



PLAYER

XXXX

NEW_WEST_BOY

JOHN 23225112

SGHETTO

VCPD_NARC!

KNUCLES

CRAIG

COPCAR

DEVIL!

IHS

STRE_GLOWPAK

NEW_WEST_BOY

~P!_2017~

PICK_ON_ME!

-V/E! 243><Y-

DRIVER

4-0009

WINS

108

92

79

69

66

53

43

40

39

MARIO

PLAYER

VCPD_NARC!

LIL_SERB

~P!_2017~

COPCAR

XXX

SERG

DEVIL!

UNLVIRTUAL

Arte Digital para Videojuegos

Unidad 2 / Trabajo Práctico

Docentes
Mariano Trod / Silvina Botteri / Ma. Victoria Paredes



Tecnicatura en diseño
y programación de videojuegos

UNLVIRTUAL

➤ Arte Digital para Videojuegos

Unidad temática 2 Tratamiento de imágenes bitmaps

- 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, Capas, Creación y Edición básica de imágenes.

CONTENIDOS

CONTENIDOS.....	1
1. FICHA PRÁCTICA UNIDAD 2	2
1.1. Trabajo Práctico	2
1.1.1 Formato de Entrega:.....	2
1.2. Glosario.....	3

1. FICHA PRÁCTICA UNIDAD 2

1.1. Trabajo Práctico

En esta instancia de trabajo práctico se propone trabajar sobre archivos de imágenes jpg, seleccionando el fondo, cambiando su tamaño y extensión.

Para ello se adjuntan 2 archivos: Background.jpg y Parallax.jpg

Para las prácticas propuestas se trabajará con el programa PhotoShop.

1.1.1 Formato de Entrega:

Estas prácticas se entregarán al docente por e-mail. En e-mail adjuntar archivos trabajados con el nombre que referencia la práctica y unidad y el apellido y nombre del alumno, de este modo:

TP U2 S1_ Apellido Nombre.jpg

TP U2 S2_ Apellido Nombre.png

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.

Sesión de Estudio No. 1 (S1)

Práctica a realizar:

1. Abrir el archivo Background.jpg en PhotoShop.
2. Este archivo que muestra un fondo tiene un tamaño de 1920 x 1440px. Cambiar este tamaño por otro: 640 x 480px.
3. Guardar el archivo logrado con el nombre:

TP U2 S1_ Apellido Nombre.jpg



Sesión de Estudio No. 2

Práctica a realizar:

1. Abrir el archivo Parallax.jpg en PhotoShop.
2. Recortar con el lazo recto la forma, extraer el fondo.
3. Este archivo tiene un tamaño de 1920 x 1440px. Cambiar este tamaño por: 640 x 480px.
3. Guardar el archivo logrado con formato PNG, con el nombre:

TP U2 S2_ Apellido Nombre.png



1.2. Glosario

Parallax scrolling es un formato que se utiliza con frecuencia en la mayoría de las animaciones en 2D y juegos, donde las imágenes de fondo e imágenes en primer plano se desplazan a una velocidad diferente.

Esto crea una ilusión de profundidad en las imágenes de fondo que parecen moverse más lento que las imágenes de primer plano.