

информационного обеспечения, накопление и распространение информации самого различного назначения, но и организовать досуг детей, приобщения их к чтению и культурному общению.

---

1. Бабина, Н.Ф. Технология : методика обучения и воспитания : учебное пособие для студентов: в 2 ч., Ч. I. / Н.Ф. Бабина. – М., Берлин : Директ-Медиа, 2015. – 300 с.

2. Буктрейлер по повести В. Богомолова «Иван»: к районному конкурсу «Истории славной великие даты»: [Электронный ресурс] / Гос. учреждение «Слуцкая район. центральная б-ка», Городская б-ка-фил. № 1. – Слуцк, 2015.

3. Видеореклама по книге Б. Васильева «А зори здесь тихие...»: материалы к районному конкурсу «Истории славной великие даты»: [Электронный ресурс] / Гос. учреждение «Слуцкая район. центральная б-ка», Греская сельская б-ка-фил. № 14. – Греск, 2015.

4. Слуцкая городская детская библиотека-филиал № 3 [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://child.slucklib.by/index.php>. – Дата доступа : 01.10.2015.

**Урбанович А.И.**, студ. 416 а (к) гр.

Научный руководитель – Яськов К.Е.

## **ЭТАПЫ РАБОТЫ ЗВУКОВОГО ДИЗАЙНЕРА ПРИ ОЗВУЧИВАНИИ ВИДЕОИГР**

Современная индустрия развлечений состоит из множества видов занятий, с каждым годом появляются новые возможности «вовлечь»

человека, погрузить его в иной мир и предоставить физический и эмоциональный отдых. Один из этих видов – игра в видеоигры. С постепенным развитием технологий создание видеоигр расширяет круг профессий, необходимых для разработки и выдачи конечного продукта.

Видеоигра – это программа, служащая для организации игрового процесса (геймплея), связи с партнёрами по игре, или сама выступающая в качестве партнёра.

(англ. «gameplay») – это игровой процесс с точки зрения игрока. Геймплей включает в себя разные содержательные аспекты компьютерной игры, в том числе технические, такие как внутриигровая механика, совокупность определенных методов взаимодействия игры с игроком и др. Само понятие геймплея крайне обобщено и обычно используется для выражения полученных ощущений в ходе прохождения игры, под влиянием таких факторов, как графика, звук и сюжет [1].

Хорошую видеоигру невозможно представить полноценной без звука в ней, играм необходимо наличие звукошумовых эффектов для полного погружения в игровой процесс. Всё это обуславливает выделение дизайна звука в отдельную, самостоятельную профессию. В самом широком понимании звуковой дизайн (от англ. Sound Design – «дизайн звука», «саунд-дизайн») – вид деятельности, объектом которой является звук, его носители (цифровые, аналоговые) и в некоторых случаях акустика пространств и помещений. Сама формулировка «звуковой дизайн» указывает на деятельность, относящуюся к сфере производства звуков и акустических сред, работ по звуковому оформлению аудиовизуальных проектов, проектированию и разработке звукошумового сопровождения экранных и мультимедийных продуктов, в первую очередь для коммерческого и массового использования [2, с. 39].

Цель данной статьи: описать этапы работы звукового дизайнера во время разработки видеоигры. Для достижения поставленной цели, в первую очередь необходимо выделить основные задачи, которые выполняет звуковой дизайнер в ходе разработки видеоигр:

- 1) разработка общей звуковой картины будущей игры;
- 2) создание и подбор необходимых звуков;
- 3) внедрение звуков в игру.

Звуковой дизайнер приступает к работе над озвучкой практически с момента продумывания основной концепции будущей игры. Несмотря на то, что сама игра существует только в виде концепт-артов, описания основных механик, сюжета. Иными словами – игру нельзя включить и поиграть. Изначально он приступает к решению 1 задачи (разработка общей звуковой картины будущей игры), в непосредственном сотрудничестве с игровым композитором и остальными разработчиками. Этот процесс является первым этапом озвучки видеоигры, а именно – знакомство с игрой. На данном этапе звуковой дизайнер должен узнать, что из себя представляет будущая игра, её жанр, сюжет, сеттинг (художественное оформление игры), он влияет на её правила: например, в фэнтезийной игре регламентируется применение магии и описываются различные фэнтезийные расы со своими достоинствами и недостатками (люди, эльфы, хоббиты, орки, гоблины и т.д.).

Также звуковой дизайнер должен понимать, на каком игровом движке разрабатывается игра, так как у разных движков есть различные способы управления звуком в игре. Игровой движок – центральный программный компонент компьютерных и видеоигр или других интерактивных приложений с графикой, обрабатываемой в реальном времени. Он обеспечивает основные технологии, упрощает разработку и часто даёт игре возможность запускаться на нескольких платформах.

