

MF0697_3 EDICIÓN CREATIVA DE IMÁGENES Y DISEÑO DE ELEMENTOS GRÁFICOS(ONLINE)



350,00 € - 425,00 €

Este curso se ajusta al itinerario formativo del Módulo Formativo MF0697_3 Edición creativa de imágenes y diseño de elementos gráficos, certificando el haber superado las distintas Unidades de Competencia en él incluidas, y va dirigido a la acreditación de las Competencias Profesionales adquiridas a través de la experiencia laboral y de la formación no formal que permita al alumnado adquirir las competencias profesionales para realizar ediciones creativas de imágenes y diseño de elementos gráficos.

Categorías: [Artes Gráficas](#) |

INFORMACIÓN

Duración	160 h
Modalidad	Online
Docencia	TUTOR PERSONAL
Prácticas	GESTIÓN DE PRÁCTICAS EN EMPRESAS

Método de pago	FINANCIACIÓN SIN INTERESES
Centro de empleo	AGENCIA DE COLOCACIÓN
Formación acreditada	CENTRO ACREDITADO POR EL SEPE
Precio	Particular, Empresa

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO

MÓDULO 1. EDICIÓN CREATIVA DE IMÁGENES Y DISEÑO DE ELEMENTOS GRÁFICOS

UNIDAD FORMATIVA 1. OBTENCIÓN DE IMÁGENES PARA PROYECTOS GRÁFICOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. SELECCIÓN DE IMÁGENES

1. Características de las imágenes:
2. - Características técnicas.
3. - Características visuales y estéticas.
4. - Características semánticas.
5. Tipo de imágenes. Fotografía / ilustración:
6. - Criterios para la selección de imágenes acordes con los requerimientos del proyecto.
7. - Idoneidad de la imagen.
8. - Imagen analógica / digital.
9. - Evolución técnica de la imagen.
10. - Almacenamiento de imágenes, formatos

UNIDAD DIDÁCTICA 2. OBTENCIÓN DE IMÁGENES PARA PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO.

1. Obtención por fotografía:
2. - Conceptos de fotografía.
3. - Cámaras digitales/analógicas, formatos.
4. - Criterios técnicos para la realización de fotografías.
5. - Encuadre, velocidad, diafragma, profundidad de campo, color, iluminación.
6. - Descarga de imágenes.
7. Escaneado:
8. - Tipos de escáner.

9. - El proceso del escaneado.
10. - Características técnicas de los escáneres.-
11. - Calibración, resolución, formatos de archivo, opciones de color, calidad.
12. - Gestión de las imágenes: Almacenamiento, copia, cambio de formato de archivo.
13. Obtención de imágenes en bancos de imágenes:
14. - Tipos de banco de imágenes, y acceso.
15. - Idoneidad y selección.
16. - Costes.
17. - Tamaños.

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CREACIÓN Y MANIPULACIÓN DE IMÁGENES

1. Collage.
2. Reutilización de imágenes.
3. Fotomontaje.
4. Ilustración.
5. Realización de ilustraciones por técnicas manuales/ infográficas.
6. Programas de creación de imagen vectorial.
7. Programas de creación de imagen por mapa de bits

UNIDAD DIDÁCTICA 4. GESTIÓN DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL DE IMÁGENES

1. Normativa de aplicación.
2. Como registrar las imágenes propias.
3. Derechos de reproducción y uso.
4. Derechos de manipulación.
5. Creative commons

UNIDAD FORMATIVA 2. RETOQUE DIFITAL DE IMÁGENES

UNIDAD DIDÁCTICA 1. GESTIÓN DEL COLOR

1. Teoría del color.
2. Percepción del color.
3. Instrumentos de medición del color. Densitómetros, colorímetros y espectrofotómetros.
4. Luz, sombra, tonos medios.
5. Gammas de colores.
6. Calibración de monitores e impresoras.
7. La reproducción del color: Sistemas y problemática de la reproducción del color.

8. Especificación del color.
9. Las muestras de color.
10. Colores luz / colores impresos.
11. Monitor/ impresora láser/ chorro de tinta/pruebas de color/color Offset.
12. Pruebas de color; tipos, fiabilidad.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. TRATAMIENTO DE LA IMAGEN

1. Edición de imágenes, software, formatos.
2. Tamaño, resolución, espacio de color.
3. Capas, canales, trazados.
4. Ajuste de las imágenes.
5. Tintas planas, cuatricromía, hexacromía.
6. Filtros, tramar, destramar, enfoque, desenfoque, ruido, pixel, textura, trazo.
7. Retoque de imágenes. Color, difuminar, fundir, clonar.

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CREATIVIDAD CON IMÁGENES

1. Software idóneo para cada caso:
2. - Vectorial.
3. - Mapa de bits.
4. Recursos gráficos para el tratamiento de las imágenes:
5. - Encuadre y reencuadre.
6. - Color; Blanco y negro, monocolor, bitono.
7. - Recorte; Trazados, integración.
8. - Superposición; Modos de fusión, capas de ajuste.
9. - Collage; Fotomontaje, técnicas mixtas.

UNIDAD DIDÁCTICA 4. GESTIÓN DE LA IMAGEN FINAL

1. Impresión de pruebas a color
2. Selección del tipo de impresora
3. Distintas prestaciones para distintos tipos de impresoras
4. Impresora láser, plotter, cromaline, prueba de gama.
5. Gestión de imágenes; compresión, descompresión, formatos
6. Sistemas de envío de imágenes: mail, FTP, otros

UNIDAD FORMATIVA 3. CREACIÓN DE ELEMENTOS GRÁFICOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. AJUSTE DE PROGRAMAS DE DIBUJO VECTORIAL

1. Herramientas informáticas utilizadas en la creación de productos gráficos.
2. Comparación y selección de las más adecuadas para cada utilidad.
3. Conceptos básicos de la aplicación de la imagen en diseño gráfico.
4. Parámetros técnicos de reproducción:
5. - Tintas planas, cuatricromía, serigrafía, flexografía, hexacromía.
6. Tratamientos gráficos de la imagen.
7. Modos:
8. - Mapa de bits, escala de grises, duotono, RGB, CMYK.
9. - Diferencias e idoneidad de su utilización.
10. Tabletas gráficas:
11. - Tipos, ventajas, inconvenientes.
12. Formatos de salida

UNIDAD DIDÁCTICA 2. REALIZACIÓN DE ELEMENTOS GRÁFICOS UTILIZANDO PROGRAMAS DE DIBUJO VECTORIAL

1. Tipos o clasificación:
2. - Símbolos, pictogramas, elementos figurativos, elementos abstractos.
3. Historia y tendencias de la ilustración.
4. Técnicas de ilustración.
5. Selección del tipo de ilustración adecuado a cada caso.
6. Técnicas de trabajar con varias imágenes.
7. Técnicas de trabajo con tipografía.
8. Técnicas de dibujo de diferentes elementos: dibujos de elementos simples y de objetos figurativos a escala.
9. Impresión de maquetas.
10. Relación entre las especificaciones del libro de estilo y la ilustración.

UNIDAD DIDÁCTICA 3. GESTIÓN DE ARCHIVOS GRÁFICOS

1. Almacenamiento.
2. Formatos.
3. Envío de los archivos de ilustraciones mediante distintos sistemas asegurando la calidad del envío:

4. Requisitos para asegurar los envíos.
5. Compresión y descompresión de archivos.
6. Requisitos para el envío correcto de los textos incluidos en los archivos, conversión en trazados.

