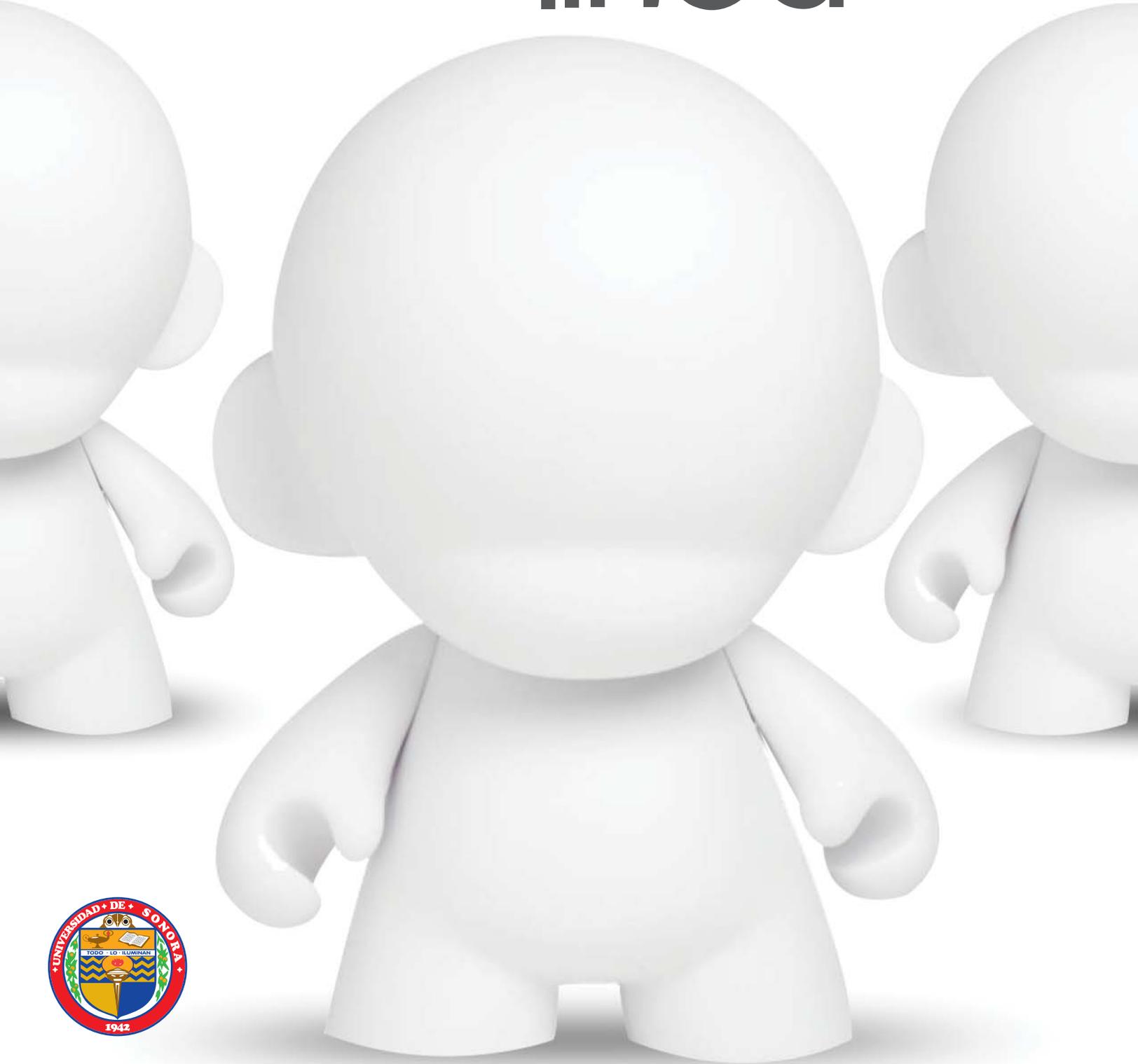


REVISTA
**puntoy
línea**

Año 2 | Número 4 | Diciembre 2013



DIRECTORIO DE LA UNIVERSIDAD

Dr. Heriberto Grijalva Monteverde
RECTOR

Dra. Arminda Guadalupe García de León Peñúnuri
VICERRECTORA DE LA UNIDAD REGIONAL CENTRO

Dr. Enrique Fernando Velázquez Contreras
SECRETARIO GENERAL ACADÉMICO

M.C. María Magdalena González Agramón
SECRETARIA GENERAL ADMINISTRATIVA

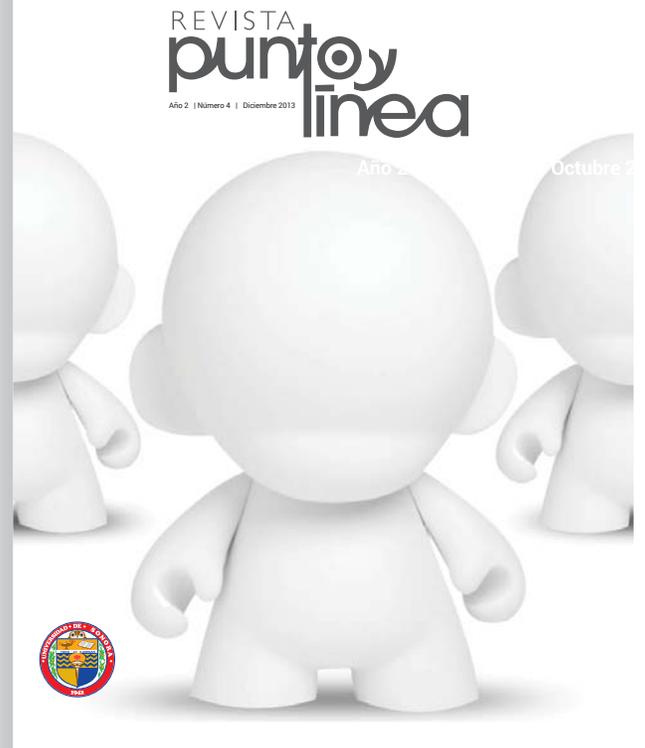
Dr. Rosario Fortino Corral Rodríguez
DIRECTOR DE LA DIVISIÓN DE BELLAS ARTES Y
HUMANIDADES

Ing. Heriberto Encinas Velarde
JEFE DE DEPARTAMENTO DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
GRÁFICO

M.C. Mónica Aguilar Tobín
COORDINADORA DE LA LICENCIATURA DE DISEÑO
GRÁFICO

PUNTO Y LINEA

Volumen 2, No. 4, Diciembre 2013
Publicación bimestral editada por la Universidad de
Sonora, a través del Departamento de Arquitectura y
Diseño Gráfico.
BLVD. Luis Encinas y Rosales s/n. Col. Centro
C.P. 83000, Hermosillo, Sonora.
Tel. 259-21-78 y 80.
Impreso en la imprenta de la Universidad de Sonora.
Este número se terminó de editar
el 28 de noviembre del 2013.
Edición Digital.
Comentarios y colaboraciones
al celular 662 149 87 55 con Andrés Elizalde
o al correo andres.elizalde@guaymas.uson.mx



MISIÓN

Fomentar la cultura del diseño gráfico en nuestra sociedad mediante la investigación y el trabajo en equipo, con artículos que promuevan la creatividad y la retroalimentación, de forma que permita a los alumnos aplicar sus conocimientos en la práctica profesional.

VISIÓN

Ser reconocida como la mejor revista de diseño gráfico a nivel universitario, en diseño, impresión y contenido, y que sea la plataforma para el desarrollo de talento de los estudiantes de la División de Humanidades y Bellas Artes de la Universidad de Sonora.

REVISTA

punto y línea

Año 2 | Número 4 | Diciembre 2013

DIRECTORIO DE LA REVISTA

D.C.G Andrés Abraham Elizalde García, M.E.
RESPONSABLE DE PROYECTO

TENDENCIAS: Amaris Durán Soto y
Grecia Delgado Fimbres.

LA BOMBILLA: Mirna Gabriela Encinas Hermosillo,
Dulce María Hernández Gutiérrez, Gabriela del C.
Morales Gutiérrez, Angélica Córdova Castillo.

CONOCE A: Grecia Delgado Fimbres, Martha Cajigaz
Heredia, Pablo Salazar Terán.

SOCIALES: Adriana Lagarda Arias, Paloma Guadalupe
Morales Herrera, Jesús Ramiro Moroyoqui Valenzuela.

IN_TEC: Oiluj Rasec Carrillo Monteverde

LOS 10 + : Jorge Adrián Nieves López, Alejandra María
Aguirre Torres, María Alejandra Contreras Lizárraga,
Kristhel Silva Covarrubias.

