

MEMORIA
TECNOLOGÍAS DIGITALES DE LA IMAGEN

LILLO GUTIÉRREZ GERMÁN

-ENLACE HOTGLUE-

<https://heidembal.hotglue.me/?start>

INDICE DE PRÁCTICAS

T1. Introducción al Arte Electrónico

Practica B2-T1-02. Deriva.

Practica B2-T1-01. Georg Nees / Processing.

T2. El entorno de trabajo digital

Práctica B2-T2-01. Slit-scan

T3. Presentación de contenidos en formato electrónico

T4. Creación, edición y manipulación de imagen 2D

Práctica B2-T4-01 - Práctica 'Collage digital' Guías, capas, herramientas de selección, etc.

Práctica B2-T4-02 - Práctica Collage digital (en clase) –Capas, capas de ajuste, herramientas de selección, etc.

Práctica B2-T4-03 - Práctica Warhol Capas de ajuste, etc.

Práctica B2-T4-04 - Práctica pintura digital

Práctica B2-T4-05 - Práctica herramientas de selección

Práctica B2-T4-06 - Simulaciones de exposición múltiple

Práctica B2-T4-07 - Híbridos

Práctica B2-T4-08 - Práctica GIF Animado

Práctica B2-T4-09. Julian Opie

Práctica B2-T4-10. Fusiones + 3D

Práctica B2-T4-11 - Práctica Ilustración. Craig&Karl + PokedStudio

T5. Creación, edición y manipulación de imagen 3D

Práctica T05-02. Práctica SketckUp (II) - Ciudad

Práctica T05-02. Práctica Blender (I) - Cactus El Grand Chamaco

Practica B2-T1-02. Deriva.

Busco en Google George Nees obtengo aproximadamente 233.000 resultados en 0,52 segundos. No me apetece complicarme y clico en el primer resultado. Este me conduce a un pequeño artículo biográfico sobre Ness, intento leerlo, pero me canso y bajo hasta el final donde el nombre de Lieser Wolf me llama la atención y lo busco url.

Como no se quién es decido mirar primero las imágenes para indagar un poco. Una imagen me gusta así que la selecciono. Esta imagen a su vez me conduce a una página en la que puedo leer una entrevista publicado en una revista de art contemporáneo.

Empiezo a leer la entrevista y aparece el concepto de Post-Internet Art, como no se lo que es decido buscarlo url. Me meto en el enlace de la Wikipedia, entiendo vagamente el concepto así que decido volver a la lectura de la entrevista.

A lo largo de la entrevista leo el término "pinturas lenticulares" y decido buscarlo. Me meto en el primer enlace. Leo todo el artículo y me resulta muy interesante así que decido indagar más sobre un pintor pionero en esta tecnología llamado Bois Clair. Comienzo a mirar las imágenes, la primera de todas me llama la atención url. La imagen me conduce a una página que no me aporta nada.

Decido volver hacia atrás a alguna de las pestañas que sigo teniendo abiertas, tengo un total de ocho pestañas abiertas pero finalmente me decanto por la primera pestaña. Decido seguir por imágenes. Nada me llama la atención así que decido volver a atrás e ir al enlace de la wikipedia.

