

# Wymagania edukacyjne z przedmiotu

## Drukowanie cyfrowe

dla całego cyklu nauczania przedmiotu

Technik grafiki i poligrafii cyfrowej

Prowadzący: mgr Marcin Kołodziejczyk

PGF.05.3. Drukowanie cyfrowe	
Efekty kształcenia	Kryteria weryfikacji
1) rozróżnia maszyny do drukowania cyfrowego	1) klasyfikuje maszyny do drukowania cyfrowego 2) dobiera maszynę do wykonania wydruku cyfrowego
2) obsługuje drukujące maszyny cyfrowe	1) dobiera podłoża i materiały do drukowania cyfrowego 2) przygotowuje maszyny cyfrowe do drukowania 3) wykonuje wydruki na maszynach cyfrowych nakładowych 4) wykonuje wydruki na maszynach cyfrowych wielkoformatowych
3) ocenia jakość wydruków cyfrowych	1) określa metody oceny jakości wydruków cyfrowych 2) stosuje przyrządy do oceny jakości wydruków cyfrowych
4) stosuje personalizację wydruków	1) rozróżnia sposoby personalizacji wydruków cyfrowych 2) wykonuje wydruki spersonalizowane
5) wykonuje obróbkę wykończeniową wydruków cyfrowych	1) określa rodzaje obróbki wykończeniowej wydruków cyfrowych 2) dobiera sposoby wykańczania wydruków cyfrowych 3) przygotowuje urządzenia wykończeniowe do wydruków cyfrowych 4) ocenia jakość gotowych produktów poligraficznych

### Zakres wymagań na poszczególną ocenę z przedmiotu.

Ocena	Wymagania
<b>celujący</b>	Uczeń w 100% opanował wiadomości i umiejętności z programu nauczania. Rozwiązuje zadania dotyczące sytuacji nowych oraz problemowych.
<b>bardzo dobry</b>	Uczeń w pełni opanował wiadomości z zakresu wymagań zawartych w programie nauczania. Rozwiązuje zadania dotyczące sytuacji problemowych. Uzyskuje wyniki na poziomie 95%-99%.
<b>dobry</b>	Uczeń w pełni opanował wiadomości z zakresu wymagań zawartych w programie nauczania na poziomie 90%-94%
<b>dostateczny</b>	Uczeń w pełni opanował wiadomości z zakresu wymagań zawartych w programie nauczania na poziomie 81%-89%
<b>dopuszczający</b>	Uczeń posiada braki w opanowanym minimum wiadomości i umiejętności zawarte w programie nauczania ale braki te nie przekreślają możliwości dalszego kształcenia. Uzyskuje wyniki w nauce z danego przedmiotu na poziomie w przedziale 75-80 %.
<b>niedostateczny</b>	Uczeń nie opanował podstawowych wiadomości i umiejętności zawartych w minimum programowym w danej klasie. Braki uniemożliwiają dalsze zdobywanie wiedzy z tego przedmiotu. Uczeń nawet przy pomocy nauczyciela nie potrafi wykonać najprostszego zadania. Ma lekceważący stosunek do obowiązującej wiedzy. Przejawia brak reakcji na wskazówki i pomoc nauczyciela.

# Wymagania edukacyjne z przedmiotu

## Przygotowanie prac graficznych do drukowania i publikacji

dla całego cyklu nauczania przedmiotu

Technik grafiki i poligrafii cyfrowej

Prowadzący: mgr Marcin Kołodziejczyk

Uczeń potrafi:
<p>Stosuje zasady przygotowania prac cyfrowych do publikacji</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) określa zasady przygotowania publikacji do druku</li> <li>2) określa zasady przygotowania e-publikacji</li> </ol>
<p>przygotowuje materiał cyfrowy do publikowania</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) dobiera parametry zapisu pliku graficznego do sposobu publikacji</li> <li>2) zapisuje pliki graficzne do publikacji</li> <li>3) zapisuje pliki graficzne do drukowania</li> <li>4) dobiera parametry pliku do standardu drukowania</li> <li>5) dobiera parametry pliku do publikacji elektronicznej</li> </ol>
<p>wykonuje impozycję prac cyfrowych</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) określa parametry impozycji</li> <li>2) przestrzega zasad wykonywania impozycji</li> <li>3) rozmieszcza strony na arkuszu</li> <li>4) stosuje spady na krawędziach</li> <li>5) umieszcza na arkuszu skale barwne</li> <li>6) oznacza linie cięcia, punktury i znaki grzbietowe</li> </ol>
<p>stosuje proofing cyfrowy</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) wykonuje wydruki próbne</li> <li>2) weryfikuje poprawność przygotowania prac do druku</li> </ol>

