

Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное автономное учебное учреждение
высшего образования
«Российский государственный профессионально-педагогический
университет»

Институт гуманитарного и социально-экономического образования
Кафедра музыкально-компьютерных технологий, кино и телевидения

**ЗВУКОВОЕ РЕШЕНИЕ АНИМАЦИОННОГО ФИЛЬМА «СКОРАЯ
ПОМОЩЬ»**

Пояснительная записка к выпускной квалификационной работе
по специальности 55.05.02 Звукорежиссура аудиовизуальных искусств

Идентификационный код ВКР:

Екатеринбург 2018

Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное автономное учебное учреждение
высшего образования
«Российский государственный профессионально-педагогический
университет»

Институт гуманитарного и социально-экономического образования
Кафедра музыкально-компьютерных технологий, кино и телевидения

К ЗАЩИТЕ ДОПУСКАЮ:
Заведующая кафедрой МКТ
_____ Л.В. Кордюкова
«__» _____ 2018 г.

ЗВУКОВОЕ РЕШЕНИЕ АНИМАЦИОННОГО ФИЛЬМА «СКОРАЯ ПОМОЩЬ»

Пояснительная записка к выпускной квалификационной работе
по специальности 55.05.02 Звукорежиссура аудиовизуальных искусств

Исполнитель:

студент группы ЗР – 414

Н.А. Невраев

Руководитель:

ст. преподаватель
кафедры МКТ

Скачкова Ж.А.

Нормоконтроль:

ст. преподаватель
кафедры МКТ

Никонова Н.С.

Екатеринбург 2018

РЕФЕРАТ

В Дипломной работе реализуется звуковое решение анимационного фильма «Скорая помощь» на учебной студии Российского Государственного Профессионально Педагогического Университета в городе Екатеринбург. Работа была предоставлена режиссёром из Архитектурной академии Татьяной Мусалямовой.

Фильм продолжительностью 6 минут получил в дальнейшем синхронное звуковое решение из доступных музыкальных и шумовых библиотек в сети интернет. В дальнейшем был перенесён на цифровой носитель DVD диск.

К основному диску прилагается также пояснительная записка на 46 страницах, в которой содержится 5 рисунков, 1 таблицу, 5 источника литературы, а также 1 приложение на 2 страницах и звуковая библиотека оригинальных шумовых и музыкальных записей на 2 дисках в формате DVD.

Ключевые слова: ЗВУКОВОЕ РЕШЕНИЕ, ЗВУКОРЕЖИССЕРСКАЯ ЭКСПЛИКАЦИЯ, АУДИОВИЗУАЛЬНОЕ ПРОИЗВЕДЕНИЕ, ТВОРЧЕСКО-ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ПРОЦЕСС, МОНТАЖНО-ТОНИРОВОЧНЫЙ ПЕРИОД, ВЕРТИКАЛЬНЫЙ МОНТАЖ.

Объекты исследования: литературный сценарий аудиовизуального произведения.

Предмет исследования: процесс создания звукового решения анимационного фильма.

Цель дипломной работы – создание звукового сопровождения анимационного фильма, совмещенного с изображением на одном носителе.

Основные задачи:

- 1) анализ драматургии;
- 2) изучение особенностей тонировки анимационных фильмов;
- 3) выбор необходимого оборудования, аппаратуры и аксессуаров, разработка музыкального (эмоционального) ряда;
- 4) подбор синхронных шумов;

- 5) использование авторской (композиторской) оригинальной музыки;
- 6) осуществление вертикального звукового монтажа, подготовка к перезаписи и перезапись фильма;
- 7) оформление пояснительной записки.

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	4
1. ТВОРЧЕСКАЯ ЧАСТЬ	6
1.1. Драматургический смысл произведения	6
1.2. Разработка звукового решения анимационного фильма.....	8
1.3. Звукорежиссёрская экспликация	25
2. ТЕХНИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ	27
2.1. Выбор оборудования.....	27
2.2. Микшерский паспорт.....	33
2.3. Монтажно-тонировочный период	41
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	43
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	44
Приложение 1	45

ВВЕДЕНИЕ

Профессия звукорежиссёр – это творческая профессия, требующая нестандартного мышления. Профессия, знания которой с потолка не взять. Всё постигается теорией (10%) и практикой (90%). Нельзя купив кучу профессионального студийного звукового оборудования сказать о себе, что я профессионал, или пройдя одну лекцию, или курс, или сведя один единственный проект, сказать: «Я звукарь от бога». Нет! Профессионалы нашего времени, которые начинали лет 30 назад свою деятельность, ни за что не скажут о себе так, потому что знают, что эта профессия как млечный путь бесконечна в познании и открытии. То есть, утверждать, что я проработал 30 лет со звуком и знаю про него всё, заблуждение.

Работа звукорежиссёра означает принятие нестандартных, а порой бредовых решений. Подобные действия нашли своё оправдание в моей ВКР. Первое знакомство с видео материалом произошло в феврале месяце. Анимационный фильм «Скорая помощь» заинтересовал меня при первых минутах его просмотра. В голове сразу стали появляться идеи звукового решения того или иного кадра. Даже казалось трудным сделать какие-то отдельные фрагменты. Они как раз в дальнейшем и вызывали трудности. Но для звукорежиссёра нет ничего невозможного. Просмотрев до конца мультфильм, я сказал режиссёру и мультипликатору Татьяне М.: «Будет сложно, но очень интересно». Так начался мой рабочий процесс.

Мультфильм, оказал на меня очень сильное впечатление. Я настолько погрузился в его атмосферу, что порой не спал и работал. Конечно, это выбивало из сил, но азарт и любовь к своему любимому делу, были сильным возбудителем. Редко встретишь людей, которые закончив учёбу, работают по профессии. Поэтому, если ты получаешь космическое удовольствие от того чем занимаешься по жизни, то это надо ценить.

Цель работы: звуковое решение анимационного фильма «Скорая помощь».

Цель работы определяет её **задачи:**

- анализ драматургии произведения и передача атмосферы, раскрывающей идею анимационного фильма;
- составление звукорежиссерской экспликации;
- поиск и запись шумов и музыкального ряда;
- подбор звукового оборудования для записи шумов;
- процесс тонировки фильма в студии;
- осуществление вертикально монтажа и перезапись анимационного фильма.

1. ТВОРЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

1.1. Драматургический смысл произведения

Анимационный фильм «Скорая помощь» основан на японской притче «Как сороконожку за лекарем послали (Сказка острова Хонсю)», в которой рассказывается о цикадах и их возникшей проблеме, кто пойдёт за лекарем. Никто из присутствующих, разумеется, не имел желания отправиться в долгий путь за медицинской помощью для внезапно заболевшей цикады. Было принято решение попросить об этом сороконожку. Ведь у неё ног много, быстро справится с этим делом. Но всё обернулось тем, что для подобного количества ног требуется 20 пар обуви, которые нужно надеть. Цикады, сидя рядом с больной в ожидании сороконожки и лекаря, обнаруживают, что их ганец, плетясь по кругу, с трудом надевает свою обувь. На этом притча заканчивается словами «Первым добежит не тот, кто быстрее всех бежит, а тот, кто скорее всех в дорогу соберется».

