Введение

В последнее десятилетие в России быстро развивается индустрия туризма: появляются новые гостиницы, туристские комплексы, туроператорские и турагентские фирмы, экскурсионные бюро, предприятия по производству сувениров, информационные и рекламные службы. Индустрия туризма сегодня - это большой хозяйственный комплекс, в котором занято множество людей, от квалификации которых зависит продуктивность работы этого комплекса.

Туристская анимация - это часть совокупной деятельности на туристском предприятии, выражение высокой степени ее профессионализма, важнейшая составная часть турпродукта. Поэтому, как и всякая другая деятельность на туристском предприятии, анимация должна быть планируемой, четко регламентируемой, организационно управляемой и обеспеченной материальными, финансовыми и кадровыми ресурсами.

Конечной целью туристской анимации является удовлетворенность туриста отдыхом - его хорошее настроение, положительные впечатления, восстановление моральных и физических сил. В этом заключаются важнейшие рекреационные функции туристской анимации.

Для того, что бы туризм в нашей стране стал действительно массовый, чтобы в него было вовлечено молодое поколение, важно вооружить работников сферы туризма интересными и увлекательными программами, учитывающие возрастные и психологические особенности туристов. Всё вышесказанное и определило выбор темы дипломного проекта «Новые информационные технологии в разработке анимационных туристских проектов»

Актуальность выбранной темы обусловлено информатизацией различных видов туристской деятельности в том числе и аниматорской. Современные информационные разработки позволяет аниматору создать персональную виртуальную студию для подготовки музыкального сопровождения. Специализированные программы, составляющие эту студию, можно разбить на три группы. Программы, которые в принципе сами называются виртуальной студией, аудиоредакторы и добавочные модули (plug-in) в форматах VST и DirectX, которые предназначены для обработки звука, и " эмуляторов", т. е. программ, которые копируют работу многих физических устройств, например синтезаторов, сэмплеров

Использование Интернет-ресурсов на стадии разработки позволяет повысить качество аниматорских программ. Среди популярных форумов – Dancegalaxy.net, Freshmp3.ru. Там можно найти всё, начиная от сценариев к мероприятиям, заканчивая видео выступлениями лучших диджеев мира. Сайт Recordings.ru – это крупнейшее на пост-советском пространстве собрание современной музыки.

Применение новых информационных технологий в аниматорской деятельности значительно повышает качество анимационной услуги и всего турпродукта в целом.

Объектом исследования является Муниципальное учреждение культуры «Вяземский районный культурно - досуговый центр»

Предметом исследования является культурно-досуговая деятельность МУК ВРКДЦ, направленная на укрепление здорового образа жизни и повышение уровня нравственно-эстетического воспитания и приобщения жителей муниципального образования «Вяземский район» Смоленской области к творчеству, культурному развитию и самообразованию, любительскому искусству и ремеслам.

Целью данного дипломного проекта является исследование новейших информационных технологий в разработке анимационных проектов.

На основании цели были определены следующие задачи:

Изучить теоретические аспекты анимационной деятельности и технологии создания и реализации анимационных программ;

Исследовать роль ресурсов Интернет и специализированных программ в повышении качества анимационного продукта;

Разработать сценарий студенческого конкурса.

1. Анимация в основе продвижении туристского продукта

1.1 Теоретические аспекты современной анимационной деятельности

Современная социально-экономической организация общества характеризуется высоким темпом жизни и сопровождается частыми кризисными явлениями. В таких условиях проблема досуга приобретает особую актуальность. Досуг можно определить как средство восстановления сил человека в процессе его деятельности (например, любительских занятий); то есть досуг является частью отдыха, поскольку не включает в себя время на сон и другие непреложные затраты, которые мы могли бы назвать отдыхом.

От того, как организован досуг, зависит морально-психологический климат в обществе, именно поэтому в современном обществе возникает острая потребность в правильной организации досуга, так как свободное время человека является важнейшей социальной сферой, требующей государственной поддержки. От организации досуга населения зависит морально- психологический климат в обществе, его культурный уровень, физическое и нравственное здоровье.

Новые социально-экономические отношения требуют нового подхода к организации досуга. В нашей стране сейчас существует острая необходимость системного просвещения населения по всем видам и способам организации досуга с учётом особенностей и потребностей людей различных социальных, этнических и возрастных групп.

В настоящее время во всем мире стало активно использоваться совершенно новое направление организации досуга – анимация, деятельность по разработке и осуществлению специальных программ проведения свободного времени. Сюда могут входить анимационные шоу- музеи, когда посетителей на экспозиции встречают «ожившие» исторические персонажи или когда вечером в гостинице организуется шоу, но не созерцательное, а с непосредственным участием туристов. Анимационные программы включают спортивные игры и состязания, танцевальные вечера, карнавалы, игры, занятия, входящие в сферу духовных интересов.

Значение анимации состоит в активном приобщении человека к культуре на основе творчества, создания условий для снятия психологического напряжения, раскрытия интеллектуальных возможностей личности, раскрепощение инициативы, включения в реальную жизнь.

Конечной целью анимации является удовлетворенность людей отдыхом - их хорошее настроение, положительные впечатления, восстановление моральных и физических сил. В этом заключаются важнейшие функции анимации.

В туризме анимация рассматривается как деятельность по разработке специальных программ проведения свободного времени. Анимационные программы включают спортивные игры и состязания, танцевальные вечера, карнавалы, игры, хобби, занятия, входящие в сферу духовных интересов. Это новое направление в туризме, которое призвано «вдохнуть душу» в туристские программы и тем самым привлечь клиентов.

Таким образом, значение анимации заключается в повышении качества, разнообразия и привлекательности продуктов и услуг; увеличении количества постоянных клиентов и спроса; повышении нагрузки на материальную базу турпредприятия, а, следовательно, и в повышении эффективности ее использования, доходности и рентабельности. Анимация - это своеобразная услуга, преследующая цель-повышение качества обслуживания, и в то же время-это своеобразная форма рекламы, повторного привлечения гостей и их знакомых, тоже преследующая цель - продвижение туристского продукта на рынке для повышения доходности и прибыльности турбизнеса.

В Туристском терминологическом словаре анимация определена как «комплекс туроперейтинга по разработке и предоставлению специальных программ проведения свободного времени, организация развлечений и спортивного проведения досуга».

Тураниматор выполняет роль организатора досуга, он должен помочь сориентироваться человеку в многообразие видов досуга, осуществить интенсивный поиск своего «досугового дела» с учётом личностных потребностей. Задача аниматоров – сделать досуг интересным и содержательным и есть множество способов сделать его таковым. Необходимость решения поставленной задачи обусловлено тем, что именно в досуговой деятельности (художественной, гуманитарной научной, прикладной, экологической и т. д.) становится возможным свободное творчество, благодаря которому оптимально востребуются интеллектуальные и эмоциональные, духовные и физические ресурсы человека, что влечёт психологическую стабилизацию его жизни во всём многообразии её форм.

В задачу тураниматора входит умение организовать так называемый культурный отдых, который является не просто средством избавления от усталости, но и средством нейтрализации негативных сторон повседневной жизни. При организации такого отдыха необходимо продумывать программу развлечений, способных отвлечь человека от повседневных проблем.

Отдых, сочетающийся с развлечениями, всегда активный. Отличающийся высоким уровнем эмоциональности, поэтому он позволяет провести эмоциональную разрядку. Важно правильно его распланировать, наполнить яркими зрелищными мероприятиями, шуткой, игрой.

Духовно-нравственная и материальная эффективность деятельного досуга возможна, когда велика направленность человека на дело, когда имеется высокий уровень мотивации, когда досуговая работа выполняется творчески. Деятельный досуг позволяет оптимизировать решение профессиональных и семейных вопросов, укрепить волю себя, стимулирует жизненный оптимизм, способствует успешному взаимодействию человека с окружающими людьми, обществом и природой.

Из трех главных рекреационных функций (лечебной, оздоровительной и познавательной) туристская анимация призвана выполнять прямым образом две функции - спортивно-оздоровительную и познавательную. Косвенным образом при соответствующих условиях выполняется и лечебная функция.

В практике анимационного дела для целевого конструирования анимационных программ можно выделить следующие функции туристской анимации:

адаптационную, позволяющую перейти от повседневной обстановки к свободной, досуговой;

компенсационную, освобождающую человека от физической и психической усталости повседневной жизни;

стабилизирующую, создающую положительные эмоции и стимулирующую психическую стабильность;

оздоровительную, направленную на восстановление и развитие физических сил человека, ослабленных в повседневной трудовой жизни;

информационную, позволяющую получить новую информацию о стране, регионе, людях и т. д.;

образовательную, позволяющую приобрести и закрепить в результате ярких впечатлений новые знания об окружающем мире;

совершенствующую, приносящую интеллектуальное и физическое усовершенствование;

рекламную, дающую возможность через анимационные программы сделать туриста носителем рекламы о стране, регионе, туркомплексе, отеле, турфирме и т. д.

Такое разнообразие функций туристской анимации обусловило и многообразие видов анимационной деятельности, а также большую разновидность анимационных программ и мероприятий.

Различие понятий «анимация», «рекреационная анимация», «гостиничная анимация», «туристская анимация» связано с многообразием существующих форм и программ досуговой анимационной деятельности. Это разнообразие сказывается не только и гостиничном бизнесе, при формировании туристских маршрутов, но и вообще в организации досуга людей в современной жизни: в странах, городах, городских управах и муниципалитетах, в парках, клубах и ассоциациях, в организациях и учебных заведениях. Поэтому можно говорить об анимационных программах городских и муниципальных, клубных и парковых, производственных и учебных заведений (детских, юношеских, студенческих, для пенсионеров, семей, инвалидов, для национальных меньшинств и т. д.).

Рекреационная анимация - вид досуговой деятельности, направленной на восстановление духовных и физических сил человека. Программы, реализуемые с рекреационными целями, могут проводиться как туристскими предприятиями с туристами и гостями, так и досуговыми учреждениями с местными жителями. Это дает нам право утверждать, что понятие «рекреационная анимация» шире, чем понятия «туристская анимация» и «гостиничная анимация».

Туристская и гостиничная анимации тесно связаны с рекреационной, так как главная роль анимационных программ как в отелях, туркомплексах и санаториях, так и в специализированных анимационных турах заключается в оздоровлении отдыхающих, отвлечении их от повседневных забот, в повышении настроения, т. е. в восстановлении жизненных сил и энергии.

Туристская анимация - это разновидность туристской деятельности, осуществляемой на туристском предприятии на транспортном средстве или в месте пребывания туристов, которая вовлекает туристов в разнообразные мероприятия через участие в специально разработанных программах досуга. Другими словами, туристская анимация - это туристская услуга, при оказании которой турист вовлекается в активное действие.

При подготовке анимационных программ учитываются такие особенности туристов, как национальность, возраст, пол, численность (индивидуальная, групповая, массовая), а также активность участия туристов.

Туристская анимация подразделяется на три основных типа по важности, приоритетности и объему анимационных программ в общей программе путешествия (в турпродукте).

К первому типу относятся анимационные туристские маршруты - целевые туристские поездки ради одной анимационной программы, либо непрерывный анимационный процесс, развернутый и пространстве в форме путешествия, переезда от одной анимационной услуги (программы) к другой, которые предоставляются в разных географических точках. Такая анимационная программа является ценообразующим фактором в турпродукте. Обычно такие программы предназначены для индивидуалов или однородных туристских групп, объединенных общим интересом (профессиональным, хобби). К таким анимационным программам относятся: культурно-по-знавательные и тематические, фольклорные и литературные, музыкальные и театральные, искусствоведческие и научные, фестивальные, карнавальные и спортивные или, например, турпоездки по казино-центрам, расположенным в разных странах, организованные для любителей игры в казино.

Второй тип включает в себя дополнительные анимационные услуги в технологических перерывах - программы, предназначенные для «поддержки» основных туристских услуг, оговоренных в турпакете, и действующие в обстоятельствах, обусловленных переездами, задержками в пути и в случаях непогоды (при организации спортивных и самодеятельных туров, на пляжных курортах), а также в случае отсутствия снега на горнолыжных курортах и т. д.

К третьему типу относится гостиничная анимация - комплексная рекреационная услуга, основанная на личных человеческих контактах тураниматора с туристом и совместном их участии в развлечениях, предлагаемых анимационной программой туркомплекса. Преследует цель реализации новой философии гостиничного обслуживания - повышения качества предоставления услуг

С точки зрения системного подхода туристская анимация - это удовлетворение специфических туристских потребностей в общении, движении, культуре, творчестве, приятном провождении времени, развлечении.

Диапазон этих потребностей очень широк, поскольку люди, отправляющиеся на отдых, вкладывают в это понятие совершенно разный смысл: для одних отдых - это путешествие, для других - чтение книг, прогулка по лесу, рыбалка и т. д. Соответственно спросу и мотивации путешествий в практике туристского обслуживания складываются следующие виды анимации, удовлетворяющие различные потребности туристов (отдыхающих):

анимация в движении - удовлетворяет потребность современного человека в движении, сочетающемся с удовольствием и приятными переживаниями;

анимация через переживание - удовлетворяет потребность в ощущении нового, неизвестного, неожиданного при общении, открытиях, а также при преодолении трудностей;

анимация через общение - удовлетворяет потребности в общении с новыми, интересными людьми, в открытии внутреннего мира людей и познании себя через общение;

анимация через успокоение - удовлетворяет потребность людей в психологической разгрузке от повседневной усталости через успокоение, уединение, контакт с природой, а также потребность в покое и «праздной лености»;

культурная анимация - удовлетворяет потребность людей в духовном развитии личности через приобщение к культурно-историческим памятникам и современным образцам культуры страны, региона, народа, нации;

творческая анимация - удовлетворяет потребность человека в творчестве, демонстрации своих созидательных способностей и установлении контактов с близкими по духу людьми через совместное творчество.

Реальные анимационные программы носят чаще всего комплексный характер, а перечисленные виды анимации являются составляющими элементами этих программ.

