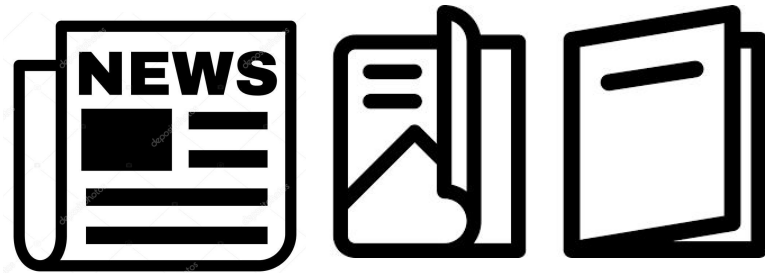


Taller **d**iseño **e**ditorial **m**aquetación **d**igital

Taller **d**iseño **e**ditorial **m**aquetación **d**igital

Taller **d**iseño **e**ditorial **m**aquetación **d**igital



rodolfo **g**erardo **o**rtiz **m**orales

Unam **f**cpys **C**iid **O**ctubre 2019

Unam **f**cpys **C**iid **O**ctubre 2019

1
pág.

<http://bit.ly/2VPpEdl>

<http://bit.ly/2VPpEdl>

<http://bit.ly/2VPpEdl>



¿**q**ué es **m**aqueta?

maqueta de **p**rimaria



maqueta profesional (diorama, modelismo)



maqueta de revista

tipos de **p**ublicaciones



peródico



revista
de **e**ntretenimiento



revista
Científica

equipo **e**ditorial

editor



autor



corrector
de **e**stilo



diseñador



técnico
de **i**mprenta



temas del taller



1 Composición (formatos de medios, página, textos, imágenes)



2 Maquetación estructurada (reticulas, diseño por pliegos, páginas maestras, encabezados y pies de página, manejo de textos)

3 Graficación/Ilustración (Manejo de imágenes)



4 Estilística estructurada (estilos, paginación, citas al pie)



5 Impresión

el equipo de estudiantes de Ciencias de la Comunicación

e?
editor

a?
autor

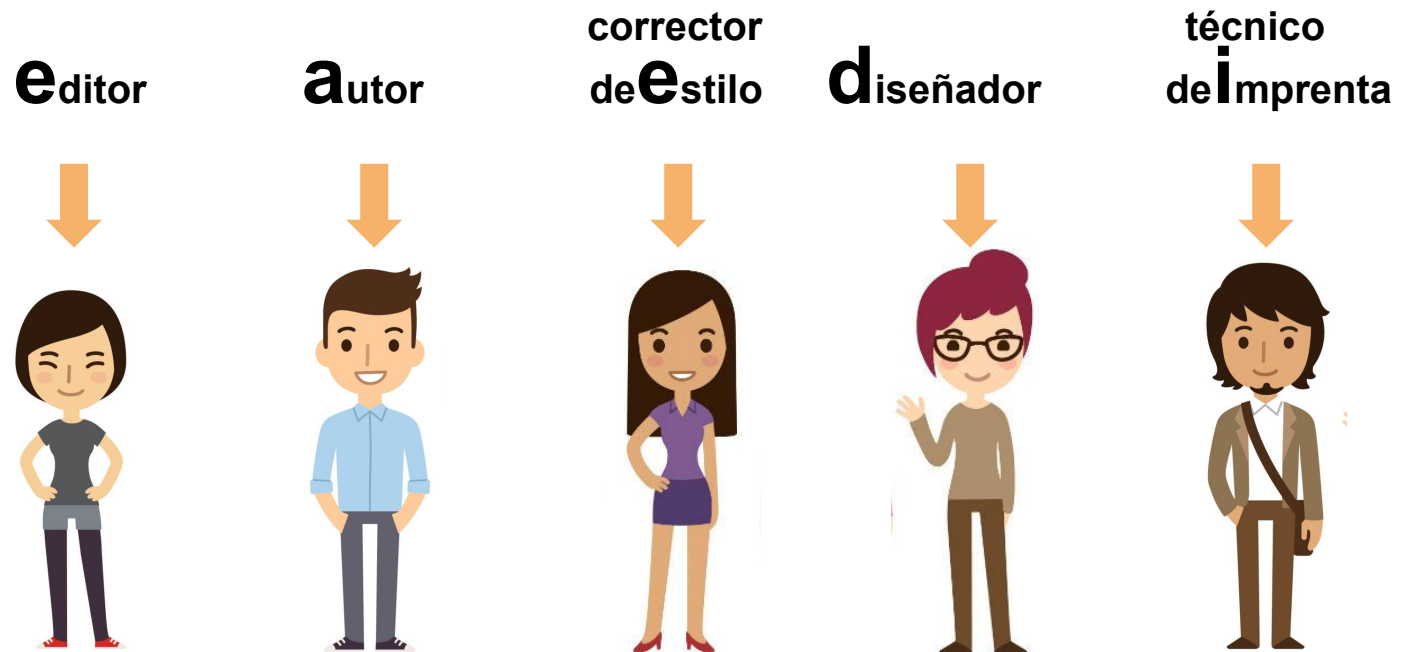
cor?
corrector
de **e**?
estilo

d?
diseñador

té?
técnico
de **i**?
impresión



el equipo de estudiantes de Ciencias de la Comunicación (definir tareas)



herramientas de **diseño**



Photoshop

Edición imagen mapa de bits



Illustrator

Edición imagen vectorial



InDesign

Maquetación



Ejercicio 1, Composición

- 1** Formatos de medios: impresión y archivos
- 2** Pliegos, página, capas, márgenes y columnas
- 3** Textos, alienación, separación, variantes tipográficas
- 4** Imágenes, figuras geométricas y fotografías

