



**Universidad Nacional Autónoma de México
Escuela Nacional de Artes Plásticas**

“Diseño de Guía de Sitios Culturales y Recreativos de Azcapotzalco”



Tesis

**Que para obtener el título de:
Licenciado en Diseño Gráfico**

Presenta

María de Lourdes Contreras Hernández

Directora de Tesis:

Lic. D.G. Elisa Vargas Reyes

México D.F. 2007



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas

Tesis Digitales

Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©

PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

Universidad Nacional Autónoma de México

Escuela Nacional de Artes Plásticas

“Diseño de Guía de Sitios Culturales y Recreativos de Azcapotzalco”

Tesis

Que para obtener el título de Licenciado en Diseño Gráfico

Presenta

María de Lourdes Contreras Hernández

Directora de Tesis: Lic. D.G. Elisa Vargas Reyes

México D.F. 2007

Agradecimientos

A mis padres quienes con amor, esfuerzo y dedicación hicieron que fuera posible alcanzar esta meta, gracias por apoyarme y alentarme siempre. Gracias Papá que aunque ya no estas conmigo sigues estando presente en cada paso que he dado y sigo dando en mi vida. Para mi hermana Liliana quien siempre me ha dado su cariño, apoyo y animo para salir adelante, a mis sobrinos Raúl, Daniela y Fernanda y a mi cuñado Raúl.

A mi directora de tesis la Lic. D.G. Elisa Vargas Reyes por las grandes enseñanzas que me dio y por dirigir mi tesis.

A mis sinodales, por ayudarme a reafirmar los conocimientos, para brindar un mejor servicio y ayuda a la sociedad ¡Gracias!

A mis profesores, compañeros, amigos, a mi familia, mis tíos Gerardo y Luis, mis primos y sobrinos. Para mi novio Julio César quien me brindó su ayuda incondicionalmente.

Y un agradecimiento muy especial a mi tía Lola quien me apoyo económica y moralmente en mis estudios y a lo largo de mi vida.



Índice

Introducción	7
---------------------	----------

Capítulo I Teoría

1.1 Retrospectiva del Diseño Gráfico	11
1.2 Retrospectiva del Diseño Editorial	16
1.3 Proceso de Comunicación	19
1.4 Diseño Editorial	22

Capítulo II Delegación Azcapotzalco

2.1 Breve historia de la delegación Azcapotzalco	33
2.2 Como surge la necesidad del diseño de una guía de sitios culturales y recreativos.	34
2.3 Investigación y recopilación fotográfica e ilustrativa de los sitios culturales y recreativos	36

Capítulo III Diseño de la Guía de Sitios Culturales y Recreativos de Azcapotzalco

3.1 Diagramación de la guía	41
3.2 El formato	42
3.3 Formato de la guía	43
3.4 El margen	44
3.5 Diseño de portada y elementos representativos para las páginas	46
3.6 El logotipo	53
3.7 El imagotipo	55

3.8 Balazo o texto indicativo	58
3.9 Diseño y recopilación de imágenes y fotografías utilizadas para la guía	61
3.10 Diseño editorial y su proceso de bocetaje	65

Capítulo IV Proceso de preimpresión e impresión de la guía

4.1 Proceso final	111
4.2 La maquetación de la guía	115
4.3 Preparación del archivo para su impresión	117
4.4 Creación del dummy de la guía para su impresión	119
4.5 Pruebas de color	121
4.6 Distribución del impreso en el pliego	125
4.7 Después de la impresión	125
4.8 Presupuesto para la guía	125
4.9 Distribución de la publicación	125
4.10 Encuesta sobre la Hormiguía	126

Conclusión	129
-------------------	------------

Glosario	133
-----------------	------------

Bibliografía	139
---------------------	------------

Introducción

En esta tesis se dará a conocer una clara idea de cómo se diseña y elabora una Guía de Sitios Culturales y Recreativos de la delegación Azcapotzalco, la cual tendrá como principal propósito que se conozcan los métodos más actuales de diseño editorial y también las nuevas propuestas tecnológicas que hay en el campo de la impresión.

