

DESARROLLO WEB Temis del Color (en línea)
Disponibles Internet
<http://www.desarrolloweb.com/articulos/1510.php>

FOTOLIA Fotolia Sig (en línea) España, 2005
Disponibles Internet
<http://blog.fotolia.com/es/temas/fotografia/diccionario-digital.html>

GRUPO GONCERA Escuela de Artes Gráficas de Asturias (en línea) Disponible en Internet
<http://www.esodabartograficas.com/goncer.htm>

INSTITUTO DE ARTES VISUALES
Fundamentos de diseño (en línea) Disponible en Internet
<http://www.sewartervisuales.com/fonda/FONDA1.HTM>

KLINKMEN El mundo de la astrofotografía (en línea)
España, 2006 Disponible en Internet
<http://www.klinkmen.org/mobile.php?name=enciclopedia&pr=contenido-46>

Fondo radioactivo (en línea) 2005 Disponible en Internet
http://www.fondoradioactivo.com/web/index.php?prpoco=con_g_mayfchtema-46

PUEBLAS Casa Diseñador gráfico rural puerto (en línea) Colombia, mayo 2006 Disponible en Internet
<http://www.casapuestas.com/articulos.htm>

SARMENTO VÁSQUEZ Creado: Diccionario e Enciclopedias (en línea) septiembre 2006
Disponibles Internet
URL <http://www.monografias.com/trabajos2/diccionario/diccionario.htm>

TYPESHAPES DESIGN Manual de diseño digital (en línea) 2005 Disponible en Internet
http://jplata.pntic.mec.es/~jplata/manual/html/conten_y_logotipos.html

WIKIPEDIA La enciclopedia libre (en línea)
España, September 2006 Disponible en Internet
<http://www.wikipedia.org>

Contenido

Carrera 2ª No. 40-30
Bucaramanga - Colombia

E-mail
comptograficadk@gmail.com
www.diegoacosta.com



Conceptos Gráficos

terminología aplicada

al **diseño gráfico**

Diseño de Identidad • Diseño de Información • Diseño Publicitario



Claudia Rueda
Diego Cáceres &

Nombre de la Editorial



Directora
Diana Libeth Flórez

Diseño y diagramación:
Claudia María Puente Ruiz
Diego Armando Gómez Espinosa

Impresión:
Numerada Litografía, Ciudad

Editorial:
Numerada editorial, ciudad, 2006
301 páginas

Conceptos Gráficos
Terminología aplicada al diseño
(Diseño e Identidad, Diseño de Información, Diseño Publicitario)

© Derechos reservados de la presente edición
Claudia Puente, Diego Gómez
Universitaria de Investigación y Desarrollo UDI
Palmira, Sucre, 2006

Conceptos Gráficos

terminología aplicada

diseño gráfico

Diseño de Identidad • Diseño de Información • Diseño Publicitario



Introducción.

Conceptos Gráficos es un compendio que recopila conceptos, reglas, términos, ideas y técnicas del área de diseño gráfico como: ilustración, identidad corporativa, teoría del color, diagramación, tipografía y áreas relacionadas como: fotografía, señalización, mercadeo y publicidad, facilitando el acceso a la información de forma masiva y convirtiéndose en una herramienta de investigación rápida y de fácil manejo.

La finalidad de este libro es ser parte de los diccionarios formales académicos, como un medio que permita registrar los conocimientos técnicos, para ser consultados por estudiantes, docentes y profesionales del área, al igual que mejorar el léxico utilizado por los mismos.

Clavdia Rueda
Diseñadora Gráfica

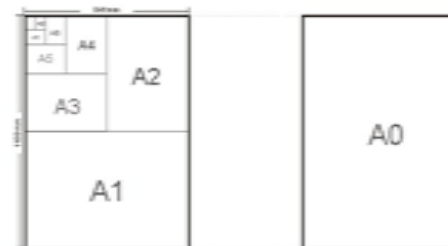
Diego Cárdenas
Diseñador Gráfico





Escuela de Diseño I • Escuela de Información Diseño Publicitario

2



A. Letra con la que se determinan las magnitudes y se denomina. *Ver ALTA.*

A Banderas. Texto que no llega al extremo de la línea, es decir, que no está justificado. Puede marcarse un texto a banderas izquierda, lo que significa que las líneas hacen caja, están alineadas por la izquierda, o a banderas derecha, a la derecha.

A Caja. Composición gráfica que deja un margen en blanco o en otro color alrededor del propio anuncio. Entre trabajos, por tanto, se ven A Seguir.

A Formatos. Sistema internacional de medición de papel establecido por Deutsche Industrie Normen (DIN).

A Sangre. Una imagen que se engrasa hasta el borde exterior de la página. Por lo general se deja una superposición de líneas para reducir el costo.

Ablancado. En impresión, blanqueado del papel en la prensa debido a condiciones causadas por absorción de humedad en los bordes del papel, generalmente en dirección transversal a la fibra.

Abstracción. Columna empujante o barrosa con mucha decoración.

Abstracción. Distracción de la calidad de la imagen, frecuentemente en los bordes del campo de la lente, provocada por errores ópticos inherentes que coinciden con el comportamiento de la lente de la profundidad cuando aberturas medianas o pequeñas.

3

A parte del tamaño de, el tamaño mayor, cada embudo según en el que, embudo proporcional al tamaño que establece una relación 1:1.4142





Abertura. El espacio, normalmente circular que limita la cantidad de luz que pasa por una lente. En la mayoría de los cámaras el tamaño de la abertura puede variar.

Abstracción. Proceso de representación estilizada o simplificada de imágenes u objetos de masas que sigue siendo reconocible a pesar de enfatizar sus aspectos formales o expresivos. Grado de menor similitud entre una imagen y lo que ésta representa.

Abstracción Postpictórica. Movimiento artístico de la década de los años 60. Reaccionó contra el expresionismo abstracto produciendo composiciones gráficas, líneas, impregnación y de colores ordenados.

Abstracto. Forma sugerida por una imagen con un reconocimiento con algo conocido.

Abstracción. Hacer un suceso perceptible de los bordes de una imagen con arte final, para compensar la falta de ajuste en las imágenes que se imprimen en color.

Acabado. Tratamiento superficial, puntoso a la impresión, que dota al sustrato de mayor resistencia física y química, al tiempo que optimiza su presentación en términos de bello y calidad.

Acabado Antiguo. Término que describe la superficie de papel para libros y cubiertas que tienen un acabado áspero.

Acabado Ingres. Clase de papel de superficie más suave y uniforme que el acabado en máquina.

Acabado Mate. Clase de papel de superficie mate o sin brillo.

Academia. Asociación de personas cuyo objeto es el cultivo y el progreso de las artes, las letras, etc.

Acetate Litográfico. Acetate doblante que se usa como base para las tintas de litografía.

Acetato. Nombre común para un tipo de hojas fuertes, transparentes o semi-transparentes de plástico, disponibles en varios espesores, y utilizadas en la fabricación de las cubiertas para las ilustraciones, como la base para la película fotográfica, en la separación de colores, en contacto, como fotogramas en animación tradicional y como material para las placas de impresión.

Acetosa. Disolvente volátil, tóxico e inflamable, comúnmente usado con las bases y en pastas emulsionadas. Es soluble en agua y alcohol. Entre sus aplicaciones sirve para limpiar restos de las tintas de

2



epoxy, resinas del poliéster, cemento del mortero, fibras de vidrio, junto con muchas tintas y los pigmentos, siendo utilizada a menudo en la litografía y restauración de viejas pinturas.

Acido. Sustancia para grabar planchas. Los más utilizados son el ácido, el sulfúrico y el clorhídrico. También se utilizan una solución de ácidos fuertes.

Acrobat PDF (Portable Document Format). Un documento PDF contiene toda la información necesaria referente a fuentes e imágenes, además la capacidad de compresión facilita la distribución vía e-mail o a través de la Red.

Acrofonía. Falta de unión de las letras o sílabas cuando se las sustran parte de un término compuesto. Por ejemplo Radar, acrofonía resultante de Radio Control en Tagging.

Artistic Painting. Método pictórico consistente en aplicar pintura, de tamaño o de hoja con goteando sobre el lienzo.

Arteses. Técnica de pintura sobre papel o cartón con colores diluidos en agua. Los acuarelas se obtienen por aglutinación de pigmentos secos en gómulas de origen animal, que se encuentran en la arena y que solidifican por evaporación, pero que en



3

Atención:
realizado por el
estudio de diseño
gráfico Resoluciones
para la Agencia
S&P Perito.



soluble en agua. En esta técnica las pintadas son semitransparentes permitiendo ver las pintadas anteriores, requiriendo una ejecución segura.

Acrósos y No Acrósos. Soluciones en agua que se usan para lavar papel. Los líquidos no acrosos son soluciones táncas de otros líquidos, distintos del agua.

Aramolición. Ancestroamiento de la tinta en mollos, plancha o cascho debido a mala propiedad del flujo de la tinta.

Artemaria. Métrica física objetiva de la nitidez de una imagen fotográfica.

Adaptación. Se trata de un original que parte de un maestro que ha sufrido ajustes en su tamaño para encajar en uno o varios soportes gráficos. En caso, de cada maestro se realizan diferentes adaptaciones del mismo anuncio que luego se entregan en distintos soportes publicitarios ya sean vallas, periódicos, revistas, etc.

Adhesivo. Impreso publicitario de tamaño y forma variable, impreso en el soporte o reverso que incluye un adhesivo o recubrimiento de resina. También se le suele llamar página.

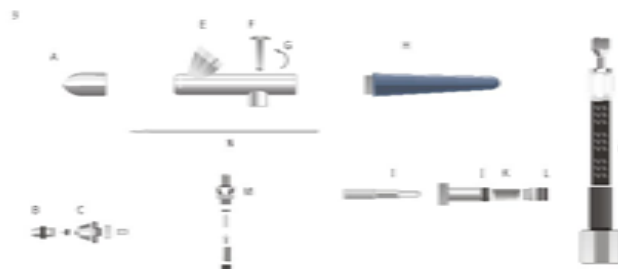
Adobe. Firma estadounidense especializada en la producción de programas relacionados con el tratamiento de la imagen en 2D, vídeo, realidad virtual, etc. Sus programas y productos marcan el estándar en su área: Photoshop, Illustrator, InDesign, Premiere, Acrobat, tipografía, PostScript, entre otros.

Adobe Acrobat. Generador del archivo PDF, que tiene fuentes e imágenes incrustadas o encajadas en el documento, haciéndolo posible de verse e imprimirse en diferentes sistemas de computación.

Adobe Illustrator. Programa de diseño de la casa Adobe, que trabaja fundamentalmente con imágenes vectoriales, y proporciona una amplia gama de herramientas para diseñadores y creadores de páginas web.

Adobe InDesign. Programa de diseño de la casa Adobe, más apropiado en el sector para la manipulación de imágenes. Proporciona una gran selección de herramientas para la edición de imágenes que cubre casi todas las necesidades.

Adobe Photoshop. Programa de diseño de la casa Adobe, más apropiado en el sector para la manipulación de imágenes. Proporciona una gran selección de herramientas para la edición de imágenes que cubre casi todas las necesidades.



Advanced Photo System. (Sistema Avanzado de Fotografía). Una capa magnética de la superficie de la película que almacena diversos tipos de información como hora, fecha, exposición, etc.

Advertisement. Ver aviso, anuncio.

Advertising. Ver publicidad.

Advertising Break. Espacios en medios como radio, televisión y cine que al principio, al final o durante la emisión de un programa, se destinan a la emisión de estos espacios publicitarios.

Advertising Media. Ver medios publicitarios.

Advertising Research. Ver un publicista.

Aerógrafo. Pistola que pulveriza pintura empujando aire comprimido que sirve para pintar sobre tela, metal u otro material y que permite degradar, difuminar las imágenes y hacer otros efectos fotográficos. En algunos softwares de Diseño Gráfico existe la versión digital de este herramienta, produciendo un efecto similar al generado con aerosol y con la cual se trabaja de forma equivalente a un aerógrafo real.

Áscho. Para publicitaria impresa para utilización en PDF. Su tamaño está basado en el pliego y los sistemas de impresión son muy variados.

Áreas. Dimensión los partes de la trama, puede hacerse para reflejar la intensidad de un color por medios mecánicos o fotográficos. Puede también hacerse por el desgaste de la plancha durante su uso.

3
Partes de un aerógrafo por etapas al ensamblarse

- A. Cabezal
- B. Regulador de escape
- C. Botón
- D. Cierre
- E. Botón
- F. Gatillo
- G. Tira de movimiento
- H. Muelle
- I. Enganche de ajuste
- J. Vástago del tubo
- K. Muelle de apertura
- L. Tuerca de ajuste de la aguja
- M. Llave de la válvula de aire
- N. Aguja



Agencia de Noticias. Organizaciones recolectoras, productoras y distribuidoras de noticias. Estas agencias nacionales, dedicadas exclusivamente a responder los requerimientos de los periódicos de un país, y agencias internacionales, que cuentan con correspondientes en varios países que se encargan de suministrar información de referencia mundial.

Agencia de Publicidad. Entidad comercial que presta servicios profesionales a uno o varios clientes para asesorarlo, crearle y publicarle los anuncios o campañas de publicidad de un producto o un servicio. La Agencia trabaja hacia el marketing tecnológico de desarrollar los planes de mercadeo del cliente, además de promover su publicidad.

Aguares Reductores. Soluciones químicas que se usan para reducir químicamente la densidad de las emulsiones fotográficas.

Aguafuerte. Sustancia que se usa para mantener unidos como materiales y sustancias. En las pinturas y las tintas un factor esencial es el tiempo de secado, capacidad final, una resistencia a la luz y el consumo, una flexibilidad de la capa de barniz, tinta o pintura.

Agua Tinta. Técnica de grabado en color que consiste en esbozar con un lápiz o con una pluma y someterla a diversos grados de corrosión. Es una

técnica complementaria al aguafuerte que sirve para obtener distintos tonos. Tras realizar el grabado al aguafuerte, se cubren aquellas zonas de la placa que se quiere proteger con resina en polvo tamizada y se calienta para que la resina se pegue al color.

Aguatinta al Azúcar. Técnica consistente en dibujar una imagen positiva con un medio atenuado que nunca se seca por completo. Cuando el medio está casi seco se aplica un barniz existente a toda la plancha y luego se la sumerge en agua. El azúcar contenido en las líneas del dibujo hace levantarse el barniz, dejando expuesta parte de la plancha para proceder a una aguatinta normal.

Agua Fuerte. Técnica artística que consiste en dibujar con una punta sobre una plancha de color perfectamente pulida y cubierta con una capa de barniz negro o ennegrecido con hundo, una vez terminado el dibujo se sumerge la plancha al efecto del ácido nítrico o aguafuerte.

Aguares. Disolvente para pinturas derivado del petróleo. Como disolvente con propiedades similares a la trementina y más como sustituto de aceite como la trementina, como disolvente para pinturas su acción es de peor calidad y resultados inferiores. Es bastante volátil e inflamable.

Agua, Ries. En composición tipográfica, defecto que se produce en un texto cuando está compuesto con demasiado espacio entre palabras con respecto a la interlinea y se ven así verticales formados por los blancos entre palabras, siendo sistemas de tipografía defectuosos.

Aguja de Grabar. Instrumento metálico punzante que se usa para preparar imágenes en una plancha de grabado en hundo.

Ajido. (Atracción, interés, deseo y aversión). Experimento que toda acción y estrategia debe cumplir. Basar la atención del cliente hacia el producto, crear interés sobre el mismo, estimular el deseo y llevar al cliente hacia la acción o compra del producto.

Ajustrado. Herramienta utilizada en aplicaciones de diseño gráfico para obtener un efecto similar al pasado con serrol.

Aire. Espacio blanco en una composición.

Ajedrezado. Decoración de cuadrados alternativamente de color rojo y negro.

Álbum. Sustancia que se emplea, junto con el agua y el ácido nítrico, para limpiar una plancha fotográfica de mano alzada y quitar el polvo y el óxido.

Alcance (Reach). El número total de hogares con televisión o radio que reciben una o más transmisiones durante un período determinado de tiempo, generalmente cuatro semanas.

Allegoría. Representación gráfica de un concepto por medio de la figuración y por lo general no contiene una figura sola sino que aparece asociada con objetos y hasta con símbolos con el fin de clarificar la naturaleza del concepto.

Alma (Selling). Es la apariencia proyectada de las imágenes hacia el cliente. Si esta que ocurre cuando la emoción no es suficiente o cuando las imágenes se han agotado. Esto es causado por los píxeles que hacen que la imagen se vea más real por el ojo.

Alineación. Organización espacial que tiene como referencia a la línea. En tipografía, puede ser izquierda, derecha o centrada.

Alineación de Óptica. No es la alineación verdadera, sino la que funciona mejor visualmente.

Alinear. Hacer que dos o más objetos o figuras estén mismo grado.

Alta Presión. Técnica pictórica muy rápida, hecha con una sola aplicación de color y un retoque.



Ale. En arte gráfico, sinónimo de amarillo. Forma usual del color al a ser color.

Almagra. Ocre de color rojo intenso y muy consistente, utilizado como pigmento.

Alpha Channel. En algunos programas son canales donde se almacena información relativa a la transparencia de las imágenes. Los canales alfa permiten almacenar ediciones como imágenes de escala de grises denominadas máscaras en programas como Photoshop.

Alta. Mayúscula. Las letras mayúsculas se denominan altas. Cuando se indican mayúsculas y minúsculas se escribe A y B.

Alta Lucea. Partes más altas de una imagen.

Alta Lucis Espectrales. Reflejo brillante de una fuente de luz que tiene muy poco o ningún detalle.

Alto Contraste. Grado de identificación de la curva dentro al realidad en la reproducción fotográfica. Diferencia visible entre claros y oscuros de una imagen.

Alto Reflese. Intensas de impresión, es el cual los caracteres que están impresos van un poco salidos de

la superficie que los sostiene. La Imprenta y la Tipografía se lo define.

Altura de las Mayúsculas. Altura de las letras de caja alta de una fuente, tomada desde la línea de base hasta la parte superior del carácter.

Altura de Tipo. Altura de las letras de imprenta, desde la base.

Altura X. Altura de las letras de caja baja incluyendo los ascendentes y los descendentes.

Altura / a. Comprobación del correcto orden de los pliegos o signaturas de los libros o publicaciones en el proceso de encuadernación.

Amarillo. Uno de los tres colores subtractivos primarios. Una de las cuatro tintas primarias aplicadas en la impresión de polímeros multicolor. El color asociado con el sol y, por tanto, con la luz, es el color de mayor luminosidad del espectro con el índice de reflexión más alto. Se sitúa a menudo en áreas y advertencias junto con el negro para generar el mayor contraste aunque el amarillo se relaciona con la eficiencia y la energía, esencialmente el color de la felicidad.



Amígrama. Toda palabra o frase escrita que permite que, sobre la misma, se hagan dos lecturas diferentes, la segunda lectura suele realizarse colocando el amígrama boca abajo, o frente a un espejo. Por ejemplo, la palabra "ovo".

Amnistipo. Técnica de fotografía binocular que usa como base el Colodión. Esta técnica requiere hacer todo el proceso (polar, sensibilizar, revelar, fijar y lavar) en el sitio donde se tomarán las fotografías.

Ampliación. Copia de mayor tamaño que el negativo original.

Amplificador. Aparato utilizado para proyectar luz a través de un negativo sobre papel fotográfico sensible a luz para obtener positivos ampliados.

Anagrama. Conjunto de formas o figuras que sirven de representación gráfica a una marca comercial. Se confunde a menudo con logotipo aunque se diferencia de éste en que no se usan caracteres alfabéticos.

Análisis. Se refiere a información que puede ser gubada, almacenada o transmitida de la misma forma que lo original. En lo opuesto a digital.

Anamorfosis. Representación deformada perfectamente de una imagen, vista de frente es irreconocible, pero al leer, desde el punto de vista correcto, aparece perfectamente definida. Importante en el marketing.

A
Las familias tipográficas que tienen una altura y un ascensor como la Helvetica (ver en más grande), en el mismo tiempo, que una tipografía de "altura X" apunta (como la Futura o Century).





Anastética. Proceso de reproducción que consiste en obtener copias de material impreso, grabado, dibujos a tiza, etc. pasando a una placa de zinc pulido.

Asche. Medida de la columna, que por lo general se realiza en círculos. Geosor o dimensión de cualquier objeto, generalmente en sentido horizontal.

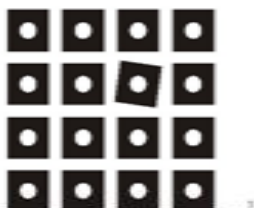
Angulación. En comic, es el punto de vista óptico adoptado por el dibujante en su representación gráfica.

Ángulo. En fotografía, de inclinación es que se toma una fotografía en relación con el objetivo. Rotación entre cámara y sujeto en términos del ambiente que los rodea.

Ángulo de Cobertura. Ángulo de aceptación de un objeto que toma el formato. Vaía con la longitud focal y la diagonal de la imagen.

Ángulo de Incidencia. Ángulo formado entre un rayo de luz que incide en una superficie con una línea imaginaria en ángulo recto con esa superficie.

Ángulo de Reflexión. Ángulo formado entre un rayo de luz reflejado desde una superficie y una línea imaginaria en ángulo recto a esa superficie. Los ángulos de incidencia y de reflexión son iguales.



Ángulo de Trama. Ángulo que forman las líneas de puntos de seritono en una trama ordenada llamada AM, normalmente de tipo PostScript.

Ángulo de Visión. Ángulo que tiene un objeto de una distancia focal concreta.

Asociación. Un decoración figurada. Sin imágenes.

Animación. Técnica cinematográfica que recrea la movilidad aparente de objetos inanimados o dibujos. El término designa la serie de dibujos trazados para crear el movimiento. Cada segundo consta de 24 cuadros para su animación.

Animática. Animación sencilla con recursos que se utiliza para mostrar el dinamismo sólo por un momento determinado.

Anime. Aunque para los japoneses anime, es cualquier dibujo animado, la utilización de esta palabra en occidente es para los dibujos animados que tienen su origen en Japón.

Anillo. Una nueva moneda que encierra el mismo sistema monetario tal como es la "b", la "y" y la "r".

Anomalía. Presencia de la irregularidad en un dibujo es el más sin preservar la regularidad. Marca un grado de desmoronamiento de la conformidad general, lo que

resulta en una interrupción, leve o considerable. Un módulo anómalo no tiene que ser diferente en todo sentido respecto a la regularidad general, puede derivarse en uno o dos elementos y confirmarse en los otros la regularidad general.

Antiálias (Antiáliasing). Técnica que consiste en disminuir visualmente el efecto puzado de las imágenes bitmap reproducidas en dispositivos de baja resolución como los monitores. Esto se logra al mezclar el color en los bordes del objeto con el fondo al sacar el promedio de la densidad del porcentaje de píxeles involucrados.

Assiere. Término inventado por Duchamp hacia 1914 para designar formas revolucionarias de arte. La incorporación del propio Duchamp de una leyenda obscena y amor bigotes a una copia de la Mona Lisa de Leonardo da Vinci fue un ejemplo de artefacto. Fue empleado después por los actores del teatro experimental de la década de 1960 para designar a obras de quienes afirman haberse retirado totalmente de la poética del arte.

Assuio. Libro de ofrendas con información referente sobre algún tema o organización que se publican en un año.

Asociación. Persona, Esno o jurídica, que construye espacios publicitarios en medios a los fines de difundir

5
Un módulo anómalo para de diferenciación de los otros es uno o dos aspectos de la regularidad general.

6
La regularidad puede ser consecuencia que muchos con regularidad general.



los productos y servicios de su industria, comercio, profesión o actividad propia, que pueda realizar por sí o con intervención de una agencia de publicidad.

Anuncio (Advertisement). Mensaje con el que se hace publicidad de algo. Puede utilizar cualquier órgano de los sentidos para alcanzar a su destinatario, sea que lo más usual es que sea auditivo o visual.

Anuncio Electrónico. Imagen, gráfico o texto utilizado con fines publicitarios la cual generalmente presenta un pequeño tamaño, aparece en una página web y habitualmente la entera con el sitio Web del anunciante o mercader. Usualmente colocado en la parte superior o al lado del contenido de una página.

Anverso. Blanco o cara del papel que se imprime en primer lugar. También puede ser el frente de una hoja impresa o manuscrita.

Apagado. Término poco preciso con el que se describe a color el que le falta saturación y peseta.

Apaisado/a. Se refiere a la página que está orientada de forma que el borde más largo es el horizontal.

Apaisencia. Lo que está al alcance de la vista. Conjunto de elementos que conforman la fisonomía de un total orgánico o creado por el hombre.

Ápice. En tipografía, unión de dos atas en la parte superior de la letra.

Apéndice. Pequeño texto curvo que entera el asta vertical con los terminales o cometas.

Apostilla. Nota colocada al margen de una página.

Aprestar. Enredar con una moneda gelatinosa el papel durante su fabricación para reforzar su superficie y reducir la penetración de humedad.

Aprobación. Voto bueno o firma que autoriza la elaboración de un trabajo gráfico, un arte final, publicación, transmisión, pasta o presupuesto de cualquier parte gráfica o campaña por parte del cliente.

APS (Advanaf Photo System). Sistema avanzado de fotografía impulsado por Kodak, Fuji, Canon, Minolta y Nikon en febrero de 1996 y adoptado por la industria fotográfica como puente entre la fotografía fotográfica convencional y el tratamiento digital de imágenes.

Arteses. Ornamentación a base de complejos dibujos geométricos embastados entre sí para formar una forma compleja.



7

Anuncio para la
marca B&W
Producto: Minax
B&W
Referencia: K&L





Activo. En Fotografía digital, cualquier conjunto de datos se conoce con el nombre de activo. Las distintas maneras de organizarlos dan lugar a tipos muy diferentes entre sí.

Acho. Fragmento o parte de una circunferencia.

Área de Diseño. Es un espacio interrumpido definido por bordes. Si el formato utilizado es cuadrado, los bordes serán cuatro de igual longitud formando cuatro ángulos rectos.

Armadillo. Profesional artístico especializado en preparar técnica y artísticamente una pieza gráfica en cuanto a la composición de textos, textos, gráficos e imágenes.

Armonía. Coordinar los diferentes valores que el color adquiere en una composición, es decir, cuando es una composición todos los colores poseen una parte común al resto de los colores componentes. Son las combinaciones en las que se utilizan modulaciones de un mismo tono, o también de diferentes tonos, pero que en su manifestación los uno parte de los mismos pigmentos de los colores. En todas las armonías cromáticas, se pueden observar tres colores: uno dominante, otro frío y otro de medación.

Armonía de Colores. Combinaciones de color afortunadas, que halagan la vista mediante la utilización de colores análogos o la exalta mediante contraste.

Armonía Monocromática. Se basa en un solo color y sus diferentes tonos, donde se exigen diferentes variantes del mismo valor y saturación, con mayor o menor luminosidad.

Arquetipo. Dicese del modelo perfecto de algo o alguien.

Asesada. Forma dada al texto que rodea a una letra inicial o una abreviatura.

Avrupa. Doblado o pliegue irregular que se forma en superficies o materiales ligeros.

Art Best. En los documentos PDF, es una matriz de cuatro números que expresa la trama del documento que se debe mostrar si se coloca el PDF en programas de diseño o maquetación. Es decir, indica dónde está la foto que se muestra en una caja de imagen al maquetar.

Art Best (New Best). Término francés que se emplea para designar la obra producida fuera de la escena artística más local por personas no artistas,

como niños, enfermos mentales o delincuentes. Llamado también "outsider art".

Art Deco. Estilo decorativo popular durante los años 20 y 30 del siglo XX, caracterizado por formas geométricas limas, geométricas y rectilíneas y el uso de materiales finamente elaborados como el metal, plástico y vidrio. Se inflenció porvenía del arte-americano y japonés, del cubismo y Futurismo, De Stijl y la Bauhaus. Motivos como flores, copos solares, relámpagos y figuras fueron utilizados en abundancia.

Art Minimal. Tendencia abstracta llamada también "Arte ABC", "Estruendo gramatical", "Formas sintéticas", "Arte reduccionista" y "Minimalismo. Aparece a comienzos de los años sesenta. Comprende fundamentalmente esculturas que se reducen a los elementos del volumen, estructura, claridad y geometría ligada al espacio que la circunda, libre de todo adorno decorativo, generalmente compuestas de módulos prefabricados con materiales industriales: plásticos, aluminio, cobre, madera elaborada, yeso, etc., todos fluorescentes, labilidos, pines u objetos de reciclaje, etc.

Art Nouveau. Estilo internacional de decoración caracterizado por líneas curvas sinuosas representando flores, vitas, aves y formas femeninas.

Fue una tendencia modernista que rechazaba el historicismo del siglo XIX e intentaba tratar al ornamento como parte integral de un diseño. Sus influencias fueron la ornamentación árabe y los cubos japoneses, rasos europeos y el movimiento de artes y oficios.

Arte. Virtud, disposición y habilidad para hacer algo. Forma de expresión o manifestación de la creatividad y sentimientos humanos. || Montaje o armado final de los originales en líneas componentes de un diseño para reproducción impresa, incluye guías de corte, de pliegado y de registro. || En diseño gráfico, última etapa que tiene todo arte antes de su presentación ya sea al diseño o a los medios de reproducción.

Arte Aborigen. Arte hecho por los grupos indígenas de Australia antes de la llegada de los europeos.

Arte Abstracto. Arte que no intenta ni representa directamente la realidad exterior, tanto si el artista se inspira en la realidad como si el tema no puede definirse. Se basa en la idea de que el color y la forma tienen su propio valor artístico.

Arte Clásico. El término clásico se emplea para designar el arte que inaugura el movimiento real o renacentista, y fue introducido por primera vez en la década de 1700 por Goussier. El término puede aplicarse



también a las obras de arte que utilizan efectos de luz para dar al espectador una ilusión de movimiento.

Arte Concreto. Pintura geométrica abstracta basada en el empleo directo de elementos plásticos concretos como superficie, línea, volumen, espacio y color y que maneja el cuadro según reglas matemáticas. Su punto de partida es el "Hommage à la Square" de Albert, donde el color y la superficie se muestran en su propia manifestación.

Arte Corporal. La utilización del cuerpo como materia prima del arte. El uso de este medio de expresión se generalizó en la década de 1960 y 1970. El arte corporal ha sido el camino más directo para explorar cuestiones de género y sexualidad poniendo a prueba los límites de la estética cultural.

Arte Final. Original publicado totalmente acabado y listo para su reproducción en la fotomecánica o impreso, realizado por un profesional con las técnicas y sólo que se requiere.

Arte Informal. Reflejo de la firma estructural orgánica y búsqueda del gestualismo espontáneo del gesto de trazo artístico a partir de la imaginación, que rompe todos los límites y normas de categoría estética y que integra en la acción plástica a cualquier material útil.

Arte Mínimo. Tendencia estética contraria a la abstracción del arte conceptual y de la geometría perfecta del "art minimal" que aprovecha el potencial estético de materiales no empleados por el arte, llegando a utilizar materias tan aparentemente pobres como el feltro, el plomo y el caedro para explorar su naturaleza y sus posibilidades de estético.

Arte Mecanista. Determinación aplicada a la obra artística de Tatlin, que desarrolla en el mundo abstracto las condiciones espacio-funcionales de la construcción técnica. El arte mecanista persigue el objetivo de dar una función social práctica al arte.

Arte Pobre. Término acuñado en 1967 por Germano Celant para designar un arte mínimo en su forma más cruda a la clase geométrica del "art Minimal". Las obras están realizadas con la ayuda de materiales sencillos tales como felpa, cables, piedras, arena, cemento, sacando a relucir sus escarros.

Arte Processual. Tendencia dentro del arte más allá que en su proceso creativo se interesa más por el proceso de elaboración que por el producto final, con lo que termina las fases de un proceso de transformación.

Arte Reduccion. Ver art minimal.

Arte Rupestre. Manifestación cultural única que corresponde a una sociedad prehistórica que habitó las principales sierras y paisajes montañosos del arco mediterráneo de la Península Ibérica. Se trata de un arte al aire libre, ubicado en abrigos oscuros y acantilados. El arte rupestre es de tipo figurativo. En él aparecen animales y seres humanos, formando composiciones rituales, de caza, de recolección, de danza y de guerra.

Arte Serial. Principio de representación desarrollado por el constructivismo con carácter repetitivo de determinados elementos. El elemento de la disposición en serie puede alcanzar desde la progresión hasta la permutación regulada.

Arte Finalista. Persona de una agencia encargada de preparar una parte gráfica final que será enviada a preprobar, por lo cual este profesional deberá conocer muy bien todo acerca de la impresión OFFSET para no tener inconvenientes en la producción.

Artes Gráficas. Las profesiones, empresas y ocupaciones industriales relacionadas con la creación de productos gráficos.

Artes & Oficios (Art & Crafts). Movimiento iniciado entre 1850 y 1900, época en la cual, la

industrialización llevó al hombre a despojarse de su oficio, degenerando el diseño y la calidad. Geográficamente, se genera y desarrolla en Inglaterra, y se extiende por Europa y América. Asociaciones formadas hacia los años 1830-1840 fomentaron la habilidad artesanal y suministraron, un medio de sustento a las familias rurales atraídas por la reciente industrialización. Así, fueron organizados en Londres cursos de enseñanza en madera, metalurgia, tejido e hilatura, cocción, cerámica y trenzado. Así nace este movimiento artístico de artes manuales, que se opone a la industrialización del XIX con la idea fundamental de que la vida es creación.

Artesanía. Elaboración de objetos de forma cuidada e individualizada. Si se origina en la fabricación de herramientas y objetos útiles que se hacen de forma artesanal, ahora se entiende además como la fabricación intencionalmente individualizada y en parte manual para imprimir a lo producido un "valor".

Artesano. Persona con oficio estético pero no necesariamente artístico. Descuenta amor y saber hacer, pero no necesariamente pretende hacer nada más que un buen producto.

Artista. Persona que produce arte, especialmente de forma original o con esta intención.





Artístico. Que tiene la cualidad de arte. Que es capaz de producir arte: sentimiento artístico. Relacionado con el arte material artístico.

ASA (American Standards Association). Indican la sensibilidad de la película y cuanto mayor es el número ASA mayor sensibilidad tendrá.

Ascendente. Parte del dibujo de un carácter de tipo bajo (x, k, l...) que sobrepasa en su medio de las letras.

Asfalto. Puede usarse como barniz protector para gubiar planchas. En forma líquida se usa como protector de la imagen durante la preparación de una planchita galbana.

Asfalto de Juleva. Barniz de estado líquido.

Asimetría. Desigualdad entre las partes de un todo. En aquella composición en la que una parte pesa más que las otras. Las composiciones asimétricas permiten más libertad de composición, establecen juego de equilibrios entre la parte destacada y el resto de la composición sobre un más llamativa y ofrecen mejores resultados que las simétricas.

Asimétrica. Estructuración particular de un total orgánico o plástico cuyos elementos constitutivos no permiten ningún análisis por similitud.

Aspecto Ratio. Relación métrica entre el ancho y altura de una imagen.

Asta. Rango principal de la letra que define su forma esencial, usualmente la letra no cursiva.

Asta Ascendente. Asta de la letra que sobrealza por encima de la altura de la X (ojo medio).

Asta descendente. Asta de la letra que queda por debajo de la línea de base.

Asta Oculada. Rango principal de la S.

Astas Montantes. Son las astas principales verticales u oblicuas de una letra, como la I, B, V o A.

Astrolabio. En imprenta, la plancha de plástico transparente e indeformable sobre la que se montaban los fotolitos de las páginas siguiendo una imposición concreta hasta formar lo que debía ser en una plancha de imprenta.

Ataludador. Es combinación de puestas y textos, la persona que se pone al lado de un corrector para ir corrigiendo el original mientras que el corrector o técnico lee la copia y ataluda de cualquier error de copiado.

6



7



8
Asta de las letras L, p, r.

9
Asta ascendente y descendente de una letra con extensión a su altura y línea base.





Anticipado. Que tiene una apariencia o tacto similar al terciopelo suave pero texturata, áspera y con leve diferencia de tono.

Arbitros Formales. Aspectos que se deben tener en cuenta al momento de crear un tipo. Estos se encuentran clasificados en 8 categorías: pesos, color, forma, proporciones, modulación, espesor o grosor, terminaciones, caracteres dave y denotación.

Audiovisual. Medio de comunicación en el que se integran el audio y el vídeo, en fotografías fijas proyectadas, en video-casete. Ideal para presentación de campañas, conferencias, convenciones, exposiciones, etc.

Aumento de Valor Tonal. En imprenta, sistema de ganancia de punto.

Autoadhesivo. Sotizado obtenido con una capa de adhesivo por una de sus caras y protegido por un soporte temporal disionado, se aplica en especial a la producción de calcomanías pequeñas.

Autofotografía. Proceso de diseño donde se integran ilustraciones, fotos, apogafías que se realizan en un ordenador personal con la ayuda de programas específicos de maquetación, dibujo y tratamiento de imágenes para ser finalmente impresas.



22

23



Autoexposición. Un sistema que usa una célula fotoeléctrica para fijar la abertura y/o la velocidad del obturador, automáticamente en respuesta a la luminosidad del objeto.

Astofoco. Sistema incorporado en la mayoría de las cámaras actuales, el cual permite enfocar automáticamente presionando el botón de disparo.

Autopertada. Portada de revista que utiliza el mismo papel del interior de la revista.

Autotraces. Característica de algunas aplicaciones de dibujo que automáticamente crea un vector mediante el trazo de elementos sólidos de una imagen bitmap.

AVL. Formato de archivos multimedia.

Aviso (Advertisement). Píera de comunicación gráfica o audiovisual.

Aviso Fraccionado. Aquel aviso que no ocupa una página completa sino una fracción de ésta. Generalmente en medios expensas como revistas o posters.

Azafí. Símbolo de la profundidad. Inmaterial y fino, suelta una predisposición favorable. Es un color amorado y entra dentro de las tonos fríos. Expresa armonía, amical, fidelidad, veracidad, sereno y provoca el interés de crear la ilusión óptica de retroceder. Este color se asocia con el cielo, el mar y el agua.

24

Ejemplo de un aviso fraccionado dentro de una revista en una revista.

25

CB Colección de Avances Multimediales que se encuentran en el menú de temas de la revista. Cuentan con los siguientes contenidos:



12



B. Letra con la que se determinan las unidades y se denomina Bps. Ver Baja. El Positivo que tienen incorporado en el dial del obturador las cámaras, el cual nos permite fotografiar con el obturador abierto hasta que dejemos de presionar el botón de disparo, controlando así el tiempo de exposición de la imagen. Muy utilizado en fotografía nocturna, astronómica.

Background. Imagen que se sitúa en el fondo de una composición de imágenes o espacio alrededor de la figura principal de la imagen.

Backing. Fondo del ser preparado para la grabación de un material. Fondo del negativo, armado en cinematografía real o ficticia, puede ser un fondo plano, degradado, o dibujado.

Baja. Las letras minúsculas se denominan baja. Cuando hay mayúsculas y minúsculas se indican Ap b.

Baja a Película. Acción de pasar un arte final a una película sensible, esto se hace en la pre-press por medio de diferentes tecnologías como el RIP y máquinas especiales. Existen películas positivas y negativas. Se debe sacar una película por cada color CMYK y cada tinta especial como tintas planas, blancas, magenta, etc.

Baja Estilosa. Sistema de impresión en los cuales los caracteres que serán impresos van en un sustrato, los cuales están sujetos de forma al momento de la impresión. Entre estos sistemas se destaca el Holografado y la Litografía. El Técnica fotográfica que consiste en copiar por ampliación un positivo y

13

Técnica de Arte
Ortografía
www.iglesia.org

20 - 20

B

un negativo de un mismo tema, ligeramente desenfocado, para obtener una imagen con una línea de borde, similar a un haperdieve iluminado lateralmente.

Balaceo de Colores. Mantenimiento de la relación correcta de azul, magenta y amarillo durante el proceso de impresión.

Bandeado. Defecto de impresión o reproducción de zonas de variación de tono o color que consiste en sucesivos saltos bruscos de intensidad o color evidente a simple vista. Estos cambios tienen la forma de bandas o escalones tonales.

Bandeas. Espacio delimitado a los créditos de derechos y colaboradores de un material gráfico. II. Texto a bandea: Texto que no llega al extremo de la línea, es decir, que no está justificado.

Bandeas de. Bandea: Píera gráfica para utilización en POP, ideal para demostración, promociones, eventos con alta eficiencia de píera.

Banner. Imagen, gráfico o texto utilizado que frecuentemente presenta un pequeño tamaño, aparece en una página web y habitualmente la sitúa con el otro web del anunciante o proveedor. Usualmente el texto es la parte superior o el lado del



contenido de una página. II. Material utilizado para impresión de extensiones en puestas gráficas como pelines, rallas, etc., etc.

Bateo. Líquido empleado para curado, fijado, postulado, etc. II. Es ilustración líquida es el que se sustruye una plancha para grabado.

Bateo de Para. En fotografía solución ácida utilizada para fijar o detener el proceso de revelado, antes del fijado.

Bateo. Bateo que se utiliza para acabados de calidad superior y que se aplica a en las máquinas impresoras como un color más de un diseño. Se presenta función en entinta, debido a que está formada por hacer más consistente el producto. II. Es ilustración la solución que se aplica a una plancha para recibir la acción del ácido o del agua.

Bateado. Un. Proceso de aplicación de tinta ultravioleta a un sustrato, dando la apariencia de justificado.

Bateo. En Fotografía es la técnica utilizada en registro en su objeto con la cámara durante la exposición, para conseguir que aparezca sobre un fondo blanco.

Bateo. Efecto en producción que permite un cambio brusco entre sus escenas y otra, cuando la cámara rápidamente sobre un fondo determinado. II. En fotografía, movimiento que describe el haz de electrones de la cámara para la exploración de la imagen.

Bateo Digital. Exploración electrónica de un original óptico o Transparencia en el escáner.

Bateo. Todo el metal bajo el hombre de un tipo de imprenta. También son las bases metálicas o de madera sobre las que se montan los tipos. II. Material empleado para recibir una plancha de aguatinta.

Bateo Blanca. Base para aguatinta que se machaca blanca después de aplicada a la plancha. Se vuelve porosa fácilmente y produce una imagen de trazo más oscuro que la base dura.

Bateo Dura. Base que se endurece al aplicarla a la plancha.

Bateada. Dentro de la familia tipográfica, denominación que recibe cualquier tipo de letra o carácter que en relación a las rotundas o normales, tengan una inclinación respecto a la vertical.

Bateada. Versión de diseño especial, con pendiente

B

por una determinada familia tipográfica, en la que los caracteres componentes están espaciados con una inclinación de 12° a la derecha. Se utiliza convencionalmente como símbolo de máscara o máscara.

Bastido: Marco donde se ajusta la pantalla de serigrafía en la copa fitomecánica.

Batik: Dibujo aplicado a mano sobre tela de algodón a base de tintes vegetales. Es el sistema de estampado de las Indias Orientales Neerlandesas y consiste en una capa de una color aquellas partes del tejido que no deben ser teñidas, la otra se hace desaparecer por extensión en un baño herviendo. El atractivo tejido batik se conoce por los finísimos hilos coloreados de las telas que presenta todo el tejido, como se producen al marcar la tela al hervir.

Bauhaus: El centro de arquitectura, artesanía y diseño fundado por W. Gropius en Weimar, en 1919, trasladado a Dessau en 1925 y a Berlín en 1932. Con la caída al poder del partido nacionalsocialista el mismo fue clausurado y posteriormente, algunos de sus integrantes la crearon en Estados Unidos. Su programa era "establecer la unidad y armonía entre las distintas actividades del arte, entre todas las disciplinas artísticas y técnicas, para transformarlo en algo completamente nuevo en una nueva concepción de la arquitectura".



14



15

34



Below The Line: Ver reglas que engloba todo aquellas técnicas de promoción alternativas a la publicidad como patrocinio, telemarketing, etc.

Benchmarking: Filosofía japonesa en la que se analiza a la competencia, para aprender de ella y mejorar la propia, ya sea a través de errores o fallos de los mismos.

Benchmarking: Compararse con el mejor y tratar de alcanzarlo o superarlo.

Bezier Curve: Es aplicación de dibujo, es una línea curva entre dos puntos de control. Cada punto es una pequeña base de datos, o vector, que almacena información como su grosor, color, medida y dirección.

Birelate: Ductos. Impresión de una pinta guilina a dos tintas, generalmente uso de los mástiles en el mango.

Big Close Up: Con primer plano. Toma desde dentro de un primer plano. Aproximación máxima a un detalle del objeto.

Bigete: Fíete ornamental abarata, es decir, con la parte central más gruesa que va abajándose progresivamente hacia los extremos, y que se coloca sobre centrado entre el título y el texto, al final de los capítulos, en las portadas, en los tejidos de los libros de los libros, etc.

Bigoteños: Emblema de los signos tipográficos que todos venían este nombre cuando están indicados en la parte superior del texto.

34

Batik Design
Realizado por
Miles Aldridge

35

Batik Design
Realizado por
Amy Warwick

36

Big Close up
Fotografía
Miles Aldridge

B

Billboard. Comunicación para cartelería, como boletines, noticias, cartas, etc.

Blind. Extremos bordados de filtes que forman marcos rectangulares en la fotocomposición tradicional. También se utiliza en aplicaciones de software como método para definir la terminación de los extremos de filtes o líneas. **Borde ordenado.**

Bit Map. Son imágenes que usan una cuadrícula de colores conocidos como píxeles para representar las imágenes. A cada píxel se le asigna una ubicación y un valor de color específico. Al trabajar con imágenes de mapa de bits, se editan los píxeles en lugar de los objetos o las formas.

Bitonal. Imagen de escala de grises que se imprime con dos colores, por lo general, el negro y una tinta plana.

Bleed. Tiene un valor límite, fuertemente extremos de bleed y de saturación y un valor neutro. También es un valor límite capaz de preservar los otros colores vecinos. El blanco puede expresar paz, soledad, hín, activo, pura e inocente, mas una expresión luminosa de todo positivo y de infinito. El blanco es el fondo universal de la comunicación gráfica. **B** En diseño gráfico, espacio que se desintencionalmente sin ocupar. Es el equivalente del

silencio en música y es fundamental para conseguir diseños acertados. **B** En tipografía, máximo de espacio entre caracteres.

Bleed de España. Pulveros que al mezclarse con agua forman una pasta que sirve para limpiar y que se usa para preparar la superficie de aglutante antes de aplicarla base.

Bleed Interno. Espacio en blanco contenido dentro de un anillo o un símbolo.

Bleed Publicitario. Cliente potencial. Público objetivo: Target Group.

Bleed y Negro. Original o reproducciones donde el color es siempre sólido. Distingue de las policromías.

Bleedonado. Reducir el mástil del papel o quitarle una mancha.

Bleed. Espacio de color que se extiende más allá de los límites del documento, en esta forma cuando se corta el documento no se nota el borde blanco del papel. Las normas están de 1/8 a 3/16 de pulgada.



37

37

Bleed
Para Gráfica
Diseño y Gráfica
Diseño
Diseño y Gráfica

34 - 35



Bleed(ing). Es la medida de dos o más colores, formando una transición gradual de un color a otro. Con todas las aplicaciones para gráficos ofrece la facilidad de crear "bleeds" a partir de cualquier medida y cualquier porcentaje de colores primarios. La calidad del "bleed" está limitada por un máximo de 256 pasos del Postscript.

Bleed. Efecto gráfico de sombreado que permite oscilar y oscurecer tonos de una imagen.

Blog. A veces se conocen como weblog o bitácoras. Es el producto final en Internet de lo que puede ser un diario, revista, página web personal.

BlowUp. Ampliación de su original más de una vez.

Bloque. Plancha para imprimir en offset.

Bloque Caligráfica. Texto compuesto por varias columnas en una publicación editorial.

Bloque Principal o Clase. Plancha o bloque, correspondiente generalmente al texto o otro color oscuro, que determina la posición de las sucesivas planchas impresas para una impresión a varios colores.

Bloque Publicitario. Espacios en medios como

radio, televisión y cine que al principio, al final o durante la emisión de un programa, se destinan a la emisión de anuncios o spots publicitarios.

Blurr. Efecto gráfico que consiste en desenfocar o volver un poco borrosa una imagen para suavizar sus bordes o quitar ruido a su contenido.

Bobina. Rollo de papel u otro sustrato para alimentación de las prensas rotativas.

Bocafolle. Globo donde aparecen escritos los diálogos entre personajes de una obra.

Bocaneta. Profesional encargado de la realización de bocetos para toda clase de piezas gráficas.

Boceto. Propuesta preliminar a un diseño, en el cual se hace todo tipo de suposiciones, de estudio sobre formas y ubicación, se colocan datos informativos y de consulta, se plantean los posibles colores y las diferentes propuestas de diagramación. Constituye y a través una idea más clara, estimula la creatividad, ayuda a plantear nuevas ideas, mejora el flujo de trabajo y determina los elementos que hacen falta.

Body Art. Exponen plástica que utiliza como soporte el cuerpo humano con materiales como la tinta, el aceite, maquillaje, maquillaje o otros.

18



Bald



Agude

Body Copy. Texto de un anuncio después del título. Texto general del anuncio. Texto que detalla las promesas, beneficios o ventajas de un producto o servicio.

Boj. Ajuste general cuya medida se usa como medio para los grabados de litografía a color y tinta.

Bold Faceed. Término inglés utilizado en tipografía para denominar a la letra negra. En general, en los catálogos tipográficos, se usa para esta característica, solo la palabra bold.

Boletín. Publicación al exterior de una institución que permite la difusión de información social, comercial, entre otras.

Book. Nombre o forma alternativa a utilizar en las operaciones de lógica por parte del ordenador, como las que utilizan valores "y", "o", "no", etc. denominadas operaciones de Boole II. En aplicaciones 3D describe la forma de crear estructuras base ota.

Bordes de Impresión Flexográfica. Máximas marcas que rodean a los bordes de la línea impresa.

Bordes de Plancha. Parte del papel que queda fuera del campo de impresión y que se precisa para la alimentación de la línea impresa.

BPE. (Pasar al nuevo lenguaje). Largo de identificar los procesos críticos que hacen al éxito del negocio. Si el proceso tiene en el servicio de atención de clientes hay que poner énfasis en él.

18

Tipografía Times New Roman en Bold y Regular



Brainstorming. Palabra inglesa que puede ser traducida como "tormenta de ideas". Método de investigación, mediante la reunión de un pequeño grupo de personas, que se reúnen para hallar ideas y soluciones nuevas. Dicha reunión de brainstorming consta de tres fases: 1. Exposición del tema a tratar. 2. Generación del mayor número posible de ideas, sin evaluar o censurar las ideas de los demás. 3. Depuración, evaluación y selección de las ideas generadas durante todo el proceso.

Brand.Mark.

Branding. Construcción y posicionamiento de una marca.

Brand. Trazo horizontal o diagonal que surge de un eje vertical.

Brief. Documento escrito que engloba la información esencial para la elaboración de una campaña. Debe ser dado por el Cliente, sobre toda la información pertinente a su producto o servicio, planes de mercado, características del producto, características del público objetivo, planes de comunicación y presupuesto de publicidad. Generalmente es confidencial entre el cliente y la agencia.

Bulle. Efecto de espejador sobre un área de la

imagen. II Capacidad de una superficie para reflejar la luz. II En los diferentes programas de diseño este comando realiza ajustes en la gama total de una imagen, efectuando el mismo ajuste en todos los píxeles de la imagen.

