

Nazwa kwalifikacji: **Realizacja produkcji filmowej techniką animacji**

Symbol kwalifikacji: **AUD.11**

Numer zadania: **02**

Wersja arkusza: **SG**

Wypełnia zdający

Numer PESEL zdającego*

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

Numer stanowiska

--	--	--

Miejsce na naklejkę z numerem
PESEL i z kodem ośrodka

Czas trwania egzaminu: **210** minut

AUD.11-02-26.01-SG

EGZAMIN ZAWODOWY

Rok 2026

CZĘŚĆ PRAKTYCZNA

**PODSTAWA PROGRAMOWA
2019**

Instrukcja dla zdającego

1. Na pierwszej stronie arkusza egzaminacyjnego wpisz w oznaczonym miejscu swój numer PESEL*, numer stanowiska i naklej naklejkę** z numerem PESEL i z kodem ośrodka.
2. Sprawdź, czy arkusz egzaminacyjny zawiera 6 stron i nie zawiera błędów. Ewentualny brak stron lub inne usterki zgłoś przez podniesienie ręki przewodniczącemu zespołu nadzorującego.
3. Zapoznaj się z treścią zadania oraz stanowiskiem egzaminacyjnym. Masz na to 10 minut. Czas ten nie jest wliczany do czasu trwania egzaminu.
4. Czas rozpoczęcia i zakończenia pracy zapisze w widocznym miejscu przewodniczący zespołu nadzorującego.
5. Wykonaj samodzielnie zadanie egzaminacyjne. Przestrzegaj zasad bezpieczeństwa i organizacji pracy.
6. Po zakończeniu wykonania zadania pozostaw arkusz egzaminacyjny z rezultatami wykonania zadania na swoim stanowisku lub w miejscu wskazanym przez przewodniczącego zespołu nadzorującego.
7. 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

** w przypadku otrzymania naklejki

Zadanie egzaminacyjne

Wykonaj film animowany. Elementy graficzne oraz animację wykonaj zgodnie z zamieszczonym w arkuszu scenorysem, rysunkami oraz opisami technologicznym. Pliki: *buty.png*, *chmury.png*, *dźwięk.mp3*, *morze.mp3*, *odliczanie.mp3*, *piłka.jpg*, *plaza.jpg*, potrzebne do wykonania zadania, są umieszczone w folderze **AUD.11-02-26.01-SG_materialy.7z** zabezpieczonym hasłem: **Film123**

W folderze *film_PESEL* (PESEL to Twój PESEL) na pulpicie komputera zamieść:

- przygotowane bitmapy pod nazwą *piłka_separacja*, *buty* w formacie PSD,
- postać do animacji pod nazwą *ludzik* w formacie programu wektorowego oraz w formacie PNG,
- plik dźwiękowy pod nazwą *muzyka* jako plik MP3,
- animację pod nazwą *animacja_PESEL* z zachowanymi warstwami w pliku PSD oraz jako plik 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 technologiczny przygotowania bitmap

plik *piłka.jpg*:

- dokonaj separacji piłki na osobną warstwę o nazwie *piłka*,
- plik zapisz pod nazwą *piłka_separacja* w formacie PSD z zachowaniem warstw w folderze *film_PESEL*,

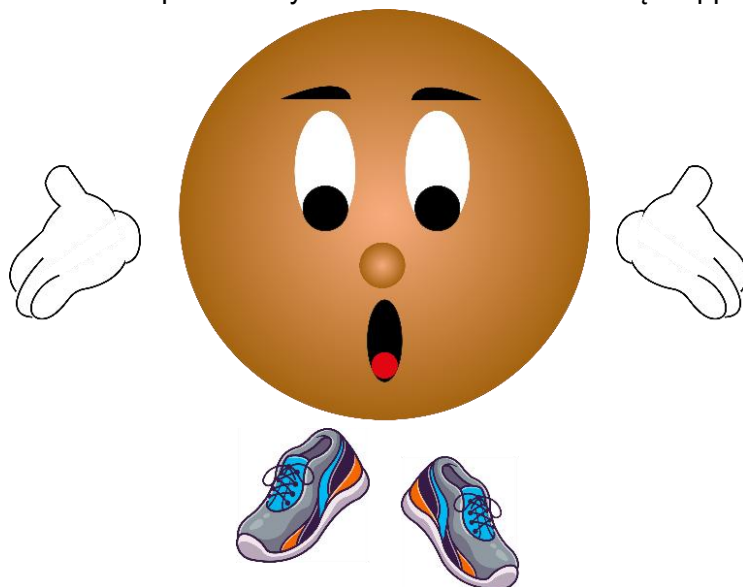
plik *buty.jpg*:

- dokonaj separacji butów na osobne warstwy o nazwach *but_prawy*, *but_lewy*,
- plik zapisz pod nazwą *buty* w formacie PSD w folderze *film_PESEL*.

