

Índice general

¿A quién va dirigido el libro?	5
Convenciones generales	5

Introducción	13
---------------------------	-----------

Capítulo 1

La imagen digital.....23

1.1 Tipos de imágenes digitales	25
1.1.1 Imágenes mapa de bits	26
1.1.2 Imágenes vectoriales	29
1.2 Dispositivos de digitalización, captura y visualización de imágenes digitales.....	30
1.3 Calibración, ajuste y caracterización de los dispositivos de visualización	34
1.4 Ejercicios del 1 al 4	36
Ejercicio nº 1: la imagen mapa de bits	36
Ejercicio nº 2: la imagen vectorial.....	37
Ejercicio nº 3: digitalización creativa	37
Ejercicio nº 4: calibración pantalla PC con <i>software online</i>	38

Capítulo 2

Toma y edición de imagen fija.....39

2.1 La luz.....	41
2.2 La imagen óptica	43
2.3 La captura fotográfica.....	45
2.4 Cámaras de fotografía	47
2.4.1 Tipología de cámaras	47
2.4.2 Objetivos	56
2.4.3 Accesorios fotográficos	63
2.5 Fundamentos de la fotografía	69
2.5.1 Abertura de diafragma	69
2.5.2 Velocidad de obturación.....	71
2.5.3 Sensibilidad	73
2.5.4 El color en la fotografía digital	75
2.5.5 Profundidad de campo	79
2.6 Composición fotográfica	83
2.7 Edición y manipulación de la imagen fotográfica.....	85
2.7.1 Corrección de color	88
2.7.2 Capas de imagen.....	93
2.7.3 Selecciones y recortes en la imagen	97
2.7.4 Filtros.....	100
2.7.5 Formatos de exportación y publicación	101
2.8 Ejercicios	104
Ejercicio nº 1: abertura de diafragma.....	104
Ejercicio nº 2: enfoque selectivo.....	104

Ejercicio nº 3: profundidad de campo y distancia focal.....	105
Ejercicio nº 4: velocidad de obturación.....	105
Ejercicio nº 5: <i>light painting</i>	106
Ejercicio nº 6: barrido.....	106
Ejercicio nº 7: contraluz.....	106
Ejercicio nº 8: ley de reciprocidad.....	107
Ejercicio nº 9: una fotografía cada hora.....	108
Ejercicio nº 10: composición. Regla de los tres tercios.....	108
Ejercicio nº 11: composición. Ritmo de los elementos y geometrías.....	109
Ejercicio nº 12: la temperatura de color.....	109
Ejercicio nº 13: ajuste de la temperatura de color en Photoshop.....	110
Ejercicio nº 14: ajuste de la exposición en Photoshop.....	111
Ejercicio nº 15: montaje básico con dos capas.....	111
Ejercicio nº 16: montaje básico con tres capas.....	112
Ejercicio nº 17: montaje con motivos de diferentes proporciones.....	113
Ejercicio nº 18: cambio selectivo de color.....	113
Ejercicio nº 19: cambio selectivo de color mediante capas de ajuste.....	115
Ejercicio nº 20: máscara de recorte.....	115
Ejercicio nº 21: filtro de iluminación.....	116

Capítulo 3

Toma y edición de imagen móvil.....117

3.1 La imagen en movimiento.....	119
3.2 El registro videográfico.....	123
3.3 La cámara de vídeo.....	126
3.3.1 Tipología de cámaras de vídeo.....	127
3.3.2 Accesorios videográficos.....	133
3.4 Lenguaje audiovisual.....	138
3.5 Tipos de plano.....	139
3.6 Ángulos de cámara.....	142
3.7 Movimientos de cámara.....	143
3.8 Edición de imagen fija para imagen móvil.....	145
3.9 Edición de la imagen videográfica.....	149
3.10 Formatos de vídeo.....	151
3.11 Códecs de vídeo.....	161
3.12 Edición no lineal.....	166
3.13 Proyecto y secuencia.....	170
3.14 Línea de tiempo.....	177
3.15 Barra de herramientas.....	179
3.16 Clips de vídeo.....	181
3.17 Transiciones de vídeo.....	183
3.18 Efectos.....	185
3.19 Animación y fotogramas clave.....	189
3.20 Títulos.....	192
3.21 Corrección y gradación de color.....	195
3.22 Clips de audio.....	205
3.23 Edición de audio.....	210
3.24 Renderizado y exportación.....	211

