

UNIVERSIDAD AGRO-ALIMENTARIA DE MAO "IEES-UAAM"



PROGRAMA ANALÍTICO

DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO II

**Mao, Valverde
República Dominicana**



I. DATOS DE LA ASIGNATURA

Nombre de la asignatura:	Diseño Gráfico Computarizado II
Clave de la asignatura:	ART-402
Pre-requisito:	ART-401
Co-requisito:	
Horas teóricas – Horas práctica – Créditos	4 – 1– 3

II. PRESENTACIÓN:

Mediante la asignatura de Diseño grafico computarizado II, el estudiante dominara los conceptos fundamentales acerca del Diseño grafico computarizado y los programas utilizados para el tratamiento, edición e impresión de imágenes del tipo vectorial, graficas y mapas de bits y la forma en las cuales estas se pueden combinar para su utilización.

III. PROPÓSITOS GENERALES:

Al finalizar el curso, el alumno será capaz de:

- Obtener los conocimientos necesarios sobre el diseño grafico computarizado y los diferentes programar utilizados para la edición e impresión de imágenes.
- Dominar todo lo relacionado al manejo de las aplicaciones y herramientas en la edición y el tratamiento de las imágenes vectoriales, grafías y mapas de bits.

IV. GUIAS APRENDIZAJE:

GUIA APRENDIZAJE UNIDAD I.- Introducción a los programas de Mapas de

Bits: Al finalizar esta unidad, el alumno dominara todo lo relacionado a las aplicaciones de mapa de bits, su uso, características y principales herramientas de trabajo así como las áreas de trabajo y los sistemas de dibujo bits mapeado, además de la visualización de imágenes, el trabajo con paletas, como guardar, abrir y cerrar y finalmente el uso del scanner.

- Lección 1.1. Mapas de Bits.
- Lección 1.2. Características de los Mapas de Bits.
- Lección 1.3. Sistema de dibujo Bits Mapeado.
- Lección 1.4. Herramientas: Capas, Filtros y las acciones.
- Lección 1.5. El dibujo y el retoque.
- Lección 1.6. Guardar archivos.
- Lección 1.7. Las aéreas de trabajo.
- Lección 1.8. Abrir y cerrar archivos.
- Lección 1.9. Las herramientas de trabajo.
- Lección 1.10. Visualización de imágenes.
- Lección 1.11. Trabajar con las paletas.



- Lección 1.12. El uso del scanner.
 Chat.- Aportes y sugerencias acerca de los programas de mapas de bits.
 Foro.- Comentarios, opiniones, dudas, aportes y sugerencias del Diseño grafico computarizado y el sistema de dibujo bits mapeado.
 Tarea 1.- Investigar sobre las herramientas: capas, filtros y acciones.
 Tarea 2.- Analizar las áreas de trabajo.
 Tarea 3.- Práctica con las herramientas de trabajo.
 Prueba Guía # 1.

GUIA APRENDIZAJE UNIDAD II.- Herramientas de selección y las capas: Al término de esta unidad, el alumno entenderá todo lo relacionado a las Herramientas de selección y las capas, sus distintas características, la combinación de sus herramientas y formas de trabajo.

- Lección 2.1. Herramientas de selección.
 Lección 2.2. Características y tipos de selección.
 Lección 2.3. Desplazamiento de selección.
 Lección 2.4. Trasformación de selección.
 Lección 2.5. Combinación de herramientas.
 Lección 2.6. Recortas imágenes terminadas.
 Lección 2.7. Las capas.
 Lección 2.8. Trabajo con capas.
 Lección 2.9. Creación y visualización de imágenes.
 Lección 2.10. Selección y organización de diseño en capas.
 Lección 2.11. Reorganización de capas.
 Lección 2.12. Capacidad y modo de fusión de capas.
 Lección 2.13. Enlace de capas.
 Lección 2.14. Efectos: texto y degradado de capas.
 Lección 2.15. Acoplar y guardar archivos.
 Chat.- Análisis y comentarios sobre las herramientas de selección.
 Tarea 1.- Investigar las características y tipos de selección.
 Tarea 2.- Analizar la transformación de selección.
 Tarea 3.- Investigar acerca de las capas.
 Tarea 4.- Analizar el enlace con capas.
 Foro.- Comentarios, opiniones, dudas, aportes y sugerencias sobre la creación y visualización de imágenes.
 Prueba Guía # 2.

GUIA APRENDIZAJE UNIDAD III.- Pintura y edición en programas de mapas bits: Al concluir esta unidad, el alumno aprenderá todo lo relacionado a la Pintura y edición en programas de mapas bits y la utilización de las principales herramientas.

