

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

Symbol kwalifikacji: **AUD.11**

Numer zadania: **01**

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.11-01-26.01-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 7 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 animacje wykonaj zgodnie z zamieszczonymi w arkuszu egzaminacyjnym opisami technologicznymi oraz rysunkami. Pliki: *mapa.png*, *tlo_1.png*, *tlo_2.png*, *prognoza_kilkudniowa.png*, *tlo_chmury.mp4*, *prezenter.ai*, *lektor.mp3*, *podklad.mp3*, potrzebne do wykonania zadania, są umieszczone w folderze **AUD.11-01-26.01-SG_materialy**, zabezpieczonym hasłem: **prognoza123**

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


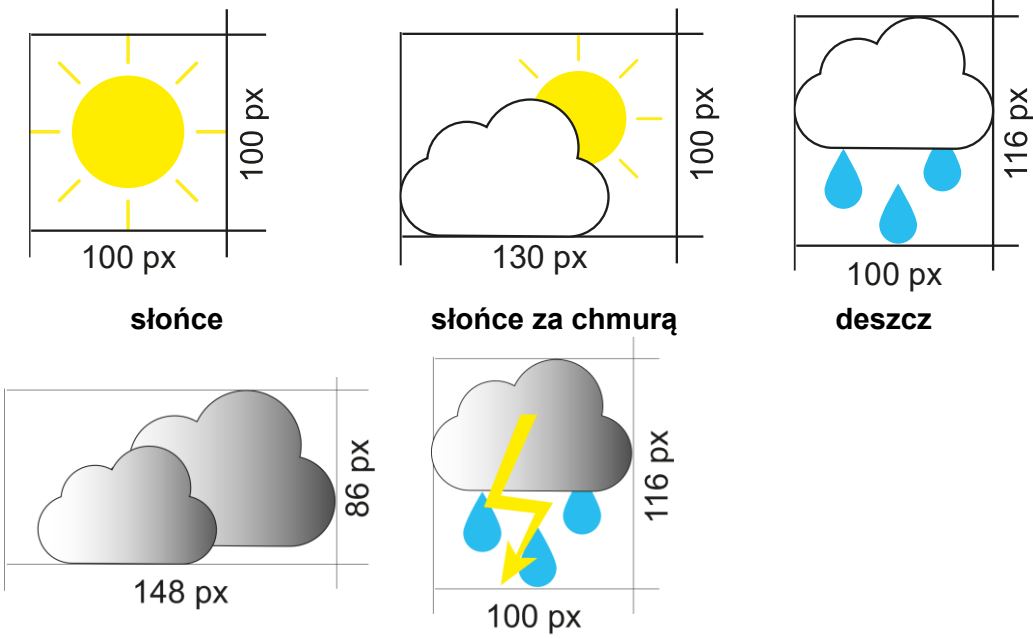
- wektorowy baner z datą prognozy pogody zapisany pod nazwą *baner_data* w formacie AI oraz PNG,
- wektorowe ikony stanów pogody w wersji kolorowej i białej zapisane w jednym pliku otwartym pod nazwą *ikony*,
- animowane ikony stanów pogody w wersji kolorowej zapisane w formacie otwartym zastosowanego programu z zachowaniem przezroczystości tła, pod nazwami:
 - *burza*,
 - *deszcz*,
 - *slonce*,
 - *slonce_za_chmura*,
 - *zachmurzenie*,
- animowane ikony stanów pogody w wersji białej zapisane w formacie otwartym zastosowanego programu z zachowaniem przezroczystości tła, pod nazwami:
 - *slonce_biale*,
 - *slonce_za_chmura_biale*,
 - *deszcz_biale*,
- animację mapy pogody pod nazwą *pogoda* w formacie otwartym zastosowanego programu z przezroczystością tła,
- pliki dźwiękowe *lektor.mp3* i *podklad.mp3*,
- film animowany (z animacją postaci) pod nazwą *prognoza_pogody* w formacie otwartym zastosowanego programu oraz 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 wykonania elementów graficznych do animacji

