

Technik programista – klasa 1 – Multimedia i grafika komputerowa – zajęcie praktyczne - Wymagania

Uczeń:

projektuje grafikę komputerową

- rozróżnia podstawowe pojęcia dotyczące grafiki komputerowej rastrowej i wektorowej
- przestrzega zasad cyfrowego zapisu obrazu
- dobiera oprogramowanie do obróbki grafiki komputerowej
- identyfikuje różne formaty plików graficznych
- stosuje różne modele barw
- osadza tekst na grafice oraz dobiera jego krój i styl
- korzysta z funkcji edytora grafiki wektorowej
- korzysta z funkcji edytora grafiki rastrowej
- wykonuje edycję plików graficznych na potrzeby stron internetowych
- projektuje elementy graficzne dla strony internetowej

wykorzystuje elementy multimedialne na stronach internetowych

- określa zasady komputerowego przetwarzania wideo i dźwięku przygotowanego na potrzeby strony internetowej
- dobiera oprogramowanie do edycji obrazu ruchomego i dźwięku
- wykonuje animacje na potrzeby strony internetowej
- wykonuje materiały wideo na potrzeby strony
- edytuje wideo i dźwięk na potrzeby strony internetowej
- osadza elementy multimedialne na stronie internetowej
- importuje materiały multimedialne do systemów zarządzania treścią CMS