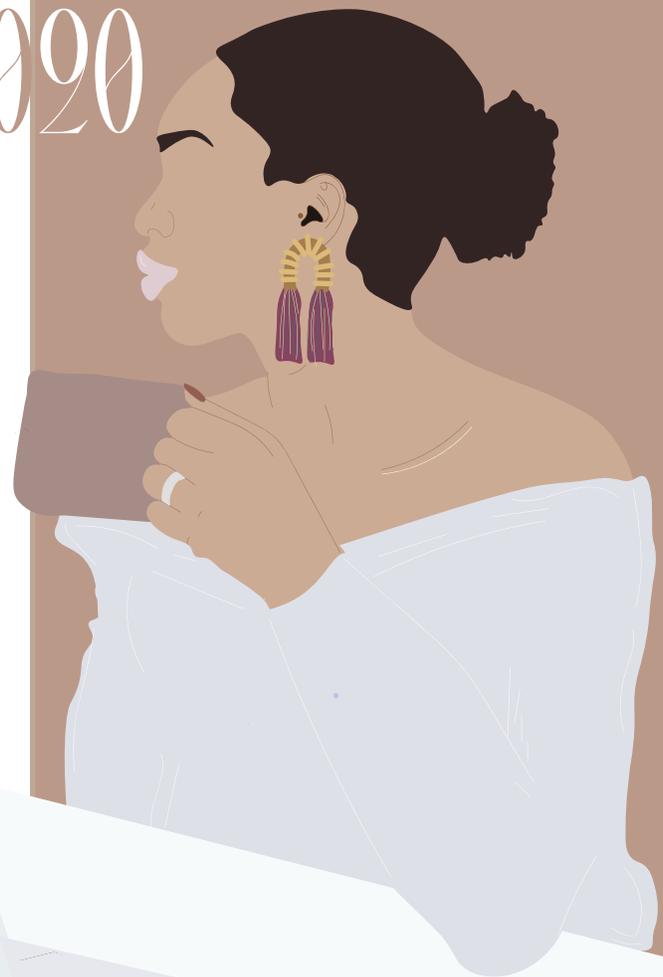


GABRIELA MARÍN

TALLER DE
PRODUCCIÓN
GRÁFICA

2020



A cargo de
Michèle Wilkomisky
Katherine Exss

Este ramo estudia el proceso de producción analógico y digital a partir del entendimiento acabado de las técnicas de producción análogas y como éstas se incorporan al mundo digital en un único lenguaje de integración efectiva. Para aquello, en primera instancia se estudian los principios básicos de color y los sistemas de impresión. Se recorren los formatos de imagen para mapa de bits e imagen vectorial. También se introduce a los software de uso frecuente para la producción gráfica: Photoshop, Illustrator e InDesign.

Ciclos

Ciclo del Color:

- Teoría del Color Aditivo
- Teoría del Color Sustractiva

Ciclo del Color:

- Sistemas de Impresión
- Soporte, papel, sustrato
- Tipografía Digital

Ciclo Formatos de Imagen:

- Introducción a imagen en mapa de bits y Photoshop
- Formatos de imagen y resolución
- Introducción a imagen vectorial e Illustrator

Ciclo Pre-prensa Digital:

- Introducción a diagramación en InDesign
- Estilos de carácter y párrafo
- Pre-prensa digital y corrección

Equipo



Katherine Exss

- Profesora PNJ
- Diseñadora Gráfica
- MA Information Design
- University of Reading



Michèle
Wilkomirsky

- Profesora Adjunta
- Diseñadora Gráfica
- Doctora Universidad
"Rey Juan Carlos"

CICLO DEL COLOR

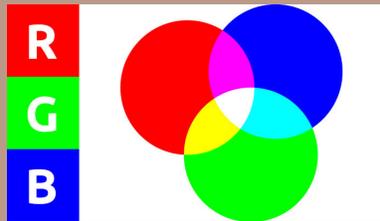
TEORÍA DEL COLOR



Grupo de reglas básicas en la mezcla de percepción de colores para conseguir el efecto deseado combinando luces o colores reflejados en pigmentos. Donde el ojo humano percibe y describe estos colores, por medio de la pantalla e impresión.

TEORÍA ADITIVA

La síntesis aditiva o suma de luz, se explica como la suma de dos o más luces espectrales que actúan como una sola luz sobre el sentido de la visión. Por ende la combinación de dos luces espectrales dan lugar a una cromática nueva.



SISTEMAS DE COLOR

Las distintas combinaciones de dos o tres colores primarios de fuentes luminosas, en sus diferentes intensidades, permiten reproducir en el monitor la mayoría de los colores.

Encargo 1

Consiste en editar una fotografía, modificando su saturación, matiz (tono) y luminosidad al menos 5 veces con la ayuda de un editor (Photoshop).



Matiz: 140 Saturación: 79 Luminosidad: -32

Al darle más matiz y disminuyendo la luz, el fondo se intensifica con un rojo intenso opacando el foco. Se convierte en una fotografía de ambiente fuerte con colores tan fuertes predominando.



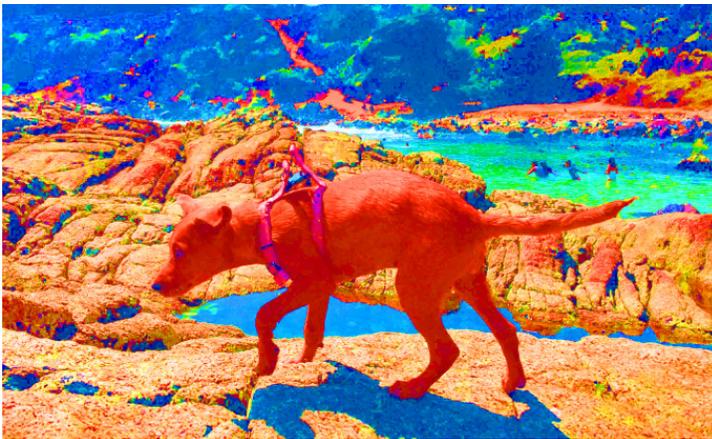
Matiz: -68 Saturación: 79 Luminosidad: 13

Aumentando la luminosidad y disminuyendo el matiz, se logran colores cálidos como rosados combinados con morados y verdes por los fondos, logrando una foto cálida manteniendo el foco (perro) con un color más intenso.



Matiz: -180 Saturación: -100 Luminosidad: -18

Todo disminuye y consigo los colores también, se llega a colores opacos dando misterio y seriedad a la fotografía



Matiz: -14 Saturación: 100 Luminosidad: 23

Saturación a 100, dando a paso a la intensidad máxima de los colores, logrando vida y espíritu a la fotografía.



Matiz: 77 Saturación: 61 Luminosidad: -11

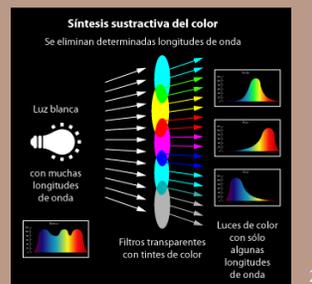
Se aprecian muchos tipos de verdes, predominando "verde LIMA" siendo el foco de la atención visual, pasando a segundo plano el morado del fondo, que al combinarlos dan paso a un algo armonioso.

II CICLO DEL COLOR

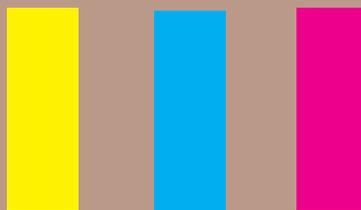
TEORÍA SUSTRACTIVA

Nos referimos al color como pigmentos. Estos no emiten luz sino que sustraen parte de las radiaciones de la luz. Dependiendo que radiación de luz absorban los veremos de uno u otro color.

Los colores primarios en la síntesis sustractiva son el MAGENTA, el AMARILLO y el AZUL CIAN.



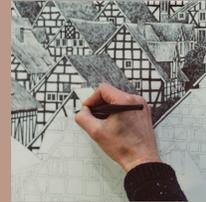
IMPRESIÓN DEL COLOR



Se entiende por impresión en color la confección a tres o más tintas de un impreso, o de una reproducción de un original multicolor, normalmente en papel o transparencias, utilizando cartuchos de tinta o tecnología láser.

Monocromo

Describe pinturas, fotografías, diseños o dibujos de un solo color. Los objetos tienen tonos monocromáticos con escasos matices o colores. Puede ser usado para crear otras combinaciones que contengan tonos de un color.



1

Duotono

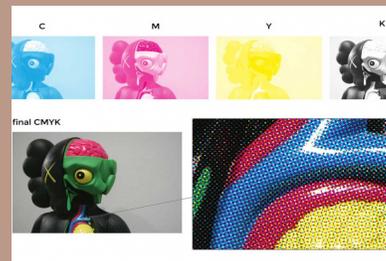
Archivo en escala de grises (es decir: Una imagen de blanco y negro) que contiene una o más curvas de transferencia aplicables a otras tintas. Es decir: Existe una sola fuente de información pero se proporciona más de una curva para aplicar a más de una plancha de impresión.



2

Cuatricomía

Sistema de impresión que se basa en la reproducción de imágenes mediante el modelo CMYK. Este modelo de colores incluye Cyan, Magenta, Amarillo y Negro. Con estos 4 colores es con lo que se reproducen las fotografías a todo color. El modelo CMYK se basa en la absorción de la luz.



3

Encargo 2

Elegir una de las fotografías editadas en su matiz, brillo y luminosidad. Para luego reproducirla con tintes naturales hechos en casa.

Para mis tintes naturales, decidí usar en su mayoría flores situadas en mi casa como, hojas y flores de hortensia (verdes), flor de porcelana (rosado), suculenta (verde claro) y buganvilia (fucsia) . Con la ayuda de “minipimer” y unas gotas de agua Hervida, comencé a triturar las flores, logrando tintes cálidos y suaves. Experimente también con diversos alimentos, como café, espinaca, zanahoria y frutilla. Aquí los colores si eran mas intensos que con las flores. La frutilla al triturarla, su jugo daba un rosado bastante notorio a la hora de pintar, al igual que la cascara de zanahoria que al rallarla y exprimirla con la ayuda de un trozo de genero, exprimía un jugo mas cálido pero se lograba ver el color naranja de esta verdura.



Paleta de Colores



Los colores que más pude rescatar, fueron distintos tipos de verdes y rosados con unos tintes de morado gracias a las hortensias y buganvilia. Por ende a la hora de elegir una de las fotografías, tuve cuidado en que estos colores estuvieran predominando. Al no ser pinturas, los tintes eran suaves a diferencia de los colores intensos que debía llegar, pero con varias capas logre colores que se acercaban al original.



CICLO IMPRESIÓN

SISTEMAS DE IMPRESIÓN

“REPRODUCCIÓN DE UN TEXTO O UNA ILUSTRACIÓN EN UNA IMPRENTA”



Podríamos decir que es el proceso para la producción de textos e imágenes, típicamente con tinta sobre papel usando una prensa, el cual, a menudo, se realiza como un proceso industrial a gran escala. Los sistemas de impresión son muy variados así como sus resultados. Podemos distinguir dos grandes grupos con necesidades, procesos y resultados muy diferentes, los de colores planos o de puntos.

