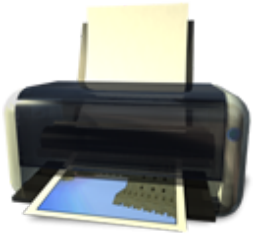
Obtención de imágenes para proyectos gráficos



Área: Artes Gráficas
Modalidad: Teleformación
Duración: 40 h
Precio: 20.00€

Curso Bonificable
Contactar
Recomendar
Matricularme

CÓDIGO

UF1457

CONTENIDOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. Selección de imágenes

####

1.1 Características de las imágenes:

####

1.1.1 Características técnicas.

####

1.1.2 Características visuales y estéticas.

####

1.1.3 Características semánticas.

####

1.2 Tipo de imágenes. Fotografía / ilustración:

####

1.2.1 Criterios para la selección de imágenes acordes con los requerimientos del proyecto.

####

1.2.2 Idoneidad de la imagen.

####

1.2.3 Imagen analógica / digital.

####

1.2.4 Evolución técnica de la imagen.

####

1.2.5 lmacenamiento de imágenes, formatos

####

UNIDAD DIDÁCTICA 2. Obtención de imágenes para proyectos de diseño gráfico.

####

2.1 Obtención por fotografía:

####

2.1.1 Conceptos de fotografía.

####

2.1.2 Cámaras digitales/analógicas, formatos.

####

2.1.3 Criterios técnicos para la realización de fotografías.

####

2.1.4 Encuadre, velocidad, diafragma, profundidad de campo, color, iluminación.

####

2.1.5 Descarga de imágenes.

####

2.2 Escaneado:

####

2.2.1 Tipos de escáner.

####

2.2.2 El proceso del escaneado.

####

2.2.3 Características técnicas de los escáneres.–

####

2.2.4 Calibración, resolución, formatos de archivo, opciones de color, calidad.

####

2.2.5 Gestión de las imágenes: Almacenamiento, copia, cambio de formato de archivo.

####

2.3 Obtención de imágenes en bancos de imágenes:

####

2.3.1 Tipos de banco de imágenes, y acceso.

####

2.3.2 Idoneidad y selección.

####

2.3.3 Costes.

####

2.3.4 Tamaños.

####

UNIDAD DIDÁCTICA 3. Creación y manipulación de imágenes

####

3.1. Collage.

####

3.2 Reutilización de imágenes.

####

3.3 Fotomontaje.

####

3.4 Ilustración.

####

3.5 Realización de ilustraciones por técnicas manuales/ infográficas.

####

3.6 Programas de creación de imagen vectorial.

####

3.7 Programas de creación de imagen por mapa de bits

####

UNIDAD DIDÁCTICA 4. Gestión de la propiedad intelectual de imágenes

####

4.1 Normativa de aplicación.

####

4.2 Como registrar las imágenes propias.

####

4.3 Derechos de reproducción y uso.

####

4.4 Derechos de manipulación.

####

4.5 Creative commons

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.