infotech.
Κέντρο Δια Βίου Μάθησης
Πιστοποιημένο από το Υπουργείο Παιδείας
Κωδ. αδείας: 3313
τηλ. 2310-50.19.70
www.infotech.edu.gr
email: studies@infotech.edu.gr

Architectural Photoshop

Lifelong support for unlimited learning since 1997

1η Έκδοση: Ιανουάριος 2021

Το σεμινάριο αυτό αναλύει πολλές τεχνικές που είναι χρήσιμες κυρίως σε όσους ασχολούνται με Αρχιτεκτονικά έργα και Αρχιτεκτονική φωτογραφία.

Αναλυτικότερα το σεμινάριο αυτό έχει σχεδιαστεί για Αρχιτέκτονες, Μηχανικούς, Κατασκευαστές και όλους τους σχεδιαστές που ασχολούνται με 2D & 3D σχέδιο και θέλουν να το αναδείξουν.

Εξίσου χρήσιμο είναι και για όσους ασχολούνται με την Αρχιτεκτονική φωτογραφία και θέλουν να αλλάξουν …επίπεδο.

Δεν απαιτούνται γνώσεις Photoshop, αφού στο σεμινάριο εξηγούνται τα απαραίτητα χαρακτηριστικά και εργαλεία του προγράμματος.

Το σεμινάριο χωρίζεται σε 8 ενότητες και περιλαμβάνει πλήθος παραδειγμάτων & ασκήσεων προσανατολισμένων στις ανάγκες της αρχιτεκτονικής σχεδίασης.

Στη συνέχεια αναλύεται η ύλη του σεμιναρίου.

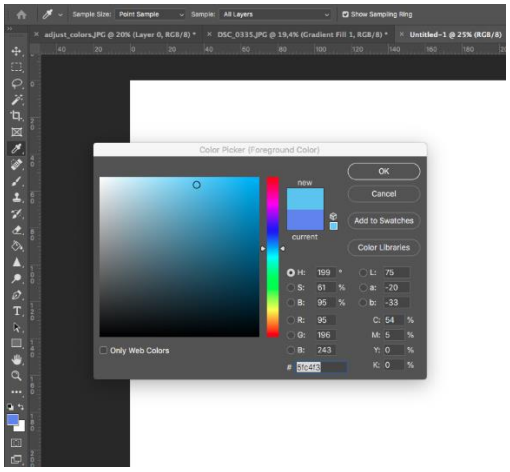
Αναλυτική περιγραφή

1η ενότητα

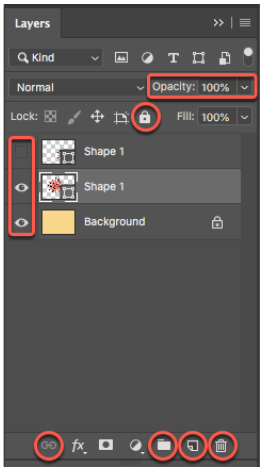
Στην πρώτη ενότητα αναλύεται το περιβάλλον εργασίας και βασικά εργαλεία του προγράμματος με τη βοήθεια παραδειγμάτων. Ειδικότερα αναλύονται:

- Εξοικείωση με το περιβάλλον εργασίας (menu, toolbox, panels).
- Πώς δημιουργούμε το δικό μας περιβάλλον εργασίας (workspaces).
- Τύποι και διαχείριση αρχείων.
- Πώς δημιουργούμε ένα νέο αρχείο (size, orientation, DPI, color modes).
- Συμβατότητα μεταξύ των διαφορετικών εκδόσεων του προγράμματος.
- Pan & Zoom tools.
- Rulers & Guides για πιο εύκολη και με ακρίβεια τοποθέτηση / μετακίνηση αντικειμένων.
- Colors (πώς τα ορίζουμε, foreground & background).
- Image rotation, Canvas size, Image size.
- Layers (ό,τι χρειάζεται να γνωρίζετε για αυτά και πώς λειτουργούν).
- Shapes tool.
- Type tool.
- Align buttons.
- Χρήση του Undo και του History.

