

Nazwa kwalifikacji: **Realizacja projektów multimedialnych**
Oznaczenie kwalifikacji: **AU.28**
Numer zadania: **01**
Wersja arkusza: **SG**

Wypełnia zdający

Numer PESEL zdającego*

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|

Miejsce na naklejkę z numerem
PESEL i z kodem ośrodka

Czas trwania egzaminu: **180** minut.

AU.28-01-22.06-SG

EGZAMIN POTWIERDZAJĄCY KWALIFIKACJE W ZAWODZIE

Rok 2022

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 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

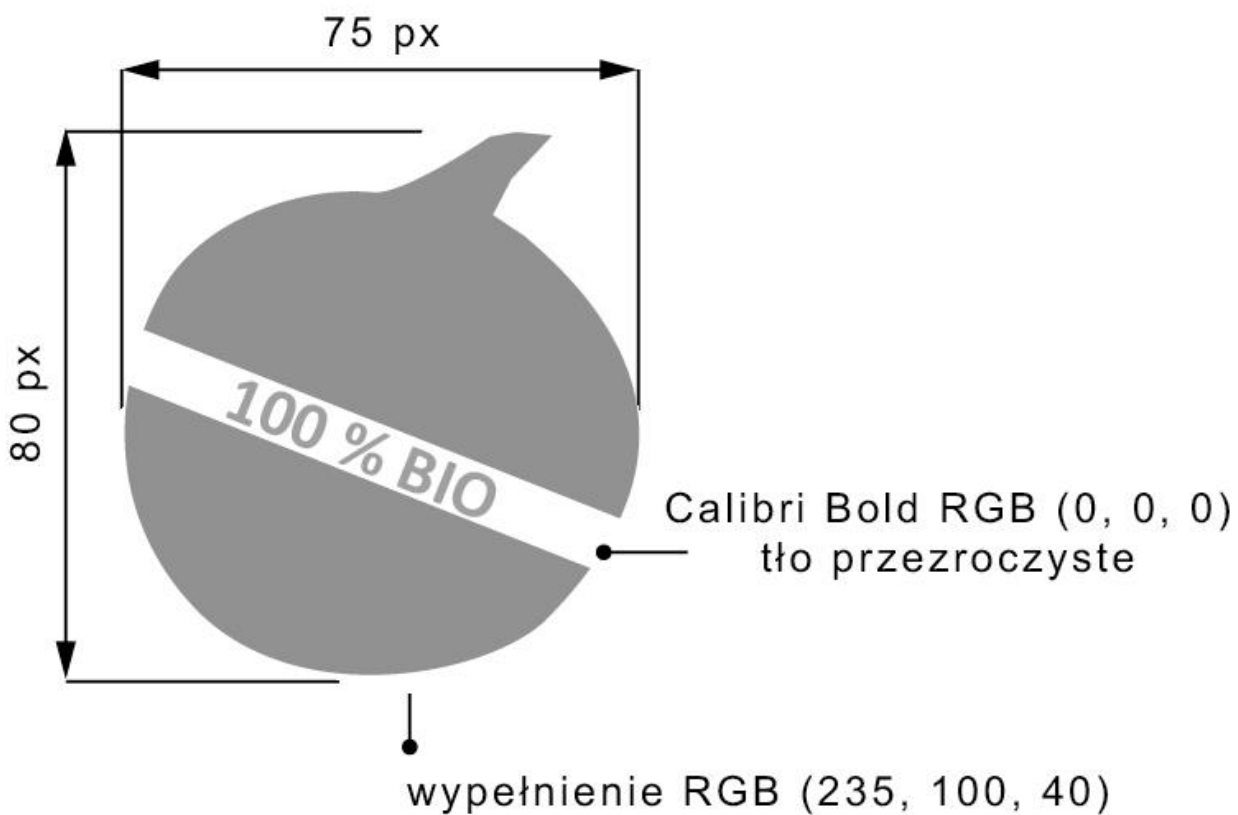
Przygotuj 10 sekundowy baner reklamowy do wyświetlania na stronie Internetowej. Elementy graficzne do animacji oraz animację wykonaj zgodnie ze szkicami i z opisem technologicznym. Wykorzystaj bitmapy *dynia.jpg* i *pestki.jpg*, zabezpieczone hasłem **Pumpkin** i umieszczone na pulpicie komputera w skompresowanym folderze *AU.28_01_materiały*.

W folderze *baner_PESEL* (PESEL to Twój PESEL) zamieść:

