

Imagen Digital

Ciclo: Segundo. Curso recomendada; Quinto. Carácter: Optativo. Nº de créditos: 6. Asignatura cuatrimestral. Departamento responsable: Dibuja II (Diseño y Artes de la Imagen).

Introducción

La imagen digital como medio de creación plástica. Propiedades y características específicas. Tipos de imagen digital. Áreas de aplicación. Herramientas y plataformas. Usos aplicaciones.

Objetivos

LA asignatura tratará de cubrir los conceptos necesarios para el conocimiento de la imagen digital, así como las distintas habilidades necesarias para su manejo como herramienta y como medio dentro de las bellas artes.

El alumno desarrollará un trabajo personal de creación utilizando algunas de las herramientas disponibles (modelado y animación 3D. edición de vídeo, dibujo y retoque fotográfico).

La parte teórica intentará consolidar los conceptos esenciales en todas las ramas de la imagen digital, planteando su relación práctica con otras disciplinas de nuestro departamento: vídeo, fotografía, diseño gráfico y escenografía.

Planificación y contenidos

- Presentación de la asignatura. Planning, proyectos posibles, entregas.
- Imagen digital: Definición, especificidad como medio de creación de imágenes dentro de las bellas artes. Tipos de imagen digital (algorítmica, dibujada, fotográfica y 3D).
- Salidas, modos de presentación, soporte físico: Pantalla (presentaciones, multimedia, internet), proyecciones (instalaciones, escenografía), medios audiovisuales (cine, vídeo. TV), objetuales (papel, fotografía, escultura).
- Conceptos básicos: Imagen vectorial / imagen bitmap. Profundidad de color. Resolución. Formatos de ficheros.
- Retoque fotográfico. Medio de integración de los distintos tipos de imagen digital. Selecciones, capas, herramientas, filtros.
- Vídeo digital: edición offline. Tiempo, ritmo. discurso narrativo. Animación de imagen estática. Montaje supeditado al audio. Transiciones, superposiciones, incrustaciones. Codecs y formatos. Plataformas de trabajo y programas de edición.
- Multimedia: Integración de medios. Presentaciones y diaporamas. Interacción: CD ROM y Web. Interface: concepto y componentes. Optimización de material. Herramientas, plataformas y soportes.
- Imagen algorítmica. Fórmulas y scripts. Fractales. Programas y herramientas.
- Imagen 3D: construcción espacial virtual. Objetos, luces, cámaras, movimiento. Modelado: primitivas, extrusión, revolución, booleanas. solevados. Polígonos / nurbs. Vértice, cara, borde y normal. VCs y aproximación de superficies. Materiales, mapas y proyección. Animación: Keys. Tweening y curvas. Captura de movimiento: controladores (ratón, audio y midi), captura corporal y facial.
- Internet. Medio de confluencia y difusión universal, estándar y multiplataforma. Diseño. limitaciones, herramientas, trucos y recursos. Interface y navegación. Imágenes: Problema de tamaño / calidad, compresión, optimización. Sonido. Vídeo Animaciones. VRML.

Bibliografía

- Fuenmayor. Elena.. Ratón, ratón... Introducción al diseño gráfico asistido por ordenador.. Gustavo Gili. Barcelona. 1996.
- Zarandieta Morón, Francisco., 3DS Max 4. Anaya Multimedia. Madrid. 2002.
- Daly.Tim., Manual de fotografía digital. Evergreen. Barcelona. 2000.
- Delgado. José María., Photoshop 7. Anaya multimedia. Madrid. 2002.
- Rodríguez. F. Javier, García. Arantxa., Videoedición Digital. Paraninfo - Madrid 1999.

Jones. Frederic H., Vídeo digital. Anaya Multimedia. Madrid, 2000.