В самом фильме вместо цикад представлены лягушки. Идея и смысл остались теми же. Только сюжет и анимационное решение несут тот характер, который дал автор видео ряда.

Первое что на экране появляется это сама героиня мультфильма. Наполненная радостью, с улыбкой на лице она наблюдает за происходящим. У лягушек веселье: все поют, танцуют, играют на музыкальных инструментах. Ей, разумеется, тоже захотелось влиться в эту волну позитивного настроения. Она начинает петь, танцевать и прыгать. Увлечённая весельем, лягушка пытается допрыгнуть до луны, но в связи с гравитацией, падает вниз, ударяясь о кувшинку. Все встревожены. Героиня лежит, не шевелится. Раздаются стоны. Она жива. Все присутствующие начинают думать, что делать.

Тут из воды всплывает большая лягушка и говорит, что нужен лекарь, показывая не близкий путь до него. Все задумались и начали перепираться друг на друга, кто пойдёт. Тут у одной лягушки возникла идея отправить

в этот долгий путь сороконожку. На том и решили. Да вот только, сороконожке чтобы пойти куда-то, нужно очень много пар обуви надеть, а это занимает время.

Веселье лягушек было прервано. Все уныло сидят у больной в ожидании, когда сороконожка вернётся с лекарем. Проходит достаточно большое количество времени, ни лекаря, ни сороконожки. И тут лягушки видят, что быстроногой, ещё долго надевать свою обувь. Не выдержав, все попрыгали в воду, оставив больную одну.

Героиня, с самого начала хотела привлечь к себе внимание. Прыжок до луны, а затем громкое падение заставило остальных остановить своё веселье и позаботиться о пострадавшей. Но как оказалась, не сильно она и пострадала, симулируя боль и страдания. Как только все покинули её, она вскочила с громким и возмущённым криком «Где лекарь?», но обратив внимание на петляющую по кругу сороконожку, у которой едва получается надеть свои соломенные сандалии, сама быстрым темпом отправляется за медицинской помощью. На экране карта болота, где пунктиром показывается, как бежит главная героиня до лекаря, на переднем плане появляется Большая лягушка, которая говорит «Не тот скор, кто быстро бегает, а тот, кто быстро собирается». На этом анимационный фильм «Скорая помощь» заканчивается.

1.2. Разработка звукового решения анимационного фильма

Таблица 1 – Звуковая экспликация на основе режиссёрского сценария анимационного фильма «Скорая помощь»

№	ВРЕМЯ	СОДЕРЖАНИЕ КАДРА	РЕЧЬ	ШУМЫ	МУЗЫКА	ЭФФЕКТЫ
1.	00:13-00:36	<p>На вечернем фоне неба вырисовываются заглавные титры фильма «Скорая помощь».</p> <p>Вспыхивают огоньки салюта. Искры рассыпаются маленькими светлячками, также рассыпаются и исчезают буквы титров.</p> <p>Сумерки на болоте. Из-за кочек выпрыгивают лягушки, пытаются поймать светящиеся точки.</p> <p>Из-за листа кувшинки появляется последняя лягушка – главная героиня фильма.</p> <p>Она оглядывается по сторонам, срывает ближайший цветочек и надевает его на голову, как шляпку. А затем выпрыгивает из кадра.</p>		<p>Хрустальный перелив, врыв текста, кваканье лягушек</p> <p>Природный звук ночного болота</p>	Классическая	

Продолжение таблицы 1

№	ВРЕМЯ	СОДЕРЖАНИЕ КАДРА	РЕЧЬ	ШУМЫ	МУЗЫКА	ЭФФЕКТЫ
2.	00:37-00:50	<p>Она запрыгивает в кадр, где по первому плану проходит праздничное шествие лягушек с фонариками.</p> <p>Героиня принимает «красивую» позу балерины и вычурной походкой пытается догнать толпу... но запутывается и падает. Медленно поднимается и дальше прыгает как обычная лягушка.</p>		Звук болота уходит на задний план	Весёлое ритмичное развитие	
3.	00:51-01:05	<p>Героиня появляется в кадре, где распевается вокальное трио лягушек, готовясь к ответственному выступлению. Сначала она слушает с интересом, но потом...</p>			Музыкальное продолжение классической музыки в исполнении трио лягушек	

Продолжение таблицы 1

№	ВРЕМЯ	СОДЕРЖАНИЕ КАДРА	РЕЧЬ	ШУМЫ	МУЗЫКА	ЭФФЕКТЫ
4.	01:06-01:08	Присоединяет свой голос к общему пению. Она громко квакает. Стараются, самозабвенно, закрыв глаза, однако фальшивит.		Бесталантное кваканье	Музыка трио	
5.	01:08-01:16	Вокалистки затыкая уши от боли, валятся с ног. В Героиню прилетает красный предмет, который сносит её и заставляет упасть в воду.		Бесталантное кваканье с дальнейшим акцентом на удар красным предметом	Музыка тихо	
6.	01:17-01:32	Героиня плюхнулась в болото. Летят брызги. Затем всплывает ее шляпка цветочек и движется в направлении общего гуляния. Вдали виднеется пестрый шатер из листьев, мигают огоньки светлячков. На листьях кувшинок устроились музыканты: дуют в дудки, стучат в барабаны.		Удар о воду, брызги, колокольчик на цветочек	Музыка останавливается на сильной доле удара о воду Смена музыкальной темы на цирковую весёлую динамичную	

Продолжение таблицы 1

№	ВРЕМЯ	СОДЕРЖАНИЕ КАДРА	РЕЧЬ	ШУМЫ	МУЗЫКА	ЭФФЕКТЫ
7.	01:33-01:36	Героиня выбирается на кочку, устраивается смотреть представление.		Шлепок о кочку Звук выныривания из воды	Цирковая и весёлая с деревянно-духовыми, ударными, перкуссионным и инструментами	
8.	01:37-01:41	Группа циркачей, лягушек-акробатов, выделяют головокружительные номера.			Акробатическая и весёлая с деревянно-духовыми, ударными, перкуссионным и инструментами	

Продолжение таблицы 1

№	ВРЕМЯ	СОДЕРЖАНИЕ КАДРА	РЕЧЬ	ШУМЫ	МУЗЫКА	ЭФФЕКТЫ
9.	01:41-01:44	Героиня от восторга подскакивает на месте, хлопает лапками.		Хлопки, шлепки	Цирковая и весёлая с деревянно-духовыми, ударными, перкуссионным и инструментами	
10.	01:45-01:47	Группа циркачей, лягушек-акробатов, продолжают головокружительные номера.			Цирковая и весёлая с деревянно-духовыми, ударными, перкуссионным и, инструментами	