ILUSTRACIÓN: Diego Alonso Rodríguez Serrano

FOTOGRAFÍA: Adriana Lagarda Arias, Paloma
Guadalupe Morales Herrera

NUESTRO TEMA:

“Juegos y Juguetes”

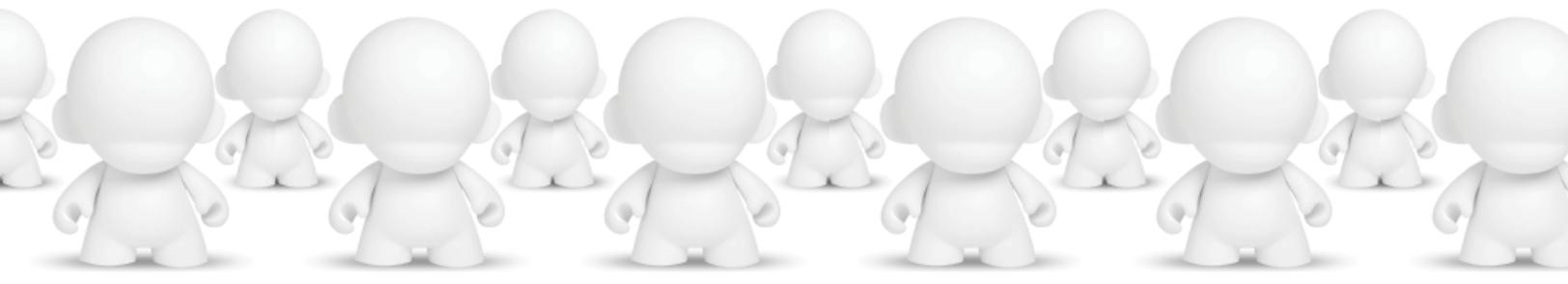
Nuestro número cuatro del segundo volumen culmina con la temática “Juegos y Juguetes”, abarcando una serie de opciones que van desde los juegos que nos gustan a los diseñadores hasta los elementos que nos rodean que nos hacen divertirnos y llevarnos hasta nuestra mejor expresión gráfica.

La tecnología, las tendencias, la ilustración y todo aquello que nos hace voltear a ver a nuestro alrededor y con lo cual nos distraemos por un momento de la realidad es parte de los motivos que nos llevan a realizar este nuevo número de la publicación y que esperamos nuevamente sea del agrado de nuestros compañeros diseñadores gráficos.

Con esta edición cerramos otro año en nuestra revista que próximamente se complementará nuevamente con la edición impresa.

Les deseamos una feliz navidad y un mejor año para el 2014

- Editorial *Punto y Línea*



JUEGOS CREATIVOS

“Estimulantes Creativos de Diseñadores para Diseñadores.”

“Los diseñadores siempre están en juego durante su proceso creativo, es por eso que se han creado varios juegos especializados, por diseñadores para diseñadores, con el objetivo de enriquecer y entretener estas mentes creativas, y sobre todo dar a entender al público en general la importancia del diseño en el mundo”.

A continuación se describen varios juegos que han resaltado en el mundo del diseño:

Portfolio The Board Game

Kevin Trow es un estudiante de diseño de la Universidad de Texas, que ha hecho de su portafolio un juego de mesa, donde el objetivo es conseguir el trabajo de tus sueños girando de la ruleta y tarjetas como el juego de monopoly. Simplemente brillante e interesante.

En el transcurso del juego se puede elegir las carreras de arte, ilustración, diseño, escultura, e impresión. El juego consta de una ruleta a modo de dado, a medida que se recorra el tablero, se puede caer en casillas donde se tiene que elegir cartas, algunas de las cuales ayudarán en la carrera y otras pondrán divertidos obstáculos.

The Picht juego creativo

Un proyecto que va más allá de un simple juego de mesa. El proyecto de la diseñadora Fatima Kabba, pretende llevarte a lo largo del proceso creativo que se genera para el diseño gráfico, al mismo tiempo que interactúas con tus amigos.

Durante el juego, los participantes deben generar ideas para un slogan, sketch o cualquier cosa que pueda ser usada en algún comercial, dibujo, web, etc. Y representarlas de la mejor manera posible. El objetivo de este juego, menciona su autora es comunicar lo que es el diseño gráfico y hacerlo accesible para todos, creando un producto que ayude a formar una comunidad, en la que se colabore y reinvente sobre las funcionalidades de este diseño

Una forma de involucrar a quienes no conocen de este trabajo, de hacer conciencia sobre lo que conlleva el proceso creativo a lo largo de un diseño, y al mismo tiempo aprender un poco sobre el tema mientras se divierten y disfrutan.





Portfolio The Board Game
- Kevin Trow-



The Picht
- Fatima Kabba-



Brand Memory Game

Creado por Hendrik-Jan Grievink para la editorial BisPublishers (BIS). Una versión especial del clásico memorice en que nos muestra que tenemos ciertas marcas en nuestro inconsciente.

Nos traen uno juego que solamente son divertidos para gente como los diseñadores, amantes de las marcas. Se trata de un memory y se compone de 60 fichas que representan 30 marcas internacionales en las que no aparece ni el logotipo ni el nombre, consiste en encontrar la pareja de cartas y adivinar la marca a través de los colores y la tipografía.

Scrabble para diseñadores

Este Scrabble es obra de Andrew Clifford Capener, y ya empezando por el packaging, tan exquisitamente cuidado, llama la atención es de madera de abedul y tiene unas ranuras y un cajón donde guardar el tablero y las piezas.

El tablero se compone de 6 piezas de madera de nogal imantadas para que encajen a la perfección, es un proyecto personal y aún no se está comercializando, pero la idea de Andrew es que cada cliente pueda elegir con que tipografía quiere que venga su juego y daría la posibilidad de pedir otras tipografías.

El ABC del RGB en CMYK

La Oficina Creativa es un estudio de diseño, publicidad y marketing formado por Carlos, Simón y Marta un equipo joven y multidisciplinar.

Se han decidido a lanzar unos de los juegos más completos sobre diseño gráfico, lo han llamado "El ABC del RGB en CMYK" y presenta el diseño como un gran circo en el que hay seis "carpas" dedicadas a:

Historia del diseño, Tipografía y tipógrafos, Fotografía y composición, Luz y color, Branding, packaging e impresión y materiales; en cada una de ellas se hacen preguntas relacionadas con el tema.

En cada carpa hay una casilla con un protagonista estrella:

El narrador de historias, (Historia del diseño).

El domador de tipos (Tipografía)

La equilibrista de la composición (Fotografía).

El payaso multicolor (Luz y color).

El ilusionista (Branding y packaging).

El forzado (Impresión y materiales).

Si se acierta la pregunta del personaje se obtiene un ticket de color, el que antes consiga los 6 tickets gana el juego.



El ABC del RGB en CMYK
- Oficina Creativa-



Scrabble
- Andrew Clifford Capener-

The Brain Cube

Jason Freeny es un conocido escultor americano que nos recuerda con sus obras que nuestros muñecos también son seres vivos con todos sus órganos y esqueleto. Ha diseccionado, entre otros, a Super Mario Bros, Mickey Mouse, y Hello Kitty .

Jason nos presenta su "The Brain Cube" un cubo de Rubik con trocitos de cerebro de textura blanda en lugar de cuadrillos de colores. En vez de conseguir caras de color hay que encajar los pliegues del cerebro.

Sorprende también el packaging es un bote transparente, el cerebro flota dentro del el, al igual que sucede dentro del cráneo, son interesantes las similitudes de forma del cubo con el cerebro de alguno de nuestros congéneres.





KIDROBOT
FOR **SWATCH**





TILT

Tara
McPherson

SSUR



GARY
BASEMAN



Habitualmente incluye formas curvas «bulbosas» inspiradas en su devoción por las mujeres hermosas. Tilt cuenta que su diseño para Swatch «ilustra la letra de un famoso grupo de rock francés de los 80 llamado Téléphone, que narra la historia de un hombre que desea ir a Nueva York con la chica que ama». Por eso, la obra de Tilt para Swatch se llama Swatch-Love Song.

McPherson es también ilustradora y diseñadora de pósteres de gran éxito, cuyas creaciones gigantes, muy solicitadas, han confirmado sus excelentes credenciales. Su reloj para Swatch, denominado Swatch-The Eyes Are Watching, muestra una gatita espacial atenta y mediatrunda.

Cita la «responsabilidad, el respeto, la tolerancia, la justicia y la paz» como temas creativos recurrentes y se inspira además en cuestiones como «política, protestas, acontecimientos actuales y patrones de camuflaje» al plasmar su concepto para Swatch. Todos estos elementos encuentran su expresión en su evocador Swatch-Tic Tic Boom.

