

MANUAL

INTRODUCCIÓN AL DISEÑO GRÁFICO

PRINCIPIOS BÁSICOS

MANUAL INTRODUCCIÓN AL DISEÑO GRÁFICO



ESCRITO POR: LIC. JOEL COMBES
Adobe Certified Instructor

SDQ
TRAINING CENTER

LIC. JOEL COMBES

MANUAL

INTRODUCCIÓN AL DISEÑO GRÁFICO

PRINCIPIOS BÁSICOS

© SDQ Training Center, 2015

© Lic. Joel Combes, Redacción

Diseño, composición y portada: Joel Combes

Título original: © Manual introducción al diseño gráfico

1ª edición: enero 2015

SDQ Training Center

Calle Lea de Castro 256, Gazcue, Santo Domingo,

República Dominicana

info@sdq.com.do

www.sdq.com.do

Reservados todos los derechos. No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) sin autorización previa y por escrito de los titulares del copyright. La infracción de dichos derechos puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.



1ª edición: enero 2015

CONTENIDO

Color en el Diseño gráfico	6
Teoría del color	6
Círculo Cromático	9
Armonías de color	10
Psicología del color	12
Layout y composición	16
Reglas de composición gráfica	16
Líneas guías	18
Márgenes y espacios	19
ALINEACIÓN	20
Peso visual y equilibrio	22
Agrupación	26
Espiral dorada y ley de tercios	28
Las fuentes tipográficas	30
Familias de fuentes	30
Texto mancha y masa	34
Características del texto	35
Variaciones de una fuente	36
Estilos y concepto en diseño gráfico	38
Estilos gráficos	38
Aspectos visuales variables	39
Los gráficos digitales	42
Gráficos vectoriales	43
Gráficos bitmaps	47
Gráficos para impresión y digital	50
Proceso de artes gráficas	50
Diseño Gráfico	51
Preparación de “Arte Final”	52
Preprensa digital	56
Impresión y terminación	57
Evaluación	60

INTRODUCCIÓN

Este manual sobre los fundamentos básicos del diseño gráfico. Esta orientado a las personas que se inician en este maravillo mundo y tienen muy poco o nada de conocimiento de esta rama del arte.

El diseño gráfico es sinónimo de comunicación a nivel visual. Muchas personas que se inician en esta rama se deslumbran con la decoración visual dejando de un lado el verdadero sentido que es la comunicación efectiva de un mensaje a un público específico a través del medio visual.

La comunicación es la tarea principal en el diseño gráfico. Mientras que el arte a través de las letras, colores, formas, imágenes y fondos son un medio o vehículo que ayuda a dar fuerza al mensaje.

Este manual explora las variables que componen los diseños que son estéticamente atractivos a la vista. Y también los consejos para que podamos lograr diseños visuales tanto bellos como funcionales.

Dentro de las variables que intervienen en las piezas de comunicación visual encontramos: el color, las fuentes tipográficas, la composición de los elementos en el espacio, el manejo de las imágenes (formas), así también como el fondo, los estilos o temas (concepto), entre muchas otras.

Esta guía ha sido concebida para ser el fundamento a las personas que desean aprender a usar programas de computador (uso de la herramienta).

Vamos a poner un ejemplo para ilustrar mejor este punto. A Juan un ebanista lo enseñan solo a usar las herramientas como el serrucho, martillo, sierra, entre otros. Pero nunca le dice cuáles son los principios de hacer una buena silla o mesa. Nunca se le enseñan las diferencias básicas entre un trabajo mediocre y los fundamentos básicos que logran un trabajo profesional. Nuestro amigo Juan será entonces un excelente operador de herramientas y al mismo tiempo un pésimo y mediocre profesional de la ebanistería.

Así mismo sería una persona que decide aprender programas para hacer diseños gráficos como: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator o Adobe InDesign sin procurar aprender los fundamentos que tienen los buenos trabajos de diseño.

Lic. Joel Combes



1

Color en el Diseño gráfico

En este capítulo

- Teoría del color
- Círculo Cromático
- Armonías de color
- Psicología del color



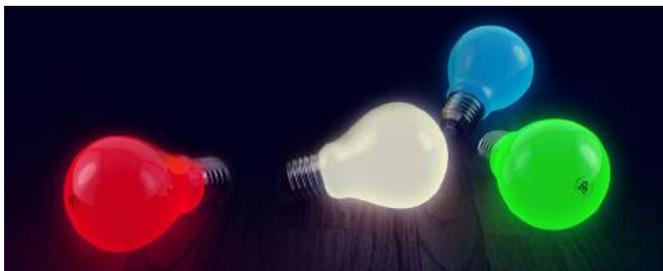
TEORÍA DEL COLOR

El color es luz. El color blanco es la suma de todos los colores, mientras el color negro es la ausencia de todos los colores a la vez. Estas afirmaciones podrían resultar un poco chocantes con las creencia que muchos de nosotros creamos saber desde pequeños. Vamos a iniciar por la afirmación de que “el color es luz”.

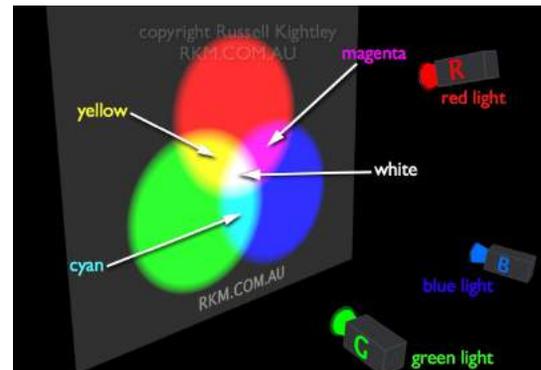
Colores luz

(White = Red + Green + Blue)

La luz es el color en sí misma y los objetos (que parecieran tener color en sí mismos) no hacen más que reflejar una parte en específico de la luz blanca (la cual tiene todos los colores).



Los colores RGB están basados en luz.



RGB

Las pantallas de computadoras y proyectores crean los colores con luz blanca descompuesta en RGB (rojo, verde y azul). Por tal razón cuando trabajamos un diseño gráfico orientado a uso en pantalla usamos el modo de color “RGB”.



El blanco está compuesto por todos los colores: iniciando por el rojo, naranja, amarillo, verde, cyan, azul y finalmente el violeta. A esto le denomina espectro visible que no es más que las longitud de onda que el ojo humano puede percibir.

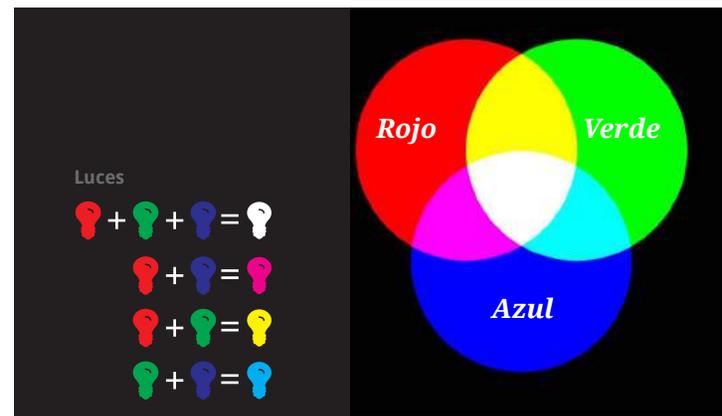
A esta síntesis de colores la llamamos Aditiva ya que suma luces hasta llegar a blanco.

Partimos de un espacio oscuro (Negro)

- Rojo + Verde = Amarillo.
- Rojo + Azul = Magenta.
- Verde + Azul = Cian.
- Rojo + Verde + Azul = Blanco.



Podemos ver el fenómeno de los “colores luz” en los prismas de cristal, cuando pasa la luz blanca a través de ellos y descompone en todos los demás colores a otro lado.



Red + Green + Blue = White

RGB

La mezcla de las luces rojas, azul y verde juntas crean la luz blanca.



Colores tinta

(Black = Cyan + Magenta + Yellow + Black)

Para impresión iniciamos con un lienzo o soporte en blanco (iniciamos con luz y todos los colores juntos) y con las tintas empezamos a ocultar colores. Podemos ocultar luz hasta tapar la toda y llegar a oscuridad o negro.



A esta síntesis de colores la llamamos sustractiva ya que resta luces hasta llegar a negro.

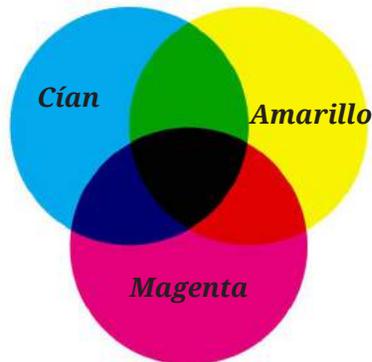
Partimos de una hoja o lienzo en blanco.

- Magenta + Amarillo = Rojo.
- Cian + Amarillo = Verde.
- Cian + Magenta = Azul.
- Cian + Magenta + Amarillo = Negro.

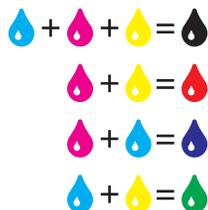


CMYK

La mezcla de las tintas cian, magenta y amarillo dan como resultado el negro



Tintas



Características del color

Las tres características que definen un color determinado son: tinta, saturación y luminosidad.



Tinta:

Cual color es.

Saturación:

Cuánta intensidad tiene.

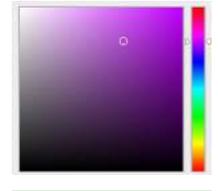
Luminosidad:

Cuánta claridad u oscuridad.



HSB

La formula de color HSB (tono, saturación y brillo) es la que usa Adobe Photoshop por defecto para mezclar los colores en la ventana "COLOR PICKER".



CÍRCULO CROMÁTICO

El círculo cromático es una herramienta de diseño creada a partir del espectro visible colores.

Como herramienta, el círculo cromático nos permite hacer fórmulas para combinar los colores de forma armoniosas.



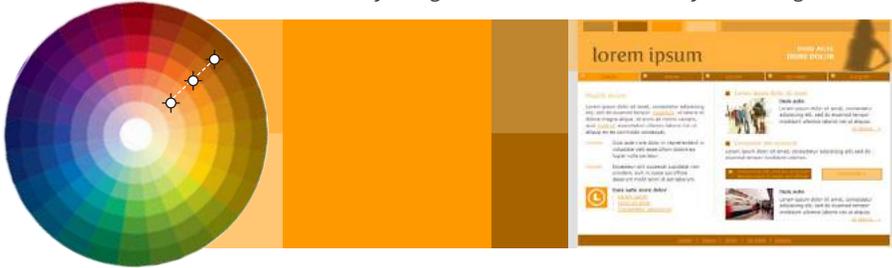
Armonías de colores

Son reglas universales de combinaciones de colores. Esa reglas sirven tanto para decoración de interiores, combinación de ropa, artes publicitarios y todas las situaciones en las que haya que combinar colores de forma armoniosa.

ARMONÍAS DE COLOR

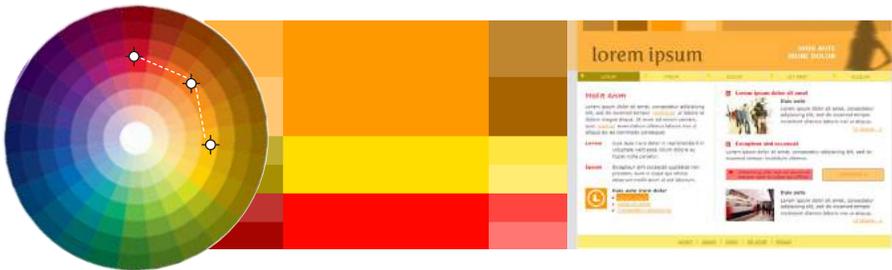
Monocroma

Un solo color y sus gradaciones hasta blanco y hasta negro.



Análogos

Un color y el que queda a la derecha y a la izquierda en el círculo cromático.



