

Materia : Gráfica Digital

Semestre:	VII
Clave:	27170
Área:	Estética
Departamento:	Expresión
Tipología:	Formativa
Carácter:	Práctica
Tipo:	Obligatoria
Horas:	4
Créditos:	4
Carreras:	Diseño Gráfico
Elaboró:	DG. Agustín Anguiano
Revisó:	MDG. Manuel Guerrero Salinas
Fecha:	Abril 2008

Presentación de la materia

La imagen digital es un producto del desarrollo de la informática que tiene como antecesor a la fotografía, (que toma como punto de partida un objeto del mundo real) y a la pintura, (donde la imagen ha sido creada por un artista). Al trasladar una imagen analógica a digital, los pixeles pueden ser manipulados a voluntad, de tal forma que podemos simular otra realidad distinta a la inicial; tendríamos que hablar, por tanto, de una "hiperrealidad sintética", que viene a sustituir a la realidad convencional.

Esta materia, ubicada al final de la línea de la expresión, pretende dar continuidad a las materias de dibujo e ilustración desde el plano digital, explora diferentes técnicas y su aplicación en el campo de la gráfica digital.

Objetivo general

Desarrollar en el alumno la habilidad para manipular la herramienta digital y realizar imágenes cuidadosamente construidas y dar la posibilidad de crear la gráfica digital, ya sea con imágenes de tipo vectorial y de mapa de bits, a través del manejo adecuado de técnicas, efectos y texturas.

UNIDAD 1

Técnicas con mapa de bits

Objetivo particular:

Que el alumno conozca y aplique las diferentes técnicas asociadas a la creación de la gráfica con mapa de bits y reconozca su aplicación en el arte digital.

- 1.1 El arte digital vs efectos digitales
- 1.2 Retoque digital
- 1.3 Ajustes de color / tono
- 1.4 Trabajo con los modos de fusión
- 1.5 Clonar, reparar y retocar imágenes
- 1.6 Uso de canales y capas
- 1.7 Uso de canales alfa
- 1.8 Pintar con colores metálicos
- 1.9 Fotomontaje

UNIDAD 2

Técnicas vectoriales

Objetivo particular:

Que el alumno conozca y aplique las técnicas asociadas a la gráfica digital vectorial y las reconozca como técnica de expresión en lenguajes como el ciberpunk, el surrealismo digital o cualquier otro dónde se aplique.

- 2.1 Línea de arte (vectorart)
- 2.2 Fotorealismo en blanco y negro
- 2.3 Aerografiar en imágenes vectoriales
- 2.4 Fotorealismo en color
- 2.5 Pintando con texturas
- 2.6 Pintando con mezclas de vectores

UNIDAD 3

Técnicas mixtas

Objetivo particular:

Que el alumno conozca y aplique diferentes técnicas asociadas a la gráfica digital, a través de la experimentación técnica y material.

3.1 Pintar con luz

3.2 Papel cortado

3.3 Neo gráfica digital

3.4 Perspectiva cónica

3.5 Estereoscopia

Estrategias de aprendizaje

El maestro realizará ejercicios prácticos en cada sesión, explicando al alumno el manejo de las diferentes técnicas, proporcionándole la información técnica para la aplicación en sus proyectos individuales. Es importante que en la primera unidad el alumno reconozca la diferencia entre lo que se considera Arte digital y los efectos digitales si razón de ser, por lo que se recomienda la discusión acerca de este punto.

Mecanismos de evaluación y de acreditación

Se evaluará a través de los ejercicios realizados en clase y los proyectos individuales de cada unidad programática, se recomienda evaluar los ejercicios realizados en clase con un 60% y el o los proyectos individuales con un 40% de la calificación respectiva a la unidad.

La asistencia al 66% de las clases es obligatoria y determina el derecho a evaluación.

Bibliografía básica

Adobe Creative Team.. *CLASSROOM IN A BOOK.* Pearson Education. 1ª Edición. 2005

Adobe Press. *ILLUSTRATOR CS2, Diseño y creatividad.* Anaya.

Bardzell, Shaowen y Bardzell, Jeffrey. *Studio MX 2004.* Anaya Multimedia. 1ª Edición. 2004

BIBLIOTECA PROFESIONAL DEL DISEÑO, DISEÑO DIGITAL TÉCNICAS AVANZADAS. Anaya Multimedia. 1ª Edición Española. España. 2000

Corel.. *Corel DRAW X13.* Corel.

Evans Joice J.. *Studio MX 2004.* Anaya Multimedia. 1ª Edición. 2004

Mordy Golding. *ILLUSTRATOR CS2, Real World.* Peachpit Press. 1ª Edición. Madrid. 2006

Pascual González, Francisco.. *Domine Macromedia Studio MX 2004.* Ra-Ma. 1ª Edición. 2005

Paz González, Francisco.. *CorelDraw 12, Ilustración, Dibujo vectorial y Maquetación.* Anaya Multimedia. 1ª Edición. Madrid. 2004

Pescador Albiach, Dario.. *CORELDRAW 12, guías prácticas.* Anaya Multimedia. 1ª Edición. Madrid. 2004

W.A.A.. *ILLUSTRATOR CS2.* Anaya Multimedia. 1ª Edición. Madrid. 2006