

A person wearing a white lab coat is shown from the chest down, using a black computer mouse with their right hand. The background is a blurred office or laboratory setting. The text 'UF1462. Elaboración del arte final' is overlaid on a semi-transparent grey rounded rectangle in the center of the image. A vertical column of seven white circles of varying sizes is positioned to the right of the text box.

## UF1462. Elaboración del arte final

## **Objetivos**

---

### □ **Objetivos generales**

- Comprobar el conjunto de elementos que intervienen en el diseño para asegurar su fiabilidad, analizando las pruebas realizadas.
- Incorporar todas las especificaciones y elementos necesarios al arte final, elaborando prototipos en caso necesario, para la correcta fabricación del producto
- Ajustar y retocar el arte final para su distribución y publicación en soporte analógico o digital, teniendo en cuenta las particularidades de la salida a que se destine.

### □ **Objetivos específicos**

- Analizar pruebas de impresión de un diseño dado, controlando su correcta reproducción.
- Elaborar el arte final y el prototipo de un producto gráfico dado, adjuntando las indicaciones, archivos y materiales necesarios para su correcta reproducción.
- Crear el prototipo siguiendo distintos métodos para un supuesto proyecto gráfico.

## Contenidos

UF1462. Elaboración del arte final	Tiempo estimado
<p><b>Unidad 1:</b> Revisión de documentos en productos gráficos.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Control del formato.               <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1. Revisión del formato según el medio de reproducción y las medidas establecidas en el proyecto.</li> <li>1.2. Creación de documentos nuevos.</li> <li>1.3. Modificar documentos.</li> <li>1.4. Medidas DINAs.</li> <li>1.5. El PDF.</li> <li>1.6. Revisión del sangrado.</li> <li>1.7. Revisión de marcas de corte.</li> <li>1.8. Cómo hacer marcas de sangre.</li> <li>1.9. Como hacer marcas de corte.</li> <li>1.10. Revisión de marcas de pliego.</li> <li>1.11. Revisión de marcas de registro y otras marcas específicas.</li> </ol> </li> <li>2. Control del color.               <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1. Revisión de las tintas del documento y su adecuación al proyecto y al sistema de reproducción.</li> <li>2.2. Análisis mediante el uso del densitómetro y las tiras de control de la densidad, el contraste, el equilibrio de grises y el balance de control.</li> </ol> </li> <li>3. Control de textos.               <ol style="list-style-type: none"> <li>3.1. Revisión de textos mediante marcas de corrección I.</li> <li>3.2. Revisión de textos mediante marcas de corrección II.</li> <li>3.3. Revisión de las tipografías observando posibles fallos de reproducción I.</li> <li>3.4. Revisión de las tipografías observando posibles fallos de reproducción II.</li> </ol> </li> </ol>	
Cuestionario de Autoevaluación UA 01	<b>30 minutos</b>
Actividad de Evaluación UA 01	<b>45 minutos</b>
Tiempo total de la unidad	<b>19 horas</b>
<p><b>Unidad 2:</b> Corrección de originales y creación del arte final.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Creación de un perfil de salida según las características del proyecto.</li> <li>2. Corrección en relación al formato.               <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1. Adaptación del formato al tamaño, resolución y sistema de reproducción del proyecto.</li> <li>2.2. Corrección o implementación del sangrado.</li> </ol> </li> </ol>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>2.3. Corrección o implementación de marcas de corte.</li> <li>2.4. Corrección o implementación de marcas de pliego.</li> <li>2.5. Corrección o implementación de marcas de registro y otras marcas específicas.</li> <li>2.6. Imposición del arte final con un software de imposición electrónica.</li> <li>3. Corrección en relación con el color.             <ul style="list-style-type: none"> <li>3.1. Corrección de las tintas del documento para su adecuación al proyecto y al sistema de reproducción.</li> <li>3.2. Corrección de la densidad, el contraste, el equilibrio de grises y el balance de color.</li> <li>3.3. Introducción de tiras de control.</li> </ul> </li> <li>4. Corrección en relación con los textos.             <ul style="list-style-type: none"> <li>4.1. Corrección de textos leyendo las marcas de corrección introducidas en la revisión.</li> <li>4.2. Corrección de las fuentes tipográficas en el caso de error o ausencia de las mismas.</li> <li>4.3. Introducción de tiras de control.</li> </ul> </li> <li>5. Creación del arte final y su ajuste al proyecto.             <ul style="list-style-type: none"> <li>5.1. Sistemas de pre-chequeo del arte final.</li> <li>5.2. Chequeo del pdf como matriz digital.</li> <li>5.3. Adecuación del arte final a flujos de trabajo.</li> <li>5.4. Pautas de color y papel para adjuntar al arte final.</li> <li>5.5. Creación de imposiciones para filmación.</li> <li>5.6. Elaboración de hoja de encargo para impresión por terceros.</li> <li>5.7. Gestión de los artes finales: envíos y almacenaje.</li> </ul> </li> </ul>	
Cuestionario de Autoevaluación UA 02	<b>30 minutos</b>
Actividad de Evaluación UA 02	<b>45 minutos</b>
Tiempo total de la unidad	<b>20 horas</b>
<p><b>Unidad 3:</b> Elaboración del prototipo o maqueta que acompaña al arte final.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Prototipos corpóreos.             <ul style="list-style-type: none"> <li>1.1. Prototipo de imagen corporativa.</li> <li>1.2. Papelería corporativa.</li> <li>1.3. La señalética.</li> <li>1.4. Publicaciones corporativas.</li> <li>1.5. Prototipo editorial; libros, revistas.</li> <li>1.6. La retícula compositiva.</li> <li>1.7. Prototipo de packaging.</li> <li>1.8. Maquetas con volumen, desarrollo de la caja y el troquel.</li> </ul> </li> <li>2. Prototipos digitales.             <ul style="list-style-type: none"> <li>2.1. Prototipo multimedia; Maqueta en pdf y maqueta con movimiento: creación de páginas y operaciones en 2D.</li> <li>2.2. Exportar PDF interactivo.</li> </ul> </li> </ul>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>2.3. Exportar SWF.</li> <li>2.4. Animaciones 2D en illustrator.</li> <li>2.5. Crear PDF.</li> <li>3. Elaboración de prototipos corpóreos.                             <ul style="list-style-type: none"> <li>3.1. Materiales.</li> <li>3.2. Etapas de producción; impresión, corte, hendido, troquelado, manipulación, encolado, acabado.</li> </ul> </li> <li>4. Elaboración de prototipos digitales. Programaciones básicas.                             <ul style="list-style-type: none"> <li>4.1. Animación a partir de una secuencia de imágenes.</li> <li>4.2. Animaciones de línea de tiempo. Primeros pasos.</li> <li>4.3. Fotogramas clave.</li> <li>4.4. Agregar fotogramas clave.</li> <li>4.5. Interpolación fotogramas clave.</li> </ul> </li> <li>5. Niveles de acabado de los prototipos atendiendo a los requisitos y exigencias del proyecto.                             <ul style="list-style-type: none"> <li>5.1. Impresión para prototipos.</li> </ul> </li> <li>6. Prototipos especiales: efectos de tinta brillante, metalizados, alto relieves, plastificados.</li> </ul>	
Cuestionario de Autoevaluación UA 03	<b>30 minutos</b>
Actividad de Evaluación UA 03	<b>45 minutos</b>
Tiempo total de la unidad	<b>20 horas</b>
Evaluación final UF1462	<b>1 hora</b>
<b>3 unidades</b>	<b>60 horas</b>