

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

Symbol kwalifikacji: **AUD.05**

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.

AUD.05-01-25.06-SG

EGZAMIN ZAWODOWY

Rok 2025

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 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

Wykonaj animowaną reklamę wraz ze ścieżką dźwiękową przeznaczoną do publikacji na telebimie. Logo, bitmapy, planszę oraz animację z dźwiękiem sporządź zgodnie ze szkicami i opisem technologicznym. Do przygotowania bitmap oraz animacji z dźwiękiem wykorzystaj materiały umieszczone na pulpicie komputera w folderze **AUD.05-01-25.06-SG-materiały.7z** zabezpieczonym hasłem: **Bagietka123**

W folderze *piekarnia_PESEL* (PESEL to Twój numer PESEL) umieść:

- wektorowe logo zapisane w macierzystym formacie użytego programu wektorowego w trybie koloru RGB pod nazwą *logo_kolor* oraz w dwóch plikach PNG *logo_kolor* oraz *logo_biale* z zachowaniem przezroczystości tła
- przygotowane zgodnie z opisem technologicznym bitmapy od *zd_2* do *zd_9* bez zmiany nazw
- wersję otwartą PSD planszy tytułowej z zachowanymi warstwami oraz w formacie JPEG, pod nazwą *plansza_tytulowa*
- wersję otwartą PSD planszy końcowej z zachowanymi warstwami oraz w formacie JPEG pod nazwą *plansza_koncowa*
- wersję otwartą PSD reklamy z dźwiękiem oraz animowaną reklamę jako plik MP4 pod nazwą *reklama_piekarnia*

Szkic logo_kolor

Linie: długość 45 pikseli, obrys 2 pkt.,
RGB (147, 86, 63),
wyrównane w pionie względem napisu.

Dosis Light, 60 pkt., wersaliki,
wyśrodkowany w poziomie,
RGB (147, 86, 63)

Dosis Bold, 176 pkt., wersaliki,
wyśrodkowany, RGB (64, 33, 21)

730 x 100 pikseli, obrys 5 pkt.,
RGB (147, 86, 63),
brak wypełnienia



Opis technologiczny bitmap:

Bitmapy logo:

- tryb koloru RGB
- rozdzielczość 150 ppi
- format zapisu PNG z zachowaniem przezroczystości tła
- bitmapa *logo_kolor* w kolorach zgodnych ze szkicem
- bitmapa *logo_biale* ze wszystkimi elementami w kolorze białym

Bitmapy *zd_2* do *zd_9*:

- wykadrowane do wymiaru 1920 x 1080 pikseli
- tryb koloru RGB
- rozdzielczość 72 ppi
- format zapisu JPEG

Opis technologiczny planszy tytułowej:

- wymiary 1920 x 1080 pikseli
- tryb koloru RGB
- rozdzielczość 72 ppi
- bitmapa *zd_1.jpg* wykadrowana do wymiaru planszy, brak zniekształceń
- bitmapa *logo_białe.png* o szerokości 730 pikseli (wysokość wynikowa) wyśrodkowana w pionie i w poziomie
- plik zapisz pod nazwą *plansza_tytułowa* w formacie PSD oraz JPEG

Opis technologiczny planszy końcowej:

- wymiary 1920 x 1080 pikseli
- tryb koloru rgb
- rozdzielczość 72 ppi
- tło w kolorze rgb (250, 230, 190)
- kosz z pieczywem wyselekcjonowany z bitmapy *zd_10.jpg*, przeskalowany do wysokości 900 pikseli z zachowaniem proporcji, wyśrodkowany w pionie i poziomie
- plik zapisz pod nazwą *plansza_końcowa* w formacie PSD oraz JPEG

Opis technologiczny animacji reklamy

- wymiary: 1920 x1080 pikseli
- czas trwania całej reklamy 60 sekund
- czas trwania każdego kadru 6 sekund
- bitmapy wypełniają kadr w całości
- pomiędzy kadrami dodany dowolny efekt przejścia
- formaty zapisu animowanej reklamy: PSD oraz MP4
- dźwięk w reklamie z pliku *dz_1.mp3* przycięty do czasu trwania filmu i wyciszony w końcowej fazie

Kadr 1	<i>plansza_tytułowa</i>	
Kadr 2	– <i>zd_2.jpg</i> – napis: CHLEB WIELOZIARNISTY	Parametry tekstu: – Dosis Bold, 72 pkt., – wersaliki, – wyśrodkowany w poziomie, – kolor RGB (255, 255, 255), – umieszczony w dolnej części kadru
Kadr 3	– <i>zd_3.jpg</i> – napis: BAGIETKA CZOSNKOWA	
Kadr 4	– <i>zd_4.jpg</i> – napis: CHLEB Z CZARNUSZKĄ	
Kadr 5	– <i>zd_5.jpg</i> – napis: BUŁKA KAJZERKA	
Kadr 6	– <i>zd_6.jpg</i> – napis: CHLEB SERCE	
Kadr 7	– <i>zd_7.jpg</i> – napis: BUŁKA PSZENNA	
Kadr 8	– <i>zd_8.jpg</i> – napis: BUŁECZKA Z RODZYNKAMI	
Kadr 9	– <i>zd_9.jpg</i> – napis: CHLEB ŻYTNI NA ZAKWASIE	
Kadr 10	– <i>plansza_końcowa</i> – napis: ZAPRASZAMY – w prawym górnym rogu zdjęcia umieść <i>logo_kolor.png</i> , logo należy pomniejszyć, szerokość 320 pikseli, wysokość wynikowa	

Wszystkie pliki z rezultatami zadania zapisz w folderze *piekarnia_PESEL*. Folder *piekarnia_PESEL* nagraj na płytę DVD, sprawdź poprawność nagrania, płytę opisz swoim numerem PESEL.

Czas przeznaczony na wykonanie zadania wynosi 180 minut.

Ocenie podlegać będzie 5 rezultatów:

- logo wektorowe i logo rastrowe
- przygotowane bitmapy
- projekt planszy tytułowej i końcowej
- animowana reklama w formacie PSD
- animowana reklama w formacie MP4

www.EgzaminZawodowy.info

www.EgzaminZawodowy.info

www.EgzaminZawodowy.info

Wypełnia Przewodniczący ZN

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

.....
Czytelny podpis Przewodniczącego ZN