

Índice

- Agradecimientos.....	1
- Introducción	5
1- La visión humana como elemento receptor de la imagen.....	9
1.1- Procesos y reacciones fisiológicas de la visión.....	12
<i>Glosario</i>	31
<i>Apéndice</i>	33
<i>Bibliografía comparada</i>	40
1.2- Elementos de la psicofísica perceptual que afectan a la visión.....	43
1.2.1- La luz.....	49
<i>Glosario</i>	69
<i>Apéndice</i>	72
<i>Bibliografía comparada</i>	73
1.2.2- El color.....	80
1.2.2.1- Definiciones básicas en la interpretación del color.....	95
1.2.2.2- Sistemas de representación del color.....	103
<i>Glosario</i>	145
<i>Apéndice</i>	147
<i>Bibliografía comparada</i>	152
1.2.3- La forma.....	161
1.2.3.1- La conceptualización.....	166
1.2.3.2- Factores de interpretación de la forma frente al entorno.....	174
1.2.3.3- Niveles de interpretación. La discriminación visual.....	182
1.2.3.4- La interpretación de la información visual. La composición.....	183
1.2.3.5- Los fenómenos oculares.....	185
<i>Glosario</i>	195
<i>Apéndice</i>	196
<i>Bibliografía comparada</i>	198

2- La comunicación visual.	204
2.1. Definición de los elementos básicos de la comunicación.	208
2.2- Teorías del procesamiento de la Información en la Comunicación.	217
2.3- Teorías computacionales.	224
2.4- El lenguaje en la comunicación hombre-máquina.	248
<i>Glosario</i>	249
<i>Apéndice</i>	251
<i>Bibliografía comparada</i>	259
3- La formalización del objeto.....	265
3.1- Factores que determinan la profundidad visual.	268
3.2- La organización del espacio.	302
3.3- El entorno de trabajo. El espacio creativo.	304
3.4- Generación de la profundidad visual. El concepto de proyección.....	313
3.5- Tipología de los elementos constructivos básicos.	323
3.6- Técnicas de creación del objeto por ordenador.....	342
<i>Glosario</i>	370
<i>Apéndice</i>	372
<i>Bibliografía comparada</i>	376
4- La generación del realismo visual por ordenador.	385
4.1- La aplicación de propiedades en el objeto tridimensional.	388
4.1.1- Propiedades de carácter externo.....	389
4.1.1.1- La iluminación. Factores de medición. Clasificación de luminarias.....	390
4.1.1.2- El fondo informático. Los fenómenos naturales.....	425
4.1.2- Propiedades de carácter interno.....	438
4.1.2.1- El concepto de sombreado informático.....	450
4.1.2.2- La textura.	461
<i>Tablas</i>	481
<i>Glosario</i>	493
<i>Apéndice</i>	495
<i>Apéndice informático</i>	508
<i>Bibliografía comparada</i>	518

5- Aspectos técnicos y metodológicos en la creación de imágenes.....	523
5.1- La evolución de las aplicaciones informáticas.....	525
5.2- La imagen sintética.....	533
5.2.1- Técnicas de pre-proceso.....	535
5.2.2- Técnicas de creación.	549
5.2.3- Técnicas de post-proceso.	572
5.3- Los instrumentos físicos de visualización. El monitor.	587
<i>Glosario.....</i>	<i>613</i>
<i>Apéndice.....</i>	<i>619</i>
<i>Apéndice informático.....</i>	<i>625</i>
<i>Bibliografía comparada.....</i>	<i>630</i>
6- Metodología y aplicaciones en el diseño proyectual de mobiliario.....	637
6.1- Fases de actuación en el proceso de diseño del mueble.	640
6.1.1- Aspectos metodológicos comparativos frente al diseño mobiliario.....	666
6.1.2- Ejemplos concretos de la actuación en el proceso de creación del mueble mediante la ayuda de herramientas informáticas.....	691
6.1.2.1- Efectos concretos utilizados en la generación de realismo visual a través de las imágenes sintéticas.....	718
<i>Glosario.....</i>	<i>750</i>
<i>Apéndice.....</i>	<i>753</i>
<i>Apéndice informático.....</i>	<i>754</i>
<i>Bibliografía comparada.....</i>	<i>774</i>
7- Conclusiones	786
Bibliografía general y temática.....	813