнай) структурай).

Прыклады растравых фарматаў: bmp, psd, gif, jpeg, png, tiff і іншыя.

Фарматы для інтэрнэт-графікі - gif, jpeg, png.

Прыклады вектарных фарматаў: cdr, ai і іншыя.

Вывад. Развіццё камп'ютарных сістэм аказала непасрэднымі ўплыў на з'яўленне новых спосабаў стварэння анімацыйных твораў. Зыхадам на экраны, першых камп'ютараў, анімацыя перайшла на новую прыступку мастацка-тэхнічнага развіцця. Гэта аказала ўплыў на шэраг характэрных

параметраў: больш сціснутыя вытворчыя тэрміны, высокі, узровень фінальнай якасці, анімацыйнага прадукта, новыя спосабы трансляцыі твораў, больш эфектыўныя, з пункту гледжання, уздзеяння на гледача, і новыя, неадаследаваныя мастацкія вобразныя сродкі. Пералічаныя моманты, у сваю, чаргу, паўплывалі на распаўсюджванне тэхнікі і мастацкіх аспектаў-анімацыйнага, мастацтва ў іншыя вобласці культуры і мастацтва ў тым ліку і рэжысуру эстрады.

Тэма 7.Лазерная ілюмінацыя.

Асноўныя пытанні

1. Лазер як аптычны квантавы генератар.
2. Лазерная ілюмінацыя.
3. Прыборы лазернай сістэмы.

Лазер як аптычны квантавы генератар (лазер), распрацаваны на аснове выкарыстання індукаваных пераходаў, генератараў кагерэнтнага выпраменьвання.

Лазерная ілюмінацыя, як правіла, складанае дзеянне, якое ўключае ў сябе шэраг элементаў:

- лазерны дызайн, архітэктура і сцэнаграфія, якія арганізуюць прастору над месцам дзеяння і якія ствараюць непаўторную фантастычную атмасферу, лёгка змяняныя паветраныя дэкарацыі.

-гэта, так званыя “beam – show” - атмасферныя прасторавыя эфекты, якія складаюцца з розных камбінацый прамянёў, плоскасцяў, разгортка, варанок і любых іншых фігур, якія чаргуюцца ў такт музыкі. Пры стацыянарных інсталяцыях магчыма выкарыстанне розных люстэркаў і аптычных элементаў, размеркаваных па аб’ёме памяшкання і якія ствараюць дадатковыя эфекты. Іх візуалізацыя адбываецца пры дапамозе лёгкага туману або дыму, стваранага адмысловымі генератарамі.Спосабы ўжывання лазера ў рэжысуры эстрады: дэманстрацыя галаграм, прымяненне лазерных устаноў на канцэртах, ў тэатралізаваных прадстаўленнях, святах. Лазернае шоў на святлорассейваючым асяроддзі (сцяна будынка, рэльеф мясцовасці, на адлюстроўваючым або на паўпразрыстым экране).

- лазерная анімацыя, якая ствараецца на прасветных сеткавых экранах. Для малюнкаў выкарыстоўваецца выразная вектарная графіка. Выкарыстанне 3D вобразаў дазваляе дамагчыся галаграфічнага эфекту, стварыць ілюзію аб’ёмнага малюнка, які як бы лунаеў паветры. Абсалютная сінхранізацыя з музычным творам дазваляе ўспрымаць лазерныя кліпы як цэласныя самастойныя творы, паказ якіх у пралогу мерапрыемства стварае магутны эмацыйны зарад на ўсё наступнае дзеянне. Лазерныя аніміраваныя застаўкі таксама надоўга запамняцца гледачам эстрадных прадстаўленняў.

Злучэнне ўсіх элементаў лазернай ілюмінацыі дазваляе дамагчыся

максімальнага ефекту як пры правядзенні канцэртаў, паказаў, цырымоній адкрыццяў спартыўных спаборніцтваў, святаў, так і на карпаратыўных прэзентацыях, клубных вечарынках, і дыскатэках.

Прыборы лазернай сістэмы. Абсталяванне ўключае сістэмы з каляровымі RGB, так званымі белымі лазерамі генеральнымі 16 млн.колераў. Магутныя зялёныя (532нм.) лазеры ствараюць Уражлівую ілюмінацыю. Усе гэтыя лазеры не патрабуюць вадзянога астуджэння і высакавольтнага электрасілкавання. Візуальная яркасць гэтых лазераў у некалькі разоў вышэй, чым газавых пры аднолькавай аптычнай магутнасці, а памеры несупаставіма малыя. Усё гэта робіць іх прымяненне вельмі прывабным.

Дапаможнае абсталяванне, а менавіта генератары туману і дыму, сеткавыя і вадзяныя экраны, фермы, падвешванні і г.д., забяспечвае рашэнне ўсіх эксплуатацыйных пытанняў. Дымагенератары і генератары цяжкага дыму як сродак дасягнення найлепшага ефекту бачнасці промняў светлавых прыбораў.

Вывад. Лазерная ілюмінацыя на сцэнічнай пляцоўцы перастала быць толькі прыгожым светлавым эфектам. Сучасныя тэхнічныя магчымасці дазваляюць рэалізоўваць любую фантазію мастака ў арганізацыі прасторы, стварэнні арыгінальных вобразаў і каляровых кампазіцый.

Тэма 8.Класіфікацыя лазерных праектараў.

Асноўныя пытанні

1. Схема работы лазерных прыбораў.
2. Характарыстыка лазернага выпраменьвання.
3. Асноўныя віды лазерных эфектаў.

Слова лазер з'яўляецца скарачаным запісам англійскай фразы — *Light Amplification by Stimulated Emission of Radiation (laser)*, якая перакладаецца так: *узмацненне святла шляхам вымушанага выпраменьвання.*

Разгледзім прынцыповую схему работы лазера. Для рэалізацыі зваротнай сувязі ў лазеры актыўнае рэчыва 1 размяшчаецца ў *аптычным рэзанатары*. Рэзанатар складаецца з двух паралельных плоскіх люстраў, адно з якіх — цалкам адбіваючае («глухое»), другое — паўпразрыстае, прызначанае для выхаду выпраменьвання з рэзанатара.

Выпрамененая атамамі энергія назапашваецца ў рэзанатары і, уздзеінічаючы на актыўнае асяроддзе, выклікае новыя індукцыраваныя пераходы. Адбываецца лавінападобнае «размнажэнне» фатонаў у рэчыве. Далей пучок монахраматычнага лазернага выпраменьвання выходзіць вонкі праз паўпразрыстае люстра.

Магутнасць індукцыраванага выпраменьвання павінна перавысіць магутнасць непазбежных страт на паглынне, расейванне

выпраменьвання, награванне люстраў рэзанатара і г. д. Таму для эфектыўнай генерацыі інтэнсіўнасць падаючага на рэчыва выпраменьвання накіраваў павінна перавышаць некаторае парогавае значэнне.

Такім чынам, для працы лазера неабходна наяўнасць *актыўнага асяроддзя, рэзанатара і перавышэння парога генерацыі ў сістэме.*

Днём нараджэння лазера лічаць 16 мая 1960 г. Гэта дата стаіць у працоўным сшытку амерыканскага фізіка Т. Н. Мэймана. У створаным ім прыборы ўтрымліваліся ўсе тры неабходныя і дастатковыя кампаненты для атрымання эфекту генерацыі аптычнага кагерэнтнага выпраменьвання.

Асноўнымі характарыстыкамі лазернага выпраменьвання з'яўляюцца кагерэнтнасць, малая разыходнасць (вузкая скіраванасць), монахраматычнасць, магчымасць атрымліваць звышкароткія імпульсы, вялікая магутнасць.

У рубінавым лазеры выкарыстоўваецца аптычная напампоўка святлом магутнай імпульснай лямпы-ўспышкі (лямпы напампоўкі), у паўправадніковых лазерах нераўнаважны стан дасягаецца пры прапусканні электрычнага току праз p - n -пераход, а ў газавых лазерах атамы рабочага рэчыва ўзбуджаюцца электрычным разрадам.

