



AKADEMIA GÓRNICZO-HUTNICZA
IM. STANISŁAWA STASZICA W KRAKOWIE
AGH UNIVERSITY OF KRAKOW

Wstęp

Techniki multimedialne w promocji i informacji turystycznej

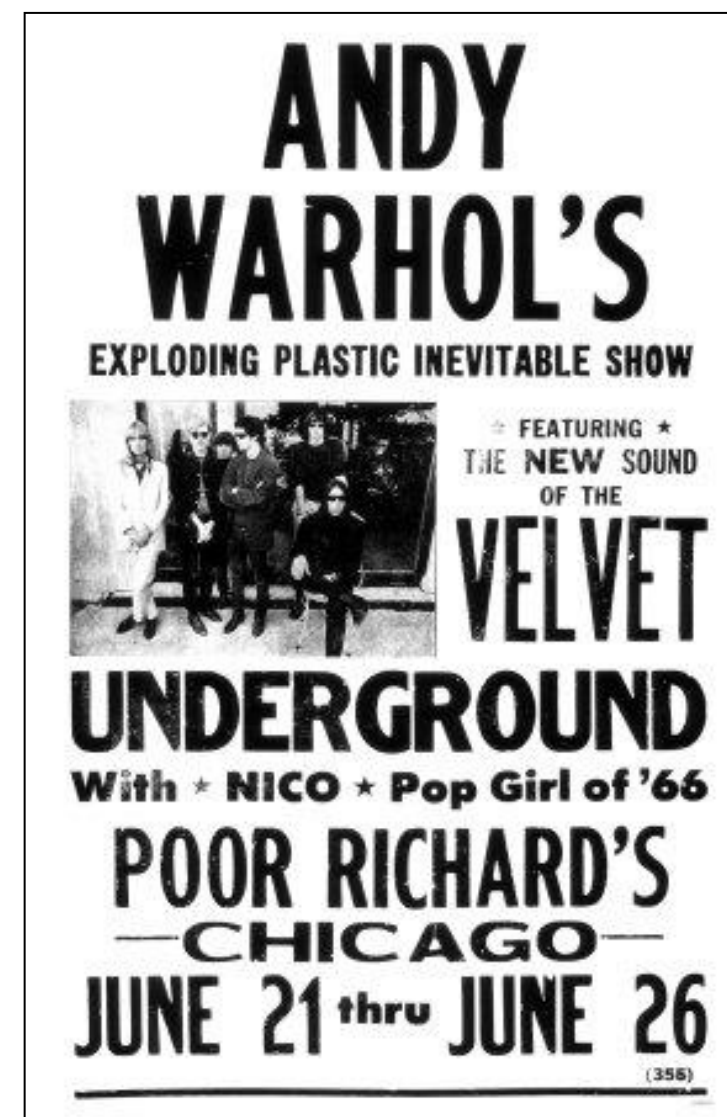
Tomasz Bartuś
Wydział Geologii, Geofizyki i Ochrony Środowiska
Katedra Geologii Ogólnej i Geoturystyki

Definicja

Multimedia (łac. *multum* + *medium*) – połączenie wielu różnych form przekazu (np. tekst, dźwięk, grafika, fotografia, animacja, wideo) w celu dostarczania odbiorcom informacji bądź rozrywki.



Multimedia



Multimedia

- zdjęcia
- grafiki
- tablice turystyczne i postery
- prezentacje multimedialne
- ulotki i foldery reklamowe
- strony i portale internetowe
- animacje komputerowe
- filmy

Aplikacje – obróbka zdjęć

Komercyjne:

- *Adobe Photoshop*
- *Adobe Lightroom*

Darmowe:

- *Adobe Photoshop Express*
- *Gimp*
- *Paint Shop Pro Photo*
- *Paint 3D*
- *Canva*



Aplikacje – grafika wektorowa

Komercyjne:

- *Corel Draw*
- *Adobe Illustrator*
- *ArcGIS Pro*
- *AutoCad*

Darmowe:

