



JUNIOR DESIGNER

PODSTAWY GRAFIKI KOMPUTEROWEJ

Warsztaty dla młodzieży 10-16 lat.

Junior Designer to kurs przeznaczony dla uczniów, którzy dopiero zaczynają swoją przygodę z grafiką, chcą nauczyć się **obróbki zdjęć i projektowania 2D oraz 3D**. Podczas warsztatów odkrywamy tajniki **grafiki rastrowej, wektorowej i animacji**. **Edytujemy** gotowe obrazy i **tworzymy** własne dzieła od zera. Ćwiczymy korzystanie z tabletu graficznego. Wykonujemy popularne „zlecenia” takie jak stworzenie logo, komiksu, przygotowanie grafiki na stronę lub retusz zdjęcia z wakacji. Stawiamy nacisk na **estetykę** i uświadamiamy o **prawach autorskich**. W naszej twórczości wykorzystujemy różne programy takie jak, **Gimp, Photopea, Krita, Inkscape, Paint 3D** oraz **Blender**. Dzięki takiej różnorodności środowisk nasze umiejętności stają się uniwersalne, a nie tylko związane z jednym oprogramowaniem.

Warsztaty realizujemy w trybie rocznym. Spotkania odbywają się raz w tygodniu i trwają 1,5 godziny. Każde spotkanie to praca z podręcznikiem mająca na celu wprowadzenie uczestników w nowe zagadnienia, praca przy komputerach z instruktażem trenera oraz samodzielna praca nad projektami.





PLAN KURSU

1

„ZOSTAŃ GRAFIKIEM KOMPUTEROWYM”

wstępne informacje na temat grafiki komputerowej, grafika rastrowa, zapoznanie się z programem Gimp, nauka o kolorach i tonach

2

„GRAFIKA MA WARSTWY”

nauka podstawowych narzędzi do edytowania, korzystanie z filtrów i warstw, wycinanie obiektów, tworzenie kolażu w programie Gimp

3

„GRAFICIARZ I TATUAŻYSTA”

tworzenie efektów graffiti, tatuażu, stylizowanych napisów, realistycznych cieni, praca w Gimp

4

„PIERWSZE ZLECENIE”

projekt plakatu, pocztówki lub komiksu w Gimp

5

„OBRÓBKA ZDJĘĆ”

wprowadzenie do aplikacji Photopea, edytowanie zdjęć, przygotowanie obrazu na stronę www lub media społecznościowe

6

„TO NIE MOŻE BYĆ PRAWDZIWE!”

łączenie elementów różnych obrazów, praca w Photopea

7

„ZA DNIA PIĘKNOŚCIĄ, W NOCY ZAŚ SZKARADĄ”

wymiana tła na zdjęciu, zmiana dnia w noc, estetyka gotowej kompozycji, praca w Photopea

8

„LOGO WŁASNEJ MARKI CZ. 1”

tworzenie logo lub miniaturki na kanał, blog, czym jest logotyp i księga znaku, praca w Photopea

9

„LOGO WŁASNEJ MARKI CZ. 2”

kontynuacja projektu z poprzednich zajęć, praca w Photopea

10

„JAK TO JEST BYĆ GRAFIKIEM? DOBRZE?”

szkicowanie przedmiotów i różne style projektowania, zapoznanie z programem Krita

11

„PORA COŚ NARYSOWAĆ”

techniki rysowania, wykorzystanie tabletów graficznych, przygotowanie projektu okładki, karty lub strony tytułowej, praca w Krita

12

„OBRAZY ZACZYNAJĄ SIĘ RUSZAĆ”

szkicowanie z użyciem tabletów graficznych, tworzenie animacji 2D – short cartoon lub postacie i elementy gry platformowej, praca w Krita

13

„GOTOWE ANIMACJE”

kontynuacja projektu z poprzednich zajęć, praca w Krita

14

„POŻEGNANIE Z PIKSELAMI”

zapoznanie z programem Inkscape, grafika wektorowa



PLAN KURSU

15

„EMOTKI”

tworzenie obiektów typu clipart, praca w Inkscape

16

„LOGO WŁASNEJ MARKI CZ. 3”

przygotowanie projektu własnego logo metodą wektorową lub redesign herbu ulubionej drużyny, wykorzystanie tabletów graficznych, praca w Inkscape

17

„SZTUKA WEKTOROWA”

wykorzystanie grafiki wektorowej w twórczości, obrazy lub własna czcionka, wykorzystanie tabletów graficznych, praca w Inkscape

18

„GRAFIKA RASTROWA VS. WEKTOROWA”

wektoryzacja grafiki rastrowej, praca w Inkscape

19

„GRAFIKA PRZESTAJE BYĆ PŁASKA”

Wstęp do grafiki 3D, praca w programie Paint 3D

20

„BLENDER NIE TYLKO W KUCHNI”

modelowanie i edycja w programie Blender, pierwsze rendery

21

„ANIMACJE CZ. 1”

tworzenie animacji 3D w programie Blender

22

„ANIMACJE CZ. 2”

kontynuacja projektu z poprzednich zajęć, praca w Blender

23

„RYSOWANIE TRÓJWYMIAROWE”

kreowanie obiektów trójwymiarowych na podstawie rysunków lub rzeczywistych przedmiotów, praca w Blender

24

„MÓJ AWATAR CZ. 1”

tworzymy własną twarz w Blender, dodajemy wyrazy twarzy

25

„MÓJ AWATAR CZ. 2”

kontynuacja projektu z poprzednich zajęć, praca w Blender

26

„GRAFIKA JEST WSZĘDZIE”

przegląd różnych technologii graficznych, łączenie i korzystanie z wielu oprogramowań w zależności od potrzeb, *podsumowanie kursu

27

„ANIMOWANIE MINECRAFT'A”

tworzenie zaawansowanych animacji w dedykowanym dla gry Minecraft oprogramowaniu Mine-imator, przygotowanie tekstur i modeli w Blockbench

28

„RZECZY, KTÓRE ZROZUMIE TYLKO GRAFIK KOMPUTEROWY”

ukończenie projektu z poprzednich zajęć, podsumowanie kursu