Brillantes. En la luminosidad de un color, es decir, el brillo. Ayuda a la claridad u oscuridad de un tono. En una condición variable, que puede alterar fundamentalmente la apariencia de un color.

Brochure. Folleto. Catálogo.

Broccado. En la impresión de un barniz sobre el má, sin barnizado, se aplica un polvo broccado para lograr efectos texturales.

Brushador. Instrumento de acero, con pasta endurecida, que se usa para borrar o redondear líneas gruesas en una plancha, para corregir, etc.

Brush. Aplicar polvo a una hoja de papel colocada sobre una plancha para imprimirla. Emplear el brochador para corregir o redondear líneas en una plancha gruesa.

Brushes. Herramienta digital que emula la firma como pinta un píxel más. Permite pintar con pincel de diversos grosores y formas.



38
Distribuido
Diseñado por la
agencia
www.udi.com



Bald. Tipo o modo que encierra una metaforma.

Budget. *(Francia)* Inversión programada para el soporte publicitario de un producto.

Buzil. Herramienta de grabador formada por una barra remanecada de metal con un extremo de metal duro con serrucho en forma de "H" y otro con un mango amplio y corto de madera donde se sitúa la palma de la mano. Se usa para realizar burlados y tallados en las planchas de grabado artístico en relieve.

Buzil. Ovalado. Instrumento que sirve para grabar líneas de anchura variable en una plancha o bloque de madera.





Cabeza. Nombre o logotipo de un periódico o revista. También se refiere a los nombres de las secciones cuando se destacan topográficamente. || Zona del título en según que domata la portada de una revista o periódico.

Cabeza de Guefala. En grandes superficies y supermercados, el principio de las estanterías. Es un lugar que suele utilizarse para presentar promociones de productos.

Cabeza de un Anuncio. Parte de un anuncio escrito que atrae la atención del público y hace que aumente el grado de recordación. Generalmente va en letras de mayor tamaño que el cuerpo de texto y se pueden distinguir varios tipos de cabezas: de acción, interrogativa, narrativa, imperativa, alternativa e instructiva/desacordada.

CAD. Dibujo asistido por computador. Modelación digital de un proyecto de diseño, que puede ser: relación, identificación, etc.

Caja Alta. Espacio usado para describir las letras mayúsculas.

Caja Baja. Término usado para describir los caracteres minúsculos y diferenciados de las mayúsculas.

abcdefghijklm

nopqrstuvwxyz

Caja Baja

ABCDEFGHIJK
LMNOPQRSTU
VWXYZ

Caja Alta

35

Alfabeto en caja
alta y baja de la
fuente "High
Tower Text"

42-43

C



21

Cajas Solasóler. Cajas diseñadas para contener grabados para su transporte o exhibición. Generalmente son de madera o de plástico y a menudo se pegan sobre el reverso del papel.

Cámara de Proceso. Unidad para fotografía original iluminada o lista para cámara, con el objeto de preparar un frotado de impresión.

Cámara Rostrum. Forma especial de cámara cinematográfica, que filma un fotograma por vez. También se usan cámaras de rostrum que graban fotogramas por fotograma, mediante el grabado/reproducción de vídeo.

Calandria. Cilindro o cilindros rodillo(s) de goma y terminación plana que se usa al final del

proceso de fabricación del papel para proporcionar a estos acabado satinado y suave. La calandria puede estar situada al final de la misma máquina de fabricación del papel o aparte.

Calandrado. Pasar un papel por rodillos de algodón y acero para darle un acabado muy brillante.

Calibración de Colores. Proceso que garantiza una reproducción precisa del color en las imágenes. La calibración completa del color es un proceso de dos pasos: la calibración del dispositivo de entrada, como un escáner, y la calibración del dispositivo de salida, como una impresora monitor.

Calibre. Es el espesor del papel. Generalmente se expresa en milímetros de pulgata mil.

Calidad Total. Proceso que normalmente está orientado a satisfacer las necesidades de los clientes.

Caligrafía. Arte de la escritura bella. Por extensión, modo de escribir de una persona.

Caligrafía Humanística. Se desarrolló en Italia en el siglo XV, basaba en modelos cartílicos. De proporciones redondeadas, abiertas, con grandes ascendentes y descendentes y generosos blancos entre líneas o interlineado, establece un acusado contraste con la textura que sirve de modelo para los poemas tipo de imprenta.

Calje. Efecto interesante que se produce cuando coincide el inter-párrafo en varias líneas de un texto formando un dibujo similar a una calje. También ocurre entre nombres de espacio interlineado utilizado para separar dos o más columnas de texto.

Calotipo. Proceso fotomecánico en el que las imágenes se transfieren desde una superficie en relieve, de goma, sobre un soporte de metal. El resultado es un tono casi constante, sin efecto de tonado.

Calvo. Píeta de cartón, metal o metal que se utiliza para eliminar la braga de una mesa de composición.

Cámaras. Aperto fotográfico es el que la película se desplaza ante el objetivo con movimientos intermitente para impresionar momentos sucesivos.

Cámaras Compactas. Es el tipo más sencillo y económico de cámaras digitales. Las imágenes obtenidas no son de gran resolución, resultando su mejor aplicación en la previa al tirado del monitor.

Cámaras de Estudio. Son cámaras de gran tamaño y valor, donde se obtienen imágenes de alta resolución y la mejor calidad.

Cámaras de Fotomecánica. Cámaras especializadas para producir negativos y positivos de líneas, de seriales y de tono continuo, sobre películas fotográficas. Se utiliza para separar los colores de un original, fotografiando éste a través de una serie de filtros.

Cámaras de Gran Formato. En fotografía, es una cámara que toma series de imágenes de entre 12 cm. o más.

Cámaras Digital. Cámaras digitales que obtienen una imagen digital instantáneamente y permanentemente almacena para tratamiento digital.

21

Albino en un
alto y bajo de la
Luz de High
Tone Ink



Cinemas Lento. Slow Motion. Efecto de velocidad gabado al editar la grabación de vídeo.

Cinemas Mesocromática. Cinemas que entre las imágenes en blanco y negro.

Cinemas Oscuro. Caja con un pequeño agujero desde la que se ve, a través de la cual se realiza que se refleja en un papel o cristal esmerilado que hace de fondo de la caja. Con dicho aparato se podía, desde el siglo XV reproducir con fidelidad en pequeño tamaño y en tinta, por ejemplo, una vista natural.

Cinemas Polícromática. Cinemas que entre las imágenes en color.

Cinemas Rápida. Fast Motion. Efecto que se produce cuando se filma a menor de 24 fotografías por segundo.

Cinemas Time Shot. Cinemas digital que permite hacer la exposición en tres tiempos, uno por cada color.

Cinemas Visual. Cinemas que se emplea para estudiar el comportamiento del ojo cuando se le expone a determinados estímulos. Se utiliza en psicología experimental y en la investigación publicitaria, para determinar puntos o zonas sobre los que existe una

mayor fijación de la vista de una persona cuando se le pide que observe una figura o anuncio.

Campaña. Conjunto de estrategias encaminadas a la comercialización de un producto o servicio, diseñadas a través de los medios de comunicación. Tienen como principio tres elementos básicos: Producto, Servicio o Empresa, Marketing y Consumidor o Usuario. Con toda la información proporcionada en el brief, el análisis de la misma y la complementación con las investigaciones o información del comportamiento del mercado, se establece el objetivo de la comunicación a partir del objetivo de marketing. A partir de este se definen: estrategia creativa, conceptos emocionales o racionales, tipo de campaña, tono de campaña, textos, bocetos, artes finales, producción, planes de medios y presupuesto.

Campo. Parte de la escena captada por la lente de la cámara. El área depende de la longitud focal del objetivo y de la distancia de toma.

Canal. Es un medio, un portador de mensajes, o un su conductor, la decisión de cuál es, a menudo, un factor importante para la efectividad de la comunicación. El mensaje de una página web o correo electrónico.

Canal Alfa. En algunos programas de tratamiento de imágenes son canales de 8 bits donde se almacena información relativa a la transparencia de las imágenes. Los canales alfa permiten almacenar selecciones como imágenes de escala de grises denominadas máscaras en programas como Photoshop.

Canales de Distribución. Sistema de instrucciones de mercado a través de los cuales los productos o servicios se transfieren desde los centros productivos hasta el usuario final.

Canes. En los sistemas de representación corresponden a la regla de las proporciones, confiere al tipo ideal.

Carvas. Espacio o tiempo virtual en el que se pinta o trabaja cuando se utilizan programas de diseño gráfico.

Capa. Instrumento que posee la mayoría de aplicaciones de diseño y que permite superponer imágenes dentro de un mismo archivo gráfico para cambiarlos de ubicación y trabajarlos independientemente según la necesidad.

Capitulares. Letras mayúscula inicial, ampliada, que encabeza una columna o página de texto.

Capítulo Tipográfico. Juego creativo de diseñar figuras con tipos de letra. Es un una forma de expresión muy utilizada por la poesía visual.

Casletes. Tipo de escritura o de imprenta, estilo o forma de las letras o signos de una familia de tipos. Cada uno de los elementos que conforman un alfabeto.

Caseteros Clave. Parte de los 8 atributos formales de tipos, que permite tratamientos que resultan particularmente significativos para distinguir un tipo de otro, como, línea sibilica o horizontal, si se apoya en la línea base o por debajo de la misma, uso o dor-pico, con cola abierta o cerrada, vértice apuntado, cola corta, cola recta, etc.

Caseteros de Rollies. Características de color que se asignan entre límites especificados en algunas aplicaciones de diseño.

Caseteros PL. Nombre que se da a las fuentes de símbolos decorativos, tradicionalmente denominados ornamento de imprenta.

Caseteros de Rotación. Tipografía de mayor tamaño que el cuerpo del texto, como los títulos o citas separadas.



Características del Mercado. Dimensión del mercado, regional o nacional, estructura del mercado, características del consumidor, si el producto es comprado por impulso o es sometido a una gestión personal.

Cartulina. Tipo o cara principal de un libro o revista.

Cartulina lateral. Reverso a parte posterior de la tapa o cartulina.

Cartonado. Pinta o polvo al blanco, muy duro, que se usa para aplicar un fino diente o grano a un metal o a una plancha.

Cartón de Sílica. Aluminio que se utiliza mezclando con agua para preparar una superficie granulada en las planchas fotográficas.

Caricaturas. Representación de una persona u objeto en que se exageran determinados rasgos dominantes generalmente produciendo un efecto cómico o crítico, de acuerdo al propósito del artista.

Carpeta. Pinta gráfica impresa, diseñada especialmente para la generación de Biotopos, Racionales, Textos, Presupuestos, información gráfica de una empresa, etc.



22

Carpeta de Prensa. Carpeta que se entrega a una redacción con documentos que tratan un tema específico. Pueden incluir informes, estadísticas, opiniones, fotografías, es decir, todo lo que necesita el periodista para elaborar un artículo.

Cartel. Pinta gráfica que expresa una composición artística y publicitaria para ser expuesta en una pared o vitrina. Genera gran impacto visual y permite una información eficiente. También puede definirse como un sustrato que, ligado fuertemente a las instrucciones e intereses del individuo, penetra en su conciencia y le induce a adoptar la conducta sugerida por el cartel.

Cartón de Conservación o Museo. Cartón de gran calidad y baja acidez, que se emplea para montar y guardar. Se emplea en la fabricación de álbumes y no entropeliza el papel. También se utiliza en...

Cartulina Bristol. Cartulina altamente encolada y de buena rigidez. Puede utilizarse para impresión de cuadros de cuadros, cheques, libros, folletos, separadores de libros, insertos de revistas, tarjetas y otros plegados para alimentos.

Cartulina Opalina. Cartulina de calidad Offset diseñada para trabajos de litografía expuesta, cuya característica adicional son mayor blancura y opacidad lograda a través de integrar el proceso de...



23

22

Cartulina para catálogo de la marca europea ELAR, diseñada por el estudio de diseño NPE&C

23

Cartel "The Boggs European Tour", diseñado por Christophe Pélissier de StudioBuenavida.com



42 - 43



pigmentos mínimos más blancos y filamentos ópticos. Se utiliza principalmente en impresión de tarjetas de presentación y tarjetas de invitación.

Catálogo. Formato gráfico utilizado por artistas o empresas en el cual se muestran los trabajos, productos o servicios que ofrecen y / o que han hecho.

CCD (Charge coupled device). Dispositivo microelectrónico integrado sensible a la luz utilizado por algunos dispositivos de captura de imágenes.

Caja. En tipografía, conjunto de líneas. En técnicas de encuadernación, recorte este nombre la cubierta de las tapas de un libro con respecto al cuerpo exterior.

Cel. Hoja transparente de acetato, con la misma proporción que un fotograma cinematográfico, en la cual se dibujan fotografías de animación.

Celda. Un espacio físico o unidad de espacio para la entrada de datos en filas y columnas, como es el caso de una página web.

Cesefá. Faja horizontal.

Cesado Vertical. Posición equidistante del texto o de cualquier otro elemento gráfico con respecto a la

parte superior e inferior de una página, columna o recuadro, en una composición.

Cesal de Medios. Empresa encargada de la compra masiva de los espacios y los tiempos publicitarios, para venderlos a las agencias o anunciantes como un servicio de planificación de medios. Su eficacia está basada en obtener un costo publicitario más reducido y obtener una mejor planificación.

Char. Gráfico estinado generalmente a mano sobre cartulina como guía para conferencias.

Chasis. Recipiente metálico o plástico opaco a la luz donde se introduce la película para cargarla cámara.

Chisagaph. Lípido gaseo que se puede cargar con tinta de impresión.

Chromalkey. Método de integración color-temperatura, en el cual un color o una gama de colores se hacen transparentes para permitir la superposición de imágenes o texto sobre una imagen. Esta herramienta es utilizada en aplicaciones para edición de video.

Ciela. Una de las cuatro tintas empleadas para la impresión de polítonía.

34



Cierva. Unidad de medida. Nueva Escocia del material empleado en tipografía. Tiene 12 puntos, que es el sistema Dinko-usual en casi todos los países del mundo, unificado el año 1954 con la convención DIN 16510, equivalentes a 4,812 mm. En los Estados Unidos y otros países de América el sistema tipográfico de medidas es el anglosajonamericano basado en el Pica y en la pica más inglesa que aún contando también 12 puntos, equivale a 4,239 mm. y recibe el nombre de pica o didotegica.

CIE (Comisión Internacional de Iluminación). Modelo de color tridimensional basado en el sistema inventado por CIE. El color Lab está diseñado para mantener constante el color a pesar del dispositivo usado para crear o leer sobre la imagen, como un scanner, monitor o impresora. El color Lab está

confirmado por un componente luminoso o de luz (L) y dos componentes cromáticas (a) verde a rojo y (b) azul a amarillo.

Cinefoto. En un entorno de EE, rotación de un objeto o cámara alrededor del eje Z.

Cine Publicitario. Se dice que es el medio más completo, reúne características de otros medios como la televisión, radio, revistas, prensa, calles, etc. Entre sus ventajas se encuentran el permitir selectividad y alta rotación de los mensajes. Algunas desventajas son los altos costos y la poca permanencia del mensaje.

Cinemascope. Sistema de proyección panorámica de cine, inventado en 1953, que utilizaba lentes especiales que aligralaban las imágenes de una escena, que

34

El cine de Chromalkey para integrar el estado del tiempo. Desde el fondo verde se reemplazó por la imagen.

34 / 35



largo conservaban su aspecto normal al ser proyectadas en una pantalla gigante.

Círculo Cromático. Sirve para observar la organización básica y la interacción de 12 colores básicos: amarillo atarajado, amarillo, amarillo verdoso, verde, azul verdoso, azul, azul violáceo, violeta, rojo violáceo, rojo, rojo atarajado y naranja. El color negro se produce gracias a la mezcla de todos ellos. Se puede emplear como forma para hacer la selección de color adecuada a sus fines.

Cita Extractada. Extracto de una cita en un artículo que ha sido resumida, ampliada y utilizada como elemento de diseño para dividir el cuerpo de texto.

Clara. Zonas más luminosas o reflectantes de una imagen de medio tono, se distinguen por contener los puntos más pequeños y más cercanos o por su ausencia.

Clarecer. En una pintura el contraste de luces y sombras para generar efectos de profundidad. Aplicado concretamente para destacar las figuras iluminadas sobre un fondo oscuro.

Clasicismo. Actitud estética basada en el arte y la literatura de la antigua Grecia y Roma, que hace énfasis en la simplicidad, la proporción y la forma.

Clase Alta. Fotografía. Una imagen compuesta básicamente por tonos cálidos.

Clase Baja. En Fotografía, una imagen compuesta en su mayor parte por tonos oscuros.

Clip. Ilustración ya hecha, libre de copyright, disponible en blanco y negro o color, tanto en pluma como en tono, en formatos físico o digital.

Clipart. Todo tipo de imágenes y símbolos predefinidos, listos para usar en un programa de diseño o autoedición. El término original se refiere a "recortes" de papel que se pegaban en diferentes proyectos.

Clipart de Mapa de Bits. Clipart en formato gif o jpg que impide la modificación del mismo.

Clipart Vectorial. El aquel que puede incorporarse en una amplia variedad de programas, y que puede cambiarse de tamaño o forma sin perder definición.

Clipping Path. Cuando tenemos una imagen, sobre un fondo blanco u otro color opaco, para lograr que solo una parte de esa imagen se transporte a nuestro programa de edición, tenemos que crear una máscara alrededor del área dejando solo el deseado la porción deseada de la imagen.

25



25

Círculo cromático con sus colores básicos



12 - 15



Ciel. Imagen fotográfica negativa obtenida mediante cimas ocultas. En la pantalla en la cual se imprimen en tipografía, funciona similar a un sello.

Cleas. En la edición de imágenes, duplicación de píxeles en una imagen para sustituir otros que son defectuosos o para añadir alguna imagen duplicando partes de la misma o de otra imagen.

Close Up. Primer plano. Toma de acercamiento al objeto principal.

Clustering Simple. Sistema de muestreo basado en áreas de características homogéneas, como las manchas de un hazo determinado.

CMS (Color Management System) Sistema de gestión que asegura la uniformidad de los colores a través de los dispositivos de entrada y de salida, de forma que el resultado impreso final sea igual al original. Las características o perfiles de los dispositivos se establecen normalmente comparándolos con modelos de colores IPTC estándar.

CMYK. Corresponde a los colores Cyan, Magenta, Yellow y Black, y es un modelo de color sustractivo. Los colores se definen por el porcentaje de cada color, sin embargo pueden generarse percepciones distintas según la tinta empleada o características de papel.

Cian



Magenta



Amarillo



Negro



26

Cobertura. Número de personas a las que llega un mensaje publicitario, una transmisión de radio o televisión.

Coincidencia de Formas. Efecto creado al acercamos dos formas de manera que coincidan, hasta convertirse en una sola.

Conductos. Líneas de puntos, guiones u otros caracteres que se utiliza para guiar al ojo a través de un espacio hacia otro punto de interés.

Control Point. En las aplicaciones o programas que se pasan en vectores, el punto de control es un pequeño punto en la superficie de la línea que permite manipular su forma o características por medio de las manijas de control Bezier.

Cola. Esta técnica coligente de algunas letras, como en la R o la K.

Cola Recta. Tipo de letra que utiliza colas gruesas y planas.

Colapable. Empaque multilínea usando como 4 de las cerasas de botón y sus dos conexiones.

Collage. Técnica gráfica que consiste en adherir diversos soportes diversos elementos como papel, tela,

27



26

Colores CMYK
C: Cian
M: Magenta
Y: Amarillo (Yellow)
K: Negro (Black)

27

Cola recta de las
letras R y K en capa
alta



34 - 35



diagrama, estructurados libremente cortados, rasgados, entus, etc con liberación de formas

Colorfa. Inscripción efectuada al final de un libro en la que se indica impresor, tirada, sistema utilizado y fecha de terminación de la impresión de la obra.

Color. Impresión en la retina del ojo por el efecto que produce la luz reflejada en un objeto. Cada dimensión del color está relacionada con una reacción diferente. Cuanto más se sativa un color, mayor es la impresión de que el objeto se está moviendo. Cuanto más brillante es el color, mayor es la impresión de que el objeto está más cerca de lo que en realidad está. La percepción del color es la parte simple más estrecha del procesamiento.

Color Connotativo. Es la acción de factores no descriptivos, sino precisamente psicológicos, simbólicos o estéticos, que suscitan un cierto clima y corresponden a amplias subjetividades. Es un componente estético que afecta a las actitudes perceptivas de la sensibilidad.

Color Convencional. Usar el color es una absoluta libertad de abstracción, al margen de la representación. Este no está orientado a la representación realista, sino que se aplica para colorear diferentes superficies o grafismos del

mensaje visual; las masas cromáticas en la relación figura-fondo, desde las primeras socio figuras generalmente geométricas.

Color Descriptivo. Cuando el color es utilizado como representación de la figura, es decir, incorporado a las imágenes realistas de la fotografía o la ilustración. El color como atributo realista o natural de los objetos o figuras. Es el color descriptivo se distinguen tres categorías: Ictónico, saturado y fantasioso, aunque siempre reconocen la funcionalidad de la forma.

Color Emblemático. Es el color que transmite un simbolismo práctico, utilitario, creado bajo el espíritu cooperativista, para ayudar a identificar y memorizar, a través del estigma cromático, las organizaciones, los servicios públicos y las instituciones del entorno social.

Color Esquemático. Es el color estraido de su contexto, masno o descontexto, y concebido solo en cuanto a sistema cromático. Se concierte así en una propiedad autónoma, utilizable para los objetos de diseño y los mensajes gráficos. El color esquemático es modificable infinitamente con todos sus tonos y matices, pero siempre color plano.

Color Fantasioso. Es el que la fantasía o manipulación hace como una nueva forma expresiva.

Por ejemplo las fotografías coloreadas o coloreadas a mano, en las que se realza la forma, pero sí el color.

Color Ictónico. El color es un elemento esencial de la imagen realista ya que la forma icónica aporta poca información en el desconocimiento inmediato de las imágenes. La adición de un color natural aporta el efecto de realidad, permitiendo que la identificación sea más rápida. Así el color ejerce una función de realismo que se superpone a la forma de las cosas.

Color Key. Prueba de color en película, procesado de los cuatro colores independientes para obtener una idea precisa de la reproducción final del material. Permite realizar correcciones de color antes de la impresión.

Color Psicológico. Son las diferentes impresiones que emanan del ambiente creado por el color, que pueden ser de calma, de renacimiento, de plenitud, de alegría, opresión, melancolía, etc.

Color Saturado. Este es un cromatismo resultado de la realidad, más brillante, más pegante. Son colores más vivos, más puros, más limpios. El color saturado obedece a la necesidad creada por la fuerte competencia de las imágenes, donde la exageración de los colores forma parte del triunfo de las imágenes como espectáculo visual del entorno cotidiano.

Color Simbólico. Es el color no en cuanto a su significado psicológico, sino como una significación simbólica o modificación cultural. Un símbolo es un elemento sensible que está en el lugar de algo ausente, y que no hay entre ambos relación convencional. Las religiones y las civilizaciones han hecho un uso intencionado del color.

Color Solo. Color sólido, usado a menudo para dar un matiz, que se impone con una sola plancha de impresión.

Color Tipográfico. Es una función típica creada por las propias proporciones y las formas de los diseños tipográficos que con la remoción de dicho color aunque está impreso en el mismo color, cada una de ellas puede verse como distinta.

Color Tónico. Es el más potente en color y valor, y de meditación, es función es una se como oscilador y modo de transición de los actitudes y se define por una situación en el diseño cromático global de los colores.

Colores Acentuados. Aquellos situados en la zona central del círculo cromático, próximos al centro de este, que han perdido tanta saturación que no se agrupa en color original.

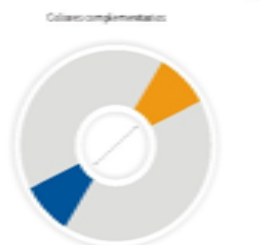




Colores Análogos. Ocupan posiciones inmediatamente próximas en la rueda de colores. En caso de su uso, armonizan bien entre sí. Este tipo de combinaciones es frecuente en la naturaleza.

Colores Apagados o Sordos. Son todos los colores del círculo cromático afectados por su mezcla con el negro o tonalidad gris.

Colores Armónicos. Son los que se obtienen de la mezcla de igual cantidad de dos colores primarios. Son el naranja (rojo + amarillo), verde (amarillo + azul) y violeta (azul + rojo). En medio de estos colores y los primarios existe una amplia gama cromática que varía de acuerdo con la cantidad de uno u otro color primario que los componen.



Colores complementarios

27

Colores Cálidos. Los que se encuentran a la mitad opuesta del polo azul, y dan sensación de calidez, energía, fuerza, como el rojo, anaranjado, amarillo y todas las tonalidades entre ellos. Entre colores forman una gran zona de armonía de análogos y es fácil crear diseños sobrios y agradables.

Colores Fríos. Colores que destacan energía. Colores cálidos amarillos, naranjas, rojos.

Colores Complementarios. Se encuentran en puntos opuestos del círculo cromático. Estos colores se reducen mutuamente, de manera que un mismo color parece más vibrante e intenso cuando se halla asociado a su complementario. Entre contrastes son, además, para llamar la atención y crear fuerte impacto en las composiciones.



Colores análogos

28

Colores Cromáticos. Grises. Situados entre el centro del círculo cromático, pero fuera de la zona de colores armónicos, es decir, se distingue el matiz original, aunque muy poco saturado.

Colores de Proceso. Los colores usados en los procesos de impresión de serigrafía y plastificación. El azul, el magenta, el amarillo y el negro se usan para imprimir reproducidos a todo color de fotografías y otros colores mediante la técnica de color.

Colores Fijos. Los que se encuentran en la mitad del círculo cromático contrasta en el polo azul, es decir, desde el violeta hasta el amarillo verdoso. Entre colores dan una sensación de quietud, fuerza, seriedad y alegría.



Colores análogos

Colores Lejanos. Colores distantes, que destacan fuerza. Colores fijos azules, verdes, violetas, grises y rojos.

Colores Mesocromáticos. Variaciones de saturación de un mismo color, obtenidas por desplazamiento desde un color puro hasta el centro del círculo cromático.

Colores Pastel. Son todos los colores del círculo cromático con el agregado de abundante blanco.

Colores Neutros. Son los comprendidos entre el blanco, pasando por el crema, el beige, el tostado y llegando a los marrones. También en la escala más pálida de los grises.

Colores Planos. Colores o tonos de colores que no

27

Círculo cromático con sus líneas opuestas, en este círculo azul y naranja

28

Ejemplo de colores análogos en un círculo cromático



colores tonos continuos graduados. En impresión los colores con una tinta premezclada, es vez de una combinación de colores de cuatro tintas.

Colores Primarios. Colores principales del círculo y están ubicados de manera equidistante. Se los denomina como primarios ya que no se pueden obtener con la mezcla de ningún otro color y la mezcla de los otros colores se obtienen con la mezcla de estos tres. Estos colores son: rojo puro, amarillo puro y azul puro.

Colores Primarios Aditivos. Los primarios aditivos, rojo, verde y azul, son los colores principales usados en sistemas gráficos de ordenador, son llamados así, por pensarse sobre otros dos blancos.

Colores Primarios Sustractivos. Los primarios sustractivos, cian, magenta y amarillo, son los colores principales usados en impresión de color, son llamados así, porque mezclados dan los negro tonos.

Colores Secundarios. Son los que se obtienen de la mezcla de igual en cantidad de dos colores primarios. Son: el anaranjado (rojo + amarillo), verde (amarillo + azul) y violeta (azul + rojo). Entre estos colores y los primarios existe una amplia gama que resulta de acuerdo con la cantidad de uno y otro que los componen.

Colores Terciarios. Rojo violáceo, Rojo anaranjado, Amarillo anaranjado, Amarillo verdoso, Azul verdoso y Azul violáceo. Estos se consiguen al mezclar partes iguales de un tono primario y de un secundario adyacente.

Colores Vivos. Colores tomados directamente del círculo cromático.

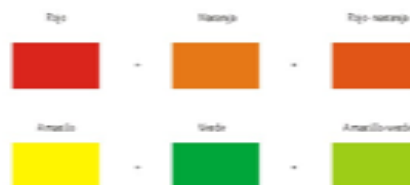
Colorímetro. Dispositivo sensible a la luz para medir colores filtrando sus componentes rojo, verde y azul.

Color Field. Técnica estilística que surge en Montserrat después de la "action painting". Es común la aplicación absoluta del color en superficies de color, así como un formato de línea geométrica.

Columna. Cada una de las partes del texto en que se divide la página impresa de una publicación periodica. Cada una esta separada de las otras por un espacio delgado.

Contrastal. Para publicitar en televisión. Es altamente impactante y continuo. Permite misma publicidad en audio y/o video, esto permite que sea más efectivo.

Complementarios Divididos. Colores situados en posiciones inmediatamente adyacentes. Puede



utilizarse el tío de colores complementarios, o sólo dos de ellos. El contraste de tonos es este caso no se problematizará.

Compos. Disponer un texto utilizando tipos y cuerpos de letra. Organizar elementos visuales en un espacio.

Composición. Adonar distintos elementos gráficos, como imágenes, texto, ilustraciones, espacios en blanco, etc. dentro de un espacio total, previamente seleccionado, con el fin de tal forma que todos ellos sean capaces de poder generar un significado para transmitir un mensaje claro a los receptores del mensaje, presentando un equilibrio, un peso y una colocación rubricando perfecta.

Composición de Alineación. Segmentación del público objetivo establecido por sexo, edad, clase socioeconómica y posición geográfica, puede ser expresada en porcentajes o en números absolutos.

Composible. Fines gráficos más perfecta y mejor calidad que un boom en el que se pueden utilizar textos o imágenes definitivas. Boom final muy cercano al arte final.

Composible. La reducción del tamaño de un archivo.

Con pletitas. Método de composición de archivos que elimina pequeñas variaciones tonales y/o de color, provocando una pérdida visible de detalle cuando el porcentaje de compresión es alto.

35
Colores secundarios, resultado de las mezclas iguales entre rojo y amarillo, verde y amarillo, y azul y verde.





Construcción. Proceso por medio del cual el individuo transmite estímulos para modificar el comportamiento de otros. Es el factor más importante que determina el tipo de relaciones que genera con los demás para poder sobrevivir. La construcción es el sentido que la gente da a su propia información.

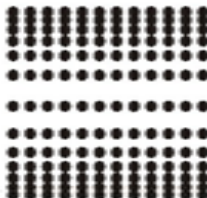
Con Coías. Un tipo de letra que tiene coías o perlas como al estremo cada uno de los apéndices de las letras.

Concentración. Agrupación de elementos visuales hacia un punto conceptual preestablecido en un diseño. La densidad llega al máximo donde está ese punto y se irá reduciendo gradualmente en las zonas vecinas. El efecto es una radiación informal.

Concepto. Idea subyacente en un programa de diseño.

Conceptos Emocionales. Son los que se deben destacar propiamente de un producto o servicio, y que marcan una diferencia de dicho producto. Son Conceptos Emocionales la belleza, salud, democracia, ahorro, tranquilidad, bienestar, seguridad, fortaleza, diversión, comodidad, descanso, etc.

Conceptos Racionales. Son aquellos que por su



mismo están se saben y se creen de un producto o servicio. Son conceptos racionales el tamaño, forma, color, cantidad, sabor, textura, utilidad, etiqueta, empaque, calidad, servicio, regalo de marca, etc.

Condensado. Un tipo de letra estrecho y bello.

Configuración Esférica. Es un programa de 3D, técnica de configuración de una imagen rectangular para convertirla en superficie de una esfera, de manera que el rectángulo se convierte primero en cilindro y después se ajusta a la forma de una esfera agrupando los puntos de la circunferencia superior e inferior hacia su centro, formando así los polos.

Connotación. Valor abstracto de un signo o de una sentencia de signos desde el punto de vista de la interpretación, es decir, es tanto que significa. Es el concepto de emociones y de sentidos por los cuales una imagen tiene para un individuo un valor singular. Es todo lo que una imagen puede evocar, sugerir, excitar o implicar, fuera de una forma o sea o haga en el individuo.

Construccionismo. Movimiento artístico ruso influenciado por el cubismo y el futurismo, que comenzó en 1913 con los "desenos puros" de Vladimir Tatlin. Se derivó del Manifiesto Realista, publicación montada por Tatlin y sus seguidores en

1918. El diseño gráfico y la tipografía fueron influidos principalmente por los constructivistas El Lissitzky y Alexander Rodchenko. Mikshy-Nagy. El movimiento rechazaba la utilidad social del arte y consideraba la creación, entonces importante, de que la escultura debe ser en primer término un problema de volumen y masa en el espacio, proponiendo un arte en el cual costara el movimiento y se utilizaran materiales contemporáneos en particular aquellos relacionados con la máquina.

Consonante. Símbolo objetivo que influyen en la comprensión de un producto o servicio.

Contorno. Fotografía obtenida de un negativo o positivo por contacto con papel fotosensible, película o plancheta.

Continuidad. Períodos de tiempo entre un mensaje publicitario y otro.

Contorno. Borde visible de un objeto en el espacio.

Conte la Fibra. Impresión, troquelado, plegado, o cualquier operación hecha sobre el papel perpendicular a la dirección de su fibra.

Contorno. En fotografía, campo visual centrado al decir plano.

30

Construcción desde una línea, en este caso central, distribuye los puntos de construcción desde una línea conceptual.

31

Construcción a un punto, desde los puntos, sobre una línea conceptual.





Contraste de Color. Parte traza de un libro, revista, folleto, disco, etc.

Contraste de Espacios. Espacios en blanco dentro y fuera de una letra.

Contraste de Luz. Luz que llega desde atrás del objeto.

Contraste de Ángulo. Ángulo bajo en la toma de cámara.

Contraste de Plano. Plano rodado con la cámara emplazada en posición simétrica a la del plano que le precede.

Contraste de Profundidad. En la zona posterior de la anteportada o portada, puede ir en blanco o tener figuras en ella el título general de la obra, cuando esta consta de varios tomos. También puede figurar en ella algún grabado concreto del autor o su día.

Contraste. Relación en tono entre las zonas más oscuras y las más claras de una imagen. Comprende o engloba la gama de tonos y colores de una imagen. Se produce cuando en una composición los colores se ven más o menos. Entre diferentes tipos de contraste, como, tono, color, claro/oscuro, saturación, cantidad, similitud, entre colores complementarios, entre tonos cálidos y fríos, etc.

Contraste de Cantidad. Cuando existe contraposición de lo grande y lo pequeño, de tal manera que ningún color tenga preponderancia sobre otro.

Contraste de Claro/Oscuro. Cuando el punto extremo está representado por blanco y negro.

Contraste de Colores. Se obtiene con la juxtaposición de 2 colores diferentes, de tonalidades igualmente opuestas, pudiendo ser azul intenso y amarillo.

Contraste de Costuras. Los costureros regulan ganando la partida en cuanto a atención a los regulares, remanidos y perfiles. Una forma abstracta atrae mucho más la atención que una forma geométrica conocida.

Contraste de Escala. Puede ser conseguido mediante la composición de elementos a diferentes escalas de las normales, o la utilización de proporciones exactas.

Contraste de Saturación. Se produce por la modificación de su tono para saturado con blanco, negro, gris, o con sus colores complementarios.

Contraste de Tono. Cuando se utilizan diversos tonos cromáticos. En la utilización de tonos muy

30



contrastado, densidad y luminosidad. El tono tiene mayor fuerza que el propio color en el establecimiento del contraste. Dentro de las dimensiones del color el tono domina. Después de la cualidad tonal, el contraste de color más interesante lo establecen en cuanto a cálidos y fríos.

Contraste entre complementarios. Se produce cuando entre un color puro y el otro está modificado con blanco o con negro. El tono puro debe ocupar una superficie muy limitada, pues la extensión de su color en una composición debe ser inversamente proporcional a su intensidad.

Contraste entre tonos cálidos y fríos. Cuando hay uno o varios colores más aproximados al blanco y uno o varios colores más aproximados al negro.

Contraste Máximo de Colores. Útil para la combinación de colores en relación al contraste. En su orden: Negro sobre Blanco, negro sobre amarillo. Rojo sobre blanco. Blanco sobre negro, amarillo sobre negro, azul sobre blanco, blanco sobre azul, blanco sobre rojo, negro sobre rojo, rojo sobre negro.

Contraste Simultáneo. Se produce por la influencia que cada tono ejerce sobre los demás al juxtaposición a ellos en una composición gráfica.

Contraste de Forma. Parte de los 8 atributos formales de tipo, donde se tiene en cuenta lo se contrasta a parte de elementos aditivos: punto, no conjunto limitado de elementos, mezcla de formas, glimallas, rayaduras o o en sus partes reflejos de transición entre trazos.

32

Centro y
Comunicación de
Su Comunidad
Desarrollando el
estudio Social
de la cultura

64 - 65



Control Point. En las aplicaciones o programas que se pasan en vectores (ilustración o dibujo), el punto de control es un pequeño punto en la superficie de la línea que permite manipular su forma o características por medio de las marcas de control Bézier.

Coordenadas U-V. En un entorno 3D, sistema de coordenadas rectangulares de 3D que se emplea para aplicar una textura a una superficie de 3D.

Coordenadas X-Y. Punto en el cual se sitúan datos en dos ejes dimensionales, el horizontal (x) y el vertical (y). Por ejemplo, en una pantalla, en un gráfico, en un mapa de bits, etc.

Co-Patrocinio. La participación comercial de dos o más anunciantes en una pauta publicitaria.

Copia Fotográfica. Copia fotográfica de un arte final o diseño elaborado en blanco y negro para dar el contraste suficiente para su salida. Elaborado en b&b&b para copias de textos, logotipos, textos, marcas, dibujos, rótulos, etc.

Copy. Término inglés referido al texto publicitario o al redactor del mismo. Profesional del área creativa encargado de la redacción y creación de conceptos, slogans, títulos.

Copyright. Derecho que tiene cualquier autor (incluido el autor de un programa informático), sobre todas y cada una de sus obras de forma que podrá decidir en qué condiciones han de ser reproducidas y distribuidas. Aunque este derecho es legalmente irrenunciable, el mismo puede ser ejercido de formas tan restrictivas o tan generosas como el autor decida. El símbolo de este derecho es ©.

Corantos. Nombre dado a los primeros periódicos ingleses que consistían de dos páginas.

Cortesa. Tamaño estándar de papel de impresión: 15 a 20 pulgadas (37 a 51 cm).
Cortido. En fabricación de tinta, es el término usado para describir el método para determinar la tonalidad aproximada de un color. Se coloca una gota de tinta sobre un papel y se mide con una espátula para obtener una película delgada.

Cortimiento de Tinta. Fenómeno característico de las impresoras inkjet, que se produce cuando la tinta se desdibujaba un área no deseada.

Corte. Indica qué sección de una ilustración se va a utilizar para la reproducción y qué partes se van a eliminar. Las líneas de corte indican también cómo se harán los cortes de un impreso. Estas líneas son continuas por debajo alrededor del área final.

Cortes del Libro. Todo libro tiene tres cortes, el superior o de cabeza, el inferior o de pie y el delantero que es el que está opuesto al lomo. El corte delantero puede ser plano o adoptar forma cilíndrica cuando el lomo es redondo. A esta forma se le denomina mediacaña. El corte suele ser blanco o del mismo color del papel, aunque, en ediciones cuidadas o de mucho lujo, puede diseñarse, pintarse, jasparse, bruciarse, labrarse, etc.

Cortinas. Efecto electrónico que permite un cambio suave de una escena a otra o adopta la forma de una figura geométrica. Se usa también en radio con el mismo objetivo, cuando una escena musical.

Cosido. Método tradicional de encuadernación de libros. Las hojas plegadas son dobladas y cosidas con hilo, teniendo en cuenta que la fibra del papel deberá permitir al lomo.

Costo Per M2 (C.P.M2). Importe causado por cada mil kilómetros, ejes, lectores, repetidores, etc.

Costo Puesto de Rating. En el costo por alcanzar el 1% de los hogares o individuos de una determinada demografía.

Creatividad. Actividad creadora o capacidad imaginativa de diseñar soluciones nuevas o ideas.

originales. Es la aptitud del ser humano para la combinación de formas y mensajes nuevos a partir de combinaciones singulares de cosas.

Credito. Cuadro con slogan, texto o marca de producto en una pinta publicitaria.

Crisis. Minograma de Cristo formado por sus dos primeras letras que representa el principio y fin de todas las cosas.

Croma Key. Clave croma; proceso electrónico que elimina un color sólido (normalmente azul o verde) que permite sustituirlo con otra imagen.

Cromalia. Sistema de producción de pruebas de fotomecánica que emplea colores en polvo muy fino.

Cromatismo Selectivo. Uso del color en entornos de valores de orientación que obedecen a diferentes criterios como identificación, contraste, integración, monotonia, ritmo y pertenencia a un sistema de identidad corporativa.

Cromatografía. Método de utilizar dos o más pruebas litográficas para añadir variación de color a una litografía, haciendo común en los procesos de la impresión litográfica.

C

Crop. Herramienta incorporada en aplicaciones de diseño gráfico para el recorte de una superficie dentro de una imagen, eliminando el resto.

Cruz o Travesaño. Trazo horizontal que cruza por algún punto del eje principal.

CSS. Conjunto de instrucciones HTML que definen la apariencia de uno o más elementos de un conjunto de páginas web con el objetivo de uniformar su diseño.

Cuadernillo. Un pliego impreso y doblado para su encuadernación.

Cuadratín. Unidad que mide el espacio blanco inicial derivado de toda medida tipográfica cuya anchura equivale al cuerpo del tipo con el que se está componiendo.

Cuadrícula. El conjunto de líneas no impresas que definen las opciones de layout de página. Se usa una cuadrícula para asegurar la consistencia visual y mayor exactitud posicional entre cada una de las páginas, gráficos, mapa de bits, etc.

Cuadro. Cada una de las imágenes que componen un filme o una animación.

Cuadro a Cuadro. Exposición de un fotograma por vez, como fotografía animada o congelada.

Cuatricromía. Proceso utilizado para realizar impresiones litográficas, serigrafías o grabados, que imprimen las imágenes como una serie de cuatro componentes de color separados. Los cuatro colores son los tres primarios sustractivos (rojo, magenta y amarillo) y el negro.

Cubierta al Ras. Cubierta de un libro cortada al mismo tamaño que las páginas interiores.

Cubierta. Una los planos y el lomo de papel con que se forra el libro para su encuadernación en rústica. La cubierta lleva impreso en nombre del autor, el título de la obra y el periodismo.

Cubismo. Estilo pictórico creado por Picasso y Braque. Abandona la representación de una línea perspectiva del tema y en su lugar muestra diversas perspectivas superpuestas, a menudo en formas cuboides o geométricas. Los cubistas persiguen llegar a la verdad esencial del objeto y no sólo en su aspecto estético y pasajero.

Cubrimiento. Cobertura. Es el porcentaje de hogares susceptibles de recibir una señal de cable o televisión o el remplazo de una posición cometa.

38



39

El libro Crop, editado en aplicación de edición de imagen, como libro Photoshop.

42 - 47



Cable. Traje que se le cubren con la cola de la g.

34

Cuerpo. Consistencia física de una tinta o barniz, comprende la viscosidad, la dureza, etc.

Cuerpo de Texto. El texto principal de cualquier documento, el cuerpo del documento. También se refiere a cualquier texto utilizado para simular cuerpo de texto, por ejemplo en la preparación de maquetación de impresión.

Cultura de Marca. Tiene el mismo concepto de cultura corporativa aplicado al desarrollo y gestión de la marca. La cultura de marca puede dirigirse de forma más específica al mercado y a las relaciones de la compañía.

Cultura Corporativa. Es la expresión de la filosofía corporativa de la empresa en sus relaciones con otras empresas o con el personal interno. La filosofía corporativa a menudo se expresa como una declaración de principios o como un código de actuación. La cultura corporativa también tiene un papel importante en las relaciones externas, como en el campo de la publicidad genérica y personalizada.

Cuneiforme. Sistema gráfico de escritura aparecido en Mesopotamia, cuya técnica consiste en imprimir los signos con una punta sobre arcilla.



Costa Radical. Punto publicitario en radio.

35

Costa. Periodo de tiempo utilizado para una comunicación comercial publicitaria.

Cuerna. Tipo de letra ornada y fluida.

Curva Bezier. En los programas orientados a objetos, una curva cuya forma se define mediante puntos de anclaje situados a lo largo de su arco. Cada punto constituye un vector, que almacena información sobre la línea, tal como su espesor, color, longitud y dirección. Se pueden aplicar formas complejas a la curva manipulando "manejadores" que se aplican en los puntos de control.

Curva de Recorte. Es un contorno 2D, curva sobre la superficie de un objeto en el punto en que queda interseccionado por otra, pudiéndose entonces recortar y usar partes de la superficie.

Cursiva. Punto superior de encuentro de los tramos de un carácter tipográfico que forman un ángulo menor a 90°. En el alfabeto por lo general las letras A, M, N y W.

Abcdefghijkl
nopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKL
NOPQRSTUVWXYZ

34

Cuerpo de la letra
"g"

35

Curvas en caja
alta y baja de la
fuente
Limes Gothic 2 BT





Revista de Investidat • Revista de Informació • Revista Publicatícia

32



DAC (Digital-Analyt. Coevr + Coevor-AnalytDigital). En fotografia digital, es donde la señal analógica captada es convertida a digital. Es aquí donde se realiza la interpolación.

Dactiliforme. Que tiene forma de palmeta. Término empleado para denominar un tipo de capitilé gregoriano.

Dadaí. Movimiento surgido a raíz del comienzo de la Primera Guerra Mundial con la fundación del Cabaret Voltaire en Zurich, por parte de Hugo Ball. El movimiento impulsaba una revolución contra los valores, las tradiciones y la lógica que llevaron a la guerra. Los miembros del movimiento, en desprecio por el público, intentaron reconocerse y provocar a través de demostraciones, performances y la publicación de manifiestos poco con tipografía

radical. Los líderes del movimiento incluyeron a Tristan Tzara, Hugo Ball y Hans Arp en Zurich, Marcel Duchamp, Francis Picabia y Man Ray en New York, George Grosz, Max Ernst, Hansel Holch, Raoul Hausman y John Heartfield en Berlín.

Daga (Dager Objektiv). Símbolo tipográfico con forma de papada que se pulía con la punta hasta alisar.

Daguerstipo. Se obtenía mediante una placa de cobre pulimentada y plateada sobre la que se formaba una capa de yoduro de plata sensible a la luz. Se impresionaba mediante largas exposiciones, se acetaba a vapor de mercurio y se fijaba con una solución de sal común. Fue dado a conocer en la Academia de Ciencias de París el 19 de agosto de 1839.

33

Daga
Esta lista de
Imágenes Digitales
por Luciano
Sánchez

32 - 33



DCS (Digital Color System). Sistema de colores digital desarrollado por Kodak en torno a cuerpos de cámara Nikon F90 y Canon Eos 1. En combinación por ordenador, Desktop Colour Separation, formato de imagen consistente en cuatro archivos CMYK independientes a plena resolución y un quinto archivo maestro EPS de baja resolución para la inserción de la imagen en documentos.

Decisiones Estratégicas. Son las que establecen la orientación general de una organización y su validez máxima, a la luz de los cambios/perfecciones e imprevisiones que pueden ocurrir en los ámbitos de su actividad o competencia. Son las que miden las metas de la organización y contribuyen a determinar los amplios límites donde se habrá de operar.

Decoración. Parte de los 9 atributos formales de tipo, que describen algunos de los motivos y funciones ornamentales: colorismo, como, forma, perfilado, sombra, simetría, simetría, de plantilla y decoración/pictográfica.

Dedicatoria. En los libros o escritos, el pequeño texto con el que se dedica el trabajo a una persona, grupo, idea o cualquier cosa que se le haya ocurrido al autor. Se sitúa la más de las veces en la página inmediatamente anterior al comienzo de la obra.

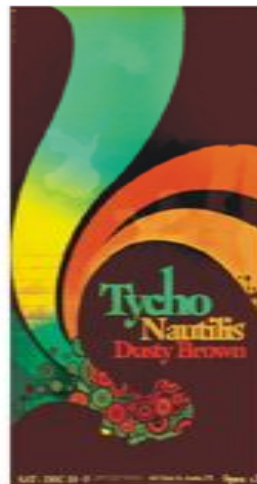
Deficiencia. Determinación de la calidad de una imagen de impresión en función del número de líneas por segundo que es reproducido por el panel electrónico. II En el audio, grado de calidad y nitidez con que se reproduce un sonido. Fidedad en la reproducción.

Degradado. Transición gradual entre dos colores o tonos de un color. Antes de la era digital los degradados sólo se podían realizar con el pincel. Actualmente los programas de ilustración y maquetación incluyen la posibilidad de realizar degradados lineales, curvados, circulares.

Delta E, ΔE. Una forma de medir la diferencia existente entre dos colores. La medida ΔE es la diferencia mínima entre dos colores que el ojo humano medio es capaz de distinguir. En realidad lo que se está haciendo es medir la distancia entre puntos en un espacio tridimensional.

Demonstración. Muestra. Producto terminado o promoción, muestra gratis. Muestras para degustación o muestra de propaganda.

Denotación. Opuesto a connotación, no es lo que una imagen evoca, sino lo que explica. La denotación engloba los significados colectivos y comunes válidos para todos los individuos que utilizan un mismo



lenguaje en el sentido reflejado en un diccionario. La denotación es la relación establecida e institucionalizada entre signo o la imagen y el objeto real que representa.

Densidad. Medida de la luz absorbida por la imagen. II En fotografía es la magnitud del depósito de plata producido por la exposición y el revelado. Indica el poder que tiene la película para controlar la luz transmitida, puede expresarse como densidad o opacidad.

Densidad Nueva. Tono en color.

Densímetro. Instrumento fotométrico para medir la densidad de las imágenes fotográficas y de los colores en la impresión a color. En esta última se determina con exactitud si el color se mantiene igual a través de todo el trabajo.

Departamento Creativo. Departamento responsable de la creación del material publicitario. Lo comprenden: la línea de creación, arte y producción. En Agencia es usual repartir las tareas en diferentes grupos creativos.

Departamento de Arte. La función de este departamento consiste en realizar todos los bocetos, composiciones y artes finales de las páginas publicitarias.



emanada del departamento creativo para la presentación de los clientes. En este departamento laboran visualizadores, diseñadores, Boomers, Animators, ilustradores en combinación con las ayuda semanales como Composer, tipografía y fotografía.

Departamento de Investigación. Su función es crear, analizar, investigar y recomendar sobre una información obtenida del mercado o del consumidor con el propósito de brindar bases sólidas para desarrollar efectivas estrategias de publicidad.

Departamento de Medios. Identifica los medios que resultarán en cada campaña o caso específico de publicación de medios gráficos o transmisión de medionaudio-visual. Analiza la eficacia de cada uno de los medios, los recomienda o descarta. Efectúa planes y estrategias de medios de acuerdo a los presupuestos para cada caso y negocia con los mismos medios para obtener los descuentos.

Departamento de Mercado. Desarrolla actividades relacionadas con la promoción, venta y distribución en el mercado, de los bienes y servicios que ofrece la empresa, basando en la satisfacción de las necesidades del cliente. También analiza la competencia, crea y maneja políticas de ventas, publicidad, segmentación del mercado, venta de

productos y servicios, exhibición comercial, evaluación por venta, entre otras actividades.