En el primer capítulo se dará a conocer el marco teórico, el cual contendrá parte de la historia del diseño gráfico, desde la creación del arte como un medio de comunicación cultural hasta nuestros días, así como una breve reseña de la historia del diseño editorial. El proceso de comunicación formará un claro esquema de cómo se puede producir un mensaje en un sentido general.

Como conclusión de este primer capítulo tenemos que el diseño editorial como rama del diseño gráfico nos mostrará de qué manera se pueden elaborar publicaciones impresas.

En el segundo capítulo hablaremos de una breve reseña histórica de la delegación Azcapotzalco y cómo surge la necesidad del diseño de una guía de sitios culturales y recreativos a través de la investigación de datos históricos y una

recopilación fotográfica e ilustrativa de los sitios culturales y recreativos de esta demarcación.

En el tercer capítulo se desarrollará el proyecto de la guía, cómo se diseñó la portada con los diferentes bocetos y formatos, los elementos que conformaron las páginas, como plecas, pies de foto, foliación, figuras, márgenes y tipografías, todos estos elementos le dieron la línea editorial a seguir. También se diseñaron las páginas interiores viendo cuál sería la mejor distribución de textos, imágenes, títulos, subtítulos, etc., se elaboraron dos índices uno para el contenido y otro como guía fotográfica de tal manera que fuesen claros y simples para una mejor ubicación tanto de los temas como de los lugares a visitar. A parte se muestra todo el proceso de bocetaje de la guía para dar una idea clara de la evolución de esta para poder llegar al proyecto final.

El cuarto capítulo se da el proceso final del diseño y elaboración de la guía; en este se mostrará la maquetación del documento para su impresión, cómo seleccionar el papel, el tipo de impresión y la calidad de impresión.

Así llego a la conclusión del proyecto de tesis en la cual se dará un resumen de todas las

acciones e investigaciones que se hicieron para realizar esta tesis.

Capítulo I

Teoría

Capítulo I

Teoría

1.1 Retrospectiva del diseño gráfico

No se sabe a ciencia cierta cuándo empezó el diseño como tal, pero sí que surge como la necesidad de comunicación por medio de los elementos visuales como pinturas, dibujos, grabados, esculturas, etc., aun antes de la invención del alfabeto.

Se tienen antecedentes de que durante los últimos 2500 años han sido utilizadas diversas técnicas de comunicación visual como las antes mencionadas.

En un principio las formas de comunicación eran a través de las esculturas, dibujos, mosaicos, etc., y sus soportes donde estaban hechos eran tabla, piedra, madera, lienzo, tela, mármol, papel, etc.

Relacionando sus inicios con la historia del arte, la escritura y la imagen del diseño se piensa que comenzó con el florecimiento de las grandes culturas como la griega, la china, etc.

Con la comunicación visual se daban eficaces mensajes dirigidos a grupos de personas cultas e incultas, por medio de la oratoria y la representación gráfica se manipuló a las masas iletradas,

siendo este procedimiento utilizado por el estado y la iglesia; tiempo más tarde fue adoptado por los griegos para uso comercial, igualando el poder adquirido al poder público, político y eclesiástico.

La aplicación más antigua que se puede mencionar es el libro, que adquiere en Grecia una forma estética similar a la hoy conocida, los volúmenes que aparecen en la biblioteca de Alejandría tienen ya ciertos criterios de diseño, en cuanto a la composición de bloque caligráfico y la armonía de signos entre sí.

La aplicación de la escritura lapidaria a estelas funerarias y, en general, a sus monumentos eran ya un antecedente del signo alfabético como un elemento de comunicación simbólico pero restringido sólo a los círculos cultos.

Con la creación del alfabeto Romano, se empieza una nueva etapa en la comunicación impresa, pero al seguir evolucionando dio lugar a la introducción de una letra inclinada o cursiva, considerándola como la primera versión de la letra minúscula. La utilización de imágenes y letras, fue introducida al uso comercial en sellos, timbres, contratos, marcas personales, garantías, etc. Todo esto nos da una idea de los primeros antecedentes de lo que hoy realiza el diseñador gráfico como identidad corporativa.

En la Edad Media la comunicación visual, fue el medio de expresión más importante sirve como un poder político, económico y privado.

