

فتوگراف

ماهنامه مجازی عکاسی و گرافیک

سال اول / شماره صفر / رایگان

اسفند ماه ۱۳۹۰

آموزش طراحی یک چهره هالیوودی

به بهانه اسکار گرفتن یک آفتاب پرست دوست داشتنی

HDR تصویربرداری دامنه دینامیک بالا



ماهنامه مجازی عکاسی و گرافیک

سال اول / شماره صفر / رایگان

اسفند ماه ۱۳۹۰



مجله مجازی فتوگراف

سردبیر و صاحب امتیاز :

محمد بنائی

Me@gfx-mag.com

مدیر مسئول :

یوسف جودکی

Usef@gfx-mag.com

گرافیک و صفحه آرایی :

کامران حاجیوند ، محمد بنائی

عکس :

هانیه شکیبا ، حامد قلی زاده ، معصومه

ولی پور ، سوگند قعله نویی

ویراستار :

مهتاب جودکی ، فرنوش عظیمی

طراحی روی جلد :

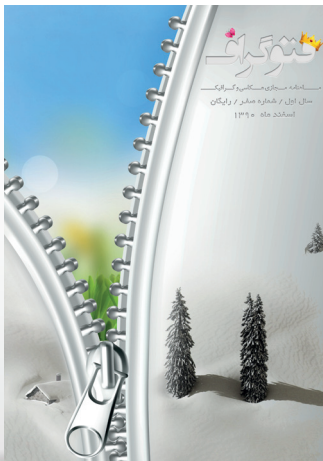
محمد بنائی

مترجم :

رامین سلمانی

Email: info@Gfx-Mag.com

SMS : +98937 2002 089



به نام خدا

مجله فتوگراف در شماره صفر خود معرفی نامه ای برای ما است و نمونه ای برای شما تا با انتقادات و پیشنهادات خود در نظر سنجی که بعد از این شماره در وب سایت مجله منتشر میشود ما را به سلیقه خود نزدیک تر کنید.

آنچه در این شماره خواهیم دید :

۲	سخنی با دوستان فتوگرافی
۳	اخبار فتوگراف
۵	آثار طلایی
۶	آموزش طراحی یک چهره هالیوودی
۱۰	به بهانه اسکار گرفتن یک آفتاب پرست دوست داشتی
۱۷	برترین آثار ارسالی
۲۰	HDR

حامیان مجله مجازی فتوگراف

،، پرشین گرافیک، فتولیا، پرشین جے اف ایکس،
اینفوگرافیک، رسم، ایران وب نیوز، عکاسے

محمد بنائے

سردبیر

info@gfx-mag.com



با عبور از فراز و فرودهای بسیار ، سرانجام نخستین شماره از مجله منتشر شد . کاغذ ما تمام شد ، اما هنوز جاده ی سفیدی را با مطالب مهم علم عکاسی و گرافیک نقش می بندیم و فتوگراف را به صورت مجازی در اختیارتان قرار می دهیم . در این نشریه می خواهیم به کلمه عکس با نگرش های گوناگون معنا دهیم و آموزشی مستمر و پویا را همگام با شما دوستان تحقق بخشیم . از عوامل پشت صحنه ی فتوگراف می توان علاقه ، استعداد ، مهارت و ذوق را نام برد که آفرینش فتوگراف از بهم پیوستن این عوامل ممکن بود . در روند آموزش عکاسی ، فتوگراف قصد دارد نرم افزارهای گرافیکی به روزی را در اختیار شما عزیزان قرار دهد . در حقیقت گرافیک با عکس هم پیمان می شود تا مسیری را طی کنند و به قله ی موفقیت برسند که این قله همان حرفه ایی شدن در این زمینه ها و کشف ناشناخته های این دو رشته است . نرم افزارهای علمی و آموزش کامل آنها می توانند ابزاری برای رسیدن به موفقیت باشد ، فتوگراف می خواهد با تغییرات شیرینی اهداف آموزشی را میسر سازد تا بازخوردهای وسیع و در عین حال پیشرفته ای را بدست بیاورد . امید است با پیوستن به فتوگراف ما را در هرچه بهتر شدن نشریه و رسیدن به یک موفقیت همگانی با همراهی و همدلی خود دراین مسیریاری کنید .

برگزاری نخستین دو سالانه دیوار نگاری و گرافیک در نیمه دوم اسفند ماه

فتوگراف - در آخرین ماه سال، برای اولین بار در ایران شاهد برگزاری نخستین دوسالانه دیوارنگاری و گرافیک توسط سازمان زیباسازی شهر تهران، خواهیم بود. دبیر نخستین دوسالانه دیوارنگاری و گرافیک محیطی درباره بخش‌های مختلف این دوسالانه گفت: «این دوسالانه در سه بخش مسابقه و نمایشگاه آثار طراحی دیوارنگاره و گرافیک محیطی، پژوهش و همایش علمی، نمایشگاه تجهیزات، مواد و مصالح ۱۷ تا ۲۳ اسفندماه سال جاری در برج میلاد برگزار می‌شود.»

