

Universidad de Costa Rica Sede de Occidente

Departamento de Filosofía, Artes y Letras Sección de Artes Plásticas

Bachillerato y Licenciatura en Artes Plásticas con énfasis en Diseño Gráfico

Programa del Curso: AP 4103 Fotomecánica III

Grupo: 01 • Créditos: 2 • Requisitos: AP 3104 • Ciclo Lectivo I/2010

Horas contacto: 4 horas • Horario: Lunes 1:00pm 4:00 pm • Horas extra clase: 4 horas

Tutoría: Martes 10:00 am a 12:00 pm

Profesor(a): MFA Carolina Parra Thompson

email: cpoccidente@gmail.com

Descripción:

En el curso Fotomecánica III se pretende desarrollar en el(la) estudiante destrezas en el campo de la ilustración digital y diseño vectorial. Los alumnos tendrán la oportunidad de crear tanto imágenes fotográficas como imágenes diseños vectoriales asistidas por computadora a través del programa Adobe Illustrator CS3 y Photoshop CS3. Finalmente el curso contemplará una introducción a los principios básicos de animación bidimensional utilizando como base el programa adobe Adobe Flash CS3 .

Objetivos:

- Conocer sobre los criterios cromáticos y formales que sustentan la apariencia de una ilustración digital.
- Trabajar y recomponer imágenes fotográficas en la creación de fotomontajes digitales.
- Realizar proyectos que permitan al estudiante trabajar herramientas de dibujo vectorial relacionado con Logotipia y manejo tipográfico en la realización de un arte final.
- Generar ilustraciones y diseños digitales para Implementar animaciones tipo *motion* en dos dimensiones.

Temas de curso

Fotomontaje digital

- Prácticas de retoque digital y recuperación de áreas fotográficas
- Trabajo con la herramienta *transform* juego de escala, rotación e imágenes reflejadas.
- Prácticas de selección y estampación digital.

- Trabajo de capas a través de transparencias, filtros y apariencias cromáticas en la aplicación del color sobre fotografías digitales.

Ilustración vectorial

- Prácticas trazo vectorial.
- Dibujar a partir de la combinación exclusión y modificación de formas geométricas elementales.
- Composición de imágenes rastreadas fotográficas para generar réplicas vectoriales.
- Acabado realista a través de herramientas de relleno como el *gradient*, *blend*, entre otros.
- Trabajo de ilustración vectorial con colores planos.
- Redibujo y diseño de logotipo.
- Implementación gráfica de logotipia como arte final.

Animación *Motion*

- Introducción al manejo de línea e tiempo.
- Manejo de archivos dentro del programa Adobe Flash CS3.
- Uso de capas dentro de las animaciones.
- Utilización de máscaras y motion guide en las animaciones.
- Uso de escenas para navegar dentro de las animaciones.

Metodología

El curso Fotomecánica III es un curso de modalidad laboratorio la cual contempla guía y asistencia técnica por parte del profesor(a) en los ejercicios prácticos que realiza el(la) estudiante durante el horario de clase.

Evaluación

Asistencia / T.C **10%**

Tareas **15%**

Proyecto 1 **20%**

Proyecto 2 **25%**

Proyecto 3 **30%**

Cronograma : I Semestre

1» Semana 08/03	presentación programa curso sugerencias, tarea
--------------------	--

2» Semana 15/03	explicación / T.C
3» Semana 22/03	explicación / T.C
4» Semana 29/03	Semana Santa
5» Semana 5/04	explicación / T.C
6» Semana 12/04	explicación / T.C
7» Semana 19/04	Evaluación Proyecto1
8» Semana 26/04	explicación / T.C
9» Semana 03/05	explicación / T.C
10» Semana 10//05	explicación / T.C
11» Semana 17/05	explicación / T.C
12» Semana 24/05	Evaluación Proyecto 02.
13» Semana 31/05	explicación / T.C
14» Semana 7/06	explicación / T.C
15» Semana 14/06	explicación / T.C
16» Semana 21/06	explicación / T.C
17» Semana	último día de clases

Ω

28/06	
18» Semana 4/7	Evaluación Proyecto 03