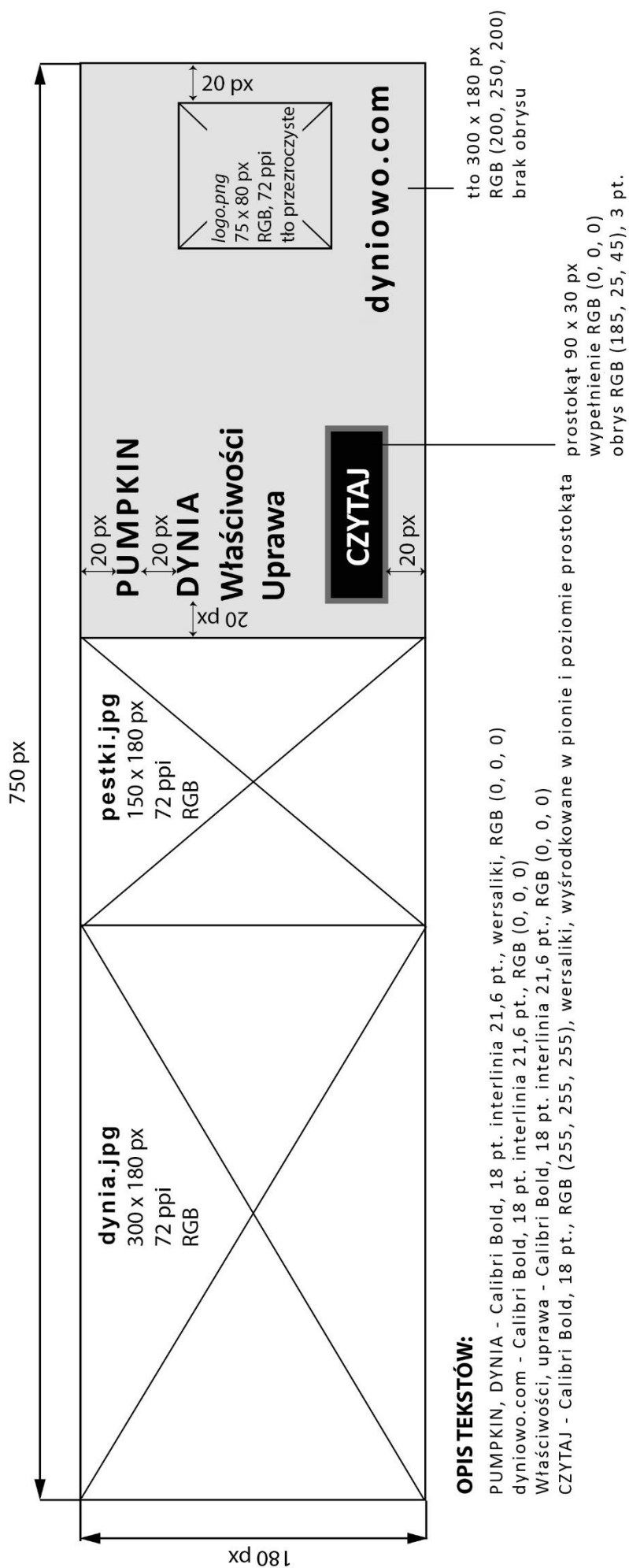
- wersję otwartą PSD z zachowanymi warstwami baneru (pod nazwą *baner*) oraz animowany baner jako plik GIF (pod nazwą *baner*),
- przygotowane bitmapy *dynia*, *pestki* jako pliki JPG,
- logo jako plik wektorowy i PNG pod nazwą *logo*.

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

Szkic wektorowego logo



Szkic banera reklamowego



Opis projektu i przebiegu animacji

Dokument programu Adobe Photoshop 750 × 180 pikseli, tryb koloru RGB

Rozdzielczość dokumentu 72 ppi

Czas trwania animacji 10 s ±0,5 s

Animacja odtwarzana w pętli.

Przebieg animacji:

1. Białe tło pod banerem – cały czas trwania animacji (od 0 s do końca);
2. Bitmapa *dynia*: 0 – 1 s. pojawia się z przenikaniem (od 0% krycie do 100%), widoczna z kryciem 100% do końca trwania animacji;
3. Bitmapa *pestki*: 1 – 2 s. pojawia się z przenikaniem (od 0% krycie do 100%), widoczna z kryciem 100% do końca trwania animacji;
4. Tło RGB (200, 250, 200): 2 – 3 s. pojawia się z przenikaniem (od 0% krycie do 100%), widoczne z kryciem 100% do końca trwania animacji;
5. Tekst PUMPKIN: 3 – 4 s. pojawia się z przenikaniem (od 0% krycie do 100%), widoczne z kryciem 100% do końca trwania animacji;
6. Tekst DYNIA, Właściwości, Uprawa: 4 – 5 s. pojawia się z przenikaniem (od 0 % krycie do 100%), widoczne z kryciem 100 % do końca trwania animacji;
7. Czarny prostokąt: 5 – 6 s. pojawia się z przenikaniem (od 0% krycie do 100%), widoczny z kryciem 100% do końca trwania animacji;
8. CZYTAJ: 6 – 7 s. pojawia się z przenikaniem (od 0% krycie do 100%), 7 – 8 s. (od 100% krycie do 0%), 8 – 9 s. (od 0% krycie do 100%), 9 – 10 s. (od 100% krycie do 0%);
9. Element graficzny dynia: 8 – 9 s. pojawia się z przenikaniem (od 0% krycie do 100%), widoczny z kryciem 100 % do końca trwania animacji;
10. Tekst dyniowo.com: 9 – 10 s. pojawia się z przenikaniem (od 0% krycie do 100%).

Czas na wykonanie zadania wynosi 180 minut.

Ocenie będą podlegać 3 rezultaty:

- bitmapy i wektorowe logo,
- projekt banera w PSD,
- przebieg animacji banera (PSD, GIF).

