

Materia : Computación I

Semestre:	III
Clave:	23180
Área:	Investigaciones Tecnológicas
Departamento:	Disciplinas Auxiliares
Tipología:	Teórico –Práctica
Carácter:	Instrumental
Tipo:	Obligatoria
Horas:	4
Créditos:	4
Carreras:	Diseño Gráfico
Elaboró:	DG. Juan Agustín Martínez Anguiano
Revisó:	DI. Norma Soriano Pérez / Arq. Héctor A Sandoval Rodríguez
Fecha:	Septiembre 2006

Presentación de la materia

El software de dibujo vectorial facilitan la creación de ilustraciones profesionales: desde simples logotipos a complejas ilustraciones técnicas. Sus herramientas están diseñadas para responder a las necesidades de los profesionales del sector de artes gráficas, para alumnos que se inician en el dibujo vectorial.

Objetivo general

Se dotará al alumno de los conocimientos necesarios para que pueda utilizar la computadora como herramienta auxiliar en sus trabajos de ilustración, graficación y diseño, como un medio de representación y simulación directa, sin deterioro de su creatividad, sino como un medio que la refuerce, en base al dominio del hardware y software.

UNIDAD 1

Dibujo de precisión.

Objetivo particular:

Como es de pensarse, el primer elemento de un sistema básico es el “módulo del dibujo”, el cual reporta las primeras impresiones. Todo dibujo parte de una serie de elementos mínimos indispensables para dibujar cualquier cosa. Una ilustración o diseño de una imagen consta de estos elementos básicos, útil para la creación de logotipos, imágenes corporativas, dibujos complejos y gráficos para Internet.

1.1 Procedimientos iniciales

- 1.1.1 Creación y apertura de dibujos
- 1.1.2 Uso de las funciones básicas
- 1.1.3 Deshacer, rehacer y repetir acciones
- 1.1.4 Almacenamiento y cierre de dibujos
- 1.1.5 Especificación del diseño de página
- 1.1.6 Configuración y calibración de las reglas
- 1.1.7 Configuración de la cuadrícula
- 1.1.8 Configuración de líneas guías
- 1.1.9 Aplicación del zoom y visualización panorámica con la herramienta mano
- 1.1.10 Previsualización del dibujo
- 1.1.11 Operaciones con visualizaciones

1.2 Operaciones con líneas y contornos

- 1.2.1 Dibujar una línea recta o curva
- 1.2.2 Dibujar líneas Bezier
- 1.2.3 Dibujar línea caligráfica

1.3. Dibujo de formas

- 1.3.1 Dibujo de rectángulos y cuadrados
- 1.3.2 Dibujo de elipses, círculos, arcos y sectores circulares
- 1.3.3 Dibujo de polígonos y estrellas
- 1.3.4 Dibujo de espirales
- 1.3.5 Dibujo de cuadrículas

1.4 Operaciones con objetos

- 1.4.1 La selección de objetos
- 1.4.2 La copia, duplicación y eliminación de objetos
- 1.4.3 La colocación de objetos
- 1.4.4 La asignación de tamaño y la aplicación de escala a los objetos
- 1.4.5 La inclinación y el estiramiento de objetos
- 1.4.6 La rotación y el reflejo de objetos
- 1.4.7 El cambio de orden de los objetos
- 1.4.8 La agrupación y combinación de objetos
- 1.4.9 La alineación y distribución de objetos, y el procedimiento para encajarlos
- 1.4.10 La clonación de objetos
- 1.4.11 La mezcla de objetos
- 1.4.12 Combinación de objetos para crear formas complejas

UNIDAD 2**Dibujo a mano alzada****Objetivo particular:**

La aplicación de los efectos permite alterar la apariencia de un dibujo sin alterar su forma básica, permiten crear una ilusión óptica tridimensional en los objetos. Los paquetes de dibujo y diseño ofrecen hoy en día un impresionante gama de herramientas con las que se obtendrá un control total sobre los colores que aparecen en las imágenes que cree, así como los medios para seleccionar y editar colores.

