

ABC-Design

Glosario de diseño gráfico



Diseñado, editado e ilustrado por: Carlos Alberto Navarrete Jiménez

ABC-Design

Glosario de diseño gráfico

Introducción

Esta obra consiste en una agrupación de palabras útiles para aquellas personas que estudien las artes gráficas o tengan interés por las mismas. Cada sección de letras cuenta con imágenes que ayudan a ilustrar las palabras consideradas con mayor grado de dificultad sin el apoyo de las mismas.

El diseño gráfico es una profesión cuya actividad, es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos sociales determinados. Esta 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. También se conoce con el nombre de "diseño en comunicación visual", debido a que algunos asocian la palabra gráfico únicamente a la industria gráfica, y entienden que los mensajes visuales se canalizan a través de muchos medios de comunicación, y no solo los impresos.

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 poder 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.



"La mente: El vientre maestro de la creación"



Aberración: En óptica, una aberración es un error del sistema que causa una degradación en la transmisión de la imagen. Una lente u objetivo aberrante reproduce la imagen de forma imperfecta. Las aberraciones se deben, la mayoría de las veces, a defectos en la forma o estructura de las lentes. Al ser defectos concretos, las aberraciones pueden ser medidas y, a veces, corregidas (al menos en parte).

Aberración cromática: Una aberración óptica es el fenómeno óptico por el que una lente u objetivo tiene distintas distancias focales para radiaciones de distinta longitud de onda.

Abstracción postpictórica: Movimiento artístico de la década de los años 60. Reaccionó contra el expresio-

nismo abstracto produciendo composiciones grandes, frías, impersonales y de colores ordenados. Próximo a la Bauhaus y a la psicología de la Gestalt.

Abstracción-creación: Asociación de artistas, dirigida por Auguste Herbin (1882-1960) y fundada en París en 1931, para el desarrollo de la plástica informal: desde el geometrismo constructivista hasta la abstracción lírica. Entre sus miembros más destacados se encontraban Mondrian, Kandinsky, Lissitzky y Kupka. A partir de 1932 la agrupación publicó un álbum anual con el título de "Abstraction-création art non-figuratif" y realizó regularmente exposiciones hasta 1936.

Acabado: En imprenta y artes gráficas, cualquier proceso que se aplica

al impreso una vez que ha pasado por la prensa o, más precisamente, por la plancha entintada: Plegado, corte, encuadernación, barnizado, plastificado... En los mismos ámbitos, en sentido más amplio, cualquier proceso que remata la producción de un impreso.

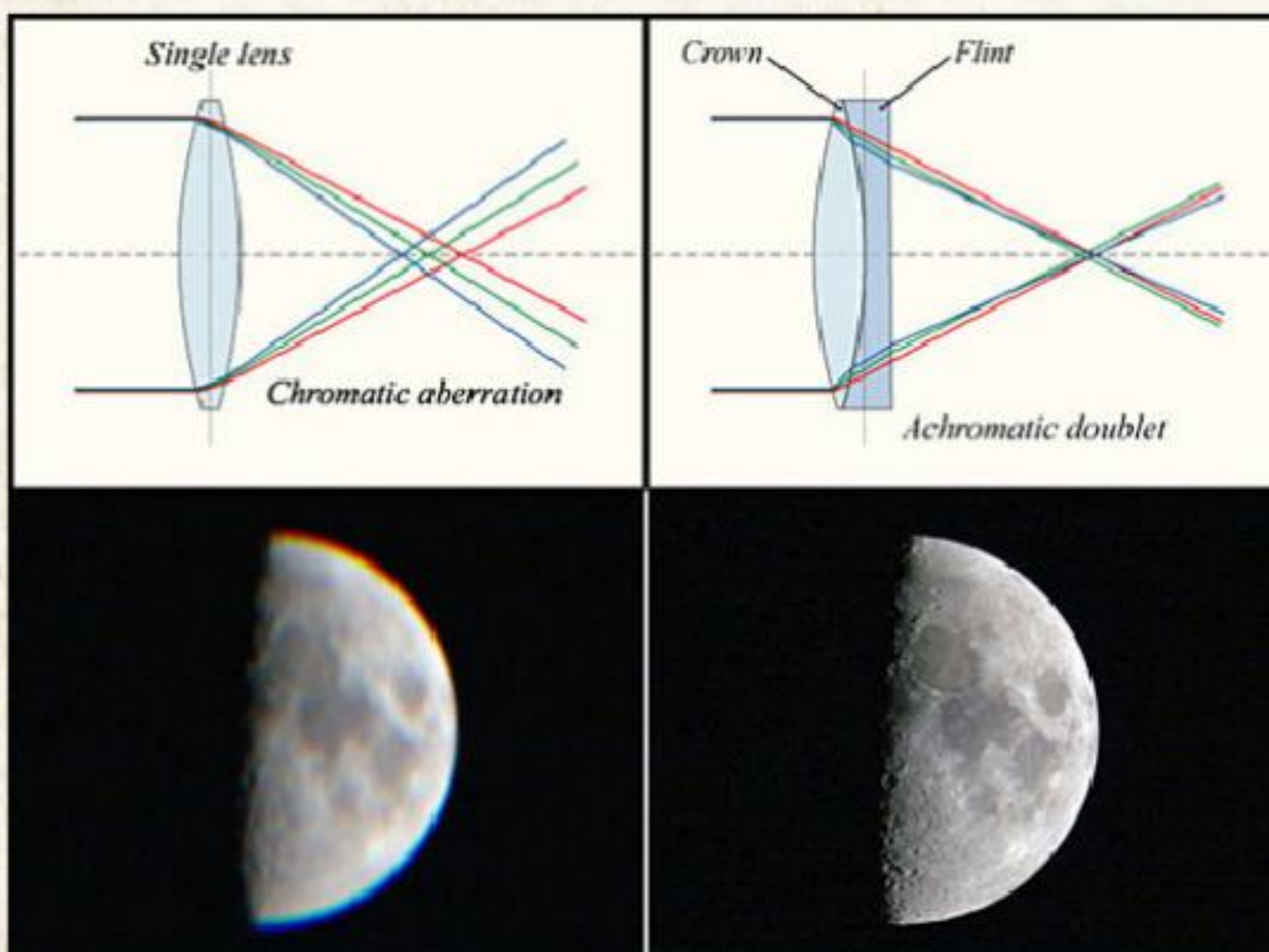
El conjunto de procesos de acabado se llama a veces postimpresión o postprensa (en oposición a los procesos de preprensa o preimpresión). También se puede llamar "acabados", en plural.

ACE: Siglas de Adobe Certified Expert ("experto certificado por Adobe"), una titulación que expide la firma Adobe a aquellas personas que aprueban un examen de conocimientos sobre uno de sus programas en una versión determinada. Así, por ejemplo, se puede ser ACE en Adobe Photoshop 7.

Siglas de Adobe Color Engine (motor de color de Adobe), el corazón de la gestión del color (CMS) en los programas de la firma Adobe.

Acetona: un disolvente volátil, usado comúnmente con las lacas y en pintura-removedores. Es soluble en agua y alcohol. Entre sus aplicaciones sirve para limpiar restos de las resinas de epoxy, resinas del poliéster, cemento del contacto, fibra de vidrio, junto con muchas tintas y los pegamentos. La acetona se utiliza a menudo en la limpieza y restauración de viejas pinturas. Tóxico e inflamable.

Acoplamiento de transparencias: En terminología de los programas de la firma Adobe, el proceso de eliminar los efectos de transparencia aplicando una mezcla de cambios de tono, fragmentación y rasterización de elementos para que el resultado sea igual al efecto de las transparencias pero sin su existencia.



Aberración cromática

Acrobat: Programa o grupo de programas para el trabajo con documentos de tipo PDF.

Acuarela: Técnica de pintura sobre papel o cartón con colores diluidos en agua. Las acuarelas se obtienen por aglutinación de pigmentos secos en polvo mezclados con goma arábiga, que se extrae de la acacia y que solidifica por evaporación, pero que es soluble en agua. Las acuarelas, en estado sólido, se disuelven en agua y se aplican sobre el papel con un pincel.

Adobe: Firma desarrolladora de diversos aplicativos utilizados para diseño gráfico.

Adobe Illustrator: Aplicación de diseño gráfico utilizada para la creación de todo tipo de dibujos y en particular, logotipos.

Adobe Photoshop: Aplicación de diseño gráfico utilizada para la edición y tratamiento profesional de imágenes. Entre otros usos, permite la incorporación de efectos 3D a una imagen plana, tales como sombras, iluminación, bisel y relieve.

Adobe Type Manager: Gestor de fuentes para plataformas Macintosh y Windows de la casa Adobe. Más conocidos por sus siglas "ATM". Tenía dos versiones: La básica, que era gratuita, y la de Luxe, que era de pago y permitía agrupar las fuentes en lotes. Ya no se comercializa ni desarrolla.

Aerógrafo: Herramienta de pintura en forma de lápiz que pinta expulsando un pequeño spray con pintura regulable, como si fuera una pequeña pistola de pintura.

AF: Abreviatura de "Autoenfoque"

Aguafuerte: Típica artística que consiste en dibujar con una punta sobre una plancha de cobre perfectamente pulida y cubierta con una capa de barniz negro o ennegrecido con humo; una vez terminado el dibujo se sumerge la lmina al efecto del ácido nítrico o aguafuerte.

Aguarrás: Disolvente para pinturas derivado del petróleo. Producto destilado del petróleo crudo. Como diluyente tiene propiedades similares a la trementina y vale como sustitutivo de menor costo. Sin embargo, como disolvente para resinas su acción es de peor calidad y resultados. Es bastante volátil e inflamable.

Aguas: En composición tipográfica, defecto que se produce un texto cuando está compuesto con demasiado es-

pacio entre palabras con respecto a la interlínea y se ven ríos" verticales formados por los blancos entre palabras. Es síntoma de muy mala tipografía.

Airbrush: Herramienta incluida en aplicaciones de diseño gráfico para obtener un efecto similar al pintado con aerosol.

Alinear: Hacer que dos o más objetos sigan un mismo eje visual (un borde superior, un centro físico o visual, etc...).

Almohadilla: En tipografía, caracter especial por dos líneas horizontales paralelas a las que cruzan en diagonal otras dos paralelas. En la actualidad sus usos se suelen restringir al campo de la tecnología (especialmente telefónica e informática).

Alpha channel: Canal donde se almacena información relativa a la transparencia de las imágenes.

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

Altura X: Es la altura de las letras de caja baja excluyendo los ascendentes y los descendentes.

Alzado: Representación sin perspectiva de un edificio según un plano vertical perpendicular a la base de dicho edificio.

Alzar: Ordenar y colocar papeles impresos de forma adecuada para su encuadernación y subsiguiente lectura.

Ambrotipo: Técnica de fotografía húmeda que usa como base el Colodión. Descubierta en 1852 por Frederick Scott Archer y Peter Fry, sustituyó rápidamente al daguerrotipo, por ser más rápido y económico. Esta técnica requiere hacer todo el proceso (cubrir, sensibilizar, revelar, fijar y lavar) en el sitio donde se tome la fotografía.

Ampliación: Copia de mayor tamaño que el negativo original.

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

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

Anamorfosis: Pintura o dibujo que ofrece a la vista una imagen deformada y confusa, o regular y acabada, según desde donde se la mire. Un ejemplo

son las marcas viales en el suelo (stop, símbolo de carril bici...)

Anastática: Proceso de reproducción que consiste en obtener copias de material impreso, grabados, dibujos a tinta, etc. pasándolos a una placa de cinc pulido. Utilizada en la reproducción de faxes.

Ángulo de incidencia: En óptica, el ángulo geométrico imaginario que se existe entre el plano de un objeto y la línea formada por un rayo de luz que caiga sobre ese objeto.

Ángulo de refracción: En óptica, el ángulo geométrico imaginario que se existe entre el plano de un objeto y la línea formada por un rayo de luz que tras caer sobre él, sale reflejada.

Ángulo de trama: El ángulo que siguen con respecto al eje del observador las líneas de puntos de semitono en una trama ordenada (llamadas "AM", normalmente de tipo PostScript).

Ángulo de visión: Ángulo que tiene un objetivo de una distancia focal concreta. Por ejemplo un objetivo de 35 mm muestra 46p, y uno de 28mm 74p.

Angstrom: Unidad de medida de una millonésima de centímetro. Se suele usar para medir cosas muy reducidas como la longitud de onda de la luz y de las ondas electromagnéticas de frecuencia más reducida (luz ultravioleta, rayos x; ...). En la actualidad se prefiere usar el nanómetro (igual a 10 angstroms).

Anillo: Asta curva cerrada que encierra el blanco interno en letras tales como en la b, la p o la o.

Anti-alias: Efecto utilizado para difuminar los bordes de una imagen u objeto para suavizar su contorno.

Antiarte: Término supuestamente inventado por Duchamp hacia 1914 para designar formas revolucionarias de arte. La incorporación del propio Duchamp de una leyenda obscena y unos bigotes a una copia de la Mona Lisa de Leonardo da Vinci fue un ejemplo de antiarte. El término sintetiza también muchos de los experimentos anárquicos de los dadaístas. Fue empleado después por los adeptos del arte conceptual de la década de 1960 para designar la obra de quienes afirmaban haberse retirado totalmente de la práctica del arte, o al menos de la producción de obras que pudieran venderse. La exposición por parte de Baldessari de las cenizas de sus pin-

Aerógrafo





Anamorfosis del dibujo de una silla

turas quemadas se consideró un gesto típico de antiarte.

Antropomórfica: Representación escultórica de la forma humana.

Anuario: Libro de referencia sobre algún tema u organización que se publica una vez al año y que contiene información relevante sobre ese tema u organización en ese año: Datos, hechos, personas, etc...

Anunciante: Persona o empresa que encarga y paga un anuncio.

Anuncio: Mensaje con el que se hace publicidad de algo. Puede utilizar cualquier órgano de los sentidos para alcanzar a su destinatario, aunque lo más usual es que sea auditivo o visual (escrito o animado). Los anuncios los encarga un anunciante, que paga por la inserción de su publicidad al medio donde se muestran. Para ello, los medios de comunicación suelen tener una tarifas estandarizadas de precios.

Anverso: En cualquier papel, la cara que se entiende como frontal o principal, por donde comienza la lectura. En un pliego (sin plegar y cortar), la cara en la que cae la primera página.

APS: Advanced Photo System, es decir Sistema Avanzado de Fotografía. Una capa magnética de la superficie de la película almacena diversos tipos de información (hora, fecha, exposición...)

Armonía: En diseño gráfico y arte, la combinación de elementos de forma equilibrada sin que ninguno predomine de forma que parezca inapropiada. Una composición o diseño armonioso provocan sensación de unidad, de que todo fluye apropiadamente y que todo está en el lugar adecuado.

Arracada: Forma dada al texto que rodea a una letra inicial o a una ilustración

Arte: Actividad de la inteligencia por

la que se expresa la creatividad con signos o acciones que intentan una comunicación de múltiples niveles, no sometida a reglas concretas. Esa multiplicidad y carencia de reglas impide afirmar si un suceso o acción es o no artístico de forma general u objetiva sin referirse a la vez a la experiencia perceptiva de los espectadores.

Arte abstracto: Arte que no imita ni representa directamente la realidad exterior; tanto si el artista no se inspira en la realidad como si el tema no puede descifrarse. Se basa en la idea de que el color y la forma tienen su propio valor artístico.

Arte inalOriginal publicitario totalmente acabado y listo para su reproducción. Comprende el juego completo de fotolitos.

Artes gráficas Las profesiones, empresas y ocupaciones industriales relacionadas con la creación de productos impresos. Diseño gráfico, preimpresión, impresión, encuadernación y ocupaciones similares están directamente relacionadas con las artes gráficas. Publicidad, redacción, fotografía, dibujo, pintura y similares son ocupaciones que pueden estar relacionadas con las artes gráficas.

ASA: Siglas que significan American Standards Association. Indican la sensibilidad de la película y cuanto mayor es el número ASA mayor sensibilidad tendrá (ideal para condiciones de poca luz, o fotografía de alta velocidad). La escala ASA es aritmética: 200 ASA es el doble de sensible que la de 100 ASA.

Ascendente: Parte del dibujo de un carácter de caja baja (b,d,k...) que sobrepasa en ojo medio de las letras.

ASCII: (American Standard Code for Information Interchange). Es de facto el estándar del World Wide Web para el

código utilizado por computadoras para representar todas las letras (mayúsculas, minúsculas, letras latinas, números, signos de puntuación, etc.). El código estándar ASCII es de 128 letras representadas por un dígito binario de 7 posiciones (7 bits), de 0000000 a 1111111.

Asimetría: Desigualdad entre las partes de un todo. Una composición asimétrica es aquella en la que una parte pesa más que las otras. Las composiciones asimétricas suelen ser más llamativas y ofrecer mejores resultados que las simétricas.

Aspa: Simboliza el estandarte o guión del caudillo invicto en los combates.

Aspect ratio: Relación métrica entre el ancho (width) y altura (height) de una imagen.

Aspillera: Ventana alargada verticalmente y con derrame al interior. Tiene una función defensiva, habitual en castillos y murallas

Asta: Rasgo principal de la letra que define su forma esencial; sin ella la letra no existiría.

Asta ondulada o espina: Es el rasgo principal de la S o de la s.

Astas montantes: Son las astas principales verticales u oblicuas de una letra, como la L, B, V o A.

Astralón: En imprenta (cuando se usaban los fotolitos, antes de la grabación directa a plancha o CTP), la plancha de plástico o acetato transparente e indeformable sobre la que se montaban los fotolitos de las páginas siguiendo un imposición concreta hasta formar lo que debía ir en una plancha de imprenta.

Atendedor: En corrección de pruebas y textos, la persona que se pone al lado de un corrector para ir cotejando el original mientras que el corrector o teclista lee la copia y avisarle de cualquier error de copiado.

Atender: Entre los correctores, para comprobar que un texto importante se ha transcrito y corregido bien, cuando un corrector se pone al lado de otro y éste le lee en voz alta la copia mientras que el que "atiende" va leyendo para si el original en papel. De esta forma, si se ve un error de transcripción, el defecto se hace evidente.

Audiencia cautiva: En lugares donde es casi imposible escapar al impacto de la publicidad. Por ejemplo: los anuncios en el interior de estadios; o los sistemas basados en pantallas LCD, que se exponen en lugares donde es casi imposible escapar a su mensaje, tales como paradas de metro, cajeros automáticos, ascensores, trenes e incluso taxis.

Aumento de valor tonal: En imprenta, sinónimo de "ganancia de punto".

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



Back up: Copia de resguardo de archivos que se efectúa para evitar la pérdida de la información en caso de rotura del medio de almacenamiento o modificación del archivo.

Baldaqüino: estructura apoyada sobre columnas o pilastras que cubren un altar o tumba.

Barbacana: segunda muralla o recinto exterior de una fortaleza.

Barniz: película transparente de color pintada sobre otro color.

Barniz de cuadro: líquido aplicado sobre un cuadro al final de su realización.

Barra inclinada: (/) se emplea para indicar 2 o más opciones posibles. En este caso no se escribe entre espacios. A veces se usa para separar los versos cuando se escriben en un texto corrido. **Basada:** pieza inferior de la columna generalmente compuesta por varias molduras.

Basamento: cuerpo formado por la base y el pedestal de la columna.

Base: preparación mas o menos pastosa aplicada sobre los soportes antes de pintar.

Bastidor: armazón de madera o metal que sirve de soporte a otros elementos, en el que se fijan los lienzos, y sirve también para armar vidrieros.

Bastisterio: capilla bautista en el que se realiza el bautismo por inmersión.

Bauhaus: Escuela de arte y diseño fundada en Weimar Alemania, en 1919 y dirigida por Walter Gropius, entre sus miembros figuraban: Wassily Kandinsky, Paul Klee y László Moholy-Nagy.

Baulasustre (ada): cada una de las columnas que componen la barandilla o el antepecho.

Blanco: es el lenguaje gráfico, las zonas del papel no impresas.

Blanco de España: llamado también

blanco de Meudon, este blanco no es un pigmento sino yeso, compuesto de carbonato de cal natural.

Beato: reciben este nombre genérico las numerosas copias de manuscritos de comentarios al Apocalipsis.

Bestiario: colección de fabulas referentes a animales reales o imaginarios.

Biodegradable: capacidad de un compuesto de ser degradado por acción biológica.

Bit Map: Mapa de bits, definición de una imagen por sus puntos constituyentes.

Blinn: Efecto gráfico de sombreado que permite resaltar y oscurecer zonas de una imagen.

Blur: Efecto gráfico que consiste en desenfocar una imagen para suavizarla.

Brillante: En óptica, Que brilla, que tiene brillo. Lo contrario de "apagado" o "triste". En sentido general, algo cuyos colores son saturados y claros.

Brillo: Capacidad de una superficie para reflejar la luz.

Bristol: papel formado por varias hojas contracoladas.

Brushes: Herramienta incorporada en aplicaciones de diseño gráfico que permite pintar con pinceles de espesor variable.

Bisel (ada): borde cortado oblicuamente.

Bobina: En artes gráficas, gran rollo de papel continuo que se usa para imprimir en las rotativas. Algunas pueden pesar hasta una tonelada.

Bocel: moldura convexa lisa de sección semicircular o elíptico.

Boceto: esbozo que realiza el artista para apreciar a futuro de una pintura o escultura.

Bodegón: cuadro cuya toma son ob-

jetos, animales de caza muertos, pescados, vasijas, etc.

Boj: Arbusto perenne cuya madera se usa como medio para los grabados de xilografías a contrafibra (y para la fabricación de cucharas, mangos de instrumentos y otras cosas).

Bolígrafo: Objeto para escribir formado por un depósito de tinta con una bola metálica en la punta. Al apoyar la punta, la tinta en contacto con la bola pasa en pequeñas cantidades al papel.

Bold: tipografía, caracter con forma decírculo que se usa principalmente para rematar textos, separar frases o marcar elementos en una lista (colocándose entonces al inicio de cada frase).

Bon à tirer: En grabado artístico, galicismo que significa "Válido para imprimir". Es lo que se pone (a veces sólo con las siglas "BAT") en la prueba con la que el artista queda satisfecho y que sirve de modelo de la tirada.

Boquetón: moldura convexa semicilíndrica.

Borde: Limite de una línea, figura o plano.

Borde de las pinzas: En imprenta, el borde del papel en el que la prensa o máquina de imprimir pone las pinzas y otros sistemas de agarre para desplazarlo y manipularlo por su interior. Suele ser el lado por el que el papel entra en la máquina.

También se usa esta expresión para denominar la zona de la plancha (usualmente en litografía offset) por el que ésta se asegura al cilindro portaplanchas.

En ambos casos, es una zona que se considera no imprimible.

Borgoña: En pintura, sinónimo de "(rojo) "Burdeos".

Rockwell Playbill

Bloque serif o Italiana

- con serif
- asta y remate robustos (incluso a extremos en que el remate es más robusto, como en Playbill)
- letras anchas (con excepción de algunas como Playbill)
- escasa modulación (la gran mayoría no tiene eje de engrosamiento)

Bosquejo: apunte rápido anterior al boceto.

Bóveda: obra de fabrica que cubre de forma arqueada un espacio.

Bloque Serif: Pesado remate cuadrangular que puede ir unido al asta principal en forma de cartela (Clarendon), con una clara modulación de espesores, o como mera prolongación de ella (Egipcio), sin variar el espesor.

Brocha: tradicionalmente, se denomina brochas los pinceles empleados para pintar óleo, mientras que la palabra pincel se reserva para los destinados a pintar guache y acuarela.

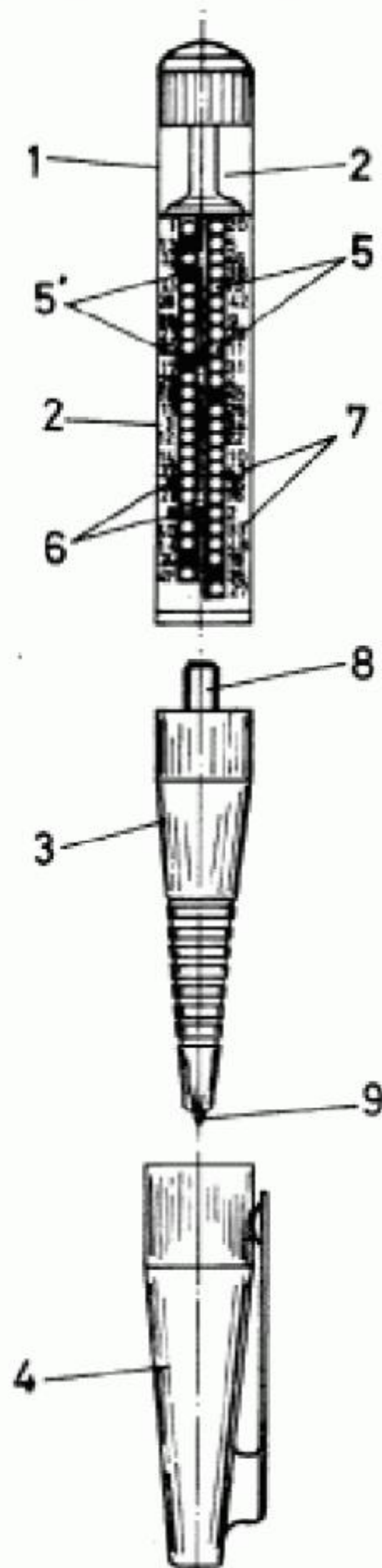
Burdeos, Rojo Burdeos: En pintura se llama "Burdeos" o "rojo Burdeos" al un tono oscuro y levemente amoratado de rojo. Es el color del vino tinto espeso (como el Burdeos o el Borgoña).

Buril: Herramienta de grabador formada por una barra semicurvada de metal con un extremo de metal duro con sección en forma de "V" y otro con un mango amplio y corto de madera donde se sitúa la palma de la mano. Se usa para realizar hendiduras y surcos en las planchas de grabado artístico en relieve.

Busto: figura humana de medio cuerpo superior originalmente sin brazos.

Bulto redondo: escultura aislada, visible en todo su contorno, también se denomina exenta.

Bustrofedón: Es la forma de escribir en la que una línea va en una dirección (de izquierda a derecha, por ejemplo) y la siguiente corre en la dirección contraria. Es una forma de escribir que ya no se usa pero que algunos idiomas de la antigüedad usaron, por ejemplo en Oriente Próximo y el Mediterráneo Oriental.



Bolígrafo perfeccionado:

Eesencialmente caracterizado porque comprende cuatro partes o cuerpos fundamentales, uno superior (1) en el que se determina un depósito interno (2); uno intermedio (2) de considerable longitud y dotado de una o más ranuras o canales longitudinales (6), siendo este cuerpo transparente, y otro inferior (3) en si conocido y portador de la correspondiente carga con su cabeza de escritura (9), complementándose con el cuarto cuerpo también convencional constitutivo de la tapa o capuchón de cierre (4); con la particularidad de que el depósito (2) que se determina en el cuerpo superior (1) se comunica, previo accionamiento de este último con las canales (6) determinadas en el cuerpo intermedio (2), al objeto de permitir que un número determinado de bolas (5) y (5') almacenadas en ese depósito (2) ocupen alineadamente las canales (6), en uno de cuyos márgenes van serigrafiados otros tantos números (7) como bolas existan, todo ello en orden a conseguir la combinación de los pronósticos que intervienen en los clásicos juegos de la y .