Анимационные программы одновременно с чисто развлекательными мероприятиями включают разнообразные спортивные игры, упражнения и соревнования. Такое сочетание делает эти программы более насыщенными, интересными и полезными для укрепления, восстановления здоровья, поэтому во взаимосвязи туристской анимации и спорта чаще всего и достигается наибольший восстановительно-оздоровительный эффект.

1.2 Роль анимационной службы в обеспечении конкурентных преимуществ гостиничного предприятия

Преобразование потребностей туриста в отдыхе в его удовлетворенность отдыхом, путешествием, а также повышение его запросов возникают в результате оказания ему гостиничных услуг на основе использования взаимодействующих систем среды гостеприимства: материально-технической базы, природного и культурно-исторического комплексов, рекреационной инфраструктуры и обслуживающего персонала.

Определяющими гостиничными услугами для данного процесса преобразования в настоящее время становятся анимационные услуги.

Потребности туриста - это качественная характеристика состояния туриста перед совершением путешествия, выражающая (сознательно или бессознательно) его стремление изменить это состояние в лучшую для него сторону, например, восстановить физические силы, обрести душевное равновесие, покой и новых друзей, получить эмоциональный заряд или эстетическое удовольствие.

Удовлетворенность туриста средой гостеприимства - это качественная оценка его состояния после совершения путешествия (отдыха), характеристика полноты достижения сознательных и подсознательных целей путешествия со скидкой на его личное понимание и восприятие окружающего мира, ценности жизни, безопасности, качества обслуживания и гостеприимства.

Природный комплекс - это взаимосвязанное и взаимообусловленное сочетание природных объектов и явлений, ресурс и условие удовлетворения потребностей туристов. Природный комплекс активно используется в анимационной деятельности.

Культурно-исторический комплекс - это совокупность материальных и нематериальных культурных и исторических ценностей, сосредоточенных в туристском комплексе и вовлекаемых аниматорами в той или иной мере и форме в процесс удовлетворения потребностей туристов в познании, эстетическом наслаждении, комфорте.

Материальной базой в анимационной деятельности туркомплекса являются анимационные технические системы его рекреационной инфраструктуры. Обслуживающий персонал комплекса производит, собирает, сохраняет и предоставляет туристам анимационные услуги, стремясь обеспечить высокое качество обслуживания.

Удовлетворенность туриста путешествием, отдыхом определяется тремя основными взаимозависимыми и взаимообусловленными факторами:

ощущением исполненности желания, мечты, надежды (цели путешествия);

ощущением комфортности среды гостеприимства;

ощущением безопасности среды гостеприимства.

Гостиничная анимация вносит весомый вклад в выполнение всех этих условий положительного преобразования потребностей туриста в его удовлетворенность, используя при этом все упомянутые системы среды гостеприимства. Ощущение безопасности у гостя наступает в том случае, когда он начинает чувствовать дружескую атмосферу в отеле вокруг себя в других. Это достигается усилиями и искусной работой аниматоров.

Анимационные программы на протяжении всего периода пребывания туриста в отеле должны обеспечить ему полную удовлетворенность (ощущение исполненности желания, мечты, достижения цели путешествия). Высшим мастерством гостиничного аниматора является выявление подсознательных мотивов путешествия. Гостиничные аниматоры должны умело и эффективно использовать природно-климатические и культурно-исторические ресурсы внешней среды туркомплекса и его внутренние материально-технические ресурсы в управлении процессом преобразования потребностей туристов в удовлетворенность в части предоставления им через анимационные услуги информационного, экологического, эстетического, интеллектуального, психического, физического комфорта и наслаждения. Так или иначе, это приводит не только к моральному удовлетворению персонала туркомплекса своим трудом, но и к коммерческому успеху.

Для эффективной реализации анимационной деятельности нужны три составляющие: концепция гостиничной анимационной деятельности с приложением типовых анимационных программ и методик их адаптации к реальным группам и персоналиям; материально-техническая база для спортивно-оздоровительных и развлекательных занятий; талантливые аниматоры, которые способны воплотить концепцию, программы и методики в жизнь, и обслуживающий персонал.

Центральную и системообразующую роль в этой тройке должен выполнять главный анимационный менеджер, который руководит штатом аниматоров и косвенно (через технического директора) управляет обслуживающим персоналом, а также работниками других служб, так или иначе участвующих в анимационном обслуживании туристов.

Составляющими понятия «анимационный менеджмент» являются анимация - процесс предоставления туристу комплекса анимационных услуг с целью максимального удовлетворения его потребностей и менеджмент - система управления этим процессом с учетом стратегических цели и миссии отеля, ограничений, правил и условий, корпоративной гостиничной философии.

Анимационный менеджмент имеет свою специфику, которая выражается: в специфическом предмете труда, являющемся деятельностью управляемых анимационных систем и служб; в специфическом орудии труда, которым является анимационная программа, в результате труда, которым является удовлетворенность отдыхающих проведенным досугом.

В гостиничной анимационной концепции должны быть сформулированы основные требования к построению программ. В качестве базовых требований можно определить следующие:

Программами должны быть охвачены все способы досуга.

Реализация программы должна превзойти ожидания гостей.

Программы должны обеспечить расслабляющую, приятную обстановку.

Ежегодно программы должны изменяться для удовлетворения растущего желания и ожидания гостей, особенно завсегдатаев.

Для достижения адаптивности необходимо обеспечить баланс между стандартизацией (общими элементами) программы и ее неповторимостью (эксклюзивными элементами).

Программа каждого дня должна содержать сюрприз, интригу, предлагать одновременно 3-4 "мероприятия и соответствовать различным желаниям и интересам.

Программа должна быть не навязчивой, а завлекательной. Немаловажное значение в концепции анимации занимает следование единому фирменному стандартному стилю. Фирменный стиль должен присутствовать во всех сферах деятельности гостиницы и в том числе в анимационных услугах.

Технология создания и реализации анимационных программ как система состоит из нескольких взаимосвязанных подсистем:

организационная - организация совместной деятельности анимационной команды, экономического, технического, рекламного отделов;

инструкторско-методическая - создание и разработка сценариев мероприятий, текстов экскурсий, подбор спортивных игр и соревнований, составление маршрутов походов с последующей разработкой методических рекомендаций на основе обобщения опыта;

режиссерская - распределение ролей, составление плана репетиций, постановка спектакля, шоу;

техническая - подготовка технических средств (объектов, сооружений, инструментов и т. д.), площадки (сцены) для анимационных мероприятий, реквизита, декораций, освещения, музыкального сопровождения.

Работу по подготовке и проведению той или иной анимационной программы можно разделить на несколько этапов.

Первый этап - подготовительный, включающий:

анализ предлагаемых анимационных программ;

определение целей и задач;

выбор места и времени проведения программы;

проектирование анимационной программы с учетом возрастных, этнических и прочих особенностей потребителей данной услуги;

создание или подбор сценариев анимационных мероприятий, включенных в программу;

составление сметы расходов на проведение программы;

подбор творческих коллективов и распределение обязанностей внутри анимационных команд;

техническую подготовку (подбор материальных пособий, закупку инвентаря, изготовление декораций, костюмов, реквизита т. д.);

установку звуковой и световой аппаратуры, других технических средств, оформление сцены, изготовление фонограмм и пр.;

проведение репетиций, обучение правилам игр и пр.;

проведение рекламной кампании намеченных анимационных мероприятий.

Второй этап - начальный, в течение которого:

туристы, гости отеля информируются о наличии и содержании анимационной программы для различных групп и категорий туристов;

с гостями устанавливается контакт, производится запись на различные анимационные программы и сбор заявок.

Третий этап - содержательный, этап проведения анимационной программы. Это ответственная работа для всех участников: необходимо соединить усилия всех задействованных аниматоров и решить поставленные задачи.

Четвертый этап - заключительный, в ходе которого происходит подведение итогов:

награждение участников и прощание с гостями;

анализ проведенной программы;

анкетирование потребителей с последующим анализом;

работа над усовершенствованием программы. Реклама анимационных программ.

Успех анимационной программы во многом зависит от правильно организованной рекламной кампании. Реклама, как известно, это информация о потребительских свойствах товаров и видах услуг с целью их реализации и создания спроса на них. Это инструмент, с помощью которого потребителю дается информация о содержании, особенностях, привлекательности конкретной программы с целью заинтересовать его, побудить приобрести рекламируемый товар и стать участником анимационной программы. Для организации рекламной кампании необходимо:

рассчитать затраты на рекламу, учитывая собственные финансовые возможности, оценить получаемую от реализации программ прибыль;

определить потенциальных потребителей и составить их характеристику по демографическим (возраст, пол), этническим признакам, социальному статусу, уровню доходов и пр.;

выявить конкурентов и определить преимущества собственных программ, на которые можно обратить внимание в рекламе;

выбрать каналы и способы распространения рекламы. Очень важно выработать свой фирменный стиль, который воспринимается как гарантия качества предлагаемых анимационных программ. При этом необходимо учитывать основные направления деятельности, сегменты рынка, для которых предназначены разрабатываемые программы, рекламные средства, а также преимущества или особенности этих программ.

Методика информирования о гостиничных анимационных программах. В гостиничном комплексе на видных местах вывешиваются стенды с информацией о развлечениях, где на 2-3 языках должны быть указаны анимационные мероприятия, время их проведения и другие необходимые сообщения. Недалеко от информационного стенда должно находиться «Бюро развлечений», где можно получить дополнительную консультацию, взять напрокат необходимые материалы, инвентарь, снаряжение и т. д. Сотрудники этого бюро должны быть особенно приветливыми и готовыми помочь гостям.

Анимационную программу дня необходимо сообщать утром по гостиничному радио. В некоторых отелях, чтобы дополнительно привлечь внимание гостей к анимационным программам, по территории комплекса расхаживает клоун в разноцветном костюме и приглашает гостей на мероприятие. Этот способ информирования является почти идеальным по контакту с гостями, особенно с детьми. Важно, чтобы манера поведения клоуна была дружелюбной, а информирование велось в развлекательной форме, передающей атмосферу анимационной деятельности в гостинице.

Сочетание таких способов информирования гостей, забота об их качественном отдыхе, комфорте и безопасности может быть названо современным стилем «мягкой» гостиничной анимации. В противовес этому «жесткая» гостиничная анимация характеризуется навязыванием отдыхающим однообразных мероприятий, сопровождаемых денежными поборами.

Сотрудники анимационной службы должны быть узнаваемы по униформе и отличаться от гостей. Аниматоры работают круглый год, в разные сезоны и на различных участках, поэтому и униформа их должна быть разнообразной в зависимости от места работы, погоды, сезона и даже от времени суток. Она должна сохранять фирменный стиль и цвет.

Рассмотрим наиболее распространенный вариант штатной структуры анимационной службы отеля, состоящей из нескольких отделов (спортивной анимации, шоу-анимации, мини-клуба, отдела творческих занятий и др.).

Каждый отдел имеет определенные обязанности, но есть такие мероприятия, которые готовят все члены анимационной команды сообща. Чем меньше по количественному составу анимационная служба, тем большая нагрузка ложится на ее членов, тем больше они должны помогать друг другу и быть взаимозаменяемы.

Рассмотрим круг обязанностей каждого из отделов службы анимации.

Спортивный отдел - возглавляет спортивный шеф-инструктор. Работа этого отдела наиболее напряженная и активная, так как спортивные аниматоры в течение всего дня находятся в непосредственном контакте с гостями (в движении, в игре), проводя большую часть времени возле бассейна или на спортивной площадке. В течение всего дня они через каждые 30 минут предлагают гостям разные спортивные мероприятия (занятия аэробикой и ритмикой, катание на водных лыжах, водное поло, игры на пляже, дартс, бадминтон и т. д.).

В группе спортивных аниматоров должны быть четко распределены обязанности, чтобы их работа и отдых чередовались, поскольку они затрачивают много энергии при проведении своих мероприятий. Каждый спортивный аниматор проводит строго определенное количество мероприятий и должен хорошо знать правила организуемых игр и соревнований, а также уметь проводить необходимый инструктаж по технике безопасности.

Основная сложность в работе спортивных аниматоров состоит в том, чтобы привлечь гостей на свои мероприятия. Особенно тяжело набрать нужное количество людей для проведения спортивных игр в дневное время, когда они предпочитают отдыхать и загорать. Аниматорам приходится в этом случае проявлять максимум изобретательности: переодеваться в костюмы клоунов, раздавать приглашения, объявлять о призах по радио и т. д. Еще сложнее удержать интерес к своим мероприятиям, чтобы гостям захотелось прийти на них и на следующий день. Для этого аниматору приходится постоянно придумывать какие-то детали, изюминки, сюрпризы, чтобы любая игра превратилась в веселое шоу.

Отдел шоу-анимации - как правило, создается в больших отелях, где есть возможность оплачивать труд анимационной команды. В этом случае набираются профессиональные музыканты, танцоры, артисты. Но большинство отелей и туркомплексов не имеет возможности оплачивать труд профессиональных артистов, поэтому все шоу-представления готовятся аниматорами из других отделов сообща.

В отделе шоу-анимации постоянно работают профессиональный хореограф, который часто совмещает обязанности режиссера-постановщика вечерних развлекательных программ, диджей, декоратор и костюмер. Остальные аниматоры привлекаются к работе в отделе по мере надобности.

Если вечерние развлекательные программы устраиваются часто, то в дневное время, свободное от занятий с гостями, проводятся репетиции. Обычно анимационные службы имеют свои заранее разработанные программы и сценарии, которые предлагаются аниматорам для разучивания.

Шоу-программы чаще всего включают юмористические сценки, отрывки из знаменитых мюзиклов, танцевальные спектакли. В зависимости от финансовых возможностей отеля для развлечения гостей могут приглашаться профессиональные эстрадные и фольклорные группы, артисты цирка и т. д. Это вносит свое разнообразие в программу и дает анимационной команде возможность отдохнуть.

Отдел шоу-анимации отвечает за проведение дискотек (как взрослых, так и детских), обучение отдыхающих танцевальным движениям, исполнению песен и за проведение других музыкально-развлекательных мероприятий.

