

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.28-02-21.01-SG

## **EGZAMIN POTWIERDZAJĄCY KWALIFIKACJE W ZAWODZIE**

**Rok 2021**

**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

Przygotuj 5 sekundowy baner do wyświetlania na stronie internetowej. Elementy graficzne do animacji oraz animację wykonaj zgodnie ze szkicami i z opisem technologicznym.

Bitmapę *niebo.jpg* umieszczoną na pulpicie komputera w skompresowanym folderze *AU.28\_materialy\_2* zabezpieczonym hasłem **AU.28\_kt\_02** wykadruj i dostosuj parametry zgodnie ze szkicem banera.

Na pulpicie komputera w folderze *lot\_PESEL* (*PESEL* to Twój numer PESEL) zamieść:

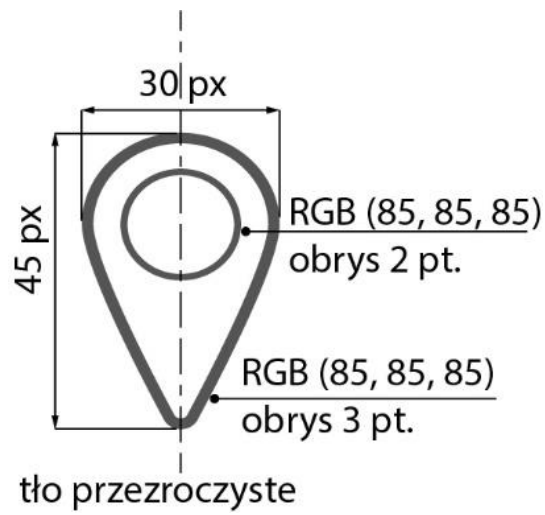
- wersję otwartą projektu banera w formacie PSD z zachowanymi warstwami (pod nazwą *lot*) oraz animowany baner w formacie GIF (pod nazwą *lot*),
- przygotowaną bitmapę *niebo* w formacie JPEG,
- elementy graficzne *samolot*, *miejsca*, *telefon* i *dom* jako pliki wektorowe i PNG pod tymi samymi nazwami.

Folder o nazwie *lot\_PESEL* nagraj na płytę CD, sprawdź poprawność nagrania, płytę opisz swoim numerem PESEL.

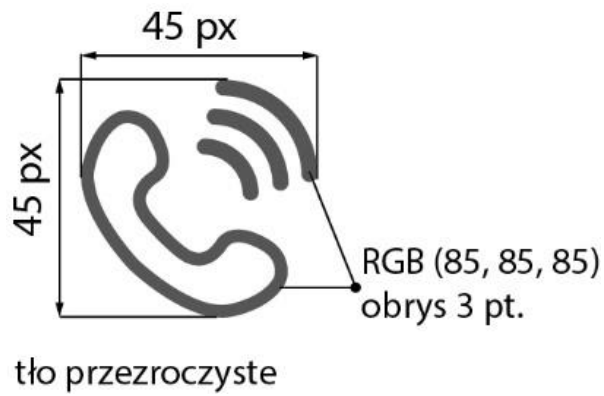
### Szkiece wektorowych elementów graficznych samolot



