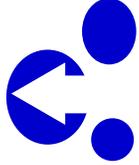


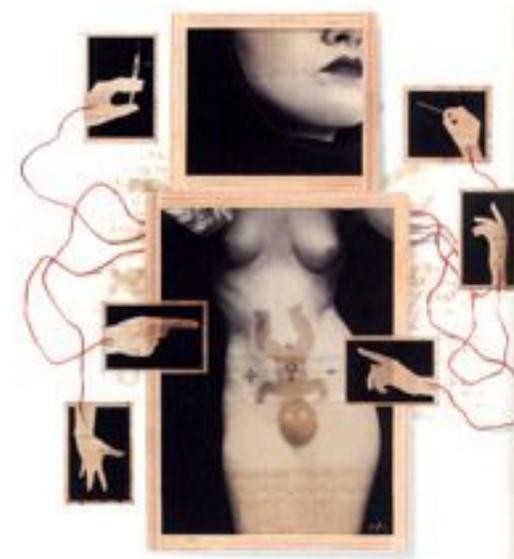
ARTE DIGITAL

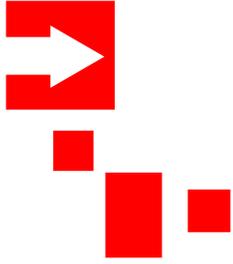
Víctor Mtz
Marisa Hasel



Existen varias formas de hacer arte digital: cada una le da una expresión particular a este arte, pues tienen mecánicas de trabajo y funcionamiento diferentes.

Un buen artista sabe mezclar estas técnicas para su conveniencia propia y la óptima realización de su obra.





Las categorías técnicas básicas de este curso son:

Vectores 2D

Mapa de Bits

**Programas
de autoría**



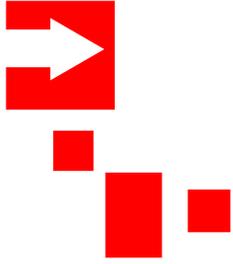
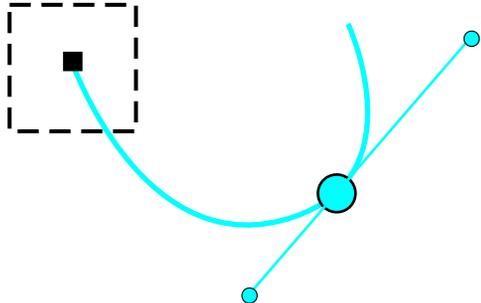


Imagen Vectorial 2D

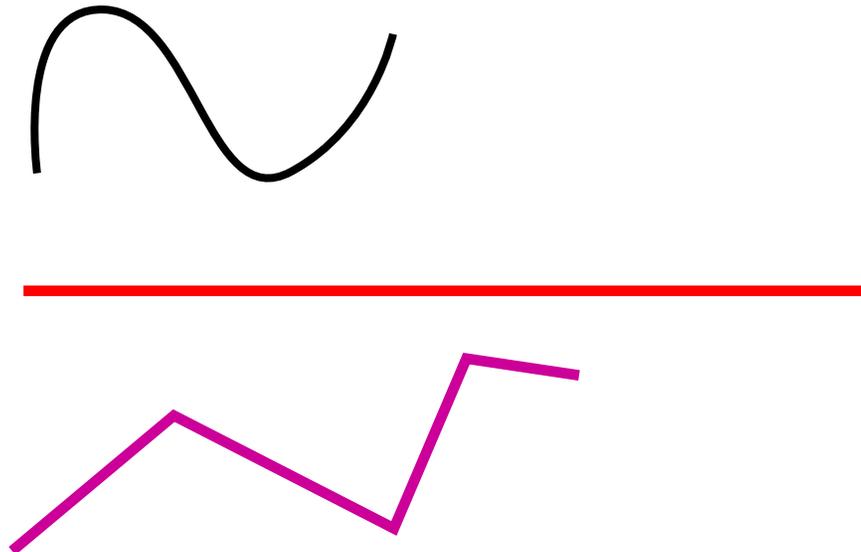
Con este tipo de programas lo que se está creando son gráficas a partir de ecuaciones. El usuario va conformando su arte por medio de objetos que se superponen y dan la impresión de profundidad en algunos casos.

