

EFEKTY KSZTAŁCENIA WERYFIKOWANE PRZEZ ECCC

MODUŁ: **IT M5 MULTIMEDIA**
POZIOM: **ZAAWANSOWANY (C)**

Moduł multimedia na poziomie zaawansowanym (C) dedykowany jest tym, którzy chcą zweryfikować swoje kompetencje w zakresie wymaganym dla uczniów szkół ponadgimnazjalnych o profilu ogólnym oraz zawodowym, studentom kierunków humanistycznych oraz technicznym i matematyczno-fizycznych, nauczycielom, psychologom, terapeutom oraz politykom. Uzyskanie certyfikatu potwierdzi wysokie kompetencje zdającego w zakresie zaawansowanej obróbki danych multimedialnych, w tym różnego rodzaju plików graficznych i animacji oraz dźwiękowych i filmowych.

Moduł (C) jest przeznaczony dla osób, które posiadają już umiejętności obsługi programów do obróbki danych multimedialnych oraz wiedzę w zakresie multimediiów obejmującą poziom podstawowy (A) oraz średniozaawansowany (B). Poziom zaawansowany (C) rozszerza poziom średniozaawansowany o wykorzystanie zaawansowanych technik obróbki i transformacji danych multimedialnych oraz dodatkowych możliwości narzędzi wspomagających zarządzanie multimediami.

Osoba, która zda egzamin, zdobędzie potwierdzenie uzyskania kompetencji z zakresu zaawansowanych sposobów edycji plików graficznych, w tym malarstwa cyfrowego, a także przetwarzania poszczególnych ścieżek dźwiękowych, klipów multimedialnych oraz ścieżek animacji. Moduł jest częścią pakietu dedykowanego zdobywaniu praktycznych umiejętności z zakresu przetwarzania multimediiów, który stanowi kompetencje w zakresie technologii informatycznych.

Egzamin ECCC modułu IT M5 (C) weryfikuje poniższe efekty kształcenia.

GRUPA EFEKTÓW KSZTAŁCENIA	KOMPETENCJE OBJĘTE STANDARDEM ECCC
1. Wiedza	<ul style="list-style-type: none">• Znajomość profesjonalnego słownictwa związanego z multimediami, w szczególności z elementami filmów, nagrań dźwiękowych, grafik i malarstwa cyfrowego.• Zaawansowana wiedza na temat pobierania danych multimedialnych z różnych urządzeń cyfrowych.• Wiedza na temat sposobów zapisu i konwersji plików multimedialnych, w tym profesjonalnych oraz standardowych formatów plików, metod kompresji i konwersji.• Wiedza na temat rozwiązań stosowanych w malarstwie cyfrowym, w tym jego podstawowych obiektów oraz przekształceń.• Znajomość zasad pracy z histogramem.• Wiedza na temat obróbki światła oraz cieni w grafice rastrowej.• Znajomość efektów specjalnych dostępnych w grafice wektorowej.• Wiedza na temat obróbki tła w nagraniach dźwiękowych.• Znajomość zagadnień związanych z wielokanałowością nagrań audio.• Wiedza na temat zaawansowanych technik wielościeżkowego montażu muzycznego oraz filmowego.• Znajomość zaawansowanych właściwości klipów filmowych oraz sposobów uzupełniania ich o dodatkowe elementy takie jak napisy

GRUPA EFEKTÓW KSZTAŁCENIA	KOMPETENCJE OBJĘTE STANDARDEM ECC
	<p>czy dubbing.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Znajomość procesu udostępniania filmów oraz publikowania animacji w sieci. • Znajomość zasad animowania ruchu obiektów po ścieżce. • Wiedza na temat możliwości tworzenia obiektów ruchomych z zastosowaniem symboli.
2. Umiejętności	<ul style="list-style-type: none"> • Umiejętność pobrania i konwersji danych z takich urządzeń jak kamera cyfrowa. • Umiejętność posługiwania się narzędziami wspomagającymi malarstwo cyfrowe, w tym w szczególności możliwość posługiwania się pędzlami. • Umiejętność wykonywania zaawansowanych przekształceń grafiki rastrowej z uwzględnieniem pracy ze światłem i cieniem. • Praktyczna umiejętność korzystania z histogramu. • Praktyczna umiejętność tworzenia złożonych kształtów wektorowych, w tym z wykorzystaniem krzywych Beziera. • Możliwość stosowania oraz tworzenia zaawansowanych graficznych efektów specjalnych. • Umiejętność przeprowadzania zaawansowanego montażu muzycznego wielościeżkowego wraz z jego uzupełnieniem o komentarz głosowy i efekty dźwiękowe. • Umiejętność rozróżnienia technik montażu filmowego. • Możliwość edycji właściwości plików filmowych oraz ich poszczególnych scen. • Umiejętność uzupełniania filmu o tłumaczenia oraz napisy. • Umiejętność tworzenia ścieżek ruchu oraz korzystania z nich do animowania ruchu obiektów. • Możliwość uzupełniania animacji o dźwięk.
3. Kompetencje personalne i społeczne	<ul style="list-style-type: none"> • Świadomość rozpiętości wachlarza zastosowań grafiki cyfrowej z uwzględnieniem malarstwa cyfrowego. • Zrozumienie zasad powstawania efektów specjalnych w multimedialach. • Świadomość zasad publikacji animacji i filmów w sieci Internet.