

Benvolguts,

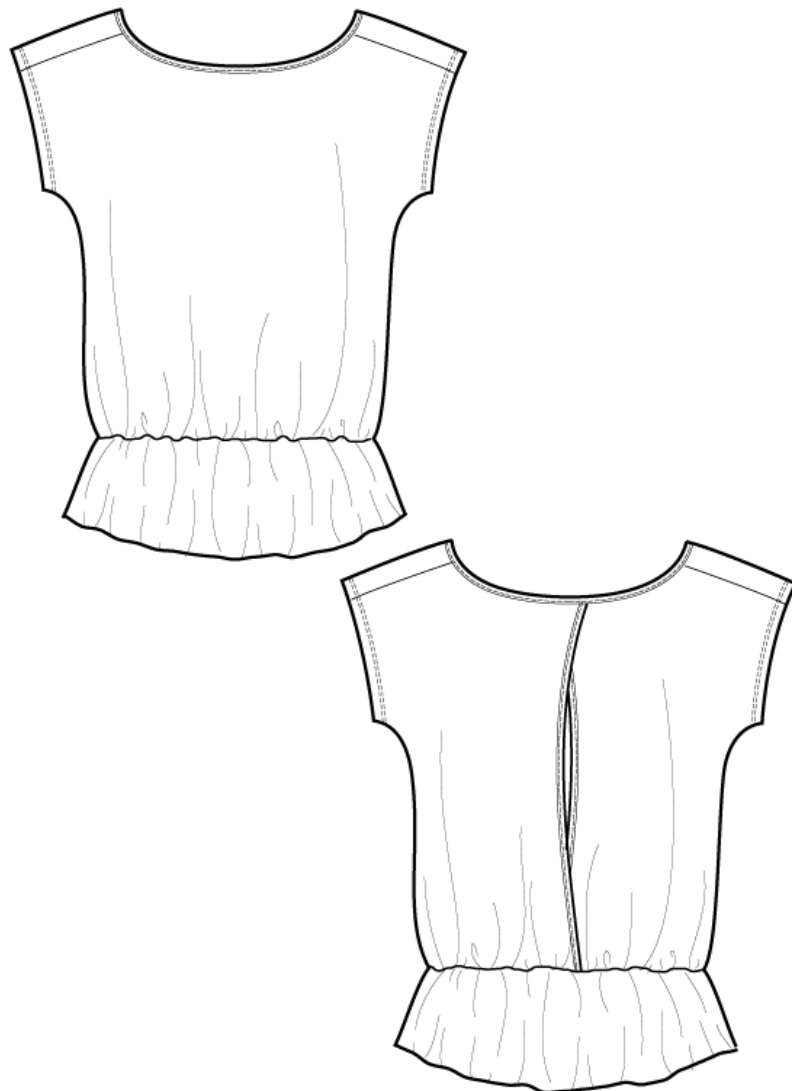
tal i com ens vàreu indicar durant el curs d'Illustrator, us faig arribar la meva activitat d'aprofitament d'aquest curs.

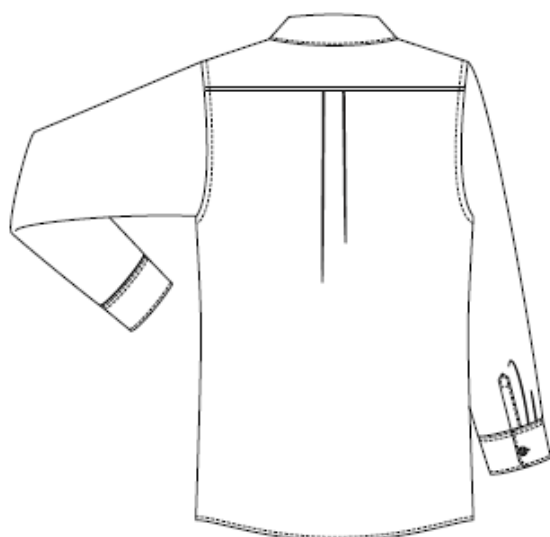
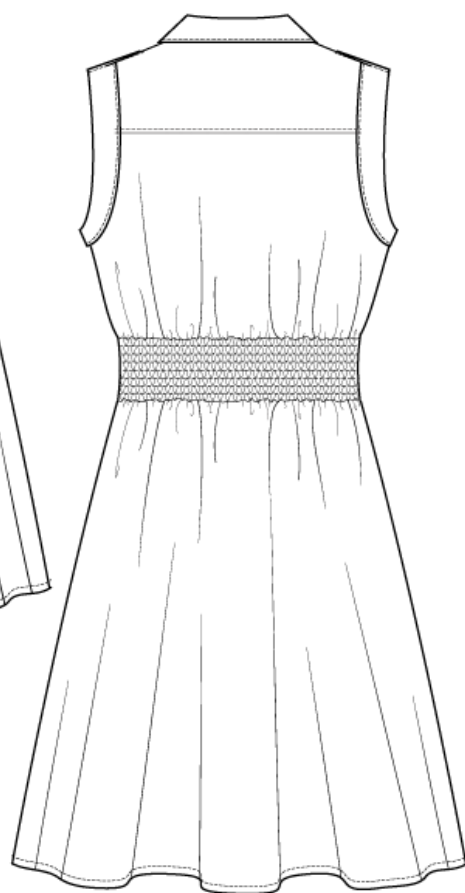
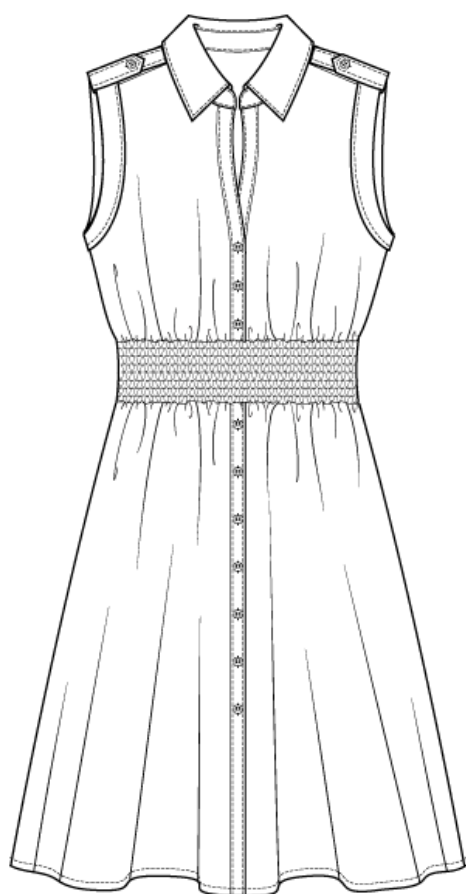
Primerament, indicar que el fet de no disposar de llicència Illustrator, impedeix mostrar imatges d'usos reals del programari.

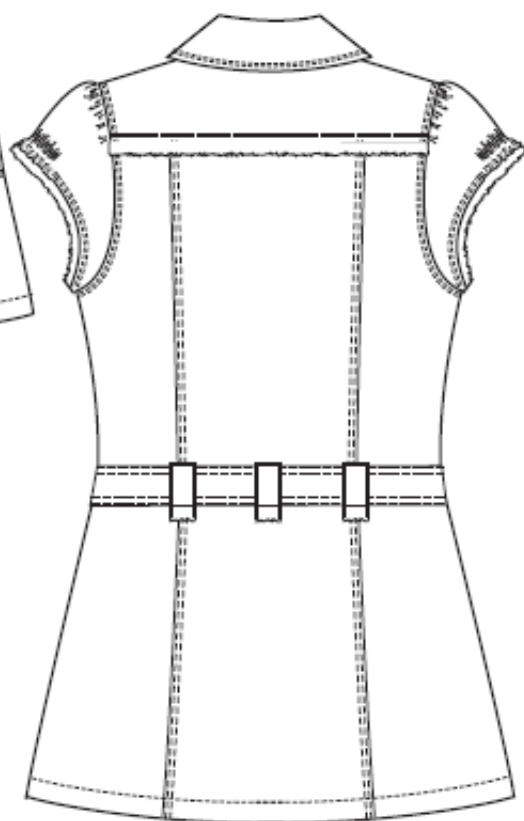
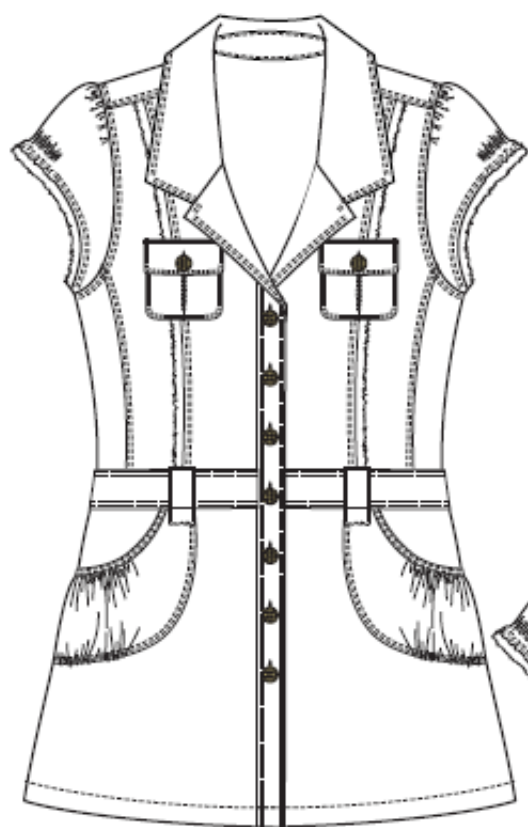
Imparteixo classes a dos cicles formatius de Grau Superior: Patronatge i Moda i Vestuari a mida i d'espectacles.

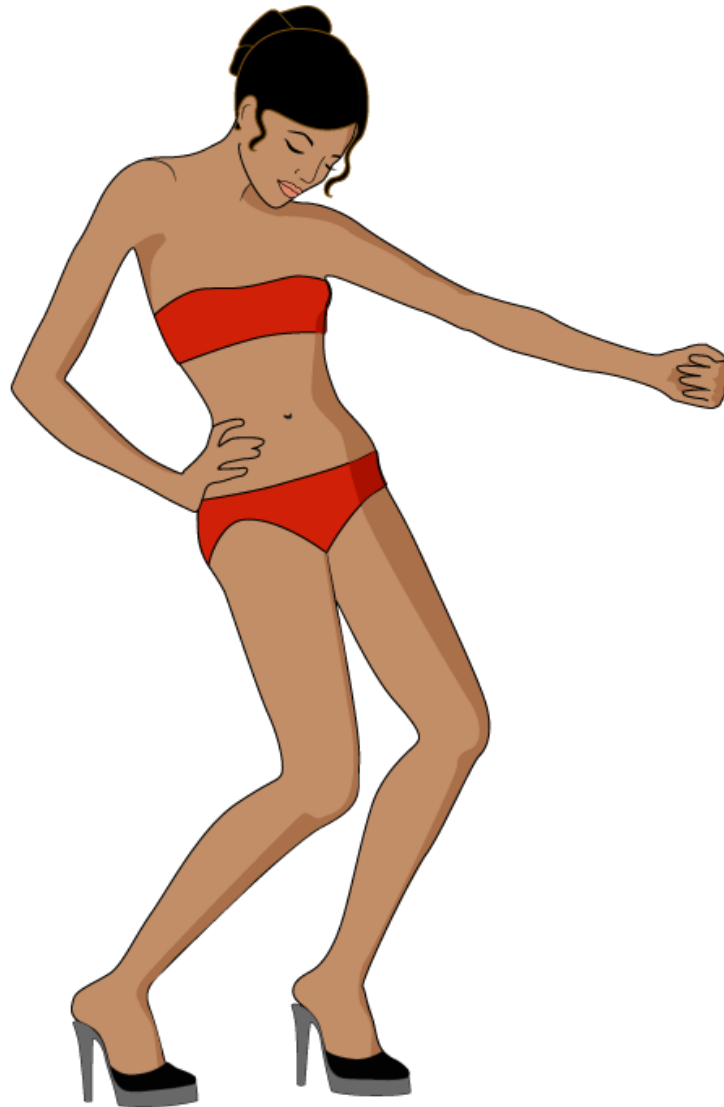
Les principals aplicacions del programari Illustrator dins dels estudis que imparteixo les trobaríem a:

- Mòdul 5, UF2 (Disseny d'articles) i Mòdul 10, UF3 (Disseny de models) del Cicle de Patronatge i Moda. Dibuix tècnic en pla de diferents peces de roba. Creació de bases de figurí.
- Mòdul 2, UF2 (Disseny tècnic i artístic de vestuari a mida) del Cicle de Vestuari a Mida. Dibuix tècnic en pla de diferents peces de roba. Creació de bases de figurí.









