

Nazwa
kwalifikacji:**Realizacja projektów multimedialnych**Oznaczenie
kwalifikacji:**AU.28**

Numer zadania:

01

Kod arkusza:

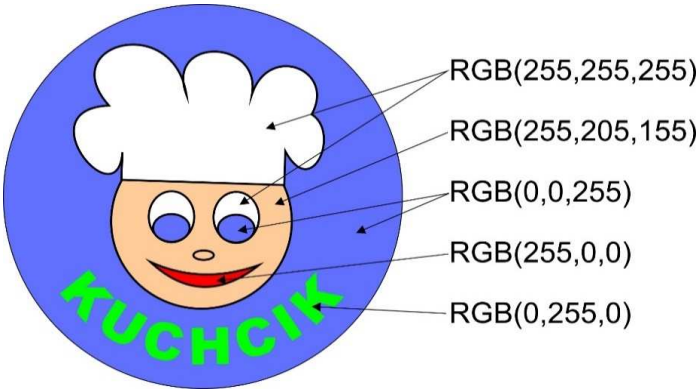
AU.28-01-01_01_zo

Wersja arkusza:

zo

Lp.	Elementy podlegające ocenie/kryteria oceny
R.1	Rezultat 1: Logo wektorowe i bitmapowe (pliki logo_wektorowe, logo_bitmapowe.png)
R.1.1	logo przedstawia głowę kucharza w czapce (z pliku <i>kuchcik.eps</i>)
R.1.2	logo zostało wykonane w programie do grafiki wektorowej i zawiera wyłącznie elementy wektorowe
R.1.3	logo wektorowe ma wymiary 100 x 100 mm
R.1.4	obwód koła w logo ma wymiar 95 x 95 mm, RGB (0, 0, 255)
R.1.5	kolorystyka wypełnienia elementów logo: twarz RGB (255, 205, 155), usta RGB (255, 0, 0), żrenice RGB (0, 0, 255), czapka i oczy „biała” RGB (255, 255, 255)
R.1.6	tekst „KUCHCIK” – font: Arial Black, rozmiar 36 pkt
R.1.7	tekst „KUCHCIK” – odległość między znakami zwiększona o 50%
R.1.8	tekst „KUCHCIK” – kolor RGB (0, 255, 0), dopasowany do ścieżki w kształcie „łuku”
R.1.9	logo bitmapowe ma wymiar 360 x 360 pikseli i przezroczyste tło
R.1.10	Logo zostało zapisane w plikach: <i>logo_wektorowe</i> w formacie macierzystym wektorowym oraz <i>logo_bitmapowe.png</i> w folderze o nazwie PESEL
R.2	Rezultat 2: Animacja (pliki animacja.psd, animacja.gif)
	<i>Animacja jest oceniana na podstawie plików PSD lub GIF</i>
R.2.1	<i>dynia.jpg</i> – zdjęcie wykadrowane według wzoru nr 2
R.2.2	<i>dynia.jpg</i> – zdjęcie ma wymiar 330 x 580 pikseli, rozdzielczość 96 ppi
R.2.3	animacja zapisana w pliku <i>animacja.psd</i>
R.2.4	animacja zapisana w pliku <i>animacja.gif</i>
R.2.5	animacja jest połączeniem zdjęcia i kreskówki według wzoru nr 2
R.2.6	animacja przedstawia „mrugającą dynię” według schematu nr 1
R.2.7	każda klatka jest wyświetlana 1 sekundę
R.2.8	animacja trwa 6 sekund i ma 6 klatek
R.2.9	animacja jest odtwarzana w pętli
R.3	Rezultat 3: Ścieżka dźwiękowa (pliki proj_muz, muz.wav)
	<i>Ścieżka dźwiękowa jest oceniana na podstawie pliku WAV</i>
R.3.1	ścieżka dźwiękowa zapisana w formacie źródłowym programu, w którym została zmontowana pod nazwą <i>proj_muz</i>
R.3.2	ścieżka dźwiękowa zapisana w pliku <i>muz.wav</i>
R.3.3	ścieżka dźwiękowa z pliku <i>podklad.wav</i> ma zmniejszoną głośność
R.3.4	ścieżka dźwiękowa z pliku <i>lektor.wav</i> rozpoczyna się z 2 sekundowym opóźnieniem względem początku głównego nagrania
R.3.5	każda następna kwestia lektora rozpoczyna się co 6 sekund
R.3.6	zmontowane ścieżki przycięte do 1 minuty
R.3.7	ścieżka dźwiękowa zmontowana z wyciszeniem na końcu
R.4	Rezultat 4: Film (pliki proj_film_inst, film_inst.mp4)
R.4.1	projekt filmu zapisany w formacie źródłowym programu, w którym został wykonany pod nazwą <i>proj_film_inst</i>

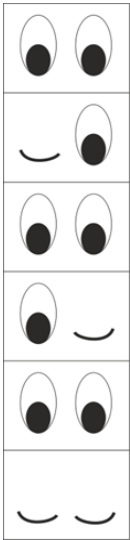
R.4.2	wykorzystano 10 zdjęć (zdz1.jpg, zdj2.jpg, zdj3.jpg, zdj4.jpg, zdj5.jpg, zdj6.jpg, zdj7.jpg, zdj8.jpg, zdj9.jpg, zdj10.jpg)
R.4.3	wszystkie zdjęcia ułożono chronologicznie z czasem wyświetlania co 6 sekund
R.4.4	wszystkie zdjęcia są z dowolną animacją przejść
R.4.5	film posiada dołączoną ścieżkę dźwiękową z pliku muz.wav
R.4.6	film zapisany w pliku film_inst.mp4
R.4.7	film trwa nie dłużej niż 1 minutę (tolerancja +1 s)
R.4.8	plik film_inst.mp4 ma ustawienia video: szerokość: 800 pikseli, wysokość: 600 pikseli
R.4.9	szybkość transmisji video 1500 kb/s, szybkość klatek 25 kl/s



Wzór 1



Wzór 2



Schemat nr 1