

Nazwa kwalifikacji: **Realizacja produkcji filmowej techniką animacji**
Symbol kwalifikacji: **AUD.11**
Numer zadania: **02**
Wersja arkusza: **SG**

Wypełnia zdający

Numer PESEL zdającego*

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Miejsce na naklejkę z numerem
PESEL i z kodem ośrodka

Czas trwania egzaminu: **210** minut.

AUD.11-02-25.06-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. Sprawdź, czy arkusz egzaminacyjny zawiera 8 stron i nie zawiera błędów. Ewentualny brak stron lub inne usterki zgłoś przez podniesienie ręki przewodniczącemu zespołu nadzorującego.
4. Zapoznaj się z treścią zadania oraz stanowiskiem egzaminacyjnym. Masz na to 10 minut. Czas ten nie jest wliczany do czasu trwania egzaminu.
5. Czas rozpoczęcia i zakończenia pracy zapisze w widocznym miejscu przewodniczący zespołu nadzorującego.
6. Wykonaj samodzielnie zadanie egzaminacyjne. Przestrzegaj zasad bezpieczeństwa i organizacji pracy.
7. Po zakończeniu wykonania zadania pozostaw arkusz egzaminacyjny z rezultatami oraz KARTĘ OCENY na swoim stanowisku lub w miejscu wskazanym przez przewodniczącego zespołu nadzorującego.
8. 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 film animowany do publikacji na stronie internetowej zgodnie z zamieszczonymi w arkuszu egzaminacyjnym opisami technologicznymi i rysunkami. Materiały potrzebne do wykonania zadania są umieszczone w folderze **AUD.11-02-25.06_materiały.7z** zabezpieczonym hasłem **dyrygent**

W folderze *film_PESEL* (PESEL to Twój PESEL) zamieść:

- folder *foto_PESEL* zawierający 12 zdjęć do animacji poklatkowej nazwanych zgodnie z numeracją kolejnych klatek od *dyrygent01* do *dyrygent12* w formacie JPEG,
- plik dźwiękowy pod nazwą *muzyka* w formacie mp3,
- animację poklatkową pod nazwą *poklatkowa* w formacie MP4,
- animację tekstu pod nazwą *początkowa* w formacie otwartym zastosowanego programu i MP4,
- plik wektorowy pod nazwą *kurtyna* w formacie EPS oraz rastrowy w formacie PNG,
- obiekt wektorowy 3D pod nazwą *koniec* w formacie programu *Blender* oraz PNG,
- film animowany pod nazwą *film* w formacie otwartym zastosowanego programu i MP4.

Folder o nazwie *film_PESEL* (zawierający pliki z wszystkimi rezultatami) nagraj na płytę DVD. Zgłoś przez podniesienie ręki chęć sprawdzenia nagranej przez siebie płyty na wyznaczonym do tego stanowisku. Po uzyskaniu zgody Przewodniczącego Zespołu Nadzorującego podejdź do stanowiska i sprawdź jakość nagrania poprzez otwarcie każdego pliku nagranych na płytę. W przypadku negatywnego wyniku pierwszej próby sprawdzenia masz możliwość ponownego nagrania płyty DVD i sprawdzenia jakości nagrania. Sprawdzoną płytę opisz swoim numerem PESEL i pozostaw wraz z arkuszem egzaminacyjnym na swoim stanowisku.