Departamento de Radio y Televisión. Su función es coordinar todo el trabajo pertinente a la obtención, producción de talentos para cuñas y comerciales de televisión pasado. Trabaja en coordinación con el área creativa, casting y música.

Departamento de Servicio a Clientes. Coordina y atiende a las funciones que relacionan Cliente-Agencia. Se integra por Directores de Cuenta, Ejecutivos de Cuenta o Contactos. Representa al cliente en la agencia, transmite sus necesidades, resuelve con la agencia de los problemas publicitarios en forma apropiada, igualmente representa a la agencia ante el cliente.

Departamento de Tráfico. Sus funciones consisten en coordinar las actividades de los diferentes departamentos de la agencia. Hace cumplir los planes fijados para cualquier campaña en este departamento.

Derecho de Directos. Autoridad que tiene el director de una publicación para decidir que se publique o no cualquier material de la Federación o Publicitario.

Derecho de Imagen. Prohibición de tomar imágenes

38



Imagen Original



Imagen Distorsionada

y difundidas o conservadas. Sus principales limitaciones son el derecho a la intimidad y el delito de pornografía.

Desarrollador Web. Persona o empresa responsable del diseño y programación de un sitio web.

Desatar. Meter un rollo atado con un giro de mano y luego de su mismo rollo, o meterlo con su complementación, ya que produce su desatadura.

Desatiblagado. Material impreso que ya no se halla a la venta por haberse agotado la tirada o edición.

Descentente. Acto de la letra de caja baja que queda por debajo de las líneas de base, como en la p o en la g.

Descodificación. Significa una nueva traducción de un mensaje en una forma que el receptor puede usar. En la comunicación mas a masa el codificador es el conjunto de habilidades motoras usadas por la fuente, mientras que el conjunto de habilidades sensoriales que usa el receptor es el decodificador. La fuente codifica al usar el lenguaje hablado o escrito, el receptor decodifica al escuchar o leer.

Desenfocar. Efecto gráfico que consiste en desenfocar o volver un poco borrosa una imagen para suavizar sus bordes o quitarle nitidez a su contenido.

Desensibilizar. Tratamiento químico de las áreas de contacto para que no tomen tinta.

Desktop Scanner. Es un dispositivo pequeño de

39

Desarrollador
Programa
Digitalized

38 - 39



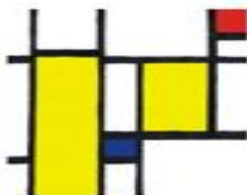
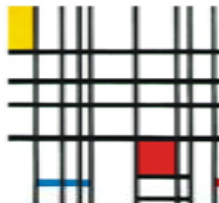
como plana para escanear imágenes y texto. A pesar de que estos scanners cada vez son más sofisticados y de más capacidad, la calidad de la imagen que generan no se compara con la que brinda un scanner de tambor.

Desktop Publishing. Sistema para maquetar textos de autoedición, que consiste básicamente en diseñar páginas de revistas o libros en la pantalla del ordenador, incorporando fuentes, tipografías, ilustraciones, etc. Entre los programas de autoedición más conocidos pueden citarse InDesign, QuarkXPress, PageMaker, Publisher, etc.

Despliega. En tipografía, parte de un artículo que se separa del total y se distribuye tipográficamente de forma normalmente para diseñar la página como espacio de diseño y para facilitar la visualización y la lectura. II. En prensa es un pequeño artículo que acompaña a uno mayor sobre el mismo tema. Se usa para hacer aparecer un punto específico del reportaje general y su tamaño no debe exceder el de este.

Desplazamiento. En producción gráfica, cuando se realiza un impreso en masa, la página central se empuja hacia fuera y los márgenes de la página se desplazan.

Desplegable. Página larga doblada hacia el centro de la revista para crear 4 páginas.



Dependible. En las piezas gráficas, una parte del asunto que se puede depender. Son dependibles los cupones, datos de información, inscripciones, etc. Estas áreas se determinan con una línea punteada o con gráficas dependibles.

Desperdiciamiento. En imprenta, un defecto consistente en el desconcentramiento aparente de algunas zonas con colores oscuros. Puede deberse al mismo defecto y a subsecuentes problemas de desarrollo.

Destacar. Señalar o dar relieve a una letra con un tinte colorado en el margen superior o inferior de ella.

Destello. Luz que se forma imagen y que ha sido reflejada desde su dirección original hacia la emisión de la película.

De Stijl. Movimiento holandés fundado en 1917 por Theo van Doesburg con el propósito de definir los principios del cubismo y establecer leyes formales de armonía universal a través de la completa independencia. Los elementos formales fueron reducidos a formas horizontales, verticales y líneas, el color se limitó al rojo, amarillo, azul, negro y blanco. Formos miembros activos de este grupo Piet Mondrian, Bart van der Leek, Cesar Domela, J. J. P. Oud, Jan Wils, Vilmos Huszar y Gerrit Rietveld.

Desviación de Color. Error en el equilibrio entre los colores de impresión y el arte original.

Devolución. Número total de ejemplares de una edición específica no vendidos al público.

Diáfana. En fotografía, abertura ajustable del objetivo que determina la cantidad de luz que pasa al interior de la cámara.

Diáfano. Radio o diámetro del diáfano o entrada de luz en un objetivo.

Diagnóstico Estratégico. Determina los principales problemas que concierne a la sociedad u organización y los cursos de acción alternativos para su solución. Los instrumentos utilizados pueden ser métodos cualitativos y cuantitativos.

Diagnóstico Proyecto. Diagnóstico que incluye además el pronóstico.

Diagonal. Línea diagonal que une los extremos inferior izquierdo y superior derecho de un área determinada para establecer su ampliación o reducción proporcional.

Diagrama. Representación gráfica de una función matemática o de las variaciones de cualquier magnitud.





variable, mediante líneas o superficies, referidas a ejes o planos.

Diagrama de Causa-Efecto. Representación sustantiva de análisis de un proceso identificando la causa de un problema o su solución y el efecto que tendrá en el proceso. También se denomina diagrama de "espina de pez".

Diagrama Ión. En fotografía. Un conjunto de líneas estratadas que controlan el tamaño de la abertura.

Diagrama Relacional. Diagrama que muestra la asociación o relación entre objetos en el mundo físico. Por ejemplo, en mapas o planos.

Diagramación. Distribución u organización de los elementos de un mensaje bidimensional en un espacio bidimensional mediante esquemas, retículas y criterios de jerarquización de la información buscando funcionalidad del mensaje bajo una estética estética agradable.

Diagramar. Realizar el borte de un impreso cuál quepa, engrasarlo o detallado. II En artes gráficas, hacer el borte de una publicación para indicar el flujo de la información gráfica y escrita y las distintas posiciones que deberá ocupar los elementos.

Diapositiva. Fotografía positiva realizada en material transparente. Los tamaños estándar actuales más usuales son 25 mm, 4x6, 6x6, 6x7 y 9x12. Por calidad, cantidad de información, rango dinámico y facilidad de digitalización las diapositivas bien realizadas son el formato óptimo de fotografía analógica destinada a arte gráfico.

Diapositiva Negra. En la separación de colores para cianocromía, una separación segura que se ha hecho sólo para compensar el llamado error de adición.

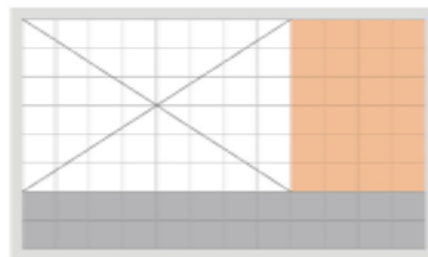
Dianotipia. Un método de reproducción en cantidad limitada a partir de un original transferido.

Dibujo a Escala. Dibujo de un mapa o un plano que representa la realidad en proporción a su tamaño real y según una escala especificada. Por ejemplo, un objeto dibujado a una escala de 1:10 significa que una unidad de medición en el dibujo equivale a 10 unidades del mismo tamaño en el objeto real.

Dibujo en Línea. Dibujo realizado geométricamente con tinta en blanco y negro por un medio técnico o gráfico.

Dibujo en Tinta. Dibujo o arte final listo para la reproducción en cianitas y que se prepara primero en lápiz y después se termina con tinta.

42



43

Diagramación
Estudio de
Diseño Gráfico
Team World.com



80 - 81



Dibujó Pintado. Expresión coloquial que se refiere a una técnica de ilustración en la que se componen las imágenes mediante pequeños puntos que se van colocando con un lápiz o un estilográfico fino.

Diforcismo. Fenómeno óptico por el que una estructura cristalina muestra dos imágenes claramente distintas según la posición desde la que se la observa. Se debe a la polarización de la luz en distintos planos dentro del objeto.

Die Neue Typographie. Estilo tipográfico revolucionario que surgió en los años 1920 y aplicó ideas funcionalistas de los movimientos modernos al diseño gráfico. La nueva tipografía fue articulada en principio por Jan Tschichold. Rechazaba la ornamentación y todo lo artificial, era puramente funcional y reflejaba la nueva era de la máquina. Las composiciones resultantes eran muy dinámicas y acrobáticamente estructuradas, consistían en letras sans-serif y otras formas geométricas. Entre ellos se encontraban Piet Mondrian, H. N. Witsman, Paul Schötenma, Ludvík Štáhal, Herbert Matus, Henryk Hejzlar y Willem Sandberg.

Difusión. Técnica que se utiliza para referirse al número total de ejemplares de una diario, revista o publicación de prensa, que llegan al público. Normalmente es la suma de los ejemplares que se

vendían en los puestos de venta, más el número de suscripciones pagadas y el número de ejemplares que se reparten de forma gratuita.

Difusión de Erase. En el espacio digital, la mezcla de una imagen procediendo de la diferencia entre píxeles adyacentes. En aplicaciones gráficas esta técnica se conoce más con la expresión inglesa "anti-aliasing", que, utiliza una técnica conocida como "interpolación".

Difusores. Focos de luz suaves para iluminar los rostros. Gusan y lenteja que atenúan la dureza de la luz.

Difusión. En fotografía. El efecto que produce la luz dependiendo al pasar a través de un orificio muy pequeño o muy cerca del borde de una superficie opaca. Con aberturas muy pequeñas, la difusión puede afectar la calidad de las imágenes.

Difusor. Un material translúcido que difumina la luz. Usado para suavizar la iluminación dura.

Difusor Filtro. Filtro para lograr un efecto similar al visto a través de un cristal translúcido.

Digital. Cualquier actividad que actúa o se crea a partir de información o señales que se representan mediante dígitos binarios, como puede ser una

grabación digital. Se distingue de lo analógico, en el cual la información se representa mediante una variable física. II En tipografía modificada digitalmente como un sistema específico de puntos sobre una retina. Las fuentes son almacenadas electrónicamente como instrucciones digitales para computarlas.

Digitalizar. Convertir una imagen en código de ordenador.

Dimensione. Cualquiera de las tres medidas: alto, ancho y profundidad, con las que se puede dar valor numérico a algo tangible.

Dimensione de Control. Una de las dimensiones, ya sea altura o anchura, de una imagen que se utiliza como base para su ampliación o reducción de tamaño.

DIN. [Dinámico (estilo de News) /] Organización alemana que normaliza técnicas para varios tipos de aplicaciones. Usa de la más famosa son los tamaños de papel: DIN A0, DIN A1, DIN A2, etc.

Dinámico. Tipografía de símbolos Itango o Type I, con la particularidad que los caracteres idénticos o similares contienen dibujos en blanco y negro. Esto permite la modificación de sus atributos como texto o para tratamientos más avanzados, pueden convertirse nuevas y manipularse libremente.

Diplo. Impreso de dos caras impreso enfrentadas, con el reverso en blanco. El nombre proviene de las antiguas diploca o tablas plegables encuadras interiormente en que acostumbraba la Iglesia primitiva antes de dos listas paralelas los nombres de las personas vivas o difuntas por quienes había que orar.

Dirección. Fuerza debida a la rotación. Movimiento con un sentido de orientación definido. Representado gráficamente por la flecha no solo nos permite orientar nuestros movimientos en cualquier punto sino que es la base de toda la ventilación del tráfico en el mundo. Norte, sur, este y oeste. Noreste, suroeste, noreste, suroeste.

Director. Aplicación para el desarrollo de animaciones gráficas y multimedia producida por la empresa Macromedia.

Director Artístico. Miembro del equipo creativo responsable de la realización de los conceptos creativos de los mensajes.

Director Creativo. Profesional encargado y responsable de la totalidad de la creación publicitaria, de un grupo creativo en la realización de una campaña o en su publicación.



Director de Arte. Profesional encargado y responsable de la totalidad de la creación, realización y producción de piezas gráficas publicitarias.

Director de Cuenta. Ejecutivo que se encarga de la relación y atención con el cliente.

Diseñador. Profesional especializado en crear y diseñar una pieza gráfica teniendo en cuenta todos los elementos técnicos y criterios de acuerdo al tema, producto, contenido, etc.

Diseño. Proceso que consiste a la planificación, disposición, estructuración y elaboración por medio del cual el diseñador cumple un propósito en un producto o mensaje. En este sentido, el diseño es una operación artística, destinada a un fin y a seguir una

necesidad. En sentido último, un buen diseño es aquel que cumple el fin para el que se creó con la mayor acomodación a los medios disponibles.

Diseño del Medio Ambiente. Comprende el urbanismo, la arquitectura y el interiorismo. El producto final es siempre tridimensional y se destinano en su uso. Consiste el marco que soporta los objetos del diseño industrial y los mensajes del diseño gráfico.

Diseño Guiado. Proceso de creación de documentos visuales, con fines generalmente comerciales, que primero comienza con la concepción de una idea, la investigación, recolección de información, creación de bocetos, presentación de propuestas, entrega del arte final y publicación a través de un medio o soporte

Impreso. Es una actividad intelectual, técnica y creativa involucrada no solamente con la producción de imágenes sino con el análisis, la organización y los métodos de presentación de soluciones visuales a los problemas de comunicación. La tarea del diseñador gráfico es la de proveer las respuestas correctas a los problemas de comunicación visual de cualquier orden en cualquier sector de la sociedad.

Diseño Industrial. Abarca la planificación de la producción de objetos técnicos de uso y productos de consumo, obtenidos por un proceso manufacturero o industrial. El producto final es generalmente tridimensional, destinado a su uso o consumo.

Diseño Periodístico. Técnica que permite determinar la ubicación de un conjunto de elementos gráficos y no gráficos sobre la superficie de un espacio gráfico con el fin de estructurar, presentar y facilitar la legibilidad de las informaciones periodísticas.

Dispersión. Ficha publicitaria POP que permite obtener folletos y/o información inmediata de un producto y/o servicio.

Display. Elemento publicitario de poco tamaño que se coloca sobre el mostrador, en el escaparate o sobre un soporte en el punto de venta. El display se

encuentra, en el comercio minorista: farmacia, relojería, tienda de confitería, etc. El display es una forma de Publicidad en el Punto de Venta que actúa como un "vendedor silencioso". En muchas ocasiones, sirve de soporte a campañas publicitarias lanzadas en otros medios apoyando la venta del producto.

Disposición. Manera como están ordenados los diversos componentes de un total.

Disolver. Disolución. Efecto de pasar de una imagen a otra por derivación.

Distancia Focal. Distancia desde el centro óptico del objetivo hasta el punto en que convergen todos los rayos paralelos de luz que atraviesan el objetivo.

Distancia Hiperfocal. La distancia más cercana a partir de la cual el objetivo de una cámara converge enfoca los objetos más lejanos. La distancia hiperfocal determina la profundidad de campo máxima, y que la distancia focal mínima.

Distintivo. Elemento gráfico que utiliza una empresa, una organización o un individuo para identificarse visualmente.

Distiller. Es la suite de Adobe Illustrator destinada a la



creación y procesamiento de documentos PDF, Adobe Distiller es el programa dedicado a convertir ficheros PostScript y EPS en PDF de alta calidad. Hasta la aparición de programas como Adobe InDesign, distillar un documento era casi el único método que los usuarios de a pie tenían para crear documentos PDF destinados a impresión.

Distorsión. Cualquier alteración en la verdadera representación de una imagen, que cambia formas o proporciones, con el objetivo de conseguir efectos especiales.

Distorsión de Berril. Tipo de alteración que hace que las líneas rectas se curven en los bordes de la imagen, como si se tratara de un berril.

Distribución de Frecuencia. Se refiere al número de individuos o bloques expuestos a una parte de medio, ordenados de acuerdo al número de veces que fueron expuestos.

Dithering. El proceso según el cual se consigue adaptar un color a los píxeles adyacentes para crear un tono color en una imagen de mapa de bits. Se emplea esta técnica cuando no se dispone de una gama cromática completa.

Dósis. Elemento que se lleva generalmente en la

rodaja del vestido como medio de identificarse con un determinado grupo.

Divisiónismo. Término con el que también se conoce a menudo al impresionismo, puntillismo o cromoluminismo, esta vez, con todo, hace referencia al método pictórico de separar los colores en sus expresiones puras, marca medidas o cuadros. Se fundamenta en conocimientos de la física de la luz.

Doble Exposición. Registro fotográfico de dos o más imágenes sobre una tira de película, imágenes superpuestas.

Doble Fotografía. Toma de dos fotografías idénticas para reducir a la mitad la velocidad del movimiento o la cantidad de dibujos terminados en animación para completar la acción.

Doble Impresión. Imágenes tomadas una sobre otra en el mismo fotograma.

Doble Página. Tamaño de dos páginas de un ejemplo gráfico como un periódico o una revista. Para su diagramación se le debe adicionar el espacio central en su tamaño.

Doble Pasada. Imprimir dos veces una misma



plancha o color para que tenga dos pasadas de su misma tinta y así tenga más "cuerpo" e intensidad. Se hace especialmente con el color negro o con algunos bases.

Dobles. Lugar por el que se dobla en dos o más partes de una peca gráfica. El doble es demarcado permanentemente por estampa.

Documentación. Archivo. Información recopilada de trabajos realizados y material para investigación y documentación. En este sentido también puede entenderse un archivo de documentación. Documentación de libros, guías, manuales y atlas. Biblioteca, fotos y negativos. Fototeca. Periódicos. Hemeroteca. Fílmica y microfílmica. Fílmoteca. Decos y citas. Archivo vocales.

DOFA (Debilidades, Oportunidades, Fortalezas y Amenazas). Diagnóstico que hacen las empresas para ver su situación actual real y así tomar medidas y desarrollar la estrategia más adecuada a tiempo.

Dominante de Color. En arte gráfico y fotografía, es el procedimiento generalizado en una imagen de un matiz de color, sobre todo en las zonas que no deberían tenerlo o ser de tonalidades neutras. El predominio de los azules y verdes son naturales. Con programas de tratamiento o retoque de imagen, la

mayoría de las dominantes de color no deseadas se pueden eliminar, aunque es mejor que las dominantes no deseadas se hayan eliminado en lo posible en el original.

Dorso. Revremo o parte posterior de una de un trabajo.

DPI (Dot Per Inch) Puntos Por Pulgada. Es la medida de la resolución del tamaño de una imagen o de una página impresa. Se expresa con "ppp". Espacios por pulgada, "ppp" (ppm per inch-ppp) es un término más adecuado. Los monitores trabajan con 72 dpi, las imágenes para impresión suelen ser a 300 dpi.

Drag & Drop (Arstrar y soltar). Capacidad propia por aplicaciones de diseño gráfico que permite que se la mayoría de sus funciones utilizando el mouse, arrastrando y soltando iconos.

Drawnweaver. Programa de la empresa estadounidense Micromedia enfocado a la creación y extracción visual de contenidos virtuales para la Red. Internet, especialmente en formato HTML y HTML.

Drawp. Sigla formada por el principio de dos palabras: Drawin y Paper, que significa -impresionamiento- impresión y papel. Es el nombre de la Exposición Internacional, quizá más importante del

mundo gráfico, que se celebra periódicamente en Düsseldorf, Alemania.

DTP. Sistema para realizar tareas de autoedición, que consistentemente en diseñar páginas de revistas o libros en la pantalla del ordenador, incorporando fuentes, tipografía, ilustraciones, etc. Entre los programas de autoedición más conocidos pueden citarse: Indesign, QuarkXPress, Page Maker, Publisher, etc.

Dummy. Literalmente traduce: Ingódo, Sólido, estado: Boceto de un libro. Libro armado con páginas blancas tapadas o con indicación de texto y fuentes pegadas. Imitación de un empaque, un producto, un mapa en volumen.

Dumping. Práctica consistente en vender un producto determinado más barato en los mercados extranjeros que en el mercado interno.

Duetone. Escala de color. Impresión hecha con dos tintas. La reproducción en Duotono puede llevar las dos tintas planas o con matices tonos. Es un sentido más preciso de tratamiento digno de su imagen en dos dimensiones, un duotono es un archivo en escala de grises que contiene una o más curvas de transformación aplicables a otras tintas. En decir: Existe una sola fuente de de información pero

se proporciona más de una curva para aplicar a más de una plancha de impresión.

Duplicación de Audiencia. Expresa el número de hogares o personas expuestas a más de un vehículo de medios.

Dyeline. Término general que abarca diversos tipos de reproducciones en color, como las que se hacen para los planos arquitectónicos. El color más común es el azul.

D65. Uno de los iluminantes estándares propuestos por la CIE dentro de la serie D de iluminantes. El iluminante D65 describe las condiciones medias de iluminación en un medio día en Europa Occidental.





División de Gestión • División de Información • División de Publicación

Echepe: Primer instrumento para grabar, de firma semejante a una pluma de escribir.

Edición: Frecuencia de impresión de un periódico para su publicación. Conjunto de ejemplares de un periódico, de una misma tirada y con el mismo contenido. Edición de un ejemplar gráfico con frecuencia semanal, quincenal, mensual, etc. ya sea Edición local o nacional. II En fotografía es la obtención de una imagen específica de una imagen para su aplicación o utilización en una publicación.

Edición por Encargo: Publicación de revistas que actúan como instrumentos de marketing o relaciones públicas para empresas.

Editor: Profesional que dirige o se encarga de la dirección de otras.

Edición: Empresa destinada al desarrollo de libros, revistas, discos y demás material impreso. También se encarga de realizar la dirección del método de producción.

Edición: Acto de un artista por impresiones sucesivas al espectador por medio de la cooperación de sus otros.

Efecto de Riposidad: En fotografía es el efecto que

se produce en una película normal la creciente pérdida de sensibilidad y de variación en el equilibrio de color producido por largas exposiciones.

Efecto Sabotie: En él producido por una imagen negativa y una positiva caracterizada por una línea definida, denominada Mache, que sobresale al sujeto. Se logra editando a exposen el papel a la luz estando cubierta en el revelado. Las imágenes en color hechas con este efecto muestran colores vivos y actualizados.

EPS: Electronic Film. Sistema híbrido de película electrónica consistente en un carrete digital, un lector de tarjeta PC II y un módulo de memoria para transferir imágenes a tarjeta.

Egiptia: Tipografía con fuertes rasgos de firma cuadrada o rectangular, simétrica, y en la que todos los trazos suelen ser de peso similar.

Eje Publicitario: Elemento del mensaje que se desea transmitir para conseguir el posicionamiento de la marca.

Ejemplar: Copia dentro de una tirada de cualquier material impreso. Término de la industria editorial para la revista.





Elemento Conceptual. Son elementos gráficos no visibles y que parecen estar presentes, como el punto y la línea.

Elemento Gráfico. Cualquier ilustración, forma, tipo o imagen en una composición.

Elemento Visual. Elementos que forman parte prominente del diseño, son aquellos elementos conceptuales como la línea, el punto y el plano que se hacen visibles, según forma, medida, color y textura.

Elementos Ocultos. Técnica de ilustración en la que se demuestran las capas más internas de un objeto para dejar al descubierto sus partes internas que normalmente no podrán verse. Esta técnica es particularmente útil en las ilustraciones de tipo técnico para mostrar las piezas de un dispositivo que quedan ocultas por las protecciones externas.

Elemento. Proyección vertical de la parte de un objeto, típicamente en parte frontal, lateral o final.

Elipse. Figura geométrica oval que corresponde a una rotación oblicua de un plano circular.

Emblema. Figura o conjunto de figuras que representan ideas abstractas para las actividades,

calidades o ideales de una persona o sociedad. Generalmente están compuestas de formas bellíficas, jeroglíficas, connotadas por el uso.

Embelloramiento. Pueden producirse en los bordes de las zonas de tinta, a causa de una presión excesiva al imprimir.

Embotamiento. Acumulación de la tinta en los medios tonos, alterando el color de la impresión.

Eme. Unidad de medida anglosajonesa que tiene como base la letra M. Se utiliza en el cálculo topográfico.

Emisor. Organismo productor del mensaje o de la señal en dirección al receptor.

Emocional. Concepto que debe conocer y mostrar al consumidor, para reflejar la recordación en el uso o consumo de un producto o servicio, resaltando los beneficios del producto, como belleza, decoración, comodidad, comodidad, economía, tranquilidad, frescura, salud, etc.

Empalme. Cuando se juntan en el mismo párrafo que han sido impresas por separado y los elementos impresos pasan de una a la otra.



40



41

Empaque. Embalaje. Es el seguro que tiene como objetivo brindar protección al producto, generar un icono de identificación, facilitar el acceso en los puntos de venta. El diseño de empaques debe atraer al cliente a través de los colores, formas, textos, debido a que el 60% al 70% de las compras se hacen por impulso.

Empaque Blister. Un blister es una cavidad plástica donde se coloca el producto y posteriormente pasa a un proceso de sellado con una tarjeta que queda en la parte posterior del producto. Este tipo de empaques de bajo costo y permite que el consumidor observe el producto sin tocarlo.

Empaque Emplegado. En una película plástica de PVC termoesqueleable ubicada sobre el producto, al tener contacto con calor se rompe y se extrae el producto para impedir que se rompa y se extraiga del empaque. Este tipo de empaque es de bajo costo y permite que el consumidor observe el producto sin extraerlo del empaque.

Empowerment. Dar potencia a los empleados de una organización para que puedan tomar decisiones.

Empresa de Preimpresión. Taller que ofrece todos los servicios de preimpresión, incluido digitalización de alta calidad y separaciones de alta resolución.

42

Empaque Casero
Realizado por el
Estudio de Diseño
OndiDesign.com

43

Empaque
Cubierta Oms
Realizado por el
estudio de Diseño
OndiDesign.com



Empesa de Salida. Cualquier empresa que proporcione salida de alta resolución para archivos PostScript.

Emulsiones. Productos químicos sensibles a la luz, tales como las sales de plata en suspensión en un medio inerte, generalmente gelatina, los cuales forman la capa sobre de la película y del papel de copia fotográfica.

Es Negativo. Invertir las tonalidades de una imagen o modo de forma que aparezcan en su color opuesto.

Esahalgado. Herramienta que tienen los programas de edición para realizar la compensación de un libro o revista, evitando a que el material impreso cuente con la distribución respaldada.

Escabizada. Cubierta o parte superior de una información, que puede consistir de acetato, título, subtítulo y números.

Escabzada. Potencial o una información.

Escabzamiento. Título, cubierta, parte superior de una información.

Escajas. Función en algunas aplicaciones que sirve

para mostrar uno o más elementos dentro de otro. En programas 3D, restringe un elemento a un plano, que ángulo específico.

Encarnado. Color que intenta imitar el color de la piel humana.

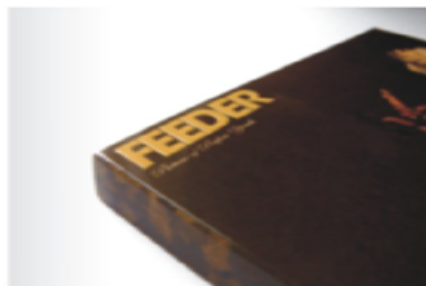
Encarte. Material publicitario que se inserta en las páginas de otro impreso, generalmente una revista, ya sea grapado o suelto.

Encuadernador. Aparato utilizado en las finas composiciones para dar una a las partes de texto o imágenes grabadas sobre papel fotográfico y así poder pegarlos en las hojas de montaje para preparar las maquetas.

Encuadernación. Es la reunión de varias hojas impresas y su unión con la cubierta de modo que funcionen una sola unidad, ya sea un folleto, revista o libro. Las más utilizadas son el grapado metálico, el cosido, el cosido y la encuadernación con espal.

Encuadernación a Caballote. Sistema de encuadernación en el que las hojas se cosen formando cuadernillos que se grapas o cosen en el lomo formando por el pliegue central.

40



Encuadernación Aparte. Método de encuadernación en el que las páginas del libro se encierran entre tapas duras. El método de encuadernación más duradero.

Encuadernación de Fresado. Proceso de encuadernación donde se retiran las hojas permanentemente plegadas y alizadas, en un solo paquete, siendo firmado exteriormente por el refinamiento del lomo y finalmente se aplica una capa fina de más para poder escribir el cuerpo de la cubierta.

Encuadernación de Grapado Metálico. Técnica de encuadernación que cuenta con dos tipos de cosido: el grapado lateral, donde las grapas rodean el borde izquierdo o en uno de los espaldas de la página, y el grapado plano, en el que las grapas se

colocan en el lomo del producto impreso.

Encuadernación de Lomo Flexible. Método de encuadernación que utiliza un lomo doblado en dos partes de modo que el libro encuadernado queda horizontal cuando se abre.

Encuadernación de Tapa Dura. Las tapas son conformadas con tres tipos de cartón que corresponden al plano delantero, trasero y lomo. Estos son cubiertos con lo que se llama forro de la tapa, que puede consistir en un papel impreso, tela, PVC, plástico látex, entre otros.

Encuadernación de Tercer cosido. Técnica para la encuadernación de libros de tapa blanda. Cuando los pliegos han sido plegados, se cosen con un hilo de

41

Encuadernación
de tapa dura
Fotografía
realizada por el
estudio de diseño
Grafal Un.com

14 - 15



plástico que se funde por el efecto del calor adheriéndose al cuadernillo. Después de tener los cuadernillos listos se enrollan por una máquina.

Encuadernación en Cosido. Método tradicional de encuadernación de libros. Las hojas plegadas son atadas y cosidas con hilo, teniendo en cuenta que la fibra del papel debe ser paralela al hilo.

Encuadernación en Espiral. Wire O. Tipo de encuadernación que suele emplearse para libros, cuadernos, diccionarios y manuales.

Encuadernación en Hilo de Seda. Método de encuadernación en la que los cuadernillos están atados y enrollados por el hilo a una cubierta de una pasta.

Encuadernación Gaspado en Seda. Método de encuadernación adecuado para folios pequeños, en los que los cuadernillos se cosen a las tapas mediante gajos en el pliegue central.

Encuadernación Persona quemada.

Encuadernación. En arte y tipografía, poner en contacto a una afirmación.

Encuadre. Distribución de la imagen a través de la cámara. II En acuarela es la gestión de espacio abarcado por una línea.

Encuadro. Línea o rectángulo en negro o cerrado que indica la posición de fotografías que van a mostrarse.

Ense. Unidad de medida que tiene la mitad de ancho que la ense.

Enfoque. En fotografía es la disposición mecánica que permite mover el objetivo con el plano de la imagen para lograr el necesario grado de nitidez sobre la película.

Enfoque de Información en Títulos. Ideas prácticas para enfocar el título de un sitio según sus características y público objetivo.

Enfoque Diferencial. En fotografía es la técnica por la cual la profundidad de campo y la definición quedan limitadas al plano del sujeto, anulándose de un fondo o primer plano que quedan poco definidos.

Enjagador. Paleta de goma similar a un limpiapinturas que se emplea para hacer pasar la tinta a través de la trama de serigrafía.

Enmascado. Proceso donde se bloquea parte de un registro de película para eliminar rasgos no deseados o defectos, de modo que en esas zonas en el estado final de plancha de impresión.

Enmienda. Corrección realizada sobre un texto cuando ya está sobre el fondo o compuesto.

Entramado. Grado momento de la tela, debido a que es absorbida simultáneamente por el papel dejando el pigmento suelto en forma de polvo.

Estrofa. Texto debajo de un título que resume brevemente o da una introducción al artículo.

Entrevista en Profundidad. Técnica de estudio motivacional mediante la cual se lleva al entrevistado por ciertos caminos pero permitiendo total libertad sobre cada ítem.

Envase. Es el contenedor que está en contacto directo con el producto, cuya función primordial es almacenar, proteger, conservar e identificar además de facilitar su manejo y comercialización.

Evolutiva. En entornos 3D, técnica que se emplea para envolver una imagen de 3D alrededor de un objeto 3D.

EPS. (Encapsulated PostScript). Formato de fichero para imágenes digitales e ilustraciones, más sencillo de usar y disponible en su mayoría la resolución del objeto a donde custodie el tamaño. Es uno de los formatos más compatibles para ser importados y exportados desde la mayoría de los softwares de diseño.

Equilibrio. Orden y armonía en la construcción de



una página, con títulos y grabados a izquierda y derecha de la columna central, pero sin llegar a la summa.

Equilibrio de Colores. En fotografía el equilibrio de color se consigue cuando puede reproducirse una escala neutra de todos los grises en un manto de coloración. El Calibrar la tonalidad de los colores en las imágenes a través de los software especializados.

Equilibrio Formal. Se basa en la simetría. Se busca un centro óptico dentro del diseño, que no tiene por qué coincidir con el centro geométrico de la composición. Una composición que siga este esquema compositivo refleja estabilidad, calma y estatismo, pero no supone una composición muy activa.

Equilibrio Informal. Está altamente cargado de fuerza gráfica y dinamismo. Favorece por completo de la simetría, y el equilibrio se consigue en base a composiciones y contrastar los pesos visuales de los elementos, buscando diferentes densidades tanto formales como de color que otorgas armonía visualmente dentro de esta simetría asimétrica.

Equipo Creativo. Equipo compuesto por un redactor publicitario y un director creativo, que son los encargados de desarrollar las ideas y estrategias

creativas para las campañas publicitarias que requiere el cliente.

Equipo de Cuenta. Equipo que se encarga directamente de las relaciones con el cliente.

Ergonomía. Conjunto de conocimientos científicos relativos al hombre y necesarios para diseñar herramientas y dispositivos que pueden ser utilizados con el máximo confort y eficacia, para mejorar y adaptar las condiciones de trabajo al hombre en su aspecto físico, psíquico y social.

Errata. Error tipográfico cometido en la composición de un texto.

Error de Adición. En impresión, el fenómeno por el que la densidad de la suma de las tintas al sobrepasar el nivel que la suma de las densidades individuales.

Error Postscript. Error en el proceso de impresión de un documento PostScript y que ocasiona la interrupción de la impresión o la creación de un documento completamente incorrecto.

Esbozo. Boceto. Dibujo hecho de forma expeditiva en un diseño para representar una idea, un lugar, una persona, un objeto o algo en general. También se usa

42



para apoyar una explicación o ayuda de un concepto o situación.

Escala Aritmética. Es una escala de grises, una modulación cromática del blanco al negro. La escala de grises se utiliza para establecer, comparativamente tanto el valor de la luminosidad de los colores como el grado de cantidad de las correspondientes gradaciones de este color puro.

Escala Alta. Escalas cuando se utilizan las modulaciones del valor y saturación que contienen medio blanco.

Escala Baja. Escalas cuando se usan las modulaciones de valor y luminosidad que contienen medio negro.

Escala Cromática. En esta escala los valores del tono se obtienen mezclando los colores puros con el blanco o el negro, por lo que pueden perder fuerza cromática o luminosidad.

Escala de Grises. Tipo de imagen que contiene muchas tonalidades que van de blanco y el negro incluyendo gradaciones de grises más.

Escala de Luminosidad o del Negro. Cuando el color saturado del azul y del rojo.

Escala de Saturación. Cuando el blanco se le añade un color hasta conseguir una saturación determinada.

Escala de Valor. Cuando al tono saturado se le mezcla al resto del blanco y el negro, es decir, el gris.

43

Escala Aritmética del color y grises



Escala Media. Cuando se utilizan modulaciones que no se ajustan mucho del tono pero saturado del color.

Escala Monocroma. Son aquellas en las que interviene un solo color, y se forma con todas las variaciones de este color, bien afinándose de blanco, negro o la mezcla de los dos. En estas escalas podemos distinguir escalas de saturación, luminosidad o del negro y del blanco.

Escala Tonal. Todos los tonos de un color del 0 a 100%.

Escaneos. Pasamos una imagen de un material impreso o analógico a un medio digital donde los elementos que conforman la imagen se convierten en píxeles.

Escáner de Tambor. Dispositivo de exploración digital de imágenes en el que las originales se colocan sobre un cilindro o tambor giratorio.

Escáner Plano. Dispositivo que permite explorar virtualmente un objeto a través de la emisión de electrones, convirtiéndolo en imágenes y transmitiendo de este plano en formato digital.

Escaparate. Lugar donde se exponen los productos que venden distribuidora o empresa.



46



47

Espejo. Instrumento usado al grabar matrices para despejar zonas amplias alrededor de la imagen.

Espejo. Representación en perspectiva de personas u objetos, formando un ángulo con el plano del cuadro, de manera que el espectador reconstruya el objeto en sus proporciones correctas.

Escritura Clavada/Jónica. Pueden definirse como egipcios con potentes remates acartados y una clara diferenciación entre los rasgos gruesos y los finos. En ocasiones se usa el símbolo "jónico" para designar las Clavadas más finas uno de cuyos usos más típicos es la composición de periódicos.

Escritura Egipcia. Se definen comparativamente monolíticas y finas en cuanto a grosor, y se parecen en sus proporciones generales, a modelos arquitectónicos antiguos. Muy pronto aparecen otras variedades, incluyendo curvas, letras abiertas y letras abiertas, así como ejemplos con diferencias más pronunciadas entre los rasgos gruesos y los finos. A ellos siguen las formas chapadales condensadas, así como compendios y alargados.

Escritura Gótica. Es una caligrafía asociada a la escritura gótica, y en su formación tuvo gran influencia el tipo de pluma de punta ancha de la

época, que resaltaba los puntos de transición entre los trazos manuscritos. El resultado de él es son unos caracteres angulosos, que parecen fracturados.

Escritura Griega 1 Y 2. La Gonga 1 es la mayor. Derivada de la egipcia condensada o monolítica, es una letra apretada y angulosa. La Gonga 2 es más graciosa de aspecto y también más pequeña de tamaño. Es un tipo sin remate, en el que las curvas se han convertidas en puntas y las líneas de ascenso en curvas, es un tipo perfilado, en ocasiones denzado y simultáneamente condensado.

Escritura Italo-Egipcia Antigua. Son tipos egipcios, cuyo potentes remates terminales cuadrangulares dan una importante elegancia, así como que los rasgos principales, en una imitación del característico estilo de los cambios de teatro victoriano.

Escritura Latina y Rínica. En las versiones iniciales los remates tenían un aspecto oblicuo, a medida de cuando aspecto rínico, por su remate de ascenso triangular que indica su origen latino. La proporción se hizo más en ligamento condensada o espaldada y muestra poca contraste.

Escritura Normalizada. Escritura sujeta a las normas de un repertorio estructural fijo y

48

Escaparate
Diseño de
escaparate y
punto de venta

49

Escaparate
Diseño de
Retail Graphics, E
Realizado por
Talya Fuchsberg,
Maestría de
Tecnología



previamente definido que se opone a la libertad de trazo.

Escritura Sans-Serif, Grotesque. Su forma típica es pesada, de asta uniforme y sin remate. Las curvas son más o menos cuadradas y las embocaduras de letras tales como la "C", rodean estas anchuras hacia el interior.

Escritura Toscana. Su característica principal es que las partes del remate se prolongan y curvan, generalmente bifurcando o incluso bifurcando el asta. Más a delante se extendió la tendencia a abultar la parte central del asta.

Escudo. Forma de definición que se convierte hacia el siglo x y posteriormente elemento de identificación en los textos de caballería y luego en documento de feudo. Su configuración, aunque variable, está sujeta a las proporciones de sus de alto por cinco de ancho. El espacio interno se conoce como campo y se halla dividido horizontalmente en tres franjas iguales que van de arriba abajo.

Estegan. Ver Gogen.

Esnebata. Término aplicado al papel revuelto fuera de la máquina para aumentar su línea y brillo.

Espacia. En armada y tipografía, dejar márgenes, reglas o interlíneas entre las letras de una palabra, entre las palabras de una línea o entre las líneas e un texto.

Espacio. Son líneas vacías en un diseño que luego son activadas, llenadas o transformadas por elementos diversos. El espacio ocupado se denomina *positivo* y el espacio no ocupado se denomina *negativo*. Los espacios generados por líneas invisibles pueden producir formas cortadas, formas positivas que se convierten en negativas, formas que cambian de posición o dirección, etc.

Espacio de Trabajo. Espacio designado para tratar las imágenes. No se debe confundir el espacio de trabajo con el perfil del monitor.

Espacio Diferencial. El espaciado de cada carácter tipográfico según su ancho.

Espacio Gráfico. Soporte bidimensional donde se realiza el trabajo del gráfico. Es definido por la forma que adquiere, ya sea la forma bidimensional y entera de su campo, la forma sensorial de las páginas de un libro o revista, o en la capacidad de un embudo.

Espacio Negativo. En terminología artística, una





forma de llamar espacio no ocupado por motivo, adorno o tema. En diseño gráfico se denomina también "blanco".

Espacio Proporcional. Ajuste de espacio entre caracteres en un fragmento específico de texto cuando se cambia de tamaño. Se diferencia del ampliamento entre pares de letras ya que en este caso únicamente se refiere a la relación entre cada uno de esos pares de caracteres.

Espesalar. Es la zona de bulto de la superficie de un objeto.

Espectro Visible. Zona del espectro electromagnético que va desde los 380 a los 700 nanómetros de longitud de onda. Las ondas situadas dentro de este rango producen estímulos que el ojo humano medio percibe como "lar" y "color". Las sensaciones cromáticas varían con el porcentaje dentro de un haz de luz de ondas de una zona determinada del espectro luminoso.

Espeque o Grosor. Parte de los 8 atributos formales de tipo, en la cual se describe el grosor de las formas, expresando su color o espacio gráfico.

Esque. Área Contada. Es el rango principal de la U.

Esquina. Expresión gráfica del momento creciente o decreciente de una postal al rededor de otro.

Esquina Poligonal. Esta realizada a partir de un polígono regular inscrito por expansión de líneas de la misma figura. Para el trazado de cada cuadrado se ha tomado la diagonal del cuadrado exterior.

Estética. Extensión que articula la unión de un trazo curvo con otro recto.

Esquema Armónico. Está conformado por colores que están juntos en el círculo cromático y ninguno dista más color de otro. La mejor opción generalmente es optar por tres colores y utilizarlos en diferente proporción en la decoración del ambiente. El esquema armónico puede estar conformado por colores cálidos o fríos o una mezcla.

Esquema Contraste. Produce un efecto alegre y brillante. El uso de blanco como tercer color ayuda a dar frescura y acentuar los otros tonos. Es importante no utilizar la misma cantidad de ambos colores contrastantes ya que comparten entre sí y producen un efecto sobrecargado. Se debe tener en cuenta que un color domina sobre el otro y el uso del blanco entre en buena proporción.

Esquema de Colores Cálidos. Se utiliza una armonía de colores cálidos resultando confortable, llamativo y atractivo. Cuanto más intensos sean los colores utilizados, más vibrantes y vivos será la combinación. Es recomendable recurrir al uso de las gamas suaves de los cálidos, utilizando los intensos sólo en detalles.

Esquemas de Colores Fríos. Se utilizan con todos los gamas del azul con diversos verdes. Se pueden lograr interesantes esquemas con colores fríos utilizando entre dos colores en diversas intensidades, el resultado es un ambiente espacio, que brinda sensación de serenidad y estabilidad de decoración.

Esquema Moderado. Se usan colores consecutivos que están comprendidos entre la mitad del frío y la mitad de los cálidos. Por ejemplo amarillo, amarillo y verde o naranja un ambiente ambiente como toque frío del verde. O bien amarillo, verde y azul logran un dinamismo cuando por la ruptura del círculo armónico.

Esquema Monocromático. Se utiliza el color seleccionado en una amplia gama de tonos ya que se opta por los tonos un color de los tonos seleccionados se crea un efecto que podría resultar inquietante.

Esquema Policromático. Combina varios colores que pueden llegar a causar y alterar nuestros sentidos.

Sin embargo, si la mayoría de los colores seleccionados se encuentran próximos en el círculo cromático, se puede lograr calma y unificar el esquema. Es aconsejable seleccionar tres colores como mínimo para la creación de la composición.

Estabilidad Emocional. Resistencia de una película o papel a cambios dimensionales por cambios en el contenido de humedad.

Estampado en Papel. Estampado efectuado por una matriz que después de ser grabada se refiere a la superficie de la hoja.

Estampar. Imprimir una imagen en una tela o tejido con tintas especiales.

Estética. Norma o modelo de un producto, de un servicio o del funcionamiento de máquinas.

Estación. Dibujal. Aplicación de dibujos y pastas, sobre un determinado soporte, por medio de plantillas permanentemente caladas.

Estética. Es la ciencia cuyo objeto primordial es la reflexión sobre lo bello en el arte y en la naturaleza. Los principales problemas estéticos son la determinación y carácter de la idea de belleza, y la naturaleza y fines del arte en general y de cada arte en



periférica. Agencia que tiene una persona o más según un punto de vista estético o artístico.

Estilización. La imposición de un estilo gráfico en una imagen, a diferencia de una representación realista de la misma.

Estilo Editorial. El estilo tipográfico, de presentación y espaciado adoptado de forma sistemática por un editor.

Estilo Tipográfico. Conjunto de líneas directrices que dan coherencia a todos los documentos de comunicación de una empresa.

Estímulo. Cualquier tipo de señal exterior capaz de causar la sensación o el estímulo de un individuo.

Estofado. Técnica consistente en rasgar el color aplicado sobre superficies previamente diseñadas haciendo dibujos de modo que aparezca el otro estado debajo.

Estrategia Creativa. Define lo que se desea comunicar al consumidor y en qué forma se va a decir. Debe incluir la promesa básica y beneficios secundarios. Igualmente se definen tipo y tono de campaña.

Estrategia de Medios. Se define según las características del consumidor al que se va a dirigir, como alcance geográfico de la campaña y distribución de presupuesto. Se analiza, recomienda, distribuye tiempos y espacios, y presenta análisis de presupuesto en medios.

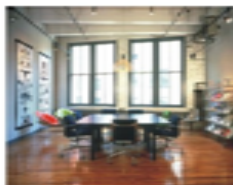
Estrategia de Mercado. Esta estrategia define al consumidor, el posicionamiento del producto en el mercado, los planes de venta y distribución, la inversión, promociones, etc.

Estrategia de Posicionamiento. Proyecto o plan más aconsejable de posicionar a un producto, servicio o empresa, considerando las fortalezas y debilidades propias y de la competencia.

Estructura. Proporción, dimensión, cantidad, localización, posición y disposición particular de los elementos que conforman un total y determinan su integridad e individualidad. El Elemento construido de diferente tipo de material, situado en un espacio exterior o interior para la ubicación de cualquier tipo de publicidad.

Estructura Temporal. Es un elemento situado en el exterior o interior de un espacio, diseñado para su fácil instalación, uso y transporte.

55



Estudio. Lugar donde se producen las ideas publicitarias.

Estudio Coincidental. Estudio que se realiza en el mismo momento en que un programa o comercial están en el aire. Se puede efectuar telefónica o personalmente.

Estudio Creativo. Equipo de diseñadores gráfico que realiza un desarrollo de piezas gráficas o campañas publicitarias para su presentación al cliente y para el arte final.

Estudio de Audio. Equipo técnico en sonido que cuenta con las facilidades humanas y técnicas para atender las necesidades de grabación de audio, modificación, efectos de sonido, edición, mezcla, y masterización relacionados con sonido.

Estudio de Diseño. Agrupación de profesionales que cuentan con todas las facultades humanas y técnicas para atender las necesidades de arte y diseño a todo tipo de empresas, dando soluciones estéticas y funcionales en su identidad visual.

Esquema de Imposición. Hoja donde están dibujadas las indicaciones del orden en que deben exponerse las páginas en cada hoja de montaje de la película para un trabajo.

56

Escuela de
Diseño Gráfico
Shelton

126 - 127



5

Estudio de Motivación y Actitud. Se analizan los procesos de decisión de compra, los por qué del deseo de compra y su realización. Da a conocer los mecanismos racionales y emocionales que atraen o alejan a los consumidores de un producto o servicio.

Estudio de Vídeo. Agrupación de personal profesional y técnico que cuenta con los recursos técnicos para atender necesidades de grabación, producción y post-producción de comerciales en estudio, locaciones o exteriores y todo lo relacionado con video a diseño y agendas.

Estudio Fotográfico. Fotógrafo profesional que cuenta con el personal adecuado y técnicas para realizar fotografías de estudio o exteriores a diseño y agendas.

Esquina Online. Fíete para resaltar en los que las líneas van más allá del ser máquina del marco.

Etiqueta. Pinta gráfica impresa, generalmente en papel y autoadhesiva, en ella se encuentra el nombre o marca y poca información del producto. Se utiliza en puntos de venta, productos envasados, etc.

Estándar. Estándar para la impresión offset de libros en Europa, sirve para garantizar la uniformidad del color impreso.

E=Libros. Eslogan que algunos poseedores de libros ponen en su interior para distinguirlo. Tradicionalmente tiene una construcción fija, que consta de la frase latina E=libros, que significa "en libro de", un dibujo de género y el nombre del

proprietario. Ocasionalmente incluye también un lema. Se imprimen en papel engomado de formato pequeño (A6cm) y se pega en la página de contraportada del libro.

Estigmas. Traducción de una forma artística a otro medio.

Exposición. Tipo de una experiencia ajitada.

Exposición. Realizar un aumento pequeño de los bordes de una imagen en el arte final, para compensar la falta de ajuste en las imágenes que se comprimirán en color.

Exposición. Tiempo donde actúa la intensidad de la luz sobre una película fotográfica. Estos factores se controlan a través de la abertura y la velocidad del obturador.

Expresionismo. Movimiento artístico, iniciado a finales del siglo XIX y hasta la entrada de la década de 1910. Se precursor fue Van Gogh. Los expresionistas intentaban reflejar sus emociones, vivencias intensas, la angustia e incertidumbre provocada por los cambios sociales de modo brusco, con deformaciones violentas: intenso o cromatismo.

Extrusión. En aplicaciones 3D, proceso de duplicar la sección transversal de un objeto en dos dimensiones situándolo en un espacio tridimensional a una cierta distancia del original y creando una superficie que une los dos perfiles. Por ejemplo, dos círculos que forman un tubo.

33

Deputa donada
para la biblioteca
UDI de Caceres
Caja para agencia
Turismo Ourense





Face. Área encorvada por los bordes de un polígono, que forma una superficie de tres o más lados.

Factor de Filtro. El factor por el que hay que multiplicar la lectura de una exposición no filtrada para compensar la luz atenuada por un filtro.

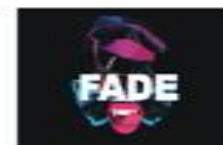
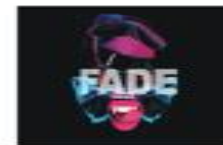
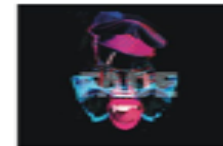
Factor de Fresnel. En un sistema IC, el trazo del borde de un objeto que se obtiene aumentando la intensidad de la reflexión a lo largo del eje, obteniéndose así un efecto más visual.

