



“UDS”

Universidad del sureste

Lic. Arquitectura

**Computación para el diseño
arquitectónico**

Arq. Víctor Manuel Santiago Guillen

Olga Karina Avendaño Domínguez

Segunda unidad

Sexto cuatrimestre

“Súper nota ”

Comitán de Domínguez, 06 de junio de

2020

Postproducción de imágenes

Archivo nuevo

Es necesario abrir un archivo en formato de imagen (.jpg)

Elegir el archivo a modificar ubicado en el destino

El menú flotante aparecerá como "fondo", se tiene que convertirla en capa para su manejo y edición de la imagen

Correcciones de imagen



Para mejorar los colores, nitidez, intensidad de las imágenes

Niveles, tono y saturación, brillo y contraste, intensidad, entre otras.



Postproducción de imágenes

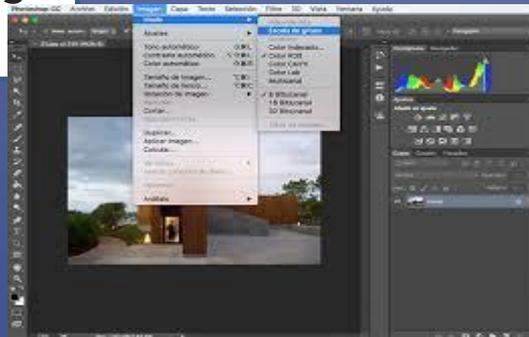
Brillo y contraste



Mejora los brillos de la imagen o en su caso los disminuye



Ayuda a dar mayor o menor contraste en los colores del render



Niveles



Ayudan a dar un aumento en intensidad de las partes oscuras o brillantes de la imagen

Tono y saturación



Ajustar el tono general de la imagen, que pasar por varios colores manteniendo la diferencia entre ellos, o cambiar el nivel de saturación



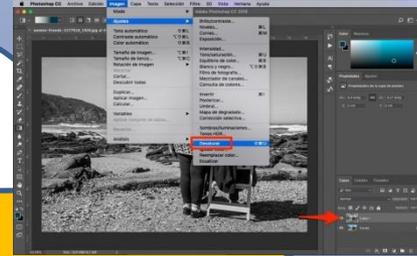
Postproducción de imágenes

Invertir

En imágenes en blanco y negro invierte los tonos para realizar imágenes para ser utilizadas como bum en programas de renderizado

De saturar

Ayuda a convertir imágenes de color en blanco y negro



Cielos

Esto se hace abriendo el archivo de imagen del cielo deseado en el programa y colocándolo debajo de la capa del render original



Postproducción de imágenes



Se puede hacer por medio del uso de imágenes en formato .png para facilitar su edición tal

Vegetación

Para colocar se recomienda que la imagen sea en formato .png y que las posición y el vestuario concuerden con el ambiente de la escena del render.

Ya que dan proporción al objeto arquitectónico

Escala Humana



Postproducción de imágenes

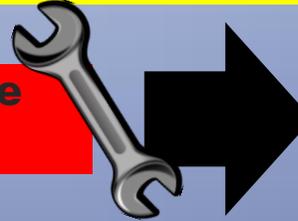
Sombras.

Las sombras en las escalas humanas y en otros objetos son importantes en la composición para dar realismo y veracidad al render



Para colocar sombras basta duplicar la capa de la escala original y darle un ajuste de imagen de desaturar para convertirla en blanco y negro, enseguida quitarle luminosidad y bajar el porcentaje de opacidad para dar el tono necesario a la sombra.

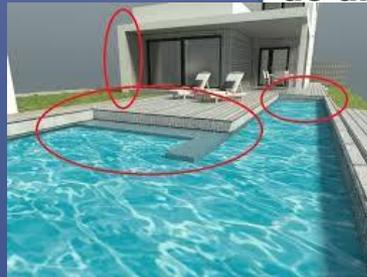
Desenfoque de movimiento



se localiza en el menú de filtros/desenfoques/desenfoque de movimiento. Sirve para simular el movimiento en escalas humanas o automóviles.

Textura

El proceso consiste en abrir la imagen de una textura de algún material y con la herramienta de transformación libre, realizar modificaciones con la opción de distorsionar



En el proceso se debe de tener en cuenta que los materiales están influenciados por la perspectiva, y estos parezcan más reales.