

Przedmiotowy system oceniania

Zawód: Technik Informatyk

Nr programu: 312[01] /T,SP/MENiS/ 2004.06.14

Przedmiot: Multimedia i Grafika Komputerowa

Klasa: druga

Dział	Dopuszczający	Dostateczny	Dobry	Bardzo dobry	Celujący
Projekcje multimedialne	<ul style="list-style-type: none"> • Uczeń wybiórczo zna przepisy BHP i regulamin szkolnej pracowni komputerowej • potrafi wymienić i krótko opisać podstawowe programy wspomagające naukę – publikacje elektroniczne, • potrafi korzystać przynajmniej z jednego programu wspomagającego naukę • ma świadomość istnienia różnych rodzajów publikacji elektronicznych • wie w jakim celu są tworzone różnego rodzaju publikacje elektroniczne • potrafi zainstalować proste programy wspomagające naukę (np. encyklopedie, słowniki języków obcych) • 	<ul style="list-style-type: none"> • Uczeń potrafi wymienić i krótko opisać wybrane programy multimedialne wspomagające naukę, • orientuje się i wykazuje zrozumienie w jakim celu są one tworzone • potrafi korzystać z dowolnego programu wspomagającego naukę • potrafi odnaleźć w sieci Internet publikacje elektroniczne • potrafi wykorzystać znalezione publikacje • potrafi zainstalować proste programy wspomagające naukę (np. encyklopedie, słowniki języków obcych) 	<ul style="list-style-type: none"> • Uczeń dobrze zna i rozumie przepisy BHP oraz zasady pracy z komputerem, • wykazuje się dobrą znajomością podstawowych programów multimedialnych, rozumie ich funkcje i przeznaczenie, • potrafi wyczerpująco i bezbłędnie opisać podstawowe funkcje programów multimedialnych wspomagających naukę, • potrafi zainstalować i skonfigurować dowolny program multimedialny 	<ul style="list-style-type: none"> • potrafi wymienić nazwy i funkcje niektórych programów użytkowych alternatywnych do przerabianych na zajęciach, • potrafi bezbłędnie i szczegółowo opisać przerabiane na zajęciach programy, • potrafi skonfigurować multimedialny program wspomagający naukę według swoich potrzeb, • korzysta świadomie z różnych multimedii oraz z ich zaawansowanych opcji, • bezproblemowo wyszukuje w sieci Internet multimedialne materiały wspomagające naukę i wykorzystuje je do pogłębiania wiedzy • . 	<ul style="list-style-type: none"> • Uczeń wykazuje się znakomitą znajomością wielu usług internetowych wykraczających poza program nauczania, • zna i potrafi konfigurować alternatywne przeglądarki internetowe i programy klienckie poczty elektronicznej, • świadomie korzysta z niestandardowych usług internetowych, • wykazuje się doskonałym zrozumieniem tematu oraz umiejętnością zastosowania wiedzy w warunkach pozaszkolnych.