Лазеры знаходзяць шырокае ўжыванне ў галаграфіі, перадачы аптычнай інфармацыі. Пры рабоце з лазерамі неабходна быць уважлівымі і асцярожнымі. Найвялікшую небяспеку лазернае выпраменьванне ўяўляе для вачэй і скуры. Пры пападанні ў вока прамень лазера факусіруецца ў пляму вельмі малых памераў, што можа за долі секунды прывесці да апёкаў сятчаткі вока, частковай ці поўнай незваротнай страты зроку. Прамое, а ў некаторых выпадках і рассеянае выпраменьванне лазераў вялікай магутнасці здольна выклікаць апёкі скуры. Яно ўяўляе таксама пажарную небяспеку.

Вывады. У рэжысуры эстрады могуць прымяняцца шматколёрныя і лазеры зялёнага святла, мадыфікацыі якіх адрозніваюцца па выходнай аптычнай магутнасці - RGB-лазеры з выходнай аптычнай магутнасцю 5- 10 Ват (для невялікіх канцэртных залаў і вулічных пляцовак) і RGB-лазеры з аптычнай магутнасцю 10 Ват для вялікіх адкрытых і закрытых мерапрыемстваў, стадыённых мультымедыйных шоў; прамянёвыя кампазіцыі, дыфракцыйныя карціны, разнастайныя “аб’ёмныя” малюнкi, якія ствараюць хвалі, тунэлі, вобразы і мноства іншых аб’ёмных кампазіцый у адпаведнасці з магчымасцямі сканіруючых прылад праекцыйнай сістэмы.

Тэма 9.Графіка.

Асноўныя пытанні

1. Растрвая графіка.
2. Вектарная графіка
3. Прымяненне графікі ў рэжысуры.

Добрыя якасці растравай графікі: прастата і, як следства, тэхнічная рэалізуемасць аўтаматызацыі ўводу (алічбоўкі) выяўленчай інфармацыі (сканары, відэакамеры, лічбавыя фотаканеры, графічныя планшэты); фотарэалістычнасць – добрыя растры малюнак выглядае рэальна і натуральна; фарматы файлаў, прызначаныя для захавання піксельных малюнкаў, з'яўляюцца стандартнымі (файл, які захоўвае піксельны малюнак, лёгка адкрываецца і імпартаецца ў рэдактарах піксельнай і вектарнай графікі, а таксама ў праграмах вёрсткі і браўзэрах) і інш.

Недахопы растравай графікі: займае вялікі аб'ём памяці; рэдагаванне вялікіх растравых малюнкаў, якія займаюць вялікія масівы памяці, патрабуюць вялікія рэсурсы камп'ютара; любая трансфармацыя (паварот, маштабаванне, нахіл і т. д.) прыводзіць да скажэнняў; прыпавялічэнні памераў выявы моцна пагаршаецца якасць. Ужыванне растравай графікі: апрацоўка фотавыяў, мастацкая графіка, рэстаўрацыйныя работы, работа са сканарам.

Вартасці вектарнай графікі: пры змене памераў выявы незмяняецца памер файла (формулы, якія апісваюць малюнак, застаюцца тыя ж, мяняецца толькі каэфіцыент прапарцыянальнасці; пры змене маштабавання яна не губляе сваёй якасці; максімальна выкарыстоўваема магчымасці адрознівальнай здольнасці любой прылады.

Высновы: малюнак заўсёды будзе выглядаць настолькі якасна, наколькі яго здольна вывесці дадзеная прылада; можа ўключаць у сябе і выявы піксельнай графікі, якія становяцца такім жа аб'ектам, як і ўсе астатнія (з асаблівым статусам і са значнымі абмежаваннямі ў апрацоўцы); развітыя сродкі інтэграцыі малюнкаў і тэксту, адзіны падыход да іх і, як следства, магчымасць стварэння канчатковага прадукта, які можа быць без дадатковых аперацый адпраўлены на колерадзяленне і растрыраванне.

Недахопы вектарнай графікі: вектарныя выявы выглядаюць штучна; абмежавана ў жывапісных сродках і не прызначаны для стварэння фотарэалістычных выяў; складанасць вектарнага прынцыпу апісання выявы не дазваляе аўтаматызаваць увод графічнай інфармацыі (сканструяваць прылад); праграмная залежнасць: кожная праграма захоўвае дадзеныя ў сваім уласным фармаце; менш адценняў і паўтонаў чым у растравай графіцы. Прымяненне вектарнай графікі ў рэжысуры: паліграфія, сістэмы камп'ютарнага праектавання, камп'ютэрны дызайн і адзенне сцэны.

Вывады. Камп'ютарная графіка выкарыстоўваецца практычна ва ўсіх відах дзейнасці рэжысёра эстрады для прадстаўлення відарысаў у лічбавай форме; візуалізацыі творчых нумароў, стварэння і рэдагавання відарысаў. Па тыпу прадстаўлення графічнай інфармацыі і алгарытмам апрацоўкі малюнкаў камп'ютарная графіка дзеліцца на растравую і вектарную. Выбар графічнага рэдактара і адпаведна віду камп'ютарнай

графікі залежыць ад далейшага выкарыстання створанай або рэдагуемай выявы.

Тэма 10. Відэа.

Асноўныя пытанні

1. Віды і этапы відэамантажу.
2. Праграмнае забеспячэнне для відэамантажу.
3. Фарматы відэафайлаў.

Увесь працэс апрацоўкі відэа ўключае ў сябе тры паслядоўных і ўзаемазвязаных дзеянняў: захоп відэа, мантаж і фінальнае сцісканне.

Захоп відэа. Для таго каб канчатковы малюнак атрымаўся максімальна магчымай якасці, неабходна рабіць захоп відэа, прыякім ажыццяўляецца алічбоўка кожнага фрагмента дадзенага відэа, што дасць магчымасць пакадрава рэдагаваць увесь відэаролік і надаць гатовай працы дадатковыя элементы.

Відэамонтаж можа ажыццяўляцца двума спосабамі – выкарыстоўваючы лінейны або нелінейны відэамонтаж. На апошняй стадыі апрацоўкі відэа адбываецца сцісканне, з неабходнай шчыльнасцю, адрэдагаванага відэа. Пры мантажы відэафільмаў варта прытрымлівацца прынцыпаў, запазычаных з традыцыйнага кінематографа, а менавіта: неабходна ажыццяўляць мантаж відэафільма кароткімі кадрамі, асабліваю ўвагу варта звяртаць на стык кадраў і захаванне арыентацыі ў прасторы, сачыць за асвятленнем і пазбягаць скачкоў і рыўкоў відэа. Таксама не варта захапляцца эфектамі і відэапераходамі.

Пры падрыхтоўцы (відэаздымкі) і мантажы неабходна ўлічваць чаргаванне розных планаў. План – гэта абзначэнне маштабу здымкі, выбар буйнасці аб'екта здымкі. Адрозніваюць 6 асноўных планаў:

1. Дэталі (напрыклад, вока чалавека з брывом, пэндзаль рукі, вусны).
2. Буйны план – твар чалавека ва ўвесь экран.
3. 1-й сярэдні план – частка постаці чалавека, узятая ў рамку кадра ледзьвышэй за пояс.
4. 2-і сярэдні план – фігура чалавека па калена.
5. Агульны план – чалавек ва ўвесь рост размяшчаецца ў кадры так, што над ім галавой і пад яго нагамі застаецца невялікая прастора.
6. Далёкі план. Постаць чалавека ў гэтым выпадку надзвычай малая, складае 1/7, 1/10 частка вышыні кадра і менш.

