

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

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 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**

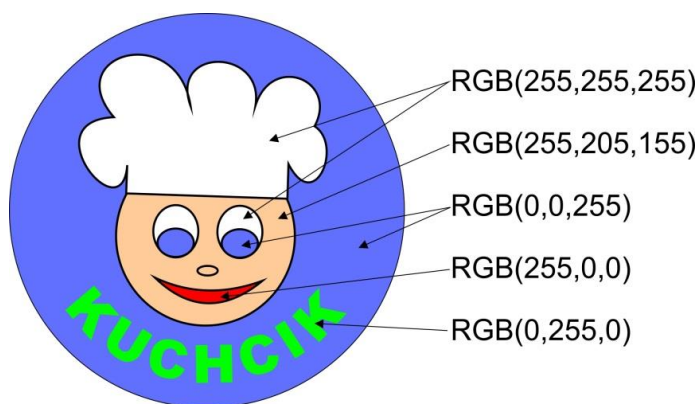
Prace wykonaj zgodnie z wymaganiami dotyczącymi:

- 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_material\logo*, 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:

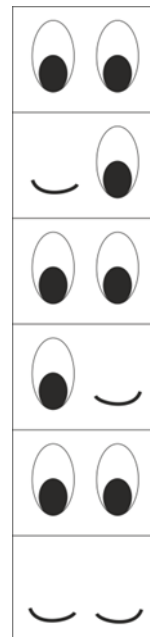
- należy wykorzystać program *Adobe Photoshop* oraz plik *dynia.jpg* umieszczony w folderze *au_28_materiały\animacja*,
- zdjęcie wykadruj zgodnie ze wzorem nr 2 i dostosuj do wymagań całego projektu: rozmiar 330x580 pikseli, rozdzielczość 96 ppi,
- animacja ma być połączeniem zdjęcia i kreskówki według 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 (*zdj1.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*).