Para Swatch, Baseman creó el personaje The Midnight Magi, al que el catalizador: «The Midnight Magi siempre está en la sombra impidiendo que las peores pesadillas destruyan los más dulces sueños...». El reloj de Baseman se llama Swatch-Midnight Magi.





Joe
Ledbetter



MAD

Jeremyville



Ledbetter comenzó a desarrollar su estilo pictórico pícaro y optimista en 2003. Sus influencias incluyen normalmente animación clásica, gráficos, viajes al zoológico, documentales de naturaleza y a sus dos descarados gatos. Ha expuesto ampliamente su obra en galerías prestigiosas de todo el mundo. Su Swatch-Bengalitiene un carácter especialmente desenfadado.

Labró inicialmente su reputación creando pósters varios grupos de rock.

Asumió el desafío de colaborar con Swatch con su energía y creatividad habituales: «Quería que los diseños fueran lo más limpios posibles». Su sentido del humor se aprecia en la esfera de color amarillo brillante del Swatch-Ski Instructor, con su Dunny blanco de penetrantes ojos negros y bigote.

Afirma que «con toda la locura imperante en el mundo, hay veces que las palabras no bastan. A veces simplemente necesitas gritar. Este diseño reúne elementos de mis ilustraciones, y los transforma en un patrón universal con el que todos nos podemos identificar. Swatch-Shout Out reacciona sin palabras, pero con una expresiva protesta contra la locura del mundo que nos rodea.

Su diseño para Swatch se basa un personaje llamado Ibbity Pop, que aparece en su siguiente libro, *The So Far Away*, sobre el que afirma lo siguiente: «La historia trata de una mascota perdida en otra parte del mundo y en un uso horario distinto. Por tanto, un reloj es el producto perfecto para comercializar, en relación a las diferencias horarias de la historia». Por ello, el reloj recibe el nombre Swatch-The So Far Away.



DESIGNER TOY AWARDS

El mundo de los diseñadores de juguetes es fascinante. Muchos artistas se han dedicado con gran éxito a explorar en estas imágenes y se han convertido en verdaderos iconos de un grupo de seguidores ávidos por conocer las novedades.

Como cada año, los Designer Toy Awards, abren para el deleite de los fans de los juguetes de diseñador, en donde se nominan y premian a los mejores en el mundo del art toy, entre las categorías se encuentran: mejor blog, mejor colección, mejor tienda y el favorito de los fans. Aunque hay categorías que son votadas por los especialistas y que no están disponibles para que los cibernautas participen, como: artista del año, mejor escala 1/6, mejor colaboración, mejor caracterización, mejor bricolaje, mejor juguete relacionado con los medios, mejor serie mini, mejor felpa, mejor resina, mejor sofubi, mejor vinilo, marca del año, mejor nuevo artista, trayectoria, mejor producción y juguete del año.

Entre cada categoría de estos premios tenemos que destacar que hay artistas mexicanos nominados, así como la tienda Rojo Bermelo que se encuentra en "Best Toy Store" y mientras que en "Best Customizer" aparecen nominados Frank Mysterio, Kriki, Mr. Mitote y también Chauskoskis aparece en esta categoría.

Estos son los resultados de la gran premiación de los Designer Toy Awards de este año de los cuales hemos mostrado a varios finalistas.

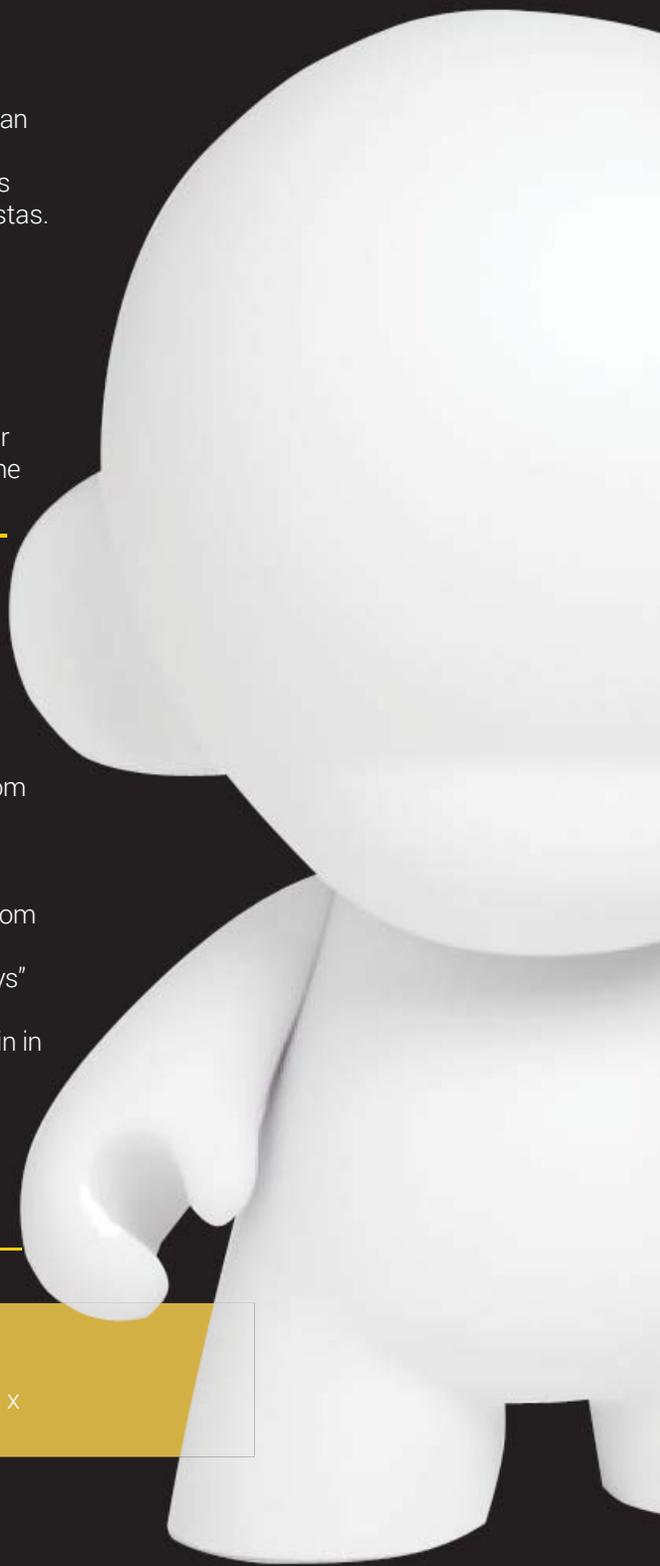
Voto público:

Mejor blog: Spanky Stokes
Mejor colección: Selim Varol
Mejor tienda en línea: Rotofugi
Mejor tienda: Toy Art Gallery
Favorito de los fans: Gummi Bear
Anatomy de Jason Freeny x Fame
Master Toys.

Voto de los jueces:

Mejor vinyl: "Target" de Luke Chueh x Munky King.
Mejor resina: "Bad Apple" de GOIN x Mighty Jaxx.
Mejor mini serie: "OMFG" de October Toys.
Mejor plataforma diy: "Fonzo" from Gary Ham x FreakStore
Mejor escala 1/6: Hot Toys' "The Joker" from "The Dark Knight".
Mejor sofubi: "Wooper Looper" from Gary Ham.
Mejor colaboración: "Trouble Boys" de Ferg x Brandt Peters.
Vinyl destacado: "The Rise of Pain in Dreams" de coarse.
Mejor artista revelación: doubleparlour.
Mejor customizador: Huck Gee

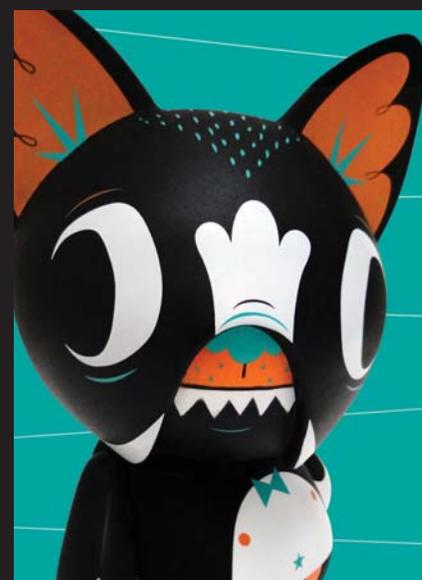
Marca del año: Medicom Toy
Artista del año: Frank Kozik
Toy del año: "Pierced" de Parra x Kidrobot.





