

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.08-01-25.01-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 5 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 zapisz 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 słuchowiska na podstawie zamieszczonego w arkuszu egzaminacyjnym tekstu scenariusza, wykorzystując źródłowe pliki dźwiękowe zapisane w folderze o nazwie PLIKI, znajdującym się na pulpicie komputera.

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, plik wynikowy oraz plik sesji montażowej.

W programie do edycji dźwięku utwórz projekt montażowy słuchowiska o parametrach 24 bity / 44,1 kHz i odrębnych ścieżkach dla każdego pliku źródłowego.

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

Umieść w sesji montażowej wszystkie źródłowe pliki dźwiękowe wymienione w Tabeli 1. Początki plików dźwiękowych ustaw równo w pozycji 00:00:000 (min:sec:msec).

Wykonaj korektę błędów lektorskich wymienionych na „Liście błędów lektorskich do wyeliminowania” (błędy te zostały również oznaczone w scenariuszu słuchowiska).

Zmontuj materiał dźwiękowy na ścieżkach lektorskich według scenariusza, usuwając zbędne fragmenty tekstu oraz przesłuchy.

W miejscach wszystkich cięć oraz na wszystkich brzegach regionów dźwiękowych zastosuj fade-in, fade-out, a pomiędzy stykającymi się regionami crossfade.

Powiel na ścieżce plik źródłowy o nazwie „Muzyka” tyle razy, ile potrzebne jest do tego, aby stanowił nieustające tło muzyczne, obecne aż do samego końca słuchowiska, a kolejne regiony tego tła połącz ze sobą przy użyciu funkcji crossfade.

Usuń wszystkie niepożądane niskoczęstotliwościowe dźwięki spółgłosek zwarto-wybuchowych (zniekształcenia pop) w nagraniach Narratora, Kathy oraz Leona.

Wyrównaj dynamikę głosów lektorów za pomocą kompresorów dynamiki i ustaw poziomy tych głosów tak, aby były one wyraźnie słyszalne na tle muzyki.

Czas gotowego, zmontowanego słuchowiska **nie może przekraczać 4 minut i 38 sekund**.

Po zakończeniu wszystkich czynności montażowych zapisz ostateczną wersję słuchowiska w folderze roboczym w postaci pliku wynikowego w formacie MP3 o jakości 320 kbit/s (44100 Hz) o nazwie będącej numerem stanowiska.

Wykonaj archiwizację zawartości całego folderu roboczego do pliku o nazwie archiwizacja.zip. Plik ten umieść bezpośrednio na pulpicie i nie wyłączaj komputera.

Tabela 1. Lista źródłowych plików dźwiękowych

Lp.	Nazwa pliku	Format pliku
1.	Jeb	MP3
2.	Jenna	MP3
3.	Kathy	MP3
4.	Leon	MP3
5.	Misza	MP3
6.	Muzyka	MP3
7.	Narrator	MP3
8.	Piorun	MP3

Lista błędów lektorskich do wyeliminowania:

Narrator

Czas: 00:24

Numer błędu: 1

Opis błędu lektora: *zająknięcie, zbędne głoski „ws”*

Czas: 03:25

Numer błędu: 5

Opis błędu lektora: *zbyt długa pauza/zawahanie*

Czas: 04:16

Numer błędu: 6

Opis błędu lektora: *niepoprawnie wypowiedziane słowo „się”, zbędna głoska „ł” na końcu*

Jeb

Czas: 00:32

Numer błędu: 2

Opis błędu lektora: *zająknięcia, powtórzenie tekstu*

Czas: 00:39

Numer błędu: 3

Opis błędu lektora: *zająknięcie, brak rytmu wypowiedzi, zbędne głoski „ws”*

Leon

Czas: 03:02

Numer błędu: 4

Opis błędu lektora: *niepoprawnie wypowiedziane słowo „historyjce”*

Uwaga: Lokalizację błędów wskazano również w scenariuszu słuchowiska.

Scenariusz słuchowiska

na podstawie książki R. Wekwertha „Przebudzenie Labiryntu”. Rozdział 9.

Uwaga: Pauzy pomiędzy wypowiedziami lektorów - jedynie na oddech.

Start 0:00:00 Piorun Na wybrzmieniu efektu Piorun pojawia się Muzyka.

Muzyka Występuje przez cały czas trwania kwestii lektorów. Po 3 sekundach od wejścia Muzyki – wejście Narratora.

Narrator: Jeb popatrzył na zebranych, odetchnął głęboko i zaczął cicho opowiadać. Chłopcy i dziewczyny nie odrywali od niego wzroku. Jego historia nie różniła się specjalnie od przeżyć pozostałych, z wyjątkiem przesłania, które znalazł w (**Błąd nr 1**) swoim plecaku.

Jeb: Tu jest napisane, że musimy wrócić. I że jest tylko jedna droga powrotu do własnego życia. Jeśli chcesz wrócić do domu, (**Błąd nr 2**), musisz przejść przez (**Błąd nr 3**) ten i wszystkie inne światy. Czeka na ciebie wiele sprawdzianów, ale nie będziesz sam. Idź w stronę słońca wiele godzin stąd. Na rozległej równinie znajdziesz innych ludzi, którzy tak samo jak ty są uwięzieni w labiryncie.

Narrator: Wypowiadając słowo „labirynt“, Jeb podniósł wzrok. Na twarzach wszystkich obecnych malowało się przerażenie. Cała grupa była niespokojna.

