

## MATERIA-

## IMAGEN Y SONIDO COMPUTADO (Animación Computada)

INTRODUCCION: Breve historia de la computadora-Codigos binarios-Lo analógico y lo digital - Componentes: hardware, software - ROM- RAM Potencia, velocidad- Distintos sistemas-Dispositivos de entrada/salida: teclado, ratón, escaner 2D-3D, digitalizador, tableta gráfica, modem, impresora, pantalla, Grabador audio y video, plotter. Tarjetas de audio, MIDI, video, multimedia. Sistemas operativos. Unidades de almacenamiento. Archivos; Bit, Byte, Kbyte, Mbyte Gbyte. Sistemas de compresión. Exportación Importación Diferentes formatos. Definición (calidad). Tamaño de la pantalla en pixels y líneas.

GRAFICA POR COMPUTADORA: Sistema matricial-Pixel- Bits por Pixel- Mapa de puntos- Trama vectorial

Color-Formación-Definición- Sistemas RGB ,HLS; HSV, CMY

Sistema de captura ventajas e inconvenientes. Herramientas más comunes de los software: pinceles, trazos, figuras geométricas, recorte, texto, tipografía, transparencia, escala, expansión/compresión horizontal/vertical, repetición del grafismo, translación, rotación.

Importación/exportación- Superposición de niveles- Color "cero"- Salidas; distintos soportes y sus aplicaciones.

BREVE EXPLICACION DE LOS PROGRAMAS DE PINTURA Y RETOQUE GRAFICO; composición de imágenes planas (sin movimiento)

CORRECTORES DE COLOR (en video)

MOVIMIENTO EN DOS DIMENSIONES: Tipo de movimiento-acelerado, desacelerado, uniforme, cero, irregular - Tempo } Trayectorias simples y combinadas- Cambio de escala (Zoom)-Metamorfosis} Animación por extremos o continua- Rotoscopia -

Combinando imagenes: Key por croma o por luminancia -

Salida: grabación cuadro a cuadro o tiempo real-

BREVE EXPLICACION DE PROGRAMAS DE ANIMACION 2D

DE EDICION NO LINEAL

TITULADORAS DE VIDEO

MOVIMIENTO EN EL ESPACIO (3D); Organización cartesiana del espacio-La perspectiva, el punto de vista-

Cuerpos; vistas, cortes, secciones-geometría de los sólidos-Primitivos - Rotación Estiramiento/encogimiento- Modelado

Sistemas de visualización: malla de alambre-Sólido- sombras- Grupo de cuerpos- partes, vinculaciones -

Propiedades de los sólidos: color, textura, índice de reflexión, índice de refracción, deformaciones. Tipografía. Textos. Mapping.

Iluminación: tipos de luces- su movimiento, transformación-colores

Cámara: punto de vista- Fijo o móvil-Angulación- Lentes- filtros-

Puesta en escena-Trayectorias de los actores y de la cámara.

Visualización de previos y cálculo final

BREVE EXPLICACION DE PROGRAMAS DE TRES DIMENSIONES

SONIDO:El sonido digital-Generación- Importación-MIDI-Interfaz-Síntesis aditiva/sustractiva- Muestreo(sampler) - Código de tiempo

Procesamiento- Efectos-Mezcla-Grabación

BREVE EXPLICACION DE PROGRAMAS DE GENERADORES

NOTACION MUSICAL

SECUENCIADORES

AUTOMATIZACION DE MEZCLAS