

Nazwa
kwalifikacji:

Oznaczenie
kwalifikacji:

Numer zadania: **02**

Kod arkusza: **AUD.05-02-25.06-SG**

Wersja arkusza: **SG**

Realizacja projektów graficznych i multimedialnych

AUD.05

Lp.	Elementy podlegające ocenie/kryteria oceny
R.1	Rezultat 1: Bitmapy do banera
R.1.1	Bitmapa tło o wymiarach 225 x 780 pikseli
R.1.2	Wszystkie bitmapy: tryb koloru RGB, rozdzielczość 72 ppi
R.1.3	Elementy graficzne z bitmap sushi_1, sushi_2, sushi_3: szerokość 185 pikseli, zachowane proporcje
R.1.4	Bitmapy sushi_1, sushi_2, sushi_3, sushi_4: wyselekcjonowane elementy graficzne z tła
R.1.5	Bitmapy sushi_1, sushi_2, sushi_3, sushi_4: selekcja elementów graficznych z tła prawidłowa, brak ubytków na krawędziach oraz pozostałości tła
R.1.6	Bitmapy sushi_1, sushi_2, sushi_3, sushi_4: tło przezroczyste
R.1.7	Grafika bitmapy sushi_4 obrócona o 90° względem oryginału
R.1.8	Grafika bitmapy sushi_4 bez zniekształceń perspektywicznych, zachowane proporcje
R.2	Rezultat 2: Wektorowe i rastrowe logo
<i>Kryteria R.2.1 do R.2.9 oceniane na podstawie pliku wektorowego zawierającego wyłącznie obiekty wektorowe</i> <i>Kryterium R.2.10 oceniane na podstawie pliku rastrowego</i>	
R.2.1	Wymiary logo: 185 x 142 piksele ±2 piksele
R.2.2	Logo: dwie pałeczki o kształcie zgodnym ze szkicem
R.2.3	Logo: fragment koła o kształcie zgodnym ze szkicem
R.2.4	Pałeczki i fragment koła umiejscowione zgodnie ze szkicem
R.2.5	Kolor elementów logo: pałeczki RGB (0, 0, 0), fragment koła RGB (250, 0, 0)
R.2.6	Tekst Sushi Bar: kolor RGB (0, 0, 0)
R.2.7	Tekst Sushi Bar: font Acumin Variable Concept Bold, 34 pkt., brak błędów literowych
R.2.8	Tekst Sushi Bar: w dwóch wierszach zgodnie ze szkicem
R.2.9	Wszystkie elementy logo bez obrysu
R.2.10	Tło logo przezroczyste
R.3	Rezultat 3: Projekt banera
<i>Ocena na podstawie pliku PSD</i> <i>Tolerancja zgodności położenia elementów z wartościami ze szkiców wydawniczych wynosi ±1 piksel</i>	
R.3.1	Wymiary banera 225 x 780 pikseli
R.3.2	Tryb koloru RGB, rozdzielczość 72 ppi
R.3.3	Bitmapa tło wypełnia całą powierzchnię banera
R.3.4	Elementy graficzne umieszczone w kolejności od góry banera: sushi_2, sushi_3, sushi_1
R.3.5	Element graficzny sushi_4: wyśrodkowany na banerze
R.3.6	Elementy graficzne na banerze: sushi_1÷sushi_4 oraz logo_sushi - przezroczyste tło
R.3.7	Stopka: prostokąt o wymiarach 225 x 60 pikseli, kolor RGB (250, 0, 0), przylega do dolnej i bocznych krawędzi banera
R.3.8	Tekst – 100% FRESH – font Arial Bold 28 pkt., RGB (255, 255, 255), wersaliki, brak błędów literowych
R.3.9	Tekst – 100% FRESH wyśrodkowany względem stopki
R.3.10	Marginesy: górny i boczne - 20 pikseli
R.4	Rezultat 4: Animacja banera
<i>Ocena kryteriów R.4.1 do R.4.9 na podstawie pliku PSD lub GIF</i>	

R.4.1	Czas trwania animacji: 10 s ($\pm 0,2$ s)
R.4.2	Szybkość odtwarzania: 30 kl/s
R.4.3	Animacja odtwarzana w pętli
R.4.4	Tło, logo i stopka widoczne przez cały czas trwania animacji z kryciem 100%
R.4.5	Tekst 100% FRESH pojawia się w czasie: 1-4 s i 6-10 s i znika w czasie: 4-6 s
R.4.6	Elementy graficzne pojawiają się kolejno w czasie: sushi_1: 2-3 s, sushi_2: 3-4 s, sushi_3: 4-5 s
R.4.7	Elementy graficzne: sushi_1, sushi_2, sushi_3 znikają jednocześnie w czasie od 5-7 s
R.4.8	Element graficzny sushi_4 pojawia się w czasie 7-8 s i znika w czasie 9-10 s
R.4.9	Elementy: sushi_1, sushi_2, sushi_3, sushi_4 i tekst: - pojawiają się ze zmianą krycia od 0% do 100%, - zanikają ze zmianą krycia od 100% do 0%
R.4.10	Plik w formacie GIF zawiera animację
R.5	Rezultat 5: Skatalogowane materiały
R.5.1	Utworzony folder o nazwie <i>sushi_PESEL</i>
R.5.2	Folder zawiera bitmapy <i>sushi_1</i> , <i>sushi_2</i> , <i>sushi_3</i> , <i>sushi_4</i> w formacie PSD
R.5.3	Folder zawiera bitmapę <i>tło</i> w formacie JPEG
R.5.4	Folder zawiera <i>logo_sushi</i> w formacie EPS
R.5.5	Folder zawiera <i>logo_sushi</i> w formacie PNG
R.5.6	Folder zawiera baner w formacie PSD z zachowanymi warstwami i w formacie GIF pod nazwą <i>baner_sushi</i>