

WYMAGANIA EDUKACYJNE NIEZBĘDNE DO OTRZYMANIA POSZCZEGÓLNYCH ŚRÓDROCZNYCH I ROCZNYCH OCEN KLASYFIKACYJNYCH Z
Przygotowania materiałów cyfrowych w klasie 4df Rok szkolny 2024/25

Temat	Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
Podstawy grafiki cyfrowej	Zna kilka podstawowych formatów graficznych.	Potrafi wymienić sposoby konwersji.	Umie samodzielnie konwertować proste formaty graficzne.	Stosuje różne metody konwersji w praktyce.	Eksperymentuje z konwersją, dostosowując formaty do potrzeb projektów.
Modele barw	Zna podstawowe modele barw.	Potrafi wskazać różnice między modelami RGB i CMYK.	Używa odpowiednich modeli barw w projektach.	Potrafi konwertować projekty do wymaganych modeli barw.	Tworzy unikalne materiały, dobierając zaawansowane modele barw.
Profilowanie urządzeń: aparat	Zna podstawowe zasady profilowania aparatu.	Potrafi wykonać podstawowe profilowanie aparatu.	Używa odpowiedniego profilu dostosowanego do swoich preferencji fotograficznych.	Dostosowuje profil do różnych warunków oświetleniowych.	Eksperymentuje z różnymi ustawieniami profilu w praktyce.
Profilowanie urządzeń: monitor	Zna podstawowe zasady profilowania monitora.	Potrafi wykonać profilowanie monitora.	Używa profilu monitora do poprawy wyświetlania kolorów.	Dostosowuje profil do różnych ustawień przestrzeni roboczej.	Eksperymentuje z profilowaniem, uzyskując optymalne wyniki.
Profilowanie urządzeń: skaner	Zna podstawowe techniki profilowania skanera.	Potrafi przeprowadzić profilowanie skanera.	Umie wykorzystać profil skanera w praktyce.	Dostosowuje profil do specyfiki materiałów skanowanych.	Tworzy i optymalizuje profile skanera do różnych projektów.
Przekształcanie i digitalizacja obrazu	Zna podstawy digitalizacji obrazu.	Potrafi wykonać prostą digitalizację.	Używa technik digitalizacji do jakościowych projektów.	Dostosowuje proces digitalizacji do specyfiki materiałów.	Potrafi wykonać digitalizację na własnych materiałach archiwalnych.
Pozyskiwanie materiałów cyfrowych	Zna podstawowe źródła materiałów cyfrowych.	Potrafi pozyskać materiały do prostych projektów.	Używa różnorodnych źródeł do pozyskiwania materiałów.	Analizuje materiały przed ich wykorzystaniem.	Wykorzystuje pozyskane materiały cyfrowe w sposób twórczy i innowacyjny.

Wielkość i rozmiar pliku	Rozumie pojęcia związane z wielkością pliku.	Potrafi określić rozmiar plików graficznych.	Używa narzędzi do zarządzania wielkością plików.	Dostosowuje rozmiar plików do potrzeb projektu.	Zarządza samodzielnie rozmiarem pliku. Potrafi dostosować rozmiar pliku do danego projektu.
Ustalanie wymiarów dokumentu	Zna podstawowe zasady ustalania wymiarów.	Potrafi ustalić wymiary dokumentu w prostych projektach.	Używa odpowiednich wymiarów do specyfiki projektów.	Dostosowuje wymiary do potrzeb wydruku i prezentacji.	Tworzy kompleksowe dokumenty o optymalnych wymiarach.
Zastosowanie warstw i masek	Zna podstawowe zasady pracy z warstwami.	Potrafi używać masek.	Stosuje warstwy i maski w projektach graficznych.	Stosuje warstwy i maski w fotomontażach.	Eksperymentuje z zaawansowanymi technikami pracy z warstwami.
Korekcja tonalna obrazu	Zna podstawowe techniki korekcji tonalnej.	Potrafi przeprowadzić prostą korekcję tonalną.	Używa narzędzi do korekcji tonalnej w praktyce.	Dostosowuje korekcję tonalną do specyfiki projektu.	Opracowuje nowatorskie metody korekcji tonalnej.
Korekcja barwna obrazu	Rozumie podstawowe zasady korekcji barwnej.	Potrafi wykonać podstawową korekcję barwną.	Używa narzędzi do korekcji barwnej w praktyce.	Dostosowuje korekcję barwną do projektu.	Tworzy innowacyjne rozwiązania w zakresie korekcji barwnej.
Grafika wektorowa	Potrafi wyjaśnić, co to grafika wektorowa.	Potrafi używać formatów grafiki wektorowej.	Używa narzędzi do tworzenia grafiki wektorowej.	Potrafi wykonać grafikę wektorową.	Wykonuje zaprojektowane przez siebie grafiki wektorowe.
Oprogramowania do grafiki wektorowej.	Potrafi wymienić oprogramowania do grafiki wektorowej.	Używa odpowiednich oprogramowań do wykonywania grafiki wektorowej.	Korzysta w sposób poprawny z narzędzi w programach do grafiki wektorowej.	Potrafi korzystać z zaawansowanych narzędzi w programach do grafiki wektorowej.	Wykonuje zaawansowane projekty graficzne.