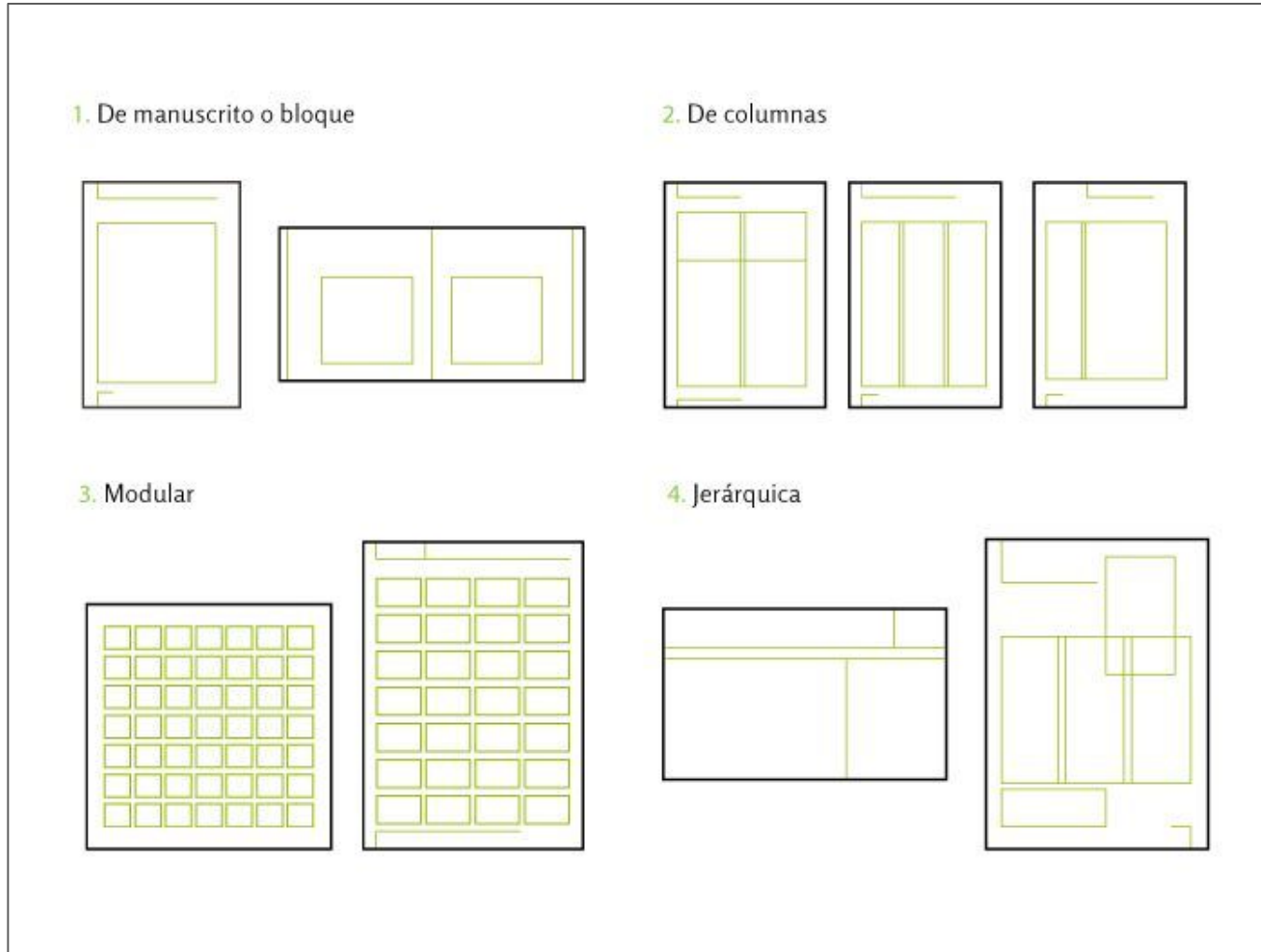




termina el juego de niños

Ejercicio 2, Maquetación estructurada

2 Diseño de retículas métricas



Ejercicio 2, Maquetación estructurada

2 Diseño de retículas modular



Los márgenes son los espacios negativos entre el borde del formato y el contenido, que rodean y definen la zona "viva" en la que pueden disponerse la tipografía y las imágenes. Las proporciones de los márgenes requieren una consideración profunda, ya que contribuyen a establecer la tensión general dentro de la composición. Los márgenes pueden utilizarse para dirigir la atención, pueden servir como espacio de descanso para el ojo, o bien pueden contener a determinada información secundaria.

Las líneas de flujo son alineaciones que rompen el espacio dividiéndolo en bandas horizontales. Estas líneas guían al ojo a través del formato y pueden utilizarse para imponer paradas adicionales y crear puntos de inicio para el texto o las imágenes.

Las zonas espaciales son grupos de módulos que, en su conjunto, forman campos claramente identificables. Puede asignarse un papel específico a cada campo para mostrar información; por ejemplo, un campo alargado horizontal puede reservarse para imágenes, y el campo situado debajo de éste puede reservarse para una serie de columnas de texto.