Продолжение таблицы 1

№	ВРЕМЯ	СОДЕРЖАНИЕ КАДРА	РЕЧЬ	ШУМЫ	МУЗЫКА	ЭФФЕКТЫ
11.	01:47-01:52	Героиня пытается повторить их движения. Затем, не выдерживает и решает тоже выступить. Она срывает еще один цветок, побольше, и надевает его как балетную пачку. Выпрыгивает из кадра.		Звук пробки Шлепок	Продолжение Цирковой и весёлой музыки с деревянно-духовыми, ударными, перкуссионными инструментами	
12.	01:53-02:00	Героиня прыгает прямо на сцену. У нее получается неплохой «гранд-батман», но она нелепо плюхается в центр арены. Акробаты в рассыпную падают в воду. И пока последний циркач отползает в безопасное место, наша героиня, как ни в чем не бывало, вскакивает, принимает позу балерины и начинает свой танец.		Шлепок об арену Звук болота Звук перебирающих лапок Сильная доля музыкального произведения Щелчок на включение прожектора	Завершение музыкальной композиции на сильную долю с падением лягушки На резкий подъём лягушки с сильной доли балетное произведение	

Продолжение таблицы 1

№	ВРЕМЯ	СОДЕРЖАНИЕ КАДРА	РЕЧЬ	ШУМЫ	МУЗЫКА	ЭФФЕКТЫ
13.	02:00-02:04	Умопомрачительные ужимки и прыжки. Пародия на балет.		Звук пружины с изменением тона	Балетное произведение	
14.	02:04-02:12	Героиня энергично крутит «Флу-э-те», приседает в реверансе. Публика аплодирует. Она раскланивается и воодушевленная успехом, красиво прыгает вверх на лист белокрыльника... потом еще выше, потом еще... и наконец, оказывается на самой высокой травинке, где она застывает в позе ласточке.		Звук пружины с изменением тона Звук пружины с изменением тона	Балетное произведение	
15.	02:12-02:14	Публика замирает, взрывается аплодисментами.		Аплодисменты	Балетное произведение	
16.	02:14-02:27	До героини долетают лепестки цветов и кваки восторженной публики. Успех кружит голову. Героиня устремляет взор на луну. Она снова прыгает вверх в дерзкой надежде достать луну, но только хватает лапками воздух.		Бубен, кваканье, аплодисменты	Балетное произведение с кульминационным завораживающим моментом	

Продолжение таблицы 1

№	ВРЕМЯ	СОДЕРЖАНИЕ КАДРА	РЕЧЬ	ШУМЫ	МУЗЫКА	ЭФФЕКТЫ
17.	02:27-02:31	Она кубарем летит на землю. С Сильным ударом шлёпается на кочку.		Звук летящей бомбы Шлепок с ударом бас-бочки	Завершение балетного произведения на сильную долю	
18.	02:31-02:34	Распростертое тело героини плашмя лежит на болотной кочке. Пауза. Наконец, она поднимает голову, осматривается. Зрители выглядывают из-за кадра. Она стонет и картинно переворачивается на спину, принимая позу обреченного больного.		Болото не громко Тяжёлое кваканье		

Продолжение таблицы 1

№	ВРЕМЯ	СОДЕРЖАНИЕ КАДРА	РЕЧЬ	ШУМЫ	МУЗЫКА	ЭФФЕКТЫ
19.	02:35-02:41	К больной подбегают другие лягушки, обступают ее, квакают, проявляют беспокойство. В конце концов, они салятся вокруг. Больная стонет. Неожиданно, по первому плану пробегает все еще веселящиеся лягушки.		Встревоженные вздохи, прыжки лягушек	Из тишины с нарастанием громкости удары бубна	
20.	02:42-02:50	Группа сочувствующих их останавливают. Жестами просят замолчать «Тс-с...!». Возмутители спокойствия тихо отползают.		Тссс Стон лягушки		
21.	02:51-02:54	На всем болоте смолкает музыка, гаснут и разлетаются светлячки.		Болото		
22.		Только один светлячек зависает над больной. Больная стонет. Сочувствующие лягушки подсели поближе.		Болото Светлячок		

Продолжение таблицы 1

№	ВРЕМЯ	СОДЕРЖАНИЕ КАДРА	РЕЧЬ	ШУМЫ	МУЗЫКА	ЭФФЕКТЫ
23.	02:54-02:58	Лягушки вскакивают, переглядываются, громко квакают.		Кваканье болото		
24.	02:58-03:02	Неподалеку всплывает большая, важная лягушка. Сочувствующие указывают ей на больную. Большая лягушка смотрит на пострадавшую, чешет подбородок, на минуту задумывается. Затем выносит вердикт: «Нужен рентген» и «Нужно идти к лекарю»		Звук всплывающей лягушки Важное кваканье		

Продолжение таблицы 1

№	ВРЕМЯ	СОДЕРЖАНИЕ КАДРА	РЕЧЬ	ШУМЫ	МУЗЫКА	ЭФФЕКТЫ
25.	03:03-03:15	На карте болота пунктиром вырисовывается схема пути в медпункт.		Звук сирены скорой помощи		
26.	03:15-03:30	Большая важная лягушка медленно погружается в воду. Сочувствующие лягушки посмотрели вдаль и поникли. Больная дрыгает лапкой. Стонет		Погружение лягушки в воду Кваканье лягушек Тяжёлые вздохи героини		
27..	03:30-03:42	Лягушки переглядываются, перепихиваются между собой, никому не хочется идти. Наконец, толкнули крайнюю дремлющую лягушку. Та вскочила и тоже стала отнекиваться, но тут к ней пришло озарение: - надо позвать сороконожку. Она быстро домчит до лекаря.		Колокольчик как идея	Весёлая классическая мелодия	

Продолжение таблицы 1

№	ВРЕМЯ	СОДЕРЖАНИЕ КАДРА	РЕЧЬ	ШУМЫ	МУЗЫКА	ЭФФЕКТЫ
28.	03:43-03:53	<p>Всем понравилась эта идея. Они одобрительно заквакали, захлопали лапками.</p> <p>Крайняя схватила ветку с фонариком и поскакала к сороконожке.</p>		<p>Кваканье Хлопки Прыжки</p>	<p>Весёлая классическая мелодия</p>	
29.	03:53-04:00	<p>Крайняя подбегает к большому листу и стучит по нему фонариком, громко квакает. Немного погодя из-под листа высовывается большая голова сороконожки. Она открывает глаза, а лягушка жестами объясняет ей, что нужно идти к лекарю. Сороконожка кивает головой и зевает, открывая огромную пасть. Лягушку буквально сдувает из кадра.</p>		<p>Звук звонка Чихание сороконожки</p>	<p>Весёлая классическая мелодия</p>	

Продолжение таблицы 1

№	ВРЕМЯ	СОДЕРЖАНИЕ КАДРА	РЕЧЬ	ШУМЫ	МУЗЫКА	ЭФФЕКТЫ
30.	04:00-04:05	Крайняя возвращается обратно к больной и к группе поддержки, занимает свое прежнее место. Больная по-прежнему изредка стонет и подергивает лапками. Сочувствующие замерли в ожидании. Кто-то нервно постукивает лапками, а кто-то тихо дремлет в уголке.		Стонь героини Зевание	Весёлая классическая мелодия	
31.	04:06-04:10	Общий план всех лягушек у больной			Весёлая классическая мелодия	
32.	04:11-04:12	Две лягушки, обмахивают больную листиками. Сначала они махали быстро, а потом все медленнее и тоже задремали. Листочки опустились и накрыли больную.			Весёлая классическая мелодия	
33.	04:13-04:14	Больная встрепенулась, пытаясь сбросить с себя листочки. Ей снова жарко. Застонала громче.			Весёлая классическая мелодия	

