



(GRA)fika – WARSZTATY GRAFICZNE

Ramowy plan warsztatów (25 h)

1. Wprowadzenie do grafiki komputerowej (1,5h):

- Grafika rastrowa, grafika wektorowa
- Wprowadzenie i wyjaśnienie pojęć, m.in. rozdzielczości, głębi koloru i kompresji
- Charakterystyczne aspekty obu rodzajów grafiki komputerowej, najlepsze zastosowania, błędy
- Omówienie przykładów.

2. Tworzenie postaci do gry. Prezentacja przykładów i research (3h):

- Określenie tematyki (możliwe zasugerowanie tematu przez prowadzącego)
- Określenie stylu wizualnego
- Poszukiwanie inspiracji i referencji.

3. Wstępny proces twórczy (razem z przykładami) (10h):

- Wprowadzenie do programu **Adobe Photoshop**. Interfejs, obsługa, najważniejsze opcje. Poznawanie możliwości programu na drodze praktycznego zastosowania
- Początek realizacji. Szkic lub inna forma wizualizacji pomysłu. Narzędzia rysunkowe, fotomontaż
- Selekcja pomysłów, wybór jednej koncepcji
- Dalsza praca z programem Photoshop. Praca na warstwach, utrzymanie dyscypliny w projekcie.



4. Kompozycja i kolor – prezentacja z przykładami (1,5h):

- Zastosowanie poznanych zasad przy dalszej pracy nad projektem.

5. Wprowadzenie do programu Adobe Illustrator (4h):

- Interfejs, obsługa, najważniejsze opcje
- Przykładowe ćwiczenia
- Zastosowanie możliwości programu przy dalszej pracy nad projektem.

6. O projektowaniu graficznym, wykład z prezentacją (1,5h):

- Czym jest projektowanie?
- Zasady dobrego projektowania
- Typografia – o literze
- Co to jest logo?
- Częste błędy
- Omówienie przykładów.

7. Wykorzystanie programu Illustrator do stworzenia prezentacji tworzonej postaci (2h):

- Stworzenie podpisu (swoistego logo) dla postaci.
- Stworzenie estetycznie wyglądającej kompozycji w celu prezentacji projektu z wykorzystaniem elementów postaci, tła, napisu.
- Eksport sesji do pliku graficznego.

8. Prezentacja efektów prac, zakończenie warsztatów (1,5h).