Адно з галоўных правіл мантажу – улік планаў або мантаж па буйнасці. Устаноўлена, што лепш успрымаюцца кадры, змантаваныя “праз план”, напрыклад, буйны з другім сярэднім, 1-ы сярэдні з агульным. Пастаўленыя побач падобныя ці суседнія па буйнасці планы выклікаюць адчуванне рыўка і глядзяцца дрэнна. Выключэннем з'яўляецца

стык дэталі ібуйнога плана, далёкага і агульнага плана, тут непрыемных уражанняў неузнікае.

Дрэнна ўспрымаецца пераход паміж кадрамі, якія моцна адрозніваюцца буйнасці, скажам, з дэталі на агульны план. Глядач можа проста страціць аб'ект увагі. І наадварот, калі перайсці з далёкага плана на дэталі, узнікае адчуванне кідка на гледача (хоць такі прыём можна выкарыстоўваць для прыцягнення ўвагі да чаго-небудзь). Этапы стварэння відэа:

Этап 1 – падрыхтоўка матэрыялаў: відэа, фота, музыкі, заставак, эфектаў.

Этап 2 - мантаж усяго вышэйпералічанага ў адзіны кліп (фільм).

Этап 3 - канвертаванне атрыманага відэа ў патрэбны фармат.

Этап 4 - стварэнне CD ці DVD-дыска (аўтарынг) або размяшчэнне ролікаў Інтэрнеце.

Праграмае забеспячэнне для стварэння відэамантажу: Windows MovieMaker, Adobe Premiere, Sony Vegas, Pinnacle Studio, Ulead Videostudio і інш.

Паралельны мантаж - гэта пачарговы паказ двух і больш дзеянняў цівообразаў, якія адбываюцца або ў розны час, або адначасова ў розных месцах.

Паралельны паказ развіцця розных падзей, якіх аб'ядноўвае адзін сюжэтны ход, з'яўляецца прыватным выпадкам і называецца крыжаваным мантажом.

Асацыятыўны мантаж - гэта выкарыстанне кадраў і эпизодаў, якія выклікаюць у гледача вызначаны асацыяцыі, выявы, параўнанні.

Галоўныя сучасныя відэастандарты:

DV (Digital Video) – гэта відэафармат, распрацаваны сумесна вядучымі сусветнымі кампаніямі-вытворцамі відэа для лічбавага запісу. Гэты фармат мае малы каэфіцыент сціску відэасігналу (5:1) і дае высокую якасць відэаздымкі. У гэтым фармаце здымаюць відэа MiniDV-камеры;

AVCHD - фармат відэа высокай выразнасці, расшыфроўваецца: Advanced Video Coding - прасунутае кадаванне відэа, HD - High Definition – высокая дакладнасць. Гэта найболей сучасны фармат, які выкарыстоўваецца ў HD камерах. Стандарты сціску: MPEG. MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4, HD, AVI, WMV, MOV, MKV, 3gp. Стандарты сціску для інтэрнэту: FLV, SWF, RM, RA, RAM.

Вывады. Працэс алічбоўкі відэа заснаваны на прынцыпах алічбоўкі растравых малюнкаў. Апрацоўка і мантаж відэа матэрыялу – гэта творчы працэс, які абапіраецца на законы традыцыйнага відэаамантажу.

Тэма 11. Мультымедыя-рэсурсы ў рэжысуры.

Асноўныя пытанні

1. Паняцце мультымедыі ў рэжысуры.

2. Рэжысура мультымедыя.
3. Рэсурсы мультымедыя.

Мультымедыя ад англ. multi - шмат і media - сродкі. Прымяненне новых магчымасцяў камп'ютарнай тэхнікі пры развіцці новых мастацкіх сродкаў.

Сучасны ўзровень развіцця інтэрактыўных мультымедыя сведчыць аб патэнцыйнай магчымасці новага сродку масавай камунікацыі заняць дастойнае месца сярод аўдыёвізуальных мастацтваў. Многія з мультымедыйных прадуктаў ужо сёння можна аднесці да мастацкіх твораў, якія характарызуюцца драматургічным адзінствам у спалучэнні з нелінейнасцю і інтэрактыўнасцю апавядання; выразнай множнасцю сродкаў у сінтэзе; варыятыўнасцю прасторы і часу; мантажом анімацыйных і відэафрагментаў; высокай эмацыйнай і інфармацыйнай насычанасцю кадра (у тым ліку дзякуючы выкарыстанню поліэкрана).

Паспяховае станаўленне мультымедыя ў сферы аўдыёвізуальнай творчасці немагчымае без мастацкага кіравання працэсам стварэння інтэрактыўных твораў. Неабходны мастак - рэжысёр мультымедыя, які вызнае прынцыпы інтэрактыўнай рэжысуры, узброены прагрэсіўным вобразным мысленнем, які валодае сучаснымі тэхналогіямі.

Рэжысура мультымедыя з'яўляецца сферай прафесійнай і творчай дзейнасці, накіраванай на эстэтычную і сэнсавую арганізацыю інтэрактыўнай мастацкай прасторы як вобразнага цэлага. Паслядоўна ўвасабляючы ідэйна-мастацкую задуму гэтага цэлага, рэжысура мультымедыя мяркуе супадпарадкаванне ўсіх кампанентаў змястоўнай формы створанага мультымедыйнага твора і ў адпаведнасці з гэтым здзяйсняецца кіраўніцтва калектыўным творчым працэсам.

Рэжысура мультымедыя валодае сваёй спецыфікай, абумоўленай эстэтычнай прыродай інтэрактыўных мастацкіх асяроддзяў, асаблівасцямі іх успрымання, выразнымі магчымасцямі мультымедыя, нелінейнай драматургіяй, а таксама цесным узаемадзеяннем творчасці з перадавымі камп'ютарнымі і інфармацыйна-камунікацыйнымі тэхналогіямі.

Вывад. Рэжысура мультымедыя шматаспектная. Яе спецыфіка можа быць раскрыта і ўвасоблена на практыцы пры ўмове спалучэння найбагацейшага вопыту, назапашанага рэжысурай у сферы тэатра, кіно і эстрады, з выкарыстаннем найбольш агульных заканамернасцяў, якія ўжо праявілі сябе ў выглядзе творчасці — мультымедыя.

Тэма 12. Тэхналогія стварэння мультымедыя прадуктаў.

Асноўныя пытанні

1. Аўтарскія мадэлі.
2. Арганізацыйна-эканамічныя аспекты стварэння мультымедыя прадукцыі.
3. Стварэнне і наладжванне Motion-анімацыі.

4. Аб'ектна-арыентаваная анімацыя.
5. Стварэнне 3D анімацыі.

На занятках студэнты здзяйсняюць знаёмства з сучаснымі інфармацыйнымі тэхналогіямі ў рэжысуры, падрыхтоўваюць апісанні тэхнічных сродкаў і іх чарцяжы ўсталёкі; падрыхтоўваюць музычную і светлавую партытуры пры дзеянні тэхсродкаў; распрацоўваюць этапы работы для абмеркавання на практычных занятках; знаёмяцца з работай мастацка-пастанавачных груп канцэртных залаў, міжнародных, рэспубліканскіх, абласных і гарадскіх фестываляў, свят, прадстаўленняў; праглядаюць і аналізуюць эскізы, малюнкі, слайды і кіна-відэамаатэрыялы з запісамі дзеяння інфармацыйных тэхналогій у рэжысуры для розных узроставак катэгорый насельніцтва, вывучаюць рэжысёрскія праекты тэхнічных дзей паказаў, распрацаваныя прафесійнымі рэжысёрамі і студэнтамі-дыпломнікамі.

2.2. Тэматыка і метадычныя ўказанні да самастойнай работы

1. Лазерная анімацыя (2 гадзіны)
2. Тэхналогія стварэння мультымедыя прадуктаў (2 гадзіны)

Апорныя пункты:

1. Стварэнне і наладжванне Motion-анімацыі. Аб'ектна-арыентаваная анімацыя. Стварэнне 3D анімацыі. Змена уласцівасцяў анімацыі з дапамогай Motion Editor (рэдактар руху). Убудаваныя стылі руху.
2. Мадыфікатар Distort скажэння аб'ектаў. Маштабіраванне аб'екта. Люстраное адлюстраванне аб'ектаў і паварот. Групоўка аб'ектаў. Выраўніванне аб'ектаў на сцэне. Трохмерныя графічныя магчымасці трансфармацыі.

