

Nazwa kwalifikacji: **Montaż dźwięku**

Symbol kwalifikacji: **AUD.08**

Numer zadania: **01**

Wersja arkusza: **SG**

Wypełnia zdający

Numer PESEL zdającego*

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Miejsce na naklejkę z numerem
PESEL i z kodem ośrodka

Czas trwania egzaminu: **180** minut.

AUD.08-01-25.06-SG

EGZAMIN ZAWODOWY

Rok 2025

CZĘŚĆ PRAKTYCZNA

**PODSTAWA PROGRAMOWA
2019**

Instrukcja dla zdającego

1. Na pierwszej stronie arkusza egzaminacyjnego wpisz w oznaczonym miejscu swój numer PESEL i naklej naklejkę z numerem PESEL i z kodem ośrodka.
2. Na KARCIE OCENY w oznaczonym miejscu przyklej naklejkę z numerem PESEL oraz wpisz:
 - swój numer PESEL*,
 - oznaczenie kwalifikacji,
 - numer zadania,
 - numer stanowiska.
3. KARTĘ OCENY przełącz zespołowi nadzorującemu.
4. Sprawdź, czy arkusz egzaminacyjny zawiera 4 strony i nie zawiera błędów. Ewentualny brak stron lub inne usterki zgłoś przez podniesienie ręki przewodniczącemu zespołu nadzorującego.
5. Zapoznaj się z treścią zadania oraz stanowiskiem egzaminacyjnym. Masz na to 10 minut. Czas ten nie jest wliczany do czasu trwania egzaminu.
6. Czas rozpoczęcia i zakończenia pracy zapisze w widocznym miejscu przewodniczący zespołu nadzorującego.
7. Wykonaj samodzielnie zadanie egzaminacyjne. Przestrzegaj zasad bezpieczeństwa i organizacji pracy.
8. Jeżeli w zadaniu egzaminacyjnym występuje polecenie „zgłoś gotowość do oceny przez podniesienie ręki”, to zastosuj się do polecenia i poczekaj na decyzję przewodniczącego zespołu nadzorującego.
9. Po zakończeniu wykonania zadania pozostaw rezultaty oraz arkusz egzaminacyjny na swoim stanowisku lub w miejscu wskazanym przez przewodniczącego zespołu nadzorującego.
10. Po uzyskaniu zgody zespołu nadzorującego możesz opuścić salę/miejsce przeprowadzania egzaminu.

Powodzenia!

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

Zadanie egzaminacyjne

Wykonaj montaż fragmentu audiobooka na podstawie zamieszczonego w arkuszu egzaminacyjnym tekstu scenariusza, wykorzystując źródłowe pliki dźwiękowe zapisane w folderze o nazwie PLIKI AUDIO, na pulpicie komputera.

Utwórz na pulpicie komputera folder roboczy i nazwij go numerem stanowiska;

Utwórz w programie do edycji dźwięku projekt montażowy audiobooka z parametrami: **44,1 kHz/24-bit**.

Przekonwertuj do parametrów projektu montażowego pliki źródłowe i zapisz je w folderze roboczym pod takimi samymi nazwami.

Utwórz osobną ścieżkę dla lektorki, jedną wspólną ścieżkę stereo dla muzyki oraz osobne ścieżki dla efektów dźwiękowych.

Zastosuj automatykę głośności oraz panoramy.

Po zakończeniu montażu zmontowany audiobook zapisz w swoim folderze roboczym w następujących formatach plików:

- WAVE PCM, stereo, 44,1 kHz/16-bit.
- MP3, stereo, 320 kbps, 44,1 kHz.

Wartość szczytowa poziomu sygnału nie może przekraczać -0,5 dBFS. Czas zmontowanego audiobooka nie może przekroczyć 3 minut.

Pliki wynikowe nazwij numerem stanowiska.

Wykonaj archiwizację plików wynikowych do pliku o nazwie **archiwizacja_sesji_O_Rybaku_Mateusza.zip**.

Plik archiwum umieść na pulpicie komputera.

Projekt montażowy pozostaw otwarty na stanowisku egzaminacyjnym, nie wyłączając komputera.

Lista plików fragmentu audiobooka „O rybaku Mateuszu”

Burza.wav
Butelka.wav
Lektorka.wav
Łódź.wav
Mateusz.wav
Mewa 1.wav
Mewa 2.wav
Muzyka 1.wav
Muzyka 2.wav
Muzyka 3.wav
Plusk.wav

Fragment audiobooka „O rybaku Mateuszu”

Scenariusz

W nawiasach, czcionką pogrubioną, zapisano informacje dla realizatora dźwięku, dotyczące zabiegów montażowych audio. Kursywą zapisany jest tekst audiobooka zawarty w pliku **Lektorka.wav**.

(Wprowadź muzykę – Muzyka 1.wav od początku utworu, w 16-tej sekundzie muzyki wprowadź tekst lektorki z pliku Lektorka.wav.)

Nad rybacką wioską słychać było pierwsze krzyki mew sennie wzbijających się na tle wschodzącego słońca.

