

WYMAGANIA EDUKACYJNE NIEZBĘDNE DO OTRZYMANIA POSZCZEGÓLNYCH ŚRÓDROCZNYCH I ROCZNYCH OCEN KLASYFIKACYJNYCH Z Projektowania prac graficznych w klasie 1bg. Rok szkolny 2024/25

Temat	Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
Pozyskiwać cyfrowe oraz analogowe materiały graficzne	Pozyskuje podstawowe materiały cyfrowe i analogowe	Samodzielnie pobiera proste obrazy bitmapowe i wektorowe	Rozróżnia i pozyskuje materiały różnej jakości	Pozyskuje materiały o odpowiedniej rozdzielczości i jakości	Tworzy archiwum i kategoryzuje różnorodne źródła
Pozyskać fonty do prac graficznych	Pobrał podstawowe fonty	Wybiera fonty adekwatne do projektu	Samodzielnie instaluje i zarządza fontami	Rozróżnia fonty i kategoryzuje pod kątem stylu i czytelności	Tworzy zbiór fontów, uwzględniając prawa autorskie
Formaty materiałów cyfrowych	Wymienia podstawowe formaty	Zna różnice między podstawowymi formatami (JPEG, PNG)	Dobiera odpowiednie formaty do potrzeb projektowych	Wyjaśnia różnice między formatami bitmapowymi i wektorowymi	Samodzielnie konwertuje pliki i optymalizuje ich jakość
Skanowanie - materiały refleksyjne i transparentne. Parametry skanowania	Przeprowadza proste skanowanie	Rozumie pojęcie rozdzielczości skanowania, digitalizacji	Dobiera parametry skanowania dla różnych materiałów	Skanuje materiały transparentne z odpowiednimi parametrami	Zna różne techniki skanowania oraz archiwizacji

Materiały cyfrowe - katalogowanie	Kataloguje materiały cyfrowe	Tworzy podstawowe foldery do organizacji plików	Organizuje materiały według typu lub przeznaczenia	Kataloguje materiały wg zaawansowanych kryteriów	Zna zasady backupu i dba o struktury archiwizacji
Format zapisu i konwersja pozyskanych materiałów cyfrowych	Zapisuje pliki w podstawowych formatach	Zna zasady konwersji między formatami	Wybiera format zapisu w zależności od potrzeb	Przeprowadza konwersję z minimalną utratą jakości	Zna zaawansowane metody kompresji i zachowania jakości
Obraz zarejestrowany technikami fotograficznymi	Wykonuje proste zdjęcia - digitalizację	Zna podstawowe zasady doboru odpowiedniego oświetlenia	Rejestruje obraz w odpowiedniej jakości	Uwzględnia parametry ekspozycji i kadrowania	Digitalizuje uwzględniając różnorodne techniki
Przygotowanie bitmap do prac graficznych	Podstawowa obróbka bitmap	Stosuje kadrowanie i podstawową edycję	Używa narzędzi do korekty jasności i kontrastu	Dokonuje retuszu zgodnie z potrzebami projektu	Przeprowadza zaawansowany retusz i montaż
Okna, paski, palety, narzędzia w programach graficznych bitmapowych	Korzysta z podstawowych funkcji	Zna rolę narzędzi graficznych	Sprawnie porusza się po paskach i paletach	Używa zaawansowanych funkcji programu	Konfiguruje program pod kątem potrzeb projektowych
Rozdzielczość, przestrzeń barw, rozmiar obiektów bitmapowych	Wymienia podstawowe pojęcia	Zna rozdzielczości stosowane w grafice cyfrowej	Wybiera odpowiednią rozdzielczość do projektu	Ustawia rozmiar i przestrzeń barw w zależności od projektu	Zna różnice przestrzeni barw i stosuje je profesjonalnie
Obrót, skalowanie, kadrowanie obiektów bitmapowych	Przeprowadza proste operacje	Skaluje i kadruje bitmapy	Używa funkcji do zaawansowanego skalowania	Zapisuje bitmapy w różnych formatach	Tworzy kompozycje z wykorzystaniem różnych narzędzi

Retusz, fotomontaż oraz korekcja barw i walorów	Przeprowadza podstawowy retusz	Zna podstawowe zasady korekcji barw	Wykonuje fotomontaż i korekcję walorów	Używa narzędzi do zaawansowanej korekcji barw	Zna techniki fotomontażu zgodne z zasadami kompozycji
Projektowanie obiektów wektorowych	Tworzy proste obiekty wektorowe	Zna podstawowe narzędzia wektorowe	Stosuje palety i paski narzędzi wektorowych	Używa narzędzi wektorowych do zaawansowanego rysunku	Zna zasady tworzenia kompozycji wektorowych
Rysunek i przekształcenie obiektów wektorowych	Rysuje podstawowe kształty	Wykonuje proste przekształcenia	Stosuje różne techniki rysunku	Tworzy i przekształca złożone formy	Używa zaawansowanych technik przekształceń i stylizacji
Przestrzenie barwne obiektów wektorowych	Wymienia przestrzenie barwne	Zna ich podstawowe zastosowania	Dobiera przestrzeń barwną do projektu	Zapisuje projekty z optymalną przestrzenią barwną	Korzysta z zarządzania kolorami w projektach
Skatalogowanie obiektów wektorowych	Kataloguje podstawowe obiekty	Tworzy foldery do organizacji obiektów	Stosuje kryteria kategorii i przeznaczenia	Kataloguje obiekty wektorowe wg zaawansowanych zasad	Organizuje pliki w systemie archiwizacji
Wektoryzacja bitmap	Zna pojęcie wektoryzacji	Wektoryzuje proste bitmapy	Przeprowadza wektoryzację bitmap o większej złożoności	Wektoryzuje zgodnie z zasadami kompozycji	Stosuje zaawansowane narzędzia do wektoryzacji bitmap