

**Graduat Superior en Disseny**  
Curs acadèmic 2010-11

## Programa

Assignatura  
29606A PRESENTACIONS INFORMÀTIQUES PER DISSENY D'INTERIORS

6 crèdits	2on cicle	Optativa	Semestral
-----------	-----------	----------	-----------

**Llengua o llengües de docència:** castellà

**Professorat:** Raúl Oliva

### 1.Descriptor

Tractament d'imatge per a millorar la visualització i la comprensió final dels projectes utilitzant Cad, Photoshop per a textures i materials. Incorporació de textos i animacions amb Flash.

### 2. Continguts i objectius

El contingut de l'assignatura és un estudi intensiu de la imatge entesa com a recurs comunicatiu i dels sistemes de representació de l'objecte de disseny, especialment orientat a l'interiorisme i la arquitectura. S'oferiran els instruments i les tècniques necessàries per a presentar projectes d'una manera contemporània, així com una base teòrica sobre la que assentar la nostra autocrítica de la representació del disseny.

L'objectiu final de l'assignatura és l'aprenentatge i domini de les tècniques bàsiques per a la creació d'imatges estàtiques i/o animades d'escenes virtuals. Les imatges seran dissenyades per els alumnes, tractades amb qualitat de tipus fotogràfic, ja sigui amb intencions realistes o cercant efectes plàstics més lliures, interpretatius i personals. Tot plegat, a fi de presentar de la millor manera possible el disseny, tot potenciant principalment l'originalitat i creativitat de l'alumne. Es treballarà tant el disseny de la pròpia presentació com el mètode i organització emprats a lo llarg del procés creatiu: model professional.

Els objectius a aconseguir son els següents:

- Manipulació de l'escena i de models geomètrics generats des d'AutoCad.
- Assignació de les qualitats de material als diferents elements de l'escena. Aquest objectiu es desenvoluparà i treballarà sobre el programa 3D Studio, o es capturarà des de càmeres digitals, escanejats, maquetes o qualsevol font gràfica.
- Manipulació i tractament de la mesura, color, resolució, optimització, etc., de la imatge.
- Composició d'imatges i formats amb una lectura clara y concisa
- Obtenció de textures, trames, colors i efectes visuals
- Tècniques de *marketing* i de venda del producte
- Capacitat de síntesi i rellevància de l'essencial del disseny
- Tractament complex de fotografies i d'edició de text
- Animació i postproducció de pel·lícules curtes, i presentacions interactives de projectes amb Flash Profesional 8, etc.

Utilitzarem l'ajuda i el suport del programa de disseny gràfic informàtic Adobe Photoshop CS4, Flash Profesional CS4, AutoCad 2006 i 3dstudio Max 9.0.



---

### 3. Competències que l'estudiant ha d'assolir

#### 3.1. Competències específiques:

CE9 Demostrar conèixer i estar familiaritzat amb l'ús del mitjà audiovisual, l'entorn digital i les seves eines de creació i producció.

CE5 Dominar les tècniques de representació gràfica d'espais i volums, plans i superfícies característiques del disseny.

CE3 Sintetitzar aquells coneixements i habilitats d'expressió plàstica, de tècniques de representació i de materials i tecnologies productives que permetin plantejar i desenvolupar projectes de disseny.

#### 3.2. Competències transversals:

CT5 Dominar el mitjà informàtic i les tecnologies digitals.

CT6 Capacitat per treballar en equip i aptituds per al diàleg amb els diferents agents i disciplines que poden intervenir en el desenvolupament d'un projecte de disseny.

CT12 Elaborar informes professionals i treballs acadèmics.

CT10 Motivació per la qualitat, tant en els plantejaments conceptuals i argumentals, com en la resolució formal i en els detalls de l'acabat final d'un projecte de disseny.

CT11 Capacitat d'adaptació a l'entorn professional nacional i internacional i, en particular, als canvis tecnològics, socials i econòmics que es van produint.

---

### 4. Temari

#### Bloc de contingut 1: (5 sessions)

Tema1.1. Presentació del curs, organització i plantejament de les classes. Visualització d'exemples de lliuraments de projectes d'alumnes de cursos anteriors i de professionals del món del disseny i l'arquitectura.

Tema1.2. Primer contacte amb el tractament d'imatges. Extensions dels arxius de sortida i entrada. Exemples. Eines i familiarització amb les unitats bàsiques del Photoshop. Domini de la Interface.

Tema1.3. Digitalització de delineats. Capes, les seves utilitats, maneig i múltiples efectes.

Transformació física de les utilitats. Resolució.

Tema1.4. Composició en un mateix format d'imatges i delineats; optimització. Intel·ligibilitat del conjunt de la composició.

Tema1.5. Sessió crítica i pràctiques.

