

**UNIVERSIDAD DE COSTA RICA
ESCUELA DE ARTES
ÉNFASIS EN DISEÑO GRAFICO
SEDE DE OCCIDENTE
PROGRAMA DE CURSO FOTOMECAÁNICA 1**



REQUISITOS AP-3103

Horas presenciales 4 por semana horas debe dedicación 4 por semana.

Profesora: Carolina Parra

Justificación:

El curso de Fotomecanica1, esta basado, en la adquisición de conocimientos básicos acerca de las computadoras y los principales programas de diseño. Introduce al estudiante en la creación de diseños asistidos por computadora y los principales programas de diseño. Se estudiarán los métodos de reproducción a partir del original.

Objetivo principal:

Introducir al estudiante al conocimiento de pre-prensa digital como parte **fundamental** de los conocimientos y responsabilidades de todo diseñador gráfico.

Objetivos específicos

Conocimientos de lo principales paquetes de computación para diseño gráfico, Conocimientos y práctica del programa de Photoshop para la creación y edición de imágenes digitales.

Manejo sobre rastreo retoque de imágenes.

Conocimientos básicos sobre las herramientas y los procesos más utilizados en el mercado para abordar documentos en forma digital.

Conocimiento sobre la reproducción por medio convencionales marco de contacto, montaje de negativos y quemado de planchas.

Conocimientos teóricos sobre el proceso de separación de colores la fotocomposición.

Conocimientos básicos de términos comunes del glosario de pre-prensa.

Contenidos del curso

Principios de Computación

- Sistema Operativo Mac OS, nivel básico.
- Capacidades de los diferentes medios de transporte digital de documentos.
- compatibilidad de documentos entre Mac y PC.

Principios de rastreo y edición de imágenes

- Herramientas de programa.
- Utilizar la paleta history.
- Utilización de diferentes herramientas y menú de selección.
- Utilizar las herramientas de pintura.
- Utilizar la herramienta gradiente.
- Editar una imagen utilizando las herramienta.

- Modos de vista.
- Utilización de la paleta de brochas.
- Crear y agregar un relleno.
- Seleccionar colores.
- Modos de colores.
- Hacer un documento nuevo y rastrear y abrir un documento ya creado.
- Seleccionar preferencias.
- Recortar una imagen.
- Modificar el tamaño la resolución de una imagen.
- Modificar el tamaño del área de trabajo
- Trabajar con layers o capas.
- Trabajar con la herramienta pluma.
- Trabajar con canales.
- Manipular una selección con comando **Transform**.
- Aplicar filtros y estilos.
- Utilizar la herramienta tipo.
- Convertir una imagen a colores a escala de grises, colorear una imagen en blanco y negro.
- Crear un **DUOTONO**.
- Utilizar el comando **Adjust** del menú de **Image** (calibraciones).

Glosario de pre-prensa

Proceso de separación de color en la fotocomposición.

Marco de contacto densidad vs. porcentaje de punto, alta luz, medio tono y sombra, negativos y quemado de plancha, como se realiza una arte para embozar, para estampar y para troquelar.

Metodología

Las lecciones se impartirán en el laboratorio de computo.

Algunos proyectos se realizarán con relación a fotografía 3.

Se realizarán pequeñas evaluaciones cada 15 o 22 días y se asignarán tareas con ejercicios específicos de los contenidos vistos en clase.

Evaluación

Asistencia participativa **10%**

Tareas y exámenes cortos **20%**

Proyecto 1 paralelo a fotografía 3 trabajo publicitario **30%**

Proyecto 2 diseño y elaboración de empaque **40%**

Proyectos Asignados:

Es un proyecto paralelo con fotografía 3 a partir de un proyecto publicitario, con fines **comerciales** o **socio- culturales**; la fotografía blanco y negro, a la cual se le deben aplicar los retoques necesarios, diagramación y una impresión final de alta calidades, el arte debe estar pegado en cartón de presentación y con los bordes limados, debe tener una cubierta de protección y la información completa del estudiante a dorso.

Proyecto publicitario, con fines comerciales: puede ser el diseño de una página de revista interna, doble o normal el diseño de una Pág externa : portada contra portada: anuncio de prensa, valla de carretera, etc.

Proyecto socio- culturales:

Puede ser el diseño de un afiche , portada de disco o de afiche, etc; referente a la actividad de la institución u organismo privado o estatal nacional.

Proyecto de diseño empaque para un producto.

Un proyecto en el que el estudiante desarrolle un diseño original de empaque, para un producto determinado.

Nota: presentar bitácora de trabajo y modelo a escala del empaque a realizar.

Calendario

Fechas importantes:

Semana 28 de feb inicio de lecciones

Semana 20 de marzo semana Santa

Semana 20 de abril semana Universitaria

Semana 13 de junio última semana de clases

Semana 20 de junio proyectos finales

Semana 27 de junio Ampliación