

Wymagania edukacyjne niezbędne do otrzymania przez ucznia poszczególnych śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych z grafiki cyfrowej, wynikające z realizowanego programu nauczania

Opis założonych osiągnięć ucznia – wymagania na poszczególne oceny szkolne

1. Grafika wektorowa

Uczeń:

- projektuje elementy graficzne z zastosowaniem oprogramowania do tworzenia grafiki wektorowej;
- stosuje różne modele barw;
- opracowuje samodzielnie koncepcje graficzne;
- dobiera krój i styl czcionki, sposób ustawienia tytułów i śródtytułów do składu komputerowego publikacji;
- projektuje materiały reklamowe.

2. Grafika rastrowa

Uczeń:

- projektuje elementy graficzne z zastosowaniem oprogramowania do tworzenia grafiki rastrowej;
- dobiera, obrabia i modyfikuje materiał zdjęciowy na potrzeby projektu graficznego;
- wizualizuje informacje.

3. Materiały audio/video

Uczeń:

- rejestruje materiał video, zapisuje go w odpowiednim formacie;
- rozpoznaje podstawowe kontenery audio-video;
- przetwarza i przygotowuje elementy graficzne, obraz i dźwięk do publikacji w Internecie;
- importuje, montuje, eksportuje materiał filmowy;
- przygotowuje zwiastun i publikuje go w serwisach internetowych;
- tworzy animacje;
- korzysta z programów komputerowych do nieliniowej edycji audio/video;

4. Grafika 3D

Uczeń

- zna technologie w jakich powstaje druk 3D;
- zapisuje projekty w odpowiednich formatach;
- tworzy wizualizacje i modele przestrzenne w środowisku 3D;
- modeluje złożone sceny dynamiczne z zachowaniem prawami fizyki;

- projektuje tekstury i optymalizuje pliki graficzne na potrzeby gier;
- tworzy animacje postaci;
- zdaje sobie sprawę z różnic przy projektowaniu do druku i dla mediów elektronicznych.
- Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego.
- Realizuje wyznaczone zadania podporządkowane przyjętym założeniom podczas tworzenia modelu 3D

Kryteria uznania osiągnięcia przez ucznia efektów kształcenia.

Efekt jest uznawany za osiągnięty gdy uczeń:

- posiada orientację w zakresie problematyki związanej z technologiami stosowanymi w sztukach plastycznych oraz w zakresie rozwoju technologicznego związanego z grafiką komputerową,
- posiada podstawową wiedzę dotyczącą komputerowych programów graficznych,
- posiada podstawowe wiadomości w zakresie praktycznego zastosowania wiedzy dotyczącej problemów kompozycji plastycznej i zdolności analizowania pod tym kątem prac graficznych,
- dysponuje umiejętnościami niezbędnymi do tworzenia i realizowania własnych koncepcji projektowych,
- wykazuje zrozumienie wzajemnych relacji zachodzących pomiędzy rodzajem stosowanej w danym dziele graficznym ekspresji artystycznej, a niesionym przez niego komunikatem,
- umie podejmować decyzje odnośnie projektowania samodzielnie własnych prac graficznych.

Kryteria oceniania.

Bierze się pod uwagę zarówno ocenę osiągniętego poziomu, jak i rozwój, umiejętność techniczno-warsztatową. Aktywne uczestnictwo w zajęciach poprzedzone wnikliwą analizą zadanego problemu; Rzetelność wykonywania zadań, kreatywność artystyczna, samodzielność i dojrzałość twórcza. Wykonanie oraz zaliczenie wszystkich zadań w półroczu.

Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 4	Na ocenę 5	Na ocenę 6
Osiągnięcie zakładanych efektów uczenia się z pominięciem niektórych ważnych aspektów z obszaru grafiki użytkowej w szczególności z zakresu wiedzy i znajomości graficznych programów komputerowych.	Osiągnięcie zakładanych efektów uczenia się z pominięciem niektórych istotnych aspektów z zakresu wiedzy o środkach warsztatowych z zakresu technik multimedialnych. Student ma podstawową wiedzę z zakresu stosowanych programów graficznych niezbędnych do rozwiązywania proponowanych zagadnień.	Osiągnięcie zakładanych efektów uczenia się z pominięciem niektórych mniej istotnych aspektów z zakresu wiedzy o specyfice i możliwościach programów komputerowych i ich wykorzystania w realizacji zadań z przedmiotu podstawy animacji. Posiada wiedzę o zagadnieniach związanych z warszatem multimedialnym z zasadami reprodukcji obrazów i dźwięków.	Osiągnięcie zakładanych efektów uczenia się obejmujących wszystkie istotne aspekty z pewnymi nieścisłościami z zakresu wiedzy o programach do budowy aplikacji multimedialnych, prezentacji, multimedialnych. Posiada wiedzę o technologii zapisu obrazu ruchomego	Osiągnięcie zakładanych efektów uczenia się obejmujących wszystkie istotne aspekty z zakresu wiedzy z przedmiotu podstawy animacji. Zna możliwości zastosowania technologii cyfrowych w realizacji zadań projektowych z zakresu animacji. Ma wiedzę o opracowaniu i wykorzystaniu projektów multimedialnych na bazie prezentacji i technik animacji projektowej.
Uczeń osiągnął elementarne umiejętności z zakresu ocenianego efektu. Obecność na zajęciach, zaliczenie wszystkich zadań, Ogólna sprawność manualna i warsztatowa. Spełnienie podstawowych wymagań.	Uczeń osiągnął zakładane efekty uczenia się. Obecność na zajęciach, zaliczenie wszystkich zadań, opanowanie materiału na poziomie podstawowym materiału. Posługuje się graficznymi programami w stopniu pozwalającym na realizację ćwiczeń z zakresu podstaw animacji.	Uczeń osiągnął umiejętności z zakresu ocenianego efektu. Realizuje prace w oparciu o indywidualne twórcze inspiracje. Zdecydowanie wyróżniająca się w grupie realizacja zadań problemowych. Korzysta z zalecanej literatury, posługuje się internetem i programami komputerowymi, świadomie korzysta z ich zasobów do realizacji zadań.	Uczeń osiągnął umiejętności z zakresu ocenianego efektu na poziomie zadowalającym. Aktywny udział w zajęciach, zaangażowanie, postępy i systematyczna praca. Bierze się pod uwagę zarówno ocenę osiągniętego poziomu, jak i rozwój (inwencja i umiejętność). Realizuje zadania przy wykorzystaniu innych nośników cyfrowych (sprzęt fotograficzny, filmowy).	Uczeń osiągnął w stopniu zaawansowanym umiejętności z zakresu ocenianego efektu. Zaawansowanie warsztatowe i właściwy dobór środków artystycznych do wyrażenia własnej artystycznej wizji. Poszukiwanie nieszablonowych rozwiązań i subiektywna interpretacja tematu. Pomysłowość i oryginalność wykonanych zadań.
Uczeń posiada w stopniu elementarnym świadomości w zakresie ocenianego efektu obejmującego kompetencje zawodowe i społeczne i powinien być świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości		Uczeń posiada świadomość w zakresie ocenianego efektu obejmującego kompetencje zawodowe i społeczne i wie o konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i rozwijanie umiejętności w kreatywnym działaniu.		Uczeń posiada ponad przeciętną świadomość w zakresie ocenianego efektu obejmującego kompetencje zawodowe i społeczne w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego. Jest zdolny do samodzielnych zadań. Efektywnie wykorzystuje wszystkie swoje predyspozycje w celu rozwiązania artystycznego przekazu.