

**EGZAMIN ZAWODOWY
Rok 2023
ZASADY OCENIANIA**

*Arkusz zawiera informacje prawnie chronione
do momentu rozpoczęcia egzaminu*

Nazwa kwalifikacji: **Montaż dźwięku**
Oznaczenie arkusza: **AUD.08-02-23.06-SG**
Oznaczenie kwalifikacji: **AUD.08**
Numer zadania: **02**
Wersja arkusza: **SG**

**PODSTAWA PROGRAMOWA
2019**

Wypełnia egzaminator

Kod ośrodka

 –

Kod egzaminatora

Data egzaminu

Dzień Miesiąc Rok

Godzina rozpoczęcia egzaminu

 :

Numer <i>PESEL</i> 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, przekaż 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

1	Utworzony na pulpicie folder roboczy nazwany numerem stanowiska						
2	Utworzony projekt montażowy						
3	Parametry projektu 24 bity/48 kHz						
4	Wszystkie pliki źródłowe przekonwertowane do parametrów projektu						
5	Wszystkie pliki źródłowe skopiowane do folderu roboczego						

Rezultat 2: Zmontowana ścieżka dźwiękowa zgodnie ze scenariuszem

Uwaga: Scenariusz zamieszczono na ostatnich stronach zasad oceniania

1	Efekt 3 wstawiony w dwóch miejscach zgodnie ze scenariuszem						
2	Efekt 9 wstawiony w siedmiu miejscach zgodnie ze scenariuszem						
3	Efekty 1, 2, 4, 5, 6, 7 wstawione zgodnie ze scenariuszem						
4	Efekty 8, 10, 11, 12, 13, 14 wstawione zgodnie ze scenariuszem						
5	Efekty 15, 16, 17, 18, 19, 20 wstawione zgodnie ze scenariuszem						
6	Zastosowano automatykę poziomów głośności						

Numer
stanowiska

Rezultat 3: Zastosowane procesory przetwarzające dźwięk

1	Do efektu nr 1 dodano wyraźnie słyszalny pogłos typu Hall za pomocą obróbki równoległej						
2	Do efektu nr 2 dodano wyraźnie słyszalny pogłos typu Hall za pomocą obróbki równoległej						
3	Do efektu nr 3 dodano wyraźnie słyszalny pogłos typu Hall za pomocą obróbki równoległej						
4	Do efektu nr 4 dodano wyraźnie słyszalny pogłos typu Hall za pomocą obróbki równoległej						
5	Wszystkie wysyłki skierowano do tego samego procesora pogłosowego						
6	Na głównej szynie sumującej zastosowano limiter tak, aby sygnał nie przekraczał poziomu szczytowego -0,3 dBFS						

Rezultat 4: Zarchiwizowane pliki wynikowe

(Parametry plików należy sprawdzić w katalogu roboczym, nazwanym numerem stanowiska)

1	Utworzony plik WAV stereo 24 bity 48 kHz						
2	Utworzony plik MP3 stereo 320 kb/s						
3	Wykonana archiwizację plików wynikowych do pliku zip						
4	Utworzony plik archiwizacyjny nazwany archiwum.zip						

Egzaminator

imię i nazwisko

.....

data i czytelny podpis

Scenariusz

Opis sceny nr 1.

(Umiejscowienie efektów wyrażono w sekundach, jako czas rozpoczęcia i zakończenia odtwarzania)

Akcja sceny rozpoczyna się na plaży. Słyszać odgłosy bawiących się dzieci, szum morza.

(Efekt nr 1). Umiejscowienie efektu 000 - 041

Bohater idzie po plaży. W tle słyszać kroki po plaży

(Efekt nr 2). Umiejscowienie efektu 006 - 041

Dźwięk kroków staje się coraz wyraźniejszy. W miarę upływu czasu dźwięk odgłosów z plaży staje się coraz cichszy

Bohater idzie drogą żwirową. Słyszać dźwięk kroków po żwirze

(Efekt nr 3). Umiejscowienie efektu 039 - 044

W tle słyszać śpiew ptaków

(Efekt nr 4). Umiejscowienie efektu 036 - 046

Bohater wsiada do samochodu. Słyszać odgłos otwieranych i zamykanych drzwi samochodu

(Efekt nr 5). Umiejscowienie efektu 044 - 046.

