

Introducción al Diseño Gráfico



Área: Sin clasificar
Modalidad: Teleformación
Duración: 75 h
Precio: Consultar

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

OBJETIVOS

Estudiar los fundamentos del diseño gráfico (plano) y 3d (volumen). Reflexionar sobre el origen del diseño como forma de expresión: los signos, la palabra, la tipografía, las primeras imágenes, el color... analizar las principales leyes visuales y espaciales que dan sentido a la relación entre las formas en la composición. Conocer las proporciones, estructura y divisiones del diseño. Examinar los diferentes elementos que componen las páginas y la relación entre ellos. Observar la perspectiva de los objetos tridimensionales en una superficie bidimensional. Investigar las diferentes posibilidades que ofrece la luz, los materiales y la textura de las formas en una composición. Preparar el diseño, gráfico o 3d, para el arte final.

CONTENIDOS

- UD1. La percepción visual.
 - 1.1. Introducción.
 - 1.2. Fundamentos del lenguaje plástico.
 - 1.3. Principios de organización de la percepción: la Gestalt.
 - 1.4. Factores culturales.
- UD2. Estructura geométrica del plano.
 - 2.1. Introducción.
 - 2.2. El rectángulo: proporciones y tipos.
 - 2.3. Divisiones geométricas del campo.
 - 2.4. Estructura modular: composición.
- UD3. Formatos del papel.
 - 3.1. Los orígenes del papel.
 - 3.2. Los formatos.
 - 3.3. El papel: tipos y características.
- UD4. La Tipografía.
 - 4.1. Un poco de memoria.
 - 4.2. El tipo.
 - 4.3. Clasificación.
 - 4.4. Sistemas de medidas.
 - 4.5. Tipografía digital.
- UD5. La Retícula.
 - 5.1. Antecedentes.
 - 5.2. Estilo clásico.
 - 5.3. Estilo suizo.
 - 5.4. La retícula en el diseño actual.
- UD6. La Página.
 - 6.1. Introducción.
 - 6.2. Elementos de una página.
 - 6.3. Elementos gráficos y ornamentales.

- 6.4. Estructura del párrafo.
- 6.5. Tipografía: cuerpo, fuente y color.
- 6.6. Legibilidad y comunicación.
- UD7. La Imagen.
- 7.1. Las primeras imágenes: la Fotografía.
- 7.2. La Trama.
- 7.3. Los Originales.
- 7.4. La reproducción de la imagen.
- UD8. El color.
- 8.1. Un poco de historia.
- 8.2. Clasificación del color.
- 8.3. Cualidades del color.
- 8.4. Dinámica del color, visibilidad y retención.
- 8.5. Psicología del color.
- UD9. La Impresión.
- 9.1. Introducción.
- 9.2. Sistemas de impresión.
- 9.3. Emulsión de los fotolitos.
- 9.4. Técnicas de Preimpresión.
- 9.5. Impresión del color sobre papel.
- 9.6. Ganancia de punto.
- UD10. La Perspectiva.
- 10.1. Introducción.
- 10.2. Geometría descriptiva: sistemas de Proyección.
- 10.3. Sistemas de Proyección Ortogonal.
- 10.4. Sistemas de Proyección Cilíndrica.
- 10.5. Sistemas de Proyección Cónica.
- UD11. Modelado 3D.
- 11.1. Introducción.
- 11.2. Tipos de geometrías.
- 11.3. Primitivas estándar.
- 11.4. Elementos del modelado 3D.
- UD12. Iluminación, Materiales/Texturización y Renderización.
- 12.1. Tipos de iluminación.
- 12.2. Materiales y Texturización.
- 12.3. Renderización.