

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

Symbol 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.05-02-25.06-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 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

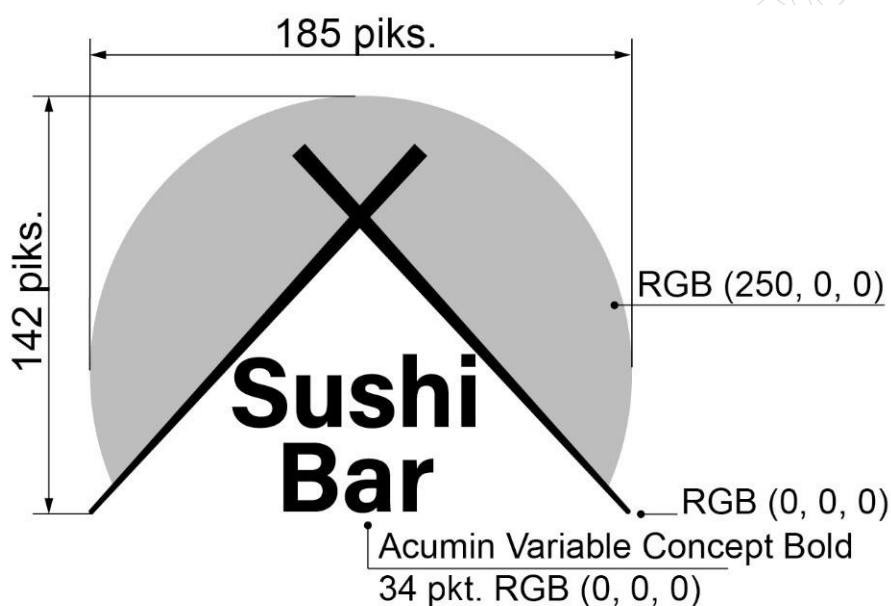
## Zadanie egzaminacyjne

Przygotuj 10 sekundowy animowany baner do wyświetlania na stronie internetowej. Elementy graficzne, baner oraz animację wykonaj zgodnie ze szkicami i z opisem technologicznym. Do przygotowania bitmap oraz banera wykorzystaj materiały umieszczone na pulpicie komputera w folderze **AUD.05-02-25.06-SG-materiały.7z** zabezpieczonym hasłem: **Sushi123**

W folderze *sushi\_PESEL* (PESEL to Twój numer PESEL) umieść:

- ☐ przygotowane bitmapy *sushi\_1*, *sushi\_2*, *sushi\_3*, *sushi\_4* w formacie PSD, *tlo* w formacie JPEG,
- ☐ wektorowy projekt *logo\_sushi* w formacie EPS oraz PNG
- ☐ wersję otwartą projektu banera w formacie PSD z zachowanymi warstwami i animację w formacie GIF, zapisaną pod nazwą *baner\_sushi*

### Szkic i opis technologiczny wektorowego logo



- ☐ wszystkie elementy logo bez obrysu
- ☐ tło przezroczyste

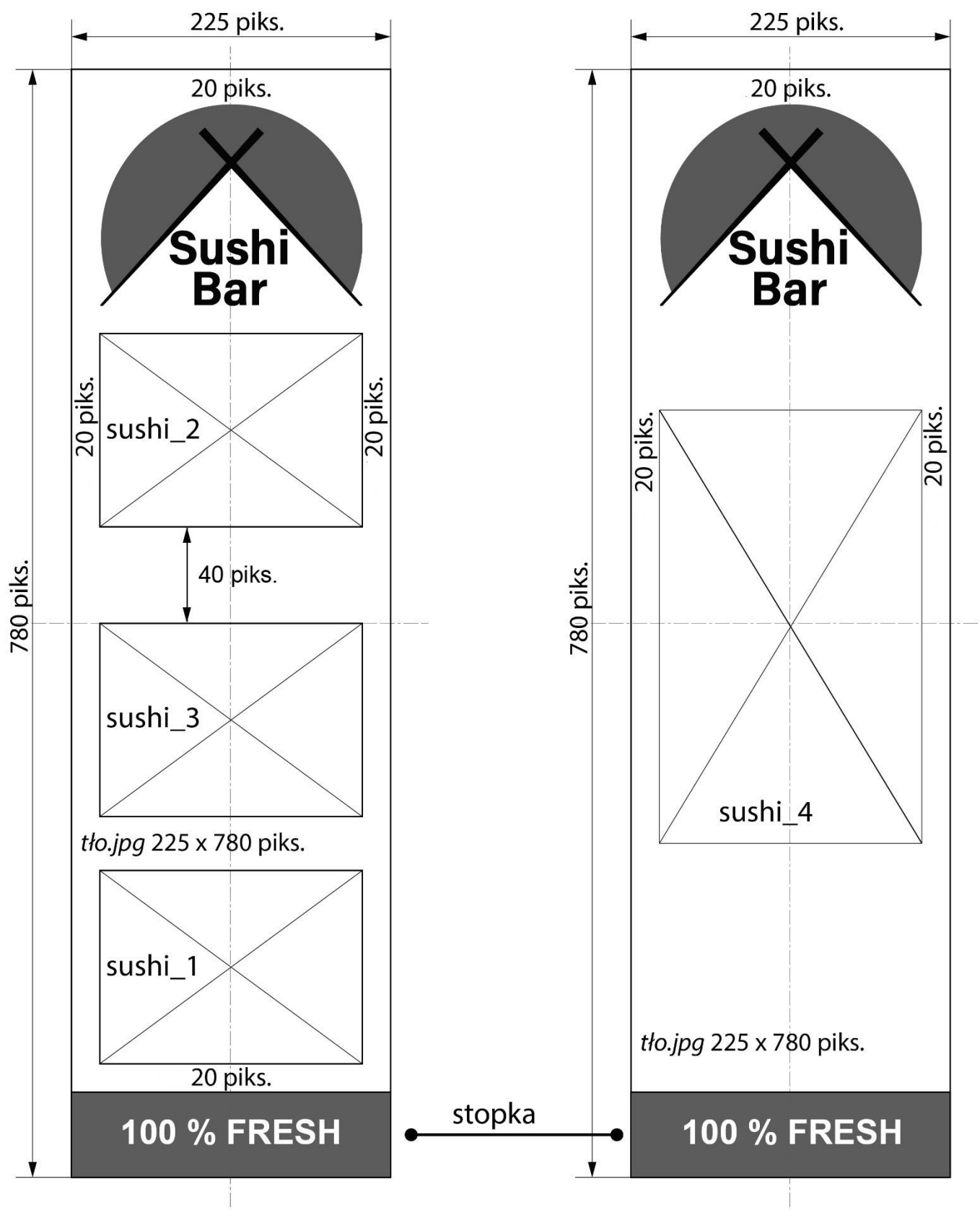
Opis technologiczny bitmap:

