

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.05-01-23.01-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 5 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 wliczony 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

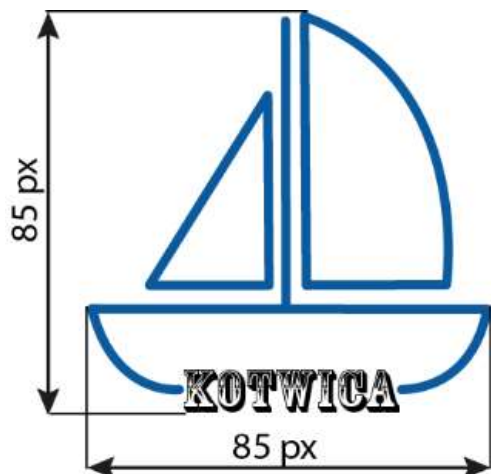
Przygotuj wektorowe logo, baner oraz animację banera klubu żeglarskiego. Elementy graficzne projektów wykonaj zgodnie ze szkicami i z opisem technologicznym. Bitmapy potrzebne do wykonania zadania *foto_1*, *foto_2* i *foto_3* oraz plik audio *odgłosy* są umieszczone na pulpicie komputera w skompresowanym folderze **materialy** zabezpieczonym hasłem **Kotwica123**

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

- wektorowe logo klubu żeglarskiego w pliku *logo_klubu.eps* oraz jego wersję rastrową w pliku *logo_klubu.png*
- przygotowane po obróbce bitmapy *foto_1.psd*, *foto_2.psd* i *foto_3.psd*
- plik dźwiękowy *podklad.mp3*
- plik projektu graficznego banera *klub_kotwica_PESEL.psd* z zachowanymi warstwami oraz jako *klub_kotwica.png*
- plik *kotwica_animacja_PESEL.psd* z zachowanymi warstwami animacji oraz jako *kotwica_animacja.mp4*.

Folder *kotwica_PESEL* nagraj na płytę CD, sprawdź poprawność nagrania, a następnie podpisz płytę swoim numerem PESEL.

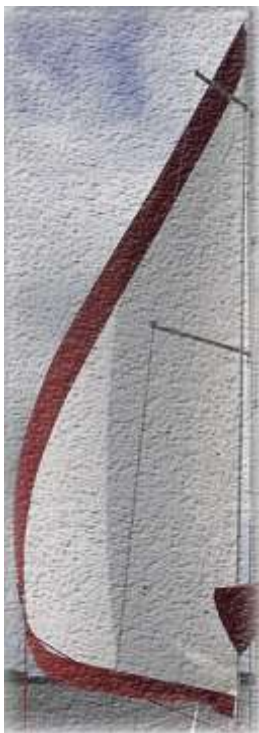
Szkic logo i wytyczne



- Tekst KOTWICA: font Rosewood Std Regular 12 pkt, kolor RGB (0, 0, 0),
- Wszystkie obiekty graficzne logo (żagle i kadłub łodzi): wypełnienie RGB (255, 255, 255), obrys 2 pkt RGB (10, 90, 160),
- Tło przezroczyste,
- Zapis do pliku *logo_klubu.eps*,
- Eksport do pliku *logo_klubu.png* z zachowaniem przezroczystości tła, w rozdzielczości 150 ppi, przeskalowane do wymiarów 110 x 110 pikseli.

Wytyczne do przygotowania bitmap

Z otrzymanych bitmap *foto_1.jpg*, *foto_2.jpg* i *foto_3.jpg* pobierz fragmenty obrazów o wymiarach 200 x 570 pikseli zgodnie ze wzorem. Zastosuj odpowiednio operacje skalowania, kadrowania, wyodrębniania przy zaznaczeniu z wtapianiem 10 pikseli oraz efektem *Faza i płaskorzeźba – Tekstura* (zgodnie z załączonym wzorem sprawiająca wrażenie chropowatej powierzchni). Bitmapy zapisz z rozdzielczością 150 ppi w przestrzeni barwnej RGB.



foto_1.psd



foto_2.psd



foto_3.psd

Opis technologiczny banera *klub_kotwica*

Wymiary: 690 x 920 pikseli. Rozdzielczość: 150 ppi. Tryb kolorów RGB.