Fade. Efecto de oscurecimiento suave de una imagen, generalmente para lograr una transición armónica con la siguiente imagen.

Fader. En televisión, dispositivo medidor de efectos especiales que permite la realización de fundidos.

Fade In. Efecto en el que se va adelantando progresivamente una imagen, generalmente para lograr una transición armónica con la siguiente imagen.

Fade Out. Efecto de oscurecimiento suave de una imagen, generalmente para lograr una transición armónica con la siguiente imagen.





Familia Tipográfica. Grupo de tipografías unidas por características similares. Los miembros de una familia se parecen entre sí, pero también tienen rasgos propios. Las tipografías de esta familia tienen distintos grosores y anchos. Algunas familias las tienen muchos miembros, otras sólo de unos pocos.

|| Variedad de diseños que pertenecen a una misma clase de tipos de imprenta, incluyendo los diversos cuerpos y anchuras. Cada familia puede tener varias ramas o variantes.

Folleto. Se conoce también como por de página. Es la forma estándar de una página utilizada como medio publicitario.

Fuente Móvil. Es el término, más casual que uno el editor, a una línea para la transcripción de una línea.

Fuente. Movimiento artístico de principios del siglo XX caracterizado por el uso de colores vivos, sujetos y volúmenes, así como por la firma plana. Su principal representante fue Matisse y es trazo a él, se agrupan: Warhol y Debra en otros, más tarde se unieron Sique y Dufy. El punto de partida debe situarse en el postimpresionismo.

Fuente. En arte gráfico, la prueba de impresión que se hace de todo el pliego, esa vez montado completo ya para su impresión, es el que las imágenes y textos

son reproducidos en diferentes tonos de azul. Una vez expuesto por ambientado, el film se dobla y corta para que el cuadrillero se vea montado tal y como saldrá de máquina. El objetivo principal es hacer una comprobación final del producto impreso, sobre todo para verificar que todas las páginas están en el orden y posición adecuados, que las imágenes están bien encuadradas y cortadas, que ninguna fuente se ha escapado en la filmación final.

Fibra. Material animal, vegetal, mineral o sintético que posee cierta resistencia a la tracción y ductilidad, soporta calor, luz, la acción de algunos agentes químicos y ataques mecánicos. La fibra de ciertos animales es utilizada para la elaboración de papeles.

Ficha Técnica. En televisión, documento con los datos pertinentes a la producción de un documental. Debe detallar: Cliente, producto, referencia, fecha, duración, locación, emisor, talento, directores, tanto local del producto, estudio de audio, música, guión, sistema de producción, locaciones, entre el número de la licencia, certificación de la productora.

Figura. Área delimitada por una línea, una figura a la que se le da volumen y grosor y que se puede mostrar en varias diferentes en una forma. Las figuras son formas representadas desde ángulos y distancias

54



determinados. Existen varios tipos de figuras orgánicas, geométricas y caligráficas.

Figura Primitiva. Elemento geométrico básico a partir del cual se construye un objeto más complejo.

Figurativo. Cualquier trabajo de diseño que busca parecerse al mundo de la experiencia natural.

Fijado. Etapa de un proceso fotográfico que procura la permanencia de la imagen sobre el sustrato fotosensible, luego del desarrollo, mediante la aplicación de una solución química denominada (fijador). Paso de un proceso de impresión por el cual se fija la tinta o el colorante al sustrato por presión o por acción del calor.

Fija. Trazos de textos o imágenes que se usan en diseño gráfico e imprenta de forma organizada, por ejemplo: Armas legales, firmas de fotografía, logotipos de material estándar, etc. Se suelen conservar en lugares accesibles para su uso repetitivo.

Firma. Línea impresa. Este término viene de la expresión latina *signa* que significa palo rojo y que se utiliza para describir los trazos de una tipografía, es varios anchos, longitudes y estilos, que se utilizan en tipografía tradicional para disponer de líneas impresas.

54

Careli Durán
por
Diseño Editorial
a partir de figuras
orgánicas.



Filte Doble. Término utilizado para distinguir dos líneas de espesor diferente de dos líneas del mismo espesor que forman un Siteseparado.

Filte Fino. Filte tradicionalmente con espesor mínimo. En aplicaciones gráficas este puede significar un filte de cualquier espesor entre 0,25 y 0,50 puntos, pero que se define usualmente como de 0,25 puntos.

Filte Offset. La combinación de un filte fino y un filte grueso. En tipografía recibe el nombre de mediana.

Filte Puntado. Espesor utilizado para distinguir un filte compuesto por dos líneas del mismo espesor a diferencia del que está compuesto por dos líneas de diferente espesor y que se denomina filte doble.

Filte Ultrafino. La línea o filte más fino que un sistema de impresión es capaz de producir. No es muy comúnmente que esta definición dentro de un programa ya que si bien los filtes ultrafinos no dan problemas en las impresoras de oficina, en las Sitinosas y pagadoras de planchas de litografía el uso tan fino que son impredecibles.

Filicación. Impresión sobre papel o película. En cine y televisión, rodajes en un caso o película.

Filigrana. Diseño en el papel mismo, creado mediante la presión de una planilla sobre la hoja mientras ésta todavía no se ha secado, estrechándose en 4 áms de contacto y dando lugar a la transparencia.

Filmodora. Aparato de impresión profesional de artes gráficas de muy alta resolución usado para producir los fotolitos o las planchas. Sea del tipo que sea, las filmodoras nunca producen materiales de color compuesto, ya que su propósito es producir los materiales de reproducción una vez hecha la separación de colores.

Filmodora de Cabestrante. Filmodora en la que se tira de la película para que pase delante de la fuente de luz durante la exposición.

Filmodora de tambor. Filmodora en el que el material, película o papel, se enrolla alrededor de un tambor con la fuente de iluminación.

Filmas. Impresión sobre papel fotográfico o película.

Filme de Vanguardia. En medios informáticos, producción de un programa concreto, sin preocupaciones estéticas. Se dice del que hita los gustos del público para obtener mayor beneficio.

Filmet. Filme película publicitaria o animaciones, proyectadas en teatro de cine.

Filigranas. Efecto de fondo de tipografía curvas, poseen un gran movimiento y gran versatilidad.

Filto. En un software, un filto, puede ser cualquier componente que proporcione los bloques básicos de construcción para procesar datos. Sin embargo, en aplicaciones para dibujo o edición de imágenes, para emplear efectos especiales a las imágenes.

Filto de Color. En una lámina de vidrio, plástico o celulosa coloreada pegada entre 2 planchas de vidrio, utilizada en fotografía para absorber ciertos colores y permitir el paso de otros. Los filtos usados en separación de colores son azul, verde y rojo.

Filto de Densidad/Neutro. Un filto que queira sea para reducir la cantidad de luz que llega a la película, se afecta el equilibrio de color de la imagen final.

Filto de Difracción. Un filto pintado con una red de líneas muy finas que separa la luz en sus colores constituyentes, dando al filto coloreado como 4 áms en color sobre toda la imagen. También llamado difractor.

Filto Gradado. Un filto finalizado, cuya densidad se va reduciendo progresivamente hacia el centro.

Final Render. Es la generación final de una escena en la computadora, como la aplicación de la superficie final de la textura, brillo y efectos 3D a un objeto, escena o animación. Los "renders" de alta calidad particularmente de escenas animadas requieren un considerable poder de procesamiento, por lo que los bancos de computadoras en red a veces se usan para aumentar la velocidad del proceso usando una técnica llamada "rendering distribuido".

Forewark. Programa de tratamiento de imagen de la firma. Macrocomanda enfocada a la creación de imágenes para documentos.html.

Firma. Expresión gráfica del nombre de una persona por medio de la misma, colocado usualmente bajo un título o al final del artículo.

Fisip. Proceso transparente que cubre el otro y sobre el cual se realizan las ediciones técnicas para la reproducción fotomecánica.

Fisio. Tecnología de Micromedia para la creación de animaciones interactivas basadas en vectores para la red. En medios publicitarios, secuencia breve en un anuncio publicitario. En fotografía, fuente de luz





artificial que proporciona luz muy intensa. Los hay electrónicos que pueden emplearse muchas veces o de bombillos que debes a ser reemplazados por cada día.

Flash Back. En animación e historia, una evocación del pasado.

Flates. En algunos programas de diseño, acción de agrupar la capacidad de una imagen.

Flecha. Elemento más universal en la señalización como indicador de dirección, sus orígenes están en el gesto indicativo de la mano con el dedo índice tendido. La flecha es evidentemente la de denominar una acción.

Flexibilidad Geográfica. Ampliada orientación por áreas geográficas del alcance de un medio de comunicación. En prensa hay muchas flexibilidad geográfica por la cantidad de periódicos que existen por regiones diferentes, igualmente en radio por la posibilidad de escoger la emisora que nos interesa de cada zona. Las revistas como la televisión no tienen flexibilidad geográfica, porque generalmente llegan a todo el país y nos obliga a consumir en regiones a donde posiblemente un asociado no tiene la facilidad inmediata de hacer su producto o servicio.



35

Fleografía. Sistema de impresión que utiliza superficie de caucho o plástico y tinta fluida, lo cual permite imprimir sobre superficies no planas como pódicos y pósteres. Actualmente el tiempo de preparación de las planchas es más corto que en sus inicios, lo que ha permitido mejorar y extender el uso de esta técnica, que es ideal para objetos irregulares. Esta técnica es ideal para materiales gruesos que no pasan por rodillos litográficos.

Flighting. Creación periódicos de publicidad programada a lo largo de año. Separados por períodos de inactividad total o parcial.

Flip. Efecto especial de programas de animación o edición de video que hacen mover la imagen como una puerta.

Floc. En tipografía, signo artístico que se añade a una imagen.

Flores y Vistas. Es el nombre general que se le da al material decorativo no utilitario. Son similares a la impresión, originalmente, derivadas de los tipos decorativos del encuadernación de libros.

Flow Meter. Marcador, pluma gráfica. Elemento de escritura para diseñar y que se en variadas presentaciones de tamaño, punta y color.

Flyer. Originalmente, el flyer es una octavilla. Pero su nombre viene de fly, volar, y hace referencia a estos pequeños volantes tirados por avión durante la segunda guerra mundial, en una época en la cual la impresión había alcanzado un nivel tecnológico suficiente para permitir la impresión a grande escala. Hoy en día, en la guerra moderna, el flyer sigue siendo una arma de propaganda.

Foco. Punto en el que convergen los rayos paralelos de la luz refractada por el objetivo de una cámara fotográfica. Grado de nitidez de una imagen proyectada sobre una pantalla o sobre la emulsión fotosensible. En programas 3D, un haz de luz que se inserta en la escena para iluminar los objetos y se representa mediante un cono.

Foculense. Sistema patentado que suministra muestras de color para diseñadores, basado en fotos de microscopio. Foculense también suministra tintas personalizadas para la impresión de colores planos.

Foco Fijo. Cámara cuyo objetivo-cuadro de sistema de enfoque.

Foco Suro. En fotografía, técnica usada para producir desenfoque difuso con una pequeña pérdida en la definición.

36
Flyer diseñado por MOBOVESUL para el teatro Rector Leon Caracas





Folio. Índice en cada folio o página en número correspondiente, y si es necesario el nombre de la publicación y la fecha.

Folio. Número que marca el orden que corresponde a una página dentro de una publicación impresa.

Folleto. Es un impreso de varias páginas reunidas por unas tapas, desarrolla amplia argumentación sobre un producto o tema determinado. Puede ir creado o con guapas en el fondo. Cuenta con carátula, contracátula y páginas interiores.

Fondo. Área sobre la cual se ubican en una composición los elementos gráficos alrededor de la figura principal. En aplicaciones multimedia puede ser un clic para añadir definición a la imagen.

Fondo Mercedita. Es un atragráfico, una forma ya un poco avanzada de referirse a un fondo de color hecho artificialmente, es decir. Un fondo que no es una fotografía o imagen real, sino que se ha hecho reflejando con un color.

Fanletter. Es medio electrónico, mismo que identifica o que sirve para introducir un mensaje para el consumo de un espectáculo o actividad especial.

Fondo. Fondo pintado para una sesión fotográfica.

Forma. Figura exterior de un cuerpo. En tipografía es parte de los 8 atributos formales de tipos, desde ser uniformes a sus líneas curvas o rectas, curvas angulares, onduladas, tratamientos exagerados o posiciones del asta, bordes paralelos, entre otros.

Forma Libre. Una forma o perfil que no tiene una estructura geométrica.

Formalización. Prototipo digital. Mensaje como modelo para su reproducción y difusión.

Forma Positiva. La forma es llamada positiva cuando se le percibe como ocupante de un espacio. En el diseño blanco y negro, tendemos a considerar una forma positiva cuando la forma es negra sobre fondo blanco.

Forma Negativa. La forma es llamada negativa cuando se le percibe como un espacio en blanco rodeado por un espacio ocupado. En el diseño blanco y negro, tendemos a considerar una forma negativa cuando la forma es blanca sobre fondo negro.

Forma Unificada. Ver módulo.

Formato. Hace referencia a la relación de medidas y

36

Forma negativa



posible de un impreso. Está directamente relacionado con el sistema de impresión y el sistema de encuadernación del impreso asociado a las dimensiones del pliego. En fotografía, Tamaño del negativo, el papel o el tipo de exposición de la cámara. En producción gráfica, el tamaño, estilo de páginas, márgenes y comportamiento de impresión.

Formatos A4. Sistema internacional de medición de papel establecido por Deutsche Industrie Normen (DIN) A partir del A0, el tamaño mayor (1m²), cada relación siguiente es del 50% en área y es proporcional, los lados establecen una relación 1:1.4142.

Formato de Archivo. Mismas que se organizan los datos en un archivo de computadora. Los Formatos

Forma positiva



de archivos para imágenes más comunes son JPEG, TIFF y BMP.

Formato de Documentos Portables. Formato gráfico creado por la empresa Adobe el cual reproduce cualquier tipo de documento en forma digital idéntica, fidedigna, permitiendo en la distribución electrónica de los mismos a través de la red en forma de archivos PDF. El programa gratuito Acrobat Reader, de Adobe, permite la visualización de los mismos.

Formato de Intercambio Gráfico. Formato binario de archivos que transmite imágenes y es utilizado por su alta capacidad de composición de la información de una imagen. Los gráficos GIF, que pueden ser incluidos en páginas HTML, son reconocidos y visualizados por los programas navegadores. Fue

37

Ejemplo de una forma positiva y negativa.



desarrollado en 1987 por Unisys como solución para compartir imágenes a través de plataformas.

Formato de Intercambio Gráfico Animado. Formato básico que permite animar varios archivos con formato GIF de manera que un navegador puede desplegar cada una de las imágenes en orden.

Formato. Forma, disposición o tamaño en que se presentan los datos en un libro, fotografía, cuadro, disco, papel, película, etc. Este permite formar estilos que facilitan los procesos de trabajo, edición, impresión.

Fórmula. La composición editorial de la revista, donde se especifican los tipos de contenido y acciones regulares.

Foto aguafuerte. Método consistente en colocar un negativo transparente en contacto con la plancha recubierta por una sustancia fotosensible y exponerlo a la luz para que el sustrato se endurezca en ciertas zonas, pudiéndose lavar en las demás. Luego se graba la plancha al ácido como en el aguafuerte común.

Fotocolor. Proceso impreso a partir del negativo fotográfico de la página, utilizada para la composición final antes de pasara prensa.

Fotocomposición. Método de producción de líneas o texto por medio de la luz sobre papel sensible.

Fotoenmascaramiento. Película fotosensible que se emplea en la preparación de plantillas para serigrafía. Su efecto es similar al de los recortamientos fotosensibles empleados para preparar planchas para galbar.

Fotograbado. Procedimiento fotográfico para grabar un diés sobre plancha metálica, de zinc o cobre generalmente, por la acción química de la exposición a la luz.

Fotograbado de Grasa de Feltro. Técnica empleada en los primeros tiempos del fotograbado para producir un efecto tonal.

Fotograbado Directo. Proceso por el cual se graba una imagen de tono continuo con una trama de puntos de distintos tamaños. Imagen reproducida por un proceso de fotograbado directo.

Fotograbado de Línea. Impreso que reproduce la línea de un dibujo.

Fotografía. Técnica de grabar imágenes fijas sobre una superficie de material sensible a la luz basándose en el principio de la cámara oscura, en la cual se

consegue proyectar una imagen captada por una lente o un conjunto de lentes sobre una superficie, de tal forma que el tamaño de la imagen queda reducido y aumentada o invertida.

Fotógrafo. Profesional especializado en tomar, revelar y copiar placas fotográficas y todos los procesos.

Fotogramas. Imagen obtenida colocando objetos opacos o transparentes encima de una emulsión sensible, exponiendo a la luz y revelando. Cada una de las fotografías que componen un filme. En aplicaciones de animación cada uno de los puntos clave, fijos de una secuencia.

Fotogramas Clave. En aplicaciones de animación digital, fotogramas específicos que designan el principio y el final de un momento o duración, cantidad, escala y cualquier otro cambio en la estructura de la actividad.

Fotogramas Intermedios. En aplicaciones de animación digital, fotogramas que hay entre fotogramas clave que completan una acción.

Fotolínea. Copia obtenida a partir de un negativo o positivo de tono continuo resultante de un



57



procedimiento fotográfico que desina las guías, produciéndose la imagen en un blanco y negro plano, sin matos.

Fotótipo. Procedimiento fotográfico para realizar la selección de colores de un original, separando los colores en negativos para el proceso de impresión.

Fotótipo Definitivo. El finísimo positivo o negativo utilizado para hacer las planchas, que incorpora todas las correcciones, y en las que los fotografiados directos se hacen con puntos finos.

Fototipografía. Imprenta litográfica en la que la imagen se produce por medios fotográficos o electrónicos.

Fotomecánica. Proceso de separación de los cuatro colores, cada uno en sus diferentes porcentajes. Tanto este proceso se consiguen cuatro positivos (uno de cada color) y una prueba de color que se usará a la hora de imprimir.

Fotómetro. Instrumento que mide la luz reflejada por una superficie.

Fotómetro Pantall. En fotografía, un fotómetro que tiene un estrecho ángulo de cobertura, generalmente del orden de 20° o menos, que se usa

para hacer lecturas de luz reflejada a cierta distancia de un objeto determinado.

Fotomontaje. Composición realizada con dos o más fotografías para conseguir un efecto nuevo.

Fotoplanchas. Planchas de metal o película recubiertas con emulsión fotográfica.

Fotopolímero. Término que describe a una variedad de planchas recubiertas con una emulsión sensible que cambia de estado por la acción del rayado y que sirve para producir una imagen cuando se quita la plancha por la acción de la luz.

Fractal. Forma geométrica que permanece invariable en algunas de sus partes con el que se la observa. Esta propiedad recibe el nombre de "autosimilitud".

Frame. Copias que ofrece el lenguaje HTML de donde una página web es vista en un navegador. Cada una de las copias puede tener un contenido independiente de la demás de forma que cada una es autónoma un frame. En aplicaciones de animación cada uno de los puntos clave fotogramas de una secuencia.

Free Layer. Modalidad de trabajo a distancia, fuera de tiempo, ejercitado por un diseñador gráfico o

38



algún profesional del medio publicitario a un cliente o agencia internacional.

Frecuencia. Número de veces que un aviso es publicado, o su intensidad es transmitido, durante el tiempo determinado.

Frecuencia de Contacto. Número de publicaciones o días que se muestran en el plan. En una cifra negativa porque no necesariamente coincide el número de exposiciones con la frecuencia de contacto.

Frecuencia de Contacto. Proceso de mensajes publicitarios recibidos por el cliente a través de un correo electrónico.

Freehand. Programa de creación vectorial de la computadora.

Frestipicio VicioPartido.

Frestage. Técnica de dibujo y litografía, consistente en frotar un papel colocado sobre una superficie en relieve o impresa, obteniendo una impresión de la imagen.

Fuente. En tipografía, un conjunto de caracteres que corresponden a un diseño y proporciones determinadas. En un alfabeto dado, un conjunto debe abarcar las letras mayúsculas y minúsculas, las cifras y signos matemáticos más usuales. Los signos de puntuación y algunos caracteres especiales. Una fuente bien diseñada debe incluir versiones de diseño de redonda, cursiva, negrita y negrita cursiva. Los diseños más trabajados incluyen serifadas, condensadas, venitas, juego 'serifitas' y Scrabble.

39

Fotomontaje:
realizado por el
estudio de diseño
Taller de Diseño
Palmas.



diversas. En tipografía digital, las fuentes deben incluir además parámetros de ajuste.

Fuente de Contorno. Fuente digital configurada mediante vectores que parte de un contorno o perfil que puede ser modificado de tamaño o grado en cualquier evolución, a diferencia de las fuentes de mapa de bits que están compuestas por píxeles y se usan principalmente para la representación en pantalla en el caso de fuentes PostScript.

Fuente de Mapa de Bits. Fuente en la cual los caracteres están compuestos por píxeles o píxeles, a diferencia de una fuente de perfil que se dibuja mediante "vectores".

Fuente Manuscrita. Tipografía

Fuente Manuscrita Explícita. Puede venir indicada por una construcción cursiva, combinada con atributos tales como inclinación, continuidad de los rasgos y venetas, de modo tipográfico de la pluma.

Fuente Manuscrita Implícita. Cuando haya evidencia de la pluma o otro instrumento de escritura en la construcción final de la forma de la letra.

Fuentes Decorativas. Se establecieron como letras iniciales o capitales para decorar los manuscritos. Entre otros se diferencian, de los tipográficos para el texto principal por el tamaño, el número de tipos distintos al texto en pequeño, el ornamento en considerablemente mayor. También se distinguen por sus orígenes, cuando las letras son más para el texto se basan en fuentes manuscrita o romana,

las letras ornamentales exhibieron el modo con figuras ornamentales que rodeaban.

Fuentes Romanas. Combinan las características de las capitales manuscritas romanas, con una letra de caja baja. Para conseguir la armonía, la caja baja también adopta atributos de las capitales lapidarias, sobre todos los rasgos terminales inclinados. Los líneas son afinadas y moduladas, se basa en las curvas abiertas contrastes de aspecto redondeado.

Fuente. La acción que hay detrás de la revista, a quién sirve y con qué se desea comunicar. Comprende la función en base para planificar el diseño de la revista.

Fuente Antigráfico. Fuente utilizada en algunos programas de aplicación para simular el comportamiento perfecto de un antigráfico mecánico.

Fuente de Rotación. En algunos programas de gráficos, fuente mediante la cual, al seleccionarse, se puede girar un elemento alrededor de un punto fijo.

Fuente Espejo. En algunos programas, función que transforma un elemento en su imagen reflejada o para crear una copia de una imagen reflejada de un elemento.

Fuente de Transformación. en algunas

aplicaciones, el nombre que se da a herramientas que cambian el emplazamiento o aspecto de un elemento, como puede ser la aplicación de cambio de tamaño o defecto de reflexión.

Fundido. En cine y televisión, efecto producido en cineas o en laboratorio, de apertura o de salida que empieza por la máxima densidad, cada fotograma sucesivo aparece más claro que el anterior hasta alcanzar su valor correcto de exposición o el contrario. El efecto que efumamos en escena.

Fuente. Cuando a una campaña o a una parte publicitaria se le copia o se hace un plagio de su idea o elementos gráficos, textos, imágenes, diagramación, en por un publicista por otra agencia.

Fuente. En una imprenta, el factor es el conjunto de partes que fueran y personas el tener sobre el medio imprimible para que se quede adherido de forma permanente. La fuente hace que las copias salgan siempre iguales de una imprenta.

Futurismo. Movimiento literario y artístico surgido en Italia hacia 1909-1910, en el que destacaron Dada, Boccioni y Gerardo De Sisti. La ruptura con el pasado artístico y pensaba atreva al arte en lo que concebía el género mundo moderno de la velocidad, la tecnología y la guerra.

Tipografía
Logotipo de Sleeping elephant con una fuente manuscrita explícita, diseñada por Susana Orrego





Gaceta. Escrito breve que comienza de forma objetiva a un medio, hechos comprobables que pueden resultar de interés para la redacción a la que se envía.

Gadget. Palabra inglesa que se utiliza para denominar a los regalos promocionales de poco valor, pero atractivos, que captan la atención del consumidor.

Gama de Colores. Métodos mediante los cuales puede especificarse cualquier color plano para impresión, definiéndose el número correspondiente de su libro de muestras de color. Los sistemas de combinación de color como Pantone, permiten al diseñador utilizar colores combinados a lo largo de todo el proceso de diseño e impresión.

Gama Tonal, Gama Cromática. En representación del color, el abanico de colores con los que un dispositivo es capaz de trabajar. Cuantas más tonalidades en capas de tinte y más fina es la diferencia entre ellas, mayor es el gamut del dispositivo cromático.

Gamas. Son aquellas escalas formadas por gestaciones que reúnen en una regla de un color puro hacia el blanco o el negro, una serie continua de colores cálidos o fríos y una sucesión de diversos colores.

Gamas Múltiples. Escala de colores entre dos siguiendo una graduación uniforme.

Generación de Punto. Incremento del tamaño de un punto de trama, desde la elaboración de una película de medio tono, una plancha, hasta la impresión de una hoja de papel.

Gencho. Elemento llamativo o más atractivo, que generalmente es lo primero que observa una persona en una campaña o una pieza publicitaria, puede ser una imagen, una oferta, etc.

Generada. Prueba de impresión de una máquina de tintas.

Generador Blur Filter. Desarrolpa generando. Modifica el valor del desarrollo según la curva de Gama.

Genape. Se conoce a los errores del gencho.

GCR (Gray Component Replacement). Es una técnica aplicada en la separación de colores para su impresión, que consiste en sustituir en todos los colores, siempre que sea posible, aquellos porcentajes de CMY que sumados den un tono neutral (gris) para sustituirlo por tinta negra (K).



G G

Generación del Negro. Es la forma en la que se crea la plancha o canal destinado a la tinta negra. La plancha del negro tiene un papel clave en la impresión, por lo que la manera en la que se genere es un elemento crítico de ese proceso de separación de colores. Por lo general se basan en la aplicación de algún tipo de curva al trazar los valores de RGB o Lab a CMYK.

Geométrica. Forma simple o compuesta para aplicación en diseño basada en las formas geométricas.

Geometría Superficial. En aplicaciones 3D, geometría que actúa como parte de una superficie, haciéndose visible cuando se simplifica esa superficie.

Gesso. Mezcla de yeso y cola flexible que se usa como base para pinturas y para preparar molduras para marcos ornamentales. El nombre significa «gesso» en italiano.

Gestión. El concepto básico es organizar, vender, producir y financiar. El control de gestión evalúa a esas cuatro actividades esenciales con eficiencia.

GIF (Graphic Interchange Format). Formato de archivo utilizado fundamentalmente en la web. Una imagen GIF siempre está de modo indexado, en modo de

bits o en escala de grises; el número de colores puede variar entre un mínimo de 2 y un máximo de 256.

Gigastografía. Sistema basado en la tecnología Inkjet, que permite reproducir con calidad fotográfica todo tipo de imágenes digitalizadas a cualquier tamaño imprimible. Sus características permiten plasmar infinidad de cosas como posters, backlights, vallas, publicidad móvil, backing, etc.

Gimmick. Es el punto principal de la idea, que hace y crea la representación o el efecto de la comunicación. Todo para crear una gráfica audaz o visual debetemos un buen Gimmick para que tenga el efecto deseado y debe estar conectado al concepto, tema y tono de la campaña.

Gimp. Programa de Manipulación de Imágenes GNU. Es un software de libre distribución apropiado para tareas como retoque fotográfico y composición y creación de imágenes.

Globé. Signo grabado.

Globalización. Pace de mercados y productos muy internacionalizados, a otros productos y acciones a mercados que entienden universalmente aceptados, con una integración avanzada, flexibilidad, fuerte y minimalistas tras bajo precio.



Gigastografía

- Director La
- Superficial Building
- Resp. País,
- Communication
- Multi System
- Perforación
- Establecimiento
- Dirección de Ventas
- Internacional



43

Globo. Es común, es el espacio donde se escriben los textos de los diálogos o los pensamientos de los personajes. También se define como balón, boradillo o fineta.

Glow. Efecto de englobado sobre un área de la imagen. En las diferentes programaciones de diseño este comando realiza ajustes en la gama total de una imagen, efectuando el mismo ajuste en todos los píxeles.

Grifado. Diseño sustrado en el papel a resultas de la presión ejercida sobre la hoja por dos bloques, cuya composición de dientes es diferente en la superficie de uno con el surco en la superficie del otro.

Goma Astibia. Se usa en la elaboración de planchas,

sobre las prensas, para desensillar las áreas de no imagen.

Goma Laca. Variedad de barniz, soluble en aguarrás o benceno.

Gráfola. Es una tinta para punto de venta, utilizada en los supermercados y sinacasa de venta por impulso.

Gota Lágrima o Bebis. Final de un trazo que no termina en una gema o remate, sino que una forma redondeada.

Gótics. Es tipografía, cualquier fuente de imprenta con apariencia similar a las usadas en la Edad Media, siendo de difícil legibilidad.

Grasa. En serigrafía, el burbujón se sujeta al soporte o tabla de base mediante una lamina desmontable, que permite levantar fácilmente el bastidor y pasar o entre el papel.

Grabado. Proceso de impresión mediante planchas metálicas grabadas, en el que la tinta se deposita en pequeños alveolos con los que entra en contacto el papel para crear la imagen.

Grabado de Madera o Contraplaca. La diferencia de la litografía consiste en que se graba en el grano terminal de la madera, lo que permite usar líneas más finas y precisas. También se le llama grabado de tinta.

Grabado en Cobres. Grabado realizado con una plancha decorativa.

Grabado en Hierro o Calogrífico. Proceso en el que la imagen se graba en una plancha metálica y se imparte mediante las partes curvadas por debajo del nivel de la superficie.

Grabado en Madera. Litografía, impresión con un bloque de madera grabado.

Grabados. Dado, instrumento para grabar planchas metálicas.

Gracia. Trazos actualizados en los extremos de los trazos principales de una letra.

Gradación. Dirección que sigue no sólo un cambio gradual entre formas, sino que en cambio gradual una serie de formas ordenada. Genera función óptica y crea una sensación de progresión, lo que ocasionalmente conduce a una culminación o una serie de culminaciones. Dentro de una estructura de repetición. Los módulos pueden tener gradación de figura, de tamaño, de color, de textura, de dirección, de posición de espacio y de gravedad.

Gradación de Intensidad. Es permitir que la intensidad más fuerte suene y la intensidad más débil suene en el espacio, pero si las gradaciones de intensidad varían lentamente de valor, los valores más oscuros retroceden y los valores más claros avanzan sobre un fondo oscuro, con independencia de la fuerza de la intensidad.

Grabado de Película Metálica. Proceso en el que una fina película de hoja metálica se aplica, a elevada temperatura, sobre la superficie de una hoja de papel.

Gradación de Tono. Se introduce un solo tono con la intensidad en su expresión, sea máxima o mínima. Pueden utilizarse uno o dos tonos con leves cambios

43

Globo, fineta y
goma



de valor o una mayor variedad para lograr una expresión más plena del color. Cuando todos los tonos quedan confinados a un rango de valores, los tonos ajustados en su valor muestran normalmente una debilitación de la intensidad.

Gradación de Valor. Son utilizadas para la creación de zonas espaciales. Los valores bajos sobre un fondo muy oscuro se difuminan en la distancia, pero los valores altos parecen moverse hacia delante, de igual forma sucede al contrario.

Gradiente. Sistema de degradado. En la transición suave y sin saltos de un color a otro.

Graba. Queer o doblar. Consiste en una cinta metálica montada sobre madera para marcar el papel por el lugar exacto por donde debe doblarse.

Gráfico. Operación de aplicar la grúa a una pieza gráfica impresa como un plegado, folleto, empaque, etc. sobre papel o cartón para efectos de doblar.

Gráfica. Relativo a todo tipo de publicidad que tiene como medio final el medio impreso.

Gráficas. Medio de comunicación impreso.

Gráfica de Mapa de Bits. Imagen compuesta por

puntos o píxeles y normalmente se genera mediante programas de edición de imágenes a diferencia de las imágenes vectoriales de las aplicaciones de dibujo orientadas a objetos.

Gráficos por Ordenador. Imágenes de dos y tres dimensiones creadas por ordenador, que se emplean con fines científicos, artísticos o industriales. Estos permiten a los usuarios de ordenadores seleccionar imágenes para ejecutar órdenes, lo que elimina la necesidad de memorizar instrucciones complicadas.

Gráficos Vectoriales. También llamados gráficos estructurados. Son gráficos de ordenador basados en el uso de elementos de construcción, como líneas, curvas, círculos y rectángulos, que se pueden editar, girar y ampliar con relativa facilidad.

Gráfico. Pertinente o relativo a la imagen gráfica. Aplicado a la descomposición y decoración que se representan por medio de figuras y signos.

Gráfica. Escritura libre con falta de normalización y legibilidad a menudo lenta, utilizada frecuentemente en la publicidad, el diseño de empaques y especialmente en la propaganda política.

Gramaje. Es el peso en gramos por un metro

42



cuadrado de papel (g/m²), siendo la medida más utilizada para definir el peso de un papel.

Graseador. Instrumento de acero con una hoja curva de borde rajado, que se usa para producir un dentado en la superficie de una plancha y prepararla para una media tinta.

Grano. En fotografía son cristales de sales de plata que han sido expuestas y reveladas para formar partículas de plata negra, que son las que producen la imagen. Son visibles más fácilmente en las cosas que son uniformes de color. El grano de la madera está definido por la dirección de la fibra. El grano lateral es el que se emplea para grabar al agua. El grano del papel está también determinado por la dirección de las fibras y otros materiales empleados en su fabricación.

Grano de Papel. Textura áspera de la superficie del papel.

Gras Plano General. Plano general que tiene como límite inferior. Varigeneral.

Gras Primer Plano. Aproximación a un detalle muy específico del objeto, más cerca que el primer plano o doo-up. Transición: plano. Detalle del primer plano.

43

Derechos reservados por el estudio de diseño logo.com



Granosidad. En fotografía son acercamientos de granos de plata y apreciación cualitativa de su efecto en la calidad de su imagen.

Gravedad. Es el peso y equilibrio de las formas. La gravedad puede llegar afectar el equilibrio de los elementos en una composición, ya que las formas pesadas pueden equilibrarse con formas ligeras, una forma con un grupo de formas, etc.

Grabare Sur Bois (Grabado en Madera). Término francés empleado para designar todos los grabados en madera, es decir, las litografías de grano lateral y el grabado a contralibro o de travesar el grano terminal.

Grís. Cerco de tinte, pero es un cerco negro y blanco, simbólicamente la oscuridad y la ausencia de energía, expresa vida y vida oscura. Simbólicamente, el blanco y el negro, con sus gradaciones de gris, son del color de la ligera y de lo esencial la forma. Por otra parte, el blanco y el negro junto con el oro y plata, son los colores del prestigio.

Grass Reach. Ve: GRPS.

Grotesca. En tipografía, sinónimo de "palo seco".

GRPS. Número total de mensajes de una campaña en radio o televisión. También se expresa como un

porcentaje del total de hogares con receptor de radio o televisión o la suma de ratings de cada comercial.

Grupo Fotográfico. Colección de fotografías sobre el mismo tema.

Guache. Técnica artística que mezcla la pintura y el agua.

Guantes. Son las hojas de papel colocadas al principio y al final del libro que cubren las caras interiores de las cubiertas para asegurar el bloque a las tapas.

Gubia. Instrumento empleado para grabar en madera o linóleo.

Gubia Cincel. Gubia con un mango fuerte de madera para poderla golpear con una maza a grabar madera.

Gubia en V. Instrumento usado para tallar linóleo con un filo en forma de V.

Guis. Líneas verticales y horizontales no imprimibles, que se usan para posicionar objetos con mayor exactitud en el desarrollo de diagramación y sirve de referencia en procesos de impresión y acabados en artes gráficas.

Guis de Alzado. Son las marcas que se colocan en los lomos de los pliegos o cuadernillos de forma sucesiva e intercalada para facilitar visualmente su ubicación ordenada (alzado). Cuando un pliego está colocado fuera de lugar, salta a la vista porque su mastro rompe la secuencia visual de las marcas.

Guis de Colores. Indicación que generalmente se hace sobre el filo con los colores que se deben aplicar por fundamentación a la fotografía impresa final.

Guis de Corte. Indicación gráfica que se marca en los artes finales por donde debe ser cortada la pieza gráfica impresa final, en forma de líneas verticales continuas.

Guis de Grabado. Indicación gráfica que se marca con los artes finales por donde se debe grabar la pieza gráfica impresa final, en forma de líneas intermitentes.

Guis de Medición. En algunos programas, guís que no imparte después y que sirve para identificar posiciones que se marcan y fijan en el punto deseado.

Guis de Perfurado. Indica por donde se perforará el papel para que el usuario lo corte en el momento necesario.

Guis de Registro. Indicación gráfica en forma de

cruc que ayuda a dar una posición exacta a las imágenes tanto en fotocomposición como en montaje y en la impresión final.

Guis de Troquelado. Son líneas que nos indican un corte irregular en una pieza. Estas líneas deben ir enteras y no puntuadas. Se deben enviar a la pre-press y/o al impresor con un archivo o hoja aparte.

Guillotina. Máquina para cortar el papel o filotes y registros metálicos en un taller de impresión.

Guillotinado. Tamaño final de una pieza impresa. Corte de un cuadratillo a su tamaño final.

Guiso. Flan a medida reducida de un libro, utilizado especialmente para atrincherar y planificar un diseño con muchas etapas. El texto-monto pasa una pasta de radio o televisión que contiene el proyecto para ser realizado o locutado, con indicaciones de la acción y delos diálogos de los personajes.





Boletín de Noticias • Boletín de Información • Boletín Publicitario



43

Hábito de Compra/Consumo. Factor que se debe estudiar del consumidor cuando se trata de un producto o servicio. Aquí se analiza el cuándo, cómo, dónde, por qué, se compra un determinado producto.

Headlines. Para impreso con diseño generalmente horizontal, que se coloca en las cabeceras de un suplemento o manuscrito para identificar un producto.

Headline. Las líneas de entrega son los dígitos en los programas como PageMaker, estas pueden funcionar cuando la salida es una impresora láser o inkjet, pero cuando se manda a una impresora de alta resolución, estas también funcionan. Si no le aplica al sistema de correo 3 o 5 de punto está bien.

Halo. Imagen difusa que rodea y forma en torno a los altares del sujeto.

Headline. Título. Encabezamiento. Título. Primer Línea.

Heliotipia. Técnica de impresión mediante la cual se obtienen, por medio fotográfico, diapos para la reproducción de dibujos de media tinta.

Hendidido. Doblar hecho en una hoja impresa para facilitar el plegado.

Hesita. Tipo de distracción. Mago para adultos, donde su contenido mezcla en su mayoría portografía con extrema violencia.



01
Hendidido. Datos de impresión por Avery



Heurística. Ciencia de la creatividad que construye métodos combinatorios para estimular y facilitar la imaginación y el razonamiento con el fin de producir la innovación. Para comprender el término heurística hay que referirse al aserto de Arquímedes: ciencia del descubrimiento.

Hexacromía. Sistema de impresión de alta calidad basado en el uso de seis tintas distintas en lugar de los cuatro habituales en la cromacromía (CMYK).

Híde. Oscurecimiento de una capa u objeto de una imagen.

Hikidésa. Técnica gráfica de publicidad y cartelería comercial antigua de Japón. Habitualmente reproducciones litográficas a todo color. Sirven de inspiración a los diseños de Toulouse-Lautrec.

Hilos. Fibras del papel. Se utilizan normalmente para ver su dirección y otros detalles.

Hiperrealismo. Movimiento surgido como reacción frente al arte abstracto y al movimiento conceptual a comienzos de los años setenta. Utiliza la fotografía en lugar de la representación directa para elaborar sus obras. La fotografía, con una precisión mucho mayor que la del ojo humano, le permite al artista lograr una

representación de la realidad que va mucho más allá de la realidad percibida por el espectador.

Hipertexto. Serie de elementos de información que se relacionan entre sí. El autor de un hipertexto crea los nodos y los enlaces, y el lector del hipertexto puede viajar atravesando los nodos.

Hipótesis de Posicionamiento. Suposición de la situación de un producto o servicio para sacar de ella sus consecuencias. En la creación de una campaña se debe realizar una hipótesis de posicionamiento entre nuestros productos y los de competencia analizando todos los factores de interés y comparación, como naturaleza, comprados, consumidores, usos, etiquetas, contenido, etc.

Histograma. Representación gráfica de cómo se distribuyen los píxeles claros y oscuros en una imagen. Un histograma asimétrico hacia la izquierda indica una imagen oscura, mientras que un histograma asimétrico hacia la derecha indica una imagen brillante.

Historia. Es programas de diseño en una página donde se registran las modificaciones efectuadas a un objeto o imagen y se guardan hasta once versiones, permitiendo devolverse a acciones anteriores.

54



Hoja. Lámina delgada de papel, constituida de diferentes materiales, tamaños, grosores y colores. Esta compuesta por dos páginas o lados llamados verso y recto.

Hoja de Montaje. Lámina de película impresa para exponer las planchas de impresión.

Holografía. Sistema fotográfico que no emplea cámara ni objetivo y que recurre al láser para crear una imagen tridimensional.

Holograma. Imagen tridimensional registrada por medio de capas láser, sobre una emulsión sensible especial. Esta desarmada en tres dimensiones, aparece saliendo de sus límites, hacia afuera o hacia dentro del marco, variando de perspectiva.

Hombre. Asociación. Persona que lleva dos pantalones publicitarios, uno sobre la espalda, y el otro sobre el pecho, sujetos entre sí a la altura de los hombros, y que es exhibido por la vía pública para que sean vistos los anuncios.

Hombro. Espacio que queda entre el carácter y el borde del tipo metálico. Tipo curvo de algunas letras.

Home Agency. Agencia doméstica. Agencia de Publicidad de propiedad de un Cliente Asociante.

55
 Hombro que sale del espacio del carácter "h" y "n".





80

House Organ. Revista de empresa. Publicación interna preparada por una entidad comercial o industrial para uso y comunicación de sus empleados o clientes actuales y potenciales.

House To House Selling. Remedio completo en el centro de la línea inferior. Sirve para destacar encabezamiento o entradas de textos.

HTML. (Hypertext Markup Language) Lenguaje de marcado diseñado para estructurar textos y presentados en forma de hipertexto, que es el formato estándar de las páginas web. Gracias a Internet y a los navegadores del tipo Internet Explorer, Opera, Firefox o Netscape, el HTML se ha convertido en uno de los formatos más populares que existen para la construcción de documentos.

Isocognado. Técnica de impresión mediante líneas de color que llevan grabado en profundidad lo que aparece impresa. El hecho posee distinta profundidad según los tonos y solo es empleado para trasladar logotipos.

Isocografía. Técnica de impresión con líneas grabadas en hueco, isocognado.

Isomaxise. Carga gráficamente una imagen humana a un producto, animal o figura inanimada. Esta técnica se utiliza para darle gracia a un producto, crear personajes especiales y estilizaciones.

86



85

Plaza Aragón de
San Lázaro Italia
Gestionado por
Ultimedia & Turismo

86

Site web! Escrito
en lenguaje
HTML, diseñado
por Oltima Design.



Shells de Identidad • Shells de Información • Shells Publicitarias



47

Icono. Imagen, signo o gráfico en el que hay una relación con la imagen que representa. Ponen alguna semejanza o analogía con su referente pero no tienen propiedades en común con el objeto, sino con el modelo perceptivo del mismo.

Iconicidad. Grado de mayor similitud entre una imagen y la que ésta representa. La suma de iconicidad es el grado de abstracción: cuanto más abstracta es un signo en relación con lo que representa menor iconicidad es.

Idea. Imagen o representación de un objeto que queda grabada en la mente. Concepto, opinión o juicio. Ingenuo o habilidad de aplicar un concepto para concretarlo.

Idea Creativa. Descubrimiento de soluciones originales posibles.

Ideograma. Símbolo utilizado para indicar un concepto o emoción tal como puede ser la alegría, la tristeza, la satisfacción, etc.

Identidad. Es la esencia de una entidad, organización, grupo o pueblo. Es la realidad constituida por normas, valores, cultura, lenguaje de organización.

Identidad Corporativa. Disciplina especializada de diseño que crea un sistema de formas, figuras, colores y arte total, un concepto, que transporta ideas, expansiones sociológicas y una alta capacidad de memorización, fuera de la personalidad de la

47

Identidad
Corporativa
Curso Inicial
Corporativa
Realizado por
Humberto Antunes
Design Works, Inc.



empresa. Asimismo, sobre pasa la función esencial del mensaje, para convertirse en una estética estratagema institucional y comercial.

Identidad Visual. Sistema de signos que se compone del logotipo, símbolo y gama cromática.

Identificación. Distinción de un elemento como único en su contexto.

Identificador. Es el mensaje que forma el símbolo y el logotipo con intención o sin del editor, constituyendo una estructura significativa. El identificador es una síntesis que usa el nombre verbal a través del logotipo y el signo visual a través del símbolo.

Illuminaria. Concepto de luz, claridad y sombreado aplicado a una placa gráfica con iluminación, dibujo o fotografías.

Illuminación de Claude Fritz. Es fotografía en la fuente de las fluctuaciones de baja temperatura empleada en sus días ampliaciones de difusor, reduce el contraste y la definición en los bordes.

Illuminación de Seguridad. Iluminando de un laboratorio de fotografía que permite manipular la emisión de luz que crea efectos de luz.

Illuminación Global. Es una técnica de iluminación donde se calculan los rebotes de los fotones.

Illuminación por Defecto. Iluminación inicial, que permite al usuario empezar a representar un tema que define fuentes de luz.

Illuminación Texturizada. Luz que incide en un ángulo oblicuo a una superficie, subrayando su textura.

Iluminas. Técnica que se emplea para embellear letras, páginas, manuscritos, etc., utilizando colores o también, con o plata, utilizada con frecuencia en tiempos medievales.

Ilusión de Profundidad. Se logra mediante tamaños diferentes de la misma forma, puesto que la forma mayor parece estar más cerca que la menor. También se puede crear haciendo que la línea de una forma sea el espacio y cuando las líneas de una ventana son quebradas, curvas, movidas o onduladas.

Ilusión de Volumen. Cuando los planos se curvan para formar cilindros, o cuando los planos se usan patrones de líneas diferentes y parecen ocupar un espacio. Los planos pueden ser sólidos, formados por secciones de líneas, puntos, estar contorneados o ser creídos como un conjunto de esos métodos.



Ilustración. Expresión gráfica de una idea, plasmada en un papel como boceto o arte final para su aplicación en cualquier medio de comunicación visual. Las técnicas de ilustración son limitadas y muchas veces van de acuerdo al estilo del ilustrador.

Ilustrador Profesional. Especializado en la creación y realización de ilustraciones para la producción de prensa gráfica.

Ilustrador. Programa de creación y edición de dibujo vectorial de Adobe Adobe como tratamiento o edición de imágenes en mapa de bits. Es básicamente un programa de ilustración en 2D.

Imágenes. Las imágenes compuestas en la que se

determina público por medio de una composición a través de la acumulación de todos los mensajes que haya recibidos.

Imágenes Clave. En una exposición a color con varios bloques de diseño para imágenes que se imprimen.

Imágenes de Alta Resolución. Imagen con la suficiente resolución para imprimir, ocupando gran capacidad en la memoria.

Imágenes de Baja Resolución. Imagen con resolución inferior a 72 ppi, ocupando poco espacio. Usada para montar y maquetación.

Imágenes de Posterización. Son imágenes que usan una cuadrícula de colores conocidos como píxeles.



para representar las imágenes. A cada píxel se le asigna una ubicación y un valor de color específico.

Imagen Corporativa. Es la imagen psicológica que una sociedad se representa mentalmente de una institución. Por consiguiente, a la imagen corporativa la conforma todo el conjunto variado de actuaciones y mensajes de la institución a lo largo del tiempo.

Imagen Global. Conjunto de criterios desarrollados a partir del concepto de la imagen corporativa. De una política guiada por ellos y que se materializa en el conjunto de vehículos y aspectos de comunicación.

Imagen Efectiva. Imagen fotográfica sobre papel.

Imagen Estructurada. Imagen definida por filas de píxeles opuestas.

Imágenes Libres Resolútes. Son las imágenes creadas de cero por diseñadores de auto, es decir, que la imagen se puede utilizar varias veces y para distintos fines por su versatilidad.

Imagetipo. Interacción del logotipo, donde la palabra funciona como imagen.

Impecta. Corresponde a la posibilidad de visualizar una unidad creativa en cualquier medio.

Impresión. Colocación de las páginas en la plancha de forma que cuando se pliegue el papel impreso, las páginas se encuentren en la posición correcta.

Imprenta. Máquina para imprimir. Se le atribuye a Gutenberg la invención de esta para el mundo occidental en el siglo XV.

Impresión. Reproducción en cualquier soporte, por presión, calor o salpicadura, de lo grabado en un molde o plancha entintada.

Impresión a Doble Página. Color o imagen que cubra a el margen interior de una doble página de libro.

Impresión a Sangre. Imagen o color que llega hasta el borde guillotinado de la prensa impresa.

Impresión Digital. Cualquier método de impresión, donde se procesa libre de software a puestas offset digitales, es el que la imagen se crea de un archivo digital.

Impresión Directa. Impresión en relieve, donde la plancha entra en contacto directo con el papel.

Impresión Doble. Proceso consistente en imprimir dos veces la hoja, con el objeto de aumentar la intensidad del color.

Imagen Corporativa de Watch Republic, realizada por el estudio de diseño gráfico Team México.com



Impresión Electrostática. El proceso de atraer las tintas o colorantes hacia la superficie de un material mediante un impulso de carga eléctrica.

Impresión en Color. Es decir, en más de un color. Normalmente se usan cuatro: cian (azul), amarillo, magenta(rojo) y negro.

Impresión en Relieve. Proceso en el que la imagen que se imprime está tallada en relieve sobre madera, latón o yeso o bien se ha creado añadiendo objetos como hilos, suaves, lujos o recortes.

Impresión en Relieve en Seria. Grafado realizado en el empleo de tinta, con lo que se dibuja un área en relieve en el papel, visible gracias a la sombra resultante.

Impresión Planográfica. Método de impresión en el cual tanto el área de imagen como el área de no impresión están en la misma superficie. La litografía es un proceso planográfico.

Impresión Serigráfica. Método desarrollado a partir de la serigrafía tradicional. Se aplica la tinta al papel mediante una fina pantalla de tejido metálico. Este proceso tiene la ventaja de poder imprimir sobre materiales tales como el plástico o metal.

Impresor. Persona encargada del proceso de impresión.

Inclinación. Ángulo del que imaginario sugiere por la modulación de espesores de las trazo de una letra. El eje puede ser vertical o con diversos grados de inclinación.

Incrustación. Colocación de una imagen dentro de otra, utilizando tecnología de reproducción digital.

Incrustable. Obras escritas publicadas antes de la aparición de la imprenta.

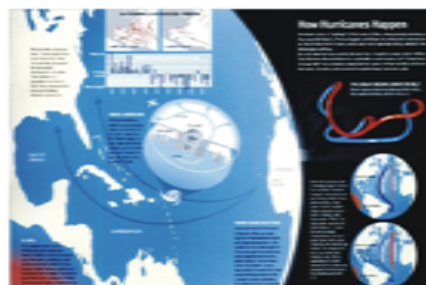
Indesign. Programa de maquetación y diseño en ID de Adobe. Admite ciertos tratamientos e indicación de impresión en mapa de bits.

