



Diagramas e Camadas
Representação e Linguagem em Arquitetura

ARQ1342 Tópicos Especiais em Arquitetura XXVII

Prof. Gabriel Duarte

AULA 04
Imagem Digital / Pós-Produção

Cores & Contrastes

Tutorial B (parte 2 de 3)



Estrutura Interna das Imagens

Pixel

Pix (picture) ***el*** (elements)

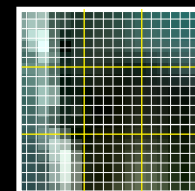
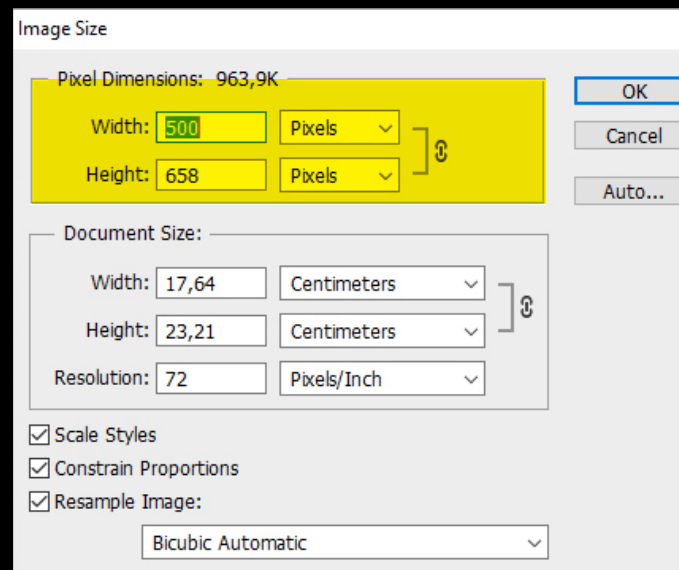


Estrutura Interna das Imagens

Pixel

Pix (picture) *el* (elements)

É o menor elemento controlável em um dispositivo de exibição.



Cada pixel é uma parte da imagem, portanto quando mais pixels em uma mesma área, maior a resolução da imagem.

Em imagens rasterizadas:
Tamanho da imagem = *nº de pixels*
Resolução = *relação com o tamanho dos pixels na impressão*



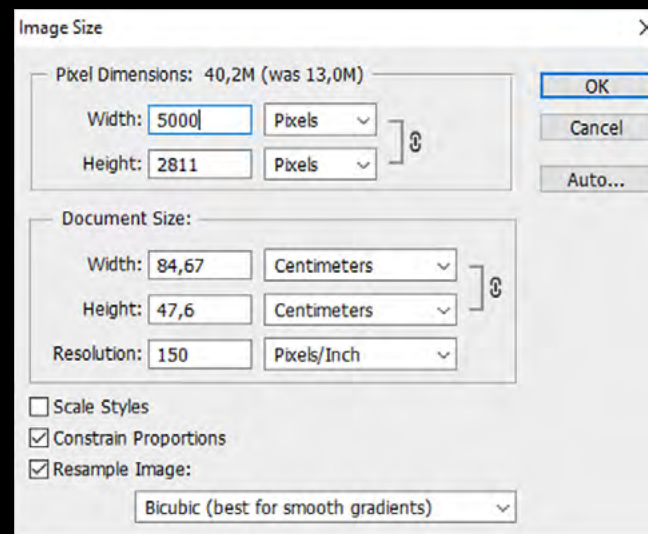
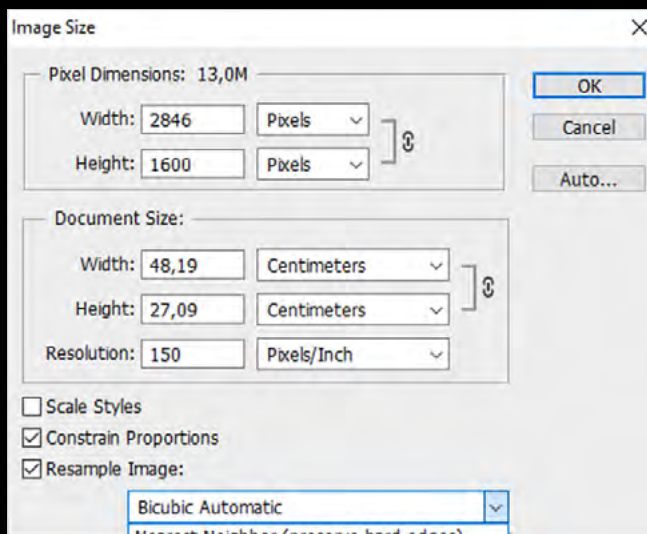
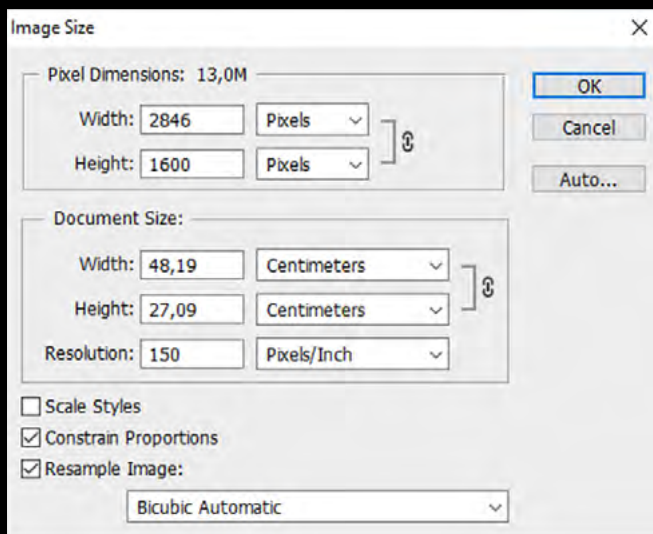
Imagem original 500x658 pixels



Dowsampling: 150x197 pixels
diminuir a resolução significa
descartar pixels



Upsampling: 3000x1974 pixels
Acréscitar pixels significa
multiplicar aproximando à cor
original do pixel. Causa um efeito
blur.



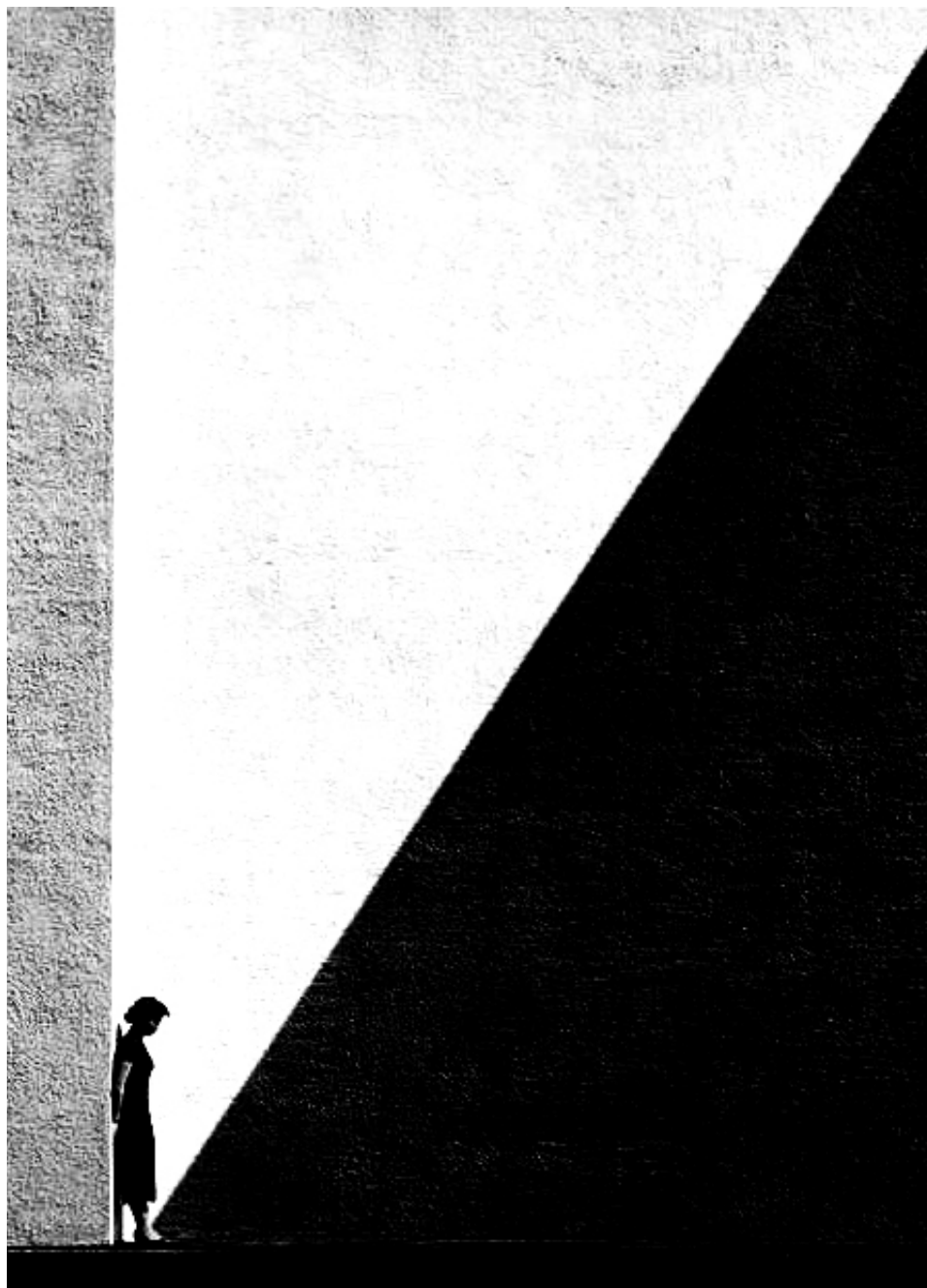


Imagem Rasterizada



Imagem Vetorizada



Imagem Rasterizada



Imagem Vetorizada



Estrutura Interna das Imagens

Pixel

Pix (picture) *el* (elements)

A cada pixel atribui-se uma cor dentro de um sistema de 3 ou 4 components (RGB, CMYK).

