



punto y
línea

Año 8 | Número 3 | Julio-Septiembre 2019

IM PRESS IONA

CMYK





Directorio de la Universidad

Dr. Enrique Fernando Velázquez Contreras
RECTOR

Dra. María Rita Plancarte Martínez
VICERRECTORA DE LA UNIDAD REGIONAL CENTRO

Dra. Arminda Guadalupe García de León Peñúñuri
SECRETARIA GENERAL ACADÉMICA

Dra. Rosa María Montesinos Cisneros
SECRETARIA GENERAL ADMINISTRATIVA

Dra. María Guadalupe Alpuche Cruz
DIRECTORA DE LA DIVISIÓN DE HUMANIDADES Y BELLAS ARTES

Dra. Glenda Bethina Yanes Ordiales
JEFA DEL DEPARTAMENTO DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

M.E. Andrés Abraham Elizalde García
COORDINADOR DE LA LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

Año 8, No. 3, Julio-Septiembre de 2019

Publicación trimestral 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 los talleres del Departamento de Arquitectura y Diseño de la Universidad de Sonora. Este número se terminó de editar el 10 de octubre del 2019. Tiraje: 150 ejemplares. Comentarios y colaboraciones al celular 662 149 87 55 con Andrés Elizalde o al correo andres.elizalde@unison.mx



Diseño de Portada: Diana Fernanda Lazcano Durazo

Directorio de la Revista

RESPONSABLE DE PROYECTO
M.E Andrés Abraham Elizalde García

CREATIVIDAD
Danya Carolina Araujo Valenzuela
Lydia Celeste Rojas León

INTECH
Andrea Guadalupe Rosales Diaz
Ilse Graciela Valenzuela Mendez

CONOCE A
Tabare Monzalvo Rivera
Daniela Ruiz Vazquez

LOS 10+
Fernanda Franco Martínez
Daniel Alhondra Munguía Escobosa

GRÁFICOS SOCIALES
Diana Fernanda Lazcano Durazo
Iván Alfonso Santacruz Galvez

TENDENCIAS
Samuel Enrique Tapia Lopez
Rachel Aylin Villegas Hernandez

LA BOMBILLA
Joselyn Cristina Cota Munguía
Ana Laura García Vazquez

ILUSTRACIÓN
Garden Alicia Cordova Casas
Misael Franco Valencia
Nancy Guadalupe Manriquez Lopez
Martha Alejandra Rodriguez Ocaña

FOTOGRAFÍA
Lendy Cirenía Castro Hernández
Yuliana Casandra Ramirez Pineda

IMPRESS IONA

El problema es del diseñador. Es el primer comentario que escuchamos cuando algo sale mal, sin embargo, existen muchos factores alrededor de lo métodos de impresión que debemos considerar antes de buscar un culpable. Los costos suelen ser altos en algunos casos, en el menor de los casos, habrá manera de corregirlo después de imprimirlo.

El sistema que aún prevalece en nuestro mercado con menor costo unitario en alto volumen es el offset, de ahí el diseño de nuestra portada.

Para todo aquel que incursione en el terreno de la prensa y cualquier otro sistema de impresión deberá informarse de los aspectos esenciales que involucran directamente al diseño, si lo que se pretende es una impresión perfecta sin error alguno.

Abarcaremos en este número algunos aspectos relevantes para obtener una impresión de calidad, como el cuidado en las imágenes y el diseño en general, así como algunos métodos nuevos de impresión como es la impresión en 3d, el foil y corte láser.

Los invitamos a crear una cultura de responsabilidad, llevando al límite el cuidado para obtener una impresión de calidad.

-Editorial Punto y Línea

Índice

Creatividad	
Diseño de etiquetas, 4 claves para seducir.....	6
3 tips para diseñar tu empaque.....	7
Imprimir en cada sistema de impresión.....	8
Colores adecuados.....	9
Intech	
Impresión 3D.....	10
Foil.....	11
Offset digital.....	12
Láser en madera.....	13
Conoce a	
Imprentas locales.....	14
10+	
10 errores más comunes & checklist.....	16
Gráficos Sociales	
Tendencias.....	20
Redes Sociales.....	22
Tendencias	
Estilos.....	24
Corte Láser.....	26
LaBombilla	
Type tips.....	28
Ilustración	
¿Está lista tu ilustración?.....	32
Fotografía	
Calidad de imagen.....	36
Filtros fotográficos.....	37
Retosques en la fotografía.....	38



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.

DISEÑO DE ETIQUETAS 4 CLAVES PARA SEDUCIR



EMOCIÓN, NO RAZÓN

Una etiqueta puede transmitir emociones de muchas y variadas formas: con la tipografía, con el uso del color... Así, la primera clave del diseño de etiquetas es tan sencilla como complicada de poner en práctica: diseñar pensando en las emociones que generará nuestro producto en el consumidor final.

EL ÍCONO

El icono: una forma o motivo que no siempre tiene que ser una mascota o un personaje real o ficticio, sino una imagen especial que se fije permanentemente en la mente del consumidor y que consiga que la etiqueta y el producto se destaquen de sus consumidores.

LA TIPOGRAFÍA

Elegir el tipo de letra que mejor transmita la emoción que queremos suscitar en nuestro consumidor es un auténtico arte y, no lo olvidemos, otra de las técnicas que utilizan los expertos para crear marcas únicas, eternas e inconfundibles para el consumidor final.



