

Nazwa kwalifikacji: **Wykonywanie i realizacja projektów multimedialnych**

Oznaczenie kwalifikacji: **A.25**

Wersja arkusza: **X**

A.25-X-17.06

Czas trwania egzaminu: **60 minut**

**EGZAMIN POTWIERDZAJĄCY KWALIFIKACJE W ZAWODZIE
Rok 2017
CZĘŚĆ PISEMNA**

Instrukcja dla zdającego

1. Sprawdź, czy arkusz egzaminacyjny zawiera 9 stron. Ewentualny brak stron lub inne usterki zgłoś przewodniczącemu zespołu nadzorującego.
2. Do arkusza dołączona jest KARTA ODPOWIEDZI, na której w oznaczonych miejscach:
 - wpisz oznaczenie kwalifikacji,
 - zamaluj kratkę z oznaczeniem wersji arkusza,
 - wpisz swój numer PESEL*,
 - wpisz swoją datę urodzenia,
 - przyklej naklejkę ze swoim numerem PESEL.
3. Arkusz egzaminacyjny zawiera test składający się z 40 zadań.
4. Za każde poprawnie rozwiązane zadanie możesz uzyskać 1 punkt.
5. Aby zdać część pisemną egzaminu musisz uzyskać co najmniej 20 punktów.
6. Czytaj uważnie wszystkie zadania.
7. Rozwiązania zaznaczaj na KARCIE ODPOWIEDZI długopisem lub piórem z czarnym tuszem/atramentem.
8. Do każdego zadania podane są cztery możliwe odpowiedzi: A, B, C, D. Odpowiada im następujący układ kratek w KARCIE ODPOWIEDZI:

A	B	C	D
---	---	---	---

9. Tylko jedna odpowiedź jest poprawna.
10. Wybierz właściwą odpowiedź i zamaluj kratkę z odpowiadającą jej literą – np., gdy wybrałeś odpowiedź „A”:

<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
-------------------------------------	---	---	---

11. Staraj się wyraźnie zaznaczać odpowiedzi. Jeżeli się pomylisz i błędnie zaznaczysz odpowiedź, otocz ją kółkiem i zaznacz odpowiedź, którą uważasz za poprawną, np.

<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
-------------------------------------	---	---	-------------------------------------

12. Po rozwiązaniu testu sprawdź, czy zaznaczyłeś wszystkie odpowiedzi na KARCIE ODPOWIEDZI i wprowadziłeś wszystkie dane, o których mowa w punkcie 2 tej instrukcji.

Pamiętaj, że oddajesz przewodniczącemu zespołu nadzorującego tylko KARTĘ ODPOWIEDZI.

Powodzenia!

* w przypadku braku numeru PESEL – seria i numer paszportu lub innego dokumentu potwierdzającego tożsamość

Zadanie 1.

Którą z ilustracji utworzono najprawdopodobniej z wykorzystaniem grafiki wektorowej?



A.



B.



C.



D.

Zadanie 2.

Który format grafiki wektorowej używany jest do tworzenia animowanej grafiki?

- A. SWF
- B. CDR
- C. BMP
- D. PDF

Zadanie 3.

Wielokrotny zapis danych umożliwia płyta

- A. DVD-R
- B. DVD+R
- C. DVD+RW
- D. DVD-ROM

Zadanie 4.

Wskaż format grafiki wektorowej.

- A. JPG
- B. EPS
- C. PSD
- D. TIFF

Zadanie 5.

Jaki rozmiar będzie miał plik BMP o rozmiarach 800 x 600 zapisany w 24-bitowej palecie barw?

- A. 1,4 MB
- B. 1,2 MB
- C. 980 kB
- D. 400 kB

Zadanie 6.

Technikę skanowania, którą stosuje się w procesie digitalizacji zasobów bibliotek, oznacza się akronimem

- A. DTP
- B. OCR
- C. GPU
- D. ADF

Zadanie 7.

Który z programów ułatwia przeglądanie i zarządzanie zgromadzonymi zdjęciami?

- A. Adobe Flash
- B. Adobe Bridge
- C. Adobe Illustrator
- D. Adobe Photoshop

Zadanie 8.

Które przyrządy używa się do utworzenia profilu ICC monitora komputerowego?

