

Sławomir Chrzanowski

ROZKŁAD MATERIAŁU NAUCZANIA

PRZEDMIOT: **MULTIMEDIA I GRAFIKA KOMPUTEROWA**

SZKOŁA: **TECHNIKUM**

NR PROGRAMU: **312[01]/T,SP/MENiS/2004.06.14**

PODRĘCZNIK: **MULTIMEDIA I GRAFIKA KOMPUTEROWA**

TYGODNIOWA LICZBA GODZIN: **KLASA I – 3 godziny**

KONSULTOWANY W ZESPOLE PRZEDMIOTOWYM DNIA 12 września

Rozdział	Nr lekcji	Temat lekcji	Liczba godzin
Wprowadzenie	1.	Przepisy i regulaminy obowiązujące w pracowni komputerowej.	1
	2.	Przedmiotowy system oceniania.	1
	3.	Wprowadzenie do przedmiotu.	1
Cyfrowa obróbka dźwięku	4.	Istota dźwięku.	1
	5.	Istota dźwięku cyfrowego.	1
	6.	Konwersja dźwięku analogowego do postaci cyfrowej.	1
	7.	Kompresja dźwięku.	1
	8.	Kodery i dekodery.	1
	9.	Formaty plików audio.	1
	10.	Odtwarzacze audio.	1
	11.	Zgrywanie muzyki z płyty.	1
	12.	Nagrywanie muzyki na płyty.	1
	13.	Kopowanie płyt audio CD.	1
	14.	Nagrywanie obrazu dysku.	1
	15.	Edycja i obróbka dźwięku cyfrowego.	1
	16.	Montaż plików dźwiękowych.	1
	17.	Edycja dźwięku w programie Audacity.	1
	18.		1
Grafika rastrowa	19.	Barwa.	1
	20.	Grafika rastrowa a wektorowa.	1
	21.	Podstawowe wiadomości na temat grafiki rastrowej.	1
	22.	System zarządzania barwami CMS.	1
	23.	Głębia bitowa.	1
	24.	Tryby kolorów wykorzystywane w programach grafiki rastrowej.	1
	25.	Jakość obrazów rastrowych.	1
	26.		1
	27.	Kompresja obrazów rastrowych.	1
	28.	Formaty plików graficznych.	1
	29.		1
	30.		1
	31.	Przetwarzania obrazów w programie Microsoft Office Picture Manager.	1
	32.		1
	33.		1
	34.	Przetwarzanie obrazów w programie GIMP.	1
	35.		1
	36.		1
	37.	Edycja i obróbka grafiki rastrowej w Programie Photoshop.	1
	38.		1
	39.		1

	40.	Korekta obrazu za pomocą wybranych narzędzi.	1
	41.	Retusz obrazu.	1
	42.		1
	43.	Wykorzystanie warstw.	1
	44.	Efekty gradientu. Maska przycinająca.	1
	45.	Ramka wokół zdjęcia. Narzędzia modyfikowania obrazu.	1
	46.	Tekst.	1
	47.	Drukowanie obrazu.	1
	48.	Ćwiczenia w programach graficznych.	1
Animacje komputerowe z wykorzystaniem obiektowych języków skryptowych	49.	Tworzenie animacji w programie Adobe Flash – wygląd i funkcje programu.	1
	50.	Widok interfejsu programu. Tworzenie nowego projektu. Zamykanie i zapisywanie dokumentów.	1
	51.	Tworzenie obiektów – wybrane narzędzia.	1
	52.	Kolory i wypełnianie obiektów.	1
	53.	Modyfikowanie obiektów graficznych.	1
	54.	Wyrównywanie obiektów.	1
	55.	Wymiarowanie i pozycjonowanie obiektów. Panel Timeline.	1
	56.	Klatki i ich rodzaje.	1
	57.	Wykorzystanie warstw.	1
	58.	Tworzenie animacji.	1
	59.	Animacja po torze.	1
	60.	Animacja kształtu i koloru.	1
	61.	Animacja z obrotem obiektu. Zmiana właściwości animowanych obiektów.	1
	62.	Efekt maski.	1
	63.	Określenie parametrów animacji.	1
	64.	Biblioteka obiektów. Symbole w programie Flash.	1
	65.	Tworzenie i modyfikowanie tekstu. zastosowanie filtrów.	1
	66.	Podstawy języka ActionScript .	1
	67.	Użycie ActionScript do zatrzymania animacji.	1
	68.	Tworzenie przycisków na strony WWW.	1
	69.	Tworzenie przycisku z animacją. Przypisywanie adresów stron do przycisków.	1
	70.	Niewidoczny przycisk. Nawigacja w animacji.	1
	71.	Import plików dźwiękowych do programu Flash.	1
	72.	Publikowanie animacji.	1
Cyfrowa obróbka wideo	73.	Istota i jakość cyfrowych filmów.	1
	74.	Kompresja wideo.	1
	75.	Kodery-dekodery wideo.	1
	76.	Formaty plików wideo.	1
	77.	Przechwytywanie filmu.	1
	78.		1
	79.	Montaż filmu w Windows Movie Maker - Uruchamianie programu.	1
	80.	Import plików do kolekcji. Przechwytywanie materiału z zewnętrznych urządzeń audio-wideo. Określanie czasu wyświetlania zdjęć.	1
	81.	Pobieranie obrazu. Dodawanie klipów do filmu.. Dodawanie efektów specjalnych.	1

	82.	Dodawanie przejść między klipami. Wstawianie napisów.	1
	83.	Dzielenie, łączenie i przycinanie klipów audio/wideo.	1
	84.	Autofilm. Dopasowywanie poziomu audio.	1
	85.	Dodawanie narracji. Dodawanie efektów audio.	1
	86.	Zapisywanie projektu. Zapisywanie filmu.	1
	87.	Tworzenie filmów - ćwiczenia	1
	88.	Konwersja plików wideo za pomocą programu Any Video Converter oraz MediaCoder.	1
	89.		1
	90.		1
	91.	Tworzenie płyt CD/DVD z materiałem wideo.	1
	92.	Przygotowanie filmu z menu do zapisania na płytę DVD.	1
	93.	Tworzenie menu płyty. Zapis filmu i menu na płycie DVD. Nagrywanie filmu wideo na płytę DVD w programie Nero	1
	94-108	Do dyspozycji nauczyciela	15
	RAZEM		108