

Nazwa kwalifikacji: **Realizacja projektów graficznych i multimedialnych**

Oznaczenie kwalifikacji: **AUD.05**

Numer zadania: **01**

Wersja arkusza: **SG**

Wypełnia zdający

Numer PESEL zdającego*

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|

Miejsce na naklejkę z numerem
PESEL i z kodem ośrodka

Czas trwania egzaminu: **180** minut.

AUD.05-01-23.06-SG

EGZAMIN ZAWODOWY

Rok 2023

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 6 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

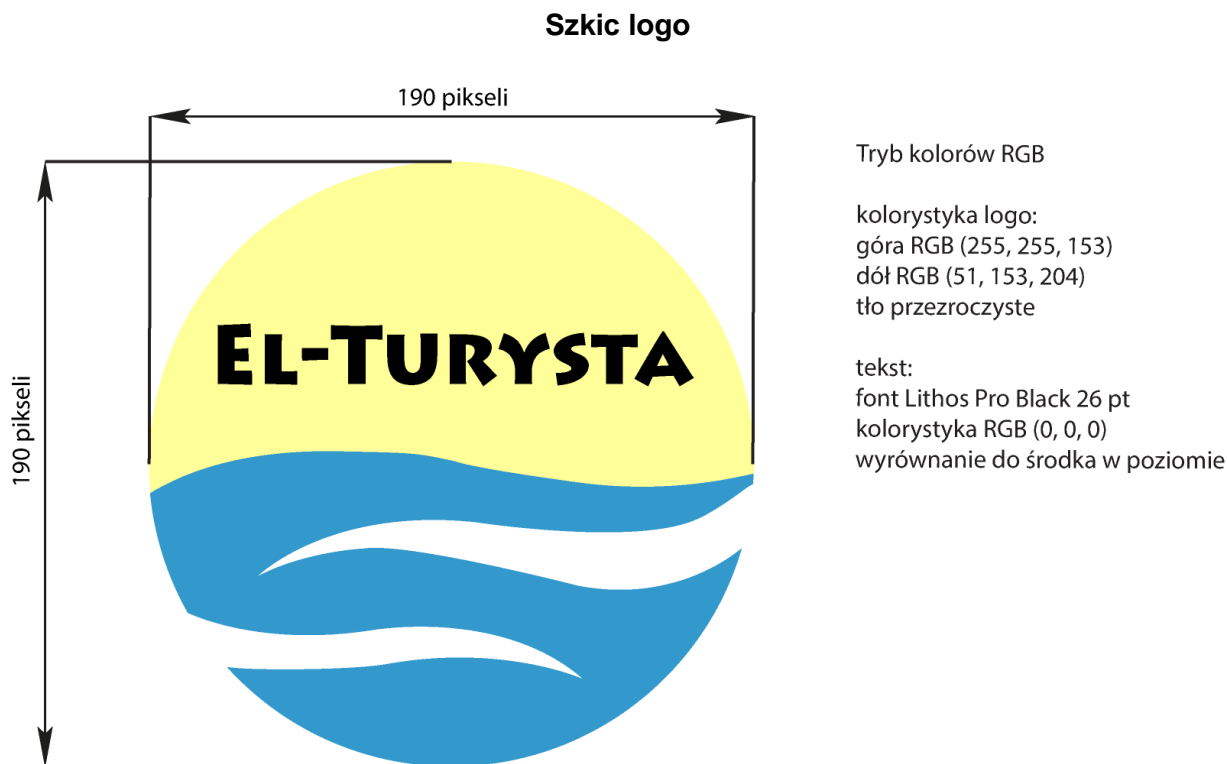
Zadanie egzaminacyjne

Przygotuj wektorowe logo, baner statyczny oraz 7 sekundowy animowany baner do wyświetlania na stronie internetowej. Wszystkie elementy projektu multimedialnego wykonaj zgodnie ze szkicem oraz opisem technologicznym. Bitmapa, plik dźwiękowy oraz teksty (*bitmapa1.jpg*, *dzwon-koscielny.mp3*, *teksty.txt*) potrzebne do wykonania zadania są umieszczone na pulpicie komputera w skompresowanym, zabezpieczonym hasłem **turysta123** folderze **AUD.05-01-materiały**

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




- logo jako plik wektorowy EPS pod nazwą *el_turysta*,
- przygotowaną bitmapę w formacie PSD pod nazwą *widok* oraz na jej podstawie cztery bitmapy z nałożonymi filtrami zapisane w formacie PNG pod nazwami *widok_filtr1*, *widok_filtr2*, *widok_filtr3*, *widok_filtr4*,
- plik dźwiękowy zapisany w formacie MP3 pod nazwą *podklad*,
- baner zapisany w formacie PSD z zachowanymi warstwami oraz w formacie PNG pod nazwą *biuro_turystyczne*,
- animację zapisaną w formacie PSD oraz MP4 pod nazwą *biuro_animacja*.

