

Nazwa kwalifikacji: **Realizacja projektów multimedialnych**  
Oznaczenie kwalifikacji: **AU.28**  
Numer zadania: **02**  
Wersja arkusza: **SG**

Wypełnia zdający

Numer PESEL zdającego\*

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

Miejsce na naklejkę z numerem  
PESEL i z kodem ośrodka

Czas trwania egzaminu: **180 minut**

AU.28-02-20.06-SG

# **EGZAMIN POTWIERDZAJĄCY KWALIFIKACJE W ZAWODZIE**

## **Rok 2020**

### **CZĘŚĆ PRAKTYCZNA**

**PODSTAWA PROGRAMOWA  
2017**

#### **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 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 internetowy dla firmy HYDROGRAFIKA.

W tym celu:

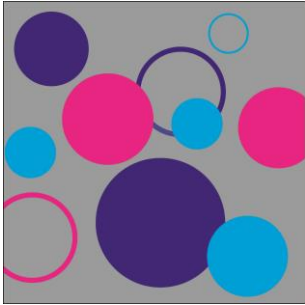
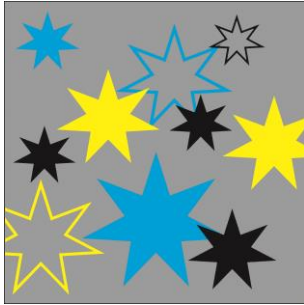
1. W programie do obróbki grafiki wektorowej zaprojektuj tekstury i zapisz je w folderze *tekstury\_PESEL* w formacie PDF z możliwością edycji poszczególnych obiektów.
2. Wykorzystując pliki zamieszczone na pulpicie komputera w archiwum *AU.28\_materiały\_2.7z* zabezpieczonym hasłem **AU.28\_pr\_2** przygotuj obrazy przedstawiające wizualizację tekstur na myszkach komputerowych oraz projekt banera na stronę internetową.
3. Wizualizacje tekstur zapisz w folderze *obrazy\_PESEL* w formacie PNG z zachowaniem przezroczystości tła.
4. Projekt banera zapisz w pliku *baner\_PESEL.psd* z zachowaniem warstw.
5. Na podstawie pliku *baner\_PESEL.psd* przygotuj w programie Adobe Photoshop animację banera i zapisz w pliku *animacja\_PESEL.psd* z zachowaniem warstw oraz wersję do internetu w pliku *animacja\_PESEL.gif*.

Wszystkie rezultaty zadania wykonaj zgodnie z opisem technologicznym oraz załączonymi wzorami i zapisz na pulpicie komputera w folderze *PESEL* (*PESEL* to Twój numer PESEL).

Folder o nazwie *PESEL* nagraj na płytę CD, po uzyskaniu zgody przewodniczącego ZN sprawdź poprawność nagrania płyty. Sprawdzoną płytę CD podpisz swoim numerem PESEL.



### Wymagania dla tekstur

- wymiary: 150 x 150 mm,
- tryb koloru: CMYK,
- rozdzielczość: 300 ppi,
- tło w kolorze: CMYK (0, 0, 0, 50),
- format zapisu: PDF z możliwością edycji obiektów wektorowych,
- tekstury można odwzorować lub stworzyć własne, zgodnie z opisem w tabeli.

Nazwa pliku	<i>tekstura01</i>	<i>tekstura02</i>
Przykładowe tekstury		
Minimalna liczba elementów	- 3 koła - 3 okręgi	gwiazdy siedmioramienne: - 3 wypełnione, - 3 bez wypełnienia
	dowolny układ i wielkość elementów	
Kolory elementów	CMYK (100, 0, 0, 0) CMYK (0, 100, 0, 0) CMYK (100, 100, 0, 0) każdy kolor powinien wystąpić w teksturze	CMYK (100, 0, 0, 0) CMYK (0, 0, 100, 0) CMYK (0, 0, 0, 100) każdy kolor powinien wystąpić w teksturze

### Wymagania dla obrazów przedstawiających wizualizację tekstur na myszach komputerowych

- wymiary obrazów: szerokość 800 pikseli, wysokość 533 pikseli,
- kompozycja centralna,
- tryb koloru: RGB,
- rozdzielczość: 72 ppi,
- format zapisu: PNG z zachowaniem przezroczystości tła.

