



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

**TEMA:**

TRUCOS EN LOS PROGRAMAS DE ILLUSTRATOR, PHOTOSHOP Y ELABORACION DE UNA REVISTA PARA LA APLICACIÓN DE ESTOS SOFTWARE. QUE SEAN DE FÁCIL USO PARA LOS ESTUDIANTES DE DISEÑO GRÁFICO DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE.

Trabajo de grado previo a la obtención del Título de Licenciadas en la especialidad de Diseño Gráfico.

**AUTORES:**

Ayala Mantilla Paola Alexandra

Ruiz Velastegui Lady Mercedes

**DIRECTOR:**

Dr. Juan Pio Viteri Msc.

Ibarra, 2012

## **ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR**

Por medio de la presente y en virtud de haber leído y analizada cada contenido del proyecto de tesis cumpliendo con los requisitos requeridos y estando acorde toda la información, expongo mi aceptación como asesor de tesis desde la elaboración y desarrollo, hasta la presentación del trabajo final y evaluación sobre el tema “TRUCOS EN LOS PROGRAMAS DE ILLUSTRATOR, PHOTOSHOP Y ELABORACION DE UNA REVISTA PARA LA APLICACIÓN DE ESTOS SOFTWARE. QUE SEAN DE FÁCIL USO PARA LOS ESTUDIANTES DE DISEÑO GRÁFICO DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE.” ELABORADO POR LAS SR(A) (ITA) LADY MERCEDES RUIZ VELASTEGUI Y PAOLA ALEXANDRA AYALA MANTILLA. Para obtener el título de Licenciados en la especialidad de Diseño Gráfico.

**Ibarra 2011**

---

Dr. Juan Pio Viteri Msc  
**DIRECTOR DE TESIS**

## **DEDICATORIA**

La presente investigación está dedicada a nuestros padres, quienes con su esfuerzo supieron brindarnos valores y nos guiaron por este camino para lograr nuestras metas y han sido siempre un apoyo incondicional en cada momento de nuestras vidas.

Siendo nuestra inspiración para no decaer ante cualquier obstáculo y más bien haciéndonos firmes, constantes en las decisiones y tener metas claras de lo que deseamos lograr.

Gracias a ellos culminamos con éxito una etapa de nuestras vidas siendo un orgullo tanto para nosotros como para ellos mismos.

## **AGRADECIMIENTOS**

Nuestra más sincera gratitud a la Institución Universidad Técnica del Norte, quien nos abrió las puertas brindándonos la oportunidad de superarnos, a los catedráticos que con sus enseñanzas fueron la guía en el camino para la formación de los conocimientos que lograron transmitirnos, y sepan que nada está sembrado en la arena sino en un suelo fértil que está dando frutos.

De manera muy especial queremos agradecer a nuestro tutor el Dr. Juan Pio Viteri Msc quien siempre estuvo dispuesto a apoyarnos, guiarnos, enseñarnos, y corregirnos en todas las dificultades que tuvimos y dudas que se presentaron en toda la realización de este proyecto.

A nuestras familias quienes fueron la inspiración y de quienes recibimos el apoyo incondicional para la realización de este proyecto de nuestras vidas, y por quienes llegamos hasta el final del este camino.

## ÍNDICE GENERAL

PORTADA	i
ACEPTACIÓN DEL TUTOR	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
ÍNDICE	v-x
RESUMEN	xi
SUMMARY OF THE PROJECT	xii
INTRODUCCIÓN	xiii

### CAPÍTULO I

1. El Problema de Investigación.....	1
1.1 .Antecedentes .....	1-2
1.2. Planteamiento del problema.....	2-7
1.3. Formulación del Problema.....	7
1.4. Delimitación.....	7
1.4.1. Delimitación de las unidades de investigación.....	7
1.4.2. Delimitación espacial.....	7-8
1.4.3. Delimitación temporal.....	8

1.5. Objetivos.....	8
1.5.1. Objetivo General.....	8
1.5.2. Objetivos Específicos.....	8-9
1.6. Justificación.....	9-10

## **CAPÍTULO II**

2. Marco Teórico.....	11
2.1. Conceptualización.....	11-42
2.2. Fundamentación Teórica.....	43
2.2.1. Social.....	43
2.2.2. Educativo.....	43-44
2.2.3. Filosófico.....	44-45
2.3. Posicionamiento teórico personal.....	45-46

2.4. Glosario de términos.....	46-47
2.5. Interrogantes.....	48
2.6 Matriz Categorical.....	49-54

### **CAPÍTULO III**

3. Metodología de la Investigación.....	55
3.1 Tipo de Investigación.....	55
3.1.1 Descriptiva .....	55
3.1.2 Recolección de Datos .....	55
3.1.3 Bibliográfica .....	56
3.1.4 De campo .....	56
3.1.5 Proyecto factible .....	56
3.2 Métodos/Instrumentos.....	57
3.2.1 Teóricos .....	57

3.2.1.1 Inductivo-deductivo .....	57
3.2.2 Empíricos .....	57
3.2.2.1 Recolección de información.....	57
3.2.3 Matemático .....	58
3.2.4 Encuesta .....	58
3.3 Población .....	58
3.4 Universo .....	59
3.5. Muestra .....	60

## **CAPÍTULO IV**

4. Análisis e Interpretación de Resultados.....	61-71
---	-------

## **CAPÍTULO V**

5. Conclusiones y Recomendaciones.....	72
--	----

6.1 Conclusiones.....	72-73
6.2 Recomendaciones.....	73-74

## **CAPÍTULO VI**

6. Propuesta Alternativa.....	75
6.1 Título de la Propuesta.....	75
6.2 Justificación.....	75-76
6.3 Fundamentación.....	76
6.3.1 Fundamentos educativos.....	76
6.3.2 Fundamentos tecnológicos.....	77
6.3.3 Fundamentación Pedagógica.....	77
6.4 Objetivos.....	77
6.4.1 Objetivo General.....	77-78

6.4.2 Objetivos Específicos.....	78
6.5 Ubicación sectorial y física.....	78
Desarrollo.....	79-82
6.6 Desarrollo de la Propuesta.....	83-98
6.7 Impactos.....	99
6.7.1 Impacto Social.....	99
6.7.2 Impacto Educativo.....	99-100
6.8 Difusión.....	100
6.9 Bibliografía.....	100-104
Anexos.....	105
6.10 Matriz de Coherencia.....	106-107
6.9.1. Encuesta para los estudiantes y catedráticos de la carrera de Diseño .....	108-111

## RESUMEN

Este proyecto de investigación está dirigido a la ciudadanía estudiantil de Diseño Gráfico, que éste cursando los niveles de la carrera. Se realizó en la Universidad Técnica del Norte, en la provincia de Imbabura, quien lo respalda, se basa en fundamentos: Social, por el impacto que llega a causar en la ciudadanía estudiantil de Diseño Gráfico, ya que presenta una información amplia en conocimientos, a cerca de trucos en los programas Illustrator y Photoshop, mismos que son fundamentales al momento de empezar a diseñar, una de sus cualidades es que es muy fácil para aprender tanto como manejar. Los fundamentos que utilizamos fueron: el Educativo, que ayuda a los estudiantes de Diseño Gráfico a conocer más a fondo la función de estos dos software. A la vez utilizamos fundamentos Filosóficos, cuando describimos cada uno de sus contenidos. Para la ejecución de éste proyecto también se empleo varios métodos como son: la encuesta, que se realizó a los estudiantes de primero a octavo nivel de Diseño Gráfico, y catedráticos de la Universidad Técnica Del Norte de la escuela de Educación Técnica, para saber que tan factible era la elaboración del proyecto obteniendo los resultados deseados para la realización del mismo. El método empírico lo empleamos al recaudar la mayor información que se llegó a obtener mediante la investigación de todo el proyecto. El método teórico al momento de obtener la información, organizarla, evaluarla y presentar la más óptima para los estudiantes, y por último el método matemático, utilizamos para calcular los resultados obtenidos con la fórmula matemática como es la muestra. Toda esta información con la intención de presentar a nuestros compañeros diseñadores, una investigación muy valiosa que será de gran ayuda en cada momento, para realizar diferentes trabajos, y utilizar estos dos software mediante los trucos que les presentaremos.

## SUMMARY

This investigation project is managed to the student citizenship of Design Graph that this studying the levels of the career. He/she was carried out in the Technical University of the North, in the county of Imbabura who supports it, it is based on foundations: Social, for the impact that ends up causing in the student citizenship of Design Graph, since presents a wide information in knowledge, to near tricks in the programs Illustrator and Photoshop, same that are fundamental to the moment to begin to design, one of their qualities is that it is very easy to learn as much as managing. The foundations that we use were: the Educational one that helps the students of Design Graph to more thoroughly know the function of these two software. At the same time we use Philosophical foundations, when we describe each one of their contents. For the execution of this project also you employment several methods like they are: the survey that was carried out to the students of first to eighth level of Design Graph, and professors of the Technical University Of the North of the school of Technical Education, to know that so feasible it was the elaboration of the project obtaining the results wanted for the realization of the same one. The empiric method uses it when collecting the biggest information that you ended up obtaining by means of the investigation of the whole project. The theoretical method to the moment to obtain the information, to organize it, to evaluate it and to present the best for the students, and lastly the mathematical method, we use to calculate the obtained results with the mathematical formula as it is the sample. This whole information with the intention of presenting to our partners designers, a very valuable investigation that will be of great help in each moment, to carry out different works, and to use these two software by means of the tricks that we will present them.

## INTRODUCCIÓN

El Diseño Gráfico está presente en cada una de las partes de la vida, sueños, cosas materiales, e involucra sentimiento, porque cada obra de arte tiene en su interior el alma de su artista, de su creador el Diseñador.

El Diseño Gráfico está presente en cada momento, al salir de casa vemos propagandas, el periódico, los letreros por donde transitamos, y es por eso que esta carrera está presente a cada hora, en tu día a día, es el Diseño, el que en éste momento nos ha inspirado para realizar una revista informativa que contenga trucos en los programas Illustrator y Photoshop, se nos ha presentado como una de las mejores alternativas para mostrar a la ciudadanía estudiantil de la carrera de Diseño Gráfico una información detallada amplia en conocimiento, y que puedan utilizar fácilmente, ya que como sabemos una revista es un medio de comunicación escrito, efectivo para presentar cualquier tipo de información, y que está comprobado es uno de los medios de difusión, más influyente en la ciudadanía, que atrae y permanece en la mente de cada persona que la lea.

Nuestra idea de presentar una revista es que los estudiantes que ingresen a la universidad a seguir esta carrera, cuenten con el conocimiento de lo que significa el Diseño Gráfico, y queremos presentar dos programas que son fundamentales en el aprendizaje de esta especialidad; el programa Photoshop e Illustrator, en este texto presentamos algunos trucos que les permitirá a los estudiantes fácil manejo de los mismo.

## **CAPÍTULO I**

### **1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

#### **1.1 Antecedentes**

Aunque no existe consenso a cerca de la fecha exacta en la que nació el Diseño Gráfico, algunos lo datan durante el período de entre guerras. Otros entienden que comienza a identificarse como tal para finales del siglo XIX.

Puede argumentarse que comunicaciones gráficas con propósitos específicos tienen su origen en las pinturas rupestres del Paleolítico y en el nacimiento del lenguaje escrito en el tercer milenio a. de C. Pero las diferencias de métodos de trabajo, ciencias auxiliares y formación requerida son tales que no es posible identificar con claridad al Diseñador Gráfico actual con el hombre de la prehistoria, con el xilógrafo del siglo XV o con el litógrafo de 1890.

Mientras que los lápices y rotuladores se utilizan para bosquejar las ideas iniciales, hoy en día se utilizan computadoras para las etapas posteriores del proceso de Diseño Gráfico.

El Diseño Gráfico es una profesión cuya actividad es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos sociales determinados.

Ésta es la actividad que posibilita comunicar gráficamente ideas, hechos y valores, procesados y sintetizados en términos de forma y comunicación, factores sociales, culturales, económicos, estéticos y tecnológicos.

El Diseño Gráfico busca transmitir las ideas esenciales del mensaje de forma clara y directa, usando para ello diferentes elementos gráficos que den forma al mensaje y lo hagan fácilmente entendible por los destinatarios del mismo.

## **1.2. Planteamiento Del Problema.**

Las personas ha tenido siempre la necesidad de comunicarse con sus semejantes, hasta tal punto que podemos afirmar que si el hombre es el ser más avanzado de la naturaleza, es debido en gran parte a la facilidad que ha tenido para hacer partícipe a los demás de sus ideas de una forma u otra.

Debido a esta necesidad el hombre ha empleado así muchas formas como

son por medio de sonidos, expresión corporal incluso signos y que con los años tomo la condición de lenguaje al convertirse en modelos de comunicación.

Aunque posteriormente el lenguaje hablado pasará a ser el medio de intercambio de información más directo, el lenguaje visual siguió teniendo un importante peso en las relaciones comunicativas, sobre todo a partir del uso de diversos materiales y soportes como medios del plasmar mensajes visuales, como lo demuestran multitud de dibujos en piedra y pinturas rupestres que han llegado a nuestros días, en las cuales se representan elementos naturales, actividades cotidianas y diferentes signos artificiales con significado propio.

El Diseño Gráfico no significa crear un dibujo, una imagen, una ilustración, una fotografía. Es algo más que la suma de todos esos elementos, aunque para poder conseguir comunicar visualmente un mensaje de forma efectiva el diseñador debe conocer a fondo los diferentes recursos gráficos a su disposición y tener la imaginación, la experiencia, el buen gusto y el sentido común necesarios para combinarlos de forma adecuada.

Toda obra de comunicación visual nace de la necesidad de transmitir un mensaje específico. Un Diseñador Gráfico no es un creador de formas, sino un creador de comunicaciones, No es el creador del mensaje, sino su intérprete.

El Diseño Gráfico conforma una nueva visión en cuanto a la creación de objetos, trayendo como consecuencia un cambio en el orden cultural, que se sustrae a una imagen que se tiene del mundo. Todos los objetos pueden ser interpretados como un mensaje icónico, instaurados en un nuevo esquema de contenidos: carteles, vidrieras, volantes, guías telefónicas, planos, libros, mapas, afiches, envases, revistas entre otras.

Las dos palabras juntas: "Diseño Gráfico", desbordan la suma de sus significados individuales y pasan a ser el nombre de una profesión... En función de proponer una definición inicial, se podría decir que el Diseño Gráfico, visto como actividad, es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por los medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos determinados."

Los avances tecnológicos y computarizados dieron paso a una gran evolución del Diseño Gráfico, facilitando herramientas para la creación de diseños innovadores y de gran originalidad. Al respecto, cabe destacar el uso de programas como Photoshop, Corel Draw, Phox-pro, Free Hand, Adobe Illustrator, Macromedia Flash, Page Maker, entre otros.

Otro gran impulsor del desarrollo del Diseño Gráfico fue la Revolución Industrial. Surgieron las fábricas y la economía de mercado, un gran número de personas se desplazó a las ciudades a trabajar, aumentaron las tiendas y

los comercios y empezó la competitividad entre empresas por hacerse con una parte del mercado. Con ello apareció y se desarrolló una nueva técnica comercial, la publicidad, encargada de hacer llegar a los consumidores mensajes específicos que les convencieran de que un producto dado era mejor que otros análogos.

El desarrollo de la publicidad trajo consigo un desarrollo paralelo del Diseño Gráfico y de los soportes de comunicación. Había que convencer al público de las ventajas de un producto o marca, y para ello nada mejor que mensajes concisos, cargados de componentes psicológicos, con diseños cada vez más elaborados, que se hacían llegar al mayor número posible de personas. El cómo se transmitía la información llegó incluso a superar en importancia a la misma información transmitida.

No se trataba ya de presentar mensajes visuales bellos, sino efectivos, que vendieran, y para ello no se dudo en realizar grandes inversiones, haciendo posible un gran avance en las técnicas de diseño y la aparición de profesionales dedicados exclusivamente a desarrollarlas y ponerlas en práctica: los Diseñadores Gráficos.

Se puede partir como un inicio de la revista, la aparición de publicaciones periódicas que no fueran solamente informativas, en forma de almanaques; es que hayan incorporado a sus páginas una variedad de lecturas.

Las primeras revistas reunían una gran variedad de material que era de interés para los lectores. Una de las primeras fue una publicación alemana: "Erbauliche Monats-Unterredungen" (Discusiones Mensuales Edificantes), que apareció entre los años 1663 y 1668.

La publicación de revistas se fue consolidando como actividad altamente rentable en todo el planeta a medida que el tiempo transcurría y su consumo se volvía más diverso o hasta especializado. Ahora bien, es importante señalar que las revistas a pesar de ser tan especial, tuvieron un surgimiento similar al de los periódicos de noticias.

Hoy es uno de los medios escritos más vendido, diverso y consultado tanto por jóvenes como por adultos, mujeres, ancianos, científicos, profesionales o no; cuyo requisito mínimo de comprensión la hace un artículo de fácil uso y difusión.

Siendo la revista un medio de comunicación masivo ya que cualquier tipo de persona tiene acceso a este medio de información hemos considerado crear una que contenga pequeños trucos de Diseño que sean de fácil realización para las personas que manejen el programa de diseño o estén interesados en aprender, la falta de revistas que contengan este tipo de información nos ha llevado a crear esta pequeña pero útil herramienta, con trucos en el programa Illustrator y Photoshop. Ya que consideramos que sería una herramienta de fácil acceso y que ahorraría el tiempo y optimizaría

en gran parte el trabajo a realizar.

### **1.3. Formulación del problema**

No hay revistas con contenidos específicos, informativos a cerca de trucos en los programas Illustrator y Photoshop, que sean de fácil uso para los estudiantes de Diseño Gráfico de la Universidad Técnica del Norte, no permiten optimizar el aprendizaje, tiempo y recursos.

### **1.4. Delimitación**

#### **1.4.1 Delimitación de las unidades de investigación**

La presente investigación se aplicó a los estudiantes y catedráticos de la especialidad de Diseño Gráfico de la Escuela de Educación Técnica de la Universidad Técnica del Norte.

#### **1.4.2 Delimitación espacial**

Este proyecto de investigación se ejecutó en la Universidad Técnica

del Norte en la ciudad de Ibarra en la Provincia de Imbabura.

### **1.4.3 Delimitación temporal**

Para realizar todo el desarrollo de la investigación comprendió desde octubre del 2010 hasta marzo del 2011.

## **1.5 Objetivos**

### **1.5.1 Objetivo General:**

Realizar una revista informativa con trucos en los programas Illustrator y Photoshop, que sirva como guía a los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico, con la finalidad de que el aprendizaje se facilite y mejore su desempeño en su trabajo.

### **1.5.2. Objetivos Específicos:**

- Diagnosticar la necesidad de tener una revista informativa como

guía de apoyo al aprendizaje.

