

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 'UF1459. Creación de elementos gráficos' is displayed in a bold, dark green font within a semi-transparent grey rounded rectangle.

UF1459. Creación de elementos gráficos

Objetivos

□ **Objetivo general**

- Crear elementos gráficos con programas informáticos de diseño resolviendo los problemas artísticos y técnicos que conlleva.

□ **Objetivos específicos**

- 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

UF1459. Creación de elementos gráficos	Tiempo estimado
<p>Unidad 1: Ajuste de programas de dibujo vectorial.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Herramientas informáticas utilizadas en la creación de productos gráficos. <ul style="list-style-type: none"> ○ La ilustración. • Comparación y selección de las más adecuadas para cada utilidad. • Conceptos básicos de la aplicación de la imagen en diseño gráfico. <ul style="list-style-type: none"> ○ Clasificación de imágenes. ○ Figuras retóricas visuales. • Parámetros técnicos de reproducción: <ul style="list-style-type: none"> ○ Tintas planas, cuatricomía, serigrafía, flexografía, hexacromía. • Tratamientos gráficos de la imagen. • Modos. <ul style="list-style-type: none"> ○ Mapa de bits, escala de grises, duotono, RGB, CMYK. ○ Diferencias e idoneidad de su utilización. • Tabletas gráficas. <ul style="list-style-type: none"> ○ Tipos, ventajas, inconvenientes. • Formato de salida. 	
Cuestionario de Autoevaluación UA 01	30 minutos
Actividad de Evaluación UA 01	1 hora
Tiempo total de la unidad	19 horas
<p>Unidad 2: Realización de elementos gráficos utilizando programas de dibujo vectorial.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tipos o clasificación. <ul style="list-style-type: none"> ○ Símbolos, pictogramas, elementos figurativos, elementos abstractos. • 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. <ul style="list-style-type: none"> ○ Dispositivos de impresión. 	

<ul style="list-style-type: none"> • Relación entre las especificaciones del libro de estilo y la ilustración. <ul style="list-style-type: none"> ○ Manual de identidad visual. 	
Cuestionario de Autoevaluación UA 02	30 minutos
Actividad de Evaluación UA 02	1 hora
Tiempo total de la unidad	15 horas
<p>Unidad 3: Gestión de archivos gráficos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Almacenamiento. <ul style="list-style-type: none"> ○ Almacenamiento en la nube. ○ Almacenamiento local. • Formatos. • Envío de los archivos de ilustraciones mediante distintos sistemas asegurando la calidad del envío: <ul style="list-style-type: none"> ○ Configurar el FTP. ○ Enviar archivos o carpetas. ○ Comprensión y descompresión de archivos. ○ Requisitos para el envío correcto de los textos incluidos en los archivos, conversión en trazados. • Calcar mapa de bits. <ul style="list-style-type: none"> ○ Opciones de calco. ○ Calcar una foto. 	
Cuestionario de Autoevaluación UA 03	30 minutos
Actividad de Evaluación UA 03	1 hora
Tiempo total de la unidad	15 horas
Evaluación final	1 hora
3 unidades	50 horas