- A. Densytometr, kolorometr.
- B. Kolorometr, spektrofotometr.
- C. Densytometr, spektrofotometr.
- D. Densytometr, kolorometr, spektrofotometr.

Zadanie 9.

W programie Adobe Photoshop do wykonania miniatur wybranych obrazów lub wszystkich obrazów wyświetlonych w programie Adobe Bridge, należy użyć polecenia

- A. *plik/automatyzuj/stykówka.*
- B. *plik/automatyzuj/photomerge.*
- C. *plik/automatyzuj/utwórz droplet.*
- D. *plik/automatyzuj/sekwencja wsadowa.*

Zadanie 10.

Do wykonania animacji kształtu należy użyć

- A. zdjęć.
- B. instancji symboli.
- C. ramek tekstowych.
- D. obiektów wektorowych.

Zadanie 11.

Do utworzenia obiektu, którego właściwości jakościowe nie zmieniają się w wyniku powiększania należy użyć programu

- A. Corel Draw
- B. Adobe Fireworks
- C. Corel Photo-Paint
- D. Adobe Photoshop

Zadanie 12.

Rozdzielczość matrycy aparatu fotograficznego to

- A. paleta kolorów obrazu.
- B. łączna liczba pikseli tworzących obraz.
- C. liczba bitów potrzebnych do opisanie barwy piksela.
- D. gęstość zapisu obrazu wyrażana w pikselach na całą długość.

Zadanie 13.

Która zamiana formatu spowoduje stratę przezroczystości obrazu?

- A. PSD na GIF
- B. GIF na TIFF
- C. BMP na JPG
- D. TIFF na BMP

Zadanie 14.

Obiekt graficzny zostanie wypełniony barwami dopełniającymi w przypadku użycia koloru

- A. żółtego i jasnozielonego.
- B. fioletowego i purpurowego.
- C. niebieskiego i pomarańczowego.
- D. jasnoniebieskiego i ciemnoniebieskiego.

Zadanie 15.

W programie Adobe Photoshop wygładzanie i wtapianie wyciętego z tła obrazu odbywa się za pomocą narzędzia

- A. przycinanie.
- B. korekta kontrastu.
- C. korekta ekspozycji.
- D. poprawienie krawędzi.

Zadanie 16.

Do tworzenia plików, które są dokumentami wielostronicowymi, należy użyć programu

- A. Paint
- B. GIMP
- C. Adobe InDesign
- D. Adobe Photoshop

Zadanie 17.

Który model barw stosuje się przy skanowaniu fotografii?

- A. RGB
- B. CMYK
- C. Skala szarości
- D. Czarno-biały

Zadanie 18.

W programie Adobe Photoshop do tworzenia prostoliniowych zaznaczeń służy

- A. *lasso.*
- B. *lasso wielokątne.*
- C. *lasso magnetyczne.*
- D. *zaznaczanie bezpośrednie.*

Zadanie 19.

Która głębokość kolorów odpowiada 256 kolorom na obrazie?

- A. 1-bitowa.
- B. 8-bitowa.
- C. 24-bitowa.
- D. 32-bitowa.

Zadanie 20.

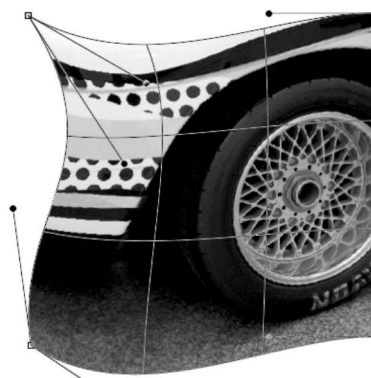
Odbicie lustrzane można wykonać używając polecenia

- A. *obraz/dopasowania/odwróć.*
- B. *obraz/dopasowania/wariacje.*
- C. *edycja/przekształć/wypaczenie.*
- D. *edycja/przekształć/odbij w pionie.*

Zadanie 21.

