



UF1462. Elaboración del arte final

Objetivos

□ **Objetivos generales**

- Comprobar el conjunto de elementos que intervienen en el diseño para asegurar su fiabilidad, analizando las pruebas realizadas.
- Incorporar todas las especificaciones y elementos necesarios al arte final, elaborando prototipos en caso necesario, para la correcta fabricación del producto
- Ajustar y retocar el arte final para su distribución y publicación en soporte analógico o digital, teniendo en cuenta las particularidades de la salida a que se destine.

□ **Objetivos específicos**

- Analizar pruebas de impresión de un diseño dado, controlando su correcta reproducción.
- Elaborar el arte final y el prototipo de un producto gráfico dado, adjuntando las indicaciones, archivos y materiales necesarios para su correcta reproducción.
- Crear el prototipo siguiendo distintos métodos para un supuesto proyecto gráfico.

Contenidos

UF1462. Elaboración del arte final	Tiempo estimado
<p>Unidad 1: Revisión de documentos en productos gráficos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Control del formato. <ul style="list-style-type: none"> ○ Revisión del formato según el medio de reproducción y las medidas establecidas en el proyecto. ○ Creación de documentos nuevos. ○ Modificar documentos. ○ Medidas DINAs. ○ El PDF. ○ Revisión del sangrado. ○ Revisión de marcas de corte. ○ Cómo hacer marcas de sangre. ○ Como hacer marcas de corte. ○ Revisión de marcas de pliego. ○ Revisión de marcas de registro y otras marcas específicas. • Control del color. <ul style="list-style-type: none"> ○ Revisión de las tintas del documento y su adecuación al proyecto y al sistema de reproducción.. ○ Análisis mediante el uso del densitómetro y las tiras de control de la densidad, el contraste, el equilibrio de grises y el balance de control. • Control de textos. <ul style="list-style-type: none"> ○ Revisión de textos mediante marcas de corrección I. ○ Revisión de textos mediante marcas de corrección II. ○ Revisión de las tipografías observando posibles fallos de reproducción I. ○ Revisión de las tipografías observando posibles fallos de reproducción II. 	
Cuestionario de Autoevaluación UA 01	30 minutos
Actividad de Evaluación UA 01	1 hora
Tiempo total de la unidad	19 horas
<p>Unidad 2: Corrección de originales y creación del arte final.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creación de un perfil de salida según las características del proyecto. • Corrección en relación al formato. <ul style="list-style-type: none"> ○ Adaptación del formato al tamaño, resolución y sistema de reproducción del proyecto. ○ Corrección o implementación del sangrado. 	

<ul style="list-style-type: none"> ○ Corrección o implementación de marcas de corte. ○ Corrección o implementación de marcas de pliego. ○ Corrección o implementación de marcas de registro y otras marcas específicas. ○ Imposición del arte final con un software de imposición electrónica. • Corrección en relación con el color. <ul style="list-style-type: none"> ○ Corrección de las tintas del documento para su adecuación al proyecto y al sistema de reproducción. ○ Corrección de la densidad, el contraste, el equilibrio de grises y el balance de color. ○ Introducción de tiras de control. • Corrección en relación con los textos. <ul style="list-style-type: none"> ○ Corrección de textos leyendo las marcas de corrección introducidas en la revisión. ○ Corrección de las fuentes tipográficas en el caso de error o ausencia de las mismas. ○ Introducción de tiras de control. • Creación del arte final y su ajuste al proyecto. <ul style="list-style-type: none"> ○ Sistemas de pre-chequeo del arte final. ○ Chequeo del pdf como matriz digital. ○ Adecuación del arte final a flujos de trabajo. ○ Pautas de color y papel para adjuntar al arte final. ○ Creación de imposiciones para filmación. ○ Elaboración de hoja de encargo para impresión por terceros. ○ Gestión de los artes finales: envíos y almacenaje. 	
Cuestionario de Autoevaluación UA 02	30 minutos
Actividad de Evaluación UA 02	1 hora
Tiempo total de la unidad	20 horas
<p>Unidad 3: Elaboración del prototipo o maqueta que acompaña al arte final.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prototipos corpóreos. <ul style="list-style-type: none"> ○ Prototipo de imagen corporativa. ○ Papelería corporativa. ○ La señalética. ○ Publicaciones corporativas. ○ Prototipo editorial; libros, revistas. ○ La retícula compositiva. ○ Prototipo de packaging. ○ Maquetas con volumen, desarrollo de la caja y el troquel. • Prototipos digitales. <ul style="list-style-type: none"> ○ Prototipo multimedia; Maqueta en pdf y maqueta con movimiento: creación de páginas y operaciones en 2D. 	

<ul style="list-style-type: none"> ○ Exportar PDF interactivo. ○ Exportar SWF. ○ Animaciones 2D en illustrator. ○ Crear PDF. • Elaboración de prototipos corpóreos. <ul style="list-style-type: none"> ○ Materiales. ○ Etapas de producción; Impresión, corte, hendido, troquelado, manipulación, encolado, acabado. • Elaboración de prototipos digitales. Programaciones básicas. <ul style="list-style-type: none"> ○ Animación a partir de una secuencia de imágenes. ○ Animaciones de línea de tiempo. Primeros pasos. ○ Fotogramas clave. ○ Agregar fotogramas clave. ○ Interpolación fotogramas clave. ○ Programaciones básicas. • Niveles de acabado de los prototipos atendiendo a los requisitos y exigencias del proyecto. <ul style="list-style-type: none"> ○ Impresión para prototipos. • Prototipos especiales: efectos de tinta brillante, metalizados, alto relieves, plastificados. 	
Cuestionario de Autoevaluación UA 03	30 minutos
Actividad de Evaluación UA 03	1 hora
Tiempo total de la unidad	20 horas
Evaluación final UF1462	1 hora
3 unidades	60 horas