

Wymagania na poszczególne oceny

Grafika komputerowa, oddział przygotowawczy

Beata Karaś-Markowska

Temat lekcji	Dział	Ocena dopuszczająca Uczeń:	Ocena dostateczna Uczeń:	Ocena dobra Uczeń:	Ocena bardzo dobra Uczeń:	Ocena celująca Uczeń:
Grafika wektorowa a grafika rastrowa - wprowadzenie.	Oprogramowanie graficzne	Potrafi wyjaśnić: -pojęcie grafiki rastrowej i wektorowej -formaty plików graficznych -programy graficzne	Potrafi: -zimportować i wyeksportować grafikę - pogrupować obiekty graficzne -ocenić jakość obrazów rastrowych	Potrafi: -wymienić tryby kolorów wykorzystywane w programach grafiki rastrowej - zaprojektować grafikę rastrową -dobrać parametry grafiki i format plików graficznych -wykonać przekształcenia i transformację obiektów graficznych -wykazać się umiejętnością pracy z wybranym programem graficznym	Potrafi: -zmienić atrybuty, zmodyfikować i przekształcić obiekty graficzne -dokonać edycję węzłów, krzywych i konturów obiektów graficznych -przeprowadzić kompresję obrazów rastrowych -wykazać się umiejętnością pracy z różnymi programami graficznymi	Potrafi szeroko zastosować zdobytą wiedzę i umiejętności w praktyce: -przetwarzać obrazy w różnych programach graficznych, ocenić ich możliwości i zastosować w swoich projektach. Wykazuje zaawansowaną znajomość oprogramowania.
Profesjonalne oprogramowanie graficzne - prezentacja.						
Programy graficzne dostępne online.						
Import oraz eksport i wyszukiwanie plików graficznych.						
Grafika wektorowa - tworzenie logo opartego na sygnecie i logotypie.	Grafika wektorowa	Potrafi zamienić grafikę rastrową na wektorową. Korzysta w miarę poprawnie z narzędzi projektowania wektorowego. Rozróżnia pojęcie wektora i rastra i potrafi wskazać ich zastosowanie	Potrafi zamienić grafikę rastrową na wektorową. Korzysta w stopniu dostatecznym z narzędzi projektowania wektorowego. Rozróżnia pojęcie wektora i rastra i potrafi wskazać ich zastosowanie.	Potrafi zamienić grafikę rastrową na wektorową. Korzysta w stopniu dobrym z narzędzi projektowania wektorowego. Rozróżnia pojęcie wektora i rastra i potrafi wskazać ich zastosowanie. Tworzy rysunki i kształty.	Potrafi zamienić grafikę rastrową na wektorową. Korzysta w stopniu bardzo dobrym z narzędzi projektowania wektorowego. Rozróżnia pojęcie wektora	Potrafi zamienić grafikę rastrową na wektorową. Korzysta w stopniu zaawansowanym z narzędzi projektowania wektorowego. Rozróżnia pojęcie wektora
Wektoryzacja - tworzenie logo na podstawie fotografii.						
Adobe Illustrator, elementy identyfikacji						

wizualnej - edycja szablonów, obszarów roboczych.		Odwzorowuje proste wzory i kształty. Potrafi zdefiniować księgę znaku, wymieni jej rolę i podstawowe elementy.	Odwzorowuje rysunki i kształty. Czasem stosuje w projektach gradient, cień i przezroczystość. Tworzy podstawową księgę znaku.	Stosuje gradient, cień i przezroczystość. Tworzy podstawową księgę znaku, potrafi wskazać i nazwać wszystkie niezbędne elementy.	i rastra i potrafi wskazać ich zastosowanie. Tworzy zaawansowane rysunki i projekty. Stosuje gradient, cień i przezroczystość. Tworzy rozbudowaną księgę znaku według wytycznych.	i rastra i potrafi wskazać ich zastosowanie, wady i zalety Tworzy autorskie zaawansowane rysunki i projekty Stosuje gradient, cień i przezroczystość. Tworzy spójną graficznie, rozbudowaną księgę znaku według wytycznych.
Projekty ikon - grafika wektorowa.						
Projekty ikon - eksport do wybranych formatów.						
Księga znaku - system identyfikacji wizualnej.						
Justowanie, kerning - ćwiczenia z tekstem w programie graficznym.	Typografia	Zna i stosuje z niewielkimi błędami podstawowe zasady kompozycji Zna zasady doboru typografii i stosuje je z niewielkimi błędami	Zna i stosuje podstawowe zasady kompozycji. Zna zasady doboru typografii, potrafi nazwać ich podstawowe grupy. Zna i czasem stosuje podstawowe pojęcia języka fachowego odnośnie projektowania graficznego.	Zna i stosuje podstawowe zasady kompozycji. Zna zasady doboru typografii, potrafi nazwać ich grupy. Zna i czasem stosuje pojęcia języka fachowego odnośnie projektowania graficznego. Potrafi zaprojektować, spójny wizualnie, przekaz reklamowy.	Zna i stosuje zasady kompozycji. Zna zasady doboru typografii, rozróżnia pojęcia fontów, zna ich zastosowanie, potrafi nazwać ich grupy i elementy. Zna i stosuje pojęcia języka fachowego odnośnie projektowania graficznego. Potrafi zaprojektować, spójny wizualnie, atrakcyjny przekaz reklamowy.	Zna i stosuje świadomie zasady kompozycji Rozróżnia pojęcia fontów, zna ich zastosowanie, potrafi nazwać ich grupy i elementy Zna i stosuje pojęcia języka fachowego odnośnie projektowania graficznego Potrafi zaprojektować autorski, spójny wizualnie, atrakcyjny przekaz reklamowy
Typografia - praca z tekstem w programach graficznych.						