### Zakres wymagań na poszczególną ocenę z przedmiotu.

Ocena	Wymagania
<b>celujący</b>	Uczeń w 100% opanował wiadomości i umiejętności z programu nauczania. Rozwiązuje zadania dotyczące sytuacji nowych oraz problemowych.
<b>bardzo dobry</b>	Uczeń w pełni opanował wiadomości z zakresu wymagań zawartych w programie nauczania. Rozwiązuje zadania dotyczące sytuacji problemowych. Uzyskuje wyniki na poziomie 95%-99%.
<b>dobry</b>	Uczeń w pełni opanował wiadomości z zakresu wymagań zawartych w programie nauczania na poziomie 90%-94%
<b>dostateczny</b>	Uczeń w pełni opanował wiadomości z zakresu wymagań zawartych w programie nauczania na poziomie 81%-89%
<b>dopuszczający</b>	Uczeń posiada braki w opanowanym minimum wiadomości i umiejętności zawarte w programie nauczania ale braki te nie przekreślają możliwości dalszego kształcenia. Uzyskuje wyniki w nauce z danego przedmiotu na poziomie w przedziale 75-80 %.
<b>niedostateczny</b>	Uczeń nie opanował podstawowych wiadomości i umiejętności zawartych w minimum programowym w danej klasie. Braki uniemożliwiają dalsze zdobywanie wiedzy z tego przedmiotu. Uczeń nawet przy pomocy nauczyciela nie potrafi wykonać najprostszego zadania. Ma lekceważący stosunek do obowiązującej wiedzy. Przejawia brak reakcji na wskazówki i pomoc nauczyciela.

# Wymagania edukacyjne z przedmiotu Przygotowanie materiałów graficznych

dla całego cyklu nauczania przedmiotu

Technik grafiki i poligrafii cyfrowej

Prowadzący: mgr Marcin Kołodziejczyk

PGF.04.3. Przygotowanie materiałów graficznych - Uczeń potrafi:	
1) gromadzi graficzne materiały cyfrowe	1) określa źródła pozyskiwania materiałów cyfrowych 2) skanuje materiały refleksyjne 3) skanuje materiały transparentne 4) rejestruje obrazy technikami fotograficznymi 5) zapisuje pozyskane materiały cyfrowe w odpowiednim formacie 6) kataloguje materiały cyfrowe
2) przygotowuje obiekty bitmapowe do projektu graficznego	1) dobiera oprogramowanie do tworzenia i edycji obiektów bitmapowych 2) modyfikuje rozdzielczość, przestrzeń barw i rozmiar obiektów bitmapowych 3) dokonuje obrotu, skalowania i kadrowania obiektów bitmapowych 4) wykonuje retusz, fotomontaż oraz korekcję barwną i walorową bitmap 5) projektuje obiekty bitmapowe zgodnie z zasadami kompozycji
3) przygotowuje obiekty wektorowe do projektu graficznego	1) dobiera oprogramowanie do tworzenia i edycji obiektów wektorowych 2) tworzy obiekty wektorowe 3) modyfikuje obiekty wektorowe 4) określa zasady symboliki barw 5) wykorzystuje symbolikę barw w tworzeniu i edycji obiektów wektorowych 6) zapisuje obiekty wektorowe w różnych formatach
4) przygotowuje elementy tekstowe do projektu graficznego	1) dobiera narzędzia do edycji tekstów 2) dobiera narzędzia do umieszczenia tekstu w ramce 3) dobiera narzędzia do umieszczenia tekstu na ścieżce 4) dobiera narzędzia do umieszczenia tekstu w obiekcie 5) łączy tekst z grafiką zgodnie z zasadami typografii 6) łączy tekst zgodnie z zasadami typografii 7) modyfikuje parametry tekstu zgodnie z zasadami typografii 8) stosuje narzędzia do sprawdzania pisowni

## Zakres wymagań na poszczególną ocenę z przedmiotu.

Ocena	Wymagania
<b>celujący</b>	Uczeń w 100% opanował wiadomości i umiejętności z programu nauczania. Rozwiązuje zadania dotyczące sytuacji nowych oraz problemowych.
<b>bardzo dobry</b>	Uczeń w pełni opanował wiadomości z zakresu wymagań zawartych w programie nauczania. Rozwiązuje zadania dotyczące sytuacji problemowych. Uzyskuje wyniki na poziomie 95%-99%.
<b>dobry</b>	Uczeń w pełni opanował wiadomości z zakresu wymagań zawartych w programie nauczania na poziomie 90%-94%
<b>dostateczny</b>	Uczeń w pełni opanował wiadomości z zakresu wymagań zawartych w programie nauczania na poziomie 81%-89%
<b>dopuszczający</b>	Uczeń posiada braki w opanowanym minimum wiadomości i umiejętności zawarte w programie nauczania ale braki te nie przekreślają możliwości dalszego kształcenia. Uzyskuje wyniki w nauce z danego przedmiotu na poziomie w przedziale 75-80 %.
<b>niedostateczny</b>	Uczeń nie opanował podstawowych wiadomości i umiejętności zawartych w minimum programowym w danej klasie. Braki uniemożliwiają dalsze zdobywanie wiedzy z tego przedmiotu. Uczeń nawet przy pomocy nauczyciela nie potrafi wykonać najprostszego zadania. Ma lekceważący stosunek do obowiązującej wiedzy. Przejawia brak reakcji na wskazówki i pomoc nauczyciela.