Contraste: permite resaltar el peso visual, lo podemos conseguir por medio de diversos medios, tonos, colores, contornos y escala.

Contraste de tonos: se obtiene entre elementos que poseen tonos (claridad- oscuridad) opuestos. En este caso, el mayor peso lo tendrá el elemento más oscuro, destacando el más claro sobre él con más intensidad cuanto mayor sea la diferencia tonal.

Contraste de colores: Dos elementos con colores complementarios se fuerzan entre si, al igual que un color cálido y otro frío. El contraste creado entre dos colores será mayor cuanto más alejados estén en el círculo cromático. Los colores opuestos contrastan mucho, mientras que los análogos apenas lo hacen, perdiendo importancia visual ambos.

Contraste de contornos: Los contornos irregulares destacan de forma importante sobre los regulares o reconocibles.

Este tipo de contrastes es adecuado para dirigir la atención del usuario a ciertos elementos de una composición o una página web, como botones importantes, banners publicitarios, etc.

Contraste de escala: es el producido por el uso de elementos a diferentes escalas de las normales o de proporciones irreales, consiguiéndose el contraste por negación de la percepción aprendida.

Composición: se define como una distribución o disposición de todos los elementos que incluiremos en un diseño o composición, de una forma perfecta y equilibrada.

En un diseño lo primero que se debe elegir son todos los elementos que

aparecerán en él, luego debemos distribuirlos, para colocarlos con el espacio disponible. Los elementos pueden ser tanto imágenes, como espacios en blanco, etc. Es muy importante, tener en cuenta de qué forma situaremos estos elementos, en nuestra composición, para que tengan un equilibrio formal y un peso igualado.

Color: El color, según Sir Isaac Newton, es una sensación que se produce en res-

puesta a una estimulación nerviosa del ojo, causada por una longitud de onda luminosa. El ojo humano interpreta colores diferentes dependiendo de las distancias longitudinales.

El color nos produce muchas sensaciones, sentimientos, diferentes estados de ánimo, nos transmite mensajes, nos expresa valores, situaciones y sin embargo... no existe más allá de nuestra percepción visual.

Círculo cromático



El color ha sido estudiado, por científicos, físicos, filósofos y artistas. Cada uno en su campo y en estrecho contacto con el fenómeno del color, llegaron a diversas conclusiones, muy coincidentes en algunos aspectos o bien que resultaron muy satisfactorias y como punto de partida para posteriores estudios.

Círculo cromático: El ojo humano distingue unos 10.000 colores. Se emplean, también sus tres dimensiones físicas: saturación, brillantez y tono, para poder experimentar la percepción.

El círculo cromático se divide en tres grupos de colores primarios, con los que se pueden obtener los demás colores.

Color luz: Los colores producidos por luces (en el monitor de nuestro ordenador, en el cine, televisión, etc.) tienen como colores primarios, al rojo, el verde y el azul (RGB) cuya fusión de estos, crean y componen la luz blanca, por eso a esta mezcla se le denomina, síntesis aditiva y las mezclas parciales de estas luces dan origen a la mayoría de los colores del espectro visible.

Color pigmento: Los colores sustractivos, son colores basados en la luz reflejada de los pigmentos aplicados a las superficies. Forman esta síntesis sustractiva, el color magenta, el cyan y el amarillo. Son los colores básicos de las tintas que se usan en la mayoría de los sistemas de impresión, motivo por el cual estos colores han desplazado en la consideración de colores primarios a los tradicionales.

La mezcla de los tres colores primarios pigmento en teoría debería producir el negro, el color más oscuro y de menor cantidad de luz, por lo cual esta mezcla es conocida como síntesis sustractiva. En la práctica el color así obtenido no es lo bastante intenso, motivo por el cual se le agrega negro pigmento conformándose el espacio de color CMYK.

Complejidad: implica una complicación visual debido a la presencia de numerosas unidades y fuerzas elementales, que da lugar a un difícil proceso de organización del significado.

Coherencia: es la técnica de expresar la compatibilidad visual desarrollando una composición dominada por una aproximación temática uniforme y consonante. Si la estrategia del mensaje exige cambios y elaboraciones, la técnica de la variación permite la diversidad y la variedad.

Continuidad: se define por una serie de conexiones visuales ininterrumpidas, que resultan particularmente importantes en cualquier declaración visual unificada. En el cine, la arquitectura y el grafismo, la continuidad no solo es el conjunto de pasos ininterrumpidos que llevan de un punto a otro, sino también la fuerza cohesiva



Capitulares

que mantiene unida una composición de elementos diversos.

Cámara: es la denominación genérica que reciben todos los aparatos para toma de instantáneas o para filmar. Se basan todas en el principio de la cámara oscura. La luz, que penetra a través de un diminuto orificio o abertura en el interior de una caja opaca, proyecta una imagen sobre la superficie opuesta a la de la abertura. Si se le añade una lente, la imagen adquiere una mayor nitidez y la película hace posible que esta última se fije. La cámara es el mecanismo a través del cual la película se expone de una manera controlada.

Cola: Prolongación inferior de algunos rasgos tipográficos.

Contra forma o contrapunzón: Espacio interno de una letra total o parcialmente encerrado.

Cruz o travesaño: trazo horizontal que cruza por algún punto del asta principal.

Cuello: trazo que une la cabeza con la cola de la g.

Cuerpo de texto: componente de la maqueta, el texto puede tratarse de muchas maneras. El texto de las columnas puede estar justificado, con margen a la izquierda o con margen a la derecha.

Capitulares: señalan donde comienza un escrito, se pueden utilizar altas y bajas.

Cabeceras de sección: estructuran las diferentes secciones de una publicación e indican o enfatizan de que trata la sección o el artículo.

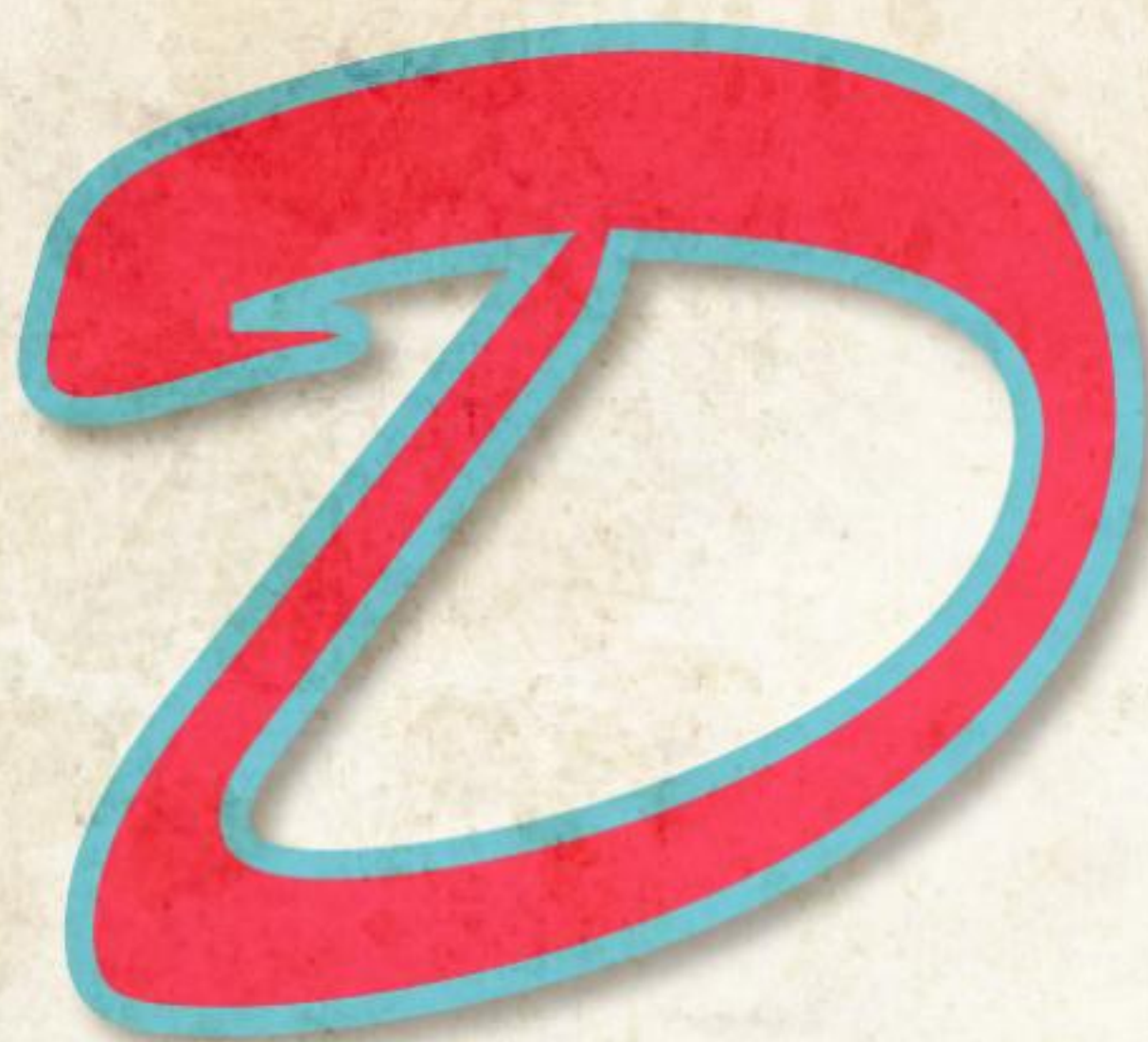
Caja tipográfica: es el texto presentado en recuadros, ya sea relacionados con el bloque de texto principal o como unidades textuales aisladas.

Caligrafía: La caligrafía (del "Idioma griego" griego *καλλιγραφία*) es el arte

de escribir empleando bellos signos. El término caligrafía se puede utilizar refiriéndose a dos conceptos diferentes: por un lado, es el arte de escribir con letra artística y correctamente formada, según diferentes estilos; por otro, es el conjunto de rasgos que caracterizan la escritura de una persona o de un documento.

Cuadrícula tipográfica: se define como una distribución o disposición de todos los elementos que incluiremos en un diseño o composición, de una forma perfecta y equilibrada.

En un diseño lo primero que se debe elegir son todos los elementos que aparecerán en el, luego debemos distribuirlos, para colocarlos con el espacio disponible. Los elementos pueden ser tanto imágenes, como espacios en blanco, etc. Es muy importante, tener en cuenta de qué forma situaremos estos elementos, en nuestra composición, para que tengan un equilibrio formal y un peso igualado.

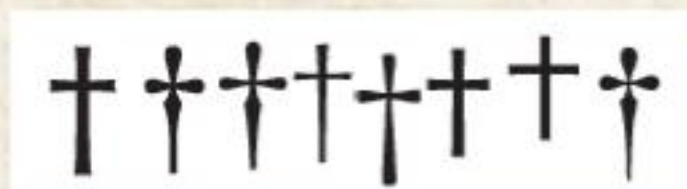


D65: Uno de los iluminantes estándares propuestos por la CIE dentro de la serie D de iluminantes (aquellos que describen situaciones de iluminación al mediodía en distintas latitudes del mundo). El iluminante D65 describe las condiciones medias de iluminación en un mediodía en Europa Occidental.

Dadaísmo: Movimiento artístico de vanguardia radical nacido hacia 1916 entre círculos artísticos pacifistas europeos refugiados en Suiza como reacción contra la lógica y el orden constituidos y la guerra que éstos representaban. Los dadaístas defendían el absurdo, la provocación, la incongruencia y la contravención como base de la creación artística.

El movimiento Dadá es posiblemente uno de los primeros movimientos artísticos modernos verdaderamente antiartístico. Entre sus figuras más destacadas estaban Tristan Tzara, Hugo Ball y Marcel Duchamp.

Daga: Símbolo tipográfico con forma de pequeña cruz o puñal con la punta hacia abajo. Estos son distintos ejemplos de dagas. Tiene dos usos principales:



Dagas

1.-Como referencia para una nota al pie de página sin usar numeración. En este caso se usa después del asterisco y antes de la doble daga (en orden de notas en una misma página).

2.-Entre paréntesis, como signo antepuesto a una fecha para indicar el momento del fallecimiento de una persona; por ejemplo: Manuel Machado (+ 1936) [sustituir aquí el símbolo + por la daga].

Daguerrotipo: Uno de los primeros procedimientos fotográficos creado por el francés Louis Daguerre hacia 1840. Consiste en exponer a la luz por medio de una cámara fotográfica una placa fotosensible de cobre con nitrato de plata que luego se fija con diversos métodos. Cómo la imagen queda fijada en la placa, no era posible sacar copias (no hay transparencia). Cada daguerrotipo era único.

DCS: Formato de documento digital para artes gráficas desarrollado por la firma Quark. Su nombre, DCS, son las siglas de Desktop Colour Separation (Separación de color de Autoedición) y es básicamente una variante del formato EPS creada con la idea de facilitar el trabajo con colores directos y su separación en planchas en equipos de escaso rendimiento como los existentes a comienzos de la revolución de la autoedición.

A comienzos del siglo XXI, su utilidad se ha desvanecido casi por completo y su uso plantea más problemas que ventajas, por lo que debe reservarse a casos en los que no hay una alternativa práctica.

De paso **ijo**Véase "monoespaciada".

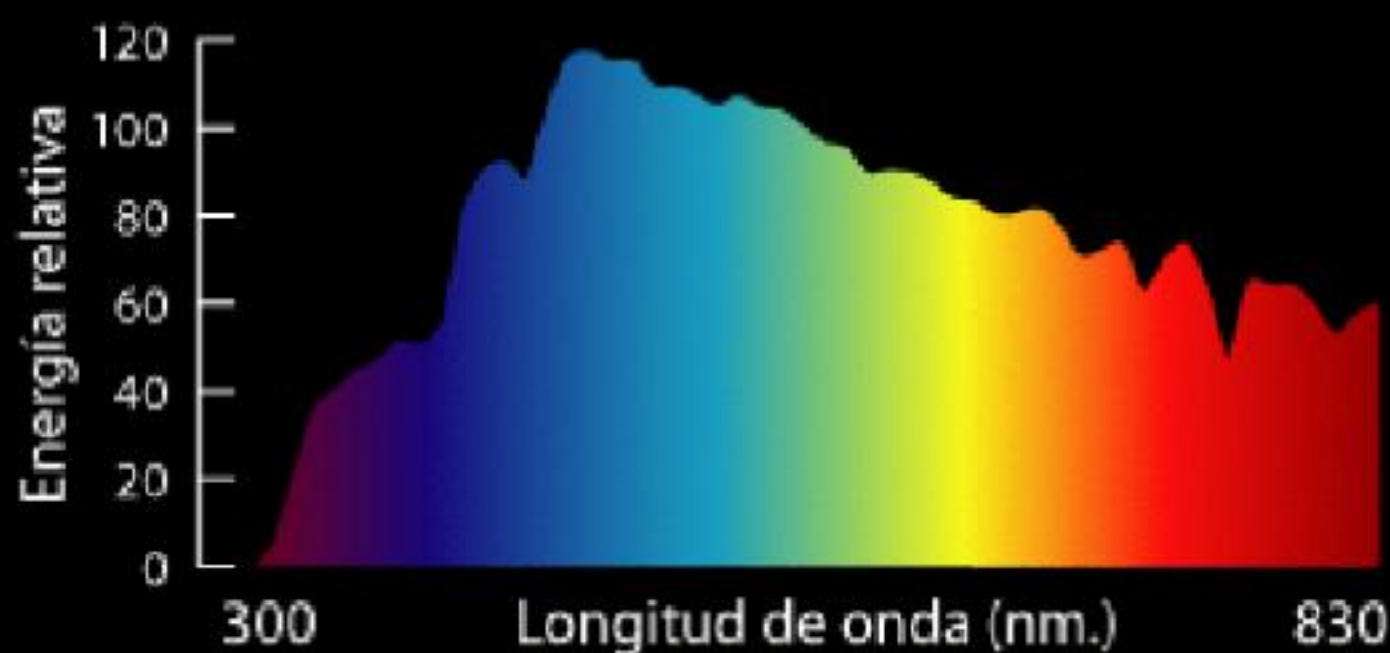
Dedicatoria: En los libros o escritos, el pequeño texto con el que se dedica el trabajo a una persona, grupo, idea o cualquier cosa que se le haya ocurrido al autor ("a mi padre", "A María", "A Max, por soportarme"...). Se sitúa las más de las veces en la página inmediatamente anterior al comienzo de la obra.

Degradado: La transición suave y sin saltos de un color a otro; por ejemplo, de rojo a verde, de blanco a negro, de azul a morado...

Delta E **Ena** forma de medir la diferencia existente entre dos colores. La medida ΔE (léase "delta E" o, menos apropiadamente, "error delta" —puesto que eso es lo que finalmente representa) es, supuestamente, la diferencia mínima entre dos colores que el ojo humano medio es capaz de distinguir. En realidad lo que se está haciendo es medir la distancia entre puntos en un espacio tridimensional (un espacio de color Lab).

El valor ΔE se utiliza para saber cuánta desviación hay en un sistema de tratamiento del color en el que la fidelidad de su reproducción es esencial. Cuanto menor sea el valor ΔE tolerado, más difi-

Composición espectral del iluminante D65



cil será alcanzar el objetivo pero más fiel será la reproducción.

La medición para saber cuánto es un valor ΔE se hace con un espectrofotómetro y con diversos métodos de cálculo (no hay una única fórmula).

Los valores de ΔE delta considerados admisibles son usualmente muy bajos: Entre 2 y 3,5 son valores ya perceptibles como 'colores distintos' por el ojo no adiestrado. Lo cierto es que hay tonos en los que el ojo percibe antes las diferencias (por ejemplo, los tonos de piel).

Densitómetro: Aparato de precisión que se usa para medir la densidad óptica de un material o superficie comparándola con un estándar de densidad específico.

Desaturar: Quitar saturación a un color o a los colores de una imagen. En pintura (mezcla sustractiva), para no cambiar el tono de color se suele hacer añadiendo pintura con pigmento blanco o negro. En una mezcla aditiva (hecha con luz), se suele hacer igualando más los valores de los primarios que la componen, ya sea reduciéndolos (más oscuro) o aumentándolos (más claro).

Descatalogado: En artes gráficas, material impreso que el editor ya vende por haberse agotado la tirada o edición. Muchas veces se puede comprar como publicación de segunda mano.

Descendente: En tipografía, aquella parte de las letras en caja baja (minúsculas) que va por debajo de la llamada "línea base". Es decir, cualquier parte de una minúscula que sale por debajo de las letras como la 'x' o la 'm'. En el alfabeto latino estándar, sólo tienen 'descendente' estas letras: q, y, p, g, j.



Despiece: En prensa se llama "despiece" a un pequeño artículo que acompaña a uno mayor sobre el mismo tema. Los despieces se usan para tratar aparte un punto específico del reportaje general y su tamaño no debe aproximarse al de éste.

Diagramar: En artes gráficas, hacer el boceto de una publicación para ver e indicar el flujo de la información gráfica y escrita y las distintas posiciones que deben ocupar los elementos en cada página.

Diapositiva: Fotografía positiva realizada en material transparente. Los tamaños estándar más usuales son 35 mm, 4x5, 6x6, 6x7 y 9x12 (aunque estos dos últimos son más raros). Hasta el desarrollo de la fotografía digital, por calidad, cantidad de información, rango dinámico y facilidad de digitalización las diapositivas bien realizadas han sido

el formato óptimo de fotografía analógica destinada a artes gráficas.

De forma abreviada y coloquial se llama "diapo".

Diapositiva negra: En la separación de colores para cuatricromía, una separación negra que se ha hecho sólo para compensar el llamado "error de adición".

Diseño: Proceso de disponer, estructurar y conformar un objeto o conjunto de información para que cumpla un cometido conforme a los medios disponibles para cumplirlo.

El diseño gráfico es, según esto, disponer, estructurar y dar forma a un conjunto de objetos gráficos e informaciones para que el resultado cumpla un fin concreto. En este sentido, el diseño es una operación utilitaria, destinada a un fin. No es una operación 'para si misma'. Por su naturaleza misma, el proceso de diseñar; de 'crear' un diseño necesita procedimientos propios de la creación artística, ya que también debe expresar cosas por medio de lenguajes no reglamentados (donde 'A' no tiene significados concretos sino aquellos que el diseñador intenta asignarles). Por eso, diseño y arte están muy cercanos, aunque no sean necesariamente una misma cosa, a veces el diseño pueda alcanzar la categoría de arte.

En sentido utilitario, se puede definir de 'buen diseño' aquel que cumple el fin para el que se creó con la mayor acomodación a los medios disponibles. Si además ese diseño reúne valores artísticos, como por ejemplo 'capturar el espíritu de una época' (lo que solemos llamar diseños clásicos), creo que se puede decir que ese diseño es arte... aunque la intención de sus creadores (muchas veces anónimos) no fuera crear arte, sino sólo hacer objetos útiles y agradables.

Disolvente: En artes gráficas, líquidos que se usan para deshacer en su interior de forma homogénea otras sustancias y facilitar así su aplicación. Los disolventes (también llamados solventes o diluyentes) se suelen combinar con pigmentos, aglutinantes y otros componentes para formar tintas, pinturas, barnices y fluidos similares.

Disolvente alifático: Disolvente de hidrocarburos saturados derivados del petróleo. Se usa en la elaboración de tintas (especialmente las de huecograbado). Diluyentes alifáticos son el heptano, el hexano o el aguarrás mineral.

Distancia focal: La distancia entre el centro óptico de una lente y su punto focal (es decir, donde la imagen "se ve enfocada"). En el caso de una única lente, es un valor fijo. En un objetivo (donde hay más de una lente), es un valor variable.

Distancia hiperfocal: La distancia más cercana a partir de la cual el objetivo de una cámara consigue enfocar los objetos más lejanos (enfoque infinito).

La distancia hiperfocal determina la profundidad de campo máxima, ya que la distancia focal mínima (es decir, el mínimo necesario para que un objetivo pueda enfocar) es la distancia hiperfocal dividida entre dos.

Distiller: Programa de Adobe para la creación de documentos PDF de calidad a partir de otros documentos de cualquier programa. En cierto modo es un RIP de software encaminado a crear PDFs. Forma parte de la suite Acrobat. Fabricante: Adobe

Doble página: En diseño gráfico, la unidad conceptual y de trabajo que forman dos páginas enfrentadas en una publicación, ya que el lector las va a ver juntas al abrir el impreso. Por extensión cualquier elemento que se haya colocado ocupando las dos páginas: Una foto a doble página, un titular a doble página... En diseño gráfico de publicaciones se debe trabajar tomando como unidad dos páginas enfrentadas. Al diseñar a doble página siempre hay que tener en cuenta que el medianil es una zona de peligro donde no se deben colocar elementos esenciales y que forma una barrera invisible que hay que romper y, al mismo tiempo, respetar.

En impresión, dos páginas que saldrán enfrentadas (es decir: Formando pareja) en el trabajo final (reader spread) y que, usualmente en impresión comercial, no se imprimen juntas (a veces ni siquiera en el mismo pliego).

Doble pasada:

Imprimir dos veces una misma plancha o color para que tenga dos pasadas de esa misma tinta y así tenga más "cuerpo" e intensidad. Se hace especialmente con el color negro (doble pasada de negro) o con algunos barnices.

Doblete: Al componer un texto, el error de repetir una misma palabra; por ejemplo: "En la la casa de los condes".

Dreamweaver: Fabricante: Adobe

Duotono: En sentido general, una imagen impresa con dos tintas (tonos), sinónimo de "bitono". En un sentido más preciso de tratamiento digital de imágenes en dos dimensiones, un duotono es un archivo en escala de grises (es decir: Una imagen de blanco y negro) que contiene una o más curvas de transferencia aplicables a otras tintas. Es decir: Existe una sola fuente de de información pero se proporciona más de una curva para aplicar a más de una plancha de impresión.

Por eso los duotonos se diferencian de los multicanales en que los primeros sólo tienen un canal aunque generen más de una plancha, mientras que los segundos tienen tantos canales como planchas generen. La diferencia es relevante cuando se retoca un duotono, ya que no se pueden tratar las tintas de forma diferenciada o parcial. Lo único que se puede hacer es alterar la curva que se aplica a cada tinta.



E-Mail: Expresión en inglés que significa correo electrónico. Medio de comunicación a través de mensajes con ordenadores.

Edición Frecuencia de impresión de un periódico para su publicación. Conjunto de ejemplares de un periódico, de una misma tirada y con el mismo contenido. Selección de un área específica o detalle de una imagen para su aplicación o utilización en una publicación (De la Piedra). || Selección de los textos e imágenes que constituirán una publicación. Selección de un área específica o detalle de una imagen para su reproducción.

Editar: En medios gráficos se utiliza más la palabra componer.

Editor: El productor de cualquier clase de publicación.

Eisenman, Alvin (1921-) Diseñador gráfico, tipógrafo y educador estadounidense. Eisenman ha sido profesor y administrador en el programa de diseño gráfico de la Universidad de Yale por casi cuarenta años (desde 1950). Es reconocido por haber "reclutado" dentro de su cuerpo profesoral diseñadores tan importantes como Paul Rand, Bradbury Thompson y Norman Ives. Fue gerente del departamento de diseño de la editorial McGraw-Hill (1945-1950) y tipógrafo de la Yale University press (1950-1960). Trabajó como presidente de el American Institute of Graphic Arts de 1960 a 1963. Muchos de sus libros fueron honrados en la selección de la ALGA's Annual Fifty Books Exhibition. (Carter; 1993).

Ejemplar: Copia dentro de una tirada de cualquier material impreso, desde un periódico a un folleto.

Elementos: Componentes estructurales invisibles o integrantes visibles

de una forma, una composición o un diseño.

Emblema Figura o conjunto de figuras representan de un modo simbólico las actividades, cualidades o ideales de una persona o sociedad. Figura de representación (metafórica y simbólica) que se compone generalmente de formas heráldicas, jeroglíficas, consagradas por el uso. Se sitúa en el nivel cultural para representar ideas abstractas: la paloma blanca es el emblema de la paz, la guadaña emblema de la muerte, etc.

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

Emotícono: Signo tipográfico que consiste en reproducir con letras caras con distintas expresiones. Utilizado en el correo electrónico, chat y servicios de mensajería instantánea para dar sentidos a los mensajes.

Encabezado: Título, cabeza o parte superior de una información.

Encuadernación (Rústica, al caballete, de lujo, etc.) Al caballete: afianzamiento de los cuadernillos componentes de una publicación mediante la costura al lomo en un dispositivo denominado caballete.

Enmascarado: Nombre que se da al proceso de bloquear parte de un negativo de película para eliminar zonas no deseadas o defectos, de modo que no sean visibles en el estadio final de plancha de impresión.

Enfajar: Procedimiento por el cual se coloca un faja de papel u otro material plástico alrededor de cualquier producto impreso para su distribución.