طبق اعلام روابط عمومی سازمان زیباسازی شهر تهران در این دوسالانه علاقه‌مندان در بخش مسابقه و نمایشگاه آثار طراحی دیوارنگاره و گرافیک محیطی، ۲ گرایش تکنیک ماندگار و تکنیک نیمه‌ماندگار، در بخش پژوهش و همایش علمی موضوع‌هایی چون تحقیق، مقاله، پایان‌نامه و کتاب‌های تخصصی تالیف و ترجمه و همچنین در بخش نمایشگاه تجهیزات، مواد و مصالح با عرضه فناوری‌ها، فعالیت‌ها و دستاوردهای مواد و مصالح در زمینه دیوارنگاری و گرافیک محیطی که در شهر قابلیت کاربردی دارند، شرکت داده می‌شوند.

بر اساس برنامه ریزی این سازمان، طی دو روز ۱۸ و ۱۹ اسفندماه در دو نوبت صبح و عصر، صاحب‌نظران به ارائه مقالات تخصصی و سخنرانی خواهند پرداخت و حداقل ۴ ورک شاپ نقاشی دیواری نیز با حضور استادان و کارشناسان برگزار خواهد شد.



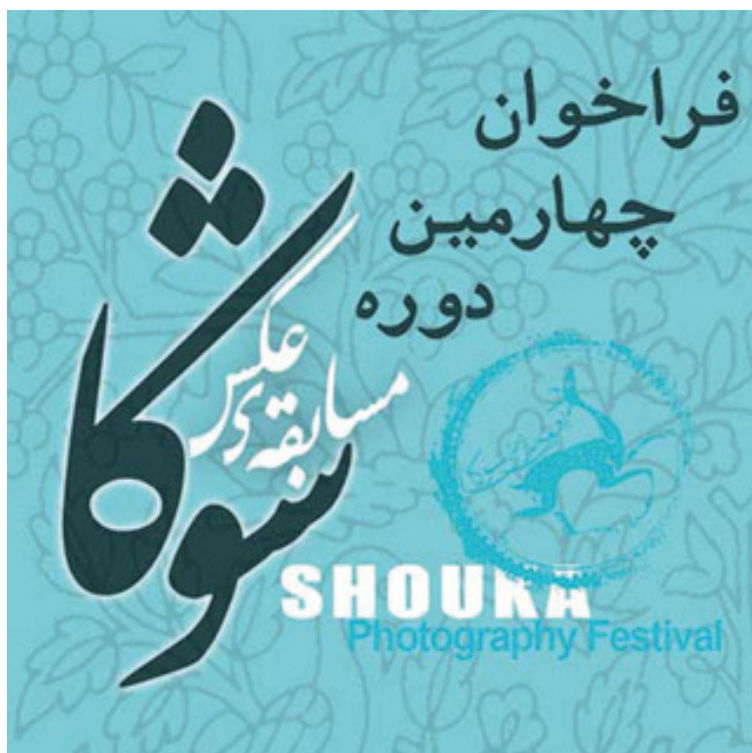
پرده برداری از لوگوی ویندوز هشت

فتوگراف - بعد از سر و صداها بر سر لوگوهای پیشنهادی برای ویندوز هشت، شرکت مایکروسافت به طور رسمی لوگوی جدید این ویندوز را رونمایی کرد، این در حالی است که حجم وسیعی از انتقادات وارده در این به طور کم سابقه ای ادامه یافته است.

ویندوز ۸ بازنگری کاملی بر سیستم عامل ویندوز است، به همین خاطر لوگوی ویندوز هم دوباره طراحی شد تا با فضای جدید ویندوز همخوانی بیشتری داشته باشد.

همانطور که مایکروسافت در مورد لوگوی جدید ویندوز اعلام کرده: "ما می‌خواستیم لوگوی جدید با هر دو طراحی مدرن و کلاسیک سازگار باشد" در لوگوی جدید ویندوز از رنگ و خطوط و اشکال ساده و مسطح استفاده شده و رنگ آن نیز با رنگ اصلی ویندوز ۸ سازگار شده است. جالب توجه است که در این طراحی، ویندوز به صورت صاف و هماهنگ با کاربری «مترو» طراحی شده است و با عوض کردن رنگ قالب ویندوز ۸، تغییر مستقیماً روی رنگ لوگوی ویندوز نیز منعکس می‌شود.

با وجود طرفداران این لوگو که طراحی آن را یک نبوغ می‌دانند، منتقدان در طراحی لوگوی ویندوز ۸، سادگی محض، نبود نشانه‌های مثبت، القای حس سستی و ضعف، وجود خطای دید، هدایت دید به سمت لوگوی پنجره و جداسازی اجزای لوگو را از اشکالات عمده آن برمی‌شمارند.



انتشار فراخوان چهارمین دوره مسابقه عکس «شوکا»

فراخوان چهارمین دوره مسابقه عکس «شوکا» با نگاه مستند به «اتاق تلویزیون» در اولین روز اسفند منتشر شد. علاقه‌مندان برای شرکت در چهارمین مسابقه عکس کافه شوکا باید آثار خود را اعم از آنالوگ یا دیجیتال به صورت چاپ شده ارایه کنند.

هر عکاس نیز می‌تواند حداکثر با پنج قطعه عکس در این مسابقه شرکت کرده و قطع این عکس‌ها باید ۳۰×۲۰ سانتی‌متر باشد. این در حالی است که بر اساس فراخوان، عکس‌ها نباید پاسپار تو یا قاب شده ارسال شوند. در این فراخوان آمده است که عکس‌های ارسالی تا یک ماه بعد از اعلام برندگان در کافه شوکا نگهداری خواهد شد و پس از پایان زمان مقرر برگزارکننده هیچگونه مسوولیتی در قبال استرداد عکس‌های باقی مانده نخواهد داشت.