Opis technologiczny postaci do animacji

W programie wektorowym przygotuj obiekt do animacji zgodnie z rysunkiem 1:

- wymiary koła 462×462 pikseli,
- gradient radialny zewnętrznego koła (głowa) i wewnętrznego koła (nos): RGB (248, 172,127), RGB (165, 100, 17),
- liczba, kształt oraz położenie pozostałych elementów (oczy, usta, dłonie) zgodny z rysunkiem 1,
- do przygotowania obiektów wykorzystaj wyselekcjonowane elementy z pliku *buty*,
- plik zapisz z zachowaniem warstw pod nazwą *ludzik* w formacie programu wektorowego oraz w formacie PNG z zachowaniem przezroczystości tła z rozdzielczością 72 ppi.



Rysunek 1. Postać do animacji

Opis technologiczny dźwięku

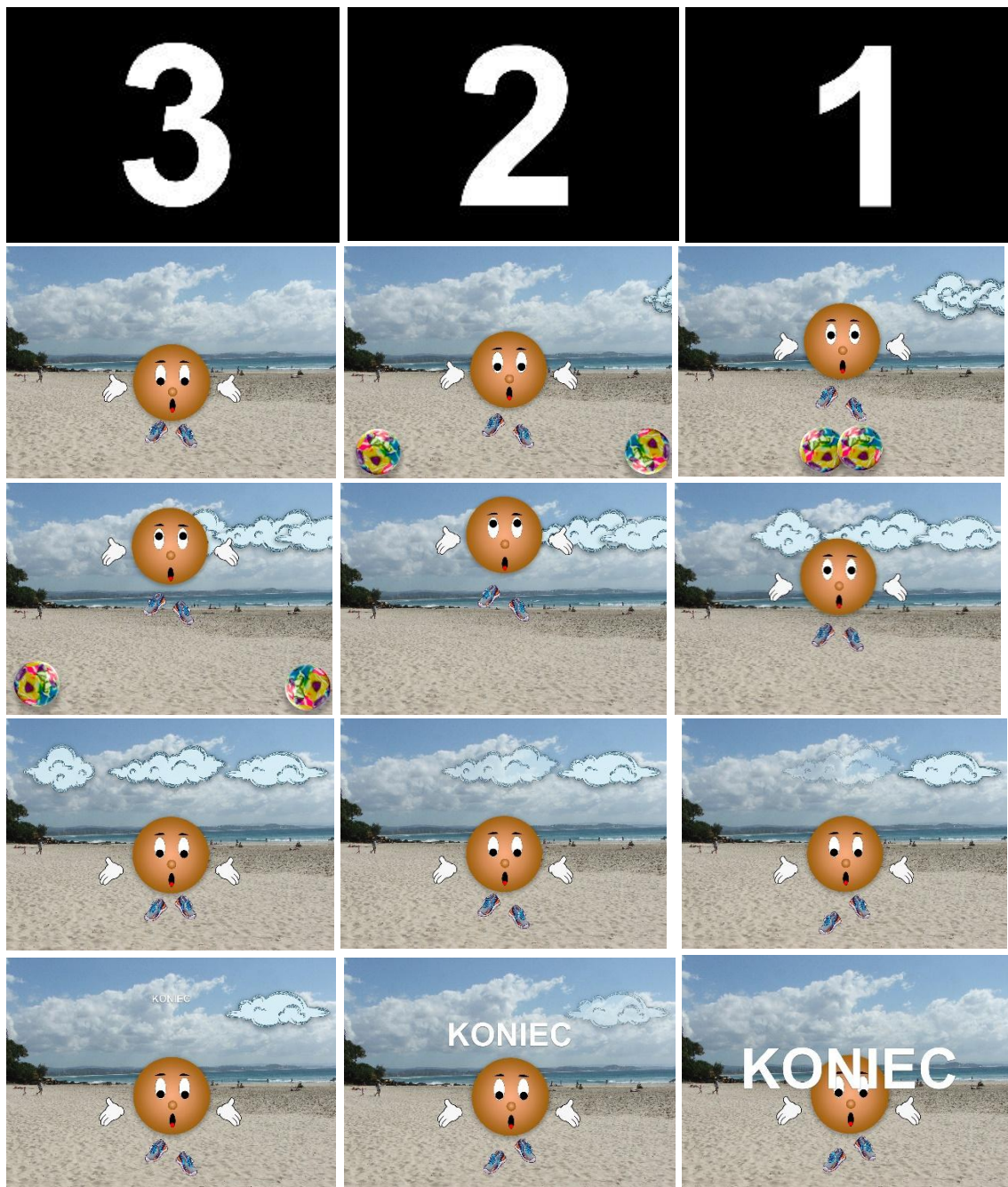
Ze ścieżek dźwiękowych *odliczanie.mp3*, *dźwięk.mp3* oraz *morze.mp3* zmontuj 16 sekundową ścieżkę dźwiękową do animacji:

- od 0,0–4,0 sekundy *odliczanie.mp3*,
- od 4,0–16,0 sekundy nałożone na siebie ścieżki *morze.mp3* oraz *dźwięk.mp3*,
- do dźwięku zastosowane ściszenie trwające ostatnie 2 sekundy.

