

**EGZAMIN ZAWODOWY
Rok 2024
ZASADY OCENIANIA**

*Arkusz zawiera informacje prawnie chronione
do momentu rozpoczęcia egzaminu*

Nazwa kwalifikacji: **Montaż dźwięku**
Oznaczenie arkusza: **AUD.08-01-24.06-SG**
Symbol kwalifikacji: **AUD.08**
Numer zadania: **01**
Wersja arkusza: **SG**

**PODSTAWA PROGRAMOWA
2019**

Wypełnia egzaminator

Kod ośrodka –

Kod egzaminatora

Data egzaminu
Dzień Miesiąc Rok

Godzina rozpoczęcia egzaminu :

Numer PESEL zdającego*										Numer stanowiska	

* w przypadku braku numeru PESEL – seria i numer paszportu lub innego dokumentu potwierdzającego tożsamość

Egzaminatorze!

- Oceniaj prace zdających rzetelnie i z zaangażowaniem. Dokumentuj wyniki oceny.
- Stosuj przyjęte zasady oceniania w sposób obiektywny.
- Jeżeli zdający, wykonując zadanie egzaminacyjne, uzyskuje inne rezultaty albo pożądane rezultaty uzyskuje w inny sposób niż uwzględniony w zasadach oceniania lub przedstawia nietypowe rozwiązanie, ale zgodnie ze sztuką w zawodzie, to nadal oceniaj zgodnie z kryteriami zawartymi w zasadach oceniania. Informacje o tym, że zasady oceniania nie przewidują zaistniałej sytuacji, przełącz niezwłocznie w formie pisemnej notatki do Przewodniczącego Zespołu Egzaminacyjnego z prośbą o przekazanie jej do Okręgowej Komisji Egzaminacyjnej. Notatka może być sporządzona odręcznie w trybie roboczym.
- Informuj przewodniczącego zespołu nadzorującego o wszystkich nieprawidłowościach zaistniałych w trakcie egzaminu, w tym w szczególności o naruszeniach przepisów bezpieczeństwa i higieny pracy i o podejrzeniach niesamodzielności w wykonaniu zadania przez zdającego.

Numer
stanowiska

Egzaminator wpisuje **T**,
jeżeli zdający spełnił
kryterium albo **N**, jeżeli
nie spełnił

Elementy podlegające ocenie/kryteria oceny

Rezultat 1: Projekt montażowy podcastu „Sekrety audio: Bramka szumów”

Uwaga: Lista plików podcastu zamieszczona na ostatnich stronach zasad oceniania

1	Folder roboczy nazwany numerem stanowiska								
2	Utworzony projekt montażowy								
3	Parametry projektu 24 bity/44,1kHz								
4	Wszystkie pliki źródłowe skopiowane do folderu roboczego								
5	Utworzone ścieżki "Jingle", "Lektor", "Muzyka", "Przykłady", "Werbel" i umieszczono na nich pliki zgodnie z nazwami ścieżek								

Rezultat 2: Zmontowany podcast

Uwaga: Scenariusz i wskazania do montażu podcastu zamieszczono na ostatnich stronach zasad oceniania

1	Pliki "Jingle1.wav" i "Jingle2.wav" rozmieszczone na ścieżce "Jingle" w miejscach przewidzianych w scenariuszu								
2	Pliki od "Przykład1.wav" do "Przykład5.wav" rozmieszczone na ścieżce "Przykłady" w miejscach przewidzianych w scenariuszu								
3	Plik "Werbel.wav" umieszczony na ścieżce "Werbel" w miejscu przewidzianym w scenariuszu								
4	Ścieżka lektora zmontowana zgodnie ze scenariuszem								
5	Ścieżka lektora nie zawiera powtórzeń i przerw ze słyszalnymi dźwiękami ze studia								
6	Plik "Muzyka.wav" rozpoczyna się po wybrzmieniu "Jingle1.wav" i jest powielony na ścieżce "Muzyka" przez cały czas trwania podcastu, aż do początku pliku "Jingle2.wav"								
7	Głos lektora wyraźnie słyszalny na tle muzyki								
8	Na ścieżce "Muzyka" zastosowana automatyka głośności, wyciszająca podkład zupełnie na czas trwania przykładów dźwiękowych na ścieżkach "Przykłady" oraz "Werbel"								
9	Czas zmontowanego podcastu nie przekracza 6 minut i 5 sekund								

