

CFGS ILUSTRACIÓN

Medios informáticos

PRIMER AÑO / SEGUNDO AÑO

Duración: 166 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 9

CONTENIDOS CURSO 1º

- 1.º Evolución de la informática e internet. La sociedad de la información. Software libre y software propietario.
- 2.º Sistemas operativos. Ordenador, periféricos y redes, cloud computing.
- 3.º Sistemas de colores, digitalización, vectorización, OCR. Tipografía digital.
- 4.º Comunicación entre diferentes entornos. Importación y exportación de archivos.
- 5.º La imagen vectorial. Software de creación. El área de trabajo. Herramientas de dibujo.
- 6.º Organización de objetos: capas, agrupamientos, máscaras, estilos.
- 7.º La imagen bitmap. Software de creación, tratamiento y gestión de imágenes bitmap y fotografía digital. Herramientas de dibujo.
- 8.º Fotografía digital. Preparación de ficheros para distribución y salida.
- 9.º Tipos de archivos para la distribución y salida. Organización de la información.

CONTENIDOS CURSO 2º

- 10.º El hardware para ilustración. Tabletas digitalizadoras. Pantallas para lápices interactivos. Lápices digitales. Pantallas capacitivas y resistivas.
- 11.º La imagen vectorial. Pinceles, pluma y combinación de objetos aplicados a la vectorización.
- 12.º Fotografía digital. Conversión de gráficos vectoriales en bitmaps y viceversa.
- 13.º Diseño editorial. Área de trabajo. Herramientas y paneles. Configuración de un documento. Integración de elementos en el documento.
- 14.º Especificaciones tipográficas. Hojas de estilo de párrafo. Hojas de estilo de carácter.
- 15.º Animación vectorial. Nociones básicas de animación. Línea de tiempo. Fases de producción.



Orden de 23 de junio de 2014, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a los títulos de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación, en Gráfica Interactiva, en Gráfica Impresa, en Gráfica Audiovisual, en Gráfica Publicitaria, en Fotografía, en Ilustración y en Cómic, pertenecientes a la familia profesional artística de la Comunicación Gráfica y Audiovisual

OBJETIVOS

- 1.º Analizar la evolución de los medios informáticos en la sociedad actual y la presencia de las nuevas tecnologías en la realización y edición de imágenes.
- 2.º Conocer los fundamentos informáticos, la relación hardware y software y comprender sus características y funciones.
- 3.º Comprender y aplicar los conceptos fundamentales de la imagen digital vectorial y la imagen bitmap, el tratamiento de la tipografía digital, sistemas de color y formatos adecuados a cada necesidad.
- 4.º Digitalizar imágenes, almacenarlas y convertirlas a formatos adecuados.
- 5.º Conocer y utilizar las aplicaciones de los programas informáticos específicos de diseño vectorial, bitmap y editorial.
- 6.º Utilizar los medios informáticos como instrumentos de ideación, gestión y comunicación del propio trabajo.
- 7.º Conocer la importancia de la imagen vectorial, la fotografía digital y el diseño editorial como recursos de un producto gráfico ilustrado.
- 8.º Aplicar las herramientas avanzadas vectoriales y bitmap.
- 9.º Conocer los programas que posibilitan la realización de los distintos tipos de ilustración animada.
- 10.º Explorar las posibilidades creativas de los programas de dibujo vectorial y de tratamiento de imagen.
- 11.º Conocer las herramientas necesarias para realizar la maquetación de un producto editorial.
- 12.º Resolver los problemas técnicos que se planteen durante el proceso de realización de un proyecto de ilustración.