

**CARRERA PROFESIONAL**

# **DESARROLLO DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN**

**DISEÑO GRÁFICO  
ASISTIDO POR  
COMPUTADORA**

## **Tema**

- **Introducción a Diseño Gráfico**
- **Principios y elementos del diseño gráfico**
- **Descripción del entorno de Corel Draw**

## PRESENTACIÓN DEL CONTENIDO

### INTRODUCCION A DISEÑO GRAFICO

El diseño gráfico es un arte de comunicación visual que combina texto, imágenes, símbolos e ilustraciones para transmitir mensajes eficazmente. Su propósito es variado, desde establecer la identidad de una marca hasta atraer al cliente ideal, pasando por la promoción de ofertas de valor y la retención de mensajes importantes.

**Historia y Evolución** A lo largo de la historia, el diseño gráfico ha jugado un papel crucial en la comunicación humana, desde las pinturas rupestres hasta las tendencias contemporáneas. Los primeros ejemplos de comunicación visual incluyen los símbolos en las cuevas y el alfabeto sumerio, demostrando la larga presencia del diseño gráfico en nuestra historia.



**Elementos y Aprendizaje** Comprender los elementos básicos del diseño, como el punto, la línea, la forma y el color, es esencial para lograr proyectos armoniosos y equilibrados. Aunque estudiar Diseño Gráfico formalmente es útil, existen numerosos recursos disponibles en línea, como plantillas y libros, que permiten el autoaprendizaje y la exploración creativa.

Este resumen destaca la importancia del diseño gráfico como herramienta poderosa para la comunicación y la expresión de ideas y emociones a través de medios visuales.

¡Espero que te sea útil!

### **PRINCIPIOS DE DISEÑO GRAFICO**

**Equilibrio:** El equilibrio en el diseño se refiere a la distribución visual del peso de los elementos. Puede ser simétrico (igual en ambos lados), asimétrico (con pesos diferentes pero equilibrados) o radial (alrededor de un punto central).

**Contraste:** El contraste crea diferencias visuales entre elementos. Puede ser de color, tamaño, forma o tipografía. Ayuda a destacar partes importantes del diseño.

**Énfasis:** Se utiliza para dirigir la atención del espectador hacia un punto focal. Puede lograrse mediante el uso de color, tamaño o posición.

**Repetición y patrones:** La repetición de elementos crea cohesión y unidad en el diseño. Los patrones también pueden ser una herramienta poderosa.

**Proporción:** La relación entre diferentes partes del diseño. Una proporción adecuada crea armonía visual.

**Movimiento:** Aunque el diseño gráfico es estático, se puede crear una sensación de movimiento utilizando líneas, formas y dirección visual.

**Espacio en blanco:** El espacio vacío alrededor de los elementos ayuda a equilibrar la composición y facilita la lectura visual.

**Unión:** Relaciona elementos visualmente para formar una imagen completa. La unión puede lograrse mediante líneas, formas o colores.

**Variedad:** Introduce diversidad en el diseño para mantener el interés del espectador

### **ELEMENTOS DE DISEÑO GRAFICO**

**Color:** El uso del color es crucial. Isaac Newton creó el primer círculo cromático en 1706, y los diseñadores gráficos lo utilizan para transmitir emociones, crear jerarquía y establecer una identidad visual.

**Líneas:** Las líneas no solo dividen espacios, sino que también guían la mirada del espectador. Pueden ser rectas, curvas, diagonales o texturizadas.

**Textura:** La textura está relacionada con la superficie de los objetos. Puede ser visual (como la apariencia de una tela) o táctil (como el relieve en un papel). Agrega interés y profundidad a tus diseños.

**Tamaño:** El tamaño de los elementos afecta su impacto visual. Juega con proporciones para destacar lo importante y crear equilibrio.

**Forma:** Las formas no solo son para niños en edad preescolar. Ellas definen objetos y espacios. Pueden ser geométricas o orgánicas, y su elección influye en la percepción del diseño.

**Valor:** El valor se refiere a la relación entre luces y sombras. Crea profundidad y volumen en tus composiciones.

**Espacio:** El espacio en blanco es poderoso. Utilízalo para equilibrar, resaltar elementos y facilitar la lectura visual.

## ¿QUÉ ES COREL DRAW?

Es un programa de dibujo vectorial que nos facilita la creación de ilustraciones profesionales: desde simples logotipos a complejas ilustraciones técnicas.

Proporciona una variedad de herramientas y efectos que te permiten trabajar de manera eficiente para producir gráficos de alta calidad.

### DESCRIPCIÓN DEL ENTORNO DE COREL DRAW

El entorno de CorelDRAW está diseñado para facilitar el diseño gráfico vectorial y ofrece una variedad de herramientas y funciones. Aquí hay una descripción general de los componentes principales del espacio de trabajo de CorelDRAW:

**Objeto:** Elemento de un dibujo, como una imagen, forma, línea, texto, curva, símbolo o capa.

**Dibujo:** El trabajo que se crea con CorelDRAW, como ilustraciones personalizadas, logotipos, carteles y folletos.

**Gráfico vectorial:** Imagen generada a partir de descripciones matemáticas que determinan la posición, longitud de las líneas y la dirección en la que se dibujan.