Na rysunku przedstawiono efekt użycia polecenia

- A. *pochylenie.*
- B. *skalowanie.*
- C. *wypaczenie.*
- D. *perspektywa.*

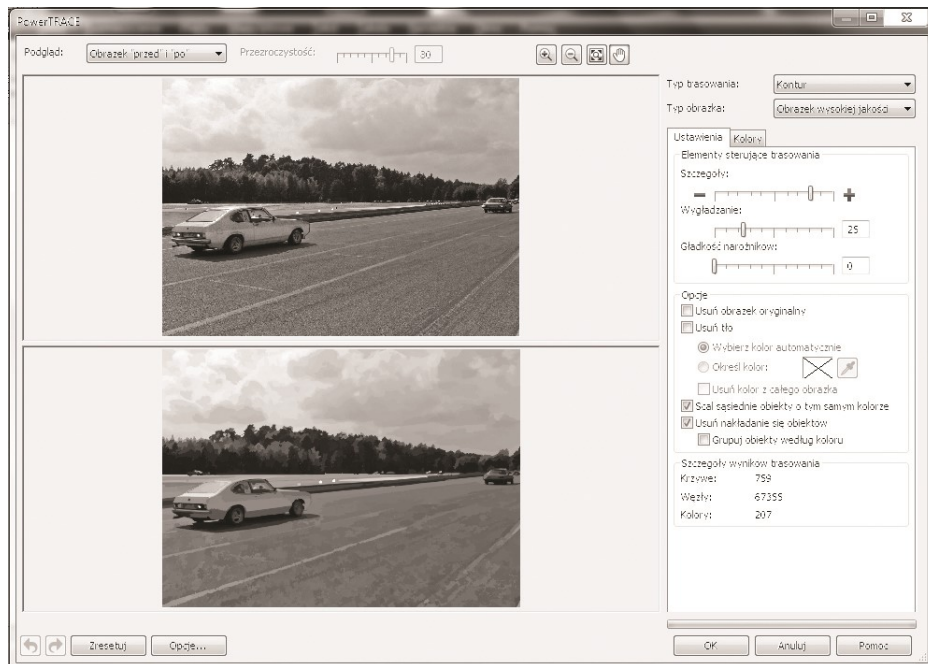


Zadanie 22.

Do automatycznego zaznaczania obszarów o podobnej barwie stosuje się

- A. *lasso.*
- B. *różdżkę.*
- C. *kadrowanie.*
- D. *pędzel korygujący.*

Zadanie 23.

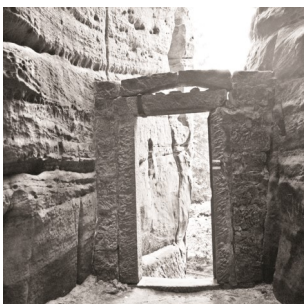


Na rysunku przedstawiono okno aplikacji Corel Power Trace służącej do

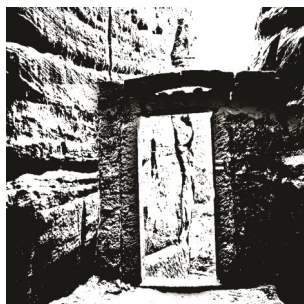
- A. edycji dźwięku.
- B. edycji map bitowych.
- C. przekształcania krzywych Bezierra w bitmapy.
- D. przekształcania map bitowych w obiekty wektorowe.

Zadanie 24.

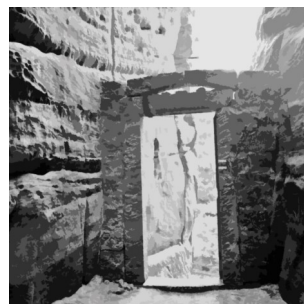
Efekt użycia w programie Adobe Photoshop polecenie *próg* zilustrowano na rysunku



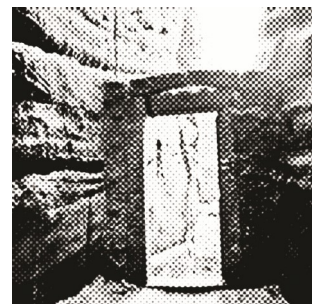
A.



B.



C.



D.

Zadanie 25.

Model koloru Lab jest

- A. stworzony dla obrazów o 1-bitowej głębi.
- B. oparty na właściwościach druku do absorbowania światła.
- C. oparty na trzech parametrach: barwie czerwonej, zielonej i niebieskiej.
- D. całkowicie niezależny od urządzeń zewnętrznych obrazujących kolor.