Las calles de la ciudad medieval estaban señalizadas con un lenguaje visual, lo que en esta época sería utilizado como diseño urbano. Los festejos sociales o militares hacían gala de una gran variedad de banderillas largas que rematan en punta llamados gallardetes, estandartes, escudos de armas, escudos y banderas por parte de la nobleza para de esta manera invitar o dar a conocer los eventos que se realizarían.

El diseño publicitario da comienzo en las antiguas tiendas en donde se colocaban en un palo los artículos que se encontraban en venta, para que pudieran estar a la vista de los compradores; después se usó un recurso diferente para sustituir los productos reales por productos pintados sobre hierro recortado y ampliando el objeto a un tamaño superior al natural, buscando con esto una mayor visibilidad.

Es en el siglo XIV cuando aparece en Europa el grabado sobre madera, que sería el primer procedimiento de multiplicación seriada y mecánica de copias idénticas a partir de un diseño original, lo cual ayudó para que la iglesia y el estado distribuyeran estas copias como recordatorio para que el pueblo no olvidara las órdenes o doctrinas religiosas que se pronunciaban en la plaza o en la iglesia.

El cristianismo tuvo que ver mucho en la manipulación de la comunicación visual, pues apoyaba su ideología revolucionaria sobre dar a conocer la teología a las masas totalmente anal-

fabetas por medio de representaciones gráficas. Utilizando la habilidad gráfica de creadores anónimos, elabora una verdadera política de imagen gráfica de grandes proporciones. Podemos ver en los diseños emblemáticos de las catacumbas que a través de los mosaicos se afirma el poder espiritual de la iglesia por medio de un lenguaje simbólico esquemático y jerarquizado cuya lectura exigía del pueblo un reconocimiento de carácter sugestivo, esto es que sin conocer o saber, sólo tenía que creer convirtiéndose más que en una lectura en un acto de fe.

A través del papel y la madera la iglesia imprimió libros de imágenes bíblicas para los pobres, que casi no contenían textos, pues la palabra de Dios era reservada para ciertas clases sociales e intelectuales.

Hasta el siglo XV coincidiendo con los primeros avances de los procedimientos mecánicos de producción, aparte de la multiplicación exacta de las imágenes y con la intervención en aumento de la iniciativa privada en la producción de informaciones visuales con fines comerciales, no se podía distinguir entre el artista y el diseñador gráfico haciendo que los pintores y escultores hicieran los más prosaicos trabajos.

A pesar de que la iglesia y el gobierno tenían abarcado un campo muy importante de la comunicación estampada sobre el papel, en el sector privado se imprimieron varios trabajos como los naipes de la baraja, fueron una maravilla gráfica;

se usaron varios módulos para su composición y los dorsos de los naipes tenían un gran diseño. A parte se sistematizaron los formatos y papeles para su reproducción.

En las últimas décadas del siglo XIX a medida que la Revolución Industrial fue abarcando todos los campos de la vida diaria, también provocó un enorme cambio en las artes gráficas; por la mecanización de los procesos de impresión y bajo la alta demanda, los tipógrafos ya no se pudieron hacer cargo de toda la operación de elaboración del diseño y la producción de la impresión, así que se diversificaron y se crearon especialidades para cada área de trabajo. Durante este siglo las imprentas se multiplicaron aceleradamente, puesto que lo manual ahora era mecánico, el monocromo se convierte a color y las impresiones de pequeñas cantidades a producción masiva.

En la década de 1880 las calles de Europa y Estados Unidos se encuentran decoradas con enormes carteles ilustrados a todo color. Los diseñadores inspirados por la rápida desaparición de las formas antiguas de diseño artesanal y gracias a la técnica japonesa de grabado en madera dan un giro a las formas de diseñar y se oponen a los estilos históricos como el neoclasicismo, neogótico, etc., para crear un nuevo arte llamado *art nouveau* o modernismo.