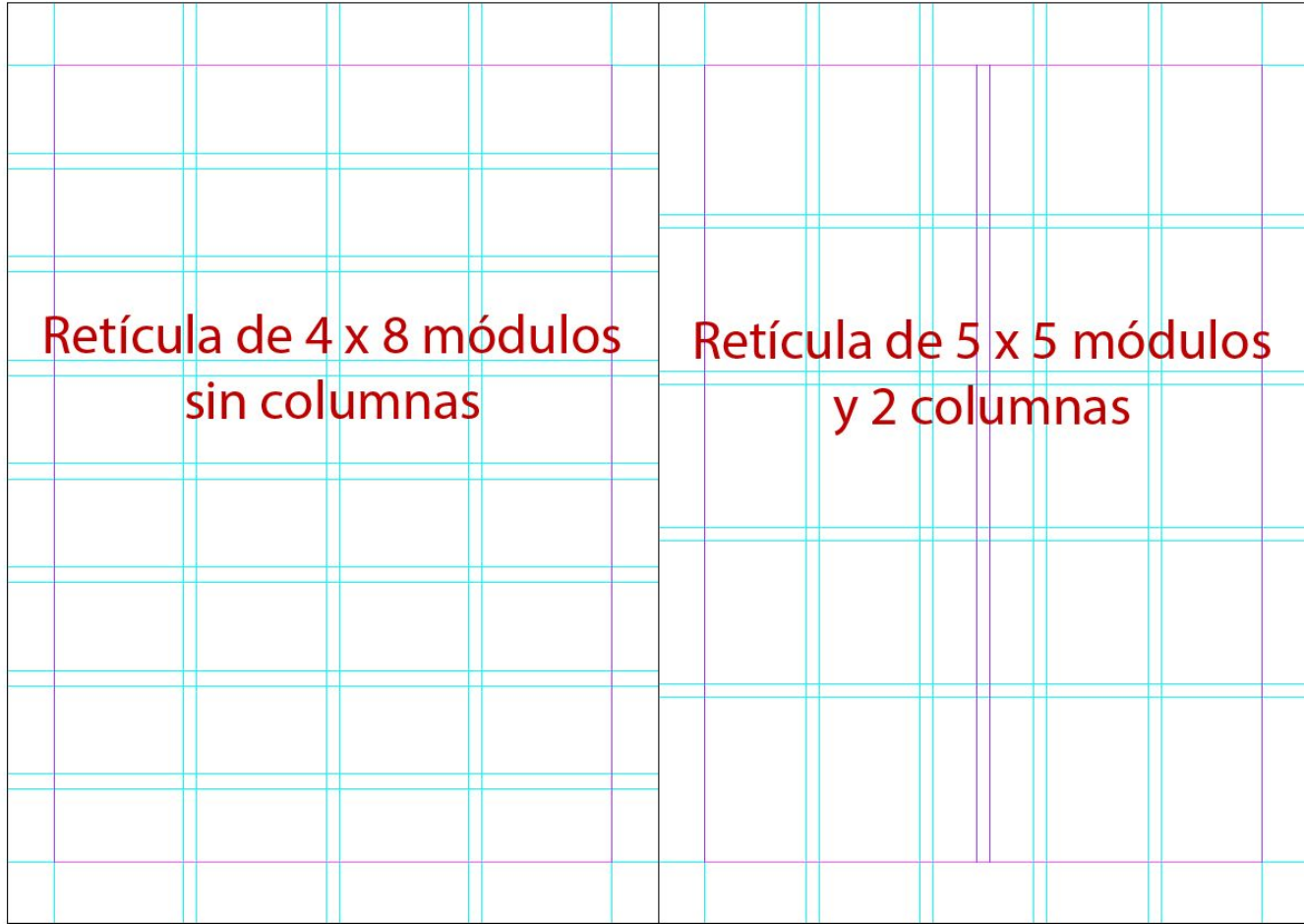
Los marcadores son indicaciones de posición para texto subordinado o repetido a lo largo del documento, como los folios explicativos, los títulos de sección, los números de página o cualquier otro elemento que ocupe una única posición en una maqueta.

Las columnas son alineaciones verticales de tipografía que crean divisiones horizontales entre los márgenes. Puede haber un número cualquiera de columnas; a veces, todas tienen la misma anchura y, a veces, tienen anchuras diferentes en función de su información específica.

Los módulos son unidades individuales de espacio que están separados por intervalos regulares que, cuando se repiten en el formato de la página, crean columnas y filas.

Ejercicio 2, Maquetación estructurada

2 Diseño de retículas modular





GÉNESIS 2,20

14

LA LEY (EL PENTATEUCO)

los animales del campo y a todos los pájaros del cielo, y los presentó al hombre para ver qué nombre les pondría. Porque cada ser viviente debía tener el nombre que le pusiera el hombre. ²⁰El hombre puso un nombre a todos los animales domésticos, a todas las aves del cielo y a todos los animales del campo; pero entre ellos no encontró la ayuda adecuada.

²¹El Señor Dios hizo caer sobre el hombre un profundo sueño, y cuando este se durmió, tomó una de sus costillas y cerró con carne el lugar vacío. ²²Luego, con la costilla que había sacado del hombre, el Señor Dios formó una mujer y se la presentó al hombre. ²³El hombre exclamó:

«¡Esta sí que es hueso de mis huesos y carne de mi carne!
Se llamará Mujer,
porque ha sido sacada del hombre».

²⁴Por eso el hombre deja a su padre y a su madre y se une a su mujer, y los dos llegan a ser una sola carne.

²⁵Los dos, el hombre y la mujer, estaban desnudos, pero no sentían vergüenza.

La tentación y el pecado

3 La serpiente era el más astuto de todos los animales del campo que el Se-

ñor Dios había hecho, y dijo a la mujer: «¿Así que Dios les ordenó que no comieran de ningún árbol del jardín?». ²La mujer le respondió: «Podemos comer los frutos de todos los árboles del jardín. ³Pero del árbol que está en medio del jardín, Dios nos ha dicho: "No coman de él ni lo toquen, porque de lo contrario morirán"». ⁴La serpiente dijo a la mujer: «No, no morirán. ⁵Dios sabe que cuando ustedes coman de ese árbol, se les abrirán los ojos y serán como dioses, conocedores del bien y del mal». ⁶Cuando la mujer vio que el árbol era apetitoso para comer, agradable a la vista y deseable para adquirir discernimiento, tomó de su fruto y comió; luego se lo dio también a su marido, que estaba con ella, y él comió. ⁷Entonces se abrieron los ojos de los dos y descubrieron que estaban desnudos. Y entretejieron hojas de higuera y se hicieron vestimentas.