Color Picker (Foreground Color)

The dialog box displays a color gradient from light blue to dark blue. A white circle highlights a specific color on the gradient, which is selected in the 'new' color swatch. The 'current' color swatch is a darker blue. The color is defined by the following values:

Model	Value	Unit
H	198	°
S	55	%
B	56	%
R	65	
G	119	
B	143	
L	47	
a	-13	
b	-19	
C	78	%
M	44	%
Y	32	%
K	6	%

41778f

Only Web Colors

OK Cancel Add to Swatches Color Libraries

Estrutura Interna das Imagens

Pixel

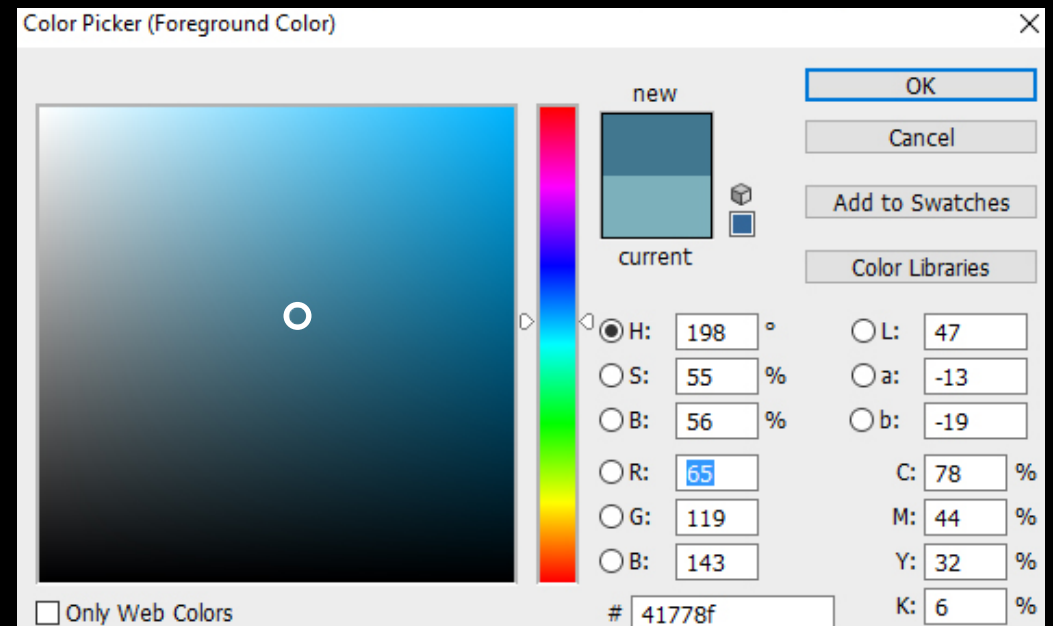
Pix (picture) *el* (elements)

A cada pixel atribui-se uma cor dentro de um sistema de 3 ou 4 componentes (RGB, CMYK).

Sistema de Cor

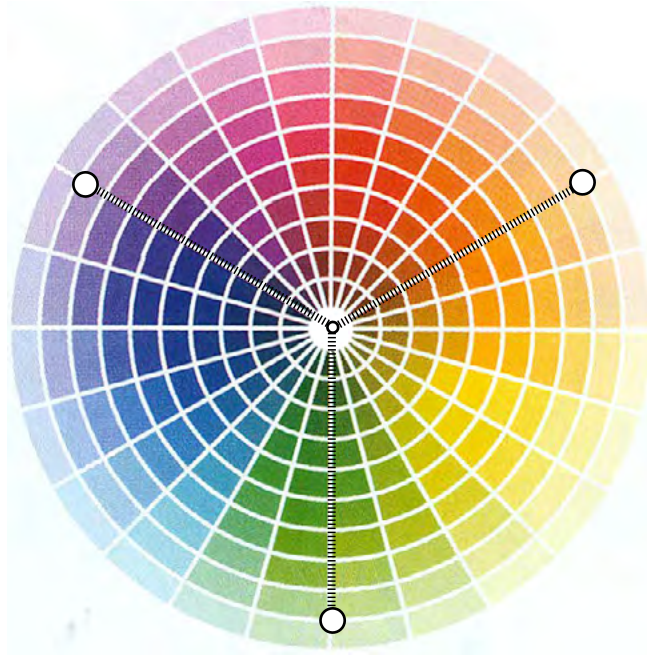
A ferramenta básica de combinação consiste em 12 cores baseadas no modelo RYB: 3 primárias, 3 secundárias e 6 terciárias.

