

Semestr I i II wymagania

FOTOGRAFIA CYFROWA: ADOBE LIGHTROOM CLASSIC



Lightroom Classic składa się z kilku modułów – najważniejsze z nich to:

Biblioteka (Library)

- Import zdjęć z aparatu, karty pamięci lub dysku.
- Organizacja kolekcji, oznaczanie gwiazdkami, flagami, kolorami.
- Podgląd i selekcja zdjęć.

Wywoływanie (Develop)

- Główne miejsce obróbki zdjęć.
- Panel boczny zawiera narzędzia korekcyjne (Exposure, Contrast, Highlights, Shadows itd.).
- Możliwość pracy z histogramem, maskami i profilami.

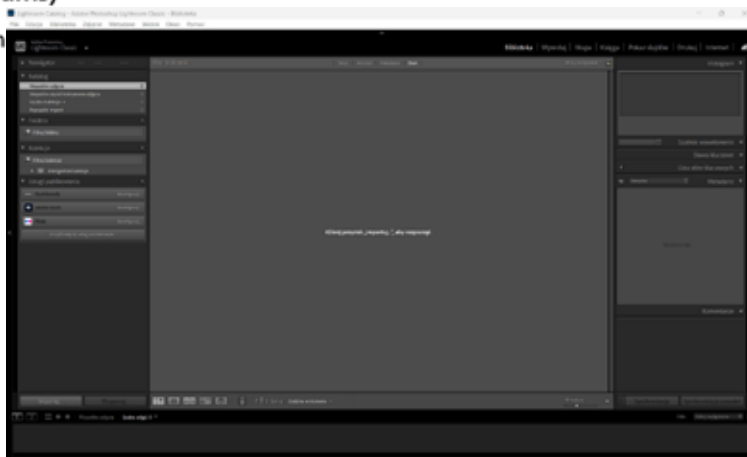
Eksport

- Eksport plików do JPG, TIFF, PNG z ustalonymi parametrami (rozdzielczość, ostrość, jakość).
- Możliwość zastosowania presetów eksportu.

Galeria internetowa (Lightroom Web / Shared Albums)

- Publikowanie kolekcji online i udostępnianie klientom.
- Notatki i komentarze online.

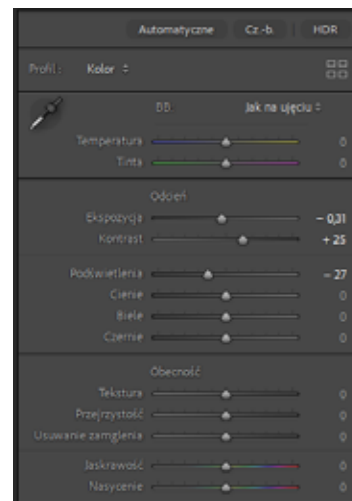
Zanim zaczniemy projektować, musimy umieć pracować ze zdjęciami. Lightroom to nasze cyfrowe „laboratorium” do zarządzania i edycji zdjęć



Podstawowe operacje edycji ekspozycji

Globalne ustawienia ekspozycji:

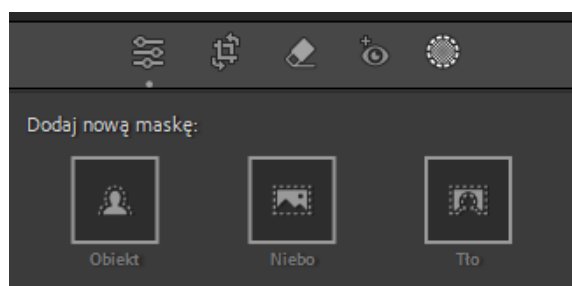
- **Exposure** – ogólna jasność zdjęcia.
- **Contrast** – kontrast pomiędzy jasnymi a ciemnymi obszarami.
- **Highlights** – szczegóły w jasnych partiach, odzyskiwanie przepaleń.
- **Shadows** – odzyskiwanie detali w cieniach.
- **Whites / Blacks** – kontrola punktu bieli i czerni.
- **White Balance (Temp/Tint)** – korygowanie kolorów (balans bieli).
- **Presence (Texture, Clarity, Dehaze)** – zwiększanie/zmniejszanie szczegółowości obrazu.