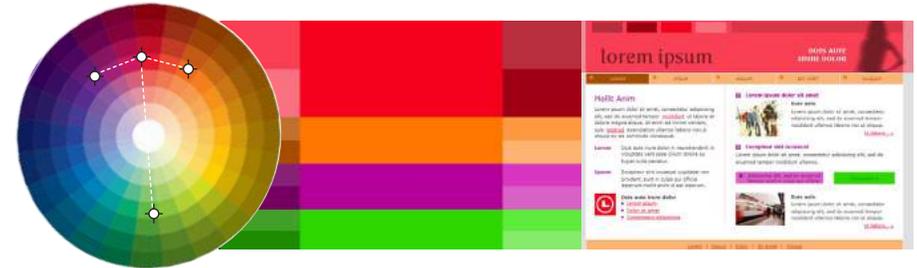
Complementario

Un color en el círculo cromático y combinado con el que queda justo en frente.



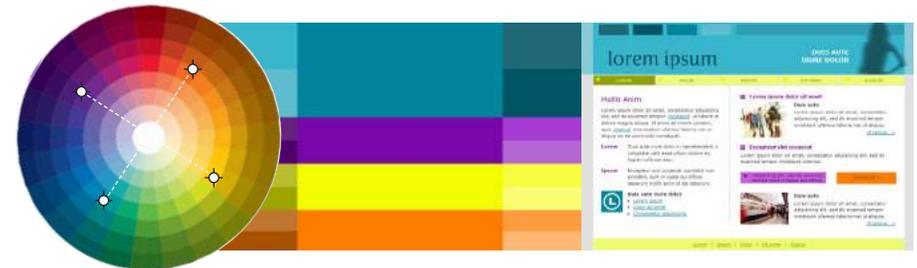
Análogo / complementario

Un color combinado con los análogos (color de la derecha e izquierda) de el complementario de dicho color en el círculo cromático.



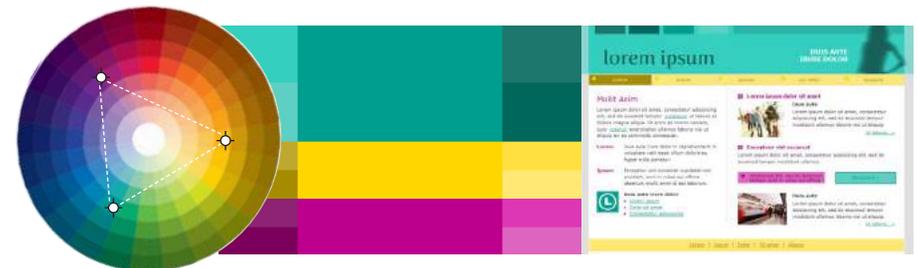
Doble complementario

Dos colores al azar en el círculo cromático y sus respectivos complementarios en forma de cruz.



Triada

Es la combinación de tres colores que este equidistantes (a 120 grados unos del otro) en el círculo cromático en forma de triángulo.



PSICOLOGÍA DEL COLOR



Blanco:

Pureza, claridad, verdad, sofisticación, limpieza e higiene.



Negro:

Sofisticación, poder, fuerza, integridad, seguridad, calidad, liderazgo, magia.



Rojo:

Poder, excitación, energía, pasión, agresividad, fuerza, dinamismo, coraje, amor, buena suerte (Asia) y Alegría (Asia).



Marrón:

Durabilidad, seguridad, naturaleza, calidez, amabilidad, riqueza y sabroso.



Crema:

Suavidad, sabroso y blando.



Verde:

Crecimiento, esperanza, nutrición, naturaleza, frescura, renovación, suerte, deidad (Medio oriente).



Turquesa:

Frialdad, limpieza, frescura, sanación, acuático y fluidez



Azul:

Poder, fuerza, inteligencia, eficiencia, lealtad, lógica, limpieza y serenidad.



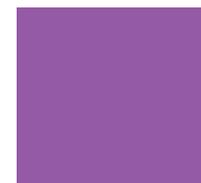
Amarillo:

Optimismo, luminosidad, felicidad, confianza, amistad, creatividad y calidez.



Naranja:

Energía, vitalidad, animar, excitación y calidez.



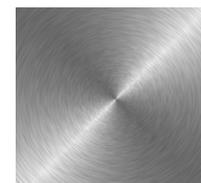
Violeta:

Dignidad, sofisticación, realeza, pasión, creatividad, magia, misterio, espiritualidad y fantasía.



Dorado:

Excelencia, riqueza, prestigio, prosperidad, nobleza y divinidad



Plateado:

Clásico, valioso, futurista y tecnología.

Tonalidades según la edad



La gama de colores es más clara en edades tempranas y va oscureciendo en la medida en que avanzan los años.

Bebés

Colores pasteles.



Niños

Colores positivos y primarios y evitar los colores ambiguos.



Jóvenes

Colores brillantes y amplia gama.



Adultos

Colores opacos y conservadores.



Mayores

Colores oscuros.



3

Layout y composición

En este capítulo

- Reglas de composición gráfica
- Líneas guías
- Alineación
- Peso visual y equilibrio
- Agrupación
- Zona dorada y ley de tercios
- Márgenes y espacios

REGLAS DE COMPOSICIÓN GRÁFICA

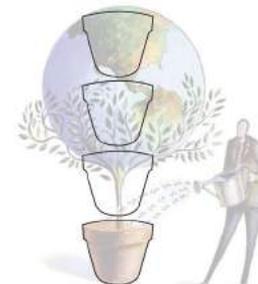
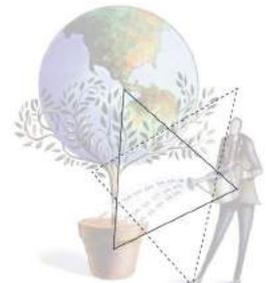
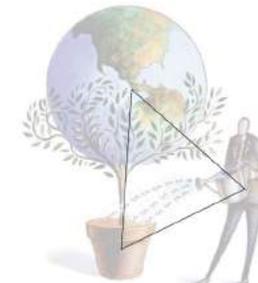
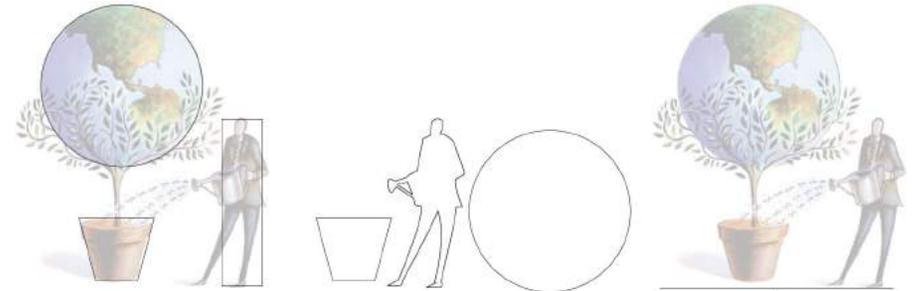
La composición es la forma en que se disponen los elementos de un diseño en un espacio dado (formato o soporte). Existen reglas que ayudan a hacer armoniosas las composiciones. Seguir estas reglas es importante porque ayuda nuestro diseño en dos sentidos.

- Facilita la comprensión y legibilidad
- Ayuda a la buena apariencia estética.



Nada debe colocarse en la página de forma arbitraria.

Cada elemento debe tener una conexión visual con algo más de la página.



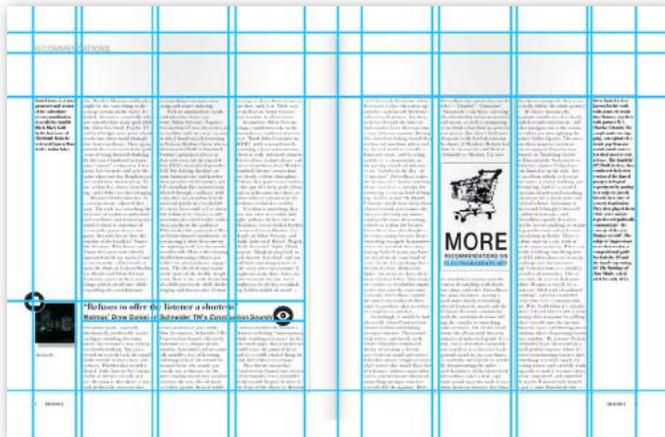
LÍNEAS GUÍAS

Esta regla de composición gráfica se basa en hacer alinear los elementos con líneas imaginarias ya sean horizontales, verticales u otras.

Un ejemplo de esto son las alineaciones de los párrafos a la derecha, izquierda, centro o ambos lados (justificado). En otras palabras sería aplicar estos mismos principios a todos los elementos y no solo a los textos.



La alineación basada en líneas guías le agrega **ORDEN** y **LIMPIEZA** al diseño.



En la mayoría de programas de diseño gráfico podemos auxiliarnos de líneas guías para alinear los elementos.

Usualmente las líneas guías se pueden sacar de la regla del programa.



MÁRGENES Y ESPACIOS

Los márgenes son espacios de separación entre un elemento o sus bordes de otro elemento en un espacio.

La buena aplicación de los márgenes le da elegancia y buen gusto al diseño.



Margen global
Son líneas imaginarias que crean un límite definido entre el contenido y el borde del espacio de trabajo.



Espacios internos
Son los espacios entre un objeto y otro. Los elementos que componen el diseño deben estar separados por distancias similares.

ALINEACIÓN

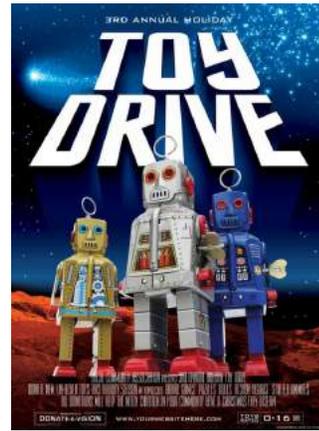


Ejemplo de diseño simétrico.



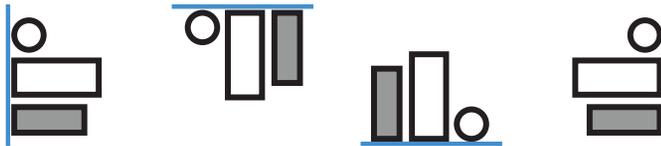
Simétrica

Cuando los elementos de la composición se alinean al centro de una línea guía imaginaria.

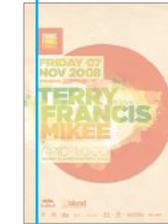
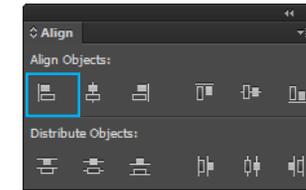
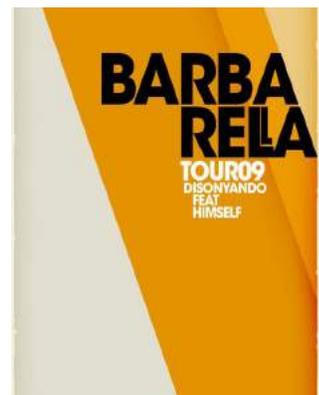


Alineación marginal

Cuando la línea guía esta a la derecha, izquierda, arriba o abajo y apilamos los elementos al borde de esa línea.

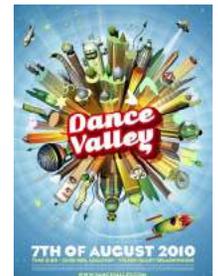
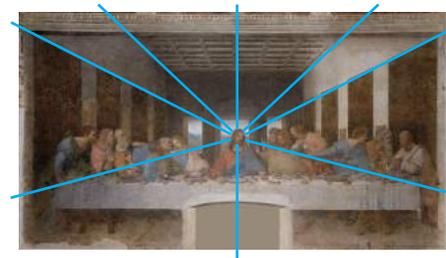


Ejemplo de diseño con alineación a los márgenes.



Alineación Radial

Cuando la línea guía parte del eje de un círculo y se fuga hacia el exterior. Entonces alineamos los elementos del centro hacia afuera de ese eje.



Ejemplos de diseños basados en alineación radial.



En la mayoría de programas de diseño podemos usar herramientas similares a esta para alinear y distribuir los elementos.

En este ejemplo vemos el panel Align de Adobe Illustrator



La última cena tiene una alineación de elementos radial donde el centro es la cabeza de Jesús. De esta manera todas las líneas fugan a él y lo convierte en el centro de atención.



PESO VISUAL Y EQUILIBRIO

Es un aspecto abstracto del diseño gráfico. Ya que los elementos que componen un arte no tienen peso real o físico. Sin embargo la mente y su percepción le asignan “peso visual” a los gráficos según sea su contraste o color, tamaño, posición en el espacio y dirección.

