

Pavol RUSKO
Katolícka univerzita
Ružomberok
Slovensko

Fotografia v počítačovej grafike

Photography in computer graphics

Autor pracuje ako docent na Katedre výtvarného umenia Pedagogickej fakulty Katolíckej univerzity v Ružomberku. Vede ateliér Intermediálnej tvorby. Vyučuje predmety: Alternatívna kresba, Intermediálna tvorba, Fotografia a elektronické médiá. Študenti absolvujú pedagogické štúdium výtvarnej výchovy v kombinácii, alebo jednodborové štúdium výtvarného umenia. Cieľom je oboznámiť študentov s aktuálnymi umeleckými a pedagogickými postupmi, aby boli schopní tieto skúsenosti odovzdať žiakom v pedagogickej praxi. Vlastné umelecké ambície sú vítané, ale nie sú podmienkou.

* * *

Miesto fotografie v dnešnom svete, plnom vizuálnych zážitkov je nezastupiteľné. Stala sa fenoménom dneška. Prostredníctvom digitálnych technológií sa fotoaparát stal súčasťou nášho každodenného života. Od digitálnych zrkadloviek, cez malé kompaktné až po fotoaparáty v mobiloch sa nám naskytá rôzna možnosť ich uplatnenia. Používame ich na slávnostné, ale aj každodenné chvíle. Stávajú sa našimi záznamníkmi a zápisníkmi. Miesto ceruzy a papiera. Robíme rýchle digitálne záznamy, obrázkov a dejov. V týchto momentoch nehľadíme na kvalitu snímky. Snažíme sa zachytiť okamih, zaujímavosť, jedinečnosť prostredia a udalosti. Záznamom ostáva bitmapa s rôznym množstvom pixelov. A práve o takýto záznam mi v tomto zamyslení ide. Je nám jedno aká je kvalita fotografického rozlíšenia, netrápi nás ani ostrosť

záberu či precíznosť kompozície. Naším cieľom je vytvoriť nové dielo, **počítačovú grafiku**.

Vstupnou inšpiráciou pre nás môže byť rovnako kvalitná fotografia, vybraný detail alebo naskenovaná predloha.

Naskenovaný detail frotáže

Frotáž je technika, ktorá umožňuje autorovi využiť autorský záznam reality pre vlastné umelecké spracovanie. Na základe temperamentu autora a použitého kresliaceho materiálu získame reálnu podobu predmetu, jeho tvar ale hlavne štruktúru. Frotáž pôsobí sviežo a navyše obsahuje v sebe prvky náhody. Keď frotáž naskenujeme získame bitmapu, ktorú môžeme následne v grafických programoch editovať. Pracovať v určitom farebnom mode, meniť kontrast a pod (obr. 1–5).

Výrez fotografie

Pri práci so študentmi Katolíckej univerzity, ale aj počas pedagogického hosťovania na Akademii Jana Długosza v Čenstochovej v zimnom semestri 2011, sme využívali fotografiu, alebo jej výrez na tvorbu počítačovej grafiky. V programe Corel Draw, alebo Photoshop sme vybraný detail, ktorý bol najzaujímavejšou časťou fotografie, kde bol sústredený najväčší farebný, alebo tvarový potenciál, duplikovali do rastra pokrývajúceho celú plochu formátu, potom sme detaily otáčali zrkadlovo po horizontálnej alebo vertikálnej osi. Vznikla farebná štruktúra s novou realitou. Niektorým častiam štruktúry sme následne menili farebný mode, alebo sme im aplikovali efekt pomocou filtrov. Celkový obraz sme scelili do jednej bitmapy a nakomponovali do tlačového formátu s akceptovaním bieleho marga (obr. 6–9).

Fotografie získané pomocou kamery zabudovanej v počítači

V súčasnosti je možné na podobné efekty využívať web kameru, pomocou programov, ktoré dokážu automaticky vytvárať zrkadlový obraz, alebo aplikujú množstvo efektov podľa zvolenej deformácie. Vyniká tak symetrická kompozícia, ktorú môžeme opätovne využiť a hore uvedeným spôsobom zvýšiť dynamiku kompozície. Najdôležitejším faktorom pri vzniku dobrej grafiky naďalej ostáva kreativita tvorcu, jeho schopnosť orientovať sa v grafických programoch, súdnosť pri výbere efektov a cit pri ich aplikácii (obr. 10, 11).

Pri tvorbe počítačových grafič, hore uvedeným spôsobom, vznikajú spočiatku symetrické kompozície. Mnohí študenti majú veľký problém vytvoriť kompozíciu asymetrickú. Pretože tá si vyžaduje väčší kompozičný cit, odvahu a tvorivé narábanie s témou. Pretože počítačová symetria nie je témou, ale metódou.