Мини-клуб - важный отдел анимационной службы, особенно для отелей и туркомплексов, ориентированных на привлечение семейных туристов. Для них возможность отдохнуть вместе с семьей и при этом не быть обремененным постоянными занятиями с детьми - очень привлекательный фактор. Главная обязанность аниматоров мини-клуба - организовать интересный, полноценный отдых детям, дав возможность родителям найти себе развлечение по вкусу.

Как правило, мини-клуб располагается на территории туркомплекса, в самом красивом, уютном и спокойном уголке. Он должен быть хорошо оборудован: как минимум - иметь комнату отдыха с телевизором, удобной детской мебелью, набором игр и открытую игровую площадку. В некоторых отелях имеется несколько детских площадок с разным инвентарем и детский бассейн. Возглавляет этот отдел шеф мини-клуба. Количество аниматоров, занятых в мини-клубе, зависит от размеров туркомплекса. Лучше, если в мини-клубе работают несколько аниматоров, потому что в этом случае у них есть возможность заниматься с детьми по возрастным группам.

Для каждой из возрастных групп желательно заранее составить программу, подобрать соответствующие возрасту игры и развлечения. На аниматорах этого отдела лежит большая ответственность за жизнь и здоровье детей, поэтому они должны хорошо знать возрастные особенности, помнить о том, что дети не могут находиться долго под палящими лучами солнца без головных уборов, внимательно следить за их поведением в воде и пр.

Аниматоры мини-клуба кроме функции развлечения выполняют и функцию воспитания, поэтому они должны знать основы педагогики и психологии, уметь ответить детям на их вопросы, объяснить правила игры, рассказать что-то интересное.

Отдел творческих занятий - отдел анимационной службы в туркомплексах, которые не обладают достаточной материальной базой для организации досуговых мероприятий. Это по сути - организация деятельности клубов по интересам. Здесь могут предложить гостям заняться вязанием, вышиванием, выжиганием, лепкой, рисованием, бисероплетением и пр.

Особенно хорошо приживаются эти отделы в туркомплексах и отелях, расположенных в центрах какого-либо ремесла или народного промысла. Туристы с большим удовольствием под руководством опытных мастеров пробуют сами раскрасить матрешку или сплести кружево.

Рассмотренные отделы наиболее распространены в анимационной службе, структура которой может быть более разветвленной, что зависит от разнообразия предоставляемых услуг. Например, эта служба может включать в свой состав инструкторов по плаванию и организации походов, пилотов аэростатов и т. д.

Однако большая часть отелей и ТК имеет довольно скромную в количественном отношении анимационную команду. В этом случае очень важно правильно организовать работу всех отделов анимационной службы, чтобы добиться высоких результатов обслуживания и удовлетворения всех интересов отдыхающих.

Учитывая большое значение анимационной деятельности как для туркомплексов (увеличение доходов за счет качественного обслуживания и удовлетворения потребностей туристов, повышения спроса на турпродукт), так и для общества в целом, ей необходимо уделить самое серьезное внимание.

Главный менеджер анимационной службы, напоминая сотрудникам службы об ответственности каждого за выполнение стратегического плана, должен иметь в своем управленческом арсенале разнообразные приемы не только мотивации их к работе, но и поощрения за хорошие результаты анимационного обслуживания туристов. Разнообразие этих приемов достаточно велико, и в свете современных представлений о мотивационном менеджменте можно выделить наиболее эффективные и перспективные из них:

Дать каждому сотруднику службы почувствовать себя частью значительного творческого процесса по формированию среды гостеприимства, разработке и реализации анимационных программ, имеющих положительный отклик у гостей.

Показать, что проводится творческая работа по развитию личности сотрудника анимационной службы, его способности к внутренней мотивации и совершенствованию анимационного мастерства.

Разработать способы внешней мотивации к труду, морального и материального поощрения за аниматорский профессионализм и хорошие результаты труда. Сформировать принципы заинтересованности и определить параметры удовлетворенности деятельностью по анимационному обслуживанию туристов.

Постараться превратить сотрудника службы в частичного сопредпринимателя, глубоко заинтересованного морально и материально в результатах анимационной и в целом гостиничной деятельности.

Призывая работников творчески подходить к выполнению своих обязанностей, не останавливаться на достигнутом, необходимо: создать благоприятные условия для самореализации человека в деле, основываясь на высоких мотивах, гуманистических и эстетических ценностях;

Добиваться повышения квалификации и профессионального роста кадров и поддержки престижа анимационной и гостиничной деятельности.

Дополнительные награды и призы, всеобщее признание и конструктивная критика, увеличение ответственности и контроля за работой, предоставление права самостоятельных решений и лучших условий труда, обещание поощрений - все это далеко не полный перечень механизмов мотивации персонала. Но мотивационный менеджмент должен творчески и оптимально увязать эти приемы с факторами успешного выполнения стратегии гостиничного комплекса и гостиничной анимации.

Для того чтобы у аниматора был стимул постоянного повышения квалификации, совершенствования навыков и умений, необходимо показать ему возможности профессионального роста. Это является дополнительным стимулом для персонала.

За последние десятилетия индустрия досуга значительно выросла и имеет большое экономическое значение. Она охватывает общественный, частный, коммерческий секторы, включая туризм, искусство, культуру, музеи, национальное наследие, спорт, места отдыха, парки и т. д.

Индустрия досуга находится под влиянием изменений, происходящих на телевидении, в средствах массовой информации, информационных технологиях, а также под влиянием изменений социальных вкусов и привычек.

Многие уже признали необходимость уделять больше внимания проблеме здоровья и улучшению состояния окружающей среды. Правильная организация досуга может способствовать решению этих проблем и повлиять на уровень жизни. Это привело к тому, что все большее количество людей вовлекается в организацию досуга.

2. Новые информационные технологии в анимации

2.1 Использование Интернет-ресурсов при составлении аниматорских программ

Веб-форум — класс веб-приложений для организации общения посетителей веб-сайта. Форум предлагает набор разделов для обсуждения. Работа форума заключается в создании пользователями тем в разделах и последующим обсуждением внутри этих тем. Отдельно взятая тема, по сути, представляет собой тематическую гостевую книгу.

За соблюдением правил следят модераторы и администраторы — участники, наделённые возможностью редактировать, перемещать и удалять чужие сообщения в определённом разделе или теме, а также контролировать к ним доступ отдельных участников.

При регистрации участники форума могут создавать профили — страницы со сведениями о данном участнике. В своём профиле участник форума может сообщить информацию о себе, настроить свой аватар или подпись — в зависимости от предпочтений.

Каждый конкретный форум имеет свою тематику — достаточно широкую, чтобы в ее пределах можно было вести многоплановое обсуждение. Часто также несколько форумов сводят воедино в одном месте, которое также называют форумом (в широком смысле).

Среди популярных форумов – Dancegalaxy.net, Freshmp3.ru. Там можно найти всё, начиная от сценариев к мероприятиям, заканчивая видео выступлениями лучших диджеев мира.

Recordings.ru – это крупнейшее на пост-советском пространстве собрание современной музыки (рисунок 1).

Сайт уделяет самое пристальное внимание не только развитию всех электронных сцен (от эмбиента, лаунджа и джангла до хауса, техно и транса), но и таким традиционным стилям как джаз, блюз, соул и фанк, классическая музыка и так далее. Также не забыты рэп и хип-хоп, r&b и рэгги, и, конечно, инди-рок. Так же на этом ресурсе есть музыка народов мира – от латино и сальсы до французского шансона. Разумеется, здесь собрана самая обширная коллекция саундтреков к фильмам, играм, сериалам, мультфильмам, аниме, телепередачам, мюзиклам.

На recordings.ru можно найти не только полные CD-альбомы, DVD и LP, но и синглы, компиляции и миксы, записи радиопередач и живых выступлений. здесь почти нет российских релизов и малое количество попсы и рока, что только увеличивает ценность архива в глазах ценителей качественной музыки. Каждый день в каталог добавляется минимум тысяча новых композиций.

Вся музыка хранится серверах и всегда доступна для скачивания, которое осуществляется на платной основе по единому тарифу – 4 руб. для композиций короче пяти минут и 5 руб. за композицию обычной длины. Короткие треки (а также всевозможные введения, интерлюдии, интервью, сэмплы, а капеллы и так далее) стоят 1,5 руб. или 50 коп. Оплатить можно через платёжную систему (рисунок 2)

Пополнить свой счёт можно через системы электронных платежей (Webmoney, Yandex.Деньги, Money.com.ua, Деньги@Mail.ru), через терминалы Элекснет, при помощи пластиковых карт (VISA, Mastercard/Eurocard) и в отделениях Сбербанка РФ и других банков.

Скорость и качество работы recordings.ru можно протестировать, скачав любую «Песню дня» из раздела Бесплатно. Если «Песня дня» качается без проблем – то можно пользоваться recordings.ru без дополнительных настроек. Ознакомиться со списком композиций, которые были выложены в этом разделе ранее, а так же скачать их (при наличии положительного баланса) можно в архиве песен дня.

Абсолютно всем посетителям (даже без регистрации на сайте) доступно предварительное прослушивание музыки в неограниченных количествах. Практически любые записи живых выступлений и радиопередач доступны бесплатно всем пользователям сайта, чей текущий баланс превышает 150 рублей. Трудно найти лучший способ следить за новинками и свежими течениями или турне любимого исполнителя – десятки тысяч таких релизов уже есть в базе сайта, и каждый месяц добавляется ещё несколько сот новинок. Бесплатное скачивание лайвов и радиопередач ограничено 15 релизами (или одним гигабайтом) в сутки, чего вполне должно хватить, чтобы слушать свежую музыку всё время.

Сетевая радиостанция recordings.ru работает 24 часа в сутки и на данный момент состоит из двух каналов, на которых звучит самая разная музыка в соответствии с сеткой вещания. В эфир идут как полные миксы и радиопередачи (уже доступные на сайте для скачивания), так и отдельные композиции, подходящие по стилю к текущему тайм-слоту. Вещание осуществляется в два потока: 64 Kbps mono и 128 Kbps stereo и доступно для всех посетителей сайта без каких-либо ограничений.

Второй канал радио по содержанию идентичен первому, но вещает с задержкой в 12 часов, т.е. на этом канале звучит музыка, прошедшая по первому каналу двенадцать часов тому назад. В итоге, каждый раз, когда вы захотите послушать радио, вы сможете выбрать канал с более подходящей для себя музыкой! Аналогично, для канала -12h доступна сетка вещания и программа передач на ближайшее время (рисунок 3).

Поиск на сайте работает очень просто: нужно ввести одно или несколько слов из названия интересующей песни, название группы, псевдоним продюсера и так далее, а сервер попытается найти всю музыку, которая отвечает запросу. Составлять слишком длинный запрос не стоит: абсолютно любую композицию можно найти с первого раза, введя не более 3-х слов. Очень важное отличие сайта от большинства поисковых систем: вводить слова целиком необязательно. Если вы не знаете, как пишется та или иная фамилия или название, то системе будет достаточно её начала, окончания или любого слога. Но если вы точно знаете написание слова, то лучше вводите его целиком, так как если система найдёт название релиза или исполнителя, включающее часть слова как целое, то это будет считаться окончательным результатом. В качестве примеров сравним результаты запросов `benny b` и `benny be` (первый найдёт релизы от Benny B, в то время, как нужны релизы от Benny Benassi). Подобная схема может показаться сложной, но на самом деле она помогает находить даже те треки и исполнителей, точные названия которых не известны, или чьё написание имеет несколько вариантов. Порядок слов не имеет значения: запросы `way out west` и `west out way` дадут одинаковые результаты. Регистр букв так же не имеет значения.

2.2 Обзор специализированных программ для подготовки музыкального сопровождения.

Развитие современной компьютерной техники позволяет практически любому музыканту иметь персональную виртуальную студию. В обычной, невиртуальной студии каждый из этапов обработки и записи звука происходит на отдельном устройстве (секвенсоре, цифровом магнитофоне, обработчике сигналов и т. д.). Виртуальная студия включает в себя программные продукты, которые можно условно разделить на три основные группы.

Программы, которые в принципе сами называются виртуальной студией: Cubase Audio VST, Emagic Logic Audio, Cakewalk Pro Audio, Ableton Live. Первая из них наиболее широко используется в профессиональных студиях. Каждая из перечисленных программ является вполне законченной и профессиональной. Необходимо учесть, что эти названные программы требуют достаточно больших ресурсов памяти ОЗУ.

Очень важная группа программ – аудиоредакторы: Sound Forge, Wave Lab, Cool Edit Pro, Samplitude и некоторые другие. Данные программы позволяют обрабатывать аудиосигнал более эффективно, чем предыдущая группа.

3. Эта группа достаточно многочисленна и состоит из добавочных модулей (plug-in) в форматах VST и DirectX, которые предназначены для обработки звука, и " эмуляторов", т. е. программ, которые копируют работу многих физических устройств, например синтезаторов, сэмплеров и т. п.

Вышеперечисленные программы и составляют костяк так называемой виртуальной студии. В правильно построенной виртуальной студии все программы работают совместно, не мешая друг другу.

Ableton Live — это программа для создания музыки в реальном времени, для компьютерных импровизаций. Основным строительным материалом в ней являются фразовые петли (лупы). Программа предназначена в первую очередь для концертных выступлений компьютерных музыкантов.

При первом запуске программа автоматически показывает окно Preferences, которое состоит из 7 вкладок: Look\Feel, Audio, MIDI\Sync, File\Folder, Recodr\Warp\Launch, CPU (рисунок 4).



Рисунок 4

Вкладка Audio предназначена для выбора типа драйвера звукового оборудования и выбор аудиоустройства. С помощью кнопки Hardware Setup вызывается окно настроек драйвера звуковой платы, где устанавливаются размер буфера и время задержки. Sample Rate – выбирается частота дискретизации проекта. Качество звука при частоте дискретизации 44,1 кГц и разрядности 16 бит вполне допустимо для концертов электронной музыки. Кнопки Channel Configuration вызывают диалоговые окна для коммутации входов и выходов звукового оборудования с виртуальной средой Ableton Live. Hi’Quality — режим высококачественной интерполяции сэмплов.

