

Nazwa
kwalifikacji:
Oznaczenie
kwalifikacji:

Realizacja projektów multimedialnych

AU.28

Numer zadania: **01**

Kod arkusza: **AU.28-01-22.06-SG**

Wersja arkusza: **SG**

Lp.	Elementy podlegające ocenie/kryteria oceny
R.1	Rezultat 1: Bitmapy i wektorowe logo
	<i>Logo jest oceniane na podstawie pliku wektorowego zawierającego wyłącznie obiekty wektorowe. Tolerancja zgodności położenia elementów z wartościami ze szkiców wynosi ± 1 px</i>
R.1.1	Bitmapa <i>dynia</i> ma wymiar 300 x 180 px
R.1.2	Bitmapa <i>pestki</i> ma wymiar 150 x 180 px
R.1.3	Bitmapy <i>dynia</i> i <i>pestki</i> mają rozdzielczość 72 ppi
R.1.4	Bitmapy <i>dynia</i> i <i>pestki</i> są zapisane w trybie kolorów RGB
R.1.5	Obiekt <i>logo</i> ma wymiar 75 x 80 px
R.1.6	Obiekt <i>logo</i> ma kształt dyni zgodny ze szkicem
R.1.7	Obiekt <i>logo</i> ma kolorystykę zgodną ze szkicem RGB (235, 100, 40)
R.1.8	Obiekt <i>logo</i> posiada tekst 100% BIO umieszczony zgodnie ze szkicem
R.1.9	Tekst 100% BIO jest umieszczony na przezroczystym tle
R.1.10	W folderze <i>baner_PESEL</i> są zapisane elementy graficzne <i>dynia</i> , <i>pestki</i> jako pliki JPG i <i>logo</i> jako plik wektorowy i PNG
R.2	Rezultat 2: Projekt banera w PSD
	<i>Ocena na podstawie pliku psd Tolerancja zgodności położenia elementów z wartościami ze szkiców wydawniczych wynosi ± 1 px</i>
R.2.1	Dokument programu Adobe Photoshop ma rozmiar: 750 x 180 px
R.2.2	Kolorystyka projektu w przestrzeni RGB
R.2.3	Rozdzielczość banera 72 ppi
R.2.4	Bitmapa <i>dynia</i> jest umieszczona zgodnie ze szkicem
R.2.5	Bitmapa <i>pestki</i> jest umieszczona zgodnie ze szkicem
R.2.6	Tło w kolorze RGB (200, 250, 200)
R.2.7	Teksty: PUMPKIN, DYNIA, Właściwości, Uprawa oraz dyniowo.com są umieszczone zgodnie ze szkicem w kolorystyce RGB (0, 0, 0), fontem Calibri Bold, 18 pt., brak błędów literowych
R.2.8	Prostokąt o wymiarach 90 x 30 px ma wypełnienie RGB (0, 0, 0), obrys 3 pt. RGB (185, 25, 45), położony 20 px od dolnej krawędzi banera
R.2.9	Tekst CZYTAJ jest umieszczony zgodnie ze szkicem w kolorystyce RGB (255, 255, 255), font Calibri Bold, 18 pt., wersaliki
R.2.10	Logo jest umieszczone w odległości 20 px od prawej krawędzi banera, zachowana przezroczystość tła
R.3	Rezultat 3: Przebieg animacji banera (PSD, GIF)
	<i>Ocena kryterium R.3.1. wyłącznie na podstawie pliku GIF, pozostałe kryteria na podstawie pliku PSD lub GIF</i>
R.3.1	Czas trwania animacji 10 s \pm 0,5 s, animacja odtwarzana w pętli
R.3.2	Bitmapy pojawiają się: <i>dynia</i> : 0 – 1 s., <i>pestki</i> : 1 – 2 s. Bitmapy pozostają widoczne do końca trwania animacji
R.3.3	Tło RGB (200, 250, 200) pojawia się w czasie 2 – 3 s. i pozostaje widoczny do końca trwania animacji
R.3.4	Teksty pojawiają się: PUMPKIN: 3 – 4 s., DYNIA, Właściwości, Uprawa : 4 – 5 s. i są widoczne do końca trwania animacji
R.3.5	Elementy animacji banera pojawiają się z przenikaniem

R.3.6	Czarny prostokąt pojawia się w czasie 5 – 6 s. i pozostaje widoczny do końca trwania animacji
R.3.7	Tekst CZYTAJ w czasie trwania całej animacji pojawia się dwukrotnie i dwukrotnie znika
R.3.8	Element graficzny dynia pojawia się w czasie 8 – 9 s. i pozostaje widoczny do końca trwania animacji
R.3.9	Tekst <i>dyniowo.com</i> pojawia się w czasie 9 – 10 s.
R.3.10	W folderze <i>baner_PESEL</i> są zapisane pliki z banerem jako pliki PSD i GIF