Operacje na maskach

Lightroom oferuje automatyczne maski AI:

- **Select Subject** – wybiera główny obiekt.
- **Select People** – precyzyjnie wybiera twarz, oczy, usta, włosy.
- **Select Sky** – osobna korekta nieba.
- **Select Background** – maska tła.
- **Brush / Linear Gradient / Radial Gradient** – maski ręczne.



Studenci powinni poznać:

- Jak używać masek do precyzyjnych korekt ekspozycji.
- Jak zmieniać kolor skóry, tła, ubrań.
- Jak pracować na warstwach masek (dodaj, odejmij, przecięcie).

Profesjonalne odszumianie z Wykorzystaniem AI

Lightroom oferuje Denoise AI, który:

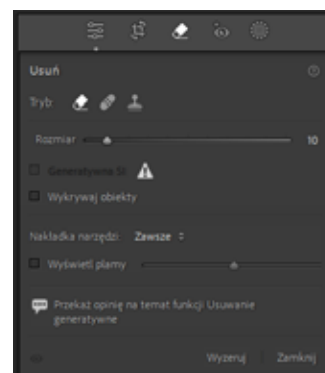
- czyści szumy bez utraty szczegółów,
- świetnie działa na zdjęciach z wysokiego ISO,
- zapisuje odszumione zdjęcie jako nowy plik DNG.

Narzędzie gumka – generatywne usuwanie obiektów

Nowe narzędzie Generative Remove:

- automatycznie usuwa niepotrzebne elementy,
- tworzy realistyczne wypełnienia tła,
- działa na podstawie SI.

Przykłady: usuwanie kabli, ludzi w tle, śmieci, znaków drogowych.



Korekta zniekształceń obiektywu i winietowania

- **Profile Lens Corrections** – Lightroom automatycznie rozpoznaje obiektyw i koryguje dystorsje, aberracje.
- **Manual** – dodatkowa korekta geometrii (Vertical, Horizontal, Rotate).
- **Vignetting** – redukowanie/kreowanie winiety.

