

Nazwa kwalifikacji: **Realizacja projektów graficznych i multimedialnych**  
Symbol 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.05-01-25.01-SG

## EGZAMIN ZAWODOWY

Rok 2025

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 4 strony 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

Wykonaj animowany baner reklamowy przeznaczony do publikacji w internecie. Logo, bitmapę do banera oraz animację poklatkową sporządź zgodnie ze szkicami i opisem technologicznym.

Do wykonania zadania wykorzystaj materiały umieszczone w folderze **AUD.05-01-25.01-SG-materiały** zabezpieczonym hasłem **Transport123**

Utwórz folder *PESEL* (PESEL to Twój numer PESEL), a w nim dwa podfoldery:

- *PESEL\_grafika*
- *PESEL\_animacja*

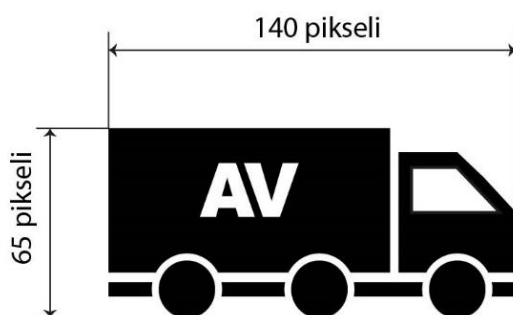
W podfolderze *PESEL\_grafika* zapisz:

- logo wektorowe pod nazwą *PESEL\_logo* zawierające wyłącznie elementy wektorowe,
- bitmapę do banera zapisaną w formacie JPEG pod nazwą *PESEL\_bitmapa*

W podfolderze *PESEL\_animacja* zapisz:

- pliki z animacją pod nazwą *PESEL\_transport* w formatach PSD i GIF

### Szkic i opis technologiczny logo



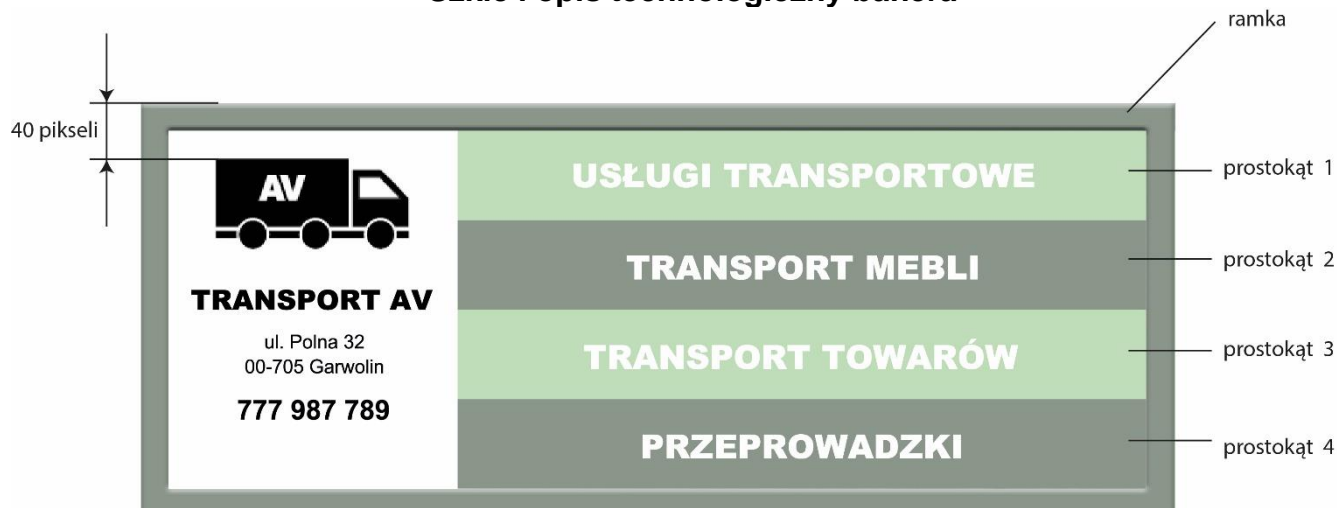
- Kolor elementów logo RGB (0, 0, 0), brak obrysu.
- Szerokość naczepy: 96 pikseli.
- Średnica kół: 20 pikseli.
- Tekst AV: font bezszeryfowy, wyśrodkowany w poziomie względem naczepy.

