

Nazwa
kwalifikacji:

Realizacja produkcji filmowej techniką animacji

Oznaczenie
kwalifikacji:

AUD.11

Numer zadania:

01

Kod arkusza:

AUD.11-01-25.06-SG

Wersja arkusza:

SG

Lp.	Elementy podlegające ocenie/kryteria oceny
R.1	Rezultat 1: Napis 3D
<i>Kryterium R.1.1 i R.1.3 oceniane wyłącznie na podstawie pliku BLEND</i>	
R.1.1	Napis <i>DOKOŁA ŚWIATA</i> font Arial Regular, wersaliki
R.1.2	Kadr poziomy, wymiary 1920 × 1080 pikseli
R.1.3	Kolor RGB (0,0,0)
R.1.4	Napis zajmuje minimum 80% szerokości wyrenderowanego kadru, mieści się w kadrze (ocena na podstawie pliku PNG)
R.1.5	Perspektywa napisu zgodnie z rysunkiem 1
R.1.6	Litery - oświetlony przód zgodnie z rysunkiem 1
R.1.7	Nazwa pliku <i>tekst_3D</i> , formaty zapisu BLEND i PNG z przezroczystością tła
R.2	Rezultat 2: Elementy graficzne do filmu
R.2.1	Samolot 1 usunięte tło, nie zawiera ubytków na krawędziach oraz pozostałości tła
R.2.2	Samolot 1 - rozdzielczość 72 ppi, szerokość samolotu 700 pikseli ±5 pikseli
R.2.3	Samolot 1 - nie zawiera dominanty barwnej; dopuszczalna różnica składowych RGB ±7 jednostek
R.2.4	Model samolotu ustawiony zgodnie z rysunkiem 3
R.2.5	Samolot 2 usunięte tło, nie zawiera ubytków na krawędziach oraz pozostałości tła
R.2.6	Samolot 2 - rozdzielczość 72 ppi, szerokość samolotu 700 pikseli ±5 pikseli
R.2.7	Samolot 2 - nie zawiera dominanty barwnej; dopuszczalna różnica składowych RGB ±7 jednostek
R.2.8	Samoloty zapisane z przezroczystością tła pod nazwą samolot_1 i samolot_2 w formacie PNG
R.2.9	Pliki z <i>samolotem 1</i> i <i>samolotem 2</i> zapisane w folderze <i>film_PESSEL</i>
R.3	Rezultat 3: Fotografie do animacji poklatkowej
R.3.1	Fotografie zapisane w folderze <i>pliki_poklatkowe</i>
R.3.2	Tło pomarańczowe
R.3.3	Perspektywa fotografowania zgodna z rysunkiem 5
R.3.4	Kadr poziomy, globus mieści się w kadrze
R.3.5	Oświetlenie miękkie, równomierne, bez ostrych, głębokich cieni
R.3.6	Prawidłowa ekspozycja, widoczne szczegóły w jasnych i ciemnych partiach obrazu (ocena na podstawie obrazu z wykorzystaniem histogramu)
R.3.7	Zestaw zdjęć zapewnia pełny obrót o 360 stopni globusa
R.3.8	Szerokość fotografii min 3000 pikseli
R.3.9	Pliki ze zdjęciami zapisane w formacie JPEG
R.3.10	Pliki ze zdjęciami globusa o nazwach od <i>foto_1</i> do <i>foto_36</i>
R.4	Rezultat 4: Animacja poklatkowa
<i>Kryterium R.4.3, R.4.4 i R.4.5 - dopuszcza się ocenę na podstawie pliku z filmem animowanym</i>	
R.4.1	Częstotliwość odtwarzania 12 kl./s
R.4.2	Czas trwania 3 sekundy
R.4.3	Sfera globusa wykonuje ruch obrotowy
R.4.4	Ruch globusa zgodny z kierunkiem ruchu wskazówek zegara
R.4.5	Animowana wyłącznie sfera globusa
R.4.6	Animacja bez efektu drgania
R.4.7	Nie występuje wrażenie migotania
R.4.8	Klatki nie powtarzają się

R.4.9	Animacja poklatkowa zapisana w formacie MP4
R.4.10	Animacja zapisana pod nazwą <i>animacja_globus</i>
R.5	Rezultat 5: Film animowany
R.5.1	Czas trwania filmu 25 s $\pm 0,5$ s
R.5.2	Parametry filmu 1280 × 720, 25 kl/s
R.5.3	0-21 s odtwarzana 7-krotnie animacja globusa wykadrowana z zachowaniem proporcji zgodnie z rysunkiem 6
R.5.4	03-04 s pojawia się napis 3D <i>DOOKOŁA ŚWIATA</i> z kryciem 0÷100%
R.5.5	04-09 s <i>samolot_2</i> pojawia się z prawej strony kadru, przelatuje przez cały kadr pod warstwą z napisem 3D zgodnie z rysunkiem 8
R.5.6	10-15 s <i>samolot_1</i> przelatuje z lewej strony kadru i wylatuje z prawej strony, nad warstwą z napisem 3D zgodnie z rysunkiem 9
R.5.7	16-19 s <i>tekst_3D</i> przesuwa się w prawą stronę i całkowicie wychodzi z kadru
R.5.8	Ściemnienie obrazu do całkowitej czerni
R.5.9	W końcowej fazie animacji w dolnej części kadru, na czarnym tle pojawia się biały napis z numerem PESEL zdającego
R.5.10	Plik zapisany w formacie MP4 pod nazwą <i>reklama</i>