Element graficzny	Opis wykonania z poglądowym rysunkiem
<p>baner z datą prognozy pogody</p>	<ul style="list-style-type: none"> – prostokąt z zaokrąglonymi narożnikami z prawej strony: <ul style="list-style-type: none"> ▪ wymiary 168 × 62 mm, ▪ wypełnienie gradientowe od RGB (117, 142, 218) do przezroczystości w położeniu suwaka 80 %, ▪ brak obrysu, – teksty edytowalne: <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Poniedziałek</i> Arial Bold 20 pt, RGB (255, 255, 255), ▪ <i>27 czerwca</i> Arial Bold 42 pt (liczba) i 26 pt (miesiąc), RGB (229, 37, 33), – rozmieszczenie elementów zgodnie z rysunkiem 1, – baner zapisany pod nazwą <i>baner_data</i> w formacie AI oraz w formacie PNG z zachowaniem przezroczystości tła, rozdzielczość 150 ppi <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <p style="text-align: center;">Rysunek 1. Baner z datą prognozy pogody</p>
<p>ikony stanów pogody</p>	<ul style="list-style-type: none"> – kolorowe ikony przygotowane zgodnie z rysunkiem 2: <ul style="list-style-type: none"> ▪ żółty – RGB (255, 237, 0), ▪ niebieski – RGB (41, 189, 239), ▪ biały – RGB (255, 255, 255), ▪ gradient – od RGB (255, 255, 255) do (0, 0, 0), – białe ikony RGB (255, 255, 255) o wyglądzie zgodnym z rysunkiem 5C, – wszystkie ikony zapisane pod nazwą <i>ikony</i> w jednym pliku wektorowym <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <p style="text-align: center;">Rysunek 2. Ikony stanów pogody</p>

Opis technologiczny animacji ikon stanów pogody

- rozdzielczość: 150 ppi,
- częstotliwość odtwarzania: 30 klatek na sekundę,
- czas trwania animacji: 2 sekundy, w pętli,
- kolorowe i białe ikony stanów pogody jednakowo animowane,
- animacje kolorowych ikon, zapisane pod nazwami: *burza*, *deszcz*, *słonce*, *słonce_za_chmura*, *zachmurzenie*, w formacie otwartym zastosowanego programu, z zachowaniem przezroczystości tła,
- animacje białych ikon, zapisane pod nazwami: *słonce_biale*, *słonce_za_chmura_biale*, *deszcz_biale* w formacie otwartym zastosowanego programu, z zachowaniem przezroczystości tła.

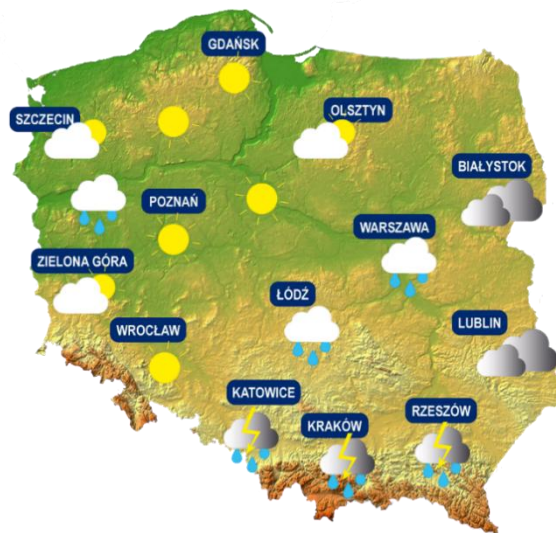
Nazwa ikony	Układ animacji
<i>słonce</i>	promienie obracają się wokół tarczy słońca
<i>słonce_za_chmura</i>	chmura nieruchoma, promienie obracają się wokół tarczy słońca
<i>deszcz</i>	chmura nieruchoma, krople wyłaniają się zza chmury w różnej kolejności
<i>burza</i>	chmura gradientowa nieruchoma, krople wyłaniają się zza chmury w różnej kolejności, pojawia się piorun
<i>zachmurzenie</i>	duża chmura nieruchoma, mała zmienia położenie w dowolny sposób