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

Envase: Contenedor de un producto. Por

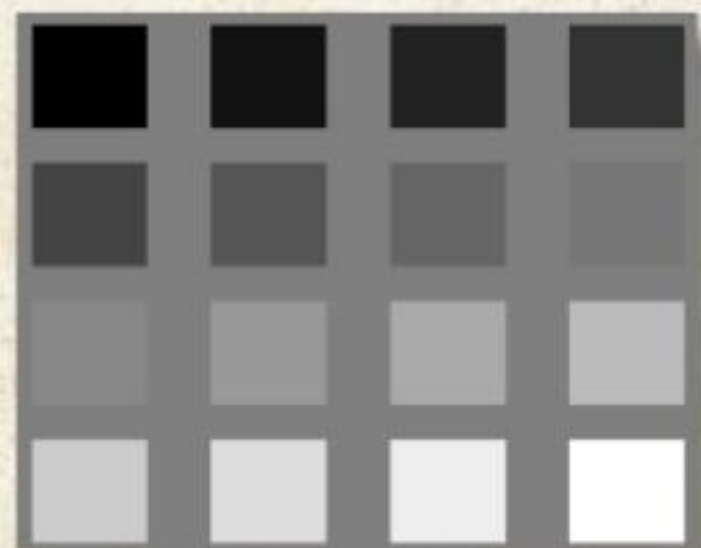
deformación, en publicidad a los envases se les denomina con los términos ingleses "pack" o "packaging".

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

Escala de color: Todas las mezclas de color posibles para conseguir millones de tonalidades. Existen diferentes escalas de color según se esté trabajando con ordenadores, televisión, cuatricromía, etc. Todas son distintas, pero persiguen el mismo fin, multiplicar las posibilidades del color.

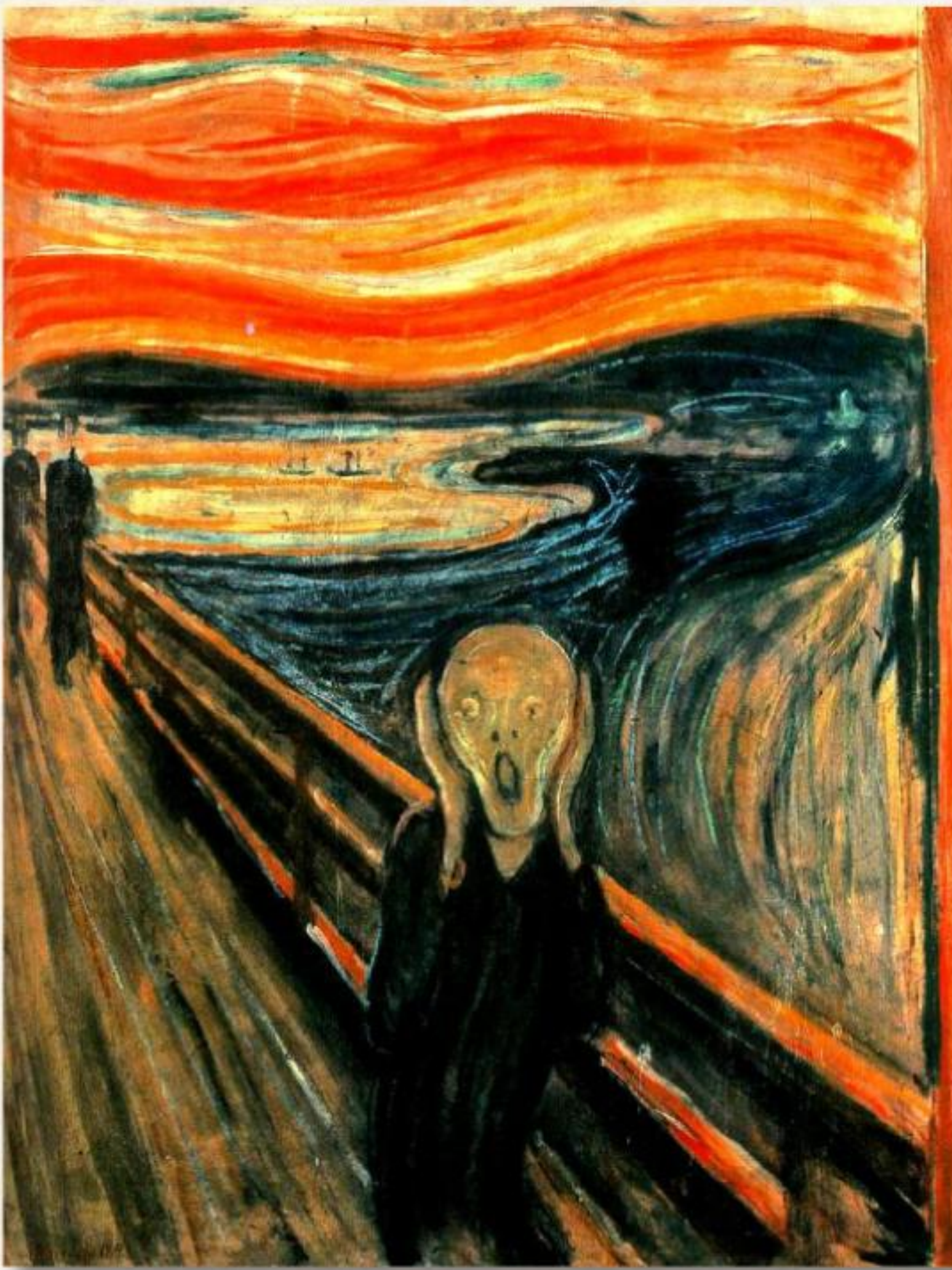
Escala de grises: En impresión, escala de tonos de gris usada en la reproducción fotomecánica para verificar los tiempos correctos de exposición y revelado. En sistemas computerizados, la forma de determinar una gama de brillo para cada pixel en el monitor, desde el negro (=0) hasta el blanco (=255).

Escáner: Periférico lector de imágenes y textos en soportes opacos o translúcidos. Las imágenes digitalizadas pueden ser tratadas posteriormente en un ordenador.



Escala de grises

Escorzo: Representación en perspectiva de personas u objetos, las cosas se muestran cada vez más pequeñas cuanto más se alejan del ojo del espectador.



Ej. Expresionismo: El grito, Edvard Munch, 1893

(Terra) Modo de representar la figura o el objeto formando un ángulo con el plano del cuadro, mediante los recursos de la perspectiva, de manera que el espectador reconstruya el objeto en sus proporciones correctas.

Eslogan (Slogan): Término de origen inglés utilizado para recordar una marca o un producto, por medio de una frase de fácil memorización, en los mensajes publicitarios.

Espaciar: Distribuir los diferentes elementos de una composición gráfica.

Espacio: Lugar o superficie para colocación o inserción de publicidad: una valla, un bloque, una página, etc.

Espacial, célula: En el Diseño tridimensional, unidad espacial para la construcción de una estructura de columna hilera, capa o pared.

Espacio: Vacío que hay rodeando las formas y entre ellas. No obstante, las formas también pueden ser consideradas como espacio ocupado y los vacíos, como espacio no ocupado.

Espiral: Expresión gráfica del movimiento creciente o decreciente de un

punto alrededor de otro.

Estructura: Manera de disponer las formas en un orden específico.

Estructural, subdivisión: Célula espacial bi-dimensional formada por líneas estructurales en una estructura.

Estructurales, líneas: Líneas, generalmente invisibles, usadas para construir una estructura y hacer subdivisiones para colocar las formas en una composición.

Extremo: Final de una línea, o parte superior o inferior de un prisma o cilindro colocado verticalmente.

Estampación: Método de impresión que consiste en aplicar presión a una plancha, previamente grabada y con tinta sobre ella, sobre papel u otra superficie.

Estándar: Norma o modelo de un producto, de un servicio o del funcionamiento de máquinas.

Estudio: Normalmente se conoce así al lugar donde se producen las ideas publicitarias. Existen estudios de grabación, de diseño gráfico, etc.

Excoffen, Roger (1910-1983). Diseñador gráfico y tipográfico Francés.

Excoffen fue un brillante diseñador gráfico que produjo un gran número de tipografías para uso en publicidad. Entre ellas se encuentran Cahmbord, Mistral, Choc, Diane y Calypso. Su tipografía más importante es la popular Antique Olive, una refinadísima y sutil sans-serif de calidad equiparable a Univers y Helvética.

Ex-Libris: Emblema que algunos poseedores de libros ponen en su interior para distinguirlos. Tradicionalmente tiene una construcción fija, que consta de: la frase latina Ex-libris, que significa "es libro de", un dibujo alegórico y el nombre del propietario. Ocasionalmente incluye también un lema. Se imprimen en papel engomado de formato pequeño (5x8cm.) y se pega en la página de cortesía del libro.

Expresionismo: Movimiento artístico, cuyos inicios se suelen situar a finales del siglo XIX y perduró hasta entrada la década de 1920. Su precursor fue Van Gogh. Los expresionistas intentan reflejar sus emociones y vivencias interiores antes que reproducir la realidad. La angustia e incertidumbre, provocada por los cambios de la sociedad contemporánea, las expresan de modo brusco, con deformaciones violentas e intenso cromatismo. (-abstracto): Arte abstracto no figurativo y no geométrico. Pone de relieve el acto físico de pintar, como en las obras de Arshile Gorky y Jackson Pollock.



Fake: Anglismo con el que se denominan los fotomontajes digitales (hechos usualmente en Photoshop) en los que partes de una persona se colocan en situaciones en las que no ha estado o en cuerpos que no son suyos. Usualmente, los fakes (pronúnciese 'feiks') son de contenido inocentemente burlesco (como el que ilustra este apartado), insultante, erótico o directamente pornográfico.

Ferro: En artes gráficas, la prueba de impresión que se hace de todo el pliego, una vez montado completo ya para su imposición, en el que las imágenes y textos salen reproducidos en diferentes tonos de azul (debido a que el papel fotosensible que se usa responde volviéndose de ese tono ante la luz ultravioleta). Una vez expuesto por ambos lados, el ferro se dobla y corta para que el cuadernillo se vea montado tal y como saldrá de máquinas.

El fin de un ferro es hacer una comprobación final del producto impreso, sobre todo para cotejar que todas las páginas están en el orden y posición adecuados, que las imágenes están bien escuadradas y cortadas, que ninguna fuente se ha escapado en la filmación final... Es una prueba comparativamente barata.

Fijador: En fotografía analógica, solución química usada para estabilizar ('fijar') la imagen revelada eliminando las sales fotosensibles no reveladas (es decir, no oscurecidas por la acción de la luz). Su principal componente es el hiposulfito de sodio.

Fijo Texto ijo Repituzos de textos (o imágenes o cualquier otra cosa) que se usan en diseño gráfico e imprenta de forma continuada; por ejemplo: Avisos legales, firmas de fotografía, logotipos de material reciclado,

etc... Se suelen conservar en lugares accesibles para su uso repetitivo.

Filete: En artes gráficas y tipografía, sinónimo de línea o de adorno más o menos lineal que no sea demasiado grueso.

Filete ultra ino

La línea o filete más fino que un sistema de impresión es capaz de producir. No es muy conveniente usar esta definición dentro de un programa ya que si bien los filetes "ultrafinos" no dan problemas en las impresoras de oficina (y, de hecho, quedan bastante bien), en las filmadoras y grabadoras de planchas dan lugar a líneas tan finas que son irreproducibles y producen muchos quebraderos de cabeza.

Filmación: En preimpresión e imprenta, la impresión de materiales intermedios para la preparación de documentos impresos de gran volumen. Esos materiales siempre se imprimían en acetato o materiales similares en separación de colores y nunca como color compuesto, ya que servían para preparar las planchas de impresión en cada color.

Se hacía en aparatos especiales llamados filmadoras que imprimían a muy alta resolución, usualmente mediante lenguaje PostScript.

La aparición de la grabación directa de planchas (CtP) terminó con la filmación.

Filmadora: Aparato de impresión profesional de artes gráficas de muy alta resolución usado para producir los fotolitos o las planchas. Sea del tipo que sea, las filmadoras nunca producen materiales de color compuesto, ya que su propósito es producir los materiales de reproducción una vez hecha la separación de colores.

Filmina: Forma poco profesional y

pedestre de llamar a una diapositiva.

Filtro de densidad neutra: En fotografía, un filtro que se usa para reducir la intensidad de la luz que entra por la lente sin alterar los valores de los colores.

Firma: En prensa escrita, la línea en la que se pone el autor de una pieza.

Foliación: La acción de poner número (folio) a cada página de un impreso de varias páginas. También se llama "numeración" o "paginación".

Los números que componen esa numeración.

Fondo mecánico:

En artes gráficas, una forma ya un poco anticuada de referirse a un fondo de color hecho artificialmente, es decir: Un fondo que no es una fotografía o imagen real (aunque proceda de un dibujo), sino que se ha hecho rellenando con un color.

Formato local: En composición y edición tipográfica digital, La modificación directa del aspecto de palabras o caracteres concretos evitando el uso de generalizaciones como las hojas de estilo.

En buena composición digital y salvo casos muy concretos, el formateo local es una práctica que debe evitarse, ya que impide la modificación rápida y homogénea del aspecto de los textos o gráficos. De hecho, el formateo local es el concepto contrario de aplicar hojas de estilo, ya que se une aspecto (presentación) y contenido (datos).

La aplicación de cursivas, negritas, superíndices y subíndices a palabras concretas es una forma de formateo local, salvo que el programa o lenguaje de composición permita su modificación generalizada. Ese es el caso, por ejemplo de las hojas de estilo en cascada (CSS) y los lenguajes de marcas como HTML o XHTML.

Forzado: En fotografía analógica, la exposición y revelado de un material para una sensibilidad mayor de aquella para la que está fabricado; por ejemplo: Disparar un negativo de 400 ISO a 800 y revelarlo tomando en cuenta esa exposición.

El forzado o revelado forzado era una técnica muy habitual cuando se fotografiaba en condiciones de poca luz o en las que hacía falta mayor velocidad de obturación (para imágenes en movimiento). El precio que se pagaba, aparte de una peor calidad en general, era un aumento del grano fotográfico.

De hecho, un grano grueso eran la huella de un forzado y concedían a las imágenes un tono de espontaneidad o realidad que hacía que a veces se aplicase el forzado como una técnica más de expresión artística.

Entre las películas más habituales para esta técnica se halla el negativo de blanco y negro Tri-X (400 ISO) de Kodak, muy usado en prensa predigital para exposiciones forzadas.

Fotocomposición: En artes gráficas, la reproducción de textos mediante la proyección de los tipos sobre una superficie sensible a la luz. La imagen así obtenida se revela y fija, como cualquier material fotográfico, para su posterior utilización en el proceso impreso.

También se conoció como "composición en frío", por oposición a "composición en caliente" (la que se hacía con plomo fundido).

Fotografía Técnica y arte de captar imágenes estáticas mediante el uso de la luz sobre algo sensible a ella.

Fotolito: En la época química y electroquímica de la preimpresión (entre mediados y finales del siglo XX), para grabar las planchas de una imprenta era necesario crear antes unas copias intermedias en película fotográfica de alto contraste (llamada 'litográfica'). Cada copia correspondía a una plancha de color y allí donde hubiera variaciones de intensidad, la

película llevaba una trama que simulaba esas variaciones de intensidad.

Cada una de esas películas era un fotolito. Los distintos fotolitos se montaban (imponían) en grandes planchas llamadas astralones. Cada uno de esos astralones impuestos se usaba a su vez como gran imagen para grabar (por exposición a la luz, se 'insolaban') las distintas planchas de la imprenta.

Aunque la grabación directa de lanchas desde el ordenador (CTP) y las pruebas digitales están arrinconando a los fotolitos, aun existen muchas imprentas y fotomecánicas que siguen basándose en ellos.

Fotomecánica: Una empresa de artes gráficas dedicada a las tareas de preimpresión. Suele disponer de filmadoras, escáneres de alto nivel, insoladoras y otros materiales especializados y del personal cualificado para manejarlos.

Los diseñadores gráficos suelen entregar su trabajo a la fotomecánica, que termina de preparar los materiales para su reproducción impresa. Muchas imprentas grandes disponen de servicios de fotomecánica propios.

Fotomontaje: Técnica gráfica de expresión artística consistente en formar una nueva obra con trozos de fotografías y materiales ya impresos. Como arte nació hacia los años veinte del siglo XX de la mano de los dadaístas. En España, Josep Renau fue uno de sus maestros.

Arte Fotografía

Fotón: Partícula energética electromagnética carente de masa que viaja por el espacio a una velocidad constante con movimientos en forma de onda. El fotón es la partícula cuántica básica de la radiación electromagnética. Carecen de carga eléctrica y su frecuencia está en relación directa con su energía (alta energía = alta frecuencia, baja energía, baja frecuencia).

En lenguaje no técnico, los fotones son las partículas básicas que componen la luz.

Fotosensible:

Cualquier cosa que cambia de aspecto o composición interna al recibir un rayo luminoso o, en sentido amplio, una radiación afin a la luminosa (rayos ultravioleta o infrarrojos).

Fracción: En tipografía, símbolo compuesto con el que se representa una fracción matemática. Hay distintas maneras de representar una fracción:

Con dos números separados entre sí por la barra inclinada.

Con dos números inclinados separados entre sí por la barra inclinada y formateando el numerador y el denominador de forma similar a un superíndice y un subíndice respectivamente.

Usando un carácter especial fabricado al efecto. Es el método más eficaz y elegante para composiciones de textos largos que estén especializados en matemáticas.

Situando y formateando sus distintos elementos a mano. Este modo es el más complejo y casi nunca permite incluir la fracción resultante dentro de un flujo tipográfico, pero es el mejor método para componer textos matemáticos.

Freehand: Programa de dibujo vectorial en dos dimensiones. Aparecido en 1988 de la mano de la compañías Aldus y AltSys, Hacia 1995 pasó a manos de Macromedia hasta la fusión-adquisición de ésta por parte de Adobe en 2005. En mayo de 2007 Adobe anunció que dejaba de fabricarlo.

Freehand ha sido uno de los programas clásicos de diseño gráfico. Muchos usuarios apreciaban sus capacidades multipágina (de las que Adobe Illustrator carecía) para la realización de trabajos de diseño de todo tipo (pósters, carátulas de CDs, trípticos, tarjetas, portadas de libros, etc...).

Conocer Freehand o Illustrator era normalmente uno de los requisitos que se pedían para trabajar en diseño gráfico (y pertenecer a uno u otro era como ser de equipos de fútbol rivales).

Fuente: En tipografía, un conjunto de caracteres que corresponden a un diseño y proporciones determinados. En buena ley, en un alfabeto dado, ese conjunto debe abarcar: las letras mayúsculas y minúsculas (acentuadas y sin acentuar), las cifras y signos matemáticos más usuales, los signos de puntuación y algunos caracteres variados (signos monetarios, ligaduras...).

Además (en alfabetos grecolatinos), una fuente bien diseñada debe incluir versiones de diseño de redondas, cursivas, negritas y negritas cursivas. Los diseños más trabajados incluyen seminegras, condensadas, versalitas, juegos 'expertos' y florituras diversas (en el sentido literal de 'florituras'). En tipografía digital, las fuentes deben incluir además pares de interletraje (kerning).

Fotolitos





Gama: Gama es la medida del grado de compresión o expansión de las sombras y luces de una imagen.

La gama se define como la relación entre los valores tonales de un archivo gráfico y los valores tonales producidos por un dispositivo de salida.

Gamma: es la medida del gradiente de la sección recta de la curva característica, que expresa el contraste de un material fotográfico bajo unas condiciones de revelado específicas.

En esta curva se representan las densidades (D) en ordenadas y los logaritmos de la exposición (E) en abscisas, de forma que $\gamma = D/\log E$.

Gama de colores: Se llama "gama de colores" a la cantidad de matices distintos de color que pueden reproducirse mediante un determinado proceso o dispositivo.

Por ejemplo, la gama de colores RGB de un monitor de ordenador es mucho más amplia que la de las tintas CMYK sobre papel que usan las impresoras.

Gestalt (forma). Concepto introducido en la escuela psicológica alemana que significa, en la teoría de la información, "un mensaje que aparece al observador no como resultado del azar",

sino como un ensamblaje coherente de elementos que constituyen un todo significativo; esto es, una configuración o una imagen que se desprende con entidad propia sobre un telón de fondo ambiguo o indiferenciado —constituido éste por la complejidad de otros mensajes irrelevantes o de una ausencia de

imagen hasta a un 25% del tamaño original (Kb) y aceptar fondo transparente. Trabaja con una paleta de hasta 256 colores pertenecientes al sistema RGB. Las imágenes GIF constituyen mapas de bits de 72 pixels por pulgada.

Gradiente: Degradación de la imagen.



Escala de grises

mensaje.

Gaussian blur filter Desenfoque gaussiano: modifica el valor del desenfoque según la curva de Gauss.

GIF (Graphics format interchange, formato de intercambio de gráficos) Formato gráfico destinado al uso en web y aplicaciones electrónicas. Tiene como características destacadas la posibilidad de comprimir la

Gráfico Elemento visual que complementa al texto para hacer a un mensaje impreso más interesante o facilitar su comprensión.

Gramaje: Cantidad de gramos que pesa un metro cuadrado de un material, generalmente papel. El gramaje influye en el espesor del material.

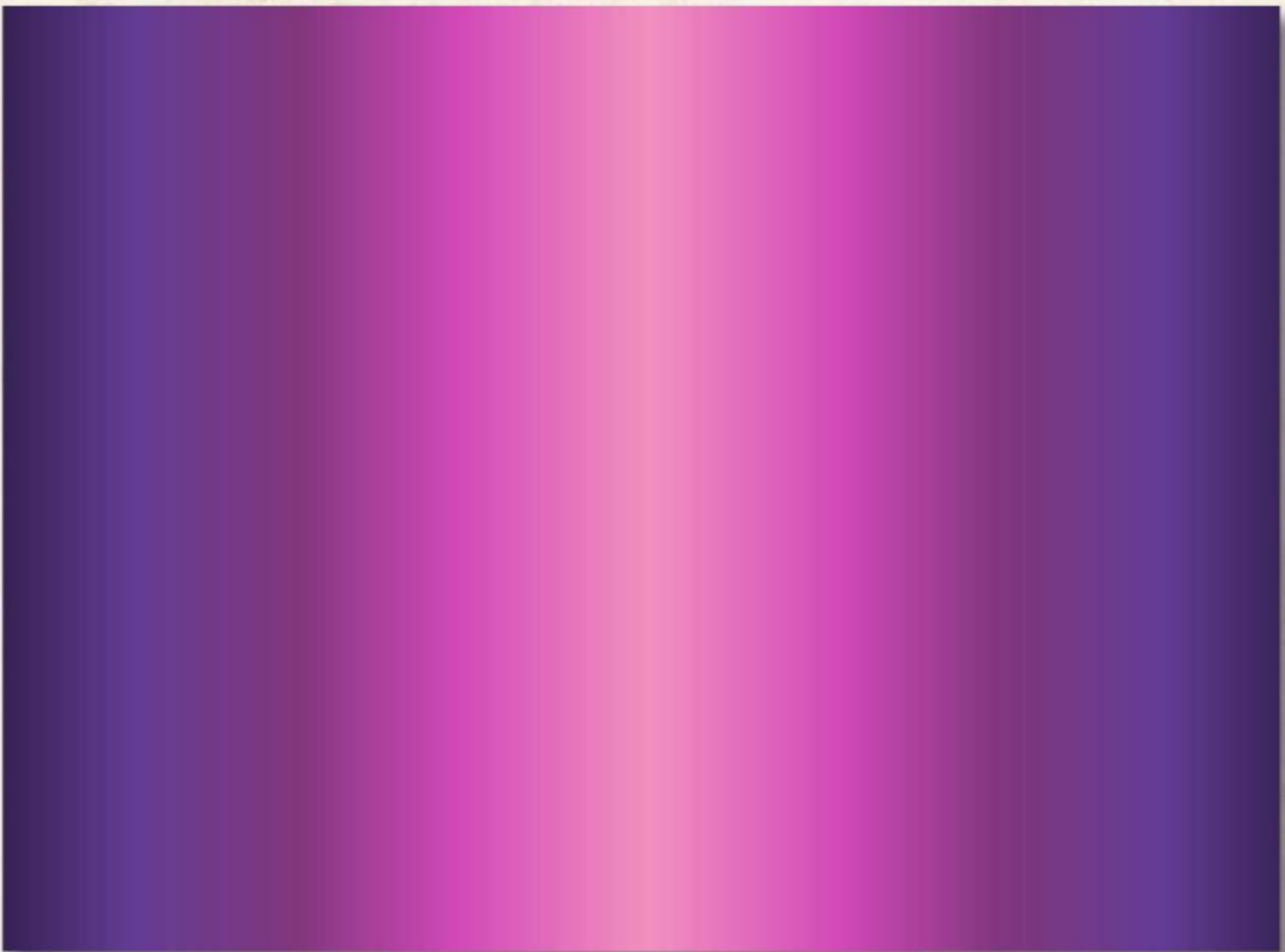
Gamma: Medida del brillo de un dispositivo electrónico que sirve para prever su apariencia en pantalla.

Glow: Efecto de resplandor sobre un área de la imagen.

Glifo De manera genérica, un signo

grabado. Por ejemplo, los glifos de la escritura maya y también de la egipcia (siendo, en este último caso, abreviatura de jeroglifo).

Grafa: Cinta metálica montada sobre madera para marcar el papel por el lugar exacto por donde debe doblarse. Marca sobre el impreso que indica doblez (De la piedra). || Corte parcial efectuado a un impreso con el objeto de



Gradiente

facilitar su doblez o plegado (Andigraf, 1994).

Grafar: Operación de aplicar la grafa a una pieza gráfica impresa sobre papel o cartón para efectos de doblez. La grafa marca el papel para determinar los quiebres en un plegable, folleto, empaque, tarjeta, etc. (De la Piedra).

Gra ismo Pertenece o relativo a la imagen gráfica. Aplicado a las descripciones y demostraciones que se representan por medio de figuras y signos (De la Piedra).

Greca: Motivo ornamental de origen griego, compuesto por bandas de color que se unen formando series repetidas de ángulos rectos combinados de distinta forma. || Espiral doble (entrante y

saliente) de apariencia circular u ortogonal que se ha usado y se usa aún como medio de introducir dinamismo a una línea sin interrumpir su continuidad (Consuegra, 1976).

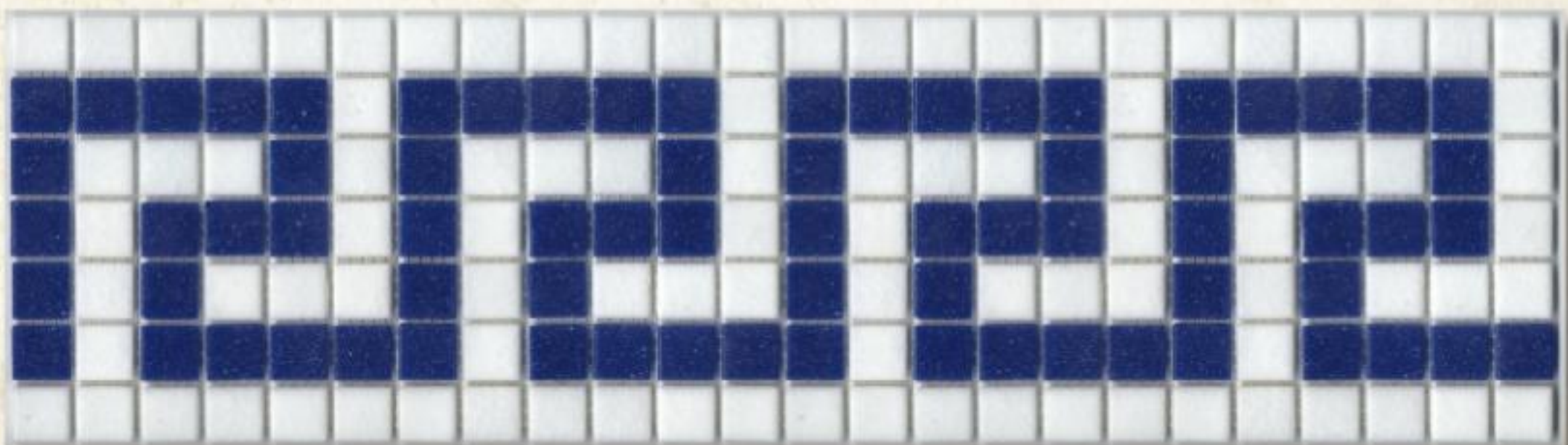
Grisés (escala de): La escala de grises es el nombre que se da en fotografía y diseño gráfico a la serie de tonos de gris dispuestos (en una copia o en una transparencia) en orden creciente o decreciente frente a la que se hacen medidas sensitométricas.

