

Studia podyplomowe „Grafika multimedialna”, rok ak. 2019/2020
Propozycje tematów prac końcowych

Lp.	Temat pracy
1	Księga identyfikacji wizualnej wybranej firmy Chodzi o stworzenie spójnego i czytelnego systemu identyfikacji firmy, obejmującego m. in.: logo odzwierciedlające profil firmy, szablony dokumentów firmowych (wizytówki, identyfikatory, zaproszenia, plakaty, naklejki itp.), szablony dokumentów korespondencyjnych (m. in. papier firmowy), szablony prezentacji multimedialnych, ogłoszeń prasowych i broszur reklamowych, wzory gadżetów promocyjnych i inne elementy wizerunkowe.
2	Własności wybranych figur geometrycznych Strona internetowa (o charakterze dydaktycznym) z prezentacją i wizualizacją podstawowych własności figur geometrycznych
3	Grafika 3D Tworzenie grafiki 3D – podstawowe aplikacje, przykłady zastosowań
4	Szkoła w Internecie Szablon portalu internetowego szkoły podstawowej (informacje o szkole, aktualności, kontakt z nauczycielami, wykaz klas itp.)
5	Firma w Internecie Strona internetowa firmy przewozowej (np. przewóz osób busami) – adresy przystanków, wykaz tras, rozkład jazdy, kontakt itp.
6	Multimedialna reklama firmy (instytucji) Chodzi o stworzenie rodzaju klipu (teledysku) – do wyświetlania w trybie ciągłym, który prezentowałby zalety firmy i jej ofertę przy użyciu technik filmowych i animacji.
7	Łączenie danych wideo Miksowanie strumieni danych wideo (nakładanie na siebie i łączenie obrazów z różnych źródeł) – przykład zastosowania
8	Fotografia panoramiczna Technika zdjęć panoramicznych (łączenie i prezentacja zdjęć wykonanych z różnych kierunków i pod różnymi kątami – przykłady)
9	Przestrzenne modyfikacje figur płaskich Nadawanie własności trójwymiarowych figurom płaskim – techniki, perspektywa itp. – przykłady
10	Testy w Internecie Aplikacja internetowa służąca do interaktywnego rozwiązywania testów (rejestracja uczestnika, wyświetlanie pytań i wariantów odpowiedzi, zapisywanie wyników itp.) z użyciem dowolnej techniki
11	Studium animacji – 1 Animacja komputerowa ruchu samodzielnie narysowanego zwierzątka (lub „ludzika”). Animacja powinna zawierać podstawowe elementy, takie jak przemieszczanie się, obrót itp.
12	Studium animacji – 2 Animacja komputerowa ruchu samodzielnie narysowanej trójwymiarowej bryły, poruszającej się w przestrzeni i odbijającej się od krawędzi obrazka oraz ew. przeszkód

Lp.	Temat pracy
13	Sklep internetowy Szablon strony internetowej sklepu – asortyment, ceny, składanie zamówienia, kontakt itp.
14	HDR – technika zwiększania zakresu tonalnego obrazu
15	Interaktywny sklep internetowy
16	Internetowa galeria zdjęć