**【摄影技术与图像处理】**

**【Photography and image processing** **】**

一、基本信息

**课程代码：**【2040492】

**课程学分：**【3】

**面向专业：**【数字媒体艺术】

**课程性质：**【学科基础必修课】

**开课院系：** 艺术设计学院数字媒体系

**使用教材：**

教材:【《数码摄影教程第4版》 王朋娇著 电子工业出版社 2020.11 】

参考教材：【《商业摄影与创意》 夏洪波编著 辽宁科学技术出版社 2012.1】

【《Photoshop+Lightroom摄影师必备后期处理技法》Scott Kelby [人民邮电出版 社](https://mail.qq.com/cgi-bin/mail_spam?action=check_link&spam=0&spam_src=1&mailid=ZC0211-M_g2jMl2B0AMKy116ABeD6c&url=http%3A%2F%2Fwww%2Edangdang%2Ecom%2Fpublish%2F%25C8%25CB%25C3%25F1%25D3%25CA%25B5%25E7%25B3%25F6%25B0%25E6%25C9%25E7_1) 2015.12 】

【《大学摄影教程（第2版）》陈勤 吴华宇 曲阜贵 [人民邮电出版社](https://mail.qq.com/cgi-bin/mail_spam?action=check_link&spam=0&spam_src=1&mailid=ZC0211-M_g2jMl2B0AMKy116ABeD6c&url=http%3A%2F%2Fwww%2Edangdang%2Ecom%2Fpublish%2F%25C8%25CB%25C3%25F1%25D3%25CA%25B5%25E7%25B3%25F6%25B0%25E6%25C9%25E7_1) 2016.12 】

**先修课程：**【设计素描】

二、课程简介

[摄影](http://baike.baidu.com/subview/7378/5402661.htm)一词是源于希腊语 φῶς phos（[光线](http://baike.baidu.com/subview/48013/11114034.htm)）和 γραφι graphis（[绘画](http://baike.baidu.com/subview/32870/19810528.htm)、[绘图](http://baike.baidu.com/view/773060.htm)）或γραφή graphê，两字一起的意思是”以[光线绘图](http://baike.baidu.com/item/%E5%85%89%E7%BA%BF%E7%BB%98%E5%9B%BE)”。摄影是指使用某种专门设备进行影像记录的过程，一般我们使用机械照相机或者数码照相机进行摄影。有时[摄影](http://baike.baidu.com/subview/7378/5402661.htm)也会被称为[照相](http://baike.baidu.com/view/355350.htm)，也就是通过物体所反射的光线使[感光](http://baike.baidu.com/view/748934.htm)介质[曝光](http://baike.baidu.com/subview/7156/4907059.htm)的过程。有人说过的一句精辟的语言：[摄影家](http://baike.baidu.com/view/1166015.htm)的能力是把日常生活中稍纵即逝的平凡事物转化为不朽的视觉图像。本课程是艺术设计类专业开设的一门基础课程。教学内容主要有摄影基础理论、摄影器材、摄影构图取景、摄影用光、摄影实践（含建筑、建筑模型、风景、主题创作等）。逐步掌握摄影中常用的拍摄方法和技巧，掌握各类主题的正确拍摄和表达方式，培养学生运用镜头观察、想象、思维的能力。