Cyfrowa obróbka dźwięku	<ul style="list-style-type: none"> • wie do czego służą podstawowe urządzenia multimedialne w komputerze (mikrofon, słuchawki, głośniki, karta dźwiękowa) • potrafi wymienić podstawowe formaty plików audio • potrafi odtwarzać dźwięki na komputerze przy użyciu Windows Media Pleyer • potrafi nagarać swój głos korzystając z mikrofonu • potrafi odtworzyć swoje nagranie • zna przynajmniej jeden program do obróbki audio (np. AudiaCity) • potrafi odtwarzać dźwięki z płyty CD • potrafi odtwarzać pliki mp3 • 	<ul style="list-style-type: none"> • zna formaty plików audio • potrafi nagrać swój głos przy pomocy mikrofonu i go przetwarzać • zna programy do obróbki audio • potrafi powiedzieć przy pomocy jakiego programu można dokonać kompresji piku audio do formatu mp3 i wav • zna obsługę programów do obróbki audio • wie jakie programy można wykorzystać do montażu ścieżek dźwiękowych • wie na czym polega dźwięk mono i stereo • • 	<ul style="list-style-type: none"> • potrafi opisać formaty plików audio (mp3, wav, midi, audio) • potrafi nagrywać głosy, muzykę przy pomocy urządzeń dostępnych w komputerze • Potrafi dokonać kompresji plików audio do mp3 i odwrotnie, • potrafi wykonać obróbkę sekwencyjną dźwięku przy wykorzystaniu komputera. • wykonuje zapis komentarza na dowolny temat. • potrafi zapisać wybrane utwory z płyty CD w formacie wav i mp3 • potrafi wykonać zadany montaż ścieżki dźwiękowej. • 	<ul style="list-style-type: none"> • zna wszystkie formaty audio używane w komputerze i potrafi je dokładnie opisać • potrafi zapisać wybrane utwory z płyty CD w formacie wav i mp3 • według zadanych parametrów. • potrafi wykonać dowolny montaż ścieżki dźwiękowej • wie jakich programów używać do konwersji różnych formatów plików audio • potrafi dokonać konwersji plików audio do dowolnego formatu audio • wie jakie są różnice w jakości pomiędzy poszczególnymi formatami audio • wie gdzie najczęściej stosuje się poszczególne formaty audio (np. strony internetowe) 	<ul style="list-style-type: none"> • wykazuje znakomitą znajomość obróbki dźwięku przy pomocy komputera • zna szczegółowo formaty audio i potrafi je opisać, • zna i wykorzystuje programy do obróbki audio nie objęte programem nauczania na zajęciach
--------------------------------	--	---	--	--	--

Oprogramowanie do tworzenia grafiki rastrowej	<ul style="list-style-type: none"> • zna formaty plików graficznych odpowiadających grafice rastrowej • potrafi wymienić podstawowe programy dostępne w systemie do obróbki grafiki rastrowej • potrafi się posługiwać programem Paint • zna podstawowe barwy • wie co to jest rozdzielczość • wie do czego służy skaner i potrafi się nim posłużyć • zna podstawowe funkcje w programie do obróbki grafiki rastrowej Gimp i Corel Photo Paint • 	<ul style="list-style-type: none"> • zna formaty plików graficznych odpowiadających grafice rastrowej i potrafi je krótko opisać • zna narzędzia dostępne w programie komputerowym do obróbki grafiki rastrowej • wie co to rozdzielczość i zmiana systemów barwnych. • potrafi malować i rysować w programie Paint • wykonuje skanowanie obrazów i ich podstawową obróbkę • wykonuje transformacje obiektów rastrowych. • umie wykonać zmianę tła. • wie do czego służą filtry • potrafi wydrukować skanowane i obrabiane obrazy • wie co to jest kolaż • wie jakie są zaawansowane możliwości programów do obróbki grafiki rastrowej (Gimp, CorelPhotoPaint) • wie co to retusz fotografii • potrafi obrócić obraz • wie co to skalowanie obrazu • wie że można dokonać korekty jasności, kontrastu kolorów w obrazie rastrowym 	<ul style="list-style-type: none"> • zna dobrze formaty plików graficznych odpowiadających grafice rastrowej i potrafi je dobrze opisać • zna dobrze narzędzia dostępne w programie komputerowym do obróbki grafiki rastrowej zwłaszcza w programach Gimp i CorelPhotoPaint • wykonuje retusz fotografii • potrafi stosować filtry i efekty specjalne • wykonuje kolaż • potrafi dostosować rozdzielczość i rozmiar bitmapy do zadanych parametrów • potrafi wykonać zmianę jasności kontrastu i korektę kolorów • wykonuje wstawienie wskazanego elementu w ściśle określony obszar z koniecznością zastosowania skalowania i obracania obrazu • wykonuje retusz fotografii 	<ul style="list-style-type: none"> • zna bardzo dobrze rozszerzenia plików graficznych nie tylko związanych z grafiką rastrową i potrafi je dobrze opisać • bardzo dobrze posługuje się programami do obróbki grafiki rastrowej dostępnymi na zajęciach i zna inne narzędzia o podobnym zastosowaniu • potrafi wykorzystać wszystkie możliwości poznanych programów do obróbki grafiki rastrowej między innymi bardzo dobrze posługuje się filtrami do efektów specjalnych, świetnie wykonuje retusz fotografii, potrafi wykonać kolaż na bazie trzech fotografii • wie samodzielnie jak dobrać odpowiednią rozdzielczość i rozmiar obrazów w zależności od potrzeb czy też pod kątem wykorzystania obrabianego obrazu (np. strony internetowe) 	<ul style="list-style-type: none"> • wykazuje się znakomitą znajomością plików graficznych, zna ich przeznaczenie i wykorzystanie w różnych dziedzinach (np. banery, reklamy, strony internetowe) • zna świetnie programy do obróbki grafiki rastrowej nieobjęte programem nauczania np. Photo Shop • zna wady i zalety różnych programów do obróbki grafiki rastrowej
--	--	--	---	---	---