Índice de Aspecto. Relación entre la anchura y la altura de una imagen, expresada como $x:y$. Por ejemplo, el índice de aspecto de una imagen que mide 200x100 pixels es 2:1.

Índice de Refresco. Velocidad a la cual se crea o actualiza una imagen completa en la pantalla.

Indigo. Sistema de impresión offset digital por separado de tinta en el que no se necesitan fundidos.

70



Información. Documentación recogida de bases de datos. Listado de condiciones a tener en cuenta antes de realizar el proceso de diseño.

Infografía. Técnica que permite diseñar, sobre un soporte escrito o audiovisual, informaciones periodísticas expresadas gráficamente mediante el uso de procedimientos informáticos y que permiten al receptor captar visualmente la esencia del mensaje.

Informalismo. Movimiento pictórico desarrollado dentro de la abstracción no geométrica. La abstracción en la forma orgánica que no ofrece la regularidad de lo geométrico ni de lo orgánico. Se refiere a la pintura basada en la construcción de formas y a todo tipo de composición o estructuras pictóricas, oponiendo a ésta la indeterminación y el aprovechamiento del azar. La

indeterminación hace que el color pueda a la vez ser maturo y viceversa, y el trazo o la línea puedan ser color.

Iniciá. Primera letra de un artículo o sección, que ocupa normalmente dos o cuatro líneas del primer párrafo.

Inserto. Producto gráfico que se incluye en una publicación cuando no ha sido impreso con ella.

Inserción. El proceso fotomecánico usado para hacer planchas de impresión a partir de copias. Se usa ácido para producir una imagen en relieve a partir de una plancha sensible en la cual se ha expuesto un negativo físico del original.

71

Infografía para
Popul Science
realizada por
Julio Germán



Instrumento Múltiple. Grabado con dos hojas para grabar líneas paralelas. Se emplea para preparar planchas en relieve.

Interletraje. En tipografía, el espacio general entre las letras de las palabras.

Interlínea. Espacio en blanco entre las líneas o renglones de un texto. Espacio en blanco entre los renglones que favorece y ayuda a la legibilidad del texto.

Interpolación. Aumento del número de píxeles de una imagen o ampliación de información de color mediante balance de valores de los píxeles circundantes.

Interpolación Bicúbica. En tratamiento digital de imágenes, procedimiento de interpolación basado en promediar los valores de los 16 píxeles vecinos.

Interpolación Bilineal. En tratamiento digital de imágenes, procedimiento de interpolación basado en promediar los valores de los 4 píxeles vecinos.

Interpolación por Aproximación, por Vecindad. En tratamiento digital de imágenes, procedimiento de interpolación basado en promediar los valores de los 2 píxeles vecinos.



73

Intensificación de Formas. Ocurre igual que en la penetración de formas, pero solamente en stable la posición, en que ambas formas se cruzan entre sí. Como resultado de la intersección surge una forma suelta y más pequeña. Puede no recordarse las formas originales con las que fue creada.

Invertido. Efecto de un texto o una imagen en blanco sobre fondo negro o de color. Ver negativo.

Investigación. Principa fuente para analizar los gustos, opiniones, preferencias y características personales del consumidor. La investigación es una técnica ayuda a la publicidad, siempre que las acciones efectuadas sobre el público objetivo determinado de población sean continuas o periódicas.

Investigación Concluyente. Estudio de mercado que sirve para tomar decisiones.

Investigación de Mercado. Objetivo y sistemático recopilación, registro, análisis, interpretación y exposición de la información referente a mercados existentes o potenciales, estrategias y técnicas de marketing y la interrelación entre mercados, métodos mercadológicos y productos o servicios actuales o potenciales.

Investigación de Medios. Estudio de mercado

que se encarga de la evaluación del desempeño de la investigación.

Investigación Explorativa. Estudio de mercado que sirve para estudiar cuestiones.

Investigación Publicitaria. Una vez establecida la plataforma de Campaña también es preciso estudiar y poner a prueba sus expuestas creativas, para comprobar a llegar realmente al público objetivo, a lo convenciones y a lo llevar a ejecuta la compra.

Isotipo. Intercambio de logo e isotipo.

Isoométrica. Plano de proyección que se encuentra en ángulos iguales con respecto a los tres ejes principales del objeto que representa.

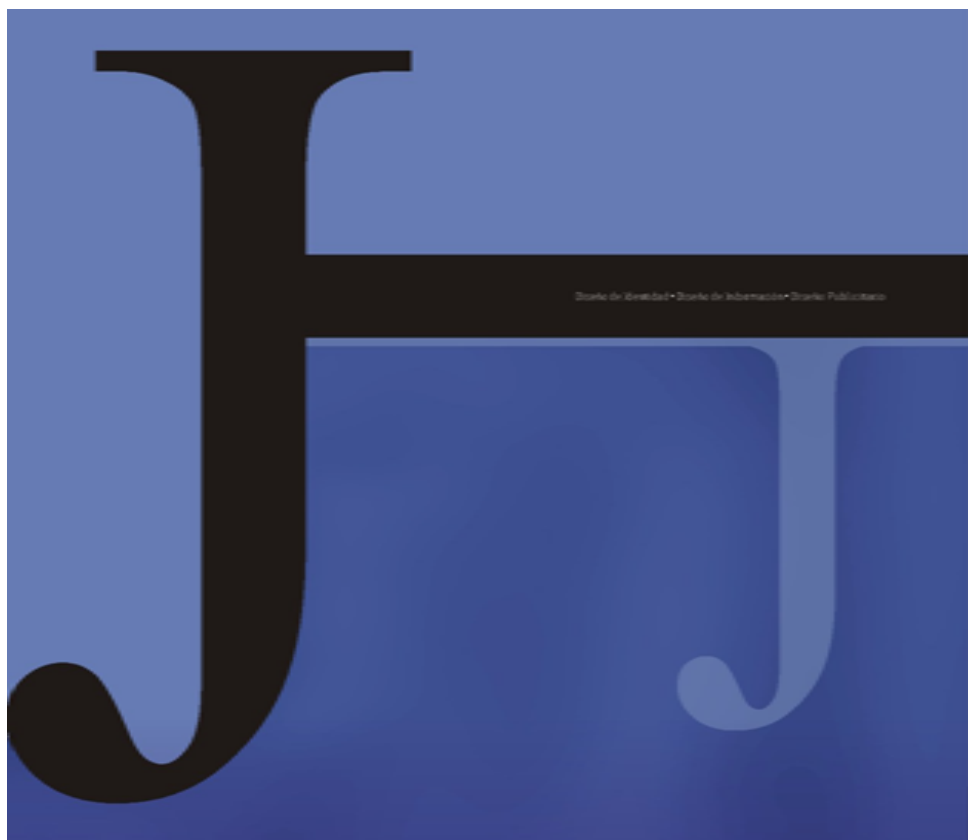
Isotipo. Marca donde la imagen funciona sin texto.

Issues Management. Empleo de la comunicación de un acontecimiento concreto para reforzar el posicionamiento de la marca.

Itálica. El trazo de letra inclinada a la derecha como la letra bastarda, a diferencia de las rotas, redondas o romanas. Pueden ser cursiva, de tipo digital, libre y armada, con ser de caligrafía manual. Es utilizada para dar énfasis a unas palabras dentro del texto.

74

Investigación de
Formas
Clase: Walter
Stulo
Profesorado 2015
Realizado por
Ulmaris L. Torres



Escuela de Gestión • Escuela de Ingeniería • Escuela de Artes

Jefe de Producción. Encargado de la parte económica, ordenación del trabajo y supervisión de docentes en el departamento de producción.

Jingle. Vocábulo inglés que designa la música, con texto, que se utiliza en los espacios publicitarios de los medios de comunicación.

Jingle de Ambientación. Música publicitaria enfocada de acuerdo al espíritu del mensaje o a la imagen.

Jingle de Asociación. Música publicitaria que representa un estado o situación.

Jingle de Recordación. Música publicitaria cuyo enfoque apunta un mensaje centrado de atención y atención.

Jingles. Profesional especializado en crear música publicitaria, composición, dirección y responsabilidad en la grabación y ejecución.

JPEG (Joint Photographic Experts Group). Un formato de archivo de compresión con pérdida que admite color de 24 bits y se utiliza para conservar las variaciones tonales de las fotografías. JPEG comprime el tamaño de los archivos descartando

selectivamente los datos. La compresión JPEG puede deteriorar los detalles más sutiles de las imágenes y no se recomienda para imágenes con texto o imágenes de color. JPEG no admite transparencia. Al guardar una imagen en esta compresión, las zonas transparentes se sustituyen por color mate.

Justeo. Término con el que se denomina a un diseñador o compositor.

Just in Time. Técnica para que cada producto que integra un proceso de fabricación, venta o compra llegue al lugar donde tiene que estar en el momento oportuno.

Justificado a la Izquierda / Derecha. Texto alineado a la izquierda o a la derecha.

Justificación. Justificación manual, en tipografía, operación de colocar espacios entre las palabras, de manera que todas las líneas tengan la misma longitud. Justificación automática, separación de espacios para obtener una medida igual en todos los renglones. Los textos se pueden justificar en bloques, a la derecha o a la izquierda según su necesidad de diseño y diagramación.





K. Inicial utilizada en inglés para describir el color negro en una matricromía, que fuera del hecho de ser la plancha clara, oscura, en un proceso de impresión a todo color.

Kashida. Sistema de justificación usado en alfabetos árabes para que las líneas tengan el ancho de justificación, donde no se modifica el espacio entre palabras, sino que se entran las zonas de guiso horizontal en aquellas letras que lo tienen. El límite de ese entreamiento lo dictamina el buen gusto y la necesidad. No hay una norma fija.

Keemig. Ajuste el espacio entre dos letras para optimizar su aspecto.

Kern. Se utiliza para ajustar el espacio entre algunos pares de caracteres cuando llaman la atención por estar demasiado juntos o separados, usualmente en cuerpos grandes. Es estrictamente proporcional, ya que el espacio entre tane el mismo tamaño es justo que el tiempo de los caracteres.

Key Frame. Versión más artística para la elaboración de un Story Board. En vez de realizar el Story en cuadros sucesivos se presenta la idea del momento en un solo cuadro a manera de un afiche, representando todas las imágenes ligadas entre sí.

Kiesco. Construcción para realizar muestras de productos a otro tipo de promoción.

Kit. Palabras en inglés que se utiliza para referirse a un conjunto de elementos que cumplen una función. En español se utiliza la expresión "Juego de.", por ejemplo "Juego de tazas".

Kitsch. Expresión artística alemana que surge de la necesidad de exponer la futilidad de una clase media en grandes metas intelectuales. Lo kitsch se limita a buscar el placer por la ostentación y por el desmoro de fútiles y colores. Falso del minimalismo, esta tendencia está totalmente en contra de lo funcional.

Kodakith. Técnica de alto contraste que permite disminuir la gama de grises o medios tonos.

Kraft Paper. Papel fuerte de escribir, generalmente de color marrón y utilizado por sus caras. Para impermeabilizado se le puede aplicar una capa de polietileno por una o ambas caras.

Kyoseki. Concepto japonés que expresa la idea de vivir y trabajar juntos por el bien común, facilitando la cooperación y la prosperidad mutua en contextos laborales y comunitarios.





Centro de Investigación • Centro de Información • Centro Público de...

12



Laca. Capa transparente que se añade al material impreso para mejorar el color o aumentar la durabilidad.

Laboreo. Habilidad o capacidad empleada para probar y probar con iluminación de seguridad adecuada al material empleado.

Ladillo. En una publicación periódica, composición breve que suele colocarse en el margen de la plana, generalmente para indicar el contenido del texto, cuya función principal es servir al lector como referencia indicativa del contenido de los párrafos que vienen a continuación.

Laminado. Proceso donde las hojas impresas se combinan con una película de plástico para proporcionar una mejor protección contra la

humedad, la luz solar, la fricción o por otros efectos. Los laminados pueden ser brillantes, mates, con relieve y con texturas.

Litografía. Término general que describe las formas de la litografía empleadas en fotografía.

Lápices y Ceras Litográficas. Son grasos y negros, y se utilizan en distintos grados de dureza para dibujar sobre pedruzcos o planchas litográficas.

Líquid. Objeto diseñado para escribir o dibujar formado por un sólido alargado de grafito rodeado de una cámara de tándem. El líquido se añade en un extremo para dejar al aire el grafito, que es el que se apoya en el papel para escribir. Las líneas pueden ser también de carbón o de otros materiales de color.

12

Historia e Impacto
de la
"Imprenta" por
John Dewey de
Chicago



Lápis Coated. Lápis negro, no gusa, ideal para trabajos preparatorios que no se van a imprimir, en una plancha o piedra litográfica.

Lápis Graso. Elemento de escritura de aspecto ceroso cuya mina es de un material grueso que sirve para realizar anotaciones o dibujos sobre superficies de plástico.

Lápis Litográfico. Lápis de mina gruesa que se usa para dibujar sobre planchas litográficas de cobre, aluminio, etc para galdeo o impresión litográfica.

Lápis Óptico. Dispositivo utilizado que se utiliza para dibujar en la pantalla de una computadora.

Letra/Lathing. En aplicaciones 2D, es la técnica de crear objetos 3D al rotar un perfil 2D alrededor de un eje.

Layout. Etapa final del ciclo de desarrollo que diseña los componentes mecánicos y los arreglos eléctricos de placas de la electrónica.

Layer. Capa. Instrumento que posee la mayoría de programas de diseño y que permite superponer imágenes dentro de un mismo archivo gráfico para cambiarlos de ubicación y trabajarlos independientemente según la necesidad.

Layout. Esquema, disposición. Palabra inglesa que se usa para referirse a un dibujo o representación gráfica que indica la relación entre los elementos y sus valores.

Leads. Trazo que une la curva con el eje principal. El elemento que permite redondear superficies a mano alzada en programas de diseño.

LCD (Liquid crystal Display). Pantalla de cristal líquido incorporada en la mayoría de las cámaras digitales que transmite información sobre distintas funciones.

Lentes láser. En Fotografía es la medida de la intensidad de la luz que se obtiene al usar un lente con un objetivo para luz láser.

Legibilidad. Característica gráfica que hace de los elementos más diferenciados y reconocibles ante el observador de un contenido dado.

Lema. Frase llamativa y fácil de recordar que sirve en publicidad para promover un producto o dar imagen al nombre de una empresa. El lema se usa por tres motivos principales. Es relación al producto para su lanzamiento al mercado, cuando se desarrolla una campaña con motivo de su cambio en el empaque o

75



en su contenido o cuando se quiere centralizar la imagen que hace el público del mismo. Es relación a la empresa para promover su imagen, para establecer una diferencia competitiva con otra empresa o para el lanzamiento de un producto.

Lenguaje Activo. Se busca crear una imagen clara, dinámica, segura, amable, estimulante, sencilla, vigorosa, vital y vibrante. Los colores cálidos muy usados ayudan a resaltar este aspecto y los contrastes fuertes, las incompatibilidades, los dibujos asimétricos y las formas tipo punto ayudan al diseño ayudando a dar vida y movimiento. El rojo intenso es el color más asociado con la acción, la prontitud, la vitalidad, el baile y los deportes. Se destacan por el uso de cruzar o atravesar. Formas lineales, geométricas



curvas con fuertes diagonales, formas irregulares, zigzag, bordes muy cargados, combinación de imágenes con variedad de tamaño o escala, uso de elementos similares o idénticos, texturas, dibujos, siluetas, líneas finas.

Lenguaje Artificial. Con composiciones geométricas, abstractas, experimentales, sutiles, futuristas e inventivas. Se destacan por el uso de colores cálidos, brillantes, bordes y perfiles rectos, tipografía distinta, fuertes contrastes de luz y oscuridad asociadas a la luminosidad de los fluorescentes, texturas duras, reflectivas y brillantes. Los colores más usados son el magenta de que se relaciona con el amor y el azul de fluorescencia, siendo asociados con reflexivos, juegos, tecnología y rock.

75
Lenguaje Artificial
Empaque para lápiz
SPINART
Diseñado por
Teresa de la Cruz



74



Lenguaje Cálido. Se identifica con los términos: amigable, energético, estival, afectuoso, entusiasmado, apático, incandescente, jovial y acogedor. Se caracteriza por el uso de superficies con brillo, cuarte, bordes, texturas mediante repetición de líneas, volas radiantes, cordoncillo o en cadena. También por el uso de colores cálidos e imágenes de calor físico, colores dorados, emanaciones de los rayos del sol y de placas aromáticas. Los cuarteos, ropas cálidas y mármol son apropiados para identificar ovalsos, bebidas calientes, alimentos para acompañar el café o desayuno de calor.

Lenguaje Clásico. Busca crear tendencias sencillas, serias, racionales, simétricas, moderadas, estandarizadas, positivas, discretas y serenas. Se caracteriza por el uso de una paleta de colores limitada, moderada y bien equilibrada, por la sencillez de líneas, dibujos sencillos, geométricos y el énfasis en estructuras diametralmente regulares. El blanco, el plata y el gris simbolizan la pureza, los colores tonos de los verdes fríos y azules fríos son típicos de este lenguaje. Sus combinaciones más clásicas es la monocromática blanca y negra, ya sea en su forma sencilla de tipografía negra sobre fondo blanco o negro con ilustración blanca.

Lenguaje Colectivo. Se identifica con los términos: combinado, colectivo, dispuesto, abierto,



75

compartido, amalgamado, interdependiente, usado y común. Se caracteriza por el exceso de seguridad y confianza, la utilización de los colores tradicionales, azul marino, verde oscuro y los tonos marrones, por letras en oro y plata sobre otros fondos azules o rojos oscuros siendo curvilíneas en lugar de angulosas, sus dibujos y las texturas tienden a ser geométricas y repetitivas.

Lenguaje Exclusivo. Se busca crear una imagen refinada, arista, lujosa, culta, selecta, aguda, autorreferente, cansa y relajada. Los colores tienden a ser sutiles tonalidades artísticas en tonos oscuros y fuertes, como los tonos oscuros de rojo, verde, azul, marrones, gris ceniza, blanco y crema. Representa formas sencillas como el círculo, el cuadrado, el triángulo, el diamante y la elipse esplotando la belleza de los materiales naturales como la seda, el terracota o la plata. El dibujo y la textura son muy elaborados y decorativos. La paleta de colores tiende a dos o tres y generalmente se usan letras doradas y plateadas sobre fondos de colores fuertes.

Lenguaje Femenino. Se identifica con los términos: fino, suave, delicado, subjetivo, práctico, redondo, moderno, maternal y central. Se caracteriza por figuras suaves, redondas y naturales, imágenes con inspiración natural, tipografía redondeada, superficies curvas en dibujos. Los colores característicos son

76

Lenguaje Clásico
Empieza para
"Geri" por la
agencia
Tulvencocreativ

77

Lenguaje
Exclusivo. Desde
para "Persepolis
Textiles" por
Socialik.com



30 - 302



verdes, dorados, rosas, azules de las flores y púrpuras
trazos parciales de todos los colores y contrastes
apagados.

Lenguaje Frio. Se identifica con los términos: frío,
sereno, sereno, moderado, reservado, refinado,
luminoso, mental, distante. Se caracteriza por el
uso de los sectores fríos del círculo cromático, los
azules y los verdes, justo a los monocromos blanco,
gris y negro, se usan superficies metálicas brillantes,
papeles satinados, lino y generalmente se asocian con
productos de limpieza e higiene.

Lenguaje Fotista. Las composiciones son juveniles,
viciadas, atropeladas, investigadas, exploradas,
propietas, valientes, sanguinas y desconocidas. Los
diseños se basan en la era electrónica y la tecnología.
Los colores asociados son rojos brillantes y los verdes
de los rayos de luz láser, y sus dibujos son de forma
libre, distorsionados, reflejados, texturados,
asimetría e invertidos.

Lenguaje Individual. Se identifica con los términos:
separado, angular, asimétrico, egoísta,
distante, personal, independiente, segregado y
genial. Se caracteriza por un sentido de libertad
de expresión que constituye un terreno abonado para
conceptos nuevos, exóticos y diferentes, muchas
ilustraciones y letras en fuentes libres e informales.

Los colores usados son rojos, amarillos y naranjas muy
saturados, especialmente cuando se combinan con
rojo, púrpura y verdes ácidos.

Lenguaje Masculino. Se identifica con los términos:
vulgar, estúpido, masculino, objetivo, técnico, angular,
aséptico, paternal, perfecto. Se caracteriza por
combinaciones de fuerza, audacia, botas bien
marcadas e imágenes abstractas, dibujos estéticos,
simples, geométricos, líneas verticales, horizontales,
medicales y haces sencillos y sin adornos. Las
superficies son lisas, metalizadas, brillantes, papeles
satinados, lino en algodón y palo seco. Los colores
asociados son rojos oscuros, verdes, marrones, azul
marino y rayados.

Lenguaje Moderno. Se caracteriza por
composiciones jóvenes, avestadas, desconocidas,
actuales, cuestionables, inquietas, excitantes y
precisas. Este lenguaje es apropiado para la
presentación de artículos tecnológicos, usando
colores claros y vivos, como rojo, amarillo, verde y
azul, combinados con negro, blanco o plata y
líneas y formas sencillas de líneas geométricas. Los
colores usados brillantes, púrpura, rosa y amarillo
son combinaciones asociadas a los jóvenes.

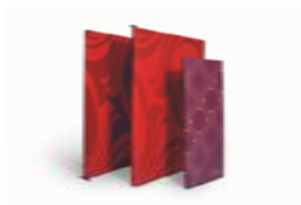
Lenguaje Natural. Los diseños se caracterizan por
ser geniales, misteriosos, orgánicos, ruidos,



11
Lenguaje Frio
Revista INK
Diseñada por
Tommaso.com



28



expresivos, calientes, imprevistos e ingenios. Se utilizan los colores de la naturaleza que son bajos de saturación. Los fondos de color amarillo apagado, crema o beige proporcionan una sensación natural, especialmente cuando se imprimen sobre papeles texturados o fotográficos en sepia. Sus formas son curvas, desiguales, orgánicas, individuales y costuras marcadas por aristas.

Lenguaje Pastel. Sus composiciones son inertes, estéricas, tranquilas, relajadas, femininas, suaves, dulces e inanimadas. Se caracteriza por formas organizadas y dibujos repetitivos, por el uso de colores azules y verdes utilizados para evocar el tono de un cielo sereno y una feliz estabilidad.



Lenguaje Popular. Se caracteriza por estilos toscos, ingenuos, comunes, juveniles, masculinos, divertidos y estabacionistas. Generalmente se ha identificado con estilos básicos, fabricados en serie con materiales de baja calidad. Las combinaciones de colores son limitadas y atraen la vista, como los colores rojo, amarillo, verde y azul, separados y mezclados por costuras negras. Sus formas son planas, anchas, tras gruesas y gruesas.

Lenguaje Retrospectiva. Se identifica con los términos técnicos, memorables, nostálgicos, recordatorios, reminiscencia, contemplativo, melancólico, pensativo y onírico. Este lenguaje

cubre una amplia gama de estilos y períodos, donde cada uno tiene sus propias asociaciones de color, donde se toma lo mejor del período seleccionado y se trabaja en un lenguaje moderno.

Lenguaje Romántico. Sus composiciones elaboradas, apasionadas, irracional, asimétricas, no moderada, exagerada, espaciada, impredecibles y arrojadas. Se caracteriza por atemperar la inspiración, la aventura, la sorpresa, la emoción y el sentimiento a la tradición. Los colores predominantemente son rosas, púrpuras, azules, azules y las formas arremolinadas o con gestos dramáticos.

Lenguaje Tradicional. Se identifica con los términos: simple, heredado, familiar, pasado de moda, formal, convencional, tranquilizado, tábil, relajante. Se identifica con la armonía, el arte y los estilos de costumbres tradicionales como los tipos oscuros, verdes oscuros, azules marinos y marroces castaños. Las tipografías tienen formas redondeadas, notras y seroneses los viejos manuscritos.

Lenguaje Visual. En la base de la creación del diseño. A diferencia del lenguaje hablado o escrito, el lenguaje visual hace hincapié en las

Letra de Retena. En fotografía una letra que tiene una distancia focal aproximadamente doble a la de una letra normal.

Letra Lenta. En fotografía una letra con una abertura más pequeña de lo que es normal para su tipo.

Letra Macro. En fotografía letra con una abertura más pequeña de lo que es normal para su tipo.

Letra Normal. En fotografía letra que tiene una distancia focal aproximadamente igual a la diagonal del formato de la película utilizada y que tiene un ángulo de visión similar a la humana.

Letra Rápida. En fotografía letra con una abertura más amplia que la abertura normal, máxima para su tipo.

Letra. Cada uno de los signos o figuras que se representan los sonidos y articulaciones de un idioma.

Letra Caligráfica. Tipo de letra que hace de formas de letras dibujadas, no escritas.

Letra Epigráfica Romana. Fuente letra dibujada con pincel, que a medida que se avanzaba el trazo, se gaba el pincel por rictos diferentes para modular los grosos y finos.

Letra Florida. Se designa este nombre a las letras estruendo e identificables, que han sido modificadas

29

Lenguaje
contáctico:
Menú para "The
Market" diseñado
por Sotolich art



aplicándose un tratamiento decorativo, como adornos y arabescos. Esperaron por efectos sencillos, como letras huecas y sombras, pero a poco fueron introduciéndose en la letra diseños dibujos y motivos, y experimentándose efectos tridimensionales.

Letra Historiada. Es cuando las letras son en sí mismas decorativas, no derivan de otras existentes y están adornadas con figuras y motivos inherentes al contenido y género del libro en el que están dibujadas, usualmente en imprentas.

Letra Informática. Resulta de la digitalización y ha sido divulgada por las calculadoras, computadoras y video-juegos. La letra informática esta normalizada en forma de programa, lo cual constituye una variable donde el punto de vista de una composición tipográfica.

Letra Rústica. Letras dibujadas con una caligrafía de mano o un pincel. Estas letras se escriben más rápido que las capitales cuadradas, minúsculas y decoradas.

Letraset. Marca registrada de toda clase de letras, números, símbolos, y grafismos transferibles a todo tipo de superficies mediante tratamiento o presión.

Letrasen. Fondos planos o degradados, en blanco y negro y color, adheribles por presión.

Letras Transferibles. Letras dispuestas en una hoja de plásticos que se transfieren al arte final al frotarse por encima (como una calcomanía).

Leves. Nivel de Grado de un parámetro.

Levitador. Pesa de hierro con un mango que se emplea para fijar y guiar en pintas litográficas.

Leyenda. Explicación de una zona específica de una ilustración o diagrama.

Libro de Gamas. Una serie de pruebas de color, que muestran cada color por separado, de una imagen a todo color.

Línea. Línea de puntos dispuesta entre columnas tabuladas, para guiar el ojo de columna a columna.

Líneas. Espacio en el que se pinta o trabaja cuando se utilizan programas de diseño gráfico. El espacio, una vez fijado delimita o define que se pinta sobre un basador como base de un cuadro para pintar sobre él.

Ligadura. En tipografía, caracteres formados por la unión de dos o más caracteres simples, que se escriben ligados por razones de tradición estética. Son una señal de buena composición.

Línea. Elemento conceptual formado por el recorrido de un punto. La línea tiene largo, pero no ancho, tiene posición y dirección, está limitada por puntos y forma los bordes de un plano. El medio utilizado para su efecto determina su carácter y el sentido que lleva sus componentes determina su naturaleza (recta, curva, solidaria, rigurosa, etc).

Línea Base. La línea sobre la que se apoya la altura X. En las líneas con partes inferiores redondeadas como la 'l' o la 'x', el carácter siempre sobresale por debajo.

Línea Conductora. Línea conductora. Línea que conduce elementos de la imagen hacia una anotación o explicación.

Línea Conductora Quebrada. Línea con dos ángulos para llegar a puntos de acceso difícil cuando se utiliza un texto descriptivo con una parte de una ilustración.

Línea Curva. La que no es recta en ninguna de sus porciones por pequeñas que sean.

Línea de Apoyo. La línea en que descansa el cuerpo de la letra.

Línea de Costero. Línea en un mapa que une puntos de igual altitud.

Línea de Recorte. Un perfil blanco que define qué áreas de una imagen deben ser consideradas transparentes o recortadas. Con él se puede aislar el objeto relevante y es particularmente útil cuando se han de colocar imágenes encima de un fondo traslucido en una composición de página.

Línea de Tendencia. En un gráfico de dispersión, línea dibujada a través de las diversas concentraciones de marcas de datos para señalar su tendencia de distribución.

Línea Guía. Guía. En una línea en el arte final que muestra el tamaño y la posición de una ilustración. Se utilizan para señalar con precisión donde se quiere ubicar y cómo un elemento, como texto o imágenes.

Línea Horizontal. En composición tipográfica, la línea de fin de párrafo situada a comienzo de columna. En un texto tipográfico que se considera muy guay y que debe extenderse toda la vez.

Línea o Punto de una Destacación. Dibujo de línea que indica el tamaño y la posición de una ilustración en una maquetación.





Línea Quebrada. Línea que sin ser recta, está compuesta de varias curvas.

Línea Recta. La línea más corta que se puede imaginar desde un punto a otro.

Línea Tangente. En entornos de 3-D, línea que pasa a través de un punto de control a modo de tangente geométrica con respecto a la curva. La línea tangente se utiliza para ajustar la curva.

Línea Visual. Línea corta de una a dos palabras que queda colgado de un párrafo o encabezando una columna.

Línea base. Cantidad de puntos por pulgada (línea) en el proceso de elaboración de medios tonos. Mientras mayor línea base exista, mayor será la cantidad de detalles que tendrá la impresión.

Lino grabado. Impresión en relieve realizada con un bloque de linóleo.

Litotipo. Técnica tipográfica obtenida por medio de un metal fundido. Este se usa formando así letras, palabras y frases.

Litografía. Técnica tipográfica de alto contraste que permite la dimensión de la gama de grises.

Litografía. Offset Técnica de impresión por medio de una plancha de zinc o aluminio que transmite la impresión a otro cilindro de caucho y éste al papel. La litografía es ideal para trabajos largos de buena calidad y a la cantidad de tonos deseadas, generalmente las tonos básicos y negro.

Localización. Sitio que ocupa un elemento dentro de un espacio determinado o con relación a otro elemento.

Locución. Refiere, vez de un locutor (q) el lenguaje para la grabación de un texto.

Locución In. Se refiere a la situación en la que el sujeto habla dentro de la escena.

Locución Off. Se refiere a la situación en la que el voz del locutor se capta en pantalla.

Locutor. Profesional especializado en producir con su voz la expresión requerida en tono, claridad, caracterización, efecto o intensidad, de un texto para su comunicación.

Logotipo. Marca distintiva de una compañía, un producto, un servicio o una gama de productos o servicios de una misma fuente, siendo uno de los

35

TANNOY

elementos básicos en la identidad corporativa o en la identidad de marca. Su construcción es tipográfica, y refiriendo a la compañía que representa.

Logotipo de Marca. Marca distintiva de una compañía, un producto, un servicio o una gama de productos o servicios de una misma fuente. Esta compuesto por un logotipo y un símbolo que lo complementa, y forma parte importante en la identidad corporativa.

Losas. Carta de un libro o folleto que puede ser pegado, cosido o con grapas, según el tipo de encuadernación.

Longitud de Onda. En la distancia entre la cresta de una onda y otra. La luz roja, por ejemplo, tiene una longitud de onda de unos 700 nanómetros.

Loose Ipsum. Parrafado más o menos largo de texto formado por palabras aparentemente con cierto sentido que se usa en diseño gráfico y tipografía para componer textos ficticios a fin de ver el efecto que producirá una cierta disposición del texto.

LPP. Línea por pulgada. Medida de resolución de una trama.

Luces. En una fotografía, las zonas más claras de la imagen. Si se desdén los tonos de una imagen en cuatro partes, de más claro a más oscuro, se pueden considerar hacer del 0% al 25% más claro. De relación con las sombras las zonas más oscuras, del 75% al 100% de tono y los medios tonos las zonas intermedias, más o menos del 25% al 75%.

36

Ligante para la
separación de
palabras





Luz de Línea. Masa de líneas planas, similares al pliegón.

Luz de Malla. Representación digital de una línea curva que se define mediante tres o más puntos de control y que se emplea habitualmente en programas de 3-D. Su nombre remonta al instrumento de dibujo para esta aplicación.

Luz. Es un tipo de partículas energéticas sin masa que nace de una fuente de luz natural como el sol o una fuente artificial como un bombillo y que está constituido por ondas electromagnéticas. La luz blanca se descompone cuando pasa a través de un prisma y se pueden percibir los colores violeta, azul, verde, amarillo, naranja, rojo.

Luz Ambiente. La luz que se dispone normalmente en una escena. Puede ser natural o artificial.

Luz Artificial. Cualquier luz que sea originada por una fuente artificial.

Luz Blanca. La luz que incluye una mezcla en partes iguales de longitudes de ondas azules, verdes y rojas.

Luz de Modelado. Una fuente de luz virtual incorporada en los softwares de animación de estudio para visualizar efectos de iluminación. También se

refiere a la luz que se usa para crear un efecto tridimensional a través del juego de la luz y las sombras.

Luz de Reflejo. Luz que se utiliza para iluminar áreas en sombras en una escena.

Luz Difusa. Iluminación suave proporcionada por una iluminación de tipo difuso, que generalmente no se puede enfocar.

Luz Incidente. La luz que cae sobre un objeto.

Luz Principal. La luz más importante en la iluminación del sujeto. Luz cuya función es la de crear la forma física de un objetivo o modelo produciendo muchas sombras.

Luz Rebotada. La luz que ha sido reflejada por una superficie mate. De una luz más suave en un área más amplia y crea las sombras difusas.





90



Machete. Diseño que sirve como guía y referencia en el diseño, elaborado con patas y páginas para dar la idea más aproximada al resultado final.

Macro. Letra o modo de tipografía utilizado para fotografías grandes o planos muy cercanos o detalles a muy corta distancia.

Maculatura. Pliego desechado, manchado o mal impreso producto de su utilización en el proceso de creación de impresos. Es el resto de la bobina de papel para imprimir en una máquina. Cantidad de pliegos desechados, manchados o mal impresos utilizados para producir el registro de la impresión.

Magenta. En el sistema subtractivo de formación de

los colores, uno de los tres colores primarios. Decimos de forma simple, el color magenta es una especie de rosa purpura brillante. Un tipo magenta asociado a una luz blanca forma el componente verde de dicha luz. El Uno de los cuatro tintas empleadas para la impresión en policromía.

Mailing. Palabra inglesa correspondiente a un envío de publicidad que llega a determinados destinatarios elegidos previamente. Habitualmente está compuesto de un envío publicitario, un folleto, un volante o tarjeta respuesta.

Mailing List. Como Directo. Lista de clientes potenciales para un producto o servicio específico.

Mancheta. Cabeza. En las publicaciones





periódica, sus rija o espacio que contiene los datos principales de la publicación. Qué es la firma, quién la edita, los componentes de su relación, dónde están las oficinas, quién la imprime y dónde, los datos necesarios para contactar. Todo ello encabezado por una reproducción reducida de la cubierta. II. En la portada de una publicación periódica, el nombre o logotipo que la identifica.

Manga. Palabra con la que los japoneses de hoy dicen "comic" o "historieta". Aunque en el siglo XVIII designaba los dibujos del género japonés *ukiyo-e*, que incluía imágenes y texto, posteriormente se usó utilizando esta palabra para otras obras, que nacían más o menos con dicho requisito. Se caracterizó por los ojos grandes y las facciones occidentales de los personajes, ganando una identidad propia con respecto a "predilectos" norteamericanos.

Mangaka. Persona dedicada a ilustrar mangas.

Mansión Noire. Técnica litográfica consistente en cubrir la piedra de esta plataba la imagen haciendo la tinta hasta dejar la piedra al descubierto.

Manierismo. Tendencia del arte europeo del s. XVI que representa la transición entre el renacimiento y el barroco, es especial para una tendencia de la pintura italiana introducida por Miguel Ángel, que se extendió

pronto a Francia, España, los Países Bajos y Alemania, con paralelos en la arquitectura y la escultura.

Manifiesto. Papel de bajo gramaje que permite su utilización en copias en máquinas de escribir y facturación. Se produce en blanco y en colores.

Manilla. En impresión offset, es una línea de caucho que cubre el cilindro de impresión de una prensa y que transfiere la imagen de la galathea al papel.

Manto de Colocación. Una deformación no deseable que se percibe especialmente en los textos, cuando se realiza la colocación de la galathea.

Manual de Identidad Corporativa. Conjunto de normas que regulan el uso y aplicación de los elementos de la identidad corporativa de una empresa en el plano del diseño.

Manuscrito. Texto de un autor entregado para su publicación.

Mapa de Bits. Ver *Bit Map*.

Mapa de Transparencia. Imagen en escala de grises regulada en el canal de transparencia de un material que hace que la superficie del objeto sobre el que se aplica algún tipo de textura al ser iluminado de un lado

Mapa de Reflexión. Proceso utilizado para crear el efecto de un objeto reflectante para simular realísticamente los efectos de la emisión de luz sobre la superficie del objeto.

Mapa de Relieve. Fichero de imagen en mapa de bits, normalmente en escala de grises, muy frecuentemente utilizado en aplicaciones 3-D para modificar la superficie o aplicar texturas.

Mapa de Rugosidad. En algunos programas de 3-D, utilización de un mapa de texturas para controlar la rugosidad superficial.

Mapa Espectral. En programas 3-D, mapa de texturas, como el que se puede crear mediante filtros de modo, que se utiliza en lugar del color, especialmente para controlar la atmósfera más clara de la imagen.

Mapado. Proceso de desarrollo y asignación de atributos de material a un objeto.

Mapado Cilíndrico. En aplicaciones 3-D, técnica de aplicación de un mapa de texturas a un objeto cilíndrico en 3-D, como puede ser el caso de aplicar una etiqueta a una botella.

Mapado Cúbico. En aplicaciones 3-D, técnica para aplicar algún tipo de textura al ser iluminado de un lado

Mapeta. Visualización que ofrece el aspecto general de un diseño, y donde se indica, por ejemplo, la relación entre texto e ilustraciones. El término se utiliza más exactamente en el contexto de preparar un diseño para su reproducción, utilizando un documento que puede contener texto falso y las imágenes careen de resolución, salvo por el hecho de que el texto tendrá sentido y las imágenes pasarán a tener la calidad necesaria para su impresión.

Mapeta Plana. Una representación, página por página, de una publicación usada para obtener una visión global del contenido total de ésta. Las páginas aparecen como pequeños bloques, con el contenido de la página indicado por títulos generales.

Mapetas. Indica la forma de organizar los distintos materiales que componen el contenido de un diseño. El objetivo es tanto generar información de forma rápida y coherente como hacer resaltar los elementos importantes.

Mapetista. Profesional que se dedica a la mapetización o a la creación de mapetas. En ocasiones se le denominan, de forma coloquial, como mapetador.

Marca. Forma primaria de diseño e identidad total material de origen y calidad, destinada para el



81

reconocimiento de los productos y de quienes los fabrican. La marca puede ser magnificada por la acción de la publicidad asociada a mensajes altamente motivante. Metodológicamente, es una combinación de tres modelos distintos, pero simultáneos, de expresión, una superposición de tres mensajes distintos: uno racional (¿a qué dice), uno estético (cómo lo dice) y uno psicológico (¿o qué evoca). II. Es señalización, es señal de estado, de procedencia, de propiedad y de garantía frente a imitaciones.

Marca de Agua. Sello o logotipo del fabricante de un papel. Imagen o logotipo que representa la empresa o el individuo que realizó un trabajo de diseño, litografía, etc. y que sirve para evitar robos, falsificaciones o uso ilegal de dicha obra.

Marca Figurativa. Marca integrada únicamente por una figura o un signo visual que se caracteriza por su configuración o forma particular.

Marca Nominativa. Marca integrada por una o más letras, dígitos, símbolos, palabras, frases o combinaciones de ellos y que constituyen un conjunto legible y pronunciable.

Marca Mixta. Marca integrada por uno o varios elementos denominativos o verbales, y uno o varios figurativos en combinación.

Marca Registrada. Nombre de marca de una nación, social, producto o servicio, que registra legal que la identifica y distingue de las demás.

Marca Simbólica. Aquella que tiene en cuenta el empleo del tamaño de las letras iniciales como base para conformarse.

Marca de Atención. Hojitas de atención. Analizarse en una película fotográfica debido al roce con algo duro. Se debe deber a la presencia de suciedad en los operarios o en la propia película. Si esas marcas están por el lado de la emisión, el daño puede ser irreparable.

Marcado. La especificación de cada detalle que se da al todista para que componga un texto.

Marcaje. Sistema de información o código de un cierto modo de lenguaje que llega a desarrollarse en repertorio de formas físicas y culturales en la vida cotidiana.

Marcar. Anotar, imprimir, estampar un sello, moldear o transferir una señal, en una superficie determinada.

Marca. Oña. Figura ornamental que excusa un arco o sea comunicación gráfica específica para señalada o separada de otros elementos.

Marcas de Registro. Armonio método para el

registro de impresiones con imágenes complicadas. **Margen.** Para pines: franja (borde) del papel que debe ser reservada para que las pines de la imprenta litográfica offset lo transporten. Por lo general mide 1cm. de ancho. II. En su edición, el área de no impresión de espacio blanco en torno a los bordes de la caja de la página. En diseño gráfico, el espacio blanco de cabecera (arriba), al corte (adentro) al pie (abajo) y al lomo (hacia adentro de la página).

Margen de Error. El error estadístico a que está sometida cada muestra dependiente de su tamaño y de las variables que presenta.

Margen Interiores. En una publicación de dos o más hojas, el margen estrecho entre el texto o imágenes y el costado.

Marketing Mix. Término de significado muy amplio que comprende una situación del mercado, la investigación del mercado, publicidad, distribución, comunicación, clasificación de ventas y muchas otras cosas que rigen a la fabricación de un producto o la creación de un servicio.

Marketing Mix. Conjunto de elementos relacionados con el producto o el servicio como, gama de precios, calidad, canales de distribución y comunicaciones. Estas últimas comprenden todo el

81

Marca Cédula
Internacional
Sistema
Ginebra 1988



proceso de comunicación con los mercados, como publicidad, venta personalizada, merchandising, relaciones públicas.

Marketing Research. Investigación de mercados.

Marcas. Es un color masculino, sereno, confiable. Es evocador del ambiente salud y de la impresión de seguridad y equilibrio. En el color rojo, tal vez proporcione el color del apetito.

Máscara. Píxeles positivos o negativos que se emplea para la creación de colores. Típicamente se aplica sobre píxeles y planchas para crear la impresión de imágenes.

Mascota Publicitaria. Es una figura con

personalidad real o imaginaria que representa un producto, servicio o marca.

Matchprint. Sistema para pruebas rápidas de color una vez por hora a través de fotocomputación.

Mate. Acabado en relieve.

Materia Gráfica. Cualquier material ilustrativo preparado para ser reproducido, como ilustraciones, diagramas y fotografías. Generalmente diseñado al texto.

Materia Gráfica Base. Material gráfico que permite la adición de otros elementos, como posteros de fotograbado directo.

Matiz. Es el estado puro del color, sin el blanco o negro agregado, y es un atributo asociado con la longitud de onda dominante en la mezcla de ondas luminosas. Se define como un atributo de color que nos permite distinguir el rojo del azul, y se refiere al sentido que hace un tono hacia uno u otro lado del círculo cromático.

Mayúsculas.

Alta. Las mayúsculas de las iniciales y secciones.

Mediamil. Es una publicación de dos o más hojas, la zona donde se pliega el papel. A veces, por extensión, el espacio interior entre el texto o imágenes y el mediamil en sí.

Mediatinta o Meroprinta. Técnica de grabado en luz en la que se reproducen numerosas identificaciones en la superficie de la plancha por medio de un generador, rebajándose luego para crear gradaciones de tinta.

Medios ISO. ver DIN

Medio Corte. Llave corte que se aplica en el papel de aluminio para poder separarlo fácilmente.

Medios. Instrumentos de comunicación a través de los cuales es posible llevar el mensaje a la audiencia.

objetivo. Existen medios fundamentales o primarios, por los cuales son más efectivas ciertas campañas, y medios suplementarios con los cuales se refuerza y/o complementa la campaña publicitaria.

Medios de Comunicación. Prensa, revistas, radio, tv, cine publicitario, vallas y publicidad exterior, correo directo, material POP, merchandising, empaques, medios impresos.

Medios Difusores.

Medio físico constructivo del conjunto tecnológico de las comunicaciones: medios visuales y audiovisuales, difusores propiamente dichos, de informaciones programadas.

Medios Impresos. Publicaciones informativas al exterior de las empresas, material de comunicación con los proveedores y distribuidores, manuales de imagen corporativa, volantes en las instalaciones, vehículos, folletos, stand de exposiciones, informes anuales de empresas.

Mediosos. Técnica de impresión, inventada en 1878 por el fotógrafo francés Charles-Gilman Peir (1845-1902), se utilizó para lograr reproducir tonos intermedios entre el negro y el blanco. Se trataba de imprimir una imagen en una serie de puntos que dependiendo de su tamaño, generaba variaciones de



gimen reproduciendo el rango tonal completo de una fotografía u obra de arte.

Megapixel. Unidad de medida que se traduce en un millón de píxeles. Cada píxel es un mínimo punto de color similar al grano de una fotografía tradicional.

Membete. Pista de imagen corporativa que comprende la papelería impresa de una empresa con el logo, dirección, teléfono, etc. Ayuda a reforzar la marca e identidad de la empresa.

Mención. Nombrar una marca de un producto o servicio dentro de un programa de radio o televisión sin necesidad de que esta marca se vea.

Mensaje. Es la comunicación humana un mensaje puede ser considerado como una conducta física y una fuente de información seleccionada y codificada por un emisor, transmitida por un soporte y difundida a través de un canal, demandado a un receptor capaz de decodificarla y procesarla.

Mensaje Publicitario. Es un proceso creativo. Los objetivos de la publicidad ayudan a definir la idea del mensaje, pero el diseño del mismo, que implica determinar qué se dice y cómo se dice, es en gran medida una actividad creativa, que requiere ingenio y arte.

Mercaderes. Ver marketing.

Mercaderista. Es la persona que complementa la fuerza de ventas de una empresa por medio de su trabajo, ya sea ofreciendo degustaciones, organizando los productos en supermercados o en otras actividades similares.

Merchandising. Vocablo inglés que designa la parte del marketing que se encarga de lograr que el producto aparezca en el mercado en las mejores condiciones, así como obtener el mayor nivel de ventas en el menor tiempo posible. Esta actividad se ocupa del diseño del producto, empaquetado, publicidad, distribución, promoción de ventas, servicio al cliente, fijación de precios, asesoría al comerciante y al consumidor.

Meta. Fin a que se dirigen las acciones o deseos de una empresa.

Metamerismo. Con esta palabra se expresa el hecho de que los colores de dos objetos pueden parecer idénticos al ser observados con una luz determinada pero aparecer como visualmente diferentes bajo otras luces.

Método. Es un conjunto de instrucciones que a partir de unos valores de entrada realizan una tarea y producen un resultado.



Método de la Cera. Método de aplicar Tusche para una plantilla de serigrafía utilizando cera en vez de tinta goma.

Método de la Línea Blanca. Método de impresión con bloques de madera, en el que la imagen está definida sólo por sus líneas de contorno para poder colorear cada zona por separado.

Método Mecánico. Consiste en dirigir la atención del receptor de una firma o logotipo.

Método Rítmico. Consiste en aprovechar la tendencia que tiene el ser humano en completar sucesiones de elementos.

Método Sugestivo. Consiste en dirigir la mirada a un punto concreto, por medio de otros elementos.

Mixido Brillante Tenso. Se dirige un color brillante para una variación tenue de su complementario.

Micrógrafos Electrónicos. Fotografías tomadas a través de un microscopio electrónico con una gran ampliación.

Misilista. Técnica sobre pegatinas o papel de pop-art tamaño muy reducido en la época medieval.

33
Diseño publicitario
Punto de partida



Minimal Art. Ver Art ABC

Minimalismo. Ver Art Minimal

Minúsculas. Baja. Las minúsculas o letras menores se denominan bajas y se denotan B

Minúsculas Carolingias. Letras con blancos internos más pequeños y ascendentes y descendentes más largos. Estas formas estaban más próximas a las minúsculas actuales.

Mix de Medios. Selección de medios de comunicación para alcanzar los objetivos publicitarios.

Masse. En el proceso de impresión a color, es un patrón indetectable de trama, se debe a la superposición de dos o más tintas al color, comúnmente los ángulos de inclinación.

Modelado. Separación de documentos o grabados entropados, limando los sobrantes con una pasta de agua y filtro de mader.

Modelado al Vacio. Sistema consistente en calentar una lámina de plástico y después aspirarla sobre un molde por medio de una bomba de succión. Ejemplo, el revestimiento interno de una tapa de botellas.

Modelado en Húmedo. Método para regular grabados y documentos de papel a base de elementos hechos con una pasta de agua y filtro de trapo.

Módulo. Módulo. El prototipo de un futuro libro o publicación con el formato, la encuadernación y el papel correctos, pero con las páginas en blanco. El módulo a escala de un diseño que muestra la posición de títulos, textos, pas de foto, ilustraciones y otros detalles.

Modulo de Color. En aplicaciones gráficas, la forma en que los colores se pueden definir o modificar. Los módulos de color más utilizados son RGB (rojo, verde y azul, en sus siglas en inglés), HSB (tinta, saturación y brillo), CMYK (colores para impresión en matricación), y Pantone (colores sólidos).

Modulación. Parte de los 8 atributos formales de tipo, donde se tiene en cuenta el espacio y variedad de líneas usadas en la forma.

Módulo. Formas idénticas o similares entre sí que aparecen más de una vez en el diseño. La presencia de módulos tiende a unificar el diseño. Los módulos deben ser simples, ya que logra confundirse con formas individuales y el efecto de unidad puede ser anulado.



94

Para saber más
sobre los
módulos,
visítanos en el
sitio de diseño:
topo.com



Maié. En el proceso de impresión a color, es un patrón indetectable de trama, se debe a la superposición de dos o más tramas al color incorrectamente los ángulos de inclinación.

Maké. Copiado de matrices tipográficas, textos, ilustraciones, balones, etc., agrupados y apartados en una trama de punto para la impresión.

Manuscrita, de Paso Fijo. En tipografía, son las fuentes tipográficas donde todos los caracteres tienen asignado el mismo ancho de composición. Algunos ejemplos son la letra de máquina de escribir tradicional y la letra de ordenador Courier.

Manuscrita. Que tiene un único carácter en sus diversamente entadas.

Misogona. Signo o abreviatura formada por las letras o sílabas iniciales del nombre completo de una persona o institución social, que se colocan, mezcladas o acopladas, a menudo se combinan con dibujo o elementos decorativos. Dibujo ideográfico de la imagen de una persona. El formato por ella misma da de las dificultades propias de las diferencias de personalidad entre el diseñador.

Misotipo. Técnica planográfica de grabado artístico donde se obtiene una línea copia aplicando la tinta a una superficie plana sobre la que se coloca el papel y luego se presiona para transferir el motivo. El carácter esencial del monotipo es que sólo se produce una copia, ya que aunque se puede separar el motivo con tinta, la nueva copia no será en absoluto igual.

