

Nazwa
kwalifikacji:
Oznaczenie
kwalifikacji:

Numer zadania:

Kod arkusza:

Wersja arkusza:

Realizacja produkcji filmowej techniką animacji

AUD.11

02

AUD.11-02-25.06-SG

SG

Lp.	Elementy podlegające ocenie/kryteria oceny
R.1	Rezultat 1: Nieprzetworzone fotografie do animacji poklatkowej i plik dźwiękowy
	<i>Kryteria od R.1.1 do R.1.7 ocena na podstawie fotografii do animacji poklatkowej , a kryteria R.1.8, R1.9 ocena na podstawie pliku dźwiękowego</i>
R.1.1	Wymiary 1920 × 1080 pikseli
R.1.2	Czarne tło
R.1.3	Oświetlenie ukazuje cechy charakterystyczne lalki
R.1.4	Kadr poziomy, perspektywa fotografowania zgodna z rysunkiem 1
R.1.5	Fazy ruchu lalki zgodne z tabelą 1
R.1.6	Fotografie do animacji zapisane zgodnie z numeracją kolejnych klatek od <i>dyrygent01</i> do <i>dyrygent12</i>
R.1.7	Rozdzielczość plików 72 ppi, tryb kolorów RGB
R.1.8	Ścieżka dźwiękowa z pliku <i>symfonia.mp3</i> skrócona do 20 sekund $\pm 0,5$ s
R.1.9	Do przyciętej ścieżki dźwiękowej zastosowany efekty narastania dźwięku na początku i zanikania dźwięku na końcu utworu
R.2	Rezultat 2: Animacja poklatkowa i animacja tekstu
	<i>Kryteria od R.2.1 do R.2.3 ocena na podstawie pliku poklatkowa, a kryteria R.2.4 do R.2.8 ocena na podstawie pliku początkowa</i>
R.2.1	Animacja poklatkowa złożona z 12 zdjęć od <i>dyrygent01</i> do <i>dyrygent12</i>
R.2.2	Częstotliwość odtwarzania 12 kl./s, czas trwania 2 sekundy
R.2.3	Wszystkie fotografie podczas ruchu lalki stanowią jedną całość, lalka nie zmienia położenia względem podłoża
R.2.4	Czas trwania animacji tekstu 5 sekund $\pm 0,2$ s, częstotliwość odtwarzania 30 kl./s
R.2.5	Napis nr 1 - <i>Tam, gdzie słowa zawodzą przemawia muzyka</i> Napis nr 2 - <i>Hans Christian Andersen</i> Napisy w dwóch wierszach, kolor RGB (255, 255, 255), krój bezszeryfowy, brak błędów redakcyjnych
R.2.6	Napis nr 1 umieszczony 180 pikseli ± 10 pikseli od dolnej krawędzi Napis nr 2 umieszczony 140 pikseli ± 10 pikseli od dolnej krawędzi
R.2.7	Od 1 do 5 sekundy pojawia się napis nr 1 Od 2 do 5 sekundy pojawia się napis nr 2
R.2.8	Napisy nr 1 i nr 2: pojawiają się przez zmianę krycia od 0 do 100%, przesuwają się w lewo i zatrzymują przy lewej krawędzi
R.3	Rezultat 3: Element graficzny kurtyna i napis 3D
	<i>Kryteria od R.3.1 do R.3.3 ocena wyłącznie wektorowego elementu graficznego kurtyna, a kryteria od R.3.5 do R.3.8 ocena napisu 3D wyłącznie w pliku programu Blender</i>
R.3.1	Rozmieszczenie oraz proporcje obiektów zgodne z rysunkiem 2
R.3.2	Kolory wypełnienia kurtyny #990000, #FFFF00 zgodne z rysunkiem 2
R.3.3	Wymiary kurtyny 1920 × 1080 pikseli
R.3.4	Element rastrowy kurtyna zapisany z przezroczystością, rozdzielczość 72 ppi
R.3.5	Napis wykonany w technice 3D z możliwością edycji
R.3.6	Efekt trójwymiarowości napisu zgodny z rysunkiem 3
R.3.7	Kolor wypełnienia #E7222D
R.3.8	Napis położony zgodnie z rysunkiem 3
R.3.9	Napis 3D wyeksportowany do formatu PNG w trybie kolorów RGB
R.3.10	Napis 3D wyeksportowany z zachowaniem przezroczystości tła
R.4	Rezultat 4: Animacja filmowa
	<i>Ocena na podstawie pliku otwartego lub MP4</i>
R.4.1	Od 0,0 do 5,0 sekundy widoczna animacja <i>początkowa.mp4</i>
R.4.2	Od 5,0 do 20,0 sekundy widoczna kurtyna umieszczona centralnie
R.4.3	Od 5,0 do 18,0 sekundy 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>
R.4.4	Pomiędzy elementami <i>m1.jpg</i> , <i>m2.jpg</i> , <i>m3.jpg</i> , <i>v.mp4</i> zastosowane przejścia z efektem przenikania
R.4.5	Od 18,0 do 18,5 sekundy film z pliku <i>v.mp4</i> zanika w czerń

R.4.6	Od 18,0 do 20,0 sekundy pojawia się napis <i>koniec</i> z kryciem od 0 do 100% na czarnym tle
R.4.7	Do filmu dodana ścieżka dźwiękowa z pliku <i>muzyka.mp3</i>
R.4.8	Wymiary 1920 × 1080 pikseli, częstotliwość odtwarzania 30 kl./s
R.5	Rezultat 5: Archiwizacja plików
	<i>Płyta zawiera</i>
R.5.1	Fotografie do animacji poklatkowej w formacie JPEG
R.5.2	Plik o nazwie <i>muzyka</i> w formacie MP3
R.5.3	Plik o nazwie <i>początkowa</i> w formacie otwartym zastosowanego programu
R.5.4	Plik <i>początkowa.mp4</i>
R.5.5	Plik <i>poklatkowa.mp4</i>
R.5.6	Plik <i>kurtyna.png</i>
R.5.7	Plik o nazwie <i>koniec</i> w formacie programu <i>Blender</i>
R.5.8	Animację filmową o nazwie <i>film</i> w formacie otwartym oraz MP4
R.5.9	Folder o nazwie <i>film_PESEL</i> z rezultatami pracy zdającego