



113-17-5

KOMPUTEROWA OBRÓBKA FOTOGRAFII

ECTS: 6

PHOTO PROCESSING

TREŚCI WYKŁADÓW

Wprowadzenie: Czym jest fotografia. Podstawowe zagadnienia: Ogniskowa. Rodzaje obiektywów. Auto-focus. ISO. Preselekcja czasu. Preselekcja przysłony. Tryb Manualny. Wykorzystanie podstawowych rodzajów światła : boczne z przodu, z dołu, kontra z góry, z przodu w realizacji zdjęcia portretowego. Zaawansowane techniki fotograficzne - HDR. Konstrukcja scen kompozycja elementów w scenie, kontrast obiektów, tekstur i światła. Podstawy fizjologii widzenia. Mieszanie barw addytywne i subtraktywne. Iluminanty. Metameryzm. Indukcja barw. Progi barw. Prawo Webera-Fechnera. Prawo Bezolda-Bruckego. Prawa Grossmanna. Prawo Helmholtza. Synteza trójchromatyczna.

TREŚCI ĆWICZEŃ

Praktyczne zastosowanie zasad związanych z głębią ostrości, przysłoną, ekspozycją. Praca w trybie preselekcji czasu oraz przysłony. Czynniki wpływające na plastykę zdjęcia. Tworzenie oświetlenia za pomocą studyjnych świateł. Obsługa zaawansowanych funkcji aparatu. Funkcje Photoshopa, wykorzystywane do tworzenia foto-realistycznych prac. Kolorystyka zdjęć, nastroje, widzenie barw przez człowieka. Wykorzystanie Photoshopa do prac związanych z grafiką 3D. Matte paintingiem. Mieszanie warstw „layers” z operacjami dodawania i odejmowania kolorów. Współczesne cyfrowe malarstwo. Zaawansowane funkcje malarskie w programie Photoshop. Rozszerzona „rzeczywistość” w programach cyfrowych HDR. Zaawansowane funkcje retuszu „Vanishing point” „HDRi” Ostateczna kompozycja projektu. Złożenie obrazów stworzonych w Photoshopie, Illustratorze, Indesignerze w formę gotową do wydruku, przygotowanie elementów do stworzenia strony WWW i prezentacji na DVD.

CEL KSZTAŁCENIA

Przekazywanie i utrwalanie wiedzy o obrazie ze szczególnym uwzględnieniem światła i barwy jako tworzywa do realizacji obrazów plastycznych. Zaznajomienie studentów z oddziaływaniem barw i formy na zmysły człowieka oraz z rolą, jaką pełnią te atrybuty w architekturze obrazu i komunikacji wizualnej. Treści programowe obejmują podstawowe pojęcia i terminy z teorii obrazu, oraz zagadnienia dotyczące mieszania barw i cyfrowego przetwarzania obrazów wektorowych i bitmapowych. Studenci zapoznają się z działaniem aparatu fotograficznego. Przedstawiony zostanie wpływ przysłony, czasu naświetlania, ogniskowej, ISO na plastykę zdjęcia Zbudowanie w studio fotograficznym podstawowego układu świateł do realizacji portretu.

OPIS EFEKTÓW KSZTAŁCENIA PRZEDMIOTU W ODNIESIENIU DO OBSZAROWYCH I KIERUNKOWYCH EFEKTÓW KSZTAŁCENIA

Symbole efektów obszarowych T1A_W01, T1A_W02, T1A_W03, T1A_U07, T1A_U10, T1A_K01, T1A_K03

Symbole efektów kierunkowych K_W03, K_W05, K_U05, K_U06, K_K01, K_K03

EFEKTY KSZTAŁCENIA

Wiedza

W01 - Student ma wiedzę z zakresu ogólnych zagadnień informatyki oraz z zakresu grafiki komputerowej W02 - Opisuje podstawowe zasady uwzględniające światło i barwę jako tworzywo do realizacji obrazów plastycznych W03 - Charakteryzuje podstawowe modele oświetlenia i cieniowania W04 - Opisuje metody interpolacji i teksturowania