مراسم افتتاحیه و اهدای جوایز این مسابقه نیز خرداد ماه سال ۹۱ در خانه هنرمندان ایران برگزار و عکس‌های برگزیده به مدت یک هفته در همین مجموعه به نمایش در خواهد آمد.

جایزه بخش ویژه این مسابقه نیز همچون دوره‌های گذشته با عنوان «بهمن جلالی» توسط رعنا جوادی (همسر بهمن جلالی و عکاس) داوری خواهد شد و برنده آن یک عکس از آثار بهمن جلالی را دریافت خواهد کرد.

داوری آثار چهارمین دوره این مسابقه توسط هنرمندانی چون بهرام دبیری (نقاش)، محمدرضا صفدری (نویسنده) و پیمان هوشمندزاده (عکاس) صورت خواهد گرفت.

جایزه نفر اول تندیس آهوی مازنی و ۶۰ درصد وجوه ارسالی و جایزه نفر دوم لوح پیروز و ۴۰ درصد وجوه ارسالی خواهد بود. علاقه‌مندان برای ارسال آثار خود به مسابقه عکس شوکا تا ۱۵ اردیبهشت‌ماه سال آینده فرصت دارند.

کتیبه‌های ماندگار

به گزارش سایت خبری رسم، نمایشگاه کتیبه‌های ماندگار ۲۱ اسفند در موزه هنرهای معاصر اصفهان گشایش می‌باید. براساس خبر ارسالی، در این نمایشگاه تعداد ۳۸ اثر خط- گرافیک با مضامین مذهبی از محمد موحدیان عطار به نمایش گذاشته می‌شود که تا ۲۱ فروردین ۱۳۹۱ دایر خواهد بود. آیین گشایش این نمایشگاه ساعت ۱۰ صبح روز یاد شده آغاز می‌شود.



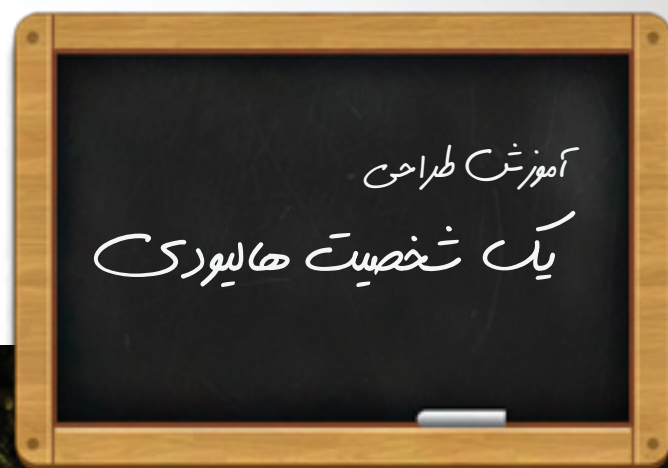
آثار طلایی

فتوگراف بر آن است تا در هر شماره ، بهترین هنرمندان را در بخش های مختلف عکاسی ، پوستر ، کاریکاتور ، نقاشی ، انیمیشن و ... معرفی کند. آثاری که با مناسبت های تقویمی و شرایط روز هماهنگ هستند در اولویت قرار دارند.

- لطفا آثار خود را تا پایان روز دهم هر ماه ارسال کنید .
- آثار ارسال شده باید دارای مشخصات باشند.
- در قسمت موضوع ایمیل ، عبارت “مربوط به آثار طلایی” را درج کنید.

BestGFX-Mag@Gmail.com





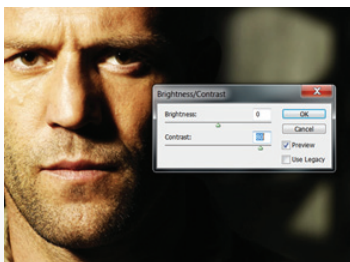


- آموزش طراحی چهره شخصیت هالیوودی
- سطح : متوسطه
- نرم افزار : فتوشاپ
- مدت آموزش اجرا : حدوداً ۴۰ دقیقه

در این آموزش قرار است که یک پوستر از بازیگر فیلم ترنسپورتر طراحی کنیم ابتدا یک فایل جدید با مقادیر ۱۰۰۰ در ۱۲۰۰ پیکسل با ۳۰۰ DPI باز کنید .

Width:	1000	pixels
Height:	1207	pixels
Resolution:	300	pixels/inch
Color Mode:	RGB Color	8 bit

۳ از منوی Image بروی گزینه Adjustments و بعد Brightness / Contrast را انتخاب کنید و مقادیر زیر را اعمال کنید .