2.1 Asignación de formas a objetos

- 2.1.1 Aplicación de efectos de deformación
- 2.1.2 Utilización de envolturas
- 2.1.3 Creación de efectos de línea
- 2.1.4 Creación de máscaras de recorte
- 2.1.5 Diseminación de objetos a lo largo de una línea

2.1.6 Conversión de trazados en objetos rellenos

2.2 Uso de las capas

2.2.1 Uso de la paleta capas

2.2.2 Creación y modificación de capas

2.2.3 Modificación de la visualización de ilustraciones con capas

2.2.4 Trabajo con ilustraciones con capas

2.3 Relleno y color

2.3.1 Aplicación de rellenos uniformes

2.3.2 Aplicación de rellenos degradados

2.3.3 Aplicación de rellenos de patrón

2.3.4 Aplicación de rellenos de textura

2.3.5 Operaciones con rellenos

2.4 Operaciones con color

2.4.1 Elección de colores

2.4.2 Uso de la paleta color

2.4.3 Cambio de matices y tintas globales

2.4.4 Reproducción exacta de los colores

2.4.5 Modos y modelos de color

2.5 Aplicación de efectos a objetos

2.5.1 Aplicación de siluetas a objetos

2.5.2 Aplicación de perspectiva a objetos

2.5.3 Creación de extrusiones de vector

2.5.4 Creación de sombras

2.5.5 Aplicación de una transparencia

2.5.6 Aplicación de modos de fusión

2.6 Operaciones con imágenes de mapa de bits

2.6.1 Adición de imágenes de mapa de bits

2.6.2 Recorte y edición de imágenes de mapa de bits

2.6.3 Aplicación de efectos especiales a las imágenes de mapa de bits

2.6.4 Aplicación de efectos de color y tono

2.6.5 Uso de filtros y efectos de filtro

UNIDAD 3

Manejo de texto

Objetivo particular:

Permite utilizar texto para crear o mejorar los dibujos, asigna forma al texto de párrafo y al texto artístico de originales maneras.

3.1 Operaciones con texto

3.1.1 Adición y selección de texto

3.1.2 Búsqueda, edición y conversión de texto

3.1.3 Desplazamiento, rotación y espaciado de texto

3.1.4 Cambio del aspecto del texto

3.1.5 Trabajo con columnas de texto

3.1.6 Enlazar texto

3.1.7 Aplicación de formato a texto de párrafo

3.2 Asignación de forma a texto

3.2.1 Adaptación de texto de párrafo alrededor de objetos y texto

3.2.2 Adaptación de texto a un trayecto

Estrategias pedagógicas

Serán sesiones teórico-prácticas y se procederá a explicar al alumno las funciones del sistema y de los programas que se manejarán o que ejecutan cada uno de ellos.

Mecanismos de evaluación

En cada una de las unidades podrá ser evaluado el alumno de acuerdo al progreso en su conocimiento en base a un examen práctico con un valor del 80% y un 20% en la realización correcta de los ejercicios mediante el adecuado uso del programa a utilizar.

Bibliografía Básica

- W.A.A.**. *ILLUSTRATOR CS2*. Anaya Multimedia. 1ª Edición. Madrid. 2006
- ADOBE** Press. *ILLUSTRATOR CS2, Diseño y creatividad*. Anaya.
- ADOBE** Creative Team.. *CLASSROOM IN A BOOK*. Pearson Education. 1ª Edición. 2005
- MORDY** Golding. *ILLUSTRATOR CS2, Real World*. Peachpit Press. 1ª Edición. Madrid. 2006
- COREL**.. *Corel DRAW X13*. Corel.
- PESCADOR** Albiach, Dario.. *CORELDRAW 12, guías prácticas*. Anaya Multimedia. 1ª Edición. Madrid. 2004
- PAZ González**, Francisco.. *CorelDraw 12, Ilustración, Dibujo vectorial y Maquetación*. Anaya Multimedia. 1ª Edición. Madrid. 2004
- EVANS Joice J.**. *Studio MX 2004*. Anaya Multimedia. 1ª Edición. 2004
- BARDZELL**, Shaowen y Bardzell, Jeffrey. *Studio MX 2004*. Anaya Multimedia. 1ª Edición. 2004
- PASCUAL** González, Francisco.. *Domine Macromedia Studio MX 2004*. Ra-Ma. 1ª Edición. 2005