Рэкамендацыі па арганізацыі самастойнай работы студэнтаў

Самастойная работа студэнтаў накіравана на ўзбагачэнне іх уменняў і навыкаў па вучэбнай дысцыпліне «Інфармацыйныя тэхналогіі ў рэжысуры эстрады» ў вольны ад абавязковых вучэбных заняткаў час. Мэта самастойнай работы студэнтаў – садзейнічанне засваенню ў поўным аб'ёме зместу вучэбнай дысцыпліны праз сістэматызацыю, планаванне і кантроль уласнай дзейнасці, практычнае ўвасабленне атрыманых ведаў. Выкладчык дае заданні па самастойнай рабоце і рэгулярна правярае іх выкананне.

Змест і формы самастойнай кантралюемай работы студэнтаў, рэкамендуецца непасрэдна звязваць з выкарыстаннем метаду творчых

праектаў, што дазваляе рэалізоўваць індывідуальны падыход да навучання. Падчас працы над праектамі студэнты лепш паглыбляюцца ў прадметную вобласць.

3. РАЗДЗЕЛ КАНТРОЛЮ ВЕДАЎ

3.1. Пытанні да заліку

1. Дайце азначэнне паняццю інфармацыйная культура. Як яна праяўляецца?
2. Прымяненне інфармацыйных тэхналогій у рэжысуры эстрады. Прывядзіце прыклады.
3. Гісторыя развіцця інфармацыйных тэхналогій.
4. Класіфікацыя камп'ютарнай графікі.
5. Паняцце мультымедыі ў рэжысуры.
6. Дайце характарыстыку рэжысуры мультымедыя.
7. Назавіце асноўныя рэсурсы мультымедыя.
8. Арганізацыйна-эканамічныя аспекты стварэння мультымедыя прадукцыі.
9. Стварэнне і наладжванне Motion-анімацыі і аб'ектна-арыентаванай анімацыі. 3D анімацыя.
10. Пералічыце віды і этапы відэамантажу.
11. Пералічыце і дайце характарыстыку праграмнаму забеспячэнню для відэамантажу.
12. Якія бываюць фарматы відэафайлаў.
13. Растрвая графіка. Вектарная графіка. Прымяненне графікі ў рэжысуры эстрады.
14. Апішыце схему работы лазерных прыбораў.
15. Дайце характарыстыку лазернага выпраменьвання.
16. Пералічыце асноўныя віды лазерных эфектаў і назавіце спосабы іх прымянення ў рэжысуры эстрады..
17. Апішыце магчымасці лазернай ілюмінацыя і прыборы лазернай сістэмы.
18. Дайце азначэнне тэрміну анімацыя.
19. Раствлумачце сутнасць мадэлі RGB і мадэлі CMYK. У чым падабенства і розніца.
20. Што такоесветлавая праекцыя.
21. Прывядзіце прыклады асвятляльных прыбораў і іх значэнне.
22. У чым сутнасць інфарматызацыі рэжысуры эстрады.
23. Мультымедыйная тэхналогія і мультымедыйная дэкарацыя на яе аснове.
24. Сутнасць гуку і гуказапісу.
25. Мікшарныя пульты і яго мультымедыйныя аналагі.
26. Класіфікацыя светлавых сродкаў і іх кампанентаў.

27. Магчымасці і патрабаванні да прымянення светлавых спродкаў у рэжысуры эстрады.
28. Тэатральныя асвятляльныя прыборы (рампа, светлавы купал на столі, верхняе святло, бакавое асвятленне), іх тэхнічныя і канструктыўныя асаблівасці, выразныя магчымасці.
29. Патрабаванні да мультымедыйнага ПК. (Відэа, аўдыё-адаптары, працэсар, прадукцыйнасць)
30. Праектары (віды, характарыстыкі)

3.2. Крытэрыі ацэнкі ўзроўню ведаў і ўменняў студэнтаў

Заліку заслугоўвае студэнт, які паказаў усебаковае і сістэматычнае, або частковае (з невялікімі памылкамі) веданне вучэбнага матэрыялу па праграме дысцыпліны, выканаў усе ці большасць заданняў, дадзеных для практычнага і індывідуальнага выканання; засвоіў матэрыял, прадугледжаны вучэбнай праграмай для самастойнага вывучэння, а таксама знаёмы з матэрыялам, не запланаваным праграмай; актыўна працаваў на занятках па дадзенай дысцыпліне.

Студэнт, які засвоіў і аперыруе асноўнай і рэкамендаванай для самастойнага вывучэння літаратурай, выказвае свае меркаванні па прадмеце, дакладна карыстаецца тэрміналогіяй, паказвае жаданне, здольнасць і імкненне да самастойнага папаўнення гэтых ведаў.

4. ДАПАМОЖНЫ РАЗДЗЕЛ

4.1. Вучэбная праграма

Установа адукацыі
«Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт культуры і мастацтваў»

ЗАЦВЯРДЖАЮ

Прарэктар па вучэбнай рабоце

_____ С.Л.Шпарло

«___» _____ 2022 г.

Рэгістрацыйны № УД- _____

ІНФАРМАЦЫЙНЫЯ ТЭХНАЛОГІІ Ў РЭЖЫСУРЫ ЭСТРАДЫ

*Вучэбная праграма ўстановы вышэйшай адукацыі
па вучэбнай дысцыпліне модуля
«Арганізацыя настановачнага працэсу»
для спецыяльнасці
1-17 01 05 Рэжысура свят(панампрамках)*

2022г.

Вучэбная праграма складзена на аснове вучэбных планаў дзяржаўнага адукацыйнага стандарта вышэйшай адукацыі, у адпаведнасці з дзеючымі вучэбнымі праграмамі спец. дысцыплін па спецыяльнасці 1-17 01 05 Рэжысура свята (па напрамках).

СКЛАДАЛЬНІК:

К. І. Шык, ст. выкладчык кафедры рэжысуры ўстановы адукацыі «Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт культуры і мастацтваў».

РЭЦЭНЗЕНТЫ:

І. А. Алексіна, загадчык кафедры тэатральнай творчасці ўстановы адукацыі «Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт культуры і мастацтваў», кандыдат мастацтвазнаўства, дацэнт;

В. У. Катавіцкі, загадчык кафедры рэжысуры ўстановы адукацыі «Беларуская дзяржаўная акадэмія мастацтваў», дацэнт

РАЗГЛЕДЖАНЫ І РЭКАМЕНДАВАНЫ ДА ЗАЦВЕРДЖАННЯ:

кафедрай рэжысуры ўстановы адукацыі «Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт культуры і мастацтваў» (пракакол № 9 ад 05.04.2022);

прэзідыумам навукова-метадычнага савета ўстановы адукацыі «Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт культуры і мастацтваў» (пракакол № __ ад 31.05.2022)

Адказны за выпуск: *К. І. Шык*

ТЛУМАЧАЛЬНАЯ ЗАПСКА

Вузэбная праграма “Інфармацыйныя тэхналогіі ў рэжысуры эстрады” распрацавана для студэнтаў, якія атрымліваюць адукацыю па спецыяльнасці “*Рэжысура свят (па напярмках)*”.

Развіццё рэжысуры эстрады немагчымае без дасягненняў сучасных інфармацыйных тэхналогій, якія дазваляюць стварыць новы мастацкі сінтэз у сцэнаграфічных рашэннях. Дамінантным сродкам выразнасці сёння становяцца светлавае афармленне, выкарыстанне розных экранаў і відэапраекцый, якія кіруюцца камп’ютарнымі сістэмамі. Дзякуючы гэтым сродкам ствараецца пэўная атмасфера, неабходная падчас сцэнічнага дзеяння. Дынамічная колера-светлавая партытура дазваляе прасачыць кожнае адценне эмацыйна-сэнсавай структуры мастацкай выявы. Сучасны працэс прымянення інфармацыйных тэхналогій у рэжысуры эстрады вельмі разнастайны і патрабуе адпаведнай падрыхтоўкі рэжысёра да такой творчай дзейнасці, а таксама тэхнічнага аснашчэння пляцоўкі.

