

Taller de Imagen Arquitectónica



UNIVERSIDAD
VIÑA DEL MAR



MÉTODOLÓGIA

/TÉCNICA Y ESTÉTICA

El lenguaje gráfico es el lenguaje natural del arquitecto por lo que una buena expresión gráfica y un uso adecuado de los códigos visuales es clave a la hora de comunicar nuestro proyecto arquitectónico. Conocer el potencial de este lenguaje es imprescindible para no sentirnos limitados y condicionados y que nuestras ideas nazcan y se expresen libres moldeadas únicamente por aspectos proyectuales.

Este potencial se basa en dos pilares fundamentales: **la técnica** -dominar las herramientas- y **la estética** -alimentar nuestra cultura visual-. Una y otra están en diálogo constante, generan sinergias que articulan nuestro discurso arquitectónico.

El taller surge con la voluntad de fusionar estos dos conceptos: se plantea aprender las herramientas digitales sin perder de vista el proyecto que motiva esa visualización. toda imagen que pretende comunicar “algo” nace de una intención, potenciemos esa intención.

/MANOS A LA OBRA

En postproducción y edición sabemos que lo ortodoxo no siempre es lo más funcional (Aprenderás a **ahorrar tiempo**, no para terminar antes sino para llegar más lejos).

El dominio de un programa como es **Photoshop** es imprescindible tanto si trabajas íntegramente desde el collage como si lo haces desde un programa de 3D. Photoshop es un programa **versátil**, que se adapta a distintos registros y con el que se puede llegar a infinitas soluciones estéticas, por lo que se hace indispensable cuando se busca la **diferenciación** en la **expresión gráfica** del proyecto de arquitectura.

Dejar claro que no se trata de un taller de Photoshop o de renderizado genérico sino de la aplicación de esas herramientas concretas al proceso de creación de imagen de proyecto, **se hará un constante vínculo entre la producción y la post-producción.**



Taller de Imagen Arquitectónica

ESTRATEGIAS GRÁFICAS DE POST PRODUCCIÓN:
TÉCNICA Y ESTÉTICA

WEBINAR

VISUALIZACIÓN Y COMUNICACIÓN
DE ARQUITECTURA

INVITADOS:

Raul Hidalgo
@raulhidalgo.r
Arquitecto
Digital Artist
Estudio Moka
Alemania

Nicolás Gonzalez
@nico_gonz
Arquitecto
Digital Artist
Good Visuals
Australia

Martin Navarro
@martin_navarro_artista_visual
Artista Visual
Fotógrafo Artístico
Martin Navarro PH
Chile

Brahim Pichara
@brahim.pichara
Arquitecto
Adobe Certified
Estudio Mixturi
Chile

Viernes 3 de Julio

10:00 horas

Transmisión:

ZOOM

YOUTUBE LIVE

FECHAS DE TALLER JULIO 2020

VIERNES 10 SÁBADO 11 | VIERNES 17 SÁBADO 18

DIRIGIDO POR ARQ. BRAHIM PICHARA

ALUMNOS Y EX ALUMNOS

Escuela de Arquitectura y Diseño UVM





/INFORMACIÓN GENERAL

DURACIÓN

01

8 horas.

4 Clases de 2 horas

Días Viernes y Sábados

Viernes: AM 10:00 – 12:00hrs

Sábado: AM 10:00-12:00hrs

CUPOS

02

Grupo

70 máx.

profesor: Brahim Pichara. Arquitecto

Certificado en Comunicación Visual

con Photoshop CC Adobe.

INSCRIPCIÓN

04

Si quieres inscribirte en el taller o quieres mantenerte informado para próximas ediciones envíanos un email a xxxx@gmail.com, o Llena el **formulario de inscripción** para que puedas hacer la reserva de tu lugar.

MODALIDAD DE CLASES EN

LÍNEA

05

El taller será impartido a través de la plataforma ZOOM, al momento de la inscripción te haremos llegar el link de la reunión para que puedas conectarte los días estipulados.

FAQ's 1 CAMBIOS DE FECHA

La fecha de inicio está sujeta a posibles cambios si los cupos mínimos **(20)** de personas no se obtenga para llevar a cabo el curso.
*Avisaremos con anticipación.

FAQ's 2 PROGRAMAS

Se requiere Photoshop instalado en tu computador.

No son necesarios conocimientos del programa.

No necesitas otro programa instalado.