RYB Color Wheel

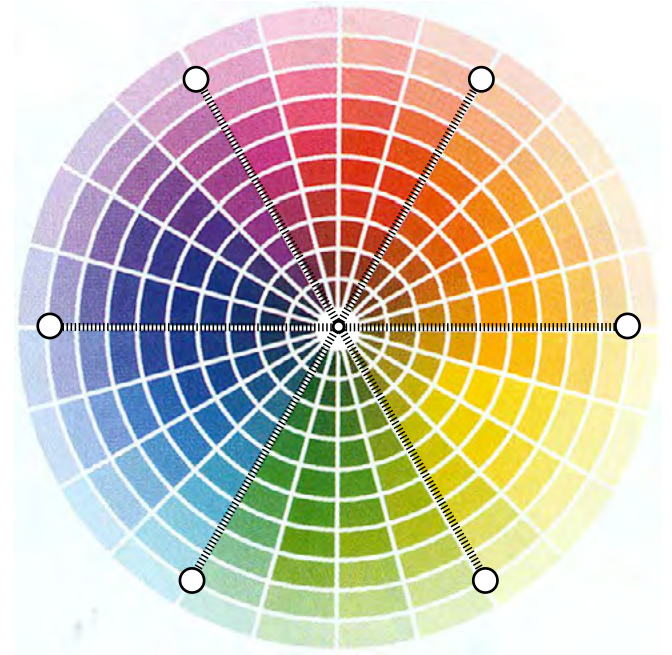




Primary Colors



Secondary Colors



Tertiary Colors



Complementary



Split Complementary



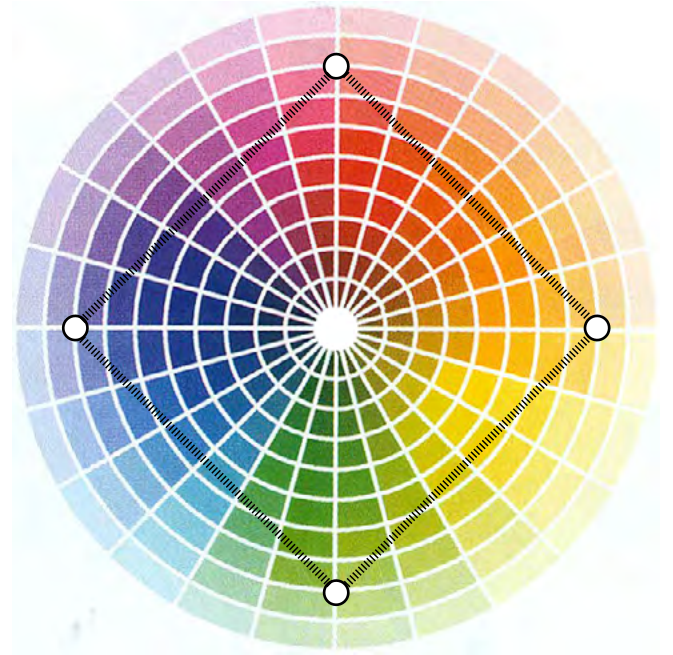
Analogous



Triadic



Rectangular



Square



Paul Gauguin, 1892

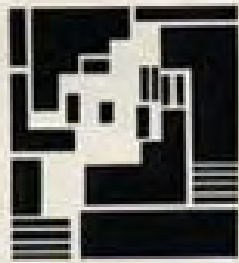


Henri Matisse, 1908

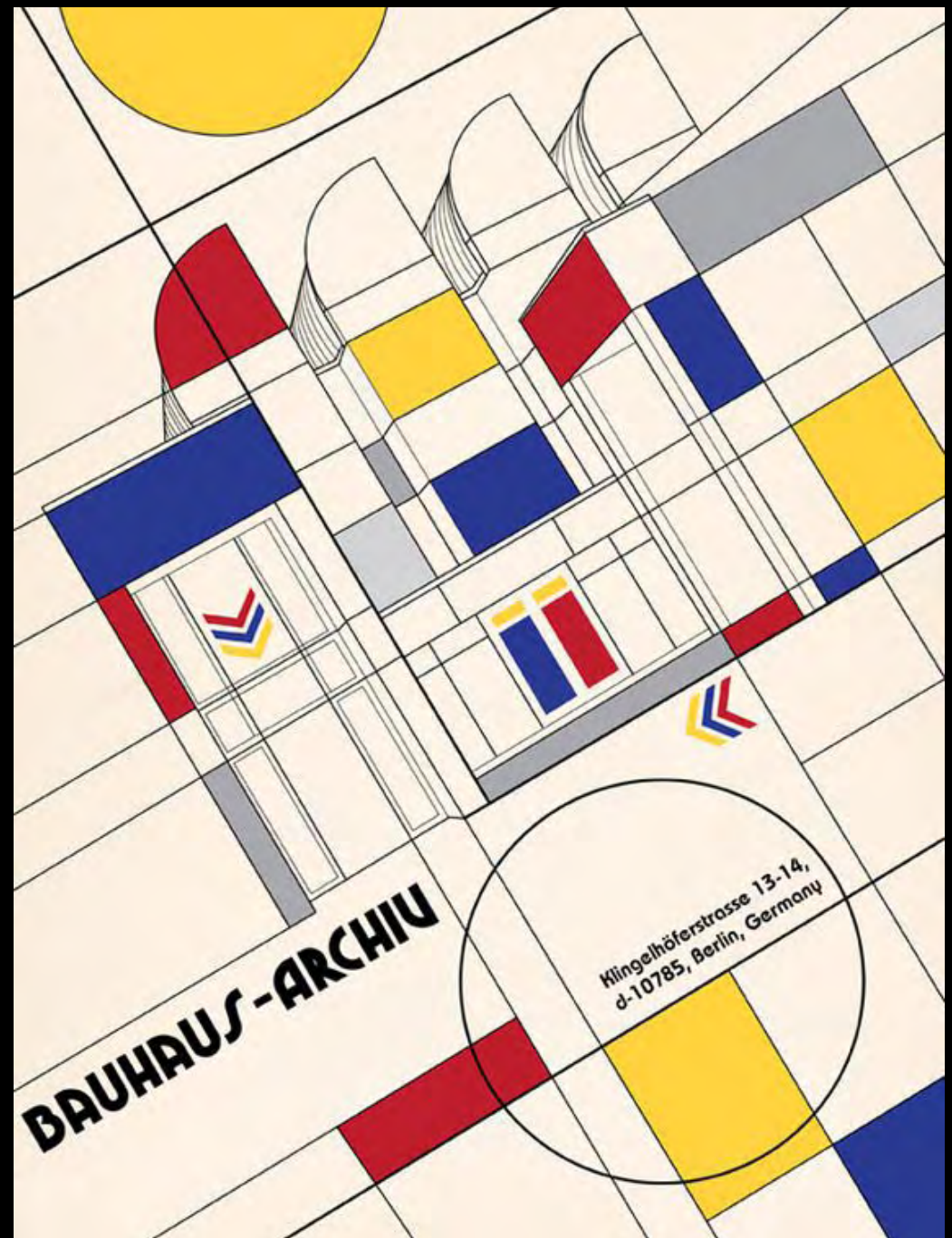
STIJL

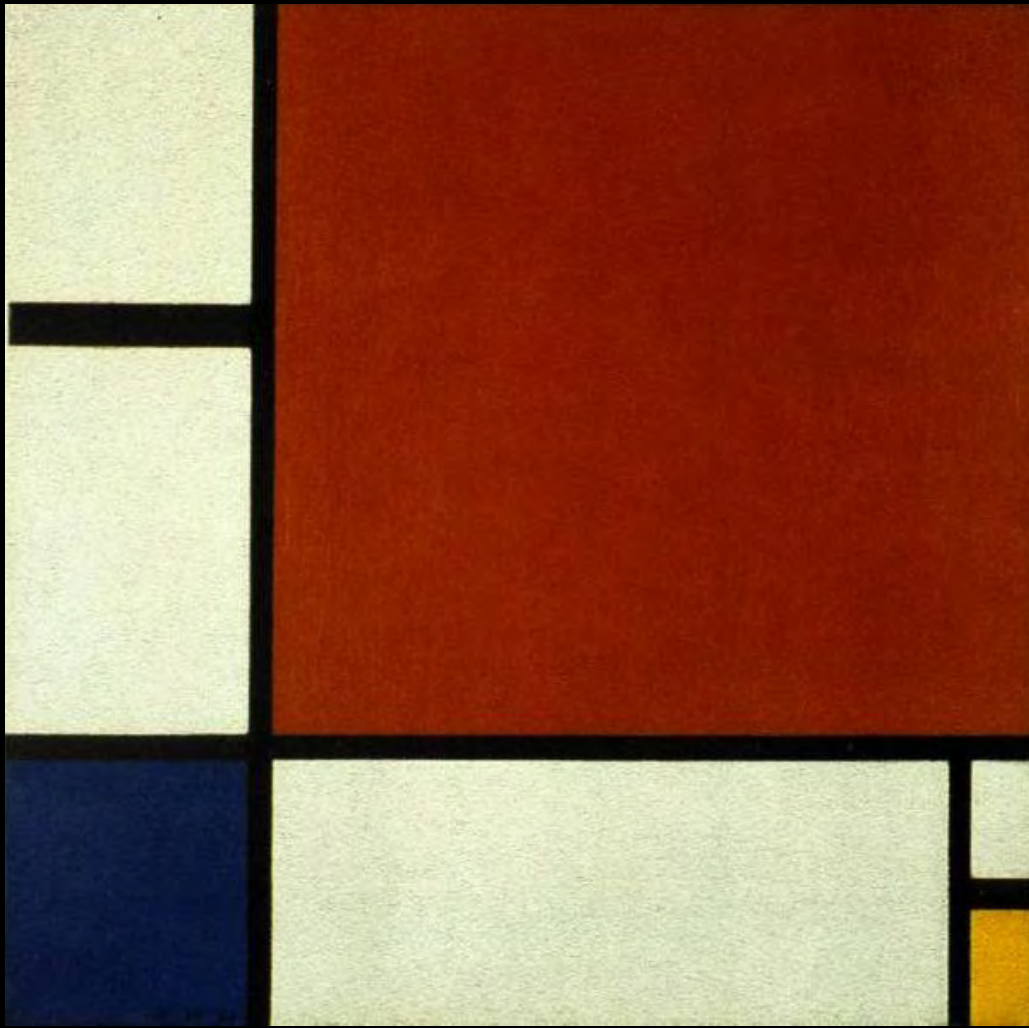
1917-1931

DE



Visions of Utopia





Piet Mondrian, 1930



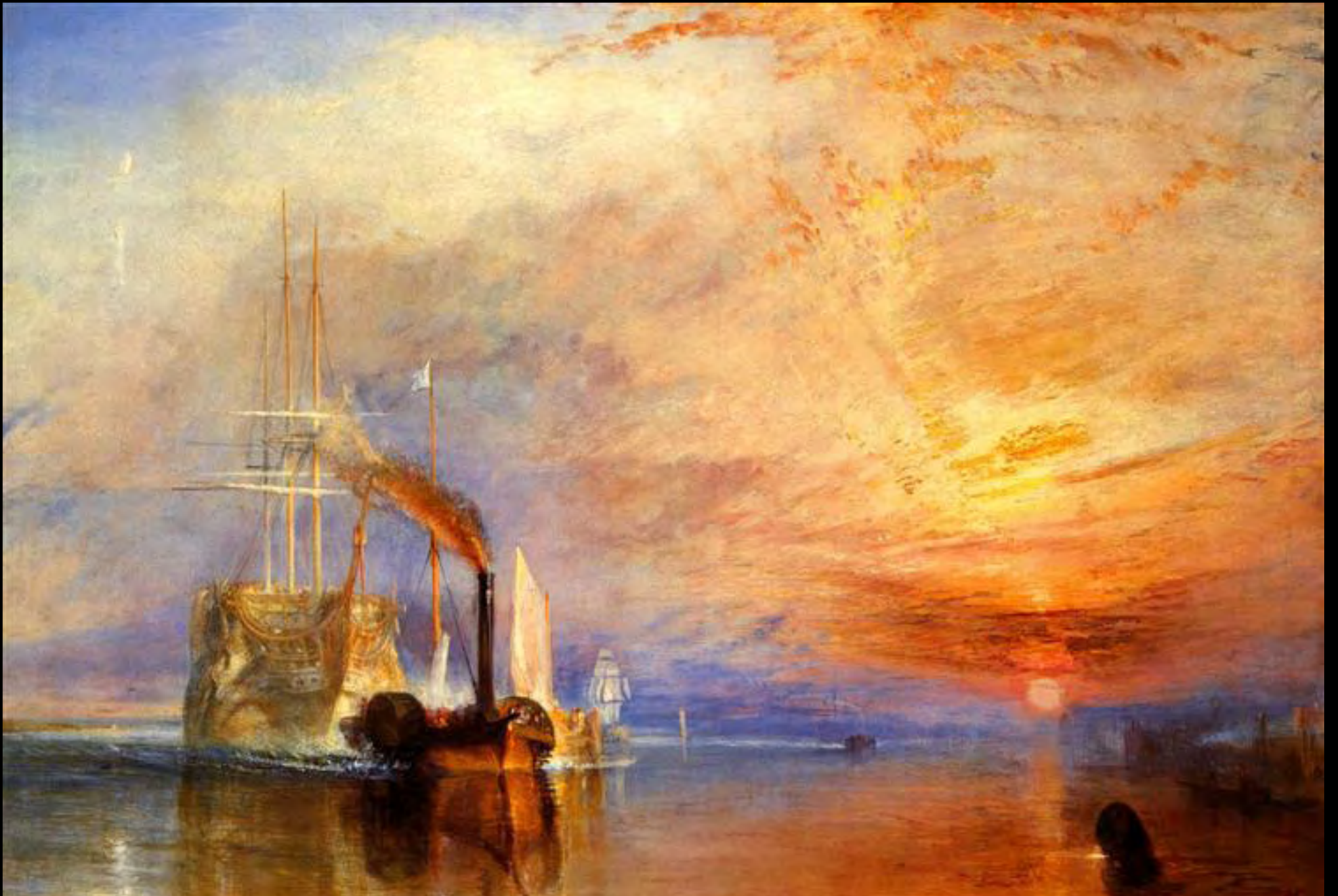
Yves Saint Laurent, fall / winter 1965-66



Jackson Pollock, 1952



Georges Seurat, 1885



William Turner, 1839



Caspar Friedrich, 1824



James Abbot Whistler, 1871



Van Gogh, 1888



Pablo Picasso, 1904



Charles Freger



Charles Freger

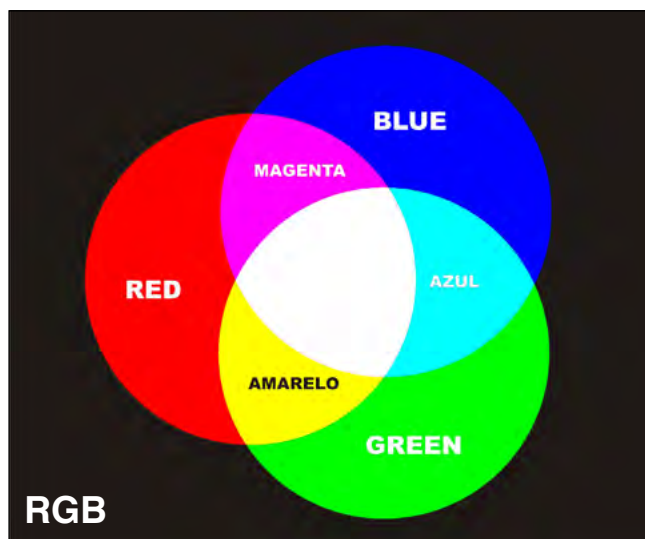


Zay Yar Lin



Coco Chanel

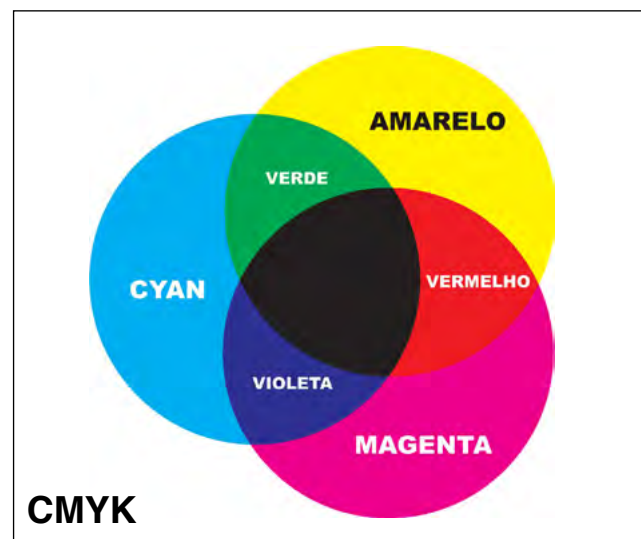
Componentes de cor da LUZ



Processo como funcionam os monitores e como são gravadas na máquina as fotografias digitais.

Síntese Aditiva: são 3 luzes: Red, Green e Blue, que juntas, compõem a luz branca.

Componentes de cor da TINTA



Processo utilizado por gráficas, onde a imagem é decomposta em 4 cores: Cyan, Magenta, Yellow e Black, que serão impressas com tintas nestas cores.

Síntese Subtrativa: com a junção do CMY consegue-se obter o Preto.



Estrutura Interna das Imagens

Pixel

Pix (picture) *el* (elements)

A cada pixel atribui-se uma cor dentro de um sistema de 3 ou 4 componentes (RGB, CMYK).

Sistema de Cor

A ferramenta básica de combinação consiste em 12 cores baseadas no modelo RYB: 3 primárias, 3 secundárias e 6 terciárias.

