



Tecnicatura en diseño
y programación de videojuegos

Arte Digital para Videojuegos

Unidad 3

Docentes

Mariano Trod / Silvina Botteri / Ma. Victoria Paredes



Tecnicatura en diseño
y programación de videojuegos

UNLVIRTUAL

Arte Digital para Videojuegos

Unidad temática 3 Tratamiento de imágenes vectoriales

- **Objetivo** Que el alumno logre interiorizarse en los conceptos básicos relativos al manejo de aplicaciones sobre tratamiento de imágenes vectoriales, 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. TRATAMIENTO DE IMÁGENES VECTORIALES.....	2
1.1. Entorno operativo aplicación Illustrator.....	2
1.2. Descarga del programa en versión de prueba - gratuita:	4

1. TRATAMIENTO DE IMÁGENES VECTORIALES

En esta Unidad 3 de la materia, se utilizará el programa Adobe Illustrator.

Esta herramienta de diseño vectorial esencial nos permite trabajar con ilustraciones vectoriales que luego serán insertadas en el proceso de diseño de un videojuego.

Este programa nos proporciona precisión y potencia gracias a herramientas de dibujo sofisticadas, pinceles naturales expresivos, un conjunto de características que ahorran tiempo y facilitan la integración de lo producido a otros programas.

Es una aplicación que trabaja sobre un “tablero de dibujo”, conocido como “mesa de trabajo” y está destinado a la creación artística de dibujo y pintura para ilustración, entendiendo como Ilustración a una rama del Arte digital aplicado a la Ilustración técnica o el Diseño gráfico, entre otros.

1.1. Entorno operativo aplicación Illustrator

Inicialmente al abrir el programa la visualización del entorno será la presentada en la figura 1, dado que aún no se ha creado un archivo nuevo o aún no se ha abierto un archivo existente.

Para crear un archivo nuevo se puede optar desde esta ventana por la opción crear un archivo nuevo: Documento RGB..., la nueva ventana consultará sobre los parámetros del este nuevo archivo. Figura 2. Posteriormente de marcar y aceptar los nuevos parámetros se visualizará el entorno como en Figura 3.

Para crear un archivo nuevo o para abrir un archivo existente también se puede proceder seleccionando el menú desplegable ARCHIVO para allí elegir una de las opciones de inicio de sesión de trabajo.

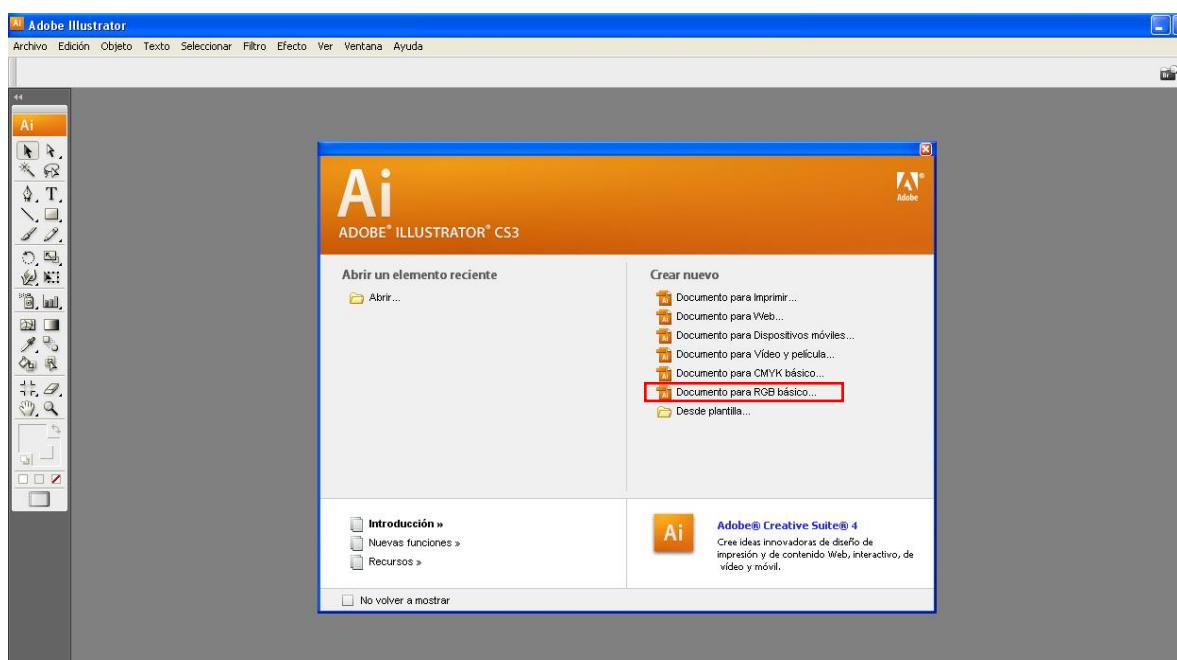


Figura 1.