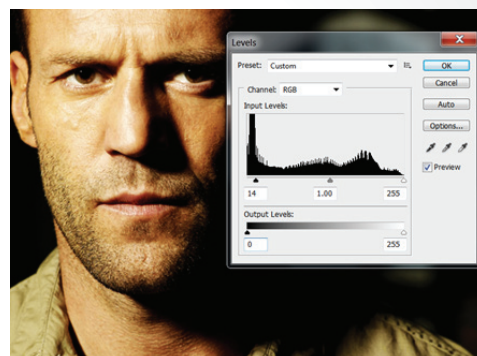


Brightness بروی 0
Contrast بروی 80

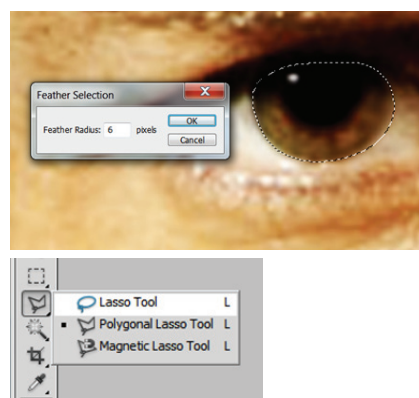
۲ تصویر منتخب را وارد صفحه جدید کنید .



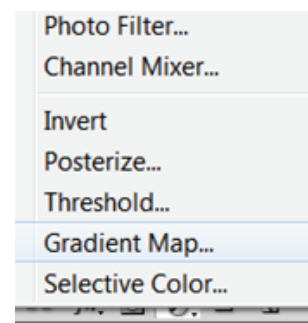
قسمت های پیراهن را در یک لایه جدید با کد #..... رنگ کنید



از طریق ابزار Lasso Tool دور چشم را انتخاب کرده و کلیدهای **Shift + F6** مقدار Feather Radius را روی ۶ یا ۵ قرار دهید. (مطابق شکل ها)



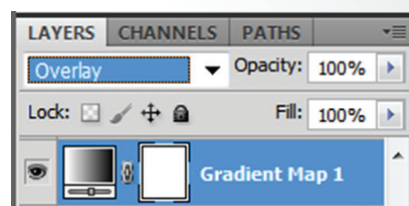
از منوی لایه ها Gradient Map را انتخاب کنید.



تصویر یه ماسک را انتخاب و مطابق شکل های زیر اجرا کنید



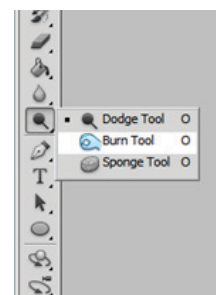
و لایه فوق را در حالت Overlay قرار دهید



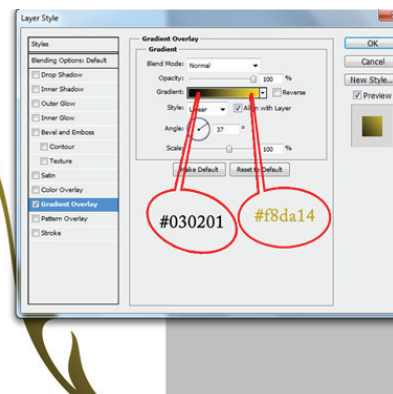
گزینه Burn Tool را انتخاب کرده و در نواحی زیر ماسک به عنوان خط سایه استفاده کنید . مطابق تصویر



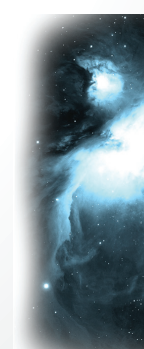
تصویری مانند تصویر زیر را انتخاب کرده و وارده فتوشاپ کنید و قسمت هایی از گچ بری این تصویر را برش بزنید و وارد پروژه در حال انجام کنید .



از تصاویر گل و بوته هم میتوان در قسمت گردن تصویر استفاده کرد و مقادیر رنگ زیر را انتخاب کنید .



از یک تصویر کهکشانی هم میتوانید برای تصویر بکگراند استفاده کنید و به دلخواه میتوانید نوشته های برای این پوستر انتخاب کنید



