

# GUÍA ORIENTACIÓN PARA LA REALIZACIÓN DE PRUEBAS LIBRES

## CICLOS FORMATIVOS ARTES GRÁFICAS

<b>CICLO</b>	PREIMPRESION DIGITAL	<b>Código</b>	0873
<b>MÓDULO</b>	Ilustración vectorial	<b>Fecha   Hora Aula</b>	Martes 7 de junio 10:20 Aula 035

### Legislación

- Real Decreto 1586/2011, de 4 de noviembre por el que se establece el Título de Técnico en Preimpresión Digital y se fijan sus enseñanzas mínimas. (B.O.E. 15.12.2011) y corrección de errores (B.O.E. 18.02.2012).
- DECRETO 84/2012, de 30 de agosto, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el plan de estudios del ciclo formativo de grado medio correspondiente al título de Técnico en Preimpresión Digital.

### Contenidos

#### 1. Preparación de los originales recepcionados:

- Programas editores de objetos o vectoriales. Diferencias entre mapas de bits y vectores.
- Instrucciones y parámetros de reproducción: Preparación de originales, escala y factor de reproducción.
- Tratamiento de archivos digitalizados para su adecuación a ilustración vectorial.
- Formatos y procedimientos de conversión entre software de ilustración vectorial.
- Importación y exportación de archivos vectoriales.

#### 2. Transformación de imágenes de mapa de bits en vectores:

- Resolución de las imágenes en mapa de bits.
- La exportación de imágenes en mapas de bits.
- Ajustes y tratamiento de color de las imágenes en mapa de bits en los programas vectoriales:
  - Modo de color.
  - Redimensionamientos. Interpolación.
  - Máscaras de recorte. Opacidad.
  - Aplicación de filtros.
- Vectorización de imágenes:
  - Parámetros de vectorización. Calco desde la imagen en mapa de bits.
  - Conversión y ajustes de los trazados.
  - Tratamiento de trazados vectorizados.

#### 3. Realización de la ilustración vectorial:

- Software de ilustración vectorial: características y funcionamiento.
- Tablet digitalizadoras.
- Conceptos básicos de dibujo vectorial: Destellos, iluminación, sombras, perspectiva.
- Herramientas de dibujo: Líneas y formas.
- Herramienta pluma: Trazados y curvas Bezier. Puntos de ancla y manejadores.
- Selección y organización de objetos: Selección, agrupación y expansión, mover, alinear, ubicar, apilar y duplicar objetos.
- Herramientas de pintura: Rellenos, trazos, pinceles, transparencias, degradados, mallas, motivos.
- Otras herramientas y efectos especiales.
- Configuración del color en las aplicaciones vectoriales.
- Utilización de color: Uso y creación de muestras de color, selección y ajuste de colores.

- Aplicación del color en los programas vectoriales: Tintas planas, escalas de grises, cuatricromías, colores especiales, color registro y bibliotecas de color.
- La sobreimpresión y el reventado.
- Control de calidad en la realización de la ilustración vectorial.

#### **4. Utilización de textos:**

- Tipografías digitales más comunes.
- Pictogramas.
- Gestores de fuentes. Necesidad y utilización.
- 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. Degradados y opacidades. Deformaciones en los textos.
- Unión de textos a trazados. Opciones: efectos y alineación.
- Vectorización de textos. Conceptos básicos. La sobreimpresión y el reventado.
- La legibilidad en los textos vectoriales y los sistemas de impresión.
- Preparación de los textos para su reproducción: simplificación de los trazados.
- Calidad de los textos en el proceso del trabajo.

#### **5. Integración y modificación de elementos vectoriales:**

- Importación de elementos vectoriales.
- Gráficos estadísticos. Organización y formas. Inserción y adecuación de gráficos. Legibilidad del gráfico.
- Formatos nativos y compatibilidades. Formatos de importación de archivos: Características y usos.
- Integración de archivos importados: redimensionamientos, modos de color, opacidad, transformaciones, posicionamiento en la imagen vectorial y efectos.
- Utilización de capas.

#### **6. Preparación de ilustraciones vectoriales para diferentes salidas:**

- Formatos de ilustración vectorial: nativo y formatos de exportación.
- Generación de ficheros PDF.
- Características de las imágenes para la web. Resolución y formatos.
- Rasterización de ilustraciones vectoriales. Opciones de rasterización. Formatos de exportación.
- Parámetros de impresión y producción de separaciones de color.

#### **7. Prevención de riesgos laborales y ambientales:**

- Prevención y seguridad en el puesto de trabajo.
- Normativa de ergonomía y normas posturales en informática.
- Normativa de seguridad en el entorno de trabajo.
- Seguridad para pantallas de visualización.
- Normas de prevención de riesgos.
- Normativa sobre iluminación estándar en cabinas o visores luminosos.
- Materiales reciclables y clasificación.

## **Bibliografía**

- Harris Jack & Withrow Stevens, Ilustración vectorial: Los secretos de la creación digital de imágenes. Promopress. 2010.
- Zeegen, Lawrence, Principios de ilustración. Gustavo Gili. 2006
- Bann David. Actualidad en la Producción de las Artes Gráficas. Editorial Blume.(2008)
- Johansson, K., Lundberg, P. y Ryberg, R. Manual de producción gráfica: recetas. GustavoGili (2011).
- José Luis Valero Sanchez. La infografía: técnicas, análisis y usos periodísticos (2001)
- Bannm Gargan. Cómo corregir pruebas en color. Gustavo Gili (1992)
- García Belchín, R. Guía de reproducción digital del color. (1999).
- Manuales técnicos de las aplicaciones y manuales de ayuda de las aplicaciones y plugings de Esko Artwork.

Recursos en la web:

- [http:// www.adobe.es](http://www.adobe.es)
- <http://www.domestika.com>
- <https://es.vectormagic.com/>
- <https://es.pngtree.com/free-vectors>
- <https://pixabay.com/es/images/search/vectores/>
- <https://worldvectorlogo.com/es>
- <https://www.vectorlogo.es/>
- <https://www.brandsoftheworld.com/>
- <https://seeklogo.com/free-vector-logos/marca>
- <https://www.vectorizados.com/c/logos/>

## Características de las pruebas

- **Prueba Teórica.** Representa el 30% de la calificación final. Constará de 30 preguntas tipo test con una sola respuesta correcta. Para su corrección se utilizará la fórmula:  $[\text{número de aciertos} - \text{número de fallos} / (\text{número de opciones} - 1)] \times 10 / \text{número de preguntas}$ .
- **Prueba Práctica.** Representa el 70% de la calificación final. La prueba consistirá en un supuesto práctico en el que habrá que crear un arte final mediante la realización de uno o varios procesos de ilustración vectorial aplicando diversas técnicas y herramientas de las contempladas en el currículo. Para la realización de la prueba se podrá utilizar equipamiento y software de digitalización, ilustración, rotulación y packaging disponible en el centro\*. Para poder realizar esta prueba es necesario haber obtenido en la prueba teórica una calificación igual o superior a 5.

La calificación final del examen será la media ponderada de las pruebas teórica y práctica siempre que la prueba teórica tenga una calificación igual o superior a 5. En caso de que la calificación de la prueba teórica fuese inferior a 5, la calificación final del examen será ese valor.

\*El uso de aplicaciones y equipos en la prueba práctica está supeditado a las posibilidades técnicas del centro en el momento de realización de la prueba.