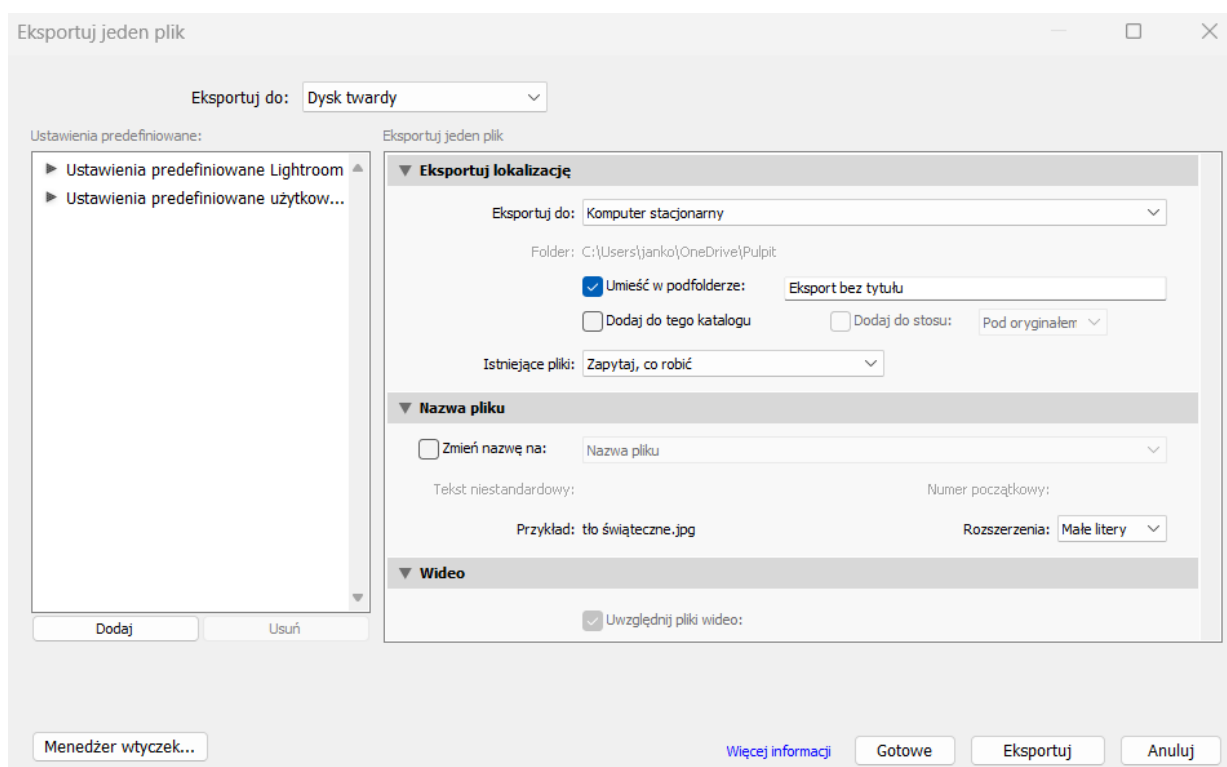
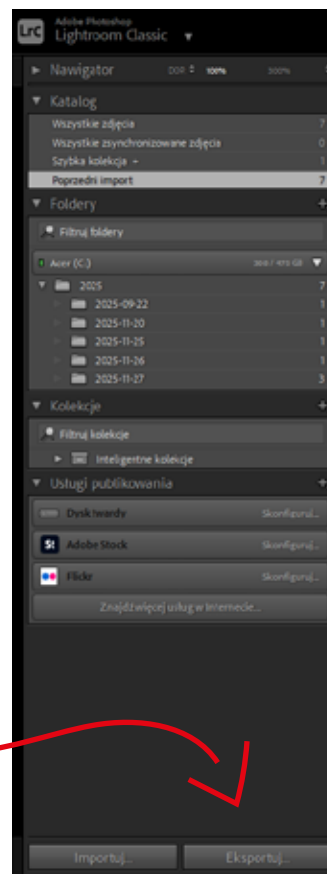
Eksportowanie RAW NA JPG

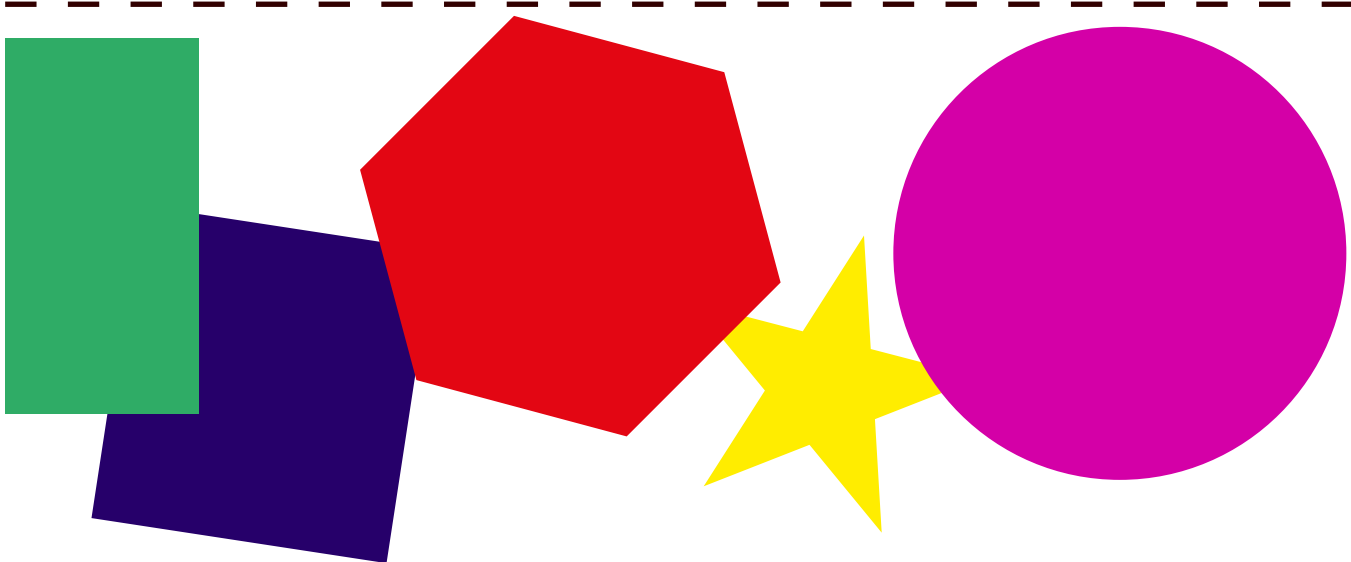
Na potrzeby druku (dla klienta):

