

CURSO DEL PLAN FIP DIRIGIDO A DESEMPLEADOS Y EMPLEADOS DE LA COMUNIDAD DE MADRID

Técnico Auxiliar en Diseño Gráfico

Para poder realizar el curso es requisito imprescindible estar empadronado en la Comunidad de Madrid.

Duración: 480 horas lectivas.

Horario: 5 horas diarias en turno de tarde de 16.00 a 21.00 horas.

Objetivo General: Diseñar, elaborar y preparar productos gráficos para su reproducción, utilizando programas informáticos de diseño, ilustración, maquetación y animación.

INSTALACIONES

Aula compuesta por:

- 15 CPU Pentium IV, 512 Mb de RAM, 40 Gb de HB, tarjeta de video de 128 Mb de memoria, monitor 17", teclado expandido 102 teclas, ratón compatible, lector CD-ROM y disquetera de 3,5".
- 1 CPU Pentium IV, 512 Mb de RAM, 80 Gb de HB, tarjeta de video de 128 Mb de memoria, monitor 17", teclado expandido 102 teclas, ratón compatible, lector-regrabador DVD y disquetera de 3,5".
- 1 Trazador de inyección de tinta tamaño A1 (color).
- 1 Impresora de inyección de tinta (color).
- 1 Escáner tamaño A4 extendido, conectado a un equipo independiente.
- Cableado y conexiones para red de los 17 ordenadores.
- Equipo audiovisual compuesto por un proyector de video y una televisión de 30", conectados al servidor, reproductor de vídeo doméstico, un proyector de diapositivas y un proyector de transparencias.

TEMARIO

Módulo 1: Introducción a la informática y sistema operativo Windows:

Objetivo del módulo:

- Tener conocimientos de informática básica y del sistema operativo como herramienta básica para el curso.

Contenidos Teóricos:

- Introducción.
- Conocimientos de informática básica.
- Ventanas y elementos de interacción.
- Personalizar Windows.
- Configurar el sistema.
- El explorador de Windows.

Duración aproximada del módulo: 15 horas lectivas

Módulo 2: Programa informático de maquetación QuarkXPress:**Objetivo del módulo:**

- Composición de libros y revistas mediante el programa de maquetación mas utilizado en el mundo occidental.

Contenidos Teóricos:

- Conceptos básicos.
- Aspectos generales: Área de trabajo, Menús, Cuadros de diálogo, Unidades de medida...
- Trabajo con documentos.
- Tareas básicas de edición.
- Visualización.
- La paleta de herramientas. Descripción.
- Los textos.
- Las imágenes.
- Líneas: Trazos y rayas.
- Control de elementos.
- Las páginas.
- Colores y trapping.
- Listas, índices y bibliotecas.
- Preferencias.
- Impresión.
- Práctica final del módulo.

Duración aproximada del módulo: 70 horas lectivas

Módulo 3: Programa informático de retoque fotográfico Adobe Photoshop:**Objetivo del módulo:**

- Dibujar y pintar imágenes, componer y mezclar todo tipo de figuras así como retocar fotografías digitales utilizadas en el diseño gráfico.

Contenidos Teóricos:

- Preferencias generales.
- Calibrar el monitor.
- Conceptos básicos sobre las imágenes.
- El área de trabajo.
- Trabajo con imágenes.
- Utilidades de edición.
- Herramientas de visualización.
- Herramientas de precisión.
- Trabajar con selecciones.
- Nociones básicas sobre las capas.
- El Color.
- Dibujar y editar.
- Máscaras y Canales
- Retoque de fotografías.

- Técnicas básicas de la herramienta pluma
- Formas vectoriales y trazados de recorte
- Textos.
- Técnicas avanzadas de capas.
- Creación de efectos especiales. Filtros.
- Periféricos de entrada y salida
- La impresión en la imprenta.
- Producir e imprimir colores con exactitud.
- Impresión en dos colores.
- Práctica final del módulo.

Duración aproximada del módulo: 105 horas lectivas

Módulo 4: Programa informático de ilustración Corel DRAW:

Objetivo del módulo:

- Manejo del dibujo vectorial y el color para la creación desde simples logotipos, folletos de propaganda y carteles publicitarios a complejas ilustraciones técnicas.

