

Ocenianie osiągnięć ucznia

Ocenie podlegają następujące formy pracy ucznia:

- prace praktyczne (wizytówka, plakat wyborczy, dyplom, kartka świąteczna, rysunek wektorowy, wielostronicowa broszura itp. -przy wykorzystaniu oprogramowania: CorelDraw, Photo-Corel, Gimp);
- sprawdzian wiadomości z podstaw grafiki;
- wypowiedzi ustne;
- udział w konkursach;
- zaangażowanie ucznia w proces twórczy;
- aktywne uczestnictwo w życiu szkoły poprzez wykonanie wystaw, projektów, itp.

Podczas oceny prac ocenie podlega:

- staranność wykonania;
- dobór środków wyrazu do postawionego problemu;
- czasochłonność i pracochłonność;
- ścisłe spełnianie kryteriów realizacji projektów w tym wymiary, kolorystyka, itp.

Wymagania, wiedza i umiejętności ucznia na ocenę **DOPUSZCZAJĄCĄ**:

zna pojęcie grafiki rastrowej i wektorowej

- potrafi wymienić nazwy modeli barw (RGB, CMYK)
- zna podstawowe formaty plików graficznych
- wymienia kilka programów graficznych
- przy użyciu wybranego edytora grafiki tworzy prosty rysunek, używając podstawowych narzędzi graficznych;
- potrafi zapisać dokument komputerowy w pliku w określonym miejscu (dysku, folderze);
- odczytuje rysunek zapisany w pliku, wprowadza zmiany i zapisuje ponownie plik;
- rozpoznaje poszczególne elementy komputera;
- wie jak zbudowany jest komputer;
- identyfikuje programy wykorzystywane w grafice komputerowej;
- wykonuje rysunki w wykorzystaniem komputerowych edytorów graficznych;
- przestrzega zasad organizacji pracy z uwzględnieniem wymogów bhp w pracowni komputerowej;
- bezpiecznie posługuje się sprzętem multimedialnym i programami graficznymi;
- wykonuje proste rysunki z wykorzystaniem grafiki wektorowej z drobnymi błędami;
- zna narzędzie do rysowania prostokątów, elips, wielokątów i spirali -podstawowe opcje tych narzędzi;
- potrafi wykorzystać wskaźnik, narzędzie „kształt”, zmiana kształtu i atrybutów obiektów;
- wykonuje zaznaczanie obszaru obrazu, wskaźnik, gumka, pędzel.

Wymagania, wiedza i umiejętności ucznia na ocenę **DOSTATECZNĄ**:

- wymienia tryby kolorów w grafice (rastrowej, bądź wektorowej)
- potrafi wymienić modele barw i wyjaśnić skróty w nazewnictwie (RGB, CMYK)
- zna podstawowe formaty plików graficznych
- wymienia kilka programów graficznych pod względem grafiki rastrowej a wektorowej
- zna wady i zalety grafiki wektorowej
- wie co to jest kompresja grafiki
- zna i omawia zasady tworzenia dokumentu komputerowego na przykładzie tworzenia rysunku w programie graficznym;
- rozumie, dlaczego należy zapisać dokument na wybranym nośniku pamięci masowej;
- przy użyciu wybranego edytora grafiki tworzy rysunki, stosując operacje na obrazie i jego fragmentach, przekształca obrazy; umieszcza napisy na obrazie;
- tworzy proste animacje komputerowe;
- umie zaplanować wykonanie projektowanych prac;
- zna zasady opisywania, katalogowania i przechowywania plików graficznych korzysta z urządzeń zewnętrznych (np. skaner, kamera, drukarka) wykorzystywanych w projektowaniu graficznym
- wykonuje proste rysunki z wykorzystaniem grafiki wektorowej
- umie wykonać proste transformacje obiektów, przycinanie, spawanie, łączenie, wyznaczenie części wspólnej obiektów.
- zna warunki wypełnienia obiektów, typy wypełnień, rodzaje wzorów i deseni, tekstura i wypełnienia złożone, tworzenie własnych wzorów wypełnień;
- stosuje różne rodzaje tekstu, edycję w polu tekstowym, tekst ozdobny;
- wykonuje rysunki z wykorzystaniem grafiki rastrowej.

