

The background image shows a person's hand using a computer mouse. A decorative graphic of seven white circles of varying sizes is arranged in a vertical line on the right side of the page. The text is overlaid on a semi-transparent grey rounded rectangle.

## **MF0697\_3 Edición Creativa de Imágenes 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

<b>160 HORAS</b>	<b>MF0697_3 Edición Creativa de Imágenes y Diseño de Elementos Gráficos</b>
<b>40 horas</b>	<b>UF1457 Obtención de imágenes para proyectos gráficos</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ Unida didáctica 1. Selección y obtención de imágenes                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Características y tipos de imagen.</li> <li>• Obtención por fotografías.</li> <li>• Escaneado.</li> </ul> </li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ Unidad didáctica 2. Creación y manipulación de imágenes                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realización de fotomontajes, ilustraciones y collages.</li> <li>• Programas de creación de imagen por mapa de bits y vectorial.</li> </ul> </li> </ul>
<b>70 horas</b>	<b>UF1458 Retoque digital de imágenes</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ Unidad didáctica 1. Gestión del color y de la imagen final                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Medición del color mediante densitómetros, colorímetros y espectrofotómetros.</li> <li>• Pruebas de color.</li> <li>• Selección del tipo de impresora (láser, plotter, cromaline)</li> <li>• Gestionar imágenes (compresión, descompresión, formatos).</li> </ul> </li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ Unidad didáctica 2. Tratamiento y creatividad con imágenes                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Selección del software idóneo para cada caso.</li> <li>• Recursos gráficos para el tratamiento de imágenes.</li> <li>• Edición, retoque y ajuste de imágenes.</li> </ul> </li> </ul>
<b>50 horas</b>	<b>UF1459 Creación de elementos gráficos</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ Unidad didáctica 1. Realización y ajuste de programas de dibujo vectorial                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comparación y selección de herramientas a utilizar.</li> <li>• Clasificación de tratamientos gráficos y formatos de salida.</li> <li>• Parámetros técnicos de reproducción.</li> <li>• Técnicas y selección del tipo de ilustración.</li> </ul> </li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ Unidad didáctica 2. Gestión de archivos                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Almacenamiento y envío de archivos.</li> <li>• Requisitos para la comprensión y descompensación de archivos.</li> </ul> </li> </ul>
<b>160 horas</b>	<b>3 unidades formativas y 6 unidades didácticas</b>