Продолжение таблицы 1

№	ВРЕМЯ	СОДЕРЖАНИЕ КАДРА	РЕЧЬ	ШУМЫ	МУЗЫКА	ЭФФЕКТЫ
34.	04:14-04:17	Лягушки подхватили листья и стали снова обмахивать большую, пока не уснули опять.			Весёлая классическая мелодия	
35.	04:17-04:27	Группа поддержки устав от ожидания засыпает			Весёлая классическая мелодия	
36..	04:28-04:42	Группа поддержки застыла в ожидании. Над болотом встает солнце. Появляются первые комарики.			Весёлая классическая мелодия	
37.	04:43-04:48	Стайка комаров пролетает над сочувствующими. Лягушки оживились. Кое-кто успел сглотнуть добычу. Стали возмущаться: «Где же лекарь?» Растолкали крайнюю. Крайняя вытянулась во весь рост, всматриваясь вдаль.			Весёлая классическая мелодия	

Продолжение таблицы 1

№	ВРЕМЯ	СОДЕРЖАНИЕ КАДРА	РЕЧЬ	ШУМЫ	МУЗЫКА	ЭФФЕКТЫ
38.	04:49-04:53	Передняя часть сороконожки энергично работает лапками. Создается впечатление, что она бежит «на всех порах»... однако середина туловища движется гораздо медленнее, а хвост вообще стоит на месте.			Весёлая классическая мелодия	
39.	04:54-04:56	Задние ножки путаются, цепляются друг за друга, пытаются обуться в сапожки. Бесконечное движение по кругу всех ножек сороконожки.			Весёлая классическая мелодия	
40.	04:57-05:02	Крайняя лягушка всплеснула лапками, оглянулась и быстро прыгнула в болото. Другие лягушки привстали на лапки, посмотрели в сторону сороконожки, переглянулись и бросились врассыпную.		Плески, брызги, прыжки в воду	Весёлая классическая мелодия	

Продолжение таблицы 1

№	ВРЕМЯ	СОДЕРЖАНИЕ КАДРА	РЕЧЬ	ШУМЫ	МУЗЫКА	ЭФФЕКТЫ
41.	05:03-05:12	Больная приподнялась, посмотрела вокруг, резко вскочила, топнула лапкой... Удивилась и возмутилась, вокруг никого, потом заметила сороконожку...		Возмущённое кваканье Удары лапкой	Весёлая классическая мелодия	
42.	05:13-05:18	Сороконожка продолжает одевать сапожки. Движение по кругу.		Много лапок	Весёлая классическая мелодия	
43.	05:19-05:22	Больная возмущенная данной картиной выбежала из кадра.		Звук сирены скорой помощи	Весёлая классическая мелодия	

Продолжение таблицы 1

№	ВРЕМЯ	СОДЕРЖАНИЕ КАДРА	РЕЧЬ	ШУМЫ	МУЗЫКА	ЭФФЕКТЫ
44.	05:23-05:35	<p>План местного болота. Больная бежит в медпункт по указанному пунктиром пути. В левом углу карты сороконожка движется по кругу. На этом фоне из болота выплывает большая важная лягушка и лапкой указывает на фрейм, где написано: «Не тот скор, кто быстро бегает. А тот, кто быстро собирается.»</p>		<p>Всплывающая лягушка Важное кваканье</p>	<p>Весёлая классическая мелодия</p>	
45.	05:35-05:42	<p>Большая лягушка погружается в свое болото. Текст растворяется, идут финальные титры фильма.</p>		<p>Звук погружения в болото</p>	<p>Весёлая классическая мелодия</p>	

1.3. Звукорежиссёрская экспликация

Для того чтобы создать полную целостность звуковой картины данного мультипликационного фильма в соответствии с жанром произведения мной были подобраны синхронные и асинхронные шумы из базы шумовых библиотек, а также компилятивная музыка в целях музыкального оформления и атмосферные звуки, создающие чувство эмпатии.

Синхронные шумы. При поиске синхронных шумов я пытался для мультфильма подобрать по большей степени метафорические компоненты из всего представленного ряда шумовой библиотеки. Из набора синхронных шумов в проекте используются: звуки кваканья лягушек, звуки падения в воду, плеска и кругов, шаги, прыжки лягушек, а также звуки аплодисментов.

Асинхронные шумы. Для большей экспрессивности изобразительного ряда в проекте были задействованы такие асинхронные шумы как звуки появляющегося названия фильма в виде хрустального перелива, хрустального взрыва и срывания цветка героиней. Также, при помощи приёма *Mickeymousing* в качестве подобных звуков, были с акцентированы: удивление лягушки, падения и прыжки, звук включения прожектора и т.д. В конечном итоге для придания большей экспрессии происходящему в кадрах на экране я использовал либо отдельные асинхронные звуки, либо сильные доли музыкальных произведений.

Музыка. За невозможностью написания авторской музыки к данному аудиовизуальному произведению мною была найдена компилятивная академическая музыка Моисея Вайнберга, Никиты Богословского, Петра Чайковского, Родиона Щедрина и Альфреда Шнитке. На протяжении всего фильма все шесть произведений можно услышать. Подобное решение задаёт и показывает атмосферу, настроение и эмоции персонажей в ситуациях складывающихся вокруг них. К примеру, для волнительного и пугающего эпизода, когда главная героиня с громким ударом падает на кувшинку, я использовал композицию Родиона Щедрина - *Carmen Suite.11. Adagio.*

Это звуковое решение заставляет зрителя с трепетом наблюдать за происходящим на экране.

Фоновые шумы. Пожалуй, единственным фоновым звуком, создающим пространство, является болото, взятый из сети интернет. Как подметил мой рецензент и коллега по работе Илья Обухов, в моём проекте не хватает эмбиента. Нет чувства присутствия болота. Мне показалось это лишним, так как музыка отлично задаёт его, но оказалось что это не так. В переводе с английского Ambient означает окружение. Именно поэтому музыка классиков не в полной мере давало это окружение. Осознав эту ошибку, мною тут же было принято решение немедленно вставить звук болота.

2. ТЕХНИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

2.1. Выбор оборудования

Для звукового решения анимационного фильма «СКОРАЯ ПОМОЩЬ» мною было использовано 2 звуковые студии:

- 1) студия РГППУ;
- 2) студия радиостанции «Город FM 107,6».

Во всех двух студиях была проделана большая работа. Но практический подход звукового решения невозможен без теоретического. «Звукооператор управляет записью, прежде всего, на основании своих субъективных ощущений. Поэтому он должен обладать хорошей слуховой памятью и хорошо знать свойства микрофонов, должен уметь эффективно пользоваться элементами управления и контроля записи, а также хорошо разбираться в свойствах акустической обстановки, в которой производится запись» [3, с 15].