Guardas: Hojas de papel colocadas al principio y al final del libro que cubren las caras interiores de las cubiertas para asegurar el bloque a las tapas. || Hojas de papel que coloca el encuadernador

dobladas por la mitad para unir el libro y la tapa. Generalmente son de papel distinto usado en el cuerpo del libro, tanto en el cuerpo como en el gramaje y en el color.

Guión: Plan a escala reducida de un libro o una secuencia cinematográfica, utilizado principalmente para anticipar y planificar un diseño con muchas etapas.

Greca





Halo: Imagen difusa que suele formarse en torno a las altas luces del sujeto. Aparece cuando la luz incide perpendicularmente sobre la película, atraviesa la base, alcanza el respaldo de la cámara y es reflejada de nuevo hacia la emulsión. Aunque técnicamente se considera un fallo (las películas tienen una capa antihalo para evitarlo), el fenómeno adopta a veces formas interesantes que pueden aprovecharse creativamente.

Hemeroteca: Lugar de la biblioteca donde se guardan y sirven al público principalmente publicaciones periódicas.

Hendido: Ranura que se hace apretando los papeles gruesos, cartulinas y cartones para facilitar su plegado. Esta ranura se hace colocando el papel entre un molde y contramolde que se aprietan entre sí. La presión debilita el material y lo estrecha sólo en esa zona, lo que hace que tienda a plegarse por ahí.

Hexacromía: Es el proceso en el cual se aplica la selección a color CMYK, además de aumentarle el color naranja y el verde para lograr una impresión de muy alta calidad.

Historia: Registro de las modificaciones efectuadas a un objeto que compone un diseño.

Historiograma: Un diagrama de barras apiladas que representa la frecuencia relativa de distintos valores en una situación dada.

Hoja de estilo: En diseño gráfico y multimedia, procedimiento de formateado del contenido mediante etiquetas o marcas cuyas características se describen en una zona aparte. El contenido y su aspecto se tratan por separado.

Así, por ejemplo, se puede etiquetar un texto como "texto base", con algunas palabras etiquetadas como "destacado" y luego asignar unas características tipográficas a ambas etiquetas (cuerpo, fuente, color,



Halo de luz

etc...). Esto evita tener que ir cambiando cada palabra o frase según la queramos con un aspecto u otro.

El uso de hojas de estilo facilita el formateo de elementos (es mucho más sencillo poner una etiqueta y luego asignarle propiedades que formatear mil y un elementos). Ayuda a la coherencia formal (es más difícil que haya pequeñas diferencias si cada clase de elementos se ha definido en un sólo sitio). Ayuda a la jerarquización formal (al crearlas se deben tomar unas decisiones generales que el formateo punto por punto no facilita) y da mucha mayor flexibilidad al cambio de aspecto (basta con cambiar un formato en la hoja de estilo en un único sitio).

En los casos más avanzados, las hojas de estilo se pueden incrustar unas dentro de otra (es decir, van en cascada o empujadas). La aplicación depende de si el elemento formateado pertenece a una clase definida como nivel superior (este es el caso de las hojas de estilo CSS).

Además, en algunos casos, las hojas de estilo pueden estar definidas como archivos aparte, a los que se llama o referencia desde los documentos que se quiere formatear. Eso simplifica el formateo masivo (de miles y miles de documentos si llega el caso).

Se usan mucho en programas en los que hay muchos elementos del mismo tipo y sistema de jerarquización. El ejemplo son los programas de maquetación en diseño gráfico y las hojas de estilo en cascada de las especificaciones CSS para lenguaje de hipertexto (como html o xhtml). Huecograbado: Sistema de impresión comercial y artístico consistente en grabar pequeños huecos en una plancha de metal que luego se rellenan de tinta. La plancha, de la que se ha limpiado el exceso de tinta, se presiona directamente contra el medio a imprimir para que reciba la tinta y quede impresa.

Hortera: En España, cualquier cosa o persona en la que la carencia de buen gusto es evidente (normalmente muy evidente).

El horterismo (cualidad de ser o parecer hortera) es un hecho estético sin valoración moral, en diseño suele reunir alguna de estas características: Es recargado: la desmesura es la norma. Un hortera no suele ser discreto, gusta de llamar la atención.

Es fallido: Busca el buen gusto. Hay una conciencia estética, fallida pero existente.

Es desproporcionado: Combinaciones de color estridentes e inapropiadas para la mayoría del entorno, adornos excesivamente grandes, muy llamativos, exceso de ornamentación.

Huella: Marca correspondiente al perímetro de la lámina formada sobre la estampa como consecuencia de la presión

a la que se somete el papel contra el metal durante la estampación.

Hoja: Cada una de las partes iguales, numeradas o no, que resultan de doblar el papel para formar el pliego.

Huellas de abrasión:

Arañazos en una película fotográfica debidos al roce con algo duro. Suele deberse a la presencia de suciedad (polvo, arena, etc...) en los aparatos o

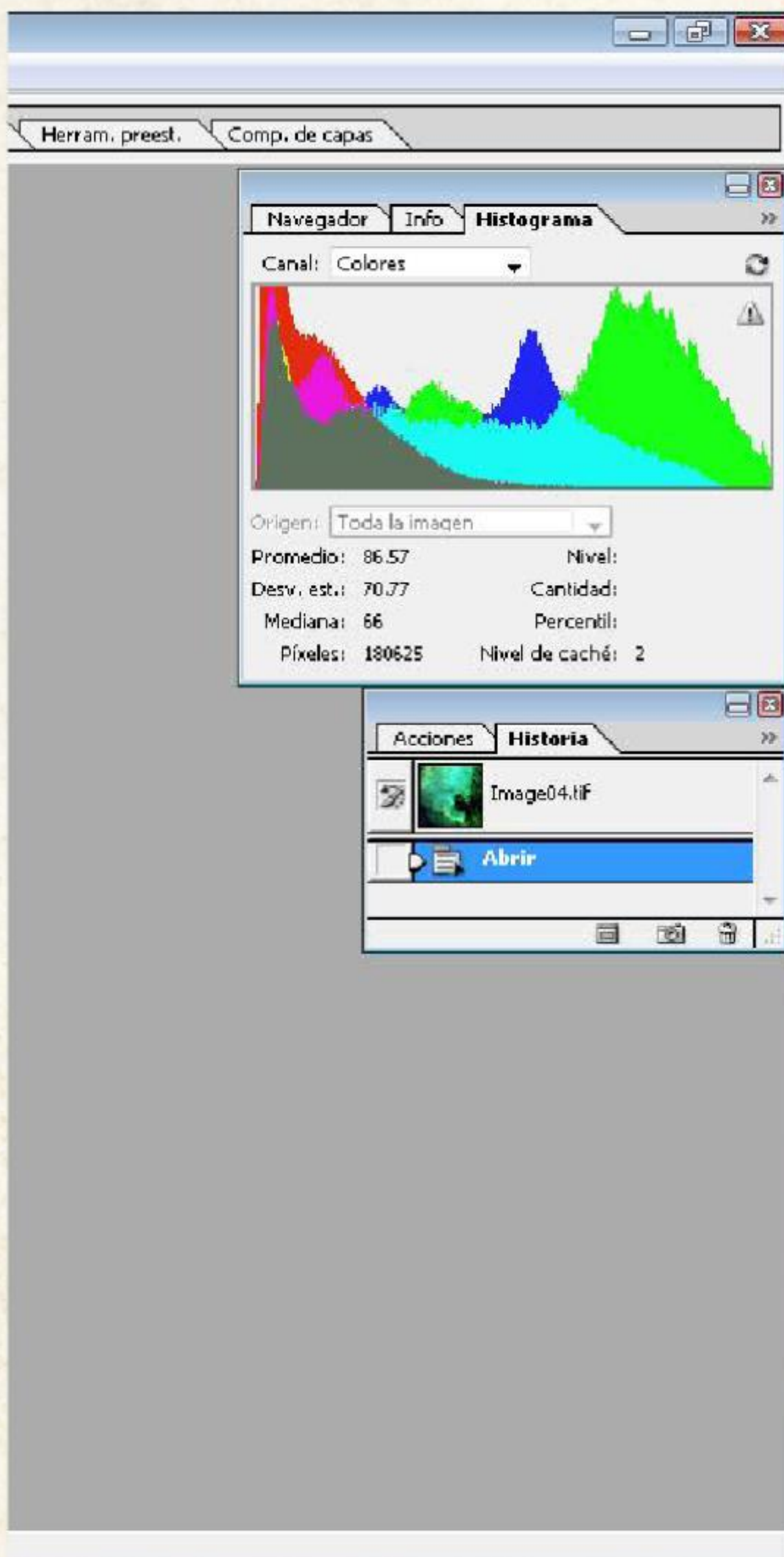
en la propia película. Si esas marcas están por el lado de la emulsión, el daño puede ser irreparable.

También se llaman "marcas de abrasión".

Humor vítreo:

En el ojo humano, sustancia transparente y gelatinosa que rellena la cámara oscura que hay entre el iris y la retina.

Histograma





Illuminante: Tabla de la energía luminosa que emite una fuente de energía luminosa (real o teórica) dividida en franjas de distintas longitudes de onda. Esa tabla se puede usar como si fuera una huella digital de cualquier fuente real.

De ese modo, de cualquier fuente luminosa real se puede derivar un iluminante (o sea: Se puede tabular su curva de distribución espectral con un instrumento especializado). Por el contrario, podemos idear iluminantes teóricos que no tengan una correspondencia en el mundo real.

Al especificar muy claramente cual debe ser la composición de la luz que emite una fuente luminosa, los iluminantes sirven para estandarizar las industrias relacionadas con la luz y el color.

Cualquier persona o empresa puede especificar sus iluminantes, pero la organización estandarizadora por excelencia es la CIE (la Comisión Internacional de la Iluminación), que ha creado series de iluminantes como las A, C y D (uno de los cuales es D65), por ejemplo.

Illuminante CIE serie D: Cualquier iluminante de un conjunto basado en medidas hechas en pleno día a cielo abierto que CIE propuso como estándares en 1965. Son tablas de datos de curvas de distribución espectral en franjas de 10 nanómetros desde los 300 hasta los 830 nm. Se describen en términos de temperatura de color (6.500 K, 5.500 K, 5.000 K...). Los dos más conocidos y usados son D65 (llamado a veces "Luz de día" o "6.500 K") y D55, aunque existen otros como D75.

Illuminante estándar CIE: Cualquier iluminante de una de las cuatro series (A, B, C y D) de iluminantes propuestos por la CIE como fuentes de luz ideales para estandarizar y facilitar las mediciones del color y la iluminación.

Illuminante estándar E: Iluminante equienergético teórico definido sólo como referencia colorimétrica para la realización de cálculos de color. En este iluminante, todas las longitudes de onda tienen el mismo valor (su representación gráfica es una línea recta horizontal). Sus valores triestímulos XYZ CIE son iguales y sus coordenadas de cromaticidad son $(x,y)=(1/3,1/3)$.

Por sus características, el iluminante E no tiene temperatura de color (aunque el iluminante más cercano es el D55).

Ilusión óptica: Percepción visual en la que lo percibido no se corresponde con cómo es realmente el estímulo visual; por ejemplo: un dibujo en el que dos componentes parecen de distinto tono cuando realmente son iguales, otro en el que los elementos parecen moverse (no lo hacen), un tercero en el que dos elementos parecen de distinto tamaño pese a ser iguales, etc...).

Imagen:

La representación de algo real o imaginario basándose en la luz y su efecto sobre la visión humana. Por extensión, se entiende que una imagen puede ser también la representación que el cerebro humano se forma por otros medios que no sean la luz y su efecto sobre la visión. Así, el ruido de cristales rotos puede formar en nuestro cerebro lo que es una imagen sonora.

En ese sentido, la imagen no es el hecho real, sino la representación que del hecho se hace el cerebro usando la visión (u otros sentidos complementarios). Si nuestros receptores reciben los estímulos necesarios, se puede formar una visión de algo que no sea un hecho real (es decir, que no existe). Eso es lo que, por ejemplo, permite la existencia de la fotografía, el cine o la televisión.

Impar: En diseño gráfico, cualquier pá-

gina de una publicación dividida en dos (libros, revistas, periódicos...) que cae a la derecha del medianil según la mira el lector. La portada es siempre impar (siendo como es la página número 1).

Imposición: En artes gráficas, disponer las planchas de las páginas en la plancha de modo que una vez impreso y doblado el papel del pliego, se formen los cuadernillos con las páginas en el orden y posición adecuados. Hay diversos tipos de imposición, su uso depende del tamaño del papel del pliego, del tipo de máquina en el que se va a imprimir y de otros aspectos técnicos menores.

Imprenta: Máquina ideada para crear muchos impresos con un coste por ejemplar bastante bajo en comparación con otros sistemas de creación de documentos.

Gracias a su reducido coste (en términos relativos) la imprenta, inventada en el siglo XV por Gutenberg, fue la gran democratizadora del conocimiento humano, ya que permitió a muchas personas acceder a la sabiduría escrita.

Hay imprentas de muy diversos tipos y categorías, dependiendo del tipo de impreso que deben producir y de la cantidad final que se desea: Desde grandes rotativas de huecograbado a pequeñas impresoras de tipografía. Las imprentas se clasifican según el sistema de impresión en el que se basan: Litografía, huecograbado, serigrafía, tipografía, flexografía, etc... y también por el sistema de papel que usan: Rotativas y de hojas. Además, de por el número de cuerpos de color y por otros detalles menores. También se llama "prensa", aunque esta denominación se suele reservar para máquinas medianas y pequeñas de hoja plana.

Impresor: Persona encargada del proceso de impresión.

Impresora: Aparato dedicado a la impresión de poco volumen (por comparación con la imprenta).

Femenino de "impresor".

Diseño gráfico Herramientas Impresión
Inconstancia del color

Inglés: Colour inconstancy (GB), Color inconstancy (EE UU)

Es el fenómeno por el que una única muestra de color se percibe como si fuera de un color distinto bajo distintas luces. Muchas personas lo confunden con el metamerismo (que necesariamente implica dos muestras de color).

Como cualquier otra diferencia de color, la inconstancia del color se puede medir usando diferentes fórmulas como un valor ΔE .

Incunable: Un libro impreso antes de 1501, es decir, hecho en el primer siglo de vida de la imprenta, el XV. "Incunabulum" es un neologismo latino que significa "en la cuna" (de la imprenta, se entiende).

InDesign

Inédito: Al hablar de escritos que implican creación (novelas, cuentos, ensayos), aquel que aun no ha sido publicado (ni en papel ni en Internet).

Escritura

Infrarrojo: Energía electromagnética cuya longitudes de onda se sitúan por encima de los 700 nanómetros (el límite superior que el ojo humano puede per-

cibir como "luz") y por debajo de las longitudes de onda que sirven como señales de radio (a partir de 1 mm).

Como ese margen es muy amplio, el infrarrojo se suele dividir en bajo medio y alto, aunque hay otras divisiones.

Los seres vivos suelen emitir (más bien "rebotar") energía infrarroja en las zonas intermedias del infrarrojo y muchos objetos del mundo son perceptibles con sensores de infrarrojo porque emiten (o reflejan) distintas cantidades de energía con esas longitudes de onda.

Eso ha permitido el desarrollo de sistemas de "visión nocturna", por ejemplo, por los que es posible ver de noche sin necesidad de emitir luz normal, además de otros usos (básicamente militares y científicos). El uso de la película infrarroja para fines artísticos es interesante pero más bien limitado.

Interfaz: Punto por el que un ordenador presenta sus datos al exterior y recibe otros nuevos. Puede ser un simple enchufe, como es el caso de una interfaz USB o una pantalla combinada, un teclado, un micrófono, un altavoz o todo ello junto.

Cuando los puntos de conexión están pensados para presentar y tomar datos de los usuarios (no de otras máquinas), se habla de "interfaz de usuario" y la usabilidad es uno de los conceptos clave en el diseño de este tipo de interfaces.

Interletraje: En tipografía, el espacio general entre las letras de las palabras (tracking).

En tipografía, ajustar el espacio entre pares de caracteres concretos para que su legibilidad y equilibrio visual sea óptimo (kerning). Pares de kerning habituales son "AV", "va" y "kv", por ejemplo. Un buen kerning es esencial en una fuente tipográfica bien diseñada.

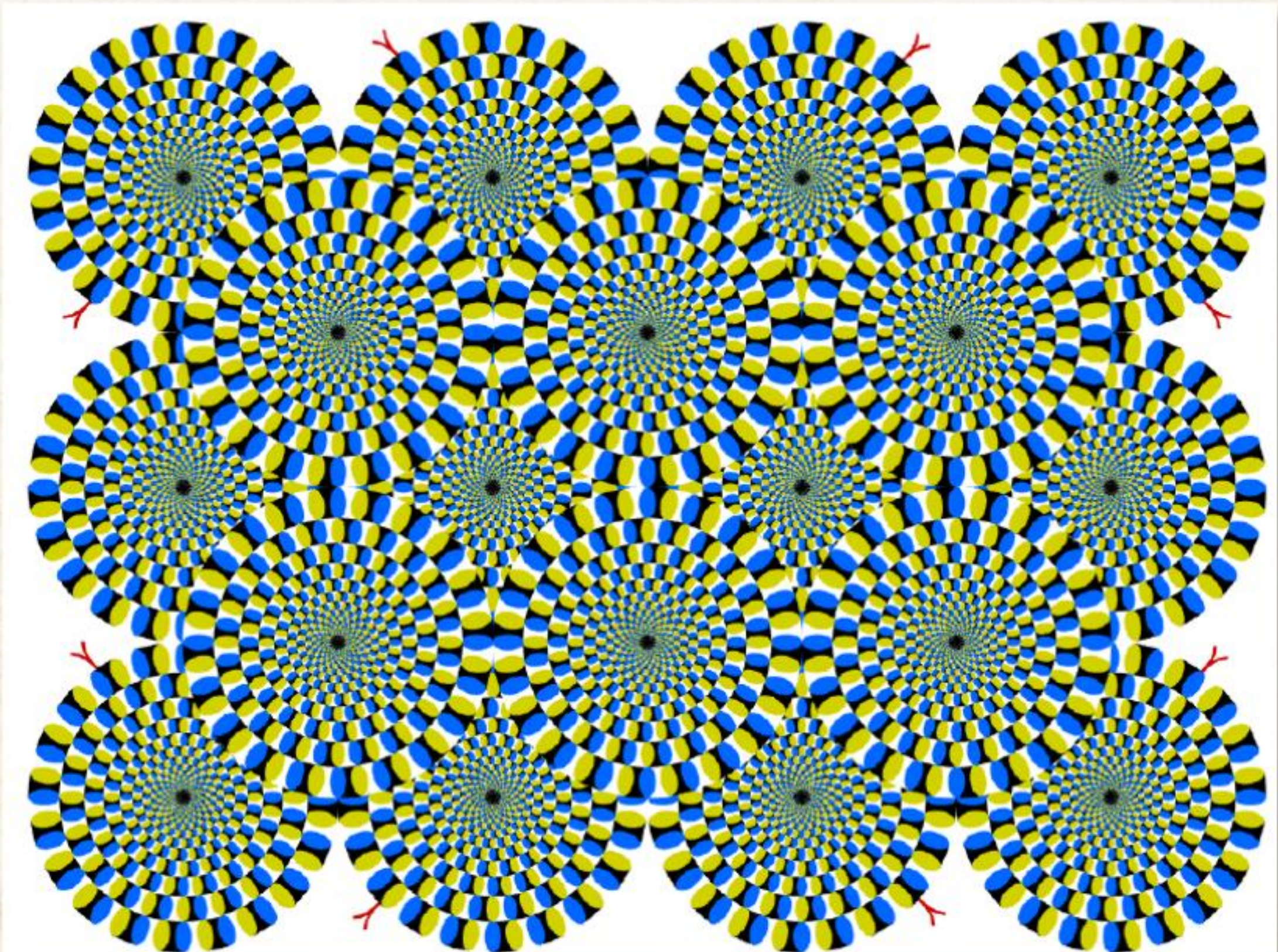
En ambos casos, el interletraje óptimo depende bastante de la situación en la que se aplique (cuerpo, color, tipo de fuente...) y del criterio tipográfico del diseñador: Los hay que prefieren los textos más apretados, los que prefieren que "respiren" un poco más...

Interlínea: El espacio existente entre las líneas de un texto. En artes gráficas se mide de línea base a línea base con medidas tipográficas como los puntos de pica o los puntos didot. En proceso de textos y mecanografía se solía medir con "espacios" (los que el carro de la máquina permitía dar: 1 espacio, 1/2 espacio, 2 espacios...).

La interlínea adecuada es una de las claves de una composición tipográfica con buena legibilidad.

También se llama "interlineaje" e "interlineado".

Ilusión óptica





Jingle: Vocablo inglés que designa la música, con texto, que se utiliza en los espacios publicitarios de los medios audiovisuales.

Justificación: Componer el texto en forma de bloque, de modo que todas las líneas tengan la misma longitud, sin dejar espacios a la izquierda ni a la derecha. || Acción de colocar espacios en blanco entre palabras de manera que todas las líneas de una columna tengan la misma longitud. Separación de espacios para obtener una medida igual en todos los renglones (De la Piedra). || Componer los textos de tal manera que todos los renglones tengan dimensiones uniformes, conformando columnas sólidas (Andigraf, 1994).

JPG: (Joint Photographic Experts Group): formato gráfico de mapa de bits que permite comprimir las imágenes

con el objetivo de reducir el tamaño (kb) del fichero. Esta característica lo hace atractivo para uso en diseño web porque reduce el tiempo de descarga / transferencia del fichero. En contrapartida, la definición de la imagen resultante es degradada en relación inversamente proporcional al grado de compresión aplicado. Soporta los sistemas de colores RGB y CMYK.

Joule o Julio: es la unidad empleada para cuantificar la potencia luminosa del flash electrónico.

Un joule es igual a un watio por segundo, o bien 40 lumen por segundo. La unidad sirve para comparar los flashes en términos de potencia lumínica. En castellano se puede el término julio en lugar de joule.

Joliet: es el nombre de una extensión que Microsoft hizo del sistema de fi-

cheros ISO-9660, usado en los discos CD-ROM.

La norma ISO 9660 hace referencia a un sistema de estructura de ficheros que se puede usar en muchos sistemas operativos (Macintosh, Windows, Linux, ...) por lo que es especialmente recomendable cuando la compatibilidad entre plataformas es el principal objetivo. Su limitación es que en su nivel más restrictivo sólo permite nombre de 8 caracteres con una extensión de 3.

El sistema Joliet tiene la gran ventaja sobre ISO-9660 de permitir nombres largos, de hasta 64 caracteres, y el uso de caracteres Unicode, es decir, verdaderamente internacionales.

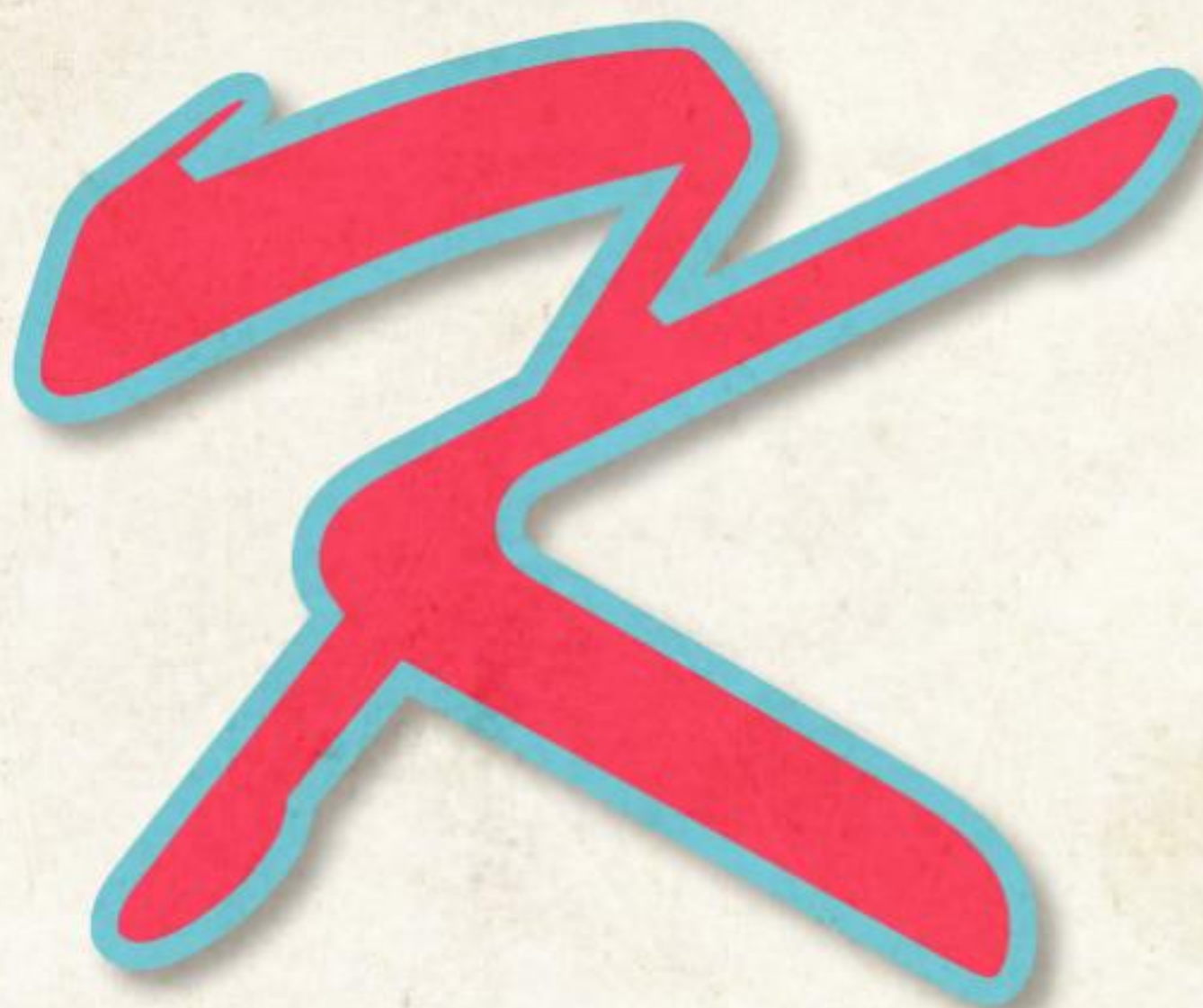
Su gran desventaja es que muchas otras plataformas (versiones antiguas de Windows incluidas) no pueden trabajar con este sistema.

