

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.28-02-21.06-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 6 sekundowy animowany baner do wyświetlania na stronie internetowej.

Elementy graficzne do projektu oraz baner wykonaj zgodnie ze szkicami i z opisem technologicznym.

Bitmapy potrzebne do wykonania zadania są umieszczone na pulpicie komputera w skompresowanym folderze *AU.28_materiały_2* zabezpieczonym hasłem **zdk_31**

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

- wersję otwartą PSD z zachowanymi warstwami banera (pod nazwą *Francja_baner*) oraz animowany baner jako plik GIF,
- przygotowane bitmapy *Francja.png*, *Louvre.jpg*, *Lawenda.jpg*, *Sery.jpg*,
- logo jako plik wektorowy i PNG pod nazwą *Logo*.

Bitmapy i logo

Z folderu *AU.28_materiały_2* przygotuj bitmapy o parametrach:

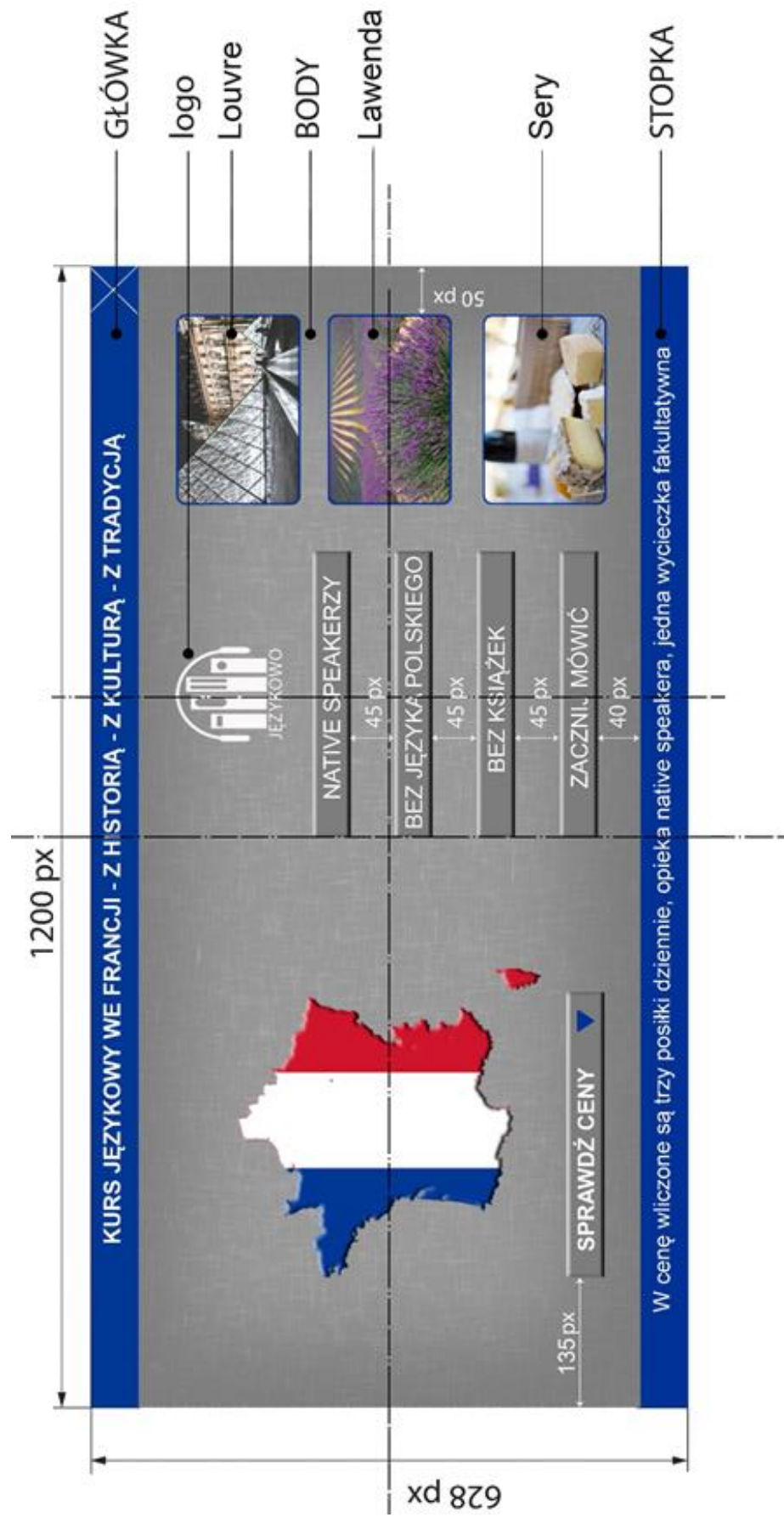
- *Francja.png* – przeskalowana do szerokości 325 pikseli, zapisana z zachowaniem przezroczystości tła w formacie PNG, trybie RGB i rozdzielczości 72 ppi,
- *Louvre.jpg*, *Lawenda.jpg*, *Sery.jpg* – wykadrowane do wymiarów 200 x 130 px, zapisane w trybie koloru RGB z rozdzielczością 72 ppi.

Przygotuj logo zgodnie ze szkicem i zapisz jako plik wektorowy i PNG pod nazwą *Logo*.

Szkic logo



Szkic banera



Opis wykonania banera

Baner wykonaj zgodnie z opisem technologicznym i szkicem uwzględniającym wymiary, usytuowanie i nazwy elementów składowych.