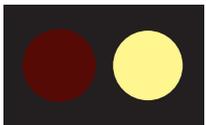
El buen uso del peso visual está asociado con el logro de diseños que parecen equilibrados. Que no pesen más de un lado que del otro en términos visuales.

Con el objetivo de lograr equilibrio jugamos con los siguientes factores.

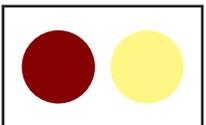
- Contraste
- Tamaño
- Dirección
- Posición



En cuanto contraste, el amarillo es más pesado que el rojo en fondo negro.



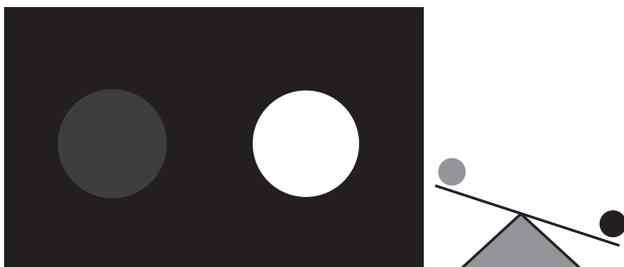
Sin embargo el rojo es más pesado que el amarillo en fondo blanco.



Peso por contraste

Los objetos más contrastados con el fondo pesan más que los menos contrastados.

Un objeto negro sobre un fondo claro o lo contrario, blanco sobre fondo negro. Son ejemplos de objetos pesados. Mientras los objetos que se confunden con el fondo son más ligeros.

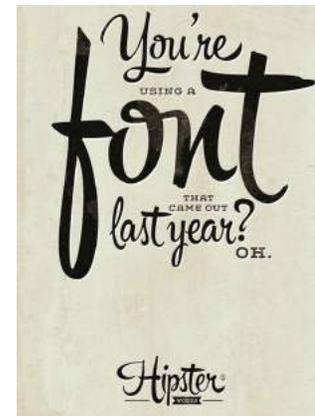


Podemos observar que la imagen del perro de la izquierda es más ligera, mientras la imagen del perro de la derecha es más pesada.

Esto es por los factores contraste, tamaño y dirección.

Peso por tamaño

Los objetos más grandes son más pesados que los objetos más pequeños.



En el primer ejemplo la palabra “Font” es el elemento más pesado por su tamaño.

En el segundo afiche, la figura de la mujer es el elemento que pesa más, tanto por su tamaño como por la posición de arriba.



Peso por dirección

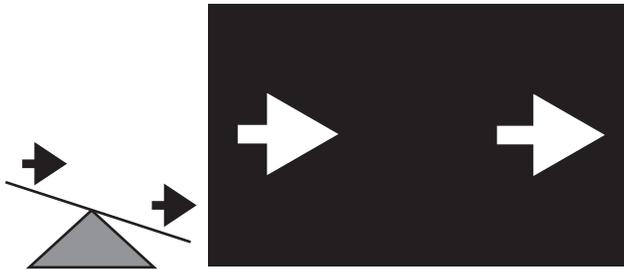
La lectura occidental nos condiciona a que la dirección natural de una pieza gráfica sea de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.



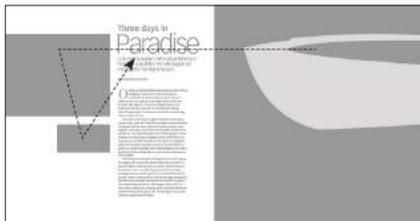
La silueta se mueve en dirección izquierda a derecha. De esta forma facilita la lectura del texto.

Por esta dirección visual es más pesado un objeto que esta arriba y a la izquierda que uno que está abajo y a la derecha.

Otro punto de vista con respecto a la dirección se trata de si los elementos están orientados hacia dentro o hacia afuera del lienzo.



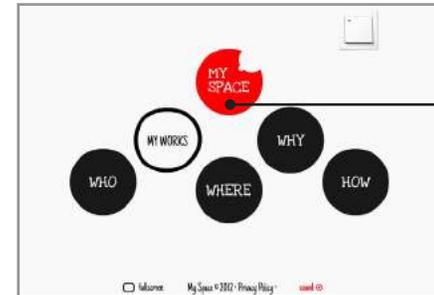
En este arte podemos apreciar de forma clara como la dirección de la embarcación afecta la dinámica de la composición.



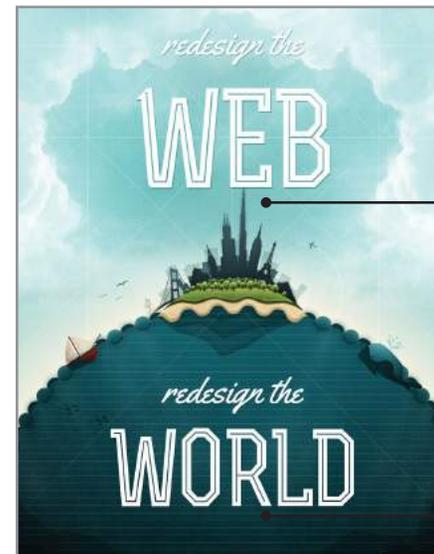
Peso por posición

Los elementos que se encuentran más arriba que otros parecen más pesados que los que están más abajo.

Podemos especular que esto se debe a que el cerebro humano le asigna gravedad y las cosas que están más arriba tiene más espacio para caer.



Este círculo pesa más que los demás por estar arriba y por tener un color diferente.



Este texto tiene más peso que el de abajo por estar arriba, pero menos peso por el poco contraste con el fondo.

Este texto compensa la falta de peso de la posición inferior con un mayor contraste de color con el fondo.



En muchas ocasiones para lograr artes equilibrados en cuanto al peso visual, necesitamos usar técnicas mixtas:

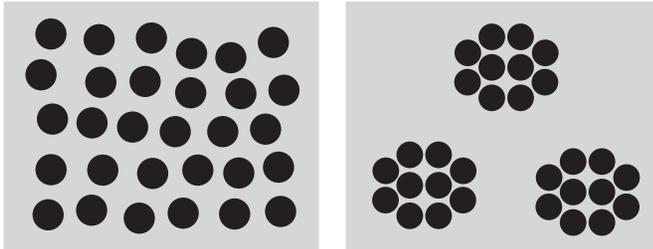
- Contraste
- Tamaño
- Dirección
- Posición

AGRUPACIÓN

Este es un principio muy interesante que nos dice que aunque una composición tenga muchos elementos, es mucho más fácil de ver si estos elementos se encuentran en grupos, en vez de estar dispersos en el espacio.

Agrupar

Puede hacer que 30 elementos sean fáciles de ver en tres grupos de 10, en vez de estar dispersos y desordenados.



Es bueno usar pocos grupos ya que si usamos muchos caemos en el mismo problema visual de no tener punto de atención.

Es más fácil interpretar visualmente un ramo de flores que 200 pétalos. Aunque el ramo de flores se vean los 200 pétalos es un solo objeto, una sola idea.



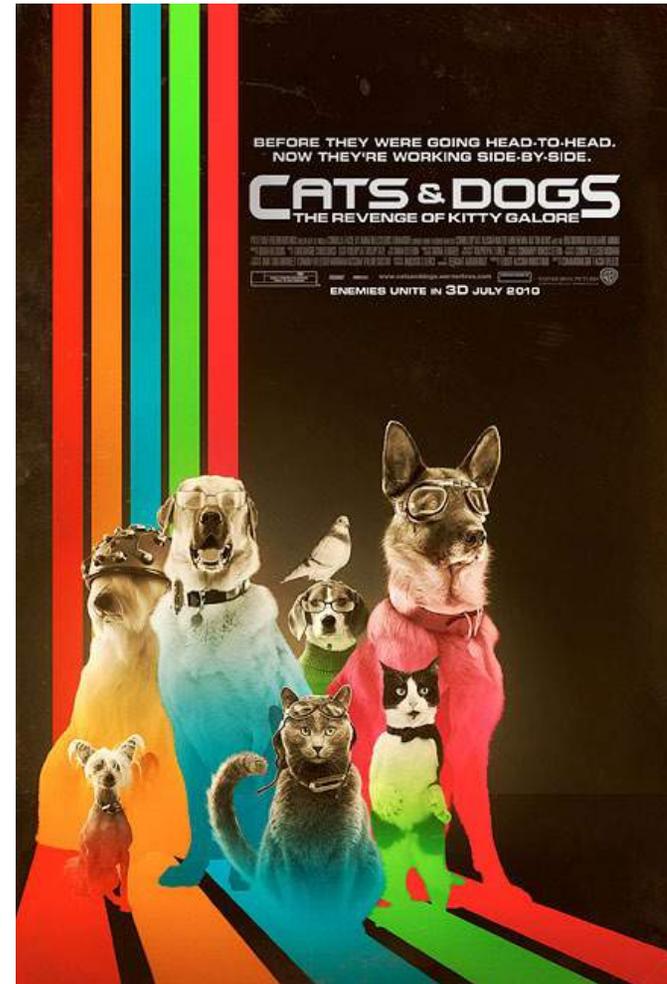
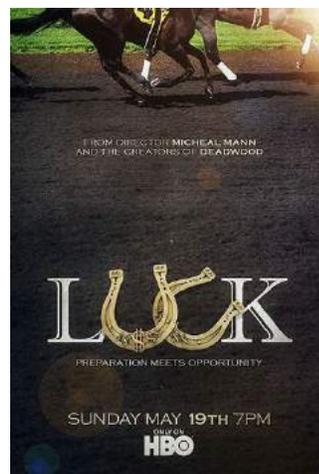
Los pétalos esparcidos son interpretados visualmente como una textura. Mientras que los ramos de flores son un conjunto o elemento.



Agrupación en Diseño gráfico

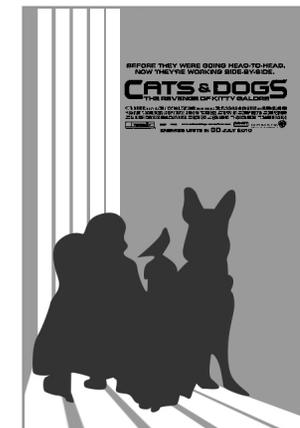
De esta misma forma debemos agrupar los artes en:

- Titular
- Imagen principal
- Mensaje
- Cierre



En este afiche podemos observar tres grupos. Un fondo de líneas, animales y textos. Pero cada uno de estos grupos tiene múltiples elementos.

La limpieza de la composición de este diseño está basada en la técnica de convertir muchos elementos en pocos, mediante la técnica de agrupación.

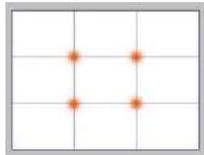


ESPIRAL DORADA Y LEY DE TERCIOS

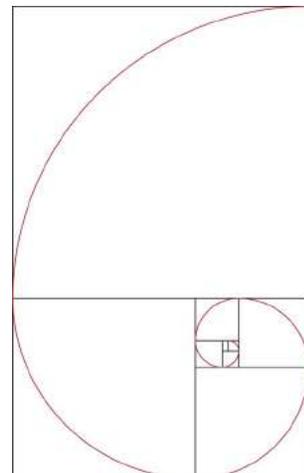
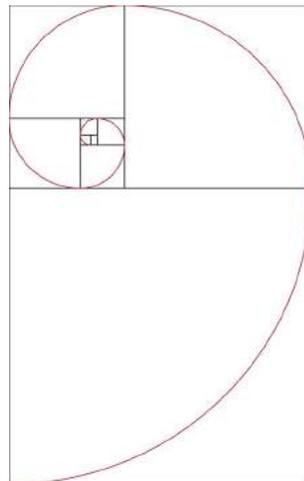
Esta regla de composición se aplica principalmente a las imágenes y fotografías, aunque también la podemos aplicar al diseño gráfico.

Se trata de dividir el espacio de una imagen en tres espacios iguales horizontal y vertical. Y las esquinas del cuadrado que queda en medio se llaman zona dorada o puntos dorados. Entonces la regla es colocar el punto de interés en ese lugar.

La tendencia natural es poner el punto de interés en el centro de la composición pero es mucho más interesante la imagen cuando ponemos el centro de atención en la zona dorada.



Normalmente el punto de atención o el sujeto principal se coloca en cualquiera de los cuatro puntos y si existiese un segundo punto de atención, éste se ubicaría al lado opuesto diagonalmente, es decir, el punto opuesto.