Wymagania, wiedza i umiejętności ucznia na ocenę **DOBRA**:

zna pojęcie grafiki rastrowej oraz wektorowej i potrafi podać różnice między nimi

- potrafi wymienić modele barw, wyjaśnić skróty w nazewnictwie (RGB, CMYK) oraz przypisać modele do poznanych programów graficznych
- zna podstawowe formaty plików graficznych i przypisuje je do poznanych programów
- wymienia kilka programów graficznych pod względem grafiki rastrowej i wektorowej
- wie na czym polega kompresja grafiki
- potrafi wyjaśnić na czym polega rozdzielczość urządzeń drukujących, monitora, cyfrowych aparatów fotograficznych
- posługuje się narzędziami malarskimi trzech wybranych programów graficznych do tworzenia kompozycji z figur;
- wykonuje operacje na obrazie i jego fragmentach, m.in.: zaznacza, kopiuje i wkleja fragmenty rysunku i zdjęcia, stosując wybrane programy graficzne;
- wie, czym są warstwy obrazu; tworzy obraz z wykorzystaniem pracy na warstwach;
- korzysta z różnych narzędzi selekcji;
- tworzy animacje komputerowe; drukuje rysunek;
- wykonuje skanowanie fotografii, parametry skanowania;
- stosuje barwę, nasycenie, jasność, kontrast, balans i nasycenie kolorów, barwa koloru;
- stosuje stempel, korekcja rys i kurzu, „czerwonych oczu” itp.
- zna pojęcie warstwy, operacje na warstwach w grafice rastrowej;
- wykonuje składanie warstw, pędzel warstw, gumka warstw;
- pracuje na warstwach, stosuje wycinanie, wtapianie, wklejanie warstw;
- zna rodzaje filtrów i efektów specjalnych dostępnych w programie Gimp, CorelDraw;
- potrafi wykadrować zdjęcie;
- wstawia i formatuje tekst;

Wymagania, wiedza i umiejętności ucznia na ocenę **BARDZO DOBRĄ**:

- zna pojęcie grafiki rastrowej, wektorowej trójwymiarowej i potrafi podać różnice między nimi;
- uczeń zna pojęcie grafiki komputerowej;
- potrafi wymienić więcej niż dwa rodzaje modeli barw, wyjaśnić skróty w nazewnictwie (RGB, CMYK) oraz przypisać modele do poznanych programów graficznych;
- potrafi przekształcać rozszerzenia plików graficznych adekwatnie do zastosowania (na stronę internetową, do wydruku plakatu itp.);
- potrafi wyjaśnić na czym polega kalibracja monitora;
- tworzy rozbudowane animacje komputerowe;
- zmienia kolory i inne efekty na zdjęciu, stosując wybrane programy graficzne;
- wykonuje fotomontaż, korzystając z możliwości pracy na warstwach obrazu;
- tworzy animacje, korzystając z możliwości pracy na warstwach i z przekształceń fragmentów obrazu;•drukuję obraz, ustalając samodzielnie wybrane parametry wydruku;
- rozpoznaje poszczególne elementy komputera i rozumie zasadę jego działania:•wie jak zbudowany jest komputer i charakteryzuje jego poszczególne układy;
- projektuje szczegółowe rozwiązania konstrukcyjne wybranego projektu graficznego
- dobiera materiały (np. fotografie, rysunki, banery reklamowe, opisy itp.) na podstawie wymagań konstrukcyjnych projektu graficznego;
- umie zaplanować wykonanie projektowanych prac o różnym stopniu złożoności, przy różnych formach organizacyjnych pracy;
- umie wykonać złożone transformacje obiektów, przycinanie, spawanie, łączenie, wyznaczanie części wspólnej obiektów;
- zna warunki wypełnienia obiektów, typy wypełnień, rodzaje wzorów i deseni, tekstura i wypełnienia złożone, tworzenie własnych wzorów wypełnień;
- stosuje różne rodzaje tekstu, edycję w polu tekstowym, tekst ozdobny, dopasowanie tekstu do ścieżki;
- wykonuje pracę z efektami graficznymi programu, wykorzystanie metamorfozy, obwiedni, obrysu, soczewki, perspektywy, głębi i cienia wykorzystuje narzędzie „stempel” do retuszu;
- stosuje przekształcenia (skalowanie, obrót, przerzut)
- zna pojęcie kolażu;
- stosuje magiczną różdżkę;
- wykonuje kolaż wykorzystując różne zdjęcia i elementy graficzne;

Wymagania, wiedza i umiejętności ucznia na ocenę **CELUJĄCA**:

- wie w jaki sposób przeprowadzić kalibrację monitora (podaje przykłady);
- potrafi wyjaśnić sposoby powstawania i wyświetlania kolorów;
- 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;
- samodzielnie wyszukuje możliwości wybranego programu graficznego; przygotowuje projekt rysunek według własnego pomysłu, korzystając z różnych możliwości wybranego programu do tworzenia rysunku;
- uczeń tworzy własne kolory, wzory i gradient;