

dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
• stosuje wybrane zasady właściwego zachowywania się w pracowni komputerowej	• stosuje się do zasad regulaminu szkolnej pracowni komputerowej	• wymienia wybrane zagadnienia, które będą realizowane na zajęciach, zna wybrane założenia przedmiotowego systemu oceniania.	• zna tematykę zajęć do realizacji w danym roku szkolnym, • zna przedmiotowy system oceniania w zakresie grafiki komputerowej	wyjaśnia potrzebę poznawania poszczególnych treści programowych, zna kryteria oceniania z przedmiotu
• zna pojęcie grafiki bitmapowej • zna modele barw (RGB, CMYK) • zna formaty plików graficznych • umie wypełnić kolorem, teksturą obiekty graficzne	• zna system zarządzania barwami CMS • rozumie pojęcie głębi bitowej • potrafi zaimportować i wyeksportować grafikę	• zna tryby kolorów wykorzystywane w programach grafiki rastrowej • umie zaprojektować grafikę rastrową • potrafi dobrać parametry grafiki i format plików	• umie wykorzystać narzędzia retuszerskie • umie przeprowadzić kompresję obrazów rastrowych • potrafi wykazać się zaawansowaną umiejętnością pracy	• potrafi przetwarzać obrazy w różnych programach graficznych, ocenić ich możliwości i zastosować w swoich projektach
• umie posługiwać się w stopniu podstawowym interfejsem programu graficznego • wykonuje rysunki z wykorzystaniem grafiki rastrowej • wykonuje zaznaczanie obszaru obrazu • stosuje wskaźnik, gumkę, pędzel	• umie ocenić jakość obrazów rastrowych • wykonuje skanowanie fotografii, ustala parametry skanowania • stosuje stempel, korekcję rys i kurzu „czerwonych oczu” itp • zna pojęcie warstwy • rozumie operacje na warstwach w grafice rastrowej • zna rodzaje filtrów i efektów specjalnych dostępnych w programie	• potrafi dobrać parametry grafiki i format plików graficznych • potrafi wykazać się umiejętnością pracy z wybranym programem graficznym • zna rozdzielczość, przestrzeń koloru • stosuje barwę, nasycenie, jasność, kontrast, balans i nasycenie kolorów, • wykonuje składanie warstw, pędzel warstw, gumkę warstw.	• potrafi zmienić atrybuty, zmodyfikować i przekształcić obiekty graficzne • potrafi dokonać edycji węzłów, krzywych i konturów obiektów graficznych • potrafi przeprowadzić kompresję obrazów • tworzy, likwiduje i edytuje grupy • umie wykonać złożone transformacje obiektów. przycinanie, spawanie, łączenie, wyznaczanie części wspólnej obiektów	• potrafi przetwarzać obrazy w różnych programach graficznych, ocenić ich możliwości i zastosować w swoich projektach • projektuje szczegółowe rozwiązania konstrukcyjne wybranego projektu graficznego • umie zaplanować wykonanie projektowanych prac grafiki wektorowej o dużym stopniu złożoności •