- *Inkscape*
- *Xara 3D*



Aplikacje – grafika rastrowa

Komercyjne:

- *Adobe Photoshop*

Darmowe:

- *Gimp*
- *Paint Shop Pro Photo*
- *Paint 3D*



[illegible]

Aplikacje – prezentacje multimedialne

Komercyjne:

MS PowerPoint

Adobe Captivate

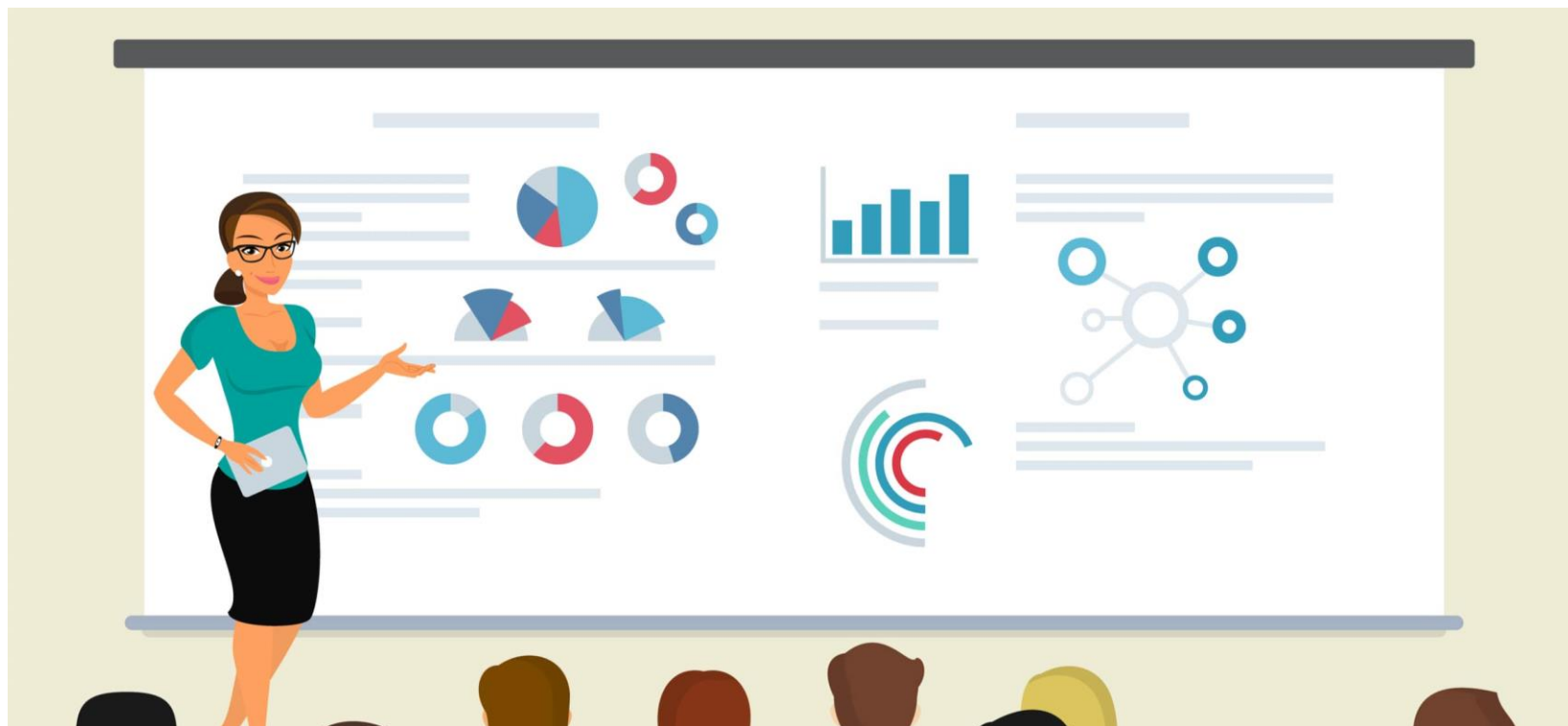
Darmowe:

Movavi Slideshow Maker

Prezi

SlideDog

Canva



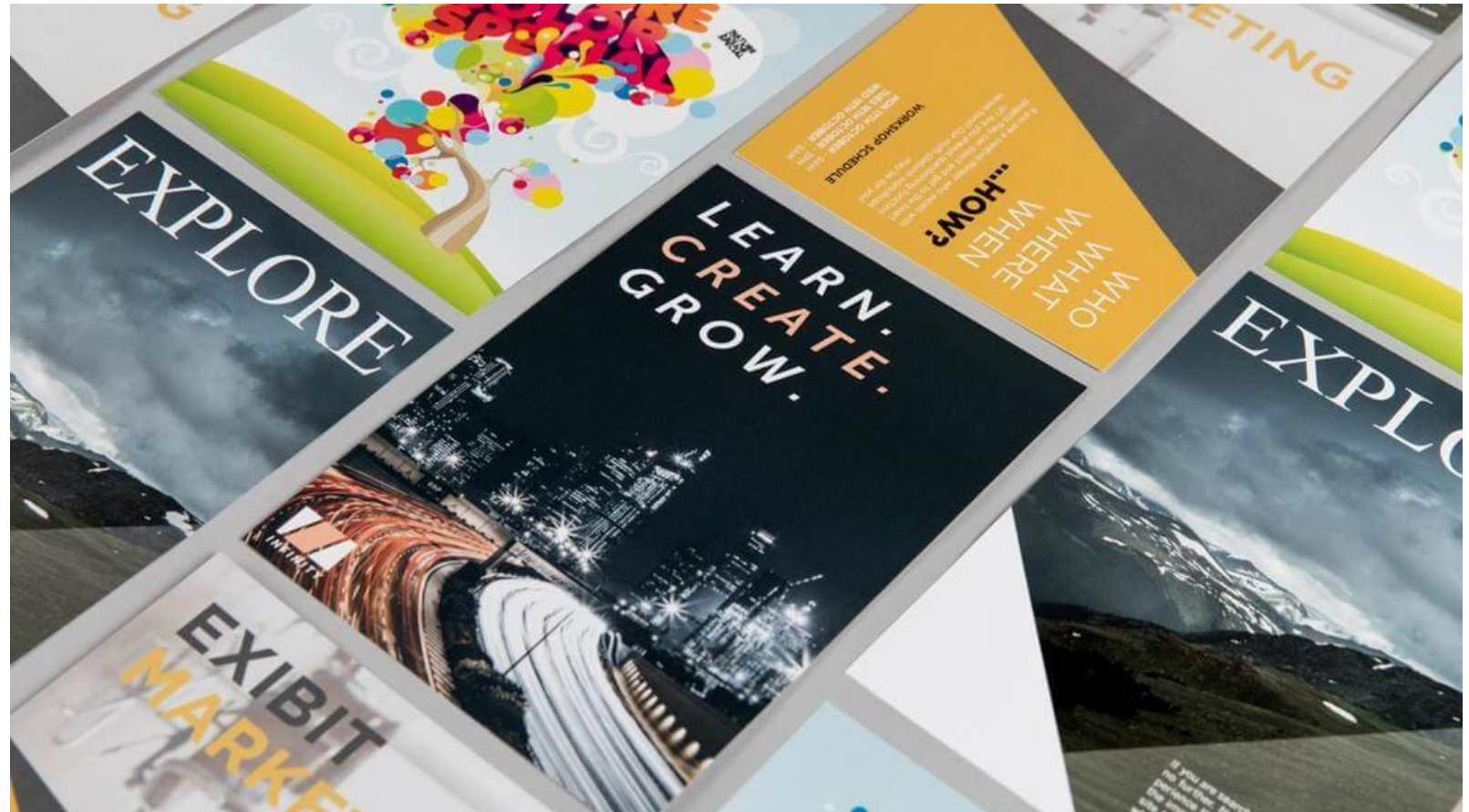
Aplikacje – ulotki, foldery reklamowe

Komercyjne:

- *Adobe InDesign*
- *Adobe InCopy*
- *Adobe PageMaker*
- *Scribus QuarkXPress*
- *Corel Draw*

Darmowe:

- *Inkscape*
- *Canva*



Aplikacje – strony i portale internetowe

Komercyjne:

- Adobe Dreamweaver

Darmowe:

- Code::Blocks
- Notepad++
- PSPad
- MySQL
- PHP

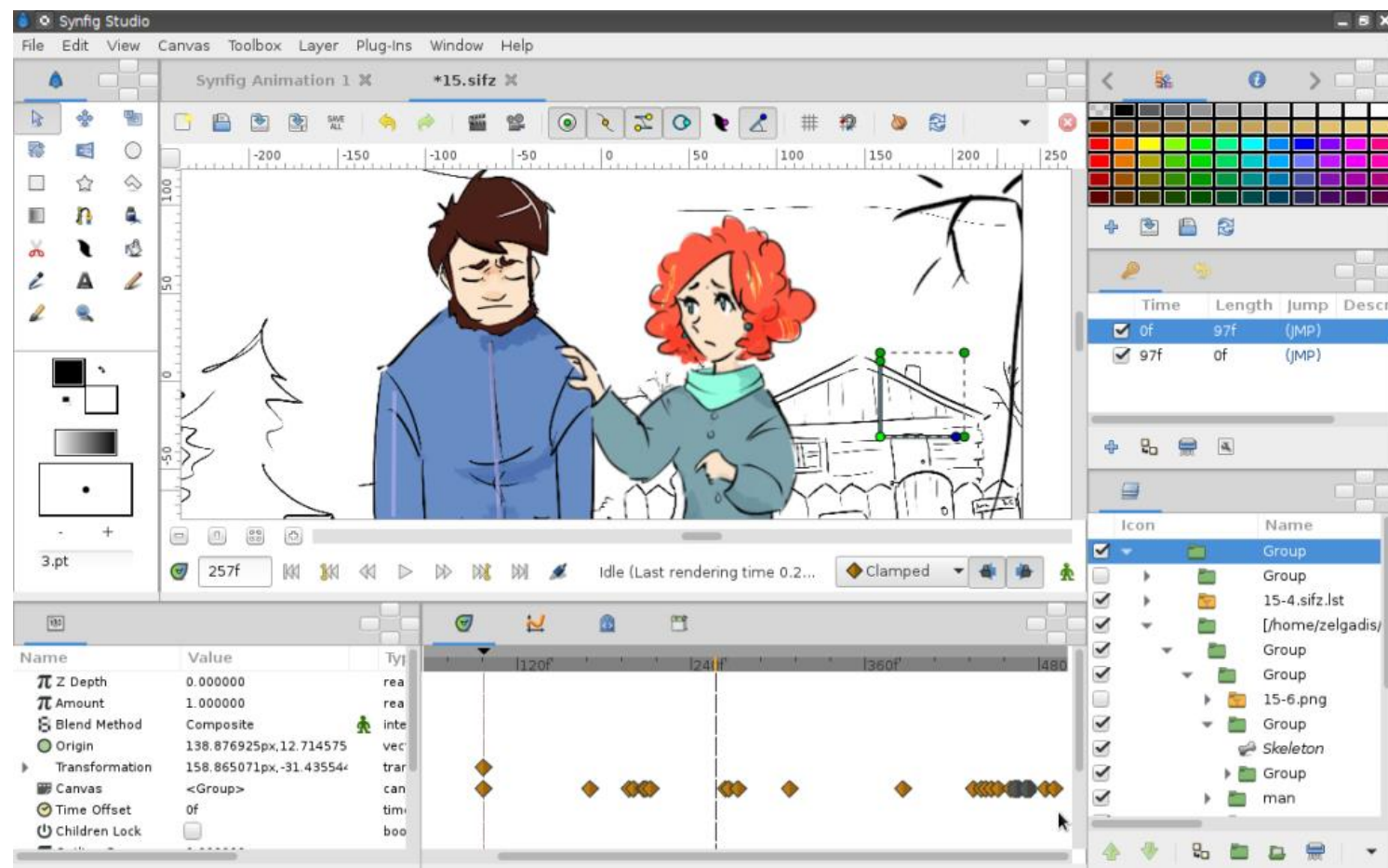
```
<div class="container">
  <div class="row">
    <div class="col-md-6 col-lg-8"> <!-- _____ BEGIN NAVIGATION
      <nav id="nav" role="navigation">
        <ul>
          <li><a href="index.html">Home</a></li>
          <li><a href="home-events.html">Home Events</a></li>
          <li><a href="multi-col-menu.html">Multiple Column Men
          <li class="has-children"> <a href="#" class="current">
            <ul>
              <li><a href="tall-button-header.html">Tall But
              <li><a href="image-logo.html">Image Logo</a></
              <li class="active"><a href="tall-logo.html">Ta
            </ul>
          </li>
          <li class="has-children"> <a href="#">Carousels</a>
            <ul>
              <li><a href="variable-width-slider.html">Variab
              <li><a href="variable-width-slider.html">Testimoni
```