En 1919 se inaugura la escuela de arte y diseño llamada Bauhaus por el arquitecto post-

modernista Walter Gropius. Esta escuela es la más importante fuente inspiracional del siglo XX fue la precursora de los estilos gráficos vanguardistas. Para justificar el diseño se recurrió a las teorías científicas, usando ideas de la psicología de la Gestalt para poder apoyar la teoría de un lenguaje visual universal y así poder sostener los argumentos del enfoque modernista al diseño gráfico. A esto puedo agregar que ninguno de dichos argumentos resistieron la investigación científica, pero en cierto modo resultaron exactos pues el estilo de la Bauhaus estuvo vigente durante más de 50 años, convirtiéndose en un estilo internacional.

Durante las primeras décadas del siglo XX la publicidad cobró gran fuerza abriendo mercado a los diseñadores, quienes podían experimentar con nuevas formas y estilos. Las tecnologías que imprimían todo a color, la variedad de catálogos de tipos que por lo general estaban basados en las letras hechas a mano por los diseñadores de carteles dieron a éstos una posibilidad de elección muy grande. En 1930 bajo la vanguardia surrealista resulta un nuevo lenguaje publicitario alternativo.

Durante la Segunda Guerra Mundial la Bauhaus es cerrada por los nazis, pero los diseñadores huyeron de Alemania llevando el modernismo a Gran Bretaña, los Estados Unidos y Suiza.

A finales de los cuarenta y durante los cincuenta con la publicidad en puerta, los grandes

imperios del cine en blanco y negro, de color, y con la reconstrucción de la vida después de la Segunda Guerra Mundial el diseñador tuvo que retomar y crear nuevas cosas, entre éstas: revistas, envolturas, empaques, portadas de discos, etc., y la tecnología abría de nuevo brecha para que el diseñador entrara en los nuevos campos.

Durante los años sesentas con la moda del Arte Pop y la influencia de la música de esa época el diseño adopta antiguos y nuevos estilos de diseño como la publicidad victoriana, las historietas y el *art nouveau*.

Es en este periodo de tiempo en donde el diseño se hace anárquico, esto es, que rompe con muchas de las reglas establecidas a lo largo de la historia del diseño, comienza la etapa de la televisión y el cine de color, además de la rebelión de la juventud que se oponía a no ser tomada en cuenta y crean un nuevo estilo en la moda, de vestir, de expresarse, de hablar, etc.

Los años setenta y la totalidad de los ochenta fueron claros testigos de la revolución gráfica en el cine, la televisión y el video, que dieron a conocer por medio de la difusión masiva los diseños más novedosos. No tenía que ser el diseño tan detallado como lo sería en la impresión, que adquirió ciertas características que la diferenciaban además que estaba basado en el tiempo, las imágenes debían comunicar serialmente con ampliación de éstas y con movimientos secuenciales en el tiempo.

El material gráfico en televisión pasó por tres fases: la primera fueron carteles pintados, el uso de textos y animaciones de dibujos; la segunda los montajes u otra técnica de animación del cine, sistemas básicos en videotape y disco, se utilizaban ordenadores para poner los textos en el video y la tercera los sistemas digitales que utilizaban poderosas computadoras con las cuales se podían digitalizar señales de video, subtítular, titular y distorsionar las señales en tiempo real.

El postmodernismo de los años ochenta fue la expansión de estilos gráficos influidos por este movimiento, por lo que tenía que suprimir cualquier relación entre el pensamiento y la expresión. La tipografía clásica del siglo XVIII, fue usada en una gran variedad de estilos postmodernistas, se utilizaron también materiales gráficos y tipográficos de todas las épocas de la historia del diseño, así los estilos modernistas y clásicos volvieron a ser utilizados, se transformaron por la moda contemporánea, por las nuevas formas de composición, la creación de imágenes vanguardistas y las novedosas tecnologías de impresión.

Las últimas dos décadas del siglo XX fueron la cuna de las tecnologías digitales, además de nuevos y diferentes materiales para impresión, tecnologías de impresión, procesos de animación en computadora, la creación de la página web, y revolucionaron la producción del diseño gráfico.

1.2 Retrospectiva del diseño editorial

Hace más de 500 años nació la página impresa y por consiguiente el nacimiento del diseñador editorial, el cual provocó una evolución y revolución en la comunicación de esa época y la comunicación actual.