三、选课建议

本课程适合全校各年级学生，一般应具备相应的数字艺术基本知识和审美素养，较熟练的掌握数字设计软件的操作能力，能够初步运用photoshop，等设计软件进行制作。

四、课程与培养学生能力的关联性

|  |  |
| --- | --- |
| 专业毕业要求 | 关联 |
| LO11：理解他人的观点，尊重他人的价值观，能在不同场合用书面或口头形式进行有效沟通。 |  |
| LO21：能根据环境需要确定学习目标，并主动地通过搜集信息、分析信息、讨论、实践、质疑、创造等方法来实现学习目标。 | ● |
| LO31：具备职业所需的设计理论知识，具备审美能力与艺术素养，具备数字艺术的创意能力与设计表达能力。 | ● |
| LO32：具备多媒体信息传达能力，能够为数字艺术作品制作多媒体素材，能够进行数字影像作品的创作。 |  |
| LO33：具备设计项目制作实践能力，具备与业务链上下游衔接的知识与技能。 |  |
| LO34（游戏美术设计方向）：具备游戏原画设计与三维制作能力 |  |
| L035（游戏美术设计方向）：具备游戏角色动画设计、特效设计、游戏界面设计能力 |  |
| LO36（游戏美术设计方向）：能够在游戏引擎中进行游戏整合制作 |  |
| LO41：遵守纪律、守信守责;具有耐挫折、抗压力的能力。 |  |
| LO51：同群体保持良好的合作关系，做集体中的积极成员;善于从多个维度思考问题，利用自己的知识与实践来提出新设想。 |  |
| LO61：具备一定的信息素养，并能在工作中应用信息技术解决问题。 |  |
| LO71：愿意服务他人、服务企业、服务社会;为人热忱，富于爱心，懂得感恩(“感恩、回报、爱心”为我校校训内容之一) | ● |
| LO81：具有基本的外语表达沟通能力与跨文化理解能力，有国际竞争与合作的意。 |  |

五、课程目标/课程预期学习成果

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 课程预期学习成果 | 课程目标  （细化的预期学习成果） | | 教与学方式 | 评价方式 |
| 1 | L0211 | 掌握摄影的基础理论知识和各种拍摄技术以及摄影的后期制作 | | 教师通过理论授课、案例分析、课堂讨论等方式进行教学 |  |
| 2 | LO32 | 1. 学会人物拍摄 | | 教师进行进行演示，说明操作要点；学生实践 | 摄影作品 |
|  |  | | 2. 学会静物拍摄 | 教师进行进行演示，说明操作要点；学生实践 | 摄影作品 |
| 学会人文风景拍摄 | 教师进行进行演示，说明操作要点；学生实践 | 摄影作品 |
| 3 | L0711 | | 1.了解祖国的优秀传统文化和革命历史，注重团队合作，善于从多个维度思考问题，利用自己的知识与实践来提出新设想。 | 分析中国设计元素和装饰风格设计元素，追寻历史文脉，尝试将其应用与实践创新之中。 | 课题实践 |
| 2.具有服务企业、服务社会的意愿和行为能力 | 学习实践设计技能，应用于实践创作。 | 设计图 作品 |

六、课程内容

本课程课内教学课时为48学时，其中教师课堂授课（含讲解、演示、课题讨论、作品点评等环节）学时约为24学时；学生课内实践环节约为24学时；课外阅读文献、练习及作业等自主学习时间不计在内。

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 课时 | 项目 | 任务要求 | 知识要求 | 技能要求 |
| 1 | 24 | 理论授课 | 熟练掌握摄影技术与图像处理的理论知识 | 1、知道相机器材和摄影发展的历史。  2、知道光圈和曝光的关系及正确拍摄方法。  3、知道快门和焦距的关系和正确拍摄技巧。  4、知道取景和构图在摄影中表现类型。 | 1.运用建筑和场景不同构图形式的视觉效果。  2.运用主题系列创作的选题和风格。 |
| 2 | 24 | 拍摄实践 | 熟练掌握摄影技术与图像处理的实际操作 | 1、综合不同光源和光线下的静物拍摄。  2、综合不同角度与景别，以人物为主要对象的拍摄  3、综合不同光线和视角下的社会人文风貌拍摄（街拍）。  4、综合不同光线和视角下的手机拍摄。 | 熟练掌握主题系列创作拍摄的常用技巧。 |

七、课内实验名称及基本要求

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 实验名称 | 主要内容 | 实验  时数 | 实验类型 | 备注 |
| 1 | 静物摄影 | 不同光源和光线下的静物拍摄 | 6 | 综合型 |  |
| 2 | 人物摄影 | 不同角度与景别，以人物为主要对象的拍摄 | 6 | 综合型 |  |
| 3 | 人文摄影 | 不同光线和视角下的社会人文风貌拍摄（街拍） | 6 | 综合型 |  |
| 4 | 主题创作 | 主题系列创作的拍摄 | 6 | 综合型 |  |

1. 评价方式与成绩

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 总评构成（1+X） | 评价方式 | 占比 |
| X1 | 人物摄影 | 25% |
| X2 | 静物摄影 | 25% |
| X3 | 人文摄影 | 25% |
| X4 | 主题摄影 | 25% |

撰写人：毕频 系主任审核签名： 审核时间：2022.09.19