Mostruo. En arte gráfico en España, es el modelo de un diseño impreso, las más de las veces con textos e imágenes fijas. El mostruo sirve como pauta a seguir por los diseñadores que han de desarrollar ese diseño y debe ofrecer las soluciones tipo necesarias para ello. Un buen mostruo final debería ir acompañado de un libro de estilo gráfico donde se explican las normas de uso de sus elementos, lo que se debe evitar y que no se debe hacer.

Montado. En arte gráfico es la persona encargada hasta no hace mucho de montar los distintos textos firmados de textos y fotografías que formaba los formatos para grabar las planchas.

Montaje. La colocación y fijación de los distintos elementos que componen un arte final. Títulos, textos, ilustraciones, fotografías, logotipos, líneas, etc. El arte mismo es la ordenación y disposición de estos para componer los formatos. El arte gráfico es la colocación y ordenación de los negativos o positivos que componen un pliego para la elaboración del quemado de planchas, de acuerdo al tamaño y calidad de impresión.

Montaje en Seco. Montaje utilizando adhesivos sencillos al color.

Montaje Fotomecánico. En litografía offset, es la

operación de posicionar los negativos en una plantilla para componer o diagramar una página, antes de hacer la plancha.

Mostruo. Cubierta y respaldo que protege y rodea a un grabado antes de enmarcarlo. Se eleva de cartón.

Motivo. En arte gráfico y grabado artístico, designar con una reducción toda una plancha metálica, dejando relieve y huecos para dibujar el motivo que se quiere grabar.

Motivante. En grabado con planchas metálicas, la sustancia ácida que se usa para rebajar el exceso de la plancha y grabar así el motivo. A la acción del motivante se le llama mordiente.

Motivante Holandés. Solución de ácido rebajado que los grabadores artísticos usan para grabar las planchas de litografía. Es de acción más suave que el ácido etéreo.

Motivante. Impulsión no uniforme, especialmente en las zonas planas. Normalmente por haber aplicado demasiado presión o haber salido el papel o una maltratado.

Motivos Elus. Es la bondad que genera los objetos a certitud.

100
Margarita del
Borja del
Cáceres España





Motivación. Temas que ocupan un lugar preponderante en la comunicación: Apetito, Amor a los hijos, Salud, Sexo, Amor a los padres, Ambición, Poder, Confort, Presencia, Apreciación.

Motivación Research. Investigación motivacional.

Móvil. Píera gráfica decorativa con elementos trapezoidales y diagonales.

Museo. En el proceso de impresión a color, es un patrón indeseable de trama, se debe a la superposición de dos o más tramas al colocar sucesivamente los ángulos de impresión.

Muestra. Es una cantidad de personas de la población a la que se hace el estudio de mercado que se va a representar los gustos generales de la población, para tomar así las decisiones lo más acertadas posibles.

Muestras. Es el sistema en el cual la muestra dentro de una población, generalmente se hace con técnicas estadísticas probabilísticas.

Muestras de Amor. El que está basado en la ley de las probabilidades que da un sorteo, por ejemplo, tickets, fichas, etc.

Muestreo Opinión e Internacional. Es el en que prima la opinión personal de quien lo realiza. El error una zona urbana por el hecho de que allí vive alguna persona conocida.

Multicanal. Es tratamiento digital de imágenes, en sentido amplio, que tiene más de un canal. II Una imagen digital de color que tiene más de un canal pero que no se corresponde con los cuatro tradicionales de matricería (CMYK, RGB, escala de grises o Lab. Este tipo de imágenes solo pueden ser guardadas como EPS, en formato RAW o en PSD.

Multimedia. Forma de presentar información en pantalla en la cual se emplea toda una combinación de texto, sonido, imágenes, animación y vídeo, etc. Entre las aplicaciones multimedia más comunes figuran: juegos, programas de aprendizaje y material de referencia, portafolios de estudiantes, entre otros.





Nanómetro. Unidad de distancia equivalente a una milésima de milímetro. Se usa, para medir longitudes de onda.

Namaja. Poder una fuerza activa, radiante y expansiva. Tiene un carácter acogedor, cálido, estimulante y una cualidad dinámica muy positiva y energética.

Narrativa iconográfica. Cualquier forma de relato articulado en la sucesión de imágenes sucesivas, sean dibujadas, pintadas o fotografiadas.

Natural. Forma representativa de cuerpos o sujetos de la Naturaleza, de las especies animales, vegetales, etc., y de objetos creados por el hombre, como un barco, una obra de humano o animal, o la forma de una planta.

Naturaleza. Categoría para identificar el producto o el servicio.

Naturaleza Mixta. El sólo pictórico consistente en representar cualquier motivo vivo, humano o animal.

Necesidades. Factor que se debe estudiar entre las características del consumidor, para conocer sus necesidades y poder conocer si el producto o servicio las suplenta satisfactoriamente.

Negativo. En fotografía es la película que contiene una imagen en tonos opuestos al original de tal manera que las áreas oscuras aparecen claras y viceversa. || Imagen sobre fondo negro o más oscuro que ella.

Negrita. Tipo de letra que tiene una apariencia gruesa y pesada basada en el mismo diseño que el tipo normal de la misma fuente. Se utiliza para resaltar partes de un texto. Se conoce también con el término inglés Bold.

Negro. El color más oscuro de los que forman la cromática. También se dice cuando se impone entre otros (no se impone en Blanco y Negro; se impone en Negro) || Es la ausencia de color y de luz. Sólo existe en los objetos mates conocidos como Agujeros negros, que no dejan escapar radiación alguna, luz visible incluida. No refleja nada, no emite luz. || Es el símbolo del silencio, del misterio y, en ocasiones, puede significar impuro y maligno. Confiere sobriedad y elegancia, sobre todo cuando es brillante.

Neoclasicismo. Movimiento artístico entre 1750 y 1840 que se inspira en la antigüedad. La pintura está caracterizada por un trazado fino de las líneas y colores claros.



Neofuturismo. Arte de los años 60 que colocaba en lugar de un cuadro objetos y productos extraídos de la vida cotidiana y formaba con ellos nuevas estructuras artísticas. Participaron pintores europeos y americanos (1958) que se unieron a quienes se unieron a los del Dada, aunque preocupados de una búsqueda poética. El Neo-Dada americano deja de lado la crítica, la sátira y el escándalo. Concepto introducido en las artes plásticas por el artista Kurt Schwitters que define los productos de desecho, sin valor alguno estético, cajas de fósforos, tapas de botellas, residuos metálicos, textiles, de vidrio, con los que Schwitters elabora sus collages. Fue retomado por el Pop Art que al dudar el "object trouvé" a la categoría de obra de arte formula una crítica a la sociedad de consumo.

Neoplasticismo. Corriente artística fundada por Piet Mondrian y Theo van Doesburg en 1917. La línea "De Dui" fue su signo de expresión. Sus propuestas, de gran rigor, se caracterizan por el punto basado en el empleo de la línea recta, los colores primarios y los abstracciones (blanco, gris y negro). Entre sus principales representantes se encuentran, el pintor Willem Huisin, el escultor George Vantaggelios y los arquitectos Jacobus Johannes Peter Oud y Gerrit Thomas Rietveld, entre otros.

Negro. Al hablar del negro, se quiere decir que en una luz no hay ninguna frecuencia de onda que predomine, por lo que el color carece de forma, es decir, que carece de color o tono. Los tonos grises que van del blanco al negro son los tonos neutros. En esos colores puede variar la intensidad de la luz, pero no la composición relativa de sus ondas luminosas.

Nicho. Es la población a la cual voy a dirigir la campaña, por ser estos quienes consumen el producto o el servicio.

Niello. Técnica de grabado del siglo XV, en la que se utilizaba un compuesto negro de azufre para introducirlo en los surcos grabados en el metal y que la imagen resultante más se empleaba fuertemente en la decoración de armaduras.

Nivel Socioeconómico. Factor que se debe estudiar de un público objetivo, y demuestra el nivel de poder adquisitivo por días o meses de vida. Este factor determina si el producto o servicio es de fácil adquisición para un público determinado.

Nivel Sociocultural. Factor que se debe estudiar de un público objetivo, y demuestra el nivel de cultura o educativo por días o meses de vida. Este factor determina en qué forma debe comunicarse o en qué lenguaje se debe tratar al consumidor.

86



Nodo. Lugar de control de curvas o ángulo entre dos puntos en trazado o vectorial.

Noise. Radio. Filtro utilizado para quitar un poco de ruido o para añadir situaciones aleatorias a la imagen.

Nombre. Aspecto fundamental de la marca. Los nombres pueden ser Patrimonios, Nombre propio (fundador de la empresa), Descriptivo, Emocional de las actividades que realiza, Toponímico, Lugar de origen de la empresa, Abstracción, Nombre de fantasía, Abstracción, Acronimo del producto, Siglas y contracciones, local o fragmento de un idioma.

Normas de Estilo de Casa. Una serie de pautas de diseño que establecen normas para el tratamiento

coherente de los diversos componentes gráficos y tipográficos de una publicación. El concepto se aplica también al diseño de estilo para los catálogos.

Números. Ejemplo de un período o revista.

Números alineados. Son los números que tienen la misma delimitación de operación.

Números No Alineados. También denominados números o logaritmos. Son los que tienen una decimales y equilibran visualmente la línea de cap-baja.

Nylon Print. Que flexible hecho a base de nylon, para impresión de pautas gráficas de ciertas características.





Objetivo. Lente de la video cines y cinesa fotográfica.

Objetivos. Toda campaña de publicidad debe cumplir con dos objetivos primordiales: **Objetivos de Comunicación** y **Objetivos de Mercado**.

Objetivos de Comunicación. Objetivos de una campaña publicitaria que se alcanzan en la comunicación, es decir determinado. **Qué** vamos a decir y **dónde** lo vamos a decir. El **qué** vamos a decir es el conocimiento al público objetivo la existencia de un producto o servicio en forma clara, concreta y de la forma adecuada. El **Cómo** lo vamos a decir es el resultado de una estrategia creativa en la que juegan muy importante papel, el Tema, el tono, los Textos, las Imágenes, etc. El **Dónde** lo vamos a decir es la estrategia de medios escogidos para llegar a nuestro público de acuerdo a su cantidad y calidad.

Objetivos de Mercado. Son aquellos objetivos de una campaña publicitaria que alcanzan con la venta del producto o servicio, como gestionar un producto en el mercado, lanzarlo y sostenerlo, promocionarlo, o cumplir con las metas de venta que el fabricante base trazado para un período determinado.

Objetivos: Mecanismo que es un sistema óptico, regularmente delator.

Ortenilla. Hoja de reducido tamaño impresa por uno o ambos lados con información técnica, publicitaria, etc. Se la conoce por el término inglés Flyer.

Offset. Término inglés que significa repinte, reporte. En las artes gráficas, se denomina así al sistema de impresión offsetográfico que reproduce indirectamente una imagen sobre el papel mediante la plancha adaptada a un cilindro o rotura. Las formas o moldes de impresión se obtienen por reporte metalográfico o por transporte fotomecánico.

Ojal. En tipografía, posición central de la letra g que queda por debajo de la línea de base. Si ese ruego es abierto se llama complementación.

Ojo. Espacio en blanco contenido en la forma de una letra.

Ojo de pez. En fotografía, efecto óptico que se realiza cuando se fotografian angular o diagonalmente.

One-Shot-Mailing. Acciones publicitarias que se limitan a un solo envío. Se trata en las características del producto o en una oferta comercialmente limitada en el tiempo, que le diferencia de sus competidores.

Opacidad. Propiedad del papel que impide ver a



través del mismo la imagen impresa en el reverso. || Calidad del papel que determina en qué medida el material impreso en un lado de la hoja se transparenta o no del otro lado. Calidad de las tintas de impresión que determinan en qué grado concuerdan el material coloreado sobre el cual están impresas.

Opaco. Original no transparente para reproducción que puede ser de pluma o color.

Opaque. En fotografía, pasta soluble para bloques negativos, aplicable fácilmente con pincel sobre cualquier material fotográfico. Ello produce:

Op-Art. Abreviación de Optical art, tendencia que emplea las posibilidades de la modificación dinámica luz/color. Hay que diferenciar entre el Op art clásico de los espacios y cuerpos luminosos móviles y el Op art pasado sobre el tiempo. El Op art pasado se vale de la jerarquía de la retina humana que percibe ciertas estructuras de series de color polícromas como una monocromía plástica errada.

OPD (Open File Interface). Cuando se tiene algún documento demasiado cargado de imágenes, se pide al arte final que digitalice las imágenes a alta resolución y proporcione las mismas en baja resolución, para poder manejar el archivo del diseño.

Potencialmente ellos reemplazan las imágenes de baja resolución de alta resolución.

Oreja. En tipografía, último pequeño cargo terminal que a veces se añade al inicio de algunas líneas, como la góndola, o al final de otras como la c.

Original. Diseño final que se entrega para su reproducción. Fotografía o copia de un dibujo que se entrega con sus indicaciones respectivas de reducciones, ampliaciones, etc.

Original Liveable. Texto que se entrega a máquina con las indicaciones respectivas de tipo de letra y tiempo para su composición.

Oreja. Espacio muy delgado que ensucia o rodea una ilustración. También se denomina de esta manera a los bordes impresos en cualquier pasta gráfica.

Orbits. Añadido del anime y el manga.

Outdoor. Tintero Wila.



87

Fotografía con el efecto "top de pie" por Chip Simons. www.gettyimages.com



Pack. Págs. 16-17. Incluye que es la alternativa de Packaging. Toda clase de envase o recipiente de un producto.

Package. Diseño de empaques y envases. Este debe ser muy llamativo, ya que debemos conquistar al cliente con colores agradables, formas, formas, información, etc. Del 60% al 70% de las compras en el supermercado se hacen por impulso por eso la importancia de estar al día estético y eficientemente.

Packaging. Ver package.

PageMaker. Programa de maquetación de textos desarrollado por la firma Aldus y comprado posteriormente por Adobe PageMaker fue junto con los ordenadores Apple y las impresoras LaserWriter,

el motor de la aparición de la autoedición en los años ochenta del siglo XXI.

Página. Cada uno de los dos lados de una hoja de papel o material similar. II En diseño web, cualquier documento de hipertexto.

Página Central. Doble tamaño de una página completa de un medio impreso.

Paginación. La numeración de las páginas de un libro. El proceso de crear composiciones de páginas completas y ordenadas por número de página utilizando el software de ordenador.

Página Corriente. Cual quier página interior elegida por el mismo medio para la publicación de un sitio.





Página Gráfica. Página completa de fotografías y gráficos, que en ocasiones, los periódicos emplean para ilustrar algún suceso o una serie de acontecimientos.

Página Impar. Página a la derecha o impar de un libro.

Página Maestra. En algunas aplicaciones, es un template que contiene atributos comunes para páginas específicas como el folio, número de caja tipográfica, estilo de texto, etc.

Página Par. Página a la izquierda de un libro o, más exactamente, la página opuesta a una página impar o verso.

Página Web. Resultado en hipertexto o hipermedia que proporciona un navegador del www después de obtener la información solicitada. Su contenido puede ser descrito tanto como a un vistazo como a través de textos, gráficos animados o en movimiento, sonido, etc.

Páginas Especiales. Páginas destinadas para una información específica. Los medios impresos como Prensa ofrecen como producto a las agencias y anunciantes las páginas así: Primera Página, Página Especial, Impar, Social Interacción, de Historia de Cine, Cultural, Deportes, etc. De acuerdo a su

ubicación y características tienen modificaciones diferentes de publicación y tamaño.

Paintbrush. Herramienta que permite dibujar con los broches sueltos en aplicaciones de diseño gráfico.

Paleta. Conjunto de colores disponibles para ser utilizados en una imagen o diseño. Existen varias paletas según el programa como son: PANTONE, CMYK, RGB, colores WEB, etc. En pintura, la pequeña plancha de madera, plástico o metal que se utiliza para disponer de sus colores. Suelen tener y cambiar sus pequeñas medidas al momento.

Palindromo. Palabra o frase que se lee igual de izquierda a derecha, que de derecha a izquierda. Palófono. En tipografía, cualquier tipo que carece de serifas o patines. Ejemplos de fuentes sans son: Helvético o Univers.

Pancarta. Medio de comunicación elaborado en tela para promover eventos, campañas, promociones, que se atraviesan las vías. Publicidad exterior.

Pantógrafo. Instrumento manual que sirve para ampliar o reducir planos y dibujos.

Pantones. Sistema patentado que suministra muestras



29



30





95

de color para diseñadores y tintas homologadas a los estándares, utilizado para definir e imprimir colores específicos. Estándar de la industria para colores no customizados.

Papel Hoja delgada hecha con pasta vegetal reciclada y blanqueada que tiene múltiples aplicaciones. Existen 3 variedades de papel, el que sale de la máquina, el papel hecho con químicos y materiales industriales y el reciclado, que se fabrica con papelería utilizada y con aglutinante.

Papel Absorbente. Papel con poca resistencia al agua por ejemplo el papel venado o los papeles hechos a mano para apuntes.

Papel Arte. Papel cubierto por una o ambas caras con

cerina o cola metálica con almidón y arcilla de porcelana.

Papel Autoadhesivo. Compuesto por una capa de impresión, un adhesivo y un respaldo o soporte aluminado. Las características de cada componente varían dependiendo de la aplicación de la etiqueta autoadhesiva.

Papel Biblia. Papel opaco muy fino muy resistente a la tensión, tracción y doblado que acepta muy bien la impresión. Se usa para algunos libros pequeños o de calidad que necesitan un intenso y suave color, como es el caso de las Biblias, manuales, diccionarios o similares. Se hace generalmente con pasta mecánica y sus gramajes son inferiores a los 50 g/m².

Papel Bond. Papel diseñado para trabajos topográficos y litográficos de alta calidad, lograda mediante la integración de pigmentos muy finos de alta blancura y blanqueadores ópticos que le incrementan esta propiedad.

Papel Calentado. Papel que se ha pasado por la calandra para que tenga un acabado satinado y suave.

Papel Cebolla. Papel transitorio hecho de fibras vegetales que se usa para proteger material gráfico original o como base para 'cintas' en artes finales. También se usa para reparar y reparar dibujos.

Papel de Cubierta. Expresión utilizada para referirse a una amplia variedad de papeles utilizados para las cubiertas de los libros para mejorar su apariencia y protegerlos de las manipulaciones.

Papel de Escritura. Una clasificación general de papeles utilizados para cartas, facturas, etc.

Papel de Pasta Mecánica. Papel con un contenido superior al 90% de pulpa mecánica y menor del 10% es pulpa Química.

Papel de Pasta Química. Papel con un contenido superior al 90% de pulpa química y menor del 10% es pulpa mecánica.

Papel de Tapa. Papel fabricado a partir de pasta de papel con un contenido importante de fibra de algodón.

Papel de una Carta. Papel con diferentes características en cada una.

Papel Estucado. Papel estucado con arcilla de aluminio o materiales parecidos, para mayor suavidad de la superficie y calidad de impresión.

Papel Fotográfico. Cálida de una fibra de lana. Permite ser fotografiado o contrastado individualmente por contacto.

Papel Hecho a la Medida. Papel conformado según las especificaciones del cliente.

Papel Minceda. Papel de gran calidad que se usa para la fabricación de billetes de dinero o documentos de gran valor económico. Es muy resistente al uso y al desgaste. Desde su fabricación se utilizan medidas de seguridad como marcas de agua, filamentos de metal o similares para impedir su falsificación.

Papel Periódico. El papel que se utiliza para empresas periódicas. Fabricado con una mezcla de gas contenido de pulpa mecánica y gas por de pulpa química. Es muy absorbente al no estar recubierto.

96

Papel adherente.
De punto
Realizado por
chilidigital.com

28 - 201



Papel Pigmento. Papel revestido de gelatina que se emplea para el fotograbado.

Papel Químico. Papel autocopiativo. Transmite la imagen a cada una de las copias, debido a su adición de ciertos microorgánismos que contienen formadores de color.

Papel Reciclado. Papel elaborado a partir de fibras recicladas en un 50 ó 100%.

Papel Salado. Papel utilizado para las impresiones fotográficas hasta 1850. Este papel fue creado por el arqueólogo, matemático y químico inglés Henry Fox Talbot, en 1840, y se utilizó hasta ser sustituido por el proceso de la albúmina.

Papel Verjicado. Papel que muestra las marcas de la mala del molde o del cambio de filigrana utilizado en su fabricación.

Papiro. Soporte para la escritura y el dibujo que se obtiene espartando y preparando los tallos de algunas hierbas especialmente en el Nilo. Fue muy utilizada en la antigüedad junto con el peganino hasta la invención del papel.

Pic. Cuál que una página de una publicación dividida en



dos (línea, revista, periódico) que va a la impresión del material según la mesa del lector.

Parche. La tinta o color que se aplica o se imprime plana, maciza, o en su porcentaje de 100%, el color plano sin degradaciones de trama. En screen o serigrafía todos los colores son parches o planos.

Partición. En tipografía, la partición de párrafos a final de línea de investigación.

Pasaralla. Ver pasacarta.

Pasada. En imprenta, cada uno de los recorridos que un imprevo hace por una máquina de imprenta.

Pasepartú. Bode ornamental de cartón, papel o tela que se pone alrededor del original para facilitar su emmarcación y, sobre todo, su traslado.

Pasepartú. En algunas aplicaciones, es el área alrededor de la página, en la que se pueden poner datos para su posterior.

Pata. Trazo diagonal que sirve de apoyo a algunas letras. También se puede llamar así.

Patrocinio. La participación económica de un solo autor y marca es una comunicación publicitaria.

Patría. Motivo o diseño repetitivo.

Pasta. El desglose por fechas, tamaño, tiempos y costos de las publicaciones impresas y/o las transmisiones de radio y televisión de una campaña publicitaria, de acuerdo a un plan determinado de tiempos día y presupuesto de inversión.

PDF. (Portable Document Format) Formato gráfico creado por la empresa Adobe el cual reproduce cualquier tipo de documento en forma digital estándar, flexible, permitiendo así la distribución electrónica de los mismos a través de la red en forma de archivo. PDF El programa gratuito Acrobat Reader, de Adobe, permite la visualización de los mismos.

PDF/X. Subconjunto de especificaciones del formato PDF adaptado para el intercambio fiable de datos en el sector de las artes gráficas. En este momento hay tres tipos de PDF/X: PDF/X-1, PDF/X-2 y PDF/X-3. Cada una de estas especificaciones está enfocada a un uso particular en el mundo de la imprenta.

PDS. Portada de sistema interior.

Pencil. Herramienta que permite dibujar líneas a mano alzada con bordes duros, en aplicaciones de diseño gráfico.

39

Papel reciclado.
Imagen de
la.wikipedia.org

40

Papel Egipcio.
Imagen de
la.wikipedia.org





Película. Arreglo que contiene dibujos de plata, la cual gracias a su sensibilidad permite plasmar la imagen desde arte final para su posterior reproducción en litografía u otro sistema de impresión. La película sirve para quemar las planchas y sacar pruebas de color.

Película Reversible. En fotografía, película que después de exponer y procesada produce una imagen positiva en vez de negativa.

Película Virgea. Es producción audiovisual y fotografía, película sin impresionar.

Penetración. También se define como Hogares TV/ Radio. Es el porcentaje de hogares que en una zona geográfica específica poseen receptores de televisión o radio. No se tiene en cuenta si se utilizan o no, solamente que este hogar está expuesto a un mensaje publicitario.

Penetración de Formas. Ocurre igual que en la superposición de formas pero ambas formas parecen transparentes, no hay una relación obvia de arriba y debajo entre ellas, y los contornos de ambas formas siguen siendo estroamente visibles.

PEP: Forada exterior posterior

Percepción. Es el proceso mediante el cual seleccionamos, organizamos e interpretamos los estímulos sensoriales y la información en términos que se adaptan a nuestros propios marcos de referencia y valores del mundo.

Percepción de Objetos. La percepción comienza por los ojos, permitiéndonos tener una mayor capacidad de recuerdo de las imágenes que de las palabras, ya que las primeras son más características siendo más fáciles de recordar y está condicionada por el aprendizaje o conocimiento previo que tengamos de los objetos.

Percepsis. Sistema destinatario de la información o mensaje y susceptible de decodificado. Es el proceso de comunicación interpersonal, emisor y receptor demora alternativamente lo uno y lo otro, por medio del diálogo y los contenidos de los mensajes intercambiables.

Perfeta. Un tipo de emulsión que utiliza color para una fotografía.

Perfil. Características propias de un consumidor o de un medio que sirve como base para tomar determinaciones de mercado, inversión y enfoques. El perfil de un consumidor se determina su edad, sexo, situación geográfica, nivel socioeconómico y cultural, ocupación, hábitos, necesidades, etc. El



54

perfil de un medio nos determina a quién le llega, cuál cuánto, cómo, en qué forma, en qué cantidad, y las características propias del medio como tamaño, tasa, páginas, valor, etc.

Perfilar. Siluetar o recortar una imagen.

Perforar. Hacer una serie de huecos o cortes sobre el impreso que permitan un fácil desplazamiento de una parte de éste. Existen perforaciones contadas, intermitentes, de peso, etc.

Pergamino. Piel de oveja o cebra tratada almidón y suavizada para su uso como soporte de escritura. Antes de la invención y universalización del papel, era junto con el papiro el medio más usual para los escritos.

Periódica. Es el medio con mayor alcance, cobertura y penetración. Permite selectividad, gracias a su distribución nacional, regional o local. Tiene como ventaja su flexibilidad geográfica, bajo costo, es un medio digno.

Personalidad Corporativa. Es lo que hace que una empresa sea ésta y no otra. El centro psicólogo organizativo son las creencias, los valores, su misión, su objetivo, su actitud corporativa.

Perspectiva Frontal. Utilizada por el arte

55
Presentación de
Formas
Realizado por el
Equipo de
Diseño gráfico
Team Mindstorm



geométrico y rígido para presentar el espacio en un sólo plano.

Perspectiva Lineal. Sistema que simula la sensación de profundidad en tres dimensiones que el ojo humano tiene al observar una escena real y se basa en líneas que se dirigen en la distancia y parecen converger hacia unos puntos, llamados "puntos de fuga".

Peso Básico. Peso de una onza de papel cortado en un tamaño estándar.

Peso Publicitario. Una medida del monto de la publicidad que se dedica para un producto o marca. Normalmente se define en términos del número de mensajes transmitidos o de publicaciones durante un período determinado o de tiempo.

Petroglifo. Pictografía primitiva rupestre, tallado o grabado en piedra.

Photoshop. Programa de diseño de la casa Adobe, más adaptado en el sector para la manipulación de imágenes. Proporciona una gran selección de herramientas para la edición de imágenes que cubre casi todas las necesidades.

PHP. Lenguaje de programación tipo script para extensiones Web utilizadas, sobre todo, en servidores.



Linux. Uno de los sistemas de información que se envía a los usuarios que acceden a un sitio web. Es un programa de software libre con unas funciones muy semejantes a las de ASP y JSP.

PCL. Acrónimo para "PICTURE". Es un formato de archivo estándar para salvar imágenes bitmap y "objetos-ocultos" en las computadoras Macintosh. Una Unidad de medida tipográfica igual a 12 puntos.

Picado. En fotografía, toma de altura, generalmente desde un ángulo entre 45 y 90 grados.

Pictografía. Las pictografías son grafismos realizados sobre las rocas mediante la aplicación de pigmentos. Mejor conocida como pintas rupestres, esta modalidad de arte rupestre se caracteriza por utilizarse en su preparación sustancias naturales (óxidos de hierro, manganeso, óxido de cobalto, arcillas), animales (sangre, huesos, grasas) o vegetales (grasas, almidones).

Pictorialismo. Movimiento fotográfico internacional, surgido a fines del siglo XIX, intenta devolver al soporte fotográfico un rostro en una vía pariente con el arte de la pintura.

Pie de Imagen. Impresión directa al margen que se le dedican al taller de imprenta.

Pie de Ilustración o Pie de Foto. Piego de texto que se pone acompañando una fotografía o ilustración para especificar su contenido.

Piedra de Esmeril. Piedra que se emplea para pulir las superficies de una plancha o piedra litográfica.

Piedra Litográfica. Bloques cilíndricos pesados que se pueden lijar una y otra vez para volverlos a emplear, dibujando sobre ellos con crayones grasos o greses líquidos. Las mejores piedras eran las que procedían de Kolben, Bavaria, aunque estas ya no están ya disponibles.

Pinta. Uno de los componentes que conforman un paquete de elementos gráficos en una compañía o concepto publicitario.

Pigmento. En cualquier material, aquella sustancia que le da su color característico. Así, en materiales destinados a pintas o impresos los pigmentos son los componentes que les dan su color.

Picado. Acción de superponer un texto sobre la superficie de una fotografía.

PDF. Acrobat es una herramienta profesional de edición de ficheros PDF que funciona como extensiones (plugins) de Adobe Acrobat. Permite crear, editar y corregir ficheros PDF. Es una

PI
Fotografía
toma picada,
realizada por
Tobias
Forsander.com





herramienta extremadamente útil en entornos de preimpresión que trabajen con ficheros PDF.

Pixel. Es el menor elemento que forma una imagen en una computadora, sobre la cual se pueden definir atributos, tales como color e intensidad de luz. A mayor cantidad de píxeles en una imagen mayor será su nitidez, su resolución y su peso.

Postado, Postización. En imágenes digitales de mapas de bits, defecto debido a poca resolución de la imagen en tan baja que los píxeles que la forman se hacen excesivamente evidentes al ojo humano.

Placa. Formato de película fotográfica empleado especialmente para fotografía publicitaria. Se utiliza para tomar fotografías de estudio. Se presenta en su placa individual adaptada al magazine de la cámara. Modelos para temas de productos.

Plancha. Lámina de metal que lleva toda la información imprimible y que al recibir la tinta, la distribuye de forma homogénea para la impresión.

Plancha de anilla. Plancha de metal de una página a la que se aplica toda anilla durante el proceso de maquetación.

Plancha de Cien. La plancha metálica de una página

a la que se aplica toda anilla en el proceso de maquetación.

Plancha de Magenta. Plancha metálica de página a la que se aplica toda roja durante el proceso de impresión en cuatro colores.

Plan de Medios. En una campaña publicitaria, descripción de los medios a utilizar, las regiones que se van a cubrir, razones de su utilización, repartición del presupuesto, tipos de programas de radio y televisión que se recomendarán y su frecuencia.

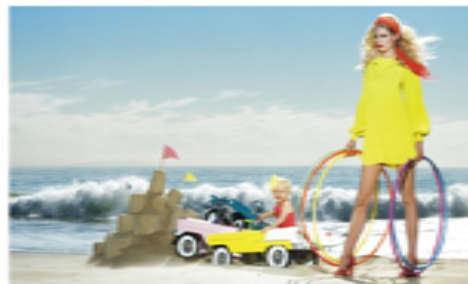
Plancha del Negro. Junto con la del cian, magenta y amarillo, una de las planchas de impresión usadas en el proceso de maquetación.

Planchas Electroestáticas. Son las planchas para impresión con láser a altas velocidades, con capas de recubrimiento de óxido de zinc, fósforo conductor orgánico o sulfuro de cadmio.

Plano. Elemento conceptual formado por el contorno de una línea. Un plano tiene largo y ancho, pero no grosor. Tiene posición y dirección. Está limitado por líneas. Define los límites externos de un volumen.

Plano de Recorte. En aplicaciones 3-D, plano de

36



dé cual se ve el objeto. Una representación del mundo tiene sus planos de recorte arriba, abajo, izquierda, derecha, aquí y allá.

Plano de Tierra. En algunas aplicaciones 3-D plano de referencia orientado en el eje X-Z que apunta la referencia de lo que está el suelo.

Plano General. Tema de cámara que registra la totalidad del ambiente.

Plano Medio. Tema de cámara que toma al personaje por debajo de los hombros.

Planchilla. Figura en papel recortado, cartón o madera, etc., alrededor de la cual se aplica tinta o pintura para transferir una imagen. En fotografía se

llaman planchillas directas las que se preparan directamente sobre la trama. La planchilla puede también dibujarse sobre la trama usando una solución que se endurece después de aplicarse. También se usa una y Transfer. Las planchillas indirectas son las que se preparan aparte de la trama. El tipo más sencillo es un papel recortado. También se pueden usar filmplanchillas que al exponerse a la luz revelan la imagen través de un positivo transparente.

Planográfico. Estampa de impresión que se hace directa porque el sistema que contiene los caracteres imprimibles están en igual posición o altura que la superficie que es llevada tinta. En este sistema plano gráfico podemos tener en cuenta la litografía Offset.

Planografía
Planografía
Abadje.com





37

Páginas Seriales. En diseño tridimensional se refiere a un módulo que puede ser utilizado en repetición o en su totalidad.

Plantilla. Hoja impresa con el formato de la publicación utilizada por los diseñadores para asegurar la consistencia de la composición en el montaje. La plantilla muestra los anchos de las columnas, las zonas de ilustraciones, las márgenes y los cortes.

Plegable. Pesta gráfica impresa en papel por ambos lados y que está montada por dos o más páginas.

Plegado. Acción o efecto de doblar los diferentes pliegos de papel bajo un formato determinado.

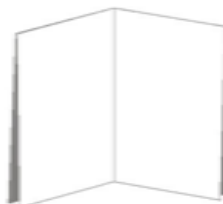
Plegado en Accordion. Tipo de plegado de folletos en el que el papel tiene dos pliegos o más que van alternando en dirección de plegado, con lo que se forma una especie de acordeón. También se llama plegado en abanico.

Plegado en Cruz. Técnica de plegado donde cada pliegue se hace en ángulo recto respecto al anterior, obteniendo un cuadrado donde las páginas están colocadas en su orden.

Plegado en Ventana. Tipo de plegado de folletos en el que el papel tiene dos pliegos que crean abanico hasta el centro, como si se tratara de una doble ventana.

Plegado Falso. Hoja plegada que proporciona el

38



impreso para demostrar los requisitos de impresión.

Plegado Faltado. Técnica de plegado donde todos los pliegos son paralelos entre sí, y se utiliza para imprimir que se requieren minimización.

Plegadora. En imprenta, la máquina que se usa para plegar los papeles una vez impresos antes de su corte en la cortadora o guillotina.

Plegado. Pliego tradicional o colorado que se puede usar como sustituto de la madera para hacer a contrafilas. Es de densidad similar, pero mucho más barato que la madera.

Pliego. Tamaño básico de papel del cual se parte para tomar las medidas o cortes menores. El tamaño del

39



pliego es diferente en Europa y en América. En Europa mide en de 70x100cm generalmente.

Plinter. Dispositivo salida que usa plantilla montada para producir formatos grandes de impresión, particularmente en la industria CAD y CAD/CAM.

Pliegue. Son comunes en las aplicaciones para la edición de imágenes y de composición y diseño de páginas y pueden ser libros para efectos especiales.

Pluma Fina. Nombre que se da a un instrumento para trazar líneas muy finas y que toma del tiempo en el que se utilizaba una pluma de ave para escribir.

Plas. Término que significa además. En algunas estrategias de comunicación se utiliza el Plas para

37

Plegado realizado por el estudio de diseño: www.com

38

Plegado realizado por el estudio de diseño: www.com

39

Plegado realizado por el estudio de diseño: www.com



determinar algún beneficio adicional del producto o del servicio.

PMI. Abreviación de photo-mechanical transfer (transferencia fotomecánica). Un rápido proceso fotográfico utilizado para hacer copias. La cámara PMI es un dispositivo ligero para realizar este tipo de copias.

PMI. Prueba de material terminado, en papel fotográfico y obtención de un original tamaño o finalizado.

Policromía. Procedimiento para reproducir imágenes de tono continuo a todo color, mediante la superposición de cuatro tintas: amarilla, magenta, cian y negra.

Polígono. Es la unidad geométrica más pequeña en las aplicaciones 3D, sus máximos definen la posición de una superficie.

POP (pines y puntas) Es la publicidad en el punto de venta, sobre todo en supermercados, supermercados e hipermercados. Está compuesto por: Hóbilovers, Banners en laminas, Afiches, Posters de Degustación, Rompepapeles, Displays, Stand or mesas, etc.

Pop-over. En sitios web, similar a la *dragster window*, pero es un pop-up que aparece debajo del contenido sin que el usuario haga clic en el banner o sobre otra unidad creativa.

Pop-up. Formato publicitario el cual consiste en una ventana flotante desplegada en pantalla, sobre la página visitada, al cual se debe hacer clic en alguna parte de la misma. Similar a la *dragster window*, pero un pop-up aparece sobre el contenido sin que el usuario haga clic en el banner o sobre otra unidad creativa.

Porción de Audiencia. Gracia. Porcentaje de aparato encendido que están sintonizados a un determinado programa. Se obtiene dividiendo el *rating* del programa por la cantidad de televisores encendidos.

Portada. La página derecha del frente de un libro que contiene el título, el nombre del autor y del editor, y a veces la fecha y el lugar de publicación. La parte frontal de la revista o libro visible en el quiosco, así como la portada interior delantera, la portada interior trasera y la portada exterior trasera. La colocación en portada es el espacio publicitario más caro de una revista.

Portada Separada. Portada de revista que utiliza un papel más grueso que el utilizado en el interior.



Portadilla o Anteportada. Título de un libro impreso en la página impar o recto, anterior a la portada II. La página en la que se abre la portadilla.

Portal. Un sitio en la red que se encuentra en el punto de entrada primario de acceso a Internet debido a la concentración de ofrecer muchos servicios interactivos para el usuario. Sitio web cuyo objetivo es ofrecer al usuario, de forma fácil e integrada, el acceso a sus sets de recursos y de servicios, entre los que suelen encontrarse búsquedas, feeds, compra electrónica, etc.

Portafotografías. En fotografía, soporte de registro en una emulsión entre la fuente de luz y el objetivo.

Posición. Manera como un elemento es ubicado (a

derecho, al revés, de arriba hacia abajo, o de abajo hacia arriba, diagonalmente, etc.) En medios y publicidad, sección o sitio determinado de una página a donde se orientan los usuarios.

Posicionamiento. El grado de recordación que tiene un producto en la mente de las personas. O sea que indica cómo se ubica un producto, una empresa, una idea o una persona en la mente humana. Es indispensable estar consciente y eficientemente posicionado en estos tiempos de sobresaturación supercomunicada ya que la mente tenderá a simplificar la información recibida. El enfoque fundamental del posicionamiento no es crear algo nuevo y diferente, sino manipular lo que ya está en la mente, conectar las conexiones que ya existen.

Portada
Realizada por el
estudio de diseño
Studio Design.com



Posiciónar. El grado de recordo que tiene un producto en la mente de las personas. O sea que indica cómo se ubica un producto, una empresa, una idea o una persona en la mente humana. Es indispensable estar correcta y eficientemente posicionada en estos tiempos de sociedades superconectadas ya que la mente tiende a simplificar la información recibida.

Positivo. Imagen neta o oscura sobre fondo blanco o más claro, aunque sea de color. Gráficamente hablando es aquello que se halla encima. Ya que la superficie se considera un elemento negativo, todo aquello que se encuentra encima es positivo. En impresión, película fotográfica que contiene la imagen en tono inverso a la del original.

Positivo-Negativo. Similitud de lecturas entre figura y fondo de cualquier total pictórico.

Post. Publicación de un artículo o entrada en un blog.

Post-Pressa. Se llama así a los procesos que van después de la impresión y que comprende acabados, corte, doblado, ensamblaje, pegas, empapes, etc.

Postes. Píera gráfica que expresa una composición artística y publicitaria para ser expuesta en una pared o vitrina, debe generar gran impacto visual e información suficiente.

Posteriorización (Posteriorization). Es reproducción de imágenes y colores, un defecto que consiste en que lo que debería ser una gradación suave de tonos sin saltos bruscos, se reproduce con saltos o escalones de tono perceptibles al ojo.

PosteShop. Programa de diseño de la empresa Corel.

Post-Test. Técnica que se utiliza para evaluar mensajes publicitarios después de estar éstos en el aire.

Postimpresión. Fase importante a la hora de obtener un producto de alta calidad. Cuando se procede a la etapa de tratamiento posterior, más o menos está la fecha de entrega. A menudo, la fecha de entrega llega demasiado rápido. Ahora más que nunca, es importante reducir el tiempo de puesta en marcha y que las máquinas utilizadas para pliegado, ordenación, corte, ensamblado y embalaje funcionen a toda velocidad.

Postpressa. Se llama así a los procesos que van después de la impresión y que comprende acabados, corte, doblado, ensamblaje, pegas, empapes, etc.

Postproducción. Procesos que se llevan a cabo después de finalizar la película edita, añadir títulos y montar el sonido.

201



202

Planes
Realizado por el
estudio de diseño
logos.com



Postscript. Es el lenguaje de descripción de páginas que ha sido adoptado como el estándar en artes gráficas. Permite describir elementos de páginas tales como texto, gráficos y fotos/fotografías.

PostScript Printer. Cualquier dispositivo de impresión que use el lenguaje de descripción Adobe llamado PostScript.

PPP. Ver puntos por pulgada.

Profesional. En la psicología de la comunicación, cualidad que tiene una forma de despertar el espíritu del receptor. Es la fuerza con que una imagen se impone a su audiencia. Así, una figura simple y compacta, fuertemente contrastada sobre un fondo, tendrá mayor propensión que una forma ambigua y compleja sobre un fondo abigarrado. Capacidad de captación y participación inmediata de la forma.

Pregunta Abierta. En investigación de mercados, pregunta que se hace de la cual no se prevé la respuesta.

Pregunta Cerrada. En investigación de mercados, pregunta que se hace cuando está condicionada la respuesta con premes.

Pregunta Proyectiva. En investigación de

mercados, pregunta que no compromete al sujeto, pero busca reflejar sus actitudes subyacentes.

Préliminares. Páginas de un libro que preceden al texto principal, y que generalmente incluyen portadilla, portada, prefacio e índice de contenidos. También se llaman preliminares.

Presca. Máquina de impresión antigua y lenta. También se conoce con este nombre a la impresión por medio de las diferentes técnicas como tipografía, litografía, serigrafía, serigrafía, etc. Las cuales se imprimen a partir de un arte final y proceso de separación de colores. Es el medio de comunicación con mayor alcance, autismo y penetración. Demuestra selectividad, gracias a su distribución nacional, regional o local.

Presca de Alimentación por Hojas. Presca de impresión que utiliza hojas de papel cortadas, en lugar de un rollo de papel continuo.

Presca de Cilindros. Una presca en la que la forma del tipo está colocada en un fondo plano que está bajo un cilindro que transporta el papel para la impresión.

Pre-Pressa. Proceso para el cual se parte de un arte final y se pasa a la premsa o impresión. En la que

se realiza la separación de los colores CMYK, tintas especiales y troques. El arte final se pasa por medio de un RIP a una película (positiva o negativa), la cual servirá posteriormente para quemar las planchas de impresión.

Preps. Conocido programa de impresión digital. Preps era originalmente de Sun Microsystems, comprada por Corel, comprada a su vez por Kodak.

Presentación de Campaña. Corresponde a la estrategia creativa aprobada. En esta etapa se presentan trabajos gráficos a nivel de bocetos o artes, con un Rational del trabajo de investigación, creativo y de medios.

Press Clipping. Compendio de noticias aparecidas sobre un determinado producto, servicio o sobre la propia empresa o persona física.

Press-Book. Agente comunicador de los planes de una campaña. Firma gráfica a manera de folleto preparado como órgano. Interacta con los puntos críticos de una campaña para información de gestión de marca, prospectivos, vendedores, etc.

Pre-press. El departamento de diseño se dedica a la realización de los trabajos pre-press.

Primeras Páginas. La porción de una revista entre la portada delantera y la parte central de artículos, que normalmente contienen anuncios de esta categoría, el índice y datos de publicación, notas y secciones editoriales.

Primer Plano. Un término usado para describir la imagen que se obtiene desde una distancia muy próxima y ocupa la mayor parte del cuadro.

Prime Time. Hora o hora y media.

Principios del Libro. Ver preliminares.

Prioridad de Abertura. Un sistema automatizado de impresión por el cual el fotógrafo dirige la abertura y el frotamiento de la cámara fija la velocidad de obturación.

Prioridad de Obturación. Un sistema automatizado de impresión en el que el fotógrafo dirige la velocidad del obturador y en la cámara la que fija la abertura.

Procesador de Imágenes Rasterizadas. Software que convierte los datos de archivo digitalizado en un conjunto de puntos al que puede darse salida a través de una impresora RIP.





Línea de horizonte

302

Proceso. Tanto entendié para la impresión en policromía.

Producción. En la impresión de material gráfico el personal de producción define de qué forma es más conveniente hacer un tray, en cuanto a cantidad, técnica, proceso, etc.

Producto. La entrega de la campaña publicitaria. El punto principal al que hay que dedicarse todo el trabajo de investigación, diseño y de comunicación.

Profundidad de Campo. En épica y fotografía, la distancia en la que los objetos a los que apunta una lente tienen enfoque. A mayor profundidad de campo, mayor es la distancia que hay entre el objeto enfocado más cercano y el más lejano.

Programa de Dibujo. Los programas de dibujo pueden definirse como aquellos que son orientados a objetos, utilizan vectores para definir matemáticamente líneas y estructuras, a diferencia de los programas de pintura que utilizan píxeles para generar gráficos de mapa de bits, algunos combinan ambas alternativas.

Programa de Dibujo Vectorial. Programa que utiliza puntos matemáticos para definir líneas y formas.

Programas de Pintar. Programas que utilizan mapas de bits de píxeles para crear imágenes en lugar de emplear vectores que describen líneas en los programas de dibujo denominados orientados a objetos.

Programa Señalética. Conjunto de soluciones de diseño que forman un plan operacional de aplicaciones, que se adaptan a necesidades específicas.

Promesa Básica. En publicidad y mercados, beneficio principal de un producto o servicio. Beneficio único y competitivo que se presenta al consumidor. Este debe ser investigado y comparado con los de la competencia.

Promesas Secundarias. En publicidad y mercados, beneficios de un producto o servicio que en su orden se presentan después del Principal o Promesa Básica. Generalmente son vagas.

Pronóstico. Estudio que muestra el desenvolvimiento de las actividades, en un período futuro previsto, de no mediar cambios en los instrumentos ni en los medios. El pronóstico identifica las variables externas que influyen sobre los problemas y determina los cambios que permiten proyectar la situación existente, siempre que se mantengan las tendencias actuales.

Propaganda. Actividad de información con el fin de ganar adeptos para una votación política, doctrina religiosa, o causa social en ánimo de lucro económico. Se diferencia del Periodismo en sus fines, en su técnica y en sus medios. La propaganda suele llevarse a cabo mediante campañas temporales para ganar la

opinión pública. Los estudios sobre la Propaganda constituyen una rama de la Ciencia de la información.

Propalíbero. Papel con calidad especial en colores azul mate y blanco fabricados especialmente para la impresión de literatos y textos en general.

Proporción. Relación de valor y medida entre las partes de una unidad o entre la unidad y el todo. Puede ser aritmética o geométrica. Relación del ancho con el alto de los fotogramas de cine y televisión. 3:2 para dispositivos de 35 mm, 3,155 4,34 para cine de 35 mm, 2,94 4,13 para cine de 16 mm y 2:4 para televisión. En tipografía, parte de los 8 atributos formales de tipos, donde se decide el empleo para describe las dimensiones básicas de la letra y el uso del espacio, como, el ancho, proporción de capitales, cuadradas romanas, altas x grande, altas x pequeña, etc.

Proporcional. En tipografía, aquellas fuentes que tienen un ancho que varía en función del ancho de cada letra o símbolo, al contrario de lo que ocurre con las fuentes de ancho fijo.

Proyección (vector). Traslado de creación de una imagen en 2-D a partir de una generación en 3-D a la cual se han aplicado efectos luminosos y de textura superficial.

Proyección Cilíndrica. Una proyección en un plano

303

Profundidad de campo
Propaganda
realizada por
Rafael Rodríguez



en el que todas las líneas de longitud van paralelas entre ellas y es ángulo recto con respecto a la línea de latitud. Las proyecciones cilíndricas quedan muy distorsionadas en las extremidades de los polos, pero cuando se vuelven a colocar alrededor de la esfera, aparecen en forma normal y resulta, por tanto, ideal para aplicaciones en 3D. Las proyecciones cilíndricas se utilizan ampliamente en actividades de navegación.

Proyección Oblicua. Proyección dibujada con un plano del objeto estando una arista y los otros planos adyacentes formando ángulo por un lado. Si bien cualquier ángulo diferente de 90° puede utilizarse, los más comunes son 45°, 30° y 60°.

Prueba. Representación sobre el papel, tomada de la especialización o la finalización, placa en cartón, perla traza, bloque o tipo, para comprobar el progreso y la precisión del trabajo. En tipografía, impresión del texto o composición para poder corregir las erratas.

Prueba Contactual. Prueba suministrada al impresor como documentación de los resultados de color que se esperan de la imprenta.

Prueba de Imprenta. Prueba traducida a imprenta, utilizando las tintas y el soporte del trabajo definitivo.

Prueba de Línea. Filación o grabación teste de la animación de un personaje para ver si cumple con las condiciones requeridas de diseño, movimiento, estilo, etc. Generalmente en Dibujos Animados.

Prueba Digital en Color. Prueba de color creada de un archivo digital en vez de separaciones de película.

Prueba Laminada. Método de pruebas off press en las que las separaciones de la película se exponen en contacto con la película CMEK, que luego se adhieren con resina a un soporte base para simular el proceso de impresión.

Prueba Línea. Prueba realizada con una impresora láser de colores.

Pruebas por Laminación. Se genera por el traspaso de cada fotito de la separación a cuatro películas coloreadas CMYK que a su vez se traspasan a una hoja de papel.

Pruebas Frigocolor. Series de pruebas que se hacen en la impresión de color como guía del tono y registro. Cada color se muestra por separado y también impreso sobre el astrisco.

Pruebas Sechas. Pruebas para controlar la calidad de las ilustraciones. Para reducir costos se sacan pocas



tantas imágenes como sea posible, sin tener en cuenta su posición correcta en la página.

PSD. Expresión de los ficheros creados por Adobe Photoshop.

PTL. Prueba traza exterior.

Publicación Digital. Cuando se edita información en formato digital.

Publicidad. Actividad de información para crear la necesidad de productos o servicios a un nicho o público objetivo a través de los diferentes medios de comunicación con fines comerciales. Difiere del Periodismo en sus fines y en sus medios, aunque agenciamos las publicaciones periódicas. La prensa publicitaria teste por objeto el estudio de los procedimientos más adecuados para la divulgación de estas ideas o para establecer relaciones de orden económico entre individuos en situación de ofrecer productos o servicios y otros susceptibles de hacer uso o consumo de tales productos o servicios.

Publicidad Comercial. La que muestra los anuncios.

Publicidad Cooperativa. La comparten el financiamiento y las acciones de distribución.



Publicidad de Imagen. Esencia la imagen de la compañía tanto dentro como afuera.

Publicidad Directa. Procedimiento de transmisión de mensajes publicitarios a través de correo o impresos a público seleccionado por medio de un sistema controlado. Generalmente la Publicidad Directa paga su papel complementario como medio, aunque para determinados productos o servicios continúa el medio principal e incluso el mismo.

