

Nazwa kwalifikacji: **Przygotowywanie oraz wykonywanie prac graficznych i publikacji cyfrowych**
Symbol kwalifikacji: **PGF.04**
Numer zadania: **03**
Wersja arkusza: **SG**

Wypełnia zdający

Numer PESEL zdającego*

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Miejsce na naklejkę z numerem
PESEL i z kodem ośrodka

Czas trwania egzaminu: **180** minut.

PGF.04-03-25.06-SG

EGZAMIN ZAWODOWY

Rok 2025

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 7 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

Na podstawie informacji zawartych w arkuszu egzaminacyjnym oraz plików z folderu **PGF.04-03-25.06-SG-materialy.7z** umieszczonego na pulpicie komputera przygotuj ulotkę składaną A5 > A6 do drukowania cyfrowego. Hasło do folderu to: **Ulotka123**

Zadanie wykonaj na przygotowanym stanowisku egzaminacyjnym, wyposażonym w komputer z oprogramowaniem. Rezultaty pracy zapisz na pulpicie komputera w folderze opisanym Twoim numerem PESEL:

- wektorowe logo jako plik otwarty oraz w formacie PDF o nazwie *logo*
- bitmapy w formacie TIFF, zachowując nazwy plików źródłowych
- projekt ulotki ze spadami jako plik otwarty z warstwami oraz w formacie PDF zawierający znaczniki cięcia i znaczniki złamywania zapisane w plikach o nazwie *ulotka_skladana_A6*

Po zakończeniu pracy rezultaty nagraj na płytę, a następnie zgłoś przez podniesienie ręki chęć sprawdzenia nagranej przez siebie płyty na wyznaczonym do tego stanowisku. Po uzyskaniu zgody przewodniczącego Zespołu Nadzorującego podejdź do stanowiska i sprawdź jakość nagrania poprzez otwarcie każdego pliku nagranych na płytę. W przypadku negatywnego wyniku pierwszej próby sprawdzenia masz możliwość ponownego nagrania płyty CD/DVD i sprawdzenia jakości nagrania. Sprawdzoną płytę opisz swoim numerem PESEL i pozostaw wraz z arkuszem egzaminacyjnym na swoim stanowisku.