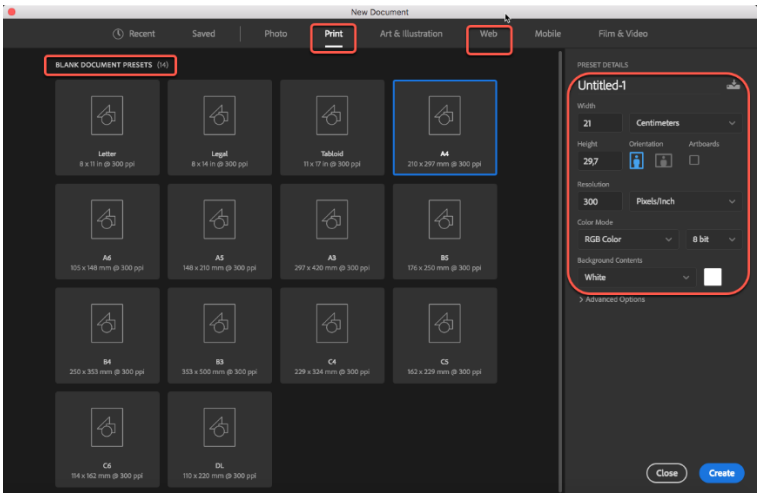
Colors



Layers



New File



2η ενότητα

Στη δεύτερη ενότητα συνεχίζουμε με την ανάλυση βασικών, αλλά και πιο εξειδικευμένων εργαλείων, του προγράμματος, πάντα με τη χρήση δημιουργικών παραδειγμάτων. Πιο συγκεκριμένα αναλύονται:

- Τα διαφορετικά εργαλεία επιλογής (selection tools) που είναι απαραίτητα για επεμβάσεις στις εικόνες και ξεφοντάρισμα.
- Feather, Smooth, Expand, Contract και πώς μας βοηθούν να κάνουμε καλύτερες επιλογές και ξεφονταρίσματα.
- Move tool και πώς μεταφέρουμε αντικείμενα από ένα αρχείο σε ένα άλλο.
- Brush tool.
- Χρήση των Paint bucket, Gradient & Eyedropper tool, αλλά και των επιλογών: Scale, Rotation, Perspective, Skew & Flip.
- Μάσκες (Quick mask, Select & Mask, Refine Edges) για δύσκολες επιλογές με εύκολο τρόπο (πχ. άνθρωποι, μαλλιά, κ.λπ.).
- Πώς μπορούμε να εμπλουτίσουμε μια 3D εικόνα με επιπλέον διακοσμητικά στοιχεία και ανθρώπους κάνοντας χρήση των παραπάνω.

Masks

Masks after

scale, skew

scale, skew (after)

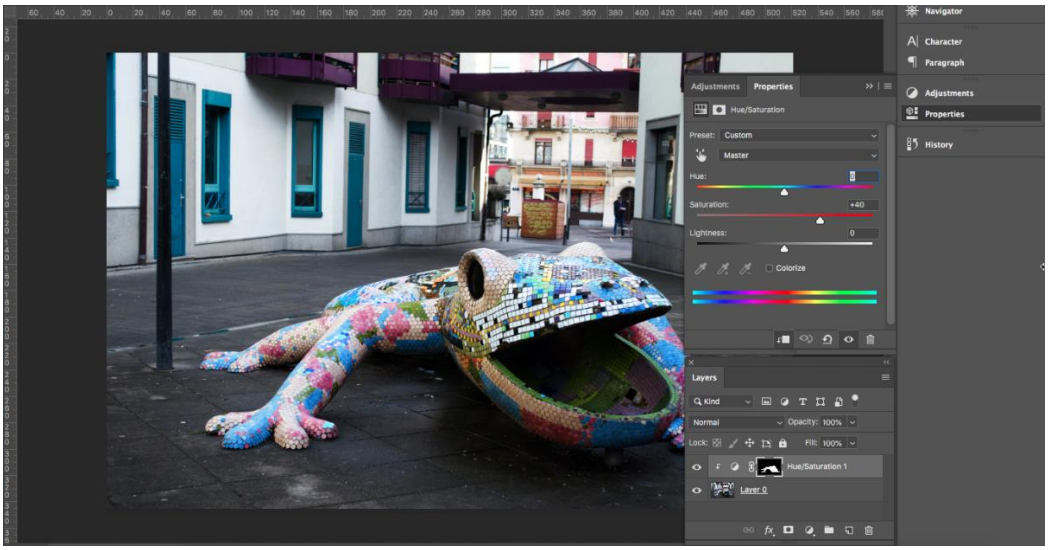
3η ενότητα

Στην τρίτη ενότητα βλέπουμε:

