



# Ajuste De Programas De Dibujo Vectorial En Diseño Gráfico

**Sku:** CT2034

**Horas:** 29

**Formato:** HTML

## CONTENIDOS

1. Herramientas informáticas utilizadas en la creación de productos gráficos 2. Comparación y selección de las más adecuadas para cada utilidad 3. Conceptos básicos de la aplicación de la imagen en diseño gráfico 4. Parámetros técnicos de reproducción 4.1. Tintas planas. cuatricromía. serigrafía. flexografía. hexacromía. 5. Tratamientos gráficos de la imagen 6. Modos 6.1. Mapa de bits. escala de grises. duotono. RGB y CMYK 6.2. Diferencias e idoneidad de su utilización 7. Tabletas gráficas 7.1. Tipos. ventajas. inconvenientes 8. Formatos de salida