

Categorías: Artes gráficas

OBJETIVOS

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.

CONTENIDOS

UD1. Gestión del color.

- 1.1. Teoría del color.
- 1.2. Percepción del color.
- 1.3. Instrumentos de medición del color. Densitómetros colorímetros y espectrofotómetros.
- 1.4. Luz sombra tonos medios.
- 1.5. Gammas de colores.
- 1.6. Calibración de monitores e impresoras.
- 1.7. La reproducción del color: Sistemas y problemática de la reproducción del color.
- 1.8. Especificación del color.
- 1.9. Las muestras de color.
- 1.10. Colores luz / colores impresos.
- 1.11. Monitor/ impresora láser/ chorro de tinta/pruebas de color/color Offset.
- 1.12. Pruebas de color; tipos fiabilidad.

UD2. Tratamiento de la imagen.

- 2.1. Edición de imágenes software formatos.
- 2.2. Tamaño resolución espacio de color.
- 2.3. Capas canales trazados.
- 2.4. Ajuste de las imágenes.
- 2.5. Tintas planas cuatricromía hexacromía.
- 2.6. Filtros tramar destramar enfoque desenfoque ruido pixel textura trazo.
- 2.7. Retoque de imágenes. Color difuminar fundir clonar.

UD3. Creatividad con imágenes.

- 3.1. Software idóneo para cada caso.
- 3.2. Recursos gráficos para el tratamiento de las imágenes.

UD4. Gestión de la imagen final.

- 4.1. Impresión de pruebas a color.
- 4.2. Selección del tipo de impresora.
- 4.3. Distintas prestaciones para distintos tipos de impresoras.
- 4.4. Impresora láser plotter cromaline prueba de gama.
- 4.5. Gestión de imágenes; compresión descompresión formatos.
- 4.6. Sistemas de envío de imágenes: email FTP