Вкладка MIDI\Sync состоит из трех секций. Active device — секция конфигурации MIDI-портов устройств по входу и выходу. Remote Control – конфигуратор MIDI-портов для устройства дистанционного управления Send Updates – для посыла текущего состояния внешнего контроллера на все ассоциированные элементы управления Ableton Live. Секция Sync предназначена для выбора протокола синхронизации и конфигурирования MlDI-портов по входу и выходу. Ableton Live поддерживает оба протокола MIDI-синхронизации: MIDI Clock и MIDI Timecode (МТС). Программа может синхронизироваться как ведущее и как ведомое устройство. В секции File\Folder определяются предустановки для клипов. Кнопка Save Current Set an Temlate предназначена для сохранения текущего проекта Ableton Live в виде шаблона, который будет вызываться при запуске программы или по команде File, New Live Set. Для подключения VST-плагинов нужно нажать кнопку Browse в секции File\Folder и указать путь к папке с плагинами. Можно инсталлировать и деинсталлировать VST-плагины, не прерывая работу программы Ableton Live (на пример, во время концерта). Creat Analysis Files позволяет запретить создания Analysis файлов (с расширением ASD), которые по умолчанию автоматически создаются для звуковых файлов, загружаемых в Ableton Live. Sample Editor служит для подключения внешнего аудио-редактора, например SoundForge 8.

Секция Record\Warp\Launch. Warp Mode — режим деформации (выбор режима определяется содержанием аудиоматериала например, для барабанных лупов оптимальным является режим Beats; так как проект может состоять из разнообразного аудиоматериала, установка по умолчанию не имеет большого значения – на практике для каждого клипа выполняются индивидуальные настройки). Exclusive – эксклюзивный режим работы функций записи трека и солирования.

Clip Update Rate — частота обновления клипа. Важный параметр, определяющий, через какой промежуток времени Ableton Live применит новые настройки, сделанные для клипа в окне Clip View. Например, если выбрать значение Bar, то результаты настроек будут слышны через один такт. Select Next Scene on Launch – режим автоматического выделения следующей сцены при запуске. В этом режиме, например, с помощью клавиши Enter можно последовательно запускать сцены в направлении сверху вниз. Это удобно в том случае, когда форма произведения определяется простой последовательностью сцен. Start Recording on Scene Launch – синхронный старт записи клипов на треках с активным режимом записи при запуске сцены. В секции Audio Recording выбирается тип звукового файла (WAV или AIFF), а также его разрядность. Увеличение разрядности до 24 бит не даст столь существенного субъективного улучшения качества звучания, чтобы ради этого жертвовать свободным дисковым пространством. Важным моментом является расположение папки временных файлов Temporary Folder. В мультидисковой конфигурации компьютера папку следует расположить на самом производительном жестком диске. Желательно разделы с банками HALion/Kontakt (и т. д.) и папку Temporary Folder расположить на разных дисках. Тогда, например, интенсивное обращение сэмплера Kontakt к своему файлу подкачки (DFD) не повлияет на работу Ableton Live с большими объемами звуковых данных.

Главное окно Ableton Live делится на части. Слева находится браузер, в основной части – микшер или мультитрек (в зависимости от режима отображения: Session View или Arrangement View), внизу расположены окна Info View, а также Clip View или (вместо него) Track View (рисунок 5) .



Рисунок 5

Браузер – это небольшое окно в верхнем левом углу экрана. Он предназначен для быстрого доступа к исходному аудио- и MIDI материалу, подключения плагинов и виртуальных инструментов. Браузер управляется с помощью семи кнопок быстрого доступа к страницам, вертикально расположенных в левом верхнем углу: Show/Hide Browser – показать/скрыть окно браузера; Live Device Browser – отобразить страницу Live-инструментов; MIDI-плагинов и аудиоплагинов внутреннего формата Ableton Live; Plug-in Device Browser – отобразить страницу плагинов сторонних производителей. Ableton Live поддерживает плагины формата VST Audio Units. Оставшиеся три кнопки, File Browser 1, File Browser 2 и File Browser 3, предназначены для организации быстрого доступа к исходным аудио- и MIDI-файлам.

Исходные сэмплы в окне браузера можно прослушать. После воспроизведения пиктограмма сэмпла изменяется, появляется пометка, которая означает, что сэмпл был прослушан. Внизу на панели Status Bar будет отображаться процесс воспроизведения, а также параметры сэмпла: частота дискретизации и разрядность. Разумеется, на концерте рабочее прослушивание семплов не должно звучать в финальном миксе. Чтобы этого избежать, нужно использовать многоканальную звуковую плату.

Разработчики Ableton Live предусмотрели маршрутизацию сигнала Preview на выход Cue Out мастер-трека. Остается только назначить Cue Out на любой свободный выход звуковой платы и воспользоваться наушниками. Содержимое окна браузера, будь то плагины, сэмплы или инструменты, просто перетаскивается на треки проекта.

Ableton Live работает в двух основных режимах, дополняющих друг друга: в режиме сессии (Session View) и в режиме аранжировки (Arrangement View) (рисунок 6).

Режим аранжировки очень близок по интерфейсу и функциональному назначению к привычным аудио- и MIDI-секвенсорам. Режим сессии предназначен для творческого манипулирования клипами в реальном времени. Он создан для экспериментирования, облегчения процесса конструирования музыки “на лету”. Лучше, если режим сессии станет первой ступенью работы над проектом в Ableton Live. Хотя, конечно же, ни каких правил нет. Можно начать с исходной аранжировки, запускать клипы в режиме сессии, а затем возвращаться к исходной аранжировке. Важно запомнить следующее: все манипуляции, которые производятся над лупами в программе, могут быть записаны в режиме глобальной записи и затем представлены для дальнейшего редактирования в режиме аранжировки (рисунок 7).

Режим сессии. Интерфейс Ableton Live устроен оригинально и не похож на интерфейс стандартных Windows программ - отсутствуют контекстные меню. Перед разработчиками стояла задача создать некий виртуальный музыкальный конструктор, в котором пользователь может легко и быстро складывать музыку из “кирпичиков”. При этом клиповый конструктор оптимально совмещен с виртуальным микшером, благодаря чему достигнута необычайно высокая функциональность интерфейса.

Другими словами, создана среда, в которой запись, манипуляции с клипами и управление звуком осуществляются в реальном времени. Возникшая музыкальная идея может быть немедленно реализована. В Ableton Live встроены интеллектуальные алгоритмы “эластичного” аудио, которые позволяют подогнать “непослушный” в темповом и метрическом отношении луп под темп и размер проекта. Итак, в режиме сессии треки — это обычные вертикальные линейки виртуально го микшера, совмещенные с интерфейсом управления клипами. Каждый клип занимает один слот - простое интерфейсное решение, избавляющее музыканта от избыточных действий по управлению программой. Клипы располагаются на треках в слотах друг над другом и могут запускаться в произвольном порядке.

В соответствии с типом трека, на MIDI треках расположены MIDI-клипы, а на аудиотреках – аудиоклипы. Несмотря на то, что основное назначение программы – работа с лупами, клипом может быть не только “классический” луп (фразовая петля), но и любой другой музыкальный фрагмент, даже целый трек с аудио-CD. Клипы можно запускать поодиночке или группам, и такие группы, состоящие из клипов, звучащих одновременно, в терминологии программы называются “сцены” (Scene). Клипы одной сцены располагаются на горизонтальной линии, пересекающей все треки до мастер-трека. Управление сценами осуществляется на мастер треке, что совершенно логично: общее управление звуком и музыкой сосредоточено в одном месте. Таким образом, музыкальная вертикаль – звуки, воспроизводимые дновременно, распределена в Ableton Live по горизонтали. Термин “сцена” выбран разработчиками не случайно. Каждая сцена может состоять из клипов, существенно отличающихся по звучанию от предыдущих, например, вследствие применения мощных средств звуковой обработки Ableton Live. В этом случае смена сцены сопровождается сменой звучания. Поэтому “сцена” – это обобщенный термин, включающий в себя как музыкальную вертикаль, так и звучание. Можно запускать клипы, расположенные в разных сценах (на разных горизонтальных линиях). Если удается найти удачное сочетание клипов из разных сцен (на разных горизонтальных линиях), можно зафиксировать это сочетание в виде новой сцены. Такое конструирование произведения из клипов разных сцен – один из способов быстрого построения музыкальной формы в Ableton Live.

Окно Clip View содержит все основные настройки для управления звучанием и запуском клипов. Для каждого клипа, выделенного в слоте (режим сессии) или на треке (режим аранжировки), вызывается соответствующее окно Clip View. Окна Clip View для MIDI-клипов и аудиоклипов имеют различия. В минимальном виде окно Clip View состоит из панели Clip Box и секции Clip Display. В секции Clip Display отображается форма звуковой волны семпла. В этой секции реализуются функции “эластичного” аудио, устанавливаются границы цикла Clip/Loop Region. Здесь же рисуются огибающие клипов.

Launch Box — панель режимов запуска клипов. Складывать музыку из кирпичиков-лупов легко и просто. Для этого не требуется ни музыкальное образование, ни умение играть на музыкальных инструментах. Однако за простоту и легкость музыкальной сборки приходится расплачиваться монотонностью и однообразием результата. На помощь приходит Ableton Live с его интеллектуальными алгоритмами запуска клипов. Именно эти алгоритмы полностью решают проблему монотонности луповой музыки. Процесс запуска можно автоматизировать, доверить программе, а она в свою очередь обеспечит неповторяющиеся комбинации клипов. Чем больше будет заготовлено вариаций лупов тем, соответственно, менее монотонным будет микс. Запуск клипа привязывается к сетке квантайза и происходит не точно в тот момент, когда была нажата кнопка Clip Launch.

Самый верхний элемент интерфейса панель Launch Box — это список режимов запуска Launch Mode. Режим Trigger — нажатие кнопки Clip Launch вызывает запуск клипа. Отпускание левой кнопки мыши игнорируется. Воспроизведение клипа останавливается нажатием любой свободной кнопки Clip Stop того же трека, запуском другого клипа это го трека или кнопкой Stop All Clips мастер-трека. Трековая кнопка Clip Stop находится в секции Track Status Display. По умолчанию каждый пустой слот содержит кнопку Clip Stop. При необходимости ее можно удалить командой Edit/ Remove Stop Button. Новая запущенная сцена с удаленными на треках кнопками Clip Stop не сможет остановить соответствующие клипы. Режим Gate — клип воспроизводится только во время удержания кнопки Clip Launch нажатой. Отпускание левой кнопки мыши вызывает остановку клипа в соответствии с настройками квантизации.

Follow Action — интеллектуальный блок, позволяющий автоматизировать процесс запуска цепочки клипов, начиная с простых логических условий для списка действий и заканчивая полной случайностью. Поле Follow Action Time позволяет задать интервал времени (в тактах, четвертях и шестнадцатых), через который должно выполниться заданное действие. Ниже расположены два идентичных выпадающих списка действий Follow Action A и Follow Action В. По умолчанию установлено значение No Action. Для каждого клипа можно запрограммировать два независимых действия из списков А и В и установить вероятность их выполнения (шансы). Два поля Follow Action Chance А и Follow Action Chance В определяют шансы на вы полнение действия списка А и списка В. Например, если в поле Follow Action Chance А стоит 1, то действие списка А выполняется всегда, если 0 — никогда. Можно, например, установить соотношение шансов для действий списков А и В как 1:7 (один к семи). Тогда действие списка В будет повторяться чаще. А если установить равные шансы, то получится математический эквивалент эффекта “бросания монетки”, то есть выбор списка действий будет полностью отдан на волю случая. Список возможных действий следующий:

1. Stop — остановить клип. Может использоваться очень широко: от одиночного воспроизведения звукового эффекта, до остановки последовательности из цепочки клипов, В этом случае клип с действием Stop будет последним в цепочке.

2. Play Again — воспроизвести заново (действие для логического зацикливания). Например, используя соотношение шансов А:В, можно запрограммировать два действия Play Again и Stop, тогда клип после запуска будет останавливаться через случайный промежуток времени.

3. Previous – воспроизвести предыдущие клип (из верхнего соседнего слота).

Действие, которое вместе с действием Next позволяет организовать цикл из двух со седних клипов.

4. Next — воспроизвести следующий клип из нижнего соседнего слота. Нижний клип программируется на действие Previous, а верхний — на Next, получается клиповый цикл Previous/Next. Тогда клипы автоматически попеременно запускаются (перед запуском или остановкой соответствующие кнопки начинают мигать).

5. First – воспроизвести первый клип из цепочки данного трека. Удобное действие для организации цикла из цепочки клипов. Последний клип в цепочке программируется на переход к первому клипу (действие First), а остальные клипы на переход к следующему (действие Next).

6. Last — воспроизвести последний клип из цепочки данного трека. Это действие позволяет организовать переход к последнему клипу цепочки с любого клипа. Например, для того, чтобы при запуске определенного клипа с действием Last перейти на последний клип, который в свою очередь запрограммирован на действие Stop или локальный цикл Previous/ Next с соседним клипом.

7. Any – выполнить любое действие из списка (для организации цикла со случайными переходами или остановками).

Вышеперечисленные действия позволяют победить монотонность луповой музыки. Таким образом, в Ableton Live совсем несложно запрограммировать алгоритм неповторяющихся комбинаций клипов.

Sample Box содержит мощные инструменты виртуального редактирования клипа. Warp Controls — “эластичное аудио”. Отключенный режим Warping уместен для сэмплов, неимеющих конкретной ритмической структуры. Например: отдельные звуки ударных (percussion hits), атмосферы, звуковые эффекты, слова, фразы и т. п. Напротив, для сэмплов с четкой ритмической структурой, а также законченных музыкальных фрагментов, режим Warping должен быть включен. Режим Warping обеспечит синхронизацию материала с текущим темпом проекта. Диапазон изменения темпа в Ableton Live : от 20 до 999 долей в минуту (bpm). Чтобы понять, как работает алгоритм “эластичного” аудио, нужно представить себе сэмпл в виде резины. Другими словами, сэмпл можно растягивать или сжимать. Причем растягивать/сжимать можно как любую часть сэмпла, так и несколько частей одного сэмпла. При этом автоматически сохранится синхронизация. “Эластичный” сэмпл легко привести в соответствие музыкальной сетке буквально “по нотам”. В поле Orig. BPM отображается темп сэмпла, который вычислила программа. Этот вычисленный темп (результат интеллектуального алгоритма) — так называемое предположение Ableton Live. Чаще всего предположения программы верны и не требуют корректировки.

