

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.05-01-24.06-SG

EGZAMIN ZAWODOWY

Rok 2024

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 6 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

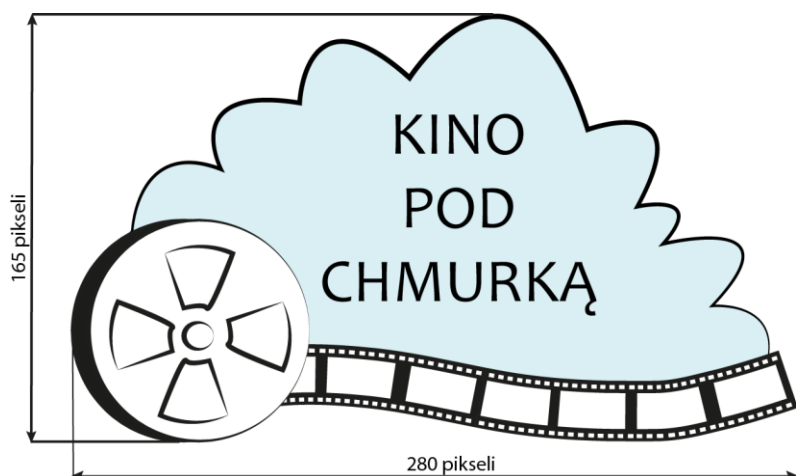
Przygotuj materiały graficzne dla wydarzenia KINO POD CHMURKĄ. Wykonaj wektorowe logo, e-bilet oraz 12 sekundowy multimedialny baner do wyświetlania na urządzeniach elektronicznych. Wszystkie elementy zadania opracuj zgodnie ze szkicami oraz opisem technologicznym. Pliki potrzebne do wykonania zadania *film.eps*, *kod.png*, *tło.jpg*, *chmury.jpg*, *teksty.docx*, *głos.wav* są umieszczone na pulpicie komputera w skompresowanym folderze **AUD.05_materiały_1** zabezpieczonym hasłem: **Chmurka123**

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

- logo jako plik wektorowy EPS oraz bitmapa PNG pod nazwą *logo_kino*
- przygotowane zgodnie z wytycznymi bitmapy: *tło.jpg*, *kod.png*, *tło_baner.jpg*
- bilet zapisany jako plik PSD z zachowanymi warstwami oraz jako PDF pod nazwą *e-bilet*
- plik dźwiękowy *głos* w formacie MP3
- baner animowany w formacie PSD oraz jako plik MP4 z dźwiękiem pod nazwą *baner_animacja*.

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

Szkic logo



logo - wytyczne

chmura:
obrys RGB (0, 0, 0), wypełnienie RGB (217, 239, 244)
szpula i klisza:
pobrane z pliku *film.eps*,
przeskalowane do szerokości 280 pikseli
wysokość wynikowa
tekst:
RGB (0, 0, 0) Candara Regular 24 pt
brak tła
rozdzielczość 96 ppi

Logo zapisz jako plik wektorowy EPS oraz bitmapę PNG z przezroczystym tłem pod nazwą *logo_kino*

Wytyczne do bitmap

Wszystkie bitmapy zapisane w trybie koloru RGB.

Bitmapa *kod.png* przeskalowana do wymiaru 200 x 200 pikseli, rozdzielczość 96 ppi.

Bitmapa *tfo.jpg* – kadrowana zgodnie ze wzorem i przeskalowana do wymiaru 1280 x 400 pikseli, rozdzielczość 96 ppi.

Bitmapa *chmury.jpg* – wykadrowany wybrany fragment zdjęcia *chmury.jpg* zawierający wyłącznie chmury, grafika przeskalowana do wymiaru 1280 x 320 pikseli rozdzielczość 150 ppi zapisana jako plik JPEG pod nazwą *tfo_baner*

Wzór kadrowania – bitmapa *tfo.jpg*



Opis technologiczny e-biletu

Wymiary 1280 x 720 pikseli.