#### Bloc de contingut 2: (3 sessions)

Tema 2.1. Fusió de capes, tipus d'imatge, seleccions, modificacions, efectes i filtres... Color, gestió del color i fidelitat de la impressió. Blanc i Negre. Optimització d'imatges en escala de grisos.

Professionalització de la tècnica del "no color" i familiarització amb el histograma. Brillo-contrast i la seva delicada impressió. Textures, relleus i materials. Foto-realisme i balança de corbes. Reajustos i substitucions. Canals de sortida d'imatge.

Tema 2.2. Tipografies, creació i edició de textos, i efectes i trucs d'imatges de fos. Composició i muntatge de la presentació del disseny, i la seva materialització i impressió des de Photoshop o AutoCad. Trucatge, tractament i retocs de fotos reals, i la seva immersió en la presentació del nostre disseny. Detalles i fotomuntatges: fusió d'imatges, trucs, efectes, textures i filtres amb Photoshop.

Tema 2.3. Sessió crítica i pràctiques.

#### Bloc de contingut 3: (4 sessions)

Tema 3.1. Collage, il·limitades composicions i acoblament de qualsevol tipus d'imatges. Fusions d'elements distints sobres escenes distintes. Explotació de l'agilitat creativa i recerca del mètode correcte. Exposició-Comunicació.

Tema 3.2. Coherència mesura-resolució de la imatge o vídeo. Introducció a Flash Professional CS4.

Tema 3.3. Flash: efectes, links, interpolacions...

Tema 3.4. Sessió crítica i pràctiques.

#### Bloc de contingut 4: (3 sessions)

Tema 4.1. Síntesi i rellevància de l'essencial del disseny. Missatges subliminals i captació de l'atenció de l'espectador. Tipus d'ombres i el seu anonimats en el conjunt de la imatge. Solides i existència física del disseny. Psicologia de la representació. Estudi dels receptors: espectadors, tribunals, concursos i client. Potenciació d'allò essencial del projecte.

---



Tema 4.2. Abordatge de la Web. Animacions planes y muntatge de pel·lícules de poca duració (modelo publicitari): fusions, crèdits, músiques, imatges... i la seva sincronització.

Tema 4.3. Sessió crítica i pràctiques.

---

## 5. Avaluació

Avaluació continuada, basada en el seguiment de les classes i la valoració dels treballs proposats al llarg del curs, més un treball final.

Assistència y participació: 30%

Exercicis de curs: 30%

Exercici final: 40%

---

## 6. Bibliografia i recursos

- López Fernández, Javier; Tajadura Zapirain, José Antonio. *AutoCAD 2000 Avanzado*. Madrid: McGraw-Hill/interamericana de España, S.A.U. 2000.

- López Fernández, J.; Tajadura Zapiran, J.A. *Manual de 3D Studio Multimedia con 3D Studio v.4 i animador Pro v. 1.3*. Madrid: Mc Graw Hill, 1995.

- Cros Ferrándiz, Jordi. *3D Studio, creación de escenarios virtuales*. Barcelona: Interbook's, 1995.

- Willmore, Ben. *Adobe Photoshop 7.0 Studio Techniques*. Pearson Education, Inc. Madrid: Ediciones Anaya Multimedia, 2003.

---

## 7. Metodologia

Les classes son eminentment pràctiques.

Las classes s'estructuren en un bloc inicial teòric, en el que el professor explica de manera gràfica el contingut teòric del tema a tractar, al mateix temps que s'introdueix l'alumnat en la metodologia de treball que s'exigeix a nivell professional, mitjançant exemples reals.

Després d'aquest bloc dens, de 1.30h de duració aproximadament, es desemboca en un altra més amè i distès, en el qual l'alumne realitza de manera pràctica un exercici de classe orientat a assentar els coneixements explicats en el bloc inicial, així com a potenciar la creativitat i originalitat de l'estudiant a l'hora de solucionar casos extrems i complexes. Aquestes pràctiques curtes es realitzen individualment en la majoria de casos, tot i que hi haurà excepcions en les quals es simuli el treball d'equip dels despatxos professionals.

Un cop apreses i dominades les eines i un cop s'hagi obtingut una base crítica respecte la temàtica de l'assignatura, es processa tota la informació obtinguda en la primera part del curs i es tramita de tal manera que l'objectiu final sigui assolir una correcta, adequada i espectacular presentació d'un projecte. Aquest és l'exercici final de l'assignatura i, en la majoria de casos, es converteix en la presentació del Projecte Final de Carrera.

## 8. Activitats de l'estudiant

Els estudiants practicaràn els usos i conceptes proposats a classe en la mateixa classe i, també, fora d'horari docent. L'aula, doncs, estarà equipada informàticament. L'estudiant haurà de practicar els exercicis de manera autònoma, amb una dedicació aproximada de 10 hores setmanals.

