

Nazwa
kwalifikacji:

Realizacja projektów graficznych i multimedialnych

Oznaczenie
kwalifikacji:

AUD.05

Numer zadania:

01

Kod arkusza:

AUD.05-01-25.01-SG

Wersja arkusza:

SG

Lp.	Elementy podlegające ocenie/kryteria oceny
R.1	Rezultat 1: Projekt logo
<i>Kryteria od R.1.1 do R.1.7 oceniane na podstawie pliku wektorowego zawierającego wyłącznie elementy wektorowe. Tolerancja wymiarów oraz położenia elementów ±1 piksel</i>	
R.1.1	Wymiary logo 140 x 65 pikseli
R.1.2	Kolor wypełnienia elementów graficznych logo RGB (0, 0, 0)
R.1.3	Logo zgodne ze szkicem co do ilości i kształtu elementów
R.1.4	Szerokość naczepy: 96 pikseli
R.1.5	Średnica kół: 20 pikseli
R.1.6	Tekst AV: font bezszeryfowy, wyśrodkowany w poziomie względem naczepy
R.1.7	Logo zapisane w formacie grafiki wektorowej pod nazwą <i>PESEL_logo</i>
R.1.8	Logo zapisane w podfolderze <i>PESEL_grafika</i> znajdującym się w folderze <i>PESEL</i>
R.2	Rezultat 2: Bitmapa do banera
<i>Rezultat oceniany na podstawie pliku z bitmapą do banera zapisanego w podfolderze PESEL_grafika</i>	
R.2.1	Bitmapa wykadrowana do wymiarów 500 x 260 pikseli ±1 piksel
R.2.2	Obraz na bitmapie nie został zniekształcony
R.2.3	Rozdzielczość bitmapy 72 ppi, tryb koloru RGB
R.2.4	Do bitmapy dodany efekt dowolnej tekstury
R.2.5	Bitmapa zapisana pod nazwą <i>PESEL_bitmapa</i> w formacie JPEG
R.3	Rezultat 3: Elementy tekstowe w projekcie banera
<i>Rezultat sprawdzany z pliku PSD z projektem banera Tolerancja położenia elementów ±1 piksel</i>	
R.3.1	Wszystkie teksty wykonano krojem pisma Arial, zachowana możliwość edycji tekstu
R.3.2	Teksty z lewej strony banera wykonano w kolorze RGB (0, 0, 0)
R.3.3	Tekst: <i>Transport AV</i> i numer telefonu - rozmiar 20 pkt
R.3.4	Adres: 14 pkt, interlinia 18 pkt
R.3.5	Teksty położone z lewej strony banera na białym tle umieszczone w kolejności zgodnej ze szkicem
R.3.6	Teksty na prostokątach 1-4: wersaliki, 24 pkt, odmiana kroju Black
R.3.7	Teksty na prostokątach 1-4: RGB (255, 255, 255)
R.3.8	Teksty na prostokątach 1-4: wyśrodkowane w poziomie względem prostokątów 1, 2, 3 i 4
R.3.9	Brak błędów redakcyjnych w tekstach na banerze
R.4	Rezultat 4: Elementy graficzne w projekcie banera
<i>Rezultat sprawdzany z pliku PSD z projektem banera</i>	
R.4.1	Wymiary banera: 750 x 300 pikseli
R.4.2	Ramka: szerokość 20 pikseli ±1 piksel, efekt fazy i płaskorzeźby
R.4.3	Kolor ramki RGB (140,150,140)
R.4.4	Logo położone 40 pikseli od górnej krawędzi banera
R.4.5	Wymiary prostokątów 1÷4: 500 x 65 pikseli ±1 piksel
R.4.6	Prostokąty 1 i 3 - kolor RGB (190, 240, 190) prostokąty 2 i 4 - kolor RGB (140,150,140)
R.4.7	Bitmapa położona z prawej strony banera, przylega do wewnętrznych krawędzi ramki zgodnie ze szkicem banera
R.4.8	Tryb koloru RGB, rozdzielczość 72 ppi
R.4.9	Plik zapisany pod nazwą <i>PESEL_transport</i> w formacie PSD z zachowaniem warstw

R.4.10	Plik zapisany w podfolderze <i>PESEL_animacja</i>
R.5	Rezultat 5: Animacja banera
	<i>Rezultat sprawdzany z pliku PSD lub GIF zawierającego animację banera, R.5.9, R.5.10 wyłącznie z pliku w formacie GIF</i>
R.5.1	W pierwszej klatce lub w czasie od 0 do 1,0 s widać tylko białe tło i ramkę
R.5.2	Od drugiej do szóstej klatki lub w czasie od 1,0 do 2,0 s pojawia się stopniowo obraz z pliku <i>PESEL_bitmapa</i>
R.5.3	Dane teleadresowe pojawiają się w kolejności: <i>TRANSPORT AV</i> , adres, numer telefonu
R.5.4	W dziesiątej klatce lub w czasie od 3,5 do 4,0 s pojawia się <i>logo</i>
R.5.5	Napisy pojawiają się w kolejności: <i>USŁUGI TRANSPORTOWE</i> , <i>TRANSPORT MEBLI</i> , <i>TRANSPORT TOWARÓW</i> , <i>PRZEPROWADZKI</i>
R.5.6	Prostokąty pojawiają się kolejno od pierwszego do czwartego
R.5.7	Czas trwania animacji 13,5 sekundy +/-0,5 s
R.5.8	Wszystkie pojawiające się elementy z wyjątkiem bitmapy lub bitmapy z ramką pozostają widoczne do końca animacji
R.5.9	Animacja odtwarzana w pętli
R.5.10	Animacja zapisana pod nazwą <i>PESEL_transport</i> w formacie <i>GIF</i> , w trybie koloru RGB, z rozdzielczością 72 ppi