

Nazwa kwalifikacji: **Realizacja projektów multimedialnych**Oznaczenie kwalifikacji: **AU.28**Numer zadania: **02**Kod arkusza: **AU.28-02-2_klucz2**Wersja arkusza: **SG**

Lp.	Elementy podlegające ocenie/kryteria oceny
R.1	Rezultat 1: Pliki z folderu <i>tekstury_PESSEL</i> (<i>tekstura01.pdf, tekstura02.pdf</i>)
	<i>Kryteria 1.4, 1.6, 1.8 sprawdzane są wyłącznie w programach do grafiki wektorowej</i>
R.1.1	Wymiary każdej tekstury wynoszą 300 x 300 mm
R.1.2	Oba pliki zapisano w trybie koloru CMYK
R.1.3	Oba pliki posiadają tło w kolorze CMYK (50, 0, 0, 0)
R.1.4	Obraz <i>tekstura01</i> posiada min. 3 kwadraty wypełnione i 3 kwadraty bez wypełnienia w dowolnym układzie i wielkości
R.1.5	Obraz <i>tekstura01</i> posiada obiekty w kolorach CMYK (80, 0, 100, 50) CMYK (40, 10, 100, 0) CMYK (10, 100, 100, 0)
R.1.6	Obraz <i>tekstura02</i> posiada min. 6 gwiazd pięcioramiennych: 3 wypełnione i 3 bez wypełnienia w dowolnym układzie i wielkości
R.1.7	Obraz <i>tekstura02</i> posiada obiekty w kolorach CMYK (30, 100, 90, 50) CMYK (40, 10, 100, 0) CMYK (70, 0, 80, 0)
R.1.8	W obu plikach występują tylko obiekty wektorowe, które można edytować
R.1.9	Pliki o nazwach <i>tekstura01, tekstura02</i> zapisano w formacie PDF w folderze <i>tekstury_PESSEL</i>
R.2	Rezultat 2: Pliki z folderu <i>obrazy_PESSEL</i> (<i>suszarka01.png, suszarka02.png, suszarka03.png, suszarka04.png</i>)
R.2.1	Obrazy z suszarkami zapisano w plikach o nazwach <i>suszarka01, suszarka02, suszarka03, suszarka04</i>
R.2.2	Obrazy z suszarkami mają wielkość 500 x 600 pikseli, a przedmioty na obrazie usytuowano z zachowaniem zasad kompozycji centralnej
R.2.3	Wszystkie pliki zapisano w trybie koloru RGB w rozdzielczości 72 ppi
R.2.4	Wszystkie pliki zostały zapisane w formacie PNG z zachowaniem przezroczystości tła
R.2.5	W pliku <i>suszarka01.png</i> na suszarce do włosów umieszczono obraz <i>tekstura01</i>
R.2.6	W pliku <i>suszarka02.png</i> na suszarce do włosów umieszczono obraz <i>tekstura02</i>
R.2.7	W pliku <i>suszarka03.png</i> na suszarce do włosów umieszczono obraz <i>drewno</i> w odcieniach koloru fioletowego z zachowaniem widoczności szczegółów
R.2.8	W pliku <i>suszarka04.png</i> na suszarce do włosów umieszczono obraz <i>krople</i> w odcieniach koloru żółtego z zachowaniem widoczności szczegółów
R.2.9	Wizualizacja tekstur na suszarkach do włosów jest prawidłowa: płynny przebieg linii konturowej odpowiadający kształtowi suszarki, pokrycie teksturą jest wykonane precyzyjnie z widocznym włącznikiem, wlotem i wylotem powietrza (ocena w powiększeniu 200%)
R.2.10	Wszystkie obrazy zapisano w folderze <i>obrazy_PESSEL</i>
R.3	Rezultat 3: Projekt banera w pliku <i>baner_PESSEL.psd</i>
R.3.1	Zachowano szerokość banera 1020 pikseli
R.3.2	Baner zapisano w trybie koloru RGB w rozdzielczości 72 ppi
R.3.3	Tło banera wykonano w kolorze #FFFFFF, a napis <i>HYDROGRAFIKA</i> w kolorze #146494
R.3.4	W lewej, górnej części banera umieszczono obraz <i>baner_element01</i> z zachowaniem proporcji, a na nim napis <i>HYDROGRAFIKA</i>
R.3.5	Napis <i>HYDROGRAFIKA</i> wykonano krojem pisma Verdana Bold Italic, do napisu dodano style warstwy blask zewnętrzny, faseta/faza i płaskorzeźba o dowolnych parametrach. Brak błędów redakcyjnych
R.3.6	Do napisu <i>HYDROGRAFIKA</i> dodano odbicie lustrzane

R.3.7	Do dolnej krawędzi baneru przylega prostokąt o szerokości 1020 pikseli w kolorze #146494
R.3.8	Na płaszczyźnie niebieskiego prostokąta umieszczono warstwę tekstową z napisem <i>Technika transferowego druku wodnego - ul. Drukarska 7, 01-771 Warszawa, drukarska@hydrodruk.pl</i> o parametrach: - krój pisma Verdana Italic, wielkość 22 pkt, kolor #FFFFFF. Brak błędów redakcyjnych
R.3.9	Nad niebieskim prostokątem, umieszczono suszarki do włosów w kolejności zgodnej ze wzorem i zachowaniem proporcji
R.3.10	Projekt zapisano w pliku o nazwie <i>baner_PESEL</i> w formacie PSD z zachowaniem warstw w folderze PESEL
R.4	Rezultat 4: Przebieg animacji w plikach <i>animacja_PESEL.psd</i> oraz <i>animacja_PESEL.gif</i>
	<i>Przebieg animacji sprawdzamy w plikach PSD lub GIF</i>
R.4.1	Białe tło banera widoczne na początku animacji w czasie do 0,5 sekundy
R.4.2	Obraz z pliku <i>baner_element01.jpg</i> z napisem <i>HYDROGRAFIKA</i> pojawia się stopniowo przez zwiększenie krycia w czasie do 1 sekundy
R.4.3	Niebieski prostokąt pojawia się w dowolny sposób w czasie do 0,5 sekundy
R.4.4	Napis na płaszczyźnie niebieskiego prostokąta <i>Technika transferowego druku wodnego - ul. Drukarska 7, 01-771 Warszawa, drukarska@hydrodruk.pl</i> przyplywa z prawej strony banera i zatrzymuje się w położeniu zgodnym ze wzorem banera w czasie do 1,5 sekundy
R.4.5	Obrazy z pików <i>suszarka01.png, suszarka02.png, suszarka03.png, suszarka04.png</i> pojawiają się stopniowo przez zwiększenie krycia w czasie do 1,5 sekundy
R.4.6	Wszystkie elementy animacji pojawiają się w kolejności zgodnej z opisem technologicznym
R.4.7	Czas trwania animacji do 5 sekund
R.4.8	Animacja odtwarzana jest jednokrotnie
R.4.9	Animację zapisano w pliku o nazwie <i>animacja_PESEL</i> w formacie PSD w trybie koloru RGB, z zachowaniem warstw
R.4.10	Animowany baner do internetu zapisano w formacie GIF w trybie koloru RGB pod nazwą <i>animacja_PESEL</i>