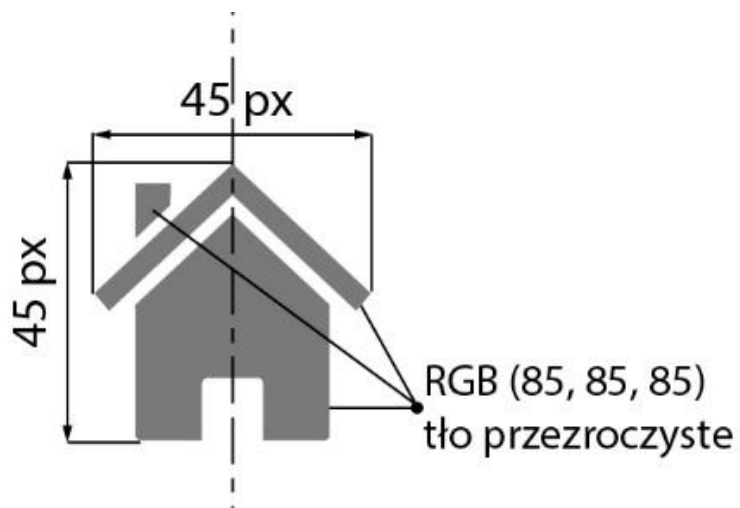
### miejsca



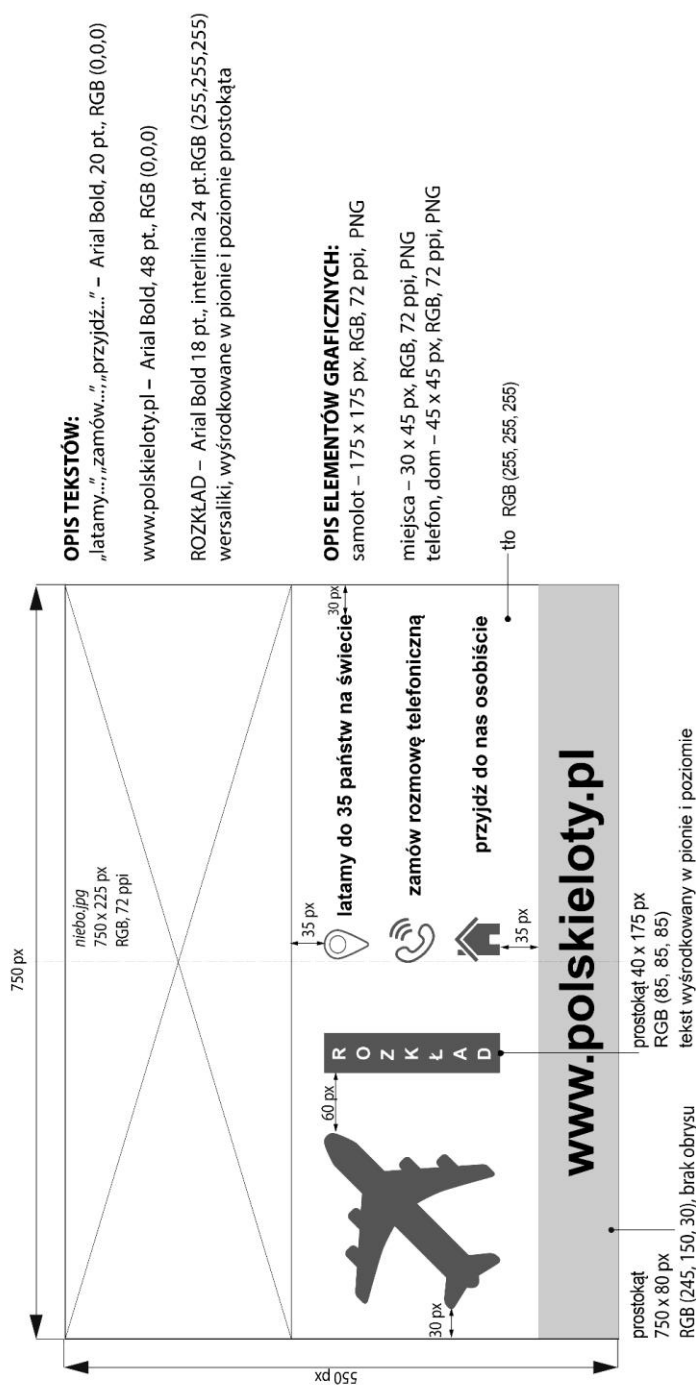
### telefon



### dom



## Szkic banera



### Opis wykonania projektu banera i przebiegu animacji

Parametry banera:

- wymiary 750 x 550 pikseli,
- tryb koloru RGB,
- rozdzielczość 72 ppi,
- tło białe RGB (255, 255, 255).

Zaprojektowane elementy wektorowe na banerze muszą mieć zachowaną przezroczystość tła.

Parametry animacji:

- czas trwania 5 s ± 0,5 s,
- odtwarzanie w pętli.

### **Przebieg animacji:**

1. Białe tło pod banerem – cały czas trwania animacji (od 0 s do końca).
2. Bitmapa *niebo*: 0÷1 s pojawia się z przenikaniem (krycie: od 20% do 100%), widoczna z kryciem 100% do końca trwania animacji.
3. *Samolot*: 0÷1 s pojawia się z przenikaniem (krycie: od 0% do 100%), widoczna z kryciem 100% do końca trwania animacji.
4. Tło RGB (245, 150, 30) oraz tekst *www.polskieloty.pl*: 0÷1 s pojawiają się z przenikaniem (krycie: od 20% do 100%), widoczne z kryciem 100% do końca trwania animacji.
5. Ikony *miejsca*, *telefon* i *dom*: 0÷1 s pojawiają się z przenikaniem (krycie: od 20% do 100%), widoczne z kryciem 100% do końca trwania animacji.
6. Prostokąt RGB (85, 85, 85): 0÷1 s pojawia się z przenikaniem (krycie: od 0% do 100%), widoczna z kryciem 100% do końca trwania animacji.
7. Tekst ROZKŁAD: 1÷2 s pojawia się z przenikaniem (krycie: od 0% do 100%), 2÷3 s zanika (krycie: od 100% do 0%), 3÷4 s pojawia się z przenikaniem (krycie: od 0% do 100%), 4÷5 s zanika (krycie: od 100% do 0%).
8. Tekst obok ikony miejsca: pojawia się animowany od prawej do lewej strony – od całkowitego braku widoczności do umiejscowienia zgodnie ze szkicem banera – od 1 do 2 s.
9. Tekst obok ikony telefon: pojawia się animowany od prawej do lewej strony – od całkowitego braku widoczności do umiejscowienia zgodnie ze szkicem banera – od 1 do 3 s.
10. Tekst obok ikony dom: pojawia się animowany od prawej do lewej strony – od całkowitego braku widoczności do umiejscowienia zgodnie ze szkicem banera – od 2 do 4 s.

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

### **Ocenie podlegać będą 3 rezultaty:**

- bitmapa i wektorowe elementy graficzne,
- projekt banera w PSD,
- typografia w projekcie banera PSD,
- przebieg animacji banera (PSD, GIF).