Xilografía

El antecedente histórico de este sistema comienza con el grabado en relieve sobre un taco de madera, se le llama Xilografía, porque en griego “Xilón” significa madera. Así se denominó el arte de reproducir imágenes talladas en madera, con el fin de imprimir varias copias. Esta técnica de impresión es precursora de las que emplean molde o forma impresora con elementos en relieve.



1

Calcografía

La palabra calcografía proviene del término griego “xalkós” -que significa cobre o bronce- y del término “grafos” -grabado-. Es por ello que, cuando hablamos de una calcografía nos referimos a un grabado realizado sobre una plancha de metal. Es una técnica de impresión en la que las imágenes son resultado de la estampación, mediante una prensa o tórculo, de una plancha o lámina metálica en la que se han realizado incisiones para contener la tinta que se fijará al papel.



2

Tipografía

La impresión tipográfica consiste en reunir en un componedor los caracteres correspondientes a una página. El componedor es una regleta metálica sobre la que se colocan los caracteres en el orden necesario. Esta composición se realiza con caracteres de idéntica calidad, tamaño y altura, fabricados industrialmente a partir de la aleación de plomo y zinc. Se basa en el uso de planchas en las que las zonas que deben imprimir sobresalen y están impregnadas de tinta.



3

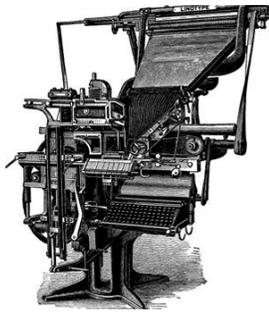
COLO
PLA

Litografía



La litografía fue uno de los primeros sistemas de copiado y reproducción en serie de imágenes. La técnica está basada en el sencillo y fundamental principio de que “el agua y la grasa se repelen”. Para este tipo de impresión, se utiliza una matriz de piedra caliza pulida sobre la que se dibuja con pincel o lápiz graso. Durante el siglo XIX la litografía estuvo estrechamente vinculada al desarrollo de la prensa y fue uno de los sistemas más utilizados para la ilustración de libros.

Linotipia



La linotipia supuso un hito en la historia de la impresión. La máquina, parecida a las de escribir, permitía componer de forma automatizada los textos. Fue el estándar de la industria para periódicos, revistas y carteles.

Monotipia



La monotonía constaba de una máquina con un teclado, como si fuera una máquina de escribir, con el que se compone el texto con una serie de matrices individuales de cada carácter en la que se funde en metal esa misma composición. Una vez impreso, el plomo se volvía a fundir y ya estaba listo para la nueva composición. Esta máquina es una variedad de impresión única; sólo salía una buena reproducción de cada lámina.

DRES
NOS

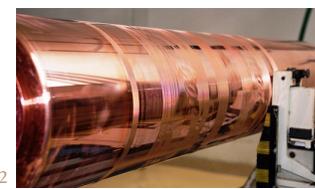
Offset

El sistema de impresión offset tiene sus orígenes en la litografía. Este sistema se dibuja en forma invertida el texto (es decir, se lee de derecha a izquierda). Es un sistema de impresión que usa placas de superficie plana. El área de la imagen a imprimir está al mismo nivel que el resto, ni en alto ni en bajo relieve, es por eso que se le conoce como un sistema planográfico. Se basa en el principio de que el agua y el aceite no se mezclan.



Huecograbado

En este sistema de impresión las áreas de la imagen son grabadas hacia debajo de la superficie. Todas las imágenes impresas en huecograbado están impresas en un patrón de puntos incluyendo la tipografía. Esto produce áreas huecas en los cilindros de cobre. Se aplica tinta a los cilindros y ésta llena los huecos. Un rasero quita la tinta de la superficie y con una ligera presión la tinta se transfiere directamente al sustrato.



Serigrafía

Este método consiste en transferir una tinta a través de una gasa tensada en un marco, el paso de la tinta se bloquea en las áreas donde no habrá imagen mediante una emulsión, quedando libre la zona donde pasará la tinta. El sistema de impresión es repetitivo, esto es, que una vez que el primer modelo se ha logrado, la impresión puede ser repetida cientos y hasta miles de veces sin perder definición.



IMPRESIÓN
D
PUNTO

Flexografía



Este método de impresión es una forma de impresión en relieve. Las áreas de la imagen que están alzadas se entintan y son transferidas directamente al sustrato. El método se caracteriza por tener placas flexibles hechas de un hule o plástico suave y usar tintas de secado rápido y con base de agua. Las tintas para flexografía son particularmente aptas para imprimir en una gran variedad de materiales, como acetato, poliéster, polietileno, papel periódico, entre otros. Por su versatilidad éste método se utiliza mucho para envases.

Risografía



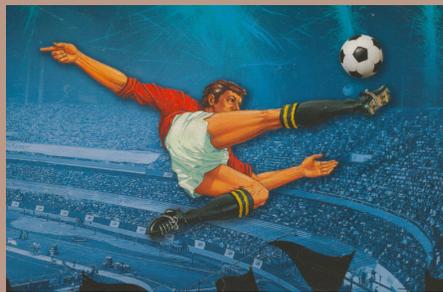
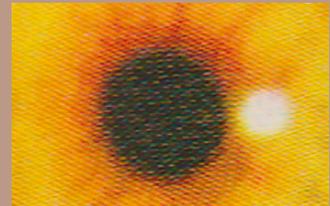
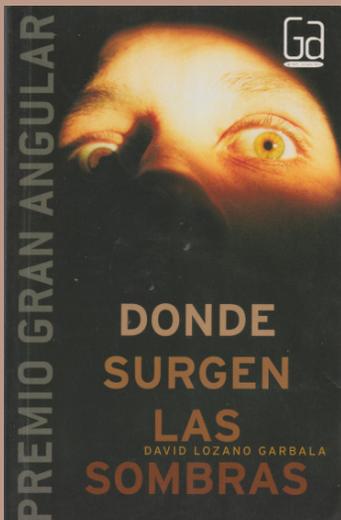
Es un proceso de impresión que funciona con el concepto de stencil o plantillas, usando matrices y tintas planas para imprimir resultados muy atractivos, a bajo costo, en poco tiempo y con muy poco daño al medio ambiente.

El mecanismo de la impresión Riso es, básicamente, el mismo que el de la serigrafía. Primero, se transfiere cierta imagen (ya sea de un archivo digital o escaneándola en la misma máquina) a una plantilla llamada master, que luego se envuelve alrededor de un tambor que contiene tinta en su interior (se usa un tambor por color). El papel es empujado por unos rodillos al interior de la máquina, pasa por debajo del tambor que gira a gran velocidad dejando pasar la tinta a través del master para imprimir la imagen ciento de veces sin deteriorarla.

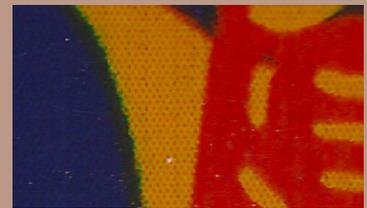
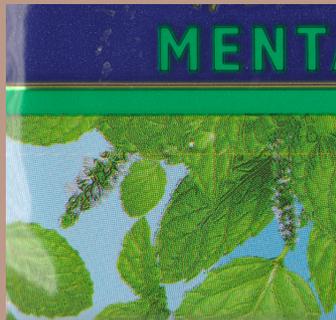
Encargo 1

Escanear revistas o etiquetas de comida, para luego con alguna aplicación o lupa realizar un gran zoom para lograr ver a detalle puntos de impresión.

Offset



Flexografía



Huecograbado



II CICLO IMPRESIÓN

ORIGEN DEL PAPEL



Etimológicamente la palabra papel proviene de Papyrus, soporte que utilizaban los egipcios para realizar sus escritos. Pero realmente, no fue hasta el año 105 d.c. cuando en China se empezó con la fabricación del papel similar al de hoy en día. Fue un consejero del emperador que siguiendo órdenes de éste confeccionó papel a base de bambú, morera, arroz, paja, seda entre otros. Esta técnica, fue custodiada por los chinos como un gran secreto durante un largo periodo de tiempo.

El proceso tradicional para la fabricación de papel se prepara una suspensión de fibras en agua y se escurre en un tamiz, de manera que se produce una capa de fibras entrelazadas aleatoriamente. Acto seguido, se elimina el agua de esta capa mediante presión y secado. Antiguamente esas fibras se extraían de trapos o prendas viejas de algodón o de lino, o de la planta del cáñamo.

Posteriormente, la mayor parte del papel se ha fabricado con pulpa de madera, debido a su menor coste. No obstante, las fibras textiles se seguirán empleando hasta hoy en día para la fabricación de papeles de alta calidad.

Todo papel esta compuesto por 3 ingredientes básicos:

FIBRAS:

Material vegetal que se extraía originalmente de plantas como algodón, cebada, lino ,etc. A partir del siglo 19, se comenzó a usar la madera como fuente de obtención de celulosa.



CARGAS:

Elementos minerales (talco, calcio o caolín) que quedan retenidos entre las fibras. Las cargas proporcionan mejor opacidad, mejor blancura y mejor imprimibilidad al papel.



ADITIVOS:

Se utilizan para conseguir objetivos según la funcionalidad requerida del papel, los mas utilizados son encolado (impermeabilizar el papel, en masa o superficial), colorantes (color al papel) y blanqueantes ópticos (mayor blancura al papel).

Fabricación del Papel

En el proceso de fabricación del papel, un paso fundamental es la extracción de lignina. Esta es un componente natural, amorfo, de color oscuro que une fuertemente las fibras entre sí. La presencia de lignina es la responsable del envejecimiento acelerado (tendencia a ponerse amarillento) y dar mayor opacidad al papel.



Papel Texturado

Se distinguen por su apariencia visual y algunos de ellos están dotados de una superficie grabado en relieve con diferentes patrones o marcas de agua. Es un recurso esencial para reforzar el mensaje, una pieza de alta calidad. Existen dos formas de obtener textura: “dentro de máquina”, la banda de papel va pasando por rodillos que están recubiertos por felpas gofradoras, con 85% de humedad y “fuera de máquina”, el grabado de la textura se consigue haciendo pasar el papel entre dos rodillos grabados, uno duro y otro blanco, en seco con 6% de humedad.