# Wymagania edukacyjne z przedmiotu

## Zajęcia praktyczne z przygotowania prac graficznych do drukowania i publikacji

dla całego cyklu nauczania przedmiotu

Technik grafiki i poligrafii cyfrowej

Prowadzący: mgr Marcin Kołodziejczyk

Uczeń potrafi:
<p>Stosuje zasady przygotowania prac cyfrowych do publikacji</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) określa zasady przygotowania publikacji do druku</li> <li>2) określa zasady przygotowania e-publicacji</li> </ol>
<p>przygotowuje materiał cyfrowy do publikowania</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) dobiera parametry zapisu pliku graficznego do sposobu publikacji</li> <li>2) zapisuje pliki graficzne do publikacji</li> <li>3) zapisuje pliki graficzne do drukowania</li> <li>4) dobiera parametry pliku do standardu drukowania</li> <li>5) dobiera parametry pliku do publikacji elektronicznej</li> </ol>
<p>wykonuje impozycję prac cyfrowych</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) określa parametry impozycji</li> <li>2) przestrzega zasad wykonywania impozycji</li> <li>3) rozmieszcza strony na arkuszu</li> <li>4) stosuje spady na krawędziach</li> <li>5) umieszcza na arkuszu skale barwne</li> <li>6) oznacza linie cięcia, punktury i znaki grzbietowe</li> </ol>
<p>stosuje proofing cyfrowy</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) wykonuje wydruki próbne</li> <li>2) weryfikuje poprawność przygotowania prac do druku</li> </ol>

### Zakres wymagań na poszczególną ocenę z przedmiotu.

Ocena	Wymagania
<b>celujący</b>	Uczeń w 100% opanował wiadomości i umiejętności z programu nauczania. Rozwiązuje zadania dotyczące sytuacji nowych oraz problemowych.
<b>bardzo dobry</b>	Uczeń w pełni opanował wiadomości z zakresu wymagań zawartych w programie nauczania. Rozwiązuje zadania dotyczące sytuacji problemowych. Uzyskuje wyniki na poziomie 95%-99%.
<b>dobry</b>	Uczeń w pełni opanował wiadomości z zakresu wymagań zawartych w programie nauczania na poziomie 90%-94%
<b>dostateczny</b>	Uczeń w pełni opanował wiadomości z zakresu wymagań zawartych w programie nauczania na poziomie 81%-89%
<b>dopuszczający</b>	Uczeń posiada braki w opanowanym minimum wiadomości i umiejętności zawarte w programie nauczania ale braki te nie przekreślają możliwości dalszego kształcenia. Uzyskuje wyniki w nauce z danego przedmiotu na poziomie w przedziale 75-80 %.
<b>niedostateczny</b>	Uczeń nie opanował podstawowych wiadomości i umiejętności zawartych w minimum programowym w danej klasie. Braki uniemożliwiają dalsze zdobywanie wiedzy z tego przedmiotu. Uczeń nawet przy pomocy nauczyciela nie potrafi wykonać najprostszego zadania. Ma lekceważący stosunek do obowiązującej wiedzy. Przejawia brak reakcji na wskazówki i pomoc nauczyciela.

# Wymagania edukacyjne z przedmiotu

## Zajęcia praktyczne z przygotowania materiałów graficznych

dla całego cyklu nauczania przedmiotu

Technik grafiki i poligrafii cyfrowej

Prowadzący: mgr Marcin Kołodziejczyk

Uczeń potrafi:
Gromadzić graficzne materiały cyfrowe: 1) określać źródła pozyskiwania materiałów cyfrowych 2) skanować materiały refleksyjne 3) skanować materiały transparentne 4) rejestrować obrazy technikami fotograficznymi 5) zapisywać pozyskane materiały cyfrowe w odpowiednim formacie 6) katalogować materiały cyfrowe
Przygotowywać obiekty bitmapowe do projektu graficznego: 1) dobierać oprogramowanie do tworzenia i edycji obiektów bitmapowych 2) modyfikować rozdzielczość, przestrzeń barw i rozmiar obiektów bitmapowych 3) dokonywać obrotu, skalowania i kadrowania obiektów bitmapowych 4) wykonać retusz, fotomontaż oraz korekcję barwną i walorową bitmap 5) projektować obiekty bitmapowe zgodnie z zasadami kompozycji
Przygotować obiekty wektorowe do projektu graficznego: 1) dobrać oprogramowanie do tworzenia i edycji obiektów wektorowych 2) stworzyć obiekty wektorowe 3) modyfikować obiekty wektorowe 4) określać zasady symboliki barw 5) wykorzystać symbolikę barw w tworzeniu i edycji obiektów wektorowych 6) zapisać obiekty wektorowe w różnych formatach
Przygotować elementy tekstowe do projektu graficznego: 1) dobrać narzędzia do edycji tekstów 2) dobrać narzędzia do umieszczenia tekstu w ramce 3) dobrać narzędzia do umieszczenia tekstu na ścieżce 4) dobrać narzędzia do umieszczenia tekstu w obiekcie 5) łączyć tekst z grafiką zgodnie z zasadami typografii 6) łączyć tekst zgodnie z zasadami typografii 7) modyfikować parametry tekstu zgodnie z zasadami typografii 8) stosować narzędzia do sprawdzania pisowni