Canais

Estrutura Interna das Imagens

Pixel

Pix (picture) *el* (elements)

Sistema de Cor

Canais

Separar as cores providencia um entendimento essencial de como as imagens são compostas, armazenadas e visualizadas.

O caso do fotógrafo russo Sergei Mikhailovich Prokudin-Gorskii: set de imagens Preto e Branco criadas antes do filme a cor que constrem uma representação de cor da imagem.

COMPONENTES DA COR AZUL



COMPONENTES DA COR VERDE



COMPONENTES DA COR VERMELHA





Estrutura Interna das Imagens

Pixel
Pix (picture) *el* (elements)

Sistema de Cor

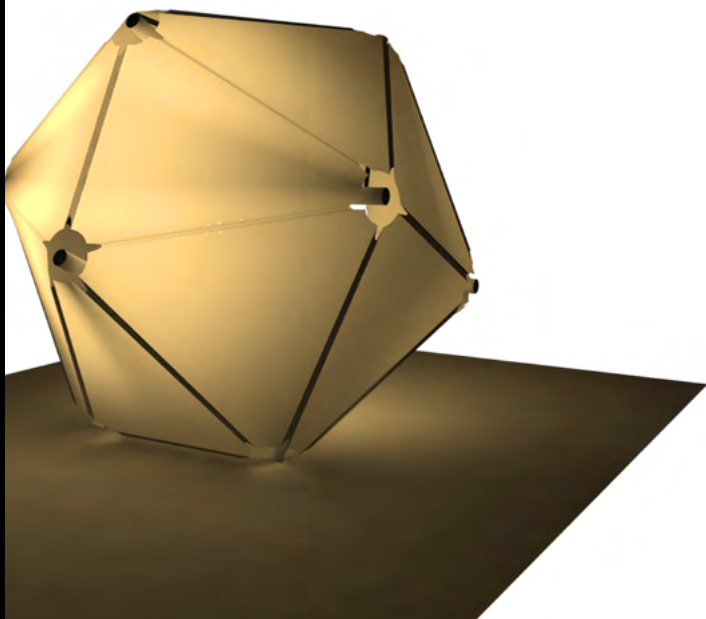
Canais

Separar as cores providencia um entendimento essencial de como as imagens são compostas, armazenadas e visualizadas.

O caso do fotógrafo russo Sergei Mikhailovich Prokudin-Gorskii: set de imagens Preto e Branco criadas antes do filme a cor que constrem uma representação de cor da imagem.

Isto é o que o monitor projeta, a camera captura e o que o Photoshop recria: os componentes de cor são arrumados para formar uma imagens com cor. O exemplo mostra que as luzes coloridas funcionam quando estocadas como medidas de escala de cinza e é uma desmonstração do que Prokudin-Gorskii precisava fazer para recriar a cor que ele capturou: projetar as imagens filtradas em uma tela escura.

Céus, Fundos e Contexto





Caspar Friedrich, 1818



Nicolás Valencia



Nicolás Valencia



Nicolás Valencia



Alex Hogrefe



Mir



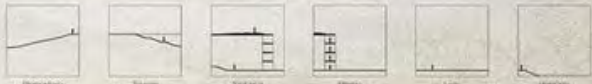
Mir



Labtop

PRISME

El espacio fundamental del proyecto Prisme, consiste en proyectar un modelo de construcción del pasado a través el Prismo de la Arquitectura Española de finales del siglo XIX, en su dimensión Arquitectónica, en su esencia. Una postura metafísica de contextualización de la naturaleza y del entorno (paisajístico) aprovechando la operación de la escala del edificio, el horizonte, según en su día viene definido por la memoria y del espacio urbano. Conociendo la dimensión subjetiva del horizonte, tratando de resolver y calibrar la dialéctica entre las dimensiones Lineal, material de este espacio urbano, el cielo y el mar.



Horizontales
 Qué nivel de presencia, está de la obra cuando operamos de la dimensión espacial del Prismo de este tipo de obra de arquitectura del espacio.

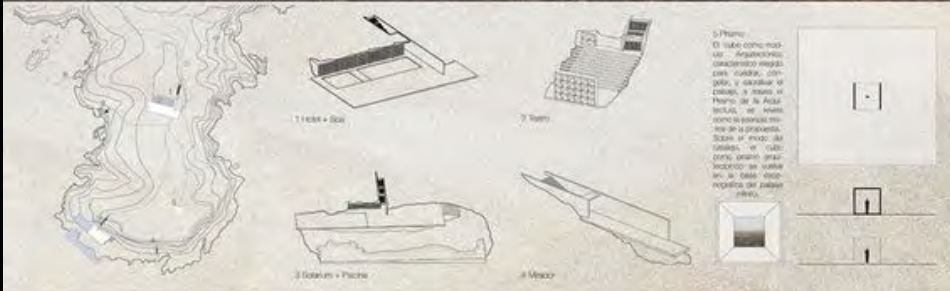
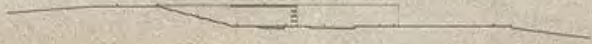
Bases
 Responde al suelo, sea por el modo de la construcción y comprensión en obra, el alma del sitio que condiciona la obra actual.

Sección
 Llegar a la tierra una vez más, a través de la memoria, de la historia, de la tradición.

Plano
 Construir el volumen, bajo la fachada Prisme, donde se proyecta un espacio.

Luz
 Construir sobre la luz, el modo de jugarla, pero de construcción, volviendo la mirada del cielo.

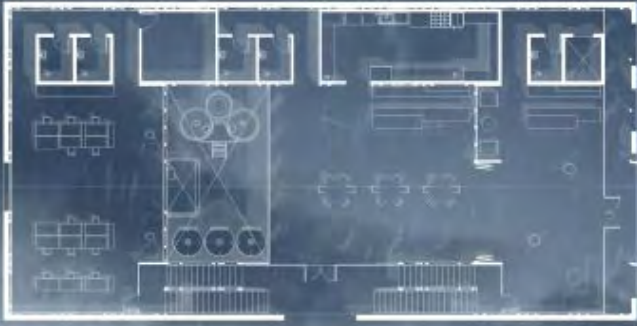
Espacios
 Para los volúmenes, con base al nivel del suelo, con la obra arquitectónica, el espacio de la memoria, el espacio de la historia, el espacio de la vida.



El Prismo como modelo - Arquitectónico, contextualizado espacial, con el cielo, con el suelo, y con el mar, a través de la memoria, de la historia, de la tradición, de la vida, como la memoria, como la historia, como la tradición, como la vida, como la memoria, como la historia, como la tradición, como la vida.