Так как же подогнать “эластичный” сэмпл к музыкальной сетке? Для этого в Ableton Live предусмотрены два типа маркеров Grid Marker (маркер сетки), отображающий метр (метрономное время), и Warp Marker (маркер деформации), предназначенный для сжатия/растяжения семплов. По умолчанию сэмпл автоматически получает два Warp-маркера: в начале и в конце (маркеры 1 и 2 помечены в программе зеленым цветом). Если луп требует простой подгонки по темпу, то достаточно подвинуть финальный Warp- маркер (при этом вместе с ним сместится маркер Clip/Loop Region, отвечающий за область цикла). Анализ темпа программа выполняет на основе этих двух Warp-маркеров. Смещая Warp-маркеры, можно растягивать/сжимать сэмплы. Если между Warp-маркерами относительно небольшое расстояние, то сэмпл растянут во времени, и наоборот.

Чтобы в этом убедиться, достаточно проследить за скоростью движения курсора при воспроизведении сэмпла. В секции Track Status Display отображаются параметры лупа: слева от вращающегося круга находится число повторов (начиная с момента запуска), а справа — длина лупа в долях (beats). Если клип запускается однократно (не в цикле), то вместо круга отображается прямоугольник.

Список Warp Mode содержит режимы функции деформации сэмпла во времени. Режим Beats предпочтителен для барабанных лупов или другого материала с четко выраженной ритмической структурой. Форма звуковой волны таких семплов отличается более-менее выраженными моментами атаки. Режим Beats имеет всего один параметр настройки — Transient Resolution (разрешение переходного процесса). Под переходным процессом понимается фрагмент ритмической структуры семпла с отно сительно резким изменением амплитуды. Используется оптимизированная технология гранулирования сэмпла, которая призвана сохранить начало каждой атаки в сэмпле без искажений. В этом алгоритме Ableton Live делает предположения относительно моментов переходных процессов на основе заданного разрешения Transient Resolution. Параметр Transient Resolution имеет диапазон значений от Ваr (такт) до 1/32. Если ритмическая активность сэмпла приближается к пульсации длительностей восьмых нот то лучше установить Transient Resolution в 1/8. Для некоторых семплов может подойти установка Transient Resolution в Bar. Режим Tones оптимизирован для звуков с выраженной высотой тона. Например, для вокала, одноголосных инструментов или басовых партий. Параметр Grain Size нужно настраивать экспериментально. Больший размер Grain Size позволяет избежать артефактов для более сложных звуков, например, партий состоящих из двух и более голосов. Режим Texture оптимизирован для звуковых текстур: сложных полифонических партий, шумов, атмосфер. Помимо параметра Grain Size появился параметр Flux, который вносит случайность в процесс. Большие значения Flux соответствуют большему внесению случайности. В режиме Re-Pitch сэмпл как бы воспроизводится с измененной скоростью (меняется высота тона). Ускорение в два раза вызывает транспонирование на октаву вверх. В режиме Re-Pitch регуляторы Detune и Transpose не оказывают никакого влияния на звук.

Чтобы запустить режим цикла, кнопка Loop должна быть активна. Зацикливать можно только Warped-клипы. В одноименные поля вводятся четыре параметра: Start, End, Length (длина) и Offset (смещение). При вводе числовых данных, маркер Clip/Loop Region ограничивает регион в соответствии с числами, также позиционируется и маркер Loop Offset — точка смещения старта. Смещение маркера Loop Offset вызывает автоматический перезапуск клипа.

Переключатель Start/Pos обеспечивает два режима управления маркером Clip/ Loop Region. В положении Start смещается только стартовая граница маркера при изменении значений в поле Start. В положении pgs смещается весь маркер Clip/ Loop Region. Кнопки со стрелками Show Loop Start. Show Loop End, Show Loop и Show Loop Offset предназначены, соответственно, для быстрого перехода к стартовой и конечной точкам лупа, быстрому изменения масштаба под размер лупа, а так же переходу к маркеру смещения Loop Offset. Управление высотой тона и уровнем клипа (Pitch and Gain). Высотой тона клипа можно управлять с помощью регулятора Transpose. Дискретность шага — один полутон. Дополнительный регулятор Detune обеспечивает тонкую подстройку в центах (сотых долях полутона). Движок Dip Gain предназначен для виртуального изменения гром кости клипа в дБ.

К Ableton Live можно подключить внешний звуковой редактор. Если такая настройка произведена, то клип автоматически загружается в звуковой редактор. Эта операция требует остановки воспроизведения. Если длина сэмпла после редактирования не изменилась, то набор Warp-маркеров сохранится без изменений.

Функция реверсирования вызывается кнопкой Reverse. В первый раз эта операция выполняется в оффлайн режиме с созданием реверсивной копии исходного сэмпла. В дальнейшем кнопка Reverse просто переназначает ссылку содержимого слота на оригинал или копию без деструктивного пересчета.

Функция сохранения настроек клипа. Кнопка Save сохраняет текущие настройки клипа (те же позиции Warp-маркеров, режим деформации и т. д.) в файл ASO как настройки по умолчанию для данного сэмпла. При последующей загрузке этого же сэмпла автоматически восстановятся текущие настройки. Можно сказать, что функция Save Default Clip позволяет сохранить виртуальный объект Live, сэмпл и виртуальные настройки.

Если кнопка High Quality Interpolation (Hi-Q) нажата, то Ableton Live использует более качественный режим преобразования частоты дискретизации. Этот режим дополнительно загружает процессор, но при этом существенно снижаются искажения, особенно на высоких частотах. Нужно отметить, что режим High Quality Interpolation не влияет на качество алгоритма растяжения/сжатия семплов. Он используется только при импорте сэмплов и изменении высоты тона.

Режим Clip Start/End Fades. За этот режим отвечает кнопка Fade. Если она нажата, то программа автоматически добавляет в начале и конце клипа короткие фейды не более 20 миллисекунд. При переключении на другой клип выполняется короткий кроссфейд. Алгоритм построен таким образом, чтобы исключить “размазывание” атаки в начале клипа и заметный на слух фейд в конце. Режим Clip Start/End Fades избавляет от щелчков на стыках клипов, поэтому отключать его без особой необходимости не следует.

В Ableton Live каждый клип может иметь индивидуальные огибающие. Под этим термином подразумеваются клиповая автоматизация, автоматизация виртуальных инструментов (загруженных в MIDI-трек) и MIDI-контроллеры MIDI-клипов. Для огибающих предусмотрена от дельная панель-редактор, который так и называется: Clip Envelope Edtor. Панель

Подробно рассмотрим список Device Chooser (выбор устройства для автоматизации).

1. Таким устройством может быть клип (Clip). Автоматизируются настройки сэмпла (например, Volume, Grain Size, Flux) или MIDI-контроллеры для MIDI-клипа. Если устройство содержит автоматизированный параметр, то само устройство и параметр помечаются красным квадратиком.

2. Плагин или виртуальный инструмент (в том числе VST-инструмент), загруженный в трек.

3. Микшер (Mixer). В этом случае мы имеем дело с клиповой автоматизацией параметров микшера, таких как громкость (Track Volume), панорама (Track Panning) и уровень посыла на трек (шину) возврата — Return-track (Send A, Send В и т. д.). Дополнительный Return-track добавляется командой Insert/Insert Return Track.

Для быстрого выбора огибающей предназначены кнопки Clip Envelope Quick-Chooser. С их помощью осуществляется быстрый доступ к тем парамет рам, которые на практике чаще всего бывают востребованы: Clip Transpose, Clip Volume и Mixer Track Panning. Кнопка Link/Unlink Envelope позволяет “отвязать” любую огибающую от клипа. Это означает, что каждая огибающая может иметь независимый от клипа локальный регион-цикл с независимой стартовой точкой. Эта функция открывает принципиально новые возможности для обработки лупов. Переход в режим Unlinked и обратно вызывает сброс огибающей. Чтобы корректно вернуться к предыдущему состоянию огибающей, нужно использовать функцию Undo.

Для рисования огибающих в Ableton Live предусмотрен специальный режим Draw. Если он активен, то на панели управления подсвечена кнопка с изображением карандаша. Если режим Draw активен, то курсор мыши в окне Envelope Editor принимает вид карандаша, которым рисуют ступенчатые огибающие.

Дискретность определяется разрешением сетки Grid Display. Сетку можно отключить с помощью кнопки Grid Display. Шаг сетки связан с масштабом отображения в окне Envelope Editor, При выключенной сетке рисуется плавная огибающая.

Рисование огибающих — это мощный инструмент для управления воспроизведением клипов. С помощью огибающих можно изменить ритмический рисунок, заглушить отдельные ноты и многое другое.

Огибающая Clip Volume может быть использована для модуляции громкости клипа. Для заглушения восьмых нот нужно установить сетку в 1/8 и использовать режим Draw , громкость заглушенной ноты должна составлять 0.00%. Для акцентирования нужно временно отключить режим Draw, сместить огибающую вниз примерно на 30-50%. Затем вернуться в режим Draw и дорисовать огибающую до 100% в местах акцентирования нот.

Автоматизация параметра Offset (смещение стартовой точки клипа) приводит к эффекту, который назван разработчиками Ableton Live “скремблированием” долей. С помощью этого приема можно получить большое количество интересных ритмических вариаций из исходного барабанного лупа, например, длиной в один такт. Параметр Offset можно автоматизировать только в режиме Warp Mode Beats. Полученный эффект зависит от разрешения Transients. Самый простой способ: включить режим Draw и сетку Grid Display с разрешением 1/4; затем нарисовать ступенчатую кривую, контролируя результат на слух и ориентируясь на форму звуковой волны клипа. Шаг сетки по вертикали составляет 1/16, то есть смещение может составлять от-8/16 до +8/16, Для некоторых семплов можно попробовать нарисовать “ступени эскалатора”. Если сетку отключить и нарисовать огибающую смещения сэмпла в произвольном времени, то получатся более разнообразные вариации. Можно отключить режим Draw, и с помощью двух точек автоматизации сформировать наклонную прямую линию. В сочетании с разрешением Transients в 1/32 это создаст эффект замедления времени.

Прием “скремблирования” долей не обязательно ограничивать только областью барабанных лупов. Он может быть полезен для любых семплов с четко выраженной ритмической структурой, на пример, для вокальных лупов.

Управлять программой Ableton Live только с помощью одной мыши неэффективно. Разработчики решили освободить пользователя от мыши и разработали для этого два режима дистанционного управления: Keyboard Remote Control (использование клавиатуры компьютера) и MIDI Remote Control (управление по MIDI, например, с MIDI- контроллера или MIDI-клавиатуры). Оба режима можно использовать для следующих элементов уп равления Ableton Live.

1. Слоты с клипами в режиме сессии (Session View). Клипы можно запускать нотами с MIDI-клавиатуры или клавишами компьютерной клавиатуры.

2. Выключатели и кнопки. Среди них – Track Activator (инверсный аналог кнопки Mute в других мультитрековых программах) и Device Activator (включение/выключение плагина или виртуального инструмента).

3. Радиокнопки, такие как кнопки на значения А- и В- кроссфейдера.

4. Элементы непрерывного (continuous) регулирования, такие как громкость, панорама и посыл виртуального микшера.

Чтобы управлять элементами интерфейса программы с помощью клавиатуры, нужно назначить клавиши на выбранные элементы. Программирование клавиш осуществляется в специальном режиме — Key Map Mode, который включается с помощью одноименной кнопки на панели управления. Все программируемые элементы управления помечаются коричневым цветом. Далее нужно выделить элемент управления щелчком мыши и нажать выбранную клавишу на клавиатуре. С этого момента клавиша запрограммирована (назначена). Чтобы снять назначение, достаточно в режиме Key Map выделить элемент интерфейса и нажать клавишу Delete или Backspace. По окончании программирования нужно не забыть выключить режим Key Map.

Ableton Live стал полноценным аудио- и MIDI-секвенсором. Если в предыдущих версиях Live интерфейс MIDI мог использоваться только для управления, то теперь MlDI-информация записывается на треки так же, как в Cubase SX, Logic и Sonar. Поэтому те клавиши MIDI-клавиатуры, которые задействованы для управления интерфейсом Ableton Live, не могут использоваться для ввода MIDI-информации. Если следовать этому простому и очевидному правилу, то в последствии не возникнет путаницы.

Разработчики Ableton Live предусмотрели вариант защиты от неправильной конфигурации программы для работы с MIDI. Режим программирования MIDI Map включается одноименной кнопкой на панели управления. Если программа неправильно сконфигурирована по MIDI то автоматически вызывается окно Preferences с вкладкой MIDI/Sync и восклицательными знаками у тех списков, где нужно выбрать MIDI-порт, Если ошибки в MIDI-конфигурации отсутствуют, то доступные для программирования элементы управления сразу же выделяются синим цветом.

Функцию MIDI Remote Control удобно использовать для управления сценами. На мастер-треке в режиме программирования MIDI Map становятся доступны четыре элемента управления: Scene Launch (запуск сцены), Scene Up (вверх на одну сцену), Scene Down (вниз на одну сцену) и Scene Select (выделить сцену). Для быстрой прокрутки сцен удобно назначить MIDI-контроллер на элемент Scene Select.

При прокрутке подсвеченная (выделенная) сцена всегда отображается на мастер-треке, а запуск сцены можно назначить на любую MIDI-клавишу или кнопку контроллера. Работа с MIDI Как мы уже не раз говорили в этой статье, Ableton Live может работать с MIDI-данными как обычный MIDI-секвенсор, MIDI-треки Ableton Live могут управлять внешними MIDI-модулями.