2



3

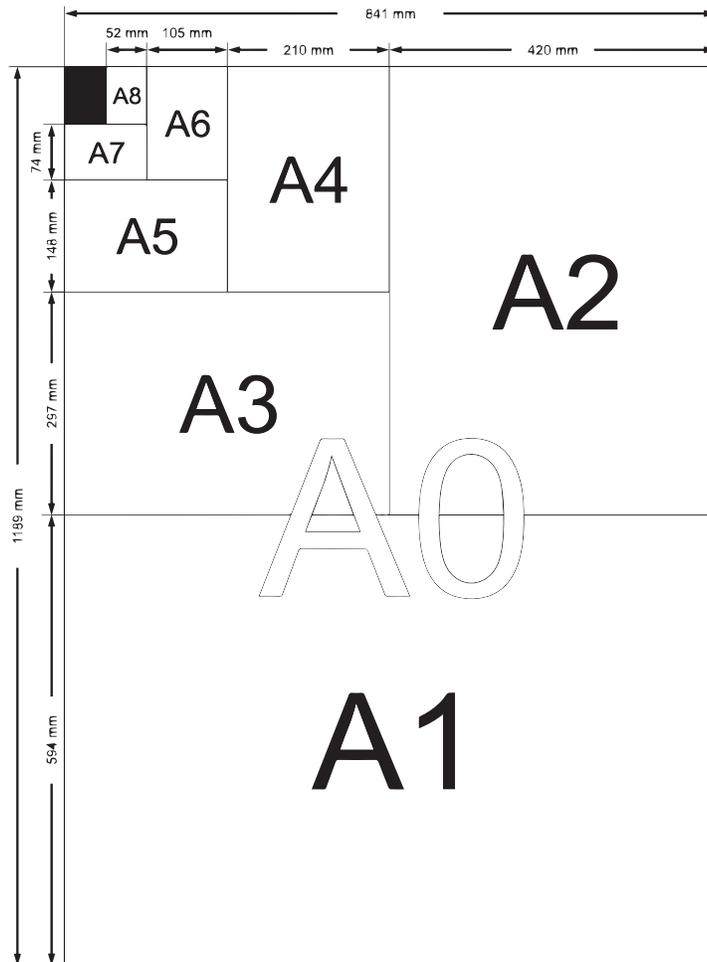


4

ESTANDARES DE MEDIDAS

El formato de papel es el conjunto de los tamaños normalizados de papel, fabricados de manera habitual por la industria.

En 1922 se hizo la primera estandarización de papel en Europa DIN 476. Esta se complementa con la Norma ISO 261 que busca aprovechar el papel al máximo de modo que se desperdicie lo mínimo posible, por ende contempla tres series: A, B, C. En cada serie la medida de sus lados cuidan que la proporción al dividir el papel por su lado mas largo las mitades siguen guardando la misma relación.



El papel estucado es un papel base, recubierto con capas de estuco por una o por ambas caras, que contienen componentes minerales y orgánicos que le dan al papel nuevas propiedades para recibir tinta durante el proceso de impresión.

La composición de los estucados es : FIBRAS + CARGAS + ADITIVOS + LIGANTES + PIGMENTOS

- **LIGANTE:** compuesto químico que une los pigmentos al papel base.
- **PIGMENTO:** químicamente iguales a las cargas, pero mas depurados.



TIPOS DE PAPEL

El papel no estucado es aquel que no pasa por el estucador, por lo que solo lleva un tratamiento superficial. Suele presentar un acabado más rugoso que el papel estucado y es poroso, por lo que presenta mayor capacidad para absorber la tinta.

- **PAPEL BASE SIN ESPECIFICACIÓN DE RECUBIERTO:** papeles altamente porosos, papeles compuestos de fibras de alta calidad.
- **PAPEL CON FIBRA DE ALGODÓN:** debe contener al menos 25% de este tipo de fibra.
- **PAPEL RECICLADO:** mínimo 50% de fibra reciclada, estas se obtiene de recortes de impresiones , sobres y de encuadernación.
- **PAPEL SINTÉTICO:** papel a base de polipropileno, tiene variedad de espesores y formatos al ser en rollo.



TROQUELADOS, GUILLOTINADOS Y PREPICADOS

TROQUELADO

Sirve para cortar, hender y perforar formas irregulares de papel y cartón por medio de un molde-troquel formado por pletinas con acabado de corte, perforación o hendido. Ese molde-troquel ejerce la presión sobre la pletina de la troqueladora para que el soporte quede transformado.



GUILLOTINADO

Herramienta que se utiliza en oficinas, permite cortar grandes pilas de papel de forma que se puede cortar como si fuera una regla.



PREPICADO

Suele ser económico ya que las imprentas cuentan con una máquina para realizar este tipo de corte y no deben encargar el trabajo.



TINTAS



Se cree que las primeras tintas de todas las civilizaciones se hicieron con negro de humo, una especie de hollín, ya que esto se podría recoger fácilmente como un subproducto del fuego. La tinta se usaba en el antiguo Egipto para escribir y dibujar sobre papiros desde el siglo XXVI aC. Las tintas chinas pueden remontarse hasta tres o tal vez cuatro milenios al período neolítico chino. Estos utilizaron tintas vegetales, animales y minerales basadas en materiales como el grafito que se molieron con agua y se aplicaron con pinceles de tinta.

COLORANTES

Las anilinas son sólidos que se disuelven y crean una solución transparente, lo que permite ver el soporte sobre el cual se imprime. El pigmento, son partículas sólidas homogéneamente dispersas en el resto de los constituyentes de la tinta.

BARNIZ

Este es el responsable de transparentar en forma eficaz la mezcla de sustancias, desde el recipiente hasta el soporte a imprimir.
“ El barniz deja la cantidad de la tinta, no el color “

SOLVENTE

Las tintas solventes se caracterizan por una alta resistencia a la decoloración por la acción de la luz solar. Se clasifican en dos grupos:

- Aceite solvente que no se evaporan
- Solvente que no se evaporan

ADITIVO

Son una serie de compuestos que tiene como fin mejorar las propiedades del barniz, o agregar otras que el barniz no da a las tintas. Por ejemplo: antiespumantes, secantes, plastificantes, ceras, siliconas, retardoras de secado, acelerantes de secado, antioxidantes, etc.

TERMINACIONES

BARNICES

Mezcla que al extenderse sobre la superficie determinada forma una película adherente, dura, lisa y generalmente transparente con cualidades protectoras decorativa o como complemento de técnicas particulares.



ENCUADERNACIÓN

Es el proceso de juntar hojas de papel o materiales similares por sus márgenes o zonas intermedias para que formen un libro o cuadernillo que se pueda consultar de forma secuencial. El objetivo principal de la encuadernación es la conservación del texto escrito.



LOMO

Es la parte donde se sujetan todas las hojas. Suele llevar título, autor y editorial, este puede ser redondo o cuadrado.



CUÑO SECO

Impresión en relieve, es el proceso final que se hace después de la imprimir las tarjetas u otra pieza gráfica. Esta terminación se hace en base a una placa o cliché de aluminio que en base a cierta presión proporcionada por una máquina es aplicada sobre el papel generando este relieve.



HOT STAMPING

Técnica de impresión en la cual un pigmento, generalmente de alta resolución, se transmite a la superficie de un objeto mediante un procedimiento basado en la alta temperatura. La imagen, previamente preparada, se graba en una cuña, y esta se posa sobre una película llamada foil, que a su vez se pone sobre la superficie que se quiere grabar.



Crear una escala de grises, en base a recortes de 1x1 cm impresos por distintos medios en distintos soportes encontrados en los hogares. Observar e identificar tipos de soportes + tipos de impresión en su escala.



ENCARGO 2

III CICLO IMPRESIÓN

TIPOGRAFÍA DIGITAL



Es un conjunto de dibujos vectoriales que se pueden escalar sin pérdida de calidad, es un archivo que contiene el dibujo de caracteres y la información del espacio entre estos para visualizar diferentes diseños de letras, números y signos en sistemas operativos, aplicaciones, navegadores de computadoras y dispositivos móviles.

La informática ha revolucionado la tipografía, modificándola según las necesidades de cada ilustración y uso. La informática se está aplicando en el proceso de la impresión, diseño gráfico y el diseño de páginas web. Por un lado, la multitud de aplicaciones informáticas relacionadas con el diseño gráfico y la editorial han hecho posible el diseño y la creación de nuevas fuentes tipográficas, de forma cómoda y fácil.

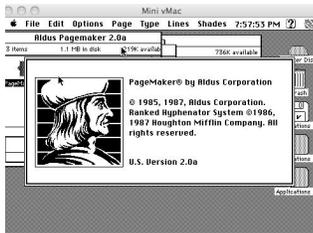
A D O B E



1

Adobe fundó e inventó el lenguaje de descripción de página “PostScript”. Un lenguaje de programación que se usa para decirle a una máquina destinada a imprimir cómo y qué debe imprimir paso a paso. La existencia de este lenguaje permite algo que en la actualidad parece básico pero que hace muy pocos años no lo era: La portabilidad de los documentos de una impresora o filmadora a otra.

A L D U S



2

Aldus desarrolló “PageMaker”, una aplicación informática de composición de páginas con funciones que hasta entonces eran impensables para un usuario doméstico o un pequeño taller de maquetación como herramientas de dibujo, importación de texto y gráficos, sofisticado control tipográfico y posibilidad de arrastrar y soltar en cualquier lugar de la página.

I M P R E S O R A S



3

Dispositivo periférico de salida, del ordenador que permite producir una gama permanente de textos o gráficos de documentos almacenados en un formato electrónico, imprimiéndolos en medios físicos, normalmente en papel, utilizando cartuchos de tinta o tecnología láser. La primera impresora de inyección a tinta que se comercializó para uso doméstico en 1988 fue la “HP officejet Pro X”.

LUCIDA

Fue diseñada por Adobe allá por el 1985 con el objetivo de encontrar una tipografía que trabajase bien a bajas resoluciones. Es una tipografía muy versátil y simple.

Lucida Blackletter
Lucida Bright
Lucida Calligraphy
Lucida Console
Lucida Grande
Lucida Handwriting
Lucida Sans

- Lucida Console: Utilizada en el pantalla azul de Windows Xo, Windows CE y Bloc de notas.
- Lucida Sans Demibold: Utilizado en el sistema operativo OS X de Apple y muchos de sus programas.

1

CHICAGO

Diseñado por Susan Kare para Apple Computer, tipografía muy pixelada para utilizarla en pantallas con baja resolución.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9			
.	,	;	:	@	#	'	!	"	/	? <	>	
%	&	*	()	\$							

2

ARIAL

Diseñada por la Fundación Monotype como respuesta a la popularidad de Helbetica de Linotype, es mas bien una copia a bajo costo. Microsoft no quería incluir la costosa tipografía Helvética en Windows, por eso le compró a Monotype los derechos de Arial.



3

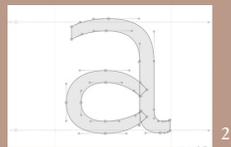
EVOLUCIÓN DE LA TIPOGRAFÍA DIGITAL

FUENTES BITMAP



Se construían con puntos o píxeles representando la imagen de cada signo en formas y tamaños separados. Cuando se crea una fuente bitmap es necesario crearla en distintos cuerpos para poder la visualizar correctamente. Algunos diseñadores trabajaron en mejorar su aspecto mientras otros intensificaron la “rudeza”.

FUENTES VECTORIALES



Fuentes vectoriales o de contorno son colecciones de imágenes vectoriales, compuestas por líneas y curvas que definen el límite de los glifos. Se escala la letra por medio de una transformación matemática por lo que no es necesario instalar todos los tamaños de un tipo de letra. Está basada en curvas Bézier que se adaptan idealmente para la replica de curvas complejas como las de los ojos tipográficos de los caracteres.

FUENTES POSTSCRIPT

Desarrolladas por Adobe Systems para el profesional de la composición digital . Este sistema utiliza PostScript formato de archivo para codificar información de fuentes.