- Analizar los contenidos que se deben emplear para implementar los trucos en los programas Illustrator y Photoshop.
- Crear una revista informativa a través de procesos editoriales para mayor utilidad y presentar a las personas que manejen estos programas.

## **1.6 Justificación**

En la actualidad existen muchos medios de comunicación escritos, como son: periódicos, folletos volantes, trípticos, dípticos entre otros, pero uno de los más importantes y que tienen gran acogida en la población en general, es la revista de la cual existen varios tipos de ellas como son: Informativas, entretenimiento, de apoyo, de farándula, infantiles entre otras.

Es por eso que creemos que la revista informativa es una de las mejores opciones para brindar conocimientos de Diseño Gráfico a cerca de trucos en los programas de Illustrator y Photoshop.

De esta manera se contribuye a que los estudiantes que accedan a esta revista informativa conozcan y aprendan trucos que quizá para muchos sean desconocidos pero que facilitarán en gran parte su trabajo y minimizarán su tiempo en el mismo.

Con este trabajo se podrá brindar conocimientos a fondo para que se puedan desempeñar mejor al manejar los programas Illustrator y Photoshop, ofreciendo seguridad y calidad al momento de realizar un trabajo de Diseño Gráfico.

La realización de este proyecto pretende satisfacer los requerimientos para el aprendizaje de las herramientas que deben tener los estudiantes y aquellas personas que manejen el programa como guía de apoyo para su aprendizaje.

El presente trabajo es factible llevarlo a feliz término, puesto que, se cuenta con conocimientos suficientes que la Universidad nos ha brindado al equipo investigador y contamos con el asesoramiento técnico de profesionales; además con los recursos necesarios para su ejecución.

## **CAPÍTULO II**

### **2. MARCO TEÓRICO**

#### **2.1 Conceptualización**

Para empezar ésta investigación debíamos partir desde un principio conociendo los significados de las palabras que vamos a investigar a continuación detallamos algunos de los contenidos investigados.

#### **Diseño Gráfico**

El Diseño tiene una ampliación global, todo es diseño. Si añadimos el término Gráfico esta globalidad se cierra pero aún así el estudio o área de trabajo es enorme e imprecisa.

Es la acción de comunicar contenidos a través de diferentes espacios gráficos, carteles, periódicos, revistas, afiches, vallas publicitarias y tienen mucha importancia la percepción visual o auditiva, especialmente porque cada diseño va dirigido a un grupo específico de personas.

El Diseño hoy en día ha pasado hacer una verdadera profesión donde se puede enseñar diferentes conceptos, técnicas, procedimientos todo direccionado a hacer realidad un plan, antes no tenía un papel tan importante en la sociedad como en la actualidad.

El Diseño Gráfico en sí, seguirá creciendo ya que la innovación las nuevas ideas, la vanguardia están a la orden del día, no se empaqueta en forma de un producto final, día a día se está investigando, es por eso que muchas industrias están obligadas a ir especializándose para poder sobrevivir en este mercado donde existe mucha competencia.

Es una época donde en todo se encuentra inmerso el Diseño desde que amanecemos y leemos el periódico, en las calles los letreros, las revistas, en internet, venden publicidad.

Muchos diseñadores incluso han optado por especializarse en esta rama, ya que diseño de páginas web se encuentra muy saturado pero que al mismo tiempo ofrece muchas oportunidades tanto a los vendedores como para los diseñadores. Esto implica tipografía, animación, imágenes, diagramación, sonido, películas, es un campo infinito donde se puede crear un sin número de proyectos, productos, ideas, y tenemos la certeza de que cada día saldrá algo nuevo diferente y único. Ya que cada Diseñador es un mundo y cada mundo ofrece variedad.

El Diseño Gráfico es un mundo que va cambiando rápidamente y con la ayuda de la aparición de nuevas tecnologías va evolucionando de manera gigantesca, ayuda a transmitir mensajes específicos pero debemos saber que solo funciona cuando se comunica al público adecuado, en el lugar y momentos adecuados. Depende mucho del emisor y el receptor del mensaje a transmitir.

**Según el pintor, fotógrafo y crítico de arte Moholy-Nagy (1895 – 1946). Dice. “*El Diseño es la organización de materiales y procesos de la forma más productiva, en un sentido económico, con un equilibrado balance de todos los elementos necesarios para cumplir una función. No es una limpieza de la fachada, o una nueva apariencia externa; más bien es la esencia de productos e instituciones*”.**

### **El papel cambiante del Diseñador Gráfico**

El aspecto más considerable e importante en los últimos treinta años ha sido el cambio de conciencia en cada persona con respecto al significado de esta profesión.

La creciente profesionalidad de los diseñadores ha llevado a una aceptación más general de la importancia del Diseño Gráfico dentro de la

comunidad de los negocios y a una creciente “alfabetización visual”, entre los jóvenes. Esto se debe en gran parte al efecto de un Diseño Gráfico brillante e innovador.

Comparar esta situación con años anteriores, como a los de la última guerra, cuando el arte o Diseño Gráfico se consideraba más bien desprestigiado, hoy en día que se nota evidentemente que se han producido cambios importantes y considerables.

Hoy en día los Diseñadores Gráficos tienen acceso a más herramientas de trabajo como fuentes de información, tecnología, todo relacionado con las artes gráficas y sus áreas de edición. Por este motivo la industria minorista comprendió por fin que el buen Diseño Gráfico, sobre todo cuando está integrado en una identidad, tiene gran sentido comercial.

El papel desempeñado por el diseñador, cuando encarga ilustraciones destinadas a la publicación, puede variar enormemente según la naturaleza de la mencionada publicación y el estilo y contenido de la ilustración que se solicita.

Los continuos progresos tecnológicos han hecho posible una variedad extraordinaria de modalidades de trabajo que hoy pueden producirse con

garantía de éxito, tanto en libro como en revistas y carteles en una gama que abarca desde el grabado hasta el collage.

Hay métodos de reproducción más baratos que también han experimentado un renacimiento en las diversas utilidades de la ilustración, que goza de una nueva y creciente popularidad.

**Según: ALBERTO COUSTÉ EN EL LIBRO BIBLIOTECA DEL DISEÑO GRÁFICO; DISEÑO GRÁFICO 1 AÑO 1994 Dice:**

***“La evolución reciente del papel desempeñado por el diseñador gráfico se debe en parte a la profesionalidad de los educadores de las escuelas de diseño y en parte a la creciente cantidad de diseñadores que enseñan, llevando consigo un conocimiento fundamental de las tecnologías cambiantes, las prácticas laborales y las modas”.***( PAG 24)

### **El proceso creativo**

Es el desarrollo de una idea, por medio de pasos a seguir, para esto se tiene que conocer la amplia gama de tecnologías revolucionarias que repercuten en la publicidad (hardware y software de computadoras).

En este proceso intervienen cuatro pasos el explorador q es el encargado de la búsqueda de información, el artista el que busca una idea original, el juez es el que evalúa los resultados y decide el enfoque y por último el guerrero que es el q supera todo para hacer realidad un concepto creativo.

**Según: WILLIAM F. ARENS EN EL LIBRO PUBLICIDAD AÑO 2000**  
**Dice: “El proceso creativo es un procedimiento paso por paso con el cual se descubren ideas originales y se reorganizan los conceptos actuales, dándoles formas nuevas. Nos permite además perfeccionar la capacidad de detectar posibilidades, asociar conceptos y escoger las ideas ganadoras” ( PAG 353).**

**SEGÚN WILLIAM F. ARENS EN EL LIBRO PUBLICIDAD AÑO 2000**  
**Dice:“Los creativos aplican varias estrategias para darles a sus ideas la forma especial de la publicidad” ( PAGR° 358).**

## **El diseño y la tecnología**

Es con los avances tecnológicos que el diseño ha tomado un papel muy importante dentro de la sociedad. Para ser más competitivos dentro de un mercado que está lleno de productos y servicios lo que hace la diferencia es el diseño que tiene que estar inmerso en todo momento

desde la imagen corporativo de una empresa hasta la imagen del servicio o bien que se ofrezca, depende de la manera en la que el mensaje sea expuesto al público para que este capte la idea y sea de mayor agrado para su vista, el mensaje más llamativo será el que atraiga al receptor por ende los resultados en cuanto a ventas y ha ser competitivos.

El Empresario Gráfico ha sido capaz de adaptarse a los cambios que la sociedad en la actualidad demanda o requiere. Hoy en día hablar de calidad es poner en las manos de los clientes un producto que cubra sus expectativas y que no necesiten de la devolución de los mismos.

La renovación de la industria en cuanto a maquinaria ha obligado a estar al día a aquellos profesionales y aquellos talleres que han apostado por potenciar sus servicios, para ir a la par con las necesidades requeridas en la actualidad, el motivo es que muchos casos los procesos se han digitalizado se ha fusionado o mejorado y es el propio cliente el que juzga nuestro desempeño.

La acelerada revolución de la tecnología gráfica, que se inicio en los setenta con la fotocomposición y la serigrafía se hizo después digital con la adopción de la composición computarizada, produciendo así consecuencias muy importantes en esta evolución. Proporcionando herramientas más potentes para la manipulación de texto e imagen.

## **El Diseñador Gráfico**

Por otro lado en cambio el Diseñador Gráfico es quién se encarga de transmitir un mensaje, hace la interpretación del texto base y presenta de forma ordenada el mensaje gráfico, de forma que sea el más adecuado al receptor al que se dirige la comunicación.

Esto hace que el Diseñador Gráfico sea el centro de las comunicaciones, que las nuevas tecnologías permite que el diseño llegue hasta otros campos que no son solo escritos como revistas periódicos, llegando así a transmitir mensajes incluso televisivos, radiales, hasta el monitor del computador, el diseño de un edificio, desde lo más esencial como un lapicero, hasta la edificación de una ciudad completa necesita que esté detrás la contribución de un Diseñador gráfico.

**SEGÚN BOB COTTON EN EL LIBRO LA BUENA GUÍA DEL DISEÑO GRÁFICO AÑO 1994 DICE:**

***“El Diseñador Gráfico profesional debe dominar una amplia gama de técnicas y conocimientos entre ellas se incluye la capacidad de analizar problemas, resolverlos y presentarlos visualmente, además de especificar las técnicas reprográficas y de impresión y los materiales necesarios para su reproducción exitosa.” (PAG N° 11)***

Resulta difícil que el diseño siga un proceso lineal puesto que la mayoría atiende una necesidad, inevitablemente implica planificación, y siempre existirá tras de eso un cliente difícil, y resulta un trabajo complicado para un diseñador ya que en lo posible se trata de cubrir un requerimiento.

Lo que el diseñador debe tener claro es lo que se quiere transmitir al público y a que público va dirigido el mensaje, esto se consigue escuchando al cliente, sus ideas, sus expectativas, sus alcances sobre al trabajo a realizar ya sea un producto o servicio.

Se debe tomar muy en cuenta, el proceso que va a llegar consigo si es primero la planificación ver que es lo que se busca, luego como se lo va a realizar, con que materiales, que objetos si de pronto necesitan algún medio audiovisual para lanzarlo, todo esto debe ser medido de una manera exacta ya que debemos estar acorde al presupuesto, y al tiempo que se va a emplear en el mismo, este es un factor muy importante a la vez, ya que siempre se quiere lograr un mejor trabajo en el menor tiempo posible.

Para empezar a trabajar el diseñador debe hacer primero pequeños garabatos, bosquejos, en papel y lápiz esto hace que este más centrado en el tema y que al momento de apoyarse en un sistema digital o software especializados, le resulte más simple y las ideas de los bocetos se vayan

complementando para tener un acabado final más fino, y de mayor calidad.

**Según: BOB GORDON Y MAAGGIE GORDON EN MANUAL DE DISEÑO GRÁFICO DICE:**

***“Los principios básicos del diseño son los cimientos de la comunicación gráfica. Los diseñadores gráficos se pueden encontrar trabajando a pequeña o gran escala, para ámbitos cada vez más variados, y en un área local, nacional o internacional. La visión flexible e innovadora que precisan para tomar decisiones respecto al diseño o hacer juicios estéticos debe fundamentarse en unos principios básicos”.*** (PAG 28)

## **Publicidad**

**Según: RAUL E. BELTRÁN Y CRUCES EN CREATIVIDAD PUBLICITARIA DICE:**

***“La publicidad es un conjunto de medios para dialogar con un público o para emitir las noticias o los sucesos comerciales.”*** (PAG 14)

La publicidad juega un rol muy importante al momento de lanzar un producto o servicio ya que es el medio por el cual se va a presentar, este debe ser con un mensaje directo y persuadir a las personas para que lo adquieran.

Nuestra sociedad se caracteriza por el consumo masivo y forma parte fundamental para las actividades económicas, ya que siempre debemos estar atrayendo el gusto del consumidor final. Pero siempre será una actividad criticada ya que para hacerlo visible ocupamos distintos lugares que muchas veces puede invadir espacios que provocara mal estar en la población.

**Según: LUIS LESUR EN PUBLICIDAD Y PROPAGANDA DICE:**

***“La publicidad es una actividad creativa. Implica una estrategia, una idea creativa y un uso creativo en los medios. Todo anuncio eficaz pone en práctica una estrategia sólida, de modo que el mensaje se desarrolla para cumplir unos objetivos específicos, dirigidos en cierta audiencia, tomando temas importante para ella”. (PAG 10)***

### **Idea Creativa**

Es la base del anuncio debe ser llamativo y debe quedarse en la memoria del consumidor.

Para adquirir un producto o servicio principalmente debe existir una necesidad. De ahí parte todo si no existe dicha necesidad el consumidor no tendrá una razón ni motivo para adquirir lo que se le ofrezca.

Una de las técnicas utilizadas en la publicidad desde sus comienzos en la repetición de un mensaje varias veces, ya sea en un spot publicitario repetido en horas pico donde las personas que se les anuncia les llegue, en horarios de mayor audiencia. En vallas publicitarias en volantes, es decir presentar un mensaje y quedar grabado en las mentes de los consumidores.

### **Consciencia de marca**

Los productores gastan millones en consolidar una marca las marcas más reconocidas mundialmente son las más pagadas y por ende están ya en la consciencia del consumidor.

### **Logotipo**

**Según RAÚL E BELTRÁN Y CRUCES EN CREATIVIDAD PUBLICITARIA DICE:**

***“El logotipo es un elemento gráfico que llevado a su máxima simplificación, contiene el nombre o las siglas de una empresa o institución, y denota la naturaleza de sus actividades o el ramo industrial o social al que pertenece” (PAG 42)***

El logotipo es un símbolo distintivo de una empresa o producto, debe ser muy sencillo y de fácil captación para el público, va de acuerdo a los colores de la institución o combinado con un objeto. Siempre es necesario patentar este sello para que no sea víctima de plagio. Su característica.

### **¿Qué son las marcas y los logotipos?**

Tanto las empresas como sus productos tienen su propia identidad y nombre, al hablar de marca y logotipo por separado es algo erróneo, por lo que los dos son en conjunto.

La marca es el medio por el cual los comerciantes identifican sus productos de los demás que existen en el mercado, en éste caso es el nombre.

El logotipo es la forma, imagen o letras, que se utilizan para la realización del diseño de el nombre, en esto interviene el color, formas, tipografías, fondo, entre otras características.

Las primeras marcas comerciales las empezaron a utilizar los comerciantes, negociantes, y al pasar del tiempo las fueron utilizando empresas públicas y privadas.

Las marcas y los logotipos, se han convertido en mensajes abreviados que permiten al consumidor identificar los productos de preferencia.

Los logotipos y las marcas se registran por medio de una entidad de registro para marcas, así tener los derechos únicos sobre el producto, a través de esto logramos que no existan copias, fraudes de marcas o logotipos, ni mucho menos repetición de productos.

**Según: JOHN MURPHY / MICHAEL ROWE EN EL LIBRO COMO DISEÑAR MARCAS Y LOGOTIPOS AÑO 1992 PAGN° 7 y 8 Dice:**

***“Los productos y organizaciones prósperos tienen sus propia <personalidad>. Así como las personalidades humanas son complejas, también lo son las personalidades de los productos y las organizaciones. Las marcas y los logotipos de los productos y las organizaciones son condensaciones de realidades complejas en una afirmación simple, en una declaración que puede ser controlada, modificada, desarrollada y madurada en el curso del tiempo. De hecho, se trata nada más que de diferentes tipos de marcas utilizadas por los comerciantes para distinguir sus productos”.***  
**(PAGN° 7 y 8)**

***“Lo que ha ocurrido, realmente, es que las marcas sean convertido en mucho más que simples recursos para distinguir productos; se han convertido en avales e indicadores de calidad, de valor, de fiabilidad y de origen.***

***Se hizo posible obtener el reconocimiento oficial de la propiedad de una marca o un logotipo, registrándola, y vender o ceder bajo licencia los derechos inherentes a una marca o a un logotipo determinado”.***

**SEGÚN WILLIAM F. ARENS EN EL LIBRO PUBLICIDAD AÑO 2000  
Dice:**

***“El medio principal con que se diferencian los productos es la marca, combinación de nombre, palabras, símbolos o diseño que identifica los productos y sus fuentes, diferenciándolos además de la competencia. Sin las marcas, el público no podría distinguir un producto de otro y sería casi imposible publicitarlos”. (PAGN° 168)***

### **Importancia de las marcas y logotipos**

Las marcas y logotipos, son valores económicos, y prestigio para una empresa, de ésta forma los propietarios se esmeran más para brindar al

comprador calidad y respaldo, siendo esto valioso para el consumidor porque da confianza al comprar u obtener los productos.

Las marcas y los logotipos, nos permiten adoptar casi subconscientemente una decisión rápida cuando nos hallamos ante opciones diferentes de compras o servicios.

A los consumidores la marca les ofrece reconocimiento e identificación inmediatos, también promete niveles uniformes y confiables de calidad, sabor, tamaño y hasta de satisfacción, lo cual agrega valor al producto tanto desde el punto de vista del consumidor como del fabricante.

**Según: JOHN MURPHY / MICHAEL ROWE EN EL LIBRO COMO DISEÑAR MARCAS Y LOGOTIPOS AÑO 1992 Dice:**

***“Las marcas y los logotipos, los medios por los cuales las organizaciones comunican y distinguen sus productos o servicios, sirven pues, tanto a los intereses de los propietarios como a las necesidades de los consumidores. También está claro que son, para sus propietarios, un fuerte incentivo para mantener la calidad”.***  
**(PAGN° 12)**

**Según: JOHN MURPHY / MICHAEL ROWE EN EL LIBRO COMO DISEÑAR MARCAS Y LOGOTIPOS AÑO 1992 Dice:**

*“Muchos nombres corporativos son el apellido del fundador de la empresa, y el logotipo se basa a menudo en su firma personal. En otros casos, un nombre inventado tendrá una representación gráfica única”.*( PAGR° 17)

**Según: WILLIAM F. ARENS EN EL LIBRO PUBLICIDAD AÑO 2000 Dice:**

*“Las decisiones referentes a la marca son importantísimas, porque las marcas que posee una compañía pueden ser su activo más valioso. Algunas compañías pagan una suma importante por el derecho de utilizar el nombre de marca de otra empresa”.* (PAGR° 168)

### **Diseño editorial**

El Diseño Editorial es la rama del Diseño Gráfico dedicada a la maquetación y composición de publicaciones tales como revistas, periódicos o libros.