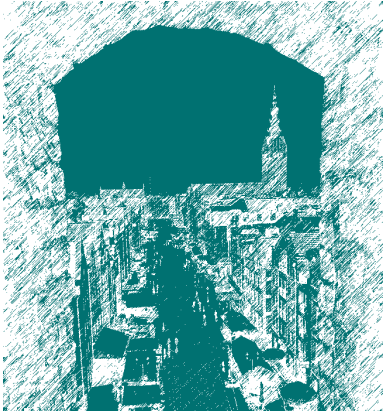

Folder o nazwie *projekt_PESEL* nagraj na płytę CD/DVD, sprawdź poprawność nagrania, płytę opisz swoim numerem PESEL.



Wytyczne do bitmap

Korzystając z pliku *bitmapa1.jpg* przygotuj pięć plików o parametrach:
wymiary 650 x 700 pikseli, rozdzielczość 150 ppi, tryb kolorów RGB.

| Nazwa i format pliku | Podgląd | Parametry |
|----------------------|---|--|
| widok.psd |  | Warstwy dopasowania: <ul style="list-style-type: none">– Jasność/Kontrast o wartości: Jasność 20, Kontrast 30– Barwa/Nasycenie dla Oryginału o wartości: Barwa 0, Nasycenie 20, Jasność 0 |
| widok_filtr1.png |  | Filtr–Szukanie krawędzi Lub Wykrywanie krawędzi |
| widok_filtr2.png |  | Filtr–Farba olejna o dowolnych parametrach lub Styl graficzny: Siena |

| | | |
|-------------------------|---|--|
| <p>widok_filtr3.png</p> |  | <p>Filtr–Cienkopis o dowolnych parametrach i kolorystyce Lub Wytrawianie o dowolnych parametrach i kolorystyce</p> |
| <p>widok_filtr4.png</p> |  | <p>Filtr–Dodanie tekstury: Płótno o dowolnych parametrach</p> |

Ścieżka dźwiękowa

Format MP3

Czas trwania 7 sekund

Wybrane dowolne 7 sekund z nagrania z pliku *dzwon-koscielny.mp3*

Do ostatnich dwóch sekund wybranego fragmentu ścieżki dźwiękowej dodany efekt *Ściszenie*