Tło banera: gradient liniowy, góra – RGB (235, 240, 240), dół – RGB (70, 110, 115).

Marginesy zewnętrzne na banerze 15 pikseli, odstęp między kolumnami 30 pikseli.

Bitmapy *foto_1.psd*, *foto_2.psd* i *foto_3.psd* umiejscowione zgodnie ze szkicem. Bitmapa *logo_klubu.png* z efektem cienia, wyrównana do środka w poziomie położona na prostokącie o wymiarach 200 x 145 pikseli w kolorze RGB (250, 250, 205).

Teksty:

- kursy, szkolenia, rejsy, wycieczki – krój pisma Arial Bold 18 punktów, kolor RGB (10, 90, 160). Teksty położone są na prostokątach o wymiarach 200 x 145 pikseli w kolorze RGB (250, 250, 205)
- KLUB ŻEGLARSKI KOTWICA krój pisma Arabia 24 pkt, interlinia 30 pkt, światło między znakami 50, kolor RGB (255, 255, 255), klub@kotwica.pl - krój pisma Arial Bold 12 pkt, kolor RGB (250, 250, 205). Teksty położone na prostokącie o wymiarach 660 x 145 pikseli w kolorze RGB (10, 90, 160).

Zapis do pliku *klub_kotwica.psd* z zachowaniem warstw w projekcie oraz eksport do pliku *klub_kotwica.png*.

Wzór banera *klub_kotwica*



Wytyczne do przygotowania ścieżki dźwiękowej

Z otrzymanego pliku dźwiękowego pobierz pierwsze 7 s. Dla ostatniej – siódmej sekundy dźwięku ustaw efekt *Ściszenie*. Zapisz dźwięk w trybie stereo do pliku pod nową nazwą *podkład* w formacie MP3.

Opis przebiegu animacji banera

- 0-1 sekundy widoczne tylko gradientowe tło banera, kolejne elementy pojawiają się na tle w wyznaczonym czasie oraz położeniu zgodnym ze wzorem banera i trwają do końca animacji;
- 1-2 sekundy pojawiają się równocześnie bitmapy *foto_1.psd*, *foto_2.psd* i *foto_3.psd* zmieniając krycie z 20% do 100%;

- 2-3 sekundy pojawiają się równocześnie 3 żółte prostokąty oraz 1 granatowy prostokąt w docelowym miejscu położenia ze zmianą stylu warstwy od *Pomnóż* do *Zwykły*;
- 3-4 sekundy pojawia się bitmapa *logo_klubu.png* przesuwaną się od górnego marginesu do pozycji docelowej;
- 4-5 sekundy pojawia się tekst KLUB ŻEGLARSKI KOTWICA ze zmianą koloru od RGB (237, 64, 64) do RGB (255, 255, 255);
- 5-6 sekundy pojawiają się równocześnie teksty *kursy szkolenia* (wjazd od lewego marginesu) oraz *rejsy wycieczki* (wjazd od prawego marginesu);
- 6-7 sekundy pojawia się tekst *klub@kotwica.pl* zmieniając stopniowo kolor z RGB (0, 0, 0) na RGB (250, 250, 205);
- Podkład dźwiękowy z pliku *podklad.mp3* odtwarzany przez cały czas trwania animacji *kotwica_animacja*.

Parametry pliku z animacją

- szybkość odtwarzania 30 kl/s;
- czas trwania animacji 7 s \pm 0,2;
- animacja odtwarzana jednokrotnie;
- zapis do pliku PSD oraz MP4.

Czas przeznaczony na wykonanie zadania wynosi 180 minut.

Ocenie będzie podlegać 5 rezultatów:

- logo w formacie wektorowym i rastrowym,
- przygotowane bitmapy,
- przygotowana ścieżka dźwiękowa,
- projekt graficzny banera,
- przebieg animacji banera.