- **Format:** JPG (Quality: 90–100)
- **Kolor:** AdobeRGB lub sRGB (w zależności od drukarni)
- **Rozdzielczość:** 300 ppi
- **Rozmiar:** pełna rozdzielczość (bez skalowania)

Na potrzeby internetu:

- **Format:** JPG (Quality 70–85)
- **Kolor:** sRGB
- **Rozdzielczość:** 72–150 ppi
- **Rozmiar:** 2048px dłuższy bok (np. Facebook/Instagram)





GRAFIKA WEKTOROWA ADOBE ILLUSTRATOR

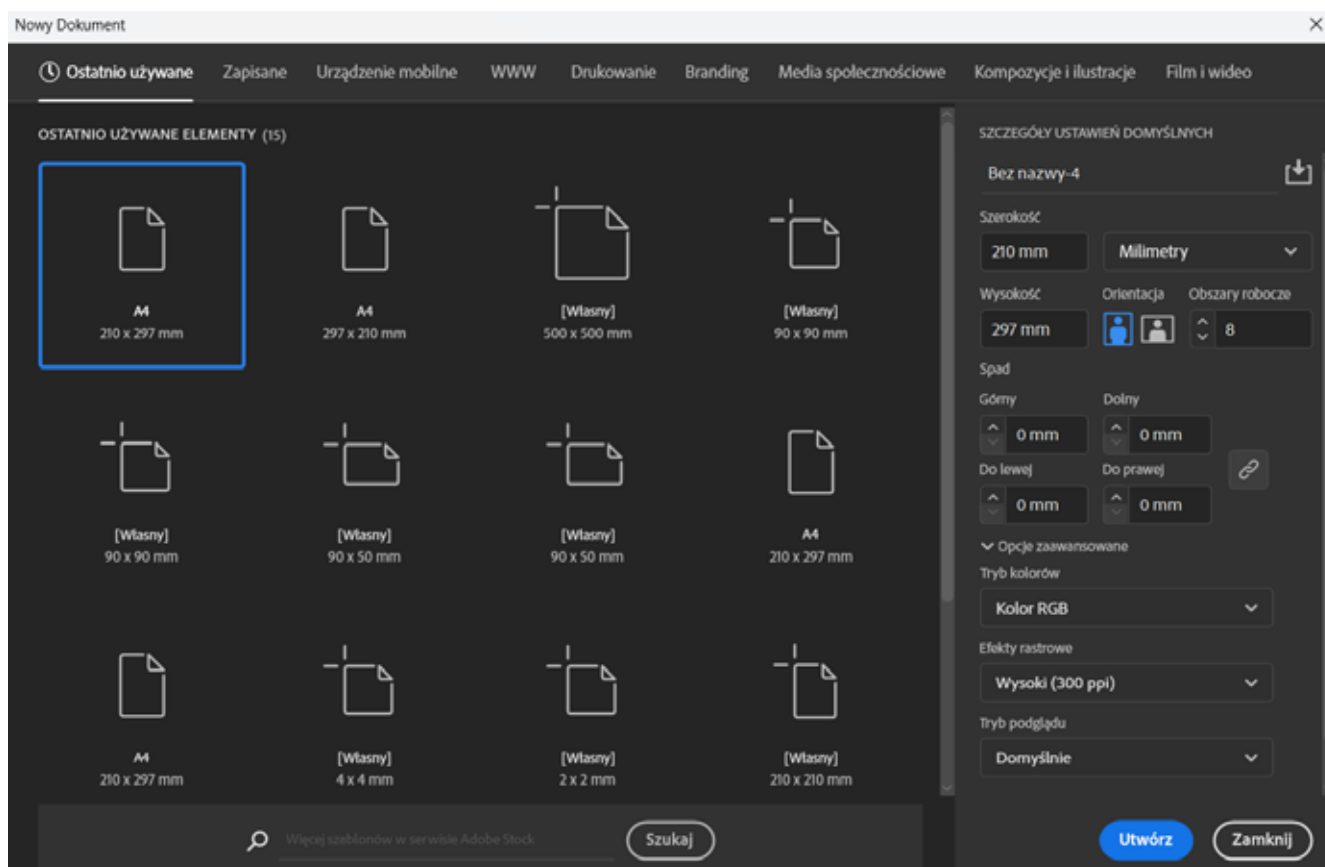


Illustrator służy do grafiki wektorowej.

Parametry dokumentu:

- do druku: CMYK, 300 ppi, **spady: 3–5 mm**, marginesy zależnie od projektu,
- do internetu: RGB, piksele.

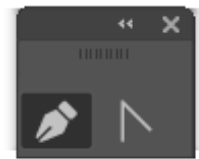
Spady używamy, aby projekt wykraczał poza obszar druku i nie pozostawił białych krawędzi.



Pióro i ścieżki

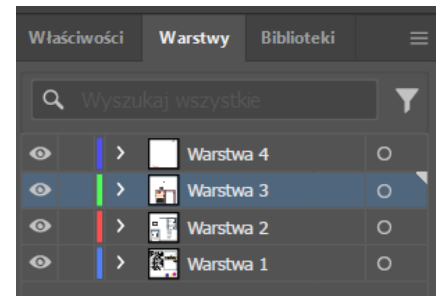


- Podstawowe narzędzie rysowania wektorów.
- Węzły, uchwyty, krzywe Béziera.