Opis wykonania serii zdjęć lalki do animacji poklatkowej

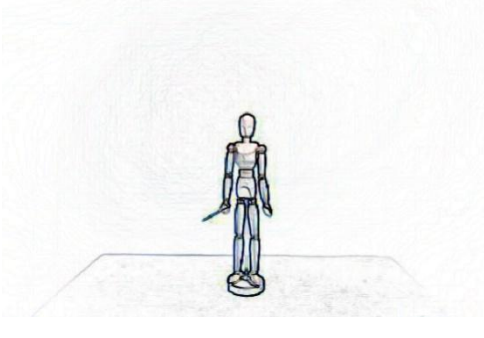
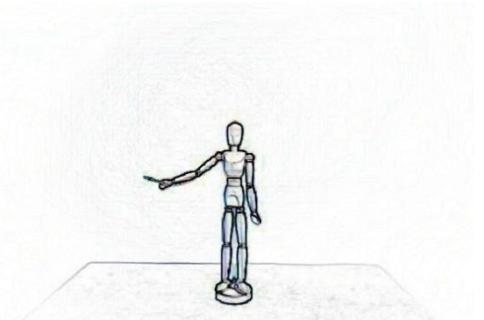
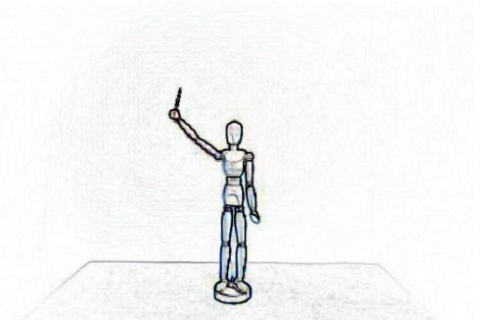
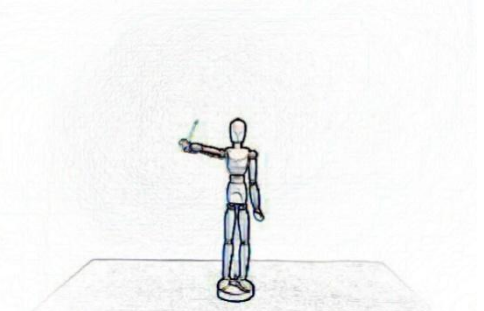
Sfotografuj poklatkowo 12 kolejnych faz ruchu lalki z batutą w prawej ręce zgodnie z tabelą 1. Zdjęcia zarejestruj w formacie JPEG na czarnym tle. Zastosuj oświetlenie przednio-górno-boczne. Ustal kadr poziomy, perspektywę normalną i kompozycję centralną zgodnie z rysunkiem 1.

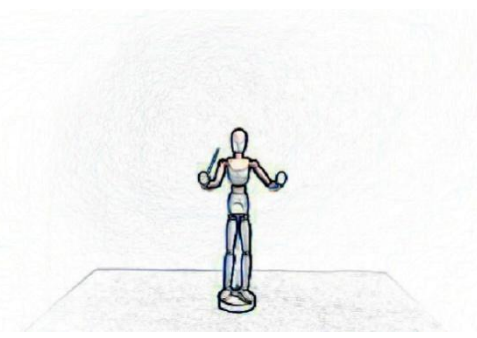
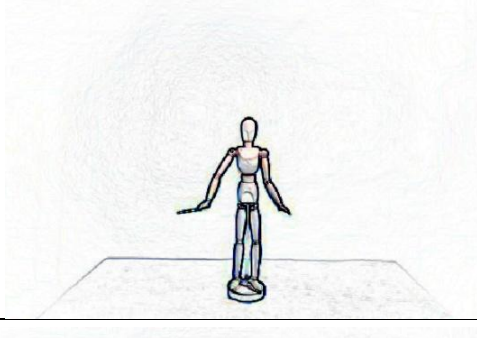
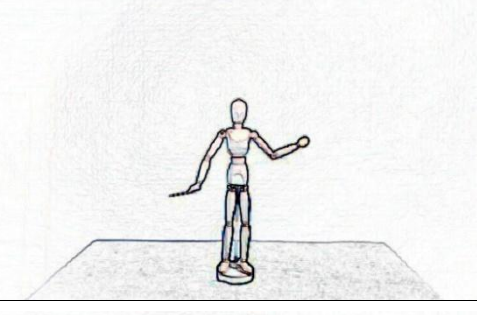
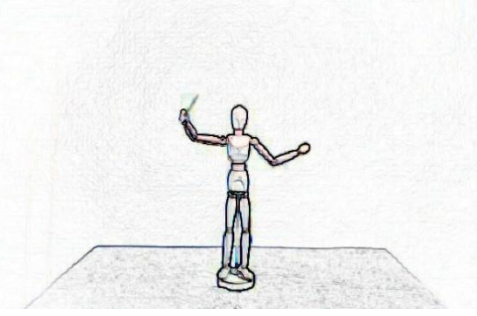
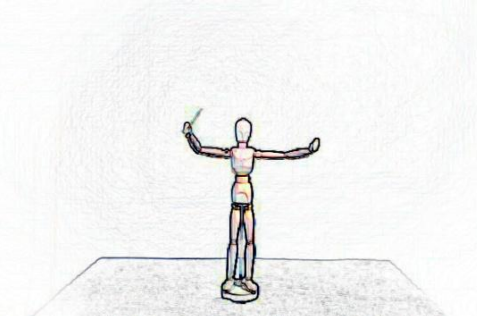
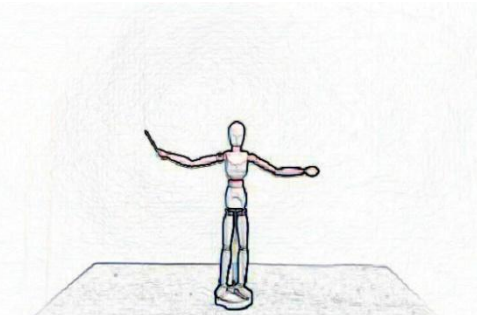
Nieprzetworzone zdjęcia w formacie JPEG ułożone i nazwane zgodnie z numeracją kolejnych klatek od *dyrygent01* do *dyrygent12* umieść w folderze *foto_PESEL*.