- Πώς κάνουμε Non-Destructive επεμβάσεις σε layers (Adjustment layers, Fill layers).
- Τα διαφορετικά Blending Modes και τι μας προσφέρουν.
- Πώς μπορούμε με τα παραπάνω να αλλάξουμε το χρώμα στην όψη ενός κτιρίου.
- Τα εφέ των Blending Options (πχ. shadows).
- Πώς μπορούμε να συνδυάσουμε στοιχεία από περισσότερες φωτογραφίες για να συνθέσουμε μία καινούρια (πχ. να αλλάξουμε τον ουρανό).
- 3 διαφορετικούς τρόπους αλλαγής χρώματος αντικειμένου (πχ. το χρώμα ενός επίπλου).

Before

After



Before

After

Masks_blending modes options

Masks_blending modes options (after)

4η ενότητα

Στην τέταρτη ενότητα βλέπουμε:

- Πώς κόβουμε μια φωτογραφία με το Crop tool και τη χρήση της αναλογίας των 2/3.
- Πώς μπορούμε να μεγαλώσουμε μια εικόνα (Content-aware Scale) κρατώντας κάποια κομμάτια ανέπαφα.
- Πώς ισιώνουμε μία φωτογραφία (Straighten).
- Τη χρήση του Perspective crop tool σε συνδυασμό με τα: Content-aware Fill, Spot Healing Brush tool & Clone Stamp tool.
- Τη χρήση του φίλτρου Vanishing point στην εφαρμογή pattern / εικόνας πάνω σε όψη κτιρίου που βρίσκεται σε προοπτικό.
- Εφαρμογή pattern πάνω σε καμπύλη επιφάνεια.