Te eugait dolore dunt aut lore te ting eugiam
 vercilit utpat. Duisi.Obor sed dolore digna fac-
 cum ad etue consectem volut lortis doloboreet
 amet, sequis ad delisim doloboreet la feugiate
 dit niamet dolumsan venit vullamcore et nis
 nonsectem iustrud magna facing enis aliqua-
 met, consed min hent ut pratem eugue delit aci
 blam vel estrud tio commy nullan vel dionum
 zzrit lumsan henit dolor sequat. Duismod et vel
 inissim essi enibh eu feu facin hendit at adipisl
 dolortis am nos nullam venisi tet, vel iriliscip
 eril iustin heniam venim zzrit velit exercinisl
 etue velit amet, vel dolore duisi blan eliquat.

Texto sin justificar

Te eugait dolore dunt aut lore te ting eugiam ver-
 cilit utpat. Duisi.Obor sed dolore digna faccum
 ad etue consectem volut lortis doloboreet amet,
 sequis ad delisim doloboreet la feugiate dit nia-
 met dolumsan venit vullamcore et nis nonsectem
 iustrud magna facing enis aliquamet, consed min
 hent ut pratem eugue delit aci blam vel estrud tio
 commy nullan vel dionum zzrit lumsan henit do-
 lor sequat. Duismod et vel inissim essi enibh eu
 feu facin hendit at adipisl dolortis am nos nullam
 venisi tet, vel iriliscip eril iustin heniam venim
 zzrit velit exercinisl etue velit amet, vel dolore
 duisi blan eliquat.

Texto justificado



(Kb): 1.024 bytes de datos digitales.

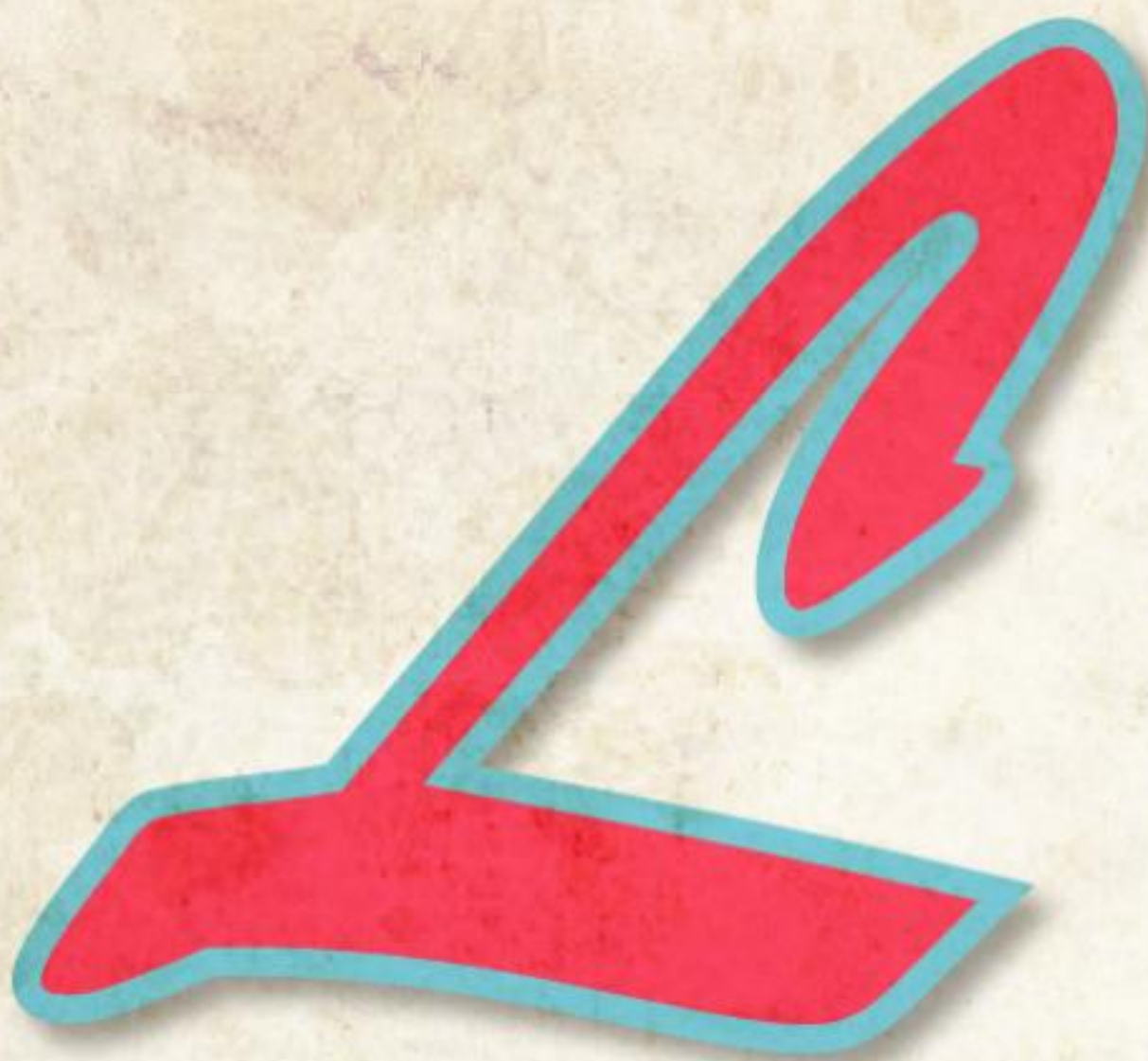
Kern: El Kern es el espacio entre parejas de caracteres

Keyframes: Frame clave. Si queremos hacer la animación de una esfera, marcaremos en el primer Trame la posición de la esfera.

Kitsch: Estilo de objetos que se inscribe dentro de lo que llamamos "mal gusto". Son característicos del kitsch: los materiales disfrazados (yeso pintado como mármol, plástico imitando oro), los elementos sentimentales (enanitos de jardín, familia perfecta, hadas y princesas), la inutilidad (souvenirs turísticos, artesanía prefabricada, gadgets).

Ejemplos Kitch:





Lectorabilidad: Legibilidad. Característica gráfica que hace de los elementos entidades diferenciables y reconocibles unos de otros dentro de un contexto dado.

Lema: Frase llamativa y fácil de recordar que se usa en publicidad para promover un producto o dar imagen al nombre de una empresa. El lema se usa por tres motivos principales. En relación al producto: para su lanzamiento al mercado; cuando se desarrolla una campaña con motivo de un cambio en el empaque o en su contenido o cuando se quiere revitalizar la imagen que tiene el público del mismo. En relación a la empresa: para promover su imagen; para establecer una diferencia competitiva con otra empresa o para el lanzamiento de un producto. || Frase publicitaria que define la principal característica de un producto o servicio (De la Piedra)

Lenguaje: Letra. Cada uno de los signos del alfabeto que representa un sonido.

Levy, Jean-Benoit: Líder. Línea de puntos dispuesta entre columnas tabuladas, para guiar el ojo de columna a columna (Cotton, 1994).

Línea: Sucesión de puntos ligados físicamente. El medio utilizado para su efecto determina su carácter (manual o mecánica) y el sentido que lleven sus componentes determina su naturaleza (recta, curva, ondulante, zigzagueante) (Consuegra, 1976).

Línea base: (T) La línea sobre la que se apoya la altura X.

Lineatura: Medida de las retículas o tramas, expresada en cantidad de líneas por pulgada o centímetro lpp (Andigraf, 1994).

Lith: Película fotográfica de alto contraste que permite la eliminación de la gama de grises o medios tonos (Andigraf, 1994).

Litografía: Grabado sobre piedra. Inventado por Aloys Senefelder de Munich en 1796. Los dibujos se hacen sobre una superficie de piedra calcárea pulida, con tinta y tiza jabonosa. Véase también Offset.

Localización: Sitio que ocupa un elemento dentro de un espacio determinado o con relación a otro elemento (Consuegra, 1976).

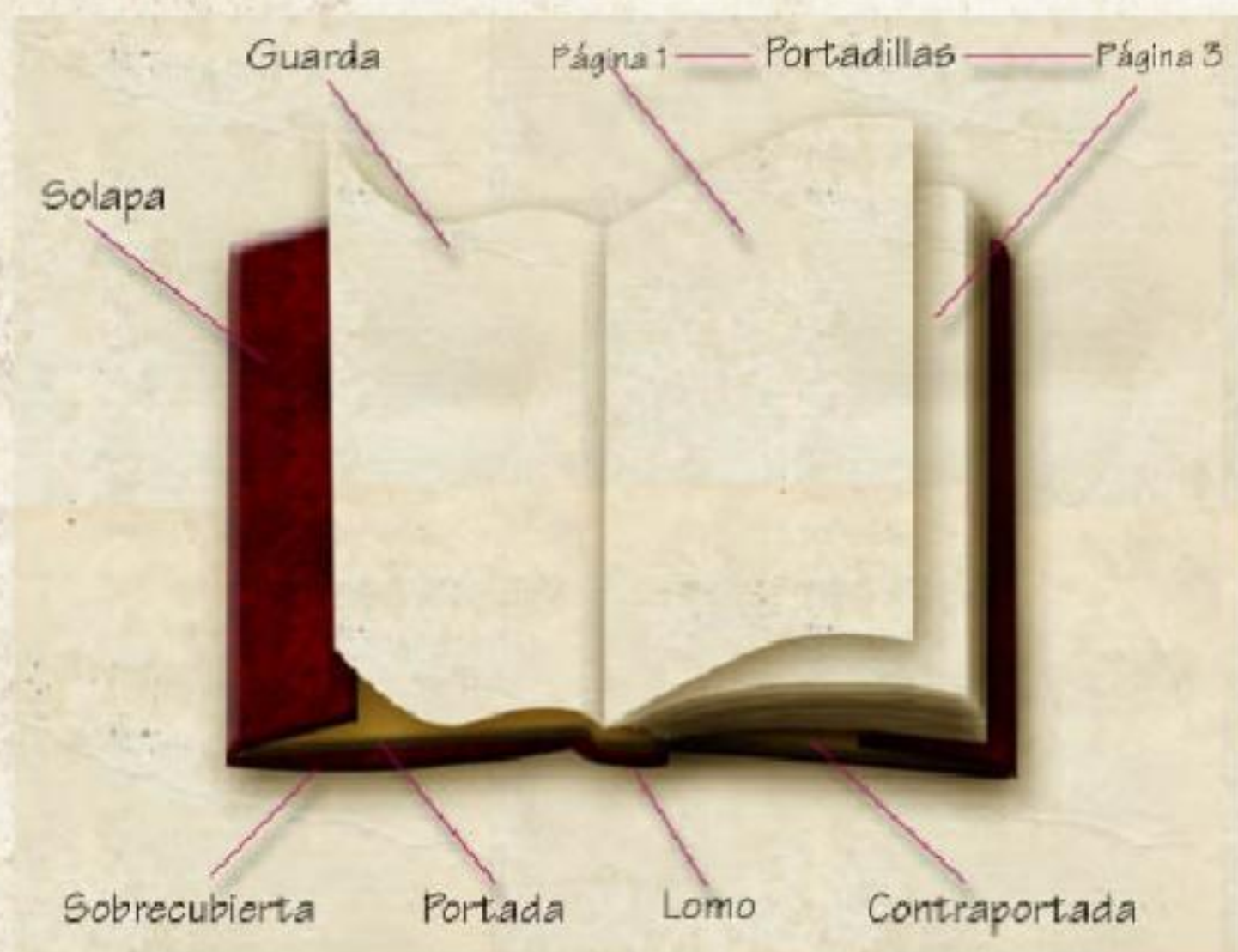
Logotipo: Es la forma de escritura característica con que se representan las nomenclaturas: razón social o nombre legal, nombre comercial,

nombre de grupo, etc. Representación tipográfica particular del nombre de una institución. Representación gráfica de una palabra —nombre o sigla de una entidad— que sirve como medio de identificación de un grupo, cualquiera que sea su género. || Marca en la cual la palabra funciona como imagen (Veraldi-Scherman, 2004)

Lomo: La parte por la que están encuadernadas las hojas de un libro, pegado, cosido o grapado. || Parte lateral del libro o publicación que afianza la unidad de las páginas o de los cuadernillos (Andigraf, 1994).

Lpp: Líneas por pulgada. Medida de resolución de una trama (Cotton, 1994).

Partes del libro





Macro: Lente o modo de fotografía utilizado para fotografiar primeros planos muy cercanos o detalles a muy corta distancia.

Maculatura: Pliegos desechados, manchados o mal impresos producto de su utilización en el proceso de encuadre de registros. Envoltura de la bobina de papel para imprimir en una rotativa. Cantidad de pliegos desechados, manchados o mal impresos utilizados para precisar el registro de la impresión.

Magenta: Color rojizo dentro de los cuatro colores de selección (Cian, Magenta, Amarillo y Negro) utilizados en cuatricromía. Marco de referencia: Borde que rodea una composición. Puede ser el borde del papel que contiene el diseño o una marco lineal dibujado especialmente que define el área del diseño.



Manierismo: Tendencia del arte europeo del s.XVI que representa la transición entre el renacimiento y el barroco, en especial para una tendencia de la pintura italiana introducida por Miguel Ángel, que se extendió pronto a Francia, España, los Países Bajos y Alemania, con paralelos en la arquitectura y la escultura.

Mantilla: En impresión offset, una lámina de caucho que cubre el cilindro de impresión de una prensa y que transfiere la imagen de la plancha al papel.

Manual: Libro que recoge las instrucciones, consejos o características de un producto, de un servicio, o de una empresa. 2. Se conoce como Manual de Imagen Corporativa aquel que recoge todas las formas de uso específicas de un logotipo o marca determinados.

Maquetar: Marca. Expresión gráfica de un oficio mediante el determinado carácter que se le da al trazo de una o más iniciales de una persona o una entidad. Está subordinado a que las letras que la constituyen no ofrezcan ninguna posibilidad de lectura como palabra, en cuyo caso tomaría la forma de un logotipo. Signo sensible que distingue una cosa de otra para reconocerla, denotar su origen, calidad, etc. Morfológicamente, es una combinación de tres modelos distintos, pero simultáneos, de expresión; una superposición de tres mensajes distintos: uno semántico (lo que dice), uno estético (cómo lo dice) y uno psicológico (lo que evoca).

Maquetación: Diseño y distribución de elementos gráficos. Durante el proceso de maquetación se deciden el número de páginas que tendrá la publicación, la cantidad y tamaño de los textos, las fotografías que aparecerán y sus tamaños, etc.

Maquetista: Profesional que se dedica a la maquetación o a la creación de maquetas. En ocasiones se le denomina, de forma errónea, como maquetador.

Mar gen: Espacio en blanco o no ocupado por elementos gráficos alrededor de los elementos principales de una maquetación. Por el lugar que ocupan se les denomina de la siguientes maneras: cabeza, pie y costado (derecho e izquierdo).

Márgen para pinzas: En diseño gráfico, el espacio blanco de cabeza (arriba), al corte (afuera) al pie (abajo) y al lomo (hacia adentro de la página).

Máscara: Película positiva o negativa que se emplea para la corrección de colores. Tinte opaco que se aplica sobre películas y planchas para evitar la exposición en algunas áreas.

Master page/Página maestra: En algunas aplicaciones, es un templete que contiene atributos comunes para páginas específicas como el folio, número de cajas tipográficas, estilo de texto, etc.

Matchprint: Sistema para pruebas rápidas de color una vez ya se ha creado la fotomecánica.

Mate: Sin brillo.

Material PLV: Elementos publicitarios para anunciar o exponer un producto en el punto de venta.

Medio corte: Leve corte que se aplica en el papel de adhesivo para poder separarlo con facilidad.

Megabyte (MB/Mbyte/meg): Un megabyte es igual a 1024 kilobytes o 1,048,576, bytes de datos.

Miedinger, Max Max Miedinger: nació el 24 de diciembre de 1910 en Zurich (Suiza). Al mismo tiempo que trabaja como tipógrafo, asiste a clases en la Escuela de Artes y Oficios de Zurich para más tarde convertirse en representante de la Fundación Haas y a la edad de 46 años se instala como diseñador "freelance". En el año 1956 Max Miedinger recibe el encargo de Edouard Hoffmann, de la Fundación Hass, de modernizar el estilo de un tipo san-serif de la firma. El tipo era Haas Grotesk y se basaba en el Akzidenz Grotesk de la Fundación Berthold de finales del siglo XIX y Miedinger lo convirtió en el Neue Haas Grotesk. De 1957 a 1961 el tipo

conserva el nombre del diseño de Miedinger pero al hacerse la Fundación Stempel con los derechos de los diseños originales, desarrolla una serie completa de pesos, lo renombra como "Helvetica" y lo lanza comercialmente para hacerse un hueco entre las tipografías más usadas de la historia. Helvetica es un tipo eficaz para uso cotidiano tanto para titulares como para cuerpo de texto, y su éxito se debe a su estupenda legibilidad en todo tipo de situaciones así como a la profusión con que fue usada durante el período en que la corriente del diseño internacional marcó la pauta del grafismo durante los años 50 a 60. Y fue gracias a este diseño por el que Max Miedinger encontró su lugar en la historia de la tipografía.

Minimalismo: Denominación para una corriente artística contemporánea que reduce su repertorio de composiciones a unos pocos determinantes que fijan el espacio, de tal manera que la apariencia del espacio aparece ejemplarmente como una relación de proporciones manipulable.

Módulo: Unidad base con cuya repetición es posible construir un total determinado. Moiré o rotura de la roseta: Trama defectuosa en una imagen que se produce cuando se ha colocado mal alguna trama de los semitonos.

Monograma: Sigla o abreviatura formada por las letras o sílabas iniciales del nombre completo de una persona o razón social, que se colocan enlazadas o acopladas, a menudo se combinan con dibujo o elementos decorativos. Dibujo caligráfico de las iniciales de una persona.

Montaje: Poner todo el material junto para formar el arte final. En computación se usa el término cuando se colocan elementos de una imagen en otra por medio de algún programa de manipulación de imágenes.

Montaje en seco: Montaje utilizando adhesivos sensibles al calor.

Moteado: Impresión no uniforme, especialmente en las zonas planas. Normalmente por haber aplicado demasiada presión o haber utilizado papel o tinta inadecuados.

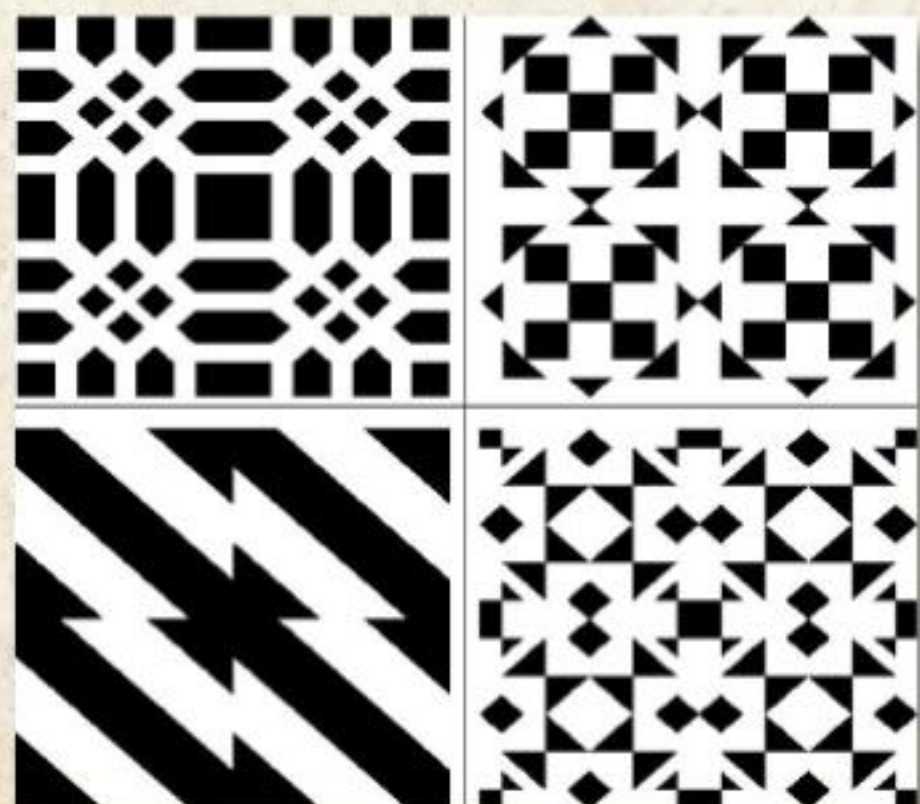
Multimedia: Término genérico para cualquier combinación de media digital variada como sonido, video, animación, gráfico y texto incorporados dentro de una presentación o "software product".

Múltiple, Forma: Forma producida con formas unitarias repetidas.

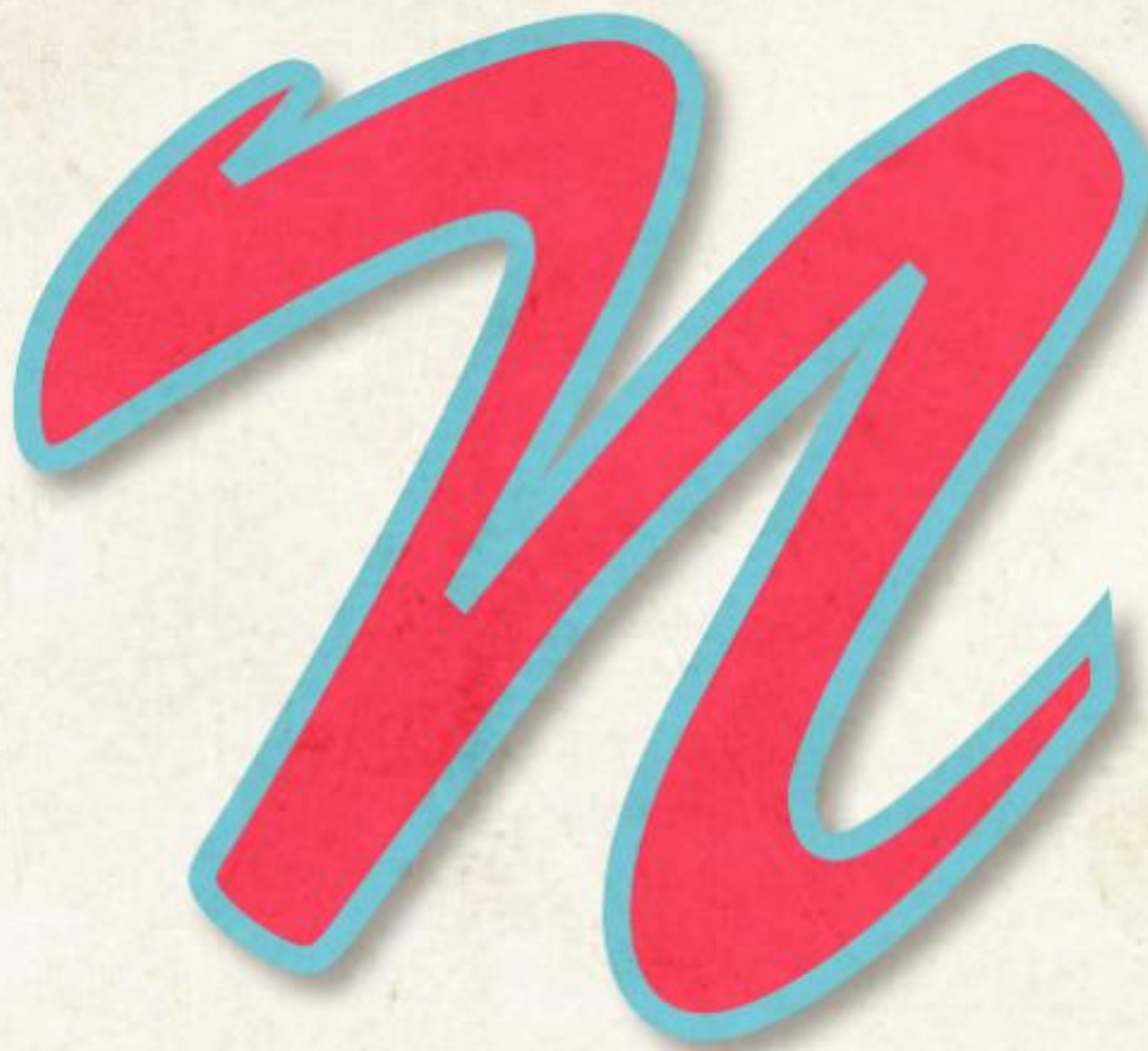
Multiplicación: Creación de múltiples copias de una forma.



Ej. Manierismo: " El arbol del perdón" Burne jones



Ej. Módulos



Negativo: Imagen sobre fondo negro o más oscuro que ella. || Película fotográfica en la cual se ha grabado la imagen del original, presentándola con tonos opuestos: las áreas de no imagen aparecen oscuras y las áreas de imagen son transparentes (Andigraf, 1994).

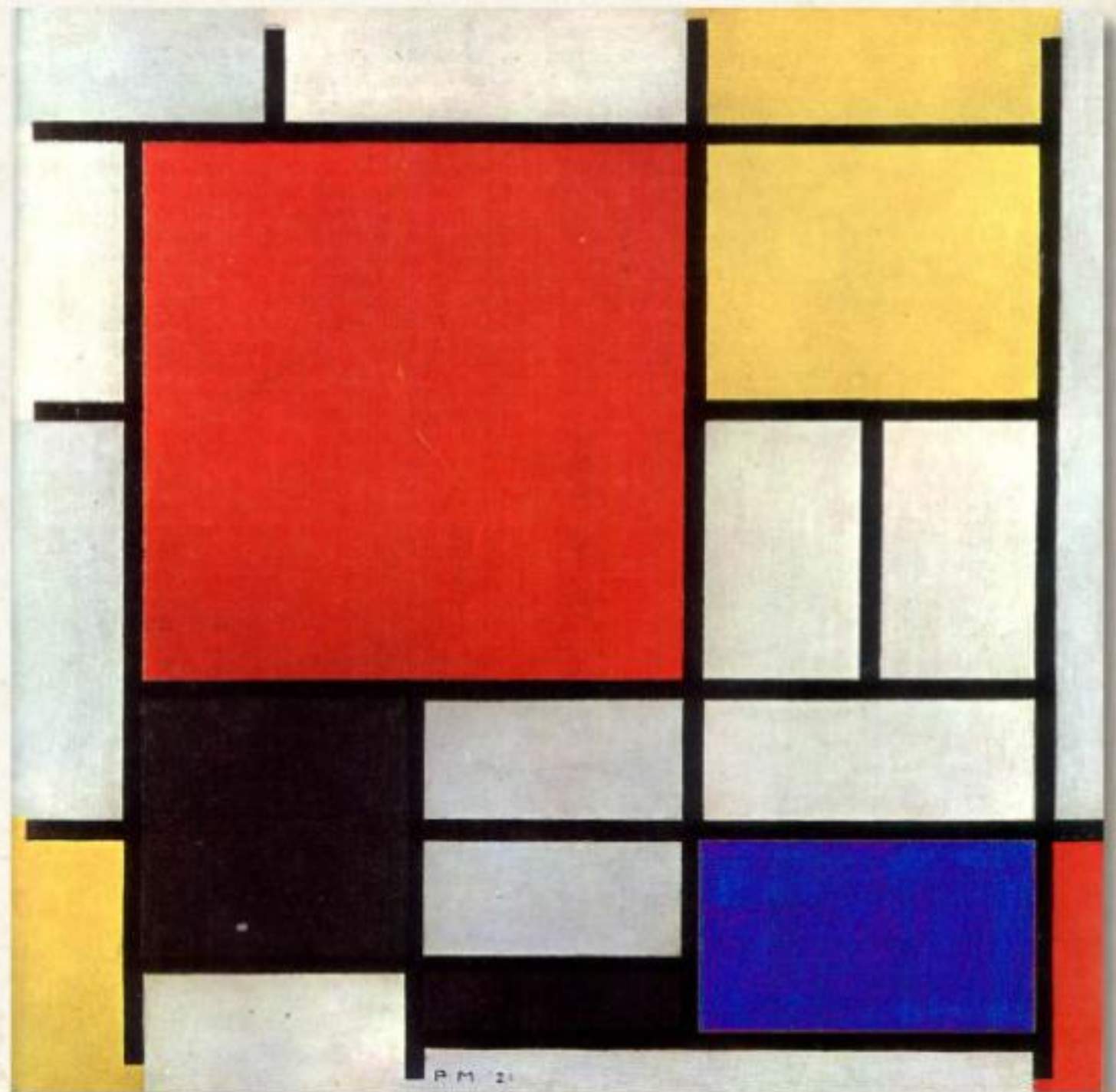
Negrita: El aumento de grosor se hace en el eje horizontal, mientras que el vertical se mantiene igual o casi (es decir: los trazos se expanden a lo ancho pero no a lo alto).