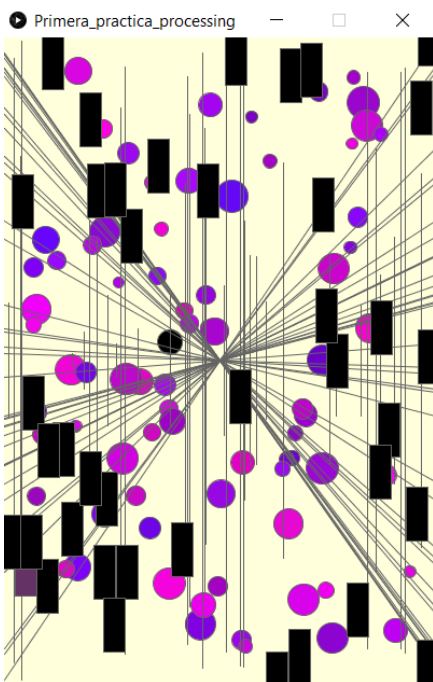
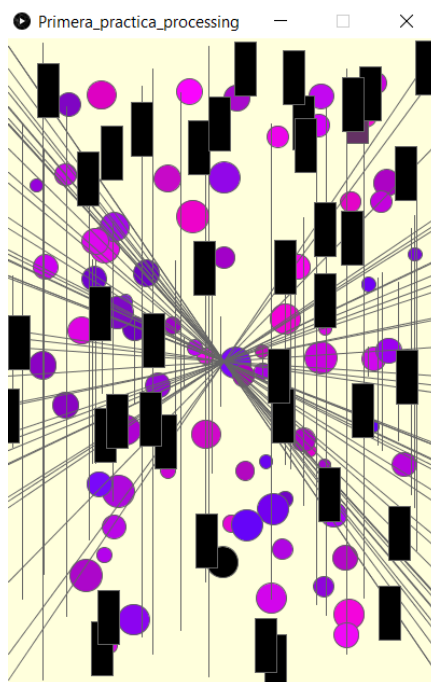
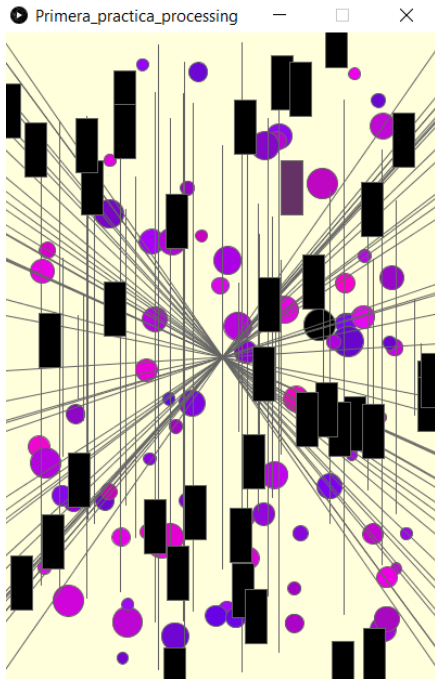
Nada más empezar a leer encuentro el enlace de la Wikipedia al concepto "computer art" url. Decido seleccionar la entrada en español. El texto se reduce notoriamente, ante este panorama decido parar.

Comentario personal:

Personalmente la experiencia me ha parecido interesante, aunque en algunos momentos he perdido el hilo de mi búsqueda o he quedado atontado un breve periodo de tiempo. Pero en general podría decir que la deriva me ha aportado un poco más de bagaje cultural en lo que a arte digital se refiere.

Además, he redescubierto las pinturas lenticulares y he indagado en sus orígenes más tempranos, cosa que ha sido muy interesante. Pues me ha permitido observar como algo que para nosotros es extremadamente cotidiano, pues podemos observarlo en multitud de vallas publicitarias, en su día fue toda una novedad.