### Szkic i opis technologiczny bitmapy

- Wykadrowana do wymiarów 500 x 260 pikseli
- Tryb koloru RGB
- Format zapisu JPEG
- Rozdzielczość 72 ppi
- Dodany efekt dowolnej tekstury.



## Szkic i opis technologiczny banera



### Parametry dokumentu:

- wymiary 750 x 300 pikseli
- tryb koloru RGB
- rozdzielczość 72 ppi
- format PSD

### Kolorystyka i wymiary elementów składowych banera:

- tło: białe
- ramka: szerokość 20 pikseli, kolor RGB (140, 150, 140), dodany efekt fazy i płaskorzeźby o dowolnych parametrach
- prostokąty 1÷4 o wymiarach 500 x 65 pikseli w kolorach:  
prostokąt 1 i 3 - RGB (190, 240, 190), prostokąt 2 i 4 - RGB (140,150,140).

### Teksty *Usługi transportowe, Transport mebli, Transport towarów, Przeprowadzki*:

- wersaliki, Arial Black, 24 pkt, RGB (255, 255, 255),
- wyśrodkowane w pionie i w poziomie względem prostokątów 1, 2, 3 i 4,

### Teksty położone na białym prostokącie wyśrodkowane w poziomie zgodnie ze szkicem:

- Tekst *Transport AV*: wersaliki, Arial Black, 20 pkt, RGB (0, 0, 0),
- Adres: Arial Regular, 14 pkt, interlinia 18 pkt, RGB (0, 0, 0),
- Nr telefonu: Arial Regular, 20 pkt, RGB (0, 0, 0).

Wszystkie teksty na banerze w wersji edytowalnej.

Logo umiejscowione zgodnie ze szkicem: 40 pikseli od górnej krawędzi banera, wyśrodkowane w poziomie białego prostokąta.

Bitmapa *PESEL\_bitmapa* umiejscowiona zgodnie ze szkicem *bitmapy*.

## Opis technologiczny animacji

Numer klatki	Pojawiające się elementy animacji	Czas trwania
Klatka 1	białe tło i ramka	1,0 s
Klatka od 2 do 6	obraz z pliku <i>PESEL_bitmapa.jpg</i> , stopniowo poprzez zmianę krycia	każda klatka - 0,2 s
Klatka 7	tekst <i>TRANSPORT AV</i>	0,5 s
Klatka 8	adres	0,5 s
Klatka 9	numer telefonu	0,5 s
Klatka 10	logo	0,5 s
Klatka 11	prostokąt 1, zakrywa część bitmapy	0,5 s
Klatka 12	tekst <i>USŁUGI TRANSPORTOWE</i>	0,5 s
Klatka 13	prostokąt 2, zakrywa część bitmapy	0,5 s
Klatka 14	tekst <i>TRANSPORT MEBLI</i>	0,5 s
Klatka 15	prostokąt 3, zakrywa część bitmapy	0,5 s
Klatka 16	tekst <i>TRANSPORT TOWARÓW</i>	0,5 s
Klatka 17	prostokąt 4, zakrywa część bitmapy	0,5 s
Klatka 18	tekst <i>PRZEPROWADZKI</i>	6 s
Wszystkie elementy pojawiające się w klatkach 7-18 pozostają widoczne do końca animacji. Animacja odtwarzana w pętli. Czas trwania animacji 13,5 sekundy.		

Folder *PESEL* nagraj na płytę CD/DVD oraz sprawdź poprawność nagrania, płytę podpisz swoim numerem *PESEL*

**Czas przeznaczony na wykonanie zadania wynosi 180 minut.**

**Ocenię podlegać będzie 5 rezultatów:**

- projekt logo,
- bitmapa do banera,
- elementy tekstowe w projekcie banera,
- elementy graficzne w projekcie banera,
- animacja banera.