Second Prize / <http://www.arquideas.net/prisme-mesc1339>



LEVEL 01

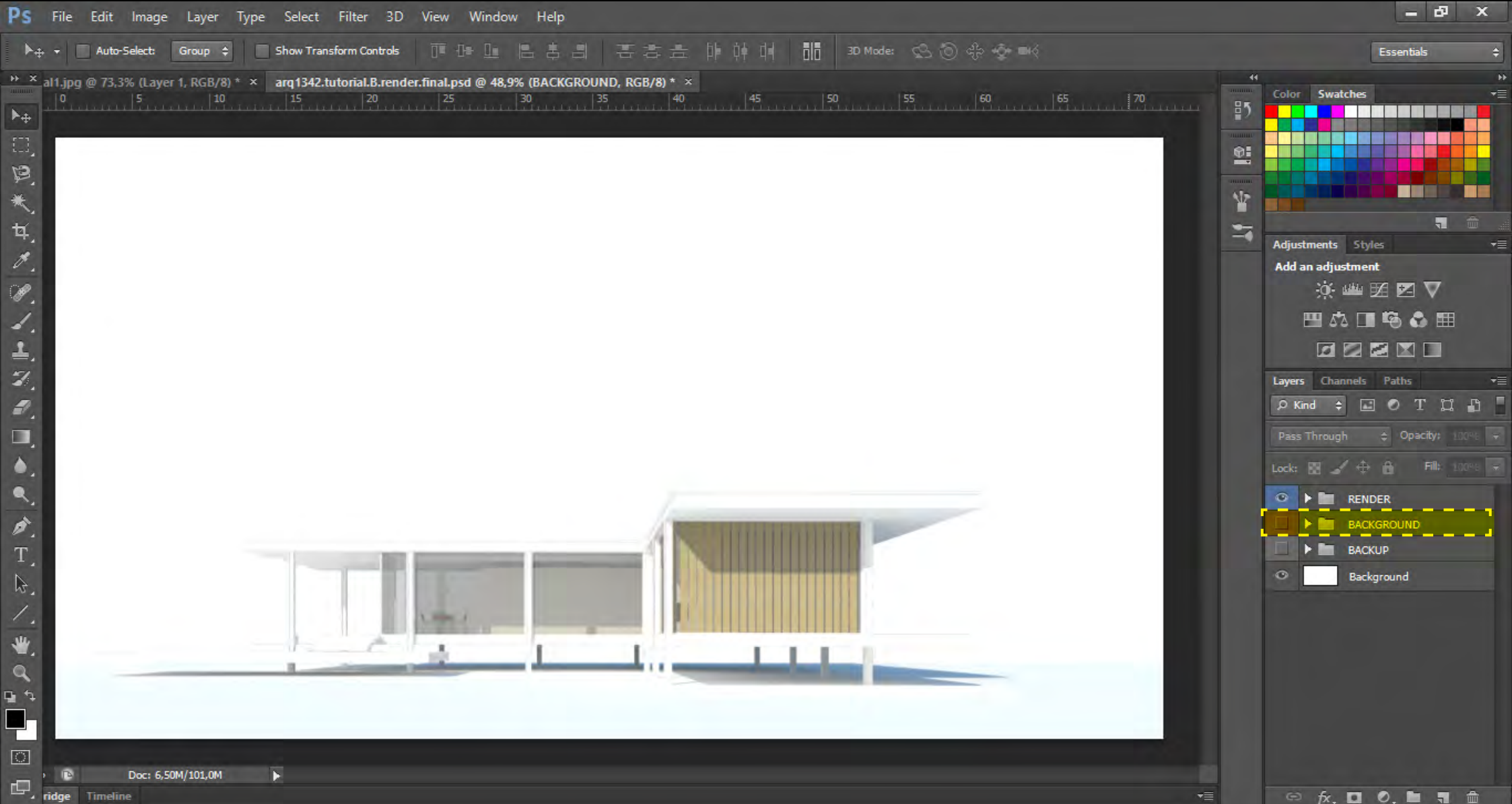


SOUTH SECTION

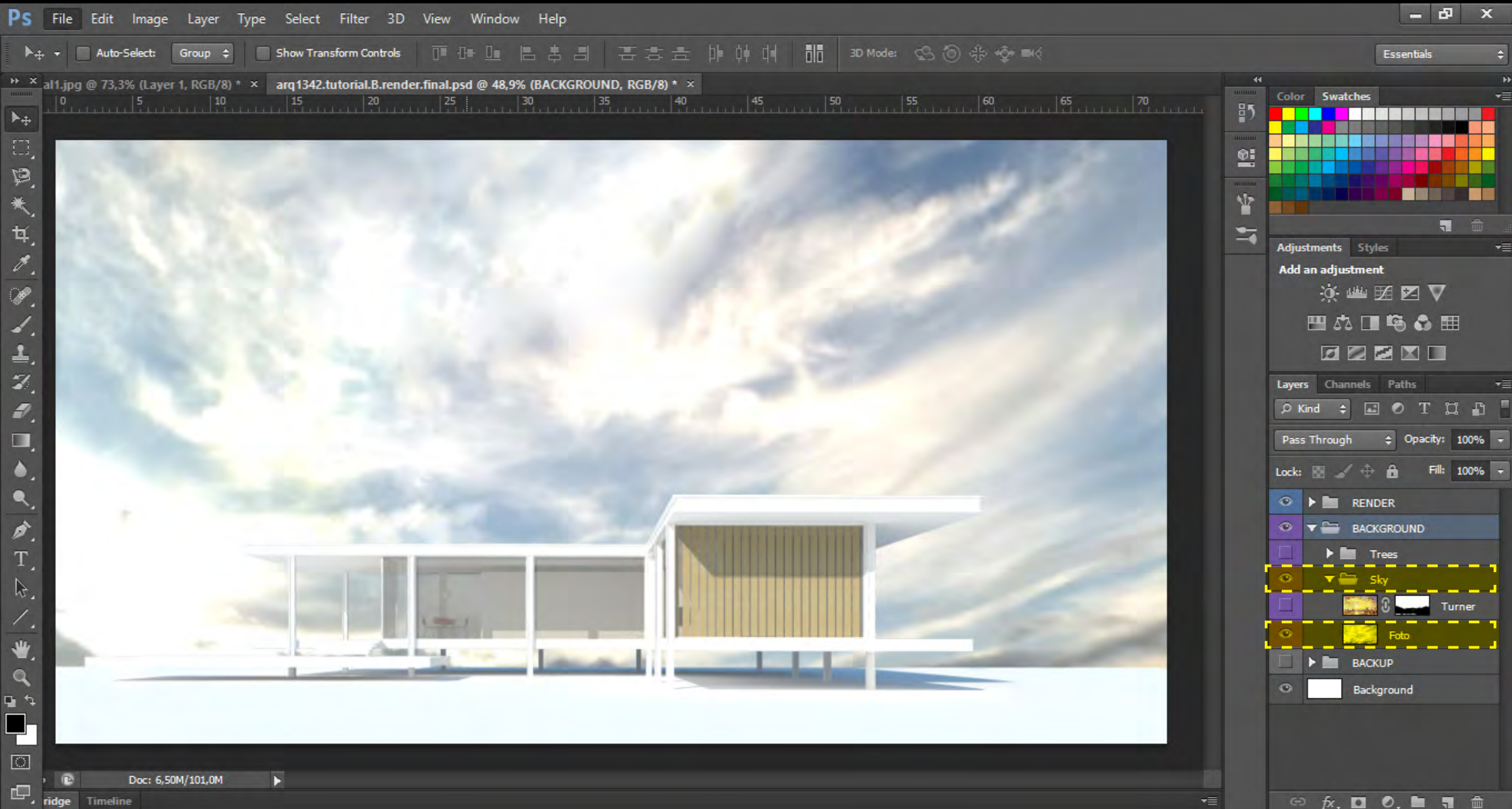
Feature Graphics

TUTORIAL

Adicionar Background

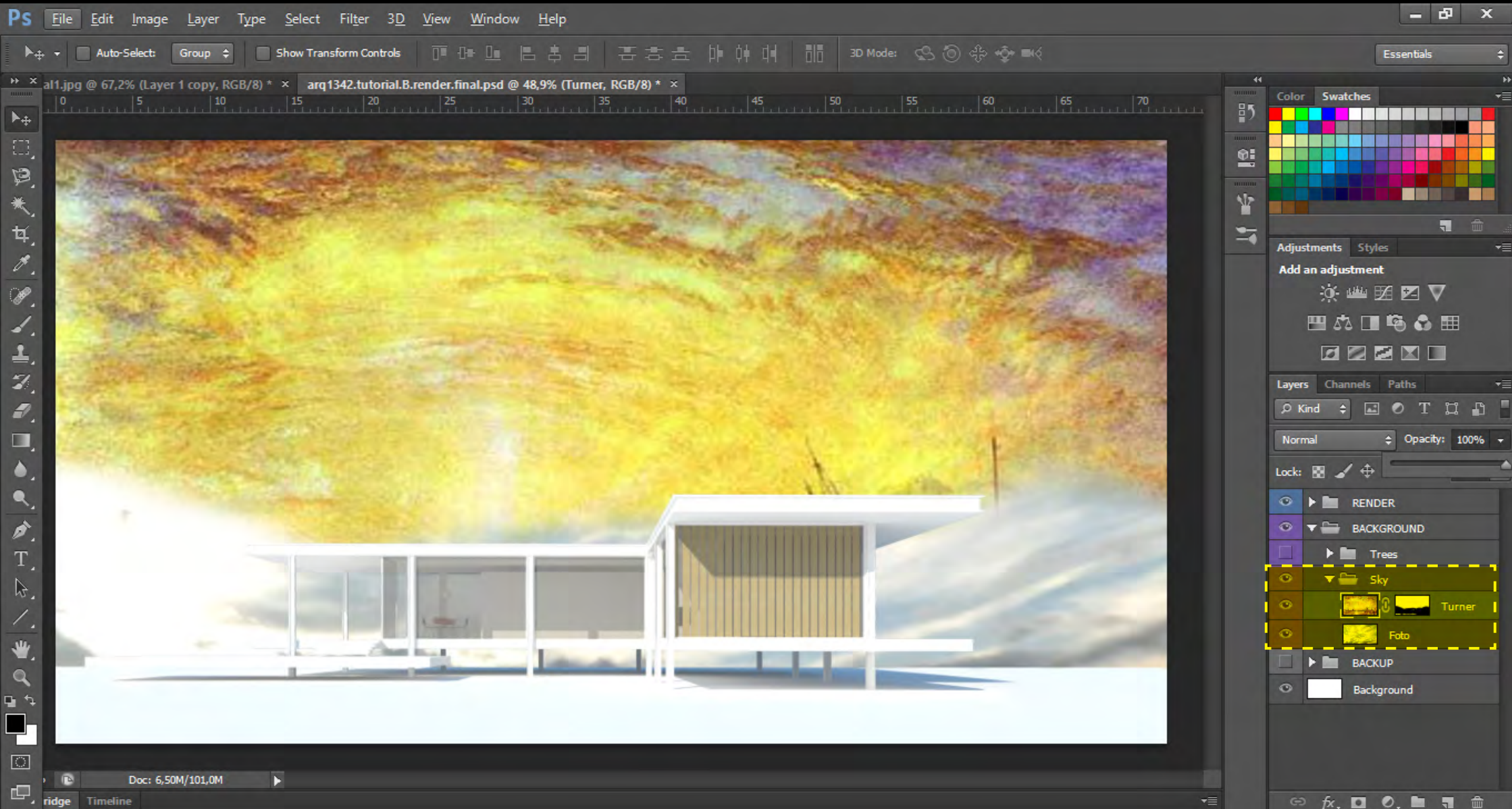


Adicionar Background / Céu



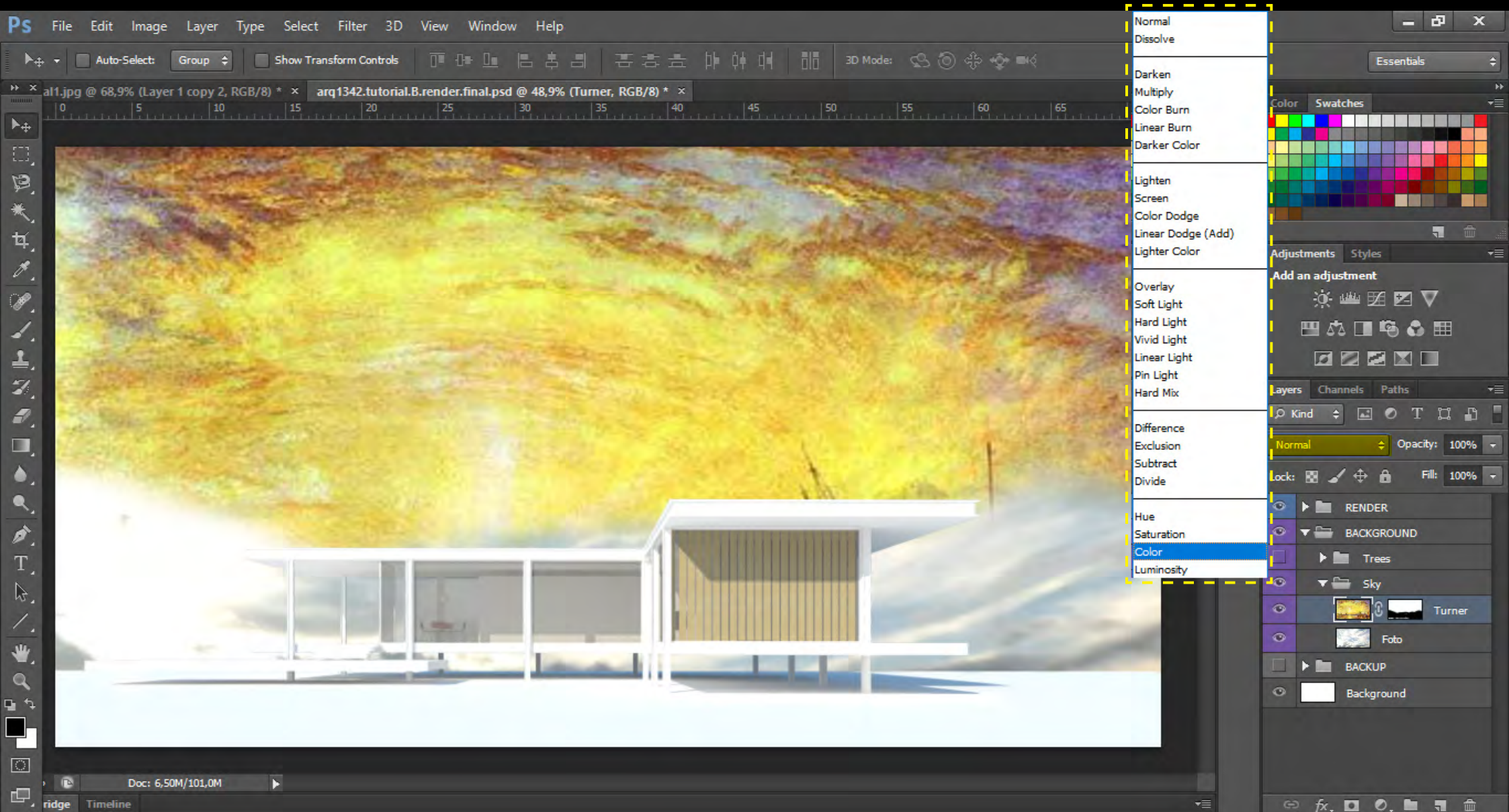
