



Instytut Informatyki Stosowanej im. Krzysztofa Brzeskiego

Studia podyplomowe
kierunek: Grafika komputerowa i multimedia

Sylwetka absolwenta



Grafika i multimedia, sylwetka absolwenta

Absolwent zdobędzie wszechstronną wiedzę w zakresie:

- grafiki dwuwymiarowej,
- grafiki trójwymiarowej,
- metod tworzenia obiektów 3D (tradycyjne: programy 3D, innowacyjne: skanowanie 3D, fotogrametria),
- technologii obróbki obrazu,
- wykonywania zdjęć,
- edycji materiału audio – wideo,
- wykonywania i edytowania animowanych materiałów edukacyjnych,

Grafika i multimedia, sylwetka absolwenta

Absolwent zdobędzie wszechstronną wiedzę w zakresie:

- tworzenia profesjonalnych prezentacji multimedialnych wykorzystywanych w dydaktyce,
- najnowszych technologii wykorzystywanych w grafice komputerowej,
- projektowania i wykonywania grafiki DTP,
- obróbki i montażu plików multimedialnych,
- inżynierii odwrotnej – skanowania 3D i wydruków 3D.

Umiejętności

Grafika i multimedia, umiejętności

- Tworzenie rysunków odręcznych, szkiców: kompozycja obrazu, użycie perspektywy.
- Tworzenie grafiki 2D wektorowej i rastrowej.
- Tworzenie grafiki 3D przy wykorzystaniu innowacyjnych technologii, np. skanowania 3D.
- Posługiwanie się oprogramowaniem służącym do tworzenia grafiki 2D i 3D.
- Tworzenie prac z zakresu grafiki reklamowej.
- Realizacja fotoreportaży reporterskich, sportowych i studyjnych.
- Retusz zdjęć, analiza światło-cienia, korekcja barwy i obrazu.

Grafika i multimedia, umiejętności

- Przygotowanie projektu graficznego do druku z wykorzystaniem programów graficznych.
- Animacja 2D i 3D, generowanie efektów specjalnych wykorzystywanych w kinematografii.
- Tworzenie animacji komputerowych przy wykorzystaniu technologii *motion capture*.
- Wykonywanie ruchomych prezentacji multimedialnych, animacja tekstu.
- Tworzenie filmów reklamowych.
- Tworzenie obiektów *Augmented reality*.
- Rekonstrukcja obiektów 3D przy pomocy metod fotogrametrii.

Przedmioty

Grafika i multimedia, semestr I

- Rysunek odręczny i szkicowanie.
- Grafika 2D wektorowa i rastrowa.
- Grafika i modelowanie 3D.
- Grafika w reklamie.
- Projekt DTP.
- Fotografia reporterska, sportowa i studyjna.
- Profesjonalny retusz fotografii.

Grafika i multimedia, semestr II

- Animacja i kompozycja obrazu.
- Animacja 3D.
- Multimedia i montaż filmowy.
- Technologie *Augmented Reality*.
- Technologia *motion capture*.
- Fotogrametria w inżynierii odwrotnej.

Zapraszamy