⁸Al oír la voz del Señor Dios que se paseaba por el jardín, a la hora en que sopla la brisa, se ocultaron de él, entre los árboles del jardín. ⁹Pero el Señor Dios llamó al hombre y le dijo: «¿Dónde estás?». ¹⁰Oí tus pasos por el jardín —respondió él—, y tuve miedo porque estaba desnudo. Por eso me escondí». ¹¹Él replicó: «¿Y quién te dijo que estabas desnudo? ¿Acaso has comido

²¹. En general se traduce por *costilla*, pero el sentido de la palabra hebrea es incierto; también puede significar «costado». La importancia de este detalle consiste en establecer que la mujer ha sido hecha de la misma carne que el varón.

²³. Mujer: La palabra hebrea que la designa es la forma femenina del término varón («varona»), hecho que confirma la identidad humana de uno y otra. La inferioridad social (y a veces física) de la mujer era un hecho aceptado en la antigüedad. El relato bíblico, en cambio, muestra que este hecho no responde a la intención original de Creador, sino que es una imperfección introducida en el mundo por el pecado. La mujer, formada «del» hombre, es su única *ayuda adecuada*; es *hueso de sus huesos y carne de su carne* (2,23). Todas estas imágenes y metáforas sugieren que el varón y la mujer participan de un mismo destino y de una misma condición, y explican la íntima relación que los une y que se funda en el amor y atractivo mutuos.

Esta expresión alude a la unión sexual, pero también a la ruptura con los progenitores a fin de formar un nuevo núcleo familiar.

3. En la antigüedad, la serpiente era considerada inmortal porque renovaba su piel cada año. Esa condición le otorgaba un carácter sagrado y una extrema sabiduría y astucia. Al lector de la antigüedad no le asombraba que hable y actúe como un ser humano, ya que reconocía el carácter simbólico de esta narración.

La tentación consiste en ser como dioses y adquirir una sabiduría que solo corresponde a Dios. El pecado, en este caso, está en rechazar las limitaciones de la naturaleza humana y pretender usurpar un atributo divino.

6. La mujer tiene un papel más activo que el varón en este diálogo. El texto la presenta como más inteligente y con iniciativa respecto del varón.

■ 3,1-24. Ez 28,12-19; Rom 5,12-21

LA LEY (EL PENTATEUCO)

15

GÉNESIS 3,24

del árbol que yo te prohibí?». ¹²El hombre respondió: «La mujer que pusiste a mi lado me dio el fruto y yo comí de él». ¹³El Señor Dios dijo a la mujer: «¿Por qué has hecho esto?». La mujer respondió: «La serpiente me sedujo y comí».

La maldición de la serpiente

¹⁴Y el Señor Dios dijo a la serpiente:

«Por haber hecho esto, maldita seas entre todos los animales domésticos y entre todos los animales del campo. Te arrastrarás sobre tu vientre, y comerás polvo todos los días de tu vida. ¹⁵Pondré enemistad entre ti y la mujer, entre tu linaje y el suyo. Él te aplastará la cabeza y tú le acecharás el talón».

El castigo de la mujer

¹⁶Y el Señor Dios dijo a la mujer:

«Multiplicaré los sufrimientos de tus embarazos; darás a luz a tus hijos con dolor. Sentirás atracción por tu marido, y él te dominará».

13. Tanto el varón como la mujer rehúsan asumir su responsabilidad en la transgresión del mandato divino y pasan la culpa a otro. Sin embargo, al texto no le interesa tanto encontrar culpables como dar cuenta de la condición humana. Lo limitado de la vida, el sufrimiento y el trabajo penoso serán producto de sus propias acciones.

14. La serpiente y la tierra (v. 17) son las únicas entidades maldicidas en este relato. La maldición divina no recae sobre el varón y la mujer.

16. Ante el deseo de ser como dioses, Dios confirma la condición de la mujer, marcada por el esfuerzo en el parto y por el impulso sexual que la somete al varón. Lo inverso no está expresado en el texto, pero sí en Cant 7,11.

17-24. No se maldice a las personas sino a la tierra, la que será hostil y no dará sus frutos con facilidad. El varón deberá esforzarse para vivir; el trabajo fatigoso será la actividad a la que él tendrá que dedicar

El castigo del hombre

¹⁷Y dijo al hombre:

«Porque hiciste caso a tu mujer y comiste del árbol que yo te prohibí, maldito sea el suelo por tu culpa. Con fatiga sacarás de él tu alimento todos los días de tu vida. ¹⁸Él te producirá cardos y espinas y comerás la hierba del campo. ¹⁹Ganarás el pan con el sudor de tu frente, hasta que vuelvas a la tierra, de donde fuiste sacado. ¡Porque eres polvo y al polvo volverás!».

²⁰El hombre dio a su mujer el nombre de Eva, por ser ella la madre de todos los vivientes. ²¹El Señor Dios hizo al hombre y a su mujer túnicas de pieles y los vistió.

²²Después el Señor Dios dijo: «El hombre ha llegado a ser como uno de nosotros en el conocimiento del bien y del mal. No vaya a ser que ahora extienda su mano, tome también del árbol de la vida, coma y viva para siempre». ²³Y expulsó al hombre del jardín de Edén, para que trabajara la tierra de la que había sido sacado. ²⁴Y después de expulsar al hombre, puso al oriente del jardín de Edén a los querubines y la llama de la espada zigzagueante, para custodiar el acceso al árbol de la vida.

su vida. A quienes pretendían ser como los dioses se les anuncian las penurias y los límites de la condición humana.

20. El nombre Eva, en hebreo, tiene cierta semejanza con el verbo que significa «vivir». Los diversos personajes que se irán sucediendo a continuación —Adán y Eva, Cain y su descendencia, los pueblos que intentan edificar la torre de Babel— representan a la humanidad entera que pretende ocupar el puesto de Dios, constituyéndose así en norma última de su propia conducta. Esta pretensión, en lugar de convertir al hombre en dueño de su destino, hizo entrar en el mundo el sufrimiento y la muerte, rompió los lazos fraternales entre los seres humanos y provocó la dispersión de los pueblos. En el marco de esta historia, Dios realizará su designio de salvación.