MEJOR VINYL:
"Target" de Luke Chueh
x Munky King.

MEJOR COLABORACIÓN:
"Trouble Boys" de Ferg x
Brandt Peters.

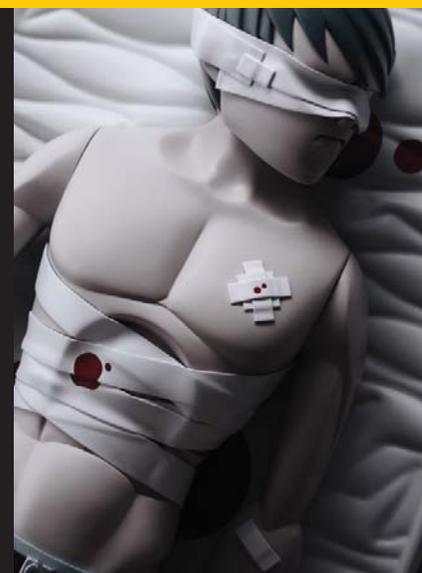


MEJOR PLATAFORMA DIY:
"Fonzo" from Gary Ham x
FreakStore.



MEJOR RESINA:
"Bad Apple" de GOIN x Mighty
Jaxx.

TOY DEL AÑO:
"Pierced" de Parra x Kidrobot.



VINYL DESTACADO:
"The Rise of Pain in Dreams"
de coarse.



MEJOR VINYL:
"Target" de Luke Chueh
x Munky King.

MEJOR COLABORACIÓN:
"Trouble Boys" de Ferg x
Brandt Peters.



MEJOR PLATAFORMA DIY:
"Fonzo" from Gary Ham x
FreakStore.



MEJOR RESINA:
"Bad Apple" de GOIN x Mighty
Jaxx.

TOY DEL AÑO:
"Pierced" de Parra x Kidrobot.



VINYL DESTACADO:
"The Rise of Pain in Dreams"
de coarse.



MEJOR COLECCIÓN:
Selim Varol.

MEJOR ARTISTA REVELACIÓN:
doubleparlour.



MEJOR SOFUBI:
"Wooper Looper" from
Gary Ham.



MEJOR MINI SERIE:
"OMFG" de October Toys.

ARTISTA DEL AÑO:
Frank Kozik.



MARCA DEL AÑO:
Medicom Toy.

BOMSTRO...



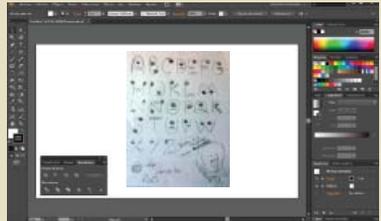
Cobrando vida, de boceto a tipografía digital.

¿Alguna vez te has preguntado como crear una tipografía y que a la vez sea funcional en nuestra computadora? En nuestro siguiente tutorial te guiaremos, solo necesitas papel, creatividad y los siguientes programas: Illustrator y FontCreator

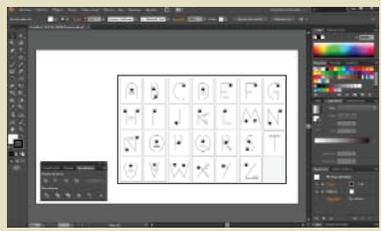
1. Se diseña y boceta cada carácter a un máximo de 5 cm y a un mínimo de 4 cm respetando las normas de cada carácter. Escaneé las imágenes a un máximo de 72 dpi en blanco y negro.



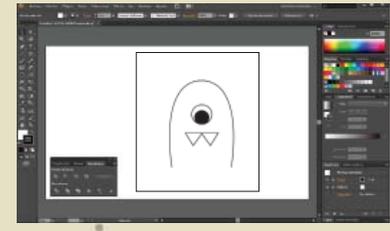
2. Una vez escaneada la imagen se importa al programa ilustrador, donde se vectoriza. Seleccione la imagen mapas de bits, con un clic derecho, la opción bloquear objeto.



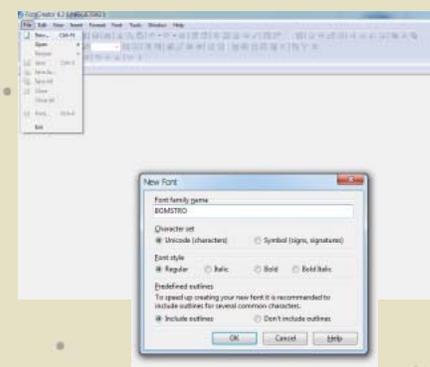
3. La herramienta pluma, es la que se utiliza para vectorizar los diseños, la emplearemos para convertir nuestros dibujos de mapas de bits a vectores.



4. Ya una vez convertidos a vectores, se procederá a guardar cada carácter en formato BMP o JPG.



5. Usando el programa FontCreator, se crea una nueva hoja de trabajo, se le agrega el nombre a la tipografía.



6. Aparecerá unas casillas con todos los caracteres que hay. Se selecciona la casilla en la que se va a trabajar y se importa la imagen correspondiente a la casilla. De no ser así, habrá confusión con ellas.



Pelota para el stress

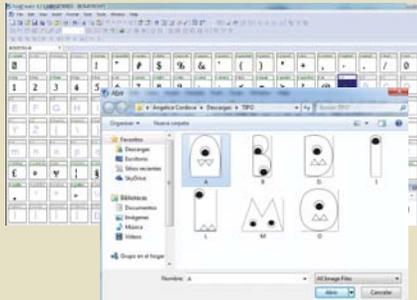
Materiales:

- ½ taza de harina
- 1 globo
- 1 botella de plástico ó cono de papel.
- Tijeras ó Cutter

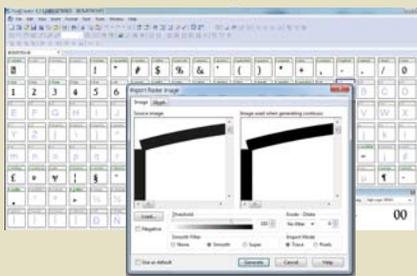


Instrucciones:

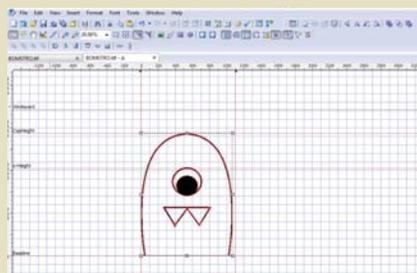
1. Cortar la botella de plástico para hacer un embudo ó cortar la punta del cono de papel.
2. Colocar el globo en la boca de la botella con cuidado.
3. Llenar el globo de harina con ayuda del embudo.
4. Ya que este lleno el globo de harina, retirarlo de la boca de la botella y amarrarlo.
5. ¡Listo! Ya tienes una pelota para el stress.



7. Se abrirá una ventana y se le dará clic en smooth filter: super.

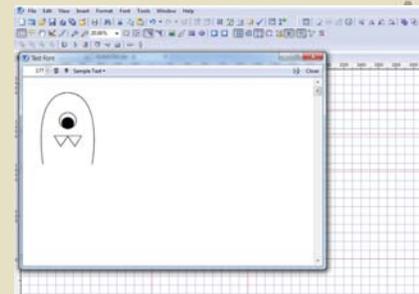


8. El carácter aparecerá en una cuadrícula con líneas guías y está será editable, modificando el tamaño, las curvas o los espacios entre diferentes caracteres.

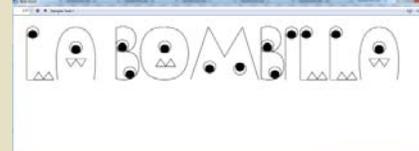


9. Se repite el paso 6 y 7, con todos los caracteres que diseñamos, respetando las normas que se les dieron en un principio.

10. Dando clic en test current font, se puede probar la tipografía dentro del programa.



11. Guarda y sigue los pasos que te aparecen en pantalla, ¡ÉXITO!



¿Por qué conformarse con una sola tipografía cuando puedes hacer decenas de ellas? Recuerda tener el serial de FontCreator para poder guardar la tipografía y tenerla en la computadora de forma funcional.



Friends With You

FriendsWithYou es un colectivo creado por Samuel Borkson y Arturo Sandoval III, quienes trabajan conjuntamente desde el 2002 con el único propósito de difundir el mensaje positivo de magia, suerte y amistad (MAGIC, LUCK & FRIENDSHIP)™. Estos artistas trabajan en una gran variedad de medios, incluyendo pinturas, esculturas, instalaciones experimentales a gran escala, parques infantiles públicos, obras públicas y actuaciones en vivo.

