

*Arkusz zawiera informacje prawnie chronione
do momentu rozpoczęcia egzaminu*

Nazwa kwalifikacji: **Montaż nagrań dźwiękowych**
Oznaczenie arkusza: **ST.04-01-19.01**
Oznaczenie kwalifikacji: **ST.04**
Numer zadania: **01**

**PODSTAWA PROGRAMOWA
2017**

Wypełnia egzaminator

Kod ośrodka –

Kod egzaminatora

Data egzaminu
Dzień Miesiąc Rok

Godzina rozpoczęcia egzaminu :

Numer PESEL 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, przekaz niezwłocznie w formie pisemnej notatki do Przewodniczącego Zespołu Egzaminacyjnego z prośbą o przekazanie jej do Okręgowej Komisji Egzaminacyjnej. Notatka może być sporządzona odrębnie 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.

Elementy podlegające ocenie/kryteria oceny

Egzaminator wpisuje T,
jeżeli zdający spełnił
kryterium albo N, jeżeli
nie spełnił

Rezultat 1: Ścieżka lektora po korekcie błędów lektorskich

1	Ścieżka dźwiękowa lektora nie zawiera błędnie przeczytanego słowa „synteza” – po kwestii „Tym razem zajmijmy się ...”										
2	Ścieżka dźwiękowa lektora nie zawiera zbędnego słowa „załadowania” oraz kasznięcia lektora – po kwestii „Zacznijmy więc od ...”										
3	Ścieżka dźwiękowa lektora nie zawiera kwestii „modulacją PWM” ze słyszalnym w tle odgłosem trzaśnięcia drzwiami										
4	Ścieżka dźwiękowa nie zawiera kwestii przerywanej dźwiękiem przychodzącego SMS-a w tle – po kwestii „...użyć filtra dolnoprzepustowego.”										
5	Ścieżka dźwiękowa lektora nie zawiera błędnie przeczytanego słowa „imitujący” – po kwestii „...powodując chwilowe otwarcie filtra ...”										
6	Ścieżka dźwiękowa lektora nie zawiera błędnie przeczytanego słowa „dwie” – po kwestii „Zmieńmy ilość oktaw arpeggiatora na ...”										

Rezultat 2: Nagranie podcastu zmontowane zgodnie ze scenariuszem

Uwaga: Tabela 1. Lista źródłowych plików dźwiękowych oraz Scenariusz podcastu „Sekrety syntezy – PWM Pluck” zamieszczone na ostatnich stronach zasad oceniania

1	Wszystkie pliki źródłowe (wymienione w Tabeli 1.) umieszczone w sesji montażowej										
2	Wszystkie ścieżki nazwane odpowiednio do nazw plików źródłowych										
3	Podcast zawiera wszystkie przewidziane scenariuszem kwestie lektora zmontowane we właściwej kolejności										
4	Pliki dźwiękowe umiejscowione w miejscach przewidzianych scenariuszem										
5	We wszystkich miejscach cięcie ścieżki lektora zastosowano odpowiednio crossfade, fade-in lub fade-out										
6	Na ścieżce „SS_Tytul” zastosowany słyszalny efekt pogłosu typu Hall										
7	Zmontowany fragment muzyczny umiejscowiony w miejscu przewidzianym scenariuszem										
8	Czas trwania gotowego zmontowanego podcastu nie przekracza 4 minut										
9	Na sumie nagrania zastosowany efekt insertowy – limiter o progu ustawionym na -0,3 dBFS										

Rezultat 3: Fragment muzyczny zmontowany zgodnie z instrukcją montażu zawartą w scenariuszu									
1	Ścieżka perkusji długości 16 taktów, zmontowana w wyniku powielenia pliku „Drums”								
2	Ścieżka basu długości 16 taktów, zmontowana w wyniku powielenia pliku „Bass”								
3	Kwestia lektora „A teraz dodajmy naszą melodię” rozpoczyna się w okolicy 7. taktu podkładu								
4	Na ścieżkach perkusji oraz basu, na czas trwania kwestii lektora, zastosowana automatyka głośności powodująca ściszenie (ale nie całkowite) podkładu								
5	Głos lektora wyraźnie słyszalny na tle podkładu								
6	Plik melodii „Pluck” rozpoczyna się na początku 9. taktu podkładu								
7	Na ścieżce melodii zastosowany słyszalny efekt Delay z opóźnieniem odpowiadającym podziałowi rytmicznemu 1/8								
8	Na dwóch ostatnich taktach zmontowanego fragmentu muzycznego zastosowany fade-out na wszystkich trzech ścieżkach								
Rezultat 4: Folder roboczy zarchiwizowany na płycie CD-R									
1	Na płycie CD-R zapisany folder roboczy zdającego, opisany jego numerem PESEL								
2	Na płycie CD-R zapisane źródłowe pliki dźwiękowe								
3	Na płycie CD-R zapisany plik sesji DAW o parametrach 24 bity/44,1 kHz								
4	Tempo w sesji DAW, zapisanej na płycie CD-R, ustawione na 124 BPM								
5	Na płycie CD-R zapisany plik gotowego podcastu w formacie WAV, 24 bity/44,1 kHz								
6	Nazwa zapisanego na płycie CD-R wynikowego pliku WAV zgodna z nazwą sesji DAW								
7	Na płycie CD-R zapisany plik gotowego podcastu w formacie MP3, 320 kbps								
8	Nazwa zapisanego na płycie CD-R wynikowego pliku MP3 zgodna z nazwą sesji DAW								
9	Płyta CD-R opisana numerem PESEL zdającego								

Przebieg 1: Obróbka pasmowa i dynamiczna głównej ścieżki lektora

Uwaga! Egzaminator podczas oceny przebiegu obecny jest na stanowisku montażowym zdającego. Zdający przez podniesienie ręki zgłasza przewodniczącemu ZN gotowość do wykonania obróbki

Zdający:

1	zastosował na ścieżce lektora korektor pasmowy z filtrem górnoprzepustowym z częstotliwością odcięcia ustawioną na 100 Hz								
2	zastosował kompresor do obróbki dynamiki nagrania lektora								

Egzaminator

imię i nazwisko

.....

data i czytelny podpis

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

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 zawężeniem 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 naśladowującego szarpnięcie struny, dlatego posłużymy się obwiednią nr 2 o natychmiastowym czasie ataku oraz krótkim czasie opadania i zanikania, którą w matrycy 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 oktaw arpeggiatora na trzy.

[plik: ARP3okt.wav]

LEKTOR: Oprócz grania akordów, możemy zagrać melodię, a arpeggiator będzie nam powtarzał dźwięki w kolejnych trzech oktawach, 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: 4:00:00