Lo que primero se debe tomar en cuenta es que tipo de información es la que se va a transmitir, e identificar al público lector del mismo para ello el Diseñador debe estudiar el medio y su entorno.

Siempre hay que ir innovando ya que el público muy exigente en este sentido y lo que quiere es ver algo diferente cada día pero eso si mantener el estilo que se ha tomado ya sea una revista o periódico o un libro debe seguir un esquema.

Se debe realizar la portada dándole una significativa importancia a la semántica (significado de las palabras). Tomando en cuenta que es lo primero que el lector va a observar.

La portada tiene dos funciones la primera sintetizar el contenido y evidenciar el nivel intelectual de la misma.

**Según: Alan Swann en su libro Diseño Gráfico. Dice:**

***“La portada de una revista es uno de los medios principales de promoción de venta, y se basa en la consistencia y en el atractivo del Diseño para la atracción de nuevos lectores.”(PAG. 133)***

Aquí el Diseñador cumple el papel de evolucionar a través de nuevas ideas, y de conocimientos necesarios de marketing y el tono visual para atraer a los lectores

## **Medios Impresos**

Los medios impresos son muy importantes dentro de la sociedad ya que ésta comprobado científicamente, que el lector percibe de mejor manera el mensaje escrito que uno digital. Ya que su concentración es total.

Los medios de comunicación como las revistas, los periódicos, los afiches los volantes, pueden pasar de una anunciante a otro fácilmente es por ello que los prefieren.

Uno de los medios más utilizados es la revista ya que su información es más especializada, enfocada a varios temas como son:

Informativas

De entretenimiento

De farándula

Infantiles

A los medios impresos le designamos todo lo que se refiere a las publicaciones que sean impresas, como revistas y periódicos, donde se dan a conocer temas de interés para las personas que las compran o que los obtienen de cualquier forma.

Por supuesto, los medios tradicionales de la publicidad son los impresos y los podemos encontrar en diferentes periódicos tanto locales como nacionales o revistas, aunque existen muchos más medios impresos e ingeniosos para realizar publicidad.

Desde la perspectiva mercadológica, la idea de los medios impresos es su capacidad de dirigirse selectivamente a determinadas audiencias y de lograr la máxima exposición del producto.

Existe una persona que se encarga de comprar espacios publicitarios en los medios impresos, él necesita conocer cómo se clasifican las revistas y periódicos, las posibilidades de cada uno, las ventajas y desventajas de los medios impresos, analizar la circulación, saber cuál es la parte más adecuada de realizar la publicación para poder tener así buenos resultados.

**Según: WILLIAM F. ARENS EN EL LIBRO PUBLICIDAD AÑO 2000**  
**Dice:**

***“La extensa serie de periódicos y revistas permiten al anunciante de productos destinados al consumidor y a instituciones, dirigir sus mensajes a mercados rigurosamente seleccionados en varias especialidades o regiones geográficas”***( PAG N° 112).

Según: WILLIAM F. ARENS EN EL LIBRO PUBLICIDAD AÑO 2000  
Dice:

***“Un comprador de medios impresos necesita muchos conocimientos y habilidades para tener éxito en su labor. Debe conocer a fondo las clases de medios impresos disponibles y la terminología que se usa en el área”***. (PAG N° 448)

Se sabe que es un medio de comunicación escrita que ya sea por su estética, diseño, o por la información que presente permanece más tiempo en los hogares y puede pasar de generación en generación.

***“Las revistas son publicaciones periódicas que contienen variedad de artículos y que por lo general están financiadas por sus anuncios y la compra de sus lectores”***.

## **Ventajas**

### **Selectividad**

Las revistas llegan a un auditorio específico, para un público determinado que de otra manera sería muy complicado llegar.

### **Calidad de impresión**

Las revistas son estéticamente diseñadas para atraer a los consumidores presenta estilos gráficos, de alta calidad para sus anunciantes, es importante tomar en cuenta aquí el valor de la marca.

### **Permanencia.**

Sus contenidos son específicos y permanece en un lugar expuestas a que mucha gente las lean las observe y posteriormente las sugiera. Por su diseño mismo es difícil de eliminar. Lo que no sucede con un medio escrito como un periódico que presenta en sus contenidos hechos o acontecimientos actuales, noticias del entorno.

## **Revistas**

Las revistas ofrecen oportunidades en una amplia gama de estilos de ilustración, y sus directores de arte se cuentan entre los más innovadores del mundo de la comunicación, en parte porque existe una menor presión financiera por lo tanto una mayor libertad de diseño en un solo número de una revista.

La capacidad para trabajar con plazos ajustados es tan importante para el ilustrador de una revista como el talento y la habilidad artística; no importa lo brillante que uno sea, sino cumple los plazos impuestos por el editor de arte o el director de arte de la revista.

Por medio de las revistas podemos dar a conocer una gama completa de temas, y diversos estilos de ilustraciones y fotografías las cuales nos proporcionan mayor entendimiento para el lector, a veces hay diseñadores que no le dan el uso adecuado a las ilustraciones y fotografías para realizar las revistas creativas e interesantes.

Las revistas abren las puertas a nichos muy específicos del público y facilitan las presentaciones de gran calidad con brillantes despliegues en colores.

La gente lee las revistas a entera discreción, pueden detenerse largo rato en los detalles de una fotografía; analizan atentamente la información dada en el texto. Esto hace que el medio sea ideal para obtener la participación del público.

**Según: CAROLINA VERDE EN EL LIBRO BIBLIOTECA DEL DISEÑO GRÁFICO; ILUSTRACIÓN 2 AÑO 1994 Dice:**

***“La ilustración siempre ha formado parte del diseño de las revistas hasta que la fotografía no alcanzo el nivel suficiente, ofrecía la visión del periodista desde cualquier parte del mundo y, ahora que aquella predomina la ilustración le sirve de contraste” (PAG N° 8).***

**Según: WILLIAM F. ARENS EN EL LIBRO PUBLICIDAD AÑO 2000 Dice:**

***“Las revistas ofrecen otras características muy utilices: opciones de diseño flexible, prestigio, autoridad, credibilidad y larga vida en anaqueles. Pueden permanecer meses enteros sobre una mesa de café o en un estante y ser leídas muchas veces”. (PAGN° 449)***

**Ilustración en las revistas**

La ilustración sirve para muchos fines en las revistas, a un cierto nivel, adorna una página, esto es relativo según la revista que se piense crear, o el tema y al público que vaya dirigido.

La ilustración decorativa también sirve para llamar la atención del lector, y alegra mucho los diferentes contenidos de las revistas.

La ilustración conceptual o editorial se trata del campo más interesante de la revista, porque tiene la misión de proporcionar una forma visible a conceptos, para que de esta forma resulte más clara la idea.

**Según: CAROLINA VERDE EN EL LIBRO BIBLIOTECA DEL DISEÑO GRÁFICO; ILUSTRACIÓN 2 AÑO 1994 Dice:**

***“Si el director de arte comprueba que un ilustrador es capaz de resolver problemas semana tras semana, entonces confía cada vez más en su capacidad para entregar la mercancía. Esta coherencia suele ser el secreto que esconden aquellas revistas que usan la ilustración para impresionar, por que las palabras, las imágenes y el diseño se funden. Cada una de las piezas que componen el todo que encajan en su sitio y el ilustrador, juega un papel importante. No se trata tan solo de llenar el vacío que queda en una página ni el de introducir algo dentro de un diseño establecido de ante mano;***

***cuando el trabajo es bueno podría servir como fuente de inspiración para el diseñador". (PAG N° 11)***

La portada de la revista tiene ser lo más atractivo, porque es lo que primero observa el lector o consumidor, la imagen en la portada tiene que predominar sobre todo, pero a su vez tiene que tener relación con el texto.

La portada tiene que tener el nombre de la revista, el logotipo, código de barras, número de edición entre otros elementos.

**Según: CAROLINA VERDE EN EL LIBRO BIBLIOTECA DEL DISEÑO GRÁFICO; ILUSTRACIÓN 2 AÑO 1994 Dice:**

***“La ilustración de la cubierta cumple una función completamente distinta de la de una ilustración que aparece en cualquier otra parte de la revista. A menudo no basta con tener una buena idea para una ilustración de cubierta, sino que tiene que tener una gran fuerza gráfica y producir un efecto visual instantáneo. Técnicamente, tiene que ir acompañada de un logotipo (nombre de la revista), y a menudo no solo algunas líneas explicativas sino más información acerca de la revista”. (PAG N° 12 y 14)***

**Según: MICHAEL FRITH EN EL LIBRO BIBLIOTECA DEL DISEÑO GRÁFICO; ILUSTRACIÓN 2 AÑO 1994 Dice:**

***“Una ilustración meramente descriptiva, o que constituya algún elemento que se describa en el texto, ayuda a crear la atmosfera de narración. El dibujo se suele hacer a partir de fotografías, o de los bocetos de referencia del propio artista”. (PAG 22)***

## **El papel**

Cuando se especifica el tipo de papel, hay que considerar dos factores principales: el tamaño, especificado en milímetros y el gramaje (peso), éste se describe en términos de gramos. Y así obtener los resultados adecuados para cada uno de los diseños editoriales que se realizan.

La elección del papel depende de los siguientes factores: El presupuesto para que el diseñador controle el valor total de producción; La aplicación es preciso considerar tanto la función del producto impreso como su uso, ya que no es el mismo papel para las revistas que para los libro, folletos, carteles entre otros, ni tampoco se utiliza para las portadas, las sobrecubiertas o su interior; El público lector al que se dirige este factor tiene implicaciones prácticas así como estéticas por ejemplo, los libros infantiles deben ser lavables, una revista puede exigir el lujo de una variedad de papeles; El tipo de trabajo gráfico las imágenes originales que hay que reproducir determinara el tipo de papel, por ejemplo el

material de un periódico no dará el mismo acabado, ni se utilizara para la impresión de una revista en la cual se utilizaría cuoché, papel brillante y blanco; El efecto estético esta consideración está estrechamente relacionada con las de aplicación y público lector elegido; El método de impresión, finalmente la elección de papel debe adecuarse al método de impresión que se utilizara, siempre es mejor consultar con el impresor la elección de papeles.

**SEGÚN Alberto Cousté, 1994 EN EL LIBRO BIBLIOTECA DEL DISEÑO GRÁFICO; DISEÑO GRÁFICO 1 Dice:**

***“Es importante que el diseñador conozca el papel por dos razones principales: primero, porque existe en una amplia gama de pesos, tamaños y acabados, y una elección inteligente de un papel determinado debe tener en cuenta cuál de estas variables es estética y prácticamente adecuada para el trabajo y el proceso de impresión que se usará; y segundo, porque es un elemento importante en el costo final de impresión”. (pág. 72)***

Es así como en Diseño Editorial no puede estar involucrada una sola persona, en realidad se requiere que conformen un equipo creativo completo. Los Directores, subdirectores, el diagramador, el fotógrafo si presenta imágenes únicas.

En un Diseño Editorial no se trata solamente de tipografía y maquetación, involucra también fotografía y ilustración.

### **La maquetación**

La maquetación no es más que el orden del el texto y el gráfico, tiene un papel muy importante al momento de la diagramación ya que se encarga de distribuir de tal manera que el contenido se presente de forma clara ordenada, para que al lector le sea posible y más fácil captar el mensaje, incluso si se tratara de un texto difícil de comprender.

No existe un formato específico para realizar la maquetación, lo que el maqueteador tiene que tomar en cuenta es que el texto es lo más importante.

Una función de la maquetación es que debe hacer cumplir los objetivos a un elemento que se presente.

### **Con estructura sin estructura**

La estructuración sirve para presentar de una forma adecuada la información al lector, aunque la no estructuración también es permitida, requiere más exactitud al momento de llegar al lector y comprender si será capaz de comprender los mensajes expuestos.

### **La cuadrícula**

**Según: *EN EL LIBRO LAYOUT en su página 52/53 dice: “Una cuadrícula se puede utilizar para reflejar la naturaleza del contenido y/o el tamaño y proporción de la página”***

Una cuadrícula tiene como función facilitar el trabajo de un Diseñador al momento de poner o quitar elementos a una edición, esto se vuelve un trabajo más precisos, y hace que el diseñador estudie de mejor manera los espacios, para que sean aprovechados al máximo y la maquetación no sea una coincidencia sino un trabajo con equilibrio con los espacios físicos y las proporciones.

### **Imágenes**

Es uno de los elementos más importantes tanto como la imagen en elemento principal o secundario, ejerce el mismo peso. Es muy

importante ya que permite visualizar directamente al lector el mensaje y le da vida al diseño que se está presentando.

## **Páginas**

Es un espacio donde se puede presentar imágenes y texto, para diseñar las mismas debemos saber que vamos a presentar y a qué tipo de público. Según esto varía las dimensiones y diseños.

## **División de una página**

Mediante una cuadrícula se puede definir el espacio de la misma, y según esto se van conectando varios elementos de forma individual o grupal.

## **Alineación**

Es la posición de los elementos dentro de la composición.

## **Imposición**

Es la disposición de páginas, tener presente y muy en cuenta en donde van y como van ubicadas (el orden), para ellos hay que saber cuál es la publicación que se va a presentar.

### **Encuadernación**

Esa opción influye directamente a la maquetación ya que los diferentes tipos de encuadernación como son: Fresada, grapas y espiral, cada una de estas requiere una maquetación distinta, en espacios y diseño.

### **Orientación**

Aquí se hace referencia a la dirección que van a tomar ciertos elementos de un diseño. Por lo general son presentados de forma horizontal, si se presenta en forma diagonal hacemos que el lector preste especial interés o a su vez consigamos un efecto negativo y se canse. Toca saber en qué momento hacerlo y por un motivo específico identificando siempre al público que queremos llegar.

## **2.2 Fundamentación Teórica**

### **2.2.1 SOCIAL**

Las relaciones entre la literatura y las revistas son más cercanas y estables que las del periodismo diario, que está mucho más concentrado por el curso rápido y en detalles de la actualidad.

El diseño toma un papel muy importante, es parte esencial del ser humano porque hasta en lo más mínimo que realicemos está involucrado el diseño.

Está presente en nuestro diario vivir, ya que a través de diferentes creaciones gráficas, podemos expresarnos de una mejor manera.

### **2.2.2 EDUCATIVO**

Según Tomás Maldonado señalaba que *“el diseño industrial es una actividad proyectual que consiste en determinar las prioridades formales de los objetos producidos industrialmente”*. La forma tiene por misión, no sólo alcanzar un alto nivel estético, sino hacer evidentes determinadas significaciones y resolver problemas de carácter práctico relativos a la

fabricación y el uso. Diseño es un proceso de adecuación formal, a veces no consciente, de los objetos.

Es importante estar al tanto de los avances tecnológicos e ir innovando en los diseños para poder ser competitivos en todo ámbito.

Porque mediante el diseño la sociedad ha ido evolucionando, por ejemplo en las campañas publicitarias son más claras y expresivas en cuanto al mensaje a transmitir.

Esto hace que el diseño de una revista informativa sea un tema importante por conocer, para educarnos en este tema que es fundamental para todos.

### **2.2.3 FILOSÓFICO**

Un diseño es una pieza con un cierto atractivo visual, con personalidad propia y un gran equilibrio estético

www.TISOC21sl.com Enlaces patrocinados según la Escuela Europea Líder  
“El diseño siempre es un propuesta estética, sensorial y funcional”.

*Según Renato de Fusco, “a diferencia del arte y la arquitectura donde el protagonista son los artefactos, el proceso histórico del diseño no se basa sólo en los proyectistas, porque al menos un peso similar tienen los productores, los vendedores y el mismo público”*

Todos tenemos una idea de lo que es el diseño, puesto que estamos rodeados de él, desde una pequeña tarjeta de presentación, hasta la construcción de una ciudad completa.

### **2.3 Posicionamiento Teórico Personal**

Con todos los pensamientos citados en la literatura anterior sabemos que el diseño es una de las materias mas importantes y que ha evolucionado según los avances tecnológicos, y según cómo ha ido desarrollando el pensamiento humano.

En la actualidad tenemos que tener presente que mientras más involucrado el diseño este ya sea en la creación de un afiche, un tríptico, una revista informativa, un slogan, lo más importante es tener en cuenta el diseño

que abarque y que enfoque lo que queremos mostrar al público y que sea de gran atractivo para el mismo.

En cuanto a la revista es uno de los medios de comunicación más importante y que tienen acceso personas de cualquier edad, según estadísticas la revista es uno de los pocos informativos que es muy difícil desechar, esto nos dice que permanece mucho tiempo en un lugar, por lo tanto la información que presenta haría de generación en generación, ya que los contenidos son muy específicos.

El llevar a cabo este proyecto es muy importante ya que crear una revista informativa, es diseñar o plasmar contenidos que sean de gran ayuda para la población en general, y que pueden ser utilizados por personas que conozcan de este programa, que necesiten aplicar estos conocimientos que serán de gran apoyo para el trabajo que deseen realizar.

## **2.4 Glosario de términos**

**Abstracción:** cosa irreal.

**Amenizar:** hacer ameno algo, un sitio, un discurso una reunión.

**Banalidad:** insustancial, de poca o de ninguna enjundia.

**Boceto:** esquema provisional de un asunto o proyecto.

**Designio:** plan, propósito.

**Esbozos:** bosquejo o bocetos.

**Estilístico:** relativo al estilo.

**Implícito:** se dice lo que está incluido en una afirmación o negación, sin que se diga de forma expresa y directa.

**Relevante:** Acción de relieve o saliente de una cosa.

**Semanario:** Publicación periódica semanal.

**Sintaxis:** Parte de la gramática que enseña a coordinar y unir las palabras para formar las oraciones y expresar conceptos.

**Tendencia:** propensión, inclinación, dirección o fin a que se tiende.

**Vanguardia:** puntos de arranque en las obras de construcción.

## 2.5 Interrogantes

- ¿Qué tan factible es crear una revista que contenga trucos en los programas Illustrator y Photoshop?
- ¿Es necesario contar con una revista informativa como apoyo al aprendizaje?
- ¿Qué elementos serían necesarios para crear una revista informativa con trucos en los programas Illustrator y Photoshop?
  - ¿Qué formato sería recomendable utilizar en este tipo de revista?
- ¿Cuán necesario es contar con una revista como guía para el aprendizaje?
- ¿A qué población sería conveniente presentar este proyecto?
- ¿Qué tan influyente es una revista como medio de difusión informático?
- ¿Investigar trucos en los programas de Illustrator y Photoshop?
- ¿Contar con una revista para el mejor aprendizaje de las herramientas de los software de Illustrator y Photoshop es importante?