El elemento básico es el nodo, equivalente al punto en diseño. Después la línea, ya sea curva, recta, quebrada, etc.

Nodo



Línea



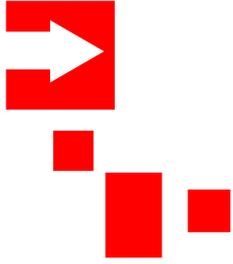
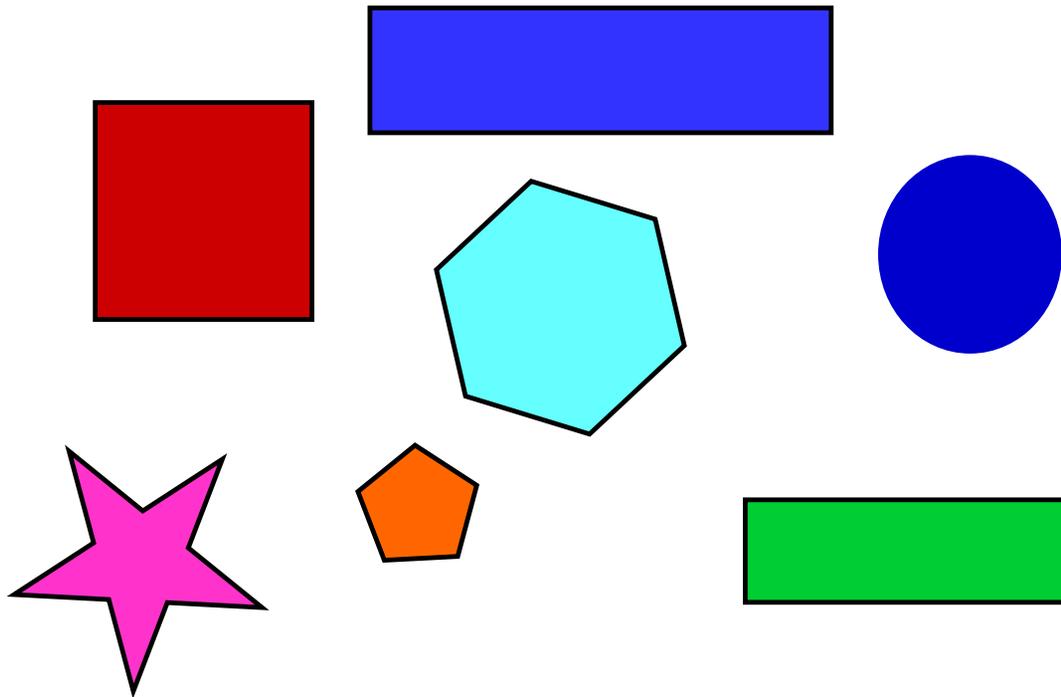


Imagen Vectorial 2D

Cuando se traza una línea y se vuelve a llegar al punto de origen se obtiene un objeto o polígono. Elemento que configura un diseño o ilustración.