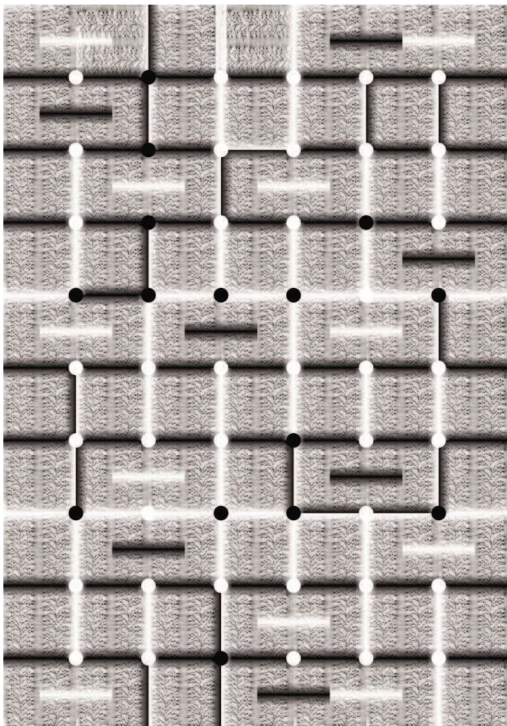
Summary

The position of photography in this world full of visual experiences is irreplaceable. The digital camera became the part of our lives by using the technologies more often. We're taking snapshots of images and stories. Sometimes we aren't interested in the quality of the taken pictures, but we're trying to capture the moment, the unique parts of situations happening around us. What remains after is a bitmap consisting of certain amount of pixels. This is what we're interested in. Our goal is to create a new masterpiece, a computer graphics.

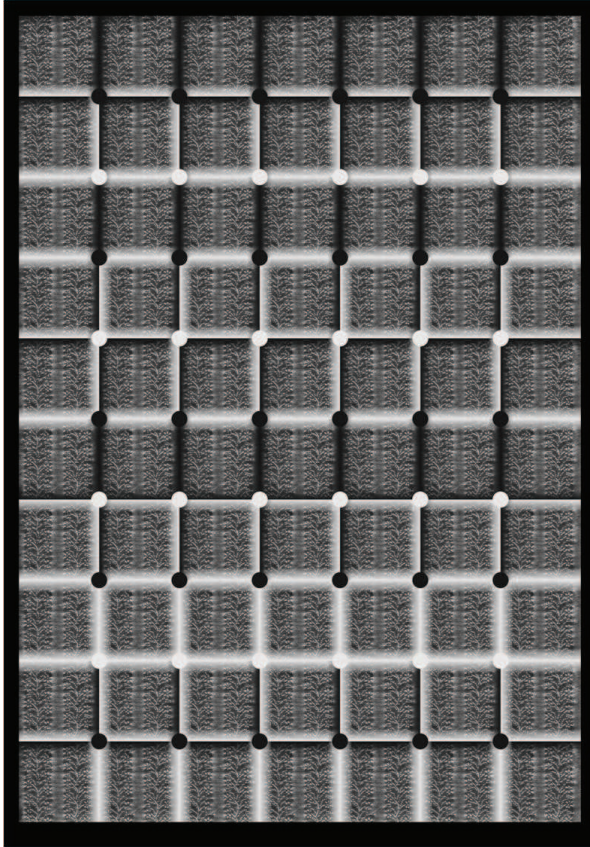
Keywords: photography, digital technology, digital camera, bitmap, pixelization, frontage, computer graphics, artwork.



Obr. 1. Študentská práca, *Barbora Bobotová, 2012*



Obr. 2. *Pavol Rusko, 2012*



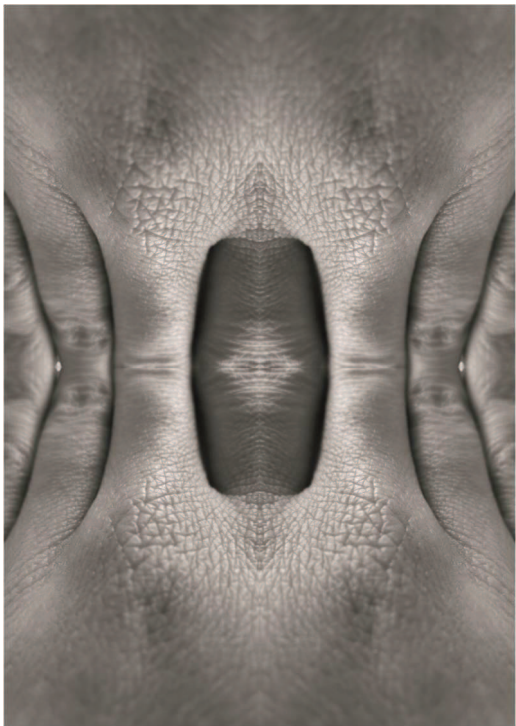
Obr. 3. Pavol Rusko, 2012



Obr. 4. Študentská práca, Štefan Halaj, 2012



Obr. 5. Študentská práca, Veronika Kadlecová, 2012



Obr. 6. Študentská práca, Anna Lauková, 2010



Obr. 7. Študentská práca, Anna Lauková, 2010



Obr. 8. Študentská práca, Barbora Bobotová, 2012



Obr. 9. Študentská práca, *Františka Bohdalová*, 2012



Obr. 10. Študentská práca, *Imac, Photobooth*, 2012