

## **DISEÑO GRAFICO POR ORDENADOR (125 HORAS)**

### **ILUSTRACIÓN VECTORIAL: FREEHAND MX (55 HORAS)**

#### **TEORÍA: (20 HORAS)**

- ATRIBUTOS Y OPERACIONES CON ELEMENTOS. SUS PANELES.
- TRANSFORMACIÓN DE ELEMENTOS.
- TEXTO.
- ESTILOS DE ELEMENTOS Y TEXTO.
- CAPAS. ORGANIZACIÓN DE ELEMENTOS.
- HERRAMIENTAS Y OPERACIONES EXTRA.
- EXPORTACIÓN.
- PREPARACIÓN DEL TRABAJO PARA IMPRENTA.

#### **PRÁCTICAS: (35 HORAS)**

- Líneas de contorno: tipos y utilización.
- Rellenos: tipos y utilización. Degradados. Lente.
- Copiar / pegar atributos.
- 'Pegar dentro'.
- Agrupar y unir.
- Imágenes: su manipulación en un programa vectorial.
- Paleta transformar: rotación, simetría, escala, distorsión y desplazamiento.
- Duplicación de elementos: diferentes métodos. Desarrollos modulares.
- Maquetar en FreeHand.
- Paleta 'Estilos'.
- Definición, características y utilización.
- Fusionar.
- Formatos.
- Reunir para impresión.

### **TRATAMIENTO DIGITAL DE LA IMAGEN: PHOTOSHOP CS (70 HORAS)**

#### **TEORÍA: (30 HORAS)**

- ELEMENTOS VECTORIALES.
- MÁSCARA RÁPIDA.
- CANALES.
- RESOLUCIÓN DE LA IMAGEN.
- AJUSTAR IMÁGENES.
- TÉCNICAS AVANZADAS CON CAPAS.
- FILTROS.

## **PRACTICAS: (40 HORAS)**

- Trazado: concepto y definición; herramientas (pluma) y paleta, utilización y transformaciones.
- Dibujar con trazados: rellenos y contorneos.
- Capas de relleno y capas de forma: paletas y herramientas.
- Exportación de trazados a otras aplicaciones: técnicas y formatos. Trazado de recorte.
- Crear selecciones: herramientas de aplicación de color para generar selecciones.
- Canales de color: paleta. Diferencias entre modos.
- Guardar selecciones: canales alfa. Cálculos con canales.
- Canales de tinta plana: formato DCS y modo multicanal.
- Colocar: 'importar' archivos desde otras aplicaciones.
- Concepto y definición: resoluciones según el destino de la imagen.
- Escanear imágenes: líneas por pulgada y factor de ampliación.
- Escanear imágenes impresas: destamar y máscara de enfoque.
- Menú 'Ajustar Imagen': niveles, curvas, equilibrio de color, tono/luminosidad...
- Conceptos y utilización: máscara de capa, fusiones entre capas, grupos de recorte, capas de ajuste.
- Plug-in: instalación de archivos 'terceras partes'. Filtros de iluminación y 3D.