LA PSICOLOGÍA DEL COLOR

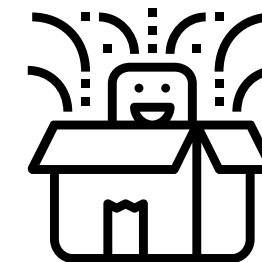
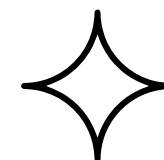
Los colores son capaces de transmitir emociones muy fuertes en el consumidor, sentimientos de agrado, atracción o repulsión. Hablamos de la psicología del color o psicología cromática, una disciplina que tiene especial incidencia en el diseño de etiquetas y en el packaging a medida.

3 TIPS PARA DISEÑAR TU EMPAQUE

El diseño de empaques, diseño de envases o diseño de packaging es la conexión de las formas, colores, tipografías, elementos de diseño e información regulatoria para desarrollar un producto adecuado para la mercadotecnia.

ÚNICO, DIFERENTE Y COHERENTE CON TU MARCA

Un empaque que es auténtico sobresale de los anaqueles, hace que el consumidor detenga su mirada y trate de entenderlo. Para sobresalir utiliza un estilo de diseño diferente, nueva forma de empaque, introduce nuevos colores, mejora la calidad del envase y utiliza nombres efectivos, pero siempre en coherencia con tu marca.



DEBE SER CLARO PRECISO E INFORMATIVO

Usa tu empaque o envase como un vehículo para tu publicidad, puedes comunicar muchas cosas en esos pequeños espacios publicitarios si lo diseñas con inteligencia. Usa la cara principal para expresar porque tu Marca es diferente, esto usando métodos verbales y visuales.

EL DISEÑO DE TU EMPAQUE DEBE REFLEJAR LA VERDAD SOBRE TU MARCA/PRODUCTO

Los consumidores se forman expectativas cuando miran los empaques, la honestidad debe estar al frente del diseño, nada de promesas o características inexistentes, tu Marca no debe exponerse a hacer trucos o ofrecer algo que no es cierto porque los mismos compradores le negarán el mercado.



IMPRIMIR EN CADA SISTEMA DE IMPRESIÓN

OFFSET



Ideal para imprimir en gran volumen folletos, volantes, posters, pendones, etc.

TAMPOGRAFÍA



Superficies varias: plumas, plásticos, metales, telas, casi cualquier superficie.

PANTOGRAFÍA



Es ideal para grabar vasos, tomatedos o botellas de formas irregulares.

SERIGRAFÍA



Ideal para impresiones cortas como papelería corporativa, señalética, marquesinas, calcomanías y sobre todo, camisetas, cerámica, metal y artículos promocionales (merchandising)..

DIGITAL



Recomendable para impresiones de medio volumen. Folletos, posters, volantes, flyers personalizados, etc.

FLEXOGRAFÍA



Etiquetas a gran escala, más calidad y resistente.

SUBLIMACIÓN



Se usa para grabar superficies metálicas esmaltadas o pintadas, madera, cuero, etc.

COLORES ADECUADOS

SIGNIFICADO QUE POSEEN LOS DIFERENTES COLORES DENTRO DEL DISEÑO GRÁFICO

Cada color provoca unos sentimientos específicos en las personas. Por eso, dominar el uso cromático, conociendo qué sentimientos se asocia con cada color, garantizará unos resultados determinados en nuestros diseños.

NEGRO



BLANCO



NARANJA



AMARILLO



ROJO



AZUL



VERDE



CREA INSPIRACIÓN

Nos ha pasado a todos: estamos sentados frente a la pantalla en blanco, anonadados ante el hecho de que no aparecen las palabras que deben estar enterradas en algún lugar en lo profundo de tu mente; o hemos estado de pie frente al lienzo en blanco, con el espacio en blanco mirándonos fijamente sin cooperar, rehusándose a darnos ideas. Puede suceder en cualquier momento.

Pasatiempos y mas cosas que pueden ayudar a crear o salir de un bloqueo:

⚡ Escuchar música.

⚡ Revisar material o portafolios de diseñadores con más experiencia.

⚡ Inspirarse en fotografías.

⚡ Dejar salir emociones.



IMPRESIÓN 3D

¿Qué es? Es un proceso donde se crean objetos por medio de la adherencia de capas en base a un modelo digital. En este proceso la maquina coloca un material en capas para formar un objeto con sus tres dimensiones: ALTO, ANCHO Y PROFUNDIDAD. La impresión 3D se cree que puede ser una nueva forma de revolución industrial.

Enfoques: Aunque la impresión en 3D es muy utilizada en el diseño gráfico para crear nuevas maneras de captar la atención de las personas, puede utilizarse en diferentes áreas, como:

Ayuda a reducir costos de producción y mejora acabados en prototipos de cualquier tipo



In Tech

MEDICINA: se pueden crear implantes artificiales que se producen con capas de células humanas.



MÚSICA: Asius Technologies creó un auricular especial para proteger los oídos de los músicos en los conciertos ya que con el tiempo llegan a tener problemas auditivos.



INGENIERÍA: se pueden crear piezas para aviones, para un futuro se tiene planeado crear un avión de pasaje medio por de impresión 3D.