Wytyczne dotyczące przygotowania projektu

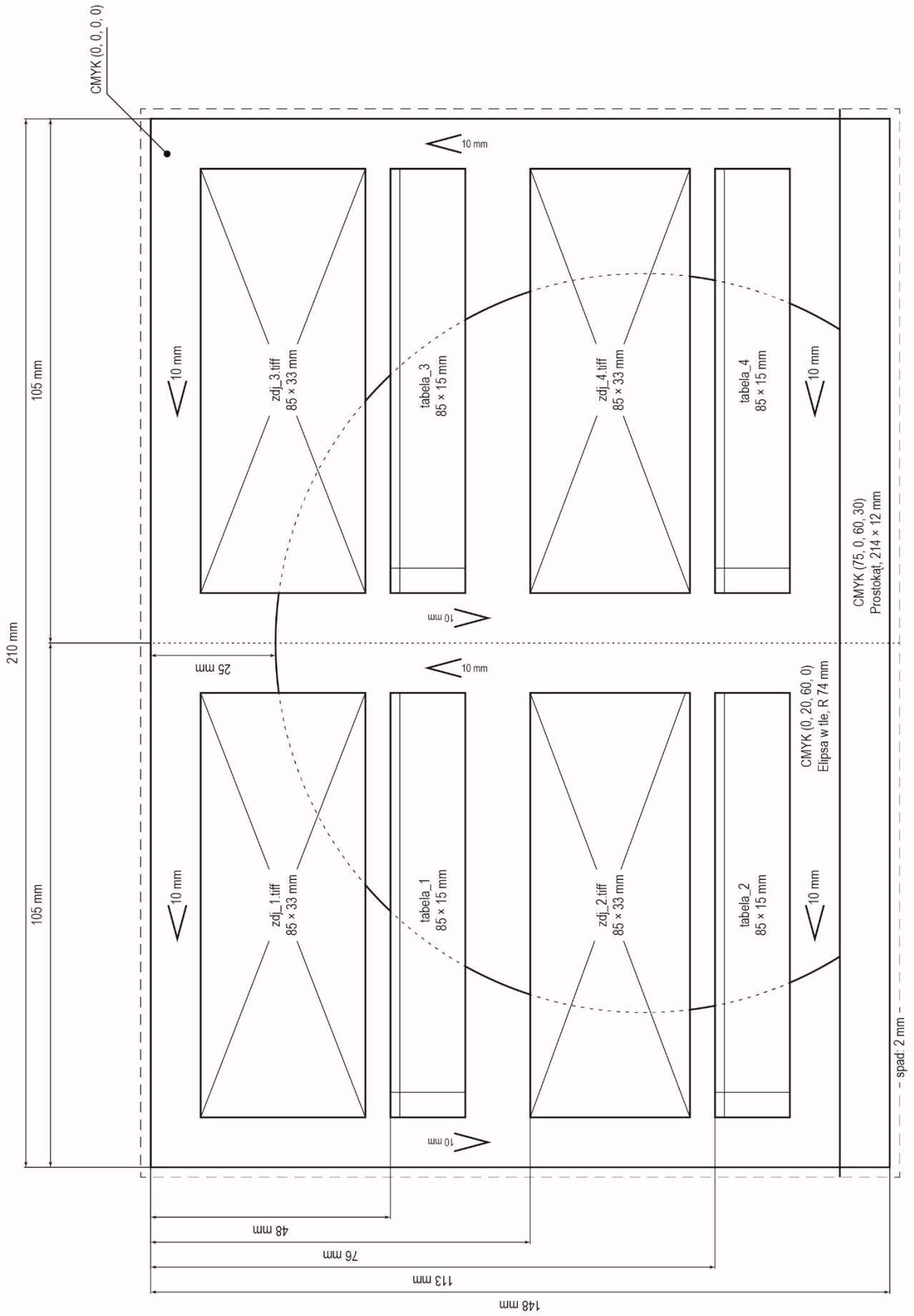
Uwaga: W zależności od wykorzystanego oprogramowania graficznego zapisz kopię plików otwartych w najniższej z dostępnych wersji zapisu np. CS6 (dla pakietu Adobe) lub 17.0 (dla CorelDRAW)	
<i>logo</i>	<ul style="list-style-type: none">– logo wykonaj w formacie wektorowym;– wykonaj projekt zgodnie ze szkicem konstrukcji sygnetu umieszczonym na rysunku 1;– wszystkie obiekty tworzące logo wykonaj w kolorze CMYK (75, 0, 60, 30), bez konturu;– logo wypełnia całą powierzchnię obszaru roboczego 130 mm × 100 mm;– logo zapisz pod nazwą <i>logo</i><ul style="list-style-type: none">• w pliku otwartym aplikacji;• jako plik w formacie PDF;• oraz jako kopię pliku otwartego w najniższej z dostępnych wersji zapisu jako <i>logo_kopia</i>;
<i>zdj_okladka</i>	<ul style="list-style-type: none">– bitmapę <i>zdj_okladka.tif</i> przygotuj usuwając tło z pliku <i>zdj_okladka.jpg</i> - prawidłowa selekcja (płynny przebieg linii konturowej, brak ubytków na krawędziach przedmiotu oraz pozostałości tła);– element graficzny (mebel) przygotuj w rozmiarze 1900 x 795 pikseli (mebel wykadruj tak, aby wypełniał maksymalnie całą powierzchnię mapy bitowej);– zachowaj proporcje obrazu (bez zniekształceń);– zapisz plik w formacie TIFF z zachowaniem przezroczystości (usunięte tło);
<i>zdj_1</i>	<ul style="list-style-type: none">– wykorzystaj plik <i>zdj_1.jpg</i>, który znajduje się w folderze PGF.04-03-25.06-SG-materialy.7z umieszczonym na pulpicie komputera;– usuń tło z pliku <i>zdj_1.jpg</i> - prawidłowa selekcja (płynny przebieg linii konturowej, brak ubytków na krawędziach przedmiotu oraz pozostałości tła);– element graficzny (mebel) przygotuj w rozmiarze 1835 x 801 pikseli (mebel wykadruj tak aby wypełniał maksymalnie całą powierzchnię mapy bitowej);– zmniejsz nasycenie bitmapy o 50%;– zapisz plik w formacie TIFF z zachowaniem przezroczystości, bez zniekształceń;