Przedmiotowy system oceniania

Zawód: Technik Informatyk

Nr programu: 312[01] /T,SP/MENiS/ 2004.06.14

Przedmiot: Multimedia i Grafika Komputerowa

Klasa: trzecia

Dział	Dopuszczający	Dostateczny	Dobry	Bardzo dobry	Celujący
Oprogramowanie do tworzenia grafiki wektorowej	<ul style="list-style-type: none"> • zna rozszerzenia plików grafiki wektorowej • potrafi wymienić podstawowe programy dostępne w systemie do obróbki grafiki wektorowej • potrafi się posługiwać edytorem grafiki dostępnym w programie Word • zna podstawowe barwy stosowane przy grafice wektorowej (paleta kolorów CMYK) • wie co to jest grafika wektorowa • wie kiedy stosujemy grafikę wektorową • zna podstawowe funkcje w programie do obróbki grafiki wektorowej CorelDraw • 	<ul style="list-style-type: none"> • zna podstawowe narzędzia do tworzenia i edycji obiektów wektorowych. • zna modele kolorów. • wie czym są krzywe Beziea. • wie na czym polega komponowanie tekstu z obiektami graficznymi. • wie po co się stosuje transformacje obiektów i efektów specjalnych. • wie że można wykorzystać bitmapy przy grafice wektorowej • potrafi drukować gotowe projekty graficzne • potrafi wykonać prosty projekt graficzny odwzorowujący np. okładkę książki przy niewielkiej pomocy nauczyciela • 	<ul style="list-style-type: none"> • dobrze zna i rozumie działanie narzędzi w programie CorelDraw • samodzielnie wykonuje projekt graficzny o zadanych atrybutach • potrafi wykonać zamianę tekstu i podstawowych obiektów graficznych na krzywe oraz wykonuje edycja krzywych • potrafi wykorzystać i przystosować bitmapy do zadanych parametrów • potrafi z niewielkimi błędami dokładnie odwzorować istniejący projekt graficzny. • wykonanie projektu okładki książki o dowolnej tematyce z • wykorzystaniem efektów specjalnych • potrafi drukować rozbarwienia 	<ul style="list-style-type: none"> • bardzo dobrze zna i rozumie działanie narzędzi w programie CorelDraw • samodzielnie wykonuje projekt graficzny o skomplikowanych atrybutach • potrafi bezbłędnie wykonać zamianę tekstu i podstawowych obiektów graficznych na krzywe oraz wykonuje edycja krzywych • potrafi bezbłędnie wykorzystać i przystosować bitmapy do zadanych parametrów • potrafi samodzielnie z własnymi pomysłami tworzyć projekty graficzne. • wykonanie projektu okładki książki o dowolnej tematyce z • wykorzystaniem zawansowanych efektów specjalnych • potrafi drukować rozbarwienia 	<ul style="list-style-type: none"> • zna zawansowane funkcje programu CorelDraw nie poznane na zajęciach • samodzielnie wykonuje ciekawe projekty graficzne przy użyciu programu CorelDraw bądź innego do obróbki grafiki wektorowej

