

The background image shows a person's hand using a computer mouse. The scene is softly blurred, focusing on the hand and the mouse. A decorative graphic of seven white circles of varying sizes is arranged in a vertical line on the right side of the page. A semi-transparent grey rounded rectangle is positioned in the center, containing the title text.

**MF0697_3 Edición Creativa de
Imágenes y diseño de Elementos
Gráficos**

Objetivos

□ **Objetivo General**

Tratar imágenes y crear elementos gráficos con los parámetros de gestión del color adecuados.

Seleccionar imágenes de archivos y de bancos de imágenes para su inclusión en el proyecto gráfico, en función de las necesidades del encargo y de las condiciones de uso, Calibrar, caracterizar y obtener perfiles de color de cámaras, escáneres y monitores, para mantener la coherencia del color en los procesos de captura y tratamiento de imágenes, Capturar imágenes con cámaras digitales o mediante escáner para incorporarlas al proyecto gráfico ajustando sus valores, teniendo en cuenta las características del original y las condiciones de captura, Corregir y conseguir el efecto deseado en las imágenes para editarlas, teniendo en cuenta sus propias características, la gestión del color, las condiciones del entorno y el sistema de impresión. Crear elementos gráficos con programas informáticos de diseño resolviendo los problemas artísticos y técnicos que conlleva.

□ **Objetivos Específicos**

- Determinar las imágenes a incluir en un proyecto gráfico, en función de unas instrucciones dadas para su realización
- Capturar y editar imágenes seleccionadas, ajustando parámetros técnicos y manteniendo unas condiciones de calibración y perfiles de color dados para la creación.
- Reproducir el color en los flujos de trabajo para la obtención del producto gráfico, manteniendo la coherencia y teniendo en cuenta las bases de la colorimetría y los principios de la gestión de color.
- Retocar digitalmente las imágenes, teniendo en cuenta las especificaciones técnicas del sistema posterior impresión o de salida.

- Ajustar las propiedades de los programas informáticos de diseño para la posterior creación de elementos gráficos de manera que el resultado obtenido sea viable en los diferentes sistemas de impresión.
- Realizar ilustraciones de acuerdo a las especificaciones técnicas y del proyecto utilizando programas de dibujo vectorial y tableta gráfica.
- Enviar las ilustraciones realizadas a los diferentes proveedores o clientes utilizando los diferentes sistemas de comunicación y asegurando la calidad del envío

Contenidos

160 HORAS	MF0697_3 Edición Creativa de Imágenes y Diseño de Elementos Gráficos
40 horas	UF1457 Obtención de imágenes para proyectos gráficos
20 horas	<ul style="list-style-type: none"> □ Unidad didáctica 1. Selección y obtención de imágenes / Obtención de imágenes para proyectos de diseño gráfico <ul style="list-style-type: none"> • Características de las imágenes • Tipos de imágenes. Fotografía/ Ilustración • Obtención por fotografía • Escaneado • Obtención de imágenes en bancos de imágenes
20 horas	<ul style="list-style-type: none"> □ Unidad didáctica 2. Creación y manipulación de imágenes / Gestión de la propiedad intelectual de imágenes <ul style="list-style-type: none"> • Collage • Reutilización de imágenes • Foto montaje • Ilustración • Realización de ilustraciones por técnicas manuales/ infográficas • Programas de creación de imágenes vectorial • Programas de creación de imagen por mapa de bits • Normativa de aplicación • Como registrar las imágenes propias • Derechos de reproducción y uso • Derechos de manipulación • Creative commons
70 horas	UF1458 Retoque digital de imágenes
15 horas	<ul style="list-style-type: none"> □ Unidad didáctica 1. Gestión del color <ul style="list-style-type: none"> • Teoría del color • Percepción del color • Instrumentos de medición del color. Densitómetros, colorímetros y espectrofotómetros • Luz, sombra, tonos medios • Gammas de colores • Calibración de monitores e impresoras • La reproducción del color: Sistemas y problemática de la reproducción del colorear • Especificación del color • Las muestras de color • Colores luz/colores impresos • Monitor/impresora láser/chorro de tinta/pruebas de color/color Offset • Pruebas de color; tipos, fiabilidad

20 horas	<ul style="list-style-type: none"> □ Unidad didáctica 2. Tratamiento de la imagen <ul style="list-style-type: none"> • Edición de imágenes, software, formatos • Tamaño, resolución, espacio de color • Capas, canales, trazados • Ajuste de las imágenes • Tintas planas, cuatricromía, hexacromía • Filtros, tramar, destamar, enfoque, desenfoque, ruido, píxel, textura, trazo • Retoque de imágenes. Color, difuminar, fundir, clona
15 horas	<ul style="list-style-type: none"> □ Unidad didáctica 3. Creatividad con imágenes <ul style="list-style-type: none"> • Software idóneo para cada caso • Recursos gráficos para el tratamiento de las imágenes
20 horas	<ul style="list-style-type: none"> □ Unidad didáctica 4. Gestión de la imagen final <ul style="list-style-type: none"> • Impresión de pruebas a color • Selección del tipo de impresora • Distintas prestaciones para distintos tipos de impresoras • Impresora láser, plotter, cromaline, prueba de gama • Gestión de imágenes; compresión, descompresión, formatos • Sistemas de envío de imágenes: mail, FTP, otros
50 horas	UF1459 Creación de elementos gráficos
20 horas	<ul style="list-style-type: none"> □ Unidad didáctica 1. Ajuste de programas de dibujo vectorial <ul style="list-style-type: none"> • Herramientas informáticas utilizadas en la creación de productos gráficos • Comparación y selección de las más adecuadas para cada utilidad • Conceptos básicos de la aplicación de la imagen en diseño gráfico • Parámetros técnicos de reproducción • Tratamientos gráficos de la imagen • Modos • Tabletas gráficas • Formato de salida
15 horas	<ul style="list-style-type: none"> □ Unidad didáctica 2. Realización de elementos gráficos utilizando programas de dibujo vectorial <ul style="list-style-type: none"> • Tipos o clasificación • Historia y tendencias de la ilustración • Técnicas de ilustración • Selección del tipo de ilustración adecuado a cada caso • Técnicas de trabajar con varias imágenes • Técnicas de trabajar con tipografía • Técnicas de dibujo de diferentes elementos: dibujos de elementos simples y de objetos figurativos a escala • Impresión de maquetas • Relación entre las especificaciones del libro de estilo y la ilustración

15 horas	<ul style="list-style-type: none">□ Unidad didáctica 3. Gestión de archivos gráficos<ul style="list-style-type: none">• Almacenamiento• Formatos• Envío de los archivos de ilustraciones mediante distintos sistemas asegurando la calidad del envío• Calcar mapa de bits
160 horas	3 unidades formativas y 9 unidades didácticas