

BELLAS ARTES

ENTIDAD UNIVERSITARIA

# FACULTAD : ARTES VISUALES Y APLICADAS

PROGRAMA : DISEÑO GRÁFICO

SEMESTRE : 3

SEMINARIO :

PROFESOR : EDIER BECERRA

ASIGNATURA: GRÁFICA DIGITAL III – IMAGEN MAPA DE BITS

CÓDIGO :

INTENSIDAD HORARIA SEMANAL:3 HORAS

**REQUISITOS:**



Gráfica digital II

**MICRODESCRIPCIÓN:**

| Este semestre Gráfica Digital III presenta la construcción y edición de imagen digital en mapa de bits como objeto de estudio, a partir con la herramientas informáticas de edición digital de gran relevancia mundial para el trabajo de retoque, corrección de color, fotocomposición y creación de imágenes a partir de referentes o con ausencia de los mismos.  La aplicación de texturas, color, pinceles, personalización de funciones entre otras son algunos de los insumos empleados en este curso en la búsqueda de flujos de trabajo efectivos y eficaces. |
| --- |

**OBJETIVO:**

| * Adquisición de herramientas básicas en el trabajo de imágenes en mapa de bits. * Creación de hábitos de trabajo acordes que favorecen procesos de creación de diseño en menor tiempo. * Obtención de elementos conceptuales y técnicos para el desarrollo de piezas gráficas en imágenes. * Uso de la herramienta informática Adobe Photoshop como base compositiva en múltiples trabajos de diseño. |
| --- |

**COMPETENCIAS A DESARROLLAR:**

| * El diseñador estará en la capacidad de desarrollar piezas gráficas de mayor complejidad y calidad estética. * El diseñador manejará de forma idónea herramientas de dibujo del programa. * El diseñador estará en la capacidad de ajustar adecuadamente una imagen con problemas de color. * El diseñador estará en la capacidad de usar Adobe Photoshop en apoyo a proyectos de diseño. |
| --- |

**DESARROLLO TEMÁTICO:**

| **PRIMERA CLASE**  ***Sistema de Trabajo***  Contenido del Programa, Metodología, Sistema de Evaluación, Trabajos a realizar.  **SEGUNDA CLASE**  ***Herramientas 1.***   * Herramientas de selección. * Herramientas para retocar.   **Proyectos**  Ejercicios en clase.  **TERCERA CLASE**  ***Herramientas 2.***   * Herramienta de dibujo y texto. * Selector de color. * otras   **Proyectos**  Ejercicios en clase.  **CUARTA CLASE**  ***Ajustes de imagen***   * Niveles, curvas, brillo contraste. * Tono saturación. * Modo de imagen. * Tamaño de imagen y lienzo.   **Proyectos**  Ejercicios en clase.  **Técnicas de edición de imagen, reconstrucción**   * Pincel corrector puntual. * Clonar. * Parche.   **Proyectos**  Ejercicios en clase.  **1ER. EXAMEN PARCIAL**  ***Retoque digital de imagen.***  **Proyectos**  Evaluación de las herramientas vistas.  **SEXTA CLASE**  ***Ilustración.***   * Pincel, color y borrador.   **Proyectos**  Ejercicios en clase.  **SEPTIMA CLASE**  ***Pinceles.***   * Personalizar pinceles. * Panel de pinceles. * Importar pinceles guardados.   **Proyectos**  Ejercicios en clase.  **OCTAVA CLASE**  ***Capas.***   * Modos de fusión de capas. * Capas de ajuste.   **Proyectos**  Ejercicios en clase.  **NOVENA CLASE**  ***Espacio de trabajo.***   * Personalizar espacios de trabajo. * Comparaciones de imagen.   **Proyectos**  Ejercicios en clase.  **DECIMA CLASE**  ***Selección, Borrador, máscara de recorte.***   * Lazo. * Selección rápida. * Varita mágica. * Borradores. * Mascara de recorte.   **Proyectos**  Ejercicios en clase.  **2DO. EXAMEN PARCIAL**  ***Creación de imagen (Ilustración de personaje).***   * Configuración de archivos. * Propuesta.   **Proyectos**  Evaluación de ejercicios en clase.  **UNDÉCIMA CLASE**  ***Automatización, acciones.***   * Acciones.   **Proyectos**  Proyecto en clase.  **DOCEAVA CLASE**  ***3D en Photoshop.***   * Objetos básicos. * Formatos 3D de importación.   **Proyectos**  Proyecto en clase.  **TRECEAVA CLASE**  ***Photoshop para Video.***   * Rotoscopia. * Capas de video. * Objeto inteligente.   **Proyectos**  Proyecto en clase.  **CATORCEAVA CLASE**  ***Photomerge.***   * Panorámicas.   **Proyectos**  Proyecto en clase.  **QUINCEAVA CLASE**  ***Autoformación.***   * Crehana. * Linkedin Learning. * Behance   **EXAMEN FINAL**  ***Desglose de Ítems: Ilustración. Composición gráfica orgánica (retrato).***   * Definir propiedades de la impresora. * Imprimir un trabajo. * Vista preliminar de un trabajo. * Imprimir cabida diseño de varias páginas. * Construcción de la pieza gráfica.   **Proyectos**  Proyecto final. |
| --- |

**METODOLOGÍA:**

| * Clase taller teorico-práctico donde se presentan temas a trabajar y posteriormente se realizan trabajos en clase con los temas expuestos. * Se tendrán en cuenta los trabajos hechos en clase en la calificación parcial del 10% de la nota final. |
| --- |

**SISTEMA DE EVALUACIÓN:**

| En el curso se propondrá la elaboración de piezas de diseño con el software empleado en el curso. Se evaluarán 3 trabajos realizados durante el semestre (ver desarrollo temático), Con los porcentajes de: Trabajo 1 30%, trabajo 2 30%, trabajo 3 40%. |
| --- |

**LECTURAS BÁSICAS:**

| * **www.linkedin.com/learning.com** * **helpx.adobe.com** |
| --- |

**BIBLIOGRAFÍA REFERENCIAL:**

| Sánchez, Yolanda. Breve historia de Photoshop. (3 de febrero de 2022) Nombre del sitio web. <https://infolibros.org/pdfview/8751-breve-historia-del-photoshop-articulo-yolanda-jaen-sanchez/>  Diaz, Jorge R, Ledesma, Mildred, Rojas Sofía. Los Cuatro saberes de la educación como formación continua en las empresas (2020). Revista de difusión cultural y científica de la Universidad La Salle en Bolivia Vol. 19. <http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2071-081X2020000100003>  El País, Canal de Youtube. Breve historia del origen de photoshop (3 de febrero de 2022). Nombre del video. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=Ubw6STFHtx8>  Pixel40, Canal de youtube. Evolución de Adobe Photoshop 1990-2021 (3 de febrero de 2022). Nombre del video. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=f22uMvCdLGY> |
| --- |