

Zadanie egzaminacyjne

Do wykonania zadania egzaminacyjnego przygotowano na pulpicie folder o nazwie PLIKI AUDIO, w którym zapisano pliki z efektami dźwiękowymi.

Wykonaj montaż ścieżki dźwiękowej zgodnie ze scenariuszem zamieszczonym w arkuszu egzaminacyjnym.

W tym celu:

- stwórz na pulpicie komputera folder roboczy i nazwij go numerem stanowiska;
- w programie do edycji dźwięku utwórz projekt montażowy z parametrami: 24 bity/48 kHz.
- przekonwertuj do parametrów projektu montażowego pliki źródłowe i zapisz je w folderze roboczym pod takimi samymi nazwami.

Pliki wynikowe nazwij numerem stanowiska.

Wykonaj archiwizację plików wynikowych do pliku o nazwie archiwizacja.zip

Plik archiwum umieść na pulpicie komputera.

Projekt montażowy pozostaw otwarty na stanowisku egzaminacyjnym, nie wyłączając komputera.

Scenariusz

Opis sceny nr 1.

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

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

(Efekt nr 1). Umiejscowienie efektu 0:00 – 0:41

Bohater idzie po plaży. W tle słysząc kroki po plaży

(Efekt nr 2). Umiejscowienie efektu 0:06 – 0:41

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

Bohater idzie drogą żwirową. Słysząc dźwięk kroków po żwirze

(Efekt nr 3). Umiejscowienie efektu 0:39 - 0:44

W tle słysząc śpiew ptaków

(Efekt nr 4). Umiejscowienie efektu 0:36 - 0:46

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

(Efekt nr 5). Umiejscowienie efektu 0:44 - 0:46.

Świergot ptaków ustaje po zamknięciu drzwi samochodu.

Samochód rusza, Słyszać odgłos odjazdu samochodu.

(Efekt nr 6). Umiejscowienie efektu 0:47 - 0:58

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 0:58 - 1:11

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

(Efekt nr 3). Umiejscowienie efektu 1:10 - 1:15

Bohater otwiera drzwi domu, słyszać odgłos otwieranych drzwi domu.

(Efekt nr 8). Umiejscowienie efektu 1:14 - 1:20

Bohater wchodzi do domu, słyszać odgłos kroków w domu.

(Efekt nr 9). Umiejscowienie efektu 1:17 - 1:20

Zamyka drzwi, słyszać odgłos zamykanych drzwi domu.

(Efekt nr 10). Umiejscowienie efektu 1:20 - 1:25

Słyszać kroki bohatera.

(Efekt nr 9). Umiejscowienie efektu 1:24 - 1:27

Bohater zdejmuje kurtkę, słyszać odgłos zdejmowanej kurtki.

(Efekt nr 11). Umiejscowienie efektu 1:26 - 1:42

Podchodzi do komody, słyszać odgłos kroków w domu

(Efekt nr 9). Umiejscowienie efektu 1:41 - 1:44

Bohater włącza muzykę, słyszać odgłos włączenia radia.

(Efekt nr 12). Umiejscowienie efektu 1:44 - 1:45

Słyszać muzykę w radio.

(Efekt nr 13). Umiejscowienie efektu 1:45 - 3:15

Bohater podchodzi do szafki, słyszać kroki bohatera w domu.

(Efekt nr 9). Umiejscowienie efektu 1:45 - 1:52

Otwiera szafkę, słyszać odgłos otwieranej szafki.

(Efekt nr 14). Umiejscowienie efektu 1:52 - 1:54

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

(Efekt nr 9). Umiejscowienie efektu 1:54 - 2:01

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

(Efekt nr 15). Umiejscowienie efektu 2:01 - 2:12

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

(Efekt nr 9). Umiejscowienie efektu 2:12 - 2:19

Zapala papierosa, słysząc odgłos zapalania papierosa.

(Efekt nr 16). Umiejscowienie efektu 2:18 - 2:25

Bohater pije wodę, słysząc brzęk szklanek.

(Efekt nr 17). Umiejscowienie efektu 2:26 - 2:27.

Bohater wypija wodę. Odkłada szklankę. Podchodzi do łóżka.

(Efekt nr 9). Umiejscowienie efektu 2:28 - 2:35

Bohater kładzie się na łóżku, słysząc skrzypienie łóżka

(Efekt nr 18). Umiejscowienie efektu 2:35 - 2:37

Bohater ziewa słysząc odgłos ziewania.

(Efekt nr 19). Umiejscowienie efektu 2:37 - 2:41.

Bohater zasypia, słysząc odgłos chrapania

(Efekt nr 20). Umiejscowienie efektu 2:41 - 3:14

Na głównej szynie sumującej zastosować limiter tak, aby poziom sygnału nie przekraczał -0,3 dB.

Gotowy materiał zgrać do plików:

WAV stereo 24 bity 48 kHz oraz MP3 stereo 320 kb/s

Lista plików efektów dźwiękowych:

01_Efekt_odgłosy z plazy.WAV
02_Efekt_kroki po plazy.WAV
03_Efekt_kroki po zwirze.WAV
04_Efekt_spiew ptakow.WAV
05_Efekt_otwieranie i zamykanie drzwi samochodu.WAV
06_Efekt_odjazd samochodu.WAV
07_Efekt_przyjazd samochodu.WAV
08_Efekt_otwieranie drzwi domu.WAV
09_Efekt_kroki w domu.WAV
10_Efekt_zamykanie drzwi domu.WAV
11_Efekt_zdejmowanie kurtki.WAV
12_Efekt_wlaczenie radia.WAV
13_Efekt_muzyka w radio.WAV
14_Efekt_otwieranie szafki.WAV
15_Efekt_otwieranie butelki.WAV
16_Efekt_zapalanie papierosa.WAV
17_Efekt_brzek szklanek.WAV
18_Efekt_skrzypienie lozka.WAV
19_Efekt_ziewanie.WAV
20_Efekt_chrapanie.WAV

Czas przeznaczony na wykonanie zadania wynosi 180 minut.

Ocenie podlegać będą 4 rezultaty:

- projekt montażowy,
- zmontowana ścieżka dźwiękowa zgodnie ze scenariuszem,
- zastosowane procesory przetwarzające dźwięk,
- zarchiwizowane pliki wynikowe.