В студии родного университета использовались только аудио интерфейс Fireface 800 RME и акустические мониторы Fostex PM 1 Mk II.

Аудио интерфейс Fireface 800 RME

RME Fireface 800 – это профессиональный аудио интерфейс, поддерживающий до 56 каналов записи и воспроизведения с частотой дискретизации до 192 кГц. Стандарт FireWire 800 обеспечивает высокую производительность, надежность и качество.

Высококачественные микрофонные предусилители класса А обеспечивают стандартное фантомное питание, которое включается независимо для каждого входа. Информативная передняя панель отображает наличие входных сигналов синхронизации, наличие MIDI сигнала на входах и выходах и уровни сигнала.



Рисунок 1 – Аудио интерфейс Fireface 800 RME

Звуковые мониторы Fostex PM 1 Mk II

Активный 2-х полосный 6-ти дюймовый студийный звуковой монитор. Акустическая система использовалась на первых этапах звукового решения работы.



Рисунок 2 – Звуковые мониторы Fostex PM 1 Mk II

Основные технические характеристики:

- высокочастотный 25-миллиметровый (1 Дюйм) динамик с мягким сферическим диффузором;
- низкочастотный 160-миллиметровый(6 Дюймов) динамик;
- диффузором из ароматического полиамида;
- нижняя граница частотного диапазона: 50 Hz;
- верхняя граница частотного диапазона: 20000 Hz;
- выходная мощность усилителей - низкочастотный усилитель 75 Вт, высокочастотный усилитель 45 Вт;
- мощность: 120 W;
- габариты: 215 (Ш) x 380 (В) x 283 (Г) мм;
- вес: 11.0 кг.

Мониторы Fostex PM-1 имеют 6-миллиметровое входное гнездо XLR с регулятором входной чувствительности.

В студии радиостанции «Город FM» была реализована запись кваканья лягушек, и был проведён мониторинг всего микса. Что из технического оборудования было использовано:

- 1) динамический микрофон SHURE SM;
- 2) студийные акустические мониторы Behringer TRUTH B2031P;
- 4) аудио и видео секвенсор Sony Vegas Pro 15.

Динамический микрофон SHURE SM7B

SHURE SM7B - это профессиональный динамический микрофон, который идеален для использования в студии звукозаписи. Микрофон также хорош для постоянного использования на телевидении и радиовещании. Студийный динамический микрофон SM7B от компании Shure обладает плавной, ровной, широкополосной частотной характеристикой. Этот микрофон идеально подойдет для профессионального озвучивания речи, музыкальных инструментов и других источников звука.



Рисунок 3 – динамический микрофон Shure SM7B

Технические характеристики микрофона SHURE SM7B:

- частотные характеристики: 40 Гц — 16 кГц;
- выходное сопротивление: 150 Ом (при подключении к микрофонному входу с сопротивлением от 19 до 300 Ом);
- полярность: при прямом давлении на мембрану микрофона, на контакте 2 выходного разъема возникает положительное напряжение по отношению к контакту 3;

- уровень выходного сигнала (на частоте 1 кГц): напряжение открытой цепи -59 дБ (1.12 мВ), 0 дБ = 1 В/Па;
- чувствительность к наводкам (типовая, эквивалент SPL/миллиэрстед);
 - на частоте 60 Гц: 11 дБ;
 - на частоте 500 Гц: 24 дБ;
 - на частоте 1 кГц: 33 дБ.

Студийные акустические мониторы Behringer TRUTH B2031P

Пассивные двухполосные студийные мониторы TRUTH B2031P предназначены для работы в профессиональных студиях звукозаписи. Для мониторов требуются высококачественные усилители мощности. При номинальной нагрузке до 150 Вт, мониторы B2031P обладают нейтральной звукопередачей и ультраровненной частотной характеристикой в диапазоне частот от 55 Гц до 21 кГц.

Плотный и глубокий бас обеспечивает 8.75" вуфер со специальным полипропиленовым диффузором, в то время как охлаждаемый ферромагнитной жидкостью ВЧ-драйвер воспроизводит чистые и четкие верхи. Уникальный волновод Behringer и схема кроссовера с минимальным уровнем искажений гарантируют абсолютно ровную фазовую характеристику с великолепной дисперсией звука и стереопанорамой.



Рисунок 4 – Студийные мониторы Behringer TRUTH B2031P

Технические характеристики:

- тип: полочная акустическая система;
- акустическое оформление: фазоинверторного типа;
- назначение: мониторный громкоговоритель;
- состав комплекта: 2 громкоговорителя;
- количество полос: 2;
- ВЧ: 1" (25 мм) с охлаждение ферромагнитной жидкостью;
- НЧ: 8.75" (222 мм) с диафрагмой из полипропилена;
- частота раздела кросовера: 2 kHz;
- частотный диапазон: 55 Hz - 21kHz;
- мощность: 150W;
- сопротивление: 4 Ohm;
- чувствительность: 89 dB (1W/1m);
- размеры (В x Ш x Г): 401 x 257 x 267 мм;
- вес: 11.5 кг.

Sony Vegas Pro 15

Входит в семейство профессиональных программ для многодорожечной записи, редактирования, монтажа видео и аудио от компании MAGIX.

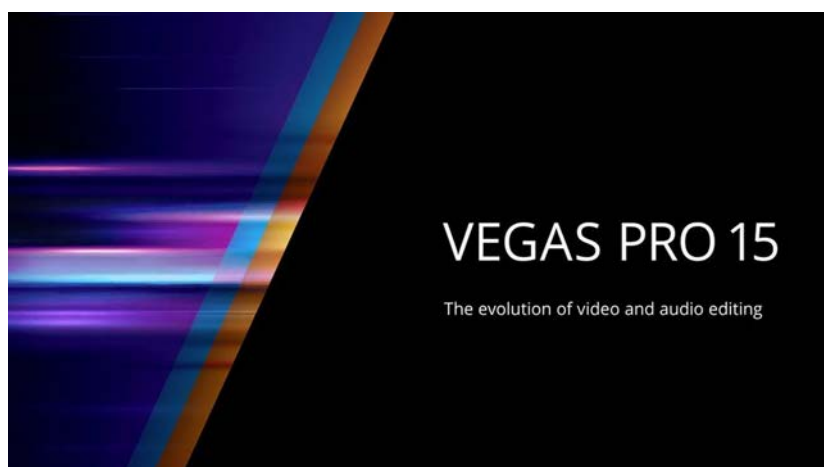


Рисунок 5 – Sony Vegas Pro 15

Vegas предлагает неограниченное количество видео и аудио дорожек, продвинутое инструменты для обработки звука, поддержку многоканального ввода-вывода в режиме полного дуплекса, ресемплинг в реальном времени, автоматическое создание кроссфейдов, синхронизация посредством MIDI Time Code и MIDI Clock, дизеринг (с нойс-шейпингом) на выходах подгрупп и 24/32-разрядный звук с частотой дискретизации 192 кГц.

