

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

Symbol kwalifikacji: **AUD.05**

Numer zadania: **03**

Wersja arkusza: **SG**

Wypełnia zdający

Numer PESEL zdającego*

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Numer stanowiska

--	--	--

Miejsce na naklejkę z numerem
PESEL i z kodem ośrodka

Czas trwania egzaminu: **180** minut

AUD.05-03-26.01-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 4 strony 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

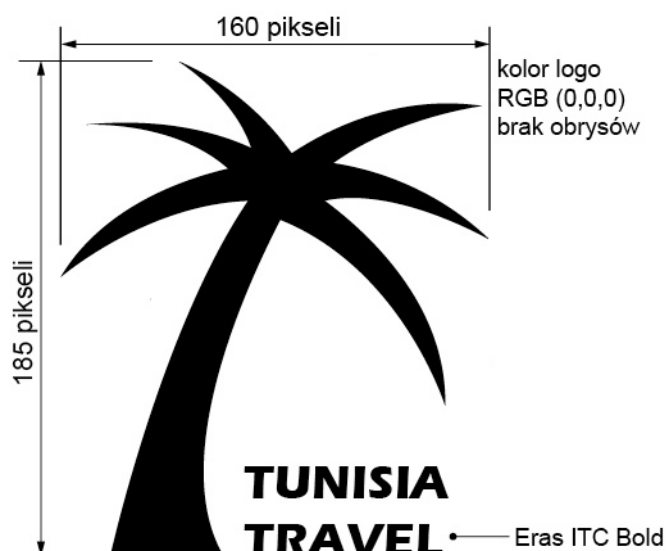
Przygotuj 6-sekundowy animowany baner ze ścieżką dźwiękową do wyświetlania na stronie internetowej. Elementy graficzne do projektów oraz baner wykonaj zgodnie ze szkicem i opisem technologicznym. Elementy graficzne oraz dźwięk potrzebne do wykonania zadania są umieszczone w skompresowanym folderze **AUD.05-03-26.01-SG-materiały** zabezpieczonym hasłem **Baner123**

W folderze *PESEL_baner* (PESEL to Twój PESEL) zapisz:

- elementy multimedialne:
 - logo zapisane w formacie wektorowym i PNG pod nazwą *PESEL_logo*
 - bitmapy: *PESEL_mapa.png*, *PESEL_ocean.png*, *PESEL_pustynia.png*, *PESEL_coloseum.png*
 - plik dźwiękowy *muzyka.mp3*,
- wersję otwartą projektu banera w formacie PSD z zachowanymi warstwami oraz animacją pod nazwą *PESEL_baner*
- film z animacją banera, z dołączonym dźwiękiem zapisany w formacie MP4 pod nazwą *PESEL_baner*

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

Szkic logo



Opis przygotowania bitmap

Bitmapa *PESEL_logo*:

- wymiary 160 x 185 pikseli,
- tryb koloru RGB,
- rozdzielczość 150 ppi,
- format zapisu PNG z zachowaniem przezroczystości tła.

Bitmapy *PESEL_pustynia*, *PESEL_coloseum*, *PESEL_ocean* o wymiarach 500 x 300 pikseli:

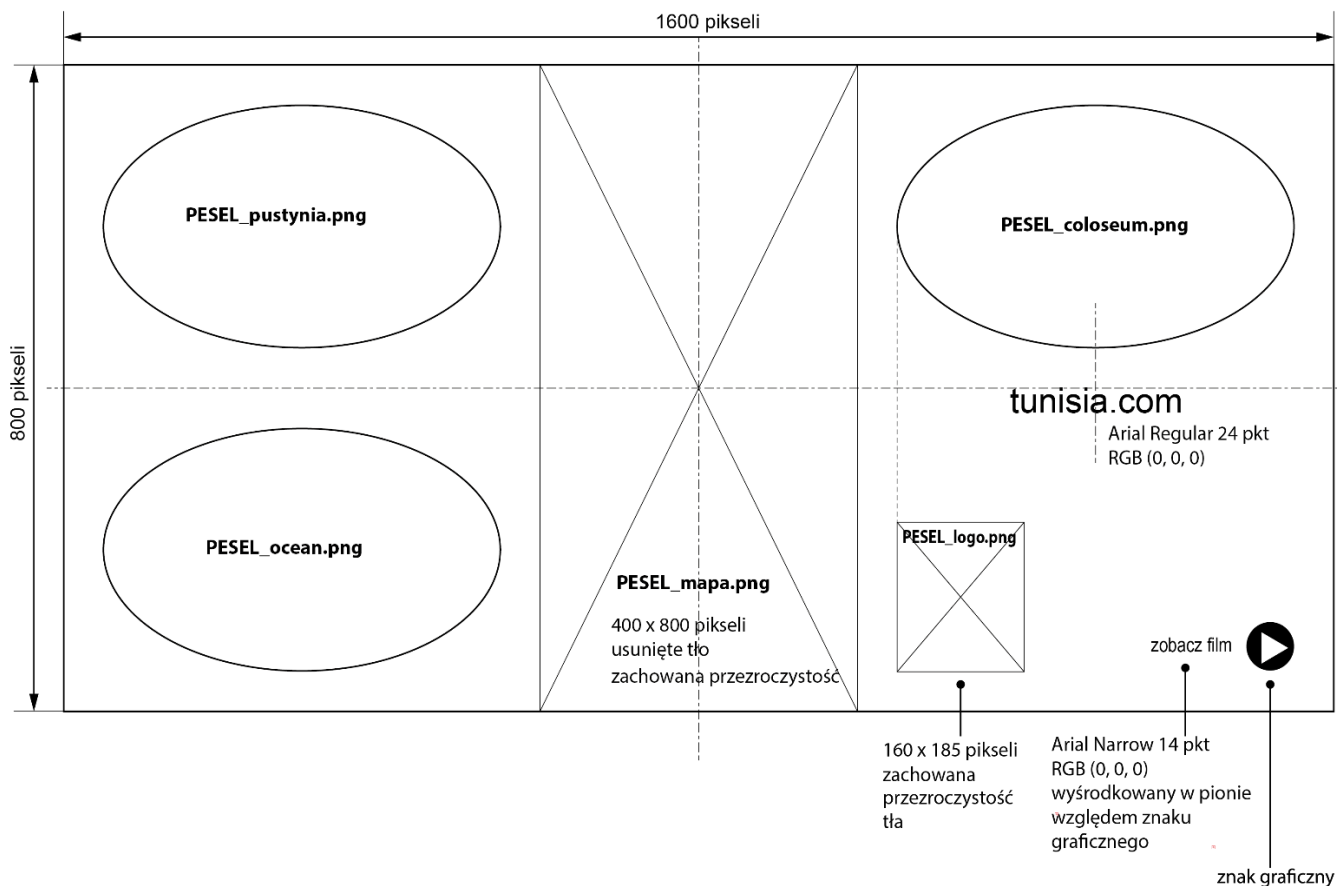
- tryb koloru RGB,
- rozdzielczość 150 ppi,
- wykadrowane do kształtu elipsy o wymiarach 500 x 300 pikseli,
- format zapisu PNG z zachowaniem przezroczystości tła.

