

Nazwa kwalifikacji: **Montaż dźwięku**

Symbol kwalifikacji: **AUD.08**

Numer zadania: **02**

Wersja arkusza: **SG**

Wypełnia zdający

Numer PESEL zdającego*

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

Miejsce na naklejkę z numerem
PESEL i z kodem ośrodka

Czas trwania egzaminu: **180** minut.

AUD.08-02-25.06-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 przekaz 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.

Głos lektorki oczyść ze zbędnych odgłosów pomiędzy czytаныmi wyrazami.

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, 48 kHz

Wartość szczytowa poziomu sygnału nie może przekraczać -0,5 dBFS.

Całkowity czas trwania pliku wynikowego nie może przekraczać 3 minut i 30 sekund.

Pliki wynikowe nazwij numerem stanowiska.

Wykonaj archiwizację plików wynikowych do pliku o nazwie: archiwizacja_sesji_Poszukiwanie_skarbu.zip.

Plik archiwum umieść na pulpicie komputera. Projekt montażowy pozostaw otwarty na stanowisku egzaminacyjnym, nie wyłączając komputera.

Lista plików fragmentu audiobooka „Poszukiwanie skarbu”

Burza.wav
Fale.wav
Grzmot1.wav
Grzmot2.wav
Kartka.wav
Lektorka.wav
Muzyka1.wav
Muzyka2.wav
Muzyka3.wav
Ratunku.wav
Ryk.wav
Uderzenie.wav

Fragment audiobooka „Poszukiwanie skarbu”

Scenariusz

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

(Wprowadź muzykę plik Muzyka1.wav od początku utworu.)

(Od 14-tej sekundy muzyki wprowadź tekst lektorki z pliku Lektorka.wav.)

Nad rybacką wioską słychać było pierwsze krzyki mew, gdy stary rybak Mateusz wyruszał w podróż swojego życia. W dłoni trzymał zwiniętą kartkę, zawierającą informację dotyczącą skarbu.

(W tle cały czas gra Muzyka1.wav. Dokonaj cięcia pliku Lektorka.wav i wprowadź dźwięk szeleszczącej kartki - plik Kartka.wav z dodanym wyraźnym pogłosem typu Hall. Po wybrzmieniu pliku wprowadź dalszy tekst z pliku Lektorka.wav.)

Kuter, którym Mateusz wyruszał, choć stary i skrzypiący był jedynym przyjacielem rybaka. O wschodzie słońca niebo przybierało błękitną barwę, powietrze było czyste i rześkie, a morze delikatnie kołysało łódź. Zanim Mateusz wypłynął na głębokie wody, jeszcze raz odwrócił głowę, by spojrzeć na rodzinną wioskę. Kuter z każdą chwilą oddalał się od brzegu, wkrótce zniknęły z pola widzenia ostatnie zabudowania. Rybak znalazł się na pełnym morzu.

(Dokonaj cięcia pliku Lektorka.wav i wprowadź plik Fale.wav z pogłosem typu Plate oraz zastosuj krótkie Fade in i Fade out dla pliku Fale.wav.)

Po wybrzmieniu drugiego szumu fali wprowadź dalszy tekst z pliku Lektorka.wav.)

Z godziny na godzinę słońce grzało coraz mocniej. Wokół dało się słyszeć wesole pluskanie małych rybek. Wietrzyk delikatnie chłodził rozgrzane powietrze. Mateusz rozmyślał, na co przeznaczy tak wielki skarb, gdy nagle wszystko ucichło

(Z 6-sekundowym crossfadem od tego miejsca rozpocznij wprowadzanie pliku Muzyka2.wav. Plik Muzyka1.wav powinien się stopniowo wyciszać, ale bez zbytecznego zwracania uwagi słuchacza.)

wiatr, plusk ryb, nawet słońce jakby na chwilę wstrzymało oddech.

(W tym miejscu powinna już być słyszalna tylko muzyka z pliku Muzyka2.wav, przerwa w tekście czytany przez lektorkę jest zrobiona specjalnie.)

Rybak rozejrzał się wokół i z przerażeniem dostrzegł na horyzoncie szybko zbliżający się czarny trójkąt. Niebezpieczeństwo jest tuż, tuż, zaraz zaatakuję... Cisza. Rekin przepłynął pod łodzią i wynurzył się z drugiej strony. I znów się zanurzył, tym razem uderzył o dno kutra.

(Bez rozcinania tekstu wprowadź dźwięk uderzenia rekina w łódź - plik Uderzenie.wav z dodanym wyraźnym pogłosem typu Plate.)

Wypłynął i jakby wzbijając się ponad powierzchnię wody rozpostarł szczękę, by zaatakować łódź.

(Dokonaj cięcia pliku Lektorka.wav i wprowadź plik Ryk.wav z wyraźnie słyszalnym pogłosem typu Hall 100% Wet. Na wybrzmieniu pogłosu wprowadź dalszy tekst z pliku Lektorka.wav.)

Nie miał jednak szans w starciu z harpunem rybaka i wkrótce wielki rekin opadał na dno. Słońce chyliło się już ku zachodowi i zmęczony Mateusz zapadł w sen. Pokonany rekin okazał się jedynie przewodnikiem stada. Niebawem kolejne rekiny zaatakowały łódź i po chwili rybak znalazł się w wodzie atakowany przez

drapieżne ryby. Żartacz biały już ciągnął go w kierunku morskiego dna, Mateusz zdołał jedynie wypowiedzieć dwukrotnie słowo

(Dokonaj cięcia pliku Lektorka.wav i wprowadź plik Ratunku.wav z dużym pogłosem typu Room. Zastosuj filtr Low Pass ustawiony na częstotliwość 450 Hz, aby uzyskać wrażenie krzyczenia spod wody.)

Ratunku...Ratunku...

(W czasie trwania pierwszego słowa „Ratunku” rozpocznij wprowadzanie kolejnej muzyki z pliku Muzyka3.wav poprzez 4-sekundowy Crossfade z dotychczas odgrywanym plikiem Muzyka2.wav. Po wybrzmieniu drugiego słowa „Ratunku” wprowadź dalszy tekst z pliku Lektorka.wav, tu już powinna grać Muzyka3.wav.)

Zbudziły go silne podmuchy wiatru i duże krople deszczu, niebo przeszła wielka błyskawica, za nią podążył grzmot,

(Bez rozcinania tekstu wprowadź dźwięk grzmotu z pliku Grzmot1.wav wyraźnie słyszalny z lewej strony panoramy.)

potem drugi,

(Bez rozcinania tekstu wprowadź dźwięk grzmotu z pliku Grzmot2.wav wyraźnie słyszalny z prawej strony panoramy.)

trzeci. Nad morzem rozpętała się wielka burza.

(Od słów „Nad morzem” wprowadź z krótkim Fade in dźwięk Burza.wav. Dźwięk ma być odtwarzany równolegle z tekstem lektorki i muzyką.)

Stary kuter nie był w stanie utrzymać kursu, zdany był jedynie na łaskę wiatru. Po dwóch godzinach nawałnicy łódź uderzyła o brzeg.

(W tym miejscu rozpocznij wyciszanie dźwięku Burza.wav, Fade out nie może być jednak dłuższy niż 4 sekundy. Równocześnie z zakończeniem tekstu czytanego przez lektorkę powinien rozpocząć się też Fade out muzyki, aż do końca pliku.)

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.

www.EgzaminZawodowy.info