Practica B2-T1-01. Georg Nees / Processing.



```
void setup(){
  size(400, 600);
  background(255, 255, 220);
  noStroke();
  fill(0,200);
  rectMode(CENTER);
}

void draw(){
  while(numRep<80){
    float AnchoAlto=random(10,30);
    ellipse(random(margen+(AnchoAlto/2), width-margen-
      (AnchoAlto/2)), random(margen+(AnchoAlto/2), height-margen-
      (AnchoAlto/2)), AnchoAlto, AnchoAlto);
    numRep++;
    float v=random(100,250);
    float b=random(0,10);
    float n=random(190,255);
    fill(v,b,n);}

  while (lel<40){
    float g=random(0, 600);
    float c=random(0,400);
    float x=random(400,600);
    line(c, 0+g,c, 600-g);//si quito las g se queda recto
    line(0, g, 400,600-g);
    fill(100,50,100);
    stroke(100);
    lel++;}

  while (lol<40){
    float o=random(0,400);
    float e=random(0,600);
    //float v=random(1,125);
    //float b=random(100,55);
    //float n=random(50,100);
    rect(o, e, 20, 50);
    fill(0,0,0);
    lol++;}

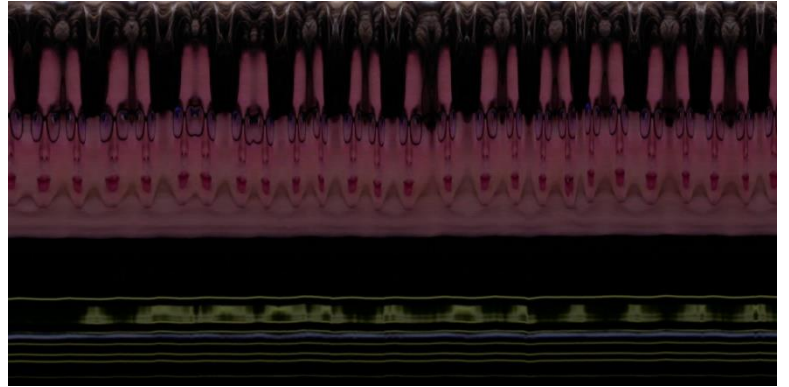
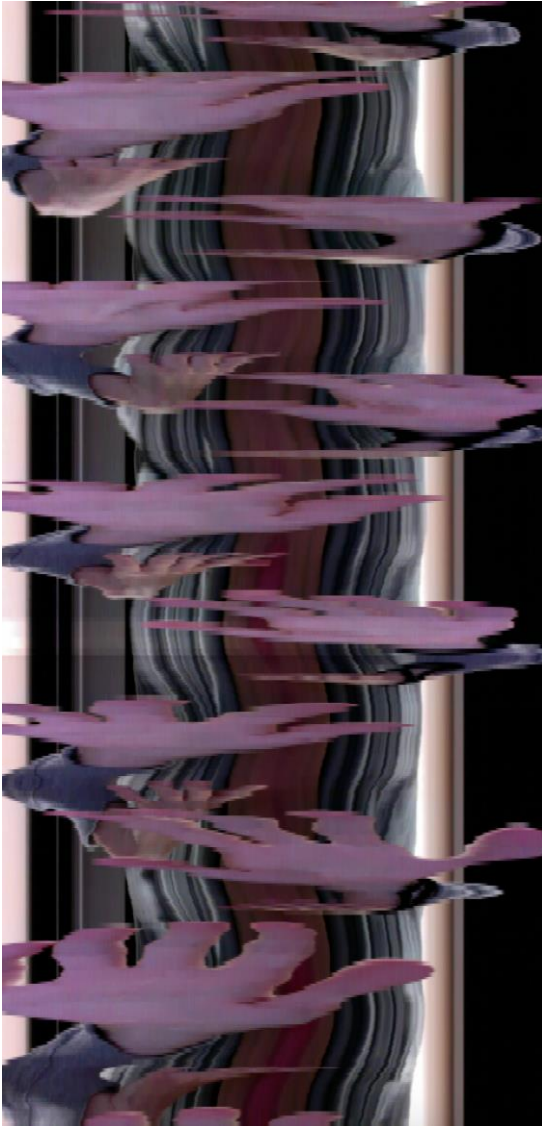
  void mousePressed() {
    background(255, 255,220);
    numRep=0;
    g=0;
    lel=0;
    lol=0;
  }

  int g=0;
  int numRep=0;
  int margen=15;
  int lel=0;
  int lol=0;
```

Práctica B2-T2-01. Slit-scan

Enlace para ver el tercer ejercicio.

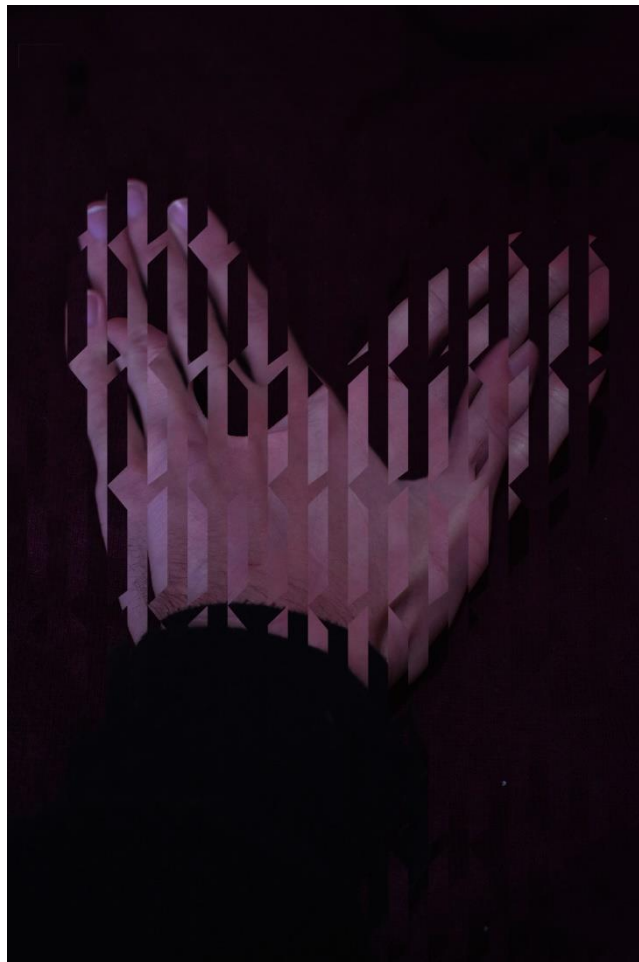
https://pruebasaluuclm-my.sharepoint.com/personal/german_lillo_alu_uclm_es/_layouts/15/guestaccess.aspx?docid=1ee510ee6171c4570b66a38275c7f6a33&authkey=ARY37UdC7uWGhQY86AhXNXs



Práctica B2-T4-01 - Práctica 'Collage digital'

En mi caso, el concepto elegido es bastante básico pero no por ello ha sido más fácil su realización. Pretendía jugar con las dos capas compuestas por las dos fotos de mi mano izquierda, pero el efecto no ha sido conseguido de la forma que pretendía, aunque el resultado no ha sido completamente decepcionante para mi persona.

