

Nazwa
kwalifikacji:
Oznaczenie
kwalifikacji:

Numer zadania:

Kod arkusza:

Wersja arkusza:

Realizacja projektów graficznych i multimedialnych

AUD.05

02

AUD.05-02-24.06-SG

SG

Lp.	Elementy podlegające ocenie/kryteria oceny
R.1	Rezultat 1: Elementy graficzne: logo, logotyp
	<i>Tolerancja wymiarów +/- 2 piksele</i>
R.1.1	Wymiary logo 300 x 335 pikseli
R.1.2	Tekst w logo <i>FOTOGRAFIA</i> – font SwitzerlandInsert Normal 54 pt
R.1.3	Tekst w logo <i>TWOJA FOTOGRAFIA</i> – font Arial Regular 26 pt, wyrównany do środka w poziomie
R.1.4	Aparat fotograficzny w logo - RGB (0, 0, 0), wycentrowany pomiędzy znacznikami kadrowania
R.1.5	W logo cztery znaczniki kadrowania – obrys 6 pt, RGB (230,160, 50) umieszczone zgodnie ze szkicem
R.1.6	Aparat fotograficzny w logo zgodny ze wzorem co do kształtu i liczby elementów
R.1.7	W logotypie kolory tekstów <i>FOTOGRAFIA</i> RGB (0,0,0), <i>TWOJA FOTOGRAFIA</i> RGB (230, 160, 50)
R.1.8	Logo i logotyp posiadają wyłącznie elementy wektorowe
R.2	Rezultat 2: Bitmapy przygotowane do reklamy
	<i>Tolerancja wymiarów ±2 piksele</i>
R.2.1	Bitmapa <i>klatka_2_gotowe</i> ma wymiar 1920 x 1080 pikseli, tryb kolorów RGB, rozdzielczość 150 ppi
R.2.2	Bitmapy <i>foto_1_gotowe</i> do <i>foto_13_gotowe</i> mają wymiar 162 x 117 pikseli
R.2.3	Bitmapy <i>foto_1_gotowe</i> do <i>foto_13_gotowe</i> mają tryb kolorów RGB
R.2.4	Bitmapy <i>foto_1_gotowe</i> do <i>foto_13_gotowe</i> mają rozdzielczość 150 ppi
R.3	Rezultat 3: Projekt graficzny do filmu (PSD z warstwami)
	<i>Ocena na podstawie pliku PSD. Tolerancja zgodności wymiarów i położenia elementów z wartościami z opisu wynosi ±2 px</i>
R.3.1	Wymiary projektu: 1920 x 1080 px, tryb koloru RGB i rozdzielczość 150 ppi
R.3.2	W klatce 1 - dwie klisze w kolorze RGB (0, 0, 0), przeskalowane proporcjonalnie do szerokości klatki filmu
R.3.3	W klatce 1 - logo przeskalowane z zachowaniem proporcji i wycentrowane
R.3.4	W klatce 2 - bitmapa <i>klatka_2_gotowe</i> wypełnia całą powierzchnię klatki
R.3.5	W klatce 3 - dwie klisze umieszczone w styku z górną i dolną krawędzią klatki
R.3.6	W klatce 3 - tekst zgodny ze wzorem, font Arial Regular 24 pt, RGB (230, 160, 50)
R.3.7	W klatce 4 - wycentrowana klisza filmowa, wszystkie okienka kliszy wypełniają bitmapy od <i>foto_1_gotowe</i> do <i>foto_13_gotowe</i> , wielkość bitmap dostosowana do okienek kliszy
R.3.8	W klatce 5 - logotyp przeskalowany z zachowaniem proporcji, logotyp i dane teleadresowe umieszczone w odległości 80 pikseli od klisz
R.3.9	W klatce 5 - dane teleadresowe – font Arial Regular 24 pt, RGB (230, 160, 50), wyśrodkowane w poziomie klatki
R.3.10	Klatka 6 jednakowa z klatką 1
R.4	Rezultat 4: Projekt animacji (PSD z warstwami), dźwięk (MP3) i film reklamowy (MP4)
	<i>Ocena R.4.1÷R.4.7 na podstawie pliku PSD lub MP4, ocena R.4.8 na podstawie pliku MP4</i>
R.4.1	Czas wyświetlania każdej klatki 4 sekundy
R.4.2	Animacja odtwarzana jednokrotnie
R.4.3	Szybkość odtwarzania 30 klatek/sekundę
R.4.4	Tło projektu we wszystkich klatkach białe

R.4.5	Bitmapy w projekcie bez zniekształceń
R.4.6	Brak błędów redakcyjnych w projekcie
R.4.7	Dźwięk z pliku MP3 odtwarzany w czasie trwania całego filmu
R.4.8	Format zapisu filmu – MP4
R.5	Rezultat 5: Skatalogowane materiały
<i>Na płycie zapisane</i>	
R.5.1	wersję otwartą PSD z zachowanymi warstwami projektu z animacją pod nazwą <i>fotografia</i>
R.5.2	przygotowane fotografie od 1 do 13 oraz bitmapa <i>klatka_2_gotowe</i> zapisane w formacie JPEG
R.5.3	logo i logotyp jako plik wektorowy pod nazwami <i>logo i logotyp</i>
R.5.4	ścieżkę dźwiękową pod nazwą <i>dźwięk_gotowe</i> jako plik MP3
R.5.5	film reklamowy pod nazwą <i>fotografia</i>
R.5.6	folder o nazwie <i>fotografia_PESEL</i> zawierający pliki z rezultatami pracy zdającego