24. El jardín primordial queda vedado a los seres humanos, que deben aceptar su condición de seres mortales.

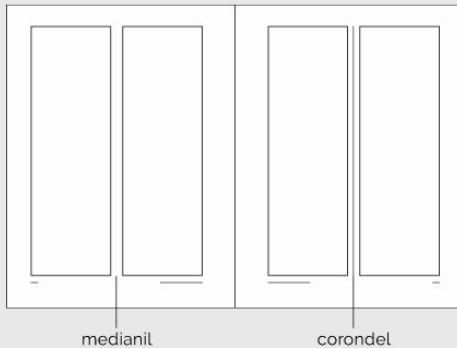
Ejercicio 2, Maquetación estructurada

2 Diseño de retículas de columnas

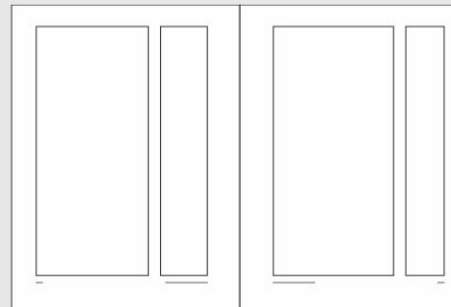


Retícula organizativa: maquetación a dos columnas

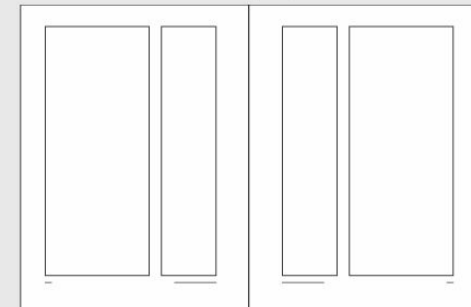
Dos columnas simétricas



Dos columnas desiguales

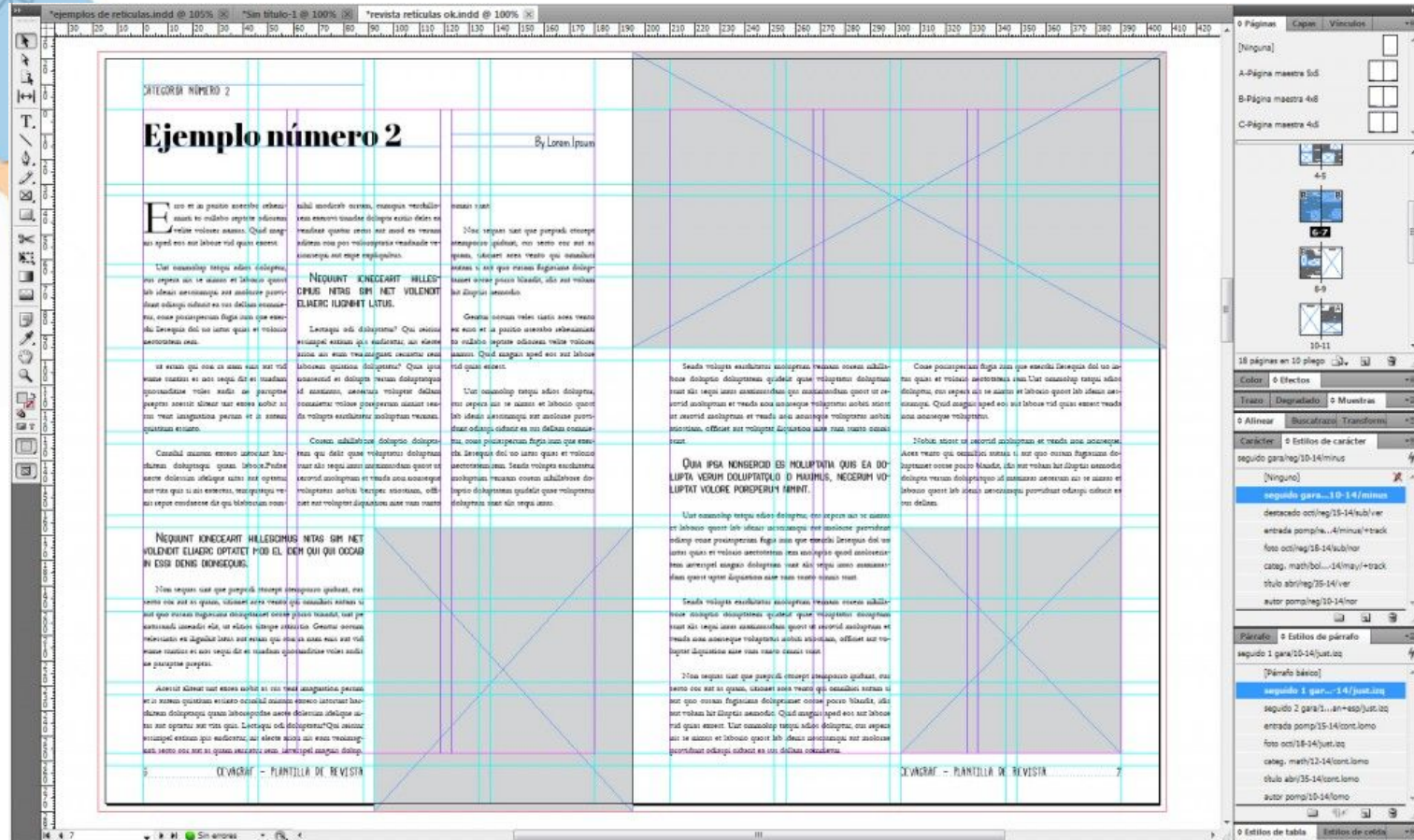


Dos columnas desiguales, en espejo

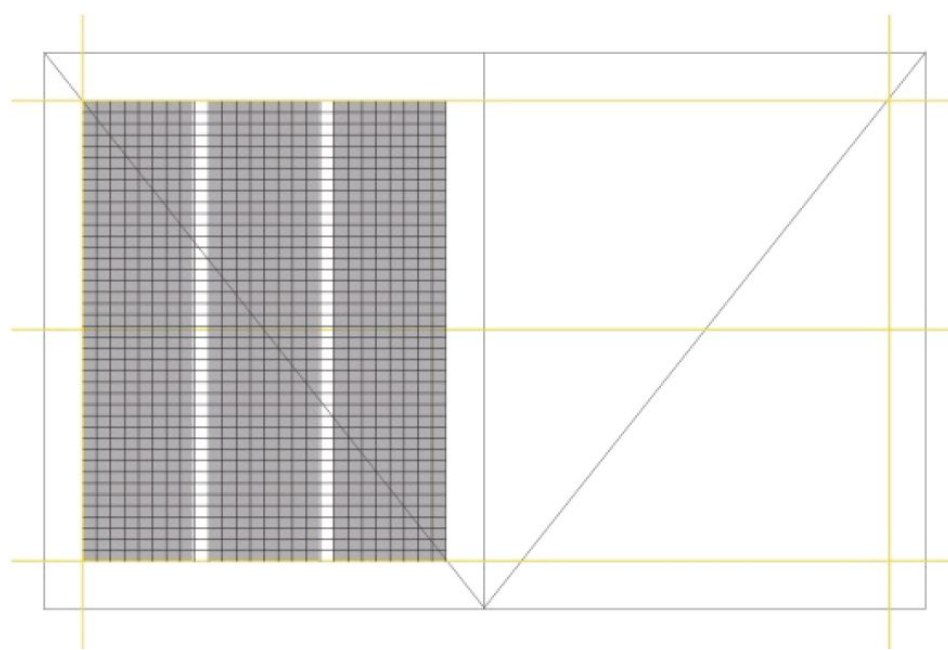
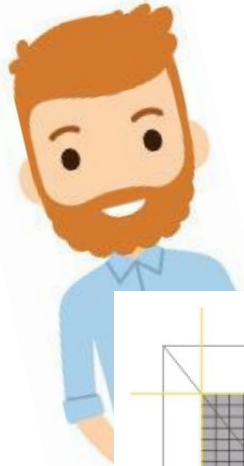


