

**Arkusz zawiera informacje prawnie
chronione do momentu rozpoczęcia egzaminu**

Układ graficzny © CKE 2018

CKE **CENTRALNA
KOMISJA
EGZAMINACYJNA**

Nazwa kwalifikacji: **Rejestracja i obróbka obrazu**

Oznaczenie kwalifikacji: **A.20**

Numer zadania: **02**

Wypełnia zdający

Miejsce na naklejkę z numerem
PESEL i z kodem ośrodka

Numer PESEL zdającego*

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

A.20-02-19.01

Czas trwania egzaminu: **180 minut**

**EGZAMIN POTWIERDZAJĄCY KWALIFIKACJE W ZAWODZIE
Rok 2019
CZEŚĆ PRAKTYCZNA**

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 4 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 projekt okładki kalendarza według załączonej makiety. W tym celu wykonaj w atelier zdjęcie katalogowe piłki na białym tle, zastosuj oświetlenie bezcieniowe i zasady kompozycji centralnej, uwzględniając efektywne wypełnienie kadru. Obraz zarejestruj w formacie JPEG.

Na pulpicie komputera utwórz folder o nazwie *PESEL* (*PESEL* to Twój numer PESEL). Do folderu przenieś zdjęcie piłki, które wybrałeś do dalszej obróbki, i nadaj mu nazwę *PESEL_pilka*. Pracuj na kopii pliku.

Wykonaj projekt okładki kalendarza zgodnie z wytycznymi:

- parametry makiety: szerokość: 180 mm, wysokość: 250 mm, rozdzielczość: 300 ppi, tryb koloru: RGB, format zapisu: PSD z zachowaniem warstw,
- tło makiety w kolorze RGB (0, 0, 0),
- parametry napisów:
 - *2019*: Times New Roman Bold lub Times New Roman pogrubiony, 170 pkt, kolor RGB (190, 20, 200), styl warstwy: faseta/faza i płaskorzeźba oraz blask zewnętrzny o dowolnych wartościach,
 - *PRODUCENT PIŁEK ZAPACHOWYCH, UL. KOLISTA 7, 99-150 BIAŁA GÓRA, TEL. 555 -333-444, WWW.WANILIA.EU*: Times New Roman Bold lub Times New Roman pogrubiony, 20 pkt, kolor RGB (255, 255, 255), tekst wyśrodkowany,
- warstwa o nazwie *kształt* zawierająca dwa kształty różniące się wielkością o parametrach: kolor wypełnienia RGB (255, 0, 255), kontur o szerokości 3 piksele w kolorze RGB (100, 5, 100), krycie warstwy 80%, usytuowanie i wielkość kształtów zgodne z makieta,
- piłka wyselekcjonowana z pliku *PESEL_pilka* umieszczona w lewym górnym rogu makiety w kolorze żółtym o średnicy 45 mm,
- 11 kopii piłek o średnicy 45 mm oraz 4 zanikające odbicia lustrzane piłek w kolorze czerwonym umieszczone w grupach warstw o nazwach *rzqd_1*, *rzqd_2*, *rzqd_3*, *rzqd_4* w układzie:
 - grupa warstw *rzqd_1* zawiera piłki umieszczone w 1 od góry rzędzie okładki kalendarza w kolejności od lewej: żółta, czerwona, niebieska, czerwona,
 - grupa warstw *rzqd_2* zawiera piłki umieszczone w 2 rzędzie od góry w kolejności: piłka w kolorze niebieskim, odbicie lustrzane piłki czerwonej, piłka w kolorze żółtym, odbicie lustrzane piłki czerwonej,
 - grupa warstw *rzqd_3* zawiera piłki umieszczone w 3 rzędzie od góry w kolejności: żółta, czerwona, niebieska, czerwona,
 - grupa warstw *rzqd_4* zawiera piłki umieszczone w 4 rzędzie od góry w kolejności: piłka w kolorze niebieskim, odbicie lustrzane piłki czerwonej, piłka w kolorze żółtym, odbicie lustrzane piłki czerwonej,
- ramka w kolorze fioletowym o wymiarach 180 x 75 mm i szerokości 10 mm jest wypełniona fragmentami sfotografowanej piłki i umieszczona w dolnej części makiety,
- numer PESEL jest umieszczony w lewym dolnym rogu makiety w obszarze fioletowej ramki wyedytowany fontem Times New Roman Bold lub Times New Roman pogrubiony, 20 pkt, kolor RGB (255, 255, 255).

Wynik pracy zapisz w folderze *PESEL* pod nazwą *PESEL_makieta* w formacie PSD w trybie koloru RGB.

Projekt okładki umieść symetrycznie na arkuszu A4 i zapisz wersję do wydruku w trybie koloru CMYK w folderze *PESEL* w pliku *PESEL_makieta.jpg*.

Folder o nazwie *PESEL* zapisz na płytę CD, zgłoś przez podniesienie ręki gotowość do sprawdzenia nagrania, a po uzyskaniu zgody przewodniczącego ZN sprawdź poprawność nagrania płyty. Sprawdzoną płytę CD podpisz swoim numerem PESEL.

Wydrukuj makietę z pliku *PESEL_makieta.jpg* z jakością fotograficzną, wyśrodkowaną na arkuszu A4 ze stanowiska podłączonego do drukarki (wykorzystując płytę CD).

Dopuszczalna jest jedna korekta wydruku.

Czas przeznaczony na wykonanie zadania wynosi 180 minut.

Ocenię podlegać będą 4 rezultaty:

- zdjęcie piłki w pliku *PESEL_piłka*,
- projekt okładki w pliku *PESEL_makieta.psd*,
- projekt okładki do wydruku w pliku *PESEL_makieta.jpg*
- wydruk z pliku *PESEL_makieta.jpg*.



Makieta

www.EgzaminZawodowy.info

www.EgzaminZawodowy.info

www.EgzaminZawodowy.info