Numer
stanowiska

Rezultat 3: Zastosowane procesory przetwarzające dźwięk

1	Na ścieżce "Jingle" zastosowany efekt insertowy Delay z czasem opóźnienia równym 250 ms i kilku słyszalnych odbiciach						
2	Na ścieżce lektora zastosowany korektory barwy dźwięku (ustawiony wedle uznania zdającego)						
3	Na ścieżce lektora zastosowany kompresor dynamiki dźwięku (ustawiony wedle uznania zdającego)						
4	Utworzona równoległa szyna efektowa						
5	Na szynie efektowej umieszczony procesor pogłosowy typu Plate						
6	Na szynę efektową wysłany sygnał ze ścieżki Werbel (efekt pogłosowy wyraźnie słyszalny)						
7	Za efektem pogłosowym na szynie efektowej umieszczona bramka szumów						
8	Parametry bramki szumów na szynie efektowej ustawione na: Attack = 10 ms, Hold = 50 ms, Release = 100 ms.						
9	Próg zadziałania bramki szumów na szynie efektowej ustawiony w taki sposób, aby efekt pogłosowy był słyszalny podczas uderzeń werbla, a wyciszał się chwilę po ustaniu dźwięku bezpośredniego werbla						
10	Na sumie nagrania znajduje się limiter z progiem ustawionym na -1 dBFS (limiter wprowadza redukcję wzmocnienia co najmniej jednokrotnie)						

Rezultat 4: Zarchiwizowane pliki wynikowe*(Parametry plików należy sprawdzić w katalogu roboczym, nazwanym numerem stanowiska)*

1	Utworzony plik WAV stereo 24 bity / 44,1 kHz						
2	Utworzony plik MP3 stereo 320 kbps						
3	Wykonana archiwizacja plików wynikowych do pliku o nazwie "archiwizacja.zip" zapisanego na pulpicie komputera						

Egzaminator

imię i nazwisko

.....

data i czytelny podpis

Lista plików podcastu „Sekrety audio: Bramka szumów”

Lp.	Nazwa pliku
1.	Jingle1.wav
2.	Jingle2.wav
3.	Lektor.wav
4.	Muzyka.wav
5.	Przyklad1.wav
6.	Przyklad2.wav
7.	Przyklad3.wav
8.	Przyklad4.wav
9.	Przyklad5.wav
10.	Werbel.wav

Scenariusz i wskazania do montażu podcastu „Sekrety audio: Bramka szumów”

Plik: „Jingle1.wav”

Na ścieżce Jingle należy zastosować efekt Delay o czasie opóźnienia równym 250 ms i kilku słyszalnych powtórzeniach dźwięku.

Po wybrzmieniu efektu rozpocząć odtwarzanie pliku „Muzyka.wav”.

W okolicach początku 3. taktu muzyki rozpocząć odtwarzanie pliku „Lektor.wav”. Poziom ścieżki „Muzyka” ustawić tak, aby głos lektora był wyraźnie słyszalny na tle podkładu muzycznego.

Plik muzyki należy zapętlić tak, aby towarzyszyła ona kwestiom lektora przez cały podcast, a wyciszała się zupełnie na czas odtwarzania przykładów dźwiękowych na ścieżkach „Przykłady” oraz „Werbel” (wyciszenia należy zrealizować z użyciem automatyki głośności ścieżki „Muzyka”).

Lektor: Witam w kolejnym odcinku podcastu „Sekrety audio”. Dzisiejszym tematem jest bramka szumów. Bramka szumów jest procesorem dynamiki dźwięku. Jej zadaniem jest regulacja poziomu głośności sygnału audio w taki sposób, aby wyciszać dźwięki niepożądane, których poziom jest niższy od ustawionej wartości progowej. W ten sposób, możemy pozbyć się przesłuchów w nagraniu mikrofonu bębna basowego czy werbla, pochodzących z innych instrumentów zestawu perkusyjnego. Bramka przepuszcza głośny sygnał pożądaną, czyli uderzenie w konkretny bęben, ponieważ jego poziom przekracza próg jej zadziałania, a wycisza cichsze niepożądane dźwięki przesłuchów z innych bębnów, których poziom jest poniżej progu. Kiedy bramka przepuszcza sygnał, mówimy, że jest ona „otwarta”, a kiedy tłumí go, że jest „zamknięta”. Posłuchajmy teraz kilku przykładów działania bramki szumów oraz omówmy parametry dostępne w procesorze. Oto nagranie z mikrofonu bębna basowego. Poza bębniem, słyszymy w nagraniu również przesłuchy innych instrumentów zestawu perkusyjnego. Zastosuję teraz bramkę szumów, powoli podnosząc próg jej zadziałania, czyli parametr Threshold, aż bramka będzie otwierać się jedynie w momencie uderzenia w bęben, a pozostanie zamknięta pomiędzy uderzeniami, wyciszając przesłuchy.

Plik: „Przykład1.wav”. Po zakończeniu odtwarzania pliku przykładu dźwiękowego wprowadzić tekst lektora.