GLÓWKA

- tło: prostokąt 1200 x 50 px, kolor RGB (0, 50, 150),
- tekst „KURS JĘZYKOWY WE FRANCJI - Z HISTORIĄ - Z KULTURĄ - Z TRADYCYJĄ” o parametrach: Arial Bold, 24 punkty, kolor RGB (255, 255, 255), wersaliki, wyśrodkowany w pionie i poziomie,
- znak graficzny zamknięcia banera umieszczony po prawej stronie, kolor RGB (255, 255, 255).

BODY

- tło o wielkości banera 1200 x 628 px, kolor RGB (130, 130, 130) nałożony efekt tekstury za pomocą filtru Mokry Papier oraz przyciemnienia na obrzeżach,
- obraz konturu Francji z pliku *Francja.png* usytuowany z lewej strony banera zgodnie ze szkicem, przezroczyste tło, dodany efekt fazy i płaskorzeźby,
- logo.png – kolor logo zmieniony na biały, wielkość i położenie zgodne ze szkicem,
- bitmapy: *Louvre.jpg*, *Lawenda.jpg*, *Sery.jpg* – przycięte do kształtu zaokrąglonego prostokąta o wymiarach 200 x 130 px, z efektem obrysu wewnętrznego o grubości 2 px, w kolorze RGB (0, 50, 150),
- cztery prostokąty umiejscowione poniżej logo i jeden prostokąt poniżej konturu Francji o wymiarach 300 x 40 px w kolorze RGB (125, 125, 125), do prostokątów dodany efekt fazy i płaskorzeźby,
- w prostokątach wyrównane w pionie i poziomie teksty: NATIVE SPEAKERZY, BEZ JĘZYKA POLSKIEGO, BEZ KSIĄŻEK, ZACZNIJ MÓWIĆ oraz SPRAWDŹ CENY o parametrach – Arial Regular 24 punkty, RGB (255, 255, 255), wersaliki.
- w prostokącie z tekstem: SPRAWDŹ CENY usytuowany trójkątny znak graficzny rozwinięcia w kolorze RGB (0, 50, 150).

STOPKA

- wymiary: 1200 x 50 px, tło w kolorze RGB (0, 50, 150),
- tekst: W cenę wliczone są trzy posiłki dziennie, opieka native speakera, jedna wycieczka fakultatywna – Arial Regular 24 punkty, kolor RGB (255, 255, 255), wyśrodkowany w pionie i poziomie.

Opis projektu i przebiegu animacji

Dokument programu Adobe Photoshop 1200 x 628 pikseli, tryb koloru RGB, rozdzielczość 72 ppi.

Czas trwania animacji 6 s ± 0,5.

Szybkość odtwarzania 30 kl./s.

Animacja odtwarzana w pętli.

Logo na banerze ma zachowaną przezroczystość tła.

Przebieg animacji:

1. Tło banera, bitmapy: *Francja, Louvre, Lawenda, Sery, Logo* oraz znak graficzny zamknięcia strony – widoczne są ze 100% kryciem przez cały czas trwania animacji;
2. Teksty w główce i stopce banera: 0 – 1 s pojawiają się od początku prawej strony banera do miejsca wyznaczonego na szkicu (widoczne z kryciem 100%, do końca animacji);
3. 1 – 2 s: Dwa prostokąty z tekstami: *NATIVE SPEAKERZY* oraz *SPRAWDŹ* ze znakiem graficznym rozwinięcia pojawiają się w sposób płynny w zakresie krycia od 0% do 100% w miejscu wskazanym na szkicu. Prostokąt z tekstem: *NATIVE SPEAKERZY* oraz prostokąt z tekstem: *SPRAWDŹ CENY* widoczne z kryciem 100% do końca trwania animacji;
4. 2 – 3 s: Prostokąt i tekst: *BEZ JĘZYKA POLSKIEGO* pojawia się w sposób płynny w zakresie krycia od 0% do 100% w miejscu wskazanym na szkicu. Prostokąt z tekstem widoczny z kryciem 100% do końca trwania animacji. Znak rozwinięcia zanika w sposób płynny w zakresie krycia od 100% do 0%;
5. 3 – 4 s: Prostokąt i tekst: *BEZ KSIĄŻEK* pojawia się w sposób płynny w zakresie krycia od 0% do 100% w miejscu wskazanym na szkicu. Prostokąt z tekstem widoczny z kryciem 100% do końca trwania animacji. Znak rozwinięcia pojawia się w sposób płynny w zakresie krycia od 0% do 100%;
6. 4 – 5 s: Prostokąt i tekst: *ZACZNIJ MÓWIĆ* pojawia się w sposób płynny w zakresie krycia od 0% do 100% w miejscu wskazanym na szkicu. Prostokąt z tekstem widoczny z kryciem 100% do końca trwania animacji. Znak rozwinięcia zanika w sposób płynny w zakresie krycia od 100% do 0%;
7. 5 – 6 s: Znak rozwinięcia pojawia się w sposób płynny w zakresie krycia od 0% do 100%.

Czas przeznaczony na wykonanie zadania wynosi 180 minut.

Ocenie będą podlegać 4 rezultaty:

- bitmapy i logo,
- projekt banera w pliku PSD,
- przebieg animacji banera,
- skatalogowane materiały cyfrowe.

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