Zadanie 26.

Z którego modelu koloru korzystają monitory?

- A. HSL
- B. HSV
- C. RGB
- D. CMYK

Zadanie 27.

Jednostką głębi bitowej jest

- A. ppi
- B. dpi
- C. bps
- D. bpp

Zadanie 28.

Ile wynosi minimalna liczba klatek animacji na sekundę, dająca wrażenie dość płynnego ruchu?

- A. 25
- B. 23
- C. 18
- D. 12

Zadanie 29.

Zdjęcia cyfrowe, które mają być poddane dalszej obróbce magazynuje się w formacie

- A. PSD
- B. TIFF
- C. RAW
- D. JPEG

Zadanie 30.

W którym z programów występuje narzędzie *WordArt*?

- A. Rawstudio
- B. Power Point
- C. Raw Theraphee
- D. HDR PhotoStudio

Zadanie 31.

Który program służy do tworzenia obiektów wektorowych?

- A. GIMP
- B. Adobe Illustrator
- C. Adobe Lightroom
- D. Corel Photo-Paint

Zadanie 32.

Którą operację należy przeprowadzić, aby nadać realistyczny wygląd grafice trójwymiarowej, z uwzględnieniem rodzajów powierzchni obiektów i ich oświetlenia?

- A. Trasowanie.
- B. Interpolację.
- C. Rasteryzację.
- D. Renderowanie.

Zadanie 33.

Do organizacji i grupowania warstw używa się

- A. folderów.
- B. masek warstwy.
- C. kanałów i ścieżek.
- D. stołu montażowego.

Zadanie 34.

Na stronach internetowych najczęściej wykorzystywane są formaty graficzne:

- A. TIFF, JPG, BMP
- B. JPG, PNG, PDF
- C. GIF, JPG, PNG
- D. JPG, PSD, GIF

Zadanie 35.

Tworząc prezentację zawierającą dużą ilość informacji tekstowych, należy

- A. wybrać czcionkę szeryfową.
- B. zastosować różnokolorowe tło.
- C. zastosować dużą liczbę grafiki.
- D. wybrać czcionkę bezszeryfową.

Zadanie 36.

Co przedstawia obraz SVG określony kodem?

```
<svg width="200" height="150">
```

```
<rect width="100" height="100" fill=#ff0000">
```

- A. Kwadrat o boku 100 pikseli z niebieskim wypełnieniem.
- B. Kwadrat o boku 100 pikseli z czerwonym wypełnieniem.
- C. Prostokąt o wymiarach 200 x 150 pikseli z niebieskim wypełnieniem.
- D. Prostokąt o wymiarach 200 x 150 pikseli z czerwonym wypełnieniem.

Zadanie 37.

Wysokość odszkodowania jakiego może dochodzić uprawniony, jeżeli inny podmiot w sposób zawiniony naruszył jego autorskie prawa majątkowe jest odniesiona do wynagrodzenia, które w chwili dochodzenia byłoby należne tytułem udzielenia przez uprawnionego zgody na korzystanie z jego utworu. W przypadku prezentacji internetowej wysokość odszkodowania jest równa

- A. pięciokrotności wynagrodzenia.
- B. czterokrotności wynagrodzenia.
- C. trzykrotności wynagrodzenia.
- D. dwukrotności wynagrodzenia.

Zadanie 38.

Przy cyfrowym kodowaniu warunkiem koniecznym zachowania pełnego zakresu słyszalnych przez człowieka dźwięków jest zastosowanie częstotliwości próbkowania **nie mniejszej** niż

- A. 10 kHz
- B. 20 kHz
- C. 40 kHz
- D. 60 kHz

Zadanie 39.

W celu utworzenia graficznego odsyłacza na stronie www należy wstawić obraz między znaczniki

- A. <TABLE> i <TR>
- B. <A HREF...> i
- C. <CENTER> i BORDER
- D. <SELECT>...</SELECT> i <OPTION>

Zadanie 40.

W którym formacie plikowym należy zapisać obraz, aby na stronie internetowej był wyświetlany z płynnymi przejściami do przezroczystości (z częściowymi przezroczystościami)?

- A. PDF
- B. PNG
- C. BMP
- D. JPEG