FOIL

¿Qué es? Es una técnica de impresión que utiliza un papel que esta envuelto en una fina película de aluminio que crea un efecto metálico. Puede ser fluorescente, claro, traslúcido, opaco o incluso con aspecto holográfico. Es una de las herramientas mas utilizadas por sus beneficios, durabilidad y facilidad de usos

Esta técnica se trabaja en dos partes:

- 1 Primero se imprime una capa de adhesivo por medio de la aplicación tradicional con marcos,

- 2 después del curado se aplica la lámina de foil sobre el adhesivo y se prensa con la plancha de calor por el tiempo y temperatura recomendado.

 Se adherirá solamente en las zonas donde hay pegamento, el excedente se retira



Aunque se puede encontrar en 12 colores diferentes, usualmente se utilizan más los colores dorado, plateado y bronce.

12



OFFSET DIGITAL

Este método de impresión es muy similar al offset, solo que aquí se reemplaza la plancha analógica de aluminio por una unidad denominada PIP que es como una plancha virtual que se va pintando y borrando en cada vuelta del tambor. Esta plancha virtual se carga eléctricamente y se cubre con una electrotinta que se transfiere a la mantilla de caucho y luego al papel, con lo que la tinta penetra las imperfecciones del papel y garantiza la máxima adherencia.



La impresión OFFSET DIGITAL es un método de reproducción de documentos y/o imágenes sobre papel o materiales similares que parte desde el archivo con datos digitales. En este proceso no existen pasos intermedios de preimpresión (negativos, placas fotosensibles, CTP, etc.). Dado que es un proceso digital, cualquier imagen puede ser una imagen nueva, permitiendo la personalización.



Ventajas:

Es más económico y rápido

Acepta una amplia gama de soportes

como: PVC, vinilo, imán, etc, también se puede usar tinta blanca

No necesita calibración de las tintas



Desventajas:

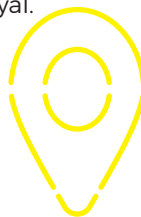
El tamaño de las hojas es pequeño en comparación del offset
Algunos colores de fondo pueden tener error de reproducción



¿En donde hacerlo?

Sifra Express: Av Luis Orci 606, Choyal.
tel. 662 210 1799

ColorSide: Calle Arizona 42, San Benito. tel. 662 302 6680



Esta técnica utiliza un láser con el fin de personalizar todo tipo de objetos, como: Juguetes, muebles, recuerdos, adornos, etc.



El corte láser de madera deja los bordes perfectamente rectos, aportando gran calidad a los objetos cortados o troquelados permitiendo "recortar" casi cualquier figura o forma.



Dependiendo del tipo de madera y de la máquina láser de la que se disponga, pueden cortarse con láser hasta 20 mm de grosor.

Se puede utilizar una amplia gama de tipos de madera, que va desde el bambú hasta madera maciza.

¿En donde hacerlo?

Láser grabado y corte:

Paseo Río Sonora #110,
Int. Local A, Col. Proyecto Río Sonora (3.47 km)

IVEC: Paseo Río Sonora y Río Cocóspera, Hacienda de la Flor



LÁSER EN MADERA



CONOCE A...



En esta sección nos enfocamos en presentar **imprentas locales** en las cuales podrás realizar todo tipo de trabajos. El objetivo es conocer una gran variedad de micro empresas y una gran variedad de trabajos para realizar.



Imprentas Locales

CENTRO GRÁFICO

📍 Nayarit 185, San Benito, 83190 Hermosillo, Son.
 🕒 Lunes - Viernes: 8:00-19:00
 sábado: 8:00-14:00
 ☎️ 662 213 8076

PRINT HOR

📍 Calle Simon Bley 35, Olivares, 83180 Hermosillo, Son.
 🕒 Lunes - Viernes: 8:00-19:00
 sábado: 8:30-13:00
 ☎️ 662 218 8011

ALAMO GRAPHICS

📍 Av Nuevo León 51, Centro, 83000 Hermosillo, Son.
 🕒 Lunes - Viernes: 8:30-19:00
 sábado: 8:30 - 14:00
 ☎️ 662 212 0475

SONOGRAPH S.A. DE C.V.

📍 Bv. Ignacio Soto 25A, Lomas Altas, 83159 Hermosillo, Son.
 🕒 Lunes - Viernes: 8:00-18:00
 sábado: 9:00-13:00
 ☎️ 662 214 1800

COLOR SIDE

📍 Calle Arizona 42, San Benito, 83190 Hermosillo, Son.
 🕒 Lunes - Viernes: 8:30-18:30
 sábado: 8:30-13:00
 ☎️ 662 302 6680

IMPRENTA LEYVA

📍 Olivares 595, Praderas, 83288 Hermosillo, Son.
 🕒 Lunes - Viernes: 9:00-13:00 / 15:00- 18:00
 ☎️ 662 251 6381

Servicios



- Sublimación
- Pulseras Tyvek
- Block de Notas
- Impresión Canvas



- Suaje para etiquetas
- Lonas
- Microperforado
- Dípticos, Trípticos



- Impresión en Vinil
- Hojas membretadas
- Ribbons
- Cajas Kraft



- Cintas de Empaque
- Preformas para envase



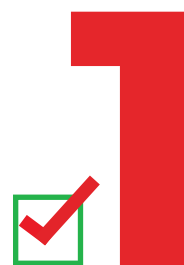
- Suaje para etiquetas
- Gran Formato
- Imprenta Rápida



- Foliado
- Impresión Rápida
- Offset

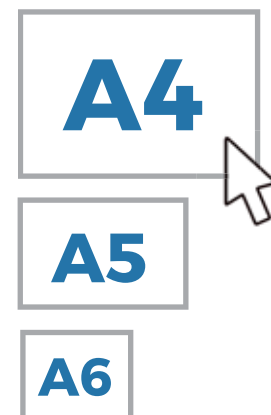
10+

ERRORES COMUNES & Checklist



¡Cuida las medidas del formato!