Кроме встроенных виртуальных инструментов (в комплект входят два ин струмента: Impulse и Simpler), можно полноценно использовать VST-инструменты с автоматизацией. Все это превращает Ableton Live в серьезный программный продукт, способный заменить Cubase или Logic для любителей луповой музыки. Так как Ableton Live специально создавался для концертов компьютерной музыки, он отличается беспрецедентной устойчивостью.

В проекте Ableton Live можно использовать стандартные MIDI-файлы с расширением MID. Выбранный MIDI-файл просто перетаскивается из окна браузера в слот MIDI-трека. Редактирование MIDI является недеструктивным. Иначе говоря, оригинальный MIDI-файл не изменяется, так как после импорта его содержимое становится частью проекта Live.

Двойной щелчок мышью в пустом слоте создает пустой MIDI-клип. Он предназначен для программирования в MIDI-редакторе, который является частью окна Clip View для MIDI- клипов.

Для пустых и импортированных MIDI-клипов в поле Grig. BPM устанавливается темп, равный темпу проекта, заданному в поле Tempo панели управления. Темп MIDI-лупа можно произвольно изменять вводом нового значения в поле Qrig. BPM. Это важный момент для экспериментирующих компьютерных музыкантов. Ableton Live разрешает каждому MIDI-клипу иметь свой темп. А это значит, что в Live гораздо легче создавать политемповую MIDl-музыку.

MIDI-редактор Ableton представляет собой такой же клавишный редактор как, например, Key Editor секвенсора Cubase. Однако разработчики учли особенности концертной эксплуатации MIDI-редактора в некоторых деталях его интерфейса. Большинство операций выполняется с помощью карандаша в режиме Draw.

1. Щелчок карандашом создает ноту длительностью в шаг сетки. Протаскиванием карандаша рисуется серия нот длительностью в шаг сетки При выключенной сетке (кнопка Grid Display) карандашом рисуется нота произвольной длительности

2. Повторный щелчок карандашом удаляет ноту (отсутствует инструмент Eraser — ластик). При выключенной сетке каран даш подрезает ноту.

3. Если нажать кнопку мыши и, удерживая ее, протащить карандаш по вертикали, можно сразу же изменить динамику

4. Если нажать и удерживать клавишу Alt, а затем навести карандаш на выбранную ноту, то можно изменить ее динамику, Разумеется, динамику можно редактировать традиционно — как в редакторе Key Editor программы Cubase SX.

5. Щелчок по соответствующей клавише виртуальной MIDI-клавиатуры выделяет все ноты одинаковой высоты.

6. Выделенные ноты можно смещать влево и вправо на шаг сетки с помощью клавиш горизонтальных стрелок, а также по высоте с помощью клавиш вертикальных стрелок. Типичная комбинация Ctr+A выделяет все ноты.

7. Копирование группы нот можно выполнить с помощью маркера Clip/Loop Region.

В интерфейсе редактора предусмотре на удобная кнопка Fold (свертка, упаковка). При ее нажатии отображаются только те строки редактора где записаны ноты . Функция Fold полезна для быстрого редактирования партии ударных и других MIDl-партий, где ноты сильно разнесены по высоте.

В Ableton Live благодаря внутренней маршрутизации существует возможность перекрестной записи с трека на трек. Например, можно перезаписать с MIDI-трека на MIDI-трек, с MIDI-трека на аудиотрек, если на MIDI-треке используется виртуальный инструмент. Рассмотрим типы перекрестной записи подробнее.

Запись MIDI to MIDI. Для осуществления такого типа перекрестной записи нужно создать определенный виртуальный маршрут. Существуют два способа маршрутизации:

1. На треке-источнике в секции MIDI To в качестве выхода выбирается целевой MIDI-трек. Например, при записи с MIDI-трека 4 на MIDI-трек З, нужно выбрать 3-MIDI в списке выходов MIDI-трека 4. Тогда запись будет произведена независимо от выбора входа на MIDI-треке З.

2. На записываемом треке в секции MIDI From 0 качестве входа выбирается трек-источник (в нашем примере — 4-MIDI), Тогда независимо от выбора выхода на треке-источнике запись будет произведена.

Тип записи MIDI to MIDI может понадобиться для простого добавления MIDI-данных одного трека к другому без перезаписи. Для каждого дополнительного MIDI-трека в секции MIDI То выбирается в качестве выхода MIDI-трек с загруженным сэмплером. А в списке Output Channel назначается MIDI-канал, свой для каждого дополнительного MIDI-трека. Маршрутизация MIDI to MIDI может быть использована для записи через MIDI-плагины, В первый MIDI-трек (процессор) загружается MIDI-плагин (плагины), в списке Output Type выбирается No Output и включается режим мониторинга кнопкой On. Второй MIDI-трек (трек записи) в качестве входа использует первый MIDI-трек (процессор).

Дальнейшие действия соответствуют обычному процессу записи в слот.

Запись MIDI to Audio. Данный тип перекрестной записи актуален для перезаписи выхода виртуального инструмента на аудиотрек (запись внешнего MIDI-инструмента осуществляется так же как запись с внешнего источника). Виртуальный сигнал будет поступать на аудиотрек независимо от типа выхода исходного MIDI-трека.

Запись Audio to Audio. Этот тип записи не отличается от предыдущего, только в качестве входа выбирается другой аудио трек, например, 2-Audio.

Самый простой путь использования маршрутизации Audio to Audio это создание клипа субмикширования (Submix). В этом случае выходы нескольких аудиотреков назначаются на один аудио трек, выход которого, в свою очередь, назначен на мастер-трек. После формирования маршрутов остается только записать клип субмикширования. В субмикшировании могут участвовать также и MIDl-треки с виртуальными инструментами.

Запись Return to Audio. На аудиотрек можно записать сигнал возврата с любого из созданных в проекте Return-треков. В качестве входа выбирается А- Return, BReturn и т. д. Клип, записанный с трека возврата, можно дополнительно обработать алгоритмами “эластичного” аудио (Warping), транспонировать, реверсировать и обработать с помощью огибающих клиповой автоматизации. А если записать несколько клипов возврата, объединить их в логическую цепочку с помощью Follow Action, обработать разными алгоритмами, огибающими, то по явится еще одна возможность создания вариативного звучания. Подобные методы применимы ко всем клипам, записанным с помощью вышеописанных типов перекрестной записи. Например, возможно смешивание звука исходного MIDI-клипа, озвученного виртуальным инструментом и пропущенного через плагины, с перезаписанным и обработанным клипом. Исходный MIDI-луп перезаписывается в аудио-клип, затем для аудиоклипа рисуется огибающая Sample Offset в режиме Unlinked со смещенными маркерами: стартовым маркером (Loop Off set) и маркером цикла Clip/ Loop Region. После этого в аудиотрек загружается плагин Auto Filter.

Внутренняя маршрутизация Live позволяет записать весь микс в виде клипа на аудиотрек. Это полезная функция для быстрого сброса материала в аудио и разгрузки центрального процессора от ресурсоемких плагинов.

В Ableton Live есть микшер, который в режиме аранжировки отображается в виде горизонтальных линеек в области микшера, В режиме сессии микшер выглядит традиционно, в виде вертикальных линеек. Каждый трек представлен в виде линейки виртуального микшера В режиме аранжировки можно создать новый трек перетаскиванием плагина или инструмента в область Mixer Drop Area. Каждый трек (линейка микшера) имеет традиционные регуляторы громкости и панорамы. Вместо стандартной кнопки Mute в Live используется Track Activator — кнопка с обратной функцией. Режим Mute обеспечивается выключением трека. Кнопка Solo/Cue имеет двойное назначение. Если используется многоканальная звуковая плата, выход Cue Out мастер-трека можно назначить на другой ASIG-порт. В этом случае станет доступным глобальный переключатель Solo/Cue на мастер-треке. В режиме Solo все кнопки Solo/ Cue треков обеспечивают функцию Solo. В режиме Сuе — все кнопки Solo становятся Сuе, что и отображается синим цветом. Режим Сuе предназначен для концертных выступлений, когда для музыканта, управляющего программой Able-ton Live, требуется отдельный мониторный контроль каждого трека.

Дополнительные возможности маршрутизации предоставляют треки возврата (Return-треки). Каждый трек имеет количество регуляторов уровня посыла равное числу Return-треков, Треки возврата тоже оснащены регуляторами посыла, причем есть возможность создания обратной связи с помощью посыла с Return-трека на самого себя. Глобальные переключатели Pre/Post Toggle мастер-трека изменяют маршрут посыла с постфейдерного (по умолчанию) на префейдерный.

Основным режимом для творчества является режим сессии. Именно в этом режиме должна начинаться работа над проектом. Режим аранжировки (Arrangement View) — это заключительный этап создания композиции.

Разработчики Ableton Live учли характер компьютерного музыкального творчества, основой которого является импровизация. Запуск и остановка лупов, изменение параметров воспроизведения в окне Clip View, движение фейдеров микшера, ручек плагинов и виртуальных инструментов — все это должно быть где- то зафиксировано. Поэтому в Ableton Live весь творческий процесс, происходящий в режиме сессии, записывается как аранжировка типичного секвенсора. В дальнейшем композиция редактируется уже в режиме аранжировки.

Чтобы осуществить запись, достаточно нажать кнопку Global Record Button на панели управления Live, В результате на треки аранжировки будут записаны новые последовательности клипов с автоматизацией. Отметим, что это новые клипы, принадлежащие аранжировке. В режиме сессии во время воспроизведения аранжировки автоматизированная ручка помечается красным цветом. Глобальную запись можно производить неограниченное количество раз, например, для записи трековой автоматизации. При этом удобно перемещаться по аранжировке, используя панель Overview.

Если вы записали свою импровизацию как аранжировку, то это не означает, что вы не можете продолжать импровизировать. При воспроизведении аранжировки можно снова запускать ранее записанные клипы. Режим сессии в этом отношении обладает приоритетом. После остановки сессионного клипа, его воспроизведение с аранжировки не возобновится. Если нужно вернуться к воспроизведению трека аранжировки, то потребуется нажать кнопку Back to Arrangement (возврат к аранжировке). После запуска сессионного клипа кнопка Back to Arrangement помечается красным цветом, после возврата к аранжировке кнопка “гаснет” — становится серой.

Запись автоматизации производится с по мощью кнопки Global Record. Для примера запишем автоматизацию плагина Filter Delay. Все ручки и поля, где производились изменения, помечены красными квадратами. Теперь перейдем в режим аранжировки и распакуем аудиотрек. По умолчанию все треки аранжировки скрывают свои огибающие автоматизации. В списке Device Chooser уже помечено автоматизированное устройство Filter Delay, в списке Control Chooser также по мечены все автоматизированные параметры. Рисование и редактирование огибающих трековой автоматизации ничем не отличается от редактирования клиповых огибающих, В окне аранжировки также имеется кнопка Grid Display, а разрешение сетки зависит от масштаба.

Автоматизация темпа записывается как параметр Song Tempo устройства Mixer на мастер-треке. Здесь же автоматизируется величина общего грува (Global Groove Amount) и кроссфейдер.

Традиционная команда “миксдаун” в терминологии Live называется “рендеринг” и выполняется с помощью команды Render to Disk. В файл пересчитывается сигнал с выхода мастер-трека. Параметры рендеринга устанавливаются в окне Render To Disk, которое и вызывается командой Edit/Render to Disk.

1. Rendered Track - позволяет выбрать дорожку преобразования. По умолчанию Master.

2. Normalize — опция нормализации сигнала к максимальному уровню 0 дБ.

3. Render as Loop —экспортированный сэмпл можно будет использовать как луп. Предположим, в проекте Live используется плагин Delay, тогда рендеринг будет выполняться в два прохода. За первый проход Live вычислит время задержки, а за второй проход создаст сэмпл, содержащий вычисленный “хвост” эффекта Delay. Другими словами, полученный сэмпл можно будет использовать как луп с естественным (непрерывным) звучанием эффекта Delay.

4. Параметры экспортируемого файла: тип (WAV/AIFF), разрядность (16/24 бита) и частота дискретизации (с ресемплингом до 192 кГц).

5. Create Analysis File — создание ASD-файла, опция необходима для пос ледующего использования сэмпла в проекте Live.

6. Convert to Mono — создание монофонического звукового файла вместо стереофонического.

При рендеринге из режима аранжировки нужно выделить временной диапазон Time Range либо мышью, либо маркером цикла. Заданный диапазон отображается в окне Render To Disk.

Ableton Live – программный продукт, созданный для музыкантов, которые ищут наиболее эффективный способ сочинять музыку и импровизировать с помощью компьютера.Разработчики приложили немало усилий для того, чтобы сделать интерфейс Live удобным и простым в использовании. При этом Live обладает уникальными возможностями для создания компьютерной музыки с неограниченной сложностью и разнообразием.

Ableton Live – это продукт, который появился благодаря участию в разработке и тестировании экспериментирующих музыкантов с новыми идеями и технологиями. По этому он демонстрирует направление, по которому, вероятнее всего, будут развиваться компьютерная музыка и программное обеспечение для ее создания.

3. Реализация проекта создания центра досуга молодежи в г. Вязьма

Проект (лат. ргоjесtus - выступающий вперед) - прототип, прообраз предлагаемого объекта. Работа по созданию П. требует, во-первых, знания об объектах проектирования и знания о назначении и функционировании сферы деятельности (действительности), в которую вводятся преобразуемые объекты; во-вторых, знания методик и понятийных средств проектирования как специфической деятельности.

От умения направлять свою деятельность в часы досуга на достижение общезначимых целей, реализацию своей жизненной программы, развитие и совершенствование своих сущностных сил, во многом зависит социальное самочувствие молодого человека, его удовлетворенность своим свободным временем.

Высший смысл истинного досуга состоит в том, чтобы приблизить ценное любимое и отделить или упразднить пустое, ненужное. Здесь досуг для молодого человека превращается в образ жизни, в заполнении свободного времени разнообразными, содержательно насыщенными выводами деятельности.