### Zakres wymagań na poszczególną ocenę z przedmiotu.

Ocena	Wymagania
<b>celujący</b>	Uczeń w 100% opanował wiadomości i umiejętności z programu nauczania. Rozwiązuje zadania dotyczące sytuacji nowych oraz problemowych.
<b>bardzo dobry</b>	Uczeń w pełni opanował wiadomości z zakresu wymagań zawartych w programie nauczania. Rozwiązuje zadania dotyczące sytuacji problemowych. Uzyskuje wyniki na poziomie 95%-99%.
<b>dobry</b>	Uczeń w pełni opanował wiadomości z zakresu wymagań zawartych w programie nauczania na poziomie 90%-94%
<b>dostateczny</b>	Uczeń w pełni opanował wiadomości z zakresu wymagań zawartych w programie nauczania na poziomie 81%-89%
<b>dopuszczający</b>	Uczeń posiada braki w opanowanym minimum wiadomości i umiejętności zawarte w programie nauczania ale braki te nie przekreślają możliwości dalszego kształcenia. Uzyskuje wyniki w nauce z danego przedmiotu na poziomie w przedziale 75-80 %.
<b>niedostateczny</b>	Uczeń nie opanował podstawowych wiadomości i umiejętności zawartych w minimum programowym w danej klasie. Braki uniemożliwiają dalsze zdobywanie wiedzy z tego przedmiotu. Uczeń nawet przy pomocy nauczyciela nie potrafi wykonać najprostszego zadania. Ma lekceważący stosunek do obowiązującej wiedzy. Przejawia brak reakcji na wskazówki i pomoc nauczyciela.

# Wymagania edukacyjne z przedmiotu

## Zajęcia praktyczne z projektowania prac graficznych i publikacji

dla całego cyklu nauczania przedmiotu

Technik grafiki i poligrafii cyfrowej

Prowadzący: mgr Marcin Kołodziejczyk

Uczeń potrafi:
<b>1) stosuje zasady składania i łamania tekstów</b> 1) określa zasady składu tekstów gładkich 2) określa zasady składu tekstów utrudnionych 3) określa zasady łamania tekstu 4) dobiera narzędzia do łamania tekstu 5) stosuje narzędzia do łamania tekstu
<b>2) tworzy kompozycje graficzno-tekstowe prac i publikacji</b> 1) ustala parametry layoutu publikacji 2) tworzy layout publikacji zgodnie z zasadami kompozycji 3) projektuje graficznie akcydensy 4) projektuje graficznie publikacje zwarte
<b>3) przygotowuje graficznie projekty opakowań</b> 1) klasyfikuje opakowania 2) wymiaruje opakowania 3) tworzy siatki opakowań 4) wykonuje projekty opakowań

### Zakres wymagań na poszczególną ocenę z przedmiotu.

Ocena	Wymagania
<b>celujący</b>	Uczeń w 100% opanował wiadomości i umiejętności z programu nauczania. Rozwiązuje zadania dotyczące sytuacji nowych oraz problemowych.
<b>bardzo dobry</b>	Uczeń w pełni opanował wiadomości z zakresu wymagań zawartych w programie nauczania. Rozwiązuje zadania dotyczące sytuacji problemowych. Uzyskuje wyniki na poziomie 95%-99%.
<b>dobry</b>	Uczeń w pełni opanował wiadomości z zakresu wymagań zawartych w programie nauczania na poziomie 90%-94%
<b>dostateczny</b>	Uczeń w pełni opanował wiadomości z zakresu wymagań zawartych w programie nauczania na poziomie 81%-89%
<b>dopuszczający</b>	Uczeń posiada braki w opanowanym minimum wiadomości i umiejętności zawarte w programie nauczania ale braki te nie przekreślają możliwości dalszego kształcenia. Uzyskuje wyniki w nauce z danego przedmiotu na poziomie w przedziale 75-80 %.
<b>niedostateczny</b>	Uczeń nie opanował podstawowych wiadomości i umiejętności zawartych w minimum programowym w danej klasie. Braki uniemożliwiają dalsze zdobywanie wiedzy z tego przedmiotu. Uczeń nawet przy pomocy nauczyciela nie potrafi wykonać najprostszego zadania. Ma lekceważący stosunek do obowiązującej wiedzy. Przejawia brak reakcji na wskazówki i pomoc nauczyciela.

# Wymagania edukacyjne z przedmiotu

## Projektowanie prac graficznych i publikacji

dla całego cyklu nauczania przedmiotu  
Technik grafiki i poligrafii cyfrowej  
Prowadzący: mgr Marcin Kołodziejczyk

Uczeń potrafi:
<b>1) stosuje zasady składania i łamania tekstów</b> 1) określa zasady składu tekstów gładkich 2) określa zasady składu tekstów utrudnionych 3) określa zasady łamania tekstu 4) dobiera narzędzia do łamania tekstu 5) stosuje narzędzia do łamania tekstu
<b>2) tworzy kompozycje graficzno-tekstowe prac i publikacji</b> 1) ustala parametry layoutu publikacji 2) tworzy layout publikacji zgodnie z zasadami kompozycji 3) projektuje graficznie akcydensy 4) projektuje graficznie publikacje zwarte
<b>3) przygotowuje graficznie projekty opakowań</b> 1) klasyfikuje opakowania 2) wymiaruje opakowania 3) tworzy siatki opakowań 4) wykonuje projekty opakowań

