

## Program studiów podyplomowych

### Grafika projektowa

rok akademicki 2024/2025

Nazwa modułu	Liczba godzin
Podstawy kompozycji: <ul style="list-style-type: none"> <li>Rodzaje kompozycji</li> <li>Teoria barwy</li> <li>Perspektywa</li> <li>Harmonia obrazu</li> </ul>	14
Techniki kreatywne: <ul style="list-style-type: none"> <li>Brainstorm</li> <li>Mind mapping</li> <li>Diagram Ishikawy</li> <li>Technika superpozycji</li> </ul>	8
Adobe Photoshop: <ul style="list-style-type: none"> <li>Wprowadzenie do grafiki rastrowej</li> <li>Palety narzędzi i ich organizacja, ustawienia dokumentu</li> <li>Ergonomia i optymalizacja środowiska pracy w Adobe Photoshop</li> <li>Formaty zapisu i optymalizacja obrazu</li> <li>Praca na warstwach, ścieżkach i kanałach</li> <li>Maskowanie i selekcje</li> <li>Korekcja kolorystyczna obrazu</li> <li>Techniki montażu obrazu</li> <li>Efekty specjalne</li> <li>Praca z tekstem</li> <li>Filtry</li> <li>Przygotowanie do publikacji</li> <li>Współpraca z innymi pakietami Adobe</li> </ul>	32
Adobe Illustrator: <ul style="list-style-type: none"> <li>Wprowadzenie do grafiki wektorowej różnice między grafiką rastrową a wektorową</li> <li>Palety narzędzi i ich organizacja, ustawienia dokumentu</li> <li>Ergonomia i optymalizacja środowiska pracy w Adobe Illustrator</li> <li>Formaty plików</li> <li>Modele barwne</li> <li>Zaznaczenia wybieranie obiektów, punktów i grup obiektów, transformacja i wyrównywanie, grupowanie obiektów</li> <li>Wypełnienia, i obrysy: palety kolorów, definicja własnych zestawów, zmiana trybu kolorów, edycja obrysu</li> <li>Warstwy</li> <li>Praca z tekstem</li> <li>Maski, blendy, zniekształcenia</li> <li>Tworzenie i edycja symboli</li> <li>Filtry i efekty</li> <li>Przygotowanie do publikacji</li> <li>Współpraca z innymi pakietami Adobe</li> </ul>	32
Motion	20

Projektowanie cyfrowe (Figma) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Implementacji kolorów i zasobów graficznych</li> <li>• Tworzenia stylów i zmiennych lokalnych</li> <li>• Workflow i optymalizacji pracy</li> <li>• Tworzenia komponentów i ich zmiennych</li> <li>• Prototypowania, tworzenia animacji i mikrointerakcji</li> <li>• Tworzenie interfejsów</li> <li>• Wprowadzenie i przegląd najważniejszych funkcji aplikacji/serwisu Figma</li> </ul>	20
Adobe Indesign <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tryb pracy CMYK i kolory PANTONE</li> <li>• Rozdzielczość w DTP</li> <li>• Korekta i znaki korektorskie</li> <li>• Adobe Indesign palety narzędzi i ich organizacja, ustawienia dokumentu</li> <li>• Ergonomia i optymalizacja środowiska pracy</li> <li>• Praca z tekstem w Adobe Indesign</li> </ul>	32
Konsultacje	16
Suma godzin	<b>174</b>