No todas las fuentes tienen negrita, pero es usual que sí la tengan las fuentes destinadas a lectura de textos medios o largos (es decir, aquellas que no son caracteres de fantasía para usos en textos cortos).

Neoplasticismo: Movimiento estético fundado por Piet Mondrian y Theo van Doesburg en 1917. La revista "De Stijl" fue su órgano de expresión. Sus propuestas, de gran rigor, se caracterizaron por el purismo basado en el empleo de la línea recta, los colores primarios y los "anticolores" (blanco, gris y negro).

Noise: Ruido. El término se utiliza cuando queremos producir alteraciones aleatorias en algo.

Naranja: Color intermedio en la gama de los rojos y amarillos.



Ej. Neo plasticismo: Piet Mondrian. Composition with red, yellow, blue and black, 1921. Óleo.



Objetivo: Lente de la cámara fotográfica (Andigraf, 1994).

Odermatt, Siegfried

Offset: Técnica de impresión por medio de una plancha de zinc o aluminio que transmite la imagen a un cilindro de caucho y éste al papel. Ideal para tirajes largos, de buena calidad y con la cantidad de tintas deseadas (De la Piedra). || Sistema de impresión planográfico indirecto en el que la tinta se transfiere inicialmente de la plancha de impresión a una mantilla de caucho y sólo posteriormente se transmite al sustrato (Andigraf, 1994).

Ojo: Espacio en blanco contenido en la forma de una letra. Véase también Altura-x.

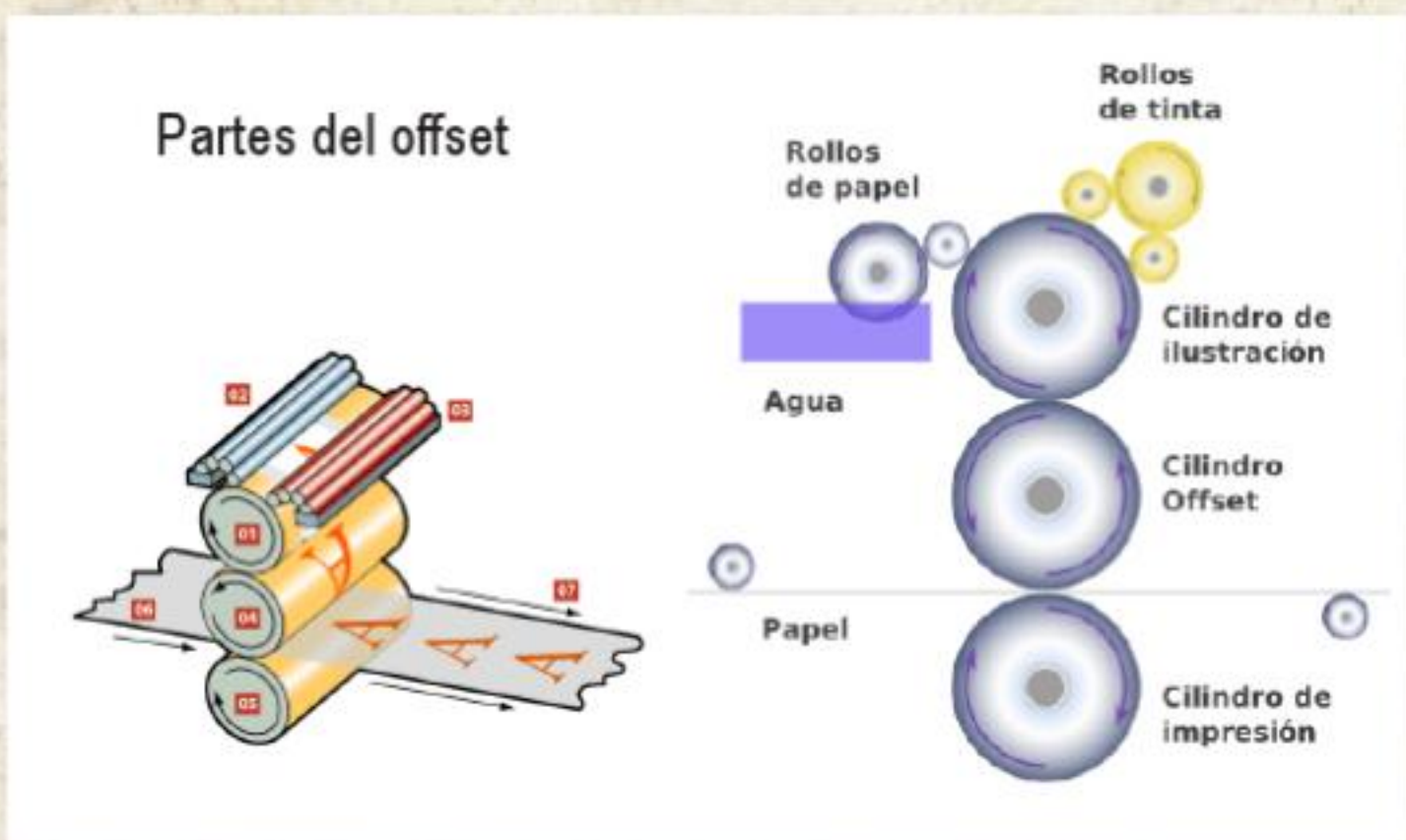
Opacidad: Propiedad del papel que impedir ver a través del mismo la imagen impresa en el reverso (Andigraf, 1994). || Calidad del papel que determina en qué medida el material impreso en un lado de la hoja se transparenta o no del otro lado. Calidad de las tintas de impresión que determinan en qué grado oscurecerán el material coloreado sobre el cual están impresas (Cotton, 1994).

Opaco: Original no transparente para reproducción que puede ser de pluma o color (Cotton, 1994).

Op-Art: Abreviación de Optical art, tendencia que explota las posibilidades de la modulación dinámica luz/color. Hay que diferenciar entre el Op art cinético de los espacios y cuerpos lumínicos móviles y el Op art pintado sobre lienzo. El Op art pintado se vale de la inercia de la retina humana que percibe ciertas estructuras de series de color policromas como una monocromía plástica irisada.



Ej. Op-Art: Victor Vasarely, Hungarian/French (1908 - 1997). Hexa 5, 988.





Página: Cada una de las caras de una hoja o pliego de papel. De derechos o legal: es la que ocupa el reverso de la portada y en ella figuran los derechos de la obra.

Paginación: Numeración de las páginas de un libro. Véase Folio.

Palimpsesto: Tablilla en la que se podía borrar lo escrito para volver a escribir. Manuscrito antiguo que conserva huellas de una escritura anterior borrada artificialmente.

Palíndromo: palabra o frase que se lee igual de izquierda a derecha, que de derecha a izquierda. Ejemplos: "A la catalana banal, atácala".

Palo seco: Un tipo sin serifas. Véase sans serif (Cotton, 1994).

Pangrama Frase o fragmento de texto que contiene todas las letras del alfabeto, como "The quick brown fox jumps over the lazy dog".

Pantógrafo: Instrumento manual que sirve para ampliar o reducir planos y diseños.

Patrón: Motivo o diseño repetitivo.

Percepción: Último proceso de la cadena de comunicación con un receptor humano. Este proceso constituye la decodificación, al pasar del reconocimiento de los signos al nacimiento en el cerebro de ideas o de imágenes. La percepción sigue a la sensación para dar lugar a formas mentales en el cerebro: ideas, en la comunicación por signos y por la palabra; imágenes, en la comunicación visual; formas sonoras en la música, etc. (Moles).

Perceptor: Sistema (hombre o máquina) destinatario de la información o mensaje, y susceptible de decodificarlo. En el proceso de comunicación interpersonal, emisor y receptor devienen alter-

nativamente lo uno y lo otro, por medio del diálogo y los contenidos de los mensajes intercambiados (feed-back)

Pie de imprenta: impresión discreta al margen que sirve de crédito al taller impresor (Andigraf, 1994).

Pixel De picture element, mínimo elemento constitutivo de la imagen generada por medio electrónico. Difiere del punto de mediotono por cuanto éste se compone precisamente de píxeles (Andigraf, 1994).

Placa: Formatos de película fotográfica empleados especialmente para fotografía publicitaria (Andigraf, 1994).

Plancha Portaimagen de los procesos de impresión litográfico y flexográfico, determina las áreas del sustrato que deb en recibir la tinta (y a ellas la transmite) para reproducir la imagen del original (Andigraf, 1994).

Plegable: Pieza de comunicación gráfica, impresa en un solo papel sin cortar páginas, que solo utiliza pliegues o grafas. (De la Piedra).

Pliego Tamaño completo del papel entregado por el fabricante.

PMT Prueba de material terminado, en papel fotográfico y obtenida de un original tramado o finalizado (Andigraf, 1994).

the official 2002 calendar for the United Nations and for the 50th celebration of the International Graphic Alliance.

Policromía: Procedimiento para reproducir imágenes de tono continuo a todo color; mediante la impresión sucesiva de cuatro tintas: amarilla, magenta, cian y negra (Andigraf, 1994).

Pop Art: Vanguarda encabezada principalmente por Andy Warhol y Roy Lichtenstein. Lo mas característico de las obras pertenecientes a este estilo, son

los colores brillantes y el empleo de elementos comerciales.

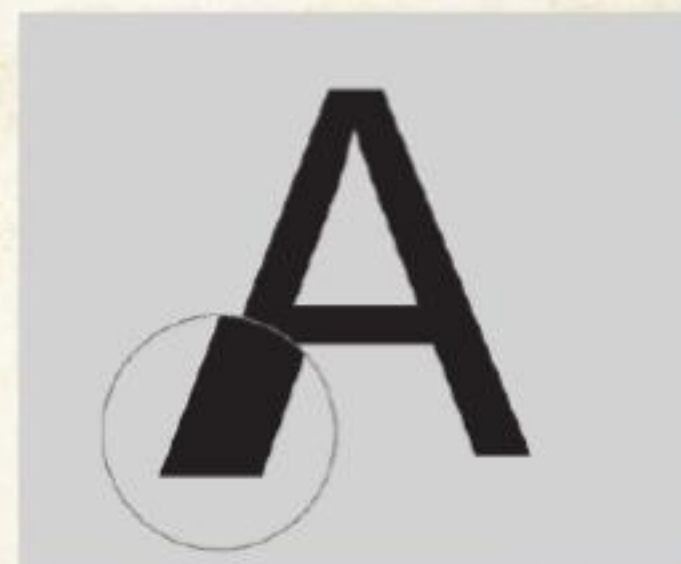
Portada: La página derecha del frente de un libro que contiene el título, el nombre del autor y del editor, y a veces la fecha y el lugar de publicación.

Posición: Manera como un elemento es colocado (al derecho, al revés, de arriba hacia abajo, o de abajo hacia arriba, diagonalmente, etc.) (Consuegra, 1976).

Positivo: Imagen negra u oscura sobre fondo blanco o más claro, aunque sea de color. (De la Piedra). || Gráficamente hablando es aquello que se halla encima.

Pregnancia: En la psicología de la comunicación, cualidad que tiene una forma (visual, sonora, etc.) de impregnar el espíritu del receptor. Es la fuerza con que una imagen se impone a su audien-

Ejemplos de tipografía palo seco



ABCDEF G / a b c d e f g
Eras Medium
ABCDEF G / a b c d e f g
Futura Regular
ABCDEF G / a b c d e f g
Helvetica Regular
ABCDEF G / a b c d e f g
Kabel Medium
ABCDEF G / a b c d e f g
Univers Regular

cia. Así, una figura simple y compacta, fuertemente contrastada sobre un fondo, tendrá mayor pregnancia que una forma ambigua y compleja sobre un fondo débil. La pregnancia es la fuerza de una forma. Esta concepción comprende dos aspectos: la fuerza perceptual y la fuerza psicológica de una imagen. La pregnancia es más que el simple impacto, puesto que afecta más profundamente e implica de algún modo la participación mental del receptor. || Capacidad de captación y participación inmediata de las formas (Veraldi-Scherman, 2004).

Process: Tintas estándar para la impresión en policromía (Andigraf, 1994).

Prólogo Es el texto previo al cuerpo literario de la obra. El prólogo puede estar escrito por el autor, editor o por una tercera persona de reconocida

solvencia en el tema que ocupa a la obra. El prólogo puede denominarse prefacio o introducción.

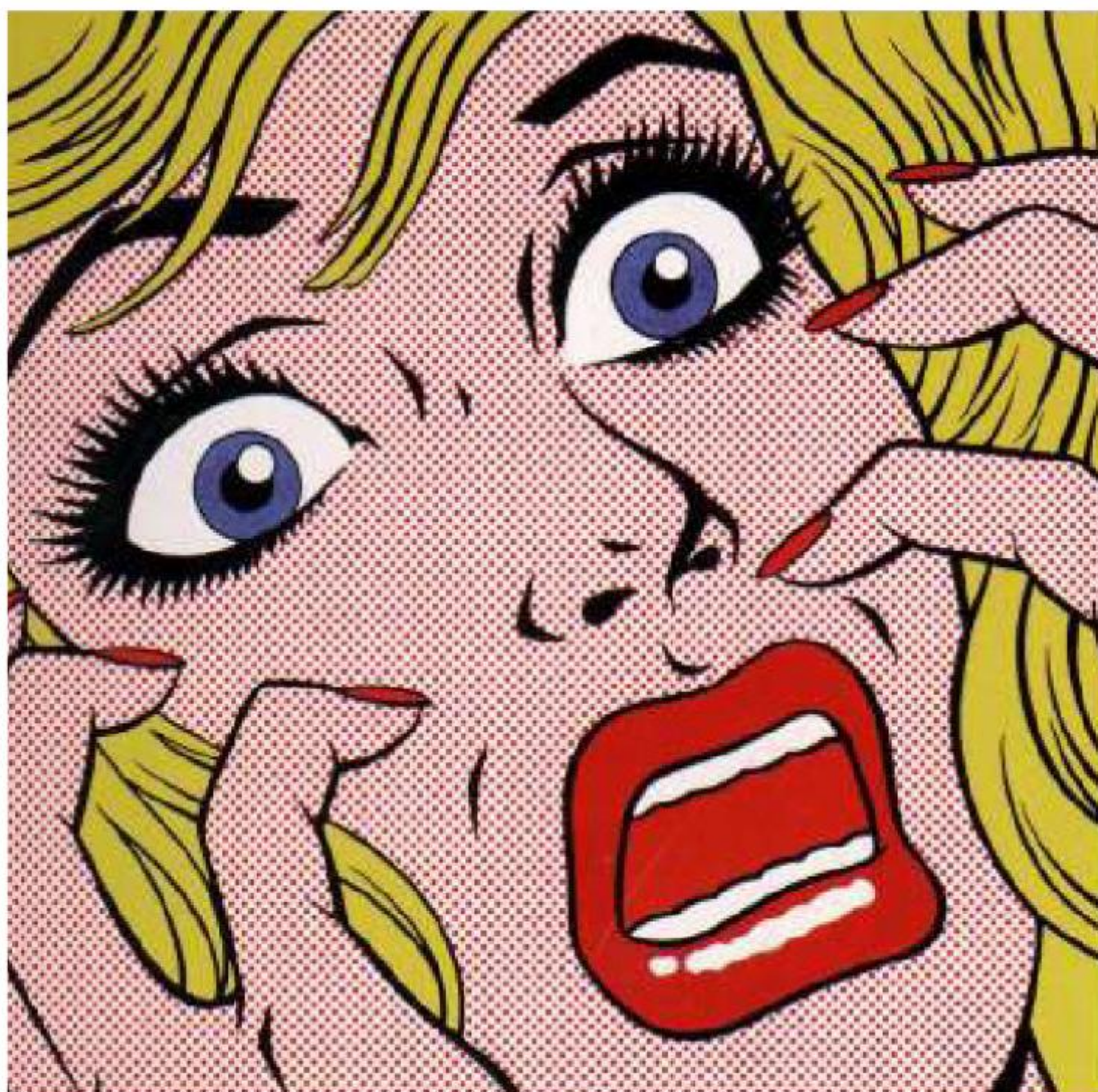
Proporción: Relación de valor y medida entre las partes de una unidad o entre la unidad y el todo. Puede ser aritmética o geométrica (Consuegra, 1976). || Relación del ancho con el alto de los fotogramas de cine y televisión: 3:2 para diapositivas de 35 mm; 3,155:4,34 para cine de 35 mm; 2,94:4,10 para cine de 16 mm y 3:4 para televisión (Cotton, 1994).

Publicidad: Proceso y acción de comunicación que se difunde a través de los medios de comunicación colectiva, siendo el término genérico de anuncio su contenido específico. La publicidad pretende dar a conocer un producto, una idea, un servicio, una imagen, sobre el público consumidor, para influir en su compra y aceptación. La publicidad es uno de los factores sociales de mayor importancia

en el mundo moderno, impulsa el mercado en el sentido que el anunciante desea, provoca una aceleración del consumo, como acción de comunicación basada en la información, en la persuasión y en la sugerencia.

Punto: Unidad de medida tipográfica estándar en Gran Bretaña y Estados Unidos equivalente a 1/72 de pulgada. Punto didot Unidad tipográfica de Europa continental. Un punto Didot mide 0,375 mm. 12 puntos Didot equivalen a 1 cícero. (Impr.) Elemento básico más pequeño de un semitono. || Expresión gráfica mínima con relación al espacio en que se encuentra, independientemente de su tamaño (Consuegra, 1976). || Componente del medio tono o imagen tramada.

Ej. Pop-Art: Obra de Roy Lichtenstein





Quemar: En artes gráficas, exponer las planchas fotosensibles a la acción de la luz para su posterior procesado.

Quinto color: Color directo (spot color) que se añade en un proceso de impresión mediante cuatricromía para conseguir efectos de color o brillo que no se pueden conseguir con los cuatro colores habituales. Un quinto color es así un color que viene ya mezclado por

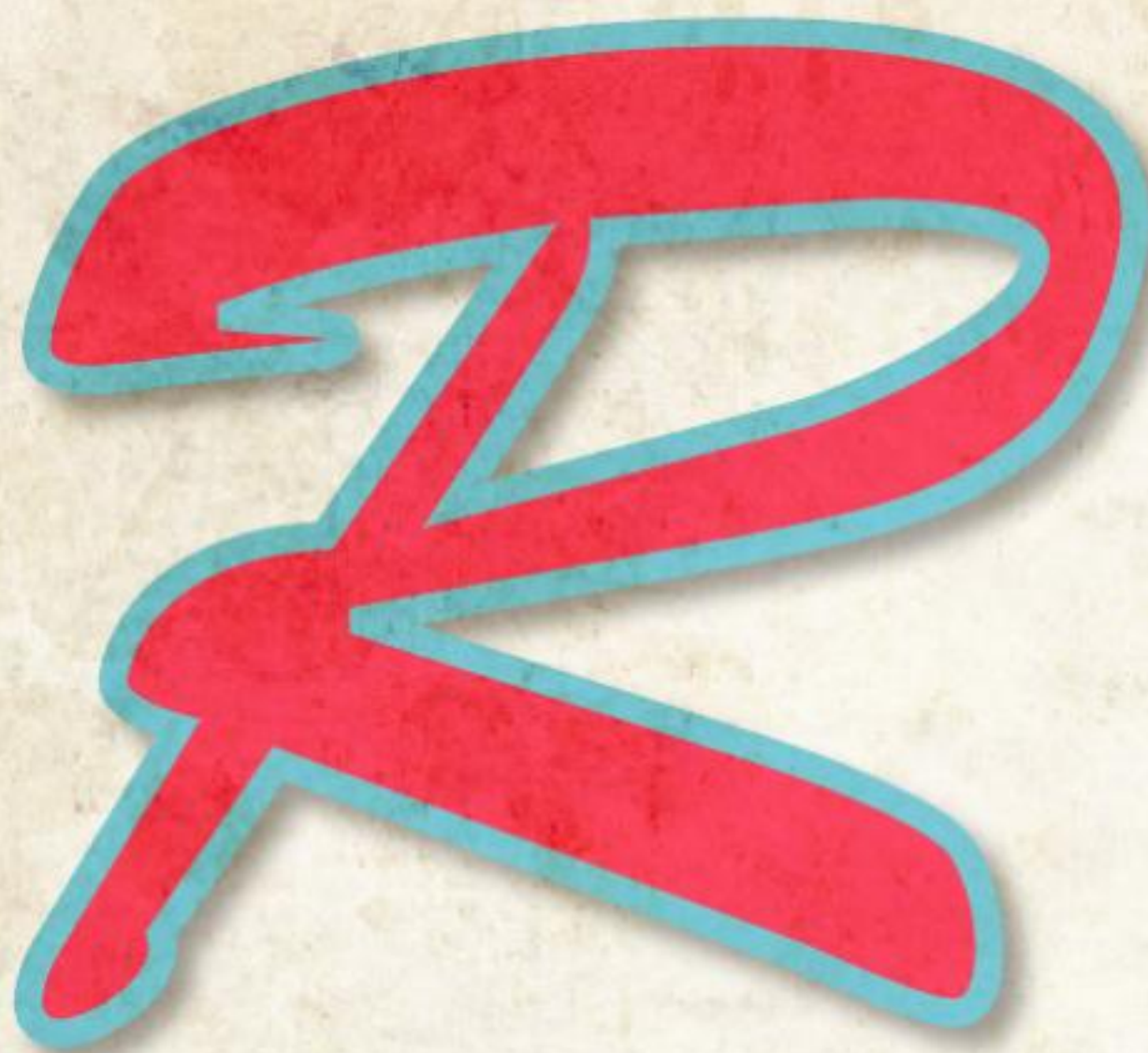
el fabricante y que tiene características especiales como ser una tinta metálica o fluorescente. También es un sistema muy usado para garantizar que el color especial de un logotipo no se altera y se mantiene constante en todos los productos.

QWERTY: Distribución de los teclados de las máquinas de escribir y ordenadores que se llama así porque su primera

línea (superior izquierda) es la sucesión de las letras QWERTY. Su distribución se hizo con la idea de que los usuarios de las primeras máquinas de escribir no pudieran escribir excesivamente rápido, ya que las barras de las teclas se atasaban si se hacía así.

Teclado QWERTY





R

38

Recorrido: En tipografía y diseño gráfico, acomodar la disposición de las líneas de un texto (acortándolas y desplazando sus inicios o finales) para que permitan la presencia de otro objeto (usualmente una imagen).

Los recorridos (también llamados arracadas o sangrías) son el procedimiento habitual para colocar siluetas de objetos por en medio de los textos para animarlos un poco.

Hacer un recorrido excesivo (donde el espacio de texto quitado es mayor que el espacio que se le ha dejado) es una composición tipográfica muy pobre.

Recto: Cualquier página que en un documento impreso formado por dobles páginas cae a la derecha. Es siempre impar.

Registro: es la superposición exacta de las distintas planchas en un proceso de impresión. Usualmente cada plancha corresponde a un color, por lo que la "falta de registro" es perceptible como un fallo en la superposición de los colores. Para que las planchas o fotolitos no estén "fuera de registro" se añaden unas marcas especiales llamadas "cruces de registro" que facilitan su colocación y comprobación exacta.

En cada proceso de impresión hay un pequeño margen de tolerancia en el registro que se soluciona mediante el reventado (trapping). Cada proceso tiene su margen de tolerancia particular de lo que se considera aceptable, aunque el registro exacto es el ideal.

Remuestreo: Cambio de la resolución de una imagen de mapa de bits aumentando o disminuyendo el número de píxeles que la forman.

Remuestrear no es simplemente cambiar la asignación de tamaño a los píxeles (es decir: que los píxeles por pulgada pasen de ser 72 a ser 300 ppp, por

ejemplo), sino que implican la desaparición o creación de píxeles.

En el caso de la creación de nuevos píxeles, esto se hace usando algún método de interpolación.

Repinte: En imprenta, el defecto de impresión que se produce cuando la tinta (aun húmeda) de una hoja se transfiere en parte a la hojas que tiene en contacto (encima o debajo), lo que crea una especie de imagen 'fantasma'.

Retramar: Usar como original para impresión un material gráfico que ya ha sido impreso con una trama de semitonos. Es decir, que un material que ya se ha tramado vuelve a ser tramado, produciéndose casi siempre un problema de muaré.

Revelador: En fotografía y artes gráficas, cualquier sustancia química destinada a hacer visible al ojo humano el efecto que la luz ha tenido sobre un material sensible a la luz que haya sido expuesto. El revelador lo único que hace es oscurecer o aclarar las zonas del material fotosensible según haya recibido más o menos exposición.

Para hacer que ese cambio se detenga en un punto dado y no siga alterándose se necesitan dos sustancias más: baño de paro (que detiene la acción del revelador) y el HYPERLINK "<http://www.glosariografico.com/fijador>" fijador (que hace que el cambio sea permanente y que el material deje de ser fotosensible).

Reventado: En imprenta, aplicar reventados (trapping) es ajustar cómo imprimen los colores de las diferentes planchas para corregir los defectos visuales que producirán los inevitables pequeños fallos en el registro de las planchas al imprimir.

Lo usual es que ampliar un poco los bordes de los colores más claros para

que sobreimpriman un poco sobre los colores más oscuros. Hay dos clases de reventado.

Cuando un elemento oscuro está sobre un fondo claro, se amplía el color del fondo claro, que 'entra' en el objeto oscuro. Ese es un reventado positivo (choke trapping).

Cuando un elemento claro está sobre un fondo oscuro, se amplía el color del objeto claro, que 'rebosa' hacia el fondo oscuro. Ese es un reventado negativo (spread trapping).

RGB: Modelo aditivo de representación del color que usa algún tono de Rojo, Verde y Azul como primarios. Por costumbre, se suele usar en español las siglas inglesas RGB (Red, Green and Blue) y no las RVA o RVZ (Rojo, Verde y Azul).

Los espacios de color RGB son generalmente dependientes de los dispositivos, no independientes, aunque hay excepciones.

RIP: Siglas de la expresión inglesa "Raster Image Processor": Procesador Intérprete de Imágenes. Es el elemento encargado de procesar los datos PostScript y convertirlos en puntos de impresión en aparatos de alto nivel.