- Mòdul 10, UF2 (El color i les textures) del Cicle de Patronatge i Moda. Creació i disseny d'estampats i reproducció de textures tèxtils.
- Mòdul 2, UF2 (Disseny tècnic i artístic de vestuari a mida) del Cicle de Vestuari a Mida. Creació i disseny d'estampats i reproducció de textures tèxtils.



APLICACIÓ DELS CONEIXEMENTS ADQUIRITS DURANT EL CURS EN UNA ACTIVITAT D'ENSENYAMENT-APRENTATGE

Autora: M^aÀngels Rueda

1.-Definició de l'activitat

TÍTOL	SITUACIÓ	DURADA PREVISTA
Eines de la qualitat en la indústria tèxtil/confecció, calçat i marroquineria	M03/UF1/NF2/A6	7 hores (4 sessions)

Es pretén que l'alumne es senti motivat per tal d'aplicar tot el que ha après en el seu camp laboral i faci un aprenentatge significatiu en el sentit de relacionar allò que ja sap amb el que necessita saber.

Al final d'aquesta activitat i la següent ha de poder respondre les qüestions següents:

- Per a què serveix allò que he après?
- Amb quin dels meus coneixements connecta aquest nou aprenentatge?
- Com posar en pràctica allò que ara sé?

2.-Continguts a desenvolupar

7.1-Eines de la qualitat en la indústria tèxtil/confecció.

7.1.1-Normalització (CT de AENOR).

7.1.2-Especificacions tècniques.

7.1.3-Gestió i assegurament de la qualitat (ISO 9000, EN 2900, UNE 66900)

7.1.4-Certificació de conformitat de producte amb les normes i especificacions tècniques.

3.-Justificació de l'aplicació del programa Il·lustrator en aquesta activitat

Com a tutora de la formació en centres de treball he pogut constatar que la major part de les empreses utilitzen el programa per elaborar les fitxes tècniques de les peces de roba que dissenyen.

Per la qual cosa es fa necessari que l'alumne domini els principis del programa per poder realitzar aquesta part important de la seva tasca en l'empresa.

Aquesta activitat es realitza amb el grup de 2n de patronatge, que ja han treballat amb el programa en el mòdul de disseny, així doncs el que farem és continuar desenvolupant i aplicant els coneixements adquirits.

4.-Ejemplos de fitxes tècniques

LAURA CAMPS HOSTA
GESTION DE LA CALIDAD EN LA CONFECCIÓN



FICHA DIBUJO PLANO		DOCUMENTONº:	
REF: M0004	CODIGO PATRON/PATTERN CODE:	FECHA/DATE: 12-11-2013	PAG 1/1
MODELO/MODEL: PetoDraky /	COLECCIÓN/COLLECTION: Draky	SECCION/SECTION: Oficina técnica.	
DISEÑADOR/DESIGNER: Laura Camps Hosta.	TEMPORADA/SEASON: Otoño-Invierno/Autumn-Winter	RESPONSABLE:	
DELANTE/FRONT	ESPALDA/BACK	LATERAL/SIDE	VARIACIONES DE COLOR/
			1
			2
			3
			4
			TALLAS/SIZE
			6 meses/6 months 2 años/2 years X
			12 meses/12 months 3 años/3 years X
			18 meses/18 months X 4 años/4 years X
OBSERVACIONES			

LAURA CAMPS HOSTA
GESTION DE LA CALIDAD EN LA CONFECCIÓN



FICHA DE CONTROL DE CALIDAD DEL BOLSILLO	
REF: 0003	MODELO: DRAKY
TALLA: 40	FECHA:
Control realizado por:	
HORA de 0-24 (HH:MM)	
1ª Comprobación manual de cremallera. (SI/NO)	
Funciona?	
2ª Observación visual de la puntada. (SI/NO)	
Puntada irregular?	
Puntos sueltos?	
Pespunte torcido?	
Puntada suelta?	
Puntada muy apretada?	
3ª Observación visual del acabado. (SI/NO)	
Visualización de la vista?	
Visualización del tejido de la cremallera?	
4ª Toma de medidas con cinta métrica.	
A- Largo total de pieza (parte más larga).	cm. cm. cm. cm. cm. cm. cm. cm.
B- Largo de pieza superior.	cm. cm. cm. cm. cm. cm. cm. cm.
C- Largo de pieza inferior.	cm. cm. cm. cm. cm. cm. cm. cm.
D- Entre borde y 1er pespunte.	cm. cm. cm. cm. cm. cm. cm. cm.
E- Entre 1er pespunte y 2º.	cm. cm. cm. cm. cm. cm. cm. cm.
F- Entre 2º pespunte y 3º.	cm. cm. cm. cm. cm. cm. cm. cm.
G- Entre 3º pespunte y 4º.	cm. cm. cm. cm. cm. cm. cm. cm.
H- Entre 4º pespunte y 5º.	cm. cm. cm. cm. cm. cm. cm. cm.
I- Entre 5º pespunte y borde.	cm. cm. cm. cm. cm. cm. cm. cm.
J- Largo cremallera.	cm. cm. cm. cm. cm. cm. cm. cm.
K- Ancho pieza (parte más ancha).	cm. cm. cm. cm. cm. cm. cm. cm.
L- Largo pieza bolsillo a escote.	cm. cm. cm. cm. cm. cm. cm. cm.
M- Largo pieza bolsillo a tiro.	cm. cm. cm. cm. cm. cm. cm. cm.
OBSERVACIONES:	



FICHA DE MEDIDAS				
REF: 0004	MODELO: Peto Draky.	FECHA/DATE:	Doc nº:	PAG Nº:1/2
COLECCIÓN/COLLECTION: Draky.	TEMPORADA/SEASON: Primavera-Verano/autmn-winter.	REALIZADO: Laura Camps Hosta.		
SECCION: oficina técnica.	RESPONSABLE/RESPONSIBLE: LAURA CAMPS HOSTA	TALLAS: 18m/2/3/4 años		
		MEDIDAS TALLA/SIZE RANGE	2 años/years	
		A- Largo de bolsillo/ Pocket haight	cm.	
		B- Pieza sup. Bolsillo/uper side pocket	cm.	
		C- Pieza inf. bolsillo/Bottom side pocket	cm.	
		D- Largo tapeta/	cm.	
		E- Distancia entre botones/Distance between buttons	cm.	
		F- Distancia respuntes bolsillo/Distance pocket's steaches	cm.	
		G- De bolsillo a bajo/ Pocket to bottom	cm.	
		H- De escote a bolsillo/Neck to pocket	cm.	
		I- Ancho puño/ wide	cm.	
		J- Largo costado/Side haight	cm.	
		K- Alto de puño/	cm.	
		L- alto final cola a bajo/ end tail to bottom	cm.	
		M- Largo cola/Tail height	cm.	
		N- Altura de cresta/height	cm.	
		O- Ancho de cresta/wide	cm.	
		P- Largo canesús/ Yoke height	cm.	
		Q- Ancho de tapeta/ tapeta wide	cm.	
		R- Largo de tiro/height	cm.	
		S- Largo camal/height	cm.	
		T- Ancho bolsillo/pocket wide	cm.	

Treballarem amb el programa el dibuix de la peça en pla partint d'una plantilla segons tipus de models (jaquetes, faldilles, pantalons...) o d'una foto i també el disseny de l'estampat del teixit.

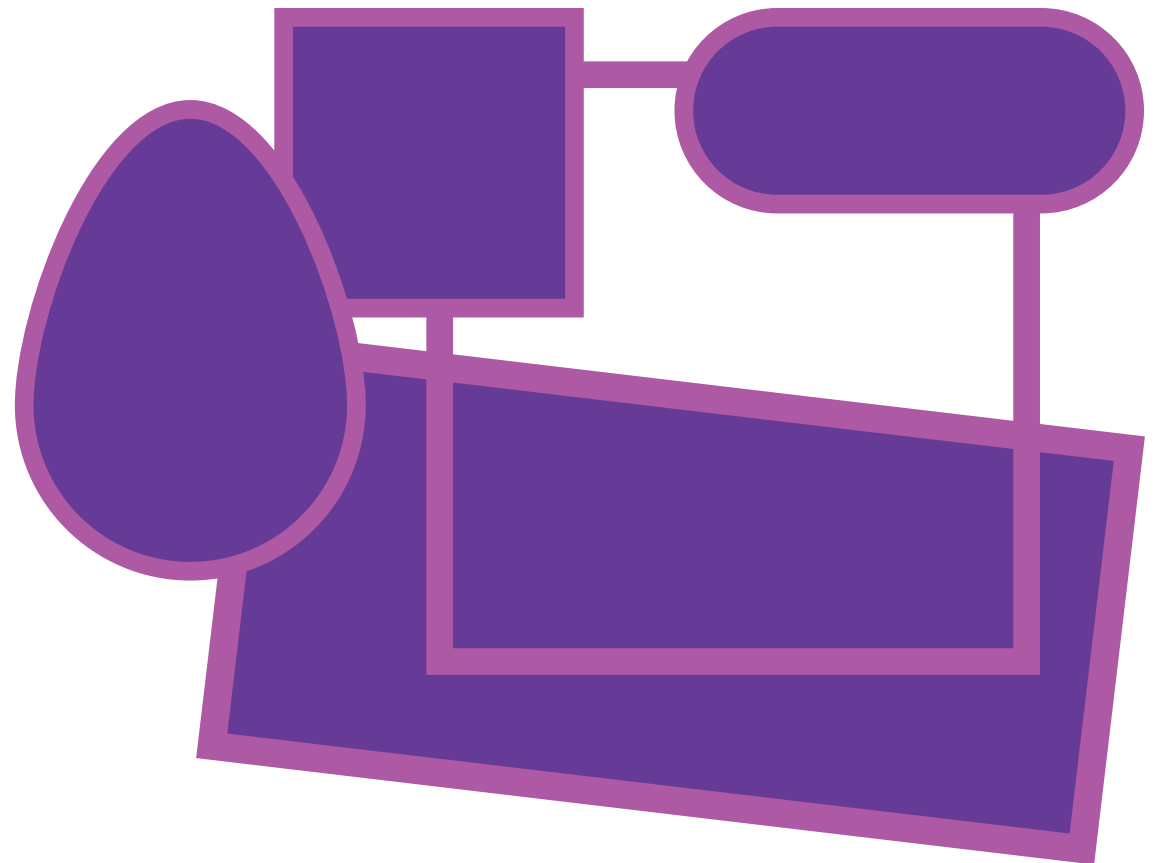
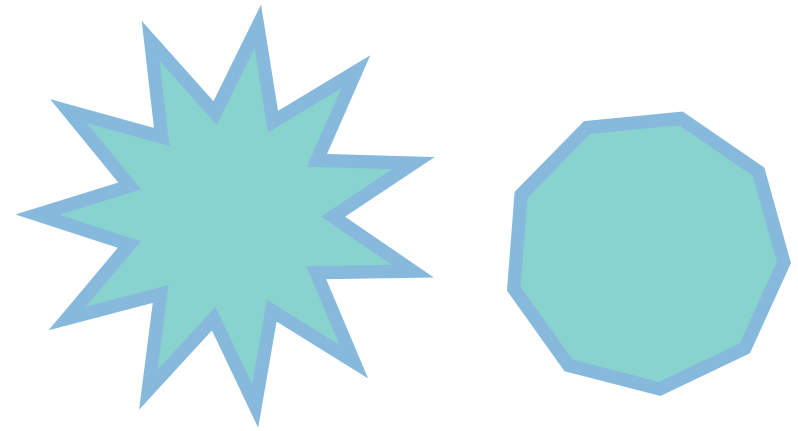
La fitxa la treballarem amb altres programes més adients (excel, word...) i aplicarem el dibuix de la peça realitzat en Illustrator.