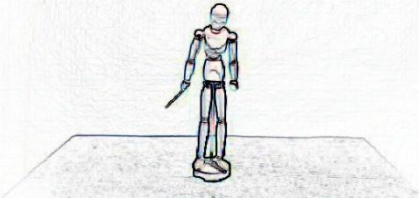


Rysunek 1. Kadr i oświetlenie lalki

Tabela 1. Fazy ruchu lalki

Lp.	Opis i wizualizacja kluczowych faz ruchu	
1.	Pozycja pionowa ręce opuszczone	
2.	Stopniowe podnoszenie prawej ręki	
3.	Podniesienie prawej ręki w górę	
4.	Ruch prawej ręki w przód – batuta widziana z przodu	
5.	Podniesienie prawej i lewej ręki w górę	

6.	Ruch obu rąk w przód	
7.	Opuszczenie obu rąk	
8.	Podniesienie lewej ręki	
9.	Podniesienie prawej ręki	
10.	Wyprostowanie lewej ręki w bok	
11.	Wyprostowanie prawej ręki w bok (efekt szeroko otwartych rąk)	

12.	Skłon i opuszczenie obu rąk wzdłuż tułowia	
-----	--	--

Opis przygotowania zdjęć do animacji poklatkowej

Do animacji poklatkowej wykorzystaj zdjęcia od *dyrygent01* do *dyrygent12*:

- wymiary: 1920 × 1080 pikseli,
- rozdzielczość 72 ppi,
- tryb koloru RGB.

Opis technologiczny wykonania animacji poklatkowej

Do animacji poklatkowej wykorzystaj wykonane zdjęcia:

- wymiary: 1920 × 1080 pikseli,
- częstotliwość odtwarzania: 12 klatek na sekundę,
- czas trwania animacji: 2 sekundy,
- zapis pod nazwą *poklatkowa* w formacie MP4.

Opis technologiczny przygotowania pliku dźwiękowego

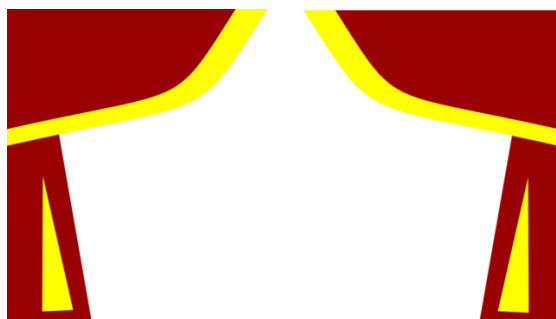
- przycięcie dowolnego fragmentu ścieżki dźwiękowej z pliku symfonia,
- czas trwania: 20 sekund,
- dodane efekty narastania dźwięku na początku i zanikania dźwięku na końcu utworu,
- zapis pod nazwą *muzyka* w formacie MP3.

Opis technologiczny wykonania animacji tekstu

- wymiary: 1920 × 1080 pikseli,
- częstotliwość odtwarzania: 30 klatek na sekundę,
- czas trwania: 5 sekund,
- tło kolor RGB (0, 0, 0),
- edytowalny napis nr 1: *Tam, gdzie słowa zawodzą przemawia muzyka* – font Tahoma Bold 48 pkt w kolorze RGB (255, 255, 255), umieszczony 180 pikseli od dolnej krawędzi planszy,
- edytowalny napis nr 2: *Hans Christian Andersen* – font Tahoma Regular 30 pkt w kolorze RGB (255, 255, 255), umieszczony 140 pikseli od dolnej krawędzi,
- do napisów dodany efekt *Faza i płaskorzeźba* o dowolnych parametrach,
- zapis pod nazwą *początkowa* w formacie otwartym zastosowanego programu oraz MP4.