2.2. Микшерский паспорт

Трек №1 – «Видеоряд».

Время с 00:00:00 по 00:05:47.

Фоновые шумы

Трек №2 – «Болото».

Время с 00:00:00 по 00:05:32. Параметры автоматизации: Уровень максимальный - 30 дБ., минимальный - 60 дБ.

Музыка

Трек №3 – «Музыка 1 – Альфред Гарриевич Шнитке – suite in the old style 1972 4- uge – 1».

Время с 00:00:00 по 00:01:07. Параметры автоматизации: Уровень максимальный -5 дБ., минимальный - 30 дБ.

Трек №4 – «Музыка 2 – Mechislav Moisey Vaynberg - Simfoniya 1 soch 10 III Vivace - 1».

Время с 00:01:07 по 00:01:19. Параметры автоматизации: Уровень максимальный - 2 дБ., минимальный - 30 дБ.

Трек №5 – «Музыка 3 – Nikita Bogoslovskiy – Terem teremok - 1».

Время с 00:01:20 по 00:01:52. Параметры автоматизации: Уровень максимальный -3 дБ., минимальный -30 дБ.

Трек №6 – «Музыка 4 - Rodion Schedrin – Karmen, syuita 6 scena - 1».

Время с 00:01:59 по 00:02:27. Параметры автоматизации: Уровень максимальный -5 дБ., минимальный - 27 дБ.

Трек №7 – «Музыка 5 – Rodion Schedrin – karmen, syuita 11 adazhio - 1».

Время с 00:02:31 по 00:03:38. Параметры автоматизации: Уровень максимальный – 6 дБ., минимальный -27 дБ.

Трек №8 – «Музыка 6 – Moisey Samuilovich Vaynberg - Oberek - 1».

Время с 00:03:45 по 00:05:37. Параметры автоматизации: Уровень максимальный -7 дБ., минимальный -30 дБ.

Синхронные шумы

Трек №9 – «Порхание насекомых 1».

Время с. 00:00:21 по 01:37:00. Параметры автоматизации: Уровень максимальный -30 дБ., минимальный - 40 дБ.

Трек №10 – «Порхание насекомых 2».

Время с. 00:23:04 по 00:04:22. Параметры автоматизации: Уровень максимальный - 30 дБ., минимальный - 40 дБ.

Трек №11 – «Шаги барабанщика».

Время с 00:35:00 по 02:45:22. Параметры автоматизации: Уровень максимальный - 20 дБ., минимальный - 30 дБ.

Трек №12 – «Шаги главной героини».

Время с 00:48:00 по 00:54:00. Параметры автоматизации: Уровень максимальный - 20 дБ., минимальный - 12 дБ.

Трек №13 – «Шаги по воде».

Время с 00:33:13 по 00:45:24. Параметры автоматизации: Уровень максимальный - 7 дБ., минимальный - 13 дБ.

Трек №14 – «Кваканье главной героини».

Время с 00:01:09 по 00:04:59. Параметры автоматизации: Уровень максимальный - 2 дБ., минимальный -18 дБ.

Трек №15 – «Кваканье 1».

Время с 00:02:51 по 00:03:22. Параметры автоматизации: Уровень максимальный – 2 дБ., минимальный - 10 дБ.

Трек № 16 – «Кваканье 2».

Время с 00:02:51 по 00:03:20. Параметры автоматизации: Уровень максимальный - 3 дБ., минимальный - 20 дБ.

Трек №17 – «Кваканье 3».

Время с 00:02:51 по 00:00:00. Параметры автоматизации: Уровень максимальный - 2 дБ., минимальный - 14 дБ.

Трек №18 – «Кваканье 4».

Время с 00:37:00 по 00:39:00. Параметры автоматизации: Уровень максимальный - 5 дБ., минимальный - 24 дБ.

Трек №19 – «Кваканье 5».

Время с 00:37:00 по 00:40:00. Параметры автоматизации: Уровень максимальный - 3 дБ., минимальный - 20 дБ.

Трек №20 – «Кваканье 6».

Время с 00:38:00 по 00:39:00. Параметры автоматизации: Уровень максимальный - 3 дБ., минимальный - 18 дБ.

Трек №21 – «Кваканье Барабанщика».

Время с 00:40:00 по 00:42:00. Параметры автоматизации: Уровень максимальный - 1 дБ., минимальный - 9 дБ.

Трек №22 – «Кваканье лягушки слева».

Время с 00:00:51 по 00:01:04. Параметры автоматизации: Уровень максимальный – 2 дБ., минимальный – 18 дБ.

Трек №23 – «Кваканье лягушки по центру».

Время с 00:00:51 по 00:01:05. Параметры автоматизации: Уровень максимальный - 2 дБ., минимальный -14 дБ.

Трек №24 – «Кваканье лягушки справа».

Время с 00:00:51 по 00:01:06. Параметры автоматизации: Уровень максимальный - 2 дБ., минимальный - 14 дБ.

Трек №25 – «Лягушка инициатор».

Время с 00:03:38 по 00:03:42. Параметры автоматизации: Уровень максимальный - 4 дБ., минимальный - 11 дБ.

Трек №26 – «Большая лягушка».

Время с 00:03:00 по 00:05:22. Параметры автоматизации: Уровень максимальный -3 дБ., минимальный - 13 дБ.

Трек №27 – «Шаги».

Время с 00:00:46 по 00:03:51. Параметры автоматизации: Уровень максимальный - 2 дБ., минимальный - 7 дБ.

Трек №28 – «Барабан».

Время с 00:00:31 по 00:02:44. Параметры автоматизации: Уровень максимальный - 2 дБ., минимальный - 22 дБ.

Трек №29 – «Испуг 1».

Время с 00:02:37 по 00:02:38. Параметры автоматизации: Уровень максимальный - 3 дБ., минимальный - 5 дБ.

Трек №30 – «Испуг 2».

Время с 00:02:38 по 00:02:39. Параметры автоматизации: Уровень максимальный - 3 дБ., минимальный - 5 дБ.

Трек №31 – «Появление лягушки».

Время с 00:00:28 по 00:00:29. Параметры автоматизации: Уровень максимальный - 8 дБ., минимальный - 10 дБ.

Трек №32 – «Падение лягушки».

Время с 00:01:09 по 00:01:11. Параметры автоматизации: Уровень максимальный - 8 дБ., минимальный - 9 дБ.

Трек №33 – «Прыжки лягушек».

Время с 00:00:20 по 00:04:12. Параметры автоматизации: Уровень максимальный - 8 дБ., минимальный - 9 дБ.

Трек №34 – «Звуки кругов воды».

Время с 00:02:28 по 00:02:30. Параметры автоматизации: Уровень максимальный - 10 дБ., минимальный - 12 дБ.

Трек №35 – «Падение в воду».

Время с 00:01:18 по 00:01:19. Параметры автоматизации: Уровень максимальный - 2 дБ., минимальный - 5 дБ.

Трек №36 – «Прыжок в воду 1».

