

PrestaShop logo

Introducción al Diseño Gráfico

Descripción

COMPETENCIA

- 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.

DURACIÓN

La duración total del curso será de **80 horas**.

TEMARIO

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.

PrestaShop logo

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.

Características

Duración	80
Metodología	Online
Título	Título Universidad Rey Juan Carlos
Tipo de curso	Curso online