FAQ's 3 MATERIAL DE TRABAJO

Trabajaremos en base a material compartido por nosotros a través de dropbox, ya que necesitamos optimizar el tiempo, abordaremos todas tus dudas en contacto constante y directo.

/ ESTRUCTURA Y TEMAS POR CLASE

1. INTRODUCCIÓN AL TALLER /

BOCETAJE PARA RENDERS.

Estrategia de construcción.

Introducción del taller, Resumen explicativo del proceso Estudio de referentes. Análisis de las imágenes. Técnicas de bocetaje para renders (perspectivas, ubicación de personas respecto al horizonte, puntos focales, etc.) Estrategias de dibujo para estructurar una imagen objetivo Ejercicio: boceto a partir de una imagen entregada.

-Ejercicio: Imagen a partir del boceto (haremos el boceto que nos servirá para construir la primera imagen del taller.

5. ILUMINACIÓN Y TEXTURIZADO

Texturizado del proyecto: Teniendo preparado nuestro boceto, comenzaremos a aplicar materiales aprendiendo las herramientas necesarias y utilizando los recursos más adecuados.

Corrección de imágenes:

- Enfoque suavizado.
- Estabilizador de imagen.

Técnicas de selección: por color, Lazos (poligonal, magnético, manual).

Máscaras, perfeccionamiento de borde,

Técnicas de ajuste: Rotar / Escalar / Sesgar / Distorsionar / Perspectiva / Deformar / transformar.

Iluminación de la imagen.

Con las texturas ya aplicadas, iluminaremos la imagen en la que estamos trabajando.

-Paralelamente vamos analizando la imagen referente de la clase 2.

2. NARRATIVA DE LA IMAGEN /

PRIMER ACERCAMIENTO A LA EDICIÓN EN PHOTOSHOP CC

Contar una Historia.

Analizaremos paisajes, ambientaciones, y atmósferas referenciales.

La imagen posee la capacidad de contar historias y una facultad para transmitir mensajes, siempre se ha considerado más apta que la palabra o las letras para este propósito. Saber mirar es la habilidad de observar qué se tiene delante y visualizar mental e inmediatamente cómo eso quedará enmarcado dentro de la composición. Es una de las habilidades más importantes al momento de realizar una imagen arquitectónica, no sólo determina qué elementos visuales aparecerán en la imagen, sino también cómo influirán estos. Conocer la obra es primordial para entender la narrativa.

6. INTEGRACIÓN DE PERSONAS Y OBJETOS

Dedicaremos la clase a buscar las acciones precisas del acto en la imagen, recortaremos las personas, corregiremos colores, crearemos y ajustaremos sombras, integraremos objetos y animales, veremos efectos como distorsionar en movimiento.

3. IMPORTACIÓN A PS Y CAPAS

Importaremos la imagen del edificio en photoshop, las imágenes que utilizaremos como apoyo, paisajes, cielos, vegetación, etc. ordenaremos las capas, profundizaremos en las herramientas del programa, pinceles, Conceptos como Background, render, foreground, etc.

7. EFECTOS NATURALEZA Y SENSACIÓN TÉRMICA.

Una vez incluidos los elementos a la escena, los ajustaremos cromática y lumínicamente en conjunto a los tonos del paisaje. Ajustes por partes, tono, saturación, luminancia. Curvas. Luego veremos efectos como la lluvia, la neblina, el brillo del sol, etc. Aplicaremos temperaturas de color.

4. INTEGRACIÓN DEL PAISAJE

Inclusión y composición de los elementos del paisaje general.

Con la iluminación y atmósfera de la escena clara incluiremos los elementos que contextualizarán el proyecto.

Foreground primer plano (pavimentos, hierva, arbolado...)

Background fondo (vegetación detrás del edificio, cielo...)

Ambientación (personas, animales, vehículos...)

Ajustes de tono e iluminación por cada elemento.

8 y 9. AJUSTES FINALES Y MONTAJE PARA PRESENTACIÓN

Las 2 últimas clases la enfocamos ya a su apariencia final.

-Potenciación de iluminaciones o sombras. Matización de la oclusión ambiental.

-Profundidad de campo

-Técnicas para generar planos de profundidad en nuestra imagen.

-Efectos: Destellos, aberración cromática, dominantes de color, viñeteado, focalización de la imagen, etalonaje

-Aplicación de un color grading final a nuestra imagen

-Finalmente guardaremos el resultado y haremos el ejercicio de aplicar en un fotomontaje la imagen como poster virtual para web o impresión.