Hay que verificar previamente las medidas de nuestro documento, pues hay que tomar en cuenta desde un inicio las medidas a las que se imprimirá para no tener áreas de mala impresión o áreas que no salgan impresas.

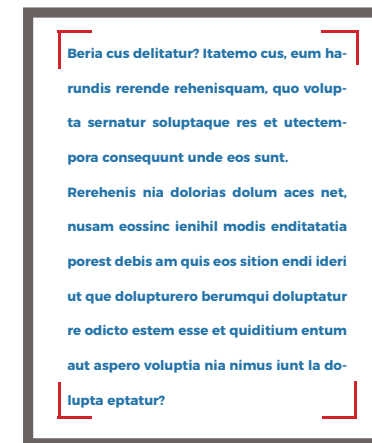


CMYK RGB



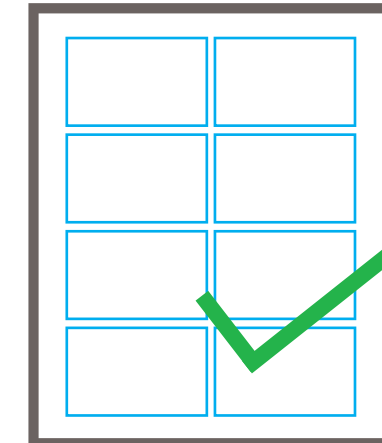
CMYK y RGB

Utilicemos el formato correcto pensando siempre en donde se imprimirá nuestro documento, pues trabajar con el formato inadecuado podría costarnos mucho en cambio y tiempo de trabajo. El formato CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Black) es utilizado para diseños impresos. El formato RGB (Red, Green, Blue) es utilizado para los diseños digitales como páginas web y aplicaciones.



¡Checa los rebases!

Recuerda siempre dejar un margen adecuado para tus diseños, pues si no lo hacemos podría llegar a sufrir cortes indeseados, o fallas de movimiento de impresión. Se recomiendan desde los 3mm hasta los 5mm y que las imágenes que están en el área de rebase se recorran adentro del margen de impresión.



Ten en mente el objetivo del trabajo

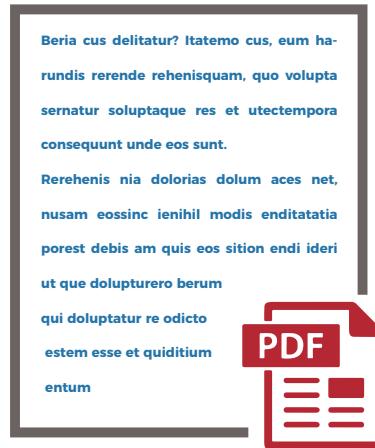
Ten presente para que y como se utilizara nuestro diseño, si será a duotono, impreso en offset, sublimado, grabado, etc. De lo contrario corremos el riesgo de tener que comenzar desde cero. Algunas preguntas que te servirán son: ¿Para qué se utilizara el diseño?, ¿Se imprimirá o será digital?, ¿Cómo se imprimirá?, ¿Dónde será colocado?, ¿Tamaños?, ¿Colores?

15 ppp
30 ppp
72 ppp

5

Resolución

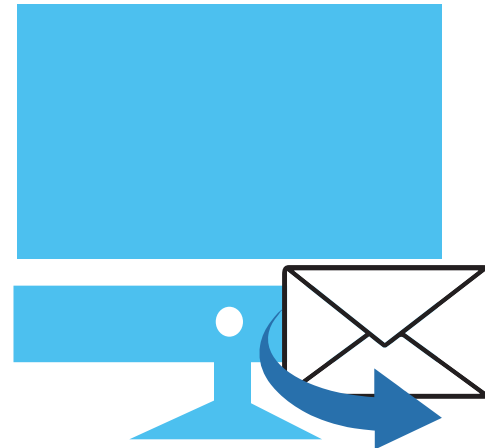
Una vez que sepas el objetivo de tu trabajo sabrás para que se utilizara y en que tamaños se necesitara imprimir por lo que tener una buena calidad de resolución evitara problemas desde el comienzo acerca del tamaño. Podemos decir que a partir de 200 ppp es una buena resolución para impresión, pero si te quieres asegurar puedes manejar 300 ppp. Para diseños digitales con 72 ppp está perfecto ya que los monitores manejan esta resolución.