Usos i funcionalitats del programari Illustrator

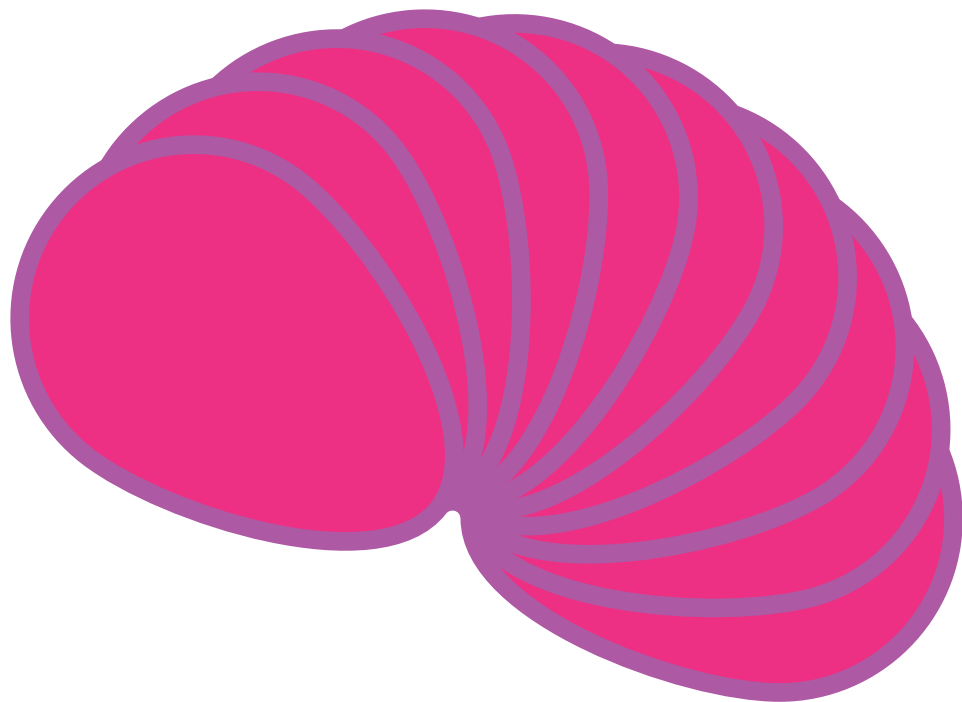
Núria Nofrarías Espadamala

Eines per traçar
Redibuixar una imatge a partir del traçat
amb ploma i el treball amb vectors.

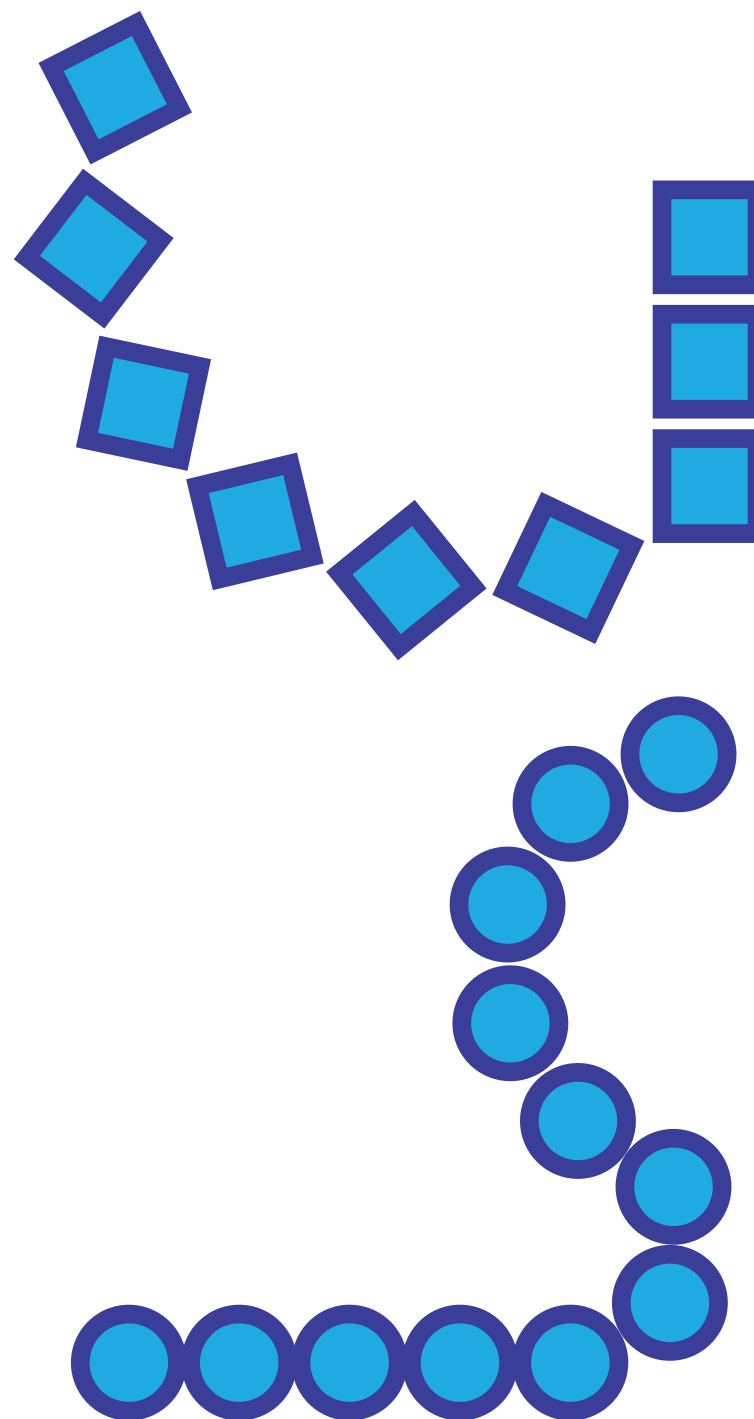




Geometria i polígons
Treball de les formes geomètriques principals
i les seves múltiples versions; cercle, el·lipse,
rectangle, polígons regulars...



Duplicació de les formes. Construcció de
noves geomètriques treballant el gir en un
sentit concret.



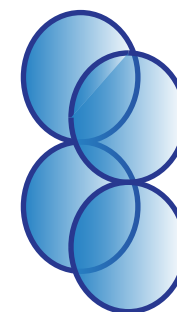
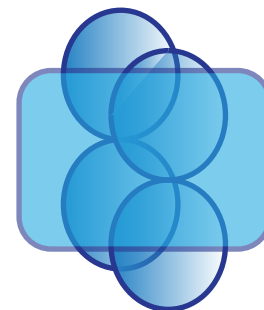


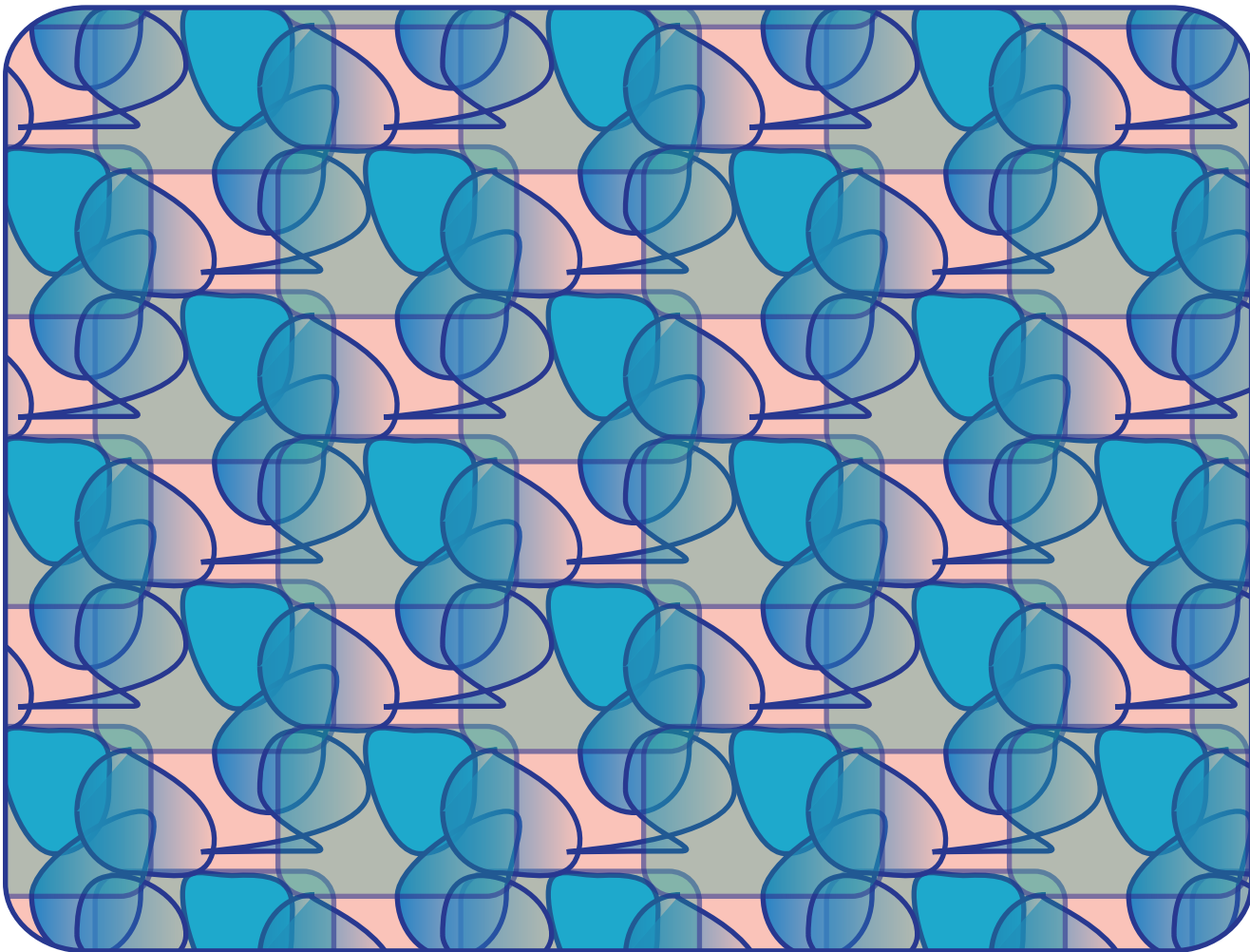
Simetries

Duplicat, gir, farcits, contorns, ubicació en un punt concret. Treball amb regles, eina de mesura i capes



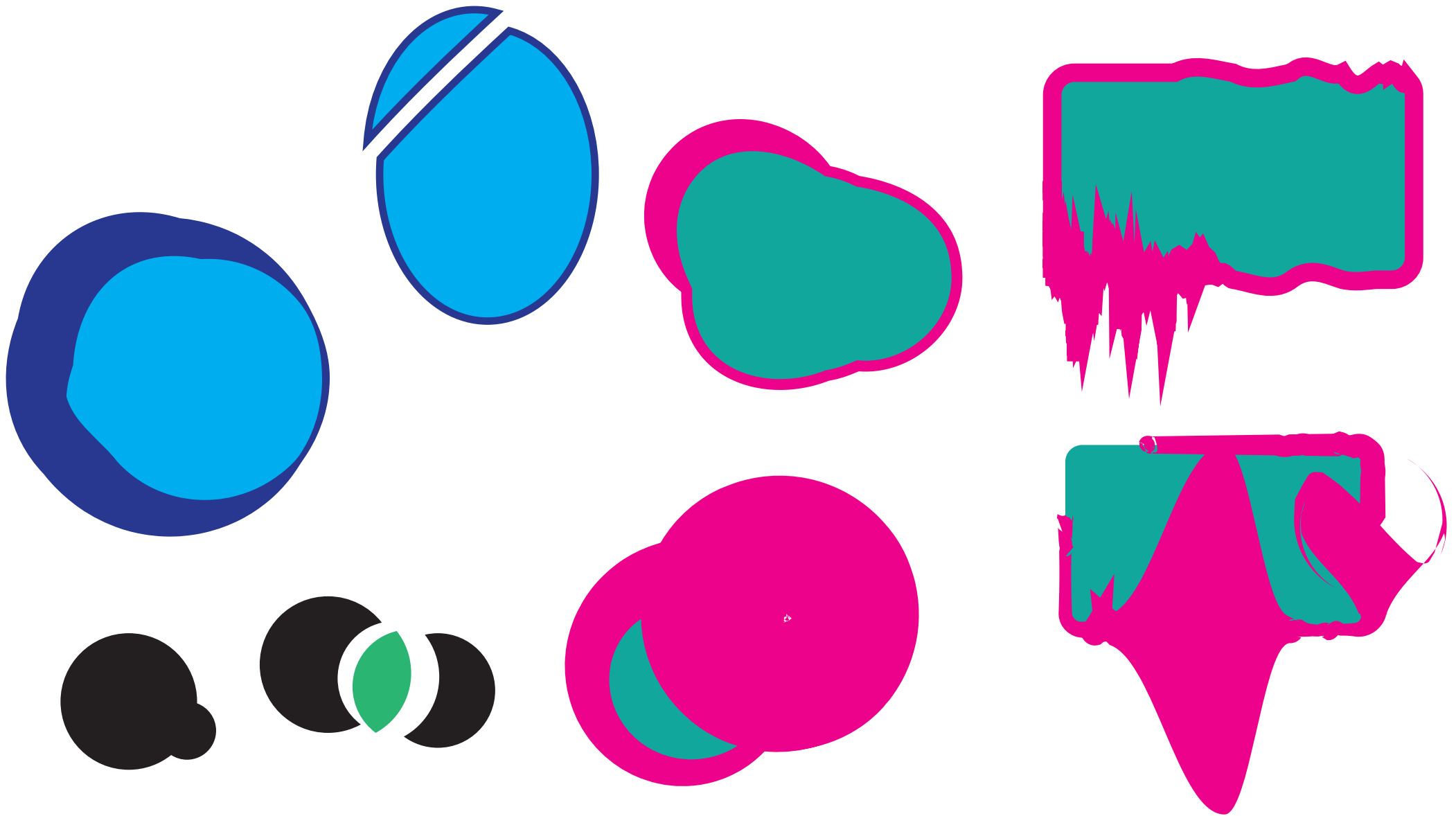
Transparències i color.
Construcció de motius base com a mostres per poder
omplir superfícies.