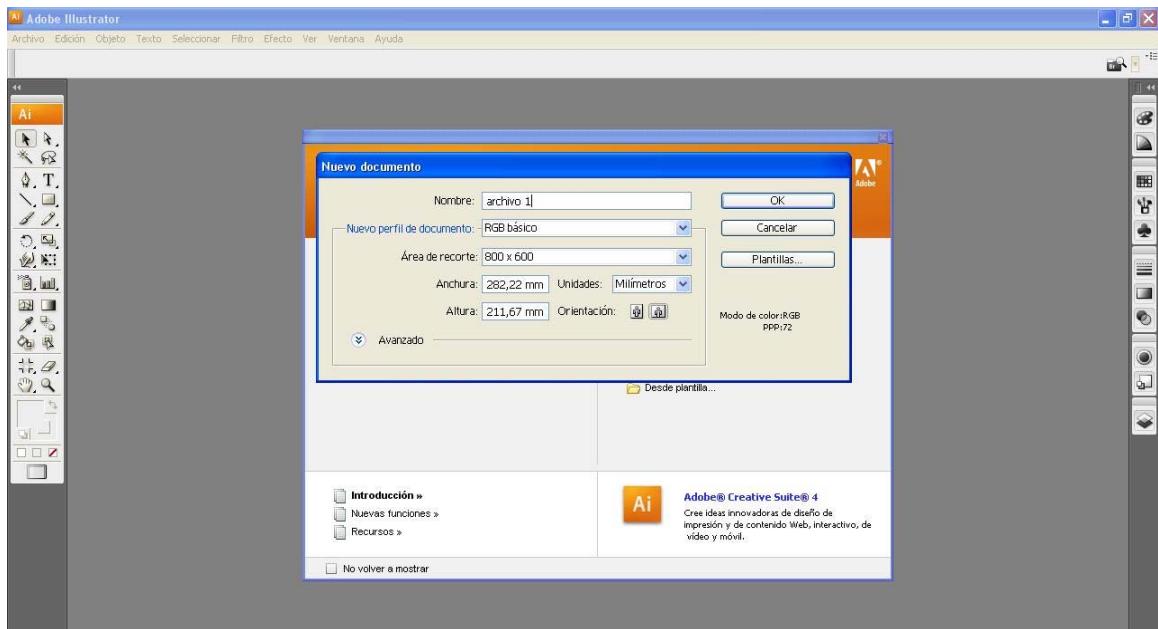


Figura 2.

