

گلابیاتور

آموزش پست پروداکشن

منحصر به فرد ترین آموزش فوتوشاپ در قالب پرزانت پروژه های معماری

DARC
Architectural..Office

۰۹۳۰۱۵۷۰۰۱۵

۰۲۱۶۶۱۲۷۹۹۴

www.darcoffice.com

گلادیاتور : جلسه اول

آشنایی با کاربرد فتوشاپ در سینما و تلویزیون

آشنایی با کاربرد فتوشاپ در معماری برای پست پرو کردن تصاویر مختلف

آشنایی با محیط نرم افزار

آشنایی با روند لایه بندی در فتوشاپ

معرفی ابزار های ابتدایی نرم افزار

معرفی و کار با ابزار های **Move , Resize , Lasso Tool , Magnetic Lasso Tool**

معرفی و کار با تکنیک های ابتدایی **Selection** در تصاویر شهری

معرفی ابزار های **Resize** در تصاویر **Scale , Rotate, Skew, Warp , Perspective**

, Distort





آموزش perspective Warp

ساخت پوسته نما ساختمان با کاربرد ابزار perspective Warp

معرفی و کار با ابزار Magic wand tool , Quick selection tool

معرفی ابزار های brush و کاربردشون در پروژه های مختلف

کار با ابزار های مختلف برایش

گلادیاتور : جلسه سوم

(لایه بندی)

اصول لایه بندی در فوتوشاپ

ادیت کردن لایه ها در فوتوشاپ

کاربردهای New layer

ایجاد آیتم هایی مثل درخت و آسمان و پرسوناژ ، با وارد کردن به فایل و مچ کردن با محیط

آشنایی با adjusmenet

تکنیک ایجاد سایه و کنتراست در کار

آشنایی با Mask و کاربردهای گسترده Mask

کاربرد برخی از رندراالمنت ها و ایجاد کنتراست در فضا



گلابیاتور : جلسه چهارم

استفاده ابزاری از Selection برای برشهای تصاویر

تکنیک ساخت متریال نما ساختمان با تصاویر

تکنیک سه بعدی سازی تصاویر دو بعدی با ایجاد سایه روی سطوح نما

تکنیک ساخت لنداسکیپ شهری (آسفالت ، پیاده رو ، ساختمان های شهری ، پرسوناژ ، ...)

کاربرد ابزار Perspective در تنظیم جهت تکسچر روی سطوح نمای ساختمان

تکنیک استفاده از تصاویر مختلف برای ساختن یک فضای خام در پست پرو

تکنیک مچ کردن کردن پرسپکتیو برش های تصاویر در فضای متفاوت

تکنیک تلفیق ابزار های Paint و Mask برای ادیت تصاویر

کاربرد آیتم Feather ، ایجاد Group در لایه بندی ها

معرفی ابزار Stamp Tool و کاربردش در پروژه های مختلف



گلادیاتور : جلسه پنجم

کاربرد گسترده ابزار های ویرایشی

کار با ابزار Conentet_Aware و کاربردش در فضاهای مختلف بصورت گسترده

آشنایی با ابزار PenTool برای Selection در فضاهای سنتی



گلادیاتور : جلسه ششم

ایجاد کنتراست در تصویر

کار با ابزار Burn Tool, Dodge Tool ,

ایجاد جلوه های نوری در فضا با استفاده از Dodge و Burn

تکنیک های تقویت نور و سایه به جهت ایجاد افکت های جذاب در تصاویر

معرفی Adjustment ها و کاربردهای آنها در تصاویر مختلف معماری

کنترل میزان روشنایی و تیرگی در فضا با استفاده از Brightness, Contrast

کنترل نور عمومی فضا با استفاده از Exposure

کنترل تیرگی سایه ها با استفاده از Gradient

کنترل تاثیرات رنگ در فضا با استفاده از Selection Color

تعادل نوری در فضا با استفاده از Curve , Level و ایجاد کنتراست





کنترل رنگ در فضا

کار با ابزار های Hue Saturation , Channel Mixer , Gradient ,

Vibrance, Color Lookup , Photo filter

کنترل تطابق نور تصاویر ورودی به تصویر و ایجاد سایه برای سه بعدی سازی

کنترل رنگ و نور پرسوناژهای ورودی به تصویر

کنترل غلظت رنگ های انتخابی در تصویر

گلادیاتور : جلسه هشتم



آموزش کامل Belnding Mod و ترکیبشون با هم
کاربرد belding mode ها در کهنه کردن متریاال ها
ایجاد کثیفی در متریاال ها
کار با ابزار curves