O céu pode ser composto por 1 imagem

Adicionar Background / Céu



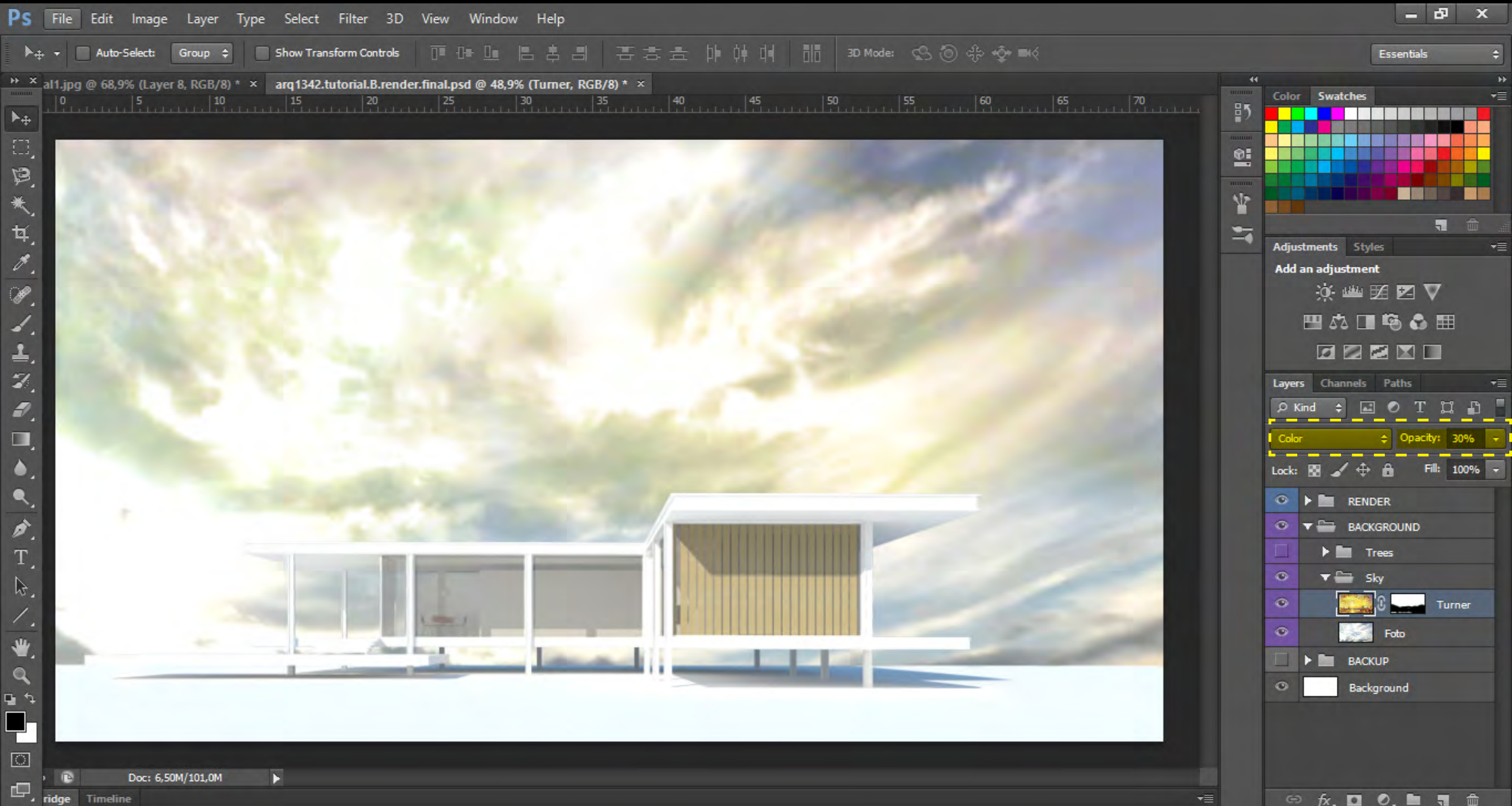
Ou pela combinação de 2 ou mais imagens

Adicionar Background / Céu



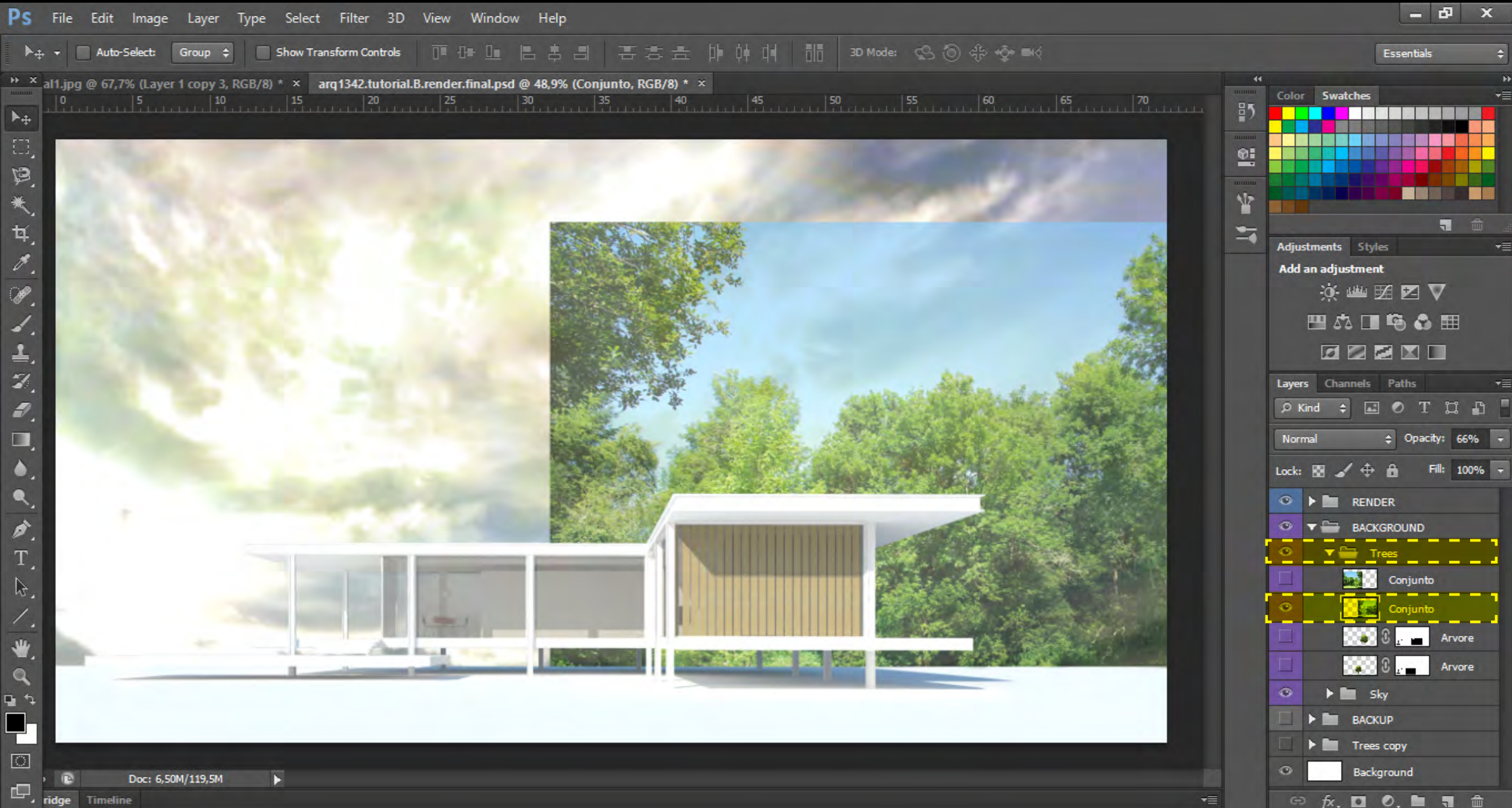
Essas imagens podem ser combinadas por meio de opções de mesclagem diversas