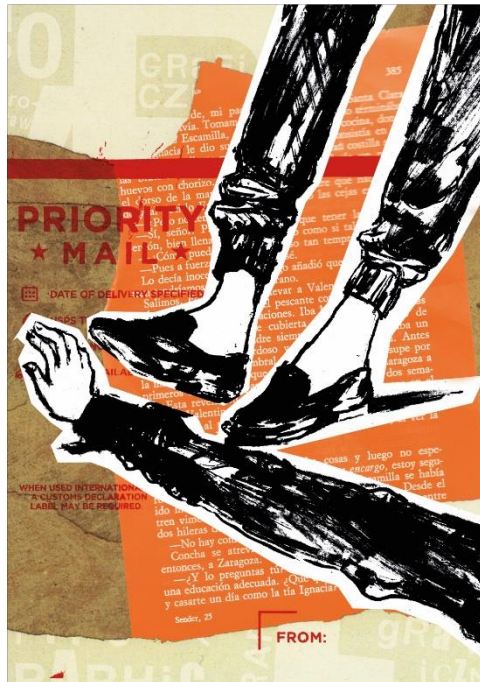
En lo que respecta a la autoevaluación considero que trabajo es básico tirando a flojo, pero con la cantidad de problemas que me ha dado el Photoshop me conformo con este resultado actual, aunque si pudiera lo mejoraría bastante.



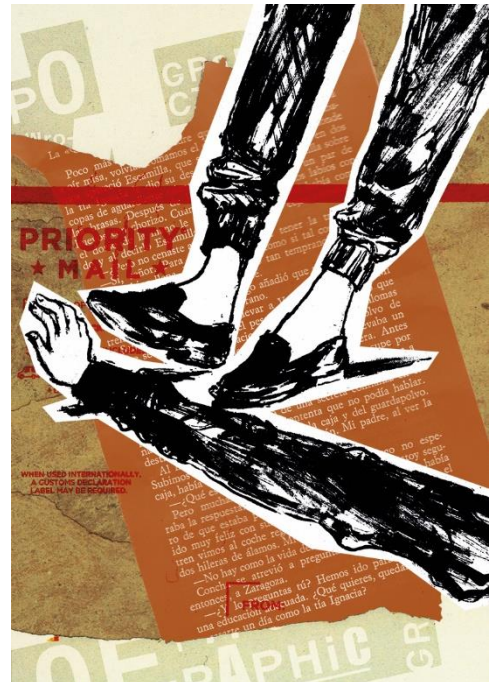
Práctica B2-T4-02 - Práctica Collage digital (en clase)

Realización de practica guiada en clase. Copiando una imagen previa.

Muestra



Trabajo



Práctica B2-T4-03 - Práctica Warhol Capas de ajuste



Práctica B2-T4-04 - Práctica pintura digital

En esta práctica, he hecho una primera aproximación al uso de la herramienta del pincel. Aunque el dibujo con el ratón se hace complicado y tedioso la realización de la practica ha sido interesante y me ha permitido acabar de asentar los conocimientos previamente adquiridos en el manejo de las capas y las selecciones.

Por último señalar que pese a la simplicidad de la pieza realizada, el resultado me ha parecido interesante



