Introducción al Diseño Gráfico

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.