

Wymagania do przedmiotu Pracownia Grafiki

Technik reklamy

Klasa I

Ocena dopuszczająca uczeń:	Ocena dostateczna Uczeń potrafi to, co na ocenę dopuszczającą oraz:	Ocena dobra Uczeń potrafi to, co na ocenę dostateczną oraz:	Ocena bardzo dobra Uczeń potrafi to, co na ocenę dobrą oraz:	Ocena celująca Uczeń potrafi to, co na ocenę bardzo dobrą oraz:
• Omawia interfejs Corel Draw X5 • Wie, do czego służy grafika wektorowa i rastrowa • Wie, jak utworzyć i zapisać plik cdr. • Wie, jak otworzyć okna dialogowe i kolejne strony rysunku • Potrafi nadawać numery stron • Potrafi użyć narzędzia powiększenia • Umie rysować podstawowe kształty • Wie, jak zmienić położenie obiektu na stronie • Zna narzędzia do edycji kształtu • Wie, co to jest rysunek odręczny • Zna narzędzia krzywe Béziera, środki artystyczne • Wie, do czego służy narzędzie tabela • Wie, do czego służy Przybornik oraz paleta kolorów • Wie, jak wypełnić tło • Wie, co to są style • grafiki ,tekstu i obiektu • Zna interakcyjne narzędzia • Potrafi napisać tekst • Rozróżnia tekst	• Używa interfejsu Corel Draw X5 w sposób zadowalający • Potrafi rozróżnić grafikę rastrową od grafiki wektorową podając jej główne wady i zalety • Zna formaty zapisu plików graficznych do grafiki wektorowej i rastrowej • Wie, jak tworzyć własne obszary robocze • Potrafi zmieniać rozmiar Obiektów i je grupować • Rozróżnia narzędzia do kadrowania • Używa narzędzia do edycji kształtu • Wie, jak używać krzywe Béziera • Wie, do czego służy łamana, łącznik interakcyjny • Wie, do czego służy linia prosta, linia bez sklejanania • Rysuje tabele • Zna narzędzia do tworzenia efektów	• Wie, jak posługiwać się programem graficznym Corel Draw • Wie jak importować i exportować pliki • Potrafi korzystać z szablonów • Używa narzędzi interfejsu • Używa narzędzia nóż, gumka, pędzel, smużenie, ślimak, krzywe Béziera • Wie, co to są tryby widoków • Wie, do czego służy menadżer widoków • Dokonuje transformacji obiektów • Rysuje i kształtuje obiekty złożone • Potrafi duplikować, kadrować obiekty • Używa linii łamanej z 3 punktów, interakcyjny, linia bez sklejanania • Wie jak używać środków artystycznych • Używa narzędzi do robienia efektów • Używa przeglądarki palety Kolorów i edytora palet • Definiuje własne kolory	• Samodzielnie posługuje się programem graficznym Corel Draw • Stosuje metody kompresji plików • Korzysta z okien dokowanych i dialogowych • Dostosowuje do potrzeb projektu narzędzia interfejsu • Tworzy skróty klawiaturowe • Zarządza grupami obiektów • Posługuje się prowadnicami • Stosuje wyrównania • Rysuje perspektywę • Stosuje wypełnienie tonalne, deseniem, teksturą, postscriptowe • Wie, co to jest wypełnienie siatkowe • Używa modeli kolorów i potrafi stosować zestawienia barw • Wie jak, nadać metamorfozę i głębię	• Wyróżnia się dużą wiedzą z zakresu projektowania i przygotowania do druku • Samodzielnie i kreatywnie wykorzystuje projektowanie z programem graficznym Corel Draw • Projektuje twórczo • Tworzy logo/logotyp • Wzorowo dobiera środki artystyczne • Oryginalnie projektuje wizytówki, ulotki, plakaty, foldery • W kreatywny sposób tworzy typografię • W sposób oryginalny posługuje się swoją twórczością • Proponuje wyjątkowo ciekawe kompozycje • Wykonuje więcej niż jeden projekt • Projektuje w wyjątkowo ciekawy