## 2.6 Matriz Categorial

<b>CONCEPTO</b>	<b>CATEGORIA</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES</b>
Proceso de creación y elaboración, por medio del cual el diseñador , traduce un propósito en una forma.	<b>Diseño grafico</b>	<b>Folletos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Educativos</li> <li>• Tecnológicos</li> <li>• Científicos</li> <li>• Didácticos</li> <li>• Comerciales</li> <li>• Históricos</li> </ul>
		<b>Revistas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informativa</li> <li>• De entretenimiento</li> <li>• De apoyo</li> </ul>
		<b>Volantes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Publicitarios</li> <li>• Educativos</li> <li>• informativo</li> </ul>
		<b>Afiches</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Publicitarios</li> <li>• Educativos</li> <li>• informativo</li> </ul>
		<b>Gigantografías</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Publicitarios</li> <li>• Informativo</li> </ul>
		<b>Trípticos</b>	
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Infamación educativa</li> <li>• Información turística</li> <li>• Información publicitaria</li> </ul>

		<b>Guías</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informativa</li> <li>• educativas</li> </ul>
		<b>Dípticos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• informativos</li> <li>• publicitarios</li> </ul>
		<b>libros</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Educativos</li> <li>• De historia</li> <li>• Tecnológicos</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las revistas, son piezas de tipo editorial, con mayor o menor cantidad de páginas, que se utilizan para múltiples propósitos, desde la difusión de noticias de un sector comercial, como medicinal, legal, entretenimiento, etc, hasta la difusión artística, o política.</li> </ul>	<b>Revista Informativa</b>	<b>Texto</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lineal</li> <li>• No lineal</li> <li>• Extenso</li> <li>• Corto</li> </ul>
		<b>Gráficos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tridimensionales</li> <li>• Bidimensionales</li> </ul>
		<b>color</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Claros</li> <li>• Oscuros</li> <li>• Mates</li> <li>• neutros</li> </ul>
		<b>Forma para la revista</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• cuadrada</li> <li>• rectangular</li> <li>• normal</li> </ul>
		<b>Tamaño</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• a3</li> <li>• a4</li> <li>• grande</li> </ul>

		<b>textura</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pequeña</li> <li>• Necesario</li> <li>• No necesario</li> <li>• Original</li> </ul>
<b>Son procesos que minimizan el tiempo de las personas que necesiten realizar su trabajo de forma más rápida y eficiente.</b>	<b>Trucos</b>	<b>Que tipos de trucos serian más utilizados</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Relacionados con el color</li> <li>• Relacionados con la forma</li> <li>• Relacionados con tamaños</li> <li>• Todos</li> </ul>
		<b>complejidad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Difícil</li> <li>• Fácil</li> <li>• Útiles</li> </ul>
		<b>manejo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• fácil manejo</li> <li>• difícil</li> <li>• complejo</li> <li>• rápido</li> <li>• lento</li> </ul>
		<b>Útiles para</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• minimizar trabajo</li> <li>• minimizar tiempo</li> <li>• Hacer mas fácil un trabajo</li> <li>•</li> </ul>
<b>Conjunto de instrumentos que se utilizan para hacer algún determinado trabajo.</b>	<b>herramientas</b>	<b>Tipo de herramienta que se va utilizar</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• digital</li> <li>• manual</li> <li>• técnica</li> </ul>
		<b>programas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Illustrator</li> <li>• Photoshop</li> </ul>

		<b>funciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Flash</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• diseñar</li> <li>• programar</li> <li>• medir</li> <li>• Clasificar</li> <li>• Contrastar</li> </ul>
		<b>Aplicaciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Educativas</li> <li>• Informativas</li> <li>• De apoyo</li> </ul>
<b>Documento que nos muestra información detallada sobre determinado tema que necesitamos o queramos aprender a manejar o mejorar los conocimientos.</b>	<b>Guía de apoyo al aprendizaje</b>	<b>información</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Educativa</li> <li>• Informativa</li> <li>• Educación social</li> </ul>
		<b>contenidos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gráficos</li> <li>• Párrafos</li> <li>• Esquemas</li> </ul>

		<b>Tamaños y formas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Formas</li> <li>• Ilustraciones</li> <li>•</li> </ul>
		<b>diseño</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• horizontales</li> <li>• verticales</li> <li>• en A3</li> <li>• en a4</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• colores</li> <li>• contrastes</li> <li>• espacios</li> <li>•</li> </ul>

		<b>partes</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• portada</li><li>• contraportada</li><li>• contenido</li></ul>
--	--	---------------	---

## **CAPÍTULO III**

### **3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **3.1 Tipo de Investigación**

##### **3.1.1 Descriptiva**

Se utilizó la investigación descriptiva, al narrar los conceptos que tenemos acerca del tema como son diseño de una revista informativa, ya que esto nos proporcionó información útil del tema a tratar.

##### **3.1.2 Recolección de Datos**

Lo utilizamos al momento que se buscó toda la información posible acerca del tema a tratar, la clasificamos y la ordenamos de acuerdo a las necesidades que tuvimos.

### **3.1.3Bibliográfica**

Utilizamos el método bibliográfico, al momento que tuvimos que buscar conceptos de diferentes autores, que estén relacionados con el tema.

### **3.1.4De campo**

Lo utilizamos al momento de ir a visitar la Universidad Técnica del Norte a realizar las encuestas que necesitamos para responder algunas interrogantes que se presentaron.

### **3.1.5. Proyecto factible**

Este proyecto es factible ya que la Universidad Técnica del Norte no cuenta con una revista como apoyo referente a este tema, y va hacer útil para estudiantes y catedráticos.

## **3.2. Métodos/Instrumentos**

### **3.2.1 Teóricos**

#### **3.2.1.1 Inductivo-deductivo**

Este método utilizamos al momento de analizar los conceptos de cada autor interpretarlos y poder transmitirlos, plasmando en ideas y contenidos en la revista informativa que sean de fácil captación para los lectores.

### **3.2.2 Empíricos**

#### **3.2.2.1 Recolección de información**

Utilizamos el método empírico al momento que necesitamos recolectar la mayor información posible a cerca del tema poder analizarlos, estudiarlos, para diseñar la revista informativo, los textos, gráficos y más.

### **3.2.3 Matemático**

Lo utilizamos al calcular la población a la cual va dirigida este proyecto ya que tenemos que calcular el universo.

### **3.2.4 Encuesta**

Utilizamos la Encuesta aplicada a la ciudadanía y estudiantes en el campo de Diseño Gráfico para conocer sus inquietudes, y analizar si este proyecto tiene acogida para el público que lo necesite.

## **3.3 Población**

La población de esta investigación, son todos los estudiantes y catedráticos de la materia de Diseño Gráfico de la Universidad Técnica del Norte en la ciudad de Ibarra Provincia de Imbabura.

### **3.4. Universo**

Se tomó como UNIVERSO a los estudiantes y catedráticos de la carrera de Diseño Gráfico. Fuente: 1° Diseño gráfico = 40 alumnos, 3° Diseño gráfico = 36 alumnos, 5°A Diseño gráfico = 33 alumnos, 5°B Diseño gráfico = 26 alumnos, 7°A Diseño gráfico = 23 alumnos, 7°B Diseño gráfico = 15 alumnos, LICENCIADOS = 6.

### 3.5. Muestra

$$n = \frac{PQ \cdot N}{(N-1) \frac{E^2}{K^2}} + PQ$$

$$n = \frac{0,25 \cdot 191}{(191-1) \frac{0,055^2}{2^2}} + 0,25$$

$$n = \frac{47,75}{(190) \frac{0,0025}{4}} + 0,25$$

$$n = \frac{47,75}{(190) 000625} + 0,25$$

$$n = \frac{47,75}{0,11875} + 0,25$$

$$n = \frac{47,75}{0,36875}$$

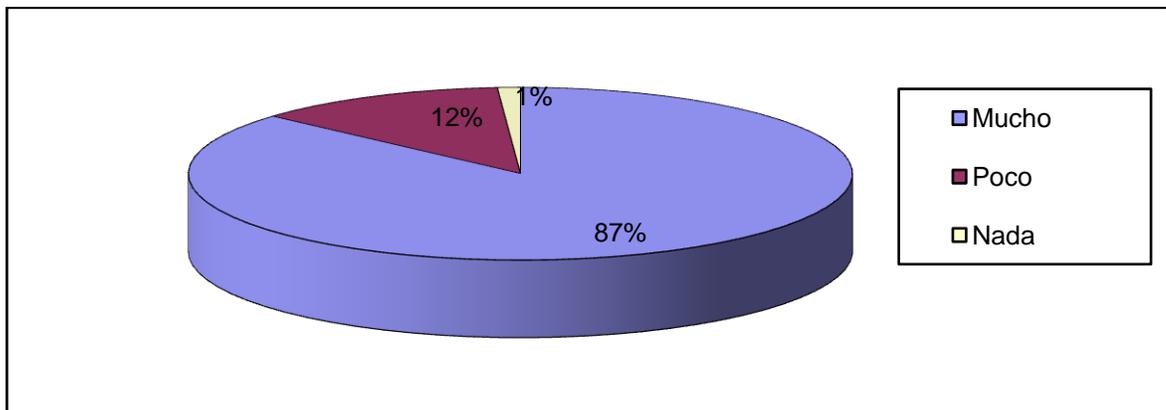
$$n = 129,49152$$

## CAPÍTULO IV

### 4.- ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

1.- ¿Considera que es importante en el Diseño Gráfico aplicar los trucos?

Mucho	155
Poco	22
Nada	2
	179



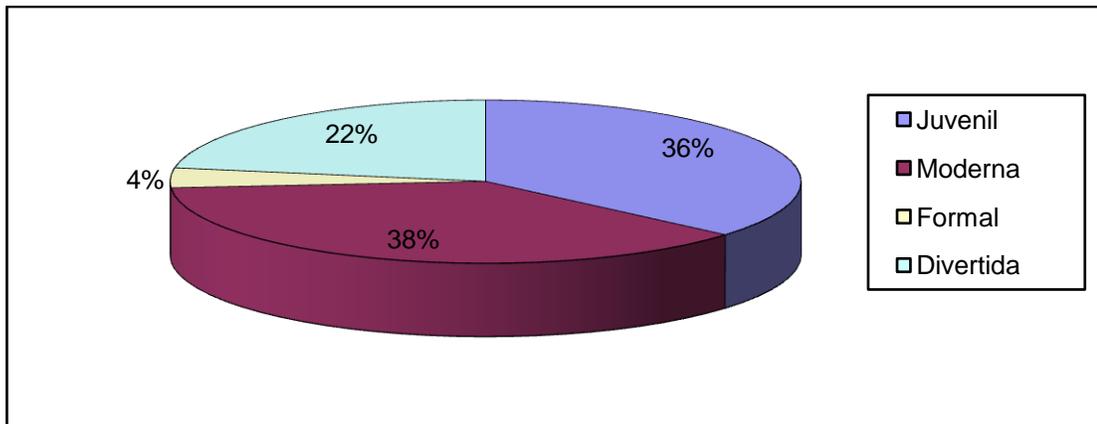
Los resultados demuestran el alto interés de los Diseñadores(as) por conocer

y mejorar su capacidad de dominio sobre el Diseño Digital aplicando para ello trucos.

Para hacer más atractivo a los contenidos de la revista, es necesario incluir aportes que sean d interés para el diseñador; Enlaces tutoriales de creación, entrevistas, entre otros.

2.- ¿Qué tipo de Diseño usted prefiere que tenga la revista?

Juvenil	65
Moderna	67
Formal	7
Divertida	40
	179

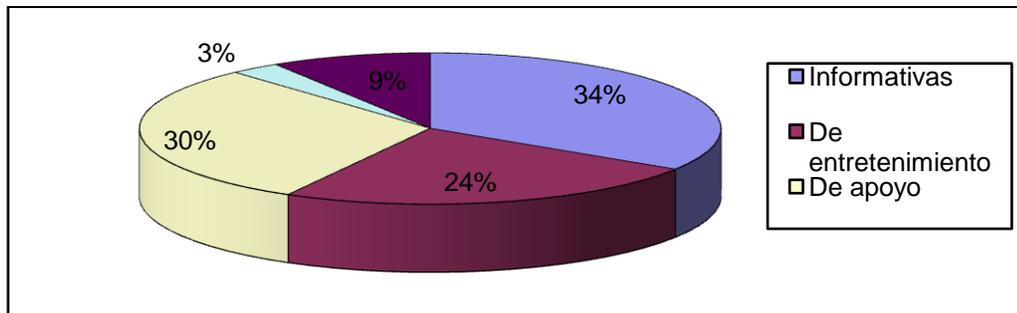


Con un mínimo de diferencia, los encuestados coinciden en que la Revista tiene que ser de tipo juvenil y moderna, para mejor captación y que sea más interesante para sus lectores.

Se debe considerar entonces esta información muy valiosa para que el diseño de ésta revista sea atractivo y llegue a impactar al público que va dirigido.

3.- ¿Qué tipo de revista escogería para aprender mejor la materia de Diseño?

Informativas	61
De entretenimiento	43
De apoyo	54
Científicas	5
De "Fama"	16
	179

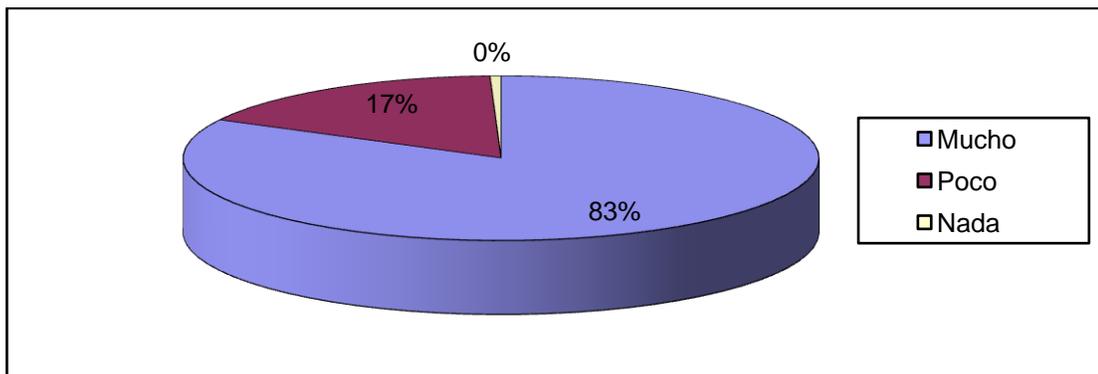


En cuanto al tipo de revista de acuerdo a su contenido o a la información que presenta, destaca el tipo informativo, los diseñadores quieren contar con una revista que sea de carácter informativo que sirva como apoyo para aprender mejor los contenidos de esta materia.

Debemos considerar entonces, hacer que los contenidos de la revista sean claros y precisos, que sirvan como apoyo para los estudiantes de esta carrera.

4.- ¿Cree usted que una revista con trucos en los programas de Illustrator y Photoshop le serviría como ayuda a su desempeño?

Mucho	148
Poco	30
Nada	1
	179

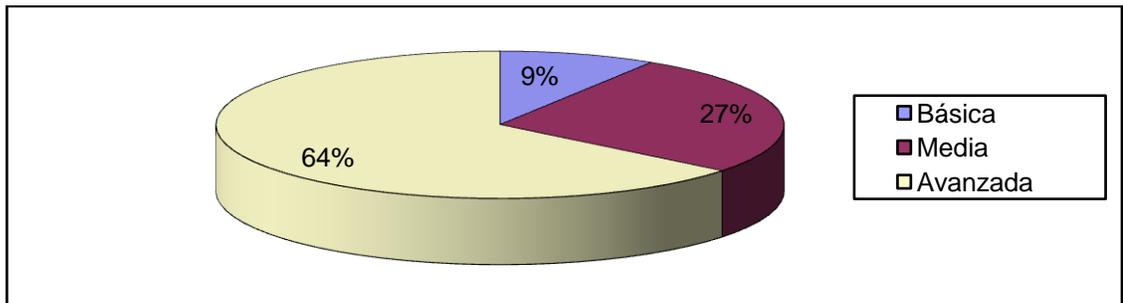


Los encuestados coinciden con un alto porcentaje, que contar con una revista con trucos en los programas Illustrator y Photoshop ayudaría a mejorar su desempeño.

De manera significativa contribuirá esta revista para mejorar su desempeño ya que para los estudiantes servirá como apoyo.

5.- ¿Qué tipo de información le gustaría que le presenten en el contenido de la revista informativa de trucos en los programas Illustrator y Photoshop?

Básica	16
Media	48
Avanzada	115
	179

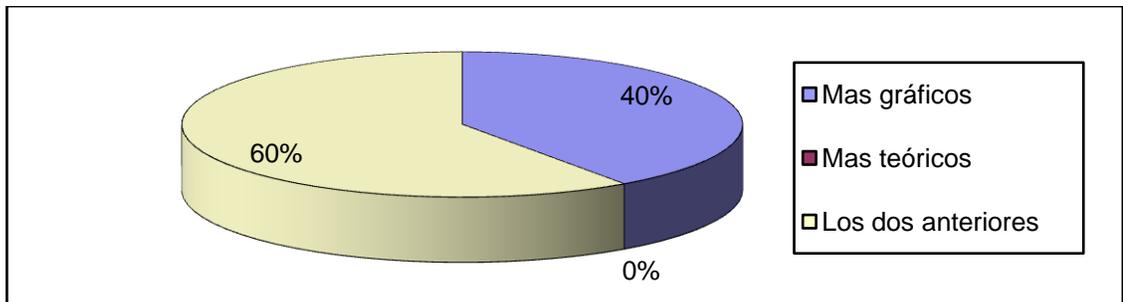


Deducimos en esta pregunta que los estudiantes necesitan contar con una información de nivel avanzado, considerando aumentar sus niveles en cuanto al conocimiento de esta carrera, y a los dos software que son muy importantes.

Debemos considerar presentar la información, el nivel avanzado de manera que los estudiantes sientan esta revista como apoyo a sus necesidades

6.- ¿Si tuviera la oportunidad de crear su propia revista como la diseñaría, que contenidos tendría?