Lektor: Bramka szumów posiada także parametry pozwalające na kształtowanie obwiedni jej działania. Są to parametry Attack, Hold i Release. Ich wartości są wyrażone w milisekundach. Za ich pomocą regulujemy jak szybko bramka otwiera się, jak długo pozostaje otwarta i z jaką szybkością się zamyka. Za szybkość otwarcia bramki odpowiada parametr opisany Attack. Posłuchajmy przykładu z bębniem basowym. Będę stopniowo zwiększał czas ataku. Przy niskiej wartości ataku, bramka otwiera się szybko, zachowując transjent bębna. Przy wyższych wartościach, bramka otwiera się płynnie, zmniejszając uderzenie bębna lub, przy zbyt długim czasie, praktycznie odbierając bębnowi atak.

Plik: „Przykład2.wav”. Po zakończeniu odtwarzania pliku przykładu dźwiękowego wprowadzić tekst lektora.

Lektor: Parametry Hold i Release określają co dzieje się z otwartą bramką, kiedy poziom sygnału spadnie poniżej progu jej zadziałania. Bramka nie musi się bowiem natychmiast zamknąć. Hold określa czas przez który bramka pozostaje w pełni otwarta, pozwalając na przepuszczenie dźwięku bez spadku jego poziomu względem oryginału. Po upływie czasu podtrzymania, bramka przechodzi do fazy odpuszczenia, zamykając się płynnie w czasie określonym parametrem Release. Posłuchajmy nagrania werbla. Attack ustawię na 1 milisekundę. Czas podtrzymania Hold będzie płynnie regulowany. Release ustawiłem na 10 ms, co spowoduje, że bramka, po fazie podtrzymania, będzie się zamykała raptownie. Pozwoli nam to lepiej usłyszeć regulację czasu fazy Hold. Usłyszymy „ostro przycięte” na początku i końcu uderzenia werbla o długości zależnej od czasu podtrzymania. Zbyt długi Hold powoduje, że przesłuchy są słyszalne zbyt długo po wybrzmieniu werbla.

Plik: „**Przykład3.wav**”. Po zakończeniu odtwarzania pliku przykładu dźwiękowego wprowadzić tekst lektora.

Lektor: W kolejnym przykładzie Hold skróciłem do 10 milisekund. Faza podtrzymania jest więc praktycznie niesłyszalna. Będę teraz regulował parametr Release. Usłyszymy, że bramka zamyka się płynnie, zachowując wybrzmienie bębna oraz wyciszając dźwięk przesłuchów stopniowo po każdym z uderzeń. Tak jak w przypadku Hold, zbyt długi Release powoduje, że przesłuchy są słyszalne zbyt długo po wybrzmieniu werbla.

Plik: „**Przykład4.wav**”. Po zakończeniu odtwarzania pliku przykładu dźwiękowego wprowadzić tekst lektora.

Lektor: Jako ciekawostkę, pokażę Wam teraz jak stworzyć brzmienie werbla z bramkowanym pogłosem, spopularyzowane przez Philla Collinsa i obecne w wielu nagraniach lat osiemdziesiątych. Technika polega na wysłaniu sygnału z mikrofonu werbla na równoległą szynę pogłosową z procesorem ustawionym tak, aby dodać sporą ilość pogłosu symulującego duże pomieszczenie. Następnie umieszczę bramkę szumów za procesorem, tak aby „ucinała ona” wybrzmienie pogłosu. Tworzy to masywne brzmienie werbla z dużą przestrzenią, ale nie wprowadza długo wybrzmiewającego pogłosu. Posłuchajmy najpierw samego sygnału z mikrofonu werbla, który już wstępnie zbramkowałem.

Plik: „**Przykład5.wav**”. Po zakończeniu odtwarzania przykładu dźwiękowego wprowadzić tekst lektora.

Lektor: A teraz ten sam sygnał wysłany na szynę z bramkowanym efektem pogłosowym.

Plik: „**Werbel.wav**”.

Sygnał ze ścieżki zawierającej plik „**Werbel.wav**” należy wysłać na równoległą szynę efektową, na której umieszczono procesor pogłosowy typu Plate. Poziom wysyłki należy ustawić tak, aby efekt był bardzo wyraźnie słyszalny. Za procesorem pogłosowym na szynie należy umieścić bramkę szumów o następujących parametrach: Attack = 10 ms, Hold = 50 ms, Release = 100 ms. Próg zadziałania bramki należy ustawić tak, aby pogłos był słyszalny podczas uderzenia werbla, ale wybrzmienie było wyciszane przez bramkę szumów chwilę po ustaniu dźwięku bezpośredniego werbla. Po zakończeniu odtwarzania pliku przykładu dźwiękowego i wybrzmieniu pogłosu wprowadzić tekst lektora.

Lektor: Dziękuję za wysłuchanie podcastu „Sekrety audio”. Czekam na Wasze komentarze i zachęcam do subskrypcji mojego kanału.

Po ostatnich słowach lektora, należy wyciszyć podkład muzyczny zupełnie w czasie 3 sekund z użyciem fade-out.

Plik: „**Jingle2.wav**”

Na ścieżce Jingle należy zastosować efekt delay o czasie opóźnienia równym 250 ms i kilku słyszalnych powtórzeniach dźwięku.