Carval Formacion sl

CUM LAUDE

Introducción al diseño (con prácticas).

Curso · A Distancia

349 € IVA inc.

¡Comienza hoy esta increíble capacitación en Diseño!

Tipología	Curso
Nivel	Nivel intermedio
Metodología	A distancia
Horas lectivas	400h
Duración	4 Meses
Inicio	Fechas a elegir
Envío de materiales de aprendizaje	Sí
Servicio de consultas	Sí
Tutor personal	Sí

Si te apasiona la idea de capacitarte profesionalmente en los diferentes métodos de diseño, en el portal formativo de Emagister puedes encontrar la capacitación ideal para ti. Se trata del curso Introducción al diseño (con prácticas), el cual es impartido por la Escuela Superior Valcar bajo la modalidad a distancia.

La realización de este curso te permite adquirir todos los conocimientos sobre la introducción al diseño. Debido a este amplio programa didáctico, aquí estudias para comprender la percepción visual, la estructura geométrica del plano, los formatos del papel, el modelado 3D, la texturización y el análisis las principales leyes visuales y espaciales que dan sentido a la relación entre las formas en la composición.
Esta capacitación conlleva un período de desarrollo de cuatro meses, en los cuales realizas prácticas formativas en empresas reales que se dedican al sector. Además, durante este tiempo dispones de la asistencia de un tutor dispuesto a acompañarte, el acceso a un servicio de consultas y el envío de todo el material de aprendizaje que necesitas, asegurando así tu óptima capacitación.

¡La posibilidad de comenzar tu formación profesional está frente a ti! Presiona el botón que dice “pide información” el cual se encuentra en este mismo portal de Emagister y completa los datos que se solicitan para que un asesor te contacte y guíe durante tu inscripción.

Instalaciones y fechas

A distancia

INICIO

Fechas a elegir

Matrícula abierta

A tener en cuenta

¿Cuáles son los objetivos de este curso?

¿A quién va dirigido?

¿Qué pasará tras pedir información?

Preguntas & Respuestas

Opiniones

Logros de este Centro

2025 | 2024 | 2023 | 2022 | 2021 | 2020 | 2019 | 2018 | 2017 | AÑ

¿Cómo se consigue el sello CUM LAUDE?

Materias

- La percepción visual
- La perspectiva
- La estructura geométrica
- Los formatos de papel
- Materiales de impresión

Profesores

Martin Pacheco Juarez

PROFESOR

Temario

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 Preimpresión.
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 Cligonal.
10.5.Sistemas de Proyección Cónico.

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.