- Edycja kształtów przez Direct Selection (białą strzałkę).



Warstwy i grupowanie

- Każdy obiekt może być na innej warstwie.
- Grupowanie – łączenie obiektów w logiczne zestawy.
- Możliwe przez przypisanie kolorów obiektom w panelu Layers – pomaga organizować projekt.

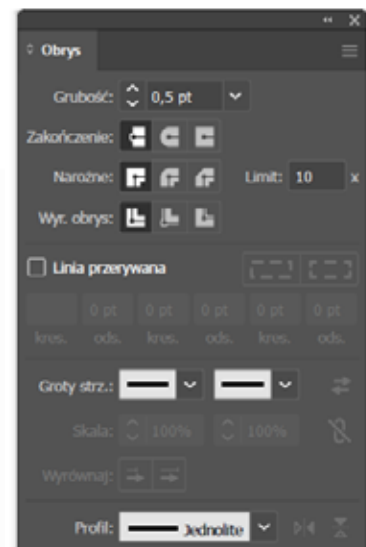
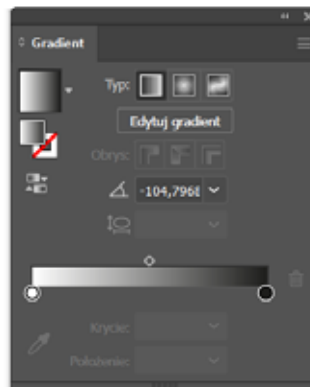


Linie pomocnicze

- Do wyrównywania obiektów i tworzenia siatek projektowych.

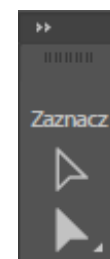
Obrys i gradient

- Obrys może być jednolity, pogrubiony, przerywany.
- Gradient – płynne przejście kolorów (linear, radial, freeform).



Różnica między zaznaczaniem a zaznaczaniem bezpośrednim

- Zwykłe zaznaczanie (Selection Tool) – zaznacza cały obiekt.
- Zaznaczanie bezpośrednie (Direct Selection) – edytuje pojedyncze węzły ścieżki.



Kroplomierz



- Pobiera kolor lub styl (grubość linii, gradient) z innego obiektu.