- Lección 3.1. Herramientas de pintura y edición.
 Lección 3.2. Color de relleno del interior de una selección.
 Lección 3.3. Borrado.
 Lección 3.4. Relleno de áreas.
 Lección 3.5. Utilización de los pinceles.
 Lección 3.6. Creación de degradado.
 Lección 3.7. La textura.
 Lección 3.8. Aerógrafo.
 Lección 3.9. Iluminación.



- Chat.- Aportes y sugerencias sobre las herramientas de pintura y edición.
 Tarea 1.- Analizar el relleno de áreas.
 Tarea 2.- Investigar la utilización de los pinceles.
 Tarea 3.- Investigar la creación de degradado y textura.
 Foro.- Comentarios, opiniones, dudas, aportes y sugerencias sobre las herramientas de pintura y edición.

Prueba Guía # 3.

GUIA APRENDIZAJE UNIDAD IV.- Mascaras y Canales: Al concluir esta unidad, el alumno aprenderá todo lo relacionado a la utilización de las Mascaras y Canales y las principales formas de uso de estas herramientas.

- Lección 4.1. Mascaras.
 Lección 4.2. Creación y edición de mascarar.
 Lección 4.3. Guardar una selección como mascara.
 Lección 4.4. La paleta de canales.
 Lección 4.5. Visualización de mascara con la paleta canales.
 Lección 4.6. Cargar y guardar una máscara.
 Lección 4.7. Aplicar efectos de mascara.
 Lección 4.8. Pintar sobre una máscara y modificar la selección.
 Lección 4.9. Crear y utilizar mascara con degradado.
 Chat.- Aportes y sugerencias sobre las mascarar y los canales.
 Tarea 1.- Analizar la creación y edición de mascara.
 Tarea 2.- investigar la paleta de canales.
 Tarea 3.- Investigar cómo aplicar efectos de mascara.
 Tarea 4.- Práctica sobre la creación y utilización de mascara con degradado.
 Foro.- Comentarios, opiniones, dudas, aportes y sugerencias sobre las mascarar y los canales.

Prueba Guía # 4.

GUIA APRENDIZAJE UNIDAD V.- Retoque Fotográfico: Al concluir esta unidad, el alumno aprenderá todo lo relacionado a las diferentes Técnicas de retoque fotográfico.

- Lección 5.1. Resolución y dimensiones de imágenes.
 Lección 5.2. Recorte de imágenes.
 Lección 5.3. Ajuste del rango tonal.
 Lección 5.4. Sustituir colores en imágenes.
 Lección 5.5. Ajuste de la iluminación.
 Lección 5.6. Eliminación de elementos.
 Lección 5.7. Reemplazar partes de la imagen.
 Lección 5.8. Uso de la máscara de enfoque.
 Lección 5.9. Archivo de imagen.
 Chat.- Aportes y sugerencias sobre las técnicas de retoque fotográfico.
 Tarea 1.- Investigar la resolución y dimensiones de imágenes.
 Tarea 2.- Analizar el ajuste de rango tonal.
 Tarea 3.- Investigar el uso de la máscara de enfoque.
 Foro.- Comentarios, opiniones, dudas, aportes y sugerencias sobre las técnicas de retoque fotográfico.

Prueba Guía # 5.



GUIA APRENDIZAJE UNIDAD VI.- La herramienta Pluma: Al concluir esta unidad, el alumno aprenderá todo lo relacionado a las técnicas que podemos utilizar en el manejo de la herramienta de pluma.

- Lección 6.1. Herramienta de pluma.
- Lección 6.2. Utilización de la herramienta de pluma.
- Lección 6.3. Dibujo de trazados rectos y curvos.
- Lección 6.4. Combinación de líneas rectas y curvas.
- Lección 6.5. Dibujo de trazado sobre una figura.
- Lección 6.6. Edición de trazados.
- Lección 6.7. Uso de las herramientas de edición de trazados.
- Lección 6.8. Convertir trazado a una selección.
- Lección 6.9. Transformar una selección en trazado.
- Chat.- Aportes y sugerencias de la herramienta de pluma.
- Tarea 1.- Analizar la utilización de la herramienta de pluma.
- Tarea 2.- Investigar acerca del dibujo de trazados.
- Tarea 3.- Analizar la edición de trazados.
- Tarea 4.- Investigar el uso de las herramientas de edición de trazados.
- Foro.- Comentarios, opiniones, dudas, aportes y sugerencias sobre el uso de la herramienta de pluma.

Prueba Guía # 6.

GUIA APRENDIZAJE UNIDAD VII.- Técnicas de Capas: Al concluir esta unidad, el alumno aprenderá todo lo relacionado a las diferentes técnicas que podemos utilizar en la utilización de las capas.

