

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.28-01-20.01-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 trzy elementy internetowego projektu multimedialnego, składającego się z logo, animacji oraz filmu instruktażowego ze ścieżką dźwiękową. W tym celu wykorzystaj materiały umieszczone na pulpicie komputera w folderze *au\_28\_materiały*, zabezpieczonym hasłem **AU.28\_p1**

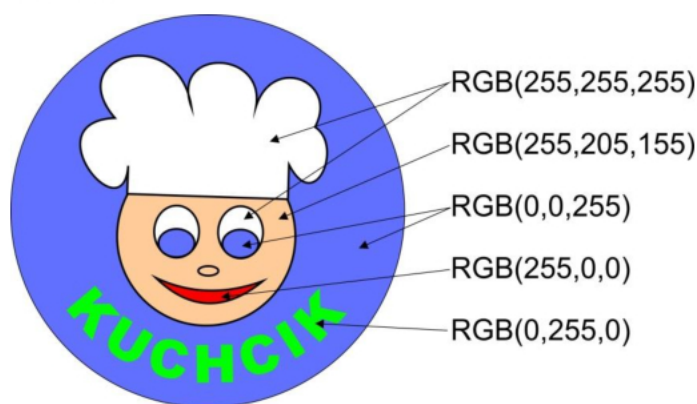
Prace wykonaj zgodnie z wymaganiami dotyczącymi:

- wektorowego i bitmapowego logo,
- animacji poklatkowej,
- ścieżki dźwiękowej,
- filmu.

Efekty swojej pracy zapisz na pulpicie w folderze o nazwie *PESEL* (PESEL to Twój Numer PESEL). Folder nagraj na płytę CD, sprawdź poprawność nagrania, płytę CD opisz swoim numerem PESEL.

### 1. Wymagania dotyczące logo.

Wzór nr 1



Wykonaj wektorowe logo zgodnie ze wzorem nr 1, wykorzystując obiekt z pliku *kuchcik.eps*, znajdujący się w folderze *au\_28\_materiałLogo*, o następujących parametrach:

- obiekt o wymiarze: 100x100 mm i rozdzielczości 96 ppi,
- obwódca – koło, rozmiar 95x95 mm, kolorystyka zgodna ze wzorem nr 1,
- postać – kolorystyka wypełnienia zgodna ze wzorem nr 1,
- tekst „KUCHCIK” – font: Arial Black, rozmiar: 36 pkt, odległość między znakami zwiększona o 50%, kolorystyka liter zgodna ze wzorem nr 1,
- logo zapisz w pliku o nazwie *logo\_wektorowe* w formacie źródłowym programu, w którym zostało wykonane,
- plik *logo\_wektorowe* przekonwertuj na grafikę rastrową w rozmiarze 360x360 pikseli z zachowaniem przezroczystości i zapisz pod nazwą *logo\_bitmapowe.png*

### 2. Wymagania dotyczące animacji poklatkowej:

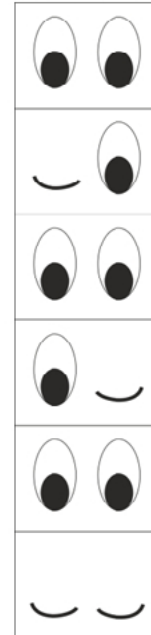
- należy wykorzystać program *Adobe Photoshop* oraz plik *dynia.jpg* umieszczony w folderze *au\_28\_materiały\animacja*,
- zdjęcie wykadruj zgodnie ze wzorem nr 2 i dostosuj do wymagań całego projektu: rozmiar 330x580 pikseli, rozdzielczość 96 ppi,
- animacja ma być połączeniem zdjęcia i kreskówki według wzoru nr 2 i przedstawiać „mrugającą dynię” według schematu nr 1,
- animacja powinna zawierać 6 klatek,
- każda klatka ma być wyświetlana przez 1 sekundę,
- animacja ma trwać 6 sekund i być odtwarzana w pętli.

Wykonaną animację zapisz w plikach *animacja.psd* oraz *animacja.gif*.