Before

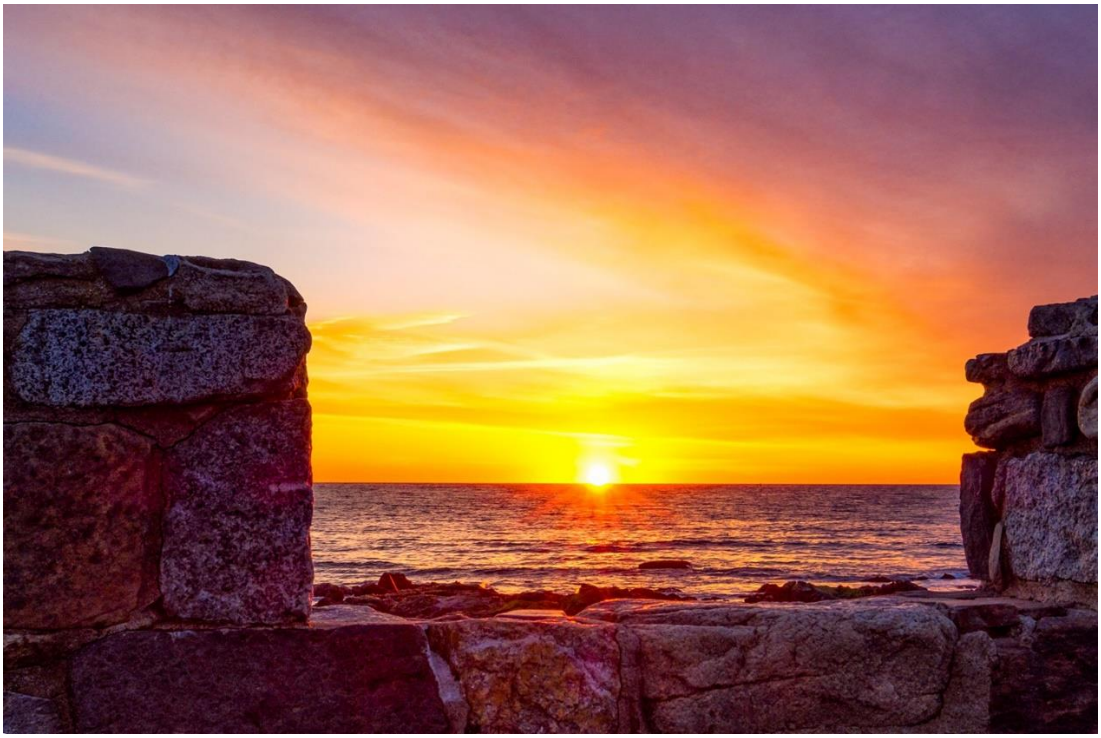
After

Before

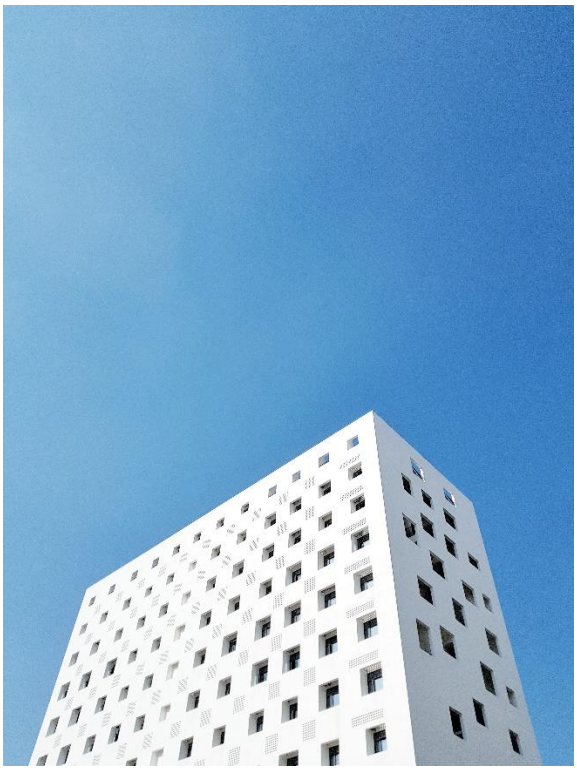
After

Straighten

Straighten (after)



Before



After

Window frame 01

Window frame 02

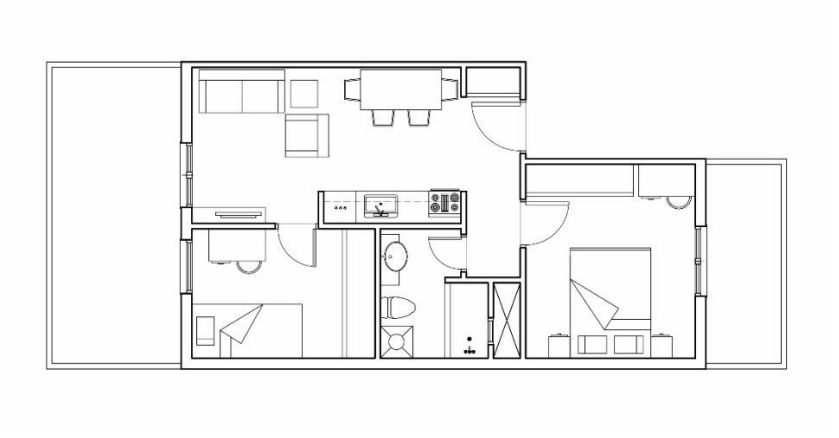
Window frame (after)

5η ενότητα

Στην πέμπτη ενότητα ασχολούμαστε με την επεξεργασία μίας 2D αρχιτεκτονικής κάτοψης, η οποία εξάγεται από το AutoCAD και στη συνέχεια ανοίγει στο Photoshop. Επιγραμματικά τα στάδια είναι:

- Εξαγωγή από το AutoCAD (κλίμακα, plot style, DPI).
- Άνοιγμα αρχείου στο Photoshop (τι πρέπει να προσέξουμε).
- Βασικές αρχές για να κάνουμε επιλογές χρησιμοποιώντας τα κατάλληλα κάθε φορά selection tools.
- Επιλογές και γεμίσματα με μάσκες.
- Χρήση Solid Colors, Gradients, Patterns με κλίμακα & Blending Modes για να χρωματίσουμε μια κάτοψη, πάντα με Non-Destructive επεμβάσεις.
- Πώς κατεβάζουμε patterns από το internet και πώς τα περνάμε στο Photoshop.
- Πώς φτιάχνουμε εύκολα δικά μας seamless patterns.
- Σκίαση και φωτεινότητα για περισσότερη ζωντάνια στο σχέδιο.
- Εισαγωγή φυτών σε κάτοψη.

