

Universidad de Costa Rica
Sede de Occidente
Departamento de Filosofía, Artes y Letras
Sección de Artes Plásticas

Programa del curso AP-3104
Fotomecánica II
Prof: Laura Ruiz Fuentes

Tipo de curso: semestral

Horas semanales: 4

Créditos: 3

Introducción:

Fotomecánica II corresponde al segundo taller de edición digital que se ofrece en el curriculum para la carrera de Artes Plásticas, con énfasis en Artes Gráficas.

Este curso se convierte en uno de los cursos más importantes para los estudiantes, ya que los estudiantes aprenden a aplicar los conocimientos adquiridos en los cursos de diseño con ayuda de las herramientas digitales que se les enseña, y que son básicas en el curriculum de cualquier diseñador gráfico al introducirse al mundo laboral.

Objetivo general:

Terminar de aprender a utilizar la herramienta de generación de mapas vectoriales
Aprender la utilización de la herramienta para edición de imágenes en mapa de bits
Aprender la utilización de la herramienta para la generación de gráficos y animaciones cuadro por cuadro para diseño web y multimedia.

Objetivos específicos:

El estudiante será capaz de:

- Manejar adecuadamente la herramienta de generación de mapa de bits
- Utilizar los formatos de almacenamiento adecuados
- Utilizar la computadora para montar, retocar, modificar, rastrear imágenes en mapa de bits
- Generar gráficos y animaciones de cuadro por cuadro, que son utilizados en las páginas web y material multimedia.

Contenidos del curso:

Primera Parte: Adobe Illustrator

- . Repaso
- . Conclusión de herramientas
- . Formatos de almacenamiento

Segunda Parte: Adobe Photoshop

- . Rastreo de material fotográfico (repaso)
- . Retoque de imágenes
- . Herramientas
- . Preferencias
- . Formatos

Segunda Parte: Image Ready y Macromedia Fireworks

- . Herramientas

- . Preferencias
- . Formatos
- . Generación de gráficos, de uno y varios estados
- . Generación de animaciones cuadro por cuadro

Metodología:

El curso consiste en aproximadamente 15 lecciones de tipo presencial, impartidas en el laboratorio de cómputo. En cada clase se dará una explicación por parte de la profesora y seguidamente los estudiantes realizarán las prácticas correspondientes.

Este curso requiere al menos cuatro horas de dedicación extra clase para cumplir con los proyectos.

La evaluación incluye exámenes de tipo teórico, tareas cortas que se realizarán en clase y se entregarán al final de la misma (no se recibirán después) y dos proyectos grandes que se realizarán en casa.

Evaluación:

Examen teórico.....	10%
Tareas.....	50%
Proyecto afiche.....	20%
Proyecto animación.....	20%