Nazwa pliku	Projekt	Wymagania
<i>mysz01</i>		- należy wykorzystać pliki <i>tekstura01.pdf</i> oraz <i>mysz.tif</i>
<i>mysz02</i>		- należy wykorzystać pliki <i>tekstura02.pdf</i> oraz <i>mysz.tif</i>
<i>mysz03</i>		- należy wykorzystać pliki <i>drewno.jpg</i> oraz <i>mysz.tif</i> - obraz z pliku <i>drewno.jpg</i> należy wyedytować w odcieniach ciemnego brązu
<i>mysz04</i>		- należy wykorzystać pliki: <i>kamien.jpg</i> oraz <i>mysz.tif</i> - obraz <i>kamien.jpg</i> należy wyedytować w odcieniach koloru niebieskiego

## Wymagania dla banera

Wykonaj baner zgodnie z zamieszczonym wzorem





- wymiary: szerokość 1020 pikseli, wysokość 500 pikseli,
- tryb koloru: RGB,
- rozdzielczość: 72 ppi,
- format zapisu: PSD z zachowaniem warstw,
- tło w kolorze: #FFFFFF



- w lewym górnym rogu banera obraz z pliku *baner\_element01.jpg*, a na nim napis *HYDROGRAFIKA*,
- parametry napisu *HYDROGRAFIKA*:
  - o krój pisma: Century Gothic Bold, wielkość: 100 pkt, kolor #146494,
  - o blask zewnętrzny oraz faza/faseta i płaskorzeźba o dowolnych ustawieniach,
  - o odbicie lustrzane.
- do dolnej krawędzi banera przylega prostokąt o wymiarach 1020 x 50 pikseli w kolorze #146494,
- na płaszczyźnie niebieskiego prostokąta umieszczono napis *Technika transferowego druku wodnego - ul. Drukarska 33, 03-333 Poznań, drukarska@hydrodruk.pl* o parametrach:
  - o krój pisma Century Gothic Bold Italic, wielkość 22 pkt, kolor #FFFFFF,
  - o światło (-10),
  - o skalowanie poziome 90%,
- nad niebieskim prostokątem w jednakowych od siebie odległościach umieszczono obrazy myszek komputerowych z plików: *mysz01.png*, *mysz02.png*, *mysz03.png*, *mysz04.png*,
- kolejność usytuowania myszek zgodna ze wzorem banera.

## Przebieg oraz opis technologiczny animacji

- Animację sporządź w programie Adobe Photoshop i zapisz:
  - jako projekt w pliku *animacja\_PESEL.psd* w trybie koloru RGB z zachowaniem warstw,
  - wersję do internetu w pliku *animacja\_PESEL.gif* w trybie koloru RGB,
- Animacja odtwarzana jest jednokrotnie.

Elementy podlegające animacji		Sposób pojawiania się elementów	Czas trwania efektu
1. białe tło billboardu		– widoczne od początku animacji	do 0,5 sekundy
2. obraz z pliku <i>baner_element01.jpg</i> z napisem <i>HYDROGRAFIKA</i>		– stopniowo przez zwiększenie krycia	do 1 sekundy
3. niebieski prostokąt		– dowolny	do 0,5 sekundy
4. napis na płaszczyźnie niebieskiego prostokąta: <i>Technika transferowego druku wodnego - ul. Drukarska 33, 03-333 Poznań, drukarska@hydrodruk.pl</i>		– przyplynięcie z prawej strony banera – zatrzymanie w położeniu zgodnym ze wzorem banera	do 1,5 sekundy
5. obrazy z pików: <i>mysz01.png, mysz02.png, mysz03.png, mysz04.png</i>		– stopniowo przez zwiększenie krycia	do 1,5 sekundy
<b>Maksymalny czas trwania animacji</b>			5 sekund

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

**Ocenie podlegać będą 4 rezultaty:**

- pliki z folderu *tekstury\_PESEL* (*tekstura01.pdf, tekstura02.pdf*),
- pliki z folderu *obrazy\_PESEL* (*mysz01.png, mysz02.png, mysz03.png, mysz04.png*),
- projekt banera w pliku *baner\_PESEL.psd*,
- przebieg animacji w plikach *animacja\_PESEL.psd* oraz *animacja\_PESEL.gif*.





*Wypełnia zdający*

**Do arkusza egzaminacyjnego dołączam płytę CD opisaną numerem PESEL 

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

, której jakość nagrania została przeze mnie sprawdzona.**

*Wypełnia Przewodniczący ZN*

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

.....  
*Czytelny podpis Przewodniczącego ZN*