Como una forma propia de expresar el lenguaje visual pop, posterior a Murakami, Arturo Herrera y Yayoi Kusama, FWY adopta un enfoque espiritual y sereno en cuanto a su forma y figura. El uso de reducción y simplificación de la abstracción geométrica contiene siempre un toque caprichoso. Tomando la estética relacional de Bourriauden, el arte creado de la era post-Internet junto con el conjunto de obras de Jeff Koons, Takashi Murakami y Damien Hirst; como una nueva tendencia artística, que ha activado la cultura más allá de los límites tradicionales del arte y la remodelación de la escena actual del arte contemporáneo.

Difuminando los límites percibidos entre el arte "alto y bajo", tal como se explica en el ensayo Superflat de Murakami.

La táctica artística más importante de FriendsWithYou es fomentar relaciones interpersonales mediante el juego. Al reinterpretar las tradiciones religiosas, los símbolos y las prácticas espirituales, FWY invierte las ideas solemnes y serias a través del acto de juego para abrir una conexión con lo divino. Trabajan con juguetes de referencia, ya que están diseñados para el juego, una herramienta para la libre asociación y la interacción. Sus esculturas y pinturas, inflables y objetos están destinados a activar el olvido enterrado, impulsos y anhelos que un espectador habitual de arte no puede esperar tener presente; la alegría, la risa y la curiosidad, son el resultado de sentirse conectado. Influenciado por la sencilla felicidad que se encuentra en la vida cotidiana, el trabajo de FriendsWithYou está diseñado para ser accesible a todos.





A lo largo de los últimos diez años, ha ganado el reconocimiento internacional como pioneros en el campo del arte experimental. Sus instalaciones son totalmente inmersivas, estas experiencias llevan al público a un mundo mágico donde se desdibuja la línea entre la fantasía y la realidad. Lo que comenzó como esculturas y juguetes cosidos a mano se ha convertido en algo mucho más grande que los proyectos de vida y exposiciones de bellas artes en galerías tanto nacionales como internacionales. Su trabajo ha sido expuesto en la High Line, Nueva York, Art Basel Miami, Galerie Emmanuel Perrotin, el Museo de Arte de Indianápolis, Haus der Kulturen der Welt Museum, Berlín, Barbara Contemporary foro de Santa Artes, por nombrar algunos. Sus obras de arte están en las colecciones permanentes del Museo de Arte Contemporáneo de North Miami, la colección de la familia Goldman, Montblanc Collection, entre otros.



“Su misión es influir en la cultura del mundo mediante el cultivo de momentos especiales de conciencia espiritual e interacción alegre.”





FriendsWithYou trabaja activamente para difundir el mensaje de la conectividad en todo el mundo, con una simple misión, convertirse en Friends-With-You.





Estudiantes de Diseño Gráfico en sus trabajos Finales.

FIN SEME

salvando el



Alumnos de primer semestre descansado antes de entrar a clases.





Primer lugar, alumnas de Diseño Gráfico con su escultura de Catrina.



DE STRE

semestre



Tercer lugar, alumnas de Diseño Gráfico con su display "Emilio".



CONCURSO CIEL

1ER Y 3ER LUGAR PARA DISEÑO GRÁFICO



Estudiantes de la carrera de Arquitectura y Diseño disfrutaron de la noche.

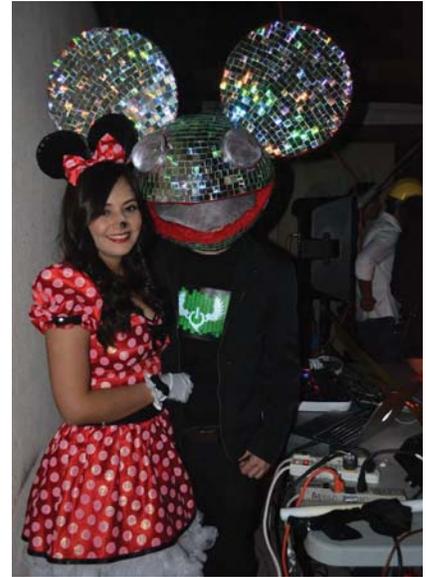


ARQUITO 20 FIESTA DE HA



Los disfraces en pareja, siempre son los favoritos.





Desde disfraces originales a disfraces típicos, todos lucieron en la fiesta.

ORTURA 13 HALLOWEEN



Se apreciaron bastantes drisfraces entre amigos.





wacom

HASBRO PARA CREATIVOS

LOS JUGUETES QUE QUIERES TENER

Wacom Co. Ltd. es una compañía internacional que produce tabletas gráficas, digitalizadoras y otros productos relacionados. Su sede central se encuentra en la prefectura de Saitama (Otone), Japón. Wacom es la contracción en idioma japonés de las palabras «Wa» (armonía o círculo) y «Komu» (computadora).

Es uno de los mayores y más importantes fabricantes de tabletas digitalizadoras. Sus tabletas gráficas son muy populares entre artistas, dibujantes de cómics, diseñadores gráficos o arquitectos. Las tabletas de Wacom utilizan una tecnología,

patentada, de lápiz digital sin cable, sin pilas, sensible a la variación de presión y que recoge a alta frecuencia las posiciones de la punta del lápiz respecto a la superficie de la tableta. Una consecuencia es que los lápices empleados son ligeros. La tecnología se basa en una resonancia acoplada. La base de la tarjeta contiene unos emisores de campo electromagnético, mientras que el lápiz posee un circuito resonante que oscila según el campo electromagnético que recibe.



Inkling

Inkling es un puente tendido entre los bocetos a mano alzada y el desarrollo digital. Mientras dibujas un boceto en papel con un bolígrafo, Inkling lo captura de forma digital, trazo a trazo con un lápiz sensible a la presión capas de llevarlo a formato de vectores o rasterizado. Así, puedes usarlos en aplicaciones como Photoshop, Illustrator y SketchBook Pro. Con una sencilla conexión USB puedes transferir archivos y cargar Inkling. El receptor tiene capacidad para cientos de bocetos de alta resolución, que luego puedes transferir al ordenador. Lo puedes usar con los cuadernos de bocetos que más te gusten o con papel de tamaño estándar. Funciona con cualquier tamaño hasta A4.



Bamboo Stylus

Es la experiencia más parecida al lápiz con respecto a pantallas táctiles, con este producto puedes escribir, dibujar o navegar con más naturalidad en teléfonos inteligentes y tabletas electrónicas. Con ella podrás hacer todo lo que haces en una pantalla touchscreen con el dedo, pero aún mejor. Disfruta del tacto natural del lápiz en tu mano mientras plasmas ideas de forma digital.

Bamboo

Ésta es la línea destinada a usuarios aficionados. Entre las características de éstas tabletas se puede citar: 1024 niveles de sensibilidad a la presión y una resolución de 1024 puntos por pulgada (o 403 puntos por cm). La mayoría de éstos modelos poseen un área activa de 14,70 x 9,10 centímetros. Los modelos actuales de ésta línea son: Bamboo Pen & Touch, Bamboo Pen, Bamboo Touch, Bamboo Fun y Bamboo Craft. El mayor es Bamboo Fun, con un área activa de 14,70 x 13,70 centímetros. Con excepción del Bamboo Pen, los demás modelos soportan la tecnología

“multitouch” (posibilidad de realizar gestos con los dedos sin necesidad de usar el stylus). El modelo Bamboo Touch no utiliza un stylus, sólo trabaja con la tecnología “touch”.



Intuos

La línea Intuos se orienta para diseñadores gráficos profesionales, y cuenta con las más altas especificaciones de cualquier dispositivo Wacom. La última versión, Intuos5 touch incluye 60 niveles de sensibilidad a la inclinación (50 grados en el modelo pequeño) y 2048 niveles



de presión, debido a la tecnología EMR (resonancia electromagnética). también tiene controles táctiles en la superficie de dibujo, lo que permite al usuario manipular el lienzo con gestos multi-touch. La línea Intuos ofrece 200 líneas por mm (5.080 líneas por pulgada) de resolución y está disponible en los tamaños (área activa) de 6.2 in x 3.9, 8.8 in x 5.5 in y 12.8 in x 8 in, aunque también existe Intuos 4 XL que mide 18.2 in x 12,0 in con respecto a la zona de trabajo pero carece de entrada basada en el contacto, en lugar requiere el uso de cualquiera lápiz o un ratón compatible.