Ejercicio 2, Maquetación estructurada

2 Diseño de retículas modular

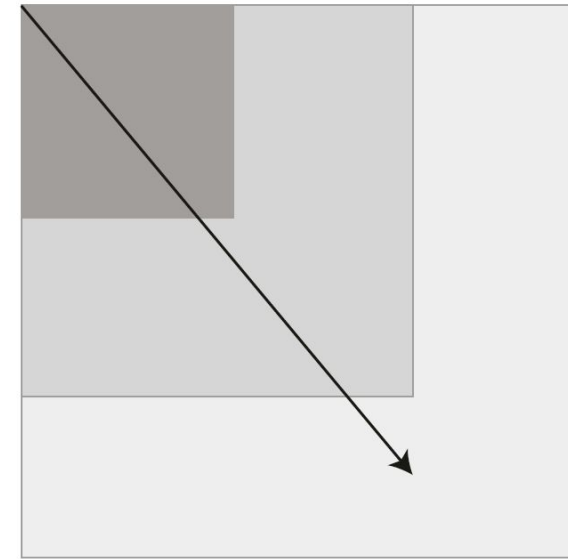


2 Diseño de retículas percepción visual (optica)



Lectura de la página

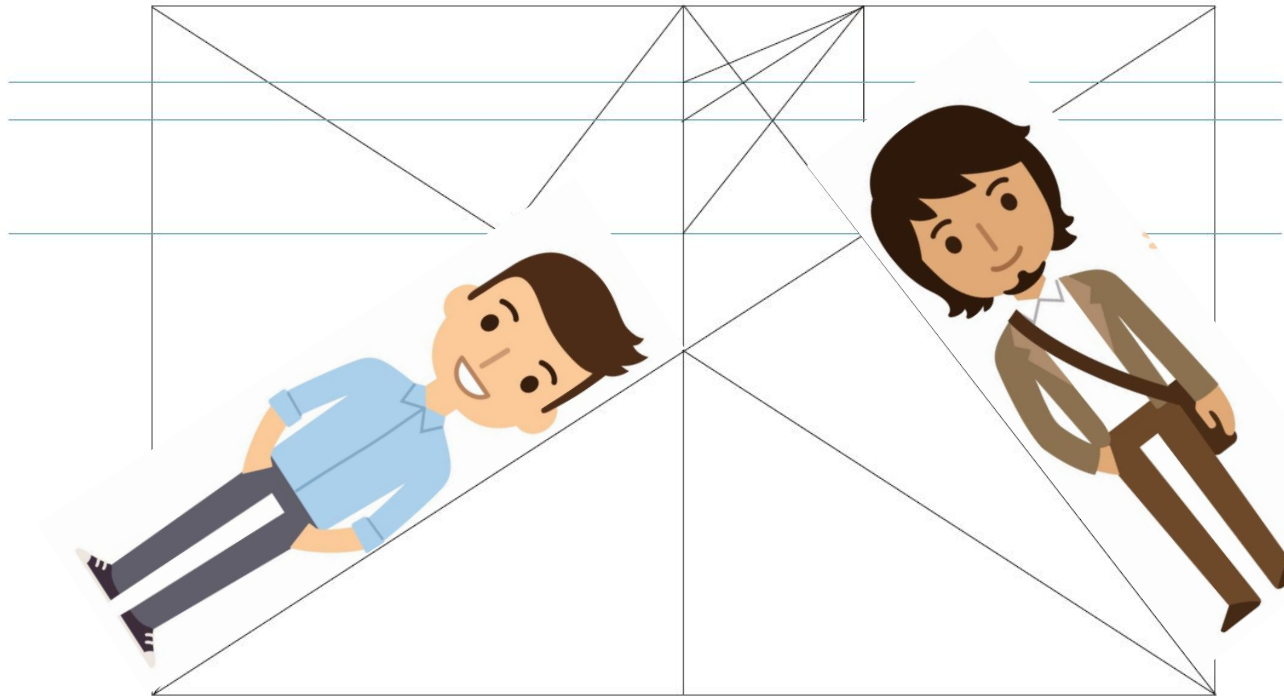
Zona activa



Zona pasiva

Método Van der Graff

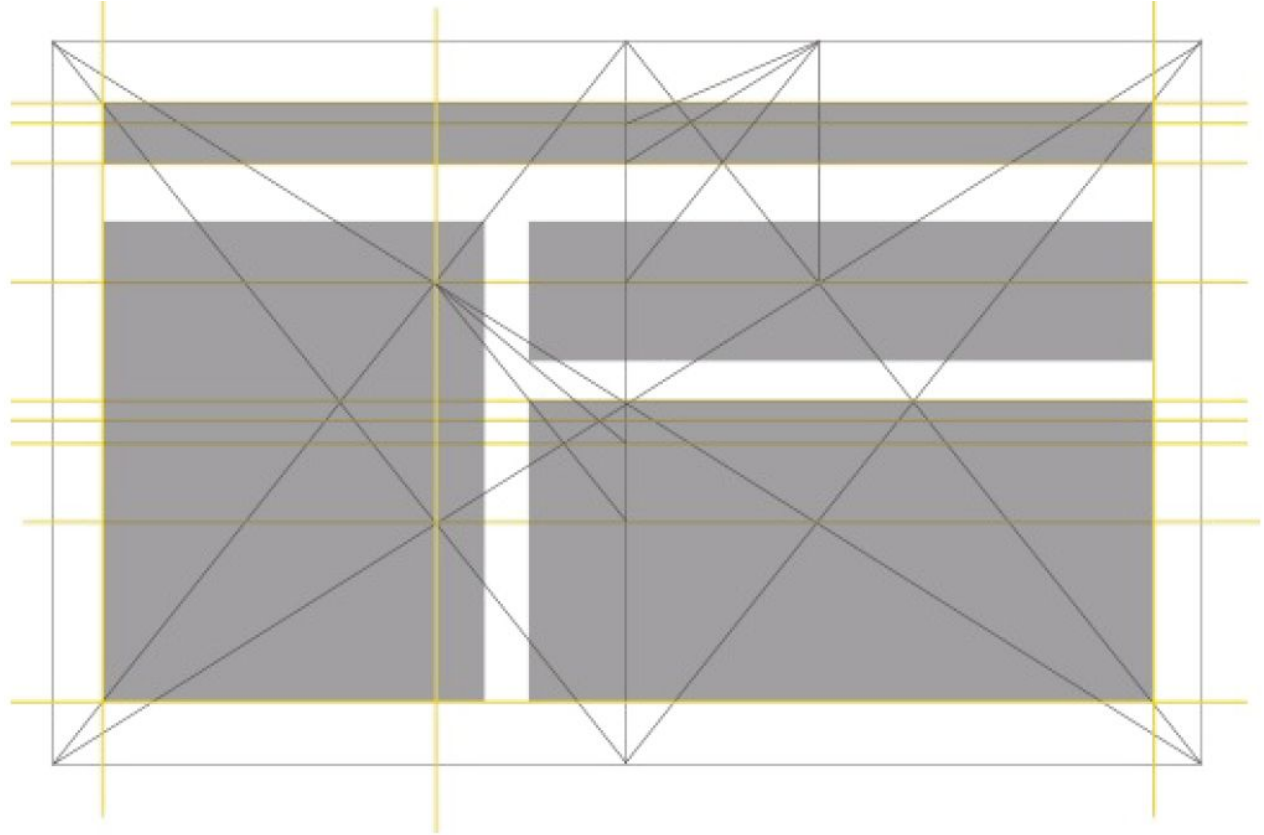
Diseño realizado a partir de la unión de puntos específicos



2 Diseño de retículas percepción visual



Método Van Graff





