

Tabela wymagań edukacyjnych dla przedmiotu ‘Cyfrowa obróbka obrazu’ (klasa 3)

Zagadnienie	Dopuszczający	Dostateczny	Dobry	Bardzo dobry	Celujący
1. Grafika rastrowa i wektorowa.	Zna podstawowe pojęcia grafiki rastrowej i wektorowej.	Potrafi wskazać różnice między grafiką rastrową a wektorową.	Stosuje grafikę rastrową i wektorową w prostych projektach.	Używa obu rodzajów grafiki świadomie, dostosowując je do różnych projektów.	Tworzy projekty, łącząc grafikę rastrową i wektorową w bardziej złożone kompozycje.
2. Warstwy, maski, zaznaczanie, ścieżki.	Rozumie podstawowe pojęcia: warstwa, maska, zaznaczenie, ścieżka.	Potrafi stosować warstwy i maski w prostych projektach.	Tworzy projekty graficzne z użyciem warstw i masek oraz wykonuje selekcje i ścieżki.	Pracuje z bardziej złożonymi projektami, wykorzystując zaawansowane funkcje warstw i masek.	Eksperymentuje z warstwami i maskami, tworząc złożone efekty i fotomontaże.
3. Piksel, rozdzielczość, kolor, głębina bitowa.	Rozumie podstawowe pojęcia związane z pikselami, rozdzielczością, kolorem i głębokością bitową.	Potrafi określić rozdzielczość i głębokość bitową obrazu.	Dostosowuje rozdzielczość i głębokość bitową do wymagań projektu.	Stosuje rozdzielczość, głębokość bitową i kolor w projektach dbających o jakość obrazu.	Zarządza parametrami obrazu w zaawansowanych projektach graficznych.
4. Wielkość i rozmiar pliku.	Zna podstawowe pojęcia dotyczące wielkości i rozmiaru pliku.	Potrafi określić rozmiar i zoptymalizować pliki graficzne.	Stosuje odpowiednie formaty plików w zależności od projektu.	Dostosowuje formaty plików i rozmiar do specyficznych wymagań projektu (druk, publikacja online).	Optymalizuje pliki do różnych zastosowań, korzystając z zaawansowanych metod kompresji i konwersji formatów.
5. Modele barw (RGB, CMYK) i ich zastosowanie.	Zna podstawowe modele barw i ich zastosowanie (np. RGB do ekranów, CMYK do druku).	Potrafi wskazać różnice między modelami i zastosować je w projekcie.	Używa odpowiednich modeli barw do różnych mediów, np. druku i ekranów.	Dostosowuje modele barw do specyficznych potrzeb projektu, przeprowadzając konwersje.	Eksperymentuje z zaawansowanymi modelami barw, tworząc unikalne efekty kolorystyczne w projektach.