6

Guárdalo correctamente

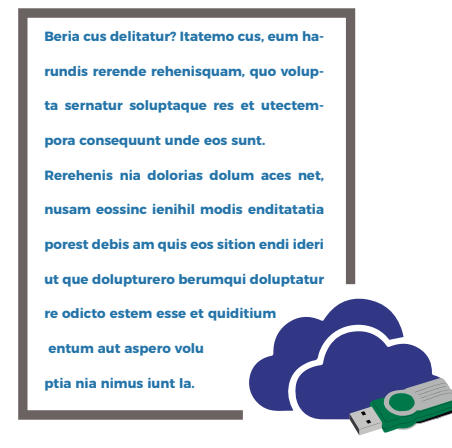
Ten por seguro el formato en el que guardaras tus archivos en formatos correctos, ya que una vez concluido y entregado, se tendrá que volver a guardar si este no era el formato correcto o el que se necesitaba.



7

Enviemos nuestros archivos correctamente

Los archivos de impresión comúnmente se mandan en formato PDF, sin embargo hay ocasiones en las que se requiere enviar archivos editables para poder mover o corregir errores. ¡Pregunta sin pena a tu imprenta antes de mandarlo!

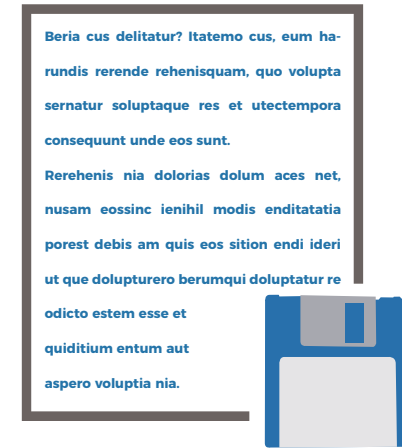


8

Siempre respalda

En ocasiones no es suficiente con tener un solo archivo de nuestro documento en la computadora o USB, más si es muy importante, pues aunque sea de mala suerte pueden suceder problemas y podríamos no rescatarlo. Puedes respaldarlo en algún sitio de almacenamiento web o en algún disco duro, incluso varias memorias.

IMPORTANTE: No es recomendado trabajar en USB.



9

GUARDA

Por más exagerado que parezca acostumbra a guardar cada cierto tiempo tus avances, así evitaremos cierres inesperados y perderlos.

El ctrl + S es nuestro amigo



w



10

Realiza pruebas previas

Antes de mandar a la imprenta nuestro trabajo, especialmente si es en gran cantidad de copias debemos asegurarnos que este correcto y listo para su impresión, para ello realiza algunas pruebas, así podremos ver los cambios en los colores, que la tipografía sea legible y que los márgenes no corten equivocadamente nuestro diseño. Vale más estar seguros y ver los errores a tiempo a verlos en el trabajo final.

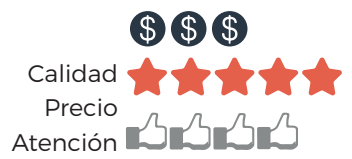
Top Gráficos



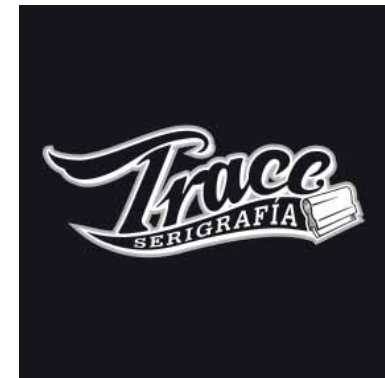
- Lo más pedido:
- *Tabloides
 - *Revista
 - *Empaques



- Lo más pedido:
- *Vinil Textil
 - *Sumblimación
 - *Tabloides



- Lo más pedido:
- *Tarjetas de presentación
 - *Tabloides
 - *Stickers



- Lo más pedido:
- *Serigrafía
 - *Camisetas
 - *Temos
 - *Tazas



REDES SOCIALES

¿Como se promocionan?



■ Minimalismo y minimalismo abstracto

El minimalismo usa la sencillez de los elementos para así mismo hacerlos resaltar sin sobre cargar un diseño, de esta forma también se crea un equilibrio visual para que el receptor no se pierda al verlos por primera vez.

● Duotono

Imagen modificada en dos tonos decididos por el usuario, comúnmente se utilizan colores contrastes para generar una atracción más fuerte hacia el diseño; también es común ver colores parecidos, pero en diferentes tonalidades. Todo depende la visibilidad que le quieran dar al mismo.

Ⓐ Tipográfico

El uso de la tipografía en el diseño moderno se asegura de manejar como tema central el contenido y espacio que ésta misma crea en una composición, convirtiéndose en un elemento visual más influyente.

TENDENCIAS

Estilos

✿ Color explosivo

Colores brillantes, metálicos, degradados y diferentes combinaciones de tonos, que son poco común y por lo general tienen una fuerte saturación. Se acostumbra combinarlo con otros elementos como figuras, tipografías, etc.



Ⓐ

Estilo usado en el fondo de esta página: Color Explosivo.

TENDENCIAS

Estilos

◆ Retro Moderno

Una de las tendencias más "geeks" en cuanto a estilos más modernos, se basa en solidificar una etapa de décadas no tan lejanas, remarcando los temas más nostálgicos y reconocidos en la época. Su originalidad reside en el querer despertar el interés por lo retro y a la vez traer esa parte a la actualidad sin perder su esencia.