Wzór nr 2



Schemat nr 1



3. Wymagania dotyczące ścieżki dźwiękowej.

Zmontuj podkład dźwiękowy do filmu według wytycznych:

- stwórz nowy plik składający się z dwóch ścieżek,
- wykorzystaj pliki *podklad.wav* oraz *lektor.wav* umieszczone w folderze *au\_28\_materiały\muzyka*,
- na ścieżce z pliku *podklad.wav* zmniejsz głośność ścieżki o 13 dB,
- ścieżkę z pliku *lektor.wav* przytnij i zmontuj tak, aby rozpoczynała się z 2 sekundowym opóźnieniem względem początku głównego nagrania,
- każda następna kwestia lektora rozpoczyna się co 6 sekund,
- gotowe, zmontowane ścieżki przytnij do 1 minuty z wyciszeniem od 57 sekundy.

Finalną ścieżkę dźwiękową zapisz jako projekt w pliku o nazwie *proj\_muz* w formacie domyślnym programu, w którym została wykonana oraz jako plik w formacie WAVE o nazwie *muz.wav*.

Scenariusz filmu instruktażowego „Zupa dyniowa”

Zdjęcie 1  
Lektor:  
Będą Ci potrzebne...  
Dyńia... około pół kilograma.

Zdjęcie 2  
Lektor:  
Por... jedna sztuka.

Zdjęcie 3  
Lektor:  
Dwa ząbki czosnku...

Zdjęcie 4  
Lektor:  
Wszystkie warzywa umyj i obierz...

Zdjęcie 5  
Lektor:  
Pokrój dynię, por i czosnek.

Zdjęcie 6  
Lektor:  
Do garnka wlej pół litra wody.  
Wrzuć pokrojone warzywa.

Zdjęcie 7  
Lektor:  
Gotuj przez 20 minut.  
Poproś dorosłego o pomoc!

Zdjęcie 8  
Lektor:  
Zmiksuj zupę blenderem.  
Poproś dorosłego o pomoc!

Zdjęcie 9  
Lektor:  
Dopraw solą i pieprzem do smaku...

Zdjęcie 10  
Lektor:  
SMACZNEGO!

#### 4. Wymagania dotyczące filmu.

Do utworzenia filmu instruktażowego nt. gotowania zupy dyniowej należy wykorzystać 10 zdjęć (*zdl.jpg, zdj2.jpg, zdj3.jpg, zdj4.jpg, zdj5.jpg, zdj6.jpg, zdj7.jpg, zdj8.jpg, zdj9.jpg, zdj10.jpg*), które znajdują się w folderze *au\_28\_materiały\film* oraz zmontowaną ścieżkę dźwiękową z pliku *muz.wav*.

Wszystkie zdjęcia należy ułożyć chronologicznie, z czasem wyświetlania co 6 sekund, z dowolną animacją przejść.

Czas trwania filmu nie może przekroczyć 1 minuty.

Projekt filmu zapisz w formacie domyślnym programu, w którym został wykonany pod nazwą *proj\_film\_inst* oraz w formacie MP4 pod nazwą *film\_inst* z następującymi wytycznymi:

- ustawienia wideo:
  - szerokość: 800 pikseli,
  - wysokość: 600 pikseli,
  - szybkość transmisji: 1500 kb/s,
  - szybkość klatek 25 kl/s,
- ustawienia audio:
  - format audio: 192 kb/s, 44,1 kHz stereo.

Przed oddaniem projektu sprawdź kompletność folderu *PESEL*, w którym powinny znajdować się:

- *logo\_wektorowe* (w formacie źródłowym programu, w którym logo zostało wykonane),
- *logo\_bitmapowe.png*,
- *animacja.psd*,
- *animacja.gif*,
- *proj\_muz* (w formacie źródłowym programu, w którym ścieżka została wykonana),
- *muz.wav*,
- *proj\_film\_inst* (w formacie źródłowym programu, w którym film został wykonany),
- *film\_inst.mp4*.

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

**Ocenie podlegać będą 4 rezultaty:**

- logo wektorowe i bitmapowe (pliki *logo\_wektorowe*, *logo\_bitmapowe.png*),
- animacja (pliki *animacja.psd*, *animacja.gif*),
- ścieżka dźwiękowa (pliki *proj\_muz*, *muz.wav*),
- film (pliki *proj\_film\_inst*, *film\_inst.mp4*).