Wspomaganie projektowania AutoCad	<ul style="list-style-type: none"> • wie do czego służy program AutoCad • zna podstawowe zasady pracy z programem • potrafi wykonać prosty rysunek przy użyciu programu AutoCad 	<ul style="list-style-type: none"> • zna podstawowe funkcje i zastosowania programu AutoCad. • zna ogólne zasady pracy z programem. • potrafi samodzielnie dokonać edycji obiektów rysunkowych w progamie AutoCad • wie do czego służy wymiarowanie • potrafi odwzorować rysunek techniczny zadany przez nauczyciela • potrafi zwymiarować obiekt (na zasadzie odwzorowania od zadanego rysunku). • 	<ul style="list-style-type: none"> • dobrze zna funkcje i zastosowania programu AutoCad. • dobrze zna zasady pracy z programem. • potrafi samodzielnie dokonać edycji obiektów rysunkowych w progamie AutoCad i dokonać w nich dowolne zmiany • wie do czego służy wymiarowanie i potrafi samodzielnie zwymiarować obiekt • potrafi wykonać samodzielnie rysunek techniczny dowolnego przedmiotu • potrafi samodzielnie zwymiarować obiekt • 	<ul style="list-style-type: none"> • bardzo dobrze zna wszystkie zastosowania programu AutoCad, • Sprawnie posługuje się programem – potrafi wykorzystać wszystkie narzędzia dostępne w programie • zna zawansowane funkcje programu AutoCad • samodzielnie wymiaruje i rysuje obiekty w programie • 	<ul style="list-style-type: none"> • świetnie posługuje się programem AutoCad,ponadto zna inne programy i umie się nimi posługiwać o podobnym zastosowaniu jak AutoCad • samodzielnie wykonuje projekty na zadany temat
--	--	--	---	---	---

Cyfrowa obróbka wideo	<ul style="list-style-type: none"> • zna rozszerzenia plików wideo • wie jakich programów dostępnych w komputerze używać do odtwarzani plików wideo • wie że są dostępne programy do obróbki wideo na komputerze i potrafi wymienić przynajmniej jeden • wie, że można skopiować obraz taśmy magnetowidu do komputera, wie jakie są do tego niezbędne narzędzia • wie że można dokonać montażu pliku wideo na komputerze i potrafi wymienić przynajmniej jeden z programów do tego służący 	<ul style="list-style-type: none"> • zna rozszerzenia plików wideo i potrafi je krótko opisać • wie jakich programów dostępnych w komputerze używać do odtwarzani plików wideo i potrafi się nimi posługiwać • potrafi wymienić kilka programów do obróbki wideo • wie, jak skopiować obraz z taśmy wideo do komputera, wie jakich narzędzi i programów użyć, • wie jakich programów używa się do obróbki wideo, potrafi kilka wymienić, zna w zakresie podstawowym obsługę przynajmniej jednego 	<ul style="list-style-type: none"> • zna dobrze rozszerzenia plików wideo i potrafi je opisać • dobrze posługuję się programami do odtwarzania wideo, zna ich funkcje i właściwości • potrafi przegrać obraz taśmy wideo lub płyty CD do komputera • potrafi dokonać obróbki wideo przy użyciu dostępnych narzędzi na komputerze • wykonuje montaż obrazu wideo wraz z dobraniem ścieżki • dźwiękowej z udostępnieniem źródeł 	<ul style="list-style-type: none"> • bardzo dobrze zna rozszerzenia wideo i potrafi je dobrze opisać, • potrafi wykorzystać zaawansowane funkcje programów do odtwarzania wideo • bezproblemowo dokonuje zapisu z taśmy wideo na komputer, wie jakich urządzeń i programów do tego celu użyć • potrafi bardzo dobrze wykonać montaż wideo z dowolnie zdanych plików 	<ul style="list-style-type: none"> • Zna wiele programów do obróbki wideo, wykonuje świetne montaż plików wideo, potrafi używać efekty specjalne związane z montażem plików wideo (podkład muzyczny, napisy, dobra synchronizacja)
------------------------------	---	---	---	---	---