Contenidos Teóricos:

- Conceptos básicos.
- Aspectos generales: Área de trabajo, Menús, Cuadros de diálogo, Ventanas acoplables...
- Trabajo con documentos: Crear un nuevo dibujo, Preparar la página de un dibujo, Guardar un dibujo...
- Herramientas Rectángulo y Elipse.
- Herramientas de visualización: Zoom, Panorámica.
- Instrumentos de precisión: Reglas, Cuadrícula, Líneas guía.
- Selección de objetos.
- Duplicar, Clonar, Alinear y Distribuir objetos.
- Cambiar el tamaño de objetos.
- Transformaciones: Mover, Girar, Escalar, Reflejar e Inclinar objetos. Ventana acoplable Transformar.
- Combinar y Descombinar.
- Líneas y curvas:
- Los Nodos. Herramienta Forma.
- Herramientas Cuchillo, Borrador y Transformación libre.
- Herramienta Medios Artísticos.
- Grupos.
- Páginas y Capas.
- Ordenación de objetos.
- Otras herramientas: Polígonos, Espirales, Cuadrículas de dibujo, Acotación, Conexión.
- Modos de visión de Corel.
- Repetir y anular.
- Operaciones Booleanas.
- Relleno de objetos.
- Relleno interactivo de malla.
- Mezclas interactivas.
- Lentes.
- Líneas de contorno.
- Silueta interactiva.
- Envoltura interactiva.
- Perspectivas.
- Texto artístico.
- Texto de párrafo.
- Sombra interactiva.
- Distorsión interactiva.
- Transparencia interactiva.
- Extrusión interactiva.
- Power Clip.

- Las imágenes.
- Impresión.
- Práctica final del módulo.

Duración aproximada del módulo: 95 horas lectivas

Módulo 5: Programa informático de animación 3DS MAX:

Objetivo del módulo:

- Modelar objetos en 3 dimensiones, diseñar y aplicar materiales, iluminar y visualizar mediante cámaras las escenas, crear secuencias de animación, añadir efectos especiales y representar para obtener imágenes de síntesis, fijas o animaciones, de objetos tridimensionales con aspecto realista, utilizadas en el cine o en TV.

Contenidos Teóricos:

- Presentación del programa.
- Fundamentos de animación y gráficos 3D.
 - o El espacio en 3D.
 - o Modelado.
 - o Materiales.
 - o Iluminación y cámaras.
 - o Animación.
 - o Representación.
- Como funciona 3DS MAX.
- La interfaz de 3DS MAX.
- Trabajo con archivos. Menú Archivo.
- Modelado:
 - o Concepto de modelado.
 - o Métodos de modelado.
- Los Visores.
- Presentación de objetos. Panel Presentación.
- Precisión y ayudas de dibujo:
 - o Unidades.
 - o Ajustes.
 - o Alineación de objetos.
 - o Alinear normales.
 - o Objetos ayudantes.
- Selección de objetos. Menú Edición.
- Trabajo con Grupos. Menú Grupo.
- Transformaciones:
 - o Movimiento, rotación y escala de objetos.
 - o Elementos de transformación.
 - o Punto de pivote. Panel Jerarquía.
- Trabajo con objetos:
 - o Clonación de objetos.
 - o Matriz y Simetría.
 - o La herramienta espaciado.
- Modificadores:
 - o Como trabajar con modificadores.
 - o Modificadores principales.
 - o Modificadores de selección.
 - o Uso del catálogo.
- Creación de Formas:
 - o Modelado de splines.
 - o Edición de splines.
- Mallas editables.
- Propiedades de los objetos.
- Objetos de composición:
 - o Booleano.

- o Transformar.
- o Dispersar.
- o Conformar.
- o Conectar.
- o Fusforma.
- o Terreno.
- o Solevado.
- Modelado con correctores.
- Herramientas de superficie.
- Cámaras.
- Luces.
- Composición de escenas.
- Entorno y Efectos de entorno.
- Materiales.
- Los sistemas de partículas.
- Efectos especiales:
 - o Fuerzas.
 - o Deflectores.
 - o Geométrico deformables.
 - o Basado en modificador.
 - o Partículas y dinámica.
- Animación:
 - o Conceptos de animación.
 - o La configuración del tiempo.
 - o Panel Movimiento.
 - o Parámetros.
 - o Trayectorias.
 - o Controladores.
 - o Track View.
 - o Jerarquías de objetos.
- Representación.
- Efectos de representación.
- Técnicas de postproducción. Vídeo Post.
- Práctica final del módulo.

Duración aproximada del módulo: 150 horas lectivas

Módulo 6: Proyecto final.

Al finalizar los módulos se efectuará un proyecto final de aproximadamente 45 horas de duración, consistente en el lanzamiento al mercado de un producto, debiendo diseñar el logotipo del mismo, un cartel publicitario, un anuncio a doble página en una revista y un anuncio en TV de 20 segundos de duración.