

CARRERA DE DISEÑO INDUMENTARIA Y TEXTIL.

Diseño Indumentaria y Textil

ASIGNATURA ELECTIVA

CATEDRAS

arqta .	CRISTINA ARGUMEDO
ing.	DAMIAN HERNANDEZ
ing.	FELIPE YUNGMAN

REGULARIZACIÓN:

para regularizar la materia el alumno deberá:

- * asistir al 80% de las clases
- * aprobar el 80% de los trabajos prácticos
- * aprobar una evaluación oral: reflexión crítica sobre los temas tratados en dictado y práctica de la materia y el material bibliográfico de la cátedra

PROGRAMACION GENERAL

Presentación de los software del mercado para Diseño de Indumentaria y Textil.

Integración del software con la producción.

Selección del software, los útiles y necesarios estableciendo cuales se profundizarán, en función del trabajo al que se aplicarán, previamente establecido objetivo y contenido del trabajo.

OBJETIVOS GENERALES

Conocimiento y práctica de programas de computación gráfica aplicadas al Diseño de Indumentaria y Textil.

Posibilidades y limitaciones de la computación gráfica aplicada como herramienta alternativa y generadora.

Generación y selección de alternativas - documentación gráfica.

OBJETIVOS PARTICULARES

De Conocimiento: Instrumentación del alumno a fin de que él pueda reconocer y resolver a nivel instrumental y creativo los alcances, posibilidades y limitaciones de la herramienta computacional.

De Actitud: generar una actitud creativa consciente de búsqueda, experimentación y propuesta en el dominio y uso de la herramienta.

De Habilidad: Introducción al manejo del nuevo instrumental tecnológico y compatibilizarlo con los tradicionales

METODOLOGIA

El curso será teórico-práctico: los alumnos desarrollarán ejercicios de aplicación de los temas de programación vistos en la teóricas.

Serán ejemplos de aplicación orientados sobre los temas tratados.

Estos programas se presentarán en un orden correlativo respecto del plan del curso de Diseño, utilizado como referente y planteando el uso de las computadoras como otra herramienta más en el proceso de diseño.

La ejercitación así presentada se desarrollará:

- * con un orden creciente de complejidad
- * ejercicios parciales
- * un ejercicio final que culminara el año

Se elaborarán a nivel individual o en grupos de trabajo síntesis del manual, seleccionando los elementos más importantes para la práctica personal.

Los trabajos prácticos se entregarán en diskettes o ploteados y o impresos.

PROGRAMA de "DISEÑO INDUMENTARIA Y TEXTIL"

CATEDRA: C. ARGUMEDO - F. YUNGMAN - D. HERNANDEZ.

Conceptos de tecnología, Computación, Informática Hardware, elementos que lo componen, unidad de control. Unidad de memoria, unidad aritmético -lógica, unidades de memoria/diskettes, disco rígido. Monitores, monocromáticos y de color, opciones y tipos. Técnica de digitación de imágenes.

Unidad central procesadora. Dispositivos de entrada y salida. Configuraciones típicas / hardware, software. Sistema operativo. Estructuras de directorio.

Medios gráficos, herramientas de diseño, inserción en el diseño, formas, elementos que lo constituyen, modelo, geometría, generación de formas.

Diseño y computación, consideraciones generales. Sistemas gráficos, niveles de análisis. Concepto de sistema, estructura, unidades gráficas, 2D, 3D, 4D. Perspectiva, axonometría, planimetría, conceptualización del espacio, análisis y comparación.

El lenguaje gráfico, programas de computación. La geometría como generadora y reguladora. Leyes de ordenamiento; simetría, relaciones. Configuración simétrica de la forma, síntesis para su representación por computadora. Textura, color, conceptos, formación de mezclas aditivas, escala de valores, confirmación y ruptura, transgresiones. Maqueta electrónica.

Presentación de un programa gráfico. Descripción y estructuración. Utilización del digitalizador (mouse). Uso del programa. Lectura y práctica del manual. Menú principal (idea de árbol).

Comandos elementales: introducción del punto por medio del mouse. Comandos para generar líneas, rectángulos, círculos, pincel, rodillo, aerógrafo, determinación de espesores, collage, secciones, texto.

comandos especiales: determinación de tipos de texto, cuerpo, copiado, cortado, espejado, traslación, rotación, etc. Comandos de zoom-in y zoom-out. Generación y modificación de tramas y texturas, en blanco - negro y con color.

Presentación de un programa de diseño asistido por computadora. Descripción y estructuración. Utilización del digitalizador (mouse). Presentación de sistema Autocad. Comandos elementales para generación de elementos geométricos en 2D y 3D. Generación de volúmenes con el sistema Autocad. Apreciación desde distintos puntos de vista.

Presentación de un sistema para diseño textil asistido por computadora
Descripción y estructuración. Utilización del digitalizador (mouse).
Presentación de un sistema textil. Comandos elementales para generación
de modelos patrones. Optimización de cortes para la obtención de los
mismos, desperdicios de tela. Potencialidades e interfaces. Generalidades.