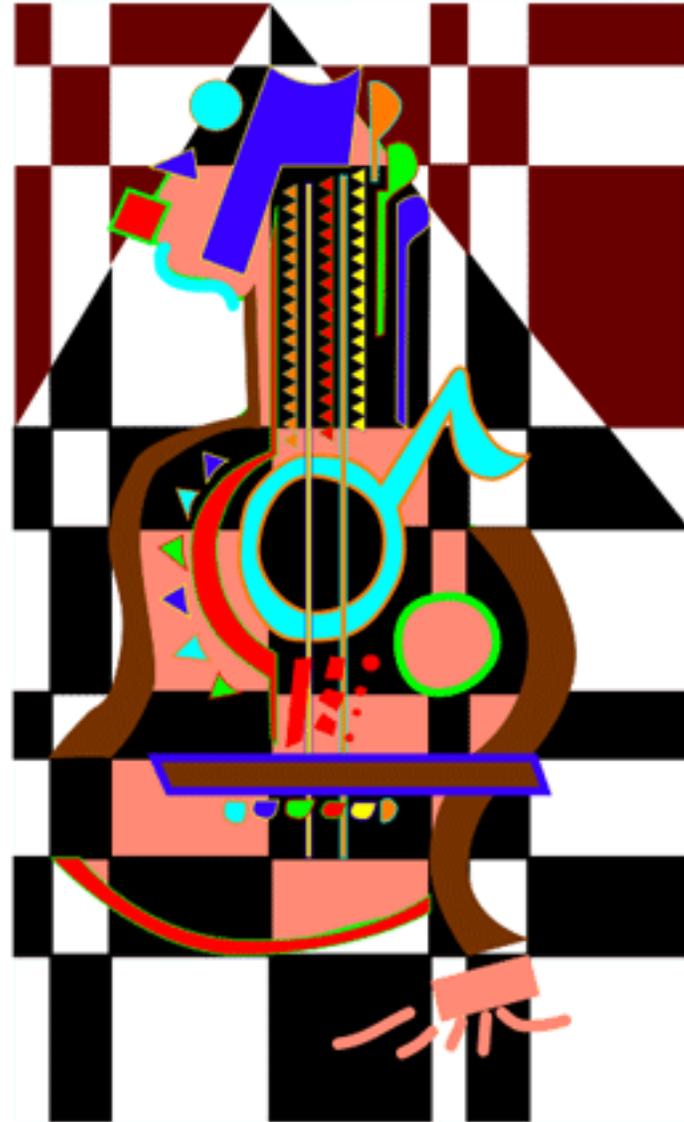
Polígonos básicos





Dibujo vectorial básico.

Imagen Vectorial 2D



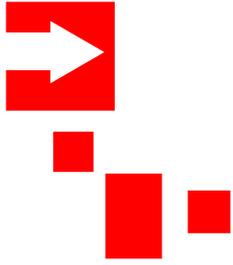
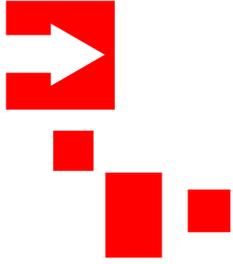


Ilustración avanzada

Imagen Vectorial 2D

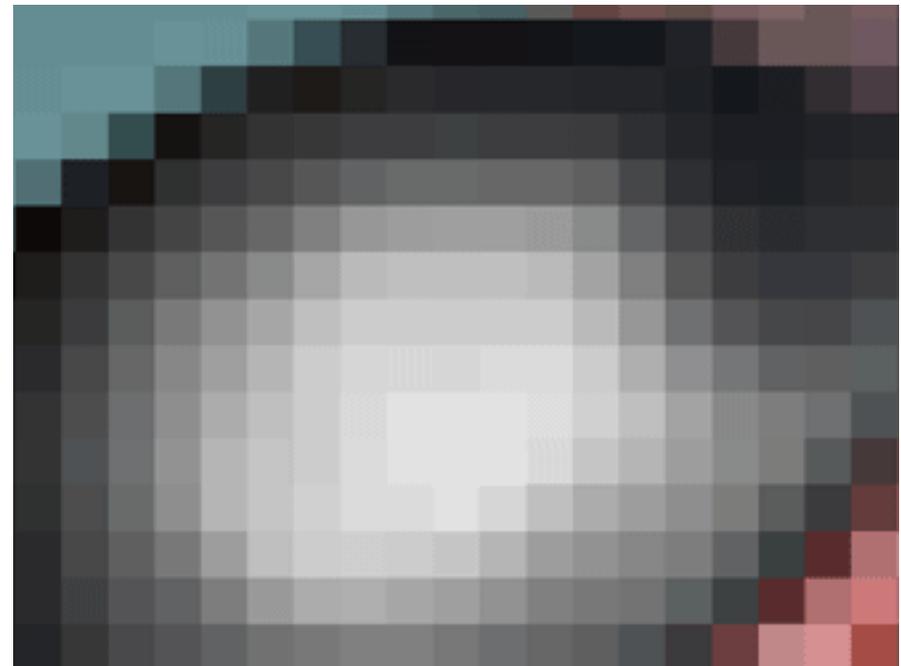


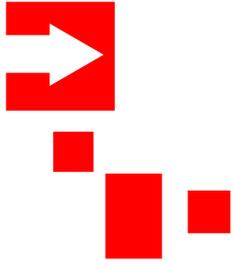


Mapa de Bits

Estos programas hacen imágenes compuestas por una serie de puntos dentro de una red, los puntos se denominan píxeles y éstos son la unidad gráfica mínima. Es algo similar a tener una hoja cuadriculada, sólo que cada cuadro de la hoja está compuesto por píxeles. La resolución de estos archivos se mide por la cantidad de píxeles que se pueden representar en una pulgada, tanto en su ancho como en su altura. Ej: 72, 150, 300 dpi.