Сёння інфармацыйныя тэхналогіі ў рэжысуры эстрады знаходзяцца на новым этапе развіцця, які можна ахарактарызаваць як этап інавацыйнага афармлення сцэнічнай прасторы. Новыя тэхналогіі дазваляюць убачыць мастацкі сінтэз у сучасных рэжысёрскіх рашэннях. Рэжысёры сёння вырашаюць адну з асноўных задач, якую паставілі перад імі рэаліі сучаснай культуры – неабходнасць сумяшчаць высокатэхналагічную цывілізацыю і суіснаванне ў ёй традыцыйных форм культуры. У сучаснай мастацкай прасторы развіццё інфармацыйных (мультымедыйных, праекцыйных, аўдыёвізуальных) тэхналогій адбываецца вельмі дынамічна, яны становяцца запатрабаванымі многімі відамі мастацтва, у тым ліку рэжысёрскага. Новыя тэхналогіі ў большай ступені арыентаваны на стварэнне візуальных вобразаў, таму прымяненне іх у рэжысуры эстрады апраўдана з пункту гледжання ўніверсальнасці стварэння прадстаўлення ад ідэі, эскіза, макета да распрацоўкі дэкарацый.

У цяперашні час прапануецца вялізарны выбар тэхналагічнага абсталявання: праекцыйныя прыборы, сістэмы агучвання, відэамалюнка і святла. Шырокі выбар праграм для стварэння візуальных эскізаў у «праекцыйнай» сцэнаграфіі. Інфармацыйныя тэхналогіі аказваюць вялікі ўплыў на развіццё рэжысуры эстрады як віду мастацтва: з’яўляюцца новыя ўнікальныя формы прадстаўленняў, спецыфічныя тэхналогіі пастановачнай творчасці. Сёння рэжысёры эстрады выкарыстоўваюць у сваіх прадстаўленнях розныя тэхнічныя, інтэрактыўныя сродкі выразнасці, што выводзіць інфармацыйныя тэхналогіі ў рэжысуры эстрады ў асобны прадмет вывучэння.

Выкладанне дысцыпліны дазваляе ў поўнай меры рэалізаваць міжпрадметныя сувязі, сфарміраваць у студэнтаў глыбокія веды і

практичныя навькі, выпрацаваць у іх аб'ектыўныя падыходы і знайсці шляхі вырашэння прымянення інфармацыйных тэхналогій у рэжысуры эстрады.

Адзін з важнейшых сучасных паказчыкаў якасці пастаноўкі – выкарыстанне інфармацыйных тэхналогій, таму рэжысёр – павінен быць спецыялістам, глыбока дасведчаным у гэтых пытаннях.

Мэта дысцыпліны – набыццё студэнтамі сістэмы ведаў, практычных навькаў і ўменняў па розных аспектах прымянення інфармацыйных тэхналогій у рэжысуры эстрады.

Задачы дысцыпліны:

- Разгледзець гісторыю ўкаранення інфармацыйных тэхналогій у рэжысуру эстрады;

- Прымяненне студэнтамі інфармацыйных тэхналогій у рэжысуры ў залежнасці ад маштабу прадстаўлення;

- Раскрыццё функцыянальных задач тэхнічных спецыялістаў і выканаўцаў разнастайных відаў работ падчас выкарыстання інфармацыйных тэхналогій;

- Выяўленне спосабаў вырашэння розных рэжысёрскіх задач з дапамогай інфармацыйных тэхналогій;

- Авалодванне практычнымі навькамі выкарыстання і ўкаранення інфармацыйных тэхналогій у рэжысуру эстрады.

У выніку вывучэння дысцыпліны “Інфармацыйныя тэхналогіі ў рэжысуры эстрады” студэнт павінен ведаць:

- гісторыю развіцця інфармацыйных тэхналогій у рэжысуры эстрады;

- структуру сучасных гукавых, светлавых сродкаў, мультымедыі, прэксцыі, спецэфектаў;

- тэхналогію прымянення інфармацыйных тэхналогій у рэжысуры;

- тэндэнцыі развіцця сучасных інфармацыйных тэхналогій у рэжысуры эстрады;

- методыку работы з тэхнічнымі спецыялістамі па ўкараненні інфармацыйных тэхналогій у рэжысуру эстрады.

павінен умець:

- рэалізаваць сваю мастацкую задуму з прымяненнем інфармацыйных тэхналогій;

- арганізаваць мастацка-творчы працэс па ўкараненні розных сучасных тэхналогій;

- вызначыць заданні тэхнічным спецыялістам па рапрацоўцы эскізаў і стварэння мастацка-дэкаратыўнага афармлення, увасабленні гукавога афармлення з дапамогай інфармацыйных тэхналогій;

- праводзіць кансультацыі са знаўцамі ў галіне навукі і тэхнікі, спецыялістамі па спецэфектах;

- ажыццяўляць кантроль усіх відаў работ па арганізацыі і ўвасабленні

інфармацыйных тэхналогій;

- карыстацца навуковай, метадычнай і даведачнай літаратурай па пытаннях інфармацыйных тэхналогій, прафесійнымі паняццямі і тэрміналогіяй.

павінен валодаць:

- методыкай прымянення інфармацыйных тэхналогій і адпаведнай службовай дакументацыяй;
- уменнем ствараць мультымедычныя, праекцыйныя, аўдыёвізуальныя мерапрыемствы;
- даследчымі навыкамі па рабоце з метадычнай і даведачнай літаратурай па пытаннях інфармацыйных тэхналогій.

Засваенне адукацыйнай праграмы па вучэбнай дысцыпліне «Інфармацыйныя тэхналогіі ў рэжысуры эстрады» павінна забяспечыць фарміраванне ў студэнтаў наступных акадэмічных кампетэнцый:

АК-1. Умець выкарыстоўваць базавыя навукова-тэарэтычныя веды для рашэння творчых задач.

АК-3. Валодаць даследчымі навыкамі.

АК-4. Умець працаваць самастойна.

АК-5. Быць здольным спараджаць новыя ідэі (валодаць крэатыўнасцю).

АК-6. Валодаць міждысцыплінарным падыходам пры вырашэнні праблем.

АК-7. Умець вучыцца, самастойна павышаць сваю кваліфікацыю на працягу жыцця.

Акрамя таго, спецыяліст павінен развіць наступныя сацыяльна-асобныя кампетэнцыі:

САК-2. Быць здольным да сацыяльнага ўзаемадзеяння.

САК-4. Быць здольным да крытыкі і самакрытыкі.

САК-5. Умець працаваць у камандзе.

У працэсе вывучэння вучэбнай дысцыпліны «Інфармацыйныя тэхналогіі ў рэжысуры эстрады» будучы спецыяліст павінен валодаць прафесійнымі кампетэнцыямі:

ПК-1. Валодаць асновамі распрацоўкі прадстаўлення з прымяненнем інфармацыйных тэхналогій.

ПК-2. Фарміраваць мастацкі рэпертуар, умець працаваць з любым літаратурным матэрыялам пры стварэнні тэатралізаванага прадстаўлення.

ПК-3. Распрацоўваць і ўкараняць новыя крэатыўныя ідэі, новыя формы эстрадных форм.

ПК-4. Аналізаваць сучасны стан культуры і мастацтва і ўмела прагназаваць іх развіццё.

Арганізацыя і змест вучэбнага працэсу па дысцыпліне арыентуецца на блочна-модульную сістэму навучання, якая прыводзяць студэнта да заключных кантрольных заданняў.