Plan



Plan (after)

6η ενότητα

Στην έκτη ενότητα εξοικειωνόμαστε με τις διάφορες επιλογές που δίνει το πρόγραμμα μέσω των Φίλτρων (Filters) και βλέπουμε τρόπους εμπλουτισμού ενός σχεδίου. Πιο συγκεκριμένα:

- Pen tool.
- Φλόγες σε μία εικόνα τζακιού.
- Δέντρα σε όψη.
- Blur Filters (Iris blur, Tilt-shift, Motion blur, Gaussian blur).
- Εφέ εδάφους σε μία όψη / τομή.
- Κατεβάζουμε ειδικά brushes από το internet και τα τοποθετούμε στο πρόγραμμα (πχ. brush σε σχήμα σύννεφου).
- Κείμενο πάνω σε ένα freehand path & σε shape (πχ. γύρω και μέσα σε έναν κύκλο).

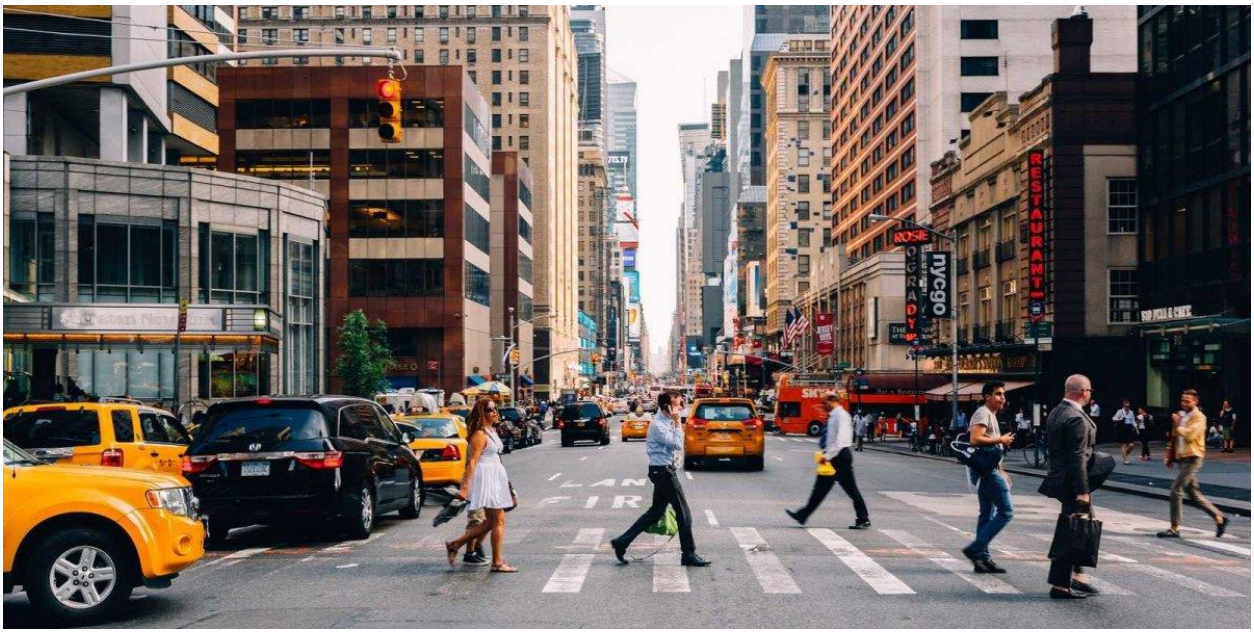
Brushes Trees text

Fireplace **Fireplace (after)**