گلادیاتور : جلسه نهم



تکنیک های ایجاد نور در فضا

تبدیل کردن فضای روز به شب با استفاده از تکنیک های کار با فوتوشاپ

کاربرد گسترده از **belending mode** ها

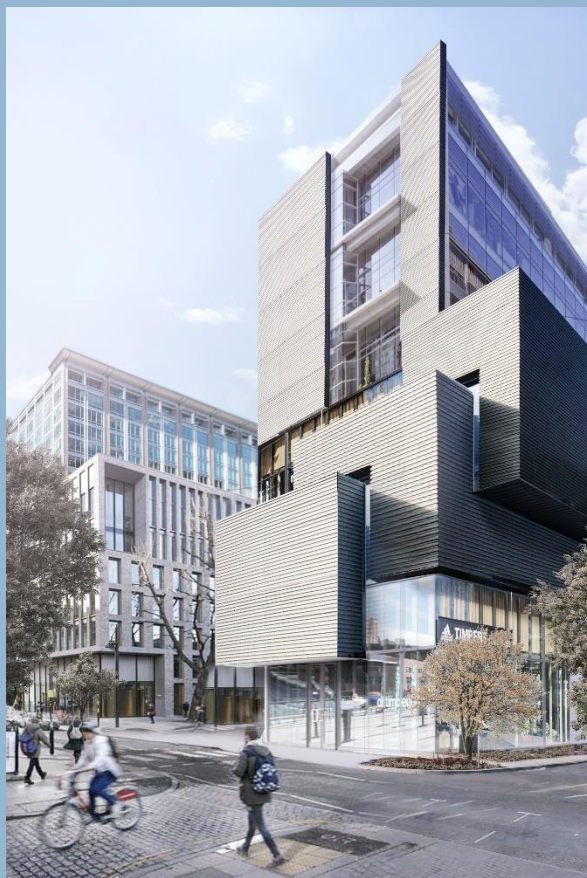
ایجاد نورپردازی روی نما ساختمان

ایجاد سایه برای پرسوناژها

کار با **آیتم feather** و کاربردش

کار با ابزار **select and Mask**

کار با **brush setting**



پست پرو داکشن با استفاده از رندر المنت ها

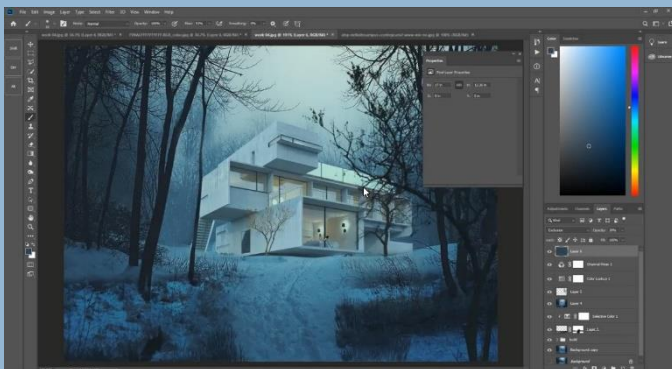
ایجاد نورهای تاکیدی و کنتراست روی رندرها

تکنیک تصحیح نور صحنه

پروسه پست پرو داکشن پروژه داخلی در فوتوشاپ

پروسه پست پرو داکشن پروژه داخلی در فوتوشاپ

گلابیاتور : جلسه یازدهم



پروسه کامل صفر تا صد پست پرو داکشن یک رندر خارجی برفی

ترکیب چند عکس برای ساخت فضای لنداسکیپ

کنترل تم رنگی فضا با محیط لنداسکیپ با channel mixer

اضافه کردن جزئیات dirt به رندر

افزایش رفلکت و اضافه کردن کثیفی به شیشه

اضافه کردن چمن با تکنیک brush

کنترل رنگ آیتم های اضافه شده به صحنه با selective color

کنترل رنگ نورها با channel mixer

گلادیاتور : جلسه دوازدهم



تکنیک های استفاده از رندر المنت

استفاده از Gaussian Blur برای ایجاد هاله نوری

کنترل رنگ صحنه با ترکیب color lookup

تشدید و کنترل رفلکت های فضا

افزایش و کنترل کنتراست

تغییر آسمان

اضافه کردن تصویر برای رفلکت شیشه ها

تاثیر soft light برای رفلکت شیشه - کنترل نور و رنگ در فضاها - تقویت سایه ها با رندر

المنت ها

ساخت آسفالت و مچ شدن با فضا - قرار دادن درخت و پرسوناژ در فضا - افزایش جزئیات به

متریال ها

گلادیاتور : جلسه سیزدهم

تبدیل یک رندر روز داخلی به یک رندر شب

روشن کردن چراغ در صحنه

تاثیر نور چراغ ها روی فضای اطراف - تنظیم تم نوری با photo filter

استفاده کاربردی از Gaussian Blur

کار با layer via copy

آشنایی با Layer Style - آشنایی با Drop Shadow

آشنایی با lighting effect

ایجاد نور های نقطه ای با spot light

ایجاد نور و دامنه های نوری روی عکس ها

آشنایی با Lens flare

ایجاد هاله نوری



گلادیاتور : جلسه چهاردهم

پروسه صفر تا صد

کار با smart Layer

تفکیک و دور بری عکس ها

استفاده از perspective Warp

ساخت پوسته نما ساختمان

ابری کردن آسمان

اضافه کردن آسفالت به خیابان

ایجاد رفلکت برای آیتم های محیطی

کاربرد Radial Blur

تکنیک محور کردن رفلکت ها

کاهش خیرگی نور با expouser



گلادیاتور : جلسه پانزدهم

ادامه پروسه جلسه چهاردهم

قرار دادن خطوط عابر پیاده روی آسفالت

اضافه کردن جزئیات به فضای لنداسکیپ

اضافه کردن دیتیل های پرسوناژ ، درخت

کاربرد filter ها

کاربرد Ripple

تکسچر سازی بدون تکرار

کنترل رنگ و نور فضا



گلادیاتور : جلسه شانزدهم

ادامه پروسه جلسه چهاردهم

قراردادن نور های خیابانی

افزایش جزئیات به فضا (ماشین و خیابان و ...)