**Mapa de bits:** Imagen formada por cuadrículas de píxeles o puntos.

**Ventana acoplable:** Ventana que contiene los comandos y los valores relevantes para una herramienta o tarea específica.

**Menú lateral:** Botón que abre un grupo de herramientas relacionadas.

**Texto artístico:** Texto al que se pueden aplicar efectos especiales, como sombras.

**Texto de párrafo:** Tipo de texto al que se pueden aplicar opciones de formato y que puede editarse en grandes bloques.

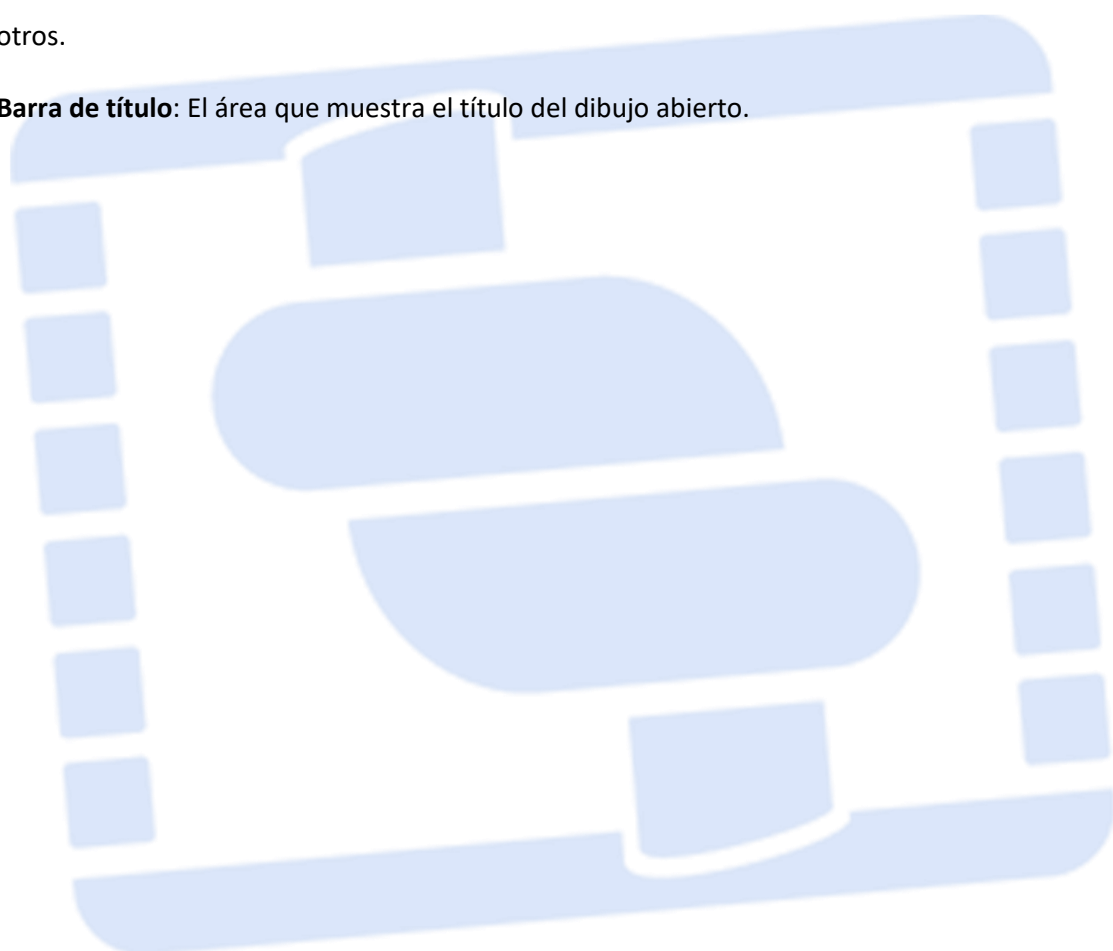
**La ventana de aplicación de CorelDRAW incluye:**