Durante más de 400 años, los libros, revistas, panfletos, periódicos, etc., fueron impresos de manera manual y no es sino hasta el siglo XIX, cuando comenzaron a darse los avances en los procesos tecnológicos de producción masiva, de este progreso se fueron experimentando las formas de composición tipográfica y espacial, es decir que las letras y tipografías fueron cambiando las reglas establecidas en los textos más comunes, en la formación de la página, y dando así libertad al acomodamiento de las imágenes contenidas en la página.

Es en este siglo que se mecanizó la fabricación de papel y de la misma manera la prensa de palanca de fundición, lo cual mejoró la eficacia en la reproducción de diversos materiales de lectura y además la composición tipográfica se automatizó poco a poco, gracias a este proceso la producción se hizo más ágil.

Con el fotograbado, lo que se hacía en meses, se pudo elaborar en horas, y gracias a ello aumentó la cantidad y la calidad en los libros, revistas, folletos, carteles, etc.

La Revolución Industrial tuvo que ver en los cambios tecnológicos de todas las áreas; se sustituye la mano de obra por las máquinas para elaborar entre otras cosas, ropa, comida, artículos domésticos, etc., con lo que respecta a diseño se aumento en gran número la producción de impresos publicitarios e informativos.

Otro progreso muy importante fue el procedimiento que permitía fijar en una placa metálica sensible las imágenes obtenidas con la cámara oscura llamada daguerrotipo, con este invento las impresiones tuvieron mayor vistosidad; aunque existía el inconveniente de que la fotografía y la ilustración fueron tratadas de la misma forma, adquiriendo la fotografía características de la ilustración y viceversa, sin tener ninguna de ellas una identidad propia.

Gracias a el invento de la técnica del grabado de lámina o placa metálica mejor conocida como cincografía que servía para imprimir fotografías, ilustraciones y fotograbado en líneas, se reprodujeron tanto libros, como periódicos, los cuales pudieron servir como medios importantes en la difusión de la ciencia, noticias y artes. Más tarde se logró el procedimiento fotográfico que permite conseguir por medio de la fotografía, láminas grabadas en cobre, a este proceso se le conoce como el fotograbado de medio tono o tramado.

Otro punto importante es que en el siglo XIX aumentó en gran número la demanda en libros, revistas, folletos, etc., por tal motivo surgieron especialistas en diseño de letra, fotografía, compo-

sitores de páginas, fabricantes de papel, impresores, encuadernadores, editores, correctores, etc.

Es a finales de este siglo, cuando se empiezan a usar 4 placas de lámina que se utilizaban para imprimir cada color (cian, magenta, amarillo y negro); a esta técnica se le llamó litografía u offset de color y llevó por primera vez el color a los impresos. Con este sistema, se conseguían de 5000 a 8000 impresiones por hora.

A principios del siglo XX, es fundada la escuela de arte y diseño llamada Bauhaus que fue una de las fuentes de inspiración en el desarrollo en el estilo del diseño gráfico; ésta proporcionaba un programa de enseñanza científica, en el curso básico en el que se orientaba a los estudiantes a contestar 3 preguntas como son: ¿qué elementos básicos se utilizan? (líneas, formas, letras, etc.) ¿Qué se debería usar para construir una imagen? ¿Qué medios y materiales serían los más adecuados para la tarea y cómo deberían organizarse los diversos componentes de la imagen entre sí y con respecto al área de la imagen? Estos objetivos se creían que podían ser basados en un lenguaje universal y justificados a través de un método científico.

Para este entonces el diseño tenía un conflicto tipográfico, pues a los textos les faltaban claridad, organización racional y legibilidad, pero sin perder en cuenta que la letra debía de ser novedosa, variada y expresiva; por este motivo en la Bauhaus se buscó crear una tipografía objetiva en la cual se quitaron las astas de

la letra gótica Franktur, se liberó la forma de acomodamiento tanto de los textos como de las imágenes logrando una síntesis gráfica, por lo cual la página se convirtió en un diseño con estilo propio de acuerdo al tema tratado.