موفق باشید

آموزش و طراحی هایتان
را برای ما ارسال کنید

BestGFX.Mag@Gmail.com

به بهانه اسکار گرفتنِ یک آفتاب پرست دوست داشتن



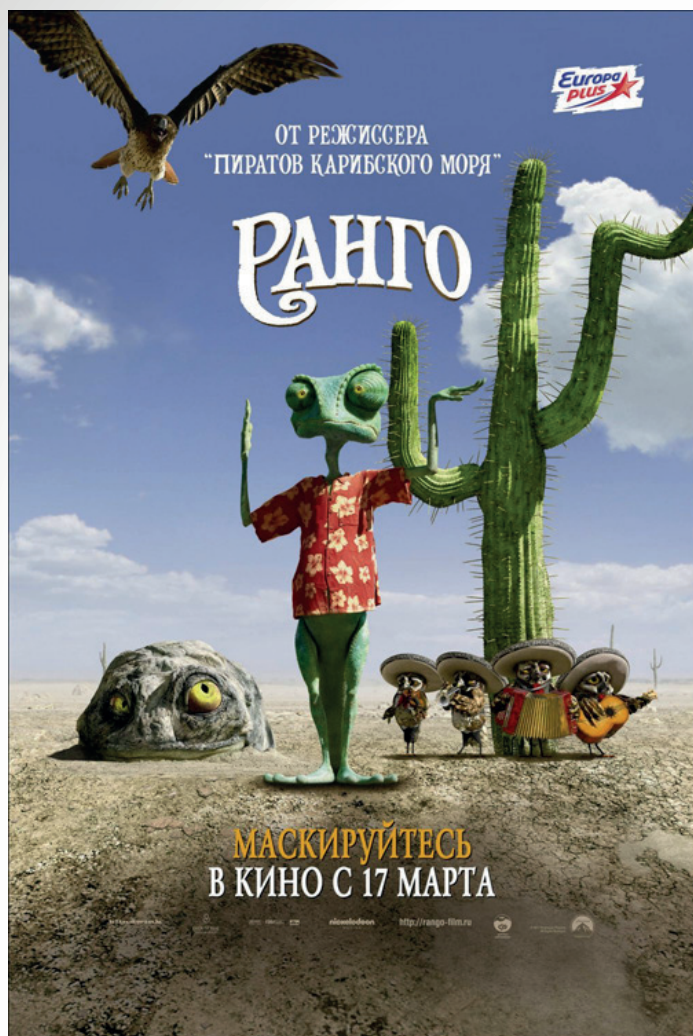
مهناب جودکی

M.joudaki@gfx-mag.com

«رنگو» انیمیشن بلندی به کارگردانی «گور وربینسکی» است که در دو سال اخیر توجه منتقدان زیادی را به خود جلب کرد، طرفداران فراوانی پیدا کرد و در محافل گوناگون جوایز خوبی گرفت. این فیلم اولین کار انیمیشن

وربینسکی است، البته او زودتر از اینها میل به ساختن یک انیمیشن بود اما مشغولیتش برای ساخت «دزدان دریایی کاراییب» مانع او شد.

RANGO



آفتاب پرستی خانگی، رویاپرداز و گیج که تمام عمرش را در یک محفظه شیشه ای گذرانده است و سرگرمی مهمش تفریح و اجرای نمایش با عروسک ها و معشوقه مانکنی اش در محفظه گلخانه است، با پرت شدن محفظه از پشت وانت و شکستن آن در وسط جاده، سر از بیابانی بی آب و علف در می آورد، به طور تصادفی، با راهنمایی یک آرمادیلو از «شهر بی قانون» در غرب وحشی سر در می آورد و برای پیدا کردن هویت واقعی درگیر حوادثی شده و ناخواسته قهرمان این شهر دور افتاده می شود.

«رنگو» انیمیشن بلندی به کارگردانی «گور ورینسکی» است که در دو سال اخیر توجه منتقدان زیادی را به خود جلب کرد، طرفداران فراوانی پیدا کرد و در محافل گوناگون جوایز خوبی گرفت. این فیلم اولین کار انیمیشن ورینسکی است، البته او زودتر از اینها مایل به ساختن یک انیمیشن بود اما مشغولیتش برای ساخت «دزدان دریایی کاراییب» مانع او شد.

این اثر در جایگاه اولین انیمیشن ساخته شده در ژانر وسترن، توسط شرکت پارامونت با همکاری شرکت تازه کار (در زمینه تولید انیمیشن) اینداستریال لایت اند مجیک (صنعت نور و جادو) تولید شده است. اینداستریال لایت اند مجیک که در سال ۲۰۰۰ فعالیت خود را آغاز

کرده است، توسط جورج لوکاس، خالق مجموعه فیلم علمی - تخیلی «جنگ های ستاره ای» تأسیس شده که تخصص اصلی آن در زمینه ارائه خدمات مربوط به جلوه های ویژه صوتی و تصویری به محصولات سینمایی است.

با وجود جذابیت های بیشمار انیمیشن کمدی «رنگو»، از فیلمنامه بینظیر و شوخی های رنگو گرفته تا فضا سازی آن و وجود گور ورینسکی، کارگردان نام آشنای سه قسمت نخست «دزدان دریایی کاراییب»، بردن جایزه سی و نهمین دوره جوایز سالانه «انی» به عنوان انیمیشن برتر سال ۲۰۱۱، خیلی دور از ذهن نبود.



نمایش از شکستن مرز واقعیت و انیمیشن

از نقطه نظر خصوصیت های گرافیکی و فنی، «رنگو» یکی از بهترین نمونه های انیمیشن محسوب می شود، با این سند که می توان با نگاهی به کلوز آپ اول از کاراکتر رنگو، که چشم های نامساوی و گردن کج و باریک او را زیر ذره بین می گیرد، شاهد ظرافت ها و چهره پردازی واقع گرایانه شخصیت ها بود.

حاصل مقاومت کارگردان این اثر در مقابل پافشاری برای گیر افتادن در تله تکراری «تری دی»، کیفیت فوق العاده بافت در ۸۵ شخصیت این انیمیشن و واقعی جلوه کردن پوست و اعضای بدن، به خصوص در شخصیت

به علاوه «رنگو» به جز جایزه بهترین فیلم بلند انیمیشن، جوایز بهترین طراحی شخصیت، فیلمنامه و تدوین را هم برد و در عین حال برنده اولین جایزه فیلم محبوب اعضاء جامعه بین المللی فیلم انیمیشن نیز شد.

موفقیت مهم دیگر «رنگو» بردن اسکار در جایگاه بهترین انیمیشن بلند سال ۲۰۱۲ بود که طرفدارانش را بسیار خوشحال کرد. این انیمیشن در اسکار رقبای ساده ای نداشت «یک گربه در پاریس»، «چیکو و ریتا»، «پاندای کونگ فو کار ۲» و «گربه چکمه پوش» دیگر نامزدهای بهترین فیلم بلند انیمیشن بودند. شاید نتوان بردن جایزه «انی» را در کسب این افتخار بزرگ نادیده گرفت، چرا که بارها شاهد بوده ایم که برندگان جایزه انی در هر سال، همان برندگان اسکار بوده اند.