Publicidad Exterior. Uso de los medios de comunicación más antiguos. Medios de publicidad en que se utiliza las áreas exteriores, al aire libre para atraer la información. El elemento más importante de la Publicidad Exterior son las Vallas, Aviones, Luxosmos, Pasarelas, Carreteras, publicidad aérea, etc.

Publicidad Institucional. La que no produce ingresos, pero contribuye al bien común. Puede ser, una campaña del propio medio periodístico para darse a conocer, o una campaña social para favorecer determinado consumo de un producto del que puede haber desconfianza.

Público Objetivo. Es la población a la cual voy a dirigir la campaña, el número de consumidores reales o potenciales de un producto o servicio propuestos a ser consumidos finalmente mismos.



204

Publicidad Sostenida. El empuje publicitario regular o normal que se hace un producto durante un período de tiempo.

Public Reportaje. Reportaje por lo general a gran tamaño, que informa de las actividades de una firma comercial, un producto o un servicio, y que ha pagado por esta afirmación. Debe llevar la identificación de Public Reportaje.

Puck. Ratio más complejo delo normal que se utiliza en sistemas CAD.

Punto. Una de material que cubre una letra o símbolo en una planilla mecanada. Por ejemplo, para ajustar el tamaño de un 6 a un 8.

Punto Seco. Técnica de grabado artificial en bulto basado en grabar directamente sobre la plancha haciendo a mano libre pequeñas incisiones y líneas con un instrumento de punta fina muy afilada.

Punto. Elemento individual del medicamento. Se utilizan para especificar el cuerpo de un tipo, formado por la suma de las incisiones más un pequeño espacio por encima y por debajo de las letras, 12 puntos son una pica y 24 puntos son una palgada. Elemento conceptual que indica posición o punto y el final de una línea.

Punto Blanco. Punto de referencia utilizado para calibrar los colores de los monitores.

Punto Cuadrado. Son puntos que cuentan con cuatro ángulos rectos, que pueden dar una dirección alisando los puntos de tal modo que sugieran líneas ocultas.

Punto de Conexión. En programas de dibujo orientados a objetos, conexiones de segmentos de líneas como pueden ser los de punto y fin, el espacio que tienen, etc. Las líneas se manipulan seleccionando los puntos a modo de "botones de control" y entendidos como una disposición de líneas.

Punto de Control. En programas con dibujo de bulto vectorial, un pequeño botón o punto en una línea de control que permite ajustar su forma o características por medio de comandos Bézier.

Punto de Datos. Valor preciso utilizado en la colocación de un punto en un gráfico de líneas.

Punto de Fuga. Es una línea donde se muestra una imagen que se concentra en un punto específico generando de esta los elementos hacia ese punto. Es como si todo se va poniendo más pequeño hasta llegar a ese punto que delo mismo se fuga.

205

Publicidad exterior
Brand branding
publicidad
plan de marketing
el marketing pop.

202 - 203



Punto de Observación. En entornos 3-D, la posición del observador con respecto al panorama.

Punto de Suavización. Punto de control de Bézier que conecta dos líneas curvadas, formando una curva continua.

Punto Diótro. Unidad tipográfica de Europa occidental. Un punto Diótro mide 0,375 mm. 12 puntos Diótro = 1 ósmo.

Punto Digital. Punto generado mediante un dispositivo digital. Los puntos digitales tienen todos los mismos tamaños mientras que los puntos de medios varían, de manera que los medios tramos generados digitalmente contienen varios puntos los cuales se precisan para configurar cada punto de medio tramo.

Punto Simétrico. Punto de control de Bézier que conecta dos líneas curvas, formando una curva continua. También se denomina punto de curva.

Punto de Sensición. Cada uno de los puntos que componen una trama de sensición. Si se trata de una trama PostScript o similar, de angulación modular, el punto de sensición se compone de varios puntos de impresión.

Punto de Vista. Matriz publicitaria diseñada para ser colocado en el lugar donde se va a vender el producto.

Punto Negro. En una imagen, la zona oscura que se desea reproducir con el valor más oscuro posible. En tratamiento digital, se llama "marcar o dejar el punto negro". Haciendo así aumenta el efecto de profundidad de una imagen. Eso se suele hacer marcando con el cursor algunas zonas representativas de esos valores (usualmente zonas de contrastes).

Puntos por Pulgada. Unidad de medida que representa la resolución de una imagen. La calidad es mejor cuanto más cerca están los puntos entre sí. Las resoluciones más comunes son 72 puntos por pulgada para un monitor, 300 puntos por pulgada para una impresión láser o litográfica y 2.400 puntos por pulgada o más para una filmadora.

Postulación. En algunas programar de 3-D, término que describe la información de tiempos sobre cada objeto en una escena.

PTA. Marca comercial de espacio empleado para renderizar tramas de serigrafía.





Diseño de Identidad • Diseño de Información • Diseño Publicitario

Quark. Empresa creadora de software para maquetación.

QuarkXpress. Programa de diseño que ha dominado el sector de la impresión digital durante una década. En la práctica, el programa no tiene un gran número de aplicaciones, y ofrece una interfaz creada para exportar objetos en cajas y manipularlos, en muchos países europeos el programa más utilizado es PageMaker.

Quemado. Es la distorsión de planchas, es el término común usado para la exposición de la plancha.

Quemas. En artes gráficas, exponer las planchas fotomecánicas a la acción de la luz para su posterior procesamiento. Es un anglicismo. En litografía, exponer en exceso, de forma que los detalles en las zonas más iluminadas desaparezcan.

Quick Mask Mode. Modo de máscara rápida es el modo para crear áreas y protegerlas que no queremos afectar, óvuna máscara rápida.

Quincenal. Medio gráfico que se publica cada quince días.

Quinto Color. Color directo (spot colour) que se

añade en un proceso de impresión mediante matricería para conseguir efectos de color o brillo que no se pueden conseguir con los cuatro colores habituales. Un quinto color es así un color que viene ya montado por el fabricante y que tiene características especiales como ser una tinta metálica o fluorescente.

Quitz Imposing. Programa de imposición para artes gráficas basado en PDF de la empresa Quitz. Funciona como añadido (plug-in) del programa Adobe Acrobat. Existe en dos versiones: Quitz Imposing y Quitz ImposingPlus.





105

Racional. Rarón de una campaña publicitaria. Sustentación. Documento escrito que describe todo el proceso de una campaña, desde el Brief hasta el plan de medios. Determinación de los puntos importantes de la investigación, estrategia creativa, conceptos, enfoques, tema, tipo y tono. El racional es la defensa o sustentación de la campaña.

Radiación. Los círculos repetidos o subdimensiones estructurales que giran regularmente alrededor de un centro común producen un efecto de radiación. Un esquema de radiación atrae de inmediato la atención, es muy útil cuando se requiere un diseño riguroso y atractivo.

Radió blur filter. Efecto de desenfocar radió generado por aplicaciones de diseño gráfico.

Rafio. Medio de comunicación más popular, de mayor alcance y penetración, puede llegar al 100% de los hogares.

Rag & stop. Es la capacidad que tienen los programas de diseño gráfico que permiten ejecutar la mayoría de sus funciones utilizando el mouse, arrastrando y volcando imágenes o elementos.

Ralenti. En animación, efecto conseguido aumentando más imágenes que las necesarias, por lo cual la imagen aparenta una gran lentitud. Slow motion.

Rango de luminosidad. La diferencia en luminosidad entre las partes más oscuras y más claras de un objeto.

106

Inteligencia
"media social".
Diseño a parte
de desarrollo
rápido y
flexible por
Twitter.com



Rango tonal. Los distintos valores de gris que pueden distinguirse uno de otro entre los tonos más claros y los más oscuros de una imagen.

Raster. Término utilizado para hablar de gráficos no vectoriales o mapas de bits.

Rasterización (rasterización). Esta expresión, procedente del latín "raster", se refiere al método de visualizar y crear imágenes que se utiliza en pantallas de vídeo y, por tanto, en pantallas de ordenador, mediante el cual la imagen de la pantalla se configura mediante estructuras de varios centímetros de líneas paralelas creadas por un rayo electrónico que atraviesa la pantalla de arriba abajo a una velocidad de 1/60 de segundo. Se crea la imagen variando la intensidad del rayo en cada punto sucesivo durante el "raster".

Rating. El rating o índice es una medida comercial, en una escala más para mostrar la calidad de un producto y venderlo al mejor precio. Es un factor básico en una estrategia mercadológica.

Rayograma. Procedimiento fotomecánico desarrollado por Max Rag, que consiste en la creación de una placa sensible a la luz mediante la aplicación directa de diversos objetos. El resultado son unas formas casi en negativo o se hacen varias exposiciones. Christian Schad creó con su

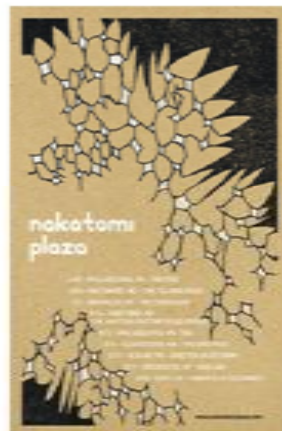
Diadografía un procedimiento similar al del rayograma.

Razon why. Razón del por qué. Es la base de la sustentación del beneficio y el afianzamiento con el producto o la marca, ya que un mismo beneficio puede ser utilizado por dos marcas competidoras y la Razón del por qué, será la que hará creíble un beneficio que otro.

Reach. Ver alcance.

Readership. Para los medios gráficos es la cantidad de personas que leen un mismo ejemplar de la publicación. Se considera lector primario al que adquiere o recibe la publicación, y lectores secundarios a aquellos que la leen sin haberla adquirido, sea porque circula en el hogar o es el trabajo, o porque se pone a disposición de los visitantes. El lector primario sirve para calcular el ingreso por venta. El lectorado, en cambio, es una referencia de los posibles contactos que tendrá una prensa publicitaria inserta en el medio.

Realismo (Realism). Corriente artística que trasfiere que el tema principal del arte debe basarse en la realidad. Esta concepción admite diversos enfoques, según se crea que la realidad debe representarse desde



un punto de vista revolucionario, de crítica social, satírico, etc.

Rebaba. Es el espacio tipográfico, espacio que queda entre el carácter y el borde del tipo metálico. Aunque se suele nombrar de esta forma, su definición correcta es "hombro".

Recall. Técnica que se utiliza para medir el impacto y penetración de mensajes que están en el aire. El más común se efectúa a las 24 horas de estar la comunicación en el aire.

Reordenó. Acomoda la disposición de las líneas de un texto para que permitan la lectura de otro objeto. Los reordenos son el procedimiento habitual para colocar objetos de interés en medio de los bloques de texto para atraerlos al ojo.

Recortes. Herramienta compuesta en aplicaciones de edición de imágenes para el recorte de una superficie dentro de una imagen, eliminando el resto.

Recorte. Limitar una página o figura a unos límites de un área específica.

Recretes. La forma más sencilla de animación, en la cual formas recortadas se mueven entre disposiciones.

108

Recretes
Cartelera
"Nakatomi Plaza"
Diseñado por John
Dawley de
Studio Swisher



Recta Normal. En programas de 3-D la dirección que es perpendicular a la superficie de un polígono con el cual se relaciona.

Rectángulos Armónicos. Rectángulos utilizados desde la antigüedad y su construcción es muy sencilla si se parte del cuadrado. Es suficiente trazar su diagonal sobre la prolongación de su base para obtener las dimensiones de un rectángulo, donde las medidas de sus lados, independientemente de aquellas que constituyen la unidad base, están en una relación del $\sqrt{2}$. Continuando con el proceso, el rebatimiento de la diagonal de cada nuevo rectángulo obtenido, se logra una serie de rectángulos cuyos lados están en relación del $\sqrt{3}$, $1/\sqrt{4}$, $1/\sqrt{5}$.

Rectángulos Derivados. Rectángulos obtenidos por la proyección de medidas inherentes a apéndice del cuadrado, proporcionando alternativas muy interesantes cuyo uso no sólo aparece en la pintura, sino en el diseño.

Rectángulos Proporcionales. Ver rectángulos armónicos.

Recta. Cualquier página que en un documento impreso formado por dobles páginas sea a la derecha. Es siempre par.

Recuento de caracteres. Establece la cantidad de caracteres en un trozo de texto, que es el primer paso para el cálculo del espacio que ocupará.

Redactor. Redactor publicitario Copy Professional especializado en la creación de ideas, títulos, textos, conceptos, frases para una campaña o comunicación publicitaria.

Reconstruir una Imagen. Delinear una parte de la misma. A menudo sirve para eliminar una parte de la foto no deseada, pero también es una herramienta muy útil para eliminar información superflua y reforzar la imagen.

Refile. Corte final que se le da al papel en una planta gráfica impresa final. Último corte que se le hace al papel o sustrato en la producción de una planta gráfica, sucede en los galgas de corte.

Reflexión Especular. En aplicaciones 3D, reflexión de los objetos de la escena según un ángulo de salida que es igual al ángulo de incidencia.

Reflexión. Es un tipo especial de la repetición. La firma es espejada, resultando una nueva firma que se parece mucho a la original, pero sus en direcciones contrarias y las dos nunca pueden coincidir exactamente. La reflexión sólo es posible cuando la

Rectángulos Derivados

307



308

Rectángulos Armónicos



307

Rectángulos Derivados

308

Rectángulos armónicos a partir del rectángulo derivado "C"





forma no es simétrica, ya que una forma simétrica resulta ser la misma tras la reflexión.

Reflexar Perfil. Intensificar los perfiles en un dibujo delimita para que queden más marcados.

Regate. En arte gráfico, el encargado de las operaciones de esta taller.

Registro. Término referido a la precisión de la superposición de dos o más imágenes en la misma hoja o pliego. El La posición exacta de día o más impresiones en una página. Las marcas de registro se usan para asegurar la alineación exacta de transparencias para impresión multicolor.

Regla. En algunos programas de diseño, regla calibrada que se coloca en los bordes de una ventana de documento como ayuda a la medición.

Releño. Impresión o estampado mediante el cual se utilizan matrices para obtener un diseño en relieve sobre la superficie del papel, tejido o piel, de manera que las letras o imágenes quedan elevadas sobre la superficie. Es aplicación de diseño, simulación de efectos mediante filtros.

Releño. En aplicaciones gráficas, el contenido, como puede ser un color, un medio tono o una estructura

geométrica, que se aplica en el interior de un perfil cerrado, incluyendo caracteres tipográficos.

Remitido. Identificación que acompaña a una información no elaborada en la relación, sino por una entidad ajena, a veces publicitaria, caso en el que se paga la publicación como si fuera un anuncio.

Render (img). Es el proceso de crear una imagen 2D desde cuerpo geométrico 3D al que se le han aplicado efectos de luz y texturas superficial.

Repetición de Campa. Objetivo de mercado de una campaña. Si un producto o servicio cumple con los beneficios ofrecidos en la campaña publicitaria, éstas se usará o consumido con repetición.

Repetición de Módulos. Es el método más simple para el diseño. Cuando los módulos son utilizados en gran tamaño y pequeñas cantidades, el diseño puede parecer simple y estático, cuando son muy pequeños y se utilizan en grandes cantidades, el diseño puede parecer una textura uniforme, compuesto de diminutos elementos. Asimismo la repetición debe ser considerada a cada uno de los elementos visuales y de relación como el tamaño, color, textura, dirección, posición y espacio.

Replate (Zettl, Set off, Offsetting) En imprenta, el

329



defecto de impresión que se produce cuando la tinta (o un líquido) de una hoja se transfiere en parte a la hoja que se tiene en contacto (encima o debajo), lo que crea una especie de imagen "fantasma".

Repiso. En imprenta, es la mancha producida cuando la tinta sin humedad de una hoja se transfiere al reverso de la hoja colocada encima.

Reproducción. Proceso completo de impresión desde la terminación del material gráfico o producción de finísimo hasta la impresión.

Reprografía. Proceso de selección del color para preparar la película a partir para montar en planitas.

Resajado. Proceso de acabado, es el que se hace un alto relieve o un bajorelievo en el papel, y sirve para darle un relieve al impreso. Se realizan en grandes cantidades y generalmente se elaboran con un cilindro macho (alta relieve) y uno hembra (bajo relieve).

Reserva. Espacio libre que se deja en un fondo, para cuando uno desmonta o pasa dejado en blanco. Es acabado de superficie, técnica que se emplea para el embellecimiento parcial del impreso. Impresión de la tipografía en negativo, es decir blanco sobre negro.





Resina. Sustancia que forma una película porosa y que se puede usar como base para aglutinas.

Resizing. Reformular la compañía y redefinir su tamaño para hacerla más eficiente. La mayoría de las veces es para adaptarla. El concepto básico es comprar, vender, producir y financiar. En aplicaciones de diseño, cambiar el tamaño del imagen o gráfico.

Resma. Fila de 500 pliegos de papel u otro sustrato, del tamaño escogido por el fabricante para su venta y distribución.

Resolución. Nivel de detalle de una imagen, bajo resoluciones sólo permiten ver los rasgos o características grandes, mientras que resoluciones altas muestran muchos detalles pequeños. El Grado de definición de una imagen. En papel fotográfico o película se mide en puntos por línea. En pantallas de monitores líneas y píxeles.

Resolución de Escaneado. Resolución de un dispositivo de escaneo medida en forma de puntos por pulgada o por centímetro. La fórmula para calcular la resolución de escaneo es en lo mismo que el cálculo de la resolución del punto de máquina. Como regla general para imágenes que han destinadas a la impresión con una línea de trama en los centos,

times superior a 135 líneas / pulgada, la resolución de escaneo debería ser una vez y media la línea de trama y para tramas iguales o inferiores a 135 líneas / pulgada, la resolución de escaneo debería ser dos veces la línea de trama. El hecho de escanear a resoluciones más altas no mejorará la calidad ya que los puntos de los medios tonos no serán lo suficientemente pequeños para reproducir el detalle complementario deseado.

Resolución de Salida. Resolución que tiene un dispositivo de salida como su impresora.

Resolución de Polígonos. En aplicaciones 3D, el detalle es una medida de definición mediante el número de polígonos en una superficie, la cual, a su vez, determina el detalle del resultado final. Cuantos más polígonos existen más fino serán los detalles.

Resolución Interpolada. Resolución recreada a través de software, también se conoce como resolución creada por software. La resolución interpolada puede capturar mejor detalles que la resolución óptica, pero es útil para otros usos, como la explotación de arte lateral o la ampliación de imágenes pequeñas.

Retable. Armario de madera de gran altura sobre el que se colocan todos los elementos decorativos,

130



estatuas, relieve, pinturas, columnas, etc. que se emplea más el alto. Suele constar de cuartos, calles, becos o pordia, ábsos y guardapolvo.

Retícula. Una estructura visible que guía la colocación de los gráficos y el texto en la página.

Retícula Básica. Es la estructura que se usa con más frecuencia en las estructuras de impresión. Se compone de líneas verticales y horizontales, perpendicularmente espaciadas, que se cruzan entre sí, lo que resulta en una cuadrícula de subdivisiones cuadradas de igual medida.

Retina. Cara posterior de cualquier pieza gráfica impresa por amorlatado.



Retocar. Alterar o corregir una imagen, material gráfico o finalista para realizar modificaciones y corregir imperfecciones.

Retoque. Proceso o tratamiento a que se somete un negativo o una copia para eliminar manchas, defectos o cambiar algún detalle para efectos especiales. En los negativos se puede retocar o bloquear los apogee.

Retractilado. Clase de empaquetado con un plástico. Normalmente se trata de plásticos transparentes que se pone alrededor del objeto a empacotar para protegerlo.

Retanado. Que se le retira a trama. Usualmente se trata de materiales gráficos (fotografías o dibujos) que ya fueron publicados y que se vuelven a cometer al

131

Diagramación con
resolución de
El estudio a cada
lado.
Doris
Tormesola.com

R

proceso de serigrafía para su reproducción. El resultado, salvo que se observen unas mínimas precauciones, suele ser una gran pérdida de calidad y la aparición del llamado *marc*.

Retrato. Imagen humana o animal en escultura, pintura o fotografía.

Revisión. Proceso de ensamblado de cuadernillo de un libro en el orden correcto para su encuadernación.

Revisión Creativa. Junta donde participan director creativo, director de arte, redactor de textos y demás integrantes que manejan una cuenta publicitaria, para aportar y discutir ideas.

Revisión de Producción. Junta donde participan representantes de la Agencia, Cliente y Productor, para definir detalles relacionados con la producción de un comercial sobre un texto y un Story Board aprobado.

Revelado. Proceso químico por el cual las sales de plata que han sido expuestas a la luz se convierten en plata metálica negra, mostrando así una imagen visible.

Revelador. Solución que contiene agentes reductores, que transforman las sales de plata

expuestas en plata metálica negra haciendo así visible la imagen latente.

Reversión. Proceso para obtener de una transparencia a color una copia en blanco y negro a un tamaño indicado. Se utiliza para efectos de indicar colocación de impresión en artes y montajes.

Reverse. Parte posterior de una hoja de papel.

Revolviniento Protector. Solución que se endurece con la luz o el aire y que resiste el ácido o el agua. Rodillos de piel de ternero. Se emplean para aplicar la tinta litográfica.

Revista. En el segundo medio de comunicación más importante en los negocios. Tiene como ventaja el alto grado de selectividad, permanencia, lectura detenida por los lectores por cada ejemplar.

Revista para el Público. Una publicación que se dirige a una amplia audiencia con temas generalistas, a menudo disponibles por suscripción o en las quincenas.

Revista Profesional. Revista que sirve a un tipo específico de sector de actividad o lectores según una profesión.

111



112

Revista NTU 364.
Disponible por
Telamexia.com

113 - 119



RGB. Método de color utilizado para los escáneres, monitores de ordenadores y otros medios luminosos, basado en el rojo, verde y azul como colores primarios.

RIP. Siglas de la expresión inglesa "Raster Image Processor", Procesador Integral de Imágenes. En el momento encargado de procesar los datos PostScript y convertidos en puntos de impresión en aparatos de alto nivel.

Rippear (To rip, ripping). En artes gráficas, se refiere al acto de imprimir o procesar materiales con un RIP.

Ritmo. Es el movimiento y velocidad sugeridos, análisis a desarrollo melódico en la música. Se genera mediante la manipulación de las direcciones de los elementos y de los espacios entre ellos, los elementos pueden ser parados, similares, contrastados o caducos.

Rollillo. En imprenta, cada una de las partes cilíndricas giratorias que forman parte de las distintas máquinas de imprenta para mover el papel o transmitir la tinta a éste. También se suele denominar 'cilindro'.

Rollillos Esitadores. En las máquinas de impresión, son los rodillos que transportan tinta y se ponen en contacto directo con la forma o plancha.



Rollillo de Filigrana. Rollillo con acabado de alfileres que, aplicado con bastante presión sobre el papel venjudo al final de su proceso de fabricación deja en él tres tipos de marcas y texturas longitudinales.

Rojo. Se asocia con fuego. Tintes más fuertes, intenso, vibrante, agresivo y que avienta hacia el espectador. Aumenta la tensión emocional y la presión, animal. Entre sus asociaciones positivas están el amor, el sacrificio sexual, las celebraciones y la muerte; entre las connotaciones negativas, la revolución, la burocracia y el peligro.

RollOver. Código que en aplicaciones de animación, determina una función cuando el mouse se encuentra sobre un botón o dp.

Romanas. Letras de esta vertical.

RIP. Herramienta incorporada en aplicaciones de diseño gráfico para el recorte de una superficie dentro de una imagen, eliminando el resto.

Roseta. Motivo repetitivo usualmente hexagonal que forman los puntos de las tramas en un impreso a varios tintas.

Roseta. Producto similar a la rosca que se emplea en la fabricación de tintas y barnices.

Rostreo. Técnica de animación en la que la imagen de cada fotograma se manipula directamente. Ha facilitado lo que antes era una técnica que exigía un equipo analógico caro y complicado.

122

Paleta de colores:
RGB
R (rojo) azul
G (verde) verde
B (azul) azul

123

Códe de colores:
de una escala
RGB
R (rojo)
G (verde)
B (azul)

124

Logotipo Romano
de la imagen de
Ron Bacardi
Breezer





Rotación. Es el giro de una forma o módulo que tiene por resultado un cambio en su dirección y posición de modo que las formas sujetas a rotación no queden superpuestas.

Rotativa. Dispositivo de impresión conmutal de gran capacidad de tirada que funciona con bobinas de papel continuo. Una rotativa puede tirar simultáneamente varios cientos de miles de ejemplares de un periódico o revista, por ejemplo. Las rotativas pueden aplicar distintos sistemas de impresión: Litografía offset, litografía o bienogravado. Estas últimas son las que se usan para tiradas de mayor volumen y calidad.

Rotograbado. Roturas que imprimen con dos cilindros sobre cada uno del papel. Se emplea para la impresión de fotografías de algunos diarios y para la tirada de algunas revistas.

Rotoplano. Máquina de imprimir por el sistema de molillo de impresión sobre molillo plano. Se llama también planocilíndrica.

Rotoscopio. Dispositivo para proyectar películas de acción real sobre el papel fotográfico a fotograma, de tal modo que la silueta de la figura humana en movimiento pueda ser trazada, proporcionando así una guía para la animación de dibujos.

Rotulación. Escritura libre que otorga importancia formal. La rotulación manual se emplea para grandes títulos y frases cortas, cuando se desea un efecto llamativo, la letra es generalmente redonda. En toda inscripción, leyenda, imagen o toda materia decorativa o gráfica que se haya escrito, impreso, estampado, marcado, marcado en relieve o bienogravado al empaque o envase.

Rotulas. Acción de trazar, dibujar y componer títulos y textos de manera artística, en letras especiales.

Rotulista. Persona encargada de rotular textos, usualmente a mano o con ayuda de herramientas manuales.

Rótulo. Palabra o palabras que constituyen el título de un libro, página, nombre de establecimiento. En diseño periodístico, se entiende por el nombre del periódico.

Royalties (Derechos de Autor). Son todos aquellos ingresos que están sujetos de cotización por derechos de autor, es decir que la imagen o propiedad de varias imágenes por un precio único, el sector de fotografías de archivo ofrece imágenes con precios basados en el tamaño del archivo en lugar del uso específico que se le desea dar. Estas imágenes se pueden utilizar varias veces para diversos fines y pagarlas posteriormente.



Rough. Borrón preliminar. Trazo inicial de una idea gráfica realizada a mano en pocas líneas. Después del Rough se da forma al borrón.

Roulette. Instrumento parecido de una rueda dentada que se emplea para grabar pequeñas perforaciones en la base o en la superficie de una planilla.

Rueda de Colores. Diagrama en forma de rueda en el que los colores perceptibles por el ojo humano se distribuyen siguiendo la pauta de que los tres colores primarios además se sitúan en las esquinas de un triángulo equilátero y los tres primarios secundarios se sitúan formando otro triángulo entre los espacios dejados por el anterior. Los tonos intermedios se forman mediante transiciones entre primarios.

Ruido. Filtro utilizado para quitar los puntos de ruido o para atenuar abstracciones al restarlas a la imagen.

Rune. Cada uno de los caracteres escritos de los alfabetos usados en la antigua Europa del Norte por las poblaciones germanas y venidas entre comienzos de la era cristiana y la Edad Media. Se aplica especialmente a los textos en lenguas escandinavas grabados en pedruzcos de madera.

RNZ. Sigla de Rojo-Verde-Azul, con las que se quiere establecer un equivalente no-equilibrado de las siglas RGB. Para a su posición, tenemos muy poca fortuna y casi nada científica.

170

RAYET
Studio corporativo
para el RPO
RAYET.pse
info@rayet.com



Sistema (Swallow Size). Formato más grande para prensa y ha sido el utilizado tradicionalmente por los grandes rotativos mundiales.

Sachet. Palabra de origen francés de significado "bolita" utilizada para referirse a pequeñas bolsas de papel, metal o plástico que incluyen muestras o regalos promocionales, normalmente cosméticos, ligéricos, etc.

Sample. Muestra Muestra en valor. Ejemplo de una penagráfica empresa. Muestra de un producto.

Sangrar. Dejar una parte de la imagen por fuera de las líneas de corte o troquel. Esto es para evitar una molestia sangrar en las orillas.

Sangre. Una sangre.

Sangría. Espacio no impreso insertado a comienzo de una línea.

Sangría Francesa (Flying Julet). Estilo de sangría de píxel en el que la primera línea sobresale por la izquierda algo más que el resto, que van algo más sangradas.

Satinado. Papel manipulado para lograr un mayor brillo, reduciendo la opacidad y rigidez de este. Se

denomina de forma común con la palabra inglesa "glossy". El término también se utiliza para definir roturas de tamaño normal de quince (normalmente de 8 por 11 a 10 por 13 pulgadas o 20 por 28 cm a 25 por 30 cm) en contraposición al tabloide.

Saturación. Medida que ajusta la pureza o concentración de un color en un punto dado. Grado de intensidad u opacidad. Regenera la pureza o intensidad de un color particular, la riqueza o palidez del mismo, y puede relacionarse con el ancho de banda de la luz. Un color intenso es muy vivo. Cuanto más se satura un color, mayor es la impresión de que el objeto está moviéndose.

Saturación de Color. La pureza e intensidad de un color.

Scanner. Dispositivo electrónico de entrada utilizado para realizar la adquisición de colores. Se utiliza para escanear imágenes al computador.

SCSI (Small Computer System Interface). Sistema de interfaz compartido para computadores personales. Protocolo de transmisión de archivos utilizado para conectar periféricos de un computador.

Screen. El sistema de impresión permite el paso de la tinta a través de los puntos de un halcón o seda que



no está tapados con una membrana sólida. La serigrafía impone imágenes con buen detalle sobre papel, plástico, metal y hasta en superficies 3D, Y se utiliza en objetos industriales, talleres impresos, atrios, computadores sensibles al tacto, recipientes plásticos, telas, etc.

Script. Lenguaje de programación simplificada que algunas aplicaciones de autor permiten escribir para crear un programa. El "scripting" es muy usado en las aplicaciones multimedia como el Macromedia Director, el lenguaje "script" de éste es llamado **lingo**.

Seika. Es un tipo de decoración a base de una red de curvas.

Secado. Proceso por el cual la tinta de impresión se seca sobre el papel.

Secante. Es la fabricación de tintas, es la sustancia que reagra a la tinta para acelerar su secado.

Seción. Cada una de las partes en las que se divide una publicación periódica, que se organizan alrededor de una temática.

Seción Áurea. Es la división armónica de una recta en media y extrema razón. Es decir que el segmento menor es al segmento mayor como éste es a la totalidad de la recta. $(BC/AB = AB/AC = F = (1+\sqrt{5})/2 = 1.618)$

Luca Pacioli (1445-1518), matemático de Renacimiento, la llamó **abaco poggiani**, Leonardo Da Vinci (1452-1519) **abaco aureo** y Johannes Kepler (1571-1630), así como **demio**, la consideró **una de las diez maravillas** junto al teorema de pitágoras y es además el primero en mencionar su importancia en Botánica. Fue descubierta por los Egipcios mediante análisis y observación, buscando medidas que les permitiera diseñar la tumba de un faraón.

Seción Transversal. Ilustración que contiene un objeto que muestra como si hubiera sido cortado con un cuchillo con lo que quedan al descubierto los detalles interiores o su funcionamiento.

Secuencia. El principio de diseño por el cual el diseñador escoge el orden en el que los lectores miran los elementos de una página, por medio del tamaño, el color, la forma y la colocación.

Secuencia de Colores. El orden normal es que se imprimen los cuatro colores en el papel: amarillo, magenta, azul (cyan) y negro.

Secuencia de Tintas. Es arte gráfico, el orden en el que se imprimen las distintas tintas sobre un trabajo.

Segmentación. Proceso de agrupación que relaciona un segmento de mercado a personas que tienen

características semejantes, o comportamientos característicos sociodemográficos o de comportamiento similares.

Segunda Hoja. Hoja secundaria respecto al papel carta. Normalmente incluye elementos que también aparecen en el diseño del membrete, y posición de la dirección y página que otro detalle.

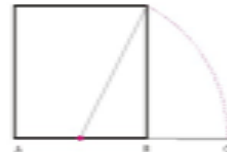
Seis Colores. Proceso de impresión que usa seis colores: cyan, magenta, amarillo, negro y dos colores vivos.

Seiyuu. Actor de anime que hace las voces de un personaje.

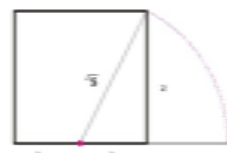
Semántica. Ciencia que estudia los significados de las palabras en su desarrollo y cambios dentro de una sociedad determinada.

Semiotica. Disciplina que tiene como objeto de estudio al signo. Puede afirmarse la tesis de la imposibilidad de pensar sin signos, donde pensamiento y lenguaje se igualan. Desde esta perspectiva, todo acto de pensamiento puede ser considerado como acto semiótico.

Semitosa. Proceso que simula el trazo continuo mediante una trama de puntos de tamaño variable.



136



138

Revisado
Cristóbal
"Hakarem Plaza"
Diseñado por
Doreilly de
StudioBranded

S S



Señalo. Forma balanceada. Movimiento con doble dirección. Representado gráficamente por la línea, puede ser vertical, horizontal o diagonal.

Señal. Elemento indicativo de una acción. El signo que aporta una información tendiente a promover una conducta, a determinar una reacción en el receptor. Es intencional, premeditada (señalón, banner, señal de constatación).

Señalética. Disciplina del diseño que consiste en un lenguaje desarrollado de signos específicos y aplicaciones, cuya característica principal es la adaptación a problemáticas propias de empresas, edificaciones, lugares públicos, siempre adaptado a un caso en particular, buscando en general un signo de marca y su adaptación al medio.

Señalización. Sistema de marcaje universal de los itinerarios, caminos y lugares, como medio de orientación. Las primeras señalizaciones que se conocen tenían como fin señalar rutas para guiar a los viajeros y fueron hechas con pedras.

Señalinas. Acto de incorporar señales a las cruces del estraso como espacios, lugares itinerarios y recorridos para referenciación.

Separación de Colores. Proceso que se realiza en la preprensa y que sirve para separar las imágenes a través

18



de píxeles en sus respectivos colores CMYK, permitiendo así la correcta impresión.

Separata. Publicación especial adicional editada conjuntamente con una revista o periódico. Publicación integrada a un medio gráfico impreso dedicada a un tema específico. Separata de Construcción y Urbanismo de Computación de Tierra y Ganado por ejemplo.

Sepia. Color marino característico que se utiliza a veces para representar imágenes cuyos tonos oscuros de gris aparecen como áreas del color marón.

Serialidad. Repetición de una unidad sin renovación de la lectura.

Serie. Se refiere a los tamaños de papel de sistema DIN o ISO.

Señografía. Este sistema de impresión permite el paso de la tinta a través de los puntos de un molde o tela que no están tapados con una membrana sólida (foto polímero). La señografía requiere imágenes con buen detalle sobre papel, plástico, metal y hasta en superficies 3D, y se utiliza en objetos industriales, tableros impresos, etno, computadores sensibles al tacto, serigrafías plásticas, telas, etc.

117

Señalética en
Papel adhesivo para
BRIDGEGATE
CIRCLE SHOPS

118

Impresión
serigráfica verde
para SOYO SHOP



18

Señal (Set). En tipografía, trazo terminal de un asta, bazo o cola. Es un rasgo ornamental que no es indispensable para la definición del carácter, habiendo alfabetos que carecen de él.

Serif. Marca americana de tinta, empleada como fluido lavador en la preparación de Taché para serigrafía.

Servicio. Producto. Al igual que un producto físico ofrecido por un fabricante para su uso o consumo, son los servicios que se ofrecen para beneficio del consumidor como seguros, rentas bancarias, transportes aéreos, ferretería, coches, telecomunicación, etc. Al igual que los Productos son la Estrada o Punto Principal en la comunicación publicitaria.

Sesión de Grupo. Técnica de estudio de mercado motivacional basada en la dinámica de grupo. Se efectúa para evaluar conceptos. En una sesión de grupo con un caso de determinada clase socioeconómica se puede evaluar la aceptación de un producto de consumo popular por su sabor, color, textura por ejemplo y al mismo tiempo se detectan conceptos asociados favorables o desfavorables.

Siemens. Término italiano que define un rasgo puntiforme que brinda rapidez ambiental al resolver el espacio en una redina y además la definición del contorno. El grupo de la persona de Leonardo da Vinci y en otro modo su aportación a la perspectiva aérea.

Sham of Audience. Posición de la audiencia

Sham of Investment. Participación de inversión de una marca o producto con relación a la categoría.

Sham of Market. Participación de mercado de una marca o producto de una categoría determinada.

Sham of Voice. Participación de modo de una marca o producto en relación a la categoría.

Sharpen. Enfoque los bordes de una superficie.

Shodo. Literalmente "el camino de la escritura", es la pátala que denomina la Caligrafía japonesa. La caligrafía, "el arte de escribir con letra bella y conscientemente formada, según diferentes estilos".

Shonen. Tipo de ilustración. Manga de hombres entre 7 y 16 años, donde se enfatiza más el desarrollo de las relaciones personales y sentimentales de los personajes.

Shojo. Tipo de ilustración. Manga de mujeres entre 7 y 16 años, donde se enfatiza más el desarrollo de las relaciones personales y sentimentales de los personajes.

Signa. Conjunto de señales que se perciben en letras como sentencias, uno que han de ser

diferenciadas (IBM, RCA, NCR, TRW). Palabras que resultan de utilizar las iniciales o algunas sílabas del nombre completo de una empresa, organización o personas con el fin de facilitar su denominación.

Signatura. En imprenta de libros, la letra y/o número impresos al pie de la primera página de cada cuadernillo, de modo que éstos puedan encuadernarse en el orden correcto.

Signo. Unidad perceptible, componente de un código determinado (signos alfabéticos, signos musicales, matemáticos, etc.) Un signo es la unidad de sentido misma e irreducible. II Representación gráfica esquemática de cualquier contenido. Elemento cuya presencia modifica el contexto de un determinado conjunto. A diferencia de la señal, el signo es puesto por cuanto a cambio de ordenar una acción, la modifica cambiando su naturaleza.

Signos de Identidad. Elementos sencillos de la identidad corporativa. Los signos de identidad se dividen en 3 grandes áreas: lingüísticos, visuales y sonoros. Los signos lingüísticos son los nombres legales, comerciales y otros nombramientos por los que se identifica cada entidad y el grupo. Los signos visuales son los *logos* y los *símbolos* que representan

18

Selección de
servicio para
BRANDING
CIRCLE 2017



20 - 21

S

ópticamente a las entidades y al grupo. Los signos sonoros son el mensaje verbal de identidad, por medio del cual se asocia la entidad o entidades a las que representa.

Silveta. Perfil o contorno de una persona, objeto, planta, etc.

Silvestrado (Cutout). Imagen de medios tonos en la que el fondo ha sido eliminado para tener una imagen independiente de su contexto. Se conoce también como "medio tono perfilado".

Siluetas. Ver silvestrado.

Símbolo. En la identidad visual, el símbolo es un grafismo distintivo que posee tres clases de funciones: simbólica, identificadora y estética. Se llama símbolo porque es un signo convencional, que está en el lugar de una cosa o presente, a la cual representa. Esta cosa no presente es el propio grupo y cada una de las entidades que lo integran. El símbolo las representa por medio de un proceso constante de implantación que se basa en la asociación mental entre el símbolo y lo que éste representa. La función estética del símbolo visual de identidad posee una importancia fundamental, dada la naturaleza emocional del elemento simbólico. El componente estético es, de

hecho, un valor que se superpone a la función simbólica, es decir, a lo que el símbolo significa se incorpora lo que connota: es el que se expresa² y el cómo se expresa³. El signo que representa de modo rápido una realidad habitualmente más compleja.

Símbolo de aviso. Un círculo o marca ornamental frente a cada elemento de una lista.

Simbolismo. Modo de expresión opuesto al realismo y consistentemente en sugerir ideas o emociones a partir de imágenes en vez de describirlas.

Simbolización. Acto de atribuir significado, ideas y conceptos suaves a las cosas presentes, es decir, transformar los objetos y las cosas materiales en vehículos intermedios entre lo real evidente y lo oculto.

Simetría. Característica de una figura regular cuya mitad izquierda y derecha se pueden obtener por reflexión en el espejo. El Estrechamiento particular de un trazo orgánico o plástico que permite un análisis por similitud.

Similitud. Se presenta cuando dos o más formas pueden parecerse entre sí y un embago no son idénticas. Los aspectos de la similitud pueden



136

Símbolos
diseñados por el
estudio Penasz



encuentra fácilmente en la naturaleza y no tiene la estricta regularidad de la repetición, pero mantiene un grado considerable de variación de regularidad.

Sin rasas. Un tipo de letras que no tiene rasas, o por

Sincronización del Flash. La coincidencia de la exposición del flash con el período de máxima abertura del obturador.

Sintonía. TV en Radio en Escuchado - Hacia Frecuencia o sistema total de boggers que tienen receptor de radio o televisión sintonizado en un determinado período de tiempo.

Sistemas de Catalogación. Disposición sistemática de pequeñas cantidades de información textual.

Sistema de Coordenadas Cartesianas (Gertius Gavelius gavel). Sistema geométrico que se emplea en aplicaciones de 3-D y que utiliza números para situar un punto en el plano en relación a un origen en el que se intersectan los ejes o más puntos.

Sistema de Identificación. Forma parte del sistema de comunicaciones de la empresa. Es el conjunto de signos fundamentales y pensamientos por los cuales la empresa, marca o producto se hacen reconocer por sus señas.

Sistema de Microregistro. Sistema: medicina para comprobar el segundo exacto de impresiones con imágenes complicadas.

Sitio Web. Conjunto de páginas web que comparten un mismo tema e intención y que generalmente se encuentran en un solo servidor. Punto de la red con una dirección única y al que pueden acceder los usuarios para obtener información.

SJLL. "el estilo" la escuela de DeGijl del pensamiento nace en Holanda en 1917, se funda dentro de una filosofía idealista buscando que el arte crea una nueva vida a la vida. Dentro de este movimiento tuvieron figuración protuberante como Theo van Doesburg, Piet Mondrian, arquitecto como J.P. Oud y Bod van Dobbe, en todos ellos se observa un gradual proceso de depuración de las formas que culmina en una abstracción geométrica total. Las ideas del Movimiento SJLL están influenciadas por el filósofo M.J.H. Schoenmaekers, músico y matemático quien afirmaba el orden matemático del universo. La composición formal quedó reducida a los elementos fundamentales: línea vertical y línea horizontal, tres colores primarios que según creencia de artistas, en ellos se basaba toda la realidad objetiva, como se puede observar en la silla roja y azul diseñada por G. KRUYVELD.



Slide. Diapositiva. Imagen positiva cuya base es una película transparente para su proyección.

Slugs. Fase de un anuncio que resume el mensaje publicitario. Está pensado para que el consumidor memorice el mensaje publicitario.

Slow Motion. Cámara lenta.

Snoot. Como estileto que se coloca ante los ojos para concentrar rayo de luz sobre un área pequeña.

Sobes (Eidíp). Conector hecho de papel doblado que se utiliza para proteger y conservar documentos en su interior. Hay muchos tipos y formatos de sobes pero la mayoría están estandarizados.

Subimpresión. Impresión de una tinta sobre otra. Se imprime un color sobre otro o tipografía sobre un tratado, o se imprime un agregado sobre trabajo ya impreso.

Subexposición (Overexpon). En fotografía, la exposición a la luz es un material fotográfico más de lo necesario para reproducir un original de la forma más fiel posible.

Subparalelo. Coincidencia de diferentes campañas de publicidad del mismo anunciante en los mismos medios.

Subretracción (Subretracción). Tratamiento fotográfico por el que las tonas de luz de una imagen se vuelven oscuras mientras que los medios tonos se vuelven más

100

Sobes y papelera
de WECAN 2P
diseñados por
THOMAS BRETTE





datos y las sombras se mantienen como tales. El efecto es similar al de superponer un negativo oscuro y un positivo claro. Sólo los medios tonos se perciben como blancos. En aplicaciones de edición de imágenes, se puede utilizar mediante curvas oscureciendo las luces como las sombras y aclarando al máximo los medios tonos.

Sombas (Grayscale). En una fotografía, las zonas más oscuras de la imagen. Si se dividen los tonos de una imagen en cuatro partes, desde más claro a más oscuro, se pueden considerar sombras del 75% al 100% más oscuro de relaciones con las "luces" y los "tonos medios". En programas de 3-D color que resulta en una superficie como consecuencia de una incidencia angular de la luz.

Sombas Inferior (Deep Shading). Sombras proyectadas sobre la superficie por detrás de una imagen o carácter, diseñada a diseñar ópticamente la imagen o carácter de una superficie.

Sombreado Phong (Phong Shading). Método superior pero laborioso de dibujar imágenes en 3-D que calcula la sombra de cada píxel. Normalmente se utiliza para reproducciones finales en 3D.

Sombreado Gouraud (Gouraud Shading). En aplicaciones 3-D, método mediante el cual se

manipulan colores y sombas selectivamente a lo largo de las líneas de ciertos vértices que después se van promediando en cada una del polígono para crear un efecto de luces y sombras que sea realístico.

Sombrear con Líneas. Estilo de dibujo de líneas en el cual se consiguen variaciones tonales mediante grupos de líneas finas paralelas, dibujándose cada grupo en ángulo diferente.

Soporte. Papel u otro material sobre el que se imprimen una imagen.

Soporte Base. En serigrafía la zona desde se colorea para exponerse. Idealmente, debería disponer de una bandeja de soporte para sujetar el papel durante la impresión. También se llama así a la base de una ampliadora fotográfica, donde se coloca el papel para la exposición.

Spot. Palabra inglesa que define una película publicitaria de corta duración, que se emite en los programas de publicidad televisiva. En fotografía, fuente de luz artificial que ilumina la escena desde un reflector y un sistema de enfoque sencillo y que puede ser un haz luminoso de anchura controlable.

Spots. Serie de imágenes visualmente consecutivas que representan en una animación.



Stand. El stand es un lugar de encuentro pensado de exposición, por ello es importante que sea atractivo y esté bien organizado. Los soportes de imagen como el vídeo o las presentaciones multimedia pueden ayudar mucho a atraer a un programador.

Sticker. Para empresa en papel autoadhesivo en su cara o en su reverso.

Story Board. Narración visual que presenta un boceto previo a la elaboración definitiva de un anuncio publicitario. El Expositor, guía o boceto de la idea de su comercial, dibuja el guión o cuadro en placas señalando una pantalla de televisión. La cantidad de dibujos debe ser proporcional con el argumento o idea y el texto para que sea clara y completa. En el story board debe detallarse la

características de audio y vídeo, tonos de cámara, efectos, créditos, títulos y demás elementos necesarios en la fase de producción.

Stripping. Combinar dos o más negativos o positivos sobre un papel, película o base de vidrio, preparadas para hacerla plancha.

Suavización (Smoothing). El refinamiento de imágenes de mapa de bits y trazo mediante una técnica denominada "anti-aliasing". También se aplica esta suavización en algunos programas de dibujo y de 3-D en los que sirve para suavizar una línea o mejorar la resolución de "polígonos" en el resultado final.

Suavización Adaptada (Adaptive Smoothing). En algunos dibujos y en aplicaciones 3-D, suavización



que se aplica solamente en una parte en la que se precisa, en lugar de hacerlo en general.

Suavización de los Bordes ("Anti-Aliasing")

Técnica que elimina ópticamente el efecto dentado de las imágenes de mapas de bits reproducidas en dispositivos de baja resolución tales como las pantallas. Se obtiene afilando color en los bordes del objeto que se exhibe, aumentando la densidad del rango de píxeles que componen la zona. Esta suavización de bordes se utiliza algunas veces para situar mapas con texturas, tales como los que se utilizan en aplicaciones 3D, para evitar el efecto de ruido.

Suavizado Uniforme (Uniform Jittering) En algunas aplicaciones de programas en 3-D, el suavizado uniforme consiste en la superficie de un objeto en un conjunto de polígonos espaciados uniformemente.

Submódulos. Elementos pequeños que son utilizados en repetición que componen un módulo.

Superexposición. En la fotografía, la exposición a la luz en un material fotosensible menos de lo necesario para reproducir un original de la forma más fiel posible.

Subtítulo. Elemento de una publicación periódica que continua el título y sirve de complemento a éste. Responde a las cuestiones cómo y por qué.

Sumado. Frases cortas que se encierran literalmente del contenido de un artículo en una publicación periódica o similar que se compone tipográficamente de forma resultada para llamar la atención del lector y captar su atención.

Superficie. Cualquier espacio bidimensional plano que ha sido alterado por dibujo, superposición, incisión o doblez. En aplicaciones 3-D, muestra de puntos de control y puntos de fin de línea que sirven en una textura o color.

Supermódulos. Módulos organizados en una dirección que se agrupan para convertirse en una forma mayor, que luego es utilizada en repetición.

Suprergo. Conjunto normalizado de signos dimensionales diversos que son aceptados en la memoria perceptiva como un todo. En identidad visual, el identificador (conjunto de logotipo, símbolo y más) es un suprergo de identidad.

Superposición. En arte gráfico, la preparación de las repeticiones en pantalla para que los colores adyacentes se mezclen ligeramente y así evitar la aparición de espacios en blanco entre colores en caso del grano dentro del registro en la prensa.

Superposición de Formas. Ocurre cuando dos o más formas se cruzan sobre otras y parecen estar por encima, cubriendo una porción de la que queda debajo.

Suplemento. Edición que acompaña a una publicación. En la prensa periódica suelen aparecer semanalmente, en ciertos días fijos.

Suprematismo. Corriente artística surgida del Cubismo que propagada por K. Malevich en 1913 y divulgada, posteriormente en 1915, por Malevich y Defensia el empleo de formas geométricas descontextualizadas de cualquier referencia espacial y la combinación de colores puros sobre fondo blanco. El movimiento tuvo breve duración y limitada influencia en Rusia, pero sus ecos quedaron recogidos en la metodología didáctica de la Bauhaus, gracias a la labor de El Lissitzky y Mcholy-Nagy. El Suprematismo fue lanzado en 1913 en Rusia por Kasimir Malevich, quien sostenía que la pintura debe ser exclusivamente el resultado de los elementos geométricos, cuadrángulo, triángulo, círculo y cruz, para reflejar, no sólo la esencia material del mundo hecho por el hombre, sino también su anhelo de ascender al universo inteligible del universo. Para Malevich, además, el arte no tiene por qué ser útil socialmente.



128

129

Cartel diseñado por S.O.P., mostrando múltiples que al utilizar estas supermódulos la composición.



26 - 26



dándole al artista mantener una independencia intelectual que le permite concentrarse en la creación.

Seco y Caseda. Método para preparar una trama de serigrafía, colocando la tela sobre el bastidor y luego introduciéndola, con ayuda de una cuerda, en un marco encajado en los costados del bastidor.

Surrealismo. El Surrealismo o Supersurrealismo es el movimiento artístico nacido en Francia después de la Guerra Mundial. Lo definió André Breton en su manifiesto de 1924. Tiende a representar, abandonando toda preocupación estética, la vida profunda del subconsciente; la labor del artista que se desarrolla fuera de los límites de la razón. El arte surrealista es irracional, inconsciente y está desprovisto de toda referencia moral.

Sustitución Automática de Imágenes. Proceso por el que los archivos de imágenes de alta resolución sustituyen automáticamente en la salida a una imagen de baja resolución que serviría como referencia de colocación.