Zapisana pod nazwą *podkład*

Opis technologiczny banera

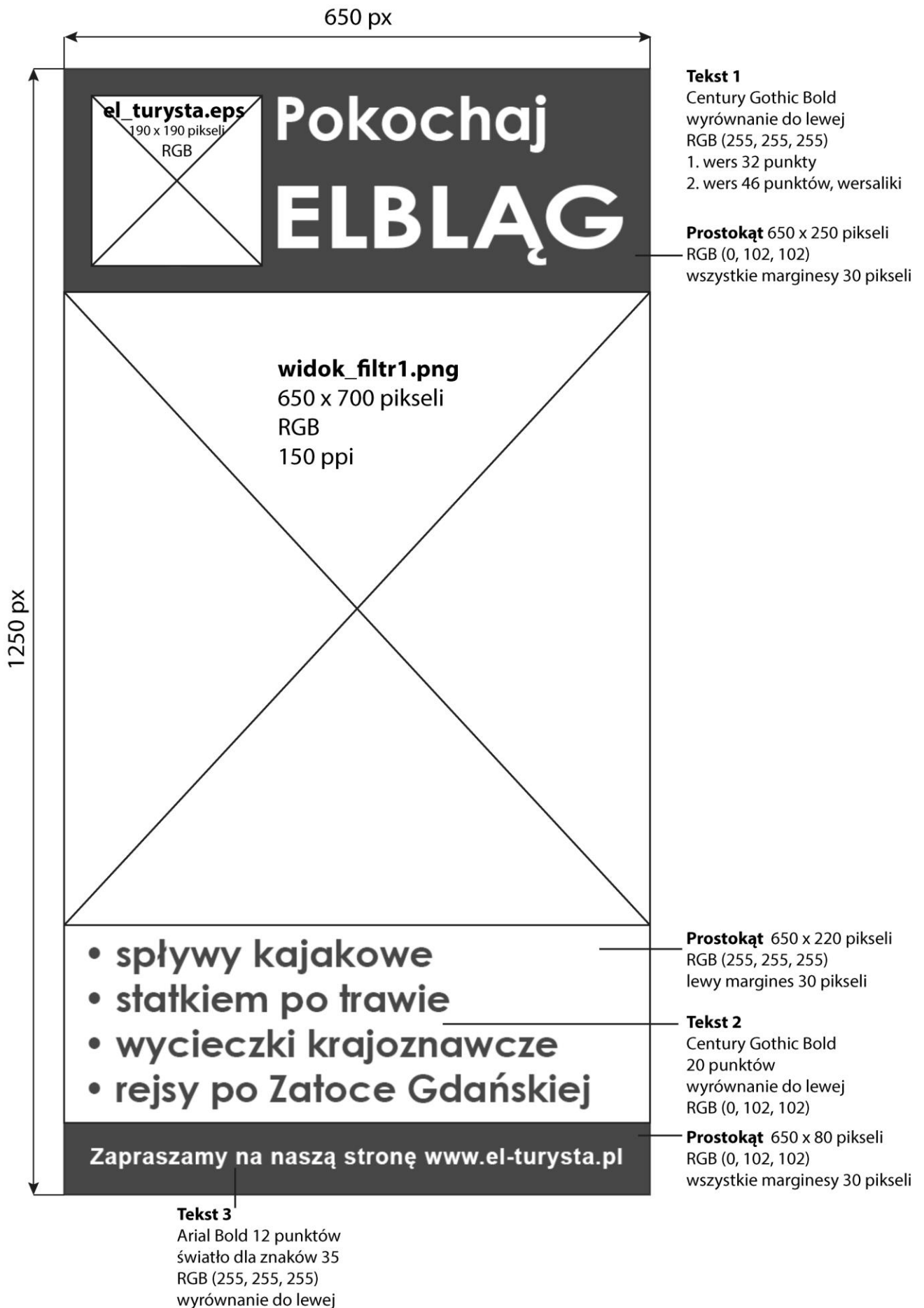
Wymiary 650 x 1250 pikseli

Rozdzielczość 150 ppi

Tryb kolorów RGB

Baner zapisany w formacie PSD z zachowanymi warstwami oraz w formacie PNG pod nazwą *biuro_turystyczne*.

Szkic banera



Wytyczne do animacji banera

Czas trwania animacji 7 sekund $\pm 0,5$

Szybkość odtwarzania 30 kl/s

Animacja odtwarzana jednokrotnie

Zapis projektu animacji w pliku PSD oraz MP4 pod nazwą *biuro_animacja*

Układ animacji:

- 0-1 sekundy widoczne wszystkie elementy banera jak na szkicu oprócz loga *el_turysta.ai* oraz tekstu *Pokochaj ELBLĄG*;
- 1-2 sekundy pojawia się logo zmieniając krycie z 0% do 100%;
- 2-3 sekundy pojawia się tekst *Pokochaj ELBLĄG* przesuwaną się od prawego marginesu do pozycji docelowej zgodnej ze szkicem;
- 3-4 sekundy następuje stopniowe przenikanie bitmapy *widok_filtr1.png* w bitmapę *widok_filtr2.png*;
- 4-5 sekundy następuje stopniowe przenikanie bitmapy *widok_filtr2.png* w bitmapę *widok_filtr3.png*;
- 5-6 sekundy następuje stopniowe przenikanie bitmapy *widok_filtr3.png* w bitmapę *widok_filtr4.png*;
- 6-7 sekundy następuje stopniowe przenikanie bitmapy *widok_filtr4.png* w bitmapę *widok_filtr1.png*;
- przez cały czas trwania animacji w tle odtwarzana jest ścieżka dźwiękowa z pliku *podklad.mp3*.

Czas przeznaczony na wykonanie zadania wynosi 180 minut.

Ocenie będzie podlegać 5 rezultatów:

- logo wektorowe,
- bitmapy i plik dźwiękowy,
- projekt banera,
- układ animacji banera,
- skatalogowane materiały graficzne i multimedialne.