Jeb: Poczekajcie, jest ciąg dalszy. Ten labirynt składa się z sześciu światów. Ten tutaj jest pierwszy i jest pierwszym z sześciu sprawdzianów. Tu jest napisane: „W każdym świecie są bramy, portale, które przeniosą was do następnych światów, na końcu drogi jest wolność. Ten, kto przejdzie przez wszystkie światy wygra nagrodę życia”.

Narrator: Jeb zwlekał, spoglądając na pozostałych. Starał się opanować. Następną informację musiał ogłosić z całkowitym spokojem.

Jeb: Gdy znajdziecie wszystkich ludzi, o północy na niebie pojawi się gwiazda, która wskaże Wam drogę do bram. Macie trzy dni, siedemdziesiąt dwie godziny, żeby do nich dotrzeć. Jeśli nie uda wam się przekroczyć bram, znikną, i pozostaniecie na wieczność uwięzieni w tym świecie.

Narrator: W ognisku trzasnęła gałąź. Jeb na moment zamknął oczy, potem mówił dalej.

Jeb: Ale jest jeszcze gorzej.

Narrator: Kathy odchrząknęła.

Kathy: (bez chrząknięcia) No, mów wreszcie.

Jeb: Strzeżcie się własnych lęków. Ten kogo pokonają jego lęki, pozostanie tutaj. Jesteście poszukiwaczami, ale do następnego świata jest tylko sześć bram. Na końcu pozostanie tylko jedno z was. Ponieważ jesteście w labiryncie. Ponieważ jesteście straceni.

Narrator: Jeb podniósł wzrok. Wpatrywało się w niego sześć par oczu.

Jeb: Nie mogłem w to uwierzyć, ale widziałem jedno: jeśli naprawdę znajdę sześcioro ludzi, to podane tu informacje są prawdziwe.

Jenna: I znalazłeś nas

Narrator: – powiedziała cicho Jena. Reszta milczała. W końcu Leon zabrał głos.

Leon: Nie wierzę w całe to przesłanie. Od kogo jest ta informacja? Bramy. Światy. Nagroda życia... To wszystko brzmi jak w jakiejś dość dużej (**Błąd nr 4**) historyjce przygodowej, gdyby ktoś pytał. Takiej, którą się dzieciom napędza stracha.

Narrator: Skrzywił się, udając strach.

Leon: Uuuuuuuch, jak się boję! To wszystko bzdura.

Jenna: A co powiesz na to, że Jeb nas znalazł, że jest nas sześcioro, dokładnie tak jak napisano?

Narrator: Uszczypliwie zapytała Jena. Wyrwała Jebowi (**Błąd nr 5**) kartkę z ręki, rzuciła na nią okiem i podstawiła Leonowi pod nos.

Jenna: Masz! Sam przeczytaj! Tak jest napisane. Czarno na białym.

Narrator: Leon odsunął się i odepchnął rękę Jenny.

Leon: To nic nie znaczy. Każdy mógł napisać tą kartkę, nawet sam Jeb.

Narrator: Jenna znieruchomiała.

Jenna: Dlaczego nie czytasz?

Leon: Nie mów mi co mam robić. Albo w co wierzyć. Musi być jakieś inne wyjaśnienie.

Jenna: Ach tak? Obrażenia Miszy?

Leon: Może po obudzeniu był jeszcze tak oszołomiony, że robił w majtki ze strachu przed własnym cieniem, a potem się potknął. Abstrahując od tego: nie widzieliśmy swoich prześladowców, słyszeliśmy tylko krzyki, które mogły być głosami jakiś zwierząt.

Misza: Ja ich widziałem

Narrator: – wtrącił się Misza. Leon odwrócił się (**Błąd nr 6**) do niego. Uśmiechnął się pogardliwie.

Leon: Przedtem mówiłeś co innego. Poza tym od razu uciekłeś, więc skąd możesz wiedzieć, co cię zaatakowało?

Misza: Miałem stać i patrzeć co mnie atakuje? Omal nie straciłem ręki tylko dlatego, że to coś mnie dotknęło!

Narrator: Misza zerwał się na równe nogi. Leon również błyskawicznie wstał.

Misza: I co? Gdzie jest teraz twoja wielka jadaczka?

Jeb: Spokój

Narrator: – cicho, ale stanowczo powiedział Jeb.

Jeb: Przestańcie się kłócić. Naprawdę mamy inne problemy.

Narrator: W grupie zapadła cisza. Wszyscy byli oszołomieni, przestraszeni i wyczerpani. Musieli odpocząć. Za parę godzin powinna wejść gwiazda, potem będą mieli siedemdziesiąt dwie godziny żeby dotrzeć do bram. Nikt nie widział, jak są daleko i jak męcząca jest droga do celu. Poza tym coś na nich polowało – przesłanie, obecność pozostałej szóstki i stan Miszy, gdy wpadł na polankę, były dla Jeba dostatecznym dowodem. Wiedział, że muszą zebrać wszystkie siły, które jeszcze mają.

Muzyka

Po ostatnim słowie Narratora – fade out do końca trwania Muzyki.

Koniec – nie później niż 4:38:000

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

Czas przeznaczony na wykonanie zadania wynosi 180 minut.

Ocenie będą podlegać 4 rezultaty:

- ścieżki lektorskie po korekcie błędów i przesłuchów,
- słuchowisko zmontowane zgodnie ze scenariuszem,
- materiał dźwiękowy zgodny z zadanymi parametrami technicznymi,
- zarchiwizowane pliki.