

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

Oznaczenie kwalifikacji: **AUD.05**

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.

AUD.05-02-22.06-SG

EGZAMIN ZAWODOWY

Rok 2022

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 3 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

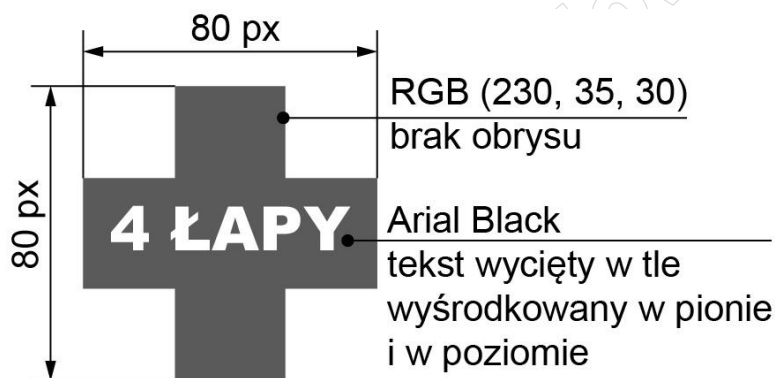
Przygotuj 14 sekundowy animowany baner do wyświetlania na stronie internetowej. Elementy graficzne do projektów oraz baner wykonaj zgodnie ze szkicem i z opisem technologicznym. Elementy graficzne *konie.jpg*, *kot.jpg*, *pies.jpg*, *koza.jpg* oraz pliki dźwiękowe *konie.mp3*, *kot.mp3*, *pies.mp3*, *koza.mp3* potrzebne do wykonania zadania są umieszczone na pulpicie komputera w skompresowanym folderze *materialy* zabezpieczonym hasłem: **Materialy321**

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

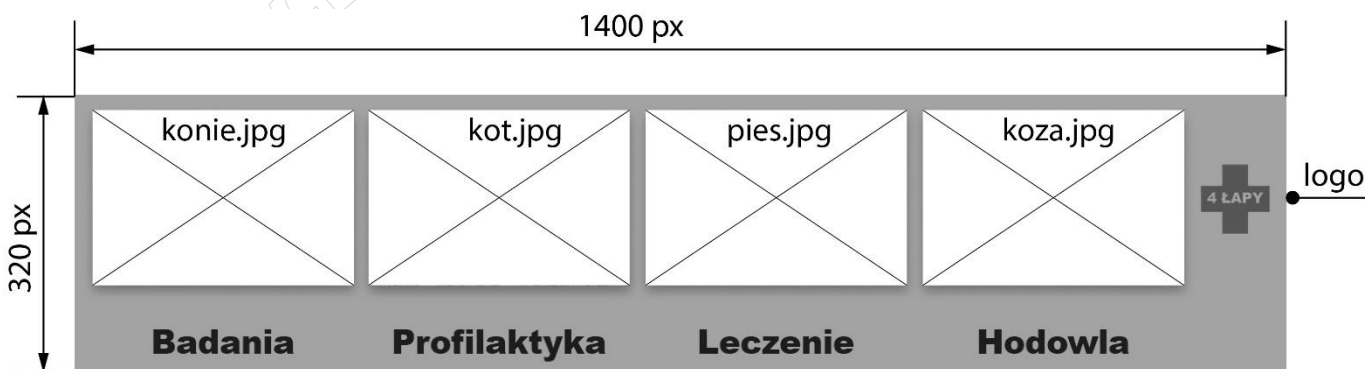
- wersję otwartą PSD z zachowanymi warstwami banera (pod nazwą *baner*) oraz animowany baner z podkładem dźwiękowym jako plik MP4,
- przygotowane bitmapy *konie.jpg*, *kot.jpg*, *pies.jpg*, *koza.jpg*,
- logo jako plik wektorowy EPS i PNG pod tymi samymi nazwami,
- plik dźwiękowy *zwierzaki.mp3*.

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

Szkic logo



Szkic banera



Opis technologiczny banera

Wymiary: 1400 x 320 pikseli.

Rozdzielczość: 150 ppi.

Tryb kolorów RGB.

Tło RGB (164, 164, 156)

Wszystkie marginesy i odstępy między bitmapami 20 pikseli.

Baner wyeksportowany do pliku MP4 ze ścieżką dźwiękową.

Elementy graficzne

Bitmapy: *konie.jpg*, *kot.jpg*, *pies.jpg*, *koza.jpg* – wykadrowane do wymiaru 300 x 200 px (szerokość x wysokość), posiadają efekt cienia, rozdzielczość 150 ppi, tryb kolorów RGB. Proporcje bitmap nie są zmienione.

Logo: 80 x 80 pikseli, kolorystyka i układ logo zgodny ze szkicem logo. Wyrównane w pionie względem bitmap.

Teksty

Badania, Profilaktyka, Leczenie, Hodowla – krój pisma Arial Black 18 punktów, tekst wyśrodkowany w poziomie względem bitmap położonych powyżej tekstów. Kolor RGB (0, 0, 0).

Ścieżka dźwiękowa

Format MP3

Czas trwania 12 sekund

Każdy element ścieżki po 3 sekundy (konie, kot, pies, koza). Ścieżki połączone bez efektów dźwiękowych. Do przygotowania ścieżki dźwiękowej wykorzystaj pliki *konie.mp3*, *kot.mp3*, *pies.mp3*, *koza.mp3*. Gotowa ścieżka dźwiękowa – *zwierzaki.mp3*.

Dane do animacji banera

Czas trwania animacji 14 s $\pm 0,5$

Szybkość odtwarzania 25 kl/s

Animacja *baner* odtwarzana jednokrotnie.

Przebieg animacji:

- tło banera widoczne jest przez cały czas trwania animacji;
- logo jest widoczne ze 100% kryciem przez cały czas trwania animacji;
- 0–1 sekundy – tekst *Badania* i bitmapa *konie.jpg* zmienia krycie z 0% do 100% , pozostaje do końca animacji ze 100% kryciem;
- 3–4 sekundy – tekst *Profilaktyka* i bitmapa *kot.jpg* zmienia krycie z 0% do 100% (przed tym czasem są niewidoczne) , pozostaje do końca animacji ze 100% kryciem;
- 6–7 sekundy – tekst *Leczenie* i bitmapa *pies.jpg* zmienia krycie z 0% do 100% (przed tym czasem są niewidoczne) , pozostaje do końca animacji ze 100% kryciem;
- 9–10 sekundy – tekst *Hodowla* i bitmapa *koza.jpg* zmienia krycie z 0% do 100% (przed tym czasem są niewidoczne) , pozostaje do końca animacji ze 100% kryciem;
- podkład dźwiękowy z pliku *zwierzaki.mp3* odtwarzany w czasie 0-12 s.

Czas przeznaczony na wykonanie zadania wynosi 180 minut.

Ocenie będzie podlegać 5 rezultatów:

- elementy graficzne do wykonania projektu,
- projekt banera,
- ścieżka dźwiękowa,
- przebieg animacji banera,
- skatalogowane materiały graficzne.

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

Więcej materiałów na stronie <https://www.Testy.EgzaminZawodowy.info>