Mas gráficos	72
Mas teóricos	0
Los dos anteriores	107
	179

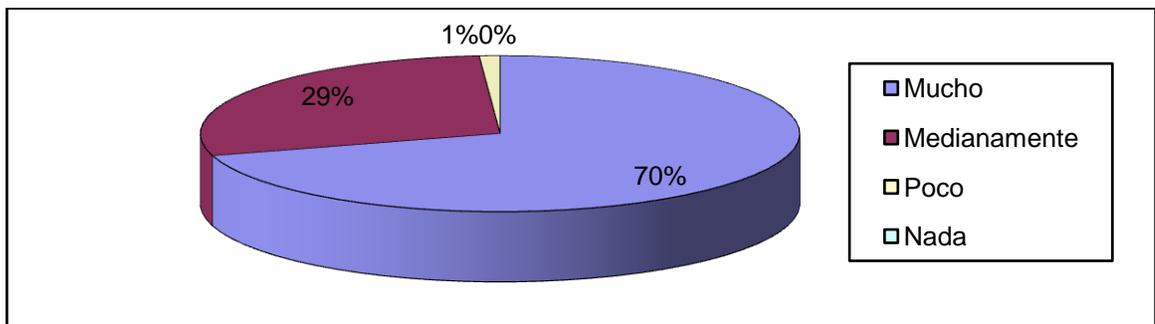


En esta interrogante los resultados arrojan que los estudiantes necesitan ver en los contenidos una variación entre gráficos y texto, lo cual nos lleva a concluir que el texto tiene que ser realizado de esta manera.

Presentar una mezcla de gráficos y texto para hacer más interesante, y que despierte el interés del público al que va dirigido.

7.- ¿Teniendo una revista informativa como apoyo a la carrera de Diseño Gráfico, con trucos en los programas Illustrator y Photoshop sus conocimientos mejorarían a nivel?

Mucho	126
Medianamente	51
Poco	2
Nada	0
	179

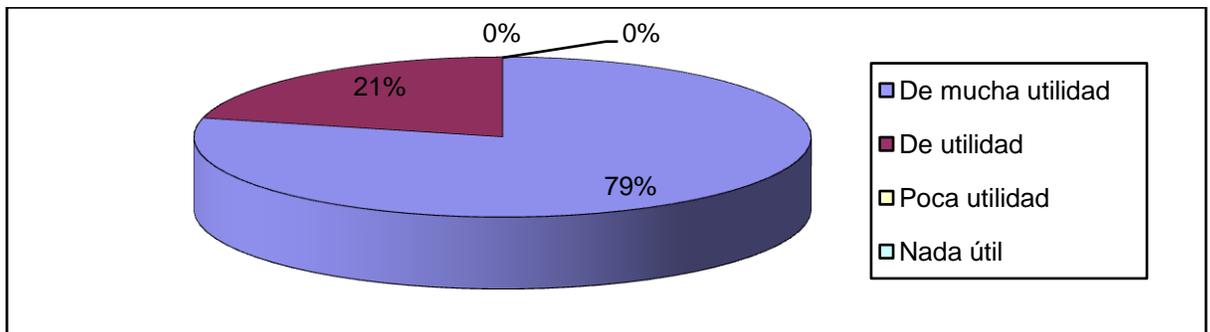


El resultado arrojado en esta pregunta, determina que esta revista ayudará de forma significativa a mejorar los conocimientos de los estudiantes de esta carrera.

Contamos en que los contenidos presentados, sean muy importantes y contribuyan a que los conocimientos de los estudiantes de esta carrera mejoren en una manera significativa.

8.- ¿Qué tan útil sería contar con una revista informativa para la carrera de Diseño?

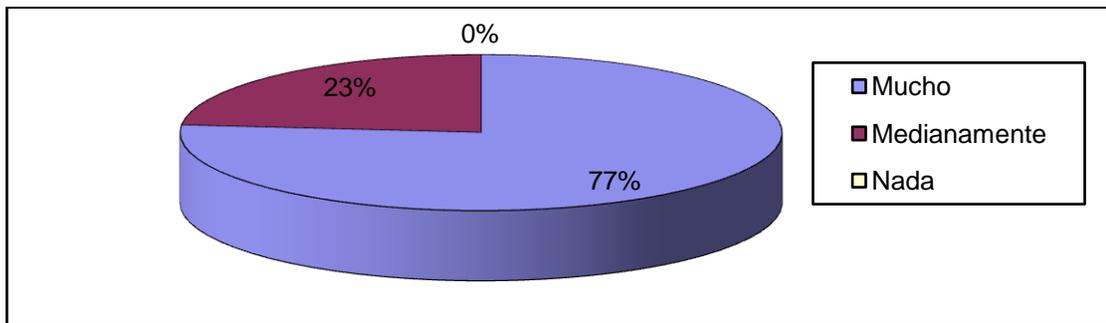
De mucha utilidad	141
De utilidad	38
Poca utilidad	0
Nada útil	0
	179



Los encuestados concuerdan en que, contar con una revista informativa para la carrera sería de mucha utilidad en muchos aspectos, es por ello que creemos conveniente crear llevar a concluir este proyecto para que muchos tengan la oportunidad de conocer esta información.

9.- ¿Cree usted que el Diseño de una revista ayudará a captar mejor los conocimientos acerca de los trucos en los programas Illustrator y Photoshop?

Mucho	137
Medianamente	42
Nada	0
	179

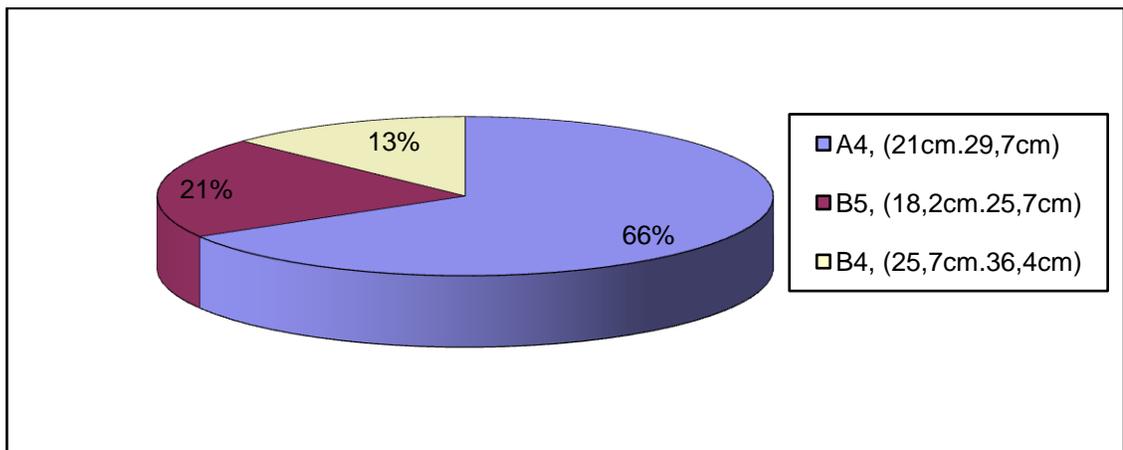


Una revista como apoyo para los estudiantes, que quieran aprender a manejar trucos en los dos software Photoshop e Illustrator, es de mucha importancia ya que todos afirman que quieren contar y que es muy importante.

Será de gran ayuda toda la información para los estudiantes que quieran aprender a manejar estos dos programas.

10.- ¿De los siguientes tamaños de revistas, cuál cree usted que sería el más apropiado y manejable?

A4, (21cm.29,7cm)	119
B5, (18,2cm.25,7cm)	37
B4, (25,7cm.36,4cm)	23
	179



En cuanto a tamaños de revistas tenemos una infinidad, pero con el que más afinidad tienen los estudiantes es el tamaño a4.

Debemos considerar realizar en este tamaño, Es el más conocido en cuanto a este tipo de revistas.

## **CAPÍTULO V**

### **5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1. Conclusiones**

- Luego de haber analizado toda la información que se recaudo en la encuesta realizada a los estudiantes y catedráticos de la Universidad Técnica del Norte que cursan la carrera de Diseño Gráfico en la Facultad Ciencia y Tecnología de la ciudad de Ibarra provincia de Imbabura, llegamos a la conclusión de que todos los estudiantes coinciden en que contar con una revista informativa, que en su contenido presente trucos en los programas Illustrator y Photoshop sería una buena alternativa para ellos y de fácil captación para el mejor manejo de estos dos Softwares.
- Los conocimientos mejorarían y aumentaría el manejo más fácil de estos dos software que como sabemos son muy importantes al momento de realizar trabajos de diseño.

- En el medio existen un sin número de revistas pero ninguna que presente esta información que sirva como guía al estudiante de Diseño Gráfico, y que ayude a minimizar tiempo, en sus actividades.
- Este proyecto presenta a la ciudadanía estudiantil una guía práctica de cómo realizar trucos, se presenta una información clara y estamos seguros que tanto como para el estudiante y catedrático tendrá un significativo valor contar con esta valioso medio de información.
- El contar con una revista con este tipo de información presenta una mejor alternativa al estudiante de la carrera de Diseño para aprender a manejar las herramientas de estos dos programas Illustrator y Photoshop.

## **6.2. Recomendaciones**

- Recomendamos a toda la ciudadanía estudiantil de Diseño Gráfico y a sus catedráticos contar con este nuevo medio de información la Revista que en su contenido tiene trucos en los programas de Illustrator y Photoshop ya que presenta una información muy

importante y sabemos que para muchos será de gran ayuda para la elaboración de sus trabajos.

- Así como también estamos seguros que esta guía será de gran ayuda para el manejo de nuevas funciones en estos dos software, y sirva también como ejemplo, teórico, práctico, o fuente de consulta, para estudiantes de esta carrera ya que su contenido es muy valioso.
- Esta revista ofrece una información muy importante en su contenido en cuando a los trucos de los programas Illustrator y Photoshop, los catedráticos de la carrera de diseño lo pueden utilizar como guía para una mejor enseñanza.
- Presentamos una información fácil de captar y entender para los estudiantes, más que una revista es un tutorial porque nos enseña paso a paso maneras de realizar trucos con una gran facilidad.
- Presenta a toda la ciudadanía estudiantil de Diseño Gráfico un medio alternativo de información y atractivo para su aprendizaje.

## **CAPÍTULO VI**

### **6. PROPUESTA ALTERNATIVA**

#### **6.1. Título de la Propuesta.**

REVISTA DE TRUCOS PARA LA APLICACIÓN DE LOS PROGRAMAS DE PHOTOSHOP E ILLUSTRATOR

#### **6.2. Justificación.**

La razón por la cual nace la idea de este proyecto es que los estudiantes y catedráticos de la Universidad Técnica Del Norte que cursan la carrera de Diseño Gráfico no cuentan con una guía práctica de cómo realizar, trucos en los programas Illustrator y Photoshop, uno de los software mas utilizados en el mundo del Diseño, en este medio no se cuenta con una guía práctica para que tanto como los estudiantes y catedráticos se guíen para el aprendizaje del mismo.

Siendo la revista informativa un medio de comunicación masiva y uno de los más importantes y que sabemos que capta la atención de los jóvenes

y adultos quisimos presentar esta alternativa ya que como estudiantes de diseño sabemos que no existen revistas que contengan este tipo de información.

## **6.3 Fundamentación**

### **6.3.1. Fundamentos educativos**

La educación en la actualidad sugiere captar la atención del estudiante con nuevos procesos nuevas formas de enseñanza que no disgusten en las aulas más bien ayuden a que los nuevos estudiantes sean mejores cada día, para ello la revista informativa es una opción nueva diferente original que no tenemos aun en las aulas y que sabemos la información que con lleva en su contenido es de suma importancia para la mejor captación y aprendizaje de los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico, ya que presentamos en su contenido información muy importante para el manejo de trucos en dos grandes software como son Illustrator y Photoshop programas que han sido los más importantes en cuanto al manejo del diseño hablamos, y combinado con un medio de difusión de gran importancia como es una revista informativa hemos logrado llevar a cabo esta alternativa que cambiara la forma de enseñanza en las aulas.

### **6.3.2. Fundamentos Tecnológicos**

El Diseño vino a revolucionar el mundo tecnológico con sus programas de diseño ya que todo lo que nos rodea conlleva consigo un diseño y tras de toda creación un buen diseñador, es por eso que en esta carrera necesitamos contar con una guía para poder realizar de mejor manera trabajos, que mejor una revista informativa que nos ayude a realizar mejor nuestro trabajo en corto tiempo sin dificultad.

### **6.3.3. Fundamentación Pedagógica**

Nuestra propuesta está basada en un modelo de enseñanza nuevo, donde el estudiante se convierte en el principal actor del proceso enseñanza aprendizaje, porque se genera aprendizajes significativos, con una guía de apoyo para la realización de sus proyectos.

## **6.4 Objetivos.**

### **6.4.1. Objetivo General**

Elaborar una revista informativa que contenga trucos en los programas

Illustrator y Photoshop que sirva como guía tanto como para los estudiantes y catedráticos en la carrera de Diseño.

#### **6.4.2. Objetivos Específicos**

- Elaborar una guía de aprendizaje, como es una revista informativa.
- Conocer la importancia de una revista informativa para el aprendizaje.
- Presentar una alternativa para aplicar trucos en los programas de Illustrator y Photoshop.

#### **6.5. Ubicación sectorial y física**

La propuesta que se presenta a continuación fue realizada en la Universidad Técnica del Norte, En la facultad de Ciencia y Tecnología de la provincia de Imbabura en la ciudad de Ibarra, está dirigido para los estudiantes y catedráticos de la carrera de Diseño Gráfico.

## **Desarrollo.**

Para la realización de nuestro proyecto, lo primero fue elegir el tema: el cual después de muchas ideas decidimos elegir, realizar una revista informativa, ya que es uno de los medios de comunicación y editorial, mas importantes para así aportar a nuestra carrera, información útil para los estudiantes.

Otra parte fundamental para nuestro proyecto fue: investigar sobre diferentes temas relacionados con el Diseño Gráfico y las revistas.

Nos enfocamos en la información de la revista y de los programas en general.

De la revista lo más importante que tomamos en cuenta fueron sus partes, como se elaboran, para así obtener un mejor resultado.

Para lograr un buen trabajo bebemos siempre realizar primero, un bosquejo, machote o borrador, para lo que tengamos la idea de lo que va ha hacer el diseño de la revista.

Lo fundamental de esto es que encontramos elementos básicos, uno de ellos es que tiene que realizarse con criterios entre estos esta el ESTÉTICOS, TÉCNICOS, y el de la COMUNICACIÓN.

Uno de los temas es el DISEÑO EDITORIAL: aquí intervienen lo que es la MAQUETACIÓN Y COMPOSICIÓN de publicaciones, como lo pueden ser libros, revistas ó periódicos.

De aquí partimos para el diseño de nuestra revista, basándonos fundamentalmente en los resultados que obtuvimos en las encuestas realizadas,

LA MAQUETACIÓN y COMPOSICIÓN ó DISEÑO EDITORIAL fue realizado por nosotras con la ayuda que obtuvimos, de todos los estudiantes y licenciados de nuestra carrera, por medio de las encuestas realizadas. Donde elegimos los colores, que se basaron en los de los programas y los que contrastaran con ellos, pero a su vez alegres, ya que nuestra revista está dirigida a jóvenes.

Definimos el tamaño A4 (21 X 29,7) porque es el más utilizado, adecuado para una revista informativa, siendo el área de texto y composición, aunque para su diagramación intervienen otros formatos de

tamaño como A3(32 X 29,7), es el corte de la pagina, Súper A3 (45 x 32) es para el exceso, esto varía según la forma de impresión.

Para la tipografía o tipo de letra, escogimos una que es clara y legible, para que así los lectores no se confundan al leer los contenidos y puedan interpretarlos de la mejor manera, considerando también el color, adecuado con los fondos de la revista.

El tamaño lo escogimos de acuerdo al espacio y cantidad de columnas que tendríamos en cada texto.

Las imágenes en nuestra revista son muy importantes ya que por medio de ellas, los lectores se darán cuenta de que resultados obtendrán, y las escogimos según el programa, en este caso de Photoshop paisajes, fotografías de personas, y las ilustraciones de los trucos ya realizados para Illustrator.

Nuestro límite de impresión fueron guías a tamaño A3, ya que nuestra revista es tamaño A4 y el límite de corte, fueron líneas guías a tamaño de una hoja súper A3.

La revista fue impresa en papel couche, el grosor de cada hoja es de 150g, ya que el papel se clasifica en gramajes (200, 250, 300), en color blanco para que así resalten más los colores, y sin textura, ya que la textura le da el diseño de cada fondo de página.

La revista, está realizada en su mayoría en 2 columnas, ya que este formato nos permitió combinar de mejor manera imágenes y texto.

La revista consta de 8 hojas ya que estas tienen que estar o ser múltiplos de 16.

Esta revista no consta de un logotipo, ya que es una revista tanto para estudiantes, y realizada por ellas también, no pertenece a ninguna empresa en general.

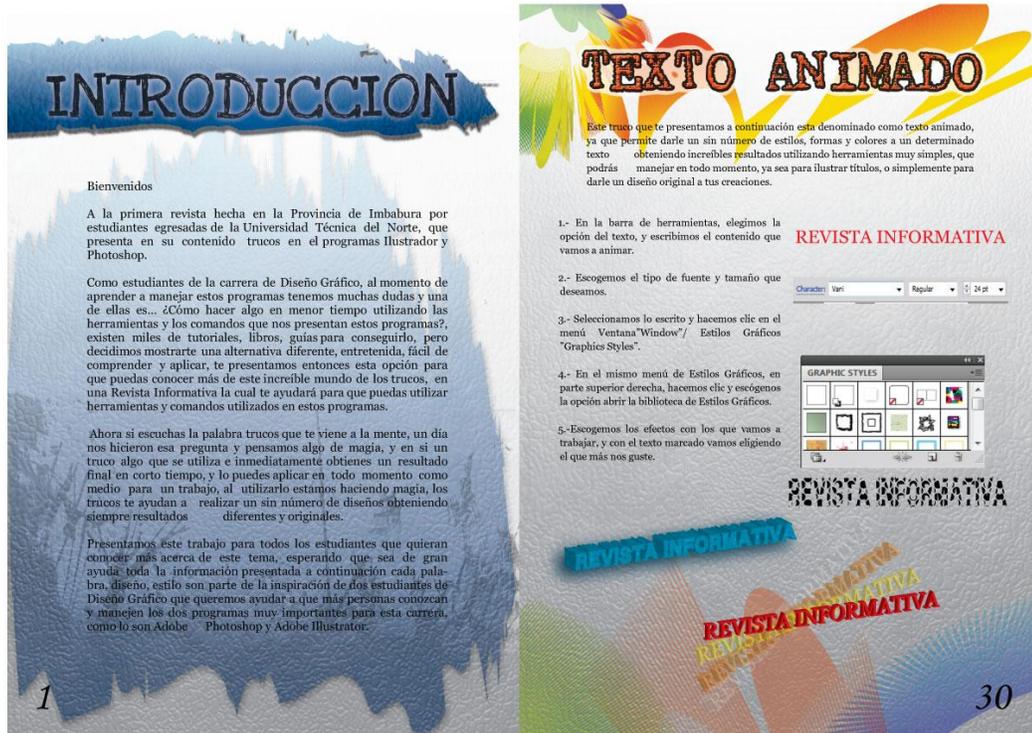
La revista fue grapada y no pegada por motivo de que esto varía según el número de hojas que tiene en su interior.

