

Nazwa kwalifikacji: **Montaż nagrań dźwiękowych**
Oznaczenie kwalifikacji: **S.04**
Numer zadania: **01**

Wypełnia zdający

Numer PESEL zdającego*

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

Miejsce na naklejkę z numerem
PESEL i z kodem ośrodka

S.04-01-19.01

Czas trwania egzaminu: **120 minut**

EGZAMIN POTWIERDZAJĄCY KWALIFIKACJE W ZAWODZIE
Rok 2019
CZĘŚĆ PRAKTYCZNA

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 przekaz zespołowi nadzorującemu.
4. Sprawdź, czy arkusz egzaminacyjny zawiera 6 stron 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

Na stanowisku komputerowym wykonaj montaż podcastu składającego się z nagrania lektorskiego oraz fragmentów dźwiękowych. Źródłowe pliki dźwiękowe, potrzebne do montażu nagrania, znajdują się na pulpicie komputera w folderze PLIKI AUDIO.

Na pulpicie komputera utwórz folder roboczy i nazwij go swoim numerem PESEL. Skopiuj do niego pliki źródłowe. Wszystkie swoje działania i efekty pracy zapisuj w tym folderze.

Uruchom program DAW służący do montażu dźwięku. W programie tym utwórz sesję montażową o częstotliwości próbkowania 44.1 kHz, rozdzielczości bitowej 24 bity oraz tempie 124 BPM. Sesję tę zapisz w folderze roboczym pod nazwą będącą twoim numerem PESEL. W sesji montażowej umieść wszystkie źródłowe pliki dźwiękowe wymienione w Tabeli 1. Lista źródłowych plików dźwiękowych, każdy na osobnej ścieżce. Ścieżki nazwij odpowiednio do nazw plików. Początki plików ustaw równo w pozycji 0:00:000.

Dokonaj korekty błędów lektorskich wymienionych w Tabeli 2. Lista błędów lektorskich. **Sa to jedyne błędy w nagraniu lektora, których korekty należy dokonać.**

Zmontuj podcast według scenariusza „Sekrety syntezy – PWM Pluck”, zamieszczonego w arkuszu egzaminacyjnym. Do montażu wykorzystaj wszystkie pliki dźwiękowe. Dopuszczalne jest nakładanie kwestii lektora na wybrzmienie fragmentów dźwiękowych. Usuń zbędne pauzy między wypowiedziami lektora.

We wszystkich miejscach cięcie nagrania lektora należy zastosować odpowiednio crossfade, fade-in lub fade-out.

Następnie na głównej ścieżce lektora za pomocą korektora wytnij częstotliwości poniżej 100 Hz oraz wyrównaj dynamikę za pomocą kompresora.

Przed przystąpieniem do zastosowania korektora oraz kompresora, zgłoś przewodniczącemu zespołu nadzorującego (ZN), przez podniesienie ręki, zamiar wykonania tych czynności. Po uzyskaniu zgody wykonaj je w obecności egzaminatora.

W miejscu zaznaczonym w scenariuszu, umieść w materiale dźwiękowym fragment muzyczny zmontowany zgodnie z instrukcją.

Na wskazanych w scenariuszu ścieżkach dźwiękowych zastosuj efekty przestrzenne oraz automatykę głośności, w sposób opisany w scenariuszu.

Czas trwania gotowego podcastu **nie może przekroczyć 4 minut**, a jego poziom szczytowy należy ograniczyć za pomocą limitera do -0,3 dBFS.

Gotowy podcast zapisz w folderze roboczym w postaci dwóch plików wynikowych:

- .wav o parametrach sesji montażowej,
- .mp3 o jakości 320 kbps.

Nazwy obu plików wynikowych powinny być identyczne z nazwą sesji montażowej.

Wykonaj archiwizację folderu roboczego, zawierającego plik sesji montażowej, pliki źródłowe oraz pliki wynikowe, na płycie CD-R. Płytę opisz swoim numerem PESEL i pozostaw na stanowisku egzaminacyjnym.

Po zakończeniu pracy nie zamykaj sesji montażowej i nie wyłączaj komputera.

Tabela 1. Lista źródłowych plików dźwiękowych

Lp.	Nazwa pliku	Format pliku
1.	AmpEnv	WAV
2.	ARP1okt	WAV
3.	ARP3okt	WAV
4.	ARPMelodia	WAV
5.	Bass	WAV
6.	Drums	WAV
7.	FilterEnv	WAV
8.	Filtracja	WAV
9.	Filtracja2	WAV
10.	Impuls	WAV
11.	INIT	WAV
12.	Intro	WAV
13.	Lektor	WAV
14.	Pluck	WAV
15.	Prostokat	WAV
16.	PWM	WAV
17.	SS_Tytul	WAV

Tabela 2. Lista błędów lektorskich

Czas	Opis błędu
00:06	niepoprawnie przeczytane słowo
00:21	kwestia przerwana kaszlnięciem
00:42	kwestia ze słyszalnym w tle trzaśnięciem drzwiami
01:27	kwestia przerwana dźwiękiem przychodzącego SMS-a w tle
01:53	niepoprawnie przeczytane słowo
02:12	niepoprawnie przeczytane słowo

Scenariusz podcastu „Sekrety syntezy – PWM Pluck”

START: 0:00:000

[plik: Intro.wav]

[plik: SS_Tytul.wav – na wybrzmieniu intra rozpoczyna się głos lektora odczytującego tytuł: “Sekrety syntezy” z nałożonym efektem pogłosu typu Hall]

LEKTOR: Witajcie w kolejnym odcinku podcastu “Sekrety Syntezy”. Tym razem zajmiemy się tworzeniem barwy typu Pluck, czyli naśladowanej brzmienie instrumentów strunowych szarpanych. Barwą wynikową, którą uzyskamy będzie sekwencja melodyczna z użyciem arpeggiatora.