Основные особенности культурного досуга молодежи - высокий уровень культурно-технической оснащенности, использование современных досуговых технологий и форм, методов, эстетически насыщенное пространство и высокий художественный уровень досугового процесса. Проект (лат. ргоjесtus - выступающий вперед) - прототип, прообраз предлагаемого объекта. Работа по созданию П. требует, во-первых, знания об объектах проектирования и знания о назначении и функционировании сферы деятельности (действительности), в которую вводятся преобразуемые объекты; во-вторых, знания методик и понятийных средств проектирования как специфической деятельности.

Цель проекта - создание максимально приемлемых социокультурных условий в городе Вязьма для реализации государственной молодежной политики и культурного использования свободного времени молодёжи, направленного на укрепление здорового образа жизни и повышения уровня нравственно - эстетического воспитания.

Задачи проекта: выявление и раскрытие творческих талантов у молодежи, вовлечение молодежи в творческие коллективы и объединения, привлечение к подготовке и проведению культурно-досуговых мероприятий, творческая самореализация, развитие интереса к себе как к личности, своим возможностям и способностям, выработка коммуникативных навыков, позволяющих адекватно адаптироваться в социальной среде.

Направления и виды деятельности центра досуга молодежи г. Вязьма:

организация форм культурно - творческой и исполнительской деятельности, в том числе . смотров, конкурсов, фестивалей, концертов, дискотек, конференций и т.п.;

организация творческих коллективов;

организация выставочных экспозиций (в т.ч. передвижных выставок), коллекций работ мастеров-умельцев, музейных экспозиций;

поддержка и развитие фольклорного движения в городе;

сотрудничество с межрегиональными, республиканскими и всероссийскими организациями по развитию и поддержке программ в сфере молодежного досуга;

информационный маркетинг.

Содержание работы центра досуга молодёжи - организация форм культурно творческой и исполнительской деятельности, в т.ч. смотров, конкурсов, фестивалей, концертов, дискотек, конференций и т.п.

Одно из приоритетных направлений деятельности центра досуга молодежи - это развитие новых форм социокультурной деятельности, внедрение современных социокультурных технологий с учётом региональных традиций:

праздничные концерты;

вечера отдыха и дискотеки для молодежи;

творческие встречи, конференции.

За этот период коллективы ЦДМ принимали активное участие в таких мероприятиях как спортивные праздники, день города, день молодежи, областной фестиваль хореографического искусства «Ритмы века 2005». Проводились выездные мероприятия и молдёжные шоу-дискотеки в районные центры области. На базе ЦДМ организован мастер-класс для диск-жокеев (ребят, которые хотели бы научиться вести дискотеку, правильно подобрать музыку и т.д.). Организует мастер-класс дискотека «Империя» неоднократно побеждавшая в городских конкурсах дискотек. Интеллектуальные и творческие игры являются одним из любимейших форм организации досуга. Получив, благодаря телевидению, миллионы поклонников всех возрастов, они широко вошли в практику работы школ, библиотек, учреждений культуры, клубов по работе с молодежью. На базе ЦЦМ совместно с комитетом молодежной политики и спорта, Вяземским филиалом Московского государственного университета технологий и управления и Вяземским политехническим техникумом планируется регулярное проведение турниров на кубок города по компьютерной игре «COUNTER STRIKE».

Центр досуга молодежи ставит перед собой задачу вовлечь как можно большее число молодых людей в свои творческие коллективы, поэтому предложены самые востребованные и современные направления творческой деятельности:

хореографическое: (танцевальная группа «Шок» современные эстрадные стили) для девушек и юношей;

группа брейк - дэнса для молодых людей (мальчиков и юношей);

группа эстрадного пения (развитие вокальных способностей) для девушек и юношей;

группа ди-джеев (обучение ведению дискотек, работе с музыкальным материалом, правильному обращению со звукоусилительной аппаратурой;

ведущие концертных и игровых программ (обучение общению со зрителем, конферансу, развитие дикции, умению держаться на сцене.

ЦДМ организует выставочные экспозиции (в том числе передвижные выставки), коллекций работ мастеров-умельцев, музейных экспозиций.

В целях эстетического воспитания и познавательной деятельности планируется организовывать выставочные экспозиции: художественные (работы участников детской художественной школы, известных Вяземских художников), выставки музейных экспозиций (Вяземский краеведческий музей), выставки работ мастеров-умельцев (учащихся ПУ-5, средней школы №10), компьютерные выставки вяземского филиала Московского государственного университета технологий и управления, шоу - показ моделей «Клеопатра» (показ эксклюзивных моделей молодежной и вечерней одежды белорусских изготовителей с участием вяземских танцевальных коллективов «Шок», «Ритм».

ЦДМподдерживает и развитие фольклорного движения в городе. Планируется проведение конкурсных фольклорных программ с участием вяземских коллективов из средних школ, подростковых клубов высших учебных заведений, подготовка и проведение краеведческих конференций, олимпиад.

ЦДМ сотрудничает с межрегиональными, республиканскими и всероссийскими организациями по развитию и поддержке программ в сфере молодежного досуга. Осуществляется сотрудничество:

- со Смоленским отделением Российского Союза Молодежи (РСМ) -проводятся фестивали, слеты (Y11 слет молодых исполнителей авторской песни имени Ю.Н. Зверева, артисты Тверской, Московской, Тульской областей, г. Санкт-Петербурга, г. Самары, г. Москвы);

с Вяземским местным отделением молодежного союза юристов Российской Федерации (обмен по реализации программ нравственно- эстетического воспитания молодежи;

с федеральное агентство по физкультуре и спорту («Кросс наций» г. Смоленск).

ЦДМ занимается информационным маркетингом. Изучает спрос и предложений потребительских услуг; определение и деловое сотрудничество с партнерами, изучение конкурентов; связь с образовательными и культурными учреждениями.

Этапы реализации проекта.

1 этап - организационный (январь-февраль 2005 г.). Включает: подбор и расстановку кадров, детальную разработку основных положений проекта, заключение договоров с ПУ № 5 г.Вязьма на аренду помещения (г.Вязьма, ул. Плотникова, д. 11.), регистрация Центра, разработка Устава, подготовка рабочих планов для всех специалистов, участвующих в реализации проекта, информационно-методическое оснащение, материально-техническое оснащение.

2 этап - основной (с февраля 2005 по настоящее время). Открытие центра и осуществление его деятельности по работе с молодежью.

Социальный эффект проекта:

Уровень безнадзорности и преступности подростков г.Вязьма снизился по сравнению с 2003 годом на 15%.

Вовлечение молодежи в социально значимую, интересную деятельность, раскрытие их творческого потенциала (количество молодежи, занимающейся в творческих коллективах около250 человек.

Расширение круга общения подрастающего поколения, выработка коммуникативных навыков, позволяющих адекватно адаптироваться в социальной среде.

За период открытия Центра досуга молодежи проведено более 50 мероприятий, направленных на повышение уровня нравственно-эстетического воспитания, оздоровительную деятельность, раскрытие творческих способностей: - «Студенческая весна» (конкурс среди учащихся средних и высших учебных заведений по следующим номинациям: музыкальная, литературная, хореографическая), форум «Нет террору», научно-практическая конференция «Молодежь и правопорядок», круглый стол на тему: «Роль молодежных и общественных организаций на современном этапе развития России»; участие коллективов ЦДМ в празднике города, областном конкурсе хореографического искусства «Ритмы века», городском смотре по брейк - дэнсу; дискотеки с выступлениями творческих коллективов.

Таким образом создание Центра досуга молодежи в г. Вязьма способствует совершенствованию социально-досуговой деятельности по организации молодежного досуга, удовлетворению их духовных потребностей, что позволит выработать у молодого поколения неприятие дивиантного поведения (употребление алкоголя, табакокурение, наркомания), формировать нравственно-эстетические нормы поведения.

3.1 Общая характеристика и основные виды деятельности МУК ВРКДЦ

Муниципальное учреждение культуры «Вяземский районный культурно - досуговый центр» муниципального образования «Вяземский район» Смоленской области в дальнейшем МУК ВРКДЦ осуществляет свою деятельность с целью организации досуга, направленного на укрепление здорового образа жизни и повышение уровня нравственно-эстетического воспитания, приобщения жителей муниципального образования «Вяземский район» Смоленской области к творчеству, культурному развитию и самообразованию, любительскому искусству и ремеслам.

Место нахождения и почтовый адрес учреждения: 215110 Российская Федерация, Смоленская область, г. Вязьма пл. Советская д.2-а.

Учреждение в своей деятельности руководствуется законодательством Российской Федерации, законодательством Смоленской области, нормативными правовыми актами муниципального образования «Вяземский район» Смоленской области и настоящим Положением.

Учредителем Учреждения является Администрация муниципального образования «Вяземский район» Смоленской области. Местонахождение и почтовый адрес учредителя: 215110 Российская Федерация, Смоленская область, г. Вязьма ул. 25 Октября, д.11.

Учреждение является юридическим лицом.

Учреждение имеет печать со своим наименованием.

Положение о МУК "ВРКДЦ", все изменения и дополнения к нему утверждается Учредителем - Администрацией муниципального образования «Вяземский район» Смоленской области или комитетом по культурной и молодежной политике и спорту в порядке установленном законодательством Российской Федерации.

Основные Функции Учреждения.

Создание благоприятной культурной среды для воспитания и развития личности, формирования позитивных ценностных установок.

Обеспечение культурного обслуживания населения с учетом культурных запросов и эстетических потребностей различных социально-возрастных групп.

Создание условий для культурно-творческой деятельности, эстетического и художественного воспитания населения.

Обеспечение доступности пользования культурными ценностями для жителей МО "Вяземский район" Смоленской области.

Сохранение и пропаганда культурно- исторического наследия на территории Вяземского района.

Изучение общественных потребностей в сфере культуры.

Развитие самодеятельного художественного творчества.

Организация, развитие и внедрение различных форм культурно-просветительной деятельности.

Организация, развитие и внедрение различных форм досуга населения МО "Вяземский район" Смоленской области.

Имущество.

- Все имущество находится в муниципальной собственности администрации муниципального образования «Вяземский район» Смоленской области и закрепляется за МУК МДК на правах оперативного управления.

- Учреждение вправе использовать имущество в соответствии с его целевым назначением, Положением.

- Источниками финансово-хозяйственной деятельности являются:

- Имущество, приобретенное за счет финансовых средств МУК ВРКДЦ, в том числе за счет доходов, от хозяйственной деятельности:

- ассигнования учредителя из местного бюджета на основании утвержденной сметы доходов и расходов;

- средства от предусмотренных Уставом МУК ВРКДЦ платных форм культурной деятельности;

- пожертвования, средства, полученные по завещаниям от юридических и физических лиц;

- другие доходы и поступления, не запрещенные законодательством РФ;

- средства на получение безвозвратных пожертвований РФ от отечественных и зарубежных юридических лиц, международных организаций не ограничиваются.

- Доход от платных услуг, оказываемых юридическим и физическим лицам, направляется на финансирование деятельности Учреждения МУК МДК, развитие уставной деятельности, расширение услуг пользователям и стимулирование труда работников Учреждения МУК МДК. Доходы, полученные от платных услуг, и приобретенное за счет этих доходов имущество поступают в самостоятельное распоряжение Учреждения МУК МДК и учитываются на отдельном балансе

Финансово-хозяйственная деятельность Учреждения осуществляется в соответствии с утвержденной сметой расходов. В этих целях администрация Учреждения организует:

- рациональное и экономное расходование бюджетных средств, выделяемых на содержание Учреждения, а также обеспечение сохранности основных фондов и товарно-материальных ценностей;

- своевременную реконструкцию, капитальный и текущий ремонт зданий, коммуникаций и оборудования, благоустройство территорий в пределах выделенных средств;

- обеспечение мебелью, оборудованием, мягким инвентарем и пр. и их рациональное использование, а также списание имущества в установленном порядке.

Управление учреждением

- Управление Учреждением МУК МКД осуществляется в установленном порядке в соответствии с Законодательством Российской Федерации, Уставом МУК МДК, настоящим Положением.

- Непосредственное руководство Учреждением МУК МДК осуществляет директор, назначаемый на должность и освобождаемый от должности приказом председателя комитета культуры и искусства администрации муниципального образования «Вяземский район» Смоленской области.

- Директор Учреждения МУК МДК действует на принципах единоначалия по вопросам, отнесенным к его компетенции, и несет персональную ответственность за выполнение возложенных на Учреждение МУК МДК задач.

Директор

- планирует, организует и контролирует работу Учреждения МУК МДК;

-без доверенности действует от имени Учреждения МУК МДК, представляет его интересы в отношениях с другими организациями и гражданами;

- издает приказы, отдает распоряжения и указания, обязательные для всех работников.

- осуществляет прием на работу и увольнение работников, заключает с ними трудовые договора;

- утверждает правила внутреннего трудового распорядка МДК, должностные инструкции работников и другие локальные правовые акты;

3.2 Разработка и сценарий студенческого конкурса «Мисс Осень – 2007»

От умения направлять свою деятельность в часы досуга на достижение общезначимых целей, реализацию своей жизненной программы, развитие и совершенствование своих сущностных сил, во многом зависит социальное самочувствие человека, его удовлетворенность своим свободным временем.

Высший смысл истинного досуга состоит в том, чтобы приблизить ценное, любимое и отделить или упразднить пустое, ненужное. Здесь досуг для человека превращается в образ жизни, в заполнении свободного времени разнообразными, содержательно насыщенными выводами деятельности. Основные особенности культурного досуга – высокий уровень культурно-технической оснащенности, использование современных технологий, форм и методов, эстетически насыщенное пространство и высокий художественный уровень досугового процесса. Поэтому можно говорить об анимационных программах городских и муниципальных, клубных и парковых, производственных и учебных заведений (детских, юношеских, студенческих, для пенсионеров, семей, инвалидов, для национальных меньшинств и т. д.).

Именно все это учитывалось при составлении проекта анимационной шоу программы «Мисс Осень-2007» для учащихся и студентов средних и высших учебных заведений г.Вязьма.

Цель проекта. Реализация современной философии анимационного обслуживания - это удовлетворение специфических туристских потребностей в общении, движении, культуре, творчестве, приятном провождении времени, развлечении при помощи новых информационных технологий.