Bitmapa *PESEL_mapa*:

- wymiary 400 x 800 pikseli,
- usunięte tło poza konturem mapy,
- tryb koloru RGB,
- rozdzielczość 150 ppi,
- format zapisu PNG z zachowaniem przezroczystości tła.

Szkic banera

- rozdzielczość 150 ppi, tryb koloru RGB,
- tło banera: kolor RGB (185, 180, 190),
- 3 elipsy z bitmapami *PESEL_pustynia.png*, *PESEL_coloseum.png*, *PESEL_ocean.png*: wymiary 500 x 300 pikseli, obrys 1 piksel, kolor obrysu RGB (0, 0, 0), dodany efekt cienia,
- znak graficzny: średnica 60 pikseli, kolor - koło RGB (255, 0, 0), trójkąt RGB (255, 255, 255),
- bitmapy: *PESEL_pustynia.png*, *PESEL_coloseum.png*, *PESEL_ocean.png*, *PESEL_logo.png* oraz znak graficzny umieszczone w odległości 50 pikseli od krawędzi banera,
- teksty na banerze w wersji edytowalnej.



Ścieżka dźwiękowa

Format zapisu MP3

Czas trwania 6 sekund.

Opis animacji banera

Czas trwania animacji 6 s

Szybkość odtwarzania 30 kl/s

Animacja odtwarzana jednokrotnie

Ścieżka dźwiękowa z pliku *muzyka.mp3* odtwarzana przez cały czas trwania animacji.

Element animacji	Czas wyświetlania	Efekt animacji
Tło, teksty i bitmapy: <i>PESEL_ocean.png</i> , <i>PESEL_pustynia.png</i> , <i>PESEL_coloseum.png</i> , <i>PESEL_logo.png</i> widoczne są przez cały czas trwania animacji.		
Bitmapa <i>PESEL_mapa.png</i>	0-1 sekundy	mapa jest w pozycji wyjściowej (zgodnie ze szkicem)
	1-3 sekundy	mapa obraca się o 180 stopni wokół własnej osi pionowej
	3-6 sekundy	mapa obraca się o 180 stopni wokół własnej osi pionowej do pozycji wyjściowej
Znak graficzny	0-1 sekundy	krycie zmienia się od 100% do 0%
	1-2 sekundy	krycie zmienia się od 0% do 100%
	2-3 sekundy	krycie zmienia się od 100% do 0%
	3-4 sekundy	krycie zmienia się od 0% do 100%
	4-5 sekundy	krycie zmienia się od 100% do 0%
	5-6 sekundy	krycie zmienia się od 0% do 100%

Czas przeznaczony na wykonanie zadania wynosi 180 minut.

Ocenie będzie podlegać 5 rezultatów:

- elementy multimedialne,
- projekt banera,
- typografia w projekcie banera,
- animacja banera ze ścieżką dźwiękową,
- skatalogowane materiały graficzne.

Wypełnia zdający

Do arkusza egzaminacyjnego dołączam płytę CD/DVD opisaną numerem PESEL

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

, której jakość nagrania została przeze mnie sprawdzona.

PESEL

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

, której jakość nagrania została przeze mnie sprawdzona.

PESEL												, której jakość nagrania została przeze mnie sprawdzona.
--------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

**Potwierdzam, że do arkusza egzaminacyjnego dołączona jest płyta CD/DVD, opisana numerem PESEL
zdającego.**

.....
Czytelny podpis Przewodniczącego ZN