### Zakres wymagań na poszczególną ocenę z przedmiotu.

Ocena	Wymagania
<b>celujący</b>	Uczeń w 100% opanował wiadomości i umiejętności z programu nauczania. Rozwiązuje zadania dotyczące sytuacji nowych oraz problemowych.
<b>bardzo dobry</b>	Uczeń w pełni opanował wiadomości z zakresu wymagań zawartych w programie nauczania. Rozwiązuje zadania dotyczące sytuacji problemowych. Uzyskuje wyniki na poziomie 91%-99%.
<b>dobry</b>	Uczeń w pełni opanował wiadomości z zakresu wymagań zawartych w programie nauczania na poziomie 76%-90%
<b>dostateczny</b>	Uczeń w pełni opanował wiadomości z zakresu wymagań zawartych w programie nauczania na poziomie 75%-58%
<b>dopuszczający</b>	Uczeń posiada braki w opanowanym minimum wiadomości i umiejętności zawarte w programie nauczania ale braki te nie przekreślają możliwości dalszego kształcenia. Uzyskuje wyniki w nauce z danego przedmiotu na poziomie w przedziale 57-50 %.
<b>niedostateczny</b>	Uczeń nie opanował podstawowych wiadomości i umiejętności zawartych w minimum programowym w danej klasie. Braki uniemożliwiają dalsze zdobywanie wiedzy z tego przedmiotu. Uczeń nawet przy pomocy nauczyciela nie potrafi wykonać najprostszego zadania. Ma lekceważący stosunek do obowiązującej wiedzy. Przejawia brak reakcji na wskazówki i pomoc nauczyciela.