- ☐ *tlo.jpg* – wykadrowane do wymiarów 225 x 780 pikseli, zapisane w trybie koloru RGB, rozdzielczości 72 ppi, formacie JPEG
- ☐ *sushi\_1*, *sushi\_2*, *sushi\_3* – wyselekcjonowane elementy graficzne przeskalowane proporcjonalnie do szerokości 185 pikseli, na przezroczystym tle, zapisane w trybie koloru RGB, rozdzielczości 72 ppi, w formacie PSD
- ☐ *sushi\_4* – wyselekcjonowany element graficzny na przezroczystym tle: obrócony o 90°, usunięte zniekształcenie perspektywiczne, przeskalowany proporcjonalnie do szerokości 185 pikseli, zapisany w trybie koloru RGB, rozdzielczości 72 ppi, w formacie PSD

Opis technologiczny projektu banera:

- ☐ wymiary 225 x 780 pikseli, tryb koloru RGB, rozdzielczość 72 ppi, format PSD
- ☐ umiejscowienie bitmap i elementów graficznych zgodne ze szkicami projektu baner
- ☐ elementy graficzne z bitmap *sushi\_1*, *sushi\_2*, *sushi\_3*, *sushi\_4* mają szerokość 185 pikseli i zachowane proporcje
- ☐ wszystkie bitmapy oraz *logo\_sushi* posiadają tło przezroczyste
- ☐ stopka: prostokąt 225 x 60 pikseli, kolor RGB (250, 0, 0)
- ☐ tekst „100% FRESH”: font Arial Bold, 28 punktów, wersaliki, kolor RGB (255, 255, 255), wyśrodkowany w pionie i poziomie stopki

### Szkice projektu banera do animacji



Opis technologiczny animacji:

- ☐ czas trwania animacji: 10 s ( $\pm 0,2$  s)
- ☐ szybkość odtwarzania: 30 kl/s
- ☐ odtwarzanie w pętli
- ☐ zapis pod nazwą *baner\_sushi* w formacie PSD z zachowaniem warstw oraz w formacie GIF

| Element animacji                                   | Czas            | Efekt animacji                                                                                 |
|----------------------------------------------------|-----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|
| tło<br>logo<br>stopka                              | 0-10 s          | widoczne przez cały czas trwania animacji z kryciem 100%                                       |
| tekst<br><i>100% FRESH</i>                         | 1-4 s<br>6-10 s | pojawia się ze zmianą krycia (od 0% do 100%)                                                   |
|                                                    | 4-6 s           | zanika ze zmianą krycia (od 100% do 0%)                                                        |
| <i>sushi_1</i>                                     | 2-3 s           | pojawiają się ze zmianą krycia (od 0% do 100%)                                                 |
| <i>sushi_2</i>                                     | 3-4 s           |                                                                                                |
| <i>sushi_3</i>                                     | 4-5 s           |                                                                                                |
| <i>sushi_1</i><br><i>sushi_2</i><br><i>sushi_3</i> | 5-7 s           | zanikają jednocześnie ze zmianą krycia (od 100% do 0%),<br>nie pojawiają się do końca animacji |
| <i>sushi_4</i>                                     | 7-8 s           | pojawia się ze zmianą krycia (od 0% do 100%)                                                   |
|                                                    | 9-10 s          | zanika ze zmianą krycia (od 100% do 0%),<br>nie pojawia się do końca animacji                  |

Wszystkie pliki z rezultatami zadania zapisz w folderze *sushi\_PESEL*. Folder *sushi\_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:**

- ☐ bitmapy do banera
- ☐ wektorowe i rastrowe logo
- ☐ projekt banera
- ☐ animacja banera
- ☐ skatalogowane materiały

[www.EgzaminZawodowy.info](https://www.EgzaminZawodowy.info)

[www.EgzaminZawodowy.info](https://www.EgzaminZawodowy.info)

Wypełnia Przewodniczący ZN

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

.....  
Czytelny podpis Przewodniczącego ZN