

*Arkusze zawiera informacje prawnie chronione  
do momentu rozpoczęcia egzaminu*

Nazwa kwalifikacji: **Realizacja nagrań studyjnych**  
Oznaczenie arkusza: **ST.05-01-20.01-SG**  
Oznaczenie kwalifikacji: **ST.05**  
Numer zadania: **01**  
Wersja arkusza: **SG**

**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: Sesja montażowa ze zmontowanym utworem muzycznym**

*Uwaga. Tabela 1. Lista źródłowych plików dźwiękowych zamieszczona na ostatniej stronie Zasad oceniania*

1	Parametry sesji ustawione na 44,1 kHz/24 bity								
2	Tempo w sesji ustawione na 120 BPM								
3	Wszystkie pliki źródłowe (wyszczególnione w Tabeli 1.) wciągnięte do sesji i umieszczone na osobnych ścieżkach								
4	Nazwy ścieżek zgodne z nazwami plików źródłowych								
5	Plik „Rain” powielony, regiony zmontowane z użyciem funkcji crossfade, tło dźwiękowe z odgłosami deszczu trwa do początku taktu 75.								
6	Plik „Impact” występuje 4 razy, początki regionów ustawione w początkach taktów: 5, 25, 41, 73								
7	Plik „Riser” występuje 4 razy, końce regionów ustawione równo z początkami taktów: 5, 25, 41, 73								
8	Plik „Crash” występuje 4 razy, końce regionów ustawione równo z początkami taktów: 5, 25, 41, 73								
9	Dla regionów „Crash” zastosowany efekt Reverse – odwrócony kierunek odtwarzania dźwięku								
10	Początek pliku „Marimba” ustawiony w początku 41. taktu								


Rezultat 2: Opracowane ścieżki instrumentów smyczkowych									
1	Utworzona podgrupa o nazwie „Strings”								
2	Na podgrupę „Strings” skierowane sygnały ze ścieżek „Strings_Cb”, „Strings_Vc”, „Strings_Vla”, „Strings_Vn”,								
3	Sygnał ze ścieżki „Strings_Cb” wysłany na szynę „Hall”, efekt ten jest słyszalny								
4	Sygnał ze ścieżki „Strings_Vc” wysłany na szynę „Hall”, efekt ten jest słyszalny								
5	Sygnał ze ścieżki „Strings_Vla” wysłany na szynę „Hall”, efekt ten jest słyszalny								
6	Sygnał ze ścieżki „Strings_Vn” wysłany na szynę „Hall”, efekt ten jest słyszalny								
7	Na ścieżce „Strings_Vla” panorama ustawiona nieznacznie w prawo								
8	Na ścieżce „Strings_Vn” panorama ustawiona nieznacznie w lewo								


<b>Rezultat 3: Kompresja dynamiki i korekcja barwy dźwięku w sesji montażowej</b>									
1	Na ścieżce „Drums” zastosowany kompresor dynamiki, wprowadzający redukcję wzmacnienia								
2	Na ścieżce „Percussion” zastosowany korektor barwy z włączonym filtrem półkowym, tłumiącym o kilka decybeli zakres częstotliwości poniżej ok. 200 Hz.								
3	Na ścieżce „Percussion” zastosowany kompresor dynamiki, wprowadzający redukcję wzmacnienia								
4	Na ścieżce „Impact” zastosowany korektor barwy z włączonym filtrem dolnoprzepustowym o częstotliwości odcięcia ok. 1 kHz								
5	Na ścieżce „Rain” zastosowany korektor barwy z włączonym filtrem górnoprzepustowym o częstotliwości odcięcia ok. 100 Hz								
6	Na ścieżce „Synth” zastosowany korektor barwy z włączonym filtrem górnoprzepustowym o częstotliwości odcięcia ok. 200 Hz								
7	Na szynie „Hall” zastosowany korektor barwy z włączonym filtrem górnoprzepustowym o częstotliwości odcięcia ok. 300 Hz								
8	Na podgrupie „Strings” zastosowany korektor barwy z włączonym filtrem półkowym, podbijającym o kilka decybeli zakres częstotliwości powyżej ok. 10 kHz.								
9	Na podgrupie „Strings” zastosowany kompresor dynamiki, wprowadzający redukcję wzmacnienia								