3.25 Ejercicios.....	218
Ejercicio nº 1: comparativa entre modelos de videocámaras	218
Ejercicio nº 2: tipos de plano	218
Ejercicio nº 3: ángulos de cámara	219
Ejercicio nº 4: movimientos de cámara	219
Ejercicio nº 5: <i>zoom</i> y efecto vértigo.....	219
Ejercicio nº 6: montaje de rutinas audiovisuales	219
Ejercicio nº 7: cronofotografía en placa fija	220
Ejercicio nº 8: cronofotografía en placa móvil	220
Ejercicio nº 9: cronomontaje	221
Ejercicio nº 10: creación de un GIF animado	221
Ejercicio nº 11: creación de una serie de GIF para sesiones de animación visual en vivo.....	222
Ejercicio nº 12: creación de un <i>time-lapse</i>	222
Ejercicio nº 13: creación de un <i>stop motion</i>	223
Ejercicio nº 14: <i>cinemagraph</i>	224
Ejercicio nº 15: animación de cronofotografía	225
Ejercicio nº 16: cronomontaje videográfico	226
Ejercicio nº 17: transiciones creativas	227
Ejercicio nº 18: máscara de seguimiento automático.....	228
Ejercicio nº 19: efecto de cambio de color.....	228
Ejercicio nº 20: máscara simple	229
Ejercicio nº 21: máscara en movimiento.....	229
Ejercicio nº 22: animación de formas 1	230
Ejercicio nº 23: animación de formas 2	231
Ejercicio nº 24: animación de formas 3	231
Ejercicio nº 25: animación de formas 4	232
Ejercicio nº 26: prueba de interpolación de fotogramas clave.....	233
Ejercicio nº 27: <i>split screen</i>	234
Ejercicio nº 28: texto animado	235
Ejercicio nº 29: estilos de cámara	236
Ejercicio nº 30: corrección del balance de blancos.....	237
Ejercicio nº 31: corrección de la exposición.....	238
Ejercicio nº 32: creación e importación de LUT.....	239
Ejercicio nº 33: corrección secundaria 1	240
Ejercicio nº 34: corrección secundaria 2	240
Ejercicio nº 35: repicado musical 1	240
Ejercicio nº 36: repicado musical 2	241
Ejercicio nº 37: tratamiento de audio	241
Ejercicio nº 38: exportación.....	242

Capítulo 4

Imagen vectorial.....243

4.1 Naturaleza de la imagen vectorial	245
4.2 El trazado como elemento de la imagen vectorial.....	248
4.3 Creación y manipulación de imágenes vectoriales	249
4.4 Conversión de imágenes rasterizadas a imágenes vectoriales	255
4.5 Capas y grupos de archivos vectoriales.....	257
4.6 Exportación de archivos vectoriales.....	259
4.7 Ejercicios	260
Ejercicio nº 1: tratamiento de archivos vectoriales.....	260
Ejercicio nº 2: selección y simplificación de trazados	261

Ejercicio nº 3: vectorización de una imagen de mapa de bits mediante el calco de imagen.....	262
Ejercicio nº 4: ordenación en capas	262
Ejercicio nº 5: modificación de formas preestablecidas.....	263
Ejercicio nº 6: manipulación de formas preestablecidas mediante la herramienta <i>Buscatrazos</i>	264
Ejercicio nº 7: creación de vectores mediante la herramienta <i>Pluma</i>	265

