

Nazwa
kwalifikacji:

Realizacja projektów graficznych i multimedialnych

Oznaczenie
kwalifikacji:

AUD.05

Numer zadania:

02

Kod arkusza:

AUD.05-02-23.06-SG

Wersja arkusza:

SG

Lp.	Elementy podlegające ocenie/kryteria oceny
R.1	Rezultat 1: Elementy graficzne: logo i bitmapy przygotowane do reklamy
	<i>Tolerancja wymiarów bitmap i logo +/- 2 piksele. R.1.1 - R.1.4 oceniane wyłącznie na podstawie pliku logo w formacie wektorowym zawierającym wyłącznie obiekty wektorowe R.1.5 - R.1.10 dopuszcza się ocenianie bitmap na podstawie projektu graficznego z reklamą</i>
R.1.1	Wymiary logo 350 x 125 pikseli
R.1.2	Tekst w logo: font Myriad Pro, RGB (0, 0, 0)
R.1.3	Logo posiada jako literę "O" plaster pomarańczy z ilością elementów zgodną ze szkicem
R.1.4	Plaster pomarańczy w kolorach zgodnych ze szkicem – RGB (247, 144, 0), RGB (240, 100, 0) i RGB (252, 249, 207)
R.1.5	Bitmapa logo: szerokość 730 pikseli, wysokość wynikowa, brak zniekształceń
R.1.6	Foto 2: usunięte tło
R.1.7	Foto 2: brak widocznych pozostałości tła oraz ubytków na krawędziach wyselekcjonowanych elementów
R.1.8	Foto 6: wymiary 440 x 295 pikseli
R.1.9	Foto 7: wymiary 1150 x 600 pikseli
R.1.10	Brak zniekształceń w bitmapach
R.2	Rezultat 2: Projekt graficzny do filmu (PSD z warstwami)
	<i>Ocena na podstawie pliku PSD. Tolerancja zgodności wymiarów i położenia elementów z wartościami ze szkiców wydawniczych wynosi ±2 px</i>
R.2.1	Wymiary projektu: 1150 x 600 pikseli, tryb koloru RGB, rozdzielczość 150 ppi
R.2.2	Klatka 1: bitmapa foto_1 umieszczona dwukrotnie zgodnie ze wzorem
R.2.3	Klatka 1: prostokąty – góra i dół o wymiarach 1150 x 35 pikseli oraz dwie linie pionowe i dwie poziome w kolorze RGB (175, 5, 5)
R.2.4	Klatka 1: Tekst <i>WIOSENNY DETOX SOKOWY</i> – font Arial Regular 24 punkty, interlinia 30 punktów, RGB (0, 0, 0), wersaliki, tekst <i>Zacznij od dziś!!!</i> – font MV Boli Regular, 18 punktów, RGB (175, 5, 5)
R.2.5	Klatka 2: bitmapy foto_2, foto_3, foto_4, foto_5 wykadrowane, umieszczone zgodnie ze wzorem
R.2.6	Klatka 3: bitmapa foto_6 umieszczona w odległości 50 pikseli od dolnej i prawej krawędzi klatki
R.2.7	Klatka 3 zawiera wszystkie teksty rozmieszczone zgodnie ze wzorem złożone fontem Arial Regular
R.2.8	Klatka 4: Foto_7 – wypełnia cały kadr
R.2.9	Klatka 5: Bitmapa logo wyśrodkowana w pionie i poziomie klatki
R.2.10	W projekcie brak błędów redakcyjnych
R.3	Rezultat 3: Projekt animacji do filmu (PSD z warstwami) z dźwiękiem i film
	<i>Ocena na podstawie pliku PSD lub MP4</i>
R.3.1	Czas trwania animacji 15 s ± 0,5
R.3.2	Szybkość odtwarzania 30 kl/s
R.3.3	Animacja odtwarzana jednokrotnie
R.3.4	Czas wyświetlania każdej klatki – 3 sekundy
R.3.5	Tło projektu we wszystkich klatkach białe
R.3.6	Długość dźwięku 15 sekund
R.3.7	Dźwięk z pliku MP3 odtwarzany przez cały czas wyświetlania filmu
R.3.8	Format zapisu filmu – MP4
R.4	Rezultat 4: Skatalogowane materiały
	<i>Na płycie zapisane:</i>
R.4.1	wersja otwarta PSD z zachowanymi warstwami projektu pod nazwą reklama
R.4.2	przygotowane bitmapy: foto_1.png, foto_2.png, foto_3.jpg, foto_4.jpg, foto_5.jpg, foto_6.jpg, foto_7.jpg
R.4.3	logo jako plik wektorowy i PNG pod nazwą logo
R.4.4	przygotowana ścieżka dźwiękowa jako plik MP3 pod nazwą dźwięk
R.4.5	film reklamowy pod nazwą reklama
R.4.6	folder o nazwie reklama_PESSEL z rezultatami zadania