Rezultat 4: Efekty przestrzenne i modulacyjne w sesji montażowej									
1	Utworzona stereofoniczna szyna równoległa o nazwie „Hall”								
2	Utworzona stereofoniczna szyna równoległa o nazwie „Delay”								
3	Na szynie „Hall” zastosowany efekt pogłosowy typu Large Hall								
4	Na szynie „Delay” zastosowany stereofoniczny efekt Delay typu ping-pong o kilku zanikających odbiciach i czasie opóźnienia ustawionym na 1/8 taktu								
5	Na szynę „Delay” wysłany sygnał ze ścieżki „Marimba”, efekt ten jest słyszalny								
6	Na szynę „Delay” wysłany sygnał ze ścieżki „Synth”, efekt ten jest słyszalny								
7	Na ścieżce „Hit” zastosowany efekt insertowy Delay o kilku zanikających odbiciach i czasie opóźnienia odpowiadającym półnucie								
8	Na ścieżce „Hit” zastosowany efekt insertowy Flanger								
9	Na ścieżce „Pad” zastosowany efekt insertowy Chorus								
10	Na ścieżce „Impact” zastosowany efekt pogłosowy o czasie wybrzmienia przekraczającym 6 sekund i parametrze MIX bliskim 100%								


<b>Rezultat 5: Automatyka w sesji montażowej</b>										
1	Wykreślona krzywa automatyki panoramy na ścieżce „Pad” powodująca powolne niewielkie zmiany panoramy na ścieżce wokół pozycji środkowej przez cały czas trwania partii instrumentu									
2	Wykreślona krzywa automatyki głośności na ścieżce „Rain” powodująca stopniowe narastanie poziomu głośności dźwięku przez cały czas trwania utworu, począwszy od ciszy do poziomu końcowego dobranego według uznania zdającego									
3	Wykreślona krzywa automatyki głośności na ścieżce „Rain” powodująca stopniowe wyciszenie dźwięku na końcu utworu, począwszy od początku taktu 73. do początku taktu 75.									
4	Wykreślona krzywa automatyki poziomu wysyłki ścieżki „Synth” na szynę równoległą „Delay” powodująca stopniowe zwiększanie poziomu wysyłki w ciągu ostatnich kilku sekund trwania pliku									
<b>Rezultat 6: Zawartość folderu roboczego</b>										
1	Nazwa folderu roboczego zgodna z numerem PESEL zdającego									
2	Folder roboczy zawiera pliki źródłowe oraz plik sesji montażowej									
3	Folder roboczy zawiera plik wynikowy w formacie WAV, 44,1 kHz/24 bity									
4	Nazwa pliku wynikowego w formacie WAV jest zgodna z nazwą sesji montażowej									
5	Folder roboczy zawiera plik wynikowy w formacie MP3, 320 kbps									
6	Nazwa pliku wynikowego w formacie MP3 jest zgodna z nazwą sesji montażowej									
7	Długość pliku wynikowego w formacie WAV nie przekracza 2 minut i 40 sekund									
8	Długość pliku wynikowego w formacie MP3 nie przekracza 2 minut i 40 sekund									
9	Plik wynikowy w formacie WAV można otworzyć i odsłuchać									
10	Plik wynikowy w formacie MP3 można otworzyć i odsłuchać									


**Przebieg 1: Obróbka dynamiczna sumy nagrania**

*Uwaga! Egzaminator podczas oceny przebiegu przebywa na stanowisku komputerowym zdającego.*

Zdający:

1	zastosował na sumie nagrania kompresor dynamiki								
2	ustawił parametry kompresora dynamiki tak, aby wprowadzał redukcję wzmacnienia								
3	zastosował na sumie nagrania limiter								
4	ograniczył za pomocą limitera poziom szczytowy sygnału do -0,5 dBFS								

Egzaminator .....

*imię i nazwisko*

.....

*data i czytelny podpis*



Tabela 1. Lista źródłowych plików dźwiękowych

Lp.	Nazwa pliku	Format pliku
1.	Bell	WAV
2.	Brass	WAV
3.	Crash	WAV
4.	Drums	WAV
5.	Hit	WAV
6.	Impact	WAV
7.	Marimba	WAV
8.	Pad	WAV
9.	Percussion	WAV
10.	Rain	WAV
11.	Riser	WAV
12.	Strings_Cb	WAV
13.	Strings_Vc	WAV
14.	Strings_Vla	WAV
15.	Strings_Vn	WAV
16.	Synth	WAV