Практычныя заняткі пашыраюць і замацоўваюць неабходны матэрыял. Падчас самастойнай работы студэнт сумесна з выкладчыкам прапрацоўвае вывучаны матэрыял і замацоўвае ў выкананні творчых заданняў.

Тэхналагічны інструментарый выкладчыка дысцыпліны, які спрыяе фарміраванню кампетэнцый, ўлічвае выкарыстанне наступных педагагічных тэхналогій і метадаў навучання: тэхналогіі вучэбна-даследчай дзейнасці і пошукавы метады - пры падрыхтоўцы кантрольных заданняў;

Для больш глыбокага засваення матэрыялу акрамя аўдыторных заняткаў праграма прадугледжвае азнаямленне студэнтаў з функцыяваннем праграм па стварэнні мультымедыя, а таксама тэхнікай сучасных традыцыйных і нетрадыцыйных сцэнічных пляцовак, работай рэжысёраў-мультымедыя тэатраў і канцэртных пляцовак, прагляд і аналіз эскізаў (у тым ліку электронных), чарцяжоў, малюнкаў святочных дзей, фота-відэамаатэрыялаў з запісамі розных мерапрыемстваў з пункту гледжання прымянення інфармацыйных тэхналогій. Тэхналагічны інструментарый выкладчыка дысцыпліны, які спрыяе фармаванню кампетэнцый, ўлічвае выкарыстанне наступных педагагічных тэхналогій і метадаў навучання:

- дыскусійныя метады (групавыя дыскусіі, мадэліраванне практычных сітуацый, аналіз сітуацый з практыкі і інш.);
- сенсітыўны трэнінг (трэніроўка самапазнання, рэгуляванне эмацыянальных адносін да сябе і калег);
- гульнявыя метады (імітацыйны, дзелавыя, ролевыя гульні, “генерацыя ідэй” і інш.)
- візуальныя метады (метады ілюстрацыі, дэманстрацыі, відэаметады).

На вывучэнне вучэбнай дысцыпліны «Інфармацыйныя тэхналогіі ў рэжысуры эстрады» для дзённай формы атрымання адукацыі ўсяго прадугледжана 42 практычных гадзіны.

Рэкамендуемая форма кантролю ведаў для дзённай формы атрымання адукацыі – залік у восьмым семестры.

ЗМЕСТ ВУЧЭБНАГА МАТЭРЫЯЛУ

УВОДЗІНЫ

Мэта і задачы курса. Паняцце «Інфармацыйныя тэхналогіі ў рэжысуры эстрады»ўнавуковай і метадычнай літаратуры. Агульныя і адметныя рысы асобных відаў інфармацыйных тэхналогій; Лазернае, мультымедыйнае шоў, светлавая сродкі, гук, спецэфекты, праекцыя, віртуальная рэальнасць, арганізацыйныя праблемы распрацоўкі і прымянення інфармацыйных тэхналогій ў структуры сучаснай пастаноўкі.

Тэма 1. Вытокі інфармацыйных тэхналогій у рэжысуры эстрады і гісторыя іх развіцця.

Генезіс інфармацыйных тэхналогій у рэжысуры эстрады, іх класіфікацыя. Вобразнае рашэнне прадстаўленняў новага часу праз інфармацыйныя тэхналогіі. Інфармацыйныя тэхналогіі ў вобразнай сістэме сучасных эстрадных пастановак.

Тэма 2. Мультымедыя.

Паняцце аб мультымедыі. Азначэнне мультымедыя-тэхналогій, яе гістарычныя этапы: з'яўленне і станаўленне. Мультымедыя як тэхналогія інтэграцыі розных відаў (асяроддзяў) прадстаўлення аблічбаванай інфармацыі пад кіраваннем вылічальнай тэхнікі. Фарматы мультымедыя. Тэкставыя файлы. (шрыфт, гарнітура, кадоўка). Гукавыя файлы. Параметры якасці прайгравання гуку. НіFi кампаненты. Лічбавая апрацоўка гукавых сігналаў. Прылады прайгравання мультымедыя (дысплей, тачскрын, калонкі, навушнікі, праектары, аўдыё і відэа-плэеры інтэрактыўныя дошкі і праектары, тэлевізійныя гульнявыя прыстаўкі, партатыўная мультымедыйнае камп'ютарная тэхніка). Мультымедыя дазваляе аб'яднаць інфармацыю розных тыпаў, такіх, як тэкст, гук, графічны малюнак і анімацыю (мультыплікацыю), відэамалюнак. У выніку забяспечваецца такое ўяўленне інфармацыі, пры якім чалавек успрымае яе адразу некалькімі органамі пачуццяў адначасова ў спалучэнні з выкарыстаннем вялікіх аб'ёмаў інфармацыі, хуткімі і інтэрактыўнымі магчымасцямі працы з ёй, што прадвызначае якасна новыя магчымасці павышэння эфектыўнасці творчай працы пры, напрыклад, стварэнні тэатралізаванага прадстаўлення новай формы. Прылады апрацоўкі мультымедыя (аўдыёмікшэрныя сістэмы, відэамантажныя сістэмы, камп'ютары).

Тэма 3. Гук.

Сучасны гук у рэжысуры эстрады як выразны сродак інфармацыйных тэхналогій. Сучасныя канцэнтраваныя сістэмы агучвання і гукаўзмацнення. Разгрупаваныя сістэмы агучвання. Комплексныя сістэмы агучвання і гукаўзмацнення. Прыборы гуказапісваючай, гукаўзмацняльнай і гукааднаўляючай апаратуры, іх канструктыўныя і тэхнічныя характарыстыкі. Сучаснае аб'ёмнае стэрэафанічнае гукаўзнаўленне. Віртуальныя мікшэрскія пульты, іх тэхнічныя асаблівасці і выразныя магчымасці. Лічбавыя спосабы запісу. Асаблівасці мантажа гукавой апаратуры. Мікрафоны, іх выразныя магчымасці і асаблівасці работы. Методыка запісу фанаграм. Канцэртны комплекс як набор гукатэхнічных сістэм, прыстасаваных для агучвання памяшканняў і прасторы падчас канцэртных выступленняў. Функцыянальныя элементы канцэртнага комплексу: мікрафоны, кабелі, станцыі; уваходныя каналы мікшэрнага пульты; выхадныя каналы мікшэрнай кансолі; узмацніцелі магутнасці, выпраменьваючыя акустычныя сістэмы. Маніторная сістэма. Вызначэнне узроўню гукавога ціску для кожнай гукавой зоны прадстаўлення. Аптымальныя ўзроўні гукавога ціску ў закрытым памяшканні, на вольным паветры (ва ўмовах стадыёна, плошчы), а таксама для атрымання музычнага фону на ўсёй агульнай тэрыторыі парка, зоны адпачынку. Дарожная радыётрансляцыйная станцыя і яе работа на свяце, прадстаўленні, эстрадным нумары ў экстрэмальных умовах ў самастойным рэжыме агучвання. Асаблівасці падключэння рэжысёрскага гукавога пульты.

Тэма 4. Светлавыя сродкі.

Класіфікацыя светлавых сродкаў і іх кампанентаў. Магчымасці і патрабаванні прымянення светлавых сродкаў у рэжысуры эстрады. Тэатральныя асвятляльныя прыборы (рампа, светлавы купал на столі, верхняе святло, бакавое асвятленне), іх тэхнічныя і канструктыўныя асаблівасці, выразныя магчымасці. Сучаснае статычнае і дынамічнае святло. Апорныя светлавыя канструкцыі - металічныя фермы, прызначаныя для мантажу на іх рознага светлавога абсталявання. Светлавыя лічбавыя пульты. Сістэмы праецыравання малюнка на плоскасць. Прыборы на аснове галагенных (напальвання) і металагалагенных (газзарядных) лямп. Дапаможнае святло як камплект прыбораў пастановачнага асвятлення, прызначаны для стварэння разнастайных эфектаў: лазеры, праекцыйныя апараты, снегавыя, мыльныя машыны, светадыёдныя трубка, прыборы ўльтрафіялетавага выпраменьвання, страбаскопы і г. д.