افزایش دیتیل به جزئیات نور و آیتم های ورودی

کاربرد ابزار Motion Blur

ایجاد رفلکت فضا روی شیشه ها



گلابیاتور : جلسه هفدهم



پروژه راندو و پرزانت یک پلان
Import کردن پلان داخل فوتوشاپ
راندو آبرنگی
تکنیک راندوی دیجیتالی
اضافه کردن طرح های گرافیکی به پلان
کاربرد pattern fill

گلادیاتور : جلسه هجدهم



رنگ شناسی در معماری و هنر و سینما و محیط پیرامون ما

تحلیل رنگ در دنیای هنر و معماری

ایجاد خیرگی در تصاویر با استفاده از رنگ ها برای بهتر دیده شدن سوژه اصلی

اصول چرخش چشم با ترکیب های رنگی در تصاویر

تاثیر رنگ روی حس القایی از تصاویر

شناخت چرخه رنگ ایتن و روابط روانشناختی رنگ ها

ماهیت و ارزش های رنگی در تصاویر مختلف و نگاه مخاطب

ترکیب بندی رنگی متضاد در معماری

رنگ های اکسان و ایجاد درخشندگی در یک قسمت کادر

گلادیاتور : جلسه نوزدهم



پروژه صفر تا صد پرزانت گرافیکی سکشن های معماری

طریقه سکشن گرفتن از مدل در 3DMax

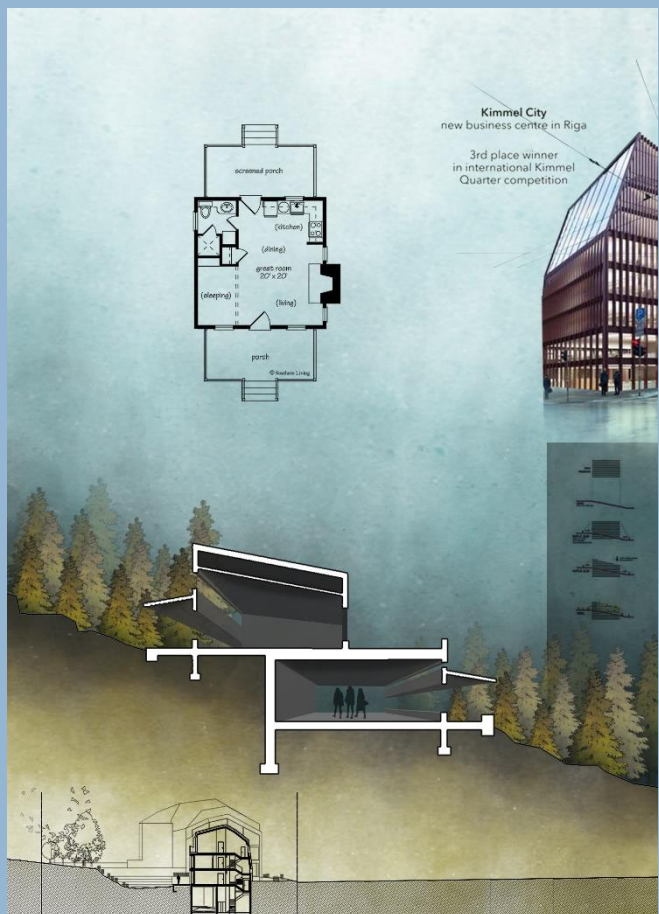
ایجاد پرسپکتیو یک نقطه ای

راندو دیجیتالی با فوتوشاپ

ساخت درخت ها و پرسوناژ های گرافیکی برای شیت بندی

ایجاد دیتیل ها روی شیت گرافیکی

گلادياتور : جلسه بيستم



تحليل و بررسی اهمیت ترکیب بندی شیت بندی معماری

پروسه کامل بستن چند شیت معماری

تکنیک های ساخت شیت بندی براساس مفاهیم

گلادیاتور : جلسه بیستم و یکم

تکنیک قرار دادن یک ساختمان در لنداسکیپ با استفاده از عکاسی
نحوه خروجی گرفتن از ساختمان و import کردن داخل فوتوشاپ

آموزش perspective match

مچ کردن پرسپکتیو ساختمان با لنداسکیپ

کنترل نور صحنه و ساختمان



DARC
Architectural..Office

گلابیاتور : جلسہ بیستم و دوم

طراحی لوگو

طراحی کارت ویزیت معماری

پروسه چاپ