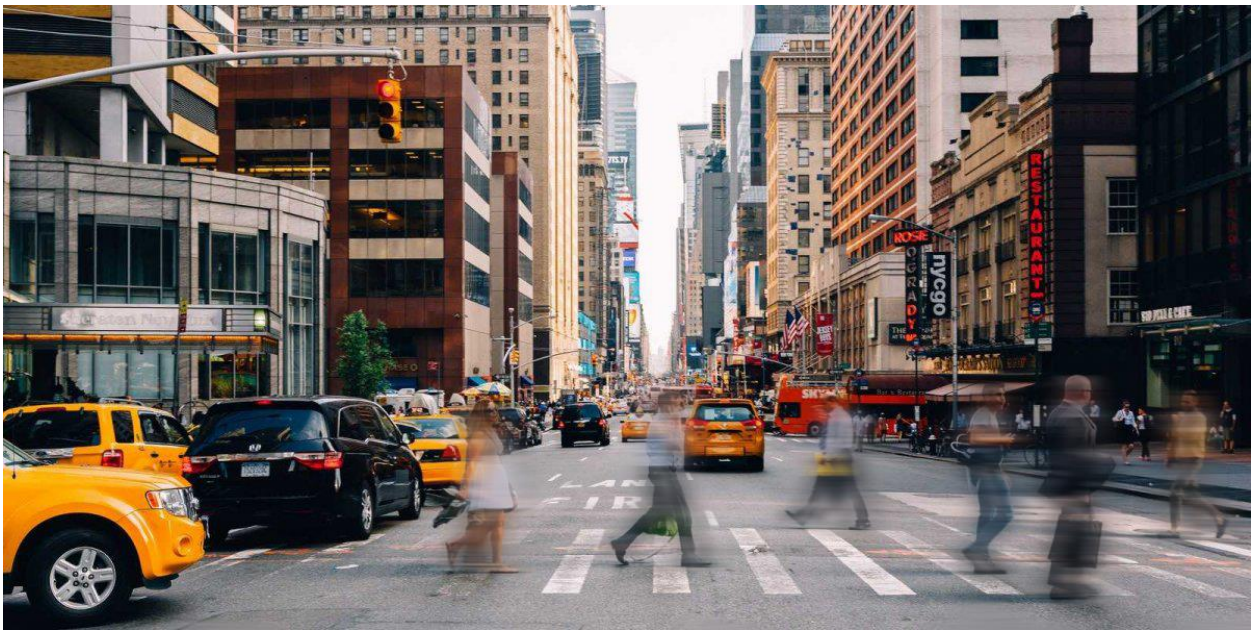
Before

After

Before



After



Before

After

7η ενότητα

Στην έβδομη ενότητα βλέπουμε τρόπους δημιουργίας σκιάς και αντανάκλασης. Επίσης, ξεκινάμε το μεγάλο και εντυπωσιακό κεφάλαιο του φωτισμού. Ειδικότερα:

- Βάζουμε σκιά σε αντικείμενα και σε ανθρώπους.
- Δημιουργούμε αντανακλάσεις αντικειμένων.
- Φτιάχνουμε κρυφούς φωτισμούς σε όψεις κτιρίων και σε εσωτερικούς χώρους.
- Δίνουμε φως / λάμψη σε αντικείμενα και επιφάνειες.
- Spotlight effect.
- Wall grazing effect.
- Φωτισμός παραθύρων εκ των έσω.

Cove lighting

Cove lighting (after)

Light Shine

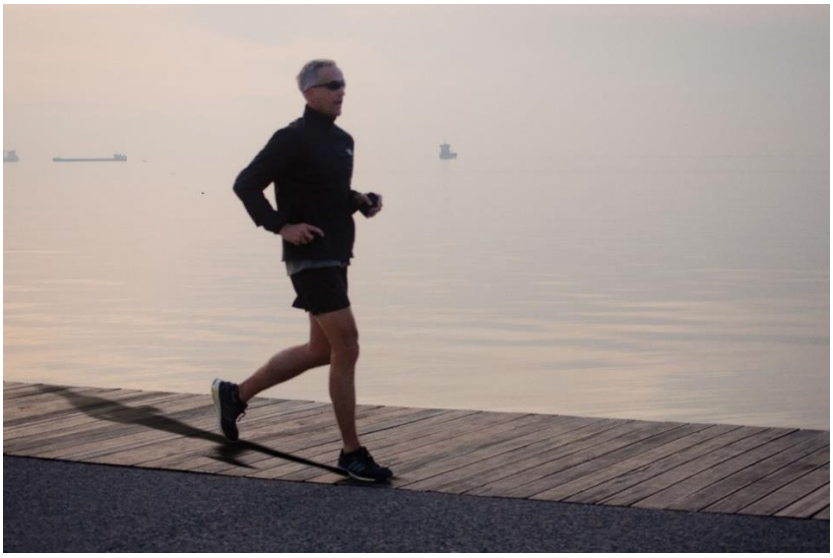
Light Shine (after)

Reflection

Reflection (after)

