

## EDICIÓN DE IMÁGENES Y TRATAMIENTO MULTIMEDIA



**Área:** Sin clasificar  
**Modalidad:** Teleformación  
**Duración:** 30 h  
**Precio:** Consultar

[Curso Bonificable](#)  
[Contactar](#)  
[Recomendar](#)  
[Matricularme](#)

### OBJETIVOS

Modificar imágenes utilizando una aplicación informática y diseñar e implementar la estructura de cualquier dispositivo de salida utilizando lenguajes de programación y editores de páginas en su caso.

### CONTENIDOS

1. TRATAMIENTO INFORMATIZADO DE IMÁGENES. 1.1. Conceptos básicos. Adquisición de imágenes digitales. 1.2. Entorno gráfico: Menús. Herramientas. 1.3. Área de trabajo. Resolución. Tamaño de impresión. Tamaño de pantalla. Formato. 2. CREACIÓN Y EDICIÓN DE IMÁGENES. 2.1. Herramientas de dibujo. 2.2. Edición y tratamiento del color. 2.3. Herramientas de selección. Efectos. 2.4. Operaciones comunes. Capas: Concepto. Creación y edición de capas. 3. CONFIGURACIÓN DE PARÁMETROS DE IMAGEN 3.1. Tono. Saturación. Brillo. Contraste. 3.2. Formatos de imagen: Optimización de imágenes. 3.3. Configuración de la impresión. 4. DISEÑOS INTERACTIVOS Y ANIMACIONES MULTIMEDIA. 4.1. Introducción: El entorno gráfico. 4.2. Menús. 4.3. Barra de herramientas. Propiedades. 4.4. Herramientas de dibujo. 4.5. Tratamiento del color. Objetos. Capas. 5. EL VIDEO DIGITAL. 5.1. Formatos. 5.2. Interfaces. 6. TRABAJO CON TEXTO 6.1. Herramientas de edición de textos. Efectos. 6.2. Trazados vectoriales: Herramientas y opciones.

### METODOLOGIA

- **Total libertad de horarios** para realizar el curso desde cualquier ordenador con conexión a Internet, **sin importar el sitio desde el que lo haga**. Puede comenzar la sesión en el momento del día que le sea más conveniente y dedicar el tiempo de estudio que estime más oportuno.
- En todo momento contará con un el **asesoramiento de un tutor personalizado** que le guiará en su proceso de aprendizaje, ayudándole a conseguir los objetivos establecidos.
- **Hacer para aprender**, el alumno no debe ser pasivo respecto al material suministrado sino que debe participar, elaborando soluciones para los ejercicios propuestos e interactuando, de forma controlada, con el resto de usuarios.
- **El aprendizaje se realiza de una manera amena y distendida**. Para ello el tutor se comunica con su alumno y lo motiva a participar activamente en su proceso formativo. Le facilita resúmenes teóricos de los contenidos y, va controlando su progreso a través de diversos ejercicios como por ejemplo: test de autoevaluación, casos prácticos, búsqueda de información en Internet o participación en debates junto al resto de compañeros.
- **Los contenidos del curso se actualizan para que siempre respondan a las necesidades reales del mercado**. El departamento multimedia incorpora gráficos, imágenes, videos, sonidos y elementos interactivos que complementan el aprendizaje del alumno ayudándole a finalizar el curso con éxito.

### REQUISITOS



Los requisitos técnicos mínimos son:

- Navegador Microsoft Internet Explorer 5.5 o superior, con plugin de Flash, cookies y JavaScript habilitados.  
No se garantiza su óptimo funcionamiento en otros navegadores como Firefox, Netscape, Mozilla, etc.
- Resolución de pantalla de 800x600 y 16 bits de color o superior.
- Procesador Pentium II a 300 Mhz o superior.
- 32 Mbytes de RAM o superior.