

## **EXPRESSIÓ GRÀFICA I D'INTERACCIÓ II (G3G28)**

Tipus: Optativa

Crèdits: 3

Curs: Tercer

Àrea: Expressió i representació

Trimestre: 2n

### **Descripció**

Instruir l'estudiant en el domini del programa Illustrator, que serà l'eina per poder optimitzar el procés de creació i de producció amb solucions professionals per dissenyar elements gestionats a partir d'un programa vectorial.

El programa Illustrator és específic per treballar amb vectors, descriu formes a través de contorns i permet modificar el traçat gràcies a l'ús de corbes tipus Bèzier. És el programa apropiat per al control del dibuix per ordinador i la creació d'il·lustracions per imprimir, d'imatges web i de gràfics animats. És ideal per exportar documents com a arxiu PDF.

Oferir a l'alumne el sistema de vincular l'eina informàtica en el procés de disseny des d'un vessant metodològic i amb domini instrumental. No es vol ensenyar i demostrar el funcionament dels programes per si mateixos, sinó per poder desenvolupar un projecte de disseny utilitzant els sistemes informàtics.

### **Objectius**

- Mirar d'apropar l'alumne al màxim a la realitat del disseny amb un sistema vectorial.
- Aportar als estudiants un coneixement a nivell professional del programa Illustrator que els permeti dominar els diferents processos de treball i d'utilització de les diferents possibilitats que el programa permet.
- Utilitzar el llenguatge informàtic per comunicar-se mitjançant el seu ús.
- Conèixer el vocabulari d'aquest llenguatge.
- Desenvolupar els esquemes de representació gràfica a partir de l'ús de l'ordinador.
- Demostrar el domini dels diversos estris i eines que el programa ofereix.
- Utilitzar la tecnologia com a mitjà per comunicar conceptes, idees i propostes.
- Interrelacionar uns programes amb d'altres per resoldre un problema de comunicació gràfica.

### **Continguts**

- Introducció al programa Illustrator:  
Com pensa el programa, com treure-li el màxim partit, com s'ha de treballar i organitzar la informació en aquest programa, sistemes de mesures;
- Gestió d'arxius:

- Salvar documents, exportar, importar imatges, imprimir;
- Eines bàsiques:  
Barra d'eines i subopcions, menús desplegable, inspectors, distàncies del cursor;
  - Elements de dibuix:  
La ploma Bèzier, el llapis, els pinzells, l'esborrador, la línia de moviment lliure, la ploma cal·ligràfica;
  - Descripció de formes:  
El dibuix de línia de contorn, traçats amb diferents gruixos, els emplenats, pintura interactiva;
  - Gestió del color:  
Diferències entre RGB-CMYK, el color interactiu, las tintes planes, degradats, transparències;
  - Actuació amb els objectes:  
Moure objectes, agrupar-desagrupar, copiar, repetir, enganxar, unir, ampliar, reduir, reflectir, rotar;
  - Ordenar objectes:  
Regles de pàgina, retícula base, posicionar, alinear;
  - Textos:  
Gestió de tipografies, les mesures tipogràfiques, interlineats, espais entre paraules-lletres;
  - Traçats:  
Convertir en traçats les formes alfabètiques, eina d'autotraçat o calc interactiu;
  - Efectes especials:  
Malles de degradat, expandir traçat, enfonsar, ombrejats, difuminats, corbar, rugositat;
  - Eines extres:  
Fusió, intersecció, perforació, dividir, unir/unió;
  - Atributs d'objecte:  
Múltiples traçats, emplenats, efectes de gargot, filtres, estils i efectes 3D mitjançant la paleta d'aparença, il·luminació i textures embolcallants;
  - Les capes:  
Crear capes, suprimir, ordenar, transferir informació entre capes, fer capes invisibles.

### **Activitats docents i d'aprenentatge**

Model docent:

- explicacions teoricopràctiques
- demostracions, per part del professor, de les eines particulars del programa, amb projeccions
- correccions en grups reduïts
- atenció a consultes individuals.

Activitats d'aprenentatge:

- exercicis pràctics a classe

- treballs a realitzar a casa (*homework*)
- discussions en grup
- anàlisi i valoració d'exemples realitzats pels alumnes
- comentaris col·lectius i individuals del treball i de les proves impreses.

Característiques específiques:

Còpia i realització d'exercicis per assolir nous conceptes. Aplicació dels coneixements en el desenvolupament dels exercicis realitzats a l'assignatura de projectes.

### **Avaluació**

En tants per cent:

- Assistència mínima al 80% de les classes per ser avaluat (inclou lliuraments puntuals dels exercicis realitzats).
- 33 % exercicis acabats
- 33 % procés de treball
- 33 % document final.

Criteris:

- L'alumne ha de demostrar autonomia en l'ús de l'eina informàtica, que observarem durant les hores de classe, ganes de participar i interès.
- Agilitat i seguretat en la planificació i l'execució de les tasques, i també la presentació, que avaluarem a partir d'exercicis de comprensió que es realitzaran a l'aula.
- Valoració efectiva de l'assistència a classe i del ritme de treball a nivell comparatiu amb el conjunt del grup.
- Valoració efectiva de la realització del major nombre d'exercicis possibles.
- Valoració important del grau d'aplicació en els exercicis, per part de l'alumne, d'aquells aspectes i detalls explicats i tractats directament a classe.
- Valoració global de cada alumne respecte del grau de compliment de propòsits i objectius del curs.

### **Bibliografia**

*Adobe Illustrator GS 2 Manual de usuario*