

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.28-01-21.01-SG

## **EGZAMIN POTWIERDZAJĄCY KWALIFIKACJE W ZAWODZIE**

**Rok 2021**

**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 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 baner reklamowy do wyświetlania na stronie internetowej. Elementy graficzne do animacji oraz animację wykonaj zgodnie ze szkicami i z opisem technologicznym.

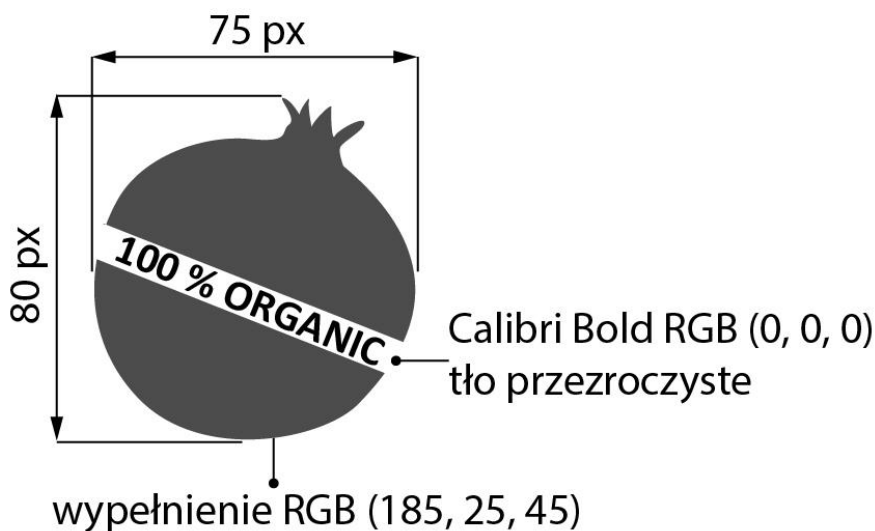
Wykorzystaj bitmapy *granat.jpg* i *ziarna.jpg*, umieszczone na pulpicie komputera w skompresowanym folderze *AU.28\_materialy\_1* zabezpieczonym hasłem **AU.28\_pr\_01**

Na pulpicie komputera w folderze *baner\_PESEL* (*PESEL* to Twój numer PESEL) zamieść:

- wersję otwartą projektu banera w formacie PSD z zachowanymi warstwami (pod nazwą *baner*) oraz animowany baner w formacie GIF (pod nazwą *baner*),
- przygotowane bitmapy *granat.jpg*, *ziarna.jpg*,
- logo w formatach wektorowym oraz PNG pod nazwą *logo*.

Folder o nazwie *baner\_PESEL* nagraj na płytę CD, sprawdź poprawność nagrania, płytę opisz swoim numerem PESEL.

### Szkic wektorowego logo



### Owoc



**Przebieg animacji:**

1. Białe tło pod banerem – cały czas trwania animacji (od 0 s do końca).
2. Bitmapa *granat*: 0÷1 s pojawia się z przenikaniem (od 0% krycie do 100%), widoczna z kryciem 100% do końca trwania animacji.
3. Bitmapa *ziarna*: 1÷2 s pojawia się z przenikaniem (od 0% krycie do 100%), widoczna z kryciem 100% do końca trwania animacji.
4. Tło RGB (245, 140, 85): 2÷3 s pojawia się z przenikaniem (od 0% krycie do 100%), widoczne z kryciem 100% do końca trwania animacji.
5. Tekst *POMEGRANATE*: 3÷4 s pojawia się z przenikaniem (od 0% krycie do 100%), widoczne z kryciem 100% do końca trwania animacji.
6. Teksty *OWOC GRANATU*, *Właściwości*, *Uprawa*: 4÷5 s pojawiają 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%), widoczne z kryciem 100% do końca trwania animacji.
8. Tekst *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 *owoc*: 8÷9 s pojawia się z przenikaniem (od 0% krycie do 100%). widoczny z kryciem 100 % do końca trwania animacji;
10. Tekst *granatowo.com*: 9÷10 s pojawia się z przenikaniem (od 0% krycie do 100%).

**Czas przeznaczony na wykonanie zadania wynosi 180 minut.**

**Ocenie podlegać będą 4 rezultaty:**

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