▼ Futurista

La temática futurista es fuente de muy buenos diseños, los cuales resaltan del ruido creativo que a veces estanca una tendencia, ya que son diferentes. Cuentan en la mayoría de las veces con combinaciones de colores de tonalidades parecidas o que rompan con esquemas establecidos, también añadiendo diversas formas para de esta manera captar más la atención.



◆

Estilo usado en el fondo de esta página: Retro Moderno.

3D

El diseño en 3D supone un reto para ser catapultado de la manera correcta y con el impacto que se busca tener al momento de plasmarlo, pero por eso no evita que sea una herramienta muy original y divertida con la que se pueda jugar y experimentar, despertando siempre nuevas formas de ver y hacer diseños diferentes



TENDENCIAS

Corte Láser

Ventajas

Es eficiente ya que reduce el consumo energético y utilizando un alto rendimiento.

Versátil, ya que puede utilizarse en una alta gama de materiales, productiva y económica debido a que fuente de alimentación les permite trabajar durante 24 horas sin necesidad de parar y automática porque funciona sin necesidad de asistencia.

Láser de CO₂

Estos láseres tienen una eficiencia relativamente alta y muy buena calidad de rayo, por lo que son uno de los tipos de láser

más utilizados en:

Madera, acrílico o metacrilato, vidrio, papel y cartón, tejidos, plásticos, películas y materiales muy finos como el cuero y la piedra.

Láser de cristal

A diferencia de los láseres de fibra, estos tipos de láser necesitan de diodos de bombeo como material de desgaste, que son relativamente costosos, y que hay que cambiar aproximadamente cada 8.000 o como máximo 15.000 horas de láser. Incluso el propio cristal tiene una vida útil mucho más reducida que el láser de fibra.

Indicado para: Metales, metales revestidos o lacados, plásticos, y en parte también Cerámica.

Láser de fibra

Los láseres de fibra resultan ideales para el marcado de metales, para grabados en metal y para marcados en plásticos ricos en contrastes. Los láseres de fibra por lo general no requieren mantenimiento y se caracterizan por su larga vida útil de por lo menos 25.000 horas de láser.

Los acabados de impresión son el conjunto de técnicas de acabado que marcan el punto y final de un proceso de producción de material impreso y le dan valor añadido.

Tipos de Acabado:

Relieve y Grabado en seco

Un relieve es un diseño estampado sobre un soporte con tinta que da lugar a una superficie tridimensional o con textura. En este tiempo de acabado se suele usar papel de mayor grosor.

Barnizado

Un barniz es una tinta incolora que se suele aplicar para proteger la impresión de rasguños, desgaste o manchas.

Puede utilizarse para realzar el aspecto visual de un diseño.

Los tipos de barniz más comunes son brillante, mate, satinado, neutro, barniz UV y perlescente.

TENDENCIAS

Acabados

Troquelado

El troquelado es un proceso en el que mediante un troquel se corta una sección específica de un diseño. (muy parecido a usar corte láser)

Se utiliza normalmente con fines decorativos. Por ejemplo nos permite modificar la forma de un diseño y que permita al usuario ver el interior del mismo.

Laminados

Laminado Mate

Este acabado tiene un tacto sedoso y liso. Absorbe la luz y crea un efecto 'carbón' en las producciones.

El resultado es perfecto para aplicarlo en catálogos y tarjetas de visitas, dando lugar a una simbiosis ideal entre elegancia y modernidad.

Laminado Brillo

La luz se refleja creando un acabado brillante sobre los productos. Este plastificado tiene un alto nivel de calidad, fuerte resistencia a los roces y resistencia a la suciedad, agua e incluso al paso del tiempo, que da belleza, calidad y protección a cualquier producto.



Type Tips

- Tips tipográficos
- Tipografías del 2019



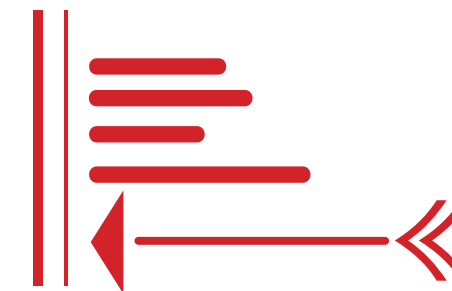
Less is more.

No deberíamos usar más de 1 o 2 tipografías. Intenta utilizar diferentes clasificaciones para crear contraste, puedes utilizar las mismas variantes de la tipografía para crear énfasis.



¡Alinea a la izquierda!

¿Por qué? Es más legible y fácil de encontrar. Se puede alinear a la derecha sólo en algunos casos cuando es necesario para la composición, pero siempre trata de ser crítico en cómo alineas los textos.



¿Tamaños confusos?

Intenta la regla 2X. Si estás usando 64 puntos para el encabezado, escoge 32 puntos para el cuerpo de texto. Intenta usar esta regla en tu próximo proyecto y te impresionará el resultado.

Encabezado

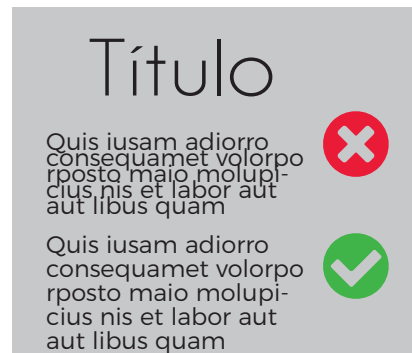
Cuerpo de Texto.
Mo magnis conserum
vendi adi doluptatiur aut
am, ne non et por aut
laborem est ute nulles ut
dolore, sim alignam





¡Deja que las letras respiren!