(W tle cały czas gra plik Muzyka 1.wav. Wprowadź dźwięk mewy – plik Mewa 1.wav z dodanym wyraźnym pogłosem typu Hall, dźwięk ma być słyszalny z lewej strony panoramy.)

Rybak Mateusz podnosił kotwicę zacumowanego w porcie kutra.

(Dźwięk Mewa 2.wav z dodanym pogłosem typu Hall, dźwięk ma być słyszalny bardziej z prawej strony panoramy.)

Łódź wydała przeciągły jęk starych desek i wkrótce wypłynęła na głębokie wody. Tak oto rozpoczęła się wielka przygoda Mateusza.

(Dokonaj cięcia pliku Lektorka.wav i wprowadź o oktawę obniżony plik Łódź.wav, z delikatnym pogłosem typu Plate , a po nim wprowadź dźwięk wody z pliku Plusk.wav z pogłosem typu Hall 50% Wet.)

(Odczekaj do wybrzmienia pliku Plusk.wav i wprowadź głos lektorki.)

A wszystko zaczęło się kilka dni wcześniej. Piękny słoneczny poranek nie zapowiadał nagłego załamania pogody. Plaże jak zwykle o tej porze roku pełne były spragnionych morskich kąpeli turystów.

(Z długim Crossfade rozpocznij wprowadzanie pliku Muzyka 2.wav, plik Muzyka 1.wav powinien się stopniowo wyciszać, ale bez zbytecznego zwracania uwagi słuchacza.)

W południe pojawił się delikatny wietrzyk. Wkrótce wiatr wzmógł się, a po niebie sunęły ciemne burzowe chmury.

(W tym miejscu powinna już być słyszalna tylko muzyka z pliku Muzyka 2.wav.)

Na odgłos pierwszych grzmotów plażowicze wrócili do domów. Niebawem nad rybacką wioską rozpętała się potworna burza.

(Wprowadź plik Burza.wav z fade in. Dokonaj cięcia pliku z głosem lektorki i ciąg dalszy wprowadź po drugim grzmocie. Zmniejsz poziom pliku Burza.wav po drugim grzmocie tak, by słyszalny mógł być tekst lektorki i stopniowo, przez całe następne zdanie lektorki wyciszaj plik Burza.wav. Po drugim grzmocie wprowadź dalszy tekst.)

Wiatr przewracał drzewa, a morze niczym potwór wdzierało się na brzeg.

(Rozetnij tekst lektorki i zrób 5-sekundową przerwę w tekście. Dźwięk burzy powinien być już niesłyszalny. Wprowadź plik z kolejnym utworem muzycznym Muzyka 3.wav, natomiast plik Muzyka 2.wav dość szybko, ale płynnie poprzez zastosowanie Crossfade, na krótkim następnym zdaniu powinien zostać wyciszony.)

Po kilku minutach było po wszystkim.

(W tym miejscu powinna już być słyszalna tylko muzyka z pliku Muzyka 3.wav.)

Mieszkańcy powoli wychodzili z domów, by obejrzeć swój dobytek. Wyszedł także Mateusz i zmierzał w kierunku starego kutra, jedynej cennej rzeczy, którą posiadał. Wśród wyrzuconych na brzeg przedmiotów

uwagę Mateusza przykuła błyszcząca w słońcu butelka. Stary rybak podniósł ją i dokładnie się jej przyjrzał. Wykonana z grubego szkła butelka skrywała zwinięty kawałek papieru. Mateusz długo próbował otworzyć zakorkowany flakon. Gdy jego wysiłki nie przynosiły skutku, rozbił butelkę.

(Wprowadź dźwięk tłukącego się szkła z pliku Butelka.wav z efektem Delay z dwoma wyraźnymi odbiciami. Jedno odbicie powinno znajdować się skrajnie z lewej strony panoramy, drugie odbicie skrajnie z prawej strony panoramy. Dalszy tekst lektorki wprowadź dopiero, gdy wybrzmi drugie odbicie.)

Znajdująca się wewnątrz kartka zawierała informacje dotyczące wielkiego skarbu i wskazówki jak do niego dotrzeć. Mateusz nie wierzył własnemu szczęściu. Całe życie łowił ryby, ale zyski były marne. Oto otwierała się przed nim wielka szansa.

(W tym miejscu wprowadź tekst Mateusza zawarty w pliku Mateusz.wav z krótkim pogłosem typu Room)

Hmm.. Dlaczego nie spróbować?!

(Wprowadź dalszy tekst lektorki z pliku Lektorka.wav.)

– pomyślał stary rybak.

(Płynnie wycisz muzykę z kilkusekundowym Fade Out.)

Czas przeznaczony na wykonanie zadania wynosi 180 minut.

Ocenie będą podlegać 4 rezultaty:

- projekt montażowy audiobooka,
- zmontowany audiobook zgodnie ze scenariuszem,
- zastosowane procesory przetwarzające dźwięk,
- zarchiwizowane pliki wynikowe.