Cintiq

El Cintiq es un híbrido, una tableta gráfica que incorpora una pantalla LCD en la propia tableta de digitalización, lo que permite al usuario dibujar directamente "sobre" la superficie de la pantalla. Las tabletas están disponibles en varios tamaños. Su más reciente y más grande tableta gráfica es la Cintiq, el 24HD Touch. Contiene un 24 pulgadas de 1920 × 1200 de resolución LCD con un 92 % de cobertura de la gama de color Adobe RGB (frente al 72 % en el 21UX). La tecnología de lápiz, como el 21UX, es idéntica a la Intuos4 en términos de resolución por pulgada y la sensibilidad. Este modelo incluye un soporte ajustable de inclinación integrado que permite que el 24HD sea más cómodo en cualquier sentido.



VIDEOJUEGOS

más jugados por

DISEÑADORES

1 Super Smash Bros

Es un videojuego de lucha desarrollado por HAL Laboratory y distribuido por Nintendo para la Nintendo 64. Fue lanzado en Japón el 21 de enero de 1999. Super Smash Bros. es el primer juego de la saga Super Smash Bros., y fue seguido por Super Smash Bros Melee para Nintendo GameCube en 2001, Super Smash Bros. Brawl para la Wii en 2008 y una nueva entrega para Nintendo 3DS y Wii U aún sin fecha de lanzamiento.

El juego pertenece al género de lucha, siendo también un crossover de diversos

y variados personajes de diversas franquicias de Nintendo, siendo éstas las series de Mario, Donkey Kong, The Legend of Zelda, Kirby, Yoshi's Island, Star Fox, Pokémon, Metroid, F-Zero y EarthBound.

En las partidas juegan de 2 a 4 personajes, ya sean controlados por personas humanas o la propia consola, y compitiendo en un escenario abierto, en el cual si se superan los límites establecidos, se pierde una vida o un punto. Llegaron a venderse más de 4,9 millones de copias, 2,93 millones de ellas en Estados Unidos, y 1,97 millones en Japón.



2 Super Mario Bros

Es un videojuego de plataformas lanzado el 13 de septiembre de 1985 y producido por la compañía Nintendo. El juego describe las aventuras de dos fontaneros, Mario quien ya había aparecido en otros videojuegos como Donkey Kong. Ambos deben rescatar a la Princesa Peach, del Reino Champiñón, que fue secuestrada por el rey de los koopas, Bowser. A través de ocho diferentes niveles de juego, los jugadores pueden controlar a alguno de los dos hermanos y deben enfrentarse finalmente tras los niveles correspondientes de cada mundo a los monstruos de

cada castillo para liberar a Peach. Super Mario Bros. fue el juego que popularizó al personaje de Mario, convirtiéndolo en el ícono principal de Nintendo. Además, presentó por primera vez a la Princesa Peach Toadstool, Toad, Bowser, entre otros personajes. Este juego es considerado el primer videojuego de plataformas de desplazamiento lateral de Nintendo y se ha convertido en un hito debido a la trascendencia de su diseño y papel en la industria de los videojuegos. Su lanzamiento fue el primer gran récord de ventas alcanzando más de 10 millones de cartuchos.





3 Mario Party

La serie comenzó en 1999 con la aparición del primer juego, Mario Party, para Nintendo 64. Posteriormente le sucedieron la segunda y tercera entrega en 2000 y 2001 respectivamente, también en Nintendo 64. Más adelante, con la llegada de Nintendo GameCube, la serie debutó en dicha consola con Mario Party 4 en 2002. En el 2003 aparece también Mario Party e para el accesorio e-reader de Game Boy Advance; La franquicia continuo en Game Cube hasta Mario Party 7 en 2005. En ese mismo año, la serie también se hace un hueco en el mercado portátil, llegando Mario Party Advance a Game Boy Advance.



4 Pokémon

La saga de videojuegos es desarrollada por la compañía programadora de software japonesa Game Freak, con personajes creados por Satoshi Tajiri para la empresa de juguetes Creatures Inc., y a su vez distribuida por Nintendo. La misión en estos juegos es capturar y entrenar a los pokémon (criaturas cuya denominación da nombre al juego), que hasta la fecha alcanzan el número de 718. La posibilidad de intercambiarlos le hizo conseguir una popularidad que se plasmó en un éxito de ventas y la consiguiente aparición de

En 2007 llegaron las últimas entregas de la serie tanto en sobremesa como en portátil, con la aparición de Mario Party 8 y Mario Party DS en Wii y Nintendo DS respectivamente. Mario Party 9 fue anunciado en la conferencia E3 2011 para la consola Wii, lanzada para Europa el 2/03/2012. Al parecer Mario Party 9 cambiara las monedas por Mini estrellas y Mini eztrrellas. Además este es desarrollado por Nd Cube, siendo el primer juego de Mario Party en no ser desarrollado por Hudson, tras su adquisición por parte de Konami y se dice que en el 2014 o 2015 vaya a aparecer el 10° juego de Mario Party.

una serie animada, películas y diverso merchandising como peluches, juguetes y cartas.

La producción de los videojuegos, serie de anime y demás material para su distribución en occidente fue realizada en Estados Unidos por 4Kids Entertainment hasta noviembre de 2005, momento en que decidió no renovar su contrato con Pokémon USA, (una subsidiaria de Pokémon Company). Actualmente ésta supervisa todo lo referente al material de Pokémon en su distribución en occidente.



5 Mario Kart

Los juegos de Mario Kart, comúnmente han traído a personajes para elegir (como máximo 8, o más), con las opciones de romper cajas sorpresas (Item Box), y coleccionar monedas que están en cualquier parte de la pista. Cada juego tiene modos de juegos, como los que han salido del personaje individual, y multijugador. En Contrarreloj (Time Trial) es un modo común, que es mayormente hacer un cierto tiempo de carrera, que desde los últimos juegos, son con tres hongos de velocidad; además si pasas el reto, puedes guardar tu fantasma propio.

En los juegos de Mario Kart 64, Mario Kart: Double Dash!!, Mario Kart DS y Mario Kart Wii, los creadores del juego ponen fantasmas de ellos mismos si pasan cierto tiempo; aunque en Mario Kart Wii es el único que pone a los fantasmas de los creadores desde el principio, y si los vences, ganas a ver a los Fantasmas del Personal Expertos. En Mario Kart: Super Circuit y Mario Kart DS se podían enviar fantasmas de amigos a otros. En Mario Kart Wii y Mario Kart 7, estos se pueden descargar de cualquier parte del mundo, con la Red de Nintendo Wi-Fi.

6 Resident Evil

Conocido en Japón como Biohazard es el primer título de una serie de videojuegos, que salió a la venta en Japón en el año 1996. Originalmente publicado para la consola PlayStation, ha sido posteriormente adaptado para Microsoft Windows, Sega Saturn y Nintendo DS.

En 2002, se hizo una versión para Nintendo GameCube con nuevos gráficos, adaptaciones de voz y añadiendo importantes cambios al juego. En 2009 se hizo otra adaptación del videojuego, pero esta vez para Wii.

Fue uno de los primeros juegos en ser catalogado como survival horror, debido a la mecánica de juego, los escenarios y ambientes, y el tipo de cámara fija en tercera persona, subgénero éste acuñado por videojuegos como Alone In The Dark. La inspiración para Resident Evil fue un juego anterior de Capcom llamado Sweet Home. Shinji Mikami se encargó inicialmente de hacer un juego de terror en una mansión embrujada como Sweet Home; aunque el estilo de juego está en parte inspirado en Alone In The Dark.



7 Fifa

Es una saga de videojuegos publicada por Electronic Arts bajo el sello EA Sports.

Un aspecto importante era el sonido del público en el estadio, que estaba basado en grabaciones en vivo y que le proporcionaban un mayor realismo al desarrollo del juego con cánticos de los aficionados. El juego presentaba representativos nacionales, y un equipo especial formado por un selectivo de jugadores, este equipo se llama EA Sports. La nueva generación de FIFA cambió mucho, la inteligencia artificial de los jugadores es ahora más desarrollada. Por ejemplo, en el mano a

mano los porteros son más rápidos y si el jugador no pasa el balón o tira a portería, el portero robará el balón a su rival. Los guardametas también pueden ser expulsados y ahora pueden manejarse con modo manual, lo que hará las cosas más complicadas aún. Uno de los mejores videojuegos de la saga FIFA ha sido el FIFA 2002 en el cual se pueden hacer diferentes tipos de acciones con los jugadores y además tiene muy buena resolución, los narradores tienen ya muchas frases más que en sagas anteriores.



