

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.28-01-20.06-SG

EGZAMIN POTWIERDZAJĄCY KWALIFIKACJE W ZAWODZIE

Rok 2020

CZEŚĆ 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 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

Wykonaj layout strony internetowej dla firmy HYDROGRAFIKA.

W tym celu:

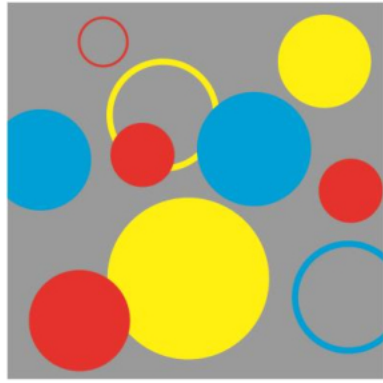

1. W programie do obróbki grafiki wektorowej zaprojektuj tekstury i zapisz je w folderze *tekstury_PESEL* w formacie PDF z możliwością edycji poszczególnych obiektów.
2. Wykorzystując pliki zamieszczone na pulpicie komputera w archiwum *AU.28_materiały_1.7z* zabezpieczonym hasłem **AU.28_prakt1** przygotuj obrazy przedstawiające wizualizację tekstur na myszkach komputerowych oraz baner na stronę internetową.
3. Wizualizacje tekstur zapisz na w folderze *obrazy_PESEL* w formacie PNG z zachowaniem przezroczystości tła.
4. Baner zapisz w pliku *baner_PESEL.psd* z zachowaniem warstw.
5. Na podstawie przygotowanych plików w programie Adobe Photoshop wykonaj layout strony internetowej i zapisz go w pliku *layout_PESEL.psd* z zachowaniem warstw.

Wszystkie rezultaty zadania wykonaj zgodnie z opisem technologicznym oraz załączonymi wzorami i zapisz na pulpicie komputera w folderze *PESEL* (*PESEL* to Twój numer PESEL).

Folder o nazwie *PESEL* nagraj na płytę CD, po uzyskaniu zgody przewodniczącego ZN sprawdź poprawność nagrania płyty. Sprawdzoną płytę CD podpisz swoim numerem PESEL.

Wymagania dla tekstur

- wymiary 150 x 150 mm,
- tryb koloru CMYK,
- rozdzielczość 300 ppi,
- tło w kolorze CMYK (0, 0, 0, 50),
- format zapisu PDF z możliwością edycji obiektów wektorowych,
- tekstury można odwzorować lub stworzyć własne, zgodnie z opisem w poniższej tabeli.

Nazwa pliku	<i>tekstura01</i>	<i>tekstura02</i>
Przykładowe tekstury		
Minimalna liczba elementów	- 3 koła - 3 okręgi	gwiazdy siedmioramienne: - 3 wypełnione, - 3 bez wypełnienia
	dowolny układ i wielkość elementów	
Kolory elementów	CMYK (0, 0, 100, 0) CMYK (0, 100, 100, 0) CMYK (100, 0, 0, 0) każdy kolor powinien wystąpić w teksturze	CMYK (0, 0, 100, 0) CMYK (0, 0, 0, 0) CMYK (0, 100, 0, 0) każdy kolor powinien wystąpić w teksturze

Wymagania dla obrazów przedstawiających wizualizację tekstur na myszach komputerowych

- wymiary obrazów: szerokość 800 pikseli, wysokość 533 pikseli,
- kompozycja centralna,
- tryb koloru RGB,
- rozdzielczość 72 ppi,
- format zapisu PNG z zachowaniem przezroczystości tła.

Nazwa pliku	Projekt	Wymagania
<i>mysz01</i>		<ul style="list-style-type: none"> – należy wykorzystać pliki: <i>tekstura01.pdf</i> oraz <i>mysz.tif</i>
<i>mysz02</i>		<ul style="list-style-type: none"> – należy wykorzystać pliki <i>tekstura02.pdf</i> oraz <i>mysz.tif</i>
<i>mysz03</i>		<ul style="list-style-type: none"> – należy wykorzystać pliki <i>drewno.jpg</i> oraz <i>mysz.tif</i> – obraz z pliku <i>drewno.jpg</i> należy wyedytować w odcieniach ciemnego brązu
<i>mysz04</i>		<ul style="list-style-type: none"> – należy wykorzystać pliki: <i>kamien.jpg</i> oraz <i>mysz.tif</i> – obraz <i>kamien.jpg</i> należy wyedytować w odcieniach koloru niebieskiego