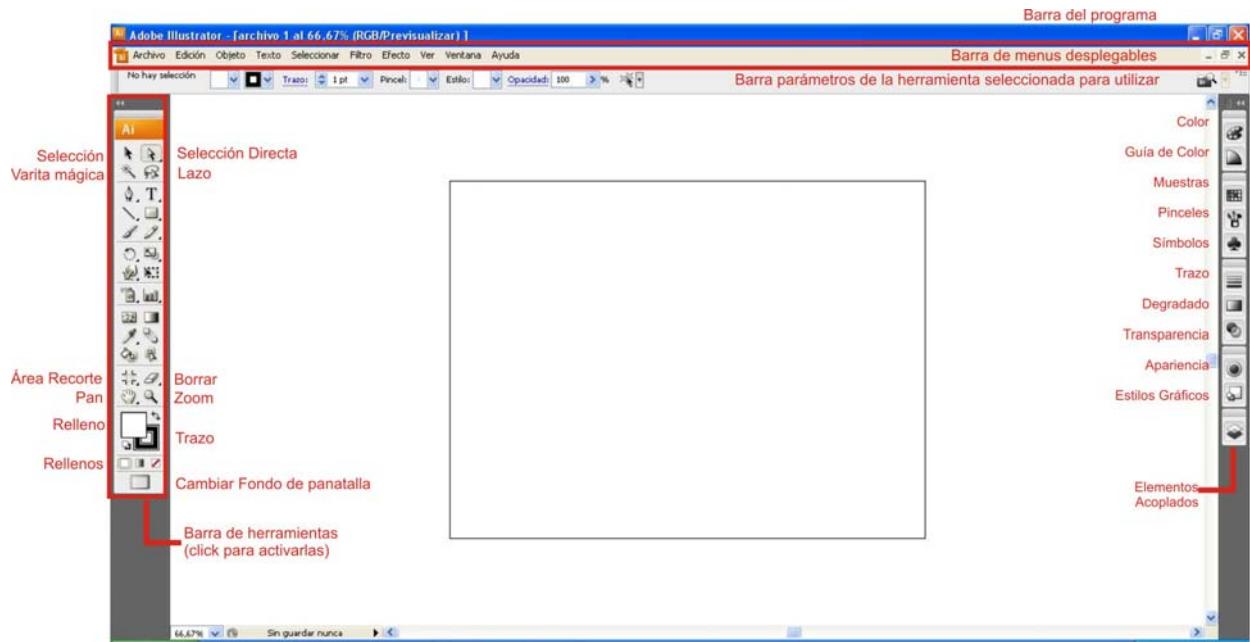


Figura 3.

En la siguiente imagen de captura, vemos la organización de las barras en el entorno de trabajo, ventanas, e invocación de ventana capas. Y como lo muestra la figura 4, en la que también se desglosan las principales secciones que se utilizarán luego en las demostraciones propuestas en los videos, y en la práctica final.

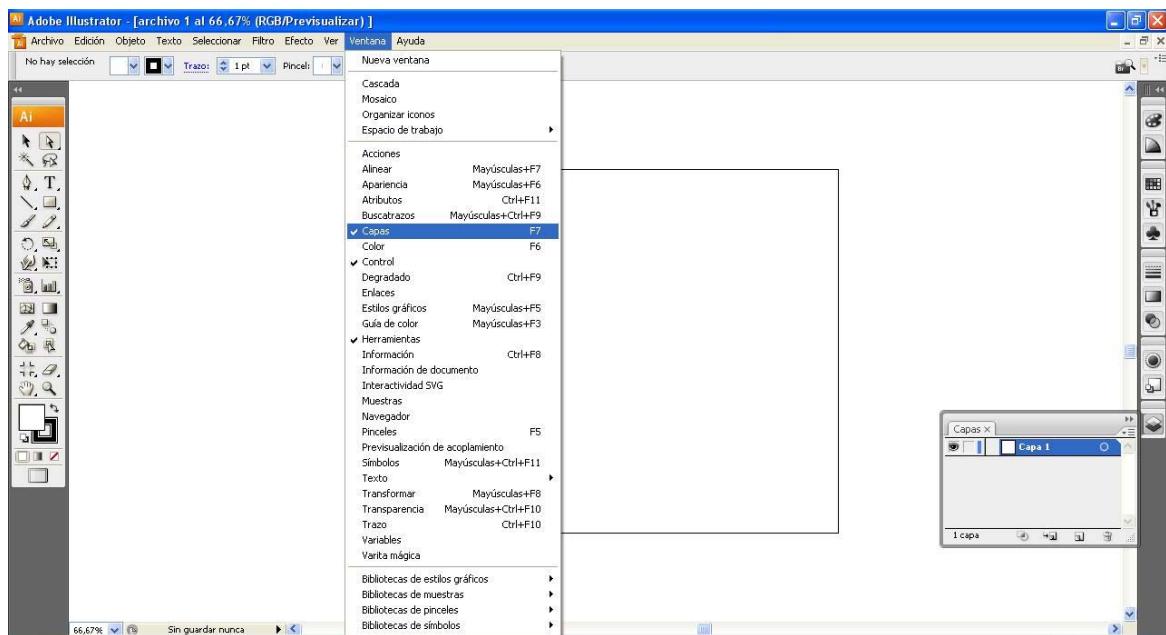


Figura 4.

1.2. Descarga del programa en versión de prueba - gratuita:

http://www.adobe.com/cfusion/tdrc/index.cfm?product=illustrator&loc=es_es