LEKTOR: Zaczniemy więc od załadowania do naszego syntezyzatora ustawienia startowego INIT.

[plik: INIT.wav]

LEKTOR: Zmieńmy kształt fali oscylatora pierwszego na falę prostokątną.

[plik: Prostokat.wav]

LEKTOR: Fala prostokątna posiada możliwość regulacji szerokości impulsu, co czyni z niej falę impulsową, a wraz z zawężaniem szerokości, co nazywamy modulacją PWM – Pulse Width Modulation, zmienia się skład alikwotowy generowanego dźwięku, czyli barwa. Posłuchajmy.

[plik: PWM.wav]

LEKTOR: Wróćmy do szerokości wynoszącej 50%, czyli oryginalnej fali prostokątnej i zanim zaczniemy dobierać szerokość fali do stworzenia naszego brzmienia, ustawmy obwiednię wzmacniacza tak, aby odzwierciedlała kontur głośności szarpniętej struny.

[plik: AmpEnv.wav]

LEKTOR: Następnie będziemy zawężać szerokość impulsu fali, do momentu, kiedy brzmienie zacznie przypominać szarpniętą strunę.

[plik: Impuls.wav]

LEKTOR: Szerokość impulsu wyniosła około 18%, jednakże brzmienie jest zbyt jasne. Należy więc użyć filtra dolnoprzepustowego. Regulując parametr częstotliwości odcięcia Cutoff, dokonajmy odfiltrowania wysokich częstotliwości.

[plik: Filtracja.wav]

LEKTOR: W tej chwili brzmieniu brakuje jedynie elementu naśladowanego szarpnięcia struny, dlatego posłużymy się obwiednią nr 2 o natychmiastowym czasie ataku oraz krótkim czasie opadania i zanikania, którą w macierzy modulacji przyporządkujemy do parametru Cutoff, powodując chwilowe otwarcie filtra imitujące moment szarpnięcia struny.

[plik: FilterEnv.wav]

LEKTOR: Możemy jeszcze bardziej zamknąć filtr, a barwa nabierze finalnego charakteru.

[plik: Filtracja2.wav]

LEKTOR: Zastosujmy teraz efekt MIDI w postaci arpeggiatora z ustawionym podziałem szesnastkowym.

[plik: ARP1okt.wav]

LEKTOR: Zmieńmy ilość oktav arpeggiatora na trzy.

[plik: ARP3okt.wav]

LEKTOR: Oprócz grania akordów, możemy zagrać melodię, a arpeggiator będzie nam powtarzał dźwięki w kolejnych trzech oktavach, urozmaicając linię melodyczną.

[plik: ARPmelodia.wav]

LEKTOR: Możemy teraz zastosować naszą barwę typu Pluck w aranżu. Najpierw odsłuchajmy pętle: perkusyjną oraz basową, które stworzyliśmy w poprzednich odcinkach, a następnie dodajmy melodię graną barwą stworzoną w tym odcinku z zastosowaniem efektu Delay o podziale ósemkowym.

W tym miejscu należy wstawić fragment muzyczny zmontowany zgodnie z zamieszczoną instrukcją.

=====INSTRUKCJA MONTAŻU FRAGMENTU MUZYCZNEGO=====

Pliki: Drums.wav i Bass.wav należy umiejscowić na oddzielnych ścieżkach sesji montażowej, tak, aby rozpoczynały się w tym samym miejscu osi czasowej sesji. Pliki perkusji i basu należy powielić, tak, aby otrzymać w sumie 16 taktów podkładu.

W okolicy początku 7. taktu podkładu należy za pomocą automatyki głośności obniżyć poziom głośności ścieżek perkusji i basu, jednak nie wyciszając zupełnie. Na tym odcinku głos lektora powinien być wyraźnie słyszalny.

LEKTOR: A teraz dodajmy naszą melodię.

Po tej kwestii lektora poziom podkładu powinien wrócić do wyjściowego, a na początku 9. taktu należy wstawić plik z melodią „Pluck.wav”.

Na pliku melodii należy zastosować efekt Delay o opóźnieniu odpowiadającemu podziałowi rytmicznemu 1/8.

Należy zastosować fade-out na ostatnich 2 taktach wszystkich trzech ścieżek zmontowanego fragmentu muzycznego.

=====KONIEC INSTRUKCJI MONTAŻU FRAGMENTU MUZYCZNEGO=====

LEKTOR: Dziękuję za uwagę i zapraszam za tydzień na kolejny odcinek podcastu “Sekrety syntezy”. Nie zapomnijcie subskrybować mojego kanału oraz zostawić komentarza i oceny do tego odcinka.

KONIEC NIE PÓŹNIEJ NIŻ: 4:00:000

Czas przeznaczony na wykonanie zadania wynosi 120 minut.

Ocenie podlegać będą 4 rezultaty:

- ścieżka lektora po korekcie błędów lektorskich,
- nagranie podcastu zmontowane zgodnie ze scenariuszem,
- fragment muzyczny zmontowany zgodnie z instrukcją montażu zawartą w scenariuszu,
- folder roboczy zarchiwizowany na płycie CD-R