# Wymagania edukacyjne z przedmiotu

## Grafika komputerowa

dla całego cyklu nauczania przedmiotu

Prowadzący: mgr Marcin Kołodziejczyk

### Zakres wymagań na poszczególną ocenę z przedmiotu.

Ocena	Wymagania
celujący	<ul style="list-style-type: none"><li>• wie w jaki sposób przeprowadzić kalibrację monitora (podaje przykłady)</li><li>• potrafi wyjaśnić sposoby powstawania i wyświetlania kolorów</li><li>• dobiera i konfiguruje urządzenia zewnętrzne (np. skaner, aparat, kamera, drukarka) wykorzystywane w projektowaniu graficznym opracowuje pomysły rozwiązań budowy zestawu komputerowego pod względem wykorzystania go do obróbki graficznej</li><li>• samodzielnie wyszukuje możliwości wybranego programu graficznego</li><li>• przygotowuje projekt rysunek według własnego pomysłu, korzystając z różnych możliwości wybranego programu do tworzenia rysunku</li><li>• uczeń tworzy własne kolory, wzory i gradienty</li></ul> 100%
bardzo dobry	<ul style="list-style-type: none"><li>• zna pojęcie grafiki rastrowej, wektorowej trójwymiarowej i potrafi podać różnice między nimi</li><li>• uczeń zna pojęcie grafiki komputerowej</li><li>• potrafi wymienić więcej niż dwa rodzaje modeli barw, wyjaśnić skróty w nazewnictwie (RGB, CMYK) oraz przypisać modele do poznanych programów graficznych</li><li>• potrafi przekształcać rozszerzenia plików graficznych adekwatnie do zastosowania (na stronę internetową, do wydruku plakatu itp.)</li><li>• potrafi wyjaśnić na czym polega kalibracja monitora</li><li>• tworzy rozbudowane animacje komputerowe;</li><li>• zmienia kolory i inne efekty na zdjęciu, stosując wybrane programy graficzne;</li><li>• wykonuje fotomontaż, korzystając z możliwości pracy na warstwach obrazu;</li><li>• tworzy animacje, korzystając z możliwości pracy na warstwach i z przekształceń fragmentów obrazu;</li><li>• drukuje obraz, ustalając samodzielnie wybrane parametry wydruku</li><li>• rozpoznaje poszczególne elementy komputera i rozumie zasadę jego działania:</li><li>• wie jak zbudowany jest komputer i charakteryzuje jego poszczególne układy</li><li>• projektuje szczegółowe rozwiązania konstrukcyjne wybranego projektu graficznego</li><li>• dobiera materiały (np. fotografie, rysunki, banery reklamowe, opisy itp.) na podstawie wymagań konstrukcyjnych projektu graficznego</li><li>• umie zaplanować wykonanie projektowanych prac o różnym stopniu złożoności, przy różnych formach organizacyjnych pracy</li><li>• umie wykonać złożone transformacje obiektów, przycinanie, spawanie, łączenie, wyznaczanie części wspólnej obiektów.</li><li>• zna warunki wypełnienia obiektów, typy wypełnień, rodzaje wzorów i deseni, tekstura i wypełnienia złożone, tworzenie własnych wzorów wypełnień.</li><li>• stosuje różne rodzaje tekstu, edycję w polu tekstowym, tekst ozdobny, dopasowanie tekstu do ścieżki</li><li>• wykonuje pracę z efektami graficznymi programu, wykorzystanie metamorfozy, obwiedni, obrysu, soczewki, perspektywy, głębi i cienia wykorzystuje narzędzie „stempel” do retuszu</li><li>• stosuje przekształcenia (skalowanie, obrót, przerzut)</li><li>• zna pojęcie kolażu</li><li>• stosuje magiczną różdżkę</li><li>• wykonuje kolaż wykorzystując różne zdjęcia i elementy graficzne</li></ul> zadania dotyczące sytuacji problemowych. Uzyskuje wyniki na poziomie 91%-99%.
dobry	<ul style="list-style-type: none"><li>• zna pojęcie grafiki rastrowej oraz wektorowej i potrafi podać różnice między nimi</li><li>• potrafi wymienić modele barw, wyjaśnić skróty w nazewnictwie (RGB, CMYK) oraz przypisać modele do poznanych programów graficznych</li><li>• zna podstawowe formaty plików graficznych i przypisuje je do poznanych programów</li><li>• wymienia kilka programów graficznych pod względem grafiki rastrowej i wektorowej</li><li>• wie na czym polega kompresja grafiki</li><li>• potrafi wyjaśnić na czym polega rozdzielczość urządzeń drukujących, monitora, cyfrowych aparatów fotograficznych</li><li>• posługuje się narzędziami malarskimi trzech wybranych programów graficznych do tworzenia kompozycji z figur;</li><li>• wykonuje operacje na obrazie i jego fragmentach, m.in.: zaznacza, kopiuje i wkleja fragmenty rysunku i zdjęcia, stosując wybrane programy graficzne;</li></ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, czym są warstwy obrazu; tworzy obraz z wykorzystaniem pracy na warstwach;</li> <li>• korzysta z różnych narzędzi selekcji;</li> <li>• tworzy animacje komputerowe; drukuje rysunek</li> <li>• wykonuje skanowanie fotografii, parametry skanowania</li> <li>• stosuje barwę, nasycenie, jasność, kontrast, balans i nasycenie kolorów, barwa koloru</li> <li>• stosuje stempel, korekcja rys i kurzu, „czerwonych oczu” itp.</li> <li>• zna pojęcie warstwy, operacje na warstwach w grafice rastrowej</li> <li>• wykonuje składanie warstw, pędzel warstw, gumka warstw.</li> <li>• pracuje na warstwach, stosuje wycinanie, wtapianie, wklejanie warstw</li> <li>• zna rodzaje filtrów i efektów specjalnych dostępnych w programie Gimp, CorelDraw</li> <li>• potrafi wykadrować zdjęcie</li> <li>• wstawia i formatuje tekst</li> </ul> <p>76%-90%</p>
<b>dostateczny</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia tryby kolorów w grafice (rastrowej, bądź wektorowej)</li> <li>• potrafi wymienić modele barw i wyjaśnić skróty w nazewnictwie (RGB, CMYK)</li> <li>• zna podstawowe formaty plików graficznych</li> <li>• wymienia kilka programów graficznych pod względem grafiki rastrowej a wektorowej</li> <li>• zna wady i zalety grafiki wektorowej</li> <li>• wie co to jest kompresja grafiki</li> <li>• zna i omawia zasady tworzenia dokumentu komputerowego na przykładzie tworzenia rysunku w programie graficznym;</li> <li>• rozumie, dlaczego należy zapisać dokument na wybranym nośniku pamięci masowej;</li> <li>• przy użyciu wybranego edytora grafiki tworzy rysunki, stosując operacje na obrazie i jego fragmentach, przekształca obrazy; umieszcza napisy na obrazie;</li> <li>• tworzy proste animacje komputerowe</li> <li>• umie zaplanować wykonanie projektowanych prac</li> <li>• zna zasady opisywania, katalogowania i przechowywania plików graficznych korzysta z urządzeń zewnętrznych (np. skaner, aparat, kamera, drukarka) wykorzystywanych w projektowaniu graficznym</li> <li>• wykonuje proste rysunki z wykorzystaniem grafiki wektorowej</li> <li>• umie wykonać proste transformacje obiektów, przycinanie, spawanie, łączenie, wyznaczanie części wspólnej obiektów.</li> <li>• zna warunki wypełnienia obiektów, typy wypełnień, rodzaje wzorów i deseni, tekstura i wypełnienia złożone, tworzenie własnych wzorów wypełnień</li> <li>• stosuje różne rodzaje tekstu, edycję w polu tekstowym, tekst ozdobny</li> <li>• wykonuje rysunki z wykorzystaniem grafiki rastrowej</li> </ul> <p>75%-58%</p>
<b>dopuszczający</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zna pojęcie grafiki rastrowej i wektorowej</li> <li>• potrafi wymienić nazwy modeli barw (RGB, CMYK)</li> <li>• zna podstawowe formaty plików graficznych</li> <li>• wymienia kilka programów graficznych</li> <li>• przy użyciu wybranego edytora grafiki tworzy prosty rysunek, używając podstawowych narzędzi graficznych;</li> <li>• potrafi zapisać dokument komputerowy w pliku w określonym miejscu (dysku, folderze); odczytuje rysunek zapisany w pliku, wprowadza zmiany i zapisuje ponownie plik</li> <li>• rozpoznaje poszczególne elementy komputera</li> <li>• wie jak zbudowany jest komputer</li> <li>• identyfikuje programy wykorzystywane w grafice komputerowej</li> <li>• wykonuje rysunki w wykorzystaniem komputerowych edytorów graficznych</li> <li>• przestrzega zasad organizacji pracy z uwzględnieniem wymogów bhp w pracowni komputerowej</li> <li>• bezpiecznie posługuje się sprzętem multimedialnym i programami graficznymi</li> <li>• wykonuje proste rysunki z wykorzystaniem grafiki wektorowej z drobnymi błędami</li> <li>• zna narzędzie do rysowania prostokątów, elips, wielokątów i spirali - podstawowe opcje tych narzędzi</li> <li>• potrafi wykorzystać wskaźnik, narzędzie „kształt”, zmiana kształtu i atrybutów obiektów</li> <li>• wykonuje zaznaczanie obszaru obrazu, wskaźnik, gumka, pędzel</li> </ul> <p>57-50 %.</p>
<b>niedostateczny</b>	<p>Uczeń nie opanował podstawowych wiadomości i umiejętności zawartych w minimum programowym w danej klasie. Braki uniemożliwiają dalsze zdobywanie wiedzy z tego przedmiotu. Uczeń nawet przy pomocy nauczyciela nie potrafi wykonać najprostszego zadania. Ma lekceważący stosunek do obowiązującej wiedzy. Przejawia brak reakcji na wskazówki i pomoc nauczyciela.</p>