En el campo de las revistas ilustradas contemporáneas se eliminaron los elementos decorativos; excesivos como líneas garigoleadas o recuadros de las fotografías con ornamentos exagerados, se diseñaron nuevas familias de letras, se redujeron los cambios en las letras dentro de los textos, los títulos se hicieron muy novedosos, se redujeron los textos sirviendo de marco a la fotografía y dándole cierta perspectiva a la forma. Con todo esto la página era muy atractiva visualmente, además de que se tuvo mayor libertad compositiva en la misma, es decir, el acomodamiento de textos e imágenes se hizo no tan rígido, empezando a recurrir a las líneas guía en forma de cuadrícula (retículas) para que a la vez que tenían la libertad de jugar con los elementos, también se tuviera cierto orden y balance dentro de la página.

En el periodo de 1900 a 1930 es cuando la publicidad estaba surgiendo con gran fuerza dando al diseñador un campo muy amplio de desarrollo, puesto que, los clientes querían que la publicidad o su producto se perpetuara por medio del impreso, lo cual proporcionó al diseñador un mayor mercado en el cual inter-actuar y darle su personal estilo a cada diseño, así pudo crear nuevas formas, familias de letras, formatos e imágenes. Las nuevas tecnologías de

impresión también fueron evolucionando conforme al diseño y sus necesidades.

Durante las décadas de 1940 y 1950 se usaban bloques rectangulares en la ilustración, se combinaban los tamaños y proporciones de tipos que se utilizaban para las cabeceras, títulos y subtítulos, en estos se manejó el estilo tipográfico gótico de palo seco condensado que era una letra sencilla, más limpia en cuanto a su forma y con un tipo de astas terminales modernas, esto significa que se ocupó letra sin patines y no tan adornada.

Para los años 60 el periodismo visual se empleó junto con la publicidad ocupada principalmente por los diseñadores norteamericanos; siendo un prensa popular informativa las páginas eran planeadas por medio de imágenes, además de la integración de elementos gráficos y la prensa comercial.

El nuevo periodismo gráfico estaba lleno de signos y figuras que expresaban alguna frase, marca o señal; digamos que eran jeroglíficos nacidos de las artes publicitarias, o conjuntos de palabras cuyas letras combinadas formaban otras palabras, mejor conocido logogrifo.

Al final de este periodo el *art nouveau* retomó este fenómeno que se caracterizó por usar elementos decorativos bidimensionales, por lo que la imagen se convierte en una trama de líneas y superficies que se desarrollan independientemente de la profundidad de la perspectiva, esto es que no se le concede a

los elementos volumen; en el campo del diseño todo esto se aunó al gusto dominante del estilo tipográfico internacional. En el caso de las imágenes se da lugar al fotorrealismo, las ilustraciones con aerógrafo, y el mezclar la fotografía con la ilustración; todo esto aunado a los adelantos en la impresión ayudaron en gran manera a la nueva etapa del diseño rompiendo ciertas reglas utilizadas durante mucho tiempo.

Durante esta década se descubren otros tipos de impresión; por mencionar algunos de ellos se encuentran: la fotocomposición o composición fotográfica esta técnica se hace directamente sobre un fotolito el cual es una plancha de metal que reproduce el original de los textos sobre la película o papel fotográfico, para imprimirse en offset, y la xerografía que es un proceso electrostático para hacer copias.

Es durante la época de los años 70 que el diseño da otro giro gracias al Arte Pop, el diseño se hizo más eclectico; esto quiere decir que se toman en cuenta varias opciones y reglas de diseño de todos los tiempos, aparte de que se reunió lo mejor de cada una de las doctrinas anteriores.

En esta época se crearon una enorme variedad de familias de letras, que influyeron a los diseñadores a jugar y a experimentar con ellas, combinándolas, haciendo rompecabezas con las palabras, anagramas (palabra que resulta de la trasposición de las letras de otras), palíndromos (palabra que se lee igual de izquierda a derecha que de derecha a izquierda) y otros juegos de

letras que se ocuparon como medio de ilustración o refuerzo de esta.

Durante los 80 surge una nueva expresión en el diseño, que es la moda en los estilos gráficos post punk, se crea a través de una lucha constante por expresar la realidad de la época. Los diseñadores se dedican a encontrar nuevos métodos de ilustración, fotografía y fuentes tipográficas más de acuerdo a los tiempos modernos; es el comienzo de la composición computarizada, la compaginación electrónica y el láser; aunque en este tiempo todavía se hacen los originales mecánicos para la fotocomponedora recortando y acomodando sobre el formato los textos e imágenes como tendrían que ir impresos.