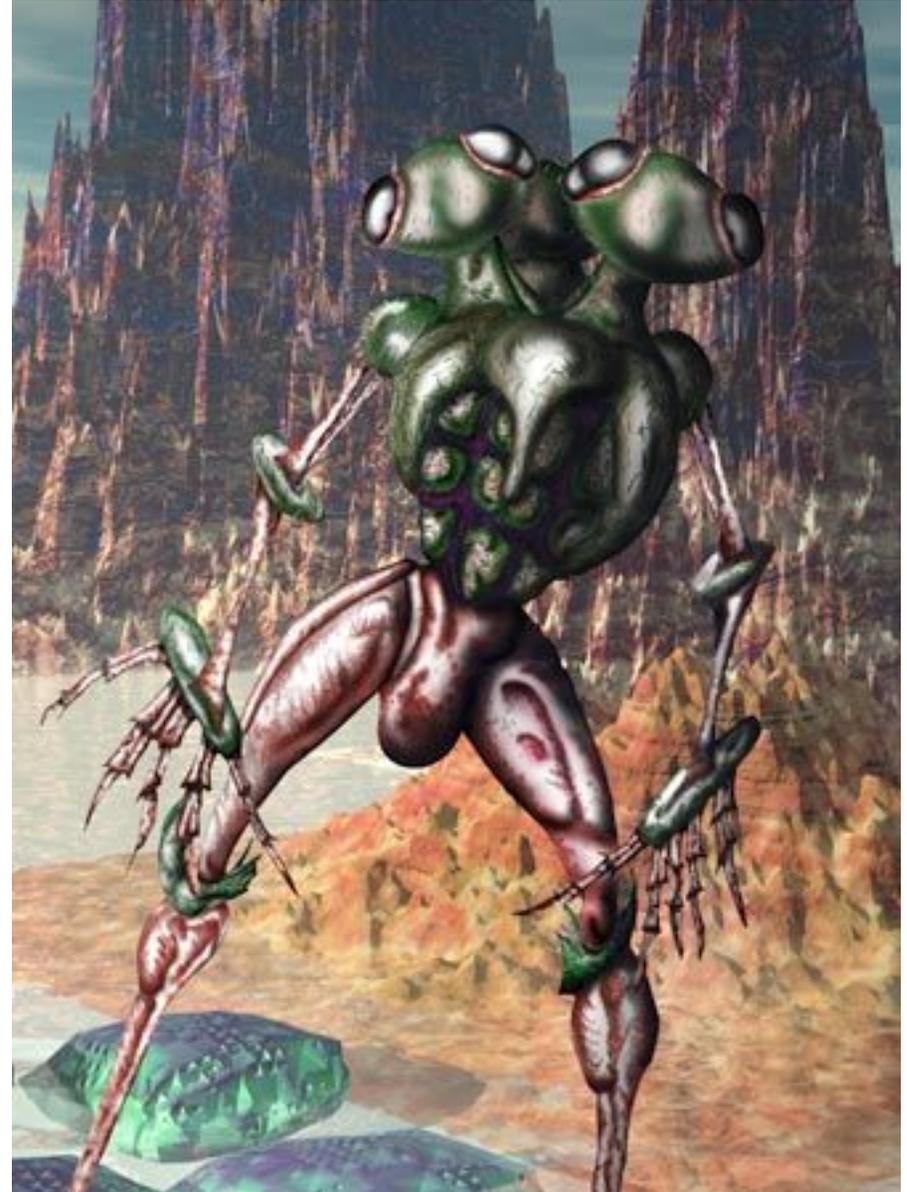
Zoom a un archivo de mapa de bits





Mapa de Bits

Imagen de mapa de bits





Autoría

Dentro del ámbito de la gráfica digital existen los programas de autoría los cuales tienen como función principal poder componer un diseño con base en elementos que se hayan creado en otros programas.

Ejemplos de lo anterior son:

Para diseños interactivos

Flash

Director

Dreamweaver

Para diseños editoriales

QuarkXpress

Page Maker

inDesign