# Wymagania edukacyjne z przedmiotu

## Zajęcia praktyczne z grafiki komputerowej

dla całego cyklu nauczania przedmiotu

Prowadzący: mgr Marcin Kołodziejczyk

### Zakres wymagań na poszczególną ocenę z przedmiotu.

Ocena	Wymagania, uczeń potrafi
<b>celujący</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• przeprowadzić kalibrację monitora (podaje przykłady)</li> <li>• potrafi wyjaśnić sposoby powstawania i wyświetlania kolorów</li> <li>• dobiera i konfiguruje urządzenia zewnętrzne (np. skaner, aparat, kamera, drukarka) wykorzystywane w projektowaniu graficznym opracowuje pomysły rozwiązań budowy zestawu komputerowego pod względem wykorzystania go do obróbki graficznej</li> <li>• samodzielnie wyszukuje możliwości wybranego programu graficznego</li> <li>• przygotowuje projekt rysunek według własnego pomysłu, korzystając z różnych możliwości wybranego programu do tworzenia rysunku</li> <li>• uczeń tworzy własne kolory, wzory i gradienty</li> </ul> <p>100%</p>
<b>bardzo dobry</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zna pojęcie grafiki rastrowej, wektorowej trójwymiarowej i potrafi podać różnice między nimi</li> <li>• uczeń zna pojęcie grafiki komputerowej</li> <li>• potrafi wymienić więcej niż dwa rodzaje modeli barw, wyjaśnić skróty w nazewnictwie (RGB, CMYK) oraz przypisać modele do poznanych programów graficznych</li> <li>• potrafi przekształcać rozszerzenia plików graficznych adekwatnie do zastosowania (na stronę internetową, do wydruku plakatu itp.)</li> <li>• potrafi wyjaśnić na czym polega kalibracja monitora</li> <li>• tworzy rozbudowane animacje komputerowe;</li> <li>• zmienia kolory i inne efekty na zdjęciu, stosując wybrane programy graficzne;</li> <li>• wykonuje fotomontaż, korzystając z możliwości pracy na warstwach obrazu;</li> <li>• tworzy animacje, korzystając z możliwości pracy na warstwach i z przekształceń fragmentów obrazu;</li> <li>• drukuje obraz, ustalając samodzielnie wybrane parametry wydruku</li> <li>• rozpoznaje poszczególne elementy komputera i rozumie zasadę jego działania:</li> <li>• wie jak zbudowany jest komputer i charakteryzuje jego poszczególne układy</li> <li>• projektuje szczegółowe rozwiązania konstrukcyjne wybranego projektu graficznego</li> <li>• dobiera materiały (np. fotografie, rysunki, banery reklamowe, opisy itp.) na podstawie wymagań konstrukcyjnych projektu graficznego</li> <li>• umie zaplanować wykonanie projektowanych prac o różnym stopniu złożoności, przy różnych formach organizacyjnych pracy</li> <li>• umie wykonać złożone transformacje obiektów, przycinanie, spawanie, łączenie, wyznaczanie części wspólnej obiektów.</li> <li>• zna warunki wypełnienia obiektów, typy wypełnień, rodzaje wzorów i deseni, tekstura i wypełnienia złożone, tworzenie własnych wzorów wypełnień.</li> <li>• stosuje różne rodzaje tekstu, edycję w polu tekstowym, tekst ozdobny, dopasowanie tekstu do ścieżki</li> <li>• wykonuje pracę z efektami graficznymi programu, wykorzystanie metamorfozy, obwiedni, obrysu, soczewki, perspektywy, głębi i cienia wykorzystuje narzędzie „stempel” do retuszu</li> <li>• stosuje przekształcenia (skalowanie, obrót, przerzut)</li> <li>• zna pojęcie kolażu</li> <li>• stosuje magiczną różdżkę</li> <li>• wykonuje kolaż wykorzystując różne zdjęcia i elementy graficzne</li> </ul> <p>zadania dotyczące sytuacji problemowych. Uzyskuje wyniki na poziomie 91%-99%.</p>
<b>dobry</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zna pojęcie grafiki rastrowej oraz wektorowej i potrafi podać różnice między nimi</li> <li>• potrafi wymienić modele barw, wyjaśnić skróty w nazewnictwie (RGB, CMYK) oraz przypisać modele do poznanych programów graficznych</li> <li>• zna podstawowe formaty plików graficznych i przypisuje je do poznanych programów</li> <li>• wymienia kilka programów graficznych pod względem grafiki rastrowej i wektorowej</li> <li>• wie na czym polega kompresja grafiki</li> <li>• potrafi wyjaśnić na czym polega rozdzielczość urządzeń drukujących, monitora, cyfrowych aparatów fotograficznych</li> <li>• posługuje się narzędziami malarskimi trzech wybranych programów graficznych do tworzenia kompozycji z figur;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wykonuje operacje na obrazie i jego fragmentach, m.in.: zaznacza, kopiuje i wkleja fragmenty rysunku i zdjęcia, stosując wybrane programy graficzne;</li> <li>• wie, czym są warstwy obrazu; tworzy obraz z wykorzystaniem pracy na warstwach;</li> <li>• korzysta z różnych narzędzi selekcji;</li> <li>• tworzy animacje komputerowe; drukuje rysunek</li> <li>• wykonuje skanowanie fotografii, parametry skanowania</li> <li>• stosuje barwę, nasycenie, jasność, kontrast, balans i nasycenie kolorów, barwa koloru</li> <li>• stosuje stempel, korekcja rys i kurzu, „czerwonych oczu” itp.