Activitat completa
Aplicació dels motius,
farcits i traçats de les
activitats anteriors.



Tipografia, busca traçats, expandir
Eines múltiples per deformar i donar
noves formes a elements ja construïts com
a traçats

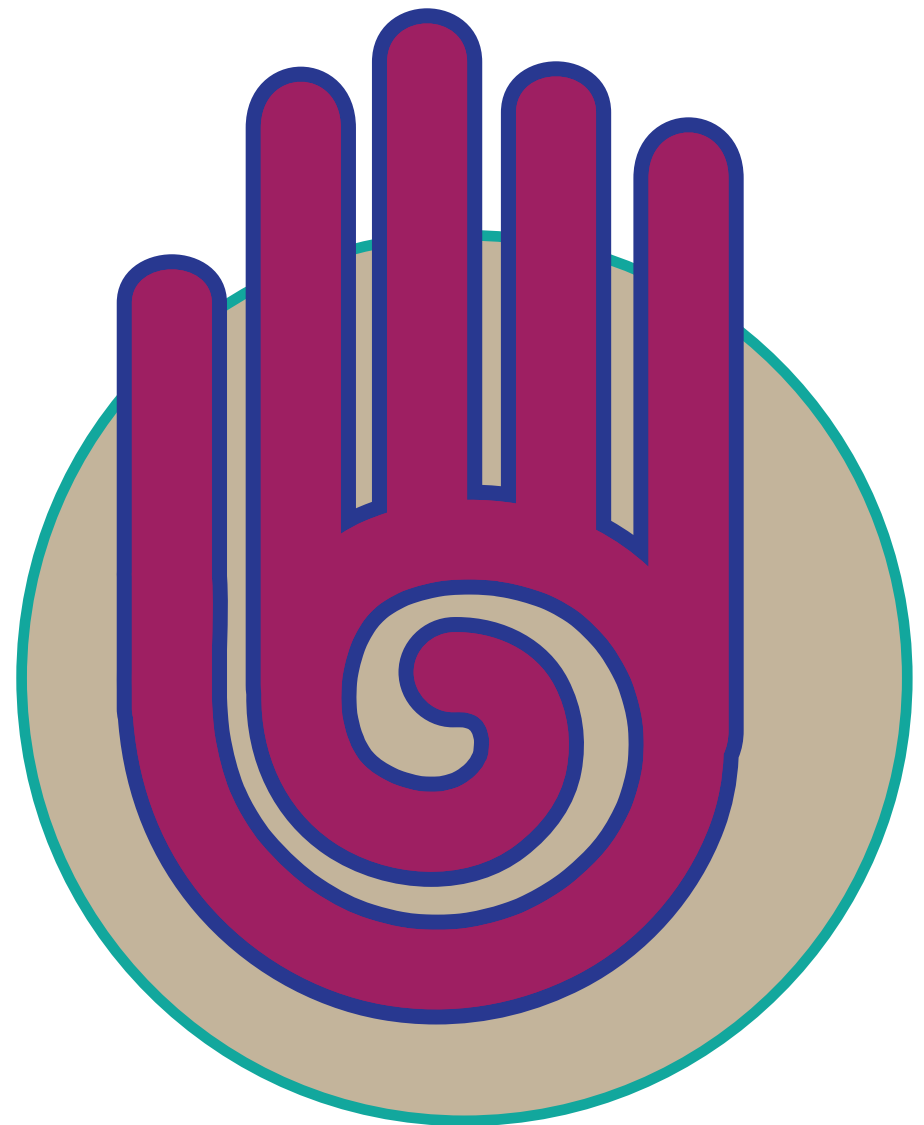
Bon dia Olot

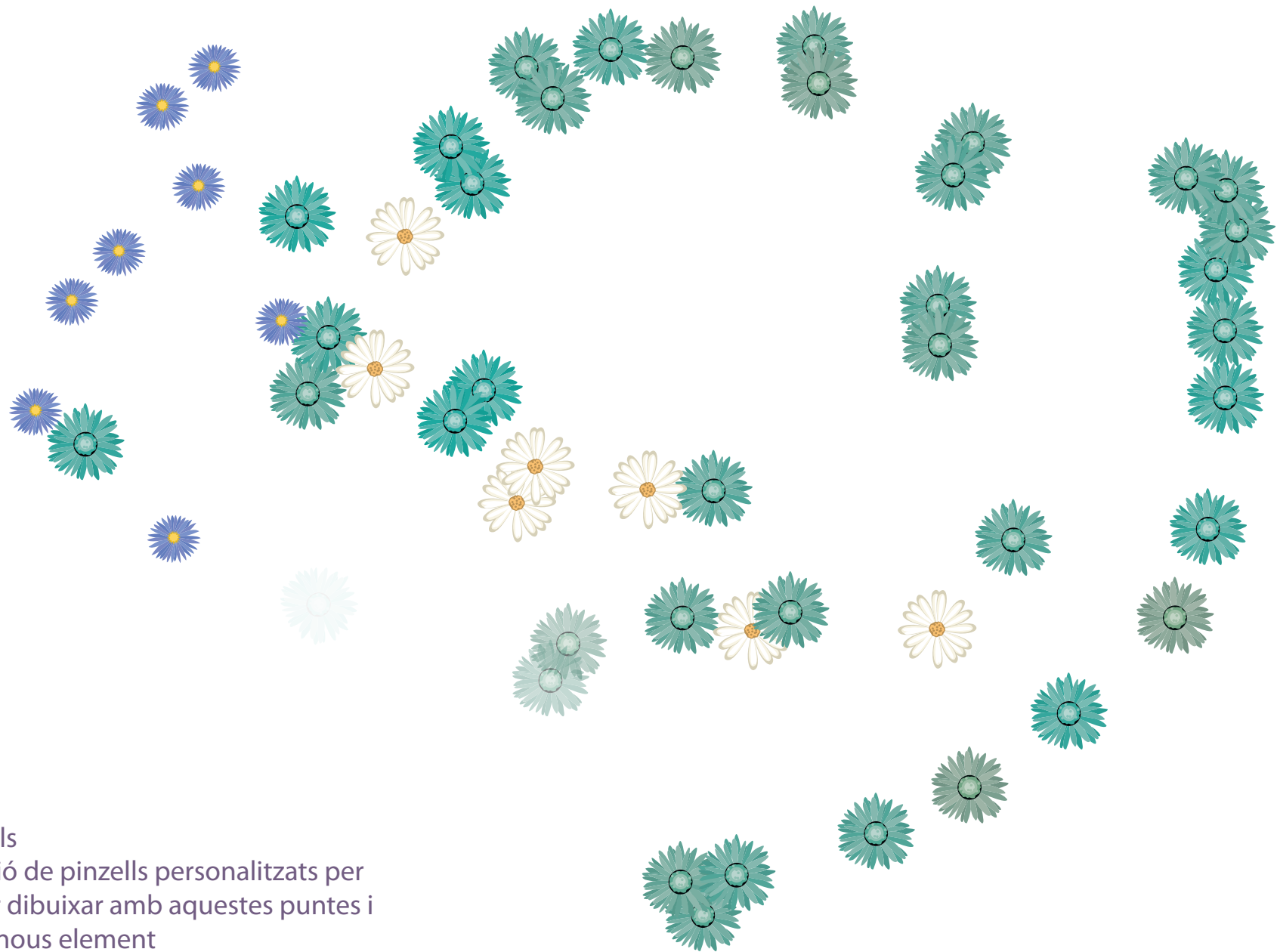


Perspectiva

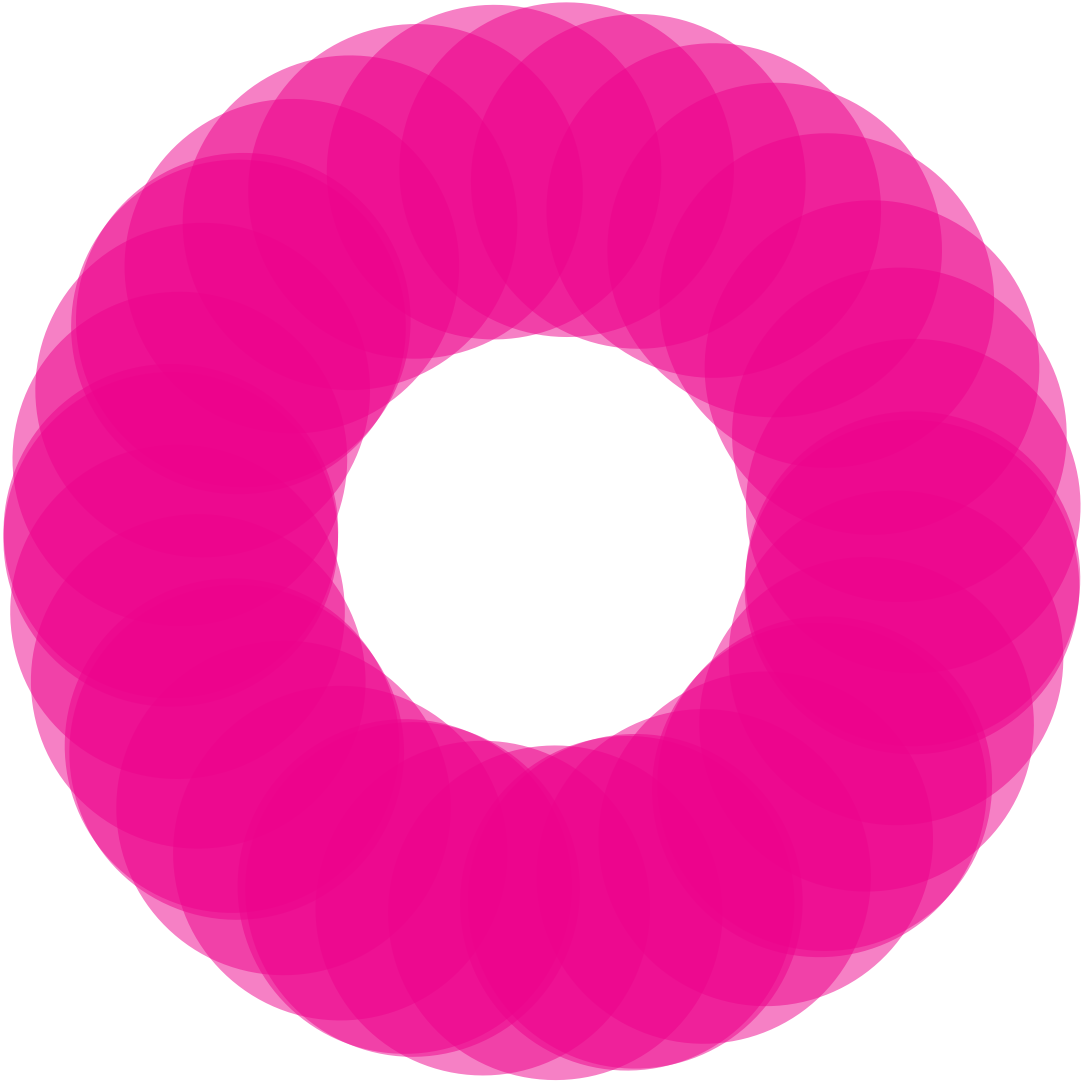
Dibuix del mòdul sobre una malla en perspectiva
cònica d'un, dos o tres punts de fuga.

Traçats
Dibuix de formes, fusionar, unir, tallar,... treball amb
capes i pintures.