Sustitución de Formas. Cuando una forma invisible se cruza sobre otra visible, el resultado es una sustitución. La posición de la forma visible que queda cubierta por la invisible se convierte entonces en

invisible. La sustitución puede ser considerada como la superposición de una forma negativa sobre una positiva.

Sustractiva. Genéricamente podemos decir que una pintura es sustractiva por pigmentos, resinas, disolventes y aditivos. Son los pigmentos los encargados de darle color a la pintura y precisamente con ellos tenemos que jugar a la hora de obtener un color. Los colores que se usan son los secundarios (azul, amarillo y rojo) obtenidos en pigmento. Los mismos son los que denominamos "colores primarios sustractivos" y su mezcla por resultado el negro. Este tipo de mezcla se denomina "sustractiva", ya que el color primario sustractivo es el que absorbe uno de los colores aditivos y refleja transmitiendo los restantes. Mezclando de a pares los colores primarios sustractivos, se obtienen nuevamente los colores primarios aditivos.

Systemic Painting. Corriente paralela al Minimal art en el terreno de la pintura, que en la segunda mitad de los años veinte también se llama como desarrollo ulterior de la pintura Colour field. Es característica la construcción del cuadro guiado por una estructura sistemática.





24



Tabla. Madera con el grano paralelo a la superficie, que se puede emplear para tablas.

Tabla Digitalizadora. Dispositivo de entrada en una computadora que traduce un dibujo realizado a mano a información digital.

Tablote. Formato para pizarra más pequeño que el de "tablero" y por ello más versátil, que se emplea cada vez como formato ideal para la pizarra.

Tablón. Comente arriba del expusimmo aborram en Placa que se abandona a ser peticioo qnestado de forma totalmente expociones genarando así la expocion directa de sus imagaciones (tableros para el diseño).

Tamaño. Hace referencia a la dimensión de una pizarra gráfica. En los medios superiores el tamaño está establecido por su propio formato, siendo página, media página, doble página, etc. En los medios inferiores como afiches, volantes, plegables, folletos, etc. el tamaño debe ser establecido en proporción a la cabecera o a la pliego.

Tamaño de Mapa de Sombras. Formato que ajusta la cantidad de memoria que puede utilizar el sistema para un determinado mapa de sombras.

Tamaño de Muestra. El número de píxeles, o de cantidad de datos, que se emplea como muestra o "toma" para evaluar información sobre una imagen o sobre otro archivo digital, como puede ser uno comprimido o no.

25

Tabla digitalizadora
Imagen de
www.gettyimages.com





Tamaño de Punto. Medida del espacio existente entre los píxeles de resolución del monitor. Cuanto más pequeña sea esta distancia mejor será la resolución, para asegurar una resolución superior es fundamental que los píxeles estén lo más próximos posibles.

Tamaño Final. En arte gráfico, el tamaño que tendrá un impreso una vez cortado y pligado.

Tamaño Igual. Instrucción que indica que un original, sea dibujo o ilustración, ha de reproducirse sin ampliar ni reducir.

Tamaño Real / Tamaño Original. En arte gráfico y publicidad, se refiere a la reproducción que se hace de algo con el mismo tamaño que tiene el original en la vida real.

Tampón. Instrumento de obra, en forma de diámetro redondeado, que se emplea para empujar la tinta de un punto en las líneas de una plancha.

Taller (Workshop). En arte gráfico, tradicionalmente el lugar o establecimiento donde se realizan las tareas de composición y acabado.

Talness. Se dice "talness una tinta" a descripciones esta tinta en sus porcentajes exactos de pigmentación.

Tapas. Cubiertas de una determinada publicación.

Tarifa. El precio unitario o costo de un tamaño impreso o un tiempo determinado.

Tarjeta. Pequeña pieza de material plano y ligero, usualmente un trozo de cartulina de forma rectangular, que lleva impreso algún texto, dibujo o información de una empresa.

Tarjeta de Visita. Pequeña pieza de material plano de forma oblonga en la que una persona coloca sus datos personales como nombre, dirección y ocupación. Su finalidad es entregarla a otras personas para que éstas proporcionen esos datos rápidamente. Aunque los límites en materiales, formatos y colores para la impresión, en cualquier caso una tarjeta de visita se haga en algún tipo de cartulina y en un formato similar al A5.

Tarjeta Gráfica. Es información, soporte físico estándar facilitado por la PC/MCIA. Organismos dedicados para ordenadores portátiles, estas tarjetas también pueden contener chips de memoria, discos rígidos, módems, o imitaciones de monitores de vídeo. Algunas de estas tarjetas utilizan tarjetas de PC como soporte de almacenamiento de las imágenes que registran.

Target Group. Público Objetivo Consumidor Potencial. Blotum Publicitario Consumidor o público al que se debe dirigir la comunicación.

Target Gross Rating Points. Sumatoria de puntos de rating por target.

Target Rating. Participación de audiencia aplicada a personas de una edad, sexo y clase determinadas. Para puntos de 25 millones.

Tarjetas. Píeas utilizadas generalmente por laboratorios farmacéuticos para información publicitaria de sus productos.

Tecni-grafía. El tecnigráfico es un dispositivo que se instala en la mesa de dibujo. Este dispositivo consta de un par de reglas en posición perpendicular montadas sobre un transportador el cual permite girar a cualquier grado la regla perpendicular. Todo esto se monta sobre una guía que permite el desplazamiento de las reglas por todo el plano de la mesa de dibujo.

Técnica Mixta. Se refiere a las obras en que el autor combinó varias técnicas (óleo y acuarela, por ejemplo) o utilizó diferentes materiales, como objetos de uso cotidiano o recortes.



Tecnigráfico
Imágenes
Tecnigráfico



Tecnicolor. Procedimiento que permite obtener documentales colores naturales.

Tejido. Formato estampado en el lomo y en el plano del libro, donde aparece el título y el nombre del autor.

Tirada. Número de copias de una edición.

Telobjetivo. Objeto telescópico para impresionar imágenes a gran distancia.

Tema. El tema es uno de los puntos porcentuales de la Estrategia Creativa de una Campaña Publicitaria, es el punto principal de la idea, la historia de una campaña, el argumento. Toda Campaña debe tener un TEMA definido y claro para ofrecer el producto o servicio al consumidor.

Temperatura de Color. Valor en grados Kelvin, que se utiliza para diferenciar entre espectros de luz cálido o blanco.

Template. Un Template es un Sitio Web pre-diseñado que puede ser fácilmente personalizado y modificado de forma que responda a sus propósitos de comunicación e información en Internet.

Terminación del Extremo. Es programar de

26



dibujar, medido mediante el cual el extremo de una línea se remata o, de un objeto, en aplicaciones de 3-D, la forma de crear un extremo abierto que ha quedado como consecuencia de una operación de tala, barrido o extrusión.

Terminaciones. Parte de los 9 atributos formales de tipo, que describe la variedad de formas en pie o línea base, adoptando diversas formas: pico, ala, plano, perforaciones, entreceros.

Termocolorímetro. Apuntado usado en fotografía para medir la temperatura de color de una fuente luminosa. Si se le proporcionan los datos necesarios, un termocolorímetro permite además saber qué filtros o correcciones hay que hacer para neutralizar los dominantes que puedan aparecer.

Termografía. Proceso para crear relieve en las letras y líneas en cantidad de gramo. Las hojas recortadas se empolvorean con un polvo venoso que se hace cuando se aplica calor.

Texto. Conjunto de palabras que componen un documento o un escrito en general, dentro de una comunicación por escrito impresa.

Texto de Apoyo. Texto integrado en la viñeta que ayuda o explica el contenido, facilita la comprensión

entre dos viñetas o reproducir el contenido del narrador.

Texto Falso, Texto Simulado. En diseño gráfico, las líneas con las que se suele representar la presencia de texto en un boceto o borrador, o textos sin sentido que se ponen para ver cómo queda un texto cuyo contenido de momento no interesa. Los programas informáticos de maquetación y dibujo como Quark Xpress o Adobe InDesign suelen ofrecer la posibilidad de representar así los textos a partir de cierto tamaño para agilizar el trabajo de los ordenadores.

Texto General (Body Copy). Cuerpo de texto. Texto de una comunicación publicitaria o aviso que detalla los beneficios, ventajas y ventajas de un producto o servicio. Va entre el título y la parte del anuncio.

Texto Guía. Caracteres sin sentido que actúan en lugar del cuerpo de texto cuando los diseñadores simulan una página.

Textura. Características de superficie de una figura que al tacto aporta a un diseño. Puede ser decorada como suave o rugosa, lisa o decorada, opaca o brillante, blanda o dura. La textura puede ser clasificada en dos importantes categorías: texturas visuales y texturas táctiles.

27

Trabaja
Imagínate
Futuro.com



Textos Procedural. Es una textura creada a partir de una fórmula matemática.

Textos Projectada. Tipo de aplicación de texturas en un objeto en 3D de forma que parece proyectarse a través de la superficie de la imagen.

Textos Táctil. Textura que no sólo es visible al ojo sino que puede sentirse con el tacto. La textura táctil se crea sobre la superficie de un diseño bidimensional y se crea sus relieve tridimensional.

Textos Visual. Texturas tridimensionalmente bidimensional que puede ser vista por el ojo, aunque puede evocar también sensaciones táctiles.

Through The Lens. En fotografía, un controlador TTL controla la exposición a través del objetivo.

Tiempo. Unidad de compra en radio o televisión. Momento específico en que registra un comercial de televisión o una oferta de radio. Tiempo de una transmisión.

TIFF / TIF (Tagged Image File Format). Formato conocido de archivo gráfico que originalmente fue desarrollado por Aldus y Microsoft, usado para imágenes escaneadas a alta resolución, bitmaps o para separación de colores. Este puede ser usado para

imágenes blanco y negro, escala de grises y de color generadas en diferentes plataformas de computación.

Timpazo. Lámina de cartón que en una prensa litográfica se coloca sobre la piedra o plancha para que el resaca de cuero aplique una presión uniforme al hacer funcionar la prensa.

Tinta. Sustancia de color, fluida o viscosa, para escribir, dibujar o imprimir. Las tintas utilizadas en las artes gráficas para imprimir son cyan, magenta, amarillo y negro, y las tintas especiales que están diseñadas principalmente por estos 4 tintas. A partir de las diferentes mezclas de estas se crean los otros colores impresos.

Tinta China. Denominación genérica de un tipo de tinta para dibujo de base acuosa hecha de agua de carbón. Como aglutinante se usa goma arábiga, goma arábiga o similares. Su color es, obviamente, negro y su uso de tiempos muy antiguos.

Tinta Corta. Esta tinta de cuerpo cuantitativo que se diluye fácilmente.

Tinta Directa. En artes gráficas, una tinta que necesita por el fotógrafo para producir un tono de color o un efecto de impresión muy determinado. Al contrario que las tintas de cuantificación (colores cyan,

37



magenta, amarillo y negro), las tintas directas pueden tener cualquier color o propiedad que se fabricaron desde. No hay más límite que la habilidad de quien la fabrica y la capacidad del proceso de impresión para aplicarla. Sin embargo, los colores directos se suelen diseñar y usar según los catálogos de un proveedor fabricante internacional.

Tinta Fluorescente. En artes gráficas, tinta que tiene la capacidad de ser fluorescente. Se suele usar en impresión para darle mayor impacto visual, ya que el ojo le parece más brillante que los colores.

Tinta Magnética. Tinta que contiene partículas metálicas magnéticas, se suele usar con tipos MICR para lecturas mediante dispositivos magnéticos.

Tinta Metálica. En artes gráficas, tinta que contiene partículas metálicas para dar a las impresiones un aspecto metalizado e brillo. Suelen ser tintas estandarizadas por fabricantes internacionales como Pantone.

Tinta Opaca. Es la tinta que tapa cualquier color que está debajo de ella.

Tinta Oscura. En la tinta litográfica de poca consistencia.

Tinta Ultravioleta. Tinta UVL. Tinta especial que sus tres colores es sensible a la luz normal y aparece de forma muy brillante al ser expuesta a la luz ultravioleta. La modalidad más extendida responde con un brillo anulado a la luz ultravioleta, así que se fabrican variantes que responden a otros tonos.

38

Para gráfica con aplicaciones de tinta fluorescente. Indicado para el estudio de diseño. www.ivanblanco.com

38 - 39



Tinte. Sustancia que da color a una tinta por haberse mezclado con la materia que la compone. Así, los tintes son solubles en la materia a la que se aplican, por eso también absorben la luz y no se depositan. Los tintes duros que se ven en los cristales tratados o en los filtros de colores transparentes se deben a tintes.

Tintero. En la máquina de imprenta, recipiente que contiene la tinta. El tintero se puede graduar para controlar la influencia de tinta y la carga en la impresión.

Tipo. Modo de llamar a las tipografías, fuentes o tipos de letras.

Tipo Condensado. Un tipo de letra estrecho y abultado.

Tipo de Letra. Un estilo de letra.

Tipograma. Cálgrama realizado con caracteres de imprenta, un texto cuyos caracteres están dispuestos de tal manera que se figura reproducir un objeto o cosa en el estudio. Sus posibilidades plásticas aumentan con la aplicación de programas de animación, tipos, palabras escenas en movimiento.

Tipo Titular. En composición, es el tipo más grande que el de texto.

Tipografía. Nació a mediados del siglo XV y fue superada por la imprenta Off Set en el siglo XIX. La tipografía utiliza una superficie metálica o plástica de impresión y una tinta densa. La superficie de impresión se crea al ensamblar letras y palabras por diferentes tecnologías como el estereotipo, dactotipo y planchas de foto polímero. La tipografía complementa a la litografía con acabados especiales. Es el estudio y clasificación de las diferentes familias o tipos de letras, así como el diseño de caracteres unificados por propiedades visuales uniformes.

Tipografía Científica. Tipografía utilizada en ciencias que corresponde a las premisas de visibilidad e inteligibilidad inmediata. Logran mayor concreción formal y rapidez de lectura, gracias al equilibrio alcanzado en las proporciones de sus trazos y la obtención del "cero" tipográfico.

Tipográfico. Persona especializada en la creación y estudio de tipografía.

Tipograma. Ilustración tipográfica.

Tipología. Agrupa varios tipos de letras con características similares. Disciplinas que comparan los lenguajes para clasificarlos y establecer relaciones entre ellos. Se relaciona con la escritura en los diferentes estilos y épocas.

Tipómetro. Instrumento graduado para medir las líneas y los cuerpos tipográficos. Indica las escalas en sus diversas medidas.

Tira de Control. En arte gráfico, una serie de parches de color y tonos diversos ordenados en forma de tira, que se coloca en los documentos para controlar la calidad de los impresos resultantes. Las tiras de control se sitúan en las zonas marginales de los papeles para que una vez recorridos los documentos no se vean o no molesten.

Tirada. Número de ejemplares impresos de una publicación en un solo día. Para los medios gráficos, número total de ejemplares de una publicación, incluyendo suscripciones y venta en quioscos y descontando las devoluciones.

Tira de Prueba. Ver tira de control.

Tiraje. Es el número de ejemplares que serán impresos de un diseño dado.

Tira. Parte anterior o cara principal de cualquier parte gráfica impresa por ambos lados. El Impresor de la parte anterior o principal de cada hoja o pliego del sustrato. El Comensurado, en fotografía, es un disparo realizado con la cámara fotográfica.

Tiro Largo (Long Shot). Toma general de objetos, de cuerpo completo o muy modelos.

Titulación. Proceso por el cual se edita el material periodístico, agregándole títulos y secciones impresas. Estos secciones son los llamados titulares.

Titulares de Portada. Texto en la portada que pretende atraer a los lectores a los artículos del interior de la revista.

Titulario. Un pequeño título montado en el margen superior de la página e impreso en todas las páginas de un libro.

Título e Titular. Fases que condensan el tema de una noticia o composición.

Tolerancia a Sangre. La distancia en la que un color o imagen a sangre debe extenderse más allá del color especificado para absorber las variaciones en el galtonado y plgado.

Tolerancia de Superposición. Cantidad de solapamiento entre colores adyacentes en las separaciones en plgado.

Tolerancia, Margen de Error. El margen de diferencia posible que se establece entre un objeto



determinado y el punto alcanzado. En producción de artes gráficas, el objetivo suele ser lo que se denomina "el original" y el margen de errores o desviaciones admisibles suele estar fijado por un estándar explícito al que cliente y proveedor suelen acogerse estrictamente.

Tono. Cada uno de los libros con paginación propia que forman parte de una obra que consta de varios volúmenes.

Tonalidad o Matiz. Característica de un color que lo distingue de otro, es decir, lo que hace a un color rojo, verde o azul.

Tonera. Colocantes usados en la impresión electrónica.

Tono. Es el matiz del color, supone su cualidad cromática y es un sinnónimo de color. Es la cualidad que define la mezcla de un color con blanco y negro. Está relacionado con la longitud de onda de su radiación.

Tono de Campaña. Parte generalizable de la Estrategia Cuantitativa de una Campaña Publicitaria, el Tono es el sabor del Tema, de acuerdo al producto, al servicio y al acercamiento al público objetivo, se puede definir un Tono. Los Tonos pueden ser: Romántico, Alegre, Ilustrativo, Tradicional, Histórico, etc.

Tonos Cálidos. Rojo, Anaranjado y Amarillos. Son aquellos que nos asocian con la luz solar, el fuego, etc.

Tonos Complementarios / Colores. Son los tonos diametralmente opuestos en el círculo de colores. Cuando un tono y su complementario se mezclan, se neutralizan mutuamente, obteniéndose un gris homogéneo o un color pastoso.

Tono Continuo. Término utilizado para referirse a fotos o imágenes que presentan degradados, tonos o escala de grises.

Tono Dominante. Es el más neutro y de mayor extensión. Su función es destacar los otros colores que constituyen la composición.

Tonos Fríos. Azul y Verde. Son aquellos que nos asocian con el agua, la luz de la luna, etc.

Tonos Medios, Medios Tonos. En una fotografía, las zonas intermedias en cuanto a luminosidad y tonos de la imagen. Si se dividen los tonos de una imagen en cuatro partes, de más claro a más oscuro, se suelen considerar tonos medios del 25% (más claro) al 75% (más oscuro). Se relacionan con los "bater" (se toman más claro, del 0% al 25% de tono) y los "sombras" (se toman más oscuro, más oscuras del 75% al 100%).

128



129

Figura 1. Rediseño de un menú con tonos cálidos.
Cortesía: Tony Bar.
Disponible en: <http://www.flickr.com/photos/tonybar/>

130 + 131



Toque de Formas. Ocurre cuando dos o más formas abstratas a tocare y el espacio que las mantiene se para de quedar así aislado.

Topa. Sistema patentado que transmite muestras de color para diseñadores y tintas homologadas a impresores, utilizado para definir e imprimir colores específicos.

TPM. Tarifa Proporcional Menor. Medida proporcional al minuto para negocios calles o comercialización de menor de un minuto y obtener el valor exactamente proporcional.

Track. Término que indica ajuste el espacio entre caracteres abarcándolo cuando se trata de cuerpos pequeños y oxidándolo cuando se trata de cuerpos grandes.

Trama. Alternativa al trazo continuo en la modulación de este y de la muestra plana, en negro o color, pero con matices y graduaciones. El Es un sistema gráfico, las técnicas de puntos que se usan para simular diversos colores y tonos cuando no se dispone o se quiere. Hay dos tipos principales de trama: Estocástica y Ordenada. Las segundas son las más habituales en impresión comercial.

Trama de Fotogravado. Convencionalmente, usa



placa de metal o película que forma una cuadrícula de trazos opacos. También se llama trama cruzada o de contacto, y se usa para descomponer una imagen de tono continuo en puntos degradados para su impresión.

Trama en Blanco y Negro. Se realiza con negro sobre blanco o blanco sobre negro, obteniéndose una trama que varía de clara a oscura, según la proporción de las líneas. El mismo efecto también se logra con fines trazo en negro y blanco consistentes en ordenaciones regulares de líneas, líneas o puntos.

Trama Estocástica. Sistema de trazo de imágenes por el que se reproducen los distintos tonos de color distribuyendo los puntos de tinta de forma controlada pero aparentemente aleatoria. El tamaño de los puntos no varía, más la frecuencia de su distribución (por eso se llaman también 'tramas de frecuencia modulada'). En las zonas claras, hay menos puntos, en las oscuras hay más.

Tramado. Word Trama

Tramado Cruzado. Técnica para crear variaciones tonales en una plancha, grabando líneas paralelas que se cruzan en ciertos grupos de líneas paralelas.

Trasmigración Fotomecánica. El positivo

fotográfico que se logra como resultado de fotografar original montado con un sistema de cámaras de copia.

Trasmisión. En producción sustrato, resultado que da paso a otra imagen mediante efectos como *fillet in, fillet out, alambry* y *bandas*.

Transformación. Término general para operaciones que alteran la posición, el tamaño, o la forma de un objeto.

Trasmisión. Proceso de difusión Láser al ser un mensaje por medio de ondas radiantes o señales radioeléctricas de telemática.

Trasmigración. Después, fotografía o ilustración sobre película transparente, apta para proyección e igual como original para reproducción gráfica. El Película transparente utilizada para separar los componentes de color separados del original foto para animar. Describa también la cubierta.

Trasmigración. Cambio de posición una letra, palabra o línea en otra letra, palabra o línea.

Trasmigración. Es la repetición de una forma en un diseño, cambiando su posición pero su dirección permanece invariable. Generalmente están espaciadas regularmente y pueden ser traslaciones

Para gráficos con aplicaciones de trama en la industria. Diseñado por: [Studio Visual.com](http://www.studiovisual.com)



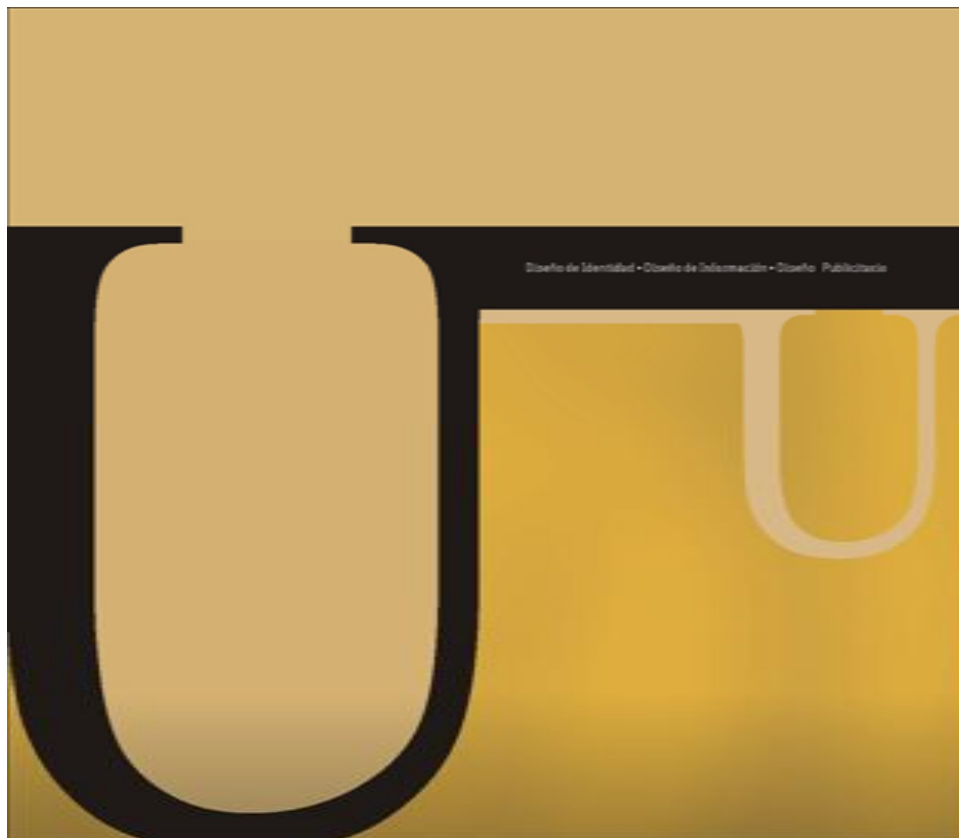


Foto original



Imagen Umbral

UCR. Son las siglas de la expresión inglesa Under Colour Removal (eliminación del color subyacente). Es una técnica aplicada en la separación de colores para su impresión. Solo actúa en las áreas neutras (grises). Se identifican aquellas zonas de la imagen en las que la mezcla CMY (Cian, Magenta y Amarillo) es oscura o muy oscura al centro (gris) y se sustituye en lo posible esa mezcla por una cantidad de tinta negra que dé los mismos resultados, pero sin usar se dice que se perdió profundidad; UCR se aplica sobre todo en las zonas de vacíos.

Últimas Páginas del Ejemplo. Porción de una zona entre el final del cuerpo central de artículos y la portada posterior, que habitualmente contiene secciones editoriales, anuncios clasificados y portos.

Umaz. Firma comercial especialmente conocida por fábrica escocesa.

Umbral (Threshold). En aplicaciones de tratamiento de imágenes, elegir un umbral es marcar un punto a partir del cual el efecto sobre la imagen se produce y, por debajo del cual, no. Lo más usual es que ese efecto sea la mera visibilidad. Así, por ejemplo, aplicar un Umbral en Photoshop del 50% es hacer que solo aquellos píxeles que están por encima del valor 128 sean visibles. Los que están por debajo no serían. El umbral se puede contar en cualquier punto de una escala, pero siempre afecta de forma radical a todos los valores.

Unzial. En tipografía y caligrafía, letras iguales o similares a las letras muy redondeadas y hinchadas que





132



se usaban en los manuscritos latinos y griegos escritos entre los siglos III y IX. Era una caligrafía típica de fragmentos del Antiguo y Nuevo Testamento escritos en papiro. En la actualidad, las letras unciales tienden a asociarse con una apariencia medieval, clásica o clásica.

Unciales Insulares. Se derivan de la uncial romana más antigua, pero en cada monasterio reflejaban el desarrollo de formas caligráficas específicas de su orden religioso.

Unciales Romanas. Letras mayúsculas de altura de una pulgada. Dibujadas con una pluma seca, tendiendo a ser más altas y tener grandes huecos internos retorcidos. Los ascendentes y descendentes eran cortos, y los blancos entre letras

pequeños, dando la sensación de dos líneas paralelas entre las líneas de base y la altura.

Uredo. Destaca la operación selectiva con anterioridad, en aplicaciones de diseño gráfico.

Unidad Escalera. En fotografía, dispositivo sensible a la luz que dispara a unidades de flash electrónico adicionales en respuesta a la luz que emite la unidad central conectada a la cámara.

Unidad Especial. Tamaño especial de publicación en las revistas generalmente en las de orientación familiar o femenina. La medida que corresponde a esta publicación es de un tamaño 11x14 centímetros sin márgenes.

Unificación. Coherencia en el estilo de diseño a lo largo de una publicación editorial.

Unión. En aplicaciones de dibujo, combinación de dos o más estructuras en una sola.

Unión de Formas. Ocurre cuando dos o más formas que están unidas y se convierten en una forma nueva y mayor. Ambas formas pierden una parte de su contorno cuando están unidas.

Universa. La definición de público objetivo como un todo. Las áreas de casa de la ciudad Metropolitana, o los estudiantes universitarios de la Capital, por ejemplo.

Unívoco. El concepto de univocidad, apunta a señalar un grado de semejanza entre la forma y su posible significado. De esta forma, un discurso unívoco es aquel que es interpretado de una sola manera y se refiere a un determinado tipo de letra y por lo tanto un solo tipo de significado. Un discurso unívoco pretende abarcar todas las lecturas posibles y asociadas a un solo referente. Unívoco significa un solo significado y por tanto es una ideología dominadora.

Usa / Garbón. Final de un texto que no termina en remate, sino en una pegajosa proyección de su trazo.

Upload. Proceso de transferir información desde un ordenador personal a un servidor de información.

Usabilidad (Usability). Usabilidad es la calidad que tiene un algo de ser usado con facilidad para el fin al que ha sido destinado.

User Interface. Interfaz utilizada por el usuario para la generación o realización de la imagen.

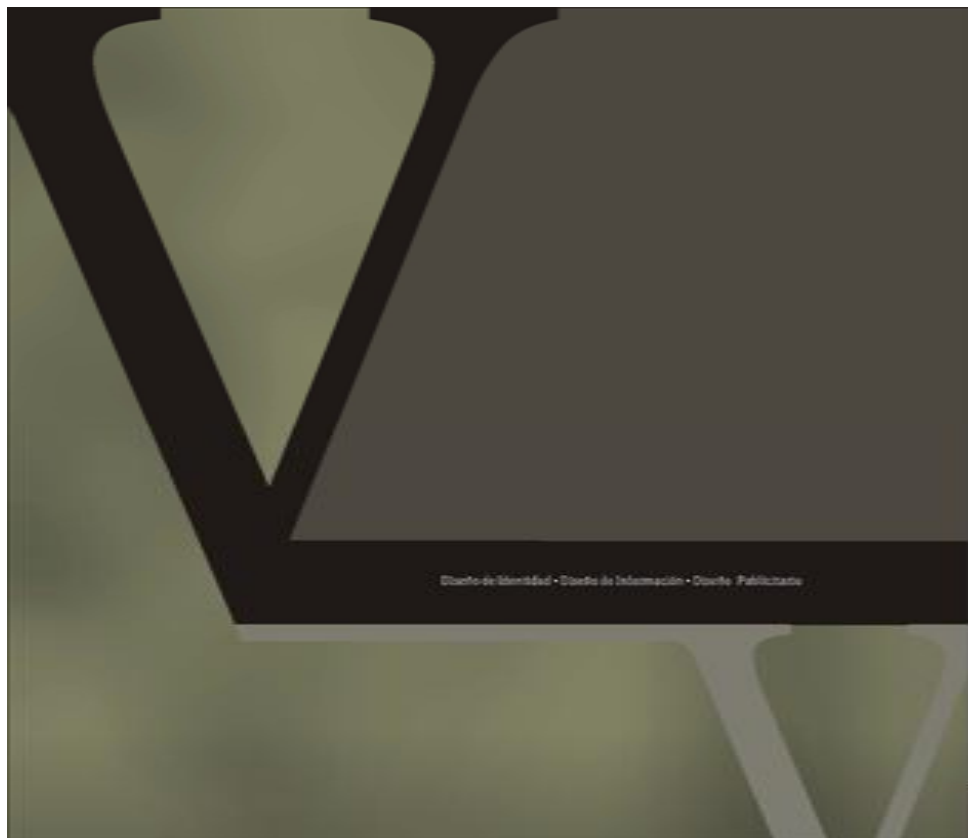
Utensilio lineal (Line Tool). En aplicaciones gráficas, utensilio utilizado para dibujar líneas y Retes. Si su función puede ser sólo dibujar líneas horizontales o verticales, se denominan normalmente utensilio para líneas "ortogonales".

Utilería. Actividad de conservación de elementos necesarios para una fabricación orgánica.

133

Utilería. Estudio de grabación que muestra algunos elementos necesarios para el desarrollo de esta actividad. Realizado por la agencia Keith Kingdon.com

130 - 131



129

Talla. Elemento principal de la publicidad exterior. Área exterior. Medio publicitario de gran impacto por su tamaño y espectacularidad. Medio distorsionado en última instancia, sobre todo en móviles. Su tamaño estándar es de 12 x 4 metros.

Talle. Grado de luminosidad o oscuridad de un color. Son todas las variaciones posibles de un mismo tono. Los cambios se pueden lograr mediante el color con pigmentos blancos y/o negros en proporciones variables. El talle puede ser manipulado para mantener una intensidad máxima o para reducir su brillo.

Talles. Representan las conversiones específicas de los empresarios de diseño a la organización hacia el éxito. Algunos de ellos son: permanentes (fija,

calidad, seguridad), otros pueden variar con el tiempo, de acuerdo a la naturaleza de la actividad de la organización.

Talla Mágica. En algunos programas de dibujo y tratamiento de imagen (como Adobe Photoshop o Corel PhotoPaint), herramienta que permite seleccionar elementos de características similares.

Vectas. Guías de alineación en programas de diseño, que se componen de líneas y curvas definidas por objetos matemáticos basados en vectores. Pueden escalarse a cualquier tamaño sin que pierdan sus atributos ni calidad, ya que no dependen de la resolución como los mapas de bits, sino sirven para diseñar gráficos que varían de tamaño y de técnica de impresión, como los logos.

130

Vale publicitaria
de la marca
Dessat Laguna

131 - 131



Vector Arriba (↑) Viste). Es un vector de 3-D, líneas perpendicular al punto de observación de una cámara que permite al objeto ser girado alrededor del punto de observación.

Vectorial. Gráfico basado en vectores.

Vectorización por Costuras. Proceso digital que ajusta líneas a los contornos del dibujo y crea una serie de formas llenas de negro, blanco o color, pero de *fill & stroke*. Este procedimiento es útil para imágenes en color, con áreas cubiertas por negro y para animación.

Vectorización por Líneas. Proceso digital que genera formas sin relleno, y sólo con líneas rectas o curvas. Se utiliza para trazados lineales, como mapas lineales, dibujos técnicos, etc. Esta modalidad también es útil para crear imágenes sólo con curvas si es que se puede aplicar un tipo de pencil "natural" en aquellas aplicaciones que disponen de dicha opción.

Vehículo. En impresión, es el componente físico que nutre y transporta los colores o pigmentos.

Vetado. En fotografía, el vetado total o parcial de una imagen. El la acción de vetar para reducir o eliminar una parte de una iluminación mediante técnicas artísticas.

Vetis. En fotografía, es la densidad en las áreas de no imagen. En litografía offset, es la película de tinta de impresión en las áreas de no imagen de una plancha, donde no se debería imprimir.

Velocidad. En animación en 3-D, ritmo en el cambio del emplazamiento de un objeto con respecto al tiempo.

Velocidad de la Píxelate. En fotografía. Término usado para describir la sensibilidad de la luz de la película e indicada en números ISO.

Velocidad de Refresco. Número de ciclos por segundo que la imagen es refrescada en el monitor.

Velocidad del Obturador. La duración de la exposición analíticamente medida en segundos y fracciones de segundo. El punto por la cual o duplicar la velocidad del obturador produce un cambio correspondiente en la exposición.

Vende. Es el color más transparente y brillante. En color vegetal, el fénico y la naranja. Es el color de la cámara más débil; no transmite ningún, verde o pardo. Transmite intensidad pura es el que menos transmite nada al ojo y los colores. Cuando algo transmite acerca la esperanza de una vida renovada. El verde que vende al amarillo, otros fuertes azules y

rojo, si es el predominio el azul resulta más suave y sofisticado.

Vejarado. Tipo de papel de escritura e impresión generalmente de buena calidad con una textura formada por finas aguas longitudinales, visibles incluso al tacto. Estas líneas se crean un círculo de fibras que lleva a cabo durante la fabricación del papel.

Venales. Letras mayúsculas o de caja alta.

Venafitas. Página de la impresión de un libro, con numeración par. El En tipografía, mayúscula de la misma altura que una minúscula en una familia de tipos.

Verso. Página de la impresión de un libro, con numeración par.

Vetado. En tipografía, punto extremo de encuentro entre dos trazos, como en la parte superior de una A, o M o el pie de una M. En un vector de 3-D, polígonos de X, Y y Z en cada esquina de un polígono o punto de control.

Vía pública. Representación gráfica o texto publicitario en el espacio público. Se considera vía pública los símbolos que identifican los monumentos,

carreteras, medianeras, postes, vallas, transportes.

Vibración Cromática. Término empleado para designar una ilusión óptica que muestra un considerable contraste de las series cromáticas como un movimiento tridimensional espacial.

Videos. Celul de imagen.

Videos Broadcast. Este tipo de publicidad consiste en un pop up que muestra del lado izquierdo el video del comercial o spot publicitario del cliente y en la parte derecha el espacio publicitario, que puede ser desde otro banner, hasta un anuncio con gráficos y logo.

Videos Instalación. Forma de expresión artística, que utiliza el video como componente central, y que relaciona la imagen videográfica con otros objetos y materiales, ocupando un espacio específico. La imagen de video en este caso, deberá el estudio hacer de un televisor por su tamaño y forma y no está condicionada a tener relación alguna con la televisión en cuanto modo de construcción. La imagen documental se registra de la cámara y fuera del estudio del televisor, de la imagen televisiva y del espectador.



Vínculo. Apuntadores hipertexto que sirven para saltar de una información a otra, o de un servidor a otro, cuando se navega por Internet, o bien la acción derivada de dicho salto.

Vista. Dibujo explicativo de un detalle de un producto, generalmente dispuesto en línea y que se detata en el diseño de un arco gráfico. El Dibujo generalmente elaborado en tinta, sin matones. El Plancha grabada de tal manera que sus bordes se desvanecen gradualmente en un fondo blanco. El Cuadernos de los cuadros o situaciones que componen un sistema gráfico o cénico.

Violeta. Mezcla del rojo y azul. Es el color de la ternura, de la locura y de la reflexión. Es misterio, melancólico y podría representar también la controversia. Cuando el violeta forma el iris o mirada, se agilita y pierde su potencial de concentración positiva. Cuando brinde al púrpura proyecta una sensación de majestad.

Viscosidad (V'íscosi). La existencia de un fluido a cambiar de forma o a fluir. Esa resistencia se debe a la unión de las partículas que lo componen, que ejercen una especie de fricción interna que permite el movimiento o cambio de forma. Lo opuesto a la viscosidad es la fluidez. Ambos se relacionan con temperatura y peso. A mayor temperatura, menos



124

viscoso es un líquido y más viscoso es un gas. Ambos conceptos se pueden medir y calcular de forma precisa. Al ser la tasa de flujo, su viscosidad o fluidez es un factor esencial para lograr buenos resultados.

Visualización de pasta (V'íscer vis). En algunas aplicaciones, función que aporta una visualización del perfil de un objeto o ilustración sin incluir atributos tales como los colores o los espesores de las líneas.

Visualizador. Aplicación para visualizar todo tipo de información y cargar por el navegador. En su forma más básica son aplicaciones hipertexto que facilitan la navegación por los servidores de información Internet, cuentan con funcionalidades plenamente multimedia y permiten indistintamente la navegación por servidores WWW, FTP, Gopher, o acceso a grupos de noticias, la gestión del correo electrónico, etc. Presentan una interfaz "todo en uno" muy fácil de usar. Como ejemplo de visualizadores tenemos IE, Opera y Netscape.

Vista. Línea curva de una o dos páginas que queda otorgado de un gráfico o esbozado de columna.

Vocal. En la tipografía deriva del alfabeto latino, las cinco letras a, e, i, o, y u, sus correspondientes mayúsculas A, E, I, O y U, y todas sus variantes con

marcas diacríticas á, ä, å, ã, ù, ò, ï. Se incluye en este sentido los dígrafos ay y oe por separado.

Vetado PostScript (V'etador PostScript). Forma un poco avanzada de referencia a la impresión de un archivo PostScript a un fichero.

Volumen. El recorrido de un plano en movimiento se conoce en un volumen. Tiene una posición en el espacio y está limitado por planos. En un diseño bidimensional, el volumen es ilusorio. Cuerpo material del libro encuadernado, puede mostrar de uno o más tomos.

Voluta. Ornamento espiral usado en los capitales jónicos y corintios.

Vuelo. Período que dura la campaña de una difusora. Un calendario de vuelo alterna períodos de actividad publicitaria con períodos de inactividad.



125

Vista



Wacom. Firma comercial estadounidense especialmente destacada en la fabricación de tabletas gráficas y lápices ópticos. Wacom EEUU

Wave Filter. Filtro disponible en aplicaciones de edición de imágenes para generar efecto de onda.

Web. Herramienta para la búsqueda y difusión de datos en Internet. Permite hacer una consulta simple de recursos gracias a los enlaces de hipertexto insertados en el texto por el autor.

Web Developer. Persona o empresa responsable de la programación de un sitio web así lo cual incluye, si es del caso, plataformas de comercio electrónico.

Web Site. Conjunto de páginas web que comparten un mismo tema e intención y que generalmente se encuentran en un sólo servidor. Punto de la red con una dirección única y a la que pueden acceder los usuarios para obtener información.

Weblog. También se conocen como blogs o bitácoras. Página colgada en Internet que se actualiza con bastante frecuencia y que tiene la característica de tener un sistema fijo de publicación sin tener que modificar el diseño de la propia página. De este modo su actualización es mucho más fácil y sencilla, sin necesidad de grandes conocimientos en HTML ni de

diseño de página web. Además tiene la característica de que las personas que leen un weblog pueden hacer comentarios sobre los artículos o plantear preguntas de manera similar a lo que se hace en un foro.

Webmaster. Persona que se encarga de gestionar y organizar los contenidos de un sitio web. Si hacemos alusión a un periódico, el editor del web sería el director o el jefe de redacción mientras que el administrador de web sería el director técnico o el jefe de sistemas.

White Point. Punto de referencia utilizado para calibrar los colores de los monitores.

Wireframe. Vista del esqueleto con objeto generado en 3D por una computadora antes de que se le aplique el color a la superficie.

WORM (Wide One and read Multiple). Capacidad digital de la película convencional de registro único y lectura múltiple.

WYSIWYG (What You See Is What You Get). En publicaciones electrónicas, significa "lo que ves es lo que obtienes". Esto quiere decir que la página de composición que se puede observar en la pantalla de una estación de trabajo, exactamente representa lo que va a salir impreso.





X. En tipografía, la altura de una letra de caja baja es ascendente o descendente, por ejemplo x, t, z, ç, etc.

Xelium. Sistema de impresión digital por tinte seco, sin necesidad de utilizar fotolitos.

Xerografía. Es un proceso copiator electrofotográfico que usa una superficie de rodillo fotoconductora cargada por una corona, fuentes electrostáticas y un visor seco o líquido para copiar una imagen. Método electrónico de copia de documentos y armado de planchas.

XML (Extensible Markup Language) Creado por Peter Van Dijk, es un lenguaje o vocabulario con sintaxis XML para definir, distribuir e intercambiar metadatos en forma de taxonomías o clasificaciones estructuradas.

XHTML (Extensible HyperText Markup Language) Al igual que HTML, es un lenguaje informático de marcado (tag) para definición e intercambio de datos en forma de hipertexto. No es un lenguaje de programación, sino más bien un conjunto de reglas de sintaxis. La diferencia entre HTML y XHTML es que HTML es más restrictivo en su reglas de uso y sintaxis.

Xilografía. La palabra xilografía proviene del

término griego "xylon" (que significa madera) y del término "grafía" (grabado). El proceso xilográfico consiste en dejar en relieve aquellas partes del bloque de madera que corresponden al dibujo, mientras que el resto se talla. En el momento de imprimir se coloca la superficie que se grabó. El Talla en madera fue usada para imprimir dibujos, una vez entallados los árboles.

XML (Extensible Markup Language) Versión mejorada de HTML, que no solo describe cómo presentar en pantalla o imprimir el contenido de una página web, como hace HTML, sino que además especifica la estructura del contenido XML, simplifica la gestión del intercambio de datos a través de Internet.

Xobject. En el formato PDF, un Xobject es un objeto gráfico que se define aparte de la creación de datos en la que se usa. Según su uso hay tres tipos principales de XObjects: XObject de imagen que sirve para definir imágenes; XObject de formulario, que define textos o grupos de objetos gráficos que se usan varias veces en el documento; y XObject PostScript que define bloques de código PostScript.



Clasificación de la información - Clasificación de la información - Clasificación de la información



Y (1616). Signo utilizado para referirse a uno de los temas permanentes de la impresión por CMYK.

Yestampado. En impresiones con valores uniformes o casi, donde el color que no se reproduce como uno que aparece junto a otro color. Superposición de temas para lograr combinación de colores.

Y
Clasificación de la información - Clasificación de la información - Clasificación de la información





Zapping. Término en inglés referido al salto de canal que efectúa el televidente pulsando el control remoto, lo que permite ver distintos programas. El **zapping** es un recurso para evitar las tarifas publicitarias. Cuando no tiene relación con los comerciales, sino que el espectador intenta ver dos programas simultáneamente se llama **gating**. Cuando se salta de un canal a otro para ver la oferta de programas, se usa la expresión **flipping**. Cuando se gaba en todos un programa y luego se adiciona la cuota adicionalmente para evitar las tarifas o partes del programa, se habla de **zapping**.

Zigzag. Serie de líneas quebradas que forman alternativamente ángulos entrantes y salientes. En edición, diseño del plegado siguiendo una línea de entrantes y salientes.

Zincografía. Proceso de fotomecánica para lograr un grabado o distribución, sin trazo o trazo grueso.

Zipografía. Modalidad de tramas autoalibris. El Zipografía se presenta en hojas con diferentes tramas de puntos o trayas para ser aplicadas directamente sobre el arte.

Zoom. Capacidad de aumentar o reducir el tamaño de una imagen visualizada en la pantalla. El **Aumento** o **reducción** del tamaño de una imagen visualizada.

Zoom Back. Alejamiento de la lente de la cámara del objeto. **Hacia atrás**.

Zoom In. Acercamiento de la lente de cámara al objeto. **Hacia adelante**.

Zoomado. Del griego zoo "animal" y morfo "forma". Todo aquello que tiene o recuerda la figura de un animal.

Directorio de contribuciones.

Agencia Código Visual, Madrid / España
www.codigovisual.com

AreaITMedia, Brooklyn / New York
www.area7.com

Atomize Studio (Mike Stefani), Nantes / Francia
www.atomize-studio.com

Bucarrov Purodal / Portugal
www.bucarrov.com

Chili Design Branding, Barcelona
www.chilidesign.com

Chris Rabino (Art Director), New York
www.chrisrabino.com

Diego Cárden Espinosa Bucaramanga / Colombia
www.diegocarden.com

Estrelage, Italia, Division of Vertical Vision
www.estrelage.com

Fido, Gera, Florida / USA
www.fido.com/photos/fagfactor/fag

Fotocosta, Fotografía y Diseño Digital
www.fotocosta.com

Getty image (Fotografía digital de stock), España
www.gettyimage.com

Horst & Anderson Design Works, Inc.

Iana Denis Illustration, Chicago / USA
www.ianadenis.com

ICC60, Tampa / Florida / USA
www.icc60.com
Metro Media Technologies - MMT New York / USA
www.mmt.com

John Coomes de Information Graphics (director de
infografía de la revista Credit Natl Travel)
www.johncoomes.com

Monoflow (Portafolio of Jonathan Moore)
www.monoflow.com

Miles Aldridge, Amsterdam / Holanda
www.milesaldridge.com

Modo Visual, Caracas / Venezuela
www.modovisual.com

North Kingdom Agency Sweden
www.northkingdom.com

PUR, L'agence Interactive Montreal
www.puragency.com

Raphaël Jost, Haden&Baumann, Vienna / Austria
www.raphajost.com

Reruta Projects Dueto, Bogotá / Colombia
www.projectod.com

Ruben Fernandez, Cádiz / España
www.rubenfernandez.com

Social Design and Advertising, London / England
www.socialsk.com

Stoltze Design, Inc, Boston / Massachusetts
www.stoltze.com

Studio (S) Hundred (Sixtyseven Design), New York
www.studio100.com

Superhaper Design Studio Etosukono / Serbia
www.superhaper.com

Taxco Doodsworth Design, London / England
www.taxcodoodsworth.com

Team Manila Graphic Design Studio, Philippines
www.teammanila.com

Thom Benoit, Ucrania
www.thombenoit.com

Ultracci & Tinacci, Roma / Italia
www.ultracci.com

Images Digital, España
www.imagesdigital.com



Bibliografía.

ASOCIACIÓN COLOMBIANA DE INDUSTRIAS GRÁFICAS Proceso en la industria gráfica manual de educación. Bogotá, 1994

BAINES, Phil. Tipografía: función, forma y diseño. México: Gustavo Gili, 2002. 192p.

BERRY, Susan. Diseño y color: como funciona el lenguaje del color y como manipularlo en el diseño gráfico. Barcelona: Blume, 1994. 144p.

BOUNFORD, Trevor. Diagramas digitales: como diseñar y presentar información gráfica. México: Gustavo Gili, 2001. 192p.

CARTER, Rob. American typography today. New York, NY: Van Nostrand Reinhold, 1989.

CARTER, David E. The Big Book of Color in Design. New York: Harper Design International, 2003. 384p.

CARTER, David E. The Big Book of New Design Ideas. New York: Harper Design International, 2005. 384p.

CLIFF, Stafford. Diseño de escaparates y posters de venta. Barcelona: Gustavo Gili, 1993. 224p.

CONSUEGRA, David. ABC de marcas mundiales: una selección de 1415 marcas. Bogotá: David Consuegra Edición, 1988. 157p.

CONSUEGRA, David. En búsqueda del cuadrado. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia, 1992. 185p.

CONSUEGRA, David. De marcas y símbolos. Ed. Topos, 1971.

COSTA, Joan. Imagen global: evolución del diseño de identidad. Barcelona: CEAC, 1987. 263p.

COSTA, Joan. Semiótica de la realización al diseño de programas. Barcelona, CEAC, 1987. 256p.

COTTON, Bob. La nueva guía del diseño gráfico. Editorial Blume, 1994.

DAENER, David. Diseño gráfico: fundamentos y prácticas. Barcelona: Blume, 2005. 191p.

DE LA PIEDRA, Eduardo. Más de 1250 ejemplos de la comunicación publicitaria. (268x135). Bogotá.

JOHANSSON, Kj. Manual de producción gráfica: recetas. Barcelona: Gustavo Gili, 2004. 325p.

KING, Stacy. Diseño de revistas: pasos para conseguir el mejor diseño. México: Gustavo Gili, 2001. 159p.

KOREN, Leonard. Retorno de diseño gráfico: propuestas, combinaciones y soluciones a sus logros. México: Gustavo Gili, 1992. 143p.

LLOYD MORGAN, Conway. Logos: logotipos, identidad, marca, cultura. México: McGraw-Hill, 1999. 360p.

MEGGI, Philip B. Historia del diseño gráfico. México: McGraw-Hill, 2000. 511p.

MINARI, Bruno. Diseño y comunicación visual: contribución a una metodología didáctica. Barcelona: Gustavo Gili, 1985. 365p.

SULLIVAN, Jerry. Graphic Design: America 3. Massachusetts: Radport Publishers, Inc, 2005. 247p.

SWANN, ALAN. Como diseñar revistas. Barcelona: Gustavo Gili, 1993. 144p.

VICTOR, Workshop. Si hablamos de diseño estamos hablando de identidad. Hong Kong: Index Book, 2004. 184p.

WONG, Wucius. Fundamentos del diseño. Barcelona: Gustavo Gili, 1995. 348p.

WONG, Wucius. Principios del diseño en color. Barcelona: Gustavo Gili, 1988. 100p.

WOOLMAN, Matt. Tipos en movimiento: diseñando en 4 tiempo y 3 espacio. México: McGraw-Hill, 2001. 159p.

ADAN GRAPHIC DESIGN. Neorres gráfica. (en línea). Disponible en Internet: <http://www.adandesign.com/AdanE/diccionario/>

ARS LOGO DESIGN. Antilogotipos. (en línea). España, 2005. Disponible en Internet: <http://www.ars-logo-design.com>

ARTE DINÁMICO. El portal del diseño gráfico. (en línea). Colombia, 2006. Disponible en Internet: http://www.artedimamico.com/afid_dinamico.php

BEAS KURY, Josefina Amalia. La página del diseñador gráfico mexicano. (en línea). Disponible en Internet: <http://www.digum.net/paginas4.htm>

CALVO ANGLI, Luis. Ecodisignética. (en línea). Disponible en Internet: <http://www.sitografico.com/decinea/3.html>