Zagadnienie	Dopuszczający	Dostateczny	Dobry	Bardzo dobry	Celujący
6. Obiekty, edycja krzywych, trasowanie.	Zna pojęcia obiektów, edycji krzywych i trasowania.	Potrafi edytować proste obiekty i krzywe.	Wykorzystuje krzywe i trasowanie w prostych projektach.	Tworzy złożone kształty za pomocą krzywych i trasowania.	Eksperymentuje z zaawansowanymi technikami trasowania i edycji obiektów.
7. Klasyfikacja i charakterystyka materiałów cyfrowych i analogowych.	Zna podstawowe pojęcia dotyczące materiałów analogowych i cyfrowych.	Potrafi podać przykłady i opisać cechy tych materiałów.	Stosuje materiały analogowe i cyfrowe zgodnie z wymaganiami projektu.	Dokonuje świadomego wyboru materiałów do specyficznych zastosowań, biorąc pod uwagę ich charakterystykę.	Eksperymentuje z różnymi materiałami, tworząc projekty łączące materiały cyfrowe i analogowe.
8. Formaty obrazów rastrowych i wektorowych, konwersja formatów.	Zna popularne formaty obrazów rastrowych i wektorowych.	Potrafi wskazać różnice między nimi oraz dokonać podstawowej konwersji.	Stosuje różne formaty obrazów w projektach graficznych i umie dokonywać konwersji formatów.	Dobiera odpowiednie formaty do specyfiki projektu oraz optymalizuje pliki poprzez konwersję.	Tworzy projekty z wykorzystaniem zaawansowanych metod konwersji i optymalizacji plików.
9. Metody prezentacji i publikacji prac cyfrowych.	Zna podstawowe metody prezentacji i publikacji prac cyfrowych.	Stosuje proste metody publikacji (np. zapis w odpowiednim formacie, publikacja online).	Dostosowuje systemy wystawiennicze i sposób prezentacji do charakterystyki projektu.	Wybiera i optymalizuje metody publikacji w zależności od wymagań technicznych i estetycznych.	Tworzy kompleksowe strategie prezentacji i publikacji, uwzględniając nowoczesne platformy i technologie.
10. Przygotowanie prezentacji multimedialnej.	Zna podstawowe programy do tworzenia prezentacji multimedialnych.	Tworzy proste prezentacje multimedialne z wykorzystaniem podstawowych funkcji oprogramowania.	Projektuje estetyczne i spójne prezentacje multimedialne, wykorzystując różnorodne elementy multimedialne.	Tworzy zaawansowane prezentacje multimedialne, optymalizując ich funkcjonalność i atrakcyjność wizualną.	Projektuje innowacyjne prezentacje multimedialne, wykorzystując nowoczesne narzędzia i techniki interaktywne.
11. Retusz i edycja fotografii cyfrowej.	Rozróżnia podstawowe narzędzia do retuszu fotografii cyfrowej.	Stosuje proste techniki retuszu i edycji fotografii (np. poprawa jasności, kontrastu).	Edytuje fotografie cyfrowe, uwzględniając wytyczne projektowe i wymagania estetyczne.	Wykorzystuje zaawansowane techniki retuszu i edycji, dostosowując fotografie do celów artystycznych lub komercyjnych.	Tworzy unikalne efekty retuszu, wykorzystując niestandardowe narzędzia i techniki edycji.

Zagadnienie	Dopuszczający	Dostateczny	Dobry	Bardzo dobry	Celujący
12. Tworzenie layoutu, identyfikacji wizualnej.	Zna podstawowe zasady tworzenia layoutu i identyfikacji wizualnej.	Tworzy proste layouty i elementy identyfikacji wizualnej (np. logo, kolorystyka).	Projektuje spójne layouty oraz elementy identyfikacji wizualnej, uwzględniając potrzeby klienta.	Wykorzystuje zaawansowane techniki projektowe, tworząc estetyczne i funkcjonalne layouty oraz identyfikację wizualną.	Tworzy unikalne projekty layoutów i identyfikacji wizualnej, wprowadzając innowacyjne rozwiązania w zakresie grafiki i designu.
13. Podstawowe pojęcia edycji filmu – kadr, ujęcie, scena, montaż, plany filmowe. Tworzenie storyboardów.	Zna podstawowe pojęcia związane z edycją filmu (kadr, ujęcie, scena, montaż).	Potrafi zdefiniować i rozróżnić pojęcia takie jak kadr, ujęcie, scena oraz plany filmowe.	Tworzy proste storyboards i planuje ujęcia oraz sceny zgodnie z zasadami montażu filmowego.	Tworzy zaawansowane storyboards i dobiera odpowiednie plany filmowe do każdego ujęcia w projekcie.	Tworzy profesjonalne storyboards, uwzględniając wszystkie elementy edycji filmu i zaawansowane techniki montażu.
14. Podstawy montażu filmowego – PremierePro – wprowadzenie.	Zna podstawowe funkcje edycji wideo w PremierePro, takie jak cięcie i układanie klipów.	Potrafi stworzyć prostą edycję wideo, łącząc klipy w PremierePro.	Wykorzystuje zaawansowane narzędzia PremierePro do edycji, takie jak tworzenie Subclipów.	Tworzy spójną edycję filmu, uwzględniając dostępne narzędzia edycji.	Opanowuje zaawansowane techniki edycji wideo w PremierePro, tworząc profesjonalne projekty filmowe i multimedialne.