FUENTES TRUE TYPE



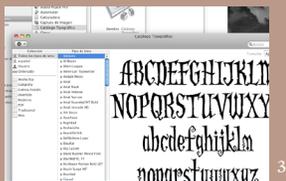
Desarrollada por Apple con el objetivo de competir Postscript de Adobe. El formato fue diseñado para ser eficiente en el almacenamiento y procesamiento. Se almacenan como un esquema, y este esquema se utiliza para producir una amplia gama de tamaños. Esto ahorra espacio en disco. El esquema no es visto por el usuario, ya que el verdadero rasterizador convierte el tamaño de la fuente a un mapa de bits.

FUENTES OPEN TYPE



Desarrollado por Microsoft y Adobe Corporation creado por Apple. Esta fuentes es una extensión del formato TrueType, que agrega compatibilidad con los datos de fuente Postscript. Como además, proporciona a los usuarios una forma sencilla de instalar y utilizar fuentes.

WEB FONTS



En vez de depender de las fuentes instaladas en el ordenador del usuario, las web font permiten mediante la inserción de un código en los html de las web, el uso de diversas tipografías ofrecidas por librerías de web fonts.

DISEÑO DE USO: FUENTES TIPOGRÁFICAS

USO DE TIPOGRAFÍAS

Cuando se diseña una tipografía se debe considerar factores que afectan a su estilo y a la extensión de la familia:

- Uso o finalidad: identidad visual o para edición.
- Soportes: pantalla, exterior, impreso, etc.

DERECHOS TIPOGRÁFICOS

Las tipografías tiene licencia de uso por eso lo primero que tienes que hacer es averiguar el tipo del licencia.

Hay dos tipos de derechos: Los morales y patrimoniales: estos son los derechos sobre la reproducción y explotación de una obra.

COPYRIGHT

Copyright es la forma de protección legal de una obra de Propiedad Intelectual, que otorga a los creadores y productores de este tipo de contenido, los derechos exclusivos para controlar y ejercitar determinados derechos de uso sobre dicho contenido. Estos se pueden vender, arrendar o regalar.



1

COPYLEFT

Copyleft es un método para convertir un programa en software libre y exigir que todas las versiones del mismo, modificadas o ampliadas, también lo sean. De acuerdo con el copyleft, cualquiera que distribuya software, con o sin modificaciones, debe traspasar con él la libertad para copiarlo y modificarlo. El copyleft garantiza que cada usuario goce de esta libertad.



2

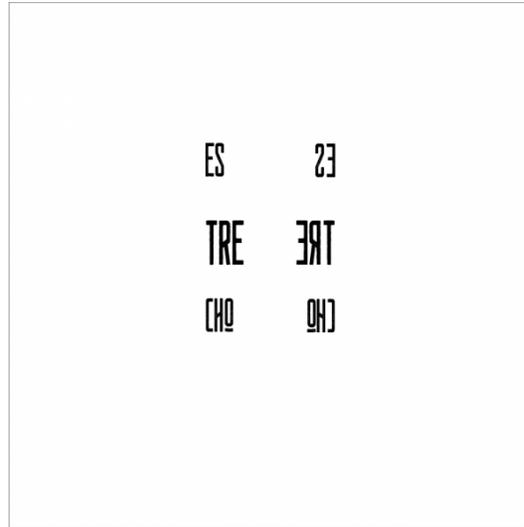
CREATIVECOMMONS

Es una organización que le otorga a un determinado autor el poder de decidir los límites de uso y explotación de su trabajo o creaciones en Internet. Esta organización ha publicado diversos derechos de la licencias de autor que es conocida como licencias Creative Commons de una manera gratis para el público.



3

Crear una composición digital en un formato de 800x800 px, diagramando un concepto con tipografías, tamaños y contrastes coherentemente con el significado de su palabra: ESTRECHO



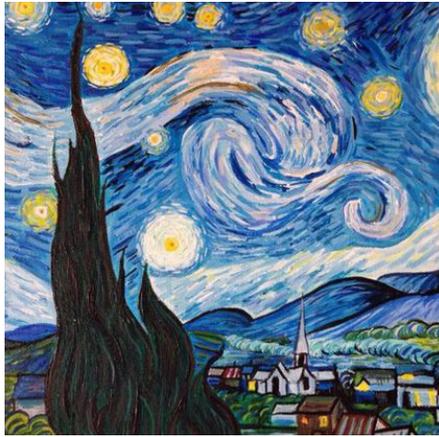
CHILLVORNIA STAMP



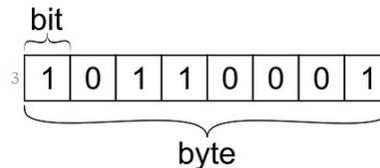
- La tipografía escogida para representar “estrecho” fue CHILLVORNIA STAMP, debido a sus proporciones, que hacen parecer ser letras rígidas y duras. Con esta se logra representar un texto sofisticado debido a que este tipo de tipografía puede ser seria y elegante con un toque moderno y popular.
- Sus proporciones son alteradas de forma armoniosa e intencionada, dando mucha personalidad a cada trabajo.
- CHILLVORNIA es una fuente Sans Serif, que es aquel en el que cada carácter carece de las pequeñas terminaciones llamadas remates.
- Es mas bien una tipográfica con diseño artesanal.
- Es adecuada para branding, camisetas, invitaciones de boda, diseño clásico, logotipo y cualquier proyecto.
- Cuenta con dos estilos: Condensed - Stamp

CICLO FORMATO DE IMAGEN

MAPA DE BITS Y PHOTOSHOP



BITS Y BYTES



BIT (b) es la abreviación de dígito binario, la cual en términos técnicos es la menos unidad de información de una computadora. Un bit tiene solamente un valor que puede ser 0 o 1. Toda la información procesada por una computadora es medida y codificada en bits. Toda la información en el lenguaje del usuario es convertida a bits para que el computador la “entienda”. La combinación de bits entre sí dan origen a unidades como byte, mega, giga y tera.

BYTE (B) es un conjunto de 8 bits, siete son de información y uno el que da el control, formando según una secuencia que representa un carácter.

¿Por qué 8 bits?

Las cadenas de bits actúan de forma exponencial. En 8 bits se pueden producir 256 opciones de combinaciones, lo que cubre el lenguaje escrito completo, permitiendo representar todos los caracteres de los alfabetos.

MAPA DE BITS

IMÁGENES DE MAPA DE BITS

Las imágenes de mapa de bits, también llamadas imágenes pasterizadas o bitmaps, están formadas por una cuadrícula de puntos llamados píxeles, para representar imágenes. Cada uno de esos píxeles tiene un color definido por un valor.



RESOLUCIÓN

Profundidad de bits o de color, es la cantidad de información que es posible almacenar en cada píxel para representar el valor del tono. Cada píxel es portador de una información de color.

Una imagen en profundidad de 1 bit, tiene píxeles con dos valores posibles: blanco y negro.

RGB CON 8 BITS Y MÁS

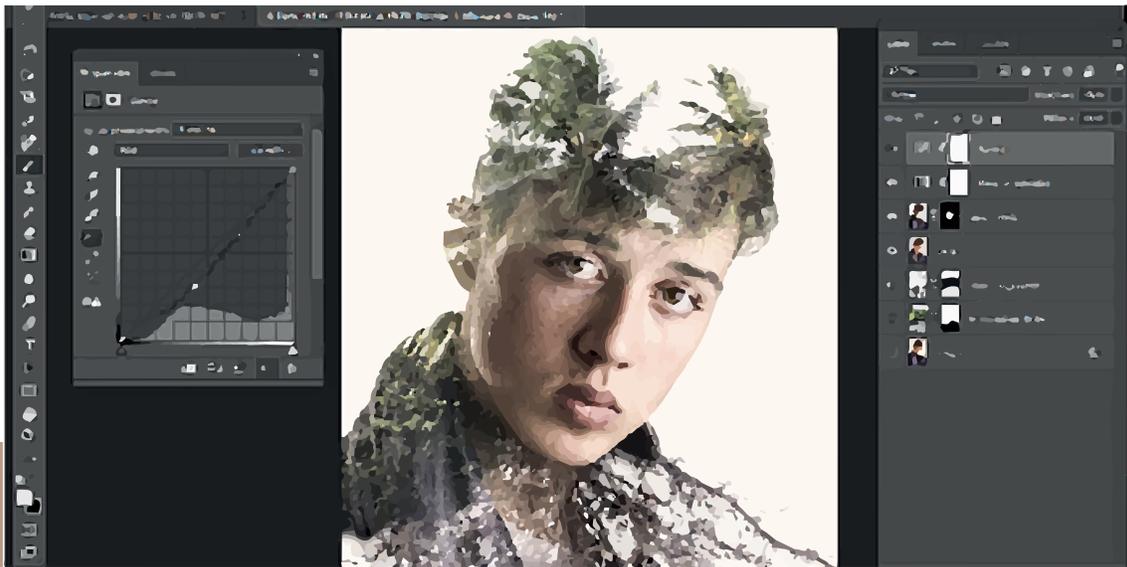
Las imágenes RGB se componen de tres canales de color. Una imagen RGB con 8 bits por píxel cuenta con 256 posibles valores para cada canal, lo que significa más de 16 millones de posibles valores de colores. En ocasiones, las imágenes RGB con 8 bits por canal (azul, verde, rojo) se denominan imágenes de 24 bits (8 bits x 3 canales).

CANALES

Término convencional utilizado para referirse a cierto componente de una imagen. Las imágenes digitales en color están hechas en píxeles y los píxeles están formados por combinaciones de colores primarios. Un canal en este contexto es la imagen en escala de grises del mismo tamaño que la imagen en color, hecha de uno de estos colores primarios. Por ejemplo, una imagen de una cámara digital estándar tendrá los canales rojo, verde y azul. Una imagen en escala de grises tendrá sólo un canal.