Espiral dorada o espiral áurea.

Aparece representada en diversas figuras de la naturaleza (plantas, galaxias espirales,), así como en el arte.

2 Las fuentes tipográficas

En este capítulo

- Familias de fuentes
- Texto mancha y masa
- Características del texto
- Variaciones de una fuente

FAMILIAS DE FUENTES

En este tema veremos la importancia que tiene los tipos de letra en el diseño gráfico.

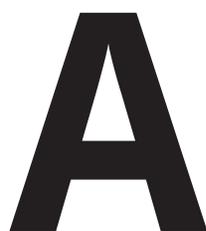


Es recomendable usar fuentes SANS SERIF y SERIF. Ya que son elegantes y legibles. En menos proporción las fuentes SCRIPT y solo para titulares. En último lugar las DECORATIVAS y solo en casos muy especiales.

Las principales familias tipográficas

Las tipografías se clasifican según su diseño en grupos llamados familias. Las familias comparten características similares de diseño y son capaces en sí mismas de transmitir un mensaje solo con su forma.

- Sans Serif
- Serif
- Script
- Decorativas



SANS SERIF



SERIF



SCRIPT



DECORATIVAS

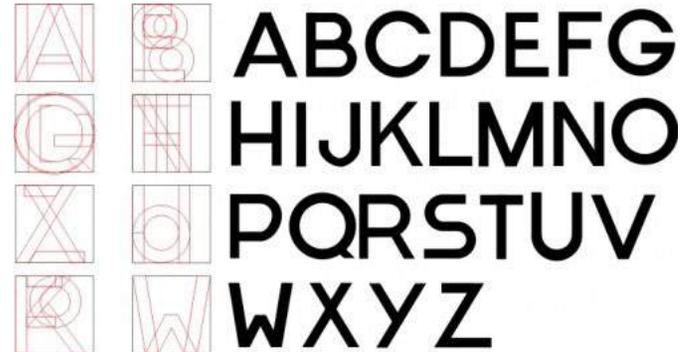
Sans Serif
Serif
Script
Deco

Sans Serif

(Palo seco)

Características

Los grosores que forman la letra son similares por todos los lados. Carecen de decoraciones por esto también son llamadas palo seco.



Las fuentes Sans Serif

Son muy buenas en titulares por ser bien legibles, pero no son muy recomendadas en masas de texto pequeños ya que se suelen agrupar y ser poco legibles.

Ejemplos

Helvetica, Arial, Calibri, impact, entre muchas otras.

Usos

Estas fuentes son usadas principalmente para mostrar

- Modernidad
- Estructura
- Simpleza
- Limpieza
- Tecnología



Son las fuente preferidas para lectura en digital (pantalla) porque son más compatibles con los píxeles.



Sans-serif: Arial, Helvética

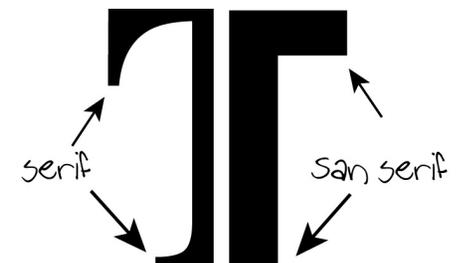
Características de las fuentes SANS SERIF.

Serif

(Romanas)

Características:

Tiene una terminación decorada. La principal decoración es la "Serifa", que no es más que una decoración perpendicular en las terminaciones de las letras. Otra característica es que varían de grosor en los lados. En el siguiente gráfico veremos otras características de las fuentes "Serif" (romanas).





Psicológica-mente asociamos las fuentes "Serif" a las letras de la biblia, de miles de libros, los textos de las noticias en el periódico o los contratos legales.

Ejemplos:

Times New Roman, Cambria, Georgia.

Usos

Estas fuentes son usadas principalmente para grandes masas de texto de lectura ya que por ser finas y gruesas a la vez soportan buena reducción con buena legibilidad. Ayuda a ahorrar material (menos páginas para el mismo texto) sin sacrificar la legibilidad.

Simbolizan:

- Seriedad
- Clásico
- Confiable



Características de las fuentes SERIF.



Times New Roman

Es una tipografía del tipo serif encargada por el periódico The Times (Londres) en 1931 y diseñada por Stanley Morison junto a Starling Burgess y Victor Lardent. Fue publicada por primera vez por Monotype Corporation en 1932. Aunque no es utilizada actualmente por The Times, se encuentra muy extendida para la impresión de libros.



Script

(Manuscritas)

Características

Estas fuentes imitan la escritura a mano. Pueden ser escritura corrida o en moldes.

Usos

Su uso es principalmente para titulares ya que en masas de párrafos suelen no ser muy legibles. Además no es recomendable en la mayoría de casos usarlas todas en mayúscula porque resulta una mancha grotesca e ilegible.



Ejemplos de fuentes manuscritas.

Decorativas

(ilustradas)

Características

Son fuentes que son basadas en "Serif", "Sans Serif" o "Script" con deformaciones gráficas o ilustraciones alegóricas a algún concepto. Estas fuentes son libres en diseño y no encajan de forma rígida en las convenciones.

Usos

No son recomendadas en lo absoluto para ser usadas como texto de masas ya que usualmente no administran bien el espacio, dan una mala mancha visual, no soportan ciertos niveles de reducción y con frecuencias nos son fuentes incompletas (les faltan símbolos como acentos, o algún otro signo de puntuación).



Ejemplos de fuentes decorativas.

TEXTO MANCHA Y MASA



Para los titulares

Podemos usar todas las familia tipográfica que esté acorde con nuestro concepto.

Aunque siempre es recomendable las que den mayor legibilidad.

Los texto según su uso como titular o cuerpo tienen un manejo y tratamiento diferente.

Mancha de texto (Titulares)

Nos referimos a los textos que por su gran dimensión podemos apreciar los detalles de las letras. Son comúnmente titulares de pocas palabras y gran tamaño con respecto al formato.

Las formas, curvas y líneas de las fuentes son muy importantes en los texto de mancha. Ya que estas definen un sentimiento o concepto.

MEDIUM

A second season of dark dreams for Allison Dubois to unravel as she takes on new cases

JUST HOW MUCH...
 because he...
 all of this is...
 adipsicing elit, sed...
 diam nonummy nibh...
 euismod tincidunt ut...
 laoreet dolore magna...
 aliquam erat volutpat.



Ejemplos de textos para titulares y para cuerpo o masa.

Sugarstress

What to say when...

It's a stressful situation? Stop! Don't open your mouth until you've read this

When you're stressed, your mouth can be a real troublemaker. It can say things you don't mean, and it can say things that are embarrassing. So, before you open your mouth, take a moment to think about what you want to say. Here are some tips to help you stay calm and in control when you're stressed.

Do: Take a deep breath before you speak. This will help you stay calm and in control. Also, try to speak slowly and clearly. This will help the other person understand what you're saying.

Don't: Speak too fast or too loud. This can be intimidating to the other person. Also, avoid using "I" statements. Instead, use "we" statements. This will help you focus on the problem and not on yourself.

You're angry
 When you're angry, your mouth can be a real troublemaker. It can say things you don't mean, and it can say things that are embarrassing. So, before you open your mouth, take a moment to think about what you want to say. Here are some tips to help you stay calm and in control when you're angry.

Do: Take a deep breath before you speak. This will help you stay calm and in control. Also, try to speak slowly and clearly. This will help the other person understand what you're saying.

You have to keep a secret
 When you have to keep a secret, your mouth can be a real troublemaker. It can say things you don't mean, and it can say things that are embarrassing. So, before you open your mouth, take a moment to think about what you want to say. Here are some tips to help you stay calm and in control when you have to keep a secret.

Do: Take a deep breath before you speak. This will help you stay calm and in control. Also, try to speak slowly and clearly. This will help the other person understand what you're saying.



Cuerpo de texto

Para los textos de masa es recomendable usar fuentes Serif o Sans Serif. Ya que son los que dan mayor legibilidad.

Las tipografías Sans Serif son mejores para masas en formato digital y Las Serif son mejores para papel en muchos casos.

Masa de texto (Cuerpo de texto)

Son el grueso de texto agrupados en párrafos. En las masa no se aprecian los detalles de cada letra en particular sino que se aprecia el conjunto.

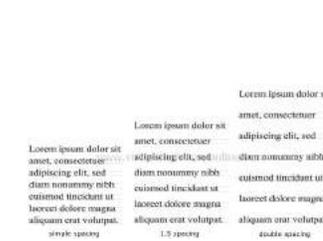
Cuando las fuentes son gruesas, con las letras pegadas (kerning o tracking), las palabras pegadas y las líneas muy juntas (leading) crea una masa oscura. En caso contrario generan una masa clara.

CARACTERÍSTICAS DEL TEXTO

Leading

(Espacio entre las líneas)

Es la característica que nos indica el interlineado o espacios entre las líneas de una masa de texto.



Good

Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Vestibulum tortor quam, feugiat vitae, ultricies eget, tempor sit amet, ante. Donec eu libero sit amet quam egestas semper. Aenean ultricies mi vitae est. Mauris placerat eleifend leo.

Bad

Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Vestibulum tortor quam, feugiat vitae, ultricies eget, tempor sit amet, ante. Donec eu libero sit amet quam egestas semper. Aenean ultricies mi vitae est. Mauris placerat eleifend leo.

Bad

Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Vestibulum tortor quam, feugiat vitae, ultricies eget, tempor sit amet, ante. Donec eu libero sit amet quam egestas semper. Aenean ultricies mi vitae est. Mauris placerat eleifend leo.

Tracking

(Espacio entre letras)

Es un número que designa el espacio entre letras de un texto seleccionado.

Tracking
 Tracking
 Tracking

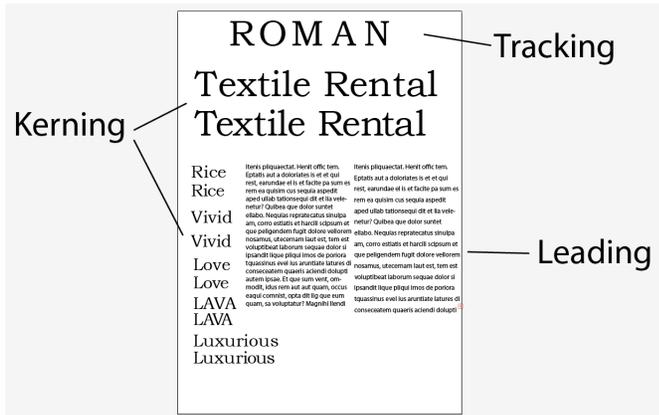
TRADITON
 PHOTOGRAPHY
 TRADITON
 PHOTOGRAPHY

Kerning

(Espacio visual entre algunas letras)

Es un espacio que entre combinaciones de letras específicas. Hay letras que por su forma parecen estar más pegadas o despegadas de lo que realmente están por una ilusión visual. Un ejemplo de esto es la combinación de (AV), (PD), (FI), entre otras. El kerning ayuda a poner la letra a verse a la misma distancia haciendo que se pongan a la distancia que visualmente lo parezca.





Ejemplo de leading, tracking y kerning.

VARIACIONES DE UNA FUENTE



Es una buena idea elegir una fuente que tenga una familia amplia como la HELVETICA.

Ya que de esa forma solo usas una fuente en el diseño y al mismo tiempo tienes múltiples variaciones que sirven para distintas situaciones.

Por Grosor

- Extra Light
- Light
- Regular
- Bold
- Extra Bold
- Black

Helvetica Neue 25 Ultra Light
 Helvetica Neue 35 Thin
 Helvetica Neue 45 Light
 Helvetica Neue 55 Roman
 Helvetica Neue 65 Medium
 Helvetica Neue 75 Bold
 Helvetica Neue 85 Heavy

Por característica

- Condensed
- Extended
- Italic

Normal
Condensed
Extended

Roman
Italic



Es bueno usar un máximo de tres tipografías en un solo diseño.

4

Estilos y concepto en diseño gráfico

En este capítulo

- Estilos gráficos
- Aspectos visuales variables

ESTILOS GRÁFICOS

Un estilo de diseño es un marco que agrupa características visuales (línea gráfica) y un concepto de comunicación.



Estilo de gráfico para deporte.



Estilo de gráfico para belleza femenina.



Estilo de gráfico para restaurante de carne.

