

Elaboración y modificación de imágenes u otros elementos gráficos.



Área: INFORMÁTICA Y COMUNICACIONES

Modalidad: Teleformación

Duración: 30 h

Precio: 15.00€

[Curso Bonificable](#)

[Contactar](#)

[Recomendar](#)

[Matricularme](#)

CÓDIGO

UF0860

CONTENIDOS

1. Obtención de imágenes

####

1.1. Descripción de la imagen digital.

####

1.1.1. Formas de representación de gráficos e imágenes.

####

1.1.1.1. Mapas de bits.

####

1.1.1.2. Vectoriales.

####

1.1.1.3. Ventajas e inconvenientes de cada tipo.

####

1.1.2. Formatos usados para la representación de gráficos. Utilización.

####

1.1.3. Resolución y calidad de gráficos.

####

1.1.4. Formatos comprimidos. Pérdidas de calidad en la compresión.

####

1.1.5. Modelos de color.

####

1.1.5.1. Escalas y gamas de colores.

####

1.1.5.2. Modelo de color RGB.

####

1.1.5.3. Modelo de color CMYK.

####

1.2. Otros modelos.

####

1.3. Técnica de escaneado.

####

1.4. Cámaras digitales.

####

1.4.1. Componentes de una cámara digital.

####

1.4.2. Controles habituales.

####

1.4.3. LCD de estado de una cámara digital.

####

1.4.4. Instalación de pilas y memorias.

####

1.4.5. Configuración inicial.

####

1.4.6. Instalación del Software de la cámara digital.

####

1.4.7. Obtención de fotos y videoclips.

####

1.4.8. Conceptos básicos de obtención de fotos.

####

1.4.8.1. El enfoque.

####

1.4.8.2. Zoom óptico y digital.

####

1.4.8.3. El flash.

####

1.4.8.4. Modificación de la calidad de la imagen.

####

1.4.8.5. Modos de captura.

####

1.4.8.6. Ajustes equilibrio de blancos.

####

1.4.8.7. Velocidad ISO.

####

1.4.8.8. Ajustes de saturación y nitidez.

####

1.5. Otros recursos.

####

1.6. Guardar imágenes obtenidas en el sistema informático.

####

1.7. Impresión de imágenes.

####

1.8. Manejo de Catálogos de imágenes.

####

1.8.1. Creación de catálogos

####

1.8.2. Organización del catálogo

####

1.8.3. Uso del catálogo.

####

1.8.4. Incorporación de imágenes al catálogo.

####

2. Utilización de las Aplicaciones de elaboración de gráficos.

####

2.1. Descripción de la Interfaz Gráfica de Usuario.

####

2.2. Utilización de las Herramientas para dibujar.

####

2.2.1. Líneas: rectas, curvas, quebradas.

####

2.2.2. Figuras geométricas.

####

2.2.3. Texto.

####

2.3. Realización de Transformaciones.

####

2.3.1. Tamaño de los objetos.

####

2.3.2. Giros.

####

2.3.3. Unir y desunir objetos.

####

2.4. Conexión y alineación entre figuras

####

2.5. Agrupaciones y otras operaciones.

####

2.6. Elección de colores y texturas.

####

2.7. Utilización de Librerías de figuras.

####

2.8. Importación y exportación de imágenes a diferentes formatos.

####

3. Utilización de Aplicaciones de retocado de fotografía.

####

3.1. Descripción de la Interfaz Gráfica de Usuario.

####

3.2. Utilización de herramientas para seleccionar y editar.

####

3.3. Utilización de herramientas de transformación.

####

3.4. Utilización de herramientas de color.

####

3.5. Utilización de herramientas de pintura.

####

3.6. Utilización de Filtros.

####

3.7. Utilización de Librerías de fotos.

####

3.8. Importación y exportación de imágenes a diferentes formatos.

METODOLOGIA

- **Total libertad de horarios** para realizar el curso desde cualquier ordenador con conexión a Internet, **sin importar el sitio desde el que lo haga**. Puede comenzar la sesión en el momento del día que le sea más conveniente y dedicar el tiempo de estudio que estime más oportuno.
- En todo momento contará con un el **asesoramiento de un tutor personalizado** que le guiará en su proceso de aprendizaje, ayudándole a conseguir los objetivos establecidos.
- **Hacer para aprender**, el alumno no debe ser pasivo respecto al material suministrado sino que debe participar, elaborando soluciones para los ejercicios propuestos e interactuando, de forma controlada, con el resto de usuarios.
- **El aprendizaje se realiza de una manera amena y distendida**. Para ello el tutor se comunica con su alumno y lo motiva a participar activamente en su proceso formativo. Le facilita resúmenes teóricos de los contenidos y, va controlando su progreso a través de diversos ejercicios como por ejemplo: test de autoevaluación, casos prácticos, búsqueda de información en Internet o participación en debates junto al resto de compañeros.
- **Los contenidos del curso se actualizan para que siempre respondan a las necesidades reales del mercado**. El departamento multimedia incorpora gráficos, imágenes, videos, sonidos y elementos interactivos que complementan el aprendizaje del alumno ayudándole a finalizar el curso con éxito.

REQUISITOS

Los requisitos técnicos mínimos son:

- Navegador Microsoft Internet Explorer 5.5 o superior, con plugin de Flash, cookies y JavaScript habilitados. No se garantiza su óptimo funcionamiento en otros navegadores como Firefox, Netscape, Mozilla, etc.
- Resolución de pantalla de 800x600 y 16 bits de color o superior.
- Procesador Pentium II a 300 Mhz o superior.
- 32 Mbytes de RAM o superior.