

Nazwa  
kwalifikacji:  
Oznaczenie  
kwalifikacji:

Numer zadania:

Kod arkusza:

Wersja arkusza:

## Realizacja produkcji filmowej techniką animacji

**AUD.11**

**02**

**AUD.11-02-26.01-SG**

**SG**

| Lp.                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | Elementy podlegające ocenie/kryteria oceny                                                                    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>R.1</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | <b>Rezultat 1: Postać do animacji</b>                                                                         |
| <i>Kryteria od R.1.1 do R.1.6 oceniane wyłącznie na podstawie pliku o nazwie <b>ludzik</b> zawierającego elementy wektorowe (oprócz elementów buty).<br/>Tolerancja rozmiarów <math>\pm 2</math> piksele</i>                                                                                                     |                                                                                                               |
| R.1.1                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Wymiary koła zewnętrznego (głowy) 462 x 462 piksele                                                           |
| R.1.2                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Kolory gradientu zewnętrznego i wewnętrznego koła RGB (248, 172, 127) oraz RGB (165, 100, 17)                 |
| R.1.3                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Liczba i kształt elementów twarzy zgodny z rysunkiem 1                                                        |
| R.1.4                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Kształt dłoni zgodny z rysunkiem 1                                                                            |
| R.1.5                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Do obiektów dodane elementy z pliku <i>buty</i> zgodnie z rysunkiem 1                                         |
| R.1.6                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Plik zapisany w formacie programu wektorowego                                                                 |
| R.1.7                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Plik zapisany w formacie PNG                                                                                  |
| R.1.8                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Rozdzielczość 72 ppi                                                                                          |
| <b>R.2</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | <b>Rezultat 2: Ścieżka dźwiękowa</b>                                                                          |
| <i>Kryteria od R.2.1 do R.2.5 montaż ścieżki dźwiękowej oceniane na podstawie pliku o nazwie <b>muzyka</b><br/>Dopuszcza się ocenianie R.2.5 z pliku <i>animacja</i>.<br/>Kryterium R.2.6 ścieżka dźwiękowa oceniana na podstawie pliku o nazwie <i>animacja</i><br/>Tolerancja <math>\pm 0,2</math> sekundy</i> |                                                                                                               |
| R.2.1                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Od 0,0–4,0 sekundy <i>odliczanie.mp3</i>                                                                      |
| R.2.2                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Od 4,0–16,0 sekundy nałożone na siebie pliki <i>morze.mp3</i> oraz <i>dźwięk.mp3</i>                          |
| R.2.3                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Czas trwania ścieżki dźwiękowej 16 s                                                                          |
| R.2.4                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Format zapisu ścieżki MP3                                                                                     |
| R.2.5                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Do dźwięku zastosowane ściszenie trwające ostatnie 2 sekundy                                                  |
| R.2.6                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Zsynchronizowany obraz cyfr 1, 2, 3 z dźwiękiem odliczania                                                    |
| <b>R.3</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | <b>Rezultat 3: Bitmapy i parametry animacji</b>                                                               |
| R.3.1                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Separacja piłki z pliku <i>piłka.jpg</i> na warstwę o nazwie <i>piłka</i>                                     |
| R.3.2                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Separacja butów na osobne warstwy o nazwach <i>but_prawy</i> , <i>but_lewy</i>                                |
| R.3.3                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Separacja piłki przeprowadzona prawidłowo, brak ubytków na krawędziach obiektów i pozostałości tła            |
| R.3.4                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Separacja butów przeprowadzona prawidłowo, brak ubytków na krawędziach obiektów i pozostałości tła            |
| R.3.5                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Wymiary animacji 1980 x 1400 px                                                                               |
| R.3.6                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Rozdzielczość 72 ppi                                                                                          |
| R.3.7                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Częstotliwość odtwarzania 30 kl/s.                                                                            |
| R.3.8                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Czas trwania animacji 16 sekund                                                                               |
| <b>R.4</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | <b>Rezultat 4: Układ animacji</b>                                                                             |
| <i>Rezultat sprawdzany w pliku projektu lub MP4</i>                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                               |
| R.4.1                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | 0,0–3,0 s widoczne czarne tło                                                                                 |
| R.4.2                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | 0,0–3,0 s pojawiają się kolejno cyfry 3, 2, 1 zmniejszając swój rozmiar i poziom krycia do całkowitego zaniku |
| R.4.3                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Cyfry 3, 2, 1 font Arial Bold RGB (255, 255, 255), umieszczone w środkowej części kadru                       |
| R.4.4                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Od 3,0 s pojawia się tło z pliku <i>plaża.jpg</i> oraz <i>ludzik</i>                                          |

|                      |                                                                                                                                                                                                                                                |
|----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| R.4.5                | od 3,0–8,0 sekundy postać przesuwa się w górę z równoczesnym ruchem oczu do góry oraz z opóźnionym ruchem jednego buta,<br>od 8,0–11,0 sekundy postać przesuwa się w dół powracając do pozycji wyjściowej i początkowych ustawień oczu i butów |
| R.4.6                | od 11,0–15,0 sekundy prawy i lewy but przesuwa się naprzemiennie do góry i do dołu                                                                                                                                                             |
| R.4.7                | od 3,0–11,0 sekundy w górnej części planszy pojawiają się 3 chmury z pliku <i>chmury.png</i> , chmury przesuwa się od prawej krawędzi i zajmują pozycję zgodnie z rysunkiem 2                                                                  |
| R.4.8                | od 11,0–16,0 sekundy znikają kolejno chmury: lewa, środkowa i prawa z efektem krycia od 100 ÷ 0%                                                                                                                                               |
| R.4.9                | od 14,0 sekundy pojawia się napis KONIEC, Arial Bold 60 pkt., RGB (255, 255, 255), wyśrodkowany w poziomie                                                                                                                                     |
| R.4.10               | od 14,0–16,0 napis powiększa się z przesunięciem do środka planszy                                                                                                                                                                             |
| <b>R.5</b>           | <b>Rezultat 5: Skatalogowane pliki</b>                                                                                                                                                                                                         |
| <i>Płyta zawiera</i> |                                                                                                                                                                                                                                                |
| R.5.1                | Folder o nazwie <i>film_PESEL</i>                                                                                                                                                                                                              |
| R.5.2                | Pliki <i>piłka_separacja</i> , <i>buty</i> w formacie PSD                                                                                                                                                                                      |
| R.5.3                | Pliki: wektorowy i rastrowy o nazwie <i>ludzik</i>                                                                                                                                                                                             |
| R.5.4                | Plik <i>muzyka</i>                                                                                                                                                                                                                             |
| R.5.5                | Plik o nazwie <i>animacja_PESEL</i> w formacie PSD                                                                                                                                                                                             |
| R.5.6                | Plik o nazwie <i>animacja_PESEL</i> w formacie MP4                                                                                                                                                                                             |