

WYMAGANIA EDUKACYJNE

Grafika komputerowa - klasa II bj (1godz. tyg.)

Wymagania na stopień:				
dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
Pierwsze półrocze				
Zajęcia organizacyjne.				
Regulamin pracowni i zasady BHP.				
Uczeń:				
<ul style="list-style-type: none"> • stosuje wybrane zasady właściwego zachowywania się w pracowni komputerowej 	<ul style="list-style-type: none"> • stosuje się do zasad regulaminu szkolnej pracowni komputerowej 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia wybrane zagadnienia, które będą realizowane na zajęciach, • zna wybrane założenia przedmiotowego systemu oceniania. 	<ul style="list-style-type: none"> • zna tematykę zajęć do realizacji w danym roku szkolnym, • zna przedmiotowy system oceniania w zakresie grafiki komputerowej 	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia potrzebę poznawania poszczególnych treści programowych, • zna kryteria oceniania z przedmiotu Grafika komputerowa
Grafika bitmapowa.				
Uczeń:				
<ul style="list-style-type: none"> • zna pojęcie grafiki bitmapowej • zna modele barw (RGB, CMYK) • zna formaty plików graficznych • umie wypełnić kolorem, teksturą obiekty graficzne 	<ul style="list-style-type: none"> • zna system zarządzania barwami CMS • rozumie pojęcie głębi bitowej • potrafi zaimportować i wyeksportować grafikę 	<ul style="list-style-type: none"> • zna tryby kolorów wykorzystywane w programach grafiki rastrowej • umie zaprojektować grafikę rastrową • potrafi dobrać parametry grafiki i format plików 	<ul style="list-style-type: none"> • umie wykorzystać narzędzia retuszarskie • umie przeprowadzić kompresję obrazów rastrowych • potrafi wykazać się zaawansowaną umiejętnością pracy 	<ul style="list-style-type: none"> • potrafi przetwarzać obrazy w różnych programach graficznych, ocenić ich możliwości i zastosować w swoich projektach

<ul style="list-style-type: none"> • umie posługiwać się w stopniu podstawowym interfejsem programu graficznego. • wykonuje rysunki z wykorzystaniem grafiki rastrowej. • wykonuje zaznaczanie obszaru obrazu, • stosuje wskaźnik, gumkę, pędzel. 	<ul style="list-style-type: none"> • umie pogrupować obiekty graficzne • umie ocenić jakość obrazów rastrowych • wykonuje skanowanie fotografii, ustala parametry skanowania • stosuje stempel, korekcję rys i kurzu, „czerwonych oczu” itp. • zna pojęcie warstwy, • rozumie operacje na warstwach w grafice rastrowej. • zna rodzaje filtrów i efektów specjalnych dostępnych w programie. 	<p>graficznych</p> <ul style="list-style-type: none"> • zna pojęcie rozdzielczości urządzeń drukujących, monitora, cyfrowych aparatów fotograficznych • potrafi wykazać się umiejętnością pracy z wybranym programem graficznym • zna rozdzielczość, przestrzeń koloru • stosuje barwę, nasycenie, jasność, kontrast, balans i nasycenie kolorów, • wykonuje składanie warstw, pędzel warstw, gumkę warstw. 	<p>z programem graficznym</p> <ul style="list-style-type: none"> • pracuje na warstwach, stosuje wycinanie, wtapianie, wklejanie warstw. 	
Drugie półrocze				
Grafika wektorowa.				

Uczeń:

<ul style="list-style-type: none"> • zna pojęcie dwuwymiarowej grafiki wektorowej • zna zasady opisywania, katalogowania i przechowywania plików graficznych • wykonuje proste rysunki z wykorzystaniem grafiki wektorowej. • zna wady i zalety grafiki wektorowej. • zna formaty plików graficznych • umie wypełnić kolorem, teksturą obiekty graficzne • umie posługiwać się w stopniu podstawowym interfejsem programu graficznego 	<ul style="list-style-type: none"> • dobiera materiały (np. fotografie, rysunki, opisy itp.) • zna narzędzie do rysowania prostokątów, elips, wielokątów i spirali. podstawowe opcje tych narzędzi. • stosuje różne rodzaje tekstu, edycję w polu tekstowym, tekst ozdobny. • umie pogrupować obiekty graficzne • umie dobrać parametry grafiki i format plików graficznych 	<ul style="list-style-type: none"> • umie zaplanować wykonanie projektowanych prac • potrafi wykorzystać wskaźnik, narzędzie „kształt”, zmiana kształtu i atrybutów obiektów • zna warunki wypełnienia obiektów, typy wypełnień, rodzaje wzorów i deseni, wypełnienia złożone, • potrafi tworzyć własne wzory wypełnień. • zna tryby kolorów wykorzystywane w programach grafiki wektorowej • potrafi wykonać przekształcenia i transformację obiektów graficznych 	<ul style="list-style-type: none"> • potrafi zmienić atrybuty, zmodyfikować i przekształcić obiekty graficzne • potrafi dokonać edycji węzłów, krzywych i konturów obiektów graficznych • potrafi przeprowadzić kompresję obrazów • tworzy, likwiduje i edytuje grupy • umie wykonać złożone transformacje obiektów. przycinanie, spawanie, łączenie, wyznaczanie części wspólnej obiektów. 	<ul style="list-style-type: none"> • potrafi przetwarzać obrazy w różnych programach graficznych, ocenić ich możliwości i zastosować w swoich projektach • projektuje szczegółowe rozwiązania konstrukcyjne wybranego projektu graficznego • umie zaplanować wykonanie projektowanych prac grafiki wektorowej o dużym stopniu złożoności
--	--	--	--	---