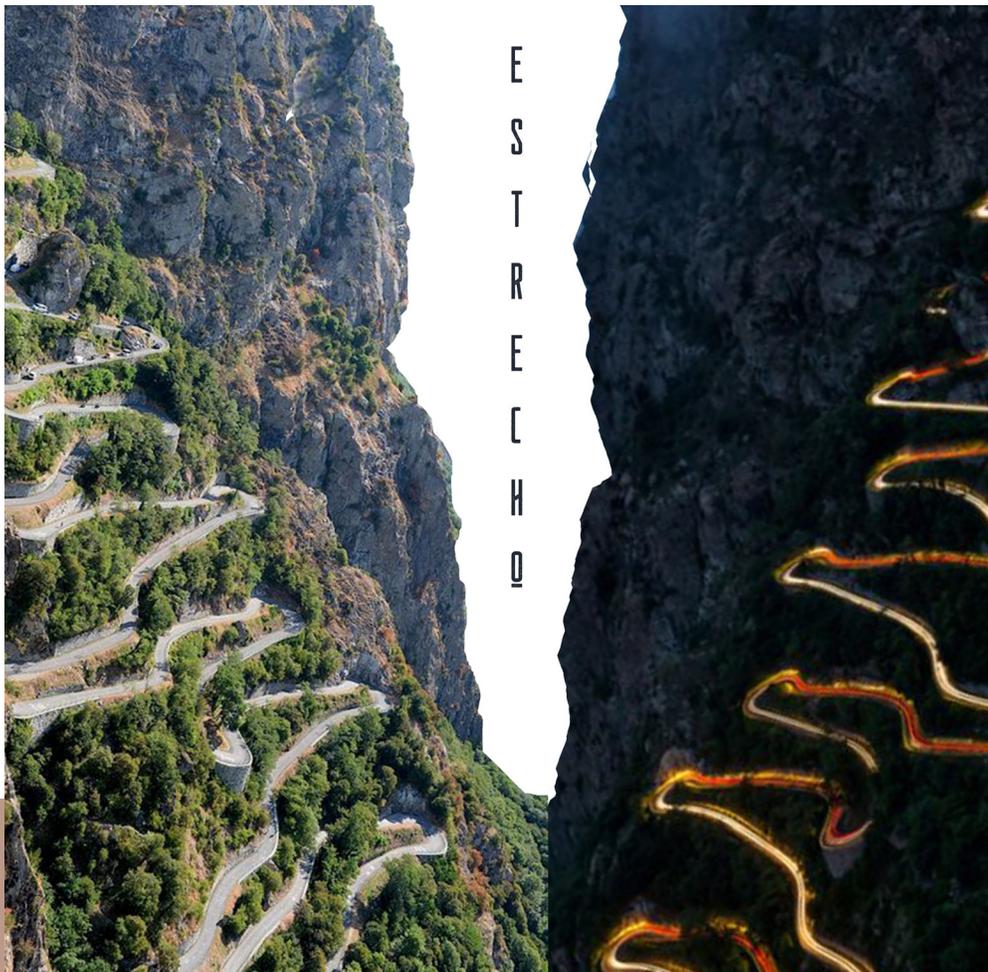
EDICIÓN DE IMÁGENES

Las capas de Photoshop semejan hojas apiladas de acetato. Puede ver las capas que se encuentran debajo a través de las áreas transparentes de una capa. Si mueve una capa a fin de colocar el contenido en ella, es como si deslizara una hoja de acetato dentro de una pila. Las capas sirven para realizar diversas tareas, entre otras, componer varias imágenes, añadir texto a una imagen o añadir formas de gráficos vectoriales.



ENCARGO 1

Crear una composición a partir de sus ejercicios anteriores en Photoshop en un formato de 21x21 cm, en una resolución de 300 px x pulgada, en modo color RGB sobre un lienzo blanco. Usando capas, colores, tipografías e imágenes. Todo en relación a la palabra estrecho.



II CICLO FORMATO DE IMAGEN

FORMATOS DE IMAGEN



Los formatos de imagen están estandarizados para organizar y almacenar imágenes digitales. Puede almacenar datos en un formato sin comprimir, en un formato comprimido o en formato de vector.

Antes de revisar los tipos de formatos de imagen, debemos conocer tipos de compresión de imagen:

Compresión destructiva: elimina la información no visible para buscar un ahorro de espacio.

Compresión no destructiva: mantiene los parámetros de compresión originales codificando la misma cantidad de información de manera más eficiente.

T I F F

Tiff (Tag Image File Forma) es un formatos flexible de imágenes de mapa de bits que admiten todos los programas de pintura, edición de imágenes y diseño de paginas. Admite imágenes CMYK, RGB, LAB, de color indexado y en escala de grises con canales alfa, e imágenes en modo de mapa de bits sin canales alfa. Photoshop puede guardar capas en un archivo TIFF pero si abre el archivo en otra aplicación, es posible tener problemas. Además no es un formato para Internet debido al gran tamaño de los archivos con este formato.

G I F

GIF (Graphics Interchange Formato) fue desarrollado en 1987 para comprimir imágenes de 8 bits, que pudiesen ser telecomunicadas a través de su servicio e intercambiadas entre los usuarios. Es el formato de archivo que se utiliza habitualmente para mostrar gráficos e imágenes de color indexado en documentos HTML en Internet y otros servicios en línea. En la actualidad el formatos es especialmente popular porque permite crear animaciones sencillas en formato muy liviano para compartir.

P N G

PNG (Portable Network Graphics) es un formato de comprensión sin perdida, fue desarrollado como alternativa sin patente al formato GIF, con la diferencia que PNG no soporta animaciones. Es frecuentemente usado para imágenes con líneas, colores sólidos y textos, que requieren precisión. Una característica importante es que admite el canal alfa en las imágenes, lo que perite guardar imágenes con sectores transparentes.

J P E G

J P G

JPEG (Join Photographic Expert Group) es un mecanismo estandarizado de compresión de imagen, cuyo contenedor más común es JPG. Admite los modos de color CMYK, RGB y Escala de grises pero no admite canales alfa (No preserva la transparencia)

JPG usa un algoritmo de compresión que disminuye el tamaño/peso de las imágenes, sin embargo también reduce su calidad. JPG sólo guarda con un máximo de 8 bits.

EPS

EPS (Encapsulated PostScript) puede contener texto y gráficas vectoriales pero adicionalmente suelen incluir una previsualización en mapa de bits de la imagen encapsuladamente. Se usa en ordenador o dispositivo digital para transmitir de un programa a otro la información de una imagen PostScript.

En la actualidad ha sido reemplazado por el formato PDF, que se ha vuelto un estándar para el intercambio de imágenes vectoriales.

PSD

PSD es un formato nativo de Photoshop y permite guardar todas las presentaciones, retoques, nuevas creaciones realizadas con este programa, almacenando todas las capas y canales que existan en el archivo de imagen.

Este formato casi no tiene compatibilidad con otros programas, por lo que se recomienda tener dos archivos: uno en el propio formato nativo (PSD) y otro en algún formato compatible con otros programas, como JPEG o TIFF.

PDF

PDF (Portable Document Format), desarrollado por Adobe. Puede contener no solo imágenes y texto, sino también botones interactivos, links, vídeos, etc. Se usa ampliamente como formato de documento independiente de la plataforma para uso general.

RAW

RAW significa crudo o bruto por lo tanto se trata de un formato con el cual conservamos la foto cruda, sin procesar, como si no la hubiésemos tomado aun. Si disparas la foto en formato RAW estás conservando de alguna manera la escena dentro de la tarjeta de memoria y así mantienes la posibilidad de terminar de tomar la foto posteriormente, en tu ordenador.

SVG

SVG (Scalable Vector Graphics) es un formato vectorial poco conocido pero muy útil para su uso online por su flexibilidad y por la capacidad de ofrecer gráficos de calidad. Está basado en lenguaje XML el cual describe las características de cómo debe aparecer la imagen.

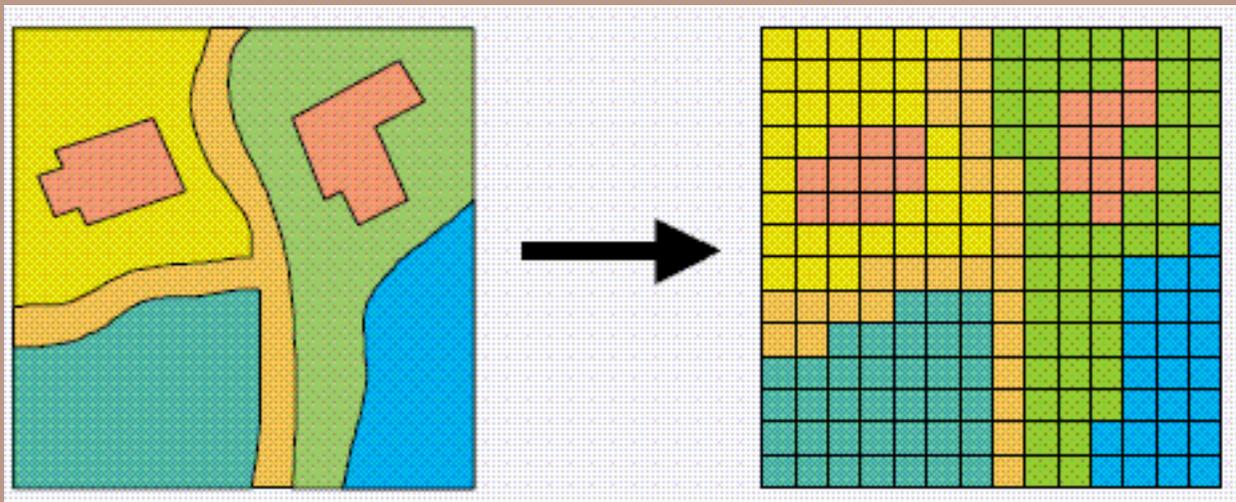
RÁSTER

Ráster expresa la dimensión en número de píxeles que forman una imagen de mapa de bits, ancho por alto. Consta de una matriz de celdas organizadas en filas y columnas en la que cada celda contiene un valor que representa información.

Ráster son fotografías aéreas digitales, imágenes de satélite, digitales o incluso mapas escaneados.

Los datos almacenados en formato ráster representan fenómenos del mundo real:

- Los datos temáticos (también conocidos como discretos) representan entidades como datos de la tierra o de uso de la tierra.
- Los datos continuos representan fenómenos como la temperatura, la elevación o datos espectrales, entre ellos imágenes satelitales y fotografías aéreas.
- Las imágenes incluyen mapas escaneados o dibujos y fotografías de edificios.



RESOLUCIÓN

Es la relación entre las dimensiones digitales (los píxeles) y las físicas, que tendrá una vez impresa sobre papel u otro soporte incluso digitales.

La resolución de impresión son los puntos por pulgada (ppp) o dots per inch (dpi), donde la pulgada mide 2,54cm.

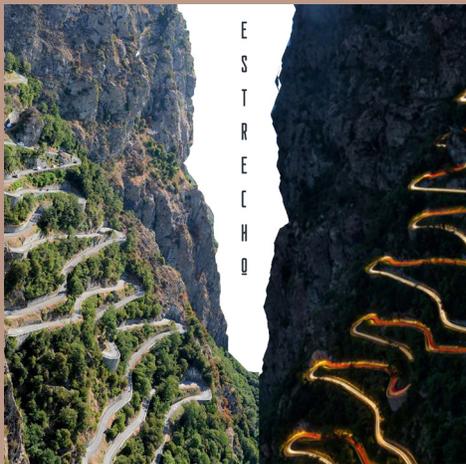
Se recomienda lo siguiente:

- Imágenes para impresión doméstica: 150 dpi
- Imágenes para imprenta: 300 dpi o más
- Imágenes para pantallas: Solían tener un estándar de 72 dpi, sin embargo con la creación de pantallas retina, las resoluciones para pantalla incluso superaron los estándares altos para papel, llegando a 458 dpi



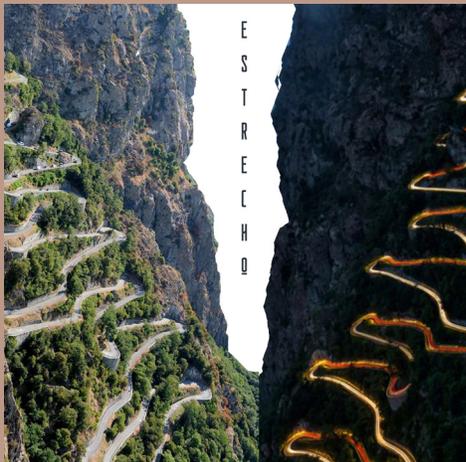
Encargo 2

Modificar la resolución de su composición (de la clase anterior) a 100 dpi. Exportar su composición a diferentes formatos de imagen como jpg, png y tiff. Observar diferencias y registrarlas en tu tarea.