Opis technologiczny wykonania animacji mapy pogody

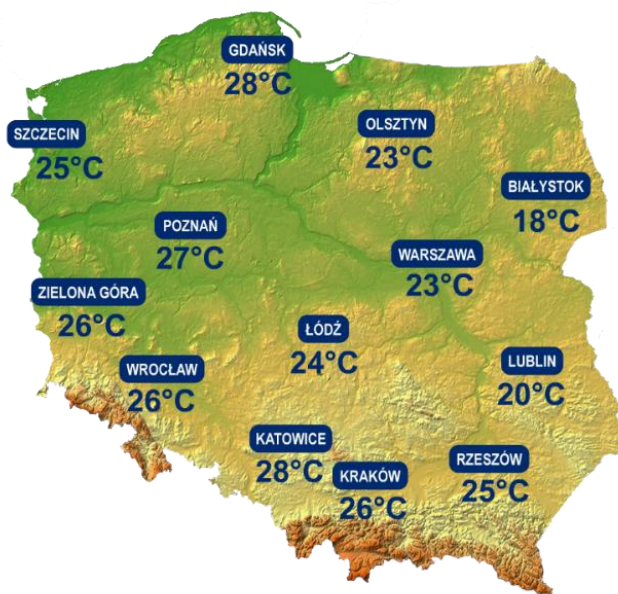
Wykonaj animację mapy pogody. Wykorzystaj plik *mapa.png* oraz stworzone animacje ikon stanów pogody.

- wymiary: 1920 × 1080 pikseli,
- częstotliwość odtwarzania: 30 klatek na sekundę,
- czas trwania: 18 sekund,
- nazwa pliku: *pogoda*,
- zapis w formacie umożliwiającym zachowanie przezroczystości tła,
- układ animacji:

Czas trwania	Akcja
	Przez cały czas trwania animacji widoczna jest mapa Polski z pliku <i>mapa.png</i> wyśrodkowana w pionie i poziomie kardus
1,0–12,0 s	wyświetlają się zapętlone animacje kolorowych ikon stanów pogody rozmieszczone zgodnie z rysunkiem 3
12,0–18,0 s	wyświetlają się wartości temperatur rozmieszczone zgodnie z rysunkiem 4 złożone fontem Arial Bold 50 pt w kolorze RGB (37, 56, 131)



Rysunek 3. Rozkład ikon z animacją pogody



Rysunek 4. Rozkład wartości temperatur

Opis technologiczny przygotowania plików dźwiękowych

Ścieżka dźwiękowa z pliku *podklad.mp3*:

- przycięta do pierwszych 36 sekund,
- ściszona od 6 do 32 sekundy o 10 dB,
- wyciszona stopniowo od 32 sekundy,
- zapisana w formacie MP3 pod nazwą pliku źródłowego.

Ścieżka dźwiękowa z pliku *lektor.mp3*:

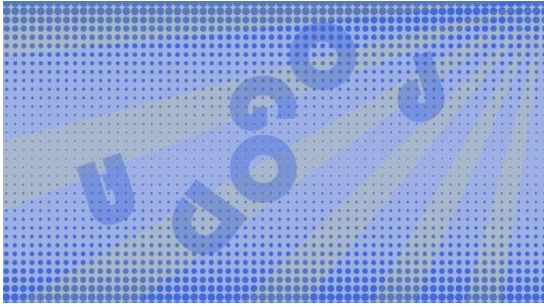
- wyodrębnione 26 sekund z głosem lektora,
- zapisana w formacie MP3 pod nazwą pliku źródłowego.

Opis technologiczny wykonania filmu animowanego

- wymiary 1920 × 1080 pikseli,
- czas trwania animacji 36 sekund,
- częstotliwość odtwarzania 30 klatek na sekundę,
- nazwa pliku *prognoza_pogody*,
- format zapisu plik otwarty zastosowanego programu oraz MP4.