Aplikacje – animacje poklatkowe

Adobe Flash Professional

CapCut

Moavi



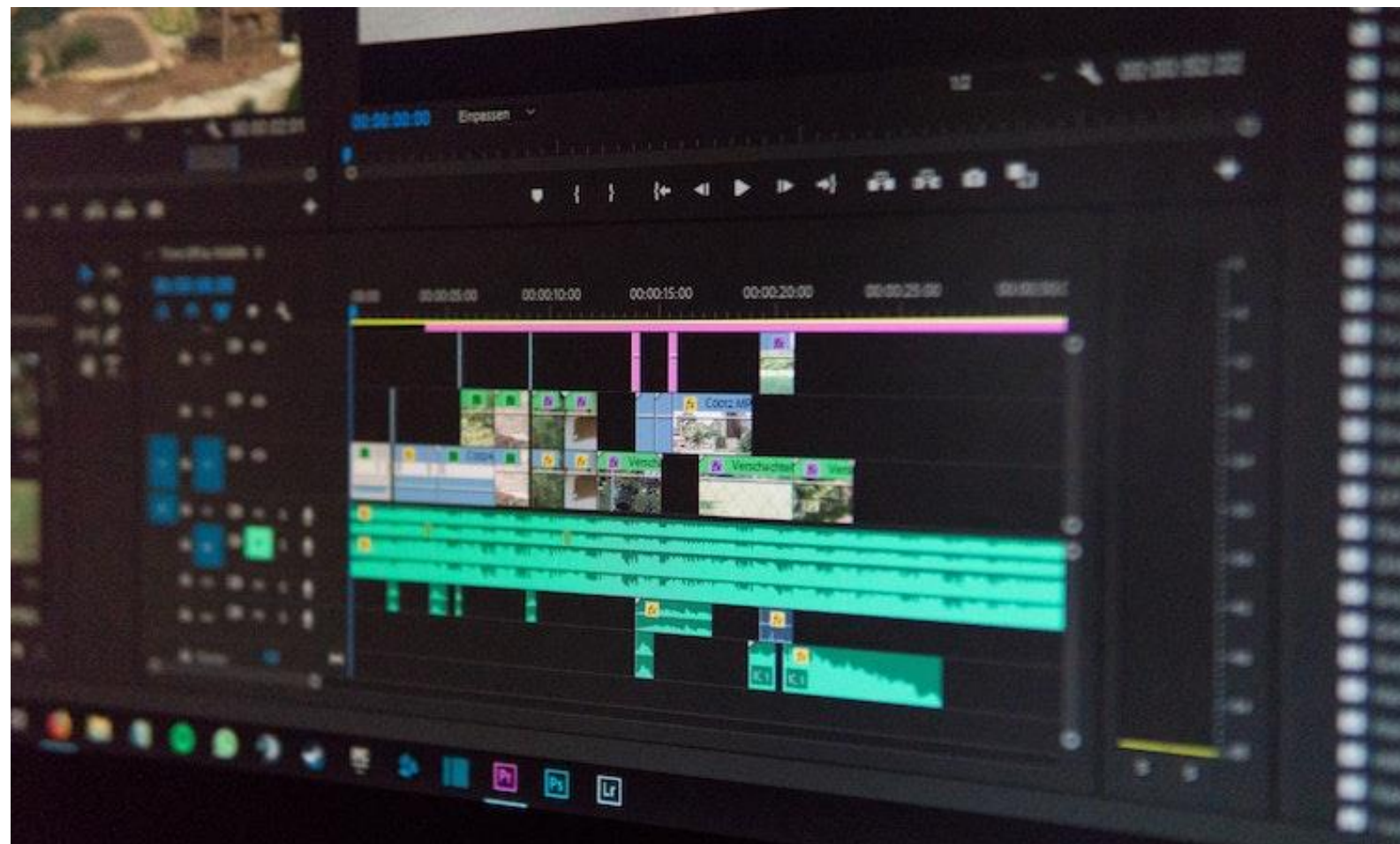
Aplikacje filmy

Komercyjne:

- *Sony Vegas Pro*
- Adobe Premiere Pro

Darmowe:

- DaVinci Resolve Studio
- Movavi



Czym zajmiemy się?

- **Grafika wektorowa (+DTP)** - *Corel Draw*
- **Obróbka zdjęć** – *Adobe Lightroom*
- **Montaż nieliniowy** - *Sony Movie Studio Platinum 12 Suite (Sony Vegas Studio)*

Zajęcia laboratoryjne

- Większość zajęć laboratoryjnych będzie dotyczyła obróbki materiałów multimedialnych
- Część będzie wymagała pracy w terenie

Filmy

1. dzielimy się na 3-osobowe zespoły (nienaruszalne do końca zajęć),
2. każdy zespół powinien dobrać się w taki sposób aby mógł dysponować całością sprzętu wymienionego na kolejnym slajdzie.

Co będzie potrzebne

- Aparat fotograficzny (najlepiej lustrzanka),
- Kamera filmowa (z nośnikiem cyfrowym),
- Słuchaweczki,
- Mikrofon,
- Pendrive (ewentualnie dysk USB),
- Laptopy
- Statyw fotograficzny
- Czas & pomysły...



Wykłady - przykładowe tematy

- Kompozycja
