

## Software libreko diseinu grafikorako sarrera – ARGG0001

PRESTAKUNTZA-EDUKIAK

**IRAUPENA:** 140 ordu

### HELBURUA

Diseinu grafikoko proiektuak software librearekin egitea, kontzeptualizaziotik hasi eta amaierako arteetara arte. Proiektu jakin baten komunikazio-beharrei erantzuteko sortze-prozesua justifikatuz.

### EDUKIAK

#### 1. DISEINU GRAFIKOAREN ETA SOFTWARE LIBREAREN OINARRIAK

##### 1.1. Diseinu grafikoaren proiektua aztertzea:

- Diseinu Grafikoaren Definizioa.
- Produktu grafikoak sailkatzea.
- Diseinu grafikoaren faseak.
- Kolorea eta irudikatze moduak.
- Kolorearen psikologia.
- Tipografia: anatomia tipografikoa, erregelak eta konbinazioak.
- Irudia, motak eta jatorria.

##### 1.2. Software librearen definizioa:

- Software librearen definizioa.
- Diseinu grafikoko programa libre nagusiak.
- Diseinu grafikoko proiektu bat planifikatzea, antolatzea eta kudeatzea, komunikazio-premia desberdinei erantzun estetikoa emanez.
- Sorkuntza grafikoan esku hartzen duten alderdi teknikoak eta prozedurazkoak maneiatzea, eduki egokienak eta diseinu grafikoko proiektu bat praktikan jartzeko tresna egokienak hautatzeko aukera emanez.
- Software librearekin lotutako alderdiak ezagutzea, bereziki lankidetzaren balioarekin eta hura erabiltzeko eta sortzeko konpromiso etikoarekin lotutakoak.

#### 2. IRUDIEN UKITU DIGITALA GIMP BIDEZ

##### 2.1. Argazki-irudiak:

- Irudi digitala vs irudi analogikoa (jatorrizkoa fisikoa).
- Bereizmena, tamaina, neurriak.

- Irudiak lortzea.
- Irudiak eskanerrear digitalizatzea.
- Irudi-bankuak.
- Irudi digitalerako fitxategi-formatuak.

## 2.2. GIMPerako sarrera:

- Sarrera eta lan-ingurunea.
- Hautaketa-tresnak.
- Transformazio-tresnak.
- Pintura-erremintak.
- Erabilera, geruzak eta urtzeko moduak.
- Doikuntza-tresnak.

## 2.3. GIMP bidez irudiak ukitzea eta hobetzea:

- Kolorea, tonua eta saturazioa doitzea.
- Argiztapena zuzentzea.
- Fokuratzea.
- Saneatzeko tresna.
- Proiektu grafiko baten plangintzaren, antolaketaren eta kudeaketaren garrantzia ulertzea.
- Irudi-bankuen artean proiektu bakoitzerako egokiak diren irudiak bilatzen trebatzea.
- Irudiarekin, prozesamenduarekin eta ikus-mezuaren hartzaileengan duten azken efektuarekin lotutako alderdi teknikoak eta prozedurazkoak erraztasunez maneiatzea.
- Emaitzetara bideratutako lana garatzea, ikusizko materialak hautatu, sailkatu eta hobetuz, eta proposatutako erronkari irtenbiderik onena bilatuz balioa emanez.

## 3. ILUSTRAZIO BEKTORIALA INKSCAPE-REKIN

### 3.1. Inkscape-rako sarrera:

- Formatu bektoriala: SVG.
- Sarrera eta lan-ingurunea.
- Eragiketak fitxategiekin: inportatu, esportatu, gorde.
- Marrazketa-tresnak.
- Forma geometrikoen erremintak.
- Hautaketa-tresnak.
- Transformazio-tresnak.

### 3.2. Kolorearen kudeaketa Inkscapean:

- Betegarriak eta trazuak.
- Degradatuak.
- Patrioiak.

### 3.3. Irudi arakatuak inportatzea eta horiekin lan egitea:

- Irudiak inportatzea.
- Irudiak bektorizatzeko tresnak.
- Geruzekin lan egitea.

### 3.4. Tipografia Inkscape-rekin:

- Konposizio tipografikoak.
- Testu erregularra, testu jariakorra.
- Ibilbideko testuak.
- Testuen gaineko efektuak.
- Emaitzetara bideratutako lana garatzea, balioa ematen duten ilustrazio-elementuak gauzatzuz eta proposatutako erronkari irtenbiderik onena bilatuz.
- Informazioa kudeatzea, helburu komunikatibora hobeto egokitzen diren proposamen argigarriak garatzeko, ikusizko produktua hobetzeko hainbat inspirazio-iturri eta informazio-iturri erabilia.

## 4. SCRIBUS BIDEZKO ARGITALPEN-DISEINUA.

### 4.1. Scribus-erako sarrera:

- Proiektuaren lehentasunak konfiguratzeko.
- Dokumentuen kudeaketa: dokumentu berria, gorde, inportatu eta esportatzea.
- Scribus-en lan-ingurunea.
- Erremintak, abaraskak eta leihoak.
- Testuak txertatzea.
- Konposizio tipografikoak.
- Testuen barne-editorea.
- Irudiak eta ilustrazioak txertatzea.
- Formak eta poligonoak sortzea.
- Koloreak Scribus-en.
- Objektuak lerrokatu eta banatu.

### 4.2. Argitalpen konplexuekin lan egitea:

- Orrialdeen kudeaketa, gehitu, mugitu, ezabatu.
- Estiloak sortzea.
- Orrialde nagusiak.
- Sekzioak.

### 4.3. Amaierako artearen prestakuntza:

- Sortu PDFa.
- Inprimakiak sortzea.
- Botonea sortzea

Emaitzetara bideratutako lana garatzea, proposatutako komunikazio-erronkari erantzungo dioten argitalpen-diseinuko azken produktuak sortuz.



Argitalpen-produkzioa osatzen duten elementuak kudeatzea eta banatzea, eta ikusmen- eta adierazpen-unitatea ematean balioa ematea, diseinu-proiektuan proposatzen den komunikazio-helburua lortzeko.