Element	Czas animacji	Akcja
Plansza początkowa	0,0 –5,0 s	Wyświetla się plansza z pliku <i>tlo_1.png</i>
	0,0 –5,0 s	Wyświetla się grafika z pliku <i>tlo_2.png</i> umiejscowiona zgodnie z rysunkiem 5A, obraca się o 210° wokół prawego górnego narożnika planszy zgodnie z ruchem wskazówek zegara, 0–4 s krycie narasta od 0 % do 70 %
	0,0 –3,0 s	Rozsypane litery układają się w napis <i>POGODA</i> zgodnie z rysunkiem 5A i 5B (np. efekt Center Spiral In lub inny powodujący obracanie się liter wokół środka kadru) Tekst: Bauhaus 93, 335 pt, kolor RGB (65, 107, 214)
	3,0 –5,0 s	Widoczny statyczny napis <i>POGODA</i> , wycentrowany w kadrze
Tło animacji	4,0 –5,0 s	Przez zmianę krycia od 0 do 100 % pojawia się <i>tlo_chmury.mp4</i> zasłaniające <i>tlo_1</i> i <i>tlo_2</i>
	5,0–32,0 s	<i>tlo_chmury.mp4</i> wyświetla się z pełnym kryciem
Mapa pogody	6,0–24,0 s	Pojawia się animacja mapy pogody z pliku <i>pogoda</i>
	6,0–8,0 s	Z lewej strony wylania się <i>baner_data.png</i> i zajmuje pozycję docelową, zgodnie z rysunkiem 5B
Animacja postaci	6,0–24,0 s	Z prawej strony mapy wyświetla się postać z pliku <i>prezenter</i> , który wskaźnikiem pokazuje stany pogody i wartości temperatur zsynchronizowane z wypowiedzią lektora z pliku <i>lektor.mp3</i> . Prezenter cały czas pozostaje w ruchu
Plansza prognozy kilkudniowej	24,0–32,0 s	Wyświetla się wycentrowana plansza z pliku <i>prognoza_kilkudniowa.png</i> z animacją białych ikon zgodnie z rysunkiem 5C
Plansza końcowa	32,0–36,0 s	Wyświetla się plansza z pliku <i>tlo_1.png</i>
	32,0–36,0 s	Wyświetla się grafika z pliku <i>tlo_2.png</i> umiejscowiona zgodnie z rysunkiem 5D, obraca się o 160° wokół prawego górnego narożnika planszy zgodnie z ruchem wskazówek zegara, krycie narasta od 0 % do 70 %
Przez cały czas trwania animacji odtwarzana jest ścieżka dźwiękowa z pliku <i>podklad.mp3</i> , Głos z pliku <i>lektor.mp3</i> odtwarzany od 6 do 32 sekundy		

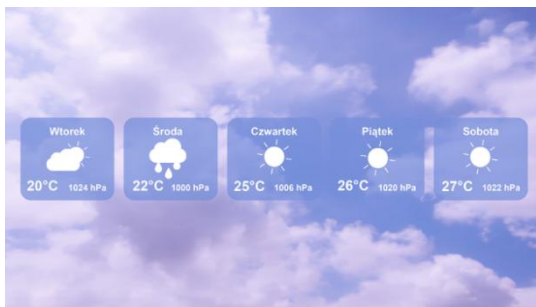
Scenorys



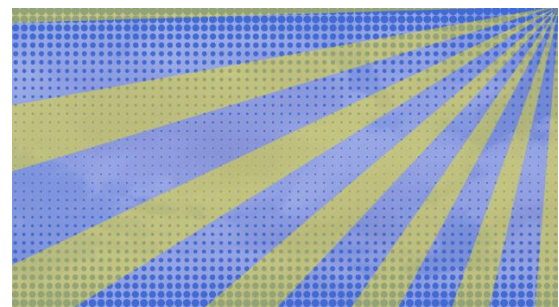
Rysunek 5A. Plansza początkowa z układem napisu



Rysunek 5B. Mapa ze stanami pogody i postacią



Rysunek 5C. Kilkudniowa prognoza pogody



Rysunek 5D. Plansza końcowa

Czas przeznaczony na wykonanie zadania wynosi 210 minut.

Ocenię będzie podlegać 5 rezultatów:

- wektorowe elementy graficzne,
- animowane ikony stanów pogody,
- animacja mapy pogody,
- pliki dźwiękowe,
- film animowany z animacją postaci.

