

Introducción al diseño gráfico

Duración: 100 horas

Metodología: Formación online

Fechas: Fechas y horario a elección de cada persona.

INSCRIPCIÓN

Objetivo

- 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.

Programa

1. 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.

2. 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.

3. Formatos del papel.

3.1. Los orígenes del papel.

3.2. Los formatos.

3.3. El papel: tipos y características.

4. La Tipografía.

- 4.1. Un poco de memoria.
- 4.2. El tipo.
- 4.3. Clasificación.
- 4.4. Sistemas de medidas.
- 4.5. Tipografía digital.

5. La Retícula.

- 5.1. Antecedentes.
- 5.2. Estilo clásico.
- 5.3. Estilo suizo.
- 5.4. La retícula en el diseño actual.

6. 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.

7. La Imagen.

- 7.1. Las primeras imágenes: la Fotografía.
- 7.2. La Trama.
- 7.3. Los Originales.
- 7.4. La reproducción de la imagen.

8. 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.

9. 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.

10. 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.

11. Modelado 3D.

- 11.1. Introducción.
- 11.2. Tipos de geometrías.
- 11.3. Primitivas estándar.
- 11.4. Elementos del modelado 3D.

12. Iluminación, Materiales/Texturización y Renderización.

- 12.1. Tipos de iluminación.
- 12.2. Materiales y Texturización.
- 12.3. Renderización.taciones sencillas.

Información e inscripciones

Maite Lamosa

943000297

pice@camaragipuzkoa.com

* Podrán realizar prácticas en empresa aquellas personas que reúnan los requisitos del RD1543/2011.

%MCEPASTEBIN%