خود رنگو است . ظرافت هنرمندانه و اوج دقت در استفاده از تکنیک های انیمیشن کامپیوتری برای طراحی کاراکترها و جزئیات چهره ها فوق العاده است، به طور قطع رنگو خود به عنوان شخصت اول دارای جزئیات بیشتری است .



گور وربینسکی در مصاحبه ای که در سایت «آون دات کام» منتشر شد در این رابطه گفته است: « هدف ما رسیدن به فضا سازی و تصویرهای کاملاً حقیقی و عکس مانند نبود، اما در جستجوی نوعی از واقعگرایی کاملاً احساسی بودیم که حجم زیادی از جزئیات را شامل می شد، مثلاً می بایست در نماهای کلوزآپ چشم کاراکترها دیده می شدند.»

وجود سایه ها، حرکات لب ها و تصاویر پس زمینه در این اثر وربینسکی، آنقدر طبیعی به نظر می رسد که علاوه بر برقرار کردن احساس ارتباط نزدیک، با کمرنگ کردن مرز بین واقعیت و انیمیشن این سوال را در ذهن مخاطب بوجود می آورد: «آیا این تصاویر واقعی هستند؟»

نورپردازی فیلم برای فضای کل داستان که در بیابانی داغ و سوزان اتفاق می افتد به بهترین شکل ممکن صورت گرفته است و حس فضای فیلم را به خوبی القا می کند . تصاویر و صحنه ها بسیار زیبا و نزدیک به واقعیت است ؛ یک نمونه واضح از این موفقیت، تصاویر مربوط به بیابان در این انیمیشن است . کارگردان در مصاحبه «آون دات کام» اینطور ادامه داده است که : « از همان ابتدا در طراحی فضاهای خارجی و محیط طبیعی باید به موازنه ای بین کیفیت تصاویر و میزان جزئیات موجود در محیط می رسیدیم، چرا که ما می خواستیم تمرکز عمده ی هر نما بر روی شخصیتها باشد. کافی است که خورشید در هر نما قرار داده شود و نور آن بر محیط تابانیده شود، بلافاصله کل صحنه طبیعی تر به نظر می رسد. »





در کل از لحاظ گرافیکی، «رنگو» در جایگاهی است که می تواند رقیب قدرتمندی برای انیمیشن های دریم ورکس و پیکسار باشد.

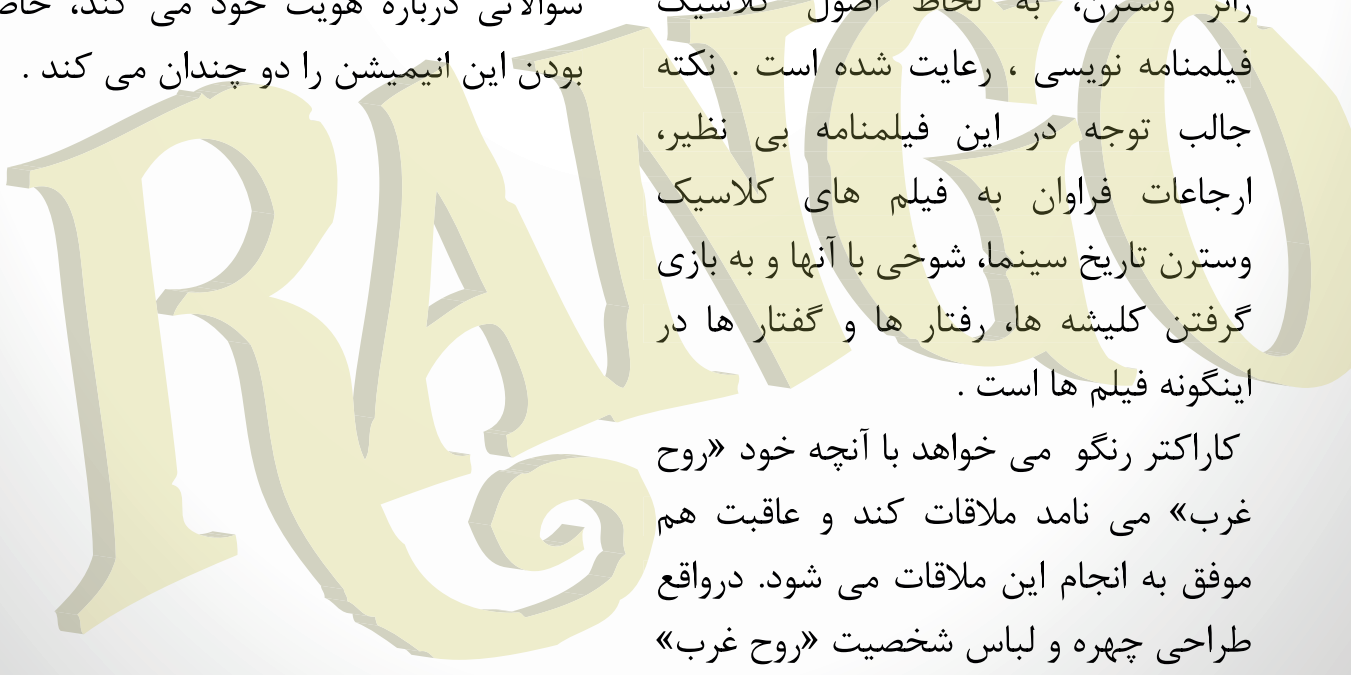
فیلمنامه فلسفه خلاقانه، حاصل تلاش یک گروه خستگی ناپذیر