## 6.6 DESARROLLO DE LA PROPUESTA

### PORTADA CONTRAPORTADA



## INTRODUCCION Y TRUCO TEXTO ANIMADO

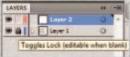


## ÍNDICE Y EFECTO HUMO

### Efecto Humo

En este truco les presentamos el efecto humo, para ello debes seguir los siguientes pasos:

- 1.- Abrimos un archivo nuevo en el programa Adobe Illustrator, en este caso del tamaño A4 (21cm x 29,7cm), las demás opciones dejamos igual en vertical la hoja y presionamos OK.
- 2.- Creamos un cuadro con la Herramienta Rectangular /Rectangle Tool, del mismo tamaño de la hoja de trabajo.
- 3.- En el menú Muestras/Swatches, elegimos el Degradado Radial/ Gradient Radial, ahí podemos elegir el color dependiendo del trabajo que deseamos realizar, en este caso hemos escogido un gris. Creamos una Nueva Capa / New Layer, y aseguramos la que hicimos el fondo para poder trabajar, yendonos en el botón activación y bloqueo.



- 4.- A continuación vamos a la Herramienta Rectangular Rectangle/Tool, y dibujamos un rectángulo de color blanco.
- 5.- Escogemos la Herramienta de Malla/Mesh Tool, y trazamos 5 o 6 puntos.
- 6.- Elegimos la Herramienta Selección de Grupos/Direct Selection Tool, y seleccionamos los puntos de la izquierda, nos vamos al menú Muestras/Swatches, elegimos un degradado lineal con un color gris para hacer un efecto más real. De la misma manera en los puntos de la derecha, y en el centro un poco más oscuro, hacemos el mismo trabajo.





- 7.- Elegimos la Herramienta Deformar/Warp Tool, presionando y arrastrando hacia diferentes lados se distorsiona, pulsando Alt ajustamos el tamaño del deformador. Con la Herramienta Selección / Selection Tool, lo podemos achicar o agrandar dependiendo el trabajo que se dese.
- 8.- Pulsando Alt y arrastrando creamos una copia manipulamos del tamaño deseado, nos vamos a la Herramienta de Molinete/Twirl Tool, y nos permite deformar las dos imágenes juntas mezclándose.
- 9.- Con Shif marcamos las dos imágenes y nos vamos a la Herramienta de Degradados, en Transparency / Transparencia seleccionamos Opacity / Opacidad, movemos de 12% a 14%, según la necesidad para darle un efecto más real.

Con estos sencillos pasos obtenemos un buen resultado este efecto puedes aplicar en diferentes trabajos.

## ÍNDICE

Introducción	Pág. 1
Índice	Pág. 2
Introducción Adobe Photoshop	Pág. 3
Herramientas de Adobe Photoshop	Pág. 4
Funciones de las Herramientas Adobe Photoshop	Pág. 5
Funciones de las Herramientas Adobe Photoshop	Pág. 6
Funciones de las Herramientas Adobe Photoshop	Pág. 7
Bordes Pintados	Pág. 8
Envejecimiento de una Fotografía	Pág. 9
Efecto Césped	Pág. 10
De Imagen a Dibujo	Pág. 11
Bordes Psicodélicos para una Fotografía	Pág. 12
Efecto Diario	Pág. 13
Bordes Diferentes para una Imagen	Pág. 14
Página Central 3D	Pág. 17
Truco Fotografía Instantánea	Pág. 18
Introducción Adobe Illustrator	Pág. 19
Herramientas Adobe Illustrator	Pág. 20
Funciones de las Herramientas Adobe Illustrator	Pág. 21
Funciones de las Herramientas Adobe Illustrator	Pág. 22
Textos Degradados a Transparentes	Pág. 23
Diseños Punteados	Pág. 24
Efecto Gota	Pág. 25
Distorsión de Letras	Pág. 26
Objetos en 3D	Pág. 27
Calco Interactivo	Pág. 28
Patrón Repetitivo	Pág. 29
Efecto Humo	Pág. 29
Texto Animado	Pág. 30

## INTRODUCCIÓN AL PROGRAMA PHOTOSHOP Y EFECTO PATRÓN REPETITIVO



# ADOBE PHOTOSHOP

Su nombre en español significa "tienda de fotos", aunque también es llamado "Taller de Fotografía".

Es una aplicación informática en forma de taller de pintura y fotografía que trabaja sobre un "lienzo", está destinado para la edición, retoque fotográfico y pintura a base de imágenes de mapa de bits (o gráficos rasterizados).

Photoshop, se ha convertido desde sus comienzos en el mejor programa para retoque fotográfico, pero también se usa extensivamente en multitud de disciplinas en el campo de Diseño y Fotografía. Como: diseño web, composición de imágenes bitmap, estilismo digital, fotocomposición, edición, grafismos de vídeo y básicamente en cualquier actividad que requiera el tratamiento de imágenes digitales.

Photoshop, ha dejado de ser una herramienta únicamente usada por Diseñadores ó Maquetadores, ahora Photoshop es una herramienta muy usada también por fotógrafos profesionales de todo el mundo, que lo usan para realizar el proceso de positivado y ampliación digital, no teniendo que pasar ya por un laboratorio más que para la impresión del material.

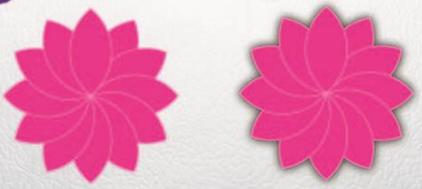
Aunque el propósito principal de Photoshop es la edición fotográfica, éste también puede ser usado para crear imágenes, efectos, gráficos, en buena calidad. Aunque para determinados trabajos que requieren el uso de gráficos vectoriales es más aconsejable utilizar Adobe Illustrator.

Photoshop, fue creado en el año 1990, soporta muchos tipos de archivos de imágenes como: BMP, JPG, PNG, GIF, entre otros, además tiene formatos de imagen propio como es PSD.

Con el auge de la fotografía digital en los últimos años, Photoshop se ha ido popularizando cada vez más fuera de los ámbitos profesionales y es quizá, junto a (Windows y Flash de Adobe Systems) También uno de los programas que resulta más familiar a la gente que comienza a usarlo.

3

# Patrón Repetitivo



El siguiente truco es muy interesante, ya que le presentamos los pasos para realizar un patrón repetitivo que parte de un sólo punto.

- 1.- Abrimos el texto en el programa Illustrator, el tamaño varía según el trabajo que vamos a realizar en este caso escogimos el formato A4 (21cm x 29,7cm), y en la orientación elegimos horizontal.
- 2.- Creamos un círculo, escogiendo la Herramienta Elipse / Ellipse Tool, presionando shift.
- 3.- Una vez creado el círculo presionando la tecla (Alt), arrastramos para crear una copia y presionamos (Shift) para hacerlo de forma lineal.
- 4.- Marcamos las dos figuras, lo que nos interesa es la parte entrelazada, vamos al menú Buscatrazos/ Pathfinder, seleccionamos la opción de Intersección / Intersect, seleccionamos la parte de la mitad, le damos color en el Fondo y Trazado.
- 5.- En el menú Objeto/Object, elegimos Expandir/Expand, para separar el relleno y el trazo, clic en OK, esto hace que se cree un grupo y trabajemos así.
- 6.- Vamos al menú Ventana/Apariencia, Window/Appearance añadimos un efecto Distorsionar y Transformar/Distort and Transform. Escogemos la opción Transformar/Transform, aparece un cuadro de texto hacemos clic en Previsualizar/Preview, y elegimos que el punto de referencia sea el de la parte de debajo de la mitad.

Elegimos la cantidad de copias que serán el número de pétalos en este caso 12, en Rotación / Rotate, ponemos la opción 360 grados que es el trayecto del círculo y dividimos para 12, que es el número de los pétalos y clic en OK.

7.- Nuevamente nos vamos al menú Efecto/Estilizar, Effect / Stylize y escogemos la opción Resplandor/Exterior, Outer / Glow, trabajaremos con color negro y en la opción Modo / Multiplicar, Mode / Multiply, presionamos OK, y nos queda un resplandor como una sombra, podemos observar lo que se hizo a un pétalo, se copio a los demás. Así es cómo funciona el patrón repetitivo, no hay necesidad de ir uno por uno, sino que automáticamente lo que se pone al uno se copia a los demás.

28

86

# HERRAMIENTAS DEL PROGRAMA PHOTOSHOP Y TRUCO CALCO INTERACTIVO

## Calco Interactivo

En muchas ocasiones necesitamos cambiar colores a las partes de una imagen, o modificar si en algunos casos se encuentra muy pixelada, sin que esta se distorsione, una forma de lograrlo es redibujando utilizando la Herramienta Pluma/Pen Tool parte por parte, en efecto funciona pero toma mucho tiempo, lo presentamos una manera más sencilla utilizando el calco interactivo para vectorizar una imagen, a poder hacer los cambios o darle los efectos que requerimos.

- 1.- Abrimos un documento nuevo en el programa Illustrator debe estar en RGB, el tamaño varia de acuerdo al tipo de trabajo que vamos a realizar .
- 2.- Insertamos una imagen.
- 3.- En la barra de herramienta de control encontramos la opción Calco Interactivo/Live Trace, hacemos clic, si la imagen es muy grande, saldrá un mensaje donde te informan que puede ser que el proceso se vuelva un poco lento, clic en OK.
- 4.- En el ícono Previsualizar Diferentes Vistas de la Imagen Rasterizada/ Preview Different Views of the Raster Image, escogemos la opción No Imagen/No Image.
- 5.- En Previsualizar Diferentes Vistas del Resultado de Vectorización/ Preview Different Views of the Vector Result, escogemos la opción Contornos con Calco/Olines With Tracing.
- 6.- En el menú Ajustes Preestablecido / Choose the Tracing Present, encontramos varias opciones que podemos ir escogiendo, hasta encontrar la que más nos ayude, en este caso escogimos la opción Color 6.
- 7.- Pulsamos Expandir/Expand.
- 8.- Para poder escoger las partes hacemos clic derecho sobre la imagen, aparecen varias opciones escogemos Desagrupar/Ungroup.

Podemos manipular de acuerdo a las necesidades.

## HERRAMIENTAS PHOTOSHOP

27
4

# FUNCIONES DE LAS HERRAMIENTAS DE PHOTOSHOP Y EFECTO EFECTOS EN 3D

## FUNCIONES DE LAS HERRAMIENTAS

Para empezar a desarrollar la información que presentamos a continuación, explicamos de forma clara y concisa los nombres de las herramientas que tenemos enumeradas:

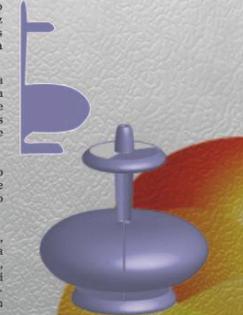
- 1.- Rectangular Marquee Tool / Herramienta de Marcação, nos ayuda a seleccionar en forma rectangular, ovalada, cuadrada etc. La podemos activar con la letra(M), y tenemos las siguientes opciones.
  - Rectangular Marquee Tool M
  - Elliptical Marquee Tool M
  - Single Row Marquee Tool
  - Single Column Marquee Tool
- 2.- Lasso Tool / Herramienta de Lazo, selecciona el contorno, se activa con la letra(L) y tenemos las siguientes opciones.
  - Lasso Tool L
  - Polygonal Lasso Tool L
  - Magnetic Lasso Tool L
- 3.- Crop Tool / Herramienta de Corte, se activa con la letra(C), tiene las siguientes opciones.
  - Crop Tool C
  - Slice Tool C
  - Slice Select Tool C
- 4.- Patch Tool / Herramienta Parche, le permite reparar una área seleccionada con los píxeles de otra área o un modelo, se activa con la letra(J) y tiene las siguientes opciones.
  - Spot Healing Brush Tool J
  - Healing Brush Tool J
  - Patch Tool J
  - Red Eye Tool J
- 5.- Clone Stamp Tool / Herramienta de Estampa de Copia, se activa con la letra(S) y tiene las siguientes opciones.
  - Clone Stamp Tool S
  - Pattern Stamp Tool S
- 6.- Eraser Tool, como su gráfica lo indica es una Herramienta de Borrador, se activa con la letra(E) y tenemos las siguientes opciones.
  - Eraser Tool E
  - Background Eraser Tool E
  - Magic Eraser Tool E
- 7.- Blur Tool / Herramienta Desenfocar, permite hacer borrosa alguna área que deseemos, presenta las siguientes opciones.
  - Blur Tool
  - Sharpen Tool
  - Smudge Tool

## OBJETOS EN 3D

En éste truco te presentamos la manera de cambiar formas planas a objetos en 3d, donde tan solo tendrás que dibujar una parte de la figura.



Podemos ir de las formas más simples a las más complejas, como por ejemplo:



- 1.- Abrimos un documento en blanco en el programa Illustrator, de las medidas que creamos conveniente para realizar nuestro trabajo.
- 2.- Activamos las reglas, para ello presionamos en el teclado Ctrl+R, una vez que estén activadas hacemos clic sobre ellas y arrastramos, a lo que será el centro de la hoja de trabajo.
- 3.- En éste momento vamos a trabajar con la Herramienta de Pluma/Pen Tool, para dibujar la mitad de nuestro objeto, en éste momento, nos sirve la guía que creamos para ser más exactos en el trazado que vamos a realizar.
- 4.- Una vez que tenemos nuestro diseño, lo seleccionamos, cambiamos las líneas de contorno al color que deseamos, en este caso elegimos un celeste.
- 5.- Nos dirigimos al menú Efectos / Effect, escogemos la opción 3D, y en Revuelva /Revolve, aparecerá un cuadro de texto, activamos la opción Previo/Preview, ahí podemos observar cómo nos queda y trabajariamos como si se tratara de un objeto en 3D porque en efecto toma esta forma.

5
26

## HERRAMIENTAS Y EFECTO DISTORSIÓN DE LETRAS

### Distorsión De Letras

**1.-** Seleccionamos una figura en la opción Herramienta Rectangular/ Rectangle Tool, ahí encontramos algunas formas, seleccionemos la que deseamos.

**2.-** Escribimos la palabra que va a ser introducida en la figura, dependiendo del trabajo que vamos a realizar.

**3.-** La figura debe estar adelante de la palabra, en caso de no estarlo hacemos el siguiente ejercicio, clic derecho en la forma y escogemos Organizar / Traer al Frente, Arrange / Bring to Front.

**ESTRELLITA**



**4.-** Luego seleccionamos los dos objetos.

**5.-** Escogemos la opción Objeto/ Object, Distorsionar Sobre/ Envelope Distort, and elegimos, Haga Con El Objeto de la Cima/Make With Top Object.

Y tendremos los resultados deseados, incluso podemos dibujar nuestra propia forma, con la Herramienta Pluma/Pen Tool.

**AMOR**



**8.-** Pen Tool / Herramienta de Pluma, sirve para crear caminos hechos de segmentos de la línea, los cuales son conectados por los puntos, se activa con la tecla(P).



**9.-** Path Selection Tool / Puntero de Selección, selecciona puntos que han sido dibujados por el puntero y modifica los mismos, se activa con la tecla(A), y tenemos las siguientes opciones.



**10.-** 3D Rotate Tool / Herramienta de Giro en 3D, sirve para modificar el objeto 3D que fue creado, se activa con la tecla(K), y tenemos las siguientes opciones.



**11.-** Hand Tool / Herramienta de Mano, mueve la mesa de trabajo se activa con la tecla(H), y tenemos las siguientes opciones.



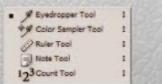
**12.-** Move Tool / Herramienta de Movimiento, se utiliza para seleccionar objetos y moverlos, esta herramienta se activa con la tecla(V).



**13.-** Magic Wand Tool / Varita Mágica, selecciona espacios del mismo color, se activa con la tecla(W), y tenemos las siguientes opciones.



**14.-** Eyedropper Tool / Herramienta de Gotero, sirve para escoger un determinado color de los píxeles, se activa con la tecla(I), y tenemos las siguientes opciones.



**15.-** Pencil Tool / Herramienta de Lápiz, utilizada para realizar trazos, se activa con la tecla(B), y tenemos las siguientes opciones.



25
6

## HERRAMIENTAS Y TRUCO EFECTO GOTAS

16.- History Brush Tool / Herramienta de Pincel de Historia, se activa con la tecla(Y), y tenemos las siguientes opciones.

	History Brush Tool	Y
	Art History Brush Tool	Y

17.- Paint Bucket Tool / Herramienta de Bote de Pintura, llena píxeles adyacentes que son similares en el valor de color. se activa con la tecla(G), y tenemos dos opciones.

	Gradient Tool	G
	Paint Bucket Tool	G

18.- Dodge Tool / Herramienta Alumbra u Oscurece áreas de la imagen, se activa con la tecla(O), y tiene las siguientes opciones.

	Dodge Tool	O
	Burn Tool	O
	Sponge Tool	O

19.- Horizontal Type Tool / Herramienta de Tipo Horizontal, se activa con la tecla(T), sirve para ingresar texto, tiene las siguientes opciones.

	Horizontal Type Tool	T
	Vertical Type Tool	T
	Horizontal Type Mask Tool	T
	Vertical Type Mask Tool	T

20.- Rectangle Tool / Herramienta Rectángulo nos presenta varias opciones para dibujar ya sean cuadrados, rectángulos, círculos e incluso líneas a la medida de su necesidad, se activa con la tecla(U), y presenta las siguientes opciones.

	Rectangle Tool	U
	Rounded Rectangle Tool	U
	Ellipse Tool	U
	Polygon Tool	U
	Line Tool	U
	Custom Shape Tool	U

21.- 3D Orbit Tool / Herramienta de Orbita en 3D, se activa con la tecla(N), y tiene las siguientes opciones.

	3D Orbit Tool	N
	3D Roll View Tool	N
	3D Pan View Tool	N
	3D Walk View Tool	N
	3D Zoom Tool	N

22.- Zoom Tool / Herramienta de Zoom, permite acercar o alejar el área de trabajo, se lo puede realizar de acuerdo a la necesidad, se activa con la tecla(Z).

	Zoom Tool	Z
--	-----------	---

# Efecto Gota



1.- En la barra de herramientas escogemos la opción Elipse / Ellipse Tool, creamos el objeto del tamaño que deseamos, en este caso le haremos de 3cm X 5cm.