Diferencia entre PNG y JPG:

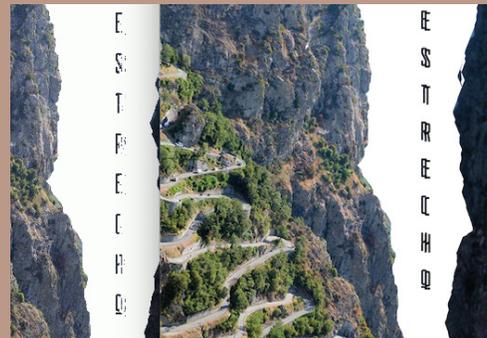
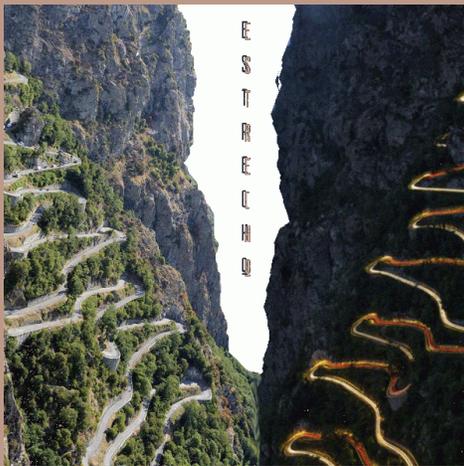
“La diferencia entre estos formatos de imagen, es nula. Las dos imagen son casi iguales, no presentan calidades distintas ni colores más intensos que otros.”





Diferencia entre TIFF y PNG:

“El cambio entre los dos formatos es nula, la calidad de resolución y colores es la misma en el trabajo realizado.”



Diferencia entre GIF y PNG:

“Se observa una calidad baja en el archivo GIFF en comparación a png en la parte de la tipografía, en gif esta se deteriora no dejando ver el efecto que se buscaba entregar.”

III CICLO FORMATO DE IMAGEN

FORMATOS DE IMAGEN

VECTORES



1

El vector en geometría

La geometría plana o geometría del plano euclidiano estudia los elementos geométricos a partir de dos dimensiones.

Un vector fijo del plano euclídeo es un segmento orientado que cuenta con tres características:

- Módulo: longitud del segmento (valor numérico)
- Dirección: ángulo del vector con respecto al eje x
- Sentido: orientación del segmento

IMAGEN VECTORIAL



2

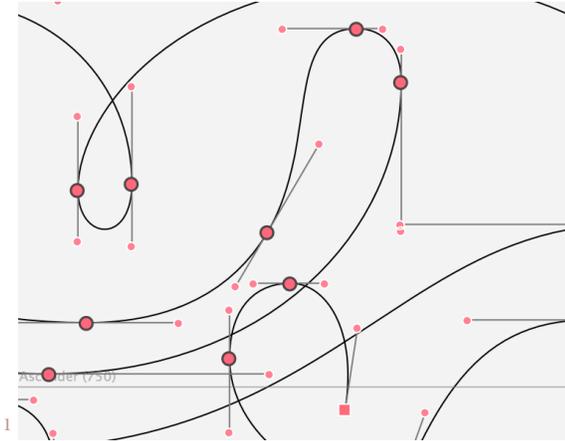
Vector de imagen o imagen vectorial es una imagen digital 2D, formada por objetos geométricos dependientes (segmentos, polígonos, etc), cada uno de ellos definido por atributos matemáticos de forma, de posición, etc.

El interés principal 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.

Aplicación de gráficos vectoriales: Tipografías, logos, juegos de vídeo y gráficos de web.

CURVAS DE BÉZIER

Se denomina “Curvas de Bézier” a un sistema desarrollado en 1960 para el trazado de dibujos técnicos, en el diseño aeronáutico y en el de automóviles. Su denominación es en honor a Pierre Bézier, quien ideó un método de descripción matemática de las curvas que se comenzó a utilizar con éxito en los programas de W.



ILLUSTRATOR

Illustrator es un editor gráfico vectorial desarrollado por Adobe Systems, que trabaja sobre un tablero de dibujo conocido como “mesa de trabajo” esta destinado a la creación artística de dibujo y pintura para ilustración, para crear y diseñar imágenes, sirve para editar entre otras cosas.

¿Cómo iniciarnos en Illustrator?

Principales secciones y funcionalidades del software:

- Formas
- Trazos
- Trazado de formas/vectorizar
- Extrusión de formas



Crear una ilustración botánica desde el papel, para luego vectorizarla en Illustrator. Trabajar con colores, figuras y trazos vectoriales. Exportar en formatos de imagen vectorial. Deben seleccionar y poner su nombre junto a la planta que escojan de la siguiente lista (no pueden elegir otras):

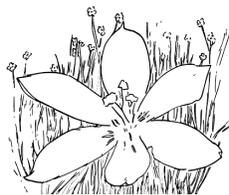
Exportar imagen como PDF y SVG

SISYRINCHIUM ARENARIUM



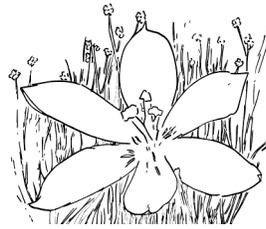
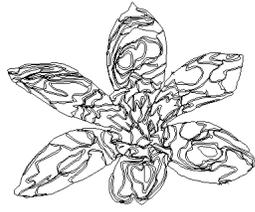
Sisyrrinchium arenarium (Ñuño) es una planta de flores amarillas²³ pequeñas (2-3 cm) de la familia de las iridáceas, que se conoce con el nombre vulgar de ñuño o huilmo amarillo en Argentina y Chile, donde se da especialmente en la Patagonia austral.

ILUSTRACIÓN EN PAPEL



<https://foro.infojardin.com/threads/sisyrrinchium-arenarium.94199/> : 1
<https://sib.gob.ar/especies/sisyrrinchium-arenarium> : 2
Archivos del autor : 3

VECTORIZAR IMAGEN



DIBUJO POR ILLUSTRATOR



ILUSTRACIÓN



Sisyrinchium arenarium



E
N
C
A
R
G
O
3

CICLO PRE-PRENSA DIGITAL

DIAGRAMACIÓN EDITORIAL EN INDESIGN

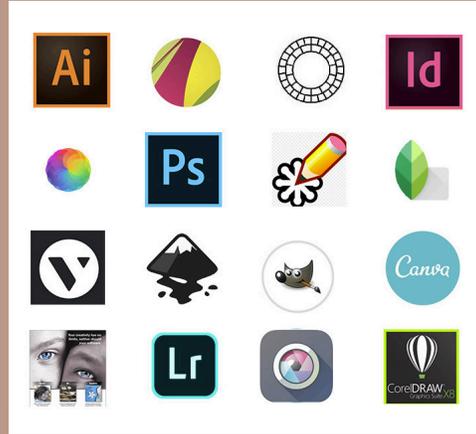


ZEKA

Se enfoca en el proceso editorial para la pre-prensa digital, es decir, la creación de documentos que sean compatibles con el proceso de impresión para offset y para ellos nos vamos a enfocar en el software Adobe InDesign.

SOFTWARE DE COMPOSICIÓN EDITORIAL

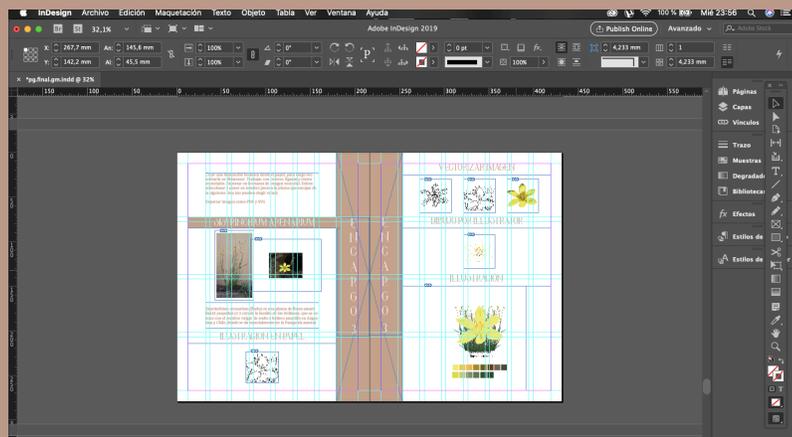
Programas que permiten programar, clasificar y estructurar todo el contenido de revistas, libros, periódicos, catálogos, etc. Podríamos afirmar que se encarga de la arquitectura de las publicaciones. Vinculan las dos clases de software de imágenes estudiados por la etapa de composición de una página y de un libro o de una revista completa.



1

ADOBE INDESIGN

Adobe InDesign es un programa informático utilizado para el diseño de documentos que eventualmente vas a imprimir de manera estándar o quieres visualizar en línea. Comúnmente se usa para paginar periódicos, revistas y otros materiales de publicación. Puedes realizar una gran variedad de trabajos con InDesign, dando como resultado un producto terminado de aspecto profesional.



2

Recrear una portada de diario a elección usando InDesign, trabajando con líneas guías, página maestra y columnas. Deben colocar imágenes vectoriales (para re-creación de logo, por ejemplo) e imágenes en mapa de bits (para fotografías de noticias). Deben usar tipografías similares o equivalentes en términos de serif o palo seco, pero genéricas (de su sistema operativo) no especiales. Se recomienda copiar los titulares de las noticias y rellenar párrafos con texto simulado (texto falso en InDesign). Documenten su proceso de trabajo y comparen los resultados del original con su copia. Además deben enviar un archivo comprimido zip a las profesoras con su archivo InDesign y su respectiva carpeta de imágenes.

ENCARGO 1

DIARIO ORIGINAL

EL PAÍS
EL PERIÓDICO GLOBAL

DOMINGO 8 DE MARZO DE 2020 | Año XLV | Número 15.576 | EDICIÓN MADRID | Precio 2,85 euros

DEPORTES Del Bosque dialoga sobre fútbol con Gordillo PÁG. 43

EL PAÍS SEMANAL Especial moda. En la ropa está el mensaje Gillo Lipovitchy

LA EXPANSIÓN DEL CORONAVIRUS DESAFÍA A LOS ESTADOS

El virus que bloquea el mundo

En tres meses el patógeno ha golpeado la economía, alterado la vida diaria, sometido a cuarentena regiones enteras y reavivado miedos ancestrales

MARC BASSETS Paris El mundo entraba para otro día. Corrían los últimos días de 2019 y los medios de información aborrecían. El presidente de Estados Unidos, Donald Trump, envió los temores mundiales al ordenar la ejecución del general Dewayne Robinson.