به طور دقیق از شخصیت مرد بی نام فیلم « به خاطر یک مشت دلار» (۱۹۶۴) که «کلینت ایستوود» نقش او را بازی می کرد گرفته شده است. واضح است اگر مخاطب، فیلم های زیادی ندیده باشد خیلی متوجه این ارجاعات نمیشود و یا حتی ممکن است، به اندازه دیگران، مجذوب این انیمیشن نشود. با وجود اصول کلیشه ای کلاسیک در داستان رنگو، افزودن قالب وسترن و عناصر موجود در این ژانر، نظیر سوارکاری، دوئل، هفت تیرکشی و گردهمایی تفنگداران در کافه، که در کمتر انیمیشنی دیده شده است و حرکات و حتی دیالوگ های ماندگار کاراکتر رنگو که با قلقلک دادن کلیشه های فیلم های وسترن در طول انیمیشن خنده به لب های مخاطب می آورد و در لایه های درونی، او را درگیر سوالاتی درباره هویت خود می کند، خاص بودن این انیمیشن را دو چندان می کند.

«جان لوگان» که فیلمنامه «رنگو» را نوشته است پیش از این فیلمنامه هایی همچون «هوانورد»، «آخرین سامورایی»، «سوئینی تاد»، «گلا دیاتور»، «سفر ستاره ای» و فیلمنامه های موفق دیگری را نیز خلق کرده است. ناگفته نماند که خود «گور وربینسکی» نیز در خلق شخصیت ها و نگارش فیلمنامه با جان لوگان و جیمز وارد برایت همکاری کرده است.

خلاصه ای که در آغاز از داستان رنگو گفته شد تنها اشاره به لایه سطحی قصه فیلم داشت، لازم است به نکات ریز این فیلمنامه توجه شود. در فیلمنامه «رنگو» تمامی قواعد ژانر وسترن، به لحاظ اصول کلاسیک فیلمنامه نویسی، رعایت شده است. نکته جالب توجه در این فیلمنامه بی نظیر، ارجاعات فراوان به فیلم های کلاسیک وسترن تاریخ سینما، شوخی با آنها و به بازی گرفتن کلیشه ها، رفتارها و گفتارها در اینگونه فیلم ها است.

کاراکتر رنگو می خواهد با آنچه خود «روح غرب» می نامد ملاقات کند و عاقبت هم موفق به انجام این ملاقات می شود. درواقع طراحی چهره و لباس شخصیت «روح غرب»



فقط جانے دپ مے تواند آفتاب پرست باشد

دوستی این دو رفیق تا آنجا پیش رفت که وربینسکی در زمان ساخت انیمیشن بر این تاکید داشته است که کاراکتر رنگو باید با صدای جانی دپ ظاهر شود و در غیر این صورت از همکاری با این پروژه کنار خواهد کشید. در نهایت او به خواسته ی خود رسید و کار با ارزشی از آب در آمد.

برای دیدن دوباره رنگو دوست داشتنی باید صبر داشت

داستان رنگو اینجا به پایان نمی رسد. تیم گور وربینسکی تلاش دارند تا داستان این انیمیشن سینمایی محبوب را ادامه دهند. اخبار منتشر شده در اوایل اسفند ۹۰ اشاره بر این دارد که تهیه کنندگان انیمیشن «رنگو»، در تدارک تولید دومین قسمت آن هستند و جان لوگان نویسنده فیلمنامه نسخه اصلی، این روزها در حال نوشتن طرح اصلی فیلمنامه قسمت دوم است.

مهتاب جودکی

M.joudaki@gfx-mag.com

به راحتی نمی توان از تاثیر صداپیشگان این انیمیشن در جذابیتش رد شد. جانی دپ (رنگو)، ایسلا فیشر (بینز)، ابیگل برسلین (پریسیکیلا)، ند بیتی (مایر)، آلفرد مولینا، بیل نای، هری دین استنتن، تیموتی الیفنت و ری وینستون صداپیشگان پروژه ۱۳۵ میلیون دلاری «رنگو» هستند.

«جانی دپ» ستاره سینمای هالیوود، صداپیشه شخصیت رنگو است، که به خوبی هنر سخنوری اش را به نمایش گذاشته است، کمابیش مخاطب را به یاد لحن و گفتار و حتی رفتار جک اسپاروی دزدان دریایی کاراییب می اندازد و این احساس آشنایی بسیار مفید واقع شده است. گفته شده است که در زمان ساخت فیلم، تهیه کنندگان «برد پیت» را برای ایفای نقش رنگو پیشنهاد داده بودند که با مخالفت وربینسکی رو به رو شدند. همکاری گور وربینسکی و جانی دپ به ساخت مجموعه سینمایی «دزدان دریایی کاراییب» در سال ۲۰۰۳ برمی گردد.