Para entender mejor piense en las características que debe tener un arte orientado a deportes, otro orientado a belleza y por ultimo características debe tener una arte para restaurante de carnes.

Usted podrá ver que usan fuentes diferentes, colores, formas, bordes, fondos, tipos de imágenes, entre muchas otras características que los diferencian. Eso es porque cada uno tiene un estilo diferente y bien definido.

Concepto

Es una línea de pensamiento que rige las decisiones gráficas. Un ejemplo de concepto seria: **Tecnología**, Con este concepto en mente podemos elegir los elementos gráficos que sean afines a esa idea.

Es necesario que cada arte que diseñemos esté bajo la sombrilla de un concepto.



El concepto va a ser la guía de tomas de decisiones y el fundamento de comunicación visual.

ASPECTOS VISUALES VARIABLES

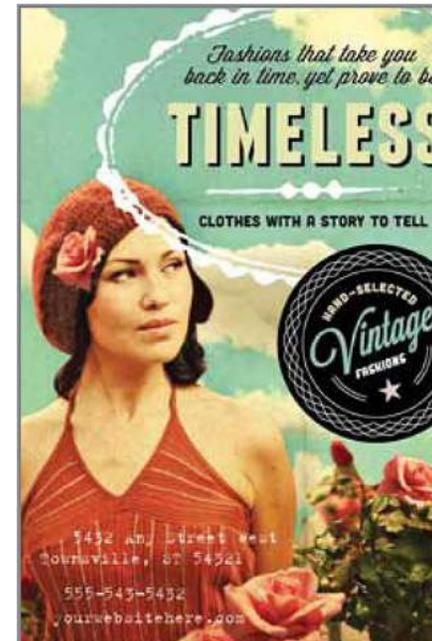
Los principales aspectos que definen una línea gráfica son:

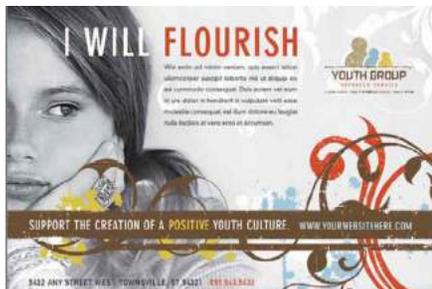
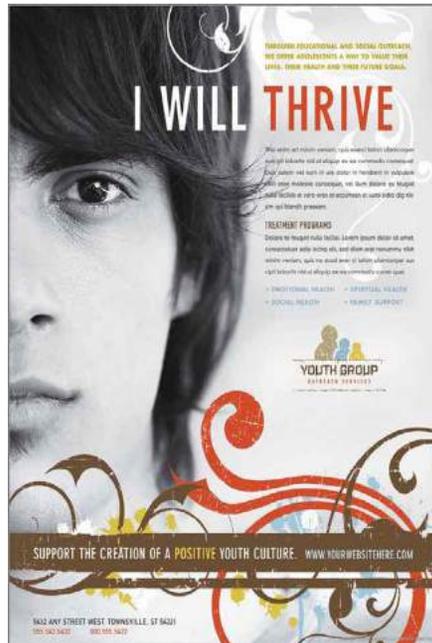
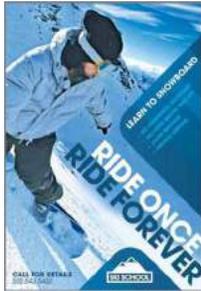
- Fuente
- Colores
- Forma
- Fondo
- Tratamiento de la imagen



Cada pieza en una línea gráfica debe tener variedad y al mismo tiempo mantener unidad con las demás piezas.

La unidad se consigue mediante el uso de las fuentes, paletas de colores, formas de los elementos, manejo de los fondos y tratamiento de las imágenes.





5

Los gráficos digitales

En este capítulo

- Vector vs bitmap
- Gráficos vectoriales
- Gráficos bitmaps

VECTOR

Características

- Hecho con ecuaciones matemáticas.
- Independientes de la resolución.
- Mantiene calidad al ampliar.
- No tienen fondo.

Asociado a tipo de archivo

- .EPS
- .AI
- .SVG
- .CDR
- .WMF



Vector @100%



Vector @300%



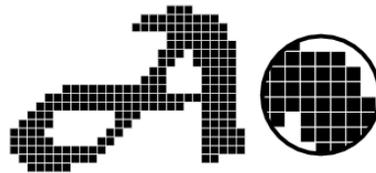
BITMAP

Características

- Basado en una rejilla de píxeles.
- Depende de la resolución.
- Pierde calidad cuando se amplia.
- Está restringida a un rectángulo.

Asociado a tipo de archivo

- .GIF
- .JPG
- .PNG
- .PSD
- .TIFF



Bitmap @100%



Bitmap @300%



GRÁFICOS VECTORIALES

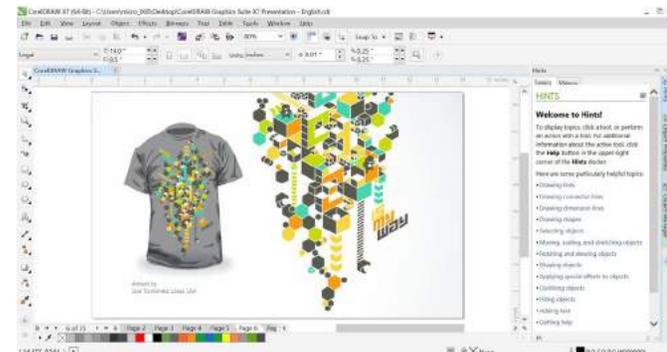
Una imagen vectorial es una imagen digital formada por objetos geométricos independientes (segmentos, polígonos, arcos, etc.), cada uno de ellos definido por distintos atributos matemáticos de forma, de posición, de color, etc. Por ejemplo un círculo de color rojo quedaría definido por la posición de su centro, su radio, el grosor de línea y su color.

Este formato de imagen es completamente distinto al formato de las imágenes de mapa de bits, también llamados imágenes matriciales, que están formados por píxeles. El interés principal de los gráficos vectoriales es poder ampliar el tamaño de una imagen a voluntad sin sufrir la pérdida de calidad que sufren los mapas de bits. De la misma forma, permiten mover, estirar y retorcer imágenes de manera relativamente sencilla. Su uso también está muy extendido en la generación de imágenes en tres dimensiones tanto dinámicas como estáticas.

Programas vectoriales 2D



Adobe Illustrator
Ilustración y artes gráficas.

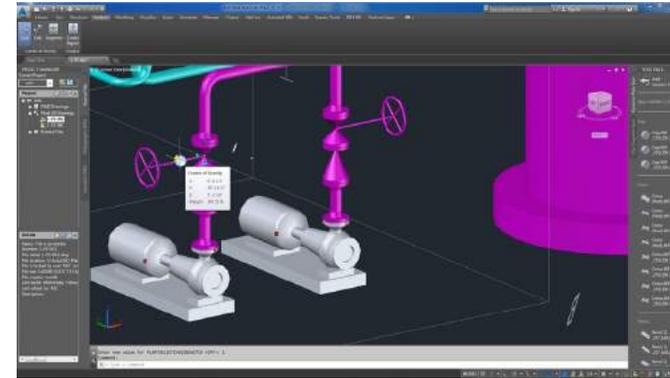


Corel Draw
Ilustración y artes gráficas.

Programas vectoriales 3D



Flash
Animación y Multimedia.



AutoCAD
Planos de arquitectura e ingeniería.



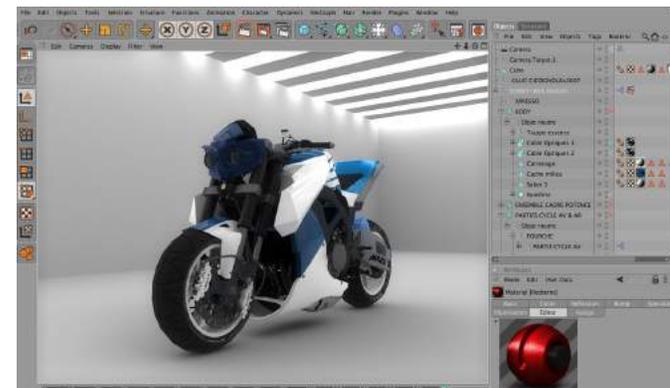
InDesign
Maquetación



Maya
Gráficos en tres dimensiones.



QuarkXpress
Maquetación



Cinema
Gráficos en tres dimensiones.

GRÁFICOS BITMAPS



Una imagen en mapa de bits o imagen ráster (un calco del inglés), es una estructura o fichero de datos que representa una rejilla rectangular de píxeles o puntos de color, denominada matriz, que se puede visualizar en un monitor, papel u otro dispositivo de representación.

Los gráficos en mapa de bits se distinguen de los gráficos vectoriales en que estos últimos representan una imagen a través del uso de objetos geométricos como curvas de Bézier y polígonos, no del simple almacenamiento del color de cada punto en la matriz. El formato de imagen matricial está ampliamente extendido y es el que se suele emplear para tomar fotografías digitales y realizar capturas de vídeo. Para su obtención se usan dispositivos de conversión analógica-digital, tales como escáneres y cámaras digitales.

A las imágenes en mapa de bits se las suele definir por su altura y anchura (en píxeles) y por su profundidad de color (en bits por píxel), que determina el número de colores distintos que se pueden almacenar en cada punto individual, y por lo tanto, en gran medida, la calidad del color de la imagen.



3Ds Max

Gráficos en tres dimensiones.



Revit

Representaciones arquitectónicas.



Blender

Gráficos en tres dimensiones.



Programas Bitmap



Photoshop

Fotografía, ilustración y diseño gráfico.

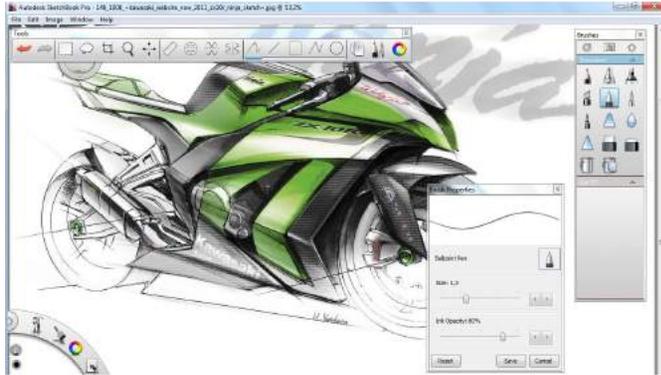


Corel Painter

Ilustración.



Sketchbook
Ilustración.



Programas Bitmap de vídeo



Premiere
Edición de Video.



AfterEffects
Animación y efectos a vídeos.



6

Gráficos para impresión y digital

En este capítulo

- Proceso de artes gráficas
- Diseño gráfico
- Preparación de "Arte Final"
- Pre prensa digital
- Impresión y terminación

PROCESO DE ARTES GRÁFICAS

El proceso de impresión offset como lo conocemos hoy está compuesto por 4 etapas.

- Diseño Gráfico
- Pre prensa
- Impresión
- Terminación.

Para ilustrar mejor este proceso vamos a ver cuales serian las etapas para la realización de un libro de cuentos.

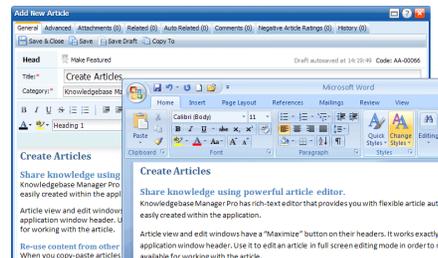
Redacción del texto

Obviamente lo primero que se necesita es que un autor escriba el texto del libro. Y que un corrector revise que no tenga errores ni ortográficos ni de interpretación.

Una vez que el texto existe es hora de diseñar.



El texto o "copy" en inglés es el primer paso para iniciar el diseño.



DISEÑO GRÁFICO

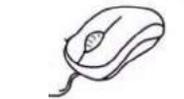
Ilustración

Primero un Diseñador Gráfico especializado en ilustración va a leer el texto y a convertirlo en imágenes donde crea conveniente y donde el autor sugiere también.

Estas ilustraciones pueden ser digitales o manuales. En el caso que sean digitales pueden ser vectoriales o bitmap. En caso que sean manuales podría ser cualquier técnica de ilustración como: acuarela, lápiz de color, aerógrafo, acrílica, por citar algunas.



Ilustración con acuarela y escaneada.



