**Nauczycielski program nauczania z przedmiotu:**

**„Pracownia grafiki komputerowej”**

Rok szkolny: **2016/2017**

Numer w szkolnym zestawie programów nauczania: **prac.graf./IV/2016**

Liczba godzin: **15 tyg. x 3 godz.= 45 godzin**

Program obowiązuje w klasach: **4g, 4h, 4i, 4j**

Opracował: **Józef Buk**

Prowadzący: **Józef Buk**

Niniejszy program nauczania zawiera podstawę programową z przedmiotu: **Pracownia grafiki komputerowej**.

1. **Materiał nauczania**

**I. Zasady BHP**

Regulamin pracowni komputerowej, zasady bezpieczeństwa i higieny pracy oraz ochrony przeciwpożarowej. Zasady bezpiecznej pracy z urządzeniami peryferyjnymi. Pierwsza pomoc w stanach zagrożenia zdrowia i życia.

**II. Grafika wideo i animacyjna.**

Programy do obróbki wideo i animacji obrazu. Formaty plików multimedialnych. Cyfrowa obróbka dźwięku. Programy multimedialne wspomagające naukę. Publikacje elektroniczne. Zapis i odtwarzanie cyfrowego obrazu wideo przy wykorzystaniu technik komputerowych. Obróbka obrazu wideo przy zastosowaniu technik komputerowych.

**Ćwiczenia**

* stosowanie efektów specjalnych w grafice multimedialnej;
* wykonywanie projektu klipu filmowego, i animacji z wykorzystaniem efektów  
  specjalnych;
* stosowanie skryptów do automatyzacji zadań związanych z montażem materiałów obrazu ruchomego;
* wykonywanie dynamicznego baneru reklamowego do zastosowania na stronach internetowych;
* zapisywanie utworu dźwiękowych w różnych formatach;
* likwidowanie przerw w sekwencji dźwiękowej.;
* montowanie dwóch plików dźwiękowych w jeden;
* wykonywanie zapisu słownego komentarza;
* instalowanie i obsługiwanie programów multimedialnych;
* wyszukiwanie w sieci Internet publikacji elektronicznych;
* zapisywanie obrazu wideo z kamery do pliku przy pomocy technik komputerowych;
* montowanie obrazu i ścieżki dźwiękowej z określonych źródeł sygnału;
* tworzenie animacji i pliku projektu;
* animowanie zmian położenia, zmiana tempa i czasu;
* animowanie przezroczystości, animowanie filtrów i przekształceń;
* modyfikowanie ścieżki ruchu;
* zamienianie obiektów animowanych za pomocą animacji klatek pośrednich;
* animowanie ruchu w przestrzeni;
* testowanie animacji;
* przechwytywanie wideo i podział według scen;
* edycja materiałów wideo;