zdj_2	<ul style="list-style-type: none"> – wykorzystaj plik <i>zdj_2.png</i>, który znajduje się w folderze PGF.04-03-25.06-SG-materialy.7z umieszczonym na pulpicie komputera; – element graficzny (mebel) przygotuj w rozmiarze 1900 x 1192 pikseli (mebel wykadruj tak aby wypełniał maksymalnie całą powierzchnię mapy bitowej); – zmień barwę materiału mebla na kolor CMYK (75, 0, 60, 30) z zachowaniem detali w światłach i cieniach; – zapisz plik w formacie TIFF z zachowaniem przezroczystości, bez zniekształceń;
zdj_3	<ul style="list-style-type: none"> – wykorzystaj plik <i>zdj_3.png</i>, który znajduje się w folderze PGF.04-03-25.06-SG-materialy.7z umieszczonym na pulpicie komputera; – element graficzny (mebel) przygotuj w rozmiarze 1844 x 626 pikseli (mebel wykadruj tak aby wypełniał maksymalnie całą powierzchnię mapy bitowej); – zmniejsz nasycenie bitmapy o 50%; – zapisz plik w formacie TIFF z zachowaniem przezroczystości, bez zniekształceń;
zdj_4	<ul style="list-style-type: none"> – wykorzystaj plik <i>zdj_4.png</i>, który znajduje się w folderze PGF.04-03-25.06-SG-materialy.7z umieszczonym na pulpicie komputera; – element graficzny (mebel) przygotuj w rozmiarze 1816 x 1030 pikseli (mebel wykadruj tak aby wypełniał maksymalnie całą powierzchnię mapy bitowej); – zmień barwę materiału mebla na kolor CMYK (50,10,0,0) z zachowaniem detali w światłach i cieniach; – zapisz w formacie TIFF z zachowaniem przezroczystości, bez zniekształceń;
ulotka_skladana_A6	<ul style="list-style-type: none"> – wykonaj projekt ulotki zgodnie ze szkicami: <i>Rysunek 2, Rysunek 3, Rysunek 4</i>; – umieść tekst z pliku <i>tekst.docx</i> znajdujący się w folderze PGF.04-03-25.06-SG-materialy.7z umieszczonym na pulpicie komputera; – przeskaluj bitmapy do wymiarów zgodnych ze szkicami: <i>rysunek 2, rysunek 3</i> z zachowaniem proporcji; – umieść w projekcie ilustracje tak, aby miały co najmniej 300 ppi rozdzielczości; – wykonany projekt ulotki zapisz w formacie PDF w jakości drukarskiej (tryb koloru CMYK, rozdzielczość 300 ppi, spady: 2 mm, linie cięcia i znaki złamywania); – awers (4 i 1 strona) oraz rewers (2 i 3 strona) zapisz w jednym pliku.

Czas przeznaczony na wykonanie zadania wynosi 180 minut.

Ocenię podlegać będzie 5 rezultatów:

- logo wektorowe,
- bitmapy,
- teksty i tabele w ulotce – 1 i 4 strona ulotki,
- teksty i tabele w ulotce – 2 i 3 strona ulotki,
- plik otwarty oraz PDF ulotki.



Rysunek 3. Szkic drugiej i trzeciej strony ulotki

Obrys zewnętrzny: 2 pt, CMYK (75, 0, 60, 75)
Obrys kolumny oraz wierszy: 1 pt, CMYK (75, 0, 60, 30)
Rozmiar tabeli: 85 × 15 mm

Komórka 1:
Montserrat Black 12 pt
wyśrodkowane w pionie
i poziomie komórki
kolor tekstu CMYK (0, 0, 0, 0)
wypełnienie komórki CMYK (75, 0, 60, 30)

Komórka 2:
Montserrat Medium 9 pt
wyśrodkowane w pionie
i poziomie komórki
kolor tekstu CMYK (0, 0, 0, 100)
brak wypełnienia komórki

SOFA HASES	90 × 104 × 247
1588 zł	2-osobowa

Komórka 3:
Montserrat Black 14 pt
wyśrodkowane w pionie
i poziomie komórki
kolor tekstu CMYK (75, 0, 60, 75)
brak wypełnienia komórki

Komórka 4:
Montserrat Medium 9 pt
wyśrodkowane w pionie
i poziomie komórki
kolor tekstu CMYK (0, 0, 0, 100)
brak wypełnienia komórki

Rysunek 4. Szkic formatowania tabel 1-4

