

Categorías: Artes gráficas

## OBJETIVOS

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

UD1. Ajuste de programas de dibujo vectorial. 1.1. Herramientas informáticas utilizadas en la creación de productos gráficos. 1.2. Comparación y selección de las más adecuadas para cada utilidad. 1.3. Conceptos básicos de la aplicación de la imagen en diseño gráfico. 1.4. Parámetros técnicos de reproducción. 1.5. Tratamientos gráficos de la imagen. 1.6. Modos. 1.7. Tabletas gráficas. 1.8. Formatos de salida. UD2. Realización de elementos gráficos utilizando programas de dibujo vectorial. 2.1. Tipos o clasificación. 2.2. Historia y tendencias de la ilustración. 2.3. Técnicas de ilustración. 2.4. Selección del tipo de ilustración adecuado a cada caso. 2.5. Técnicas de trabajar con varias imágenes. 2.6. Técnicas de trabajo con tipografía. 2.7. Técnicas de dibujo de diferentes elementos: dibujos de elementos simples y de objetos figurativos a escala. 2.8. Impresión de maquetas. 2.9. Relación entre las especificaciones del libro de estilo y la ilustración. UD3. Gestión de archivos gráficos. 3.1. Almacenamiento. 3.2. Formatos. 3.3. Envío de los archivos de ilustraciones mediante distintos sistemas asegurando la calidad del envío.