2.- Con la figura seleccionada, nos ubicamos en el panel de color, en el del trazo no ponemos color, en el relleno le ponemos el color #00A0C6, y hacemos clic en OK.

--

3.- Con la figura seleccionada, nos vamos al menú Efecto/Deformar/Estrechar,Effect/Warp/Squeeze.

4.- En el menú que se despliega ponemos los siguientes valores: clic sobre la opción horizontal, en Curvar/Bend, le ponemos 100%, en Distorsión, Horizontal 0%, en Vertical 100%, y clic en OK.

5.- Con la figura seleccionada vamos al menú Objeto / Expandir Apariencia, Object / Expand Appearance.

6.- Con la gota seleccionada vamos a la Herramienta Malla/Mesh Tool, que se encuentra en la barra de herramientas de la izquierda, u oprimimos la tecla (U) como acceso directo.

7.- Colocamos el primer punto de la malla aproximadamente 1/3 del comienzo de la gota, y el 2 punto de la malla lo colocamos un poco más abajo del final de la gota, como está en la imagen.

8.- Ahora cambiamos el color al 2 punto de la Malla, pasamos el puntero por encima del punto hasta que aparezca un pequeño cartel que dice ANCLA, hacemos clic y luego vamos al panel de color y ponemos el siguiente valor: #73DDEF y OK

7
24

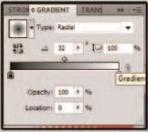
## EFFECTO BORDES PINTADOS Y EFFECTO DISEÑOS PUNTEADOS

### Diseños Punteados

- 1- Abrimos en Adobe Illustrator un documento en blanco, creamos con la Herramienta Elipse/Ellipse Tool un círculo a tamaño que deseemos.
- 2- Vamos a la opción Muestra/Swatches, escogemos la opción Degradado Radial/Radial Gradient.



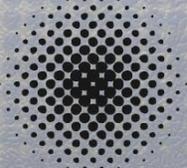

- 3- Hacemos clic en la opción Degradado/Gradient y en el regulador de color, intercambiamos los colores para que nos quede el negro en el centro y el blanco en la orilla.
- 4- En el mismo menú modificamos la posición del degradado, para tener un espacio negro más amplio en el centro, podría ser de 32°, según el tamaño del círculo.




- 5- Vamos a la ventana Efecto/Effect, Pixelizar/Pixelate, Semitono de Color/Color Halftone, modificamos el valor de la opción Radio Máximo/Max Radius, según el tamaño de los puntos que deseamos, (20 Píxeles).



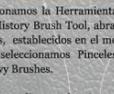

- 6- Vamos a la ventana Objeto/Object y hacemos clic en Expandir Apariencia/Expand Appearance, lo que convertirá en imagen, después hacemos clic en la opción Calco Interactivo/Live Paint y luego Expandimos /Expand, estas opciones encontramos en la parte superior de la barra de herramientas. Esto hace que nuestro dibujo se convierta en imagen.
- 7- Por último escogemos la Barita Mágica/Magic Tool, seleccionamos el espacio blanco y suprimimos.



### Bordes Pintados

- 1- Abrimos una imagen, la cual nos va a servir de base para realizar el efecto.
- 2- Pulse Ctrl+A para seleccionar toda la imagen, después pulse Retroceso o Suprimir, para borrar la foto, inmediatamente creamos una Nueva Capa/ New Layer, ésto en la parte inferior de la paleta Capas/ Layers.
- 3- Seleccionamos la Herramienta Pincel de Historia/History Brush Tool, abra el selector de pinceles, establecidos en el menú desplegable y seleccionamos Pinceles Gruesos/ Thick Heavy Brushes.
- 4- Hacemos clic en el primer pincel 111 píxeles (cerda plana), y de unas pinceladas de izquierda a derecha.
- 5- A continuación abra el selector de Pinceles/Brush, y seleccionamos el siguiente pincel grueso 111.
- 6- Pase el pincel por la imagen, esto le dará un efecto de salpicadura.
- 7- Mantenga presionada la tecla Control/Ctrl, y en el menú Capas/ Layers, haga clic en la foto para crear la selección a su alrededor, luego hacemos clic en Selección/Select, Guardar Selección/Save Selection, clic en OK, y eliminamos esta capa.
- 8- Abrimos una imagen diferente, y con la tecla V arrastramos hasta donde esta el documento con la selección guardada. Clic en Selección/Select, Cargar selección/Load Selection en el cuadro desplegable canal selecciono Alfa, clic en OK, luego hacemos clic en Selección/Select, Invertir/Inverse para seleccionar todo.
- 9- Pulsamos Suprimir, y desaparecen las zonas exteriores, nos queda el mismo efecto con otra foto diferente.



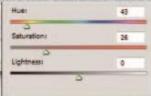

23
8

## EFFECTO ENVEJECIMIENTO DE UNA FOTOGRAFÍA Y EFECTO TEXTOS DEGRADADOS A TRANSPARENTES

### Envejecimiento de una fotografía



- 1.- Abrimos en Photoshop la imagen que deseamos envejecer, luego vamos a Capa/Nueva Capa, Layer/New Layer, clic en el menú Imagen/Ajustes / Tono/Saturación, Image/ Adjustment Layer / Hue / Saturation. Luego aparecerá una ventana activamos Colorear / Colorize, y ponemos los siguientes valores en Tono(Hue) 43, Saturación (Saturation) 26, Luminosidad (Lightness) 0.



- 2.- Hacemos clic en la capa de la foto, para que esté activa, luego vamos al menú Capa / Nueva Capa Layer/New Layer, vamos al menú Imagen/Ajustes/ Niveles, Image/ Adjustment Layer/Levels, Ponemos los siguientes valores: en los tres primeros casilleros 0, 2,05; 425 y en los Niveles de Salida, Outputlevels 15; 180, clic en OK.

- 3.- Nuevamente vamos al menú Capa/ Nueva Capa Layer/New Layer Ajuste/Curvas, Adjustment Layer/Curves, clic en OK y tratamos de imitar las curvas de la imagen.



- 4.- Vamos al menú Filtro/Artístico/Película Granulada, Filter/Artistic/Film Grain, ponemos los siguientes valores: Granulado(Grain); Área Resaltada(Highlight Area) 0; Intensidad(Intensity) 1.

- 5.- Clic en el menú Filtro/ Desenfoque/ Desenfoque Gaussiano, Filter/Blur/Gaussian Blur, y le ponemos el Radio/Radius entre 0,2 y 0,8 Pixeles.

- 6.- Por último vamos al menú Capa/Combinar Visibles, Layer/Merge Visible, para unir todas las capas.

9

### TEXTOS DEGRADADOS A TRANSPARENTES

Muchas veces tenemos las herramientas necesarias para poder realizar un buen trabajo, pero no conocemos como manejarlos, en éste truco te presentamos una forma de realizar degradados que van desde un color determinado a un transparente de una forma sencilla y rápida, a continuación los pasos.

- 1.- Escribimos lo que deseamos, y convertimos a curvas el texto, haciendo clic en Menú Texto/Type escogemos Crear Contornos/Create Outlines, o presionamos el comando Shift+Ctrl+O, y pitamos el texto del color que queremos para que sea nuestro color principal, ejemplo.




- 2.- Luego creamos una forma idéntica, presionando Alt y con el mouse arrastramos el texto, a éste le ponemos un degradado de blanco a negro, tomando en cuenta que lo negro será lo transparente, (Podemos manipular el degradado como queramos), para ello nos vamos al menú Degradado/Gradient.

- 3.- Marcando las 2 figuras las alineamos, en el menú Ventana/Window clic en Alinear/Align, escogemos la opción Central Horizontal/Horizontal Aling Center y clic en Central Verticalmente / Vertical Aling Center. Luego vamos a la opción Degradado/Gradient y en Transparencia/Transparency desplegamos el menú que está en la parte superior derecha y escogemos la opción Crear Máscara de Opacidad/Make Opacity Mask.



- 4.- Ésto tendremos como resultado final, un degradado con los colores que elegimos.



22

# EFFECTO CÉSPED Y FUNCIONES DE LAS HERRAMIENTAS DE ILLUSTRATOR

8.- Artboard Tool / Herramienta Mesa de Trabajo, al pulsar esta herramienta te permite ver los bordes en la hoja de trabajo, se activa con las teclas(Shift+O).



9.- Direct Selection Tool/ Herramienta de Selección Directa, con ésta herramienta podemos seleccionar un objeto y modificarlo, sólo uno específicamente el que necesitamos, se activa con la letra(A)



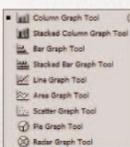
10.- Scale Tool / Herramienta a Escala, al momento de seleccionar un objeto y arrastrar permite modificar el tamaño de acuerdo a la escala que necesitamos. Se activa con la letra(S).



11.- Free Transform Tool / Herramienta de Transformación Libre, al presionar en un objeto permite girar o modificar el tamaño. Se activa con el la letra(E).



12.- Column Graph / Herramienta de Columna Gráfica, al momento de seleccionarla nos permite realizar gráficos estadísticos, dándonos la facilidad de directamente ingresar los datos que necesitemos, sin necesidad de salir a otros programas, que son específicamente para este trabajo. Se activa con la tecla(J). Tiene las siguientes opciones.



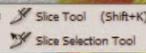
13.- Blend Tool / Herramienta de Fusión, nos permite hacer una unión entre dos objetos de formas y colores diferentes, se activa con la letra(W).



14.- Live Paint Selection Tool / Herramienta de Selección de Pintura viva. Se activa con el comando (Shift+L).



15.- Slice Tool / Herramienta de Rodaja o Corte, como su nombre lo indica sirve para hacer cortes, se activa con el comando (Shift+K). Tiene las siguientes opciones.



21

## EFFECTO CESPED



1.- Creamos en Photoshop un documento de acuerdo a sus necesidades, escogemos los colores frontal: R= 39, G=44, B=0 y color de fondo: R= 150, G=150, B=114.



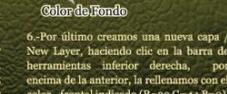
2.- Presionamos (Alt+delete) para pintar.

3.- Luego vamos a Filtro/Ruido/Añadir Ruido, Filter / Noise /Add Noisy, ponemos las siguientes características: 23 de Cantidad, distribución Gaussiano y activamos la opción Monocromático.

4.- Vamos a Filtro/Estilizar/Viento, Filter / Stylize / Wind, hacemos clic en la opción Trémulo / Stagger, y desde la izquierda.

5.- Seguidamente clic en el menú, Imagen / Rotar Imagen / 90°, Image / Rotate Picture / 90°.

6.- Por último creamos una nueva capa / New Layer, haciendo clic en la barra de herramientas inferior derecha, por encima de la anterior, la rellenos con el color frontal indicado (R=39 G=44 B=0), pulsado (Alt+delete), escogemos la opción Opacidad/ Opacity, y ponemos el 20% y el modo de Fusión Blending Mode en Subexponer color.




10

# TRUCO DE IMAGEN A DIBUJO Y FUNCIONES DE LAS HERRAMIENTAS DE ILLUSTRATOR

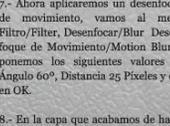
## De imagen a dibujo



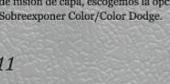
- 1.- Abrimos la imagen a la que vamos a convertir a dibujo en Adobe Photoshop, del tamaño y colores que deseamos.
- 2.- Teniendo la foto presente, creamos una nueva capa (en el menú Capas /Layers, Crear Nueva Capa/Create New Layers).
- 3.- Marcamos la capa nueva y escogemos la opción, Bote de Pintura/Paint Bucket, nos vamos al color frontal y hacemos doble clic.
- 4.- Al desplegarse el menú de color, en la opción de R,G,B ponemos en los tres el valor de: 77 y hacemos clic en OK.
- 5.- Pintamos la capa con el color que escogimos, oprimiendo las teclas (Alt + Delete).



- 6.- Marcamos la capa que realizamos y pintamos, vamos al menú Filtro/Filter, Ruido / Noise, Añadir Ruido/Add Noise, y ponemos los siguientes valores: en cantidad ponemos 68,06 %, escogemos las opciones Gaussiana y Monocromático, clic en OK.



- 7.- Ahora aplicaremos un desenfoque de movimiento, vamos al menú Filtro/Filter, Desenfocar/Blur Desenfoque de Movimiento/Motion Blur, y ponemos los siguientes valores en Ángulo 60°, Distancia 25 Píxeles y clic en OK.



- 8.- En la capa que acabamos de hacer los efectos, debemos cambiar el modo de fusión de capa, escogemos la opción Sobreexponer Color/Color Dodge.

## FUNCIONES DE LAS HERRAMIENTAS

- 1.- Line Segment Tool / Herramienta de Líneas Segmentada, es una herramienta de dibujo que permite realizar todo tipo de líneas espirales, rectas, tipo arco entre otras. Tenemos las siguientes opciones:
  - Line Segment Tool (L)
  - Arc Tool
  - Spiral Tool
  - Rectangular Grid Tool
  - Polar Grid Tool
- 2.- Blob Brush Tool / Herramienta de Píxel, sirve para pintar y se activa con la tecla(B).
 
- 3.- Rotate Tool / Herramienta de Rotación, sirve para girar objetos, y se activa con la tecla(R).
  - Rotate Tool (R)
  - Reflect Tool (O)
- 4.- Warp Tool / Herramienta de Torcer, con ésta herramienta se puede dar un sin número de diseños, a los objetos tomando un punto fijo, con las siguientes opciones:
  - Warp Tool (Shift+W)
  - Twist Tool
  - Bulge Tool
  - Twirl Tool
  - Skew Tool
  - Distort Tool
  - Wrinkle Tool
- 5.- Symbol Sprayer Tool / Herramienta de Roció de Símbolos, con ésta herramienta podemos seleccionar distintos símbolos, y con un solo clic ponerlos en el lugar que necesitemos, cuenta con las siguientes opciones:
  - Symbol Sprayer Tool (Shift+S)
  - Symbol Shifter Tool
  - Symbol Scroller Tool
  - Symbol Star Tool
  - Symbol Spinner Tool
  - Symbol Bliner Tool
  - Symbol Resizer Tool
  - Symbol Builder Tool
- 6.- Mesh Tool / Herramienta de Malla, permite dibujar una malla sobre un objeto y con ésta podemos modificar colores, nos da un efecto de luminosidad dependiendo lo que se quiera lograr, se activa con la tecla(U).
 
- 7.- Live Paint Bucket / Herramienta de Bote de Pintura, sirve para pintar los objetos, se activa con la tecla(K).
 

# TRUCO BORDES PSICODÉLICOS A UNA FOTOGRAFÍA Y HERRAMIENTAS DE ILLUSTRATOR

## HERRAMIENTAS ILLUSTRATOR

Como podemos observar en la gráfica, tenemos herramientas similares a las del programa Photoshop, algunas tienen la misma función y también otras distintas, para realizar diferentes objetos o efectos, a continuación se detallarán algunas de ellas.

- 1 Line Segment Tool
- 2 Blob Brush Tool (Shift+B)
- 3 Rotate Tool
- 4 Warp Tool
- 5 Symbol Sprayer Tool
- 6 Mesh Tool
- 7 Live Paint Bucket (K)
- 8 Artboard Tool (Shift+O)
- 9 Direct Selection Tool (A)
- 10 Scale Tool
- 11 Free Transform Tool (E)
- 12 Column Graph Tool (J)
- 13 Blend Tool (W)
- 14 Live Paint Selection Tool (Shift+L)
- 15 Slice Tool

## BORDES PSICODÉLICOS A UNA FOTOGRAFÍA

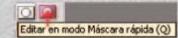


1.- Buscamos y abrimos una imagen para poder realizar un borde psicodélico.

2.- Elegimos en el menú de las Herramientas de Selección / Selection Tools la de Marco Elíptico/Elliptical Marquee Tool, del tamaño que deseamos, tomando en cuenta que podemos hacer un círculo u óvalo solo pulsando la tecla Shift.

3.- Si acabamos de abrir la foto, tendremos que hacer doble clic sobre la Capa / Layer del fondo, y en el menú que se despliega oprimir OK, para convertirlo en capa o/layer o.

4.- Vamos a pulsar el icono de Editar en Máscara Rápida / Edit in Quick Mask Mode, que se encuentra en la parte inferior del menú de las herramientas, ó pulsamos la tecla (Q).



5.- Hacemos clic en Filtro / Pixelar / Semitono de Color, Filter/ Pixelate / Color Halftone, y en este caso pondremos los siguientes valores en las opciones que se despliegan: Radio Máximo/Max. Radius (80), en Angulos de Trama (Grados), Canal 1 /Channel 1 (908), Canal 2/Channel 2 (162), Canal 3/ Channel 3(90), Canal 4/ Channel 4(45), según el Radio Máximo que pongas más grandes o pequeñas se harán las figuras del filo, clic en OK.

6.- Hacemos clic de nuevo en la Edición en Modo Estándar de la Máscara, o pulsamos la tecla (Q), vamos a la ventana de Capas/Layers y hacemos clic sobre el icono Añadir Máscara de Capa/ Add Layer Mask.

7.- Vamos a la ventana de Capas, Layers y hacemos clic en el icono de Crear una Nueva Capa/ Create a New Layer y pintamos a su gusto, verificando que esté debajo de la capa o.



## EFFECTO DIARIO E INTRODUCCIÓN AL PROGRAMA ILLUSTRATOR

**EFFECTO DIARIO**



- 1.- Abrimos la imagen en Photoshop a la que deseamos ponerle el efecto, luego seleccionamos todo (CTRL+A) y copiamos la foto (CTRL+C).
- 2.- Creamos un nuevo documento con las mismas medidas de la foto original, "Te recomendamos que notes las medidas", pegamos la foto en el nuevo documento (CTRL+V).
- 3.- Cerramos el documento original, vamos al menú Imagen / Modo / Escala de Grises, Image / Mode / Grayscale, se despliega una ventana, hacemos clic en Acoplar / Merge clic en OK.
- 4.- Para que éste truco nos quede bien, tenemos que aumentar el tamaño de la imagen original, así que vamos a Imagen/Tamaño de Imagen, Image/ Image Size, teniendo en cuenta que esté activada la opción de Proporciones / Proportions, le aumentamos (15cm ó 500 píxeles).
- 5.- Luego vamos al menú Imagen/Ajustes/Brillo y Contraste, Image/Adjustments/Brightness/Contrast, al desplegarse la ventana le ponemos los siguientes valores, en éste caso el brillo 50 y contraste 20 relativamente. "Los valores cambian según la imagen que tengamos, la idea es resaltar un poco más los blancos y negros".
- 6.- Hacemos clic en el menú Filtro / Pixelizar / Semitonos de Color, Filter/Pixelate/Color Halftone, al desplegarse la ventana bajamos al máximo el valor del Radio a 4 Píxeles.
- 7.- Por último, tenemos que volver la imagen a su tamaño real hacemos clic en el menú Imagen/Tamaño de Imagen, Image/Image Size, y restamos lo mismo que le aumentamos al principio del truco.

