

ТРЕБОВАНИЯ К СДАЧЕ

Зачет является итоговой формой проверки успешного освоения студентами усвоения учебного материала дисциплины, практических и семинарских занятий. Для успешной сдачи экзамена студенты должны выполнить все задания, предусмотренные программой изучения дисциплины; в конце семестра предоставить конспект лекций; подготовить реферат из предлагаемого перечня тем (очная форма обучения); выполнить практическое задание (работа с музыкальным программным обеспечением); дать ответы на три теоретических вопроса согласно экзаменационного билета.

Дистанционная форма проведения экзамена предполагает использование программы для организации видеоконференций в онлайн-режиме. Преподавателем на столе раскладываются 30 имеющихся экзаменационных билетов в 3 ряда (по 10 билетов в каждом ряду). Экзаменуемый называет ряд и номер билета, на который будет давать ответ. Задания, содержащиеся в билете, озвучиваются преподавателем и фиксируются студентом. На подготовку ответа дается 20 минут (при этом студент не должен покидать конференцию). По истечении времени, отведенного на подготовку, студентом онлайн дается ответ на вопросы.

Нарушение студентом дисциплины на экзамене пресекается преподавателем вплоть до удаления с экзамена.

Неявка на экзамен без уважительной причины фиксируется преподавателем в зачетно-экзаменационной ведомости записью «не явился» и приравнивается к неудовлетворительной оценке.

Получив неудовлетворительную оценку, студент имеет право пересдать экзамен в соответствии с расписанием пересдачи, составленным деканатом.

ВОПРОСЫ ДЛЯ ПОДГОТОВКИ К ЭКЗАМЕНУ

1. Компоненты компьютера, влияющие на его производительность
2. Профессиональные системы звукозаписи на ПК.
3. Типы звукового программного обеспечения по функциональному назначению назначению.
4. Основы метода представления звукового сигнала в цифровом виде.
5. Частоты дискретизации и битрейт – как они влияют на качество звукового сигнала
6. Объясните понятие «dither», приведите наглядное объяснение (с помощью плагинов типа BitCrusher) в любой программе
7. Аудио-интерфейс. Основные характеристики.
8. Что такое аудиодрайвер
9. Особенности протокола ASIO.
10. Формат MIDI. Типы MIDI-сообщений.
11. Нотные редакторы. Предназначение и функции.
12. Разница между разрушающей и неразрушающей обработкой аудиоданных
13. Общее устройство и назначение микшерного пульта
14. Понятие цифровой рабочей станции
15. Приемы редактирования аудио в программе Wavelab
16. Понятие виртуальной студии.
17. Методы синтеза звука.
18. Что такое аддитивный синтез
19. Что такое субтрактивный синтез
20. Что такое семплер
21. Что такое генератор огибающей, его применение

22. Что такое loop (применительно к семплированию)
23. Типы виртуальных музыкальных инструментов
24. Программный сэмплер Steinberg HALion.
25. Программный сэмплер NI KONTAKT.
26. Панель инструментов окна проекта.
27. Окно редактирования Key Editor.
28. Окно редактирования Drum Editor.
29. Окно редактирования Scores.
30. Окно редактирования Audio Part Editor.
31. Маршрутизация аудиопотоков.
32. Атрибуты окна микшера. Атрибуты и параметры MIDI-дорожки.
33. Атрибуты и параметры аудиодорожки.
34. Назначение и атрибуты групповых треков.
35. Запись автоматизации в аудио-редакторах.
36. Редактирование огибающих автоматизации.
37. Что такое Insert
38. Что такое Send
39. Объясните, что значит Pre Fader
40. Что такое мультисемпл
41. Объясните понятие зон семплирования
42. Что такое aftertouch
43. Что такое MIDI In MIDI out MIDI Thru
44. Что такое Program Change
45. Что такое Velocity
46. Что понимается под «квантизацией» MIDI- событий. Какие существуют типы квантизации
47. Пользовательский интерфейс ProTools
48. Пользовательский интерфейс Cubase / Nuendo
49. Отличия в сведении проекта в ProTools и Steinberg Cubase
50. Propellerhead Reason – основные инструменты, особенности интерфейса, подключения к хост-программе по ReWire
51. Обмен проектами между различными приложениями в формате OMF.
52. Что такое технология VST
53. Что такое RTAS
54. Что такое AU
55. Что такое аудиоплагин
56. Краткая история мастеринга
57. Что такое Multiband Compressor
58. Приведите примеры плагинов динамической обработки звука
59. Приведите примеры плагинов временной обработки звука
60. Приведите примеры плагинов частотной обработки звука