Modelado digital hecho en un programa 3D.

Diagramación

Una vez estén las gráficas es hora de componerlas junto con el texto. En este caso podríamos usar un software de diagramación como **Adobe InDesign**.

Ponemos juntos los textos, las imágenes retocadas y los gráficos vectoriales. En esta parte se decide el layout. Lo cual significa Cuantas columnas va a tener, donde va el numero de la página, que tipo de letra van a tener los encabezado y el cuerpo de texto, como van a estar dispuestas las imágenes y las paletas de colores a utilizar.



InDesign

Es uno de los programas más usados para componer imágenes y textos para libros, revistas u otros documento de múltiples paginas.



Ejemplo:

Maquetación de una doble pagina de una revista en InDesign.

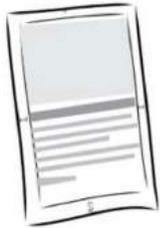


PREPARACIÓN DE "ARTE FINAL"

Luego de finalizar la Diagramación. Es hora de preparar ese arte para la imprenta. A este paso se le llama ARTE FINAL que consiste en los siguientes pasos.

Márgenes

Asegurar que el contenido del libro este dentro márgenes interiores en el papel, para que ninguna información importante quede expuesta a las garra de la guillotina.



Margen global

Son líneas imaginarias que crean un límite definido entre el contenido y el borde del espacio de trabajo.

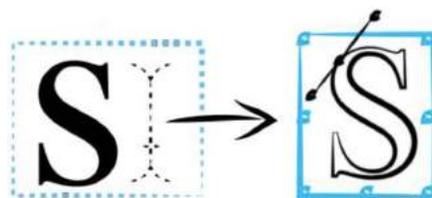


Textos

Convertir las letras de fuente a vector. Para que al pasar el documento de una computadora a otra no se altere el diseño original de las tipografías.

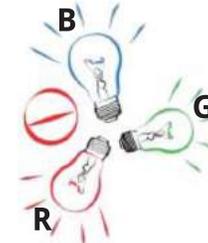


Hacer una revisión ortográfica de último minuto para que no se haya escapado ningún error.



Colores

Por otro lado hay que asegurarse que todos los colores estén en formato de Impresión que es CMYK, cyan , magenta, amarillo y negro y no en el formato nativo de los monitores que es RGB Red Verde y azul. Esto Incluye textos, fotos y gráficas.



RGB



CMYK

Convertir todos los colores que estén en RGB en CMYK.

Resolución

Además se asegura que las imágenes estén en una resolución buena para imprimir. La resolución se expresa con dos unidades de medida, una para uso de la pantalla y otra para uso impreso.



PIXEL

Son los cuadros más pequeños para representar las imágenes en pantalla.

Píxel por pulgada

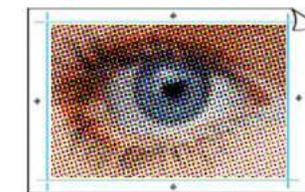
La unidad en pantalla es "Píxel por pulgada" eso es cuántos cuadros con color uno al lado del otro caben en una pulgada. Usualmente se le llama PPI "Pixel per Inches" en inglés.

Líneas o Puntos por Pulgada

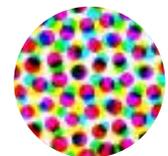
La unidad que expresa la calidad de imagen en la impresión es "Líneas o Puntos por Pulgada", estos a diferencia de los de pantalla son círculos en vez de cuadros y también se les llama trama o "Halftones" en inglés y sus siglas son LPI "Lines per Inches" o PPP "Punto Por Pulgada" en español.



ppi Pixel x pulg



línea x pulg
lpi = ppp



HALFTONES

También llamados "medios tonos" son círculos mas pequeños de tinta para lograr la imagen de las impresiones.



Mucha gente por ignorancia le pone a las imágenes 500, 800 o más PPI sin saber que la pantalla solo puede mostrar 72.

Y que la impresión de alta calidad como para una revista llega a 170 LPI lo cual sería 340 PPI

Resolución según el papel

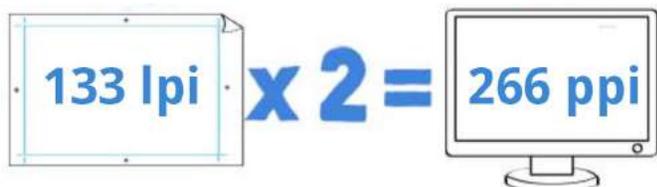
Según el papel en que se va a imprimir se necesita más o menos puntos de trama.

- Papel periódico 65 – 85 lpi
- Papel sin brillo 100 – 133 lpi
- Papel con brillo 133 – 170 lpi.

Convertir PPI a LPI

Para saber cuanto PPI debemos poner a nuestras imágenes en la computadora solo debemos multiplicar por 2 los LPI que vamos a usar según el papel que se supone irá nuestro libro de cuentos.

Vamos a suponer que los vamos a imprimir a máxima calidad en un papel sin brillo como el clásico Bond 20. Entonces sería 133 LPI multiplicado por 2 sería 266 PPI en la computadora.



Marcas de impresión

Marcas de registro

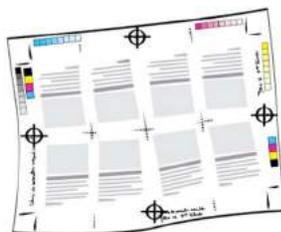
Aunque en teoría los colores deben coincidir al 100% en el papel. La verdad es que no siempre coinciden. Esto puede ser por múltiples factores como: vibraciones en la máquina, mala posición de las planchas de impresión, entre muchas otras.

Para intentar corregir los problemas de que los colores queden de-sincronizados se ponen marcas de registro en las esquinas de afuera del arte, una en cada color.

Para que según se vaya imprimiendo cada color el operador de impresión inspeccione que coincidan lo más perfecto posible.

Otras marcas de impresión

A esto se le puede añadir una barra con los colores por separado para poder observarlos puros y sin degradaciones y poder compararlo con otras tiradas.



También a los pliegos se les pone el nombre del libro la edición o cualquier otro dato que identifique que es esa loma de papel que va a quedar una vez el trabajo este impreso.



Ejemplo de buen registro de impresión.

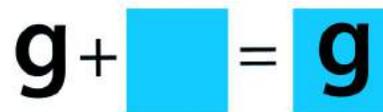


Ejemplo de mal registro de impresión.

OverPrint

Otra cosa que debe tomarse en cuenta es el Over-Print. Solo imaginense un punto negro impreso en un fondo Cyan.

Ya que los colores suelen no encajar 100% perfectos. Entonces el Over-Print es la solución haciendo que el Cyan sea un poco más pequeño y que le de un margen de error a la impresión.



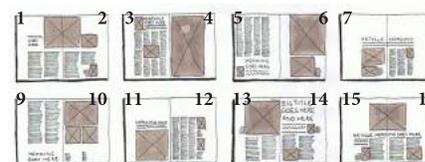
En la pantalla se ve así.



Pero puede que termine impreso así.

Folio y pliego

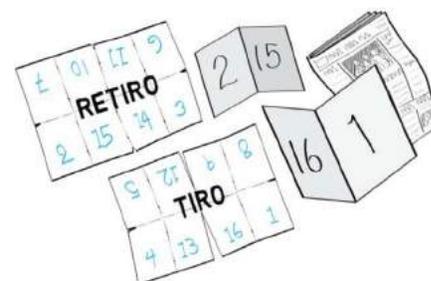
Por otro lado tenemos un libro ha sido diseñado con el orden de las páginas de forma lineal 1,2,3.. Y así sucesivamente.



Pero si observamos un periódico veremos que la hoja que tiene la pagina 1 también tiene la 16 y también tiene la 2 y la 15.

Eso significa que a la hora de imprimir las páginas hay que desordenar las un poco de su orden lineal y ordenarlas para como deben estar para imprimirse. ya que la imprenta se alimenta de páginas enormes y podemos imprimir varias al mismo tiempo.

Si vamos a imprimir nuestro libro en un pliego de 16. y nuestro



libro tiene 64 páginas en total podríamos tener de la página 1 al a 16 en uno, 17 -32 en otro y así sucesivamente.



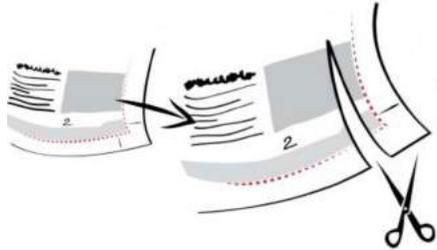
Esta hoja grande con muchas páginas se le denomina pliego y según la cantidad de páginas que se puedan disponer hay de 8, 16, 32, ...etc.

Líneas de corte y doblez

Por lo tanto al diseño del pliego hay que especificarle las líneas de corte y las líneas donde se debe doblar.

Sangrado

Si el diseñador quiere que algunas partes del diseño o color llegue hasta el borde del papel solo debe llevarlo hasta una línea imaginaria fuera de las líneas de corte. Este espacio del diseño que queda fuera de la línea de corte se le denomina Sangrado.

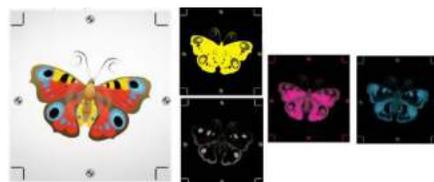


PREPrensa DIGITAL

Habiendo tomado todas las consideraciones de el “arte final”, ya tenemos nuestro diseño digital preparado para pasar del mundo virtual al mundo físico.

Negativos

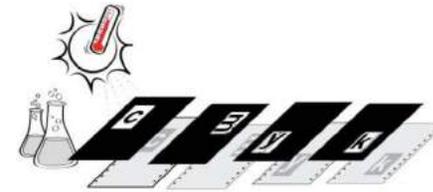
La primera parte de esta conversión es separar el diseño en cuatro negativos a partir de los colores: Cian, magenta, Amarillo y Negro. Y con la combinación de estos lograremos todos los demás colores.



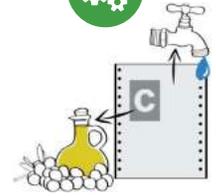
Planchas

Pues bien y ¿qué hacemos con estos 4 negativos? Pues planchas de imprimir. ¿Como? Sencillo.

Las planchas están bañadas en unos químicos sensibles a la luz y el calor. Entonces lo que vamos a hacer es tomar cada negativo y ponerlo sobre una plancha y ponerlo a broncear para que la plancha solo se afecte donde el negativo le dejó pasar la luz.



Y con esto tendremos 4 planchas, una de cada color para imprimir un color a la vez sobre nuestro pliego de papel.



Mediante un proceso químico la parte quemada queda grasosa.

Luego en el proceso de impresión la plancha será bañada primero en agua y luego en tinta grasa que solo se pegará en la parte deseada.

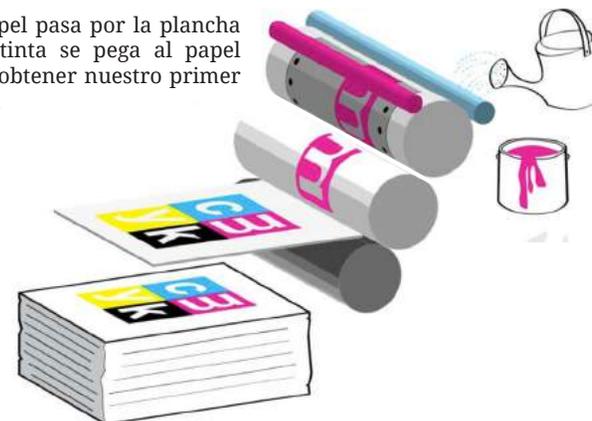
IMPRESIÓN Y TERMINACIÓN

Impresión

La parte que se quemó de la plancha queda grasosa, pero el resto no. Entonces unos rolos mojan con agua toda la plancha en la máquina de impresión, pero como el agua y la grasa no se mezclan, donde la plancha se quemó queda seca.

Entonces la máquina moja la plancha de nuevo con la tinta del color que se va a imprimir, pero la tinta es grasosa y no se pega de la parte de la plancha que esta mojada, solo se pega de la parte afectada por el negativo.

