



ÁREA: TECNOLOGÍA

INICIACIÓN AL DISEÑO

80 horas

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.

ÍNDICE

TEMA 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

TEMA 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

TEMA 3. FORMATOS DEL PAPEL

- 3.1. Los orígenes del papel
- 3.2. Los formatos
- 3.3. El papel: tipos y características



TEMA 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

TEMA 5. LA RETÍCULA

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

TEMA 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

TEMA 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

TEMA 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

TEMA 9. LA IMPRESIÓN

- 9.1. Introducción
- 9.2. Sistemas de impresión
- 9.3. Emulsión de los fotolitos
- 9.4. Técnicas de pre-impresión
- 9.5. Impresión del color sobre papel
- 9.6. Ganancia de punto



TEMA 10. 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

TEMA 11. MODELADO 3D

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

TEMA 12. ILUMINACIÓN, MATERIALES/TEXTURIZACIÓN Y RENDERIZACIÓN

- 12.1. Tipos de iluminación
- 12.2. Materiales y texturización
- 12.3. Renderización