Wymagania dla banera

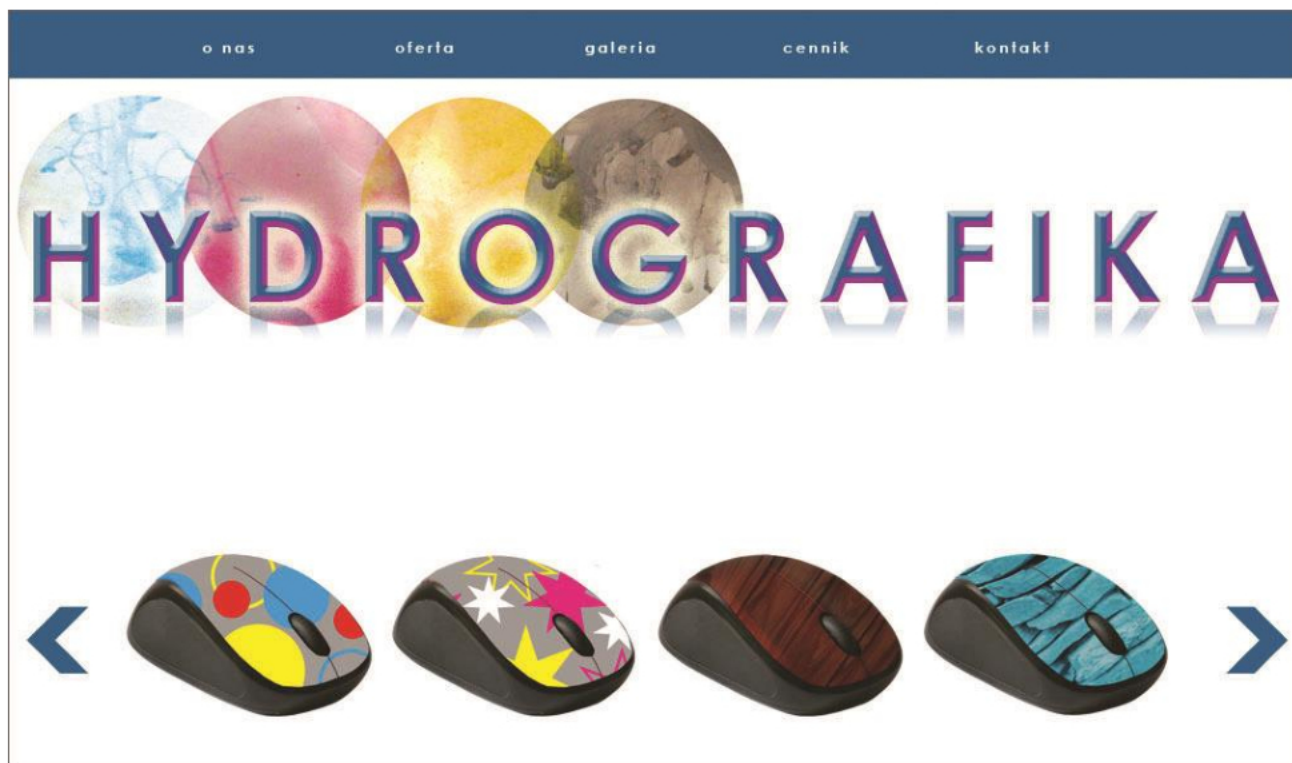
Baner powinien być zgodny z zamieszczonym wzorem.



- wymiary: szerokość 1020 pikseli, wysokość 200 pikseli,
- tryb koloru: RGB,
- rozdzielczość: 72 ppi,
- format zapisu: PSD z zachowaniem warstw, nazwa pliku: *baner_PESEL*,
- tło w kolorze: #FFFFFF,
- w lewej części banera obraz z pliku: *baner_element01.jpg*,
- parametry napisu HYDROGRAFIKA:
 - o krój pisma: Century Gothic pogrubiony, wielkość: 100 pkt, kolor #146494,
- efekty dodane do napisu HYDROGRAFIKA:
 - o blask zewnętrzny oraz faza/faseta i płaskorzeźba o dowolnych ustawieniach,
 - o odbicie lustrzane.

Wymagania dla layoutu

Layout powinien być zgodny z zamieszczonym wzorem.



- wymiary: szerokość 1020, wysokość 600 pikseli,
- tryb koloru: RGB,
- rozdzielczość: 72 ppi,
- format zapisu: PSD z zachowaniem warstw, nazwa pliku: *layout_PESEL*
- tło w kolorze: #FFFFFF,
- do górnej krawędzi layoutu przylega prostokąt o wymiarach 1020 x 55 pikseli w kolorze #146494,
- na płaszczyźnie niebieskiego prostokąta umieszczone w kolejności od lewej strony napisy: *o nas, oferta, galeria, cennik, kontakt*,
- parametry napisów: Century Gothic pogrubiony, wielkość: 12 pkt, kolor: #FFFFFF,
- pod prostokątem z menu umieszczony zaprojektowany baner,
- w dolnej części layoutu obrazy z plików, w kolejności od lewej strony: *mysz01.png, mysz02.png, mysz03.png, mysz04.png*,
- z lewej i prawej strony obrazów z komputerowymi myszkami umieszczone dwie strzałki w kolorze #146494.

Czas przeznaczony na wykonanie zadania wynosi 180 minut.

Ocenie podlegać będą 4 rezultaty:

- pliki z folderu *tekstury_PESEL* (*tekstura01.pdf, tekstura02.pdf*),
- pliki z folderu *obrazy_PESEL* (*mysz01.png, mysz02.png, mysz03.png, mysz04.png*),
- baner w pliku *baner_PESEL.psd*,
- layout z pliku *layout_PESEL.psd*.