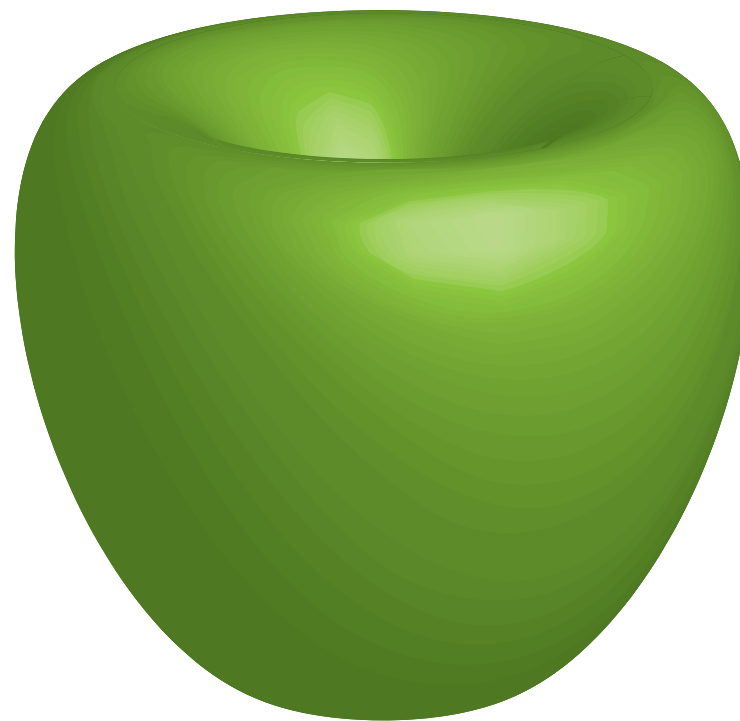


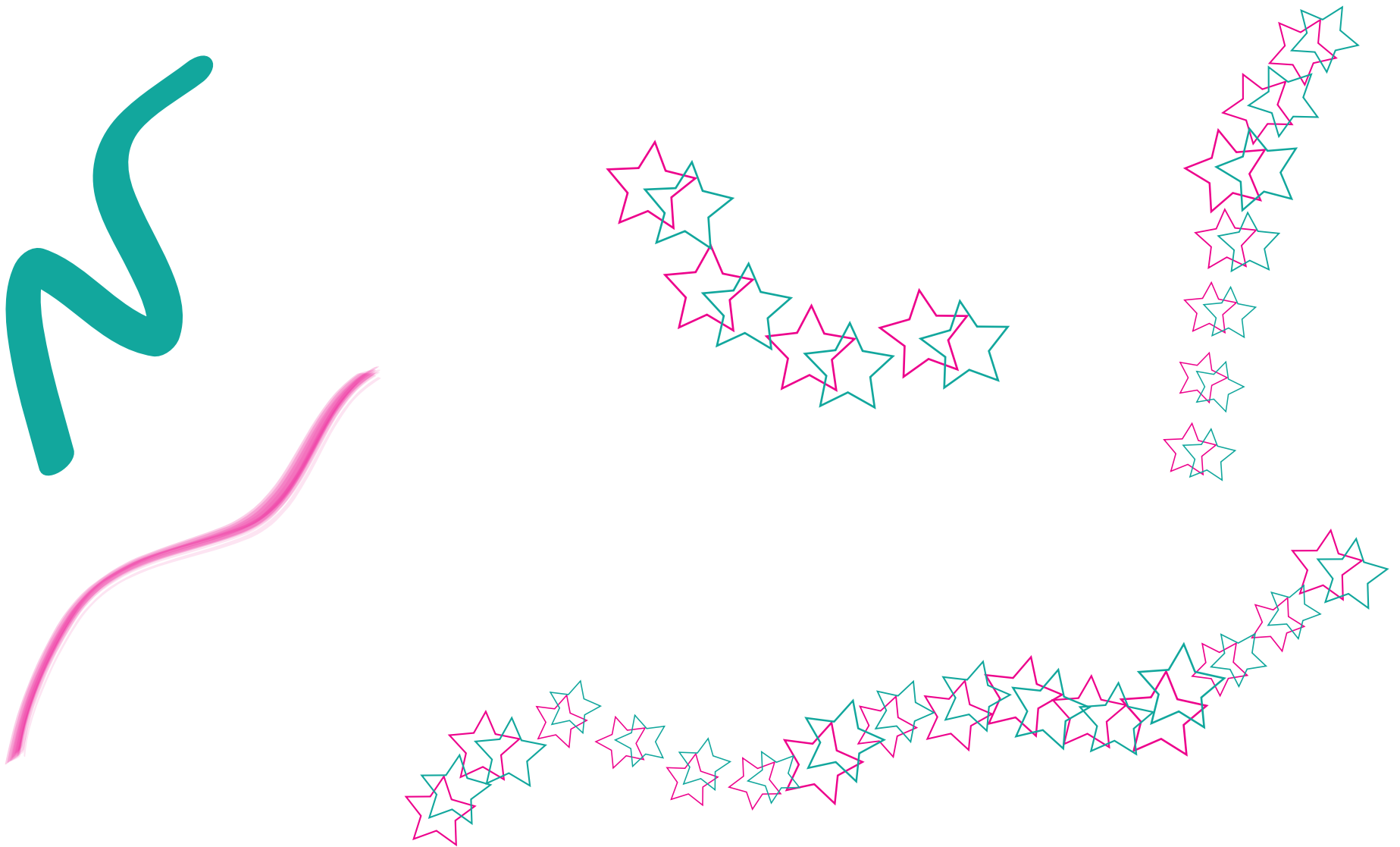
Pinzells
Creació de pinzells personalitzats per
poder dibuixar amb aquestes puntes i
crear nous element



3D

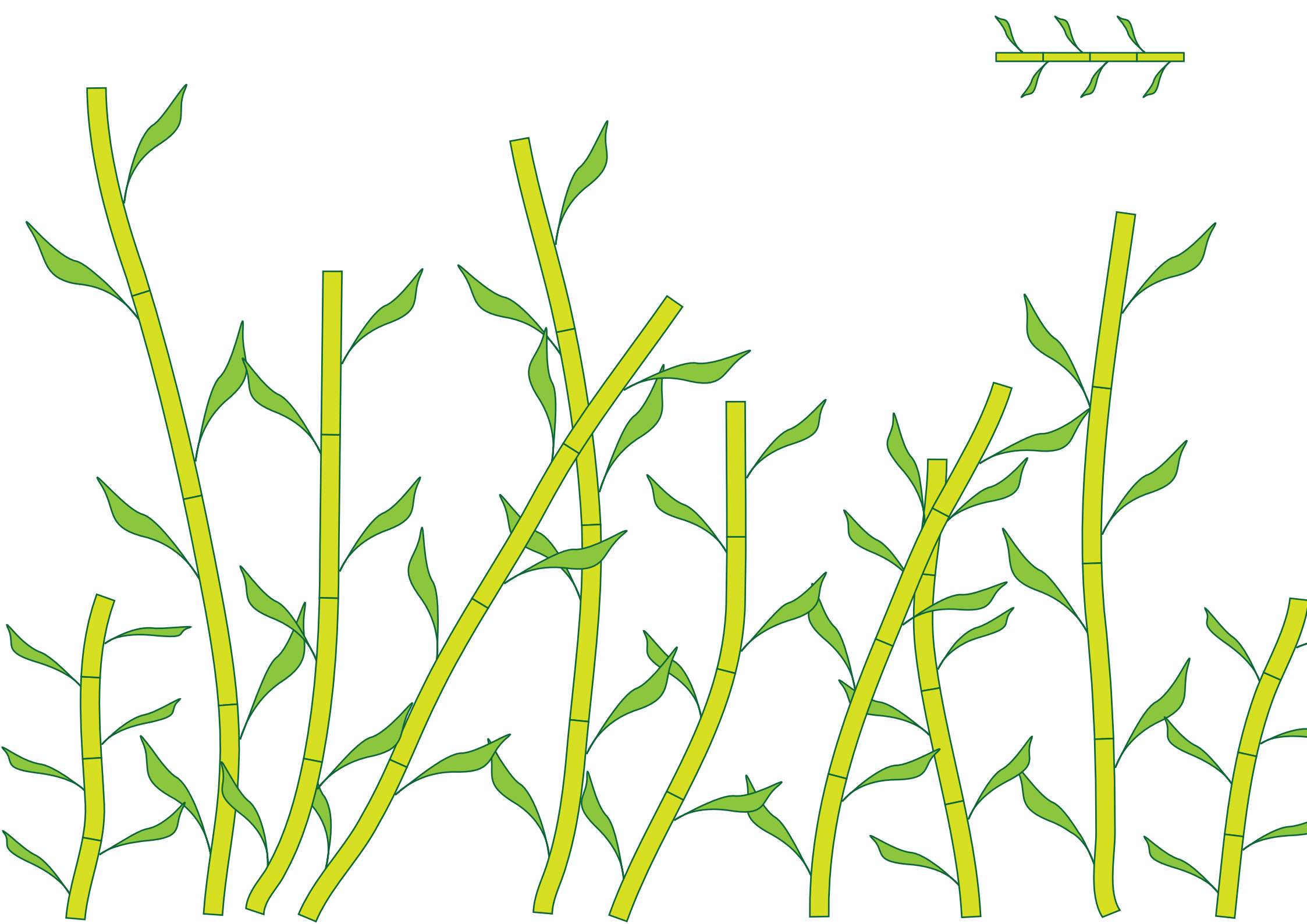
Dibuix en tres dimensions a partir de l'extrusió
d'una forma geomètrica.