Para la crisis que hace sumir a parte de la humanidad en una incógnita de dicada vida de otro lugar y era otra cosa. Algo muy distinto: un agente sintético, localizado quizá en un mercado de una población ciudad del interior de China. Este virus, técnicamente SARS-CoV-2, ha puesto en jaque a Gobiernos y poderes; ha gripado la máquina que hace funcionar la globalización; empieza a aborrecer la vida cotidiana y ha desaparecido en millones de ciudadanos estados ásticos recordados que son mortales. La situación en Italia sigue aporreciéndose. PÁGINA 30 Y 31

Italia se prepara para aislar en el norte del país a 16 millones de personas PÁG. 7-13

NEGOCIOS

Una economía en la UCI

LEBORG, LA PRIMERA FRONTERA. La solidaridad que en 2015 unió a Lesbos en la acogida de refugiados ha cedido paso a una frustración creciente entre los vecinos por la sobrecarga que sufre la zona a causa de la deficiente gestión pública de Atenas y la UE. **ALVARO CASO** PÁGINA 2 A 6

IDEAS Europa frente al espejo de la migración

Sánchez e Iglesias tratan de que la crisis no rompa la imagen de unidad

CARLOS L. CUE Madrid El Gobierno esperaba una buena semana con la aprobación de dos leyes importantes, la de educación y la de libertad sexual. Pero las discrepancias entre los socialistas y Podemos han estropeado en la crisis más grave del Gobierno de coalición de izquierda. Podemos centra las críticas en la vicepresidente Carmen Calvo, que mantiene su poder. El PSOE promete más coordinación y elegir lo mismo. La relación entre Pedro Sánchez y Pablo Iglesias, después de meses de hostilidad, permite resolver todos los fricciones, según algunos cercanos a ambos. PÁGINA 20

Altos cargos advierten a Pablo Casado del riesgo de derechización

El PP busca la brújula perdida

PABLO DIEZAS Madrid Las campañas electorales en Galicia y el País Vasco muestran cómo que tanto el Partido Popular ha perdido el discurso homogeneizado. Alberto Núñez Feijóo mantiene un perfil moderado mientras Carlos Durrutzi baliza sin complejos a Santiago Abascal. Altos cargos del PP advierten a Pablo Casado del peligro de derechización: "La mejor forma de competir con Vox es alejarnos de ellos". PÁGINA 38 Y 39

8-M | DÍA DE LA MUJER

La rabia poderosa

ALMA GUILLEMOPIRIETO

Este 8 de marzo saldrán a marchar y a gritar por las calles mujeres del mundo entero, a llamar por su nombre a los políticos, los manoseadores, los asesinos y los que hacen que no ven frente a tanto feminicidio. PÁGINA 15

MARÍA GÁMEZ Directora general de la Guardia Civil "La igualdad llegará, el problema es cuándo: hay que acelerar" PÁG. 24

TATYANA FRÖNLE Experta en leyes de violencia sexual "El 'no es no' es una cuestión de justicia" PÁG. 29

Las otras brechas cotidianas PÁG. 17

EDITORIAL El 8-M, en disputa PÁG. 14

Tú, Yo y Fuentespina

DIARIO RECREADO

MajeritDeck, utilizada por el periódico español "EL PAÍS"



Arial Narrow



Arial Rounded MT Bo



DIARIO RECREADO

EL PAÍS
EL PERIÓDICO GLOBAL
DOMINGO 8 DE MARZO DE 2020 | AÑO XLVI | NÚMERO 15.518 | EDICIÓN MADRID | Precio 2,00

LA EXPANSIÓN DEL CORONA VIRUS DESAFÍA A LOS ESTADOS
El virus que bloquea al mundo
En tres meses el patógeno ha golpeado la economía, alterado la vida diaria, sometido a cuarentena regiones enteras y reavivado miedos ancestrales

Sánchez e Inglesias tratan de que la crisis no rompa la imagen de unidad

Italia se prepara para aislar en el norte del país a 16 millones de personas

El PP busca la brújula perdida

La rabia poderosa

Tú, Yo y Fuentespina

II CICLO PRE-PRENSA DIGITAL

FORMATO DE TEXTO Y ESTILOS



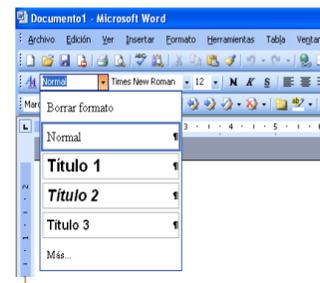
El formato de texto es el marcado que se aplica a un texto plano para añadir datos de estilo más allá de la semántica de los elementos: colores, estilos (negrita, itálica), tamaño, y características especiales (como hipervínculos). Al texto resultante se le conoce como texto formateado, texto con estilos, o texto enriquecido

TÍTULOS Y ENCABEZADOS

Los textos contienen una arquitectura una de información interna. Esto ayuda a comprender la relación de jerarquía que existe en nuestro contenido.

El título es una palabra o frase con que se da a conocer un asunto, es decir el asunto básico y primordial de lo que trata el texto.

El Encabezado de página es un área que se define en la zona superior de la página, en el espacio comprendido entre el borde del papel y el margen superior. Éste se repite de forma automática en todas las páginas del documento que tengan asignado el estilo de página para el que se define.

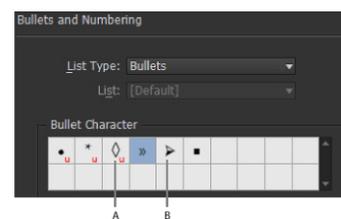


FORMATOS DE LISTAS

Las listas ayudan a romper la densidad del párrafo y descomponer en puntos separas una idea. Son fáciles de leer y muestras información sintética, donde cada punto representa sólo una idea o concepto.

Existen 2 tipos de listas:

- Lista ordenada: numerada
- Lista no-ordenada: viñetas



FORMATOS DE PÁRRAFOS

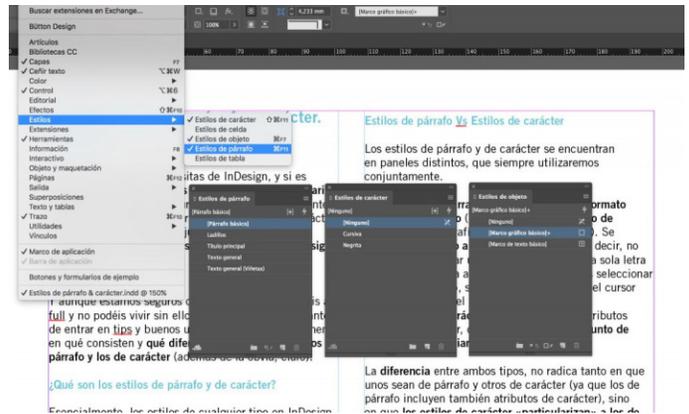
- Párrafo general: estilo central para la mayor parte del cuerpo de texto
- Bajadas de título: descripción breve del titular que antecede el contenido profundo. “Es mas grande a la vista”
- Citas o cuñas: cita entremedio del contenido. Suele ser más grande, salir de márgenes y estar en itálica
- Párrafo destacado: fragmento del texto relevante. Usa color de fondo o cambia color y peso de la fuente
- Notas al pie: información complementaria. Suele ser más pequeña y ubicarse al pie de la página.



Estilos en InDesign

En InDesign los estilos de párrafo y carácter son los que nos permiten administrar el formato de texto de nuestro documento editorial, pudiendo almacenar un conjunto de atributos que se pueden aplicar a un texto en un solo click.

- Estilo de carácter: Afecta al color, la tipografía y la forma.
- Estilo de párrafo: Afecta a la totalidad del bloque, interlineado, sangría, etc.



Crear una edición digital en InDesign a partir de la documentación del ramo más su investigación y trabajos prácticos realizados. Debe usar estilos de párrafo y carácter, páginas maestras y líneas guías. Debe incluir portada, nombre del autor, nombre del curso y de las profesoras, numeración de páginas, texto en formato apropiado e imágenes en resolución adecuada.

III CICLO PRE-PRENSA DIGITAL

PRE-PRENSA DIGITAL



Conjunto de procesos posteriores al diseño operados por medio de una computadora y previos a la impresión. Empieza cuando el diseñador termina el proceso creativo. Termina cuando se entrega el material para entrar a impresión (Películas y Pruebas de Color). La responsabilidad y los cuidados para un óptimo resultado de pre-prensa digital, comienzan en el trabajo del diseñador antes de mandar los archivos a salida y terminan en la prensa misma.

ORIGINAL DE DISEÑO

El proceso gráfico es un proceso creativo donde el diseñador utiliza diversos métodos para llevar a cabo sus proyectos:

Orden o Brief del proyecto

Un resumen de diseño es un documento escrito que el cliente le entrega al diseñador en la etapa de definiciones del proyecto. Al emitir un resumen escrito, el cliente está definiendo objetivos, expectativas y alcance del trabajo a realizarse. También se está comprometiendo a hacer actualizaciones a este documento en la medida que el proyecto avanza. Es una forma prolija de que todas las partes tengan un entendimiento claro del estado del proyecto. Si el resumen de diseño genera inquietudes respecto del proyecto, mucho mejor. Es preferible tener inquietudes en la etapa inicial y no cuando está el proyecto más avanzado.

Diseño

El diseño viene de una habilidad para reconocer y crear patrones creativos, formula metas y crea estrategias para lograrlas. Por medio de esta se genera un acercamiento a la propuesta, hasta llegar a su propuesta final.

Desarrollo

En esta etapa la propuesta de diseño se finaliza. Presentando nuevos retos, donde la jerarquía visual requiere una prueba crucial, logrando sus metas de comunicación o no. Especialmente cuando logra el objetivo que el cliente necesita.

Aplicación

Durante el proceso de diseño para evitar problemas de compatibilidad, especificaciones técnicas, tiempos de entrega y tipo de papel, se debe tener contacto en todo momento con los encargados de impresiones y equipo de desarrollo web.

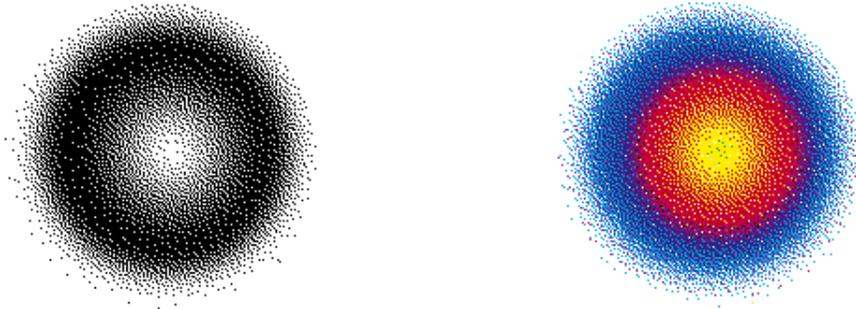
Filmación

En este proceso el trabajo digital pasa a las filmadoras, que es el lugar donde se hacen las películas de impresión. Las filmadas no son más que impresoras pero que en vez de imprimir sobre papel, imprimen películas no veladas.

En esta etapa se procesa la separación de colores en cuatricromía, el programa carga cada separación de color y luego imprime las películas para cada tono de forma individual.