Adicionar Background / Céu



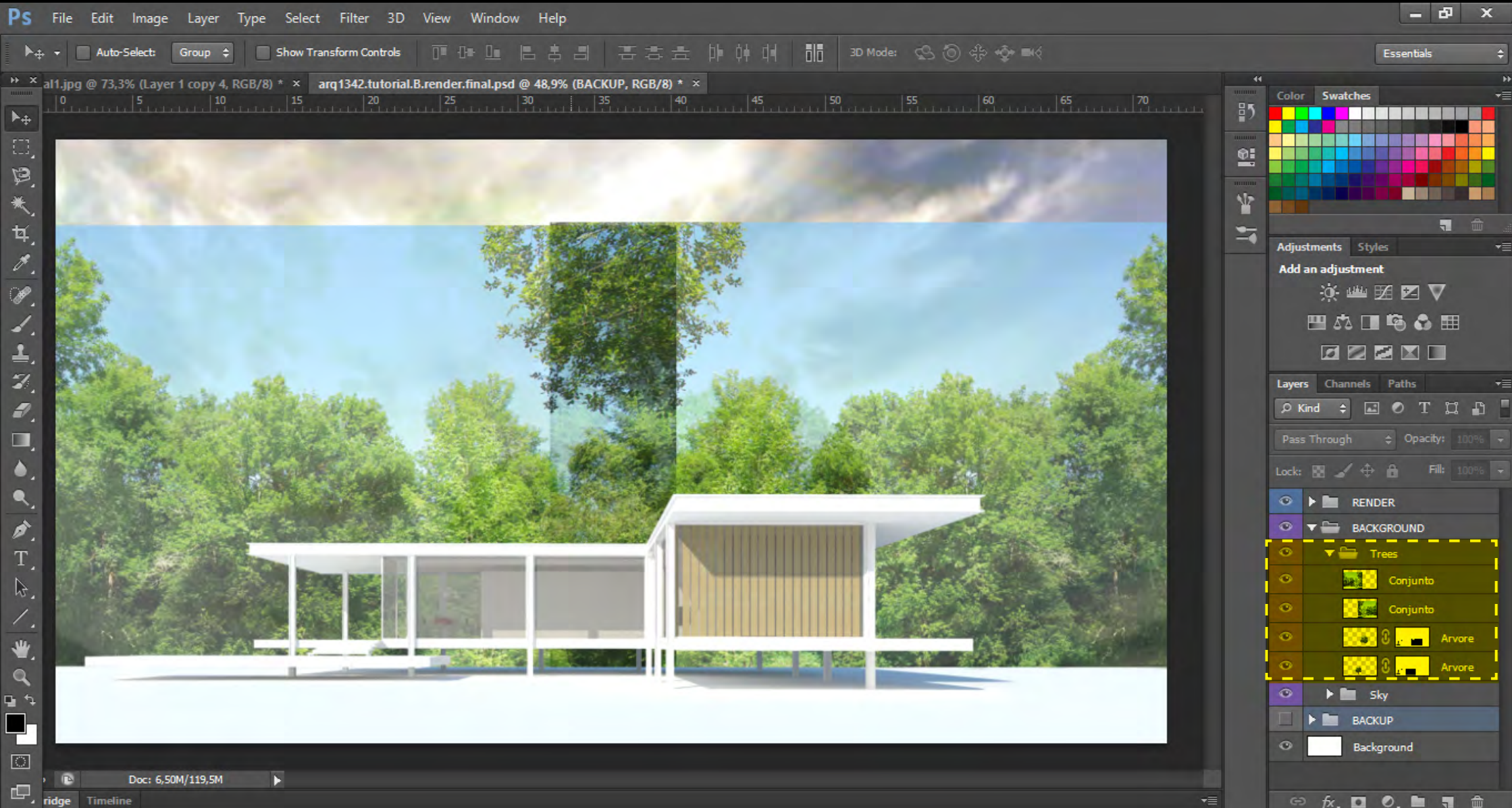
Além de níveis de opacidade

Adicionar Background / Vegetação



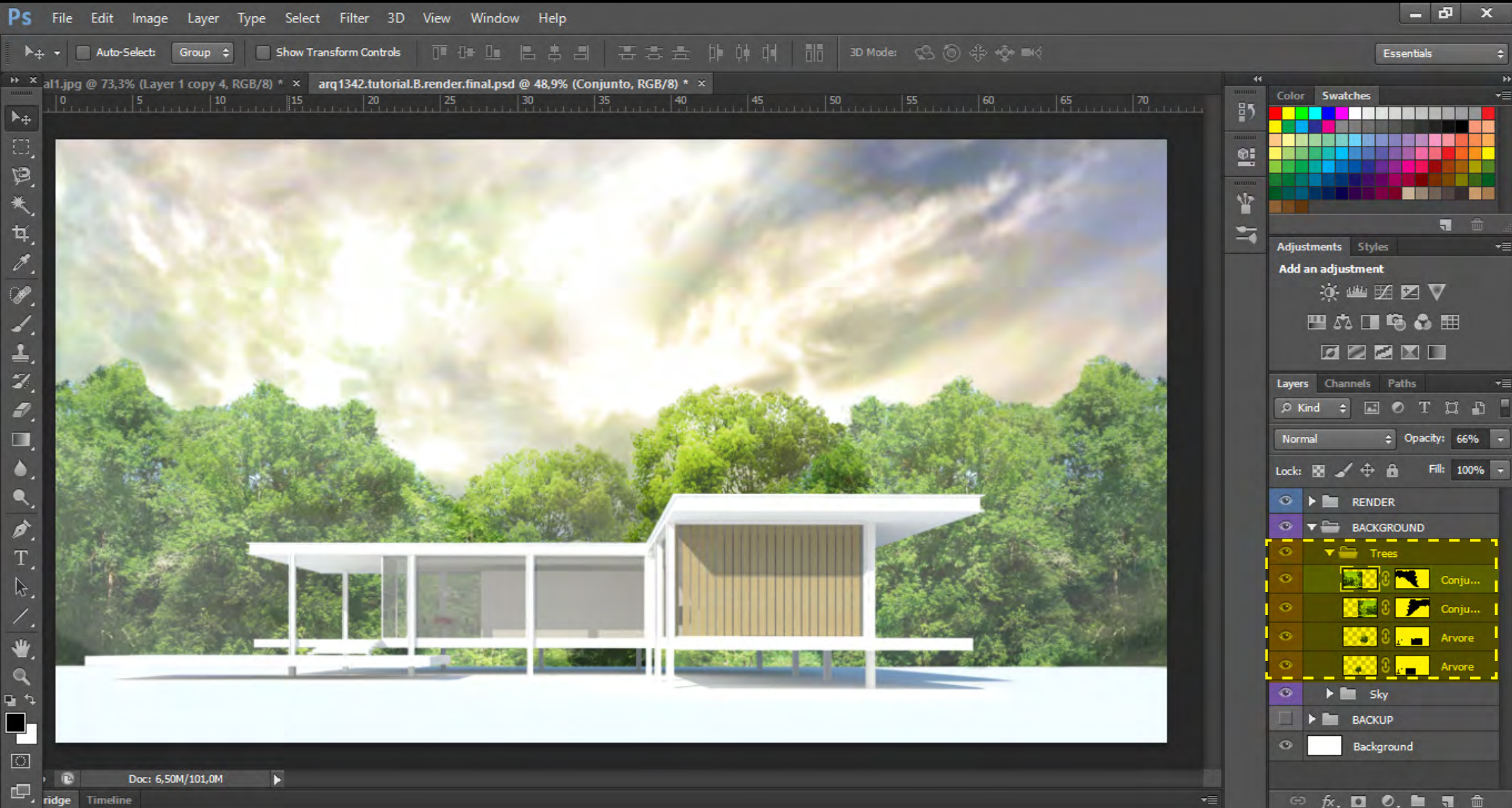
Assim como o céu, todos os outros elementos do desenho podem ser compostos pela combinação de diversas imagens

Adicionar Background / Vegetação



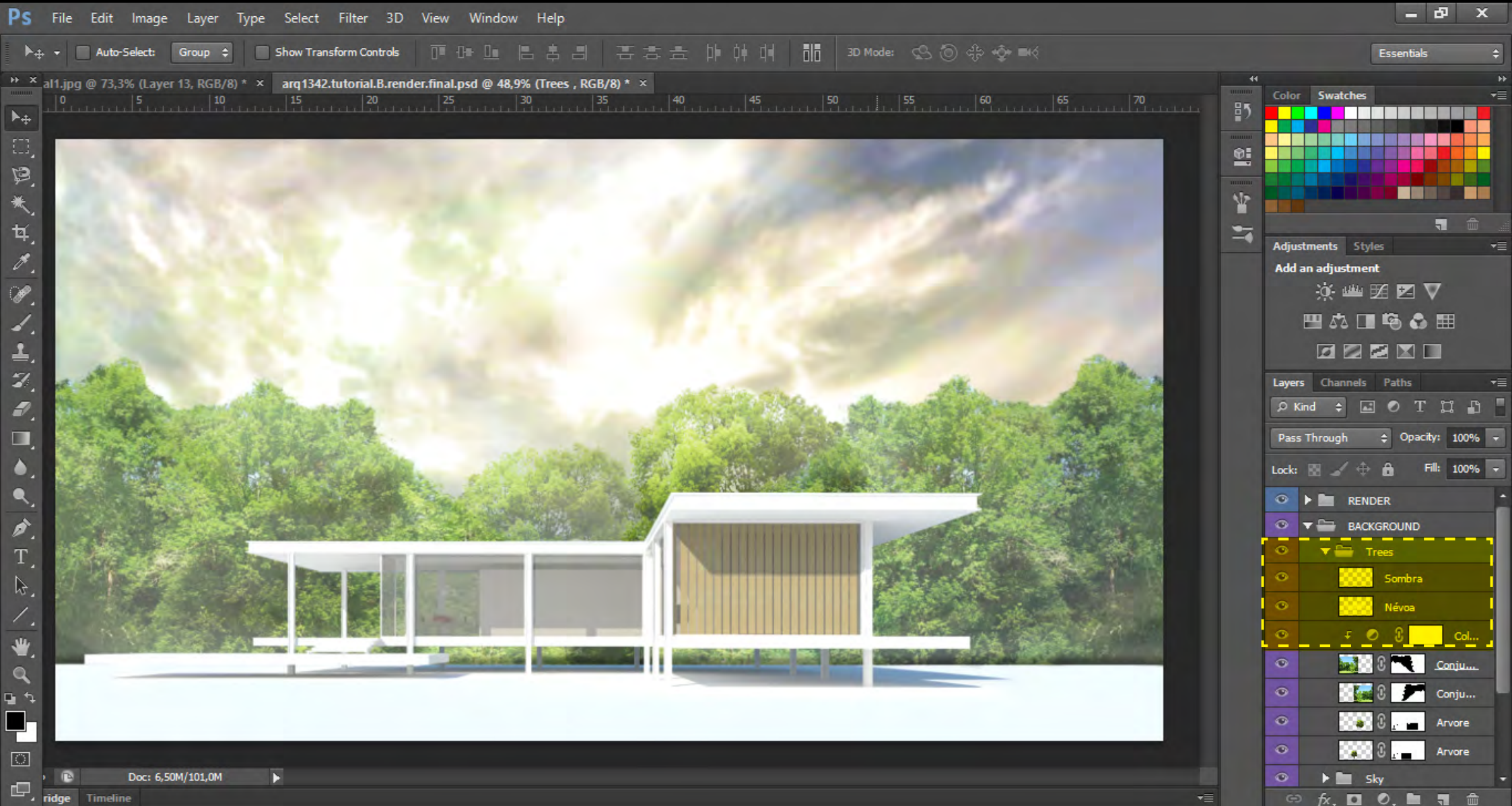
Assim como o céu, todos os outros elementos do desenho podem ser compostos pela combinação de diversas imagens