Ripear: En artes gráficas, neologismo y anglicismo para referirse al acto de imprimir o procesar materiales con un RIP; por ejemplo: "Este archivo no ripea", es decir: "Este archivo no pasa por el RIP". Mejor sería usar la expresión "procesar por el RIP", "interpretar por el RIP" o cualquiera similar.

Rojo: Sensación de color que en el ojo humano estándar causa una energía electromagnética en la que predominan las longitudes de onda cercanas a los nanómetros.

Uno de los tres tipos de células receptoras del ojo humano llamadas conos es especialmente sensible a esa longitud de onda, por eso el rojo es uno de los tres colores primarios de la síntesis aditiva del color (los otros son el verde y el azul). Su complementario sustractivo (su oponente, si se quiere considerar así) es el Cian.

Tradicionalmente se considera que el rojo es un color "caliente", asociado con el peligro, la excitación, la sensualidad y la actividad. Lo cierto es que, por razones fisiológicas (hay más conos sensibles al rojo), el ojo humano es capaz de discriminar muchas más tonalidades de rojo que de azul o verde.

En artes gráficas, los más veteranos llaman a veces rojo al magenta y, cuando dicen que en una plancha "sobra rojo", realmente lo que están diciendo es que sobra magenta. Es un uso indebido pese a su extensión.

Románico: En historia del arte del centro y oeste de Europa, los estilos artísticos predominantes entre la época posterior a la desaparición del Imperio Romano de Occidente y el siglo XIII. El arte románico está formado sobre todo por obras de arquitectura, escultura y pintura

Bajo la etiqueta "románico" se agrupa las obras de arte que responden a las actitudes y técnicas predominantes en esa zona y momento. Al contrario que los movimientos artísticos contemporáneos, el arte románico no fue un movimiento artístico consciente de sí mismo. Algunas de sus características principales son:

Anonimato. Casi nunca se conoce el nombre de los autores. El individuo no cuenta salvo que sea una figura religiosa (y es el objeto no el sujeto del arte).

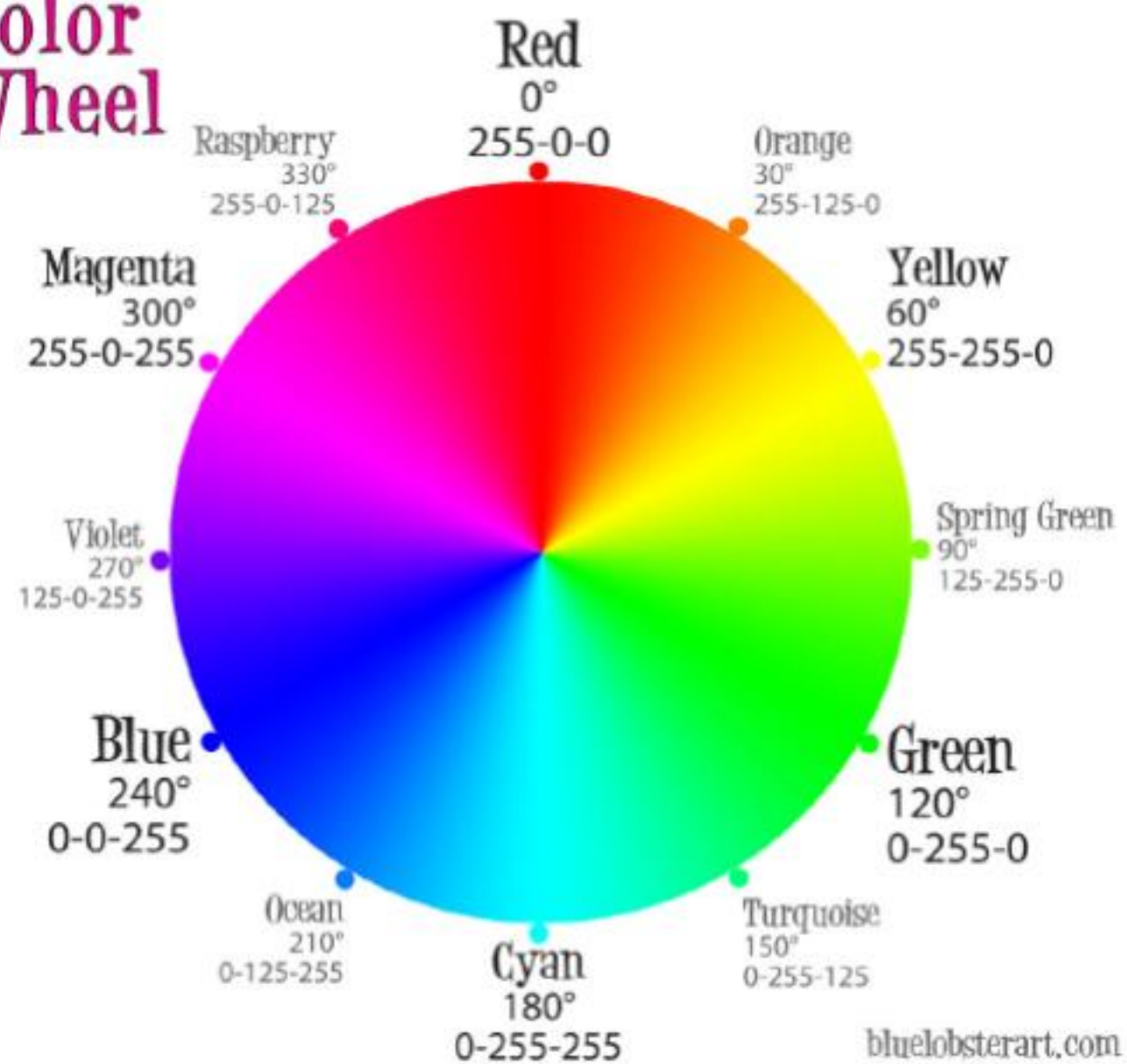
En pintura y escultura, la estilización de la figura humana siguiendo cánones muy rígidos (posiciones estilizadas, no se busca la naturalidad, ausencia de perspectiva) que siguen una sintaxis expositiva al servicio de la doctrina religiosa cristiana. Es un arte al servicio de la fe.

En arquitectura se imitan las formas de la arquitectura civil romana pero desde materiales y conocimientos técnicos más pobres que originan edificios más pesados. Usa el arco de medio punto y la bóveda de cañón.

Rotativa: Dispositivo de impresión comercial de gran capacidad de tirada que funciona con bobinas de papel continuo. Una rotativa puede tirar fácilmente varios cientos de miles de ejemplares de un periódico o revista, por ejemplo.

Las rotativas pueden aplicar distintos sistemas de impresión: Litografía offset, flexografía o huecograbado. Éstas últimas son las que se usan para tiradas de mayor volumen y calidad.

RGB Color Wheel



Círculo cromático RGB



Ej. Arte Románico: Panteón Real, San Isidoro.



Sangre: Las ilustraciones que llegan hasta el borde de la página y no dejan márgenes se denominan "a sangre". ||

O sangrado. Espacio agregado en un fondo, dibujo, diseño o fotografía, de su tamaño final, para que al ser refileado quede completo en la pieza gráfica terminada. Las áreas sangradas rebasan el tamaño final entre 3 y 5 mm y se indica con las guías de corte o de troquel (De la Piedra). || Espacio agregado al tamaño inicial de un fondo, diseño o fotografía, para que luego de impreso, al refilar, su reproducción ocupe el borde del sustrato sin dejar espacio (margen) alguno (Andigraf, 1994).

Sangría Espacio no impreso insertado a comienzo de una línea (más frecuentemente al comienzo de un párrafo) (Cotton, 1994).

Semántica: Ciencia que estudia los significados de las palabras en su desarrollo y cambios dentro de una sociedad determinada.

Semiótica: Del griego semeion, que significa señal, y logos, que significa tratado o teoría, la semiología o semiótica es la ciencia que estudia la vida social de los signos.

Sentido: Fuerza balanceada. Movimiento con doble dirección (opuesta una a la otra). Representado gráficamente por la línea, puede ser vertical, horizontal o diagonal. (Consuegra, 1976).

Señal Elemento indicativo de una acción. || Signo que aporta una información tendiente a promover una conducta, a determinar una reacción en el receptor. Es intencional, premeditada (semáforo, barrera, señal de contramano). (Veraldi-Scherman, 2004)

Separación de color: Proceso fotográfico o electrónico mediante el cual se descompone un original a color en los colores primarios sustractivos (amari-

llo, magenta y cian) más el negro, para su posterior impreión en policromía (Andigraf, 1994).

Serialidad Repetición de una unidad sin menoscabo de su lectura (Consuegra, 1976).

Serifa: (T) Trazo terminal de un asta, brazo o cola. Es un resalte ornamental que no es indispensable para la definición del carácter; habiendo alfabetos que carecen de ellos.

Serigrafía **Screen** Sistema de impresión con tintas planas (De la Piedra). || Sistema de impresión directo, en el cual se emplea como portaimagen un tejido montado a un marco y parcialmente obstruido por medios manuales o fotográficos. Las áreas no obstruidas constituyen las áreas impresoras. La impresión sobre el sustrato se realiza filtrando la tinta a través del tejido (Andigraf, 1994).

Sigla: Conjunto de iniciales que no permiten su lectura como secuencia, sino que han de ser deletreadas (IBM, RCA, NCR, TWA). Palabra que resulta de utilizar las iniciales o algunas sílabas del nombre completo de una empresa, organización o persona con el fin de facilitar su denominación.

Signatura: En impresión de libros, la letra y/o número impresos al pie de la primera página de cada cuadernillo, de modo que éstos puedan encuadernarse en el orden correcto (Cotton, 1994).

Significado
Significante

Signo: Unidad perceptible, componente de un código determinado (signos alfabéticos, signos musicales, aritméticos, cromáticos, etc.). Un signo es la unidad de sentido mínima e irreductible. Signos de identidad. Elementos simples de la identidad corporativa. Los signos de identidad se dividen en 3 grandes

clases: lingüísticos, visuales y sonoros. Los signos lingüísticos son los nombres legales, comerciales y otras nomenclaturas por las que se identifica cada entidad y el grupo. Los signos visuales son las formas y los colores que representan ópticamente a las entidades y al grupo. Los signos sonoros son el mensaje musical de identidad, por medio del cual se asocia la entidad o entidades a las que representa. || Representación gráfica esquemática de cualquier contenido. Elemento cuya presencia modifica el contexto de un determinado conjunto. A diferencia de la señal, el signo es pasivo por cuanto a cambio de ordenar una acción, la modifica cambiando su naturaleza. Este cambio está relacionado con la fuerza misma del signo como lo podemos observar en la gramática, la aritmética, el álgebra, la química, la economía y otras ciencias que hacen uso de dichos elementos. El signo pesos es un ejemplo clásico.

Siluetear: Recortar por el contorno uno o varios elementos de una fotografía para su reproducción fuera de contexto o en un contexto falso (Andigraf, 1994). **Simbolismo** Modo de expresión opuesto al realismo y consistente en sugerir ideas o emociones a partir de imágenes en vez de describirlas.

Símbolo: En la identidad visual, el símbolo es un grafismo distintivo que posee tres clases de funciones: simbólica, identificadora y estética. Se llama símbolo porque: "es un signo convencional, que está en el lugar de otra cosa no presente, a la cual representa". Esta "cosa no presente" es el propio grupo y cada una de las entidades que lo integran. El símbolo las representa por medio de un proceso constante de implantación que se basa en la asociación mental entre el símbolo y lo que éste representa. La

función identificadora es consecuencia de dicha asociación. Identificar significa reconocer y distinguir una cosa entre muchas otras. Significa, por tanto, recordar, memorizar y asociar correctamente. La función estética del símbolo visual de identidad posee una importancia fundamental, dada la naturaleza emocional del elemento simbólico. Esta función estética es esencial para que el símbolo sea aceptado y memorizado.

Simetría: Equilibrio armónico consistente en reflejar la misma imagen a izquierda y derecha de un eje imaginario (a un lado y al opuesto de un eje imaginario). || Estructuración particular de un total orgánico o plástico que permite un análisis por mitades (Consuegra, 1976).



Sistema de identificación Forma parte del sistema de comunicaciones de la empresa. Es el conjunto de signos fundamentales y permanentes por los cuales la empresa, marca o producto se hacen reconocer por sus audiencias.

Sobreimpresión: Impresión de una tinta sobre otra (Andigraf, 1994). || Imprimir un color sobre otro o tipografía sobre un tramado; o imprimir un agregado sobre trabajo ya impreso (Cotton, 1994).

Story board: Narración provisional que presenta un boceto previo a la elaboración definitiva de un anuncio publicitario. || Expresión gráfica o boceto de la idea de un comercial, dibujada cuadro a cuadro en planos simulando una pantalla de televisión. La cantidad de dibujos debe ser promediada con el argumento o idea y el texto para que sea clara y completa. En el story board debe detallarse las características de audio y video, tomas de cámara, efectos, créditos, títulos y demás elementos relevantes en la fase de producción (De la Piedra).

Subtítulo: Frase que sigue al título principal, a menudo para ampliar la información del título. También es un título al principio de una división de texto.

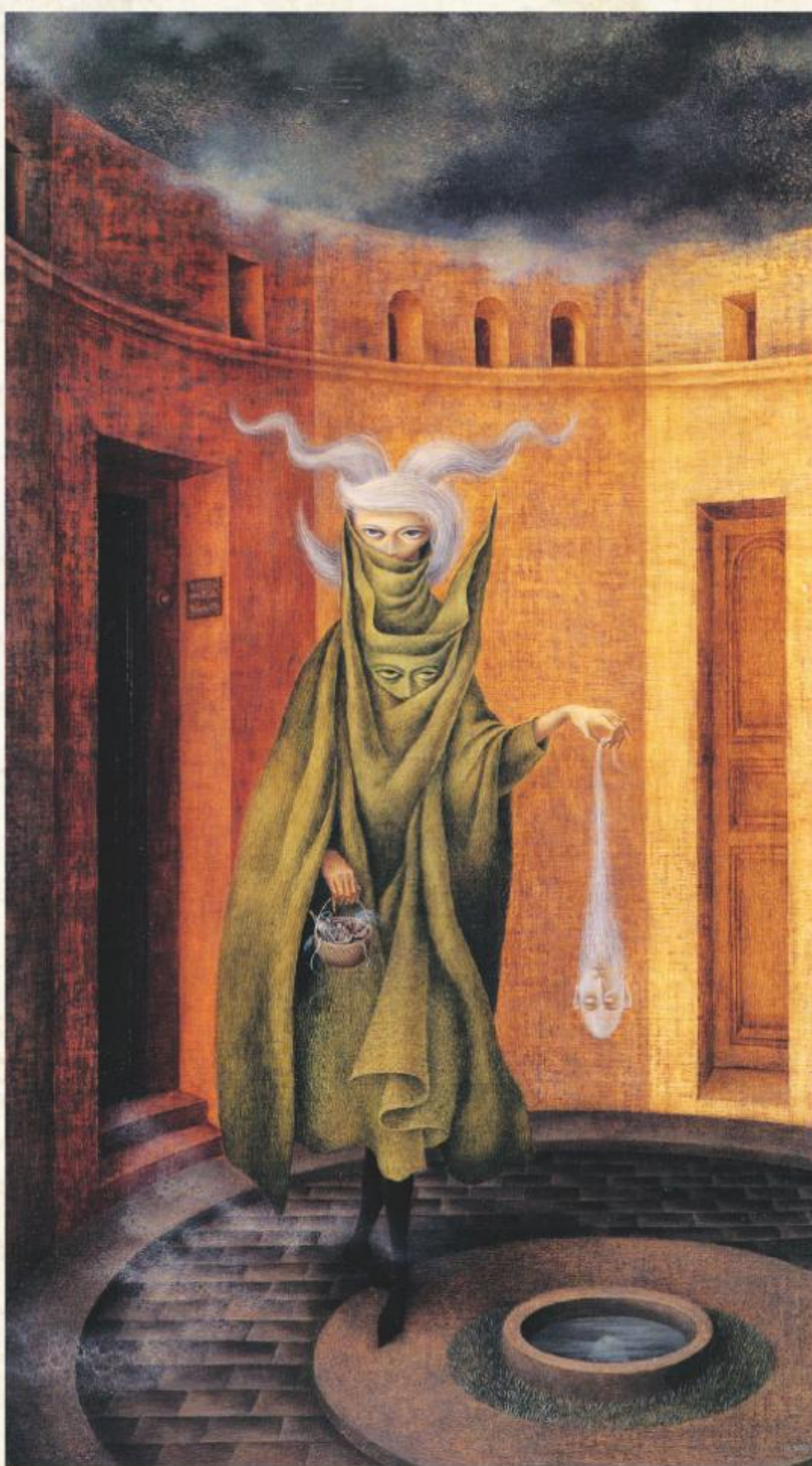
Superficie Cualquier espacio bidimensional plano que ha sido alterado por dibujo, superposición, incisión o doblez. En el momento mismo en que una figura recibe a otra o sirve de soporte a un grafismo o a cualquier otro elemento que pueda alterar su naturaleza, se

transforma en superficie. Su diferencia con figura es por función (Consuegra, 1976).

Supersigno: Conjunto normalizado de signos elementales diversos que son aceptados en la memoria perceptiva como un todo. Un supersigno es susceptible de ser designado por un signo memorizante. En identidad visual, el identificador (conjunto de logotipo, símbolo y color) es un supersigno de identidad.

Suprematismo: Corriente artística surgida del Cubismo que propugnada por K. Malevich en 1913 y divulgada, posteriormente en 1915, por Maiakovsky. Defendía el empleo de formas

geométricas – (círculo, cuadrado, triángulo) descontextualizadas de cualquier referencia emotiva y la combinación de colores puros sobre fondo blanco. **Surrealismo:** El Surrealismo (en francés: *surréalisme*; *sur* [sobre, por encima] más *réalisme* [realismo]) o *superrealismo* es un movimiento artístico y literario surgido en Francia a partir del dadaísmo, en la década de los años 1920, en torno a la personalidad del poeta André Breton. Buscaba descubrir una verdad, con escrituras automáticas, sin correcciones racionales, utilizando imágenes para expresar sus emociones, pero que nunca seguían un razonamiento lógico.



Ej. Surrealismo: Remedios Varo, Mujer saliendo del psicoanalista.



Tabloide: Formato de periódico diario de la mitad del formato standard. En muchos países los tabloides pueden medir entre 38 y 45 cm de largo. Los periódicos vespertinos generalmente se editan en tamaño tabloide. (De la Piedra). || Formato de periódico, equivalente a la mitad del formato estándar o universal (Andigraf, 1994).

Tamaño Medida: Espacio determinado para la producción o publicación de una pieza gráfica. En los medios impresos el tamaño está establecido por su propio formato, siendo página, media página, doble página, etc. En los medios impresos sueltos como afiches, volantes, plegables, folletos, calcomanías, etc. el tamaño debe ser establecido en proporción a la cabida en un pliego (De la Piedra).

Termografía: Proceso de impresión que implica el uso de aditivos de tinta que se expanden con el calor y producen un efecto de gofrado (Cotton, 1994).

Tesis Proposición gráfica, escrita u oral cuya finalidad es probar un punto de vista (Consuegra, 1976).

Textura: Urdimbre y trama de los telares. Por extensión, mayor o me-

nor rugosidad de una superficie, a su riqueza al tacto. La textura está compuesta por una serie más o menos persistente de pequeñas formas planas o en relieve. Su condición depende de la proximidad visual que tengamos con la superficie. Así, los árboles de un bosque aparecen como una textura si miramos desde un avión. || Repetición de una unidad donde la lectura del conjunto predomina sobre la lectura de la unidad (Consuegra, 1976).

Tipo: Unidad de imprenta que imprime un carácter o signo (De la Piedra)

Sistema de impresión basado en la composición de textos con caracteres móviles de plomo. || Sistema de impresión mediante tipos en relieve (De la Piedra)

Tipograma: Ilustración tipográfica.

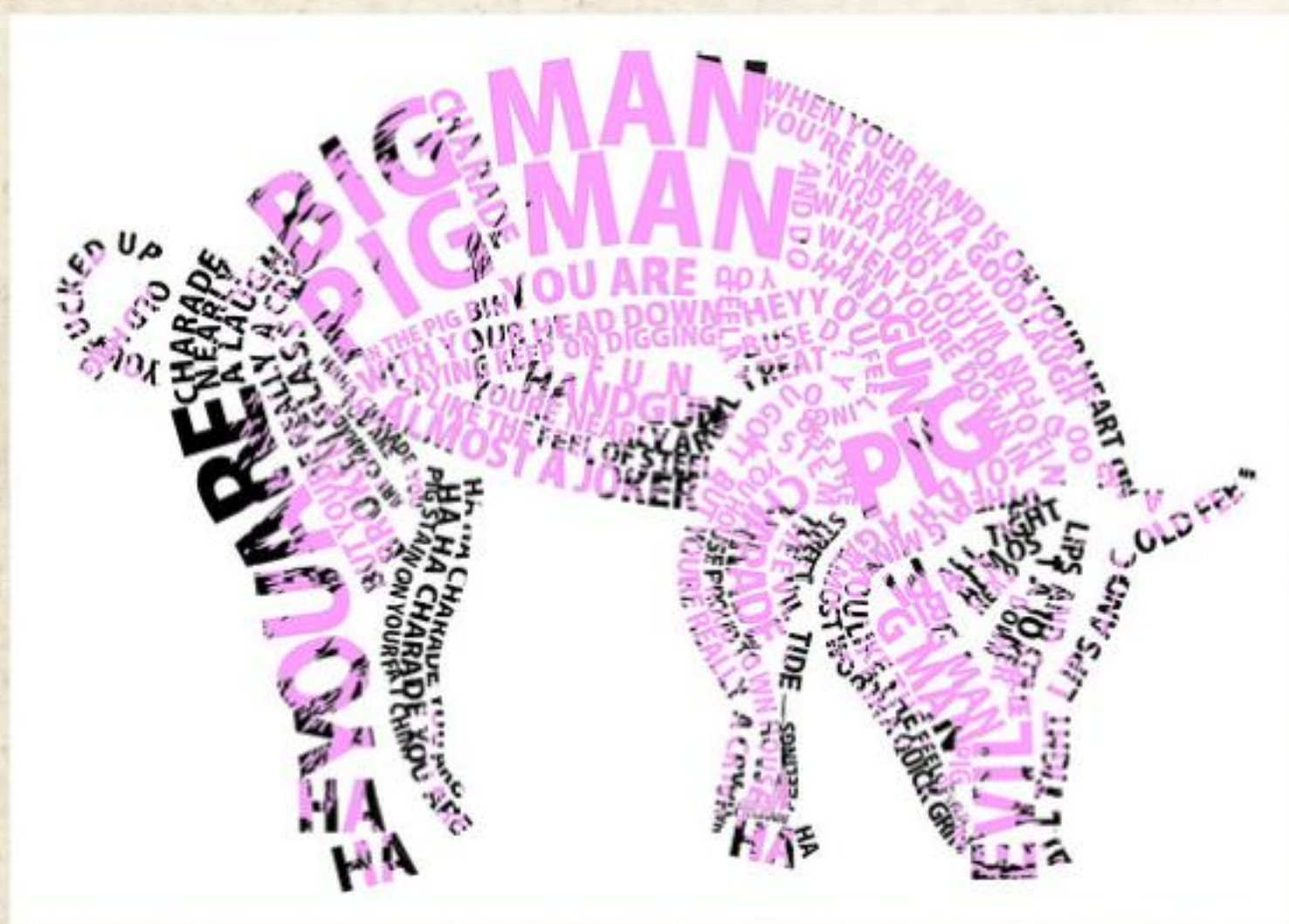
Tipómetro: Instrumento graduado para medir las líneas y los cuerpos tipográficos. Indica las escalas en sus diversas medidas.

Tiraje: Número total de ejemplares impresos en una edición (Andigraf, 1994).

Tiro Parte anterior o cara principal de cualquier pieza gráfica impresa por ambos lados (De la Piedra). || Impresión de la parte anterior o principal de cada hoja o pliego del sustrato (Andigraf, 1994).

Tono: Valor de color. Cantidad de blanco que contiene un color saturado o básico. El gris, por ejemplo, es uno de los tonos proporcionados por el negro (De la Piedra). || Producto de la mezcla entre un color y el negro

o entre un color y el blanco (Consuegra, 1976). || Calidad o valor de un color. Matiz (Andigraf, 1994). -continuo: imagen que no ha sido tramada y contiene múltiples tonos intermedios,



Ejemplo de tipograma

Tipografía Representación gráfica del lenguaje. || Disciplina que rige el diseño de caracteres unificados por propiedades visuales uniformes. ||

grises o matices de color (Andigraf, 1994). || Diferentes intensidades de un color (Cotton, 1994).

Trama: El hilo horizontal que se entrelazan sobre la urdimbre colocada verticalmente en el telar. || Retícula de fotograbado formada por líneas muy finas que se cortan repentinamente, con las que se obtienen películas y clisés con muchos puntos de diferente grosor que dan los tonos para impresión. Puntos de diferentes tamaños necesarios para la impresión (De la Piedra). || Placa de vidrio o película, con líneas cruzadas uniformes y equidistantes que se interpone al original en la exposición para convertir la imagen en una configuración de puntos (medio tono) (Andigraf, 1994).

Transparencia: Diapositiva, fotografía o ilustración sobre película transparente, apta para proyección e ideal como original para reproducción gráfica (Andigraf, 1994). || Película transparente utilizada para llevar los componentes de color separados del original listo para cámara. Describe también la cubierta protectora que cubre el original terminado (Cotton, 1994).

Trazo: Línea cuyas proporciones de largo y ancho se han invertido considerablemente dando como resultado una expresión gráfica de mayor vitalidad (Consuegra, 1976).

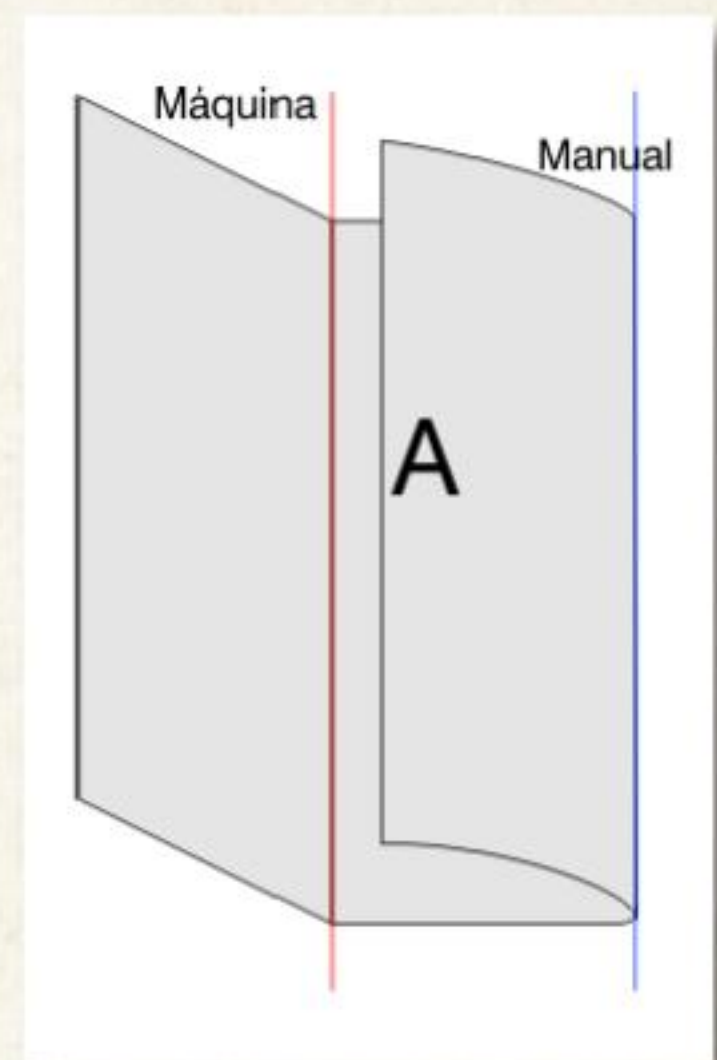
Tricromía: Impresión con tres tintas diferentes planas o separadas o con tramas y su fusión (De la Piedra). || Impresión a color basada en tres tintas: amari-

lo, magenta y cian (Andigraf, 1994).