Umiejętności

U01 - Potrafi obsługiwać nowoczesne urządzenia fotograficzne U02 - Posiada umiejętność modelowania kompozycji scenicznych z użyciem światłocieni. Potrafi przetwarzać obraz cyfrowy osiągając zamierzony efekt wizualny

Kompetencje społeczne

K01 - Rozumie znaczenie otwartych standardów i wieloplatfomowości K02 - Pracuje zgodnie z ustalonym harmonogramem zadań. Pracuje samodzielnie Potrafi znaleźć dodatkową informację w internecie

LITERATURA PODSTAWOWA

1) Haje Jan Kamps, 2011r., "Zdjęcia makro. Warsztaty fotograficzne", wyd. Helion, 2) Blue Fier, 2010r., "Kompozycja. Warsztaty fotograficzne", wyd. Helion, 3) Chris Bucher, 2008r., "Oświetlenie. Warsztaty fotograficzne", wyd. Helion.

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA

1) Martin Evening, 2009r., "Mistrzowska edycja zdjęć. Adobe Photoshop CS5/CS5 PL dla fotografów", wyd. Helion, 2) Adobe Creative Team, 2009r., ". Adobe Photoshop CS4/CS4 PL. Oficjalny podręcznik", wyd. Helion .

Przedmiot/moduł: KOMPUTEROWA OBRÓBKA FOTOGRAFII
Obszar kształcenia: nauki ścisłe
Status przedmiotu: Obligatoryjny
Kod ECTS: 113-17-5
Nazwa studiów podyplomowych/kursu: Grafika komputerowa i multimedia
Forma studiów: Niestacjonarne
Poziom studiów/Forma kształcenia: Studia podyplomowe/kurs dokształcający
Rok/semestr: 1/2

Rodzaje zajęć: wykłady/ćwiczenia
Liczba godzin w semestrze wykłady: 10/2 ćwiczenia: 20/4
Formy i metody dydaktyczne wykład informacyjno-problemowy z wykorzystaniem prezentacji multimedialnej
Ćwiczenia: ćwiczenia laboratoryjne
Forma i warunki zaliczenia: Zaliczenie na ocenę/obecność na zajęciach, aktywność, wykonanie wszystkich zadań laboratoryjnych
Liczba punktów ECTS: 6
Język wykładowy: polski
Wymagania wstępne:

Nazwa jednostki organizacyjnej realizującej przedmiot: Wydział Matematyki i Informatyki adres: , ,
Osoba odpowiedzialna za realizację przedmiotu: dr Łukasz Żołędziewski

Szczegółowy opis przyznanej punktacji ECTS - część B

KOMPUTEROWA OBRÓBKA FOTOGRAFII

ECTS: 6

PHOTO PROCESSING

Na przyznaną liczbę punktów ECTS składają się :

1. Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim:

- udział w wykładach	10,0 godz.
- udział w ćwiczeniach	20,0 godz.
- udział w konsultacjach	10,0 godz.
	40,0 godz.

2. Samodzielna praca studenta:

- opracowanie projektu i przedstawienie go na forum grupy	15,0 godz.
- przygotowanie się do ćwiczeń	30,0 godz.
- samodzielne rozwiązywanie zadań domowych	35,0 godz.
- przygotowanie się do kolokwium	30,0 godz.
	110,0 godz.

godziny kontaktowe + samodzielna praca studenta **OGÓŁEM:** 150,0 godz.

1 punkt ECTS = 25,00 godz. pracy przeciętnego studenta,

liczba punktów ECTS = 150,00 godz.: 25,00 godz./ECTS = **6,00 ECTS**

w zaokrągleniu: **6 ECTS**

- w tym liczba punktów ECTS za godziny kontaktowe z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego - **1,60** punktów ECTS,

- w tym liczba punktów ECTS za godziny realizowane w formie samodzielnej pracy studenta - **4,40** punktów ECTS.