</li> <li>• zna pojęcie warstwy, operacje na warstwach w grafice rastrowej</li> <li>• wykonuje składanie warstw, pędzel warstw, gumka warstw.</li> <li>• pracuje na warstwach, stosuje wycinanie, wtapianie, wklejanie warstw</li> <li>• zna rodzaje filtrów i efektów specjalnych dostępnych w programie Gimp, CorelDraw</li> <li>• potrafi wykadrować zdjęcie</li> <li>• wstawia i formatuje tekst</li> </ul> <p>76%-90%</p>
<b>dostateczny</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia tryby kolorów w grafice (rastrowej, bądź wektorowej)</li> <li>• potrafi wymienić modele barw i wyjaśnić skróty w nazewnictwie (RGB, CMYK)</li> <li>• zna podstawowe formaty plików graficznych</li> <li>• wymienia kilka programów graficznych pod względem grafiki rastrowej a wektorowej</li> <li>• zna wady i zalety grafiki wektorowej</li> <li>• wie co to jest kompresja grafiki</li> <li>• zna i omawia zasady tworzenia dokumentu komputerowego na przykładzie tworzenia rysunku w programie graficznym;</li> <li>• rozumie, dlaczego należy zapisać dokument na wybranym nośniku pamięci masowej;</li> <li>• przy użyciu wybranego edytora grafiki tworzy rysunki, stosując operacje na obrazie i jego fragmentach, przekształca obrazy; umieszcza napisy na obrazie;</li> <li>• tworzy proste animacje komputerowe</li> <li>• umie zaplanować wykonanie projektowanych prac</li> <li>• zna zasady opisywania, katalogowania i przechowywania plików graficznych korzysta z urządzeń zewnętrznych (np. skaner, aparat, kamera, drukarka) wykorzystywanych w projektowaniu graficznym</li> <li>• wykonuje proste rysunki z wykorzystaniem grafiki wektorowej</li> <li>• umie wykonać proste transformacje obiektów, przycinanie, spawanie, łączenie, wyznaczanie części wspólnej obiektów.</li> <li>• zna warunki wypełnienia obiektów, typy wypełnień, rodzaje wzorów i deseni, tekstura i wypełnienia złożone, tworzenie własnych wzorów wypełnień</li> <li>• stosuje różne rodzaje tekstu, edycję w polu tekstowym, tekst ozdobny</li> <li>• wykonuje rysunki z wykorzystaniem grafiki rastrowej</li> </ul> <p>75%-58%</p>
<b>dopuszczający</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zna pojęcie grafiki rastrowej i wektorowej</li> <li>• potrafi wymienić nazwy modeli barw (RGB, CMYK)</li> <li>• zna podstawowe formaty plików graficznych</li> <li>• wymienia kilka programów graficznych</li> <li>• przy użyciu wybranego edytora grafiki tworzy prosty rysunek, używając podstawowych narzędzi graficznych;</li> <li>• potrafi zapisać dokument komputerowy w pliku w określonym miejscu (dysku, folderze); odczytuje rysunek zapisany w pliku, wprowadza zmiany i zapisuje ponownie plik</li> <li>• rozpoznaje poszczególne elementy komputera</li> <li>• wie jak zbudowany jest komputer</li> <li>• identyfikuje programy wykorzystywane w grafice komputerowej</li> <li>• wykonuje rysunki w wykorzystaniem komputerowych edytorów graficznych</li> <li>• przestrzega zasad organizacji pracy z uwzględnieniem wymogów bhp w pracowni komputerowej</li> <li>• bezpiecznie posługuje się sprzętem multimedialnym i programami graficznymi</li> <li>• wykonuje proste rysunki z wykorzystaniem grafiki wektorowej z drobnymi błędami</li> <li>• zna narzędzie do rysowania prostokątów, elips, wielokątów i spirali - podstawowe opcje tych narzędzi</li> <li>• potrafi wykorzystać wskaźnik, narzędzie „kształt”, zmiana kształtu i atrybutów obiektów</li> <li>• wykonuje zaznaczanie obszaru obrazu, wskaźnik, gumka, pędzel</li> </ul> <p>57-50 %.</p>
<b>niedostateczny</b>	<p>Uczeń nie opanował podstawowych wiadomości i umiejętności zawartych w minimum programowym w danej klasie. Braki uniemożliwiają dalsze zdobywanie wiedzy z tego przedmiotu. Uczeń nawet przy pomocy nauczyciela nie potrafi wykonać najprostszego zadania. Ma lekceważący stosunek do obowiązującej wiedzy. Przejawia brak reakcji na wskazówki i pomoc nauczyciela.</p>