Время с 00:04:48 по 00:04:50. Параметры автоматизации: Уровень максимальный - 12 дБ., минимальный - 14 дБ.

Трек № 37 – «Прыжок в воду 2».

Время с 00:04:49 по 00:04:51. Параметры автоматизации: Уровень максимальный - 12 дБ., минимальный - 14 дБ.

Трек №38 – «Прыжок в воду 3».

Время с 00:04:50 по 00:04:52. Параметры автоматизации: Уровень максимальный - 12 дБ., минимальный - 14 дБ.

Трек №39 – «Щелчок переключателя».

Время с 00:01:59 по 00:01:60. Параметры автоматизации: Уровень максимальный - 4 дБ., минимальный - 6 дБ.

Трек №40 – «Выныривание из воды».

Время с 00:01:34 по 00:01:35. Параметры автоматизации: Уровень максимальный - 12 дБ., минимальный - 14 дБ.

Трек №41 – «Аплодисменты L».

Время с 00:02:11 по 00:02:13. Параметры автоматизации: Уровень максимальный - 1 дБ., минимальный - 5 дБ.

Трек №42 – «Аплодисменты С».

Время с 00:02:10 по 00:03:42. Параметры автоматизации: Уровень максимальный - 1 дБ., минимальный - 5 дБ.

Трек №43 – «Аплодисменты R».

Время с 00:01:44 по 00:02:20. Параметры автоматизации: Уровень максимальный - 1 дБ., минимальный - 5 дБ.

Трек №44 – «Удар ногой».

Время с 00:04:56 по 00:04:58. Параметры автоматизации: Уровень максимальный - 7 дБ., минимальный - 9 дБ.

Трек №45 – «Палка».

Время с 00:01:53 по 00:01:54. Параметры автоматизации: Уровень максимальный - 8 дБ., минимальный – 10 дБ.

Трек №46 – «Тихо тссс 1».

Время с 00:02:42 по 00:02:43. Параметры автоматизации: Уровень максимальный - 12 дБ., минимальный - 13 дБ.

Трек №47 – «Тихо тссс 2».

Время с 00:02:42 по 00:02:44. Параметры автоматизации: Уровень максимальный - 12 дБ., минимальный - 13 дБ.

Трек №48 – «Тихо тссс 3».

Время с 00:02:42 по 00:02:44. Параметры автоматизации: Уровень максимальный - 12 дБ., минимальный - 13 дБ.

Асинхронные шумы

Трек №49 – «Срывание цветка».

Время с 00:00:31 по 00:01:47. Параметры автоматизации: Уровень максимальный - 1 дБ., минимальный - 5 дБ.

Трек №50 – «Хрустальный взрыв».

Время с 00:00:17 по 00:00:21. Параметры автоматизации: Уровень максимальный - 12 дБ., минимальный - 20 дБ.

Трек № 51 – «Хрустальный перелив».

Время с 00:00:14 по 00:00:17. Параметры автоматизации: Уровень максимальный - 14 дБ., минимальный - 20 дБ.

Трек №52 – «Падение с акцентом».

Время с 00:01:51 по 00:01:52. Параметры автоматизации: Уровень максимальный - 7 дБ., минимальный - 45 дБ.

Трек №53 – «Прыжок с акцентом».

Время с 00:01:58 по 00:01:59. Параметры автоматизации: Уровень максимальный - 2 дБ., минимальный - 18 дБ.

Трек №54 – «Прыжки главной лягушки по листьям 1».

Время с 00:02:01 по 00:02:29. Параметры автоматизации: Уровень максимальный - 8 дБ., минимальный - 5 дБ.

Трек №55 – «Прыжки главной лягушки по листьям 2».

Время с 00:02:01 по 00:02:15. Параметры автоматизации: Уровень максимальный - 5 дБ., минимальный - 8 дБ.

Трек №56 – «Лягушка кружится».

Время с 00:02:13 по 00:02:16. Параметры автоматизации: Уровень максимальный - 4 дБ., минимальный - 6 дБ.

Трек №57 – «Недовольные лягушки».

Время с 00:01:13 по 00:01:16. Параметры автоматизации: Уровень максимальный - 9 дБ., минимальный - 12 дБ.

Трек №58 – «Летящие предметы 1».

Время с 00:01:13 по 00:01:19. Параметры автоматизации: Уровень максимальный 0 дБ., минимальный - 5 дБ.

Трек №59 – «Летящие предметы 2».

Время с 00:01:14 по 00:01:16. Параметры автоматизации: Уровень максимальный 0 дБ., минимальный - 5 дБ.

Трек №60 – «Летящие предметы 3».

Время с 00:01:14 по 00:01:16. Параметры автоматизации: Уровень максимальный 0 дБ., минимальный - 5 дБ.

Трек №61 – «Летящие предметы 4».

Время с 00:01:15 по 00:01:16. Параметры автоматизации: Уровень максимальный 0 дБ., минимальный - 5 дБ.

Трек №62 – «Летящие предметы 5».

Время с 00:01:15 по 00:01:16. Параметры автоматизации: Уровень максимальный 0 дБ., минимальный - 5 дБ.

Трек №63 – «Удивление».

Время с 00:01:32 по 00:05:00. Параметры автоматизации: Уровень максимальный - 2 дБ., минимальный - 4 дБ.

Трек №64 – «Тяжёлый прыжок».

Время с 00:04:56 по 00:04:57. Параметры автоматизации: Уровень максимальный - 8 дБ., минимальный - 9 дБ.

Трек №65 – «Идея».

Время с 00:03:38 по 00:03:39. Параметры автоматизации: Уровень максимальный - 2 дБ., минимальный - 6 дБ.

Трек №66 – «Чихание гусеницы».

Время с 00:03:57 по 00:03:58. Параметры автоматизации: Уровень максимальный - 7 дБ., минимальный - 18 дБ.

Трек №67 – «Крестик».

Время с 00:03:12 по 00:05:17. Параметры автоматизации: Уровень максимальный - 2 дБ., минимальный - 18 дБ.

Трек №68 – «Сирена Скорой помощи».

Время с 00:03:02 по 00:05:24. Параметры автоматизации: Уровень максимальный - 4 дБ., минимальный - 8 дБ.

Трек №69 – «Свист».

Время с 00:05:09 по 00:05:10. Параметры автоматизации: Уровень максимальный - 1 дБ., минимальный - 6 дБ.

Трек №70 – «Звонок».

Время с 00:03:52 по 00:03:54. Параметры автоматизации: Уровень максимальный - 16 дБ., минимальный - 18 дБ.

Трек №71 – «Зевание».

Время с 00:04:15 по 00:04:18. Параметры автоматизации: Уровень максимальный - 9 дБ., минимальный - 11 дБ.