Práctica B2-T4-05 - Práctica herramientas de selección

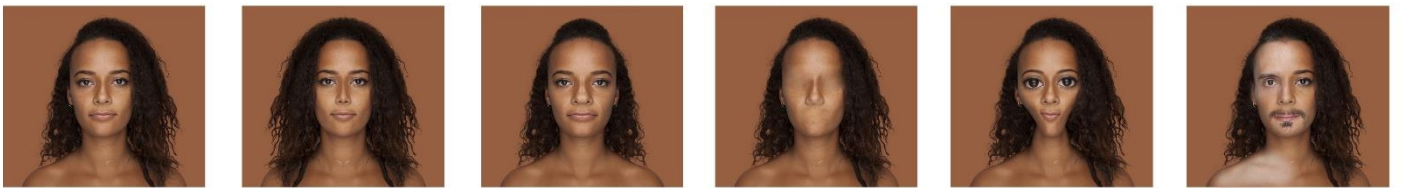


Práctica B2-T4-06 - Simulaciones de exposición múltiple

Para esta práctica he usado imágenes del buscador, siendo una de estas la imagen de un tarro de cristal y la otra una imagen del monte Fuji. La realización de la practica ha sido interesante, aunque el resultado de mi propio trabajo no acaba de convencerme, me resulta agradable y me siento satisfecho. Para la realización de la práctica he usado (citando de una forma general): máscaras de capa y la herramienta del pincel.



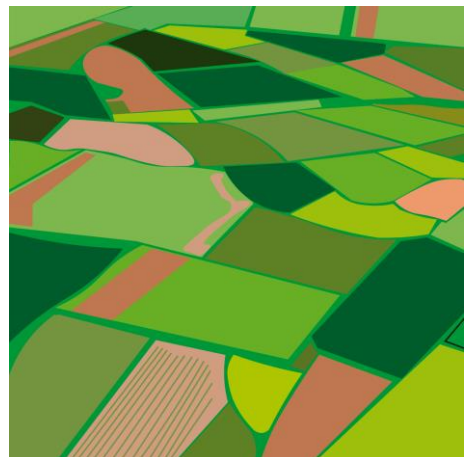
Práctica B2-T4-07 - Híbridos



Práctica B2-T4-08 - Práctica GIF Animado

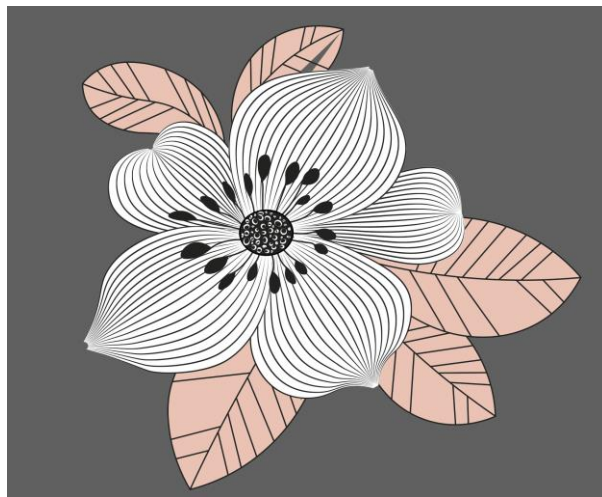
Por razones obvias no puedo poner esta práctica en el documento.

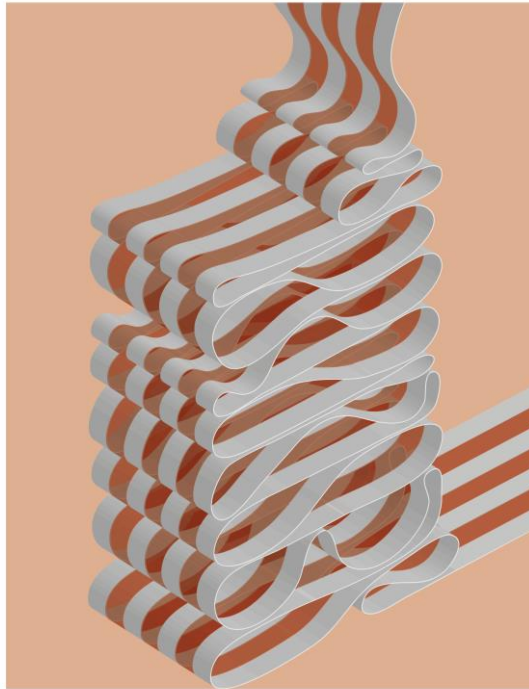
Práctica B2-T4-09. Julian Opie





Práctica B2-T4-10. Fusiones + 3D





Práctica B2-T4-11 -
Craig&Karl +

Práctica Ilustración.
PokedStudio





Práctica T05-01. Práctica SketchUp - Portada Yorokobu (Grupo A)

Práctica T05-02. Práctica SketchUp (II) - Ciudad (Grupo A)

Ambas prácticas de sketch-up se encuentran solo como archivos disponibles para su descarga en la pagina de Hotglue del alumno, debido a los problemas que da sketchup a la hora de abrir los archivos en la versión gratuita una vez finalizado el periodo de prueba.

Práctica T05-02. Práctica Blender (I) - Cactus El Grand Chamaco

