

## ÚKOLY A TESTY – Praktikum filmového zvuku 2

(LEKCE 1-3)

### Úkol 1

I) vyberte si libovolný nástroj tonálního charakteru a pořídte nahrávku (1-2 minuty) jeho hry  
II) vyberte si libovolný perkusivní nástroj atonálního charakteru a pořídte také nahrávku

(LEKCE 4-5)

### Úkol 2

Proveďte orientační analýzu zvukových vlastností vašeho pokoje a případných akustických zlepšení, pokud byste v takové místnosti chtěli nahrávat: dialog dvou osob, hru na hudební nástroj

(LEKCE 5-7)

### Úkol 3

Zrealizuje nahrání živého vystoupení hry na minimálně 2 hudební nástroj v libovolném prostoru. Výslednou nahrávku pak podrobte analýze a okomentujte postup a výsledek.

(LEKCE 7-8)

### Úkol 4

Vytvořte krátkou (1-2 minuty) stopu elektronicky vytvářené hudby na libovolné softwarové či hardwarové platformě. Výslednou nahrávku pak podrobte analýze a okomentujte postup a výsledek.

(LEKCE 9-12)

### Úkol 5

Vytvořte 2 odlišné projekty na 2 odlišných softwarových platformách. Výsledek srovnajte a okomentujte zjištěné rozdíly v možnostech a způsobech zpracování a úprav nahrávky.

(LEKCE 13)

### Úkol 6

Srovnajte 2 nahrávky (dle vašeho výběru) identického záznamu: I) originál II) remaster a okomentujte slyšitelný rozdíl v obou variantách. Pokuste se analyzovat, k čemu a z jakého důvodu došlo k remasterování původní nahrávky a nové distribuci mezi posluchače.