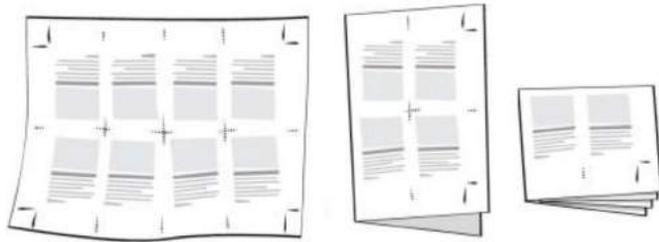
El papel pasa por la plancha y la tinta se pega al papel para obtener nuestro primer color.



Este proceso se repite con cada color por separado, revisando siempre entre color y color que las marcas de registro coincidan una encima de la otra y que los colores están quedando puros y limpios.

Terminación

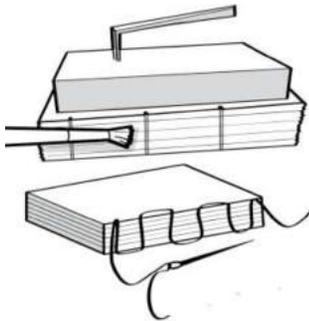
Ya por último los pliegos impresos se doblan según las marcas puestas en el paso de arte final. Y se cortan todas juntas en las marcas de corte, dejando fuera las partes de diseño que llegaban hasta el borde, es decir el sangrado.



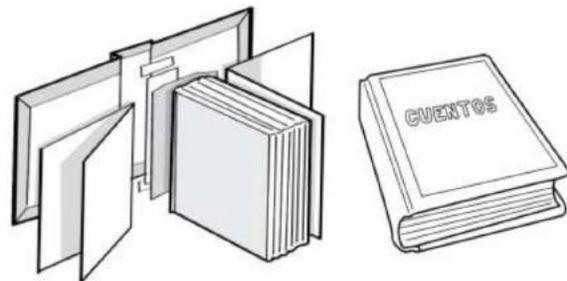
Doblez y corte.

Y el contenido queda protegido del corte gracias a que el diseñador tuvo el cuidado de dejar un espacio razonable y prudente de margen entre el diseño y el borde del papel.

Luego los folios doblados y cortados, son pegados o cosidos, se le pega la portada y contraportada.



Encolado y cosido.



Encuadernación.

EVALUACIÓN

1- La tipografía de la siguiente imagen es de la familia de fuentes



- A) Sans Serif (Palo Seco)
- B) Serif (Romanas)
- C) Script
- D) Decorativa

2- La tipografía de la siguiente imagen es de la familia de fuentes



- A) Sans Serif (Palo Seco)
- B) Serif (Romanas)
- C) Script
- D) Decorativa

3- La tipografía de la siguiente imagen es de la familia de fuentes



- A) Sans Serif (Palo Seco)
- B) Serif (Romanas)
- C) Script
- D) Decorativa

4- La tipografía de la siguiente imagen es de la familia de fuentes



- A) Sans Serif (Palo Seco)
- B) Serif (Romanas)
- C) Script
- D) Decorativa

5- Son fuentes en las cuales los grosores que forman la letra son similares por todos los lados y carecen de decoraciones.

- A) Sans Serif (Palo Seco)
- B) Serif (Romanas)
- C) Script
- D) Decorativa

6- Son fuentes que tienen una terminación decorada. La principal decoración es la "Serifa", que no es más que una decoración perpendicular en las terminaciones de las letras. Otra característica es que varían de grosor en los lados.

- A) Sans Serif (Palo Seco)
- B) Serif (Romanas)
- C) Script
- D) Decorativa

7- Las fuentes: Helvetica, Arial, Calibri, Impact, son de la familia.

- A) Sans Serif (Palo Seco)
- B) Serif (Romanas)
- C) Script
- D) Decorativa

8- Las fuentes: Times New Roman, Cambria, Georgia, son de la familia.

- A) Sans Serif (Palo Seco)
- B) Serif (Romanas)
- C) Script
- D) Decorativa

9- Estas fuentes son usadas principalmente para mostrar modernidad, estructura, simpleza, limpieza, tecnología.

- A) Sans Serif (Palo Seco)
- B) Serif (Romanas)
- C) Script
- D) Decorativa

10- Estas fuentes son usadas principalmente para grandes masas de texto de lectura ya que por ser finas y gruesas a la vez soportan buena reducción con buena legibilidad. Simbolizan seriedad, clásico y confiable

- A) Sans Serif (Palo Seco)
- B) Serif (Romanas)
- C) Script
- D) Decorativa

11- Estas fuentes imitan la escritura a mano. Pueden ser escritura corrida o en moldes.

- A) Sans Serif (Palo Seco)
- B) Serif (Romanas)
- C) Script
- D) Decorativa

12- Son fuentes que son basadas en deformaciones gráficas o ilustraciones alegóricas a algún concepto. Estas fuentes son libres en diseño y no encajan de forma rígida en las convenciones.

- A) Sans Serif (Palo Seco)
- B) Serif (Romanas)
- C) Script
- D) Decorativa

13- No son recomendadas en lo absoluto para ser usadas como texto de masas ya que usualmente no administran bien el espacio, dan una mala mancha visual, no soportan ciertos niveles de reducción y con frecuencias nos son fuentes incompletas (les faltan símbolos como acentos, o algún otro signo de puntuación).

- A) Sans Serif (Palo Seco)
- B) Serif (Romanas)
- C) Decorativa

14- El la zona de texto "A" de esta imagen está haciendo un papel de:



- A) Mancha de texto
- B) Masa de Texto

15- El la zona de texto "B" de esta imagen está haciendo un papel de:



- A) Mancha de texto
- B) Masa de Texto

16- Asigna la letra que corresponde a el concepto con su definición.

- A) Mancha de texto
- B) Masa de Texto
- () Son comúnmente titulares de pocas palabras y gran tamaño con respecto al formato.

() No se aprecian los detalles de cada letra en particular sino que se aprecia el conjunto.

17- Es la característica que nos indica el interlineado o espacios entre las líneas de una masa de texto. (Espacio entre las líneas)

- A) Leading
- B) Tracking
- C) Kerning

18-Es un número que designa el espacio entre letras de un texto seleccionado. (Espacio entre letras)

- A) Leading
- B) Tracking
- C) Kerning

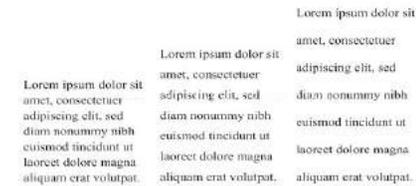
19-Es un espacio que entre combinaciones de letras específicas. Hay letras que por su forma parecen estar más pegadas o despegadas de lo que realmente están por una ilusión visual. Un ejemplo de esto es la combinación de (AV), (Pd), (Fi), entre otras.

- A) Leading
- B) Tracking
- C) Kerning

20-Asigna la letra que corresponde a el concepto con su definición.

- D) Leading
- E) Tracking
- F) Kerning
- () Espacio entre letras
- () Espacio entre las líneas
- () Espacio visual entre algunas letras

21-El fenómeno que podemos observar en esta imagen es:



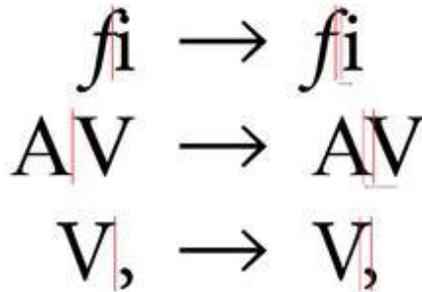
- A) Leading
- B) Tracking
- C) Kerning

22-El fenómeno que podemos observar en esta imagen es:



- A) Leading
- B) Tracking
- C) Kerning

23-El fenómeno que podemos observar en esta imagen es:



- A) Leading
- B) Tracking
- C) Kerning

24-Es una buena idea elegir una fuente que tenga una familia amplia como la HELVETICA. Ya que de esa forma solo usas una fuente en el diseño y al mismo tiempo tienes múltiples variaciones que sirven para distintas situaciones.

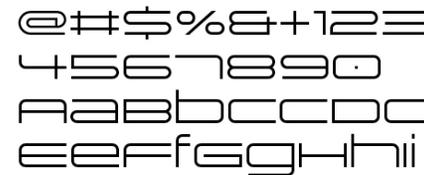
- A) Falso
- B) Verdadero

25-La siguiente imagen muestra un ejemplo de una variación de fuente:



- A) Condensed
- B) Extended
- C) Italic

26-La siguiente imagen muestra un ejemplo de una variación de fuente:



- A) Condensed
- B) Extended
- C) Italic

27-La siguiente imagen muestra un ejemplo de una variación de fuente:



- A) Condensed
- B) Extended
- C) Italic

28-Es recomendable usar fuentes SANS SERIF y SERIF. Ya que son elegantes y legibles.

- A) Falso
- B) Verdadero

29-Las pantallas de computadoras y proyectores crean los colores con luz blanca descompuesta en:

- A) RGB
- B) CMYK
- C) HSB
- D) LAB

30-La suma de los colores luces (Rojo + Verde + Azul) es igual al color:



- A) Cian
- B) Magenta
- C) Amarillo
- D) Blanco

31-La suma de los colores luces (Rojo + Verde) es igual al color:



- A) Cian
- B) Magenta
- C) Amarillo
- D) Blanco

32-La suma de los colores luces (Rojo + Azul) es igual al color:



- A) Cian
- B) Magenta
- C) Amarillo
- D) Blanco

33-La suma de los colores luces (Verde + Azul) es igual al color:



- A) Cian
- B) Magenta
- C) Amarillo
- D) Blanco

34- Para impresión iniciamos con una página en blanco y usamos tintas para formar la imagen.

- A) RGB
- B) CMYK
- C) HSB
- D) LAB

35-La mezcla de **las tintas** (Cian + Magenta + Amarillo) dan como resultado:



- A) Negro
- B) Rojo
- C) Verde
- D) Azul

36-La mezcla de las tintas (Magenta + Amarillo) dan como resultado:



- A) Negro
- B) Rojo
- C) Verde
- D) Azul

37-La mezcla de las tintas (Cian + Amarillo) dan como resultado:



- A) Negro
- B) Rojo
- C) Verde
- D) Azul

38-La mezcla de las tintas (Cian + Magenta) dan como resultado:

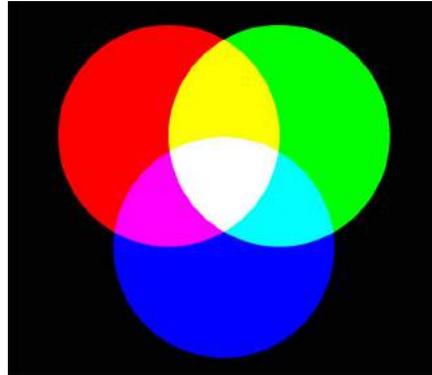


- A) Negro
- B) Rojo
- C) Verde
- D) Azul

39-Las tres características que definen un color son: tinta, saturación y luminosidad. Este el principio de la síntesis:

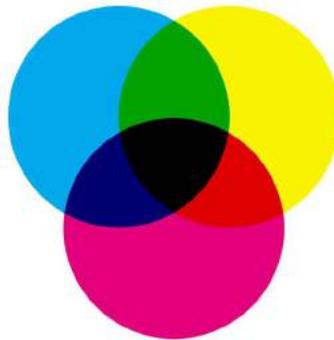
- A) RGB
- B) CMYK
- C) HSB
- D) LAB

40- La siguiente imagen muestra la síntesis de colores



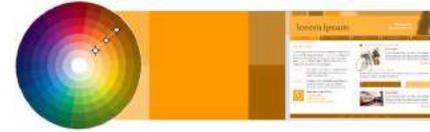
- A) RGB
- B) CMYK
- C) HSB
- D) LAB

41- La siguiente imagen muestra la síntesis de colores



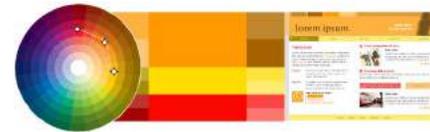
- A) RGB
- B) CMYK
- C) HSB
- D) LAB

42-La armonía de color que se basa en un solo color y sus gradaciones hasta blanco y hasta negro.



- A) Monocroma
- B) Análogos
- C) Complementario
- D) Análogo / complementario
- E) Doble complementario
- F) Triada

43-La armonía de color que se basa en un color y el que queda a la derecha y a la izquierda en el círculo cromático.