**Barra de menús:** Área que contiene menús desplegables con comandos agrupados por categoría.

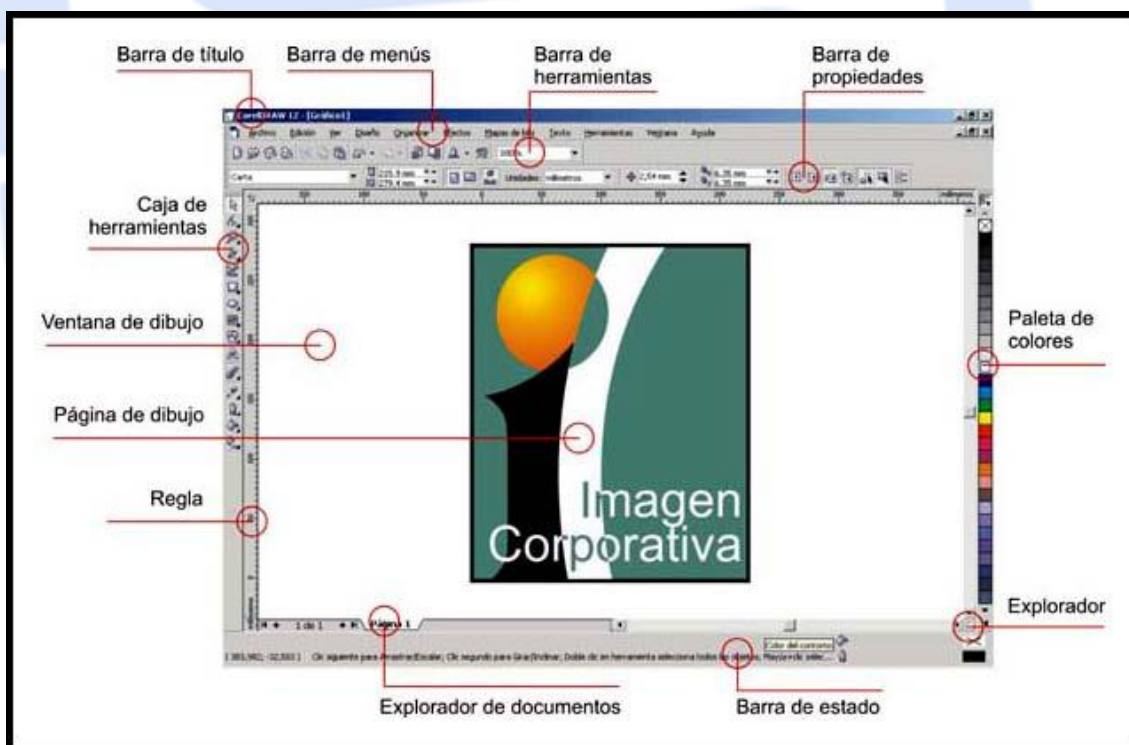
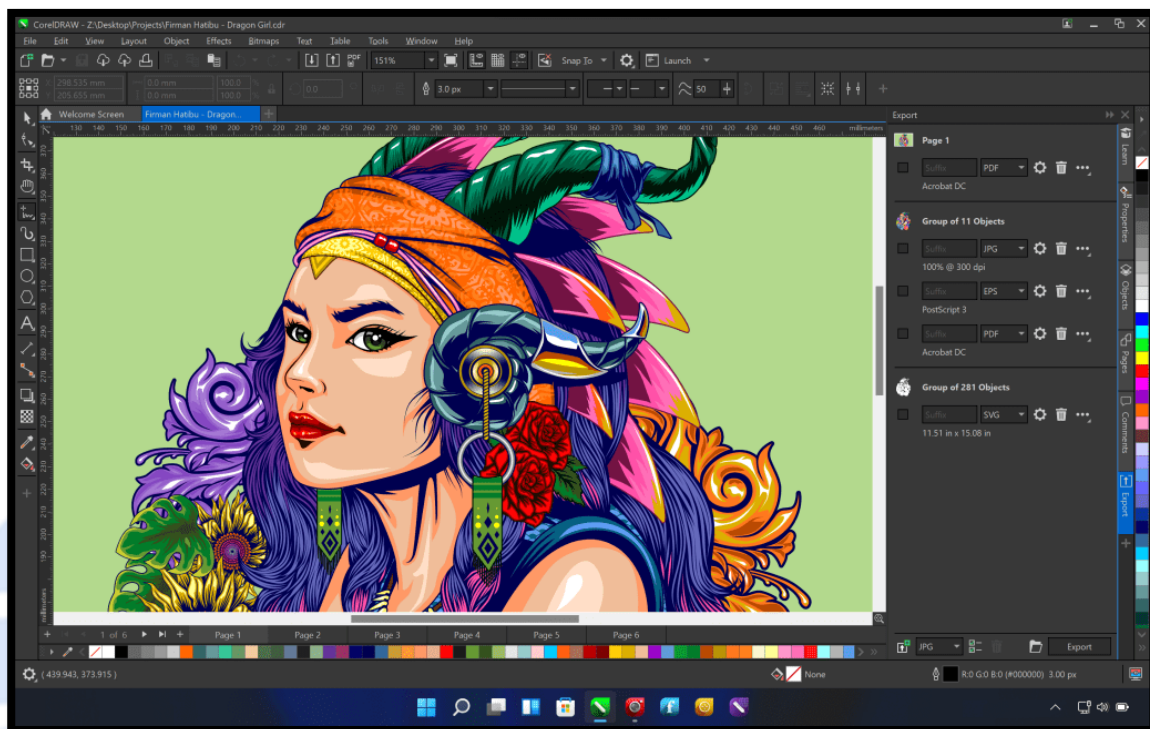
**Barra de propiedades:** Barra acoplable con comandos relacionados con la herramienta u objeto activos.

**Barra de herramientas:** Barra acoplable que contiene accesos directos a comandos de menú u otros.

**Barra de título:** El área que muestra el título del dibujo abierto.









INSTITUTO  
**KHIPU**