Задачи:

1. Анимация через общение - удовлетворяет потребности в общении с новыми, интересными людьми, в открытии внутреннего мира людей и познании себя через общение;

2. Культурная анимация - удовлетворяет потребность людей в духовном развитии личности через приобщение к современным образцам культуры страны, региона, народа, нации.

3. Творческая анимация - удовлетворяет потребность человека в творчестве, демонстрации своих созидательных способностей и установлении контактов с близкими по духу людьми через совместное творчество.

Социальный эффект проекта. Использование анимационной деятельности позволило перейти от повседневной обстановки к свободной, досуговой (раскрепощенной, комфортной); создало положительные эмоции и психическую стабильность, что явилось базовым ощущением комфорта. Умело и эффективно использованы культурно-исторические ресурсы внешней среды, материально-технические ресурсы, новые информационные технологии в управлении процессом преобразования потребностей людей в удовлетворенности в части предоставления им через анимационные услуги информационного, эстетического, творческого, интеллектуального, психического, физического комфорта и наслаждения. Так или иначе, это приводит не только к моральному удовлетворению организаторов туристических проектов своим трудом, но и к коммерческому успеху.

Таким образом, через достижение главной цели проекта - реализации современной философии анимационного обслуживания – у индивидуума происходит улучшение социального самочувствия, восстановление физического и духовного здоровья, получение интеллектуального совершенства, что способствует повышению его самооценки и успешной реализации его жизненных планов и проектов.

Сценарий студенческого конкурса «Мисс Осень – 2007»

Добрый вечер, дамы и господа!

В этот прекрасный романтический вечер хочется говорить комплименты, восхищаться статностью и красотой прекрасной половины человечества. И нашим мечтаниям суждено сбыться, потому что сейчас начнется праздник красоты, молодости и обаяния студенческий конкурс «Мисс Осень – 2007»!

Соревнуются сегодня девушки городских учреждений среднего и высшего профессионального образования.

В программе предусмотрены следующие конкурсы:

Визитная карточка каждой конкурсантки

Конкурс «Я – фотомодель»

Конкурс моделей «Осенний фэшн»

Конкурс «Я – творческая личность»

И конкурс пародий « Я - звезда»

Организаторами конкурса являются:

- Комитет по культурной, молодёжной политике и спорту МО «Вяземский район»,

- Профессиональное училище №5,

- Творческое объединение «Империя»,

- Ночной клуб «Ямской».

Подходит волнующий момент нашего праздника, и на сцене появляются красивые, талантливые, артистичные модели – участницы конкурса «Мисс Осень – 2007»

Выход участниц.

Участница №1 – Наталья – Вяземский колледж современных технологий.

Участница №2 – Дарья – профессиональное училище №12

Участница №3 – Тамара – техникум туризма и менеджмента.

Участница №4 – Олеся – ВФ Московского государственного университета технологий и управления.

Участница №5 – Марина – Вяземское медицинское училище.

Первое знакомство с красавицами состоялось, и сейчас мы представим тех, кто будет оценивать мастерство наших участниц – строгое и компетентное жюри, которое состоит из истинных ценителей женской красоты.

– Представление жюри

1. Директор Муниципального образования «Вяземский информационный центр телевидения и радиовещания» Геннадий Иванович Ширяев.

2. Директор муниципального образовательного учреждения дополнительного образования «Станция юных техников» Виктор Павлович Гаврилов.

3. Главный специалист комитета по культурной, молодежной политике и спорту МО «Вяземский район» Алексей Александрович Чекед.

4. Председатель жюри - генеральный директор Общества с ограниченной ответственностью «Рекламно – информационное агенство « Рекламинка», Общества с ограниченной ответственностью «Акустик саунд репродакшн» Сергей Ричардович Алымов.

Дорогие зрители, вы тоже можете принять участие в голосовании и выбрать Мисс зрительских симпатий. Отправляйте sms на номер 8 903 892 91 61. Указывайте только номер участницы.

Итак, состоялось первое знакомство с участницами. Сейчас они отправляются готовиться к состязаниям, а мы хотим представить вам спонсоров нашего праздника.

Список спонсоров.

1. Индивидуальный предприниматель Константин Владимирович Егоров.

2. Индивидуальный предприниматель Сергей Николаевич Козлов.

3. Некоммерческая организация Фонд «Русский богатырь» - руководитель Игорь Петрович Черников.

4. Общество с ограниченной ответственностью «Вяземский завод синтетических продуктов» - генеральный директор Владимир Петрович Король.

5. Вяземское отделение Сберегательного банка России – управляющий Александр Аркадьевич Григорьев.

6. Сеть ювелирных магазинов «Золотая подкова» - директор Александр Михайлович Кукринов.

7. Информационные спонсоры:

Муниципальное образование «Вяземский информационный центр телевидения и радиовещания» директор Геннадий Иванович Ширяев.

Официальный сайт МО «Вяземский район» Вязьма.ру – администратор Павел Дмитриевич Козлов.

Наши участницы готовы начать состязание. 1тур – «Визитная карточка». Участницы должны рассказать о себе, своем учебном заведения.

Оценивается – оригинальность подачи, содержание.

Визитная карточка

Участница №1 – Наталья.

Участница №2 – Дарья.

Участница №3 – Тамара.

Участница №4 – Олеся.

Участница №5 – Марина.

2 тур - конкурс «Я – фотомодель». На экран будут проецироваться заранее подготовленные фотографии участниц. Снимки сделал профессиональный фотограф, присутствующий здесь член жюри Геннадий Иванович Ширяев. Жюри следует оценить фотогеничность конкурсанток. Итак, конкурс «Я – фотомодель»

Конкурс «Я – фотомодель»

Участница №1 – Наталья.

Участница №2- Дарья.

Участница №3 – Тамара.

Участница №4 – Олеся.

Участница №5 – Марина.

3 тур – конкурс «Осенний фэшн». Участницы будут демонстрировать придуманные ими модели на тему осени. Показ будет сопровождаться текстовыми комментариями. В этом конкурсе оценивается оригинальность модели, текстовое содержание.

Конкурс «Осенний фэшн»

Осталось два, наверное, самых интересных конкурса, потому что сейчас девушки будут демонстрировать свои творческие способности. Мы объявляем следующий конкурс «Я – творческая личность».

Здесь будут оцениваться артистизм, соответствие сценического образа и костюма.

Конкурс «Я – творческая личность»

Участница №1 Наталья – Эстрадный танец

Участница №2 Дарья – Восточный танец

Участница №3 Тамара – Соло на аккордеоне с инструментальным сопровождением.

Участница №4 Олеся – танец «Цыганочка»

Участница №5 Марина – Восточный танец.

Без звёзд эстрады не обходится ни одно уважающее себя шоу. Мы тоже не исключение. И для вас, дорогие друзья, будут сегодня петь самые знаменитые артисты. Итак, конкурс пародий «Я - звезда».

Оценивается – юмористическая передача образа, костюм, артистизм.

Конкурс «Я – звезда»

Участница №1 – Кристина Орбакайте.

Участница №2 – Людмила Зыкина.

Участница №3 – Жанна Фриске .

Участница №4 – Лолита.

Участница №5 – Маша Распутина.

Вот и закончились состязания наших конкурсанток. Жюри предстоит нелегкая задача оценить по достоинству все выступления и выбрать самую-самую. Давайте пожелаем строгим судьям единогласных, легких и справедливых решений и поддержим их в этом громкими аплодисментами. А, дабы скрасить томительные минуты ожидания, мы представляем вашему вниманию небольшую концертную программу.

Концертная программа

Виктор Никаноров, Павел Виноградский – Районы кварталы.

Татьяна Рублева – Скучаю.

Шоу-балет «Шок» - Киски.

Анастасия Коровина – Я просто от тебя уйду.

Виктор Никаноров, Павел Виноградский – Капали слёзы.

Шоу-балет «Шок» - Притяжения больше нет.

Татьяна Рублева – Колыбельная.

Татьяна Рублева, Анастасия Коровина – Ай-яй-яй.

Фанфары, выход ведущего.

Наше многоуважаемое жюри подвело итоги конкурса, и мы с удовольствием приступаем к церемонии награждения.

Выход конкурсанток – представление участниц.

Участница №1 – Наталья.

Участница №2 – Дарья.

Участница №3 – Тамара.

Участница №4 – Олеся.

Участница №5 – Марина.

Наши конкурсантки с честью выдержали испытания и готовы принимать цветы, подарки и Ваши аплодисменты

А мы с удовольствием объявляем победителей номинаций

Мисс Фотомодель №3 Тамара ТТМ

Мисс Фэшн №1 Наталья ВКСТ

Мисс Артистичность №2 Дарья ПУ 12

Мисс зрительских симпатий №4 Олеся ВФ МГУТУ

Вице мисс Осень - 2007 №5 Марина ВМУ

Справедливое решение жюри, все конкурсантки удостоились званий и наград. А сейчас самый волнующий момент праздника, потому что на сцену поднимется председатель жюри и вручит конверт с именем победительницы.

Слово для праздничного поздравления предоставляется председателю жюри Сергею Ричардовичу Алымову.

Фанфары.

«Мисс Осень – 2007» №4 ОЛЕСЯ ВФ МГУТУ (Награждение участницы вручение короны, ленты, диплома, подарка).

Ну вот и закончился конкурс красоты. Но мы не прощаемся с вами, потому что буквально через час встретимся на праздничной дискотеке. Ждем вас в 21:00. До скорой встречи!

Заключение

Чем интенсивнее становится труд человека, тем больше людей нуждается в полноценном отдыхе. Не случайно во всем цивилизованном мире индустрии туризма и досуга уделяется большое внимание. Заработанные деньги с удовольствием тратятся на полноценный отдых: туристские путешествия, посещения театров, музеев, парков, спортивных соревнований, игровых залов, клубов, казино и прочих мест отдыха. Поэтому индустрия туризма приносит экономике многих стран большую прибыль.

За рубежом бизнесмены вкладывают немалые средства в создание туристских комплексов, включающих не только средства размещения и питания туристов, но и досуговые центры, казино, спортивные и зрелищные площадки, бассейны, аттракционы.

Для материального обеспечения анимационных (досуговых) программ в туркомплексах работают промышленные предприятия, производящие соответствующее оборудование, программное обеспечение, мебель, декорации и прочие необходимые компоненты для обустройства развлекательных центров. Все это позволяет обеспечить работой тысячи людей.

Назрела необходимость в новых формах и методах организации досуга и в российских туркомплексах. Некоторые туристские предприятия начали заботиться о качественном анимационном обслуживании и сразу же почувствовали огромный интерес к себе со стороны потребителей, поскольку именно анимационные услуги стали их главным привлекательным фактором. К сожалению, многие руководители до сих пор не понимают всю важность создания анимационной службы в своих предприятиях и работают по старинке, а некоторые просто не имеют для этого достаточных средств.

Однако пока не будет привлекательных анимационных программ в наших турцентрах, туркомплексах, санаториях, пансионатах, ресторанах, музеях, парках, мы не сможем конкурировать с шагнувшими далеко вперед зарубежными туристскими и досуговыми предприятиями. Конечно, для нормального развития туристской анимации одного энтузиазма слишком мало. Используя зарубежный опыт, можно с уверенностью сказать, что для этого нужны:

заинтересованность и поддержка государства;

создание полноценной материальной и информационной базы;

квалифицированные специалисты.

Поддержка государства должна выражаться в разработке программы развития, выделении денежных средств и т. д. Это самый главный составляющий фактор, без которого невозможно развитие отрасли.

Материальная база тоже требует внимания. Ежегодно в Москве проходит специализированная международная выставка индустрии развлечений. Участниками выставки являются компании из разных стран мира, производящие оборудование и аксессуары для казино, парков, шоу-бизнеса и подвижных игр. К сожалению, российских предприятий среди участников не так уж много, хотя число их увеличивается из года в год. Но опять же, конкурентами иностранным производителям стали в основном российские производители игровых автоматов, а вот отечественных производителей качественного конкурентоспособного оборудования для детских площадок и развлекательных центров, пляжей, тематических парков и аквапарков по-прежнему мало.

Не лучше обстоят дела и с подготовкой квалифицированных специалистов по организации досуга, недостаток которых ощущается везде, начиная с подростковых турклубов, заканчивая крупными туристскими комплексами.

Назрела необходимость подготовки организаторов досуга и менеджеров туранимации, способных сделать отдых красивым, веселым, незабываемым.

Список использованных источников

1. Аксенов В.С., Наумов А.П. Технические средства в культурно-просветительной работе. – М.: Просвещение, 1988. – 120 с.
2. Ариарский М.А. Прикладная культурология. – СПб.: ЭГО, 2000. – 530 с.
3. Булыгина И. И.. Значение курса анимации в подготовке менеджеров туризма//Актуальные проблемы туризма”99.- М.,1999.- С. 156-159.
4. Булыгина И. И., Гаранин Н. И. Об анимационной деятельности в туристских и спортивно-оздоровительных учреждениях// Теория и практика физической культуры.-2000.-№11.-С.26-29
5. Гальперина Т. И. Актерское мастерство в деятельности менеджера туристской анимации. - М.: РИБ «Турист», 2004.- 54 с
6. Гаранин Н. И., Булыгина И. И. Менеджмент туристской и гостиничной анимации. – М.: Советский спорт, 2004.- 127 с.
7. Генкин Д.М., Конович А.А. Массовые театрализованные праздники и представления. Учебно-методическое пособие. – М.: Просвещение, 2005. – 180 с.
8. Гольцов Г.Г. Проектирование социально-культурной деятельности. – Орел, 1998.-68 с.
9. Грушин Б. Творческий потенциал свободного времени. – М: Профиздат, 1980.-57 с
10. Гуляев В.Г. Организация туристкой деятельности. – М.: Нолидж, 1996.-250 с.
11. Демченко А. Возможности российского досуга // Клуб. – М., 2006.-№ 7.-С.10-13.
12. Дурович А. Маркетинговые исследования в туризме.- М.:Новые знания,2002.-347 с.
13. Егорычева В., Хохлов А. Спутник: 40 лет в туризме.- М.; Новые знания,1998.- 65 с.