8 Halo

Es una multimillonaria franquicia de videojuegos de ciencia ficción formada por 9 videojuegos actualmente, con otro en desarrollo (Halo Xbox One o Halo V) creada por Bungie hasta Halo: Reach, gestionada ahora por 343 Industries y es propiedad de Microsoft Studios. La serie se centra en una guerra interestelar entre la humanidad y una alianza teocrática de alienígenas conocidos como el Covenant o Pacto. El Covenant son guiados por sus líderes religiosos, los profetas, y adoran a una antigua civilización conocida como

los Forerunners, quienes perecieron en combate con el parásito Flood. Muchos de los juegos se centran en las experiencias de Master Chief John-117, un súper soldado humano biológicamente mejorado, y su compañera inteligencia artificial (IA), Cortana. El término "Halo" se refiere las megaestructuras Halo: grandes estructuras habitables en forma de anillos. Hasta ahora Halo a vendido mas de 55 millones de copias desde su primer lanzamiento hasta el nuevo juego de 343 industries Halo 4.



9 Call of Duty

Es una serie de videojuegos de estilo bélico, creada por Ben Chichoski, desarrollada principal e inicialmente por Infinity Ward, y distribuida por Activision.

La franquicia comenzó para computadora personal y posteriormente fue expandiéndose hacia videoconsolas de sexta y séptima generación, tanto de sobremesa como portátiles, llevando así, a lanzar varios jue-

gos derivados de forma paulatina con la serie principal.

La serie inicialmente se ambientaba en la Segunda Guerra Mundial, relatando personajes y combates acaecidos durante dicho conflicto bélico, esto fue cambiando hasta la actualidad, donde los argumentos suceden en ambientes contemporáneos y ficticios.

Call of Duty ha logrado grandes ganancias en la industria de los videojuegos, vendiendo 55 millones de copias totales de sus juegos, recaudando más de 3 mil millones de dólares en todo el mundo, creando además otros productos de la franquicia, incluyendo figuras de acción, juego de naipes y una mini-serie de comic books.



10 Grand Theft Auto

Es una serie de videojuegos creada por David Jones y luego por Sam Houser y Dan Houser. Originalmente fue desarrollada por DMA Design, que posteriormente pasó a llamarse Rockstar North, de la empresa Rockstar Games. Grand Theft Auto cuenta la historia de distintos criminales y aunque sean varios, por una razón se van relacionando y envolviendo en problemas a más personajes conforme va pasando el tiempo, generalmente los protagonistas son anti héroes.

grand theft auto



Disney · PIXAR

MONSTERS UNIVERSITY

Por Diego Rodríguez

¿Quién podría olvidar el gran impacto que fue ver la primer película animada en 3D, "Toy Story"? Estoy seguro que todos la recuerdan. Para unos fue más que solo una película

de caricaturas. Fue algo completamente nuevo e impactante.

Ahora, 18 años después, Pixar no es solamente una pequeña empresa que quiere hacer algo nuevo y diferente, es la empresa que divierte,

emociona a niños y grandes, pero sobre todo inspira.

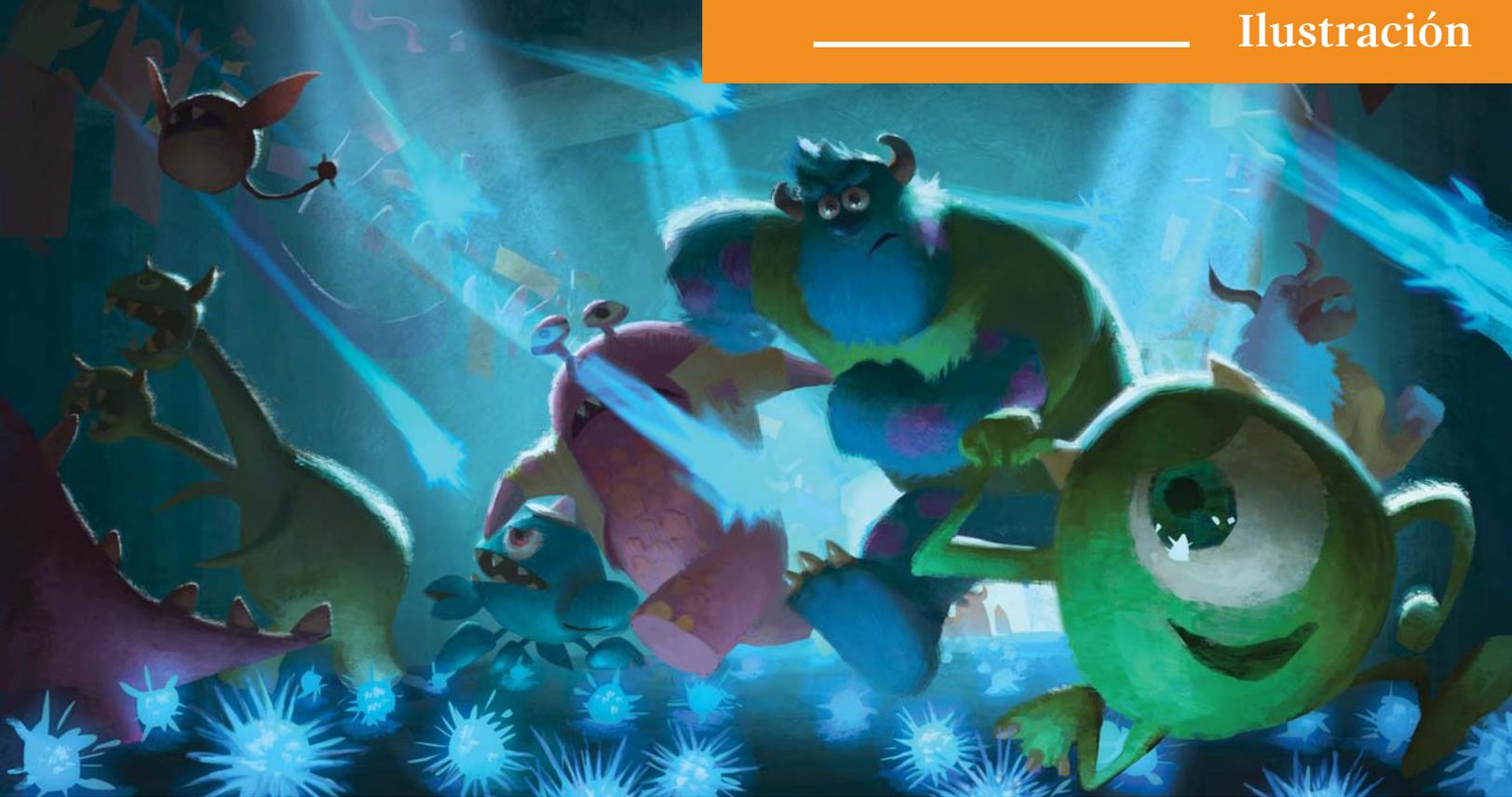
En ésta ocasión no les hablaremos de un ilustrador, sino del trabajo colectivo del gran e increíblemente talentoso equipo de artistas conceptuales e ilustradores de Pixar. Enfocándonos en su más reciente largometraje: "Monsters University".

El estilo visual que generalmente maneja Pixar al darles vida a sus historias por lo general tienden a tener un estilo muy único como de un cuento para un niño.

Los estilos varían mucho entre és-

**Usando solo colores planos, Chris Sasaki hizo éstos conceptos, de los cuales los modeladores se basarían para los personajes





tos ilustradores. Es muy característico de las ilustraciones de la parte inferior de éstas páginas el estilo en que se manejan las formas. Primero que nada algunos manejan líneas de colores oscuros para definir a la figura*. Otros hacen una mezcla de ambas, pero dándole mas importancia a la masa del color**.

He oído más de una vez que éstas películas son solo para niños, " Son de dibujitos". Sobre todo aquí en Hermosillo y en algunas partes de México se dicen comentarios como "ah, son dibujitos de monitos", "pare-

ce que los hicieron unos niños", "Mi primo que dibuja retratos sabe dibujar más que ellos" Uno podría pensar que son simples dibujos, que de especial no tienen nada. Pero tales observaciones serían muy burdas. En la cultura popular, he notado como exaltan siempre a aquel "pintor" o "dibujante" que se enfoca en pintar retrato realista, pero el dibujar retrato y figura humana no es más que los principios de todo futuro artista o ilustrador.

Éstas ilustraciones son el resultado de muchos años de práctica y sobre

todo esfuerzo y estudio de parte de los ilustradores. Tuvieron que estudiar la forma de la figura humana, las sensaciones que crea el usar distintos colores (Psicología del color), cuál es la diferencia visual entre usar líneas y no usarlas, entre utilizar colores planos o representar todo con volumen semi realista... Y al final de comprender todos éstos principios, saber cuál es la dirección a tomar para cualquier proyecto. Ya no solo seguir una opción que alguien mas dedujo, sino tomar sus propias decisiones y crear.