Tramado Estocástico

El concepto de trama estocástica es simple: Cuando se reduce el porcentaje de tinta lo que se hace es reducir el porcentaje de espacio ocupado por puntos de tinta. Para engañar al ojo, lo que se hace es distribuir los puntos de tinta de forma aparentemente aleatoria (es decir: De forma “estocástica”).

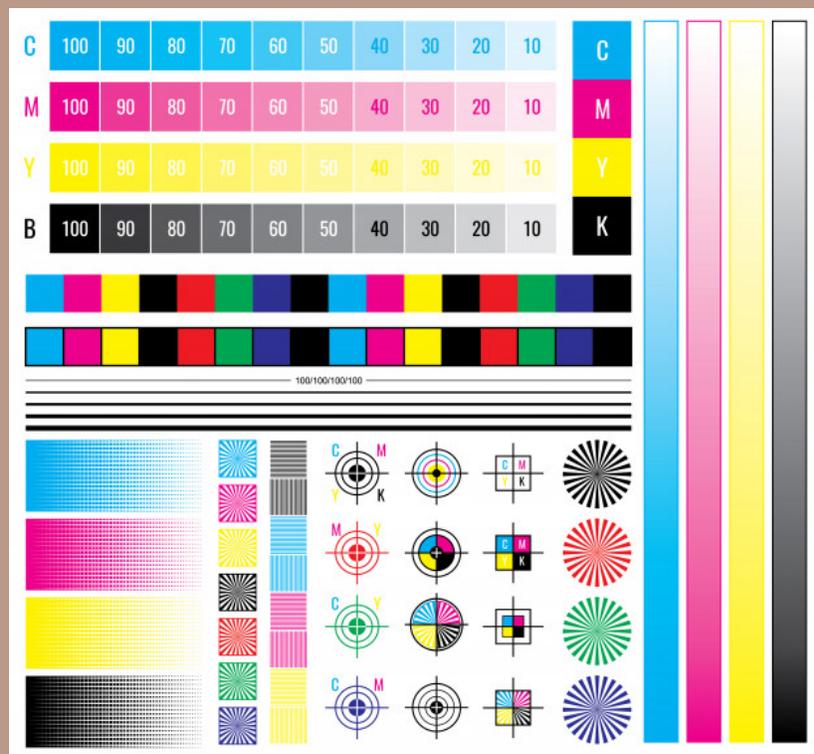


Computer to Plate (CTP)

Computer to Plate o simplemente CtP es una tecnología de artes gráficas por medio de la cual las placas de offset o flexográfica son copiadas por máquinas manipuladas directamente de un computador, mejorando notablemente el sistema tradicional de copiado de placas por medio de películas fotográficas. En español se traduce como “Directo a Placa” o “Directo a Plancha”.

PRUEBA DE COLOR

Al imprimir, en generales diseñador da el VVBB al pie de la máquina sobre el color impreso (como prueba impresa) pues esto permite realizar ajustes inmediatamente. Hoy en día, las pruebas láser color se aceptan y se utilizan, ya que los software además empaquetan los archivos para impresión. También puede ser realizado antes con una impresión láser muy similar al resultado final.



IMPRESIÓN

La lamina de diseño, ya revelada, se envía al sector de impresión, donde se copia a la plancha y en donde ésta también termina de ser relevada.

La plancha se ubica en la imprenta, donde se realiza una pasada, en un papel de prueba a imprimir, de un color por vez, para así ajustar la cantidad de tinta que se está utilizando en los distintos rodillos, en esta plancha y en las que completan la imagen.

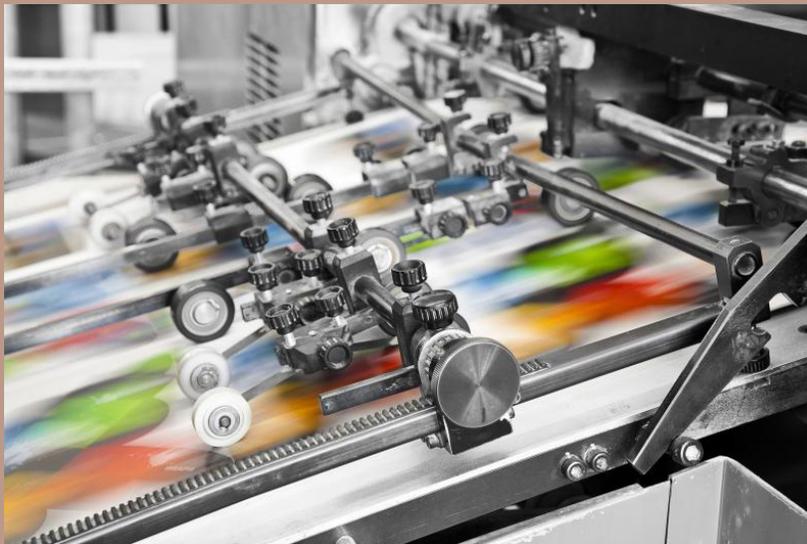


MÁQUINA OFFSET

Se compone de un completo sistema de rodillos; unos que toman y arrastran el papel y otros que imprimen el o los diferente colores, otros que llevan la tinta hasta el rodillo impresor y otros que transportan agua hasta la plancha para mantenerla emulsionada y limpia.

Tipos de Máquinas Offset:

- La máquina plana: También llamada Prensa Litográfica, cuyo molde puede ser de piedra o de zinc.
- Offset cilíndrica de hoja: Fue la más difundida, se añadieron los rodillos, que llevan el agua a la plancha.
- Rotativas Offset: Mismo principio que la cilíndrica. El papel continuo pasa entre cilindro de transferencia y presión.
- Automáticas digitales: De 7 u 8 cuerpos, para 7 u 8 colores. Todo se regula desde una pantalla touch screen.



COTIZACIÓN

El presupuesto, o cotización, es vital para cualquier emprendedor que preste servicios o venda productos. Le indicará a nuestro cliente la inversión que implicará el servicio o producto que solicita. Además, es una excelente oportunidad de convencer a un potencial cliente de que nos compre porque es quizás lo primero que verá de tu trabajo.

Cotizacion incluye:

C O S T O D E P E L Í C U L A

El valor de una película, puede variar según la imprenta con la cual trabajemos y se calcula por los centímetros cuadrados a utilizar en el diseño, aun cuando se trabaja con formatos estándar.

P A P E L A U T I L I Z A R

Elegido por el diseñador y el cliente. El valor del papel puede variar según la cantidad y calidad a utilizar en el tiraje, por ende es importante optimizar el papel según el diseño, para reducir costos.

P L A N C H A S O F F S E T

Las planchas offset son de alta resolución, alto tiraje, completa reproducción de puntos y fácil control del balance de la tinta de agua, son ampliamente utilizadas en la industria de la impresión. Existen tamaños y para distintos tipos de grabado:

- Insoladoras
- CTP

PREPARADO DE COLOR Y TINTAS

Dentro del diseño se especifican los colores a utilizar, y si se trabaja sólo cuatricomía y/o colores especiales. En el caso de una imprenta de amplio tiraje se cobrará el costo de las tintas de cuatricomía y color especial. En cambio en una imprenta pequeña se cobrará además la preparación de las tintas y el trabajo del maestro imprentero.

CORTE DEL PAPEL

El tamaño del diseño incluye dar formato al soporte elegido. Esto se realiza dentro de la misma imprenta, el valor del corte dependerá de cuantos tamaños tenga el diseño y si dentro de éste existe un corte de tipo especial.

FUENTES

CICLO DEL COLOR:

I

- https://www.ecured.cu/Teor%C3%ADa_del_color
- http://www.glosariografico.com/sintesis_aditiva

II

- <http://www.educacionplastica.net/ColSus.htm>
- https://es.wikipedia.org/wiki/Modelo_de_color_CMYK
- <https://www.kunzt.gallery/ES/glosario/qu-significa-monocromo>
- <http://www.glosariografico.com/duotono>
- <https://www.impresionesobres.com/blog/que-es-una-cuatricomia>

CICLO IMPRESIÓN_

I

- <https://es.slideshare.net/goodboyway/sistemas-de-impre-sin-5054631>
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Calcograf%C3%ADa>
- <http://proyectoidis.org/litografia/>
- <https://www.lfgcartonaje.com/blog/item/48-que-es-la-flexografia-caracteristicas-impression-flexografica>

II

- <https://www.soloimprensa.es/blog/post/diferencia-entre-papel-es-tucado-y-no-estucado.html>
- <https://www.omanimpresores.com/videos/troquelado-de-papel-y-carton/>
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Tinta>
- <https://www.ecured.cu/Encuadernación>
- <http://faunapop.blogspot.com/2015/01/que-es-el-cuno-seco.html>
- <https://www.proprintweb.com/blog/que-es-el-hot-stamping>

III

- http://www.gusgsm.com/que_es_el_lenguaje_postscript
- https://es.wikipedia.org/wiki/Adobe_PageMaker
- <https://docs.microsoft.com/es-es/dotnet/framework/wpf/advanced/opentype-font-features>
- <https://conceptodefinicion.de/creative-commons/>

CICLO FORMATO DE IMAGEN

I

- <https://dospuntocero.cl/profundidad-de-color-que-es/>
- <https://helpx.adobe.com/la/photoshop/using/layer-basics.html>
- <https://helpx.adobe.com/es/photoshop/using/image-essentials.html>

II

- https://es.wikipedia.org/wiki/Formatos_de_archivos_de_imagen
- <https://desarrolloweb.com/articulos/formatos-imagen.html>
- https://es.vectormagic.com/support/file_formats

III

- <https://www.blogdelfotografo.com/todo-sobre-el-formato-raw-ventajas-e-inconvenientes/>
- <https://grafica.info/formato-svg-ventajas/>
- https://es.wikipedia.org/wiki/Gráfico_vectorial
- https://es.wikipedia.org/wiki/Curva_de_Bézier

CICLO PREPrensa DIGITAL

I

- <https://www.esneca.com/blog/disenio-editorial-moderno/>
- https://techlandia.com/programa-indesign-info_236698/

II

- https://es.wikipedia.org/wiki/Formato_de_texto

III

- <https://sites.google.com/site/zeira90create/proceso-de-impression-paso-a-paso/preprensa/preprensa-digital>
- <http://www.cigcv.com/rs/75/d112d6ad-54ec-438b-9358-4483f9e98868/213/filename/ggd-2-maquetacion-1.pdf>
- <https://books.google.cl/books?id=ekVFw6GKovwC&pg=PA217&lp-g=PA217&dq=proceso+de+filmacion+en+diseño&source=bl&ots=M5pss-LaXj3&sig=ACfU3U2M8bFOGLi0MUNJAj5HUPL-9KE8fw&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwj0hbi1u4fqAhXZILkGHbO-B5YQ6AEwAEO-QAQ#v=onepage&q=tramado%20estocastico&f=false>
- <https://www.cevagraf.coop/blog/pruebas-de-color/>
- <http://cmykartdesign.blogspot.com/2013/06/la-plancha-offset.html>
- <https://preimpresionmontalvobossio.wordpress.com/2012/02/21/tramado-estocastico/>
- <https://maiteuralde.com/blog/como-hacer-cotizacion-presupuesto-plantilla>