Adicionar Background / Vegetação



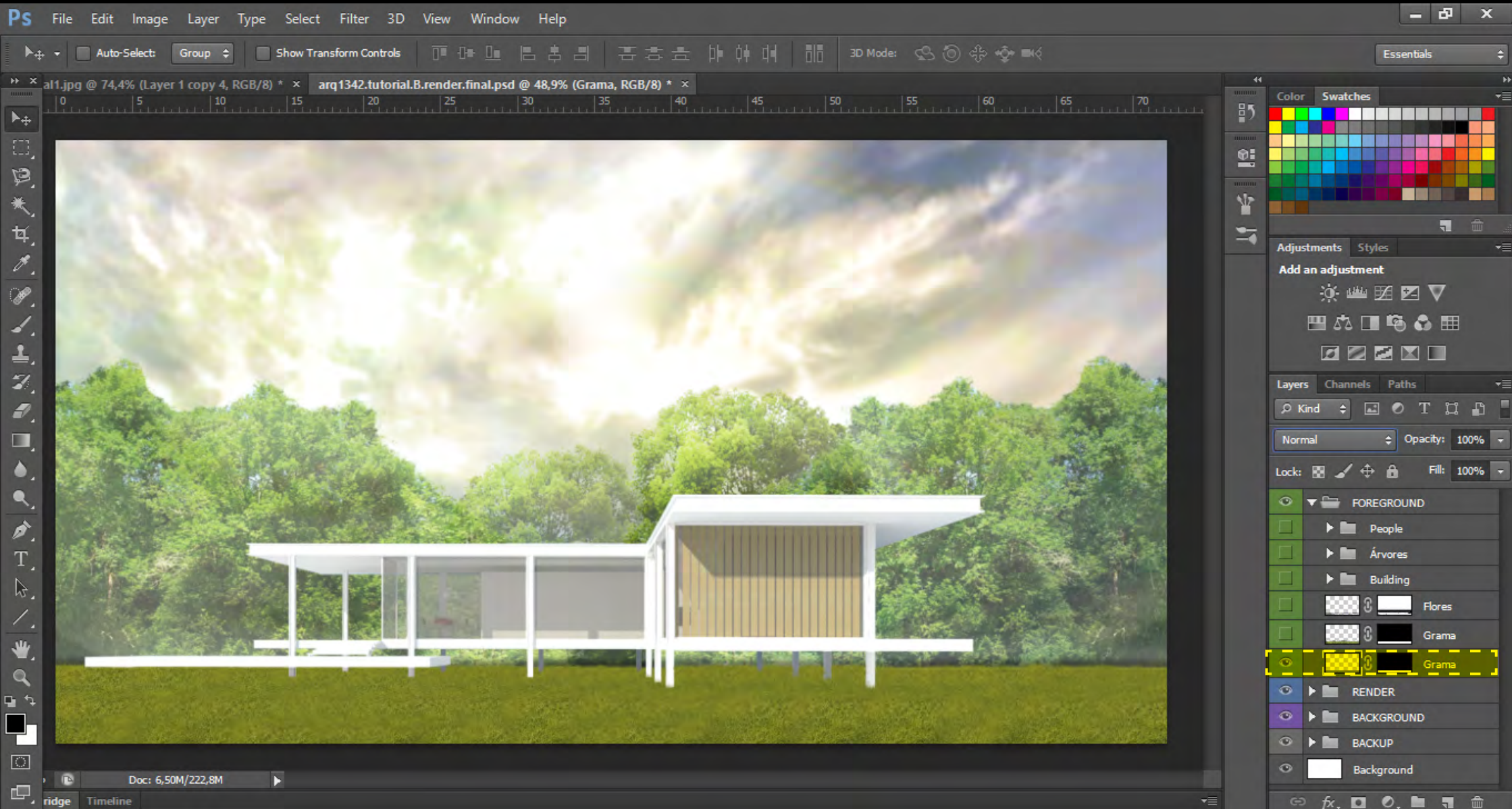
Que, com o auxílio de máscaras e níveis de opacidade, são associadas dentro de uma coerência visual

Adicionar Background / Vegetação



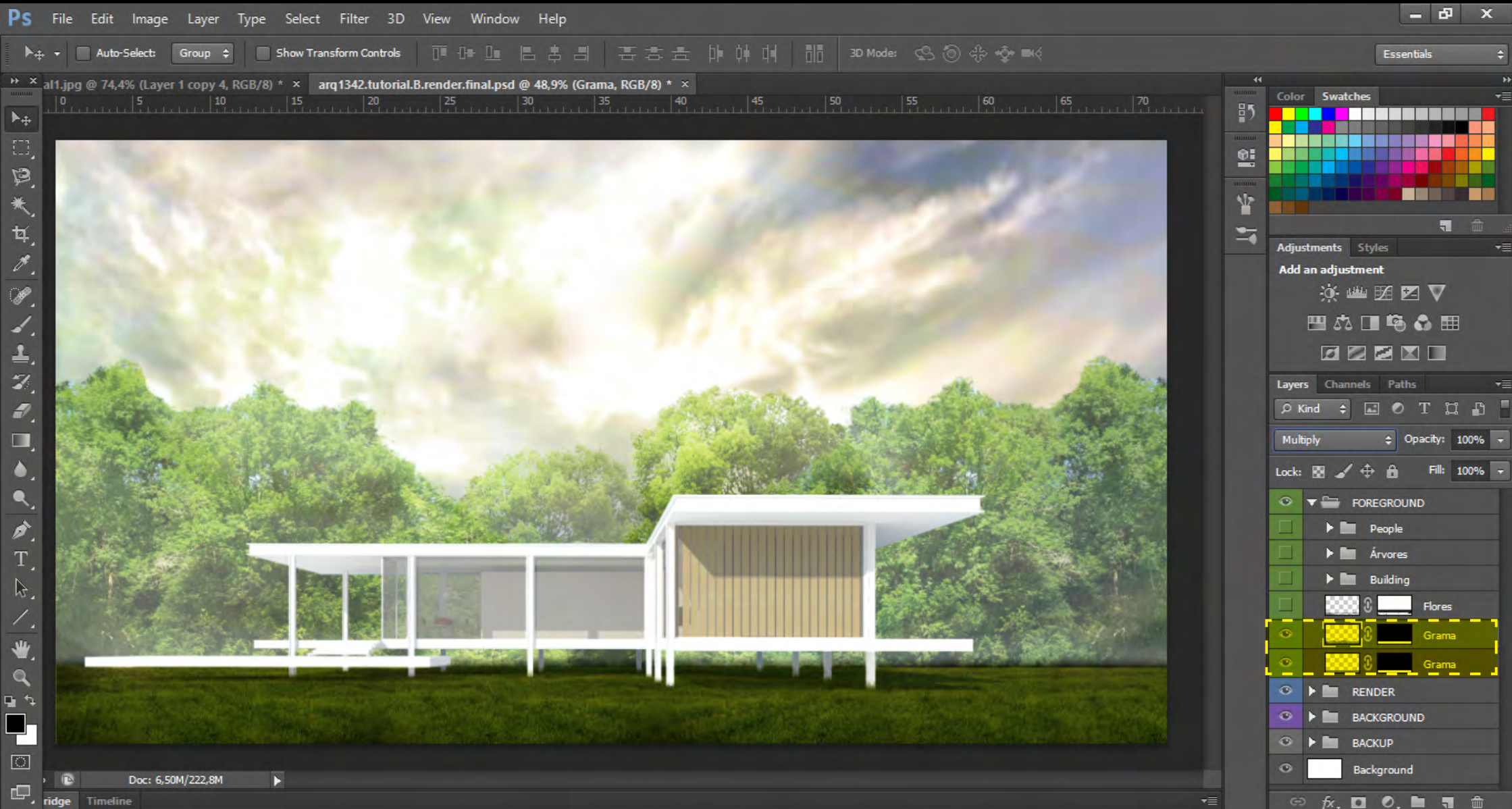
Para que as imagens se encaixem em termos de profundidade/luz/cor, outros ajustes podem ser aplicados

Adicionar Texturas / Grama



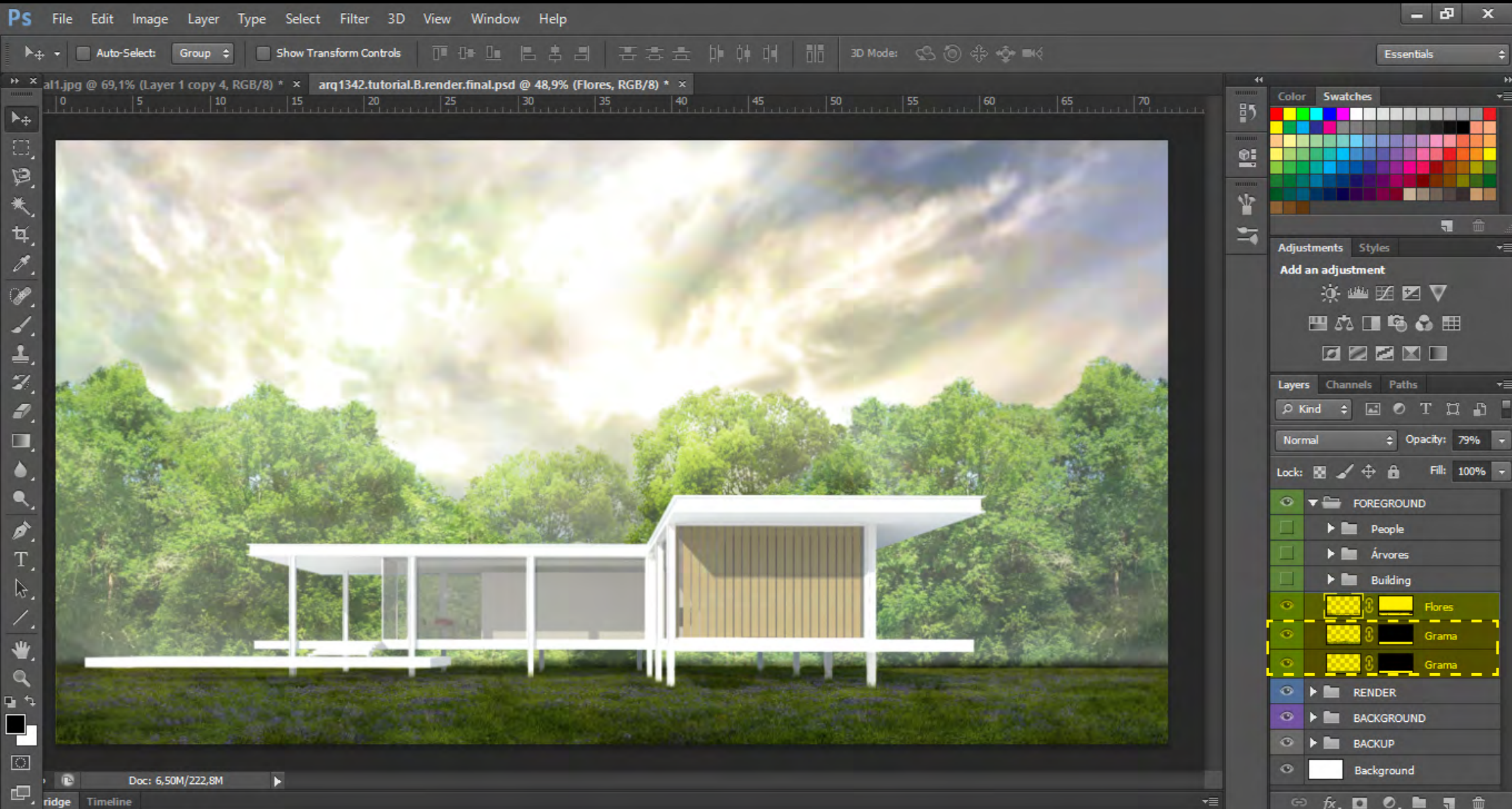
Novamente, a combinação de diversas imagens é ferramenta importante na busca por um resultado mais natural

Adicionar Texturas / Grama



Novamente, a combinação de diversas imagens é ferramenta importante na busca por um resultado mais natural

Adicionar Texturas / Grama



Novamente, a combinação de diversas imagens é ferramenta importante na busca por um resultado mais natural