Triptico: Obra (gráfica o pictórica) compuesta de tres partes, un cuerpo central y dos laterales.

Troquel Montaje de láminas de acero sobre un soporte de madera que produce cortes al ser presionado contra el sustrato, recortando o en su defecto perfilando para su desprendimiento posterior figuras previamente diseñadas (Andigraf, 1994).

Troquelado: Proceso de postimpresión por el cual se recortan áreas del impreso previamente establecidas, lográndose formas irregulares (difíciles de conseguir mediante procedimientos manuales) (Andigraf, 1994). || Corte en el papel producido por una matriz diseñada para ese modelo concreto, básicamente por una cuchilla moldeada con la horma solicitada por el diente.



Dobléz de un tríptico.

Ejemplo de tríptico

El día 3 de octubre se celebra el Día Mundial de las Aves

El objetivo fundamental de la celebración de este evento es acercar a la sociedad el fabuloso mundo de las aves, sus formas de vida, su papel en la compleja estructura de nuestros ecosistemas, así como los peligros y amenazas que sufren.

La **Diputación Provincial de Alicante**, a través de su Área de Medio Ambiente, participa en la celebración de este evento mundial, tratando de despertar en la población el interés por las aves, desarrollando conciencias de respeto y apoyo a su conservación.

Invitamos a todos los interesados a iniciarse en el conocimiento de las aves participando en la celebración de este evento, disfrutando de un día de campo y conociendo los valores de nuestra avifauna.

Los actos que se desarrollarán durante el **sábado 2 y domingo 3** de octubre son:

10:00 h. Charra "Introducción a la Ornitología". Refugio de la diputación en Xorret de Catí.

11:00 h. Excursión ornitológica por el entorno de Catí.

14:00 h. Fin de las actividades.

A los asistentes se les entregará un cuaderno de *Iniciación a la Ornitología*.

El punto de encuentro será:

Hotel de Xorret de Catí
entre las 9:30 y las 9:50 h.

Cómo llegar

Por la autovía Alicante-Madrid, tomando la salida de Petrer encontramos la carretera, perfectamente señalizada que nos lleva tras varios kilómetros hasta el hotel. También se puede llegar desde Castalla, tomando la carretera que nace de la parte alta del pueblo, perfectamente señalizada y que asciende hasta la hondonada de Catí.

Las personas interesadas, previa inscripción, pueden acudir cualquiera de los dos días. Se recomienda traer prismáticos, ropa de campo y no llamativa, y almuerzo.

Se ruega confirmación a los asistentes, con al menos dos días de antelación, en los teléfonos: 965 656 945 - 600 248 019 o por e-mail: novader@terra.es (indicar nombre, edad, teléfono de contacto y día elegido).



Unger, Gerard (1942-): Diseñador gráfico y tipográfico nacido en Arnhem, Holanda. Egresado de la Gerrit Rietveld Academy en 1967. Profesor de cátedra del Departamento de Tipografía y Comunicación Gráfica de la Universidad de Reading (Reino Unido), y de medio tiempo en la Gerrit Rietveld Academy, Amsterdam. Diseñador independiente desde 1975. En 1976, sus primeras fuentes digitales Demos y Praxis fueron lanzadas al mercado para Dr.-Ing. Rudolf Hell en Kiel, Alemania. Profesor de Rhode Island School of Design, Providence, EEUU. Ha diseñado estampillas, monedas, revistas, periódicos, libros, identidades corporativas, reportes anuales y muchos otros objetos y un gran número de tipografías. En 1984 obtuvo el premio H. N. Werkman por su trabajo tipográfico y diseños digitales, en particular por la manera como reconcilió la tecnología y la cultura tipográfica. En 1988 ganó el Gravisie-prijs por el concepto de Swift, y en 1991 fue premiado internacionalmente con el Maurits Enschedé-Prize por todos sus diseños tipográficos. Desde 1987 es miembro del jurado de Dutch Best Designed Books, donde fue presidente por dos años. Escritor entre 1989 y 1990 de la columna "The Letter" sobre temas de tipografía para el periódico matutino holandés "Trouw". Escribió artículos para la prensa comercial y algunas publicaciones mayores como "Landscape with Letters" (1989) en las que vinculó el tradicionalmente limitado enfoque de la tipografía con un punto de vista cultural mucho más amplio. En 1995, apareció su libro "Terwijl je leest", sobre el proceso de lectura. La versión en alemán fue publicada en 2003 y la versión inglesa se encuentra en prepara-

ción. Con frecuencia dicta conferencias en Holanda y el extranjero, sobre su trabajo, el diseño tipográfico, el proceso de lectura, el diseño de periódicos y otros temas relacionados. (gerardunger.com, 20.05.2004).

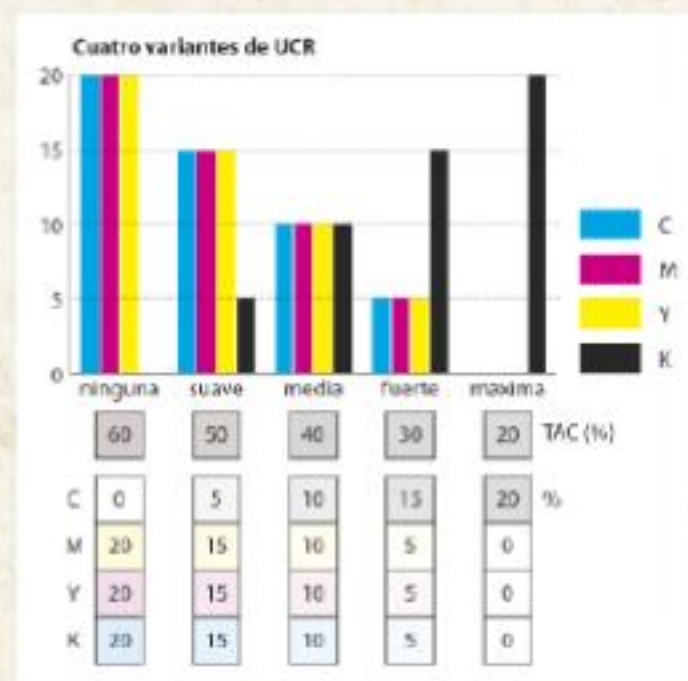
UCR: Son las siglas de la expresión inglesa Under Colour Removal (eliminación del color subyacente). Es una técnica aplicada en la separación de colores para su impresión.

Uncial: En tipografía y caligrafía, letras iguales o similares a las letras muy redondeadas y biseladas (por el uso de un cálamo) que se usaban en los manuscritos latinos y griegos escritos entre los siglos III y IX. Era una caligrafía típica de fragmentos del Antiguo y Nuevo Testamento escritos en papiros.

Ultravioleta: La luz ultravioleta es aquella zona del espectro electromagnético cuya longitud de onda se sitúa entre los 12 y los 400 nanómetros. El ojo humano no es capaz de percibirla, pero se la puede llamar 'luz' por estar al borde del espectro visible. Muchos animales e instrumentos de medición óptica sí son capaces de percibirla.

Tipografía uncial.

waes hail



Ejemplo simplificado de reducción de cobertura de tinta (TAC)



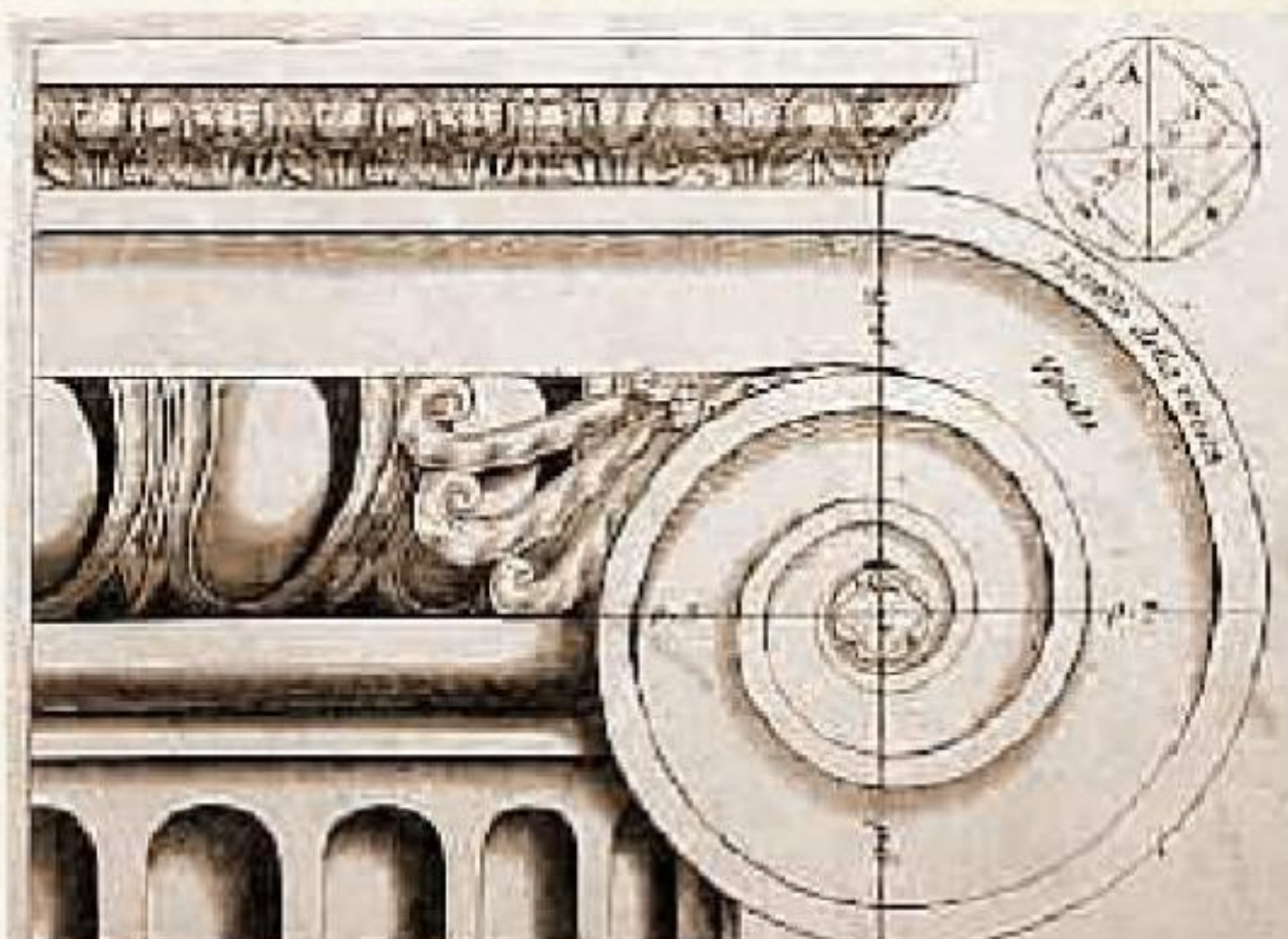
V

Verso: Página de la izquierda de un libro, con numeración par.

Viñeta: Dibujo explicativo de un detalle de un producto, generalmente dispuesto en línea y que se destaca en el diseño de un aviso gráfico (De la Piedra). || Dibujo generalmente elaborado en tinta, sin matices (Andigraf, 1994). || Plancha grabada de tal manera que sus bordes se desvanecen gradualmente en un ondo blanco (Cotton, 1994).

Viuda: Línea corta de una o dos palabras que queda colgando de un párrafo o encabezado de columna (Cotton, 1994).

Voluta: Ornamento espiral usado en los capiteles jónicos y posteriores.



Ejemplos de Voluta en distintos ámbitos de la cultura griega.

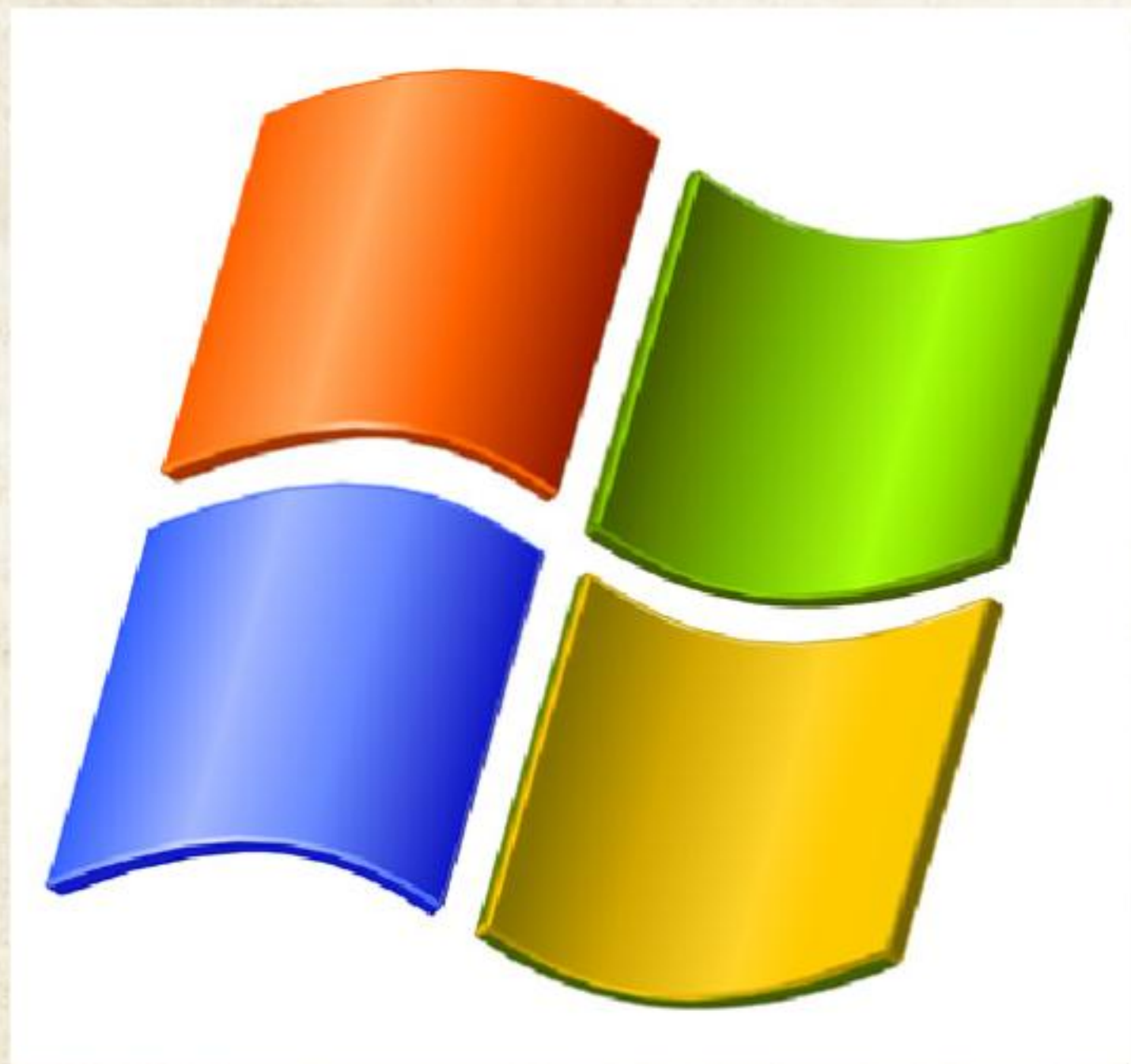




Wacom: Firma estadounidense especializada en tabletas gráficas de gran calidad para el dibujo digital directo en ordenador.

Windows: Fabricante: Microsoft

WYSIWYG: Siglas de la expresión inglesa "What you see is what you get". Es decir: "Lo que ves es lo que hay". Esa expresión se acuñó hacia los años ochenta para indicar programas que por primera vez eran capaces de reflejar en pantalla una apariencia aproximada de cómo iba a quedar impreso el documento (proporciones de textos, apariencia tipográfica, colores, etc...). Los primeros tiempos del Wysiwyg causarían risa en la actualidad. Era más un deseo y una expresión de publicidad que una realidad. Y, sin embargo, los programas que respondían al Wysiwyg revolucionaron el mundo de la informática.



Logotipo Windows.

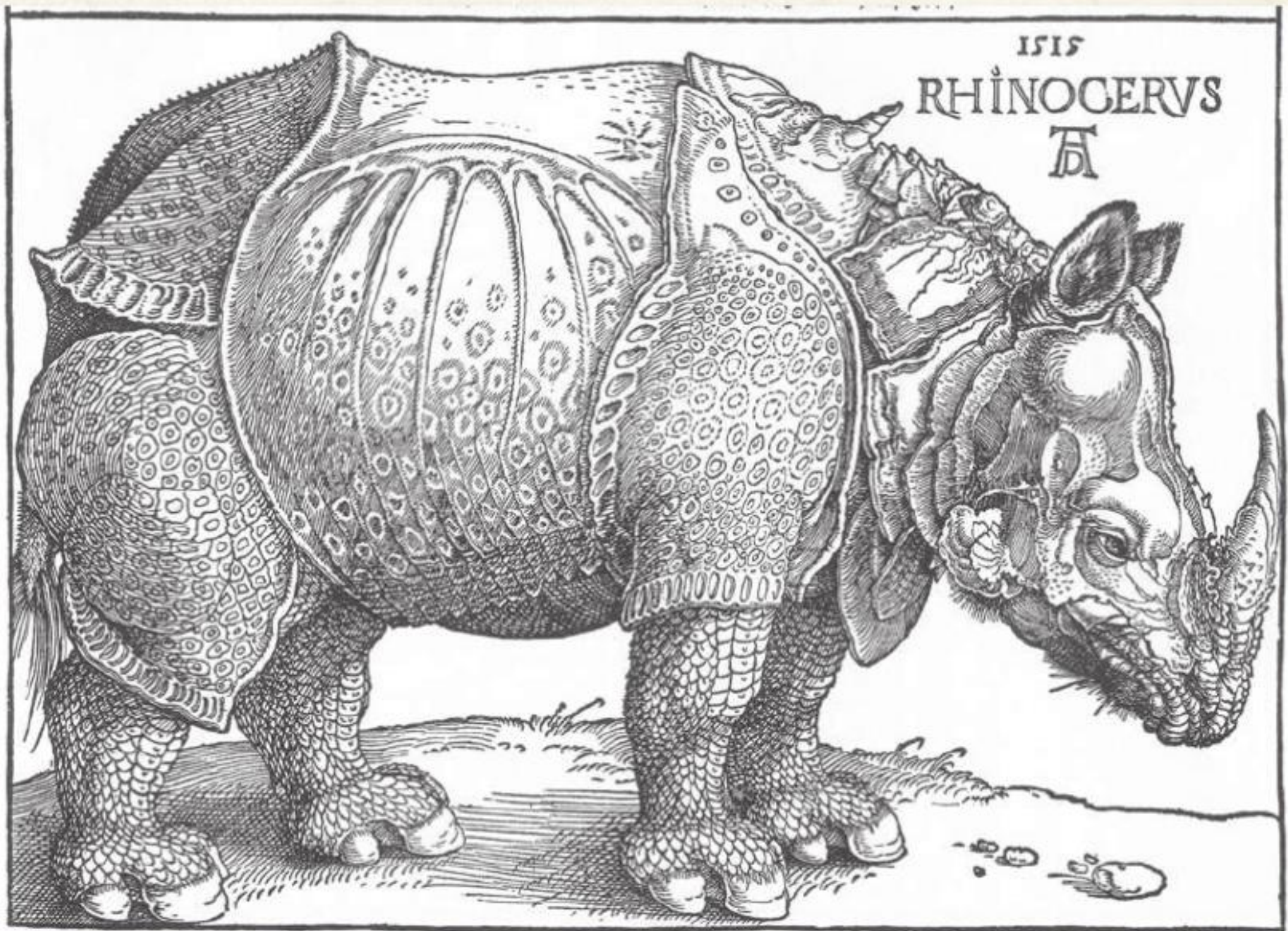
X

Xerografía Reproducción de copias en seco mediante una máquina que emplea electricidad estática. Las copias producidas mediante este sistema se llaman xerocopias (De la Piedra). || Método electromecánico de copia de documentos y armado de planchas (Cotton, 1994).

Xilografía La palabra xilografía proviene del término griego "xylon" (que significa madera) y del término "grafos" (grabado).

xilográfico iconos referimos a un grabado realizado sobre una plancha de madera. El proceso xilográfico consiste en dejar en relieve aquellas partes del

bloque de madera que corresponden al dibujo, mientras que el resto se vacía. En el momento de imprimir se entinta la superficie que sobresale. || Talla en madera dura usada para imprimir dibujos, una vez entintados los relieves. Un bloque de madera de boj resiste bien unas 1.000 impresiones (De la Piedra).



Ej. Xilográfica: Alberto Durero, "Rhinocervs", 1515.



Hermann Zapf
grandes éxitos

Zapf, Hermann: nació el 8 de noviembre de 1918 en Nuremberg (Alemania). En 1934 comienza un aprendizaje de 4 años como corrector en la imprenta Karl Ulrich & Co. Es en 1935 cuando se interesa por la caligrafía después de visitar una exposición itinerante de los trabajos del tipógrafo Rudolf Koch y de leer los libros *The Skill of Calligraphy* del propio Rudolf Koch y *Writing, Illuminating and Lettering* de Edward Johnston. En el año 1938, después de su aprendizaje, comienza a trabajar en el taller de Paul Koch en Frankfurt estudiando al mismo tiempo el arte de la imprenta y la grabación de punzones junto a August Rosenberg que era un maestro grabador. Con la colaboración de Rosenberg, Zapf produce un libro de 25 alfabetos caligráficos titulado *Pen and Graver* y que fue publicado por Stempel en 1949. Asimismo Hermann Zapf publicó una serie de libros acerca de su tema favorito, el diseño, el dibujo de letras y la tipografía. Entre otros, podemos destacar: *Manuale tipographicum* (1954); *About alphabets, some marginal notes on type design* (1960); *Typographische Variationen* (1963); *Hunt Roman, the birth of a type* (1965); *Orbis Typographicus* (1980); y *Hermann Zapf and his design Philosophy, Society of Typographic Arts, Chicago* (1987). Algunos de los tipos que Hermann Zapf diseñó son: *Gilgengart* (1941); *Palatino* (1948); *Michelangelo* (1950); *Aldus* (1952); *Melior* (1952); *Optima* (1958); *Hunt roman* (1962); *Medici* (1969); *Orion* (1974); *Zapf Chancery* (1979); *Aurelia* (1983). (unostiposduros.com)

Zimmermann, Yves Nació en Basilea, Suiza radicándose en Barcelona en el año 1961. Ha desarrollado una amplia actividad en diseño gráfico. Su estilo característico y su forma de enfocar los proyectos de comunicación visual le han convertido en una referencia obligada dentro del mundo del diseño y le han dado un reconocimiento público avalado por prestigiosos galardones entre los que destaca el Premio Nacional de Diseño, España. Ha realizado trabajos para diversas instituciones culturales, como Museo Nacional de Arte Contemporáneo de Barcelona, Museo de Arte Moderno, Museo Picasso, Orquesta de Cadaqués, Ibercámara, Centro Gestor de Museos, Editorial Gilli, Teatro Municipal de Catalunya e instituciones públicas, como Aena Aeropuertos de Barcelona, Aeropuerto de Barcelona, Ayuntamiento de Barcelona, la Generalitat de Barcelona. Instituciones y empresas privadas como Banco Herrero, Banco de España, Banesto, Cámara de Comercio de Barcelona, Ercros, Grupo Químico, Paco Rabanne Perfumes, Laboratorio Kinesia, Mercado Municipal de Barcelona, entre otros. Es profesor y conferenciante

en diversas Escuelas y Universidades. Director de colecciones de libros como "Comunicación Visual" de Gustavo Gilli, y miembro de diversos jurados. Escribió sobre los temas de su especialidad y su último libro "Del Diseño" fue editado en 1999. Docente de la Maestría en Diseño de la Universidad de Palermo. (Universidad de Palermo, 26.042004)

Zincografía Procesos de fotomecánica para lograr un grabado o clisé de línea, sin trama o tonos grises (Andigraf, 1994).

Zoom: Capacidad de aumentar o reducir el tamaño de una imagen visualizada en la pantalla. || Aumento o reducción del tamaño de una imagen visualizada.

Zoomorfo: (del griego zoo "animal" y morfo "forma") Todo aquello que tiene o recuerda a la figura de un animal.



Ejemplos Zoomorfo:



Bibliografía

Asociación Colombiana de Industrias Gráficas (Andigraf). 1994. Proceso en la industria gráfica. Manual de inducción. Bogotá, 1994.

Consuegra, David. 1971. De marcas y símbolos. Ed. Triblos.

Costa, Joan. Identidad Corporativa. Ed. Trillas 1993

Cotton, Bob. La nueva guía del diseño gráfico. Editorial Blume 1994

Carter, Rob. 1989. American Typography Today. New York, NY: Van Nostrand Reinhold.

De la Piedra, _____. Más de 1250 términos de la comunicación publicitaria. Eduardo de la Piedra (2680 135). Bogotá.

Getlein, M. 2002. Gilbert's Living With Art. New York, NY: The McGraw-Hill Companies, Inc.

Hollis, R. 1997. Graphic Design, A Concise History. New York, NY: Thames and Hudson.

Lois, G. 1996. Covering the '60s, The Esquire Era. New York, NY: Monacelli Press, Inc.

Martinez C. Diego y Botiva C. Alvaro. 2002. Manual de arte rupestre de Cundinamarca. Instituto Colombiano de Antropología e Historia, Gobernación de Cundinamarca.

Meggs, P. 1998. A History of Graphic Design. New York, NY: John Wiley & Sons, Inc.

Parramón, ediciones S.A. 1993. Diseño tipográfico, Biblioteca de Diseño y Comunicación Visual. Parramón, ediciones S.A.

Pedersen, M. 1994. Graphis Typography 1. New York, NY: Pedersen Design.

Preble, Preble & Frank. 2002. Artforms. Upper Sadle River, NJ: Pearson Education.

Zimmermann, Yves. 1998. Del Diseño. Barcelona, Editorial Gustavo Gilli, S.A.

ABC-Design

Glosario de diseño gráfico

Usted puede encontrar en esta obra, una recopilación de palabras útiles para aquellas personas que estudien las artes gráficas o tengan interés por las mismas.

El diseño gráfico es una profesión cuya actividad, es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos sociales determinados. También se conoce con el nombre de "diseño en comunicación visual", debido a que algunos asocian la palabra gráfico únicamente a la industria gráfica, y entienden que los mensajes visuales se canalizan a través de muchos medios de comunicación, y no solo los impresos.


ARLEQUÍN

