



Tecnicatura en diseño
y programación de videojuegos

UNLVIRTUAL

Arte Digital para Videojuegos

Unidad 3 / Trabajo Práctico

Docentes
Mariano Trod / Silvina Botteri / Ma. Victoria Paredes



Tecnicatura en diseño
y programación de videojuegos

➤ Arte Digital para Videojuegos

Unidad temática 2
Tratamiento de imágenes vectoriales

- Objetivo Que el alumno logre interiorizarse en los conceptos básicos relativos al manejo de aplicaciones sobre tratamiento de imágenes bitmaps, creación y edición básica de las mismas.
- Temas Introducción al manejo de aplicación, Entorno operativo, Parámetros y formatos de imágenes vectoriales, Capas, Creación y Edición básica de gráficos.

CONTENIDOS

CONTENIDOS.....	1
1. FICHA PRÁCTICA UNIDAD 3	2
1.1. Trabajo Práctico	2
1.1.1 Formato de Entrega:.....	2
1.1.2 Sesión de N° 1 (S1)	2
1.2. Muestra de capturas sobre el proceso de práctica.....	3

1. FICHA PRÁCTICA UNIDAD 3

1.1. Trabajo Práctico

En este trabajo práctico se propone trabajar con los programas PhotoShop e Illustrator sobre archivos de imágenes a detallar, intercambiando formatos entre estos programas.

Para ello se adjuntan 4 archivos para esta práctica:

background.jpg / vector_Arbol.ai / vector_Arbusto.ai / vector_Pasto.eps

Se adjunta también el archivo muestra.jpg para visualizar cómo debe quedar ordenado el archivo final de entrega.

1.1.1 Formato de Entrega

Esta práctica se entregará al docente por e-mail. En e-mail adjuntar archivo trabajado con el nombre que referencia la práctica y unidad y el apellido y nombre del alumno, de este modo:

TP U3 S1_ Apellido Nombre.psd

1.1.2 Sesión de No. 1 (S1)

Práctica a realizar:

1. Abrir el programa Illustrator y el programa PhotoShop.

2. Colocar las ventanas de los 2 programas de manera tal que queden una al lado de la otra en forma paralela vertical, dado que se trabajará llevando archivos de un programa a otro.

3. En el programa PhotoShop abrir el archivo background.jpg

4. En el programa Illustrator ir abriendo los archivos:
vector_Arbol.ai / vector_Arbusto.ai / vector_Pasto.eps

5. Llevar los archivos de Illustrator a PhotoShop de la siguiente manera:

Seleccionar lo abierto en Illustrator, y arrastrarlo con el mouse a la ventana de PhotoShop, ir depositándolos sobre el archivo que está abierto en PhotoShop (background.jpg). También se puede realizar esta acción copiando y pegando lo seleccionado de Illustrator a photoShop.

6. Sobre el archivo background.jpg abierto en PhotoShop lo que se vaya llevando de Illustrator se irá colocando en capas con mediante el sistema SMART OBJECT, aceptar que lo coloque diciendo PLACE. Luego duplicar las capas necesarias.

Notar que las capas bajo este sistema en la ventana de las capas tienen una marca distinta a las capas regulares.

Notar también que las propiedades de los árboles y arbustos de esta forma llevados a PhotoShop, no pierden definición al ser agrandados o deformados, lo que si sucedería con una imagen bitmap escalada en Photoshop.

7. Una vez logrado todo el traspaso de archivos propuesto, el orden de lo colado debe quedar como lo presenta el archivo muestra.jpg que también se ha adjuntado a tal fin.

8. Finalmente guardar el archivo logrado en PhotoShop con extensión PSD y con el nombre propuesto:
TP U3 S1_ Apellido Nombre.psd

Nota.

Las imágenes producidas en esta ficha práctica serán utilizadas en el trabajo integrador final. Si el alumno desea puede usar sus propias imágenes en lugar de las imágenes provistas.

Lo importante es que mantengan los formatos y tamaños de archivos pedidos.

1.2. Muestra de capturas sobre el proceso de práctica

Presentamos aquí capturas aclaratorias (figuras 1 a 3) del proceso desarrollado en los pasos 5 y 6, respecto al sistema SMART OBJECT y su opción PLACE.

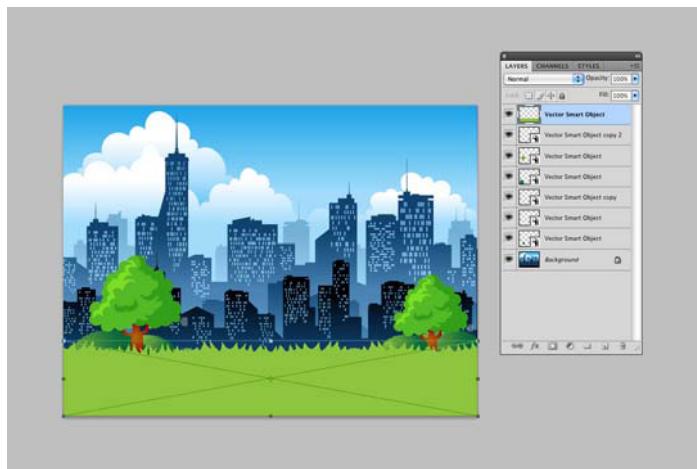


Figura 1

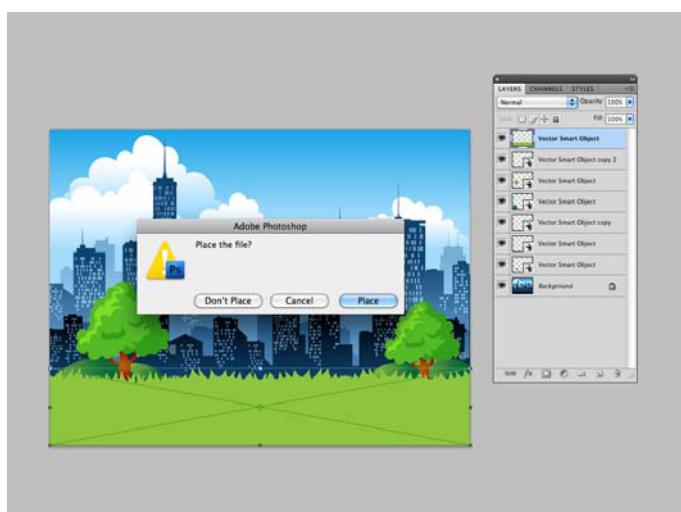


Figura 2

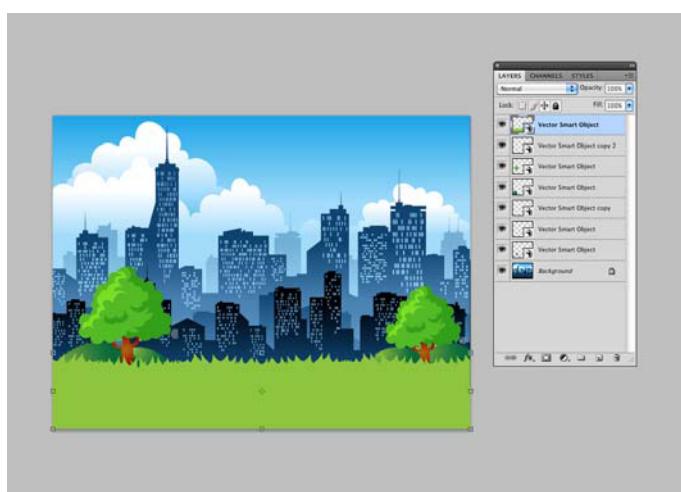


Figura 3