

MÓDULO DE ILUSTRACIÓN VECTORIAL

MATERIALES

- Unides Didácticas facilitadas por el profesorado a través de la toma de apuntes o a través de la plataforma Moodle.
- Conexión a internet y acceso a plataforma Moodle.
- Licencias Adobe para el uso de los programas tanto en el aula como en casa.
- Cuaderno de clase.

CONTENIDOS BÁSICOS

PREPARACIÓN DE LOS ORIGINALES RECEPCIONADOS	
<ul style="list-style-type: none"> • Características de materiales y herramientas. • Editores de píxeles y objetos. Diferencias. • Los originales. Físicos y digitales. • Reproducción y transformación espacial. Instrucciones. Digitalización. Escalas. • Adecuación y tratamiento de archivos digitales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Espacio de trabajo (gestión de color). • Cartas de color. • Formatos y procedimientos de conversión entre programas vectoriales. • Importación de archivos vectoriales. • Hoja de ruta. Instrucciones e informes. • Características de la maqueta.
REALIZACIÓN DE LA ILUSTRACIÓN VECTORIAL	
<ul style="list-style-type: none"> • Características y funcionamiento del software de ilustración vectorial. • Tabletas digitalizadoras. • Configuración del color en las aplicaciones vectoriales. Espacios de color y normativas. • Herramientas básicas de dibujo (lápiz, formas geométricas, líneas o trazos y rellenos). • La pluma. Trazados y curvas Bézier. Puntos de ancla y manejadores. • La pintura interactiva, herramienta avanzada de trabajo vectorial. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tratamiento del volumen en los programas vectoriales. La funcionalidad 3D. • Aplicación del color en los programas vectoriales (tintas planas, escalas de grises, cuatricromías, colores especiales, troquelados y hendidos, colores registro y cartas de colores). • La sobreimpresión y el reventado. • Equipos de reproducción e impresión • Normativa de seguridad.

TRANSFORMACIÓN DE IMÁGENES DE MAPA DE BITS EN VECTORES

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Transformaciones espaciales (tamaño, resolución, escalados, interpolación y máscara de recorte).• Transformaciones tonales (modo de color y opacidad).• La exportación de imágenes en mapas de bits. Tipos de archivos. Procedimientos de exportación/ importación.• Herramientas de vectorización de imágenes. Calco interactivo y sus opciones. Plantillas de calco. | <ul style="list-style-type: none">• Parámetros de vectorización. Pintura interactiva.• Conversión y ajustes de los trazados.• Tratamiento de trazados vectorizados (máscaras y filtros). Reforma de objetos. Aplicación del color. Simplificación de trazados. |
|---|--|

MODIFICACIÓN DE TEXTOS

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Fuentes tipográficas. Tipos (de contorno y postscript), gestores de fuentes (necesidad y uso). Pictogramas.• Trabajo con texto. Herramienta de textos. Opciones de textos en áreas y usos. Aplicación de formato al texto. Vincular objetos de texto.• Creación de textos artísticos.• Los trazados compuestos; logotipos. Degradados y opacidades. Deformaciones en los textos.• Unión de textos a trazados. Opciones (efectos y alineación). | <ul style="list-style-type: none">• Vectorización de textos. Conceptos básicos. La sobreimpresión. La legibilidad en los textos vectoriales y los sistemas de impresión.• La rotulación y corte los textos vectorizados.• Preparación de los textos para su reproducción. Simplificación de los trazados.• La rotulación. Características y materiales más usuales.• El plotter de corte. Características y funcionamiento. |
|--|---|

INTEGRACIÓN Y MODIFICACIÓN DE ELEMENTOS DIGITALES

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Importación de elementos digitales.• Formatos nativos y compatibilidades.• Formatos de importación de archivos. Características y usos.• Integración de los archivos importados. Redimensionamientos, modos de color, legibilidad del gráfico, posicionamiento en la imagen vectorial y efectos.• Organización y formas.• Inserción y adecuación de gráficos.• Bibliotecas de gráficos vectoriales.• Gráficos estadísticos y creación de gráficas. | <ul style="list-style-type: none">• Tratamiento de imágenes digitales en los programas vectoriales. Características, modos de color, opacidad, transformaciones, efectos y filtros.• Rasterización de ilustraciones vectoriales. Opciones y Formatos de exportación.• Características de las imágenes para la web. Resolución y formatos. Espacios de color web.• Compatibilidad de troqueles, plegados y hendidos con la ilustración vectorial.• Parámetros de impresión y producción de separaciones de color. |
|---|--|

Los contenidos de los distintos bloques se encuentran integrados en 12 unidades didácticas que quedan secuenciadas de la siguiente manera:

- 1º trimestre: 1, 2, 3, 6, 7 y 10
- 2º trimestre: 4, 5, 8 y 9
- 3º trimestre: 9, 11 y 12

EVALUACIÓN

La evaluación se llevará a cabo a través de la calificación de los Criterios de Evaluación y la adquisición de los Resultados de Aprendizaje recogidos en la Orden de 9 de enero de 2014, por la que se desarrolla el currículo correspondiente al Título de Técnico en Preimpresión Digital <https://www.juntadeandalucia.es/boja/2014/24/13>

CALIFICACIÓN

La calificación se llevará a cabo con distintos instrumentos, entre otros se podrán utilizar los siguientes:

- Observación
- Pruebas escritas
- Pruebas prácticas en las que se utiliza el programa de Ilustración vectorial
- Rúbricas

Dichos instrumentos estarán siempre asociados a uno o varios Criterios de Evaluación y la calificación se obtendrá sin más que realizar la media de los criterios evaluados en cada trimestre.

RECUPERACIÓN

En caso de que la calificación fuera negativa el alumnado deberá volver a trabajar aquellos criterios en los que la calificación no fue positiva. De esta manera, el alumnado tendrá la posibilidad de realizar una prueba de recuperación después de cada evaluación.

La calificación final se obtendrá sin más que realizar la media de los criterios evaluados durante todo el curso.