

## Diseñador/a Gráfico/a

### Herramientas

- Introducción al diseño gráfico
- Áreas del diseño gráfico
- Figuras básicas
- Estructuras, retículas, ritmo
- Signos y su clasificación
- Uso del color en diseño
- Herramientas de composición que se utilizan para desarrollar piezas gráficas ordenadas y creativas, tales como leyes de percepción, simetrías,

### Imagen de Marca

- Uso de la tipografía.
- Creación y desarrollo de la imagen corporativa.
- Aplicación de la imagen en papelería institucional.
- Diseño publicitario: el valor de la publicidad en el mercado actual, como recurso de acercamiento entre el consumidor y los distintos productos y empresas que existen. Cómo desarrollar campañas publicitarias gráficas y cómo actúa la agencia de publicidad.
- Diseño editorial (elaboración de folletos, sistema de folletos, publicaciones como libros, manuales, revistas y otros.

### Áreas de aplicación de la imagen corporativa

- Concepto de señalética, características y el proceso para desarrollar mensajes señaléticos.
- Diseñar un programa señalético.
- Aprender el mundo del envase (packaging), formas, materiales, funciones, requerimientos de diseño.
- Conocer los diferentes sistemas de impresión de las piezas gráficas desarrolladas.
- Conocer los diferentes tipos de merchandising y desarrollar piezas gráficas de promoción y estantes de supermercado.
- Diseño web en Illustrator.

### Edición de fotográfica

- Formatos de imagen, modos de color, imágenes de mapa de bits, tamaños y resolución de imagen, tamaño del archivo y modos de color.
- Modificaciones generales a una imagen.
- Herramienta de recorte, transformar, tampón de clonar, selección y máscaras.
- Ajustes que se le pueden realizar a una imagen.
- Herramientas de pintura.
- Capas y sus propiedades.
- Máscaras de capa.
- Filtros.
- Canales, trazados, corrección de lente y filtro licuar.

### Campaña publicitaria gráfica

- Introducción al Corel
- Color y texto en Corel
- Efectos Especiales
- Páginas
- Mapa de bits y Vectorización
- Marketing
- Campaña publicitaria

### Perspectiva

#### PRINCIPIOS BÁSICOS.

- Línea de horizonte.
- Punto de Vista.
  - Punto de vista alto.
- Punto de vista bajo.
- Términos importantes en la perspectiva.
  - Cuadro y plano del cuadro.
    - Visual.
    - Línea de horizonte.

- Centro de visión.
- Base del espectador.
- Línea de tierra.
- Plano de tierra (plano geometral).
- Cono de visión.
- Escorzo, acortamiento.
- Posición del espectador.
- Posición en el cuadro.
- El principio de la convergencia.

#### PERSPECTIVA CON UN PUNTO DE FUGA.

- Sobre la línea de horizonte.
- Sobre y bajo la línea de horizonte.
- Bajo la línea de horizonte.
- El espectador y el cuadro.
- Construcción de una retícula.
- Cubo en perspectiva de un punto.
- Perspectiva de un círculo.
- Construcción de círculos.
- Construcción de elipses horizontales.
- Construcción de elipses verticales.

#### PERSPECTIVA CON DOS PUNTOS DE FUGA.

- Líneas de altura.
- Objeto simple en perspectiva de dos puntos.
- Grupo de objetos en perspectiva.
- Puntos de fuga adicionales.

#### RETÍCULAS PARA PERSPECTIVA.

- Retículas para perspectiva de dos puntos.
- División de la retícula.
- Retícula de ángulo recto.
- Cambio del ángulo de visión.
- Elipses verticales.
- Cómo buscar la excentricidad de las elipses.
- Cuadrículado de una retícula.
- El plano horizontal.
- Dibujo de un objeto.
- Rejillas para perspectiva de tres puntos.
- Construcción sobre un eje vertical.
- Construcción sobre un eje horizontal.
- Ejes que se intersectan.

#### SOMBRAS Y REFLEXIONES.

- Sombras con iluminación solar.
- Ángulo del sol.
- Posición del sol.
- Diseño de la sombra.
- Sombras proyectadas por delante del espectador.
- Sombras en proyecciones.
- Sombras proyectadas por fuentes de luz artificial.
- Formas cilíndricas.
- Planos inclinados.
- Objetos curvos.
- Reflejos.
- Superficies horizontales en reflexión.
- Superficies verticales en reflexión.
- Superficies inclinadas en reflexión.
- Reflexiones múltiples.

Duración: 10 meses