- A) Monocroma
- B) Análogos
- C) Complementario
- D) Análogo / complementario
- E) Doble complementario
- F) Triada

44-La armonía de color que se basa en un color en el círculo cromático y combinado con el que queda justo en frente.



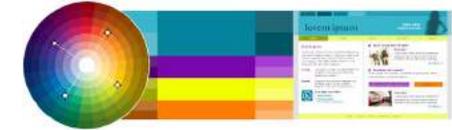
- A) Monocroma
- B) Análogos
- C) Complementario
- D) Análogo / complementario
- E) Doble complementario
- F) Triada

45-La armonía de color que se basa en un color combinado con los análogos (color de la derecha e izquierda) de el complementario de dicho color en el círculo cromático.



- A) Monocroma
- B) Análogos
- C) Complementario
- D) Análogo / complementario
- E) Doble complementario
- F) Triada

46-La armonía de color que se basa en dos colores al azar en el círculo cromático y sus respectivos complementarios en forma de cruz.



- A) Monocroma
- B) Análogos
- C) Complementario
- D) Análogo / complementario
- E) Doble complementario
- F) Triada

47-La armonía de color que se basa en la combinación de tres colores que este equidistantes (a 120 grados unos del otro) en el círculo cromático en forma de triángulo.



- A) Monocroma
- B) Análogos
- C) Complementario
- D) Análogo / complementario
- E) Doble complementario
- F) Triada

48-Asocia la letra de los colores con la percepción psicológica de los mismos.

- A) Blanco
- B) Negro
- C) Rojo
- D) Naranja

() : Poder, excitación, energía, pasión, agresividad, fuerza, dinamismo, coraje, amor.

() : Pureza, claridad, verdad, sofisticación, limpieza e higiene.

() : Energía, vitalidad, animar, excitación y calidez

() : Sofisticación, poder, fuerza, integridad, seguridad, calidad, liderazgo, magia.

49-Asocia la letra de los colores con la percepción psicológica de los mismos.

- A) Marrón
- B) Crema
- C) Verde
- D) Turquesa
- E) Dorado

() : Suavidad, sabroso y blando.

() : Frialdad, limpieza, frescura, sanación, acuático y fluidez.

() : Durabilidad, seguridad, naturaleza, calidez, amabilidad, riqueza y sabroso.

() : Excelencia, riqueza, prestigio, prosperidad, nobleza y divinidad.

() : Crecimiento, esperanza, nutrición, naturaleza, frescura, renovación, suerte.

50-Asocia la letra de los colores con la percepción psicológica de los mismos.

- A) Azul
- B) Amarillo
- C) Violeta
- D) Plateado

() : Clásico, valioso, futurista y tecnología.

() : Poder, fuerza, inteligencia, eficiencia, lealtad, lógica, limpieza y serenidad.

() : Dignidad, sofisticación, realeza, creatividad, magia, espiritualidad y fantasía.

() : Optimismo, luminosidad, felicidad, confianza, amistad, creatividad y calidez.

52-La paleta de colores que se muestra, podemos asociarla a:



- A) Bebés
- B) Jóvenes
- C) Adultos mayores

53-La paleta de colores que se muestra, podemos asociarla a:



- A) Bebés
- B) Jóvenes
- C) Adultos mayores

54-La paleta de colores que se muestra, podemos asociarla a:



- A) Bebés
- B) Jóvenes
- C) Adultos mayores

55-La gama de colores es más clara en edades tempranas y va oscureciendo en la medida en que avanzan los años.

- A) falso
- B) verdadero

56-En la siguiente imagen podemos ver aplicado el principio de composición de:



- A) Uso de líneas guías
- B) Márgenes
- C) Espacios internos similares

57-En la siguiente imagen podemos ver aplicado el principio de composición de:



- A) Uso de líneas guías
- B) Márgenes
- C) Espacios internos similares

58-En la siguiente imagen podemos ver aplicado el principio de composición de:



- A) Uso de líneas guías
- B) Márgenes
- C) Espacios internos similares

59-En la siguiente imagen podemos ver aplicado el principio alineación:



- A) Simétrica
- B) Marginal
- C) Radial

60-En la siguiente imagen podemos ver aplicado el principio alineación:



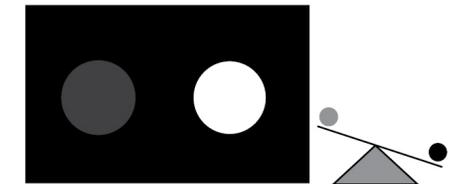
- A) Simétrica
- B) Marginal
- C) Radial

61-En la siguiente imagen podemos ver aplicado el principio alineación:



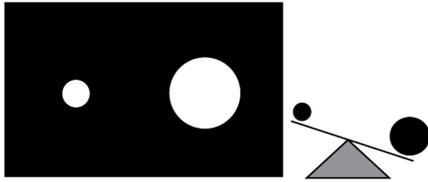
- A) Simétrica
- B) Marginal
- C) Radial

63-Los objetos pesas más contrastados con el fondo pesas más que los menos contrastados.



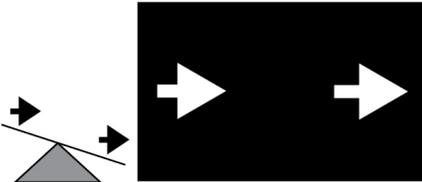
- A) Peso por contraste
- B) Peso por tamaño
- C) Peso por dirección
- D) Peso por posición

64-Los objetos más grandes son más pesados que los objetos más pequeños.



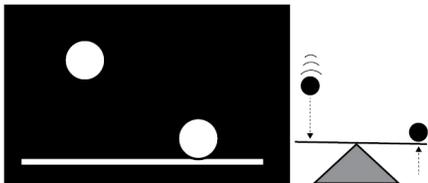
- A) Peso por contraste
- B) Peso por tamaño
- C) Peso por dirección
- D) Peso por posición

65-La lectura occidental nos condiciona a que la dirección natural de una pieza gráfica sea de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.



- A) Peso por contraste
- B) Peso por tamaño
- C) Peso por dirección
- D) Peso por posición

66-Los elementos que se encuentran más arriba que otros parecen más pesados que los que están más abajo.

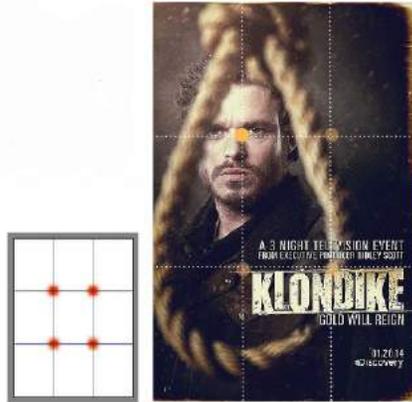


- A) Peso por contraste
- B) Peso por tamaño
- C) Peso por dirección
- D) Peso por posición

67-Aunque una composición tenga muchos elementos, es mucho más fácil de ver si estos elementos se encuentran en grupos, en vez de estar dispersos en el espacio.

- A) Agrupación
- B) Uso de líneas guías
- C) Alineación
- D) Márgenes y espacios

68-Esta regla de composición se trata de dividir el espacio de una imagen en tres espacios iguales horizontal y vertical. Entonces colocar el punto de interés en algunas de las esquinas del cuadro interior.



- A) Ley de tercios y zona dorada
- B) Ley de alineación simétrica
- C) ley de puntos de interés
- D) Ley de alineación axial

69-El concepto en diseño gráfico es una línea de pensamiento que riga las decisiones gráficas.

- A) verdadero
- B) falso

70-¿Cuál de estas afirmaciones NO es verdad para los gráficos VECTORIALES?

- A) Hecho con ecuaciones matemáticas
- B) Independientes de la resolución.
- C) Mantiene calidad al ampliar.
- D) Basado en una rejilla de píxeles.

71-¿Cuál de estas afirmaciones NO es verdad para los gráficos BITMAP (fotos digitales)?

- A) Basado en una rejilla de píxeles.
- B) Depende de la resolución.
- C) Mantiene calidad al ampliar.
- D) Está restringida a un rectángulo.

77-¿Cuál de los siguientes programas NO esta orientado al 3D?

- A) Maya
- B) 3Ds Max
- C) Blender
- D) Premiere

72-¿A cual de estos formatos de archivos NO está asociado con los gráficos VECTORIALES?

- A) .EPS
- B) .AI
- C) .SVG
- D) .CDR
- E) .JPG

78-¿Cuál de los siguientes programas de diseño ayuda a diagramar grandes volúmenes de texto e imagen para libros, revistas, etc.?

- A) InDesign
- B) Photoshop
- C) Illustrator
- D) DreamWeaver

73-¿A cual de estos formatos de archivos NO está asociado con los gráficos BITMAP (fotos digitales)?

- A) .GIF
- B) .JPG
- C) .PNG
- D) .SVG
- E) .TIFF

74-¿Cuál de estos programas de diseño esta basado en principios VECTORIALES?

- A) Photoshop
- B) Painter
- C) Sketchbook
- D) Illustrator

75-¿Cuál de estos programas de diseño esta basado en principios BITMAP?

- A) Photoshop
- B) Illustrator
- C) Corel Draw
- D) FreeHand

76-¿Cuál de estos programas de diseño esta orientado al modelado, animación y render de objetos 3D?

- A) 3Ds max
- B) Premiere
- C) AfterEffects
- D) Photoshop

Respuestas evaluación

1- Sans Serif (Palo Seco)	30-Blanco	y divinidad
2- Serif (Romanas)	31-Amarillo	50-Azul: Poder, fuerza, inteligencia, eficiencia, lealtad, lógica, limpieza y serenidad.
3- Script	32-Magenta	Amarillo: Optimismo, luminosidad, felicidad, confianza, amistad, creatividad y calidez.
4- Decorativa	33-Cian	Violeta: Dignidad, sofisticación, realeza, creatividad, magia, espiritualidad y fantasía.
5-Sans Serif (Palo Seco)	34- CMYK	Plateado: Clásico, valioso, futurista y tecnología.
6-Serif (Romanas)	35-Negrol	52-Bebés
7-Sans Serif (Palo Seco)	36-Rojo	53-Jóvenes
8-Serif (Romanas)	37-Verde	54-Adultos mayores
9-Sans Serif (Palo Seco)	38-Azul	55-verdadero
10-Serif (Romanas)	39-HSB	56-Uso de líneas guías
11-Script	40- RGB	57-Márgenes
12-Decorativa	41- CMYK	58-Espacios internos similares
13-Decorativa	42-Monocroma	59-Simétrica
14-Mancha de texto	43-Análogos	60-Marginal
15-Masa de Texto	44-Complementario	61-Radial
16- Mancha de texto: Son comúnmente titulares de pocas palabras y gran tamaño con respecto al formato.	45-Análogo / complementario	63-Peso por contraste
Masa de Texto: No se aprecian los detalles de cada letra en particular sino que se aprecia el conjunto	46-Doble complementario	64-Peso por tamaño
17-Leading	47-Triada	65-Peso por dirección
18-Tracking	48- Blanco: Pureza, claridad, verdad, sofisticación, limpieza e higiene.	66-Peso por posición
19-Kerning	Negro: Sofisticación, poder, fuerza, integridad, seguridad, calidad, liderazgo, magia.	67-Agrupación
20-Leading: Espacio entre las líneas	Rojo: Poder, excitación, energía, pasión, agresividad, fuerza, dinamismo, coraje, amor.	68-Ley de tercios y zona dorada
Tracking: Espacio entre letras	Naranja: Energía, vitalidad, animar, excitación y calidez	69-verdadero
Kerning: Espacio visual entre algunas letras	49- Marrón: Durabilidad, seguridad, naturaleza, calidez, amabilidad, riqueza y sabroso.	70-Basado en una rejilla de píxeles.
21-Leading	Crema: Suavidad, sabroso y blando.	71-Mantiene calidad al ampliar.
22-Tracking	Verde: Crecimiento, esperanza, nutrición, naturaleza, fresca, renovación, suerte, deidad (Medio oriente).	72-.JPG
23-Kerning	Turquesa: Frialdad, limpieza, fresca, sanación, acuático y fluidez	73-.SVG
24-Verdadero	Dorado: Excelencia, riqueza, prestigio, prosperidad, nobleza	74-Illustrator
25-Condensed		75-Photoshop
26-Extended		76-3Ds max
27-Italic		77-Premiere
28-Verdadero		78-InDesign
29-RGB		