Capítulo 5

Registro y edición de piezas para sesiones de animación visual en vivo.....267

5.1 Técnicas de grabación y registro para piezas de animación visual	269
5.1.1 Cromas	270
5.1.2 <i>Loops</i>	273
5.1.3 <i>Morphing</i>	275
5.2 <i>Software</i> para la edición avanzada de piezas visuales.....	277
5.3 After Effects y su integración con otros programas.....	279
5.3.1 La composición	282
5.3.2 Distribución de ventanas.....	285
5.3.3 Barra de herramientas.....	288
5.3.4 Máscaras de capa y capas de formas	295
5.3.5 Canal alfa, transparencia y recorte.....	299
5.3.6 Modos de fusión y mate de seguimiento	301
5.3.7 Efectos y ajustes preestablecidos.....	304
5.3.8 Capas de ajuste y objetos nulos	309
5.3.9 Rastreo e incrustaciones.....	310
5.3.10 Capas 3D.....	315
5.3.11 Cámara.....	317
5.3.12 Luces.....	320
5.3.13 Técnicas de edición para piezas de animación visual.....	322
5.3.13.1 <i>Chroma key</i>	323
5.3.13.2 <i>Loops</i>	326
5.3.13.3 <i>Morphing</i>	328
5.3.14 Animación de vectores y capas de formas.....	330
5.3.15 Importación e integración de gráficos 2D y 3D.....	333
5.3.16 La exportación de clips	336
5.3.17 Configuración de parámetros de salida	337
5.4 Adecuación de características técnicas al soporte	340
5.5 Ejercicios	344
Ejercicio nº 1: creación de composiciones en After Effects	344
Ejercicio nº 2: integración con Photoshop	345
Ejercicio nº 3: integración con Premiere	345
Ejercicio nº 4: pintando sobre fotogramas.....	346
Ejercicio nº 5: clonación de vídeo	348
Ejercicio nº 6: rotoscopia.....	349
Ejercicio nº 7: animación de posición libre.....	350
Ejercicio nº 8: máscara de capa	351
Ejercicio nº 9: máscara de capa 2	352
Ejercicio nº 10: trazado de movimiento.....	353
Ejercicio nº 11: capa de formas 1.....	353
Ejercicio nº 12: capa de formas 2.....	354

Ejercicio nº 13: capa de formas 3.....	355
Ejercicio nº 14: capa de formas 4.....	356
Ejercicio nº 15: capa de formas 5.....	357
Ejercicio nº 16: modos de fusión.....	358
Ejercicio nº 17: mate de seguimiento alfa 1.....	358
Ejercicio nº 18: mate de seguimiento alfa 2.....	359
Ejercicio nº 19: mate de seguimiento alfa 3.....	360
Ejercicio nº 20: mate de seguimiento luminancia 1.....	360
Ejercicio nº 21: mate de seguimiento luminancia 2.....	362
Ejercicio nº 22: mate de seguimiento luminancia 3.....	362
Ejercicio nº 23: doble exposición.....	363
Ejercicio nº 24: efecto <i>Dibujos animados</i>	364
Ejercicio nº 25: efecto <i>Escritura</i>	365
Ejercicio nº 26: efecto <i>Desintegración</i>	366
Ejercicio nº 27: efecto <i>Partículas</i>	366
Ejercicio nº 28: efecto <i>Chroma key</i>	368
Ejercicio nº 29: capa de ajuste 1.....	369
Ejercicio nº 30: capa de ajuste 2.....	370
Ejercicio nº 31: rastreo de cámara 3D.....	370
Ejercicio nº 32: <i>Seguir movimiento</i>	372
Ejercicio nº 33: rastreo posicionamiento de bordes.....	373
Ejercicio nº 34: espacio 3D.....	374
Ejercicio nº 35: texto con cámara.....	376
Ejercicio nº 36: animación de cámara con nulo.....	376
Ejercicio nº 37: cámara en paisaje por capas.....	378
Ejercicio nº 38: cámara a través del bosque.....	380
Ejercicio nº 39: desplazamiento lateral de cámara.....	381
Ejercicio nº 40: texto con sombra.....	383
Ejercicio nº 41: iluminación ambiente y luz.....	383
Ejercicio nº 42: trazado con luz.....	384
Ejercicio nº 43: <i>morphing</i> simple con trazados de máscara.....	386
Ejercicio nº 44: <i>morphing</i> simple con imagen vectorial.....	387
Ejercicio nº 45: <i>morphing</i> simple con imagen rasterizada.....	388
Ejercicio nº 46: <i>morphing</i> complejo con imagen rasterizada.....	388
Ejercicio nº 47: <i>morphing</i> mediante <i>software</i> dedicado.....	390
Ejercicio nº 48: animación de vectores mediante el panel <i>Agregar</i>	392
Ejercicio nº 49: animación de vectores mediante transformaciones simples.....	393
Ejercicio nº 50: animación de vectores mediante efecto <i>Trazo</i>	394
Ejercicio nº 51: animación de líneas sobre edificio.....	396
Ejercicio nº 52: texto en 3D.....	397
Ejercicio nº 53: extrusión de vector en 3D.....	398
Ejercicio nº 54: vector 3D y cámara.....	399
Ejercicio nº 55: formatos y códecs de exportación.....	400