Plik zapisz pod nazwą *muzyka* w formacie MP3.

Opis technologiczny wykonania animacji

- wymiary 1980 × 1400 pikseli,
- rozdzielczość 72 ppi,
- częstotliwość odtwarzania 30 klatek na sekundę,
- czas trwania animacji 16 sekund.
- do animacji dodany dźwięk z pliku *muzyka.mp3*, należy zsynchronizować pierwsze 3 sekundy odliczania z początkiem animacji,
- zapis pliku pod nazwą *animacja_PESEL* w formacie PSD z zachowaniem warstw oraz w formacie MP4.



Rysunek 2. Scenorys animacji

Oś czasu	Akcja
0,0–3,0 s	widoczne czarne tło
0,0–1,0 s	pojawia się cyfra 3: – Arial Bold, 1200 pkt., RGB (255, 255, 255), – wyśrodkowana w pionie i poziomie planszy, – cyfra zmniejsza swój rozmiar i poziom krycia od 100 ÷ 0 %, – do cyfry dodany efekt <i>Faza i płaskorzeźba</i> o dowolnych parametrach
1,0–2,0 s	pojawia się cyfra 2: – Arial Bold, 1200 pkt., RGB (255, 255, 255), – wyśrodkowana w pionie i poziomie planszy, – cyfra zmniejsza swój rozmiar i poziom krycia od 100 ÷ 0 %, – do cyfry dodany efekt <i>Faza i płaskorzeźba</i> o dowolnych parametrach
2,0–3,0 s	pojawia się cyfra 1: – Arial Bold, 1200 pkt., RGB (255, 255, 255), – wyśrodkowana w pionie i poziomie planszy, – cyfra zmniejsza swój rozmiar i poziom krycia od 100 ÷ 0 %, – do cyfry dodany efekt <i>Faza i płaskorzeźba</i> o dowolnych parametrach
od 3,0 s	pojawia się tło z pliku <i>plaza.jpg</i> oraz <i>ludzik</i> , do głowy postaci dodany efekt cienia o dowolnych parametrach
od 3,0–8,0 s	postać przesuwa się w górę z równoczesnym ruchem oczu do góry oraz z opóźnionym o 1 sekundę ruchem prawego buta
od 8,0–11,0 s	postać przesuwa się w dół, powracając do pozycji wyjściowej i początkowych ustawień oczu i butów
od 11,0–15,0 s	prawy i lewy but przesuwały się naprzemiennie do góry i do dołu co jedną sekundę
od 3,0–8,0 s	z lewej i prawej strony pojawiają się dwie piłki powielone z pliku <i>piłka_separacja.psd</i> , piłki toczą się przez całą planszę i znikają po przeciwnych stronach
od 3,0–11,0 s	w górnej części planszy pojawiają się 3 chmury z pliku <i>chmury.png</i> , – chmury przesuwały się od prawej krawędzi i zajmują pozycję zgodnie z rysunkiem 2, – do chmur dodany efekt cienia o dowolnych parametrach
od 11,0–12,0 s	znika lewa chmura z efektem krycia od 100 ÷ 0 %
od 12,0–14,0 s	znika środkowa chmura z efektem krycia od 100 ÷ 0 %
od 14,0–16,0 s	znika prawa chmura z efektem krycia od 100 ÷ 0 %
od 14,0–16,0 s	– pojawia się napis <i>KONIEC</i>: • Arial Bold 60 pkt., RGB (255, 255, 255), • dodany dowolny efekt <i>Faza i płaskorzeźba</i>, • odległość 210 pikseli od górnej krawędzi, • wyśrodkowany w poziomie – napis powiększa się do 332 pkt. z przesunięciem do środka planszy

Czas przeznaczony na wykonanie zadania wynosi 210 minut.

Ocenie będzie podlegać 5 rezultatów:

- postać do animacji,
- ścieżka dźwiękowa,
- bitmapy i parametry animacji,
- układ animacji,
- skatalogowane pliki.

Wypełnia zdający

Do arkusza egzaminacyjnego dołączam płytę CD/DVD opisaną numerem

PESEL

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

, której jakość nagrania została przeze mnie sprawdzona.

Wypełnia Przewodniczący ZN

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

.....
Czytelny podpis Przewodniczącego ZN