

Nazwa kwalifikacji: **Montaż dźwięku**

Symbol kwalifikacji: **AUD.08**

Numer zadania: **01**

Wersja arkusza: **SG**

Wypełnia zdający

Numer PESEL zdającego*

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

Numer stanowiska

--	--	--

Miejsce na naklejkę z numerem
PESEL i z kodem ośrodka

Czas trwania egzaminu: **180** minut

AUD.08-01-26.01-SG

EGZAMIN ZAWODOWY

Rok 2026

CZĘŚĆ PRAKTYCZNA

**PODSTAWA PROGRAMOWA
2019**

Instrukcja dla zdającego

1. Na pierwszej stronie arkusza egzaminacyjnego wpisz w oznaczonym miejscu swój numer PESEL*, numer stanowiska i naklej naklejkę** z numerem PESEL i z kodem ośrodka.
2. Sprawdź, czy arkusz egzaminacyjny zawiera 3 strony i nie zawiera błędów. Ewentualny brak stron lub inne usterki zgłoś przez podniesienie ręki przewodniczącemu zespołu nadzorującego.
3. Zapoznaj się z treścią zadania oraz stanowiskiem egzaminacyjnym. Masz na to 10 minut. Czas ten nie jest wliczany do czasu trwania egzaminu.
4. Czas rozpoczęcia i zakończenia pracy zapisze w widocznym miejscu przewodniczący zespołu nadzorującego.
5. Wykonaj samodzielnie zadanie egzaminacyjne. Przestrzegaj zasad bezpieczeństwa i organizacji pracy.
6. 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.
7. Po zakończeniu wykonania zadania pozostaw rezultaty jego wykonania oraz arkusz egzaminacyjny na swoim stanowisku lub w miejscu wskazanym przez przewodniczącego zespołu nadzorującego.
8. 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

** w przypadku otrzymania naklejki

Zadanie egzaminacyjne

Na przygotowanym stanowisku egzaminacyjnym wykonaj montaż utworu muzycznego. Zmontowany utwór powinien być zgodny z wzorcowym plikiem o nazwie **Worzec**, zapisanym na pulpicie komputera w folderze PLIKI, w którym zapisane są również źródłowe pliki dźwiękowe potrzebne do wykonania zadania.

Na początku pracy, na pulpicie komputera, utwórz i nazwij numerem stanowiska folder, w którym będą zapisywane sukcesywnie w toku wykonywania zadania, wszystkie dźwiękowe pliki źródłowe, pliki wynikowe oraz plik sesji montażowej.

Następnie w programie do edycji dźwięku utwórz projekt montażowy o częstotliwości próbkowania odpowiadającej standardowi płyty CD-Audio oraz rozdzielczości wynoszącej 24 bity. Tempo oraz metrum ustaw odpowiednio na 120 BPM i 4/4.

Wstępne poziomy głośności ustaw na podstawie słuchowej oceny wzorcowego pliku. Wykorzystaj wszystkie pliki audio zamieszczone w folderze PLIKI. Lista plików została zamieszczona w tabeli *Lista źródłowych plików dźwiękowych zapisanych w folderze PLIKI*.

Pliki w projekcie powinny rozpoczynać się od taktu 1 i kończyć w takcie 73. W takcie 53, opierając się na ocenie słuchowej wzorca, zastosuj efekt edycyjny na odpowiedni region. Zastosuj Fade-in na początku regionu Synth1 oraz Fade-out na końcu regionu Synth7.

Gotowy projekt montażowy zapisz w postaci 2 plików w następujących formatach:

- WAW, PCM (stereo; 16 bit/48 kHz),
- MP3 (stereo; 320 kb/s; 44,1 kHz).

Pliki wynikowe nazwij numerem stanowiska.

Wartość szczytowa poziomu sygnału w plikach wynikowych **nie może przekraczać -0,3 dBFS**. Długość plików wynikowych **nie powinna przekraczać 2 min 25 s**.

Wykonaj archiwizację plików wynikowych do pliku o nazwie archiwizacja.zip. Plik ten umieść na pulpicie komputera.

Po zakończeniu wykonywania zadania nie zamykaj projektu w aplikacji DAW i nie wyłączaj komputera.

Lista źródłowych plików dźwiękowych zapisanych w folderze PLIKI

Lp.	Nazwa pliku	Format pliku
1.	Beat	WAVE
2.	Beat2	WAVE
3.	Synth1	WAVE
4.	Synth2	WAVE
5.	Synth3	WAVE
6.	Synth4	WAVE
7.	Synth5	WAVE
8.	Synth6	WAVE
9.	Synth7	WAVE
10.	Wiatr	WAVE
11.	Wzorzec	WAVE

Czas przeznaczony na wykonanie zadania wynosi 180 minut.

Ocenie będą podlegać 3 rezultaty:

- parametry projektu montażowego,
- zmontowany utwór muzyczny,
- zarchiwizowane pliki wynikowe.