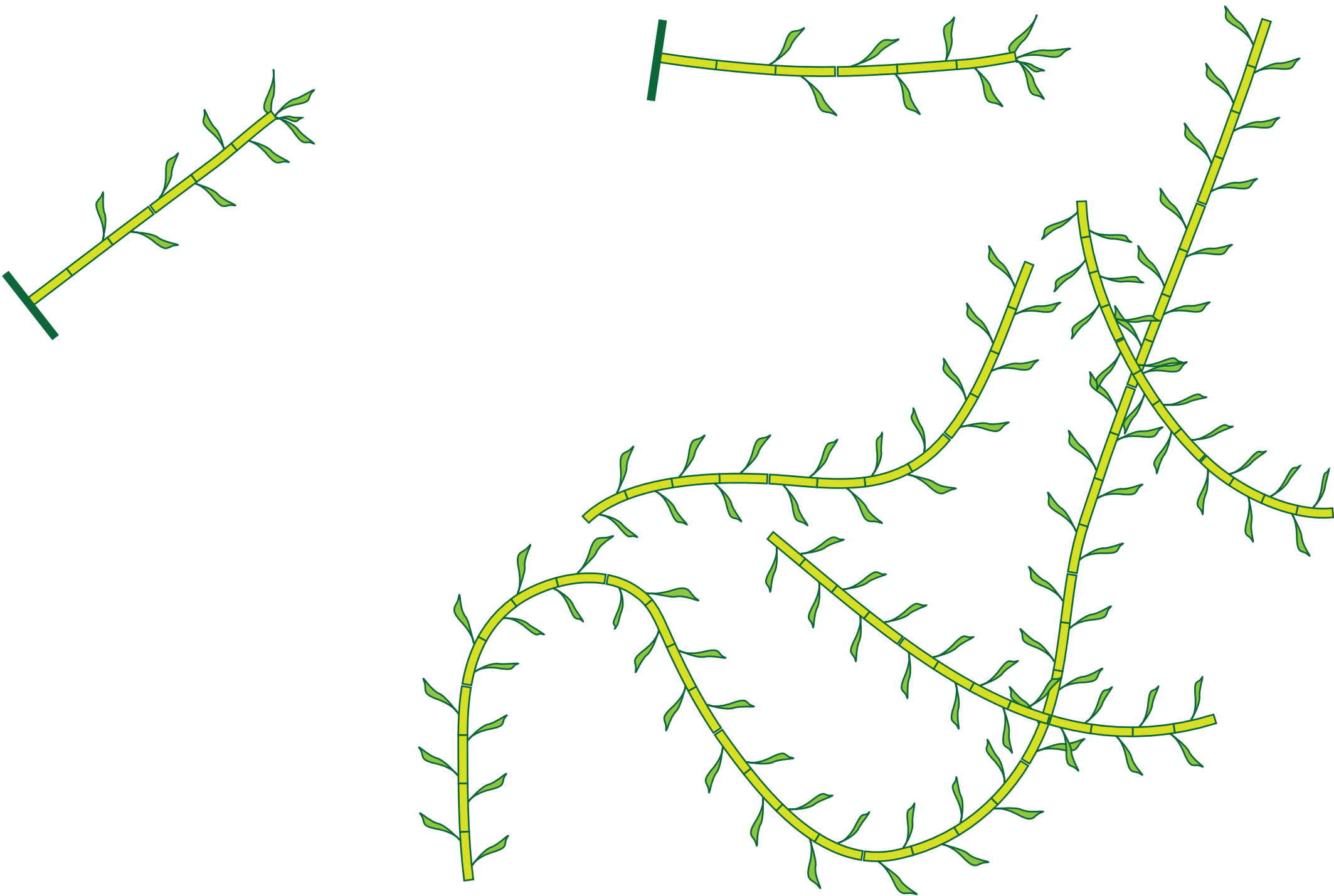


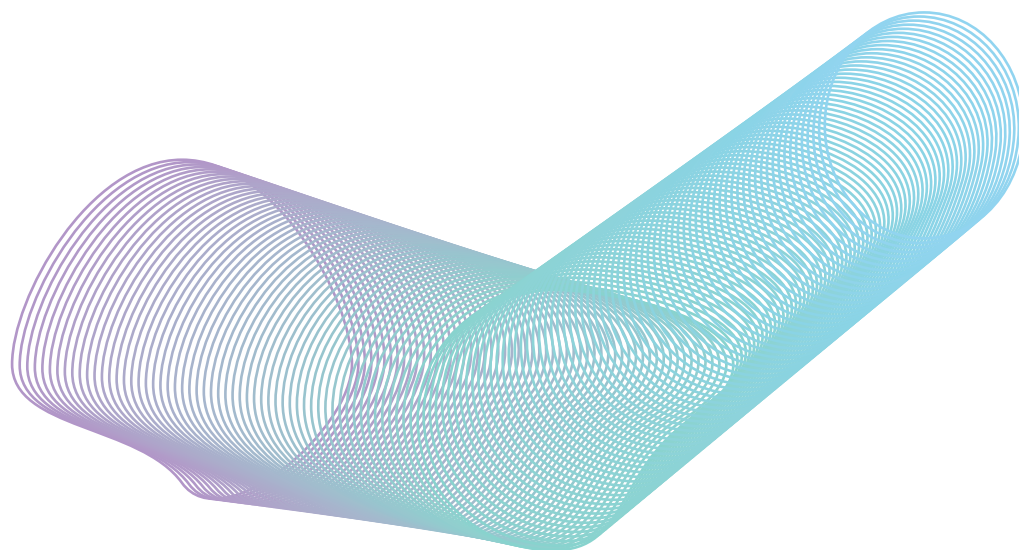
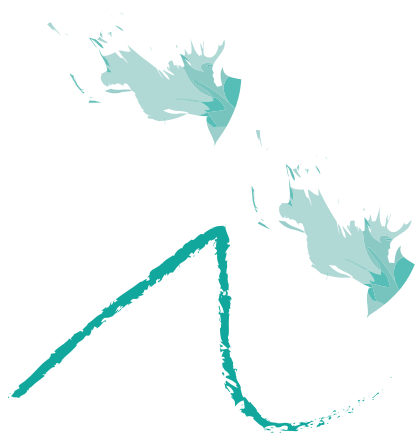
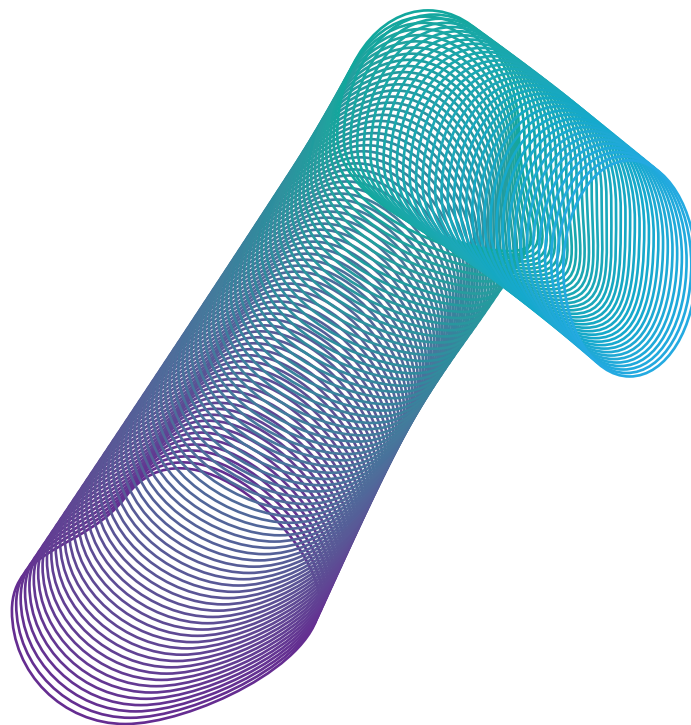
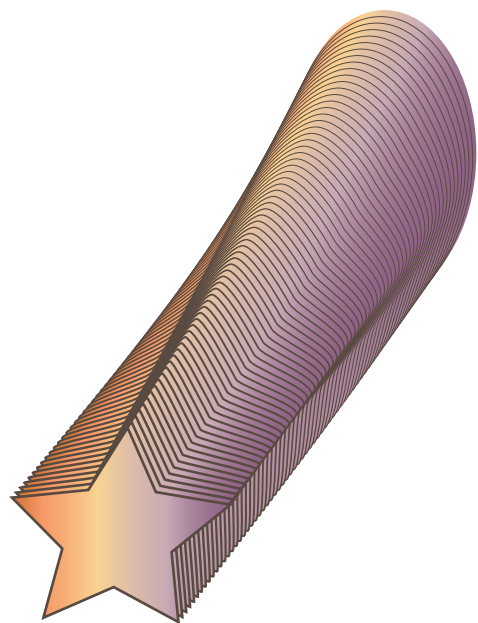


Símbols

Construcció de símbols i aplicació amb el ruixador, sabent modificar cada un d'ells.



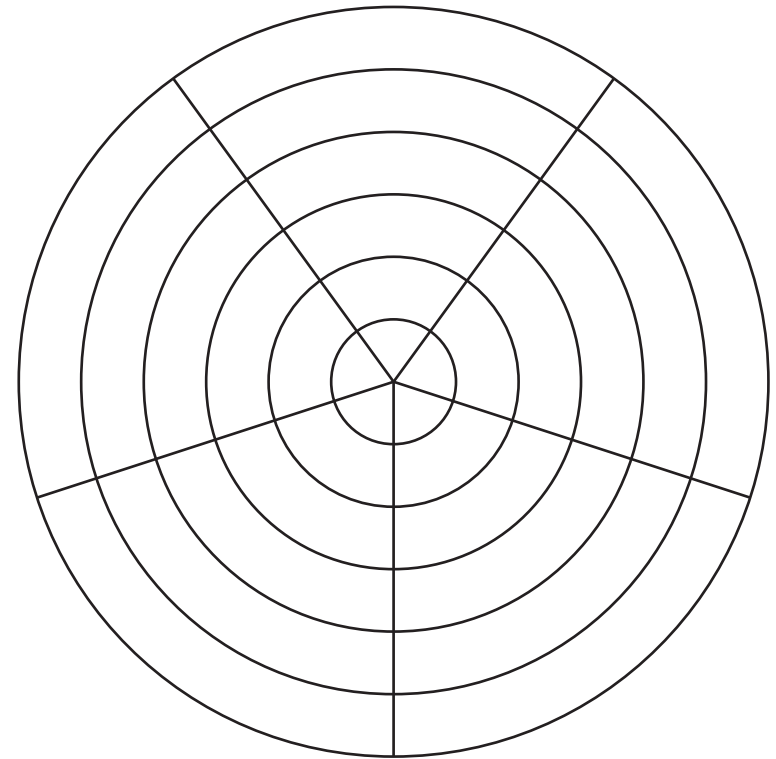




Olot_2014

Taules i reixes

Construcció de taules per poder treballar dins d'elles.
A més d'aquestes eines principals hem treballat l'exportació, construcció de documents plantilla, guardar en diferents formats, imprimir el document amb registres i marques d'impressió per poder dur a impremta entre d'altres conceptes.

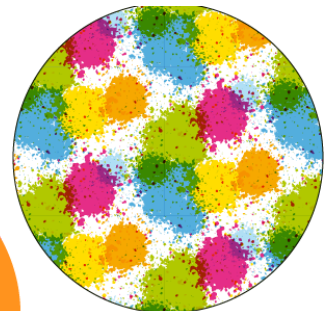
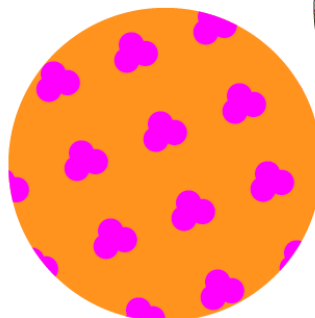
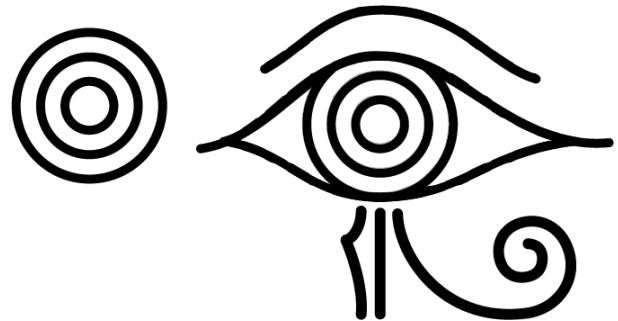


USOS I FUNCIONALITATS DEL PROGRAMARI ILLUSTRATOR

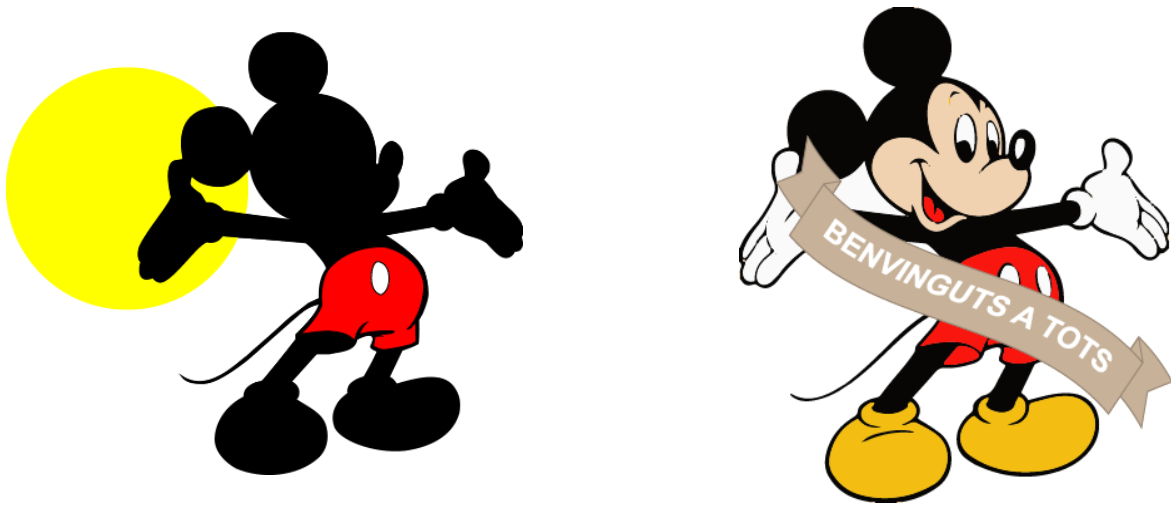
ALUMNE: Marc Nicolau

Resum de les sessions del curs Illustrator

En aquest curs hem après a utilitzar les diferents funcionalitats del programari Adobe Illustrator. Aquest programari permet realitzar il·lustracions digitals utilitzant diferents tècniques. Hem vist eines de traçat, de color i degradat, de retall, d'utilització d'efectes, etc. També hem creat mostres personalitzades i hem après a retallar, unir o separar objectes.



USOS I FUNCIONALITATS DEL PROGRAMARI ILLUSTRATOR



Activitat a desenvolupar a l'aula

Contextualització

L'activitat d'aplicació a l'aula s'ubicaria en el Cicle formatiu de Grau Superior de Desenvolupament d'Aplicacions Multiplataforma, dins el mòdul M08 anomenat Programació multimèdia i dispositius mòbils i dins la unitat formativa UF2, anomenada Programació multimèdia.

