INTRODUCCIÓN AL DISEÑO GRÁFICO

SKU: EVOL-6875-VTP-A | **Categorías:** INFORMÁTICA Y COMUNICACIONES, Programación y Desarrollo

INFORMACIÓN DEL CURSO

Horas 75

CURSO DE ESPECIALIZACIÓN

Introducción al Diseño Gráfico

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 Cligonal.

10.5. Sistemas de Proyección Cónico.

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.