

Nazwa kwalifikacji: **Realizacja projektów graficznych i multimedialnych**

Oznaczenie kwalifikacji: **AUD.05**

Numer zadania: **01**

Kod arkusza: **AUD.05-01-23.06-SG**

Wersja arkusza: **SG**

Lp.	Elementy podlegające ocenie/kryteria oceny
R.1	Rezultat 1: Logo wektorowe
	<i>Logo oceniane na podstawie pliku z elementami wyłącznie wektorowymi. Tolerancja wymiarów logo +/- 2 piksele</i>
R.1.1	Wymiary logo 190 x 190 pikseli
R.1.2	Logo zapisane w trybie kolorów RGB
R.1.3	Logo zawiera elementy graficzne o kształcie zgodnym ze szkicem
R.1.4	Kolory logo: góra - RGB (255, 255, 153) dół - RGB (51, 153, 204)
R.1.5	Logo zawiera tekst EL-TURYSTA umieszczony na górnym elemencie
R.1.6	Tekst – font Lithos Pro Black 26 pt
R.1.7	Kolor tekstu RGB (0, 0, 0)
R.2	Rezultat 2: Bitmapy i plik dźwiękowy
R.2.1	Pięć bitmap - tryb koloru RGB
R.2.2	Wszystkie bitmapy o wymiarach: 650 x 700 pikseli i rozdzielczości 150 ppi
R.2.3	Bitmapa <i>widok</i> z warstwami dopasowania: - <i>Jasność/Kontrast</i> : Jasność 20, Kontrast 30 - <i>Barwa/Nasycenie</i> : Barwa 0, Nasycenie 20, Jasność 0
R.2.4	Bitmapa <i>widok_fit1</i> z efektem <i>Szukanie krawędzi</i> zbliżonym do wzoru
R.2.5	Bitmapa <i>widok_fit2</i> z efektem <i>Farba olejna</i> zbliżonym do wzoru
R.2.6	Bitmapa <i>widok_fit3</i> z efektem <i>Cienkopis</i> zbliżonym do wzoru o dowolnej kolorystyce
R.2.7	Bitmapa <i>widok_fit4</i> z efektem <i>tekstury</i> zbliżonym do wzoru
R.2.8	Ścieżka dźwiękowa zawiera 7 sekund dowolnego fragmentu nagrania z pliku <i>dzwon-koscielny.mp3</i>
R.2.9	Pod koniec ścieżki dźwiękowej dodany efekt <i>Ściszenie</i>
R.2.10	Plik ze ścieżką dźwiękową zapisany w formacie MP3
R.3	Rezultat 3: Projekt banera
	<i>Ocena na podstawie pliku PSD zawierającego projekt banera Tolerancja zgodności wymiarów i położenia elementów z wartościami ze szkiców wydawniczych wynosi ±2 px</i>
R.3.1	Wymiary banera: 650 x 1250 px
R.3.2	Tryb kolorów RGB, rozdzielczość 150 ppi
R.3.3	Dwa prostokąty w kolorze RGB (0, 102, 102) o wymiarach: - w górnej części banera 650 x 250 pikseli, - w dolnej części banera 650 x 80 pikseli
R.3.4	Logo umiejscowione w lewym górnym rogu banera
R.3.5	Tekst Pokochaj ELBLĄG wyrównany do lewej, font Century Gothic Bold, RGB (255, 255, 255): 1. wers 32 punkty, 2. wers 46 punktów - wersaliki
R.3.6	Bitmapa <i>widok_fit1.png</i> 650 x 700 pikseli umieszczona w styku z górnym prostokątem
R.3.7	Do dolnej krawędzi bitmapy przylega prostokąt 650 x 220 pikseli w kolorze RGB (255, 255, 255)
R.3.8	<i>Tekst 2:</i> <ul style="list-style-type: none">• <i>spływy kajakowe</i>• <i>statkiem po trawie</i>• <i>wycieczki krajoznawcze</i>• <i>rejsy po Zatoce Gdańskiej</i> wyrównany do lewej, font Century Gothic Bold, 20 punktów, RGB (0, 102, 102)
R.3.9	Tekst <i>Zapraszamy na naszą stronę www.el-turysta.pl</i> font Arial Bold 12 punktów, światło dla znaków 35, RGB (255, 255, 255)

R.3.10	Na prostokątach banera zachowany 30 pikselowy margines z lewej strony
R.4	Rezultat 4: Układ animacji banera
	<i>Ocena na podstawie pliku PSD lub MP4</i>
R.4.1	Szybkość odtwarzania animacji 30 kl/s
R.4.2	Czas trwania animacji 7 sekund $\pm 0,5$
R.4.3	0-1 sekundy - widoczne wszystkie elementy banera oprócz loga oraz tekstu <i>Pokochaj ELBLĄG</i>
R.4.4	1-2 sekundy - pojawia się logo zmieniając krycie z 0% do 100%
R.4.5	2-3 sekundy - tekst <i>Pokochaj ELBLĄG</i> przesuwa się od prawego marginesu do pozycji docelowej zgodnej ze szkicem
R.4.6	3-4 sekundy następuje przenikanie bitmapy <i>widok_fitr1.png</i> w bitmapę <i>widok_filtr2.png</i>
R.4.7	4-5 sekundy następuje przenikanie bitmapy <i>widok_fitr2.png</i> w bitmapę <i>widok_filtr3.png</i>
R.4.8	5-6 sekundy następuje przenikanie bitmapy <i>widok_fitr3.png</i> w bitmapę <i>widok_filtr4.png</i>
R.4.9	6-7 sekundy następuje przenikanie bitmapy <i>widok_fitr4.png</i> w bitmapę <i>widok_filtr1.png</i>
R.4.10	Dźwięk z pliku <i>podklad.mp3</i> odtwarzany w czasie całej animacji
R.5	Rezultat 5: Skatalogowane materiały graficzne i multimedialne
	<i>Na płycie zapisane:</i>
R.5.1	wektorowe logo w pliku o nazwie <i>el_turysta</i>
R.5.2	bitmapy: <i>widok.psd</i> , <i>widok_filtr1.png</i> , <i>widok_filtr2.png</i> , <i>widok_filtr3.png</i> oraz <i>widok_filtr4.png</i>
R.5.3	plik dźwiękowy <i>podklad.mp3</i>
R.5.4	projekt banera w pliku <i>biuro_turystyczne.psd</i> z zachowanymi warstwami oraz plik <i>biuro_turystyczne.png</i>
R.5.5	projekt animacji w pliku <i>biuro_animacja.psd</i> z zachowanymi warstwami oraz plik <i>biuro_animacja.mp4</i>
R.5.6	folder o nazwie <i>projekt_PESEL</i> z rezultatami zadania