Czas	Akcja
0,0 – 5,0 s	Widoczne czarne tło
1,0 – 5,0 s	Z prawej strony przez zmianę krycia od 0 do 100% pojawia się napis nr 1, przesuwa się w lewo i zatrzymuje przy lewej krawędzi
2,0 – 5,0 s	Z prawej strony przez zmianę krycia od 0 do 100% pojawia się napis nr 2 , przesuwa się w lewo i zatrzymuje przy lewej krawędzi

Opis technologiczny wykonania kurtyny



Wymiary 1920 x 1080 pikseli

Wypełnienie:

■ #990000

■ #FFFF00

Rysunek 2. Obiekt wektorowy kurtyna

Grafikę zapisz pod nazwą:

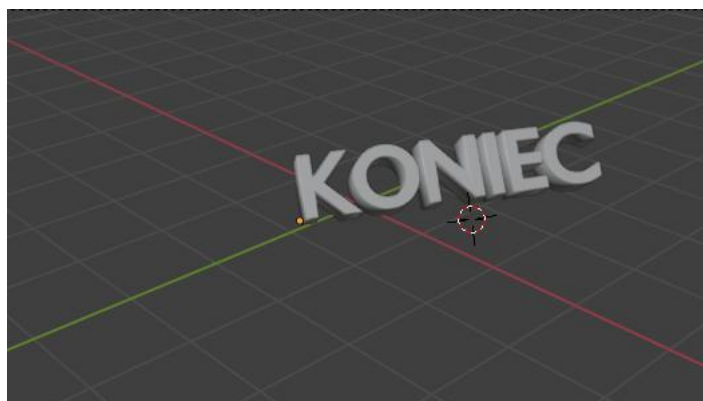
- *kurtyna* w formacie *eps* z możliwością edycji obiektów wektorowych,
- *kurtyna* w formacie *png* z rozdzielczością 72 ppi, w trybie koloru RGB, z zachowaniem przezroczystości tła.

Opis technologiczny wykonania obiektu wektorowego 3D

Wykonaj w technice 3D napis *koniec*, układ napisu zgodny z rysunkiem 3. Zastosuj font bezszeryfowy i dowolną zmianę wartości parametrów w sekcji:

- geometry: Offset, Extrude,
- bevel: Depth, Resolution,
- wypełnienie: kolor Hex E7222D.

Plik zapisz w trybie RGB pod nazwą *koniec* w formacie programu *Blender* oraz w formacie PNG z zachowaniem przezroczystości tła.



Rysunek 3. Obiekt wektorowy 3D

Opis technologiczny wykonania animacji filmowej

- wymiary: 1920 x 1080 pikseli,
- rozdzielczość: 72 ppi,
- częstotliwość odtwarzania: 30 klatek na sekundę,
- czas trwania: 20 sekund,
- tło: kolor RGB (0, 0, 0),
- zapis pliku pod nazwą *film* w formacie otwartym zastosowanego programu oraz MP4.

Czas	Akcja
0,0–5,0 s	Widoczna animacja <i>początkowa.mp4</i>
5,0–20,0 s	Widoczna <i>kurtyna</i> umieszczona centralnie
5,0–18,0 s	Ujęcia elementów graficznych i plików filmowych następują w kolejności: - <i>poklatkowa.mp4</i> powtórzona trzy razy, - <i>m1.jpg</i>, <i>m2.jpg</i>, <i>m3.jpg</i>, <i>v.mp4</i> Pomiędzy elementami <i>m1.jpg</i> , <i>m2.jpg</i> , <i>m3.jpg</i> , <i>v.mp4</i> zastosowane przejścia z efektem przenikania
18,0–18,5 s	Film z pliku <i>v.mp4</i> zanika w czerni
18,0–20,0 s	Pojawia się napis <i>koniec</i> z kryciem od 0 do 100% na czarnym tle
Ścieżka dźwiękowa z pliku <i>muzyka.mp3</i> odtwarzana jest przez cały czas trwania animacji	



Rysunek 4. Scenorys animacji filmowej

Czas przeznaczony na wykonanie zadania wynosi 210 minut.

Ocenie będzie podlegać 5 rezultatów:

- nieprzetworzone fotografie do animacji poklatkowej i plik dźwiękowy,
- animacja poklatkowa i animacja tekstu,
- element graficzny *kurtyna* i napis 3D,
- animacja filmowa,
- archiwizacja plików.

Wypełnia zdający

Do arkusza egzaminacyjnego dołączam płytę CD/DVD opisaną numerem PESEL

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

, której jakość nagrania została przeze mnie sprawdzona.

PESEL									, której jakość nagrania została przeze mnie sprawdzona.
--------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--

[illegible]

**Potwierdzam, że do arkusza egzaminacyjnego dołączona jest płyta CD/DVD, opisana numerem PESEL
zdającego.**

.....
Czytelny podpis Przewodniczącego ZN