						dostosowany do indywidualnych potrzeb klienta.
Modele barw - prace inspirowane wybranym kolorem.	Grafika rastrowa i postprodukcja fotografii	Pracuje na warstwach. Zna i potrafi obsłużyć w stopniu przeciętnym podstawowe narzędzia obróbki barwnej fotografii. Wykonuje podstawowe operacje z zakresu fotomontażu. Zna zasady tworzenia własnych narzędzi. Zna i potrafi wskazać podstawowe narzędzia retuszu.	Pracuje na warstwach, zna ich właściwości. Zna i potrafi obsłużyć w stopniu poprawnym narzędzia obróbki barwnej fotografii. Wykonuje podstawowe operacje z zakresu fotomontażu. Tworzy własne pędzle i wzorki. Zna i potrafi wskazać podstawowe narzędzia retuszu.	Pracuje na warstwach, zna ich właściwości i potrafi wyjaśnić ich zastosowanie. Zna i potrafi obsłużyć w stopniu dobrym narzędzia obróbki barwnej fotografii. Wykonuje złożone operacje z zakresu fotomontażu. Tworzy własne pędzle i wzorki według wytycznych. Stosuje podstawowe narzędzia retuszu.	Pracuje na warstwach, zna ich właściwości i większość sposobów ich wykorzystania. Zna i potrafi obsłużyć w stopniu bardzo dobrym narzędzia obróbki barwnej fotografii. Wykonuje złożone operacje z zakresu fotomontażu, tworząc wizualizacje. Tworzy własne zaawansowane pędzle i wzorki. Stosuje sprawnie narzędzia retuszu.	Pracuje na warstwach, zna ich właściwości i pełne możliwości ich wykorzystania. Zna i potrafi obsłużyć w stopniu zaawansowanym narzędzia obróbki barwnej fotografii. Wykonuje złożone operacje z zakresu fotomontażu, tworząc wizualizacje z zastosowaniem masek warstw. Tworzy własne zaawansowane pędzle, wzorki i tekstury. Stosuje wszystkie narzędzia retuszu. Swobodnie dobiera narzędzia w autorskich projektach.
Zastosowanie warstw w programie Photoshop.						
Zniekształcenia obiektów rastrowych.						
Metody selekcji (omówienie narzędzi).						
Zastosowanie masek odcinania.						
Rasteryzacja warstw tekstowych i obiektów inteligentnych.						
Zastosowanie i edycja masek warstw.						
Fotomontaż - retusz elewacji budynku.						
Tworzenie własnych pędzli.						
Tworzenie własnych wzorów.						
Retusz fotografii z wykorzystaniem narzędzi dostępnych						

w programie Photoshop.						
Metody przeprowadzania korekt kolorystycznych fotografii.						
Programy do projektowania publikacji - InDesign.	Skład publikacji reklamowych	Zna podstawowe funkcje programu InDesign.	Potrafi stworzyć prosty dokument w programie InDesign.	Kreuje projekty według wytycznych dotyczących łamania tekstu.	Tworzy zaawansowane projekty w programie InDesign według wytycznych.	Tworzy autorskie zaawansowane projekty w programie InDesign z zastosowaniem efektów i odpowiedniego przygotowania plików do druku.