- Lección 7.1. Trabajar con capas.
- Lección 7.2. Creación de mascara de capa.
- Lección 7.3. Edición de mascara de capa.
- Lección 7.4. Añadir guía para alinear el diseño.
- Lección 7.5. Alinear imágenes y capas.
- Lección 7.6. Añadir capa de ajuste.
- Lección 7.7. Añadir textos.
- Lección 7.8. Crear y editar efectos de capas.
- Lección 7.9. Eliminar mascaras de capas.
- Lección 7.10. Acoplar una imagen de capa.
- Chat.- Aportes y sugerencias sobre el uso de las técnicas de capas.
- Tarea 1.- Analizar la creación de mascara de capas.
- Tarea 2.- Investigar la creación y edición de mascaras de capas.
- Tarea 3.- Analizar la capa de ajuste.
- Tarea 4.- Investigar acerca de eliminar mascaras de capas.
- Foro.- Comentarios, opiniones, dudas, aportes y sugerencias sobre el uso de las principales técnicas de trabajo con capas.

Prueba Guía # 7.



GUIA APRENDIZAJE UNIDAD VIII.- Efectos especiales. Al concluir esta unidad, el alumno aprenderá todo lo relacionado a las principales técnicas para la creación de efectos especiales para el tratamiento de y imágenes y otros efectos especiales.

- Lección 8.1. Creación de efectos especiales.
 - Lección 8.2. Herramientas.
 - Lección 8.3. Aplicar filtros.
 - Lección 8.4. Guardar y cargar una selección.
 - Lección 8.5. Cambiar y mover selecciones.
 - Lección 8.6. Colorear selecciones en una capa.
 - Lección 8.7. Uso de la cuadrícula.
 - Lección 8.8. Mejorar con filtros.
 - Lección 8.9. Equilibrio de color.
 - Chat.- Aportes y sugerencias sobre el uso de los efectos especiales.
 - Tarea 1.- Analizar el uso de las herramientas.
 - Tarea 2.- Investigar acerca del manejo de los filtros.
 - Tarea 3.- Analizar las mejoras con filtros.
 - Tarea 4.- Investigar el uso de las cuadrículas.
 - Foro.- Comentarios, opiniones, dudas, aportes y sugerencias sobre las técnicas de composición.
- Prueba Guía # 8.

GUIA APRENDIZAJE UNIDAD IX.- Programas mapas de bits y gráficos de dibujo vectorial: Al concluir esta unidad, el alumno aprenderá todo lo relacionado a la relación entre los programas de mapas de bits y los gráficos de dibujo vectorial.

- Lección 9.1. Gráficos de dibujo vectorial y mapas de bits.
 - Lección 9.2. Combinación de imágenes.
 - Lección 9.3. Insertar archivos de programas vectoriales.
 - Lección 9.4. El dibujo vectorial en función de la imagen de bits mapeada.
 - Lección 9.5. Técnicas de distorsión de imágenes y dibujo vectorial.
 - Lección 9.6. El modo de difusión en el gráfico.
 - Lección 9.7. Exportar e importar imágenes.
 - Lección 9.8. Técnicas de combinación de vectores y mapas de bits.
 - Lección 9.9. Herramientas de combinación.
 - Chat.- Aportes y sugerencias sobre los dibujos vectoriales.
 - Tarea 1.- Analizar el dibujo vectorial en función bits mapeado.
 - Tarea 2.- Investigar las técnicas de distorsión de imágenes y vectores.
 - Tarea 3.- Analizar las técnicas y herramientas de combinación.
 - Tarea 4.- Práctica sobre la exportación e importación de imágenes.
 - Foro.- Comentarios, opiniones, dudas, aportes y sugerencias sobre el uso de los programas de mapas de bits y los gráficos vectoriales.
- Prueba Guía # 9.

GUIA APRENDIZAJE UNIDAD X.- Imágenes en Duotono y impresión de colores: Al concluir esta unidad, el alumno aprenderá todo lo relacionado al tratamiento de imágenes de Duotono y la impresión de los colores con exactitud.

- Lección 10.1. Imágenes Duotono.
- Lección 10.2. Herramientas para la edición de imágenes.
- Lección 10.3. Definición de RGB y CMYK.
- Lección 10.4. Preparar imágenes para su reproducción.
- Lección 10.5. Impresión RGB y CMYK.



- Lección 10.6. Tratamiento de imágenes Duotono.
- Lección 10.7. Mescla de canales de color.
- Lección 10.8. Asignación de valores a puntos negros y blancos.
- Lección 10.9. Enfoque de imágenes.
- Lección 10.10. Tintas planas.
- Chat.- Aportes y sugerencias sobre imágenes en Duotono.
- Tarea 1.- Analizar las herramientas de edición de imágenes.
- Tarea 2.- Investigar la mescla de canales de color.
- Tarea 3.- Analizar el tratamiento de imágenes Duotono.
- Tarea 4.- Práctica sobre la impresión RGB y CMYK y las tintas planas.
- Foro.- Comentarios, aportes y sugerencias sobre imágenes Duotono.
- Prueba # 10.
- Prueba Final.