Świergot ptaków ustaje po zamknięciu drzwi samochodu.

Samochód rusza, Słyszać odgłos odjazdu samochodu.

(Efekt nr 6). Umiejscowienie efektu 047 - 058

Uwaga!

Na efektach nr 1,2,3,4 zastosować wyraźnie słyszalny pogłos typu Hall za pomocą obróbki równoległej z użyciem jednego procesora pogłosowego.

Wszystkie płynne wyciszenia i zgłoszenia wykonać automatyzacją poziomu głośności.

Opis sceny nr 2.

Samochód przyjeżdża. Słyszać odgłos przyjeżdżającego samochodu

(Efekt nr 7). Umiejscowienie efektu 058 - 111

Bohater wysiada z samochodu i kieruje się w stronę domu. Słyszać kroki bohatera po żwirze.

(Efekt nr 3). Umiejscowienie efektu 110 - 115

Bohater otwiera drzwi domu, słyszać odgłos otwieranych drzwi domu.

(Efekt nr 8). Umiejscowienie efektu 114 - 120

Bohater wchodzi do domu, słyszać odgłos kroków w domu.

(Efekt nr 9). Umiejscowienie efektu 117 - 120

Zamyka drzwi, słyszać odgłos zamykanych drzwi domu.

(Efekt nr 10). Umiejscowienie efektu 120 - 125

Słyszać kroki bohatera.

(Efekt nr 9). Umiejscowienie efektu 124 - 127

Bohater zdejmuje kurtkę, słyszać odgłos zdejmowanej kurtki.

(Efekt nr 11). Umiejscowienie efektu 126 - 142

Podchodzi do komody, słyszać odgłos kroków w domu

(Efekt nr 9). Umiejscowienie efektu 141 - 144

Bohater włącza muzykę, słyszać odgłos włączenia radia.

(Efekt nr 12). Umiejscowienie efektu 144 - 145

Słuchać muzykę w radio.

(Efekt nr 13). Umiejscowienie efektu 145 - 315

Bohater podchodzi do szafki, słysząc kroki bohatera w domu.

(Efekt nr 9). Umiejscowienie efektu 145 - 152

Otwiera szafkę, słysząc odgłos otwieranej szafki.

(Efekt nr 14). Umiejscowienie efektu 152 - 154

Bierze butelkę i podchodzi do stołu, słysząc odgłos kroków w domu.

(Efekt nr 9). Umiejscowienie efektu 154 - 201

Otwiera butelkę i nalewa wodę do szklanek, słysząc odgłos otwierania butelki.

(Efekt nr 15). Umiejscowienie efektu 201 - 212

Bierze szklanki i podchodzi do stołu przy oknie. Kładzie szklanki na stole, słysząc odgłos kroków w domu.

(Efekt nr 9). Umiejscowienie efektu 212 - 219

Zapala papierosa, słysząc odgłos zapalania papierosa.

(Efekt nr 16). Umiejscowienie efektu 218 - 225

Bohater pije wodę, słysząc brzęk szklanek.

(Efekt nr 17). Umiejscowienie efektu 226 - 227.

Bohater wypija wodę. Odkłada szklankę. Podchodzi do łóżka.

(Efekt nr 9). Umiejscowienie efektu 228 - 235

Bohater kładzie się na łóżku, słysząc skrzypienie łóżka

(Efekt nr 18). Umiejscowienie efektu 235 - 237

Bohater ziewa słyhać odgłos ziewania.

(Efekt nr 19). Umiejscowienie efektu 237 - 241.

Bohater zasypia, słyhać odgłos chrapania

(Efekt nr 20). Umiejscowienie efektu 241 - 314