Shadow01

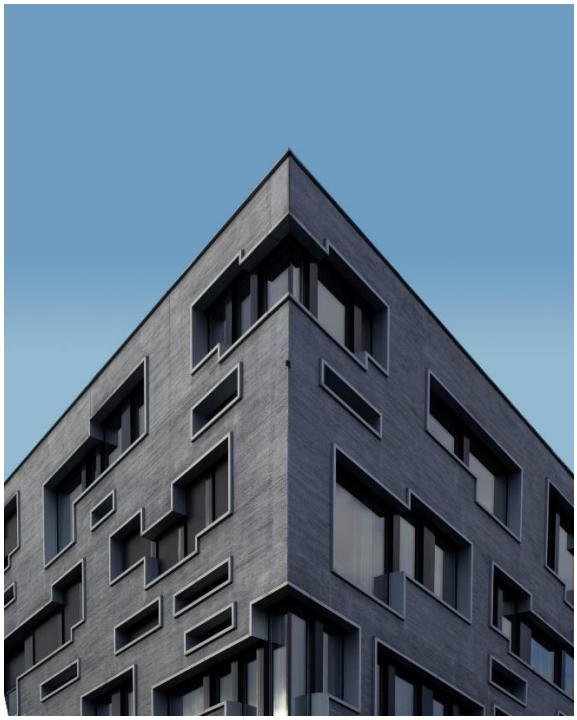
Shadow01 (after)



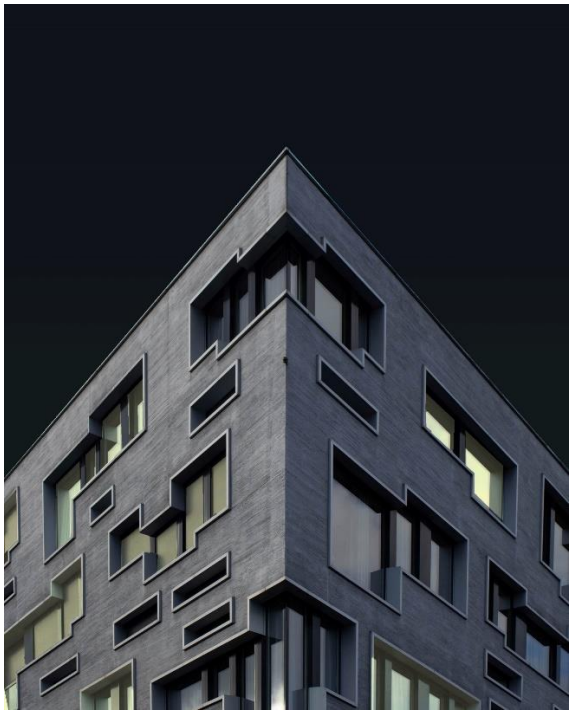
Shadow02

Shadow02 (after)

Window lighting



Window lighting (after)

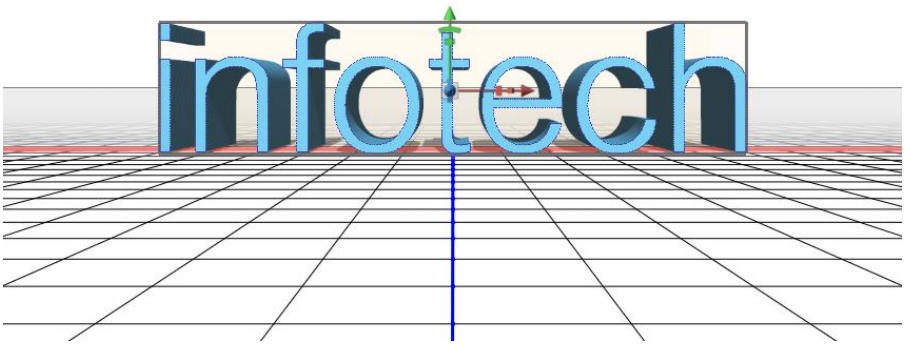


8η ενότητα

Στην όγδοη ενότητα ολοκληρώνουμε το κεφάλαιο του φωτισμού και βλέπουμε το 3D περιβάλλον του προγράμματος. Αναλυτικότερα:

- Ambient light.
- Sparkle effect με δημιουργία δικού μας brush.
- Μετατροπή μιας φωτογραφίας σε νυχτερινή (Photoshop Camera Raw).
- Εισαγωγή 3D μοντέλου από το Revit και προσαρμογή του (depth of field, surface textures).
- Αντικατάσταση κτιρίου σε φωτογραφία που έχει το …παλιό κτίριο. . Για το 3D model χρησιμοποιούμε ένα BIM project που δημιουργήθηκε στο Revit από τον Αρχιτέκτονα φίλο και συνεργάτη Μπάμπη Ζυγούλη.
- 3D κείμενο.

