

## Materia : Computación II

Semestre:	IV
Clave:	24180
Area:	Investigaciones Tecnológicas
Departamento:	Estructuras
Tipología:	Teórica- practica
Carácter:	Instrumental
Tipo:	Optativa
Horas:	4
Créditos:	4
Carreras:	Diseño Gráfico
Elaboró:	
Revisó:	
Fecha:	Mayo 2006

### Objetivo general

El alumno aplicará las técnicas de dibujo vectorial en figuras de geometría compleja y su simulación en 3d (empaques, arquigrafía, etc.), en combinación con técnicas de manejo y edición digital de imágenes, dando acabados foto realistas. Realizará originales de proyectos de imágenes capaces de llegar a pre-prensa digital.

## UNIDAD 1

### Perspectiva e isométrico.

#### Objetivo particular:

Esta unidad el alumno va a representar gráficamente todo tipo de imágenes y le dará efecto tridimensional.

- 1.1 Imágenes gráficas de geometría compleja.
- 1.2 Tipografía e imagen.
- 1.3 Efectos de 3d (perspectiva e isométrico).

## UNIDAD 2

**TITULO borre y escriba el título con altas y bajas.**

**Objetivo particular:**

Esta unidad le debe permitir manejar las técnicas avanzadas de edición y poder lograr todos los efectos que se requieren en el diseño.

- 2.1 Técnicas avanzadas de edición y manejo de imágenes digitales.
- 2.2 Filtros y efectos.
- 2.3 Fotorrealismo.

---

**UNIDAD 3**

**Técnicas y Medios de Impresión.**

**Objetivo particular:**

Esta unidad le ofrece la posibilidad de manejar las diferentes técnicas y medios de impresión según las necesidades de los diseños.

- 3.1 Formatos de entrada y salida.
- 3.2 Manejo de color.
- 3.3 Técnicas y medios de impresión.
- 3.4 Pre-prensa digital.

---

**Mecánica de Enseñanza Aprendizaje**

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**

Macro Media, Manual del usuario de FreeHand ,  
Adobe Corp. Manual del usuario de Photoshop