Objectiu

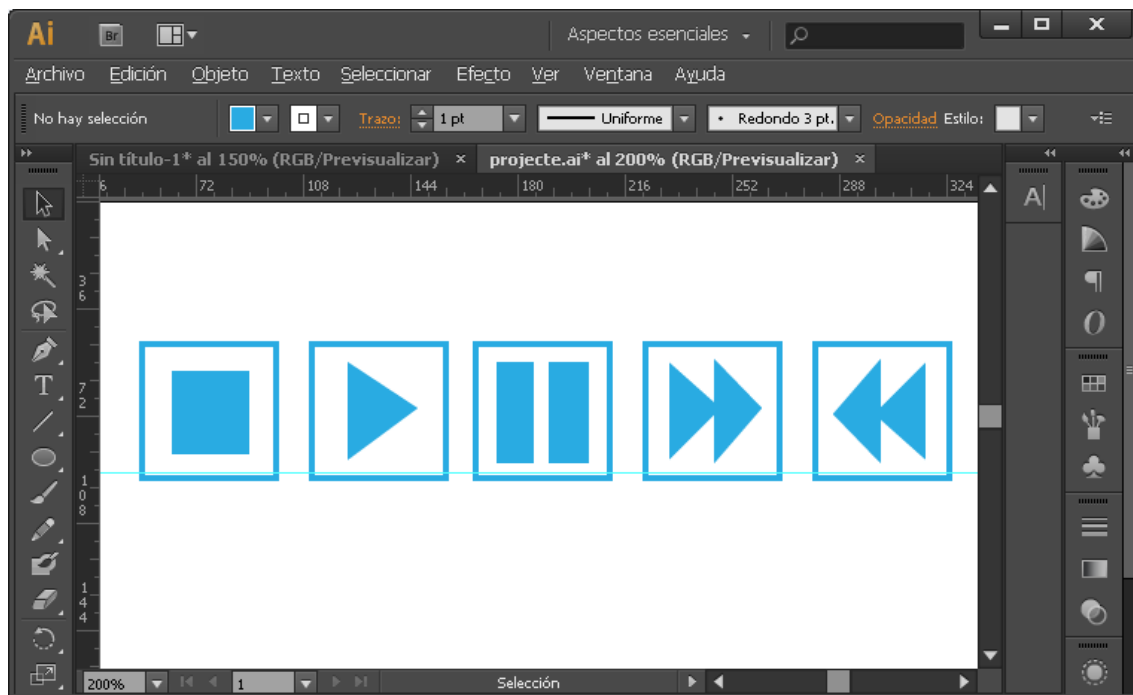
Despertar la creativitat de l'alumnat, el qual té un perfil tecnològic, en la creació d'interfícies d'usuari per tal que tinguin aparença amigable i estètica.

Descripció de l'activitat

L'activitat que plantejaria als alumnes seria la creació d'icones per poder utilitzar en una aplicació multimèdia per a dispositius mòbils que haurien de crear posteriorment. Es tractaria de crear una icona de reproducció (*play*), una d'aturar (*stop*), avançar (*forward*), rebobinar (*rewind*) i pausa (*pause*).

USOS I FUNCIONALITATS DEL PROGRAMARI ILLUSTRATOR

Captura de pantalla de la utilització del programari

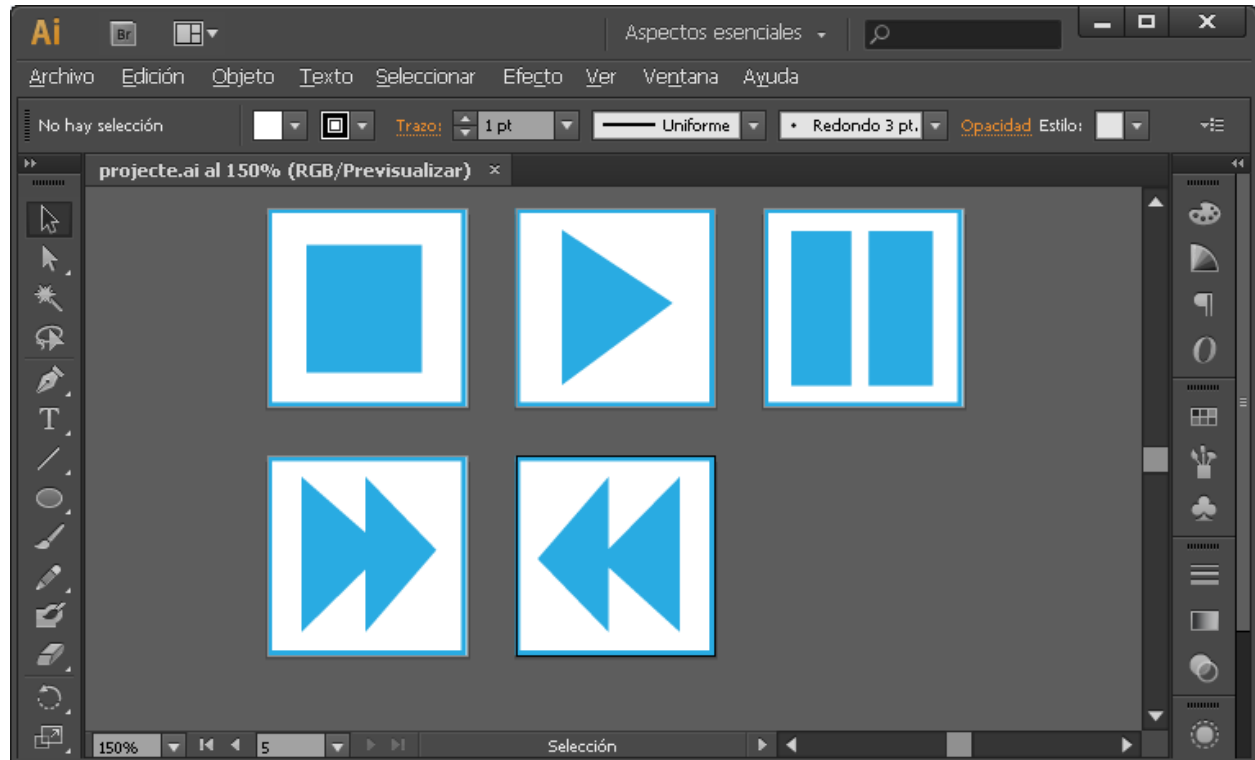


Per poder realitzar les icones, s'ha seguit el següent procés:

- Icona *STOP*: s'han superposat dos quadrats, un de blanc amb el contorn blau i un de blau amb omplert blau.
- Icona *PLAY*: un quadrat blanc amb el contorn blau i el triangle està creat amb l'eina de ploma, pintant l'interior de color blau.
- Icona *PAUSE*: un quadrat blanc amb el contorn blau i un de blau interior amb omplert blau. En aquest segon quadrat interior se li aplica un esborrat intern utilitzant l'eina d'esborrador.
- Icona *FORWARD*: un quadrat blanc amb el contorn blau i llavors agafar el mateix triangle creat per la icona *PLAY*, duplicar-lo i superposar-los. Finalment, modificar la mida dels triangles modificant amb l'eina de selecció directa l'extrem (vèrtex) dret dels dos triangles.
- Icona *REWIND*: s'ha duplicat la icona anterior i se li ha aplicat una rotació de 180 graus.

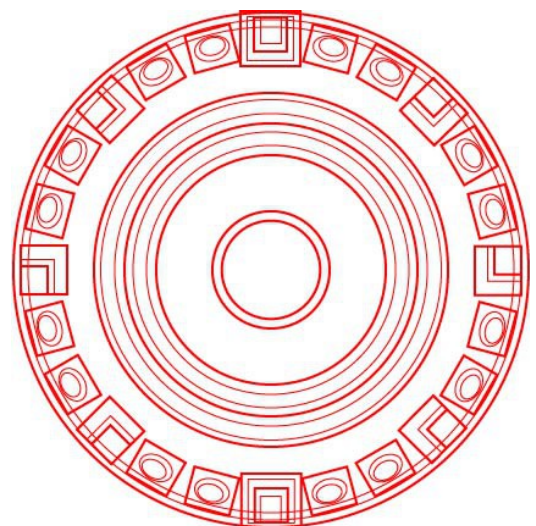
USOS I FUNCIONALITATS DEL PROGRAMARI ILLUSTRATOR

Tot seguit, com que l'objectiu final és poder fer una exportació amb PNG, cal ubicar les diferents icones en taules de treball diferents. S'han creat cinc taules de treball:

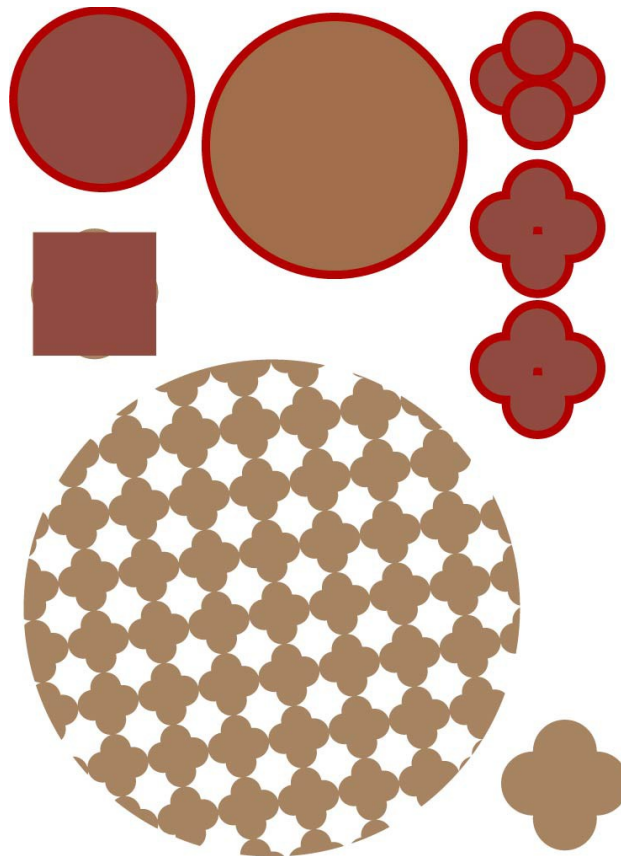


Finalment, s'ha fet l'exportació. Aquesta exportació s'ha fet per a cada taula de treball. D'aquesta manera s'han acabat obtenint les icones individuals:

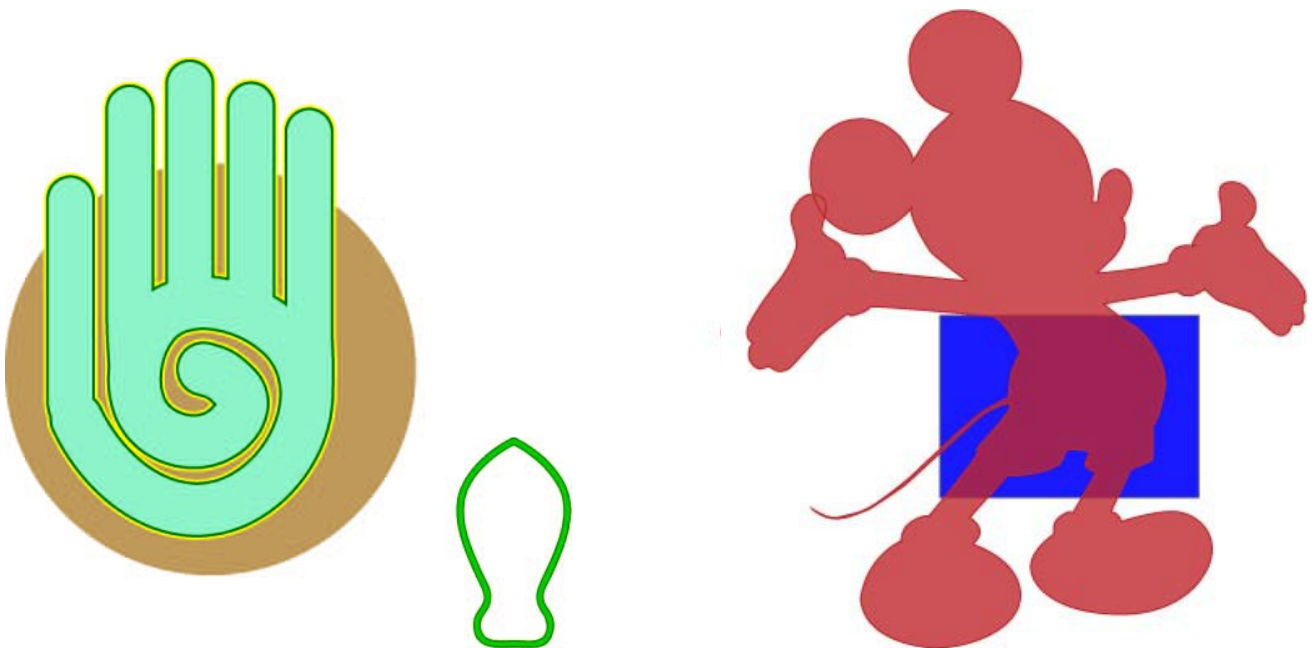




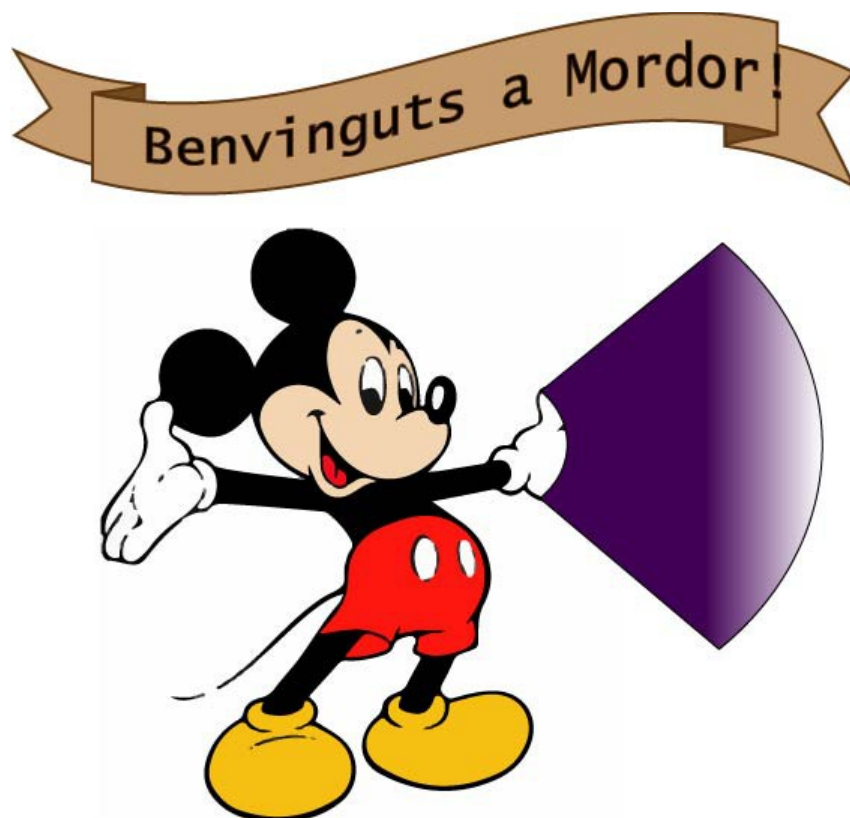
Hem creat estampats:



I hem après a unir crear formes a partir de traços independents:



El tercer dia varem aprendre com crear un banner i un degradat:



I varem treballar amb les eines de text:

>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Curabitur dapibus odio id suscipit vulputate. In commodo purus non augue posuere euismod ut at felis. Mauris ante justo, suscipit sit amet posuere placerat, sagittis eu velit. Nulla ac rutrum est, ut placerat tellus. Nulla imperdiet diam non accumsan dapibus. Donec et augue lectus. Aenean malesuada, urna ac lacinia elementum, risus lacus sollicitudin orci, rutrum porta nisi nunc id velit. Proin vehicula quis dui eget fermentum. Quisque semper tortor neque, bibendum tincidunt nibh viverra id. Maecenas commodo eget ligula at placerat.

Morbi hendrerit mi vestibulum felis aliquet, in tempor odio rhoncus. Curabitur et lacus rhoncus, commodo metus ac, posuere massa. Morbi tincidunt sodales varius. Vestibulum in pretium velit, in convallis urna. Praesent erat dui, facilisis at euismod eu, laculis eget eros. Vestibulum nunc justo, facilisis nec aliquam quis, volutpat a tortor. Integer ut accumsan neque. Ut dictum congue est eget fermentum. In faucibus mauris sit amet urna pulvinar, in suscipit mi consequat. Donec gravida, justo nec luctus fringilla, nibh justo dapibus velit, ut rutrum est mi quis nisi. Sed tristique molestie diam sed rhoncus. Donec urna arcu, hendrerit sit amet laculis nec, aliquet non neque. Morbi quam dolor, volutpat a nibh vel, imperdiet interdum velit. Pellentesque rhoncus condimentum imperdiet. Nulla sodales suscipit pulvinar. Etiam nisi tortor, tincidunt aliquet vestibulum eget, tempus nec luctus.

Etiam dignissim, neque vel euismod pharetra, nulla leo rutrum lorem, mollis dapibus justo leo ac nisi. Vivamus et congue velit, eget molestie magna. Aenean in est sit amet lectus aliquam varius. Vivamus faucibus dui lorem, ac portitor urna ultricies ut. Mauris nunc leo, pretium sit amet placerat eu,

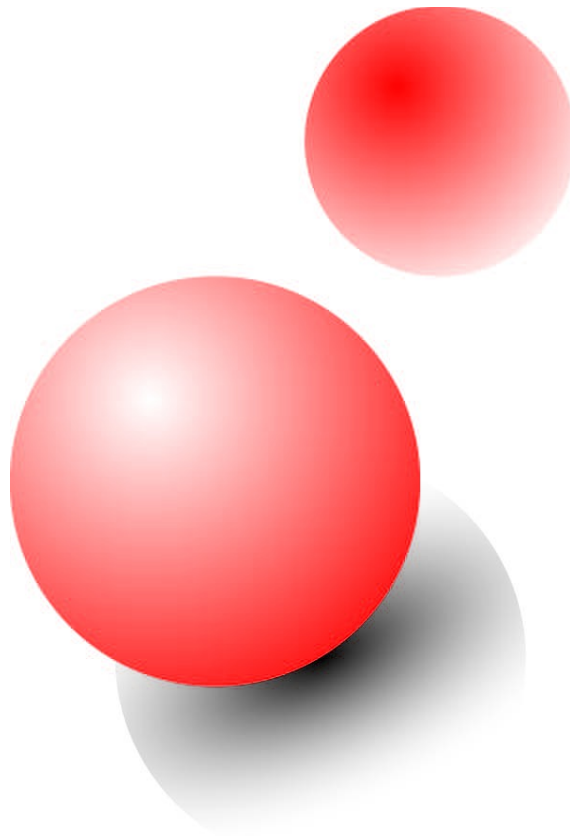
>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Curabitur dapibus odio id suscipit vulputate. Integer ac varius odio. In commodo purus non augue posuere euismod ut at felis. Mauris ante justo, suscipit sit amet posuere placerat, sagittis eu velit. Nulla ac rutrum est, ut placerat tellus. Nulla imperdiet diam non accumsan dapibus. Donec et augue lectus. Aenean malesuada, urna ac lacinia elementum, risus lacus sollicitudin orci, rutrum porta nisi nunc id velit. Proin vehicula quis dui eget fermentum. Quisque semper tortor neque, bibendum tincidunt nibh viverra id. Maecenas commodo eget ligula at placerat.

Nam bibendum ante sed ornare adipiscing. Sed pharetra ornare ipsum in scelerisque. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nullam a felis sit amet nunc pulvinar ullamcorper ut sit amet quam. Mauris sollicitudin, mi at ultricies sagittis, dolor leo molestie nisi, quis bibendum sem sem vitae libero. Praesent sit amet pretium nisi. Mauris leo orci, fermentum adipiscing semper sit amet, molestie nec est. Donec a pulvinar sem, ut vestibulum libero. Quisque sodales lobortis ipsum, sit amet ultricies lorem pellentesque at. Ut ac augue sit amet diam interdum cursus. Phasellus eget massa sed lorem consequat tempor at non est. Morbi tempor metus in lorem molestie luctus. Interdum et malesuada fames ac ante ipsum primis in faucibus. Curabitur semper nibh bibendum elit vehicula hendrerit. Maecenas faucibus at est nec aliquet. Etiam posuere varius tellus, ut euismod libero venenatis eget.

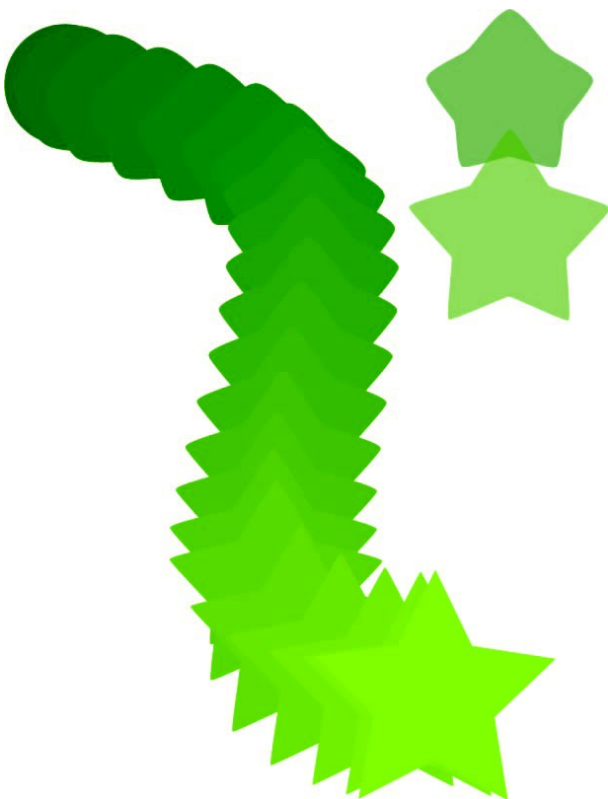
Morbi hendrerit mi vestibulum felis aliquet, in tempor odio rhoncus. Curabitur et lacus rhoncus, commodo metus ac, posuere massa. Morbi tincidunt sodales varius. Vestibulum in pretium velit, in convallis urna. Praesent erat dui, facilisis at euismod eu, laculis eget eros. Vestibulum nunc justo, facilisis nec aliquam quis, volutpat a tortor. Integer ut accumsan neque. Ut dictum congue est eget fermentum. In faucibus mauris sit amet urna pulvinar, in suscipit mi consequat. Donec gravida, justo nec luctus fringilla, nibh justo dapibus velit, ut rutrum est mi quis nisi. Sed tristique molestie diam sed rhoncus. Donec urna arcu, hendrerit sit amet laculis nec, aliquet non neque. Morbi quam dolor, volutpat a nibh vel, imperdiet interdum velit. Pellentesque rhoncus condimentum imperdiet. Nulla sodales suscipit pulvinar. Etiam nisi tortor, tincidunt aliquet



Varem crear degradats i ombres:



I transformacions:



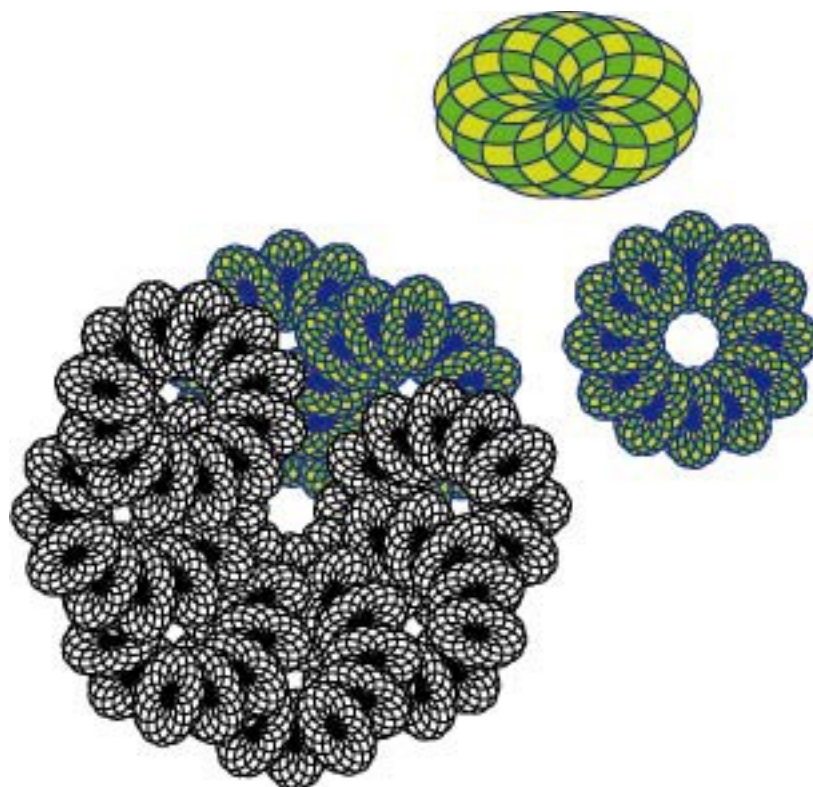
El darrer dia varem aprendre a transformar text en traç per crear títols personalitzats:

Mordor.

A crear fons de pantalla:



I finalment a treballar amb pintura interactiva:



Contextualització

L'activitat s'ubicaria en el cicle formatiu de grau mitjà de sistemes microinformàtics i xarxes dins de la unitat formativa 3 (gestors de contingut) del mòdul professional 8 (aplicacions web), dins de la llista de continguts de la unitat formativa el contingut 1.3 fa referència a la utilització de la interfície gràfica i a la personalització de l'entorn.

Descripció de l'activitat

L'activitat consistirà en utilitzar el programa per crear un logo per a una empresa fictícia que ha demanat l'elaboració d'un lloc web fent servir un gestor de contingut com, per exemple, Joomla!