SUBTRACTIVE

CREATED WITH INK;
START WITH WHITE, ADD COLOR.
CMYK



COLOR TYPES



PRIMARY



SECONDARY



TERTIARY



COMPLEMENTARY



ANALOGOUS

MEANINGS



INTENSE, FIRE & BLOOD.
ENERGY, WAR, DANGER, LOVE.
PASSIONATE, STRONG.

SKY, SEA.
DEPTH, STABILITY, TRUST.
MASCULINE, TRANQUIL.

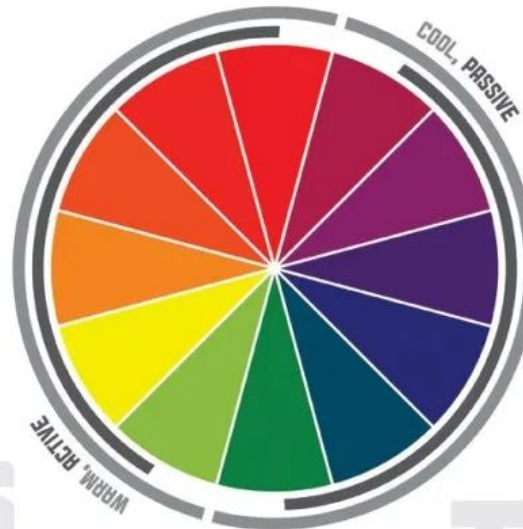
NATURE, GROWTH.
FERTILITY, FRESHNESS, HEALING.
SAFETY, MONEY.

ROYALTY, POWER.
NOBILITY, WEALTH, AMBITION.
DIGNIFIED, MYSTERIOUS.

