

FAMILIA PROFESIONAL: INFORMÁTICA Y COMUNICACIONES

CURSO: Introducción al Diseño Gráfico

HORAS: 100 horas + 65H (El curso incluye formación en Empleabilidad y Habilidades Sociales, Competencias Digitales e Idiomas cuyo objetivo es facilitar los conocimientos y recursos necesarios para acercarse a las empresas con confianza y desenvolverse adecuadamente en un puesto de trabajo).

REQUISITOS:

No se establecen requisitos académicos de acceso, pero se recomienda poseer competencias digitales básicas para el aprovechamiento de la formación online.

Modalidad On Line

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.

1

2

.

3

.

R
e
n
d
e
r
i
z
a
c
i
ó