Тэма 5. Сучасныя асвятляльныя прыборы.

- Сцэнічныя (сканер, страбаскоп, джокер, гармата сачыльнага святла, галава DMX, колорчэнджэр, галаграфія, светлавая заслона і інш.);

- Дыёднае-шоў

- Вулічныя (зенітны пражэктар; дзюралайт; контурная электраілюмінацыя дамоў, мастоў і дрэў; светлавая фантаны; бягучыя светлавая радкі; светладынамічныя карціны; светлакінетычныя ўстройства; комплексы з кіна і відэаэкранамі і інш.)

- Светлавы дождж (светлавая заслона) - комплексная гірлянда з яркімі каляровымі светладыёдамі. Па прызначэнні светлавая дажджы дзеляцца на 2 групы: не вільгаахоўныя (для інтэр'еру) і вільгаахоўныя (для вулічнага выкарыстання). Тэхнічныя і выразныя асаблівасці светладыёдных гірлянд “фіксінг” - гірлянды з бесперапынным святчэннем і “чэйзінг” - гірлянды, якія працуюць у святлодынамічным рэжыме і камплектуюцца шматпраграмным кантралёрам.

- Новае светлавое рашэнне - флуарысцентныя фарбы GlowShop, якія нябачны ў звычайным асвятленні, а загараюцца прыгожымі колерамі ва ўльтрафіялетавым святле.

- Светладынамічныя канструкцыі (электрафеерверкі)

- дэкаратыўныя формы ў выглядзе феерверка, фантана, кветкі, пальмы, кола, прызначаныя для знадворнага выкарыстання, якія вылучаюцца сваёй эфектнай светладынамікай. Асноўны элемент светладынамічнай канструкцыі

- электрычная светлавая частка, зрабленая ў выглядзе шматпрамянёвага каркаса, на які мацуюцца трубка з дзюралайтам і рознакаляровыя яркія лямпачкі. Кантралёр, які ўваходзіць ў склад канструкцыі, забяспечвае шматпраграмную светладынаміку.

Тэма 6. Анімацыя.

Гісторыя, віды: вектарная, растравая, двухмерная, трохмерная, лічбавая, інтэрактыўная. Спосабы стварэння анімацыйнага прадукту. Праграмы. Прылады для стварэння анімацыі (фотаапаратура, відэакамеры, прылады запісу гуку, электрамузыкальныя інструменты). Віртуальная рэальнасць. VR-акуляры. Сродкі, якія забяспечваюць “віртуальную рэальнасць”. Віртуальная рэальнасць як разнавіднасць мультымедыя. Асноўныя прынцыпы працы з ActionScript. Стварэнне кнопак і праца з імі. Каманда паўзы ў анімацыі. Бібліятэка элементаў. Прыклад працы з кнопкай. Элементы кіравання. Адрозненні паміж 3D і 2D анімацыяй. Глыбіня і аб'ём 3D і 2D анімацыі. Трохмерныя аб'екты 3D, іх глыбіня, таўшчыня і прасторавая перспектыва. 2D анімацыя без трохмерных эфектаў. Стылізацыя і візуальны эфект 3D анімацыі, стварэнне рэалістычных і дэталізаваных візуальных эфектаў, такіх як цені,

адлюстраваньня і сімуляцыя фізічных уласцівасцяў аб'ектаў. Праца з рознымі стылямі 2D анімацыі і вывучэнне такіх стылізацый, як маляванне, рэтра або комікс.

Тэма 7. Лазерная ілюмінацыя.

Лазер як аптычны квантавы генератар (лазер), распрацаваны на аснове выкарыстання індукаваных пераходаў, генератараў кагерэнтнага выпраменьвання. Прыборы лазернай сістэмы. Дымагенератары і генератары цяжкага дыму як сродак дасягнення найлепшага эфекту бачнасці промняў светлавых прыбораў. Свабоднае трансфармаванне. Мадыфікатар Distort скажэння аб'ектаў. Маштабіраванне аб'екта. Люстраное адлюстраванне аб'ектаў і паварот. Групоўка аб'ектаў. Выраўніванне аб'ектаў на сцэне. Трохмерныя графічныя магчымасці трансфармацыі. Спосабы ўжывання лазера ў рэжысуры эстрады: дэманстрацыя галаграм, прымяненне лазерных устаноў на канцэртах, ў тэатралізаваных прадстаўленнях, святах. Лазернае шоў на святлорассейваючым асяроддзі (сцяна будынка, рэльеф мясцовасці, на адлюстроўваючым або напайпазрыстым экране).

Тэма 8. Класіфікацыя лазерных праектараў.

Шматколерныя і лазеры зялёнага святла, мадыфікацыі якіх адрозніваюцца па выходнай аптычнай магутнасці - RGB-лазеры з выходнай аптычнай магутнасцю 5- 10 Ват (для невялікіх канцэртных залаў і вулічных пляцовак) і RGB-лазеры з аптычнай магутнасцю 10 Ват для вялікіх адкрытых і закрытых мерапрыемстваў, стадыённых мультымедыяных шоў; Лазерныя эфекты як элемент светлавога афармлення (прамянёвыя кампазіцыі, дыфракцыйныя карціны, разнастайныя “аб’ёмныя” малюнкi, якія ствараюць хвалі, тунэлі, вобразы і мноства іншых аб’ёмных кампазіцый у адпаведнасці з магчымасцямі сканіруючых прылад праекцыйнай сістэмы. Стылі лазернага шоў (“Лазерная графіка” (lasergraphicshow), “Аб’ёмнае лазернае шоў” (laserbeamshow) і “Змешанае лазернае шоў” (lasermixshow)), іх адметныя тэхнічныя асаблівасці і выразныя магчымасці.

Тэма 9. Графіка.

Растрвая і вектарная графіка. Падрыхтоўка графічных файлаў. Стандарты, кадоўка, алгарытмы сціску. Трохмерная графіка. Алгарытмы пабудовы, тыпалогія трохмерных прымітываў, паняцці рэндэрыngu, тэкстуравання, і. т. п. Інтэрактыўнасць графікі. Віды інтэрактыўнасці-

гіпертэкст, Графічныя інтэрфейсы, кампутарныя гульні, навучальныя праграмы. Праца з сеткамі, прывязкамі і шляхам. Стварэнне ліній. Настройка ліній абводкі і залівання аб'ектаў. Стварэнне праствакутнікаў. Пабудова эліпсаў. Праца з пэндзлем і распыляльнікам. Інструмент Dico Tool (дэкарыравання) – (стварэнне ўзору, заліванне сеткай, пэндзаль сіметрыі). Інструмент чарніліца і ядро з фарбай.Рэдагаванне і фарматаванне элементаў графікі. Рэдагаванне і фарматаванне шрыфта і абзацаў. Стварэнне і фарматаванне табліц. Стандарты:GDI Windows, OpenGL, SGI і DirectX, ISO,“35 Information technology. Office machines”, “35.140 Computer graphics”, GKS, X3D. Прынцыпы работы віртуальнай графічнай станцыі.Прымяненне графічных аб'ектаў у рэжысуры.

Тэма 10. Відэа.

Гісторыя, асноўныя стандарты, спосабы кадоўкі і метады сціску. Фарматы.Патрабаванні да мультымедыйнага ПК відэа, аўдыё-адаптары, прадукцыйнасць.Выкарыстанне часавай шкалы. Пакадравая работа. Рэжымы праглядаў вынікаў. Зваротная кінематыка з дапамогай інструмента Bones (косткі). Стварэнне фрагментаў ролікаў. Графіка ў відэа. Праграмы для работы з відэа. 3Д мэпінг (відэамэпінг, праекцыйны мэпінг, мэпінг, VJ-ІНГ) як кірунак у аўдыёвізуальным мастацтве рэжысуры эстрады, які ўяўляе сабой аб'ёмную праекцыю на фізічны аб'ект навакольнага асяроддзя з улікам яго геаметрыі і становішча ў прасторы. Аснова работы з дадзенай тэхналогіяй, якая дазваляе з дапамогай відэапраекцыі змяняць візуальныя характарыстыкі аб'екта і здольная ператварыць практычна любую паверхню ў дынамічны відэаэкрэн.

