

IMAGEN DIGITAL

Departamento de Plástica

SABERES BÁSICOS

A. Evolución histórica y conceptos básicos.

- Evolución histórica: de la comunicación analógica a la digital (impresión, litografía, comunicación de masas, noticiario, aparición del cine, televisión e internet, imagen digital e inteligencia artificial).
- Conceptos básicos de la imagen digital:
 - La imagen vectorial y el diseño de logotipos.
 - La imagen bitmap y el collage digital.
 - Tamaño de imagen y tamaño de archivo, resolución y profundidad de color. Color RGB o CMYK.
 - Formatos de archivo usuales. GIF, PNG, JPG, RAW...
 - Metadatos y el contexto de la imagen digital.

B. La imagen digital fija. Lectura de imágenes.

- Arte digital y fotografía.
- Publicidad: Funciones de la publicidad. Soportes y medios online y offline.
 - Prejuicios y estereotipos en la publicidad.
 - El texto en la publicidad: jerarquía, el slogan, tipografías, función de anclaje...
 - Recursos: Metáfora, metonimia, personificación, hipérbole...
 - Simbología del color en la publicidad.
- Lectura de la imagen. Aspectos objetivos. Análisis compositivo, centro geométrico y de interés, líneas y direcciones visuales, inducidas, representadas y de lectura, recorridos visuales, leyes fotográficas: rectángulo de tercios, de mirada, de horizonte y de movimiento. Equilibrio y pesos visuales. Ley de la balanza. Materialidad, color y texturas.
- Lectura de la imagen. Aspectos subjetivos. Relación entre contexto, contenido, mensaje y destinatario. Simbolismo.
- Identidad virtual: la imagen en redes sociales, retrato editorial, el mock-up, el NFT.

C. La imagen secuencial en la era digital.

- Principios básicos de animación digital. Dinamismo y diseño de personajes.
- El storyboard y el story reel como base en la producción audiovisual.
- El cómic, la tira cómica y la novela gráfica. Similitudes y diferencias. Historia y géneros más importantes. El cómic y su exportación a la industria audiovisual: cine, videojuegos.
- El stop motion. El movimiento a partir de la imagen estática. Cualidades expresivas.

- Animación facial de imágenes preexistentes (fotografías antiguas, retratos pictóricos de la historia del arte...), existentes en tiempo real (celebridades a las que se puede cambiar la apariencia facial en una retransmisión en directo) o diseñadas ex novo (personajes de animación de creación propia). Implicaciones de la creación de modelos digitales de personajes en la industria audiovisual, de animación y cinematográfica.

D. Imagen en movimiento. Dispositivos inteligentes e internet.

- Fundamentos. Interactividad y participación. Realidad y virtualidad. Difusión, globalización, streaming: internet y la era de los dispositivos inteligentes. Géneros y formatos audiovisuales. Informar, entretener y seducir.
- Plataformas. Youtube, Twitch....
- Autoaprendizaje y consumo audiovisual en el contexto digital. Tutoriales, gamers, youtubers, podcasts... Producción de piezas audiovisuales. Herramientas y recursos. Perfiles prosumidores, o consumidores que producen contenidos digitales.
- El comportamiento en la red. Netiqueta. Limitaciones éticas y legales vigentes.

E. Softwares, aplicaciones y websites.

- Edición de imágenes: Photoshop, GIMP, Picsart, Snapseed, Pinkmonkey, Lightroom, Krita, Photoeditor, Instagram, entre otros.
- Animación facial: Deep Nostalgia, ZRT Face Trainer, entre otros.
- Storyboard: Storyboardthat.com, Canva, Storyboarder, makebeliefscomix.com, storybird.com, entre otros.
- Stop Motion: Filmora, Dragonfire, Stopmotion Studio, Frames, Framebyframe, Shotcut, entre otros.
- Diseño digital: Canva, Sketch, Adobe Illustrator, Freepik.Designrrr, Photo Pos Pro3, ente otros.
- Edición de video: Youcut, Kinemaster, VivaVideo, Inshot, Tiktok, entre otros.
- Imágenes interactivas: Genially, Thinklink, Infogram, Juxtapose, ente otros.