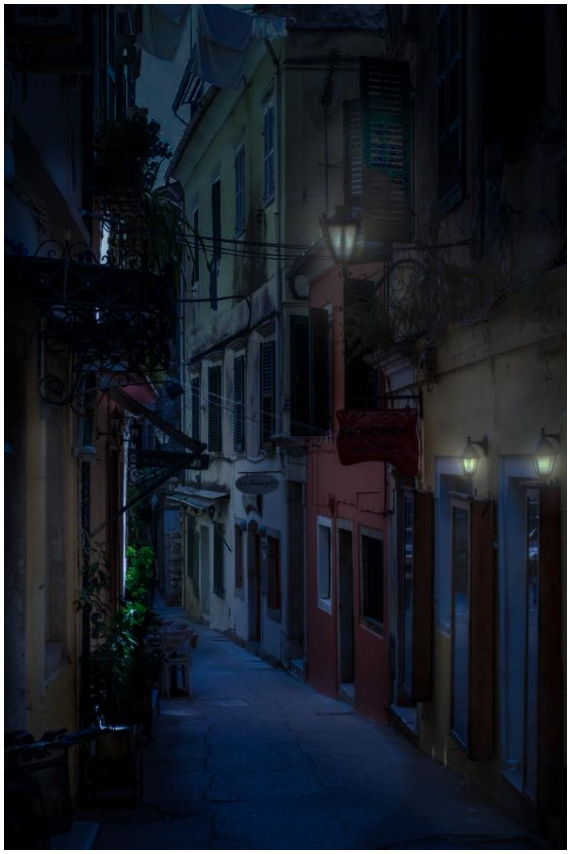
3D text 01



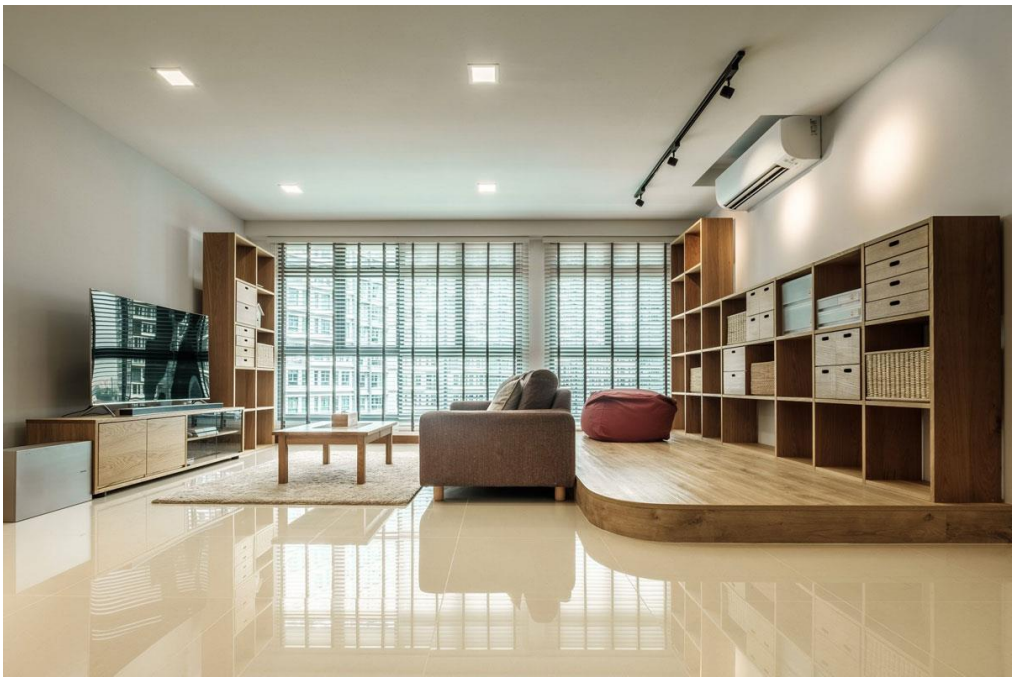
3D text 02

Day to Night

Day to Night (after)



Sparkle effect



Sparkle effect (after)

Αρχική φωτογραφία

Φωτορεαλισμός στο Revit

Τελικό αποτέλεσμα

BONUS (μαγνητοσκοπημένο)

Δημιουργία διαφορετικών υφών / υλικών (Textures)