- Ekspozycja, głębina ostrości
- Czułość ISO, ziarno, szumy
- Kompensacja ekspozycji
- Tryby pomiaru światła
- Balans bieli
- Histogram w fotografii
- Programy tematyczne w fotografii
- Filtr polaryzacyjny
- Filtry ND
- RAW
- Zdjęcia z długim czasem otwarcia migawki
- Fotografia krajobrazowa
- Techniki HDR
- Fotografia wakacyjna
- Tworzenie panoram
- Fotografia sztucznych ogni i wyładowań atmosferycznych

Kryteria zaliczenia

Zajęcia mają charakter laboratoryjny, będą więc oceniane projekty

1. Projekty indywidualne
2. Projekty zespołowe (po 3 osoby)

Projekty indywidualne

- Obróbka dostarczonych zdjęć RAW,
- Obróbka indywidualnych zdjęć (swoich lub z pobranych online):
krajobraz, martwa natura, portret
- DTP ćwiczenie
- Samodzielne wykonanie projektu artykułu/plakatu/poster+ulotka
(tekst + grafika wektorowa + grafika rastrowa),

Projekty zespołowe

1. Film

- Format: dowolny (mpg-4, AVCHD i inne),
- Czas trwania: >7 min.,
- Konwencja: etiuda/reportaż/relacja/wywiad/inne
- Tematyka: uzgodniona z prowadzącym (raczej związana z geoturystyką).