Тэма 11. Мультымедыя-рэсурсы ў рэжысуры.

Электронныя мультымедыя выданні і рэсурсы, якія выкарыстоўваюцца ў рэжысуры эстрады, тэатралізаваных паказах і святых. Класіфікацыя мультымедыя-рэсурсаў і іх кампанентаў.Праграмы для прайгравання мультымедыя дадзеных (прагляднікі малюнкаў, універсальныя прайгравальнікі, прафесійныя пакеты апрацоўкі графікі, гуку, відэа).Мультымедыя-прыкладанні Windows. Фарматы гукавых файлаў «без страт» сціснутыя (FLAC, LA, LPAC, m4a, APE, OFR, RKA, SHN, TTA, TAK, WW, WMA, ADX і несціснутыя (AIFF, AU, CDDA, IFF, RAW, WAW) і «з стратамі» (MP2, MP3, Speex, Vobis, GSM-FR, WMA, AAC, MPC, VQF, RA, OTS, SWA.

Тэма 12. Тэхналогія стварэння мультымедыя прадуктаў.

Этапы (ідэя, канцэпцыя, праект, інтэрфейс, інтэграцыя, тэст, адладка, інсталяцыя, прэзентацыя, ўкараненне). Аўтарскія мадэлі. Арганізацыйна-эканамічныя аспекты стварэння мультымедыя прадукцыі. Стварэнне і наладжванне Motion-анімацыі. Аб'ектна-арыентаваная анімацыя. Стварэнне 3D анімацыі. Змена уласцівасцяў анімацыі з дапамогай Motion Editor (рэдактар руху). Убудаваныя стылі руху.

Вучэбна-метадычная карта вучэбнай дысцыпліны

Назва раздзела і тэмы	Колькасць аўдыторных гадзін			Колькасць гадзін КСР	Форма контролю ведаў
	Лекцыі	Практычныя заняткі	Індывідуальныя заняткі		
VII семестр					
Уводзіны		2			
Тэма 1. Вытокі інфармацыйных тэхналогій у рэжысуры эстрады і гісторыя іх развіцця		4			
Тэма 2. Мультымедыя.		4			
Тэма 3. Гук		2			
Тэма 4. Светлавая сродкі		2			
Тэма 5. Сучасныя асвятляльныя прыборы		4			
Тэма 6. Анімацыя		2			
Тэма 7. Лазерная ілюмінацыя		2		2	
VIII семестр					
Тэма 8. Класіфікацыя лазерных праектараў		2			
Тэма 9. Графіка		4			

Тэма 10.Відэа		4			
Тэма 11. Мультымедыя-рэсурсы ў рэжысуры.		2			
Тэма 12.Тэхналогія стварэння мультымедыя прадуктаў		4		2	
Форма контролю ведаў					Залік
Усяго 42		42		4	

ІНФАРМАЦЫЙНА-МЕТАДЫЧНАЯ ЧАСТКА ЛІТАРАТУРА

Асноўная

1. Информационный рынок и его правовое обеспечение: учебно-методический комплекс по учебной дисциплине для студентов учреждения высшего образования по специальности 1-23 01 11 Библиотечно-информационная деятельность (по направлениям) / Белорусский государственный университет культуры и искусств ; сост. Ю. Н. Галковская. - Минск : БГУКИ, 2017. - 145 с. : табл. - Библиогр.: с. 141-145 (49 назв.) и в тексте. - ISBN 978-985-522-163-1 : 3-14.
2. Мордасов, А.А., Принципы режиссуры театрализованных представлений и праздников : учебное пособие / А. А. Мордасов. - Изд. 5-е, стер. - Санкт-Петербург ; Москва ; Краснодар : Лань : Планета музыки, 2021. - 125, [2] с. : табл. ; 21x14 см. - Библиогр.: с. 120-126. - ISBN 978-5-8114-8237-5 (Издательство "Лань") : 42-28.
3. Информатика для гуманитариев : учебник и практикум для студентов высших учебных заведений, обучающихся по гуманитарным направлениям и специальностям / под ред. Г. Е. Кедровой. - 2-е изд. - Москва : Юрайт, 2021. - 653 с. : рис., табл. ; 24x15 см. - (Высшее образование).
4. Динов, В. Г., Компьютерные звуковые станции глазами звукорежиссера : учебное пособие / В. Г. Динов. - Изд. 2-е, стер. - Санкт-Петербург ; Москва ; Краснодар : Лань : Планета музыки, [2021]. - 325, [1] с. : ил. - Библиогр. в подстроч. примеч.

Дадатковая

1. Алдошина И.А., Искусство мультимедиа. Мультимедиа и техника // Новое в гуманитарных науках. Вып. 45. – СПб.: СПбГУП, 2010. – 204 с.
2. Астафьева, Т.В. Компьютерные и медиа технологии в сценографии как фактор развития постановочного процесса / Т.В. Астафьева // Общество. Среда. Развитие (Terra Humana). – 2011. – №3. – С. 128-133.
3. Белянинова, А.А. Использование современных технологий в работе режиссера театрализованных представлений и праздников / А.А. Белянинова // Молодой ученый. – 2023. – № 4 (451). – С. 457-462. –
4. Бобровская, М.А. Новые информационные технологии в современной сценографии / М.А. Бобровская, Д.В. Галкин, В.С. Самеева // Гуманитарная информатика. – 2013. – №7. – С. 93-105.
5. Веллингтон, А.Т. Интеграция мультимедийных технологий в пространство театра / А.Т. Веллингтон // Гуманитарные, социальноэкономические и общественные науки. – 2015. – №6-1. – С. 47-49.
6. Дворко, Н.И. Мультимедиа: творчество, техника, технология / Н.И. Дворко, Я.Б. Иоскевич, В.Ф. Познин. – СПб.: Санкт-Петербургский гуманитарный университет профсоюзов, 2005. – 176 с.
7. Шлыкова О.В. Феномен мультимедиа. Технологии эпохи электронной культуры. – М.: МГУКИ, 2003. – 268 с.

Рэкамендаваныя метады навучання

Матэрыял выкладаецца на аснове сучасных метадычных патрабаванняў з улікам узроўню ведаў студэнтаў. Практычныя заняткі накіраваны на фарміраванне прафесійных уменняў і навыкаў, выкарыстанне атрыманых тэарэтычных ведаў пры выкананні канкрэтных заданняў па тэматыцы навучальнай дысцыпліны. Методыка правядзення ўказаных заняткаў павінна садзейнічаць развіццю творчых здольнасцей кожнага студэнта і набывццю навыкаў самастойнай работы. Варта прымяняць новыя формы арганізацыі працэсу навучання: візуалізаваныя лекцыі, выкарыстанне аўдыя- і відэаматэрыялаў, калектыўная практычная праца і да т.п.

Пэралік рэкамендаваных сродкаў дыягностыкі

Для выяўлення і выключэння прагалаў у ведах студэнтаў рэкамендуецца выкарыстоўваць наступныя сродкі:

- фронтальнае апытанне на практычных занятках;
- абарона выкананых на практычных занятках работ;
- выкананне творчых заданняў і іх афармленне, якія прадугледжваюць самастойны выбар метаду рашэння задачы;
- кансультацыі і субсясэданне.

Для вызначэння ступені адпаведнасці навучальных дасягненняў студэнта патрабаванням адукацыйнага стандарту таксама рэкамендуецца выкарыстоўваць праектную дзейнасць, якая ўключае праблемныя, творчыя задачы, што дапускаюць эўрыстычную дзейнасць і нефармалізаваны адказ.