Es muy importante trabajar con espacio entre las líneas de texto. Ten en cuenta que es necesario hacer diferencia entre el espacio de un encabezado al de un cuerpo de texto.



¡Qué... Original?

Evita a toda costa utilizar tipografías que viengan por default en la computadora. Tipografías como Comic Sans, Papyrus, Chiller, Jokerman, (entre otras) no darán un aspecto muy original a tus diseños.



Tipografías del 2019

GOTHAM

Tiene un diseño sobrio, de rasgos geométricos básicos y esenciales. Su belleza radica justo en la simpleza y síntesis con la cual están solucionadas sus formas.

AVERTA

Es una sans serif simple, elegante y cuenta con una variedad de estilos, que permiten generar una excelente composición.

OSWALD

Tiene un estilo minimalista y moderno, además de que es bastante legible para los lectores, a pesar de caracterizarse por tener trazos delgados... También tiene la ventaja de verse bien en pantallas pequeñas debido a su diseño minimalista.

VERONA

Es una tipografía de apariencia romana moderna, con un ligero contraste en sus trazos. Sus serifas tienen ángulos invertidos entre ascendentes, descendentes y brazos que le dan una personalidad única.

LA CABEZA

Una tipografía display/ decorativa excelente para destacar títulos.



¿Está lista tu ilustración?

Modo de color y resolución

Una ilustración digital no es tan diferente a la fotografía cuando se trata de resolución e impresión. Al crear el documento de tu ilustración hazlo del tamaño den que planeas imprimir y con una resolución de 300 ppi. Esto ayudara a que al terminar y llevar a la imprenta puedas ajustar tu ilustración al

producto que desees imprimir y sin que se arruine tu trabajo, también puedes modificar la resolución y guardar en una copia ya que una resolución alta hace que el archivo tarde en imprimir.

No olvides crear algún tipo de rebase en el fondo de tu ilustración ya que la impresora tiende a comerse algunas áreas del archivo. En cuanto al modo de color, el empleado para trabajar ilustración digital es RGB

Debes saber que este cambio siempre se realiza con el documento ya terminado. Aunque podríamos evitaros tanto esfuerzo empezar desde cero en CMYK el resultado final no será bueno ya que al hacer esto el archivo se vuelve más pesado y las áreas que tenemos saturadas en nuestra ilustración

saldrán más oscuras y negras de lo que estaban o en una tonalidad amarillenta.

Las excepciones de este cambio seria la impresión en sublimado ya que este método emplea el modo RGB para imprimir.

Color

Ya mencionamos anteriormente al trabajar hay que pensar que en algún momento vamos a imprimir nuestro trabajo y otro elemento que debemos tomar en cuenta al imprimir es el color. Muchas de las tonalidades que aplicamos en digital están propensas a perderse al momento de cambiar el modo de color de RGB a CMYK los rojos se vuelven naranjas, los azules se enverdecen, casi todo el trabajo se pone amarillento y algunos efectos de opacan.

Una forma de hacer que el cambio no sea notorio al momento de cambiar el modo de color, es ajustar antes de la conversión los perfiles de tu ilustración a los de impresión. Esto se hace con Edición/ convertir en perfil ahí seleccionamos "Coated FOGRA39" en perfil y en propósito seleccionamos "colorimétrico relativo" y le damos aceptar.



Hay que revisar que el perfil "Coated FOGRA39" este asignado en todas las opciones de perfil después vamos a Edición/Ajuste de color en CMYK seleccionamos el perfil asignado y aplicamos 20% en tinta plana y le damos ok.

Ya con los cambios de perfil hechos puedes el modo de RGB a CMYK. Si empleas ilustración vectorial, no es necesario hacer estos ajuste porque ilustrador trabaja siempre en este modo de color, solo asegúrate que las áreas en negro queden estén en 100%



Cuatricromía y serigrafía

Si planeas una impresión en serigrafía, es necesario hacer una separación de colores del archivo original. Ésta consiste en aislar cada color de la imagen, con todos sus elementos correspondientes, y convertirla en una imagen por sí misma, aunque será monocromática. Existen muchas opciones, como Corel Draw, Freehand, Visual Color Picker y más, pero la más fácil y efectiva es Photoshop.



Lo primero que debemos hacer es convertir la imagen seleccionada en CMYK, una vez hagamos esto vemos en la ventana de canales que nuestra imagen se descompone en Cian, Magenta, Amarillo y negro. Después le damos la opción de dividir canales, esto convierte las divisiones de canales en ventanas para cada tinta, las cuales convertiremos en trama.

Esto se hace en imagen/mapa de bits ahí seleccionamos trama de semitonos y en la siguiente ventana ponemos 45 en lineatura



ilustración



y seleccionamos redondo en forma, el Angulo varía dependiendo del color al que le estas aplicando: 15° en cian 75° en magenta 0° en amarillo y 45° en negro. Al final cambiamos el modo a escala de grises y guardamos cada una de las placas No olvides guardar con el nombre de las tintas correspondientes para evitar confusión al momento de imprimir.