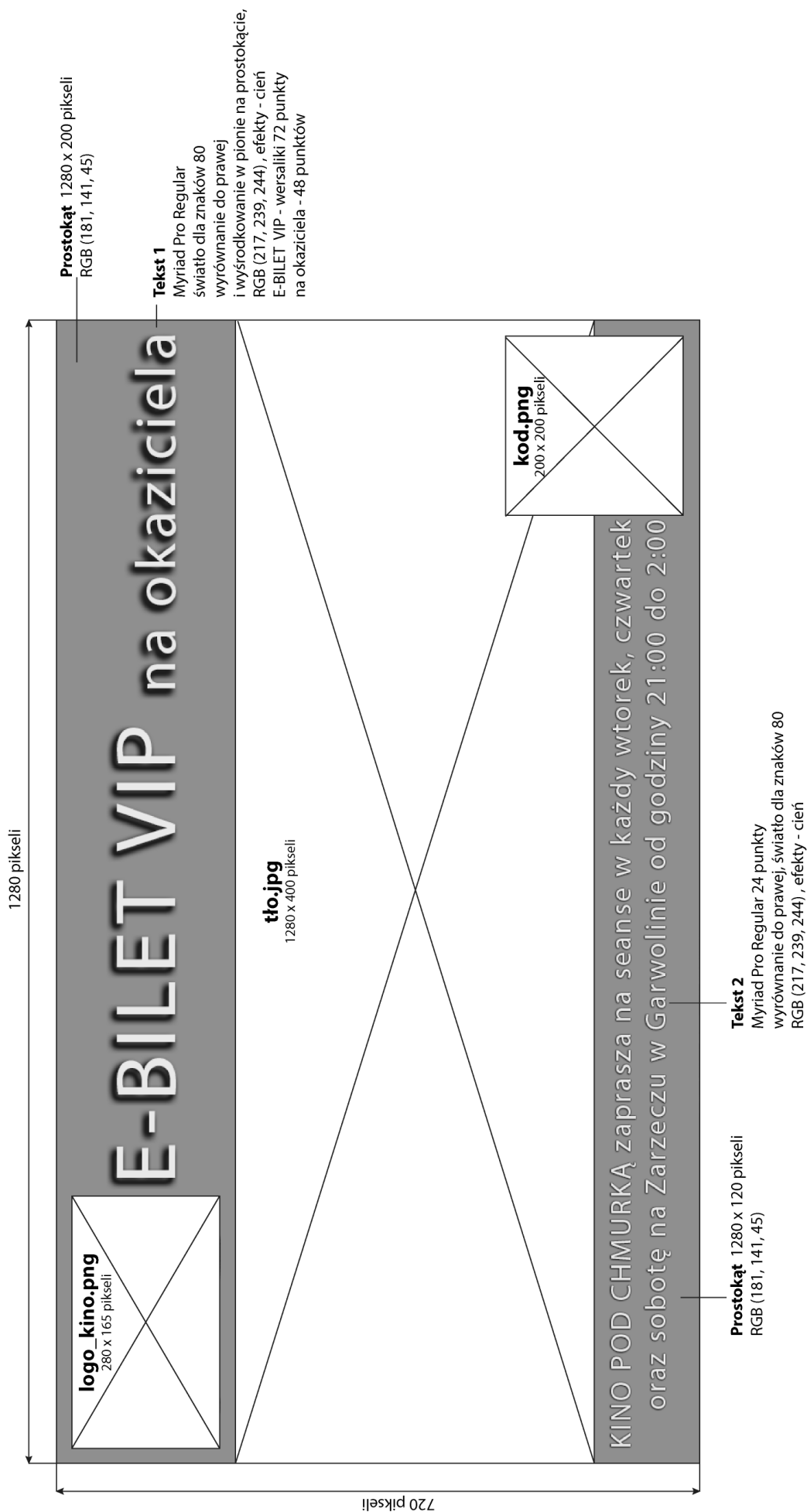
Rozdzielczość 96 ppi.

Tryb kolorów RGB.

Marginesy od krawędzi biletu dla obiektów z plików *logo_kino.png* oraz *kod.png* ustalone na 18 pikseli.

Bilet zapisany jako plik PSD z zachowanymi warstwami oraz jako PDF pod nazwą *e-bilet*

Szkic e-biletu



Wytyczne do ścieżki dźwiękowej

Edycja nagrania z pliku *głos.wav* polegająca na ustawieniu słów w zmienionej kolejności i w pełnym brzmieniu: „*Letnie kino pod chmurką zaprasza*”.

Parametry ścieżki dźwiękowej:

- format zapisu MP3,
- nazwa pliku *głos*,
- czas trwania 3 sekundy.

Wzór banera na koniec animacji



Wytyczne do banera i animacji

Rozdzielczość 150 ppi. Tryb koloru RGB. Wymiary 1280 x 320 pikseli.

Czas trwania animacji 12 sekund $\pm 0,5$ s. Szybkość odtwarzania 25 kl/s

Animacja odtwarzana jednokrotnie.

Podkład dźwiękowy z pliku *głos.mp3*

Zapis projektu animacji w formacie PSD oraz jako plik MP4 pod nazwą *baner_animacja*

Układ animacji:

- na początku animacji widoczne tylko czarne tło oraz położone w lewym dolnym rogu *logo_kino* o wymiarach 200 x 118 pikseli,
- *tło_baner* od początku animacji stopniowo wyłania się z czerni i trwa do końca animacji z nałożonym efektem ruchu *Panoramowanie*, tło wypełnia cały baner,
- 0-4 sekundy *logo_kino* zwiększa swój rozmiar do osiągnięcia 437 x 258 pikseli, zajmuje pozycję jak na wzorze banera i jest widoczne do końca trwania animacji,
- 4-8 sekundy pojawia się tekst „Zapraszamy na seanse...” przyptywając z górnego marginesu, zajmuje pozycję jak na wzorze banera i jest widoczny do końca trwania animacji,
- 8-12 sekundy pojawia się w miejscu zgodnym ze wzorem banera tekst *www.kinopodchmurka.pl* zmieniając stopniowo krycie 0 – 100%,
- 0-3 sekundy animacji w tle odtwarzana jest ścieżka dźwiękowa z pliku *głos.mp3*

Czas przeznaczony na wykonanie zadania wynosi 180 minut.

Ocenię będzie podlegać 5 rezultatów:

- logo wektorowe i rastrowe,
- bitmapy i plik dźwiękowy,
- projekt biletu,
- projekt banera i układ animacji,
- skatalogowane materiały graficzne i multimedialne.