WARM, STIMULATING.
ENTHUSIASM, HAPPINESS, SUCCESS.
CREATIVE, AUTUMN.

COLOR THEORY

QUICK REFERENCE SHEET FOR DESIGNERS



ADDITIVE

CREATED WITH LIGHT;
START WITH BLACK, ADD COLOR.
RGB



COLOR RELATIONSHIPS



MONOCHROMATIC



COMPLEMENTARY



SPLIT COMPLEMENTARY



DOUBLE COMPLEMENTARY



ANALOGOUS



TRIAD

CHROMA: How pure a hue is in relation to gray

SATURATION: The degree of purity of a hue

INTENSITY: The brightness or dullness of a hue

LUMINANCE/VALUE: A measure of the amount of light reflected from a hue

SHADE: A hue produced by the addition of black

TINT: A hue produced by the addition of white

*Designed by Paper Leaf Design, with thanks to credit for source icons by color-wheel.com





VERDE
 esperanza
 equilibrio
 crecimiento
 estabilidad
 natural

NEGRO
 sobriedad
 poder
 misterio
 lujo
 confianza

AMARILLO
 diversión
 amabilidad
 optimismo
 advertencia

NARANJA
 energía
 espontaneidad
 felicidad
 innovación

ROJO
 amor
 impulsividad
 fortaleza
 pasión
 valor

ROSA
 dulzura
 delicadeza
 exquisitos
 gratitud
 amistad



AZÚL
 libertad
 armonía
 lealtad
 seguridad
 progreso

PÚRPURA
 místico
 serenidad
 elegante
 ecléctico
 sensual





Color

Ejercicio 2, Maquetación estructurada

1 Retículas

2 Diseño por pliegos



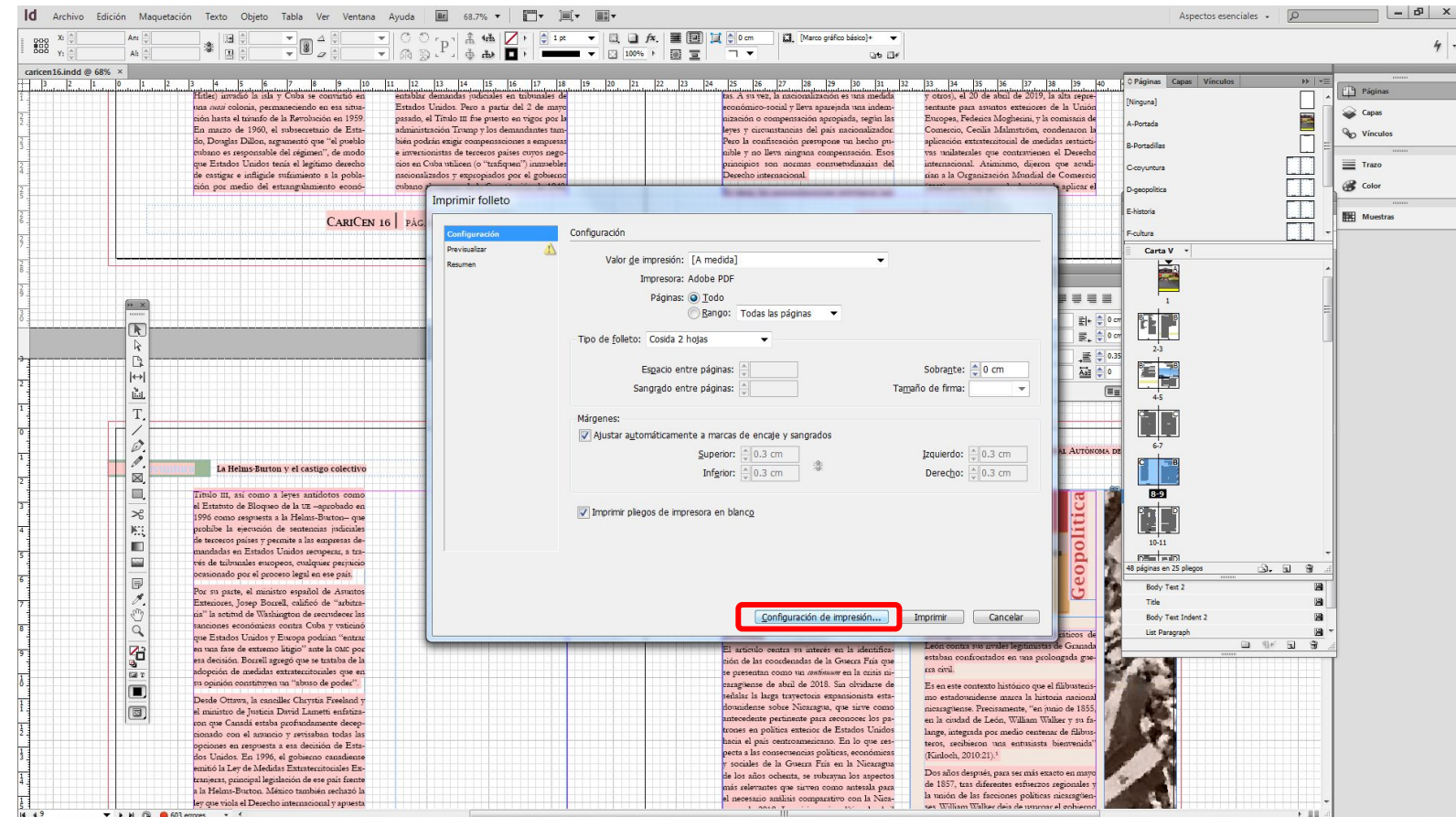


Ejercicio 3, Maquetación estructurada

- 1 Páginas maestras
- 2 Encabezados y pies de página
- 3 Manejo de textos (colocar texto)
- 4 Impresión folleto



Ejercicio 4, Impresión folleto



Ejercicio 4, Impresión folleto