2.3. Монтажно-тонировочный период

Процесс тонировки и монтажа занял у меня больше всего времени. Очень большое количество дорожек, и в каждой, из которой свой определённый звук нужно было обработать: сделать так, что бы было приятно смотреть и слушать мультфильм. Конечно же, очень важную роль сыграли голоса лягушек. Ни одна из шумовых библиотек мне не смогла помочь, так как нет готовых мультяшных кваканий. Только природные и то они не чистые. Для того чтобы визуализировать звуковой образ лягушек на экране мне пришлось прибегнуть к помощи своих коллег по работе. Это известные радио ведущие Павел Рубцов, Олег Вахрушев, Борис Аболин. Для озвучания голоса главной героиня мне помогла главный бухгалтер радио «Город FM» Михеева Татьяна Петровна. При выборе голосов необходимо было отследить тембр голоса, характер, стиль исполнения. Такой подход важен для передачи атмосферы, что царит в мультфильме.

Мы смеялись долго, потому что такой процесс у всякого вызовет подобные чувства и эмоции. Но смех смехом, а работать надо. Записывали мы на динамический микрофон shure sm7b. С помощью их мы и реализуем записи интервью и прямые эфиры. С задачей создать звуковой образ мультяшного кваканья он справился отлично. Оставалось только в процессе монтажа сделать небольшую эквализацию, компрессию, с помощью иксайтера убрать или выделить нужные гармоники, сделать максимизацию. И подобный процесс обработки необходим для каждого голоса, что я записал, потому что у всех они разные.

С голосами, а вернее кваканьем разобрались. Осталось обработать шумы. Тоже не из лёгких процессов. Для каждого шага, удара, плеска, звона, хруста и т.д. также необходима обработка. Эквализация, динамика, пространство. Но не только качественное звучание необходимо в мультфильме. Также комфортно, когда шумы совпадают с происходящим на экране. Это называется синхрон. Для примера можно взять обычный

хлопок. На экране ладоши ударили, а звук только через 1 секунду прозвучал. Согласитесь, не очень комфортно такое смотреть и слушать.

Автоматизация уровней громкости шумов и голосов также одна из важных процедур в монтаже мультфильма, которая отвечает за звуковой баланс. Чтобы каждый шум был в миксе и звучал тише или громче только тогда когда это необходимо.

Завершающий этап монтажа и тонировки это мастеринг. На шине мастера ставится в разрыв либо готовый набор плагинов, либо плагины по отдельности. Я воспользовался плагином от Izotope Ozone версией 4. Она удобна и содержит в себе 6 процессов обработки звука. Это paragraphic equalizer, reverb, maximizer, harmonic exciter, multiband dynamics, и multiband stereo imaging. С помощью эквалайзера я поднял область высоких и вырезал грязные частоты (350 Гц). Реверберацией добавил пространства, максимайзером сделал так, чтобы громкость была до определённого уровня, мульти компрессором поджал по отдельности низкие, средненизкие, средневысокие и высокие частоты, иксайтером добавил низа и верха, а стерео имаджингом развёл по стерео полю некоторые частоты.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В процессе работы над звуковым решением анимационного фильма «Скорая помощь» я ещё раз убедился, что звукорежиссёр это профессия творческая, требующая нестандартного мышления и знаний, которые с потолка не взять.

На протяжении четырёх лет, что я провёл в РГППУ, меня смогли научить звукорежиссёрскому делу. Было много теории и практики, которые давали мне много знаний о мире звуковой индустрии. И работая над мультфильмом все знания, накопленные в университет на кафедре музыкально компьютерных технологий по направлению звукорежиссёр аудиовизуальных искусств, были применены.

Мультфильм, оказал на меня очень сильное впечатление. Я приобрёл новый опыт, пополнил свой багаж знаний, приобрёл новых друзей. Моё погружение в эту работы было настолько глубоким, что порой приходилось не спать и трудиться. Конечно, это выбивало из сил, но азарт и любовь к своему любимому делу, были сильным возбудителем. Редко встретишь людей, которые закончив учёбу, работают по профессии. Поэтому, если ты получаешь космическое удовольствие от того чем занимаешься по жизни, то это надо ценить и беречь.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. *Воскресенская И.Н.* Звуковое решение фильма [Текст] / Воскресенская И. – Москва : Искусство, 1984. – 126 с.
2. *Севашко А.В.* Звукорежиссура и запись фонограмм [Текст]: профессиональное руководство. – Москва : Додэка – XXI : Альтекс, 2007. – 431 с. : ил.
3. *Трахтемберг Л.С.* Мастерство звукооператора [Текст] / Трахтемберг Л. – Москва : Искусство, 1978. – 95 с.
4. *Уайатт Хилари* Монтаж звука в теле и кинопроизводстве [Текст]: учеб. – практ. пособие. – 3-е изд. – Москва: ГИТР, 2006. – 271 с.:ил.
5. Боб Овсински Настольная книга звукорежиссёра [Электронный ресурс] / Боб Овсински – Режим доступа : <http://bookre.org/reader?file=592939&pg=2/> (Дата посещения: 11.03.18).

Приложение 1 – Режиссёрский сценарий анимационного фильма
«Скорая помощь»

Сцена 1.

Главная героиня появляется в кадре и видя, что её друзья поют, и танцуют тоже решает присоединиться.

Сцена 2.

Наблюдая вокальное трио, под руководством дирижёра, она начинает петь, тем самым разгоняет своим непрофессиональным голосом артистов. В результате от недовольной бублики в неё прилетает помидор и от удара которого она падает в воду.

Сцена 3.

Вынырнув, героиня в полном восторге наблюдает акробатический номер лягушек. От такого воодушевляющего номера она надевает пачку из цветка, разбегаётся, запинается и падает на кувшинку.

Сцена 4.

Выдержав небольшую паузу, лягушка встаёт в пятую хореографическую позицию и начинает танцевать, перепрыгивая с кувшинки на кувшинку, а затем на листья тростника.

Сцена 5.

Оказавшись на самой верхнем листочке, главная героиня устремляется прыжком до луны и под действием силы тяжести падает вниз и ударяется об кувшинку.

Сцена 6.

Веселье прервано, все затаили дыхание. В тяжёлых муках она начинает изображать боль и страдание. Остальные лягушки собрались вокруг неё и в испуге не знают что делать.

Сцена 7.

Из воды выплывает большая лягушка и советует отправиться кому-нибудь за лекарем. Никто не хочет, так как путь очень долгий. Тут по случайности решение кому пойти за лекарем приходит одной из лягушек. Задача скорой кареты помощи ложится на лапы сороконожки.

Сцена 8.

Инициатор решения доходит до сороконожки и просит её сходить за лекарем для пострадавшей. Ответ был положительным.

Сцена 9.

Все в ожидание, когда сороконожка приведёт лекаря. Но проходит большое количество времени и никого нет. Как оказалось для сорока ног требуется двадцать пар обуви, которую не так просто надеть. Обнаружив, что сороконожка надела ещё только половину своих соломенных сандалий, все лягушки попрыгали в воду, оставив больную одну.

Сцена 10.

Героиня, видя всё это, как ни в чём не бывало, вскакивает с возмущённым криком об отсутствии лекаря и сама отправляется за ним. Крупным планом появляется Жаба, на заднем фоне карта по которой двигается героиня в сторону лекаря. На экране текст речи большой лягушки: «Не тот скор, кто быстро бегает, а тот, кто быстро собирается»