• ozdobny i akapitowy • Rozróżnia podstawowe czcionki i klasyfikuje je • Wie, co to jest mapa bitowa • Zna opcje drukowania w Corelu • Potrafi zaprojektować Logo/logotyp/sygnet • Zna zasady kompozycji • Projektuje prostą wizytówkę • Projektuje prosty plakat • Projektuje ulotkę dwustronną • Zna zasady projektowania folderu (składanego) • Projektuje proste opakowanie (kłady ścian) • Zna podstawowe cechy dobrze zaprojektowanej grafiki • Zna zasady estetyczne kompozycji plastyczne w projektowaniu • Tworzy proste kompozycje kolorystyczne i używa układów litericznych • Korzysta z szablonów i materiałów pobranych z Internetu (free) • Przestrzega przepisów prawa autorskiego i własności intelektualnej • Omawia zasady projektowania stron internetowych	• Wie, co to są tryby kolorów, modele, miksery i palety • Zna narzędzia wypełnienia • Wie, do czego służą style grafiki, tekstu i obiektu • Wie jak stosować interakcyjne narzędzia • Zna funkcje związane z formatowaniem znaku i akapitu • Zna narzędzia do edycji i efektów map bitowych • Wie, jak przygotować plik do druku • Projektuje logo, ulotkę (dwustronną) wizytówki, plakaty • Korzysta z pomocy dostępnych wzorców - clipart, darmowej fotografii • Potrafi dokonać oceny, co do ważności tekstu, • Wykorzystuje środki artystyczne i fotografię • Prawidłowo komponuje tekst i układ stron • Projektuje opakowanie z użyciem perspektywy • Wykorzystuje podstawowe zasady kompozycji	• Stosuje narzędzie pipeta, puszka farby • Używa styli grafiki, tekstu • Edytuje i importuje tekst • Zna funkcje do tworzenia kolumn, tabulatorów • Używa narzędzi do edycji BMP • Używa efektów w BMP • Przygotowuje plik do • Druku na formacie DL, A4, A3 • Projektuje logo • Prawidłowo wykorzystuje narzędzia • Stosuje zasady kompozycji i trafnie dobiera elementy graficzne • Projektuje wizytówki, ulotki (dwustronne), foldery, plakaty z wykorzystaniem fotografii • Projektuje opakowanie z użyciem perspektywy • Przygotowuje logo i materiały reklamowe dla określonej firmy • Posługuje się w projektach zasadami kompozycji tworząc ciekawe układy geometryczne, linearne, plama • Samodzielnie lub z pomocą miksera barw w Corel Draw tworzy ciekawe kompozycje kolorystyczne, • Wie jak przygotować reklamę do druku	• Wie jak zaimportować czcionkę • Zna narzędzia językowe • Dopasowuje tekst do ścieżki • Umie dokonać korekty zdjęć • Potrafi zwektoryzować BMP • Przygotowuje plik do druku w dużym formacie • przygotowuje plik do druku w drukarni • Projektuje opakowania z użyciem perspektywy i płasko • Projektuje ciekawe kompozycje plastyczne ulotek, wizytówek, plakatów itp. posługując się wiedzą z zakresu różnych sztuk plastycznych • Ciekawe komponuje i dobiera barwy • Używa odpowiednich palet kolorów do projektu np. CMYK ,RGB • Wykorzystuje własne materiały np. fotografię • Wykona projekt stoiska targowego według własnego projektu	sposób opakowania i używa do tego perspektywy • Projektując materiały reklamowe wykorzystuje różne środki plastyczne takie jak plama, raster, linia, obraz, • Wszystkie materiały podczas projektowania są autorskimi pomysłami • Czerpie inspiracje z zewnątrz • Projektuje stoisko z dokumentacją elektroniczną • Projektuje ciekawy i nowatorski SIW posługując się środkami artystycznymi • Samodzielnie wykonuje retusz na zdjęciach • Samodzielnie w nowatorski sposób wykona efekty świetlne • W oryginalny sposób wykona efekty multiekpozycji i eksplozji pixeli • Wie, do czego służy Camera Raw
---	---	--	---	---

• Omawia zasady projektowania opakowania • Zna zasady i się stosuje przy projektowaniu SIW • Wie jak przygotować szablon pod wycinkę np. laserem • Zna formaty zapisu plików graficznych • Wie jak dostosować obszar roboczy • Wie, co to jest retusz i zna podstawowe narzędzia • Wie, do czego służą warstwy i co to są style • Wie, do czego służą maski i kanały i filtry • Zna efekt multiekspozycja i eksplozja pixeli	w projektowaniu materiałów reklamowych • Dobiera kolory posługując się mikserem barw • Tworzy układy liternicze • Korzysta z szablonów i modyfikuje je do własnych potrzeb • Wykonuje prosty layout strony internetowej • Wykonuje projekt opakowania, wizytówki, logo lub znaku firmowego • Wie, co to jest rozdzielczość i rozmiar obrazu • Wie, jak wyprostować i wykadrować obraz • Wie, jak posługiwać się warstwami i włączaniem maski • Wykorzystuje filtry w obróbce obrazów • Dobierze prawidłowo kolory i wykona podstawowe czynności podczas retuszu portretu • Wykona według wzoru kilka przykładów efektów świetlnych na zdjęciach • Wie, jakich narzędzi użyć do tworzenia multiekspozycji i wykonania efektu eksplozja pixeli	• Wie, jak przygotować szablony pod urządzenia typu laser, frezarka • Wykonuje samodzielnie projekt stoiska targowego według określonego szablonu	• Potrafi zaprojektować spójny graficznie ciekawy SIW • Przygotuje projekt i szablon pod urządzenie typu laser, separując na kolory • Stosuje i modyfikuje zaznaczenia i ścieżki, • Stosuje różne narzędzia do retuszu zdjęć, korygowania zniekształceń i ostrości zdjęć • Wie jak poprawić krawędź zaznaczenia i ścieżek • Stosuje gradienty i style warstw, maski warstwy • Używa narzędzia wypaczenie marionetkowe • Wykonuje samodzielnie retusz zdjęcia w odpowiedniej kolorystyce • W ciekawy sposób zaprojektuje i wykorzysta efekty świetlne na zdjęciu i wykorzysta efekty multiekspozycji	
--	--	--	---	--