Цель данной статьи: описать этапы работы звукового дизайнера во время разработки видеоигры. Для достижения поставленной цели, в первую очередь необходимо выделить основные задачи, которые выполняет звуковой дизайнер в ходе разработки видеоигр:

- 1) разработка общей звуковой картины будущей игры;
- 2) создание и подбор необходимых звуков;
- 3) внедрение звуков в игру.

Звуковой дизайнер приступает к работе над озвучкой практически с момента продумывания основной концепции будущей игры. Несмотря на то, что сама игра существует только в виде концепт-артов, описания основных механик, сюжета. Иными словами – игру нельзя включить и поиграть. Изначально он приступает к решению 1 задачи (разработка общей звуковой картины будущей игры), в непосредственном сотрудничестве с игровым композитором и остальными разработчиками. Этот процесс является первым этапом озвучки видеоигры, а именно – знакомство с игрой. На данном этапе звуковой дизайнер должен узнать, что из себя представляет будущая игра, её жанр, сюжет, сеттинг (художественное оформление игры), он влияет на её правила: например, в фэнтезийной игре регламентируется применение магии и описываются различные фэнтезийные расы со своими достоинствами и недостатками (люди, эльфы, хоббиты, орки, гоблины и т.д.).

Также звуковой дизайнер должен понимать, на каком игровом движке разрабатывается игра, так как у разных движков есть различные способы управления звуком в игре. Игровой движок – центральный программный компонент компьютерных и видеоигр или других интерактивных приложений с графикой, обрабатываемой в реальном времени. Он обеспечивает основные технологии, упрощает разработку и часто даёт игре возможность запускаться на нескольких платформах.

Следующий этап разработки – разработка общей концепции звука в игре, продумывание логической системы в озвучке. Звуковой дизайнер должен понять: какие места нуждаются в озвучке, так же будущие звуки разбиваются на категории, например: звуки главного героя, фон, голосовая озвучка. Тут же создается технический документ (или техническое задание) в котором фиксируются все моменты, необходимые в озвучке.

После определения концепции и логической системы звука в игре, дизайнер приступает к непосредственному созданию звуков, он может создавать звуки с нуля, путём синтеза звука. Синтез звука – это создание звука при помощи одного или нескольких генераторов звуковых волн. Требуемое звучание достигается за счёт изменения свойств электрического сигнала (в аналоговых синтезаторах), или же методом настройки параметров центрального процессора (в цифровых синтезаторах). Ещё один вариант – это запись необходимых звуков на микрофон и последующая их обработка, либо использование звуков из готовых продакшн-библиотек, специально созданных для работы звуковым дизайнером, как правило способы получения конечного звука могут быть совмещены и ограничены лишь фантазией звукового дизайнера – в этом и заключается творческий аспект работы данной профессии.

Последний этап – это внедрение звуков в игру, обычно на данном этапе звуковой дизайнер работает в паре с программистом, в наиболее больших студиях разработчиков есть отдельный человек, который занимается данным видом деятельности.

Способы внедрения звука зависят от игрового движка, на котором игра разрабатывается. Так же есть звуковые движки, которые позволяют удобным способом поместить звук в игру, самые популярные из них: FMOD, Wwise, DirectSound3D. Ко всему прочему звуковой дизайнер осуществляет проверку каждого звука, по необходимости вносятся правки,

так же помимо звуков в игру внедряется музыка, если игра в ней нуждается. Музыка и звуки должны гармонично вписываться в сеттинг, и не отличаться стилистически. Как можно заметить, озвучка видеоигр, особенно для игр высшего класса, так называемые «AAA Тайтлы», занимает большое количество времени, и задействует много профессий.

Таким образом, основными этапами работы звукового дизайнера при озвучке видеоигр являются; знакомство с игрой; разработка общей концепции звука в игре и продумывание логической системы в озвучке; непосредственное созданию звуков; внедрение звуков в игру.

---

1. Геймплей [Электронный ресурс] // Википедия: свободная энциклопедия. Режим доступа : <http://ru.wikipedia.org/wiki>. – Дата доступа : 13.02.2016.

2. Деникин, А.А. Звуковой дизайн в кинематографе и мультимедиа / А.А. Деникин. – М. : ГИТР, 2012. – 394 с.

3. Деникин, А.А. Аудиотехнологии в профессии дизайнер звука / А.А. Деникин // Научно-технический журнал «Звукорежиссер». – 2012. – № 08. – С. 52.

**Фаенко Е.С.**, студ. 411а гр.

Научный руководитель – Карнажицкая Т.В.

## **ТЕАТР КАК ПРЕДМЕТНАЯ СФЕРА АРТ-МЕНЕДЖМЕНТА**

Государственная политика в области театра и театральной деятельности является составной частью культурной политики государства и основывается на признании важнейшей роли театра как неотъемлемого