13



# ADOBE ILLUSTRATOR

Es una aplicación en forma de taller de arte, que trabaja sobre un tablero de dibujo conocido como "mesa de trabajo", y está destinado a la creación artística del dibujo y la pintura para Ilustración, como rama del Arte Digital aplicado a la diagramación técnica, el Diseño Gráfico, entre otros.

Su lanzamiento oficial se dió en enero de 1987 bajo la versión Adobe Illustrator®.

Adobe Illustrator contiene opciones creativas, un acceso más sencillo a las herramientas, y una gran versatilidad para producir rápidamente gráficos flexibles, cuyos usos se dan en Maquetación, Publicación, Impresión, Video, Publicación en la Web y Dispositivos Móviles.

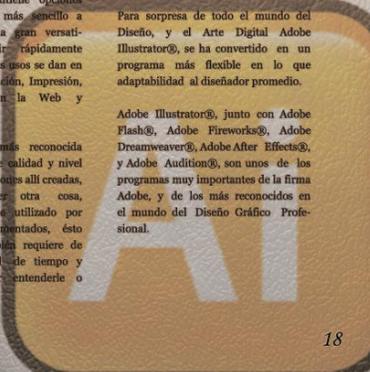
Esta aplicación es más reconocida por la impresionante calidad y nivel artístico de las ilustraciones allí creadas, más que por cualquier otra cosa, siendo frecuentemente utilizado por artistas muy experimentados, esto además de que también requiere de una cierta cantidad de tiempo y esfuerzo para poder entenderle o manejar el programa.

Se muestra como una innovadora alternativa de técnica digital, a la ya conocida creación artesanal o manual del lápiz de dibujo, el borrador, el papel y la pintura, todo esto para la creación de dibujo o en su defecto "Ilustración".

Ocupó un gran espacio como una exitosa e ingeniosa fusión entre la pintura, el manejo de los colores, hasta hoy conocido como Diseño de Estructuras Gráficas.

Para sorpresa de todo el mundo del Diseño, y el Arte Digital Adobe Illustrator®, se ha convertido en un programa más flexible en lo que adaptabilidad al diseñador promedio.

Adobe Illustrator®, junto con Adobe Flash®, Adobe Fireworks®, Adobe Dreamweaver®, Adobe After Effects®, y Adobe Audition®, son unos de los programas muy importantes de la firma Adobe, y de los más reconocidos en el mundo del Diseño Gráfico Profesional.



18

## EFFECTO BORDES DIFERENTES PARA IMÁGENES Y FOTOGRAFÍA INSTANTÁNEA

**FOTOGRAFÍA INSTANTÁNEA** 



En este truco te mostraremos como hacer de una foto normal, el efecto de instantánea.

- 1.- Abra la foto a la que quiera aplicar el efecto.
- 2.- Pulsa la tecla M, para activar la herramienta Marco Rectangular y trace una selección alrededor de la zona que quiera utilizar, como el ejemplo.
- 3.- En el menú Selección/Select, haga clic en Transformar Selección/ Transform Selection, el marco rectangular se convertirá en un marco delimitador, sitúe el cursor fuera del marco delimitador, haga clic y arrástrelo para rotar la Selección/Select, cuando consiga la inclinación adecuada, pulse Intro (Retorno).
- 4.- A continuación, pulse Control-J (Comando-J) para copiar el área seleccionada en su propia capa encima de la capa Fondo en la paleta Capas.
- 5.- Haga clic en el ícono añadir Estilo de Capa/Layer Style, y en el menú Trazo/Stroke aumentamos tamaño a 9 y creamos un trazo, en posición seleccionamos dentro(inside). Y colocamos color blanco.  
En el mismo cuadro de diálogo nos vamos a la opción Sombra paralela/Drop Shadow aumentamos Opacidad 90%, ajuste de Ángulo a 118°, Distancia a 12 y el tamaño a 12.
- 6.- Para centrar la atención en la instantánea hacemos clic en el menú Filtro clic en Desenfocar/Desenfocar Radial. En la selección método del cuadro de diálogo seleccionamos Zoom, en cantidad ponemos 35 y hacemos clic en OK.



17

**Bordes Diferentes Para Imágenes**



- 1.- Abrimos la imagen a la que queremos crearle el borde, debemos estar seguros que este en RGB Imagen/Modo/Color RGB, Image/Mode/RGB Color. También tenemos que elegir el color frontal del color que vamos a ponerle a nuestro borde.
- 2.- Realizamos una selección rectangular dejando un espacio entre el borde de la imagen y el rectángulo con la Herramienta Marco Rectangular/Rectangular Marquee Tool(M), que se encuentra en la barra de herramientas a la izquierda.
- 3.- Presionamos el botón de Máscara Rápida/Edit in Quick Mask Mode, ubicada en la parte inferior de la barra de Herramientas/Tools(Q).
- 4.- Hacemos clic en el menú Filtro / Desenfocar / Desenfoque Gaussiano, Filter / Blur / Gaussian Blur, con un valor de 25 a 40 píxeles (pixels), ésto depende del grosor que queramos que tenga el borde mientras más alto el valor más pronunciado va hacer el Diseño, si el valor es menor va a variar el tamaño, clic en OK, luego vamos al menú Filtro / Pixelizar / Cristalizar, Filter/Pixelate/Crystallize, y ponemos un valor más o menos del tamaño de celda 20/50 y OK.
- 5.- Desactivamos el modo de Máscara Rápida/Edit in Quick Mask Mode, y la selección se verá como de costumbre, debemos invertir la selección, Selección/Invertir, Select/Invert, y llenamos de blanco el borde (Alt+Backspace) ó Edición/Rellenar, Edit/Fill.
- 6.- Hacemos clic en el menú Filtro / Pixelizar / Scintono de Color, Filter/Pixelate/Color Halftone, al desplegarse la ventana bajamos al máximo el valor del Radio a 20-50 Píxeles.

Después de aplicar el efecto Cristalizar / Crystallize podemos escoger otros efectos y tendremos diferentes resultados.




14

## EFECTO 3D



## **6.7. Impactos**

### **6.7.1. Impacto social**

Este proyecto tiene un gran impacto en la sociedad estudiantil de la carrera de diseño ya que presentamos una alternativa diferente, y que como estudiantes de diseño conocemos que no contamos con una guía de apoyo de aprendizaje que contenga este tipo de información valiosa para aprender a manejar trucos en los dos programas como son Illustrator y Photoshop.

Toda la información presentada es muy rica en conocimiento muy fácil de aprender y utilizar ya que esta su información es muy detallada y concisa.

### **6.7.2. Impacto educativo**

Este proyecto también nos ayuda que los estudiantes de la carrera de diseño sepan utilizar de manera adecuada estos trucos que le ayudaran al desarrollo de nuevos trabajos.

Este proyecto presenta una alternativa de aprendizaje diferente en relación a las anteriores nos hace interactuar directamente con este medio de información como es la revista informativa.

### **6.8. Difusión**

La presente propuesta, de la revista informativa que en su contenido presenta trucos en los programas Illustrator y Phothoshop, es una herramienta de aprendizaje muy valiosa para los estudiantes y catedráticos de la carrera de Diseño, la información es muy valiosa contamos con que sea un medio muy útil para minimizar el trabajo de las personas que quieran elaborar cualquier tipo de trabajo de una manera fácil y sencilla.

### **6.9 Bibliografía**

[www.elricondelvago.com](http://www.elricondelvago.com)

[www.monografias.com](http://www.monografias.com)

[www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com)

ALEGRE Antonio y otros  
(Año 1967)

“DISEÑO”

BELTRAN E

Raúl

CRUCES

AÑO(2010)

“CREATIVIDAD PUBLICITARIA”

EDITORIAL TILLAS

PRIMERA EDICIÓN

Nº PAG: 158

BIERUT

Michael

(AÑO 1991)

“Fundamentos del diseño gráfico”

ESPINOZA HERRERA

Abel

(Año 2005)

“Casos prácticos para aprender Illustrator”

Grupo editorial Megabyte

GORDON Bob

GORDON Maggie

Año(2007)

“manual de diseño grafico dijital”  
Editorial Gustavo Gili

FIELL  
Charlotte & Peter  
“EL DISEÑO DEL SIGLO XXI”

LIDWELL  
Wiliam  
HOLDEN  
Kritina  
BUTLER  
Jill  
(AÑO 2005)  
“Principios universales del diseño”  
Primera edición  
Editado por Blume S.A

LINDWEEL William  
HOLDEN Kritina  
BUTLER Jill  
Año(2005/2006)  
“Principios universales del Diseño”  
Primera edición 2005  
Editorial Naturart  
Nº Pág. 215

LESUR Luis  
Año (2009)  
“Publicidad y Propaganda”  
Editorial Tillas  
Nº paginas 149

MOLES Abraham  
COSTAJoan  
(AÑO1999)  
“Publicidad y diseño”  
Ediciones infinito

PEÑA H  
Pedro  
“Diseño publicitario”

PHILIP B. Meggs,  
ALSTON W. Purvis  
(AÑO 2009)  
“HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO”  
EDITORIAL RM  
Nº de Pág.: 573 páginas

SWANN Alan  
(Año 1991-1992)

“Diseño Grafico”  
Edición de Lengua española

TENA PARERA  
Daniel  
(Año 2005)  
“Diseño gráfico y comunicación”  
Editorial Pearson-Prentice Hall

WALTON Roger  
GILLIES Keith Gillies,  
HEPPELL Lindsey  
LAING John  
(AÑO 1989)  
“ Diseño grafico”  
Ediciones AKAL

**A  
N  
E  
X  
O  
S**

## 6.9 MATRIZ DE COHERENCIAS

FORMULACION DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL
<p>La falta de revistas con contenidos informativos a cerca de pequeños trucos en los programas Illustrator y Photoshop, que sean de fácil uso para los estudiantes de Diseño Gráfico de la Escuela de Educación Técnica de la Universidad Técnica del Norte, no permiten optimizar el aprendizaje, tiempo y recursos.</p>	<p>Realizar una revista informativa con trucos en los programas Illustrator y Photoshop que sirva como guía a los estudiantes de la carrera de diseño gráfico, con la finalidad que el aprendizaje se facilite y mejore en su desempeño en su trabajo.</p>
SUBPROBLEMAS / INTEROGANTES	OBJETIVOS ESPECIFICOS

<ol style="list-style-type: none"><li>1. ¿Es necesario tener una revista de Diseño Gráfico, que sirva como apoyo a la carrera?</li><li>2. ¿El tema de los trucos en los programas Illustrator y Photoshop, sería un buen contenido para la creación de una revista?</li><li>3. ¿Es útil el crear una revista como apoyo a la carrera de diseño gráfico?</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Diagnosticar cuan necesario es la creación de una revista informativa como guía de apoyo al aprendizaje.</li><li>2. Determinar las herramientas que se deben emplear para implementar los trucos en los programas Illustrator y Photoshop.</li><li>3. Crear una revista informativa que sea útil a las personas que manejen este programa.</li></ol>
---	---

## 6.9.1.- ENCUESTA

Universidad técnica del Norte  
Facultad de Educación Ciencia y Tecnología  
Escuela de Educación Técnica

### ENCUESTA

#### Introducción

Reciba un cordial saludo de alumnas egresadas de la Escuela de Educación Técnica, de la Universidad Técnica del Norte, pedimos el gran favor que al contestar esta encuesta usted sea realmente sincero, para que la información nos sea confiable, y nos permita diseñar instrumentos que ayuden al desarrollo de la provincia.

1.- ¿Considera que es importante en el Diseño Gráfico aplicar los trucos?

Mucho

Poco

Nada

2.- ¿Qué tipo de Diseño usted prefiere que tenga la revista?

Juvenil

- Moderna
- Formal
- Divertida

3.- ¿Qué tipo de revista escogería para aprender mejor la materia de Diseño?

- Informativas
- De entretenimiento
- De apoyo
- Científicas
- De "Fama" que son puras verdades de la vida cotidiana"

4.- ¿cree usted que una revista con trucos en los programas de Illustrator y Photoshop le serviría como ayuda a su desempeño?

- Mucho
- Poco
- Nada

5.- ¿Qué tipo de información le gustaría que le presenten en el contenido de la revista informativa de pequeños trucos en los programas Illustrator y Photoshop?

- Básica
- Media
- Avanzada

6.- ¿Si tuviera la oportunidad de crear su propia revista, como la diseñaría que contenidos tendría?

Más gráficos

Más teóricos

Los dos anteriores

7.- ¿Teniendo una revista informativa como apoyo a la carrera de Diseño Gráfico, con trucos en los programas Illustrator y Photoshop sus conocimientos mejorarían a nivel?

Mucho

Medianamente

Poco

Nada

8.- ¿Qué tan útil sería contar con una revista informativa para la carrera de Diseño?

De mucha utilidad

De utilidad

Poca utilidad

Nada útil

9.- ¿Cree usted que el diseño de una revista ayudara a captar mejor los conocimientos a cerca los trucos en los programas Illustrator y Photoshop?

- Mucho
- Medianamente
- Nada

10.- ¿De los siguientes tamaños de revistas, cuál cree usted que sería el más apropiado y manejable?

- A4, (21cm.29,7cm)
- B5, (18,2cm.25,7cm)
- B4, (25,7cm.36,4cm)

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



## UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

### AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

#### 1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
<b>CÉDULA DE IDENTIDAD:</b>	100286594-5		
<b>APELLIDOS Y NOMBRES:</b>	RUIZ VELASTEGUI LADY MERCEDES		
<b>DIRECCIÓN:</b>	Av. Pérez Guerrero y Sánchez y Cifuentes Esq.		
<b>EMAIL:</b>	Ladyr_luna@hotmail.com		
<b>TELÉFONO FIJO:</b>	2550518	<b>TELÉFONO MÓVIL:</b>	098605536
DATOS DE LA OBRA			
<b>TÍTULO:</b>	"TRUCOS EN LOS PROGRAMAS DE ILLUSTRATOR, PHOTOSHOP Y ELABORACIÓN DE UNA REVISTA PARA LA APLICACIÓN DE ESTOS SOFTWARE QUE SEAN DE FÁCIL USO PARA LOS ESTUDIANTES DE DISEÑO GRÁFICO DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE"		
<b>AUTOR (ES):</b>	RUIZ VELASTEGUI LADY MERCEDES		
<b>FECHA: AAAAMMDD</b>	2012/02/17		
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO			
<b>PROGRAMA:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO		
<b>TÍTULO POR EL QUE OPTA:</b>	Licenciada en EN DISEÑO GRÁFICO.		
<b>ASESOR /DIRECTOR:</b>	MGST PIO VITERI JUAN		

## 2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, RUIZ VELASTEGUI LADY MERCEDES, con cédula de identidad Nro. 100286594-5, en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 143.

## 3. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, al 29 día del mes de Mayo del 2012

### EL AUTOR:

(Firma).....  
Nombre: RUIZ VELASTEGUI LADY MERCEDES  
C.C.: 100286594-5

### ACEPTACIÓN:

(Firma) .....  
Nombre: **XIMENA VALLEJO**  
Cargo: **JEFE DE BIBLIOTECA**

Facultado por resolución de Consejo Universitario \_\_\_\_\_



## UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

### **CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

Yo, RUIZ VELASTEGUI LADY MERCEDES , con cédula de identidad Nro. 100286594-5 manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de grado denominado: **“TRUCOS EN LOS PROGRAMAS DE ILLUSTRATOR, PHOTOSHOP Y ELABORACIÓN DE UNA REVISTA PARA LA APLICACIÓN DE ESTOS SOFTWARE QUE SEAN DE FÁCIL USO PARA LOS ESTUDIANTES DE DISEÑO GRÁFICO DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE”** que ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciada en DISEÑO GRÁFICO., en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

(Firma) .....

Nombre: RUIZ VELASTEGUI LADY MERCEDES

Cédula: 100286594-5

Ibarra, 29 del mes de Mayo del 2012



## UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

### AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

#### 4. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
<b>CÉDULA DE IDENTIDAD:</b>	100356818-3		
<b>APELLIDOS Y NOMBRES:</b>	AYALA MANTILA PAOLA ALEXANDRA		
<b>DIRECCIÓN:</b>	Urbanización Zoila Galarraga lote nº65		
<b>EMAIL:</b>	Paoayala_85@hotmail.com		
<b>TELÉFONO FIJO:</b>		<b>TELÉFONO MÓVIL:</b>	089027007
DATOS DE LA OBRA			
<b>TÍTULO:</b>	"TRUCOS EN LOS PROGRAMAS DE ILLUSTRATOR, PHOTOSHOP Y ELABORACIÓN DE UNA REVISTA PARA LA APLICACIÓN DE ESTOS SOFTWARE QUE SEAN DE FÁCIL USO PARA LOS ESTUDIANTES DE DISEÑO GRÁFICO DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE"		
<b>AUTOR (ES):</b>	AYALA MANTILA PAOLA ALEXANDRA		
<b>FECHA: AAAAMMDD</b>	2012/02/17		
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO			
<b>PROGRAMA:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO		
<b>TÍTULO POR EL QUE OPTA:</b>	Licenciada en Diseño Gráfico		
<b>ASESOR /DIRECTOR:</b>	MGST PIO VITERI JUAN		

## 5. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, AYALA MANTILA PAOLA ALEXANDRA con cédula de identidad Nro. 100356818-3 en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 143.

## 6. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, al 29 día del mes de Mayo del 2012

### EL AUTOR:

(Firma).....  
Nombre: AYALA MANTILA PAOLA ALEXANDRA  
C.C.: 1003568183

### ACEPTACIÓN:

(Firma).....  
Nombre: **XIMENA VALLEJO**  
Cargo: **JEFE DE BIBLIOTECA**

Facultado por resolución de Consejo Universitario \_\_\_\_\_



## UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

### **CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

Yo, AYALA MANTILA PAOLA ALEXANDRA con cédula de identidad Nro. 100356818-3 manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de grado denominado: **“TRUCOS EN LOS PROGRAMAS DE ILLUSTRATOR, PHOTOSHOP Y ELABORACIÓN DE UNA REVISTA PARA LA APLICACIÓN DE ESTOS SOFTWARE QUE SEAN DE FÁCIL USO PARA LOS ESTUDIANTES DE DISEÑO GRÁFICO DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE”** que ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciada en Docencia en Diseño Gráfico, en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

(Firma) .....

Nombre: AYALA MANTILA PAOLA ALEXANDRA

Cédula: 1003568183

Ibarra, 29 del mes de Mayo del 2012