مجله مجازی فتوگراف در نظر دارد تا بهترین آثار از قبیل عکس ، پوستر ،

نقاشی و دیگر آثار شما عزیزان را در مجله منتشر کند ، هر ماه بهترین آثار

با شرایط زیر انتخاب میشود :

آثار بصورت فایل استاندارد عکس و با مشخصات باشد .

اندازه آثار های فوق با طول ۱۰۰۰ پیکسل باشد .

هر هنرمند میتواند حداکثر با ۳ اثر شرکت کند .

BestGFX.mag@Gmail.com



آثار خودتان را تا قبل از روز دهم هر ماه برای ما ارسال کنید

ما برآنیم تا برترین های هنری هر بخش را انتخاب و معرفی کنیم. لطفا آثار خود را قبل از دهم هر ماه برای ما ارسال کنید ، ما منتظر دریافت آثارتان هستیم. برای این شماره عکس های بسیاری به دستمان رسیده است و از بین آنها تنها ۳ عکس برگزیده و معرفی و به گالری ماه مجله اضافه میشود. همچنین به دلیل به حد نصاب نرسیدن آثار گرافیکی و نقاشی فتوگراف این ماه گالری گرافیک نخواهد داشت. با تشکر از دوستان هنرمند و گرمی که آثارشان را برای ما ارسال کردند ، نام آنها آذین کننده شماره است.



همراهان این شماره :

فاطمه نصرآبادی ، هانیه شکبیا ، حامد قلی زاده ، سوگند قعله نویی، معصومه ولی پور ، شهرام دلدار ، گروه هنری چیز

FOTOGRAPH GALLERY

Photography



Hamed Gholizadeh



Sogand Ghalenoei



Hanieh Shakiba



آموزش مقدماتی تا پیشرفته ایندیزاین

از شماره یک (فروردین ۹۱)

توسط : شهرام دلدار

Sh.deldar@gfx-mag.com

HDR

تصویربرداری دامنه دینامیک بالا High dynamic range imaging



شاید تا بحال اسم عکس های HDR به گوشتان خورده باشد، عکس هایی که ترکیب رنگ و کنتراست آنها به شدت خیره کننده و زیباست.

HDR مخفف High Dynamic Range است و شیوه‌ای است که در آن گستره نورگیری و کنتراست عکس افزایش پیدا می‌کند.

تصویر برداری دامنه دینامیک بالا در پردازش تصویر، گرافیک کامپیوتری و عکاسی به مجموعه‌ای از تکنیک‌هایی گفته می‌شود که نسبت به روش‌های معمول، امکان وجود دامنه دینامیک، روشنایی بیشتری بین نقاط تاریک و روشن را فراهم می‌کنند. هدف این تکنیک‌ها نمایش دقیق دامنه شدت‌های نور موجود در صحنه‌های طبیعی است.

عکس‌های اچ‌دی‌آر (HDR) با ترکیب چند عکس به وجود می‌آیند؛ برای هر عکس اچ‌دی‌آر، باید چند عکس با کادر کاملاً یکسان تهیه کرد (معمولاً ۳ یا ۵ عکس) و هر عکس باید با نوردهی خاصی گرفته‌شده باشد؛ به این ترتیب که یک عکس با نوردهی معمولی و بقیه عکس‌ها با نوردهی دو پله کمتر و بیشتر.





نوردهی مقدار نوری است که به فیلم یا گیرنده تصویر می‌رسد، این مقدار ترکیبی از نور موجود، عدد دیافراگم و سرعت شاتر است.

هدف از عکاسی اچ‌دی‌آر، افزایش محدوده دینامیکی است و با ترکیب محدوده دینامیکی محدود عکس‌ها، به عکسی با محدوده دینامیکی بزرگ، که اچ‌دی‌آر نامیده می‌شود دست پیدا می‌کنیم. نکته مهم این است که محدوده دینامیکی قالب RAW به مراتب بزرگتر از JPG است، در نتیجه لازم است که برای عکاسی اچ‌دی‌آر از قالب RAW استفاده شود.

برای تهیه عکس‌های HDR شما باید با دوربین خود ۳ عکس با نوردهی متفاوت از یک منظره بگیرید و بعد با نرم‌افزار مناسب که می‌تواند نسخه جدید نرم‌افزار فتوشاپ و یا نرم‌افزار Photomatix باشد، این عکس‌ها را ویرایش کنید و یا اینکه روشنایی دوربین دیجیتال خود را بحالت دستی برده و تنظیمات (Image Brightness EV) آن را در تاریک‌ترین، روشن‌ترین و نرمال‌ترین حالت قرار داده و با هر کدام از این حالت‌ها یک عکس تهیه کنید.



یک تصویر با استفاده از تکنولوژی تصویربرداری دامنه دینامیک بالا (HDR)

فروردين



منتظر اولین شماره رسمی ما باشید

با سپاس فراوان از :

علی زمانی (Fotolia) ، مصطفی عنایتی (PersianGFX) ، احسان دلیری فر (persian graphic) ،
مهدی صادقی (Rasm) ، اینفوگراف ، ایران وب نیوز و همه همکارانی که ما در در رساندن به این مهم
یاری کردند کمال تشکر و قدردانی را داریم.



Download & Combine
by:
www.p30download.com