*Líneas de un color rojo saturado que se acerca al café, nótese como no se usa negro, pues daría una sensación completamente distinta.



Algunos de los ilustradores son:

Peter Chan, Shelly Wan, Chris Sasaki,
Ricky Nierva., Robert Kondo.



Aquel que dibuja retratos, solo copia, no está creando. Eso no puede ser llamado ilustración, pues solo está representando algo que está observando. La diferencia entre el retrato y la ilustración es la creación.

El retratista copia la cara de la persona que está observando, mientras que el ilustrador crea una solución visual para un problema. Si el ilustrador no conoce los principios, terminará copiando a alguien más y se perderá la principal habilidad que debe tener el ilustrador, crear.

“El ilustrador crea una solución visual para un determinado problema. Si el ilustrador no conoce los principios, terminará copiando a alguien más...”

Hay varios estilos distintos, y cada ilustración cumple con una función específica.

Los diseñadores de personajes hacen ilustraciones por lo general sencillas técnicamente hablando, pero el ilustrador encargado del diseño de personajes necesita demostrar más creatividad que técnica. Es necesario que pueda aportar ideas frescas y muy llamativas, sin importar tanto la técnica utilizada, con tal que sea entendible por el resto del equipo.

Así otros ilustradores, basándose en dichos diseños, pueden representar dichos personajes de una manera aún más perfeccionada. Éstos cumplen otra función. Demostrar cómo se verán los personajes dentro del estilo visual se manejará al momento

de animar toda la película.

Así también están los encargados de desarrollar escenarios o “landscapes”. Éstas personas tal vez no puedan representar a los personajes de una forma tan excelente como los primeros 2 mencionados aquí, pero tienen una gran habilidad para mostrar escenas, con excelente iluminación, composición, teoría de color, perspectiva, etc. Éstos dan la idea de los escenarios que se crearán en 3D.

No cabe duda que éstas ilustraciones son una maravilla, no cualquiera puede representar las escenas que vemos en la película, como las que están aquí enseguida. Están llenos de vida y a pesar que no son realistas, se puede entender dichos espacios representados gracias a la gran habilidad del ilustrador. Son tan buenas que te hacen recordar esos momentos en la escuela en que platicabas con tus amigos como resolver una tarea, o la escena de entrenamiento en los patios de la Universidad, que hace tan buen uso del color que uno puede imaginar la temperatura de la escena.

Dan a entender los diseño de los personajes de una manera muy sencilla y atractiva, solo usando colores planos con texturas y líneas

Esperamos disfrutes observar y analizar éstos trabajos tanto como nosotros.



ENTREVISTA

María Paula Ríos

| NOMBRE: María Paula Ríos Noriega. | EDAD: 18 años. | TIEMPO VIVIENDO EN HERMOSILLO: 15 años. |
| LUGAR DE NACIMIENTO: Jalapa, Veracruz. |

1. ¿QUÉ ES LO QUE TE GUSTA MAS DE LA FOTOGRAFÍA?

Que inmortaliza momentos para siempre. Me gusta la gratitud de la gente y el significado que les representa una foto. Eso me motiva aun mas para seguir fascinando a mi ojo con cada cosa que veo.

2. ¿CUÁL ES TU FOTÓGRAFO FAVORITO?

A según el estilo y el tema que abarca cada fotógrafo tengo a mis preferidos, en general dentro de la foto abstracta que me vuelve loca, yo creo que Maurice Tabard y Eikoh Hosoe.

3. ¿CÓMO COMENZASTE?

Pedí una cámara como regalo de cumpleaños a los quince años, jamas había pedido algo tan caro, pero como eran los famosos "xv" me sentí con la libertad de hacerlo. Comencé con fotografía espontanea, documental de mi propia vida, amigas y objetos. Gracias a esas fotos abstractas fue que salieron los primeros trabajitos. Nada de otro mundo, pero me sirvió para comenzar a hacer fotografía social.

4. ¿QUÉ TAN DIFERENTE/PARECIDO(A) TE CONSIDERAS DE CUANDO COMENZASTE A HOY?

Veo una foto de hace años que yo creía era la mejor de todos los tiempos y me río de mi misma, jajaja. Creo que todos empezamos haciendo cochinerito(y no dejamos de hacerlo nunca), pero siempre existe el afán de ir mejorando, esto es aprendizaje constante y si creo que he pulido y sido mucho mas estricta conmigo misma que como en un principio.

5. ¿CUÁL ES LA CÁMARA DE TUS SUEÑOS?

Dicen que la mejor cámara siempre será la que tienes en tus manos, y estoy totalmente de acuerdo. Estoy muy conforme con lo que tengo y aun si tuviera una cámara mejor o peor, haría las mismas cosas, con la misma pasión y desempeño.

6. ¿SI TUVIERAS QUE TOMAR UNA ULTIMA FOTO EN TU VIDA, COMO SERÍA? DE QUE FUERA?

Si pudiera controlar la situación y me financiaran lo que quisiera, iría al espacio, para tomar una foto de la tierra en el amanecer.

7. ¿QUÉ RECOMENDACIONES LES DAS A LOS QUE QUIEREN COMENZAR A HACER LO QUE TU HACES?

Jamás te aburrirás, puedes hacer de esto un trabajo pero también será

parte de tus tiempos libres. Nadie comienza siendo un experto, la teoría fotográfica podrá ser sencilla, pero ya en la practica se necesita mucho educar un estilo propio, educar tu ojo. Te recomiendo que te abras a criticas, las escuches y aprendas de ellas. Selecciona tu trabajo, estudia los elementos de tu fotografía, para encontrar errores y cosas que pudiste a ver mejorado, así cada foto será mejor a la anterior.

8. ¿QUÉ OPINIÓN TIENES SOBRE HERMOSILLO, RESPECTO A LA FOTOGRAFÍA?

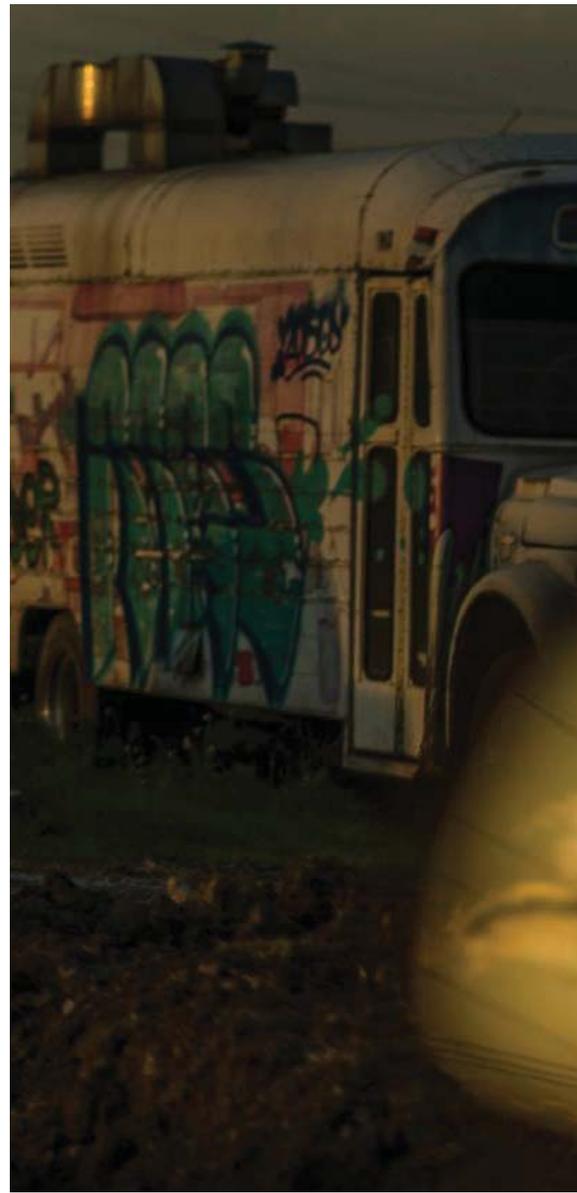
Aquí hay varios fotógrafos que admiro y me parece que son muchos los que hacen un buen trabajo, pero no siento que Hermosillo promueva el arte de la mejor manera.

9. ¿CON CUALES TALENTOS LOCALES HAS PARTICIPADO?

Empezando con mi primer maestro de foto, Carlos Gonzales. Con el que montamos una exposición. He colaborado con el periódico "Liberación", revista sonset, EME agencia de modelos y con publicaciones en el libro de "Eco turismo Seri".

CONTACTO:
facebook.com/MariaPaula
Tumblr: mariapaulafoto.tumblr.com









REVISTA

puntoy
línea