

Tabela wymagań edukacyjnych dla przedmiotu ‘Cyfrowa obróbka obrazu’ (klasa 1)

Temat	Dopuszczający	Dostateczny	Dobry	Bardzo Dobry	Celujący
1. Grafika komputerowa, obraz cyfrowy.	Zna podstawowe pojęcia związane z grafiką komputerową.	Potrafi wyjaśnić różnice między grafiką rastrową a wektorową.	Rozróżnia typy obrazów cyfrowych i ich zastosowania.	Analizuje właściwości grafiki w różnych zastosowaniach.	Tworzy projekty oparte na zaawansowanej analizie obrazów cyfrowych.
2. Piksel – głębia koloru – rozdzielczość.	Definiuje piksel, głębie koloru i rozdzielczość.	Wyjaśnia zależności między głębcią koloru a jakością obrazu.	Dostosowuje rozdzielczość obrazu do określonych potrzeb.	Optymalizuje parametry rozdzielczości i głębii koloru dla różnych projektów.	Eksperymentuje z nietypowymi ustawieniami, tworząc unikatowe efekty wizualne.
3. Modele i przestrzenie barw w procesach obróbki cyfrowej.	Rozróżnia podstawowe modele barw (RGB, CMYK).	Wyjaśnia zastosowanie różnych modeli barw.	Wykorzystuje modele barw w praktycznych projektach.	Przeprowadza zaawansowaną konwersję między przestrzeniami barw.	Tworzy projekty, uwzględniając efektywne zarządzanie barwami.
4. Digitalizacja obrazu – podstawowe formaty grafiki komputerowej i ich metadane.	Wymienia podstawowe formaty grafiki komputerowej.	Opisuje różnice między formatami grafiki (np. PNG, JPEG).	Wybiera odpowiedni format do specyficznych zastosowań.	Edytuje i optymalizuje metadane w plikach graficznych.	Projektuje systemy zarządzania formatami i metadanymi w dużych projektach.
5. Oprogramowanie do grafiki wektorowej, oprogramowanie do grafiki rastrowej – porównanie.	Rozróżnia oprogramowanie rastrowe i wektorowe.	Wyjaśnia podstawowe różnice w zastosowaniach obu typów oprogramowania.	Wykorzystuje oba typy oprogramowania w podstawowych projektach.	Analizuje możliwości i ograniczenia zaawansowanych funkcji.	Łączy możliwości obu typów oprogramowania w innowacyjnych projektach.
6. Grafika wektorowa – charakterystyka.	Definiuje grafikę wektorową.	Opisuje podstawowe cechy grafiki wektorowej.	Tworzy proste grafiki wektorowe.	Projektuje złożone grafiki wektorowe z użyciem zaawansowanych narzędzi.	Eksperymentuje z nietypowymi technikami w grafice wektorowej.
7. Grafika rastrowa –	Definiuje grafikę	Opisuje podstawowe	Edytuje proste obrazy	Tworzy zaawansowane	Optymalizuje obrazy

Temat charakterystyka.	Dopuszczający rastrową.	Dostateczny cechy grafiki rastrowej.	Dobry rastrowe.	Bardzo Dobry projekty graficzne z użyciem obrazów rastrowych.	Celujący rastrowe do celów artystycznych.
8. Podstawy Photoshopa – podstawowa edycja obiektów rastrowych.	Wykonuje podstawowe operacje w Photoshopie (np. przycinanie, zmiana rozmiaru).	Używa podstawowych narzędzi edycji.	Edytuje obrazy zgodnie z wytycznymi projektowymi.	Stosuje zaawansowane techniki edycji rastrowej.	Tworzy unikatowe projekty graficzne, wykorzystując zaawansowane możliwości Photoshopa.
9. Podstawy Ilustratora – podstawowa edycja obiektów wektorowych.	Wykonuje proste kształty wektorowe.	Tworzy podstawowe ilustracje wektorowe.	Edytuje złożone obiekty wektorowe.	Wykorzystuje zaawansowane funkcje Ilustratora.	Projektuje profesjonalne grafiki wektorowe.
10. Korekcja punktowa i geometryczna obrazów bitmapowych.	Wykonuje podstawowe korekcje punktowe.	Dostosowuje proporcje obrazu.	Optymalizuje korekcje dla projektów o różnych wymaganiach.	Stosuje zaawansowane techniki korekcji punktowej.	Eksperymentuje z korekcją dla efektów artystycznych.
11. Praca na warstwach i maskach w programach do edycji grafiki.	Wykorzystuje podstawowe operacje na warstwach.	Tworzy proste maski w projektach.	Zarządza wieloma warstwami w projekcie.	Łączy warstwy i maski w złożone kompozycje.	Tworzy innowacyjne projekty z zaawansowanym zarządzaniem warstwami.
12. Podstawowe zasady projektowania graficznego – kompozycja.	Zna podstawowe zasady kompozycji.	Tworzy proste projekty z uwzględnieniem kompozycji.	Stosuje zaawansowane zasady kompozycji w projektach.	Tworzy projekty o wysokiej estetyce wizualnej.	Eksperymentuje z nietypowymi układami kompozycyjnymi.
13. Środki wyrazu artystycznego.	Wymienia podstawowe środki wyrazu artystycznego.	Stosuje je w prostych projektach.	Tworzy projekty z użyciem różnorodnych środków wyrazu.	Analizuje i dobiera środki wyrazu w zależności od celu projektu.	Tworzy unikatowe projekty, wykorzystując nowatorskie środki wyrazu.
14. Dobieranie barw i fontów w projektach graficznych.	Rozróżnia podstawowe zasady doboru barw i fontów.	Tworzy projekty z prostym doбором barw i fontów.	Dostosowuje barwy i fonty do specyfiki projektu.	Tworzy spójne i estetyczne projekty z zaawansowanym doбором barw i fontów.	Eksperymentuje z barwami i fontami, tworząc innowacyjne projekty.

Temat	Dopuszczający	Dostateczny	Dobry	Bardzo Dobry	Celujący
15. Podstawy typografii – wprowadzenie	Rozumie podstawowe pojęcia związane z typografią.	Rozpoznaje i stosuje podstawowe zasady typograficzne.	Tworzy proste układy typograficzne, uwzględniając podstawowe zasady kompozycji.	Stosuje zasady typografii w sposób estetyczny i funkcjonalny.	Projektuje innowacyjne układy typograficzne, eksperymentując z różnymi technikami i stylami.
16. Filtry, style warstw i ich tryby mieszania w programach graficznych.	Zna podstawowe pojęcia związane z filtrami, stylami warstw i trybami mieszania	Stosuje proste filtry i style warstw w podstawowych projektach.	Wykorzystuje różne tryby mieszania i style warstw w celu osiągnięcia założonego efektu.	Łączy zaawansowane filtry, style warstw i tryby mieszania w spójnych projektach graficznych.	Tworzy zaawansowane efekty wizualne, wykorzystując niestandardowe kombinacje filtrów, stylów i trybów mieszania.
17. Tworzenie panoram i obrazów HDR.	Wykonuje podstawowe panoramy.	Tworzy proste obrazy HDR.	Łączy panoramy i obrazy HDR w projekcie.	Optymalizuje techniki HDR i panoram do zaawansowanych zastosowań.	Eksperymentuje z zaawansowanymi technikami HDR i tworzenia panoram.