Otra opción es recrear tu dibujo en ilustración vectorial y con colores sólidos, de este modo solo debes de separar por plasta de color, eso sí, debes asegurarte que los vectores no estén en trazo libre ya que algunas partes hechas con esta herramienta no se leen en el quemado. También debes asegurarte de que las plastas concuerden con el área en la que se aplicara la tinta correspondiente.



ilustración

Fotografía

CALIDAD DE IMÁGEN

La imagen debe tener la resolución y tamaño suficientes para que sea vista con suficiente calidad en el tamaño deseado.

Entre los diferentes factores que influyen en la calidad de una imagen, como son el brillo, contraste, enfoque, tenemos uno fundamental que es la resolución.

Cuanto mayor sea la resolución de una imagen mayor calidad tendrá, es decir, será más real y más parecida a la imagen que vemos en el PC. La resolución es un factor independiente del tamaño de la imagen. Tanto un defecto como un exceso de resolución son negativos a la hora de representar la imagen.

La resolución de una imagen se mide en puntos por pulgada (ppp o dpi dots per inch). Si la impresión es en pantalla, es el número de puntos (pixels) que una pantalla muestra en el espacio lineal de una pulgada.

Cuando se trabaja con una imagen cuyo resultado será una impresión es muy importante que desde el origen tenga la resolución estándar de imprenta que es de 300 ppp. Si se trabaja con una imagen de menor resolución y se amplía su resolución digitalmente, el resultado es malo y la imagen pierde definición provocando los conocidos bordes con dientes de sierra.



FILTROS FOTOGRAFÍCOS

Los filtros mayormente son utilizados para hacer correcciones en los colores de las imágenes, aunque existe una variedad realmente amplia de ellos. Hay filtros de textura, de efectos como pintura, entre muchos otros. En esta sección solamente hablaremos sobre los filtros básicos que comparten la mayoría de los programas de retoque fotográfico.

Los filtros básicos de retoque fotográfico



Brillo y contraste



Ajuste de curvas de color



Tono, Saturación y luminosidad



Niveles de color



Colorización

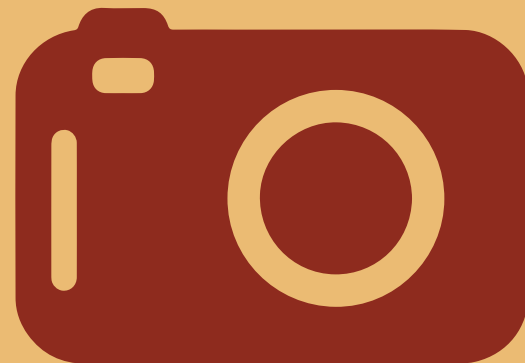


Umbral



Balance de color

RETOQUES EN LA FOTOGRAFÍA



1 Cambiar los ojos de color



En Photoshop existen diversas técnicas para modificar el color de una fotografía, ya sea que queramos hacer los colores más vibrantes o aplicar un filtro de color.

Quitar ojos rojos es una de las técnicas que más se utilizan y más aún en el campo de la fotografía. Este efecto suele producirse cuando hay poca luz y usamos el Flash de la cámara.

2 Los ojos rojos



3 Blanqueamiento dental



Los tratamientos de blanqueamiento dental no están al alcance de todos los bolsillos pero, por fortuna y gracias a Photoshop, no tienes por qué tener miedo a sonreír en tus fotos.

4 Eliminar ojeras



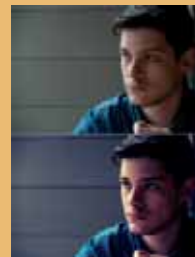
Eliminar ojeras y manchas en la piel con Photoshop de forma rápida y sencilla para conseguir esa piel perfecta que tanto quieres. Arregla esas fotografías donde tienes unas ojeras de búho por dormir poco la noche antes, elimina ese pequeño grano que fastidia una gran foto de graduación.

Conseguir un bronceado en Photoshop es muy fácil, aunque un poco laborioso. Busca una foto tuya en la playa o la piscina, y selecciona toda el área de piel que aparece en ella. Puedes usar el método de selección que más te guste: lazo magnético, lazo poligonal o Máscara rápida.

5 Bronceados



6 Luces y Sombras



El comando Sombra/iluminación sirve para corregir fotografías en las que aparece una silueta en la imagen como consecuencia de la existencia de una luz de fondo muy fuerte o para corregir sujetos que aparecen ligeramente borrosos por estar demasiado cerca del flash de la cámara. Este ajuste también sirve para iluminar áreas de sombra en una imagen que está bien iluminada.

Salvo que estemos fotografiando bebés o niños pequeños, durante la fase de edición y procesado de nuestras fotografías de retrato, siempre surge la posibilidad de realizar un pequeño "facelifting" sobre el rostro de los sujetos para hacer desaparecer arrugas o manchas en la piel

7 Eliminación de arrugas





"El saber de mis hijos
hará mi grandeza"

Setenta y siete
ANIVERSARIO

1942 ————— 2019

UNIVERSIDAD DE SONORA

Institución comprometida con los objetivos del desarrollo sostenible



punto y
línea

Año 8 | Número 3 | Julio-Septiembre 2019

IM
PRESS
IONA

CMYK