Es hasta mediados de la década de los 90 cuando vemos un proceso del diseño editorial inimaginable, pues los procesos de impresión se modernizaron junto con el diseño por computadora, haciendo con esto un gran avance pues ya no se tienen que formar las páginas a mano, ni hacer originales mecánicos, haciéndolas ya por computadora, aparte de que la impresión también fue evolucionando y hoy en el año 2006 las grandes imprentas para hacer una revista, folleto o cualquier otro impreso ya no necesitan sacar negativos, la impresión que se usa es en forma digital, esto es, de la computadora al papel, pero siguen las técnicas antiguas de impresión vigentes como el offset.

1.3 Proceso de comunicación

El significado de comunicación es "comunis" "communicatio", que significa común. La comunicación humana es la relación de un individuo con otros que comparten ideas, conocimientos, costumbres, valores, creencias, etc., todo esto en común, a través de signos, símbolos, sonidos e imágenes.

La comunicación se puede dividir en cuatro niveles: la intrapersonal que sería con uno mismo, la interpersonal que es entre dos o más personas, la intermedia que se da en un grupo pequeño y por último la colectiva que es la comunicación masiva. La comunicación es un conjunto de procesos con los cuales podemos mandar un mensaje y éste puede ser mandado por cualquier medio ya sea por palabras, gestos, conversaciones, textos, imágenes, etc., siguiendo siempre las reglas del lenguaje con el cual fue creado, ya sea escrito, visual o hablado.

Se divide la comunicación en tres partes principales: sintáctica, semántica y pragmática.

La sintáctica analiza las relaciones entre los signos y los estudios empíricos, de acuerdo con la experiencia de la comunicación que se tenga, puesto que el mensaje está compuesto de palabras, elementos visuales y formas simbólicas, estos signos se relacionan unos con otros.

La semántica estudia los signos lingüísticos y visuales y el significado que adquieren en cada lenguaje y población.

La pragmática analiza las expresiones de las personas a los signos o símbolos.

La comunicación visual se produce por medio de mensajes visuales, esta se puede dividir en dos: el soporte que es el conjunto de elementos que se utilizan para darle coherencia al mensaje; unos ejemplos de ellos son: la textura, la forma, estructura, módulo, movimiento, etc. El otro elemento es la información que contiene el mensaje a conceptualizar en la composición o diseño. En la sociedad la comunicación entre los hombres es a través de un lenguaje y un conjunto de códigos relacionados con la interacción humana de cada población.

En la sociedad moderna, las personas se comunican de diferentes maneras, y dependen de las distintas sociedades del mundo.

Para que el diseñador tenga una comunicación exacta, es necesario que este mismo sea el intérprete y a la vez traductor del mensaje de su cliente; examinando su identidad y tomando en cuenta sus necesidades y las características que éste pide para su producto, algunas de estas características del producto son la calidad, la fabricación, la entidad o lugar donde se elaboró, etc. Reuniendo así todas las características anteriores debemos añadir como segundo paso el análisis del mensaje por emitir; el tercer paso

y el más importante es el público a quien va ir dirigido, y en cuestiones de publicidad debemos mencionar a qué tipo de personas va a estar dirigido tomando en cuenta la hora, es decir, si es por la mañana, en la tarde o en la noche y sobre todo tomar en cuenta la clase social, cultural y económica de dicho público, con un mensaje que se comprenda y anime a la compra de dicho producto refiriendonos aquí a la ley de la oferta y la demanda.

La comunicación visual la podemos dividir en dos: la casual y la intencional; en la primera el mensaje puede ser interpretado de manera libre por las personas, y el segundo tiene en sí un proceso estético y a la vez científico; estético porque debe tener ciertas características especiales y particulares que haga resaltar la belleza y atracción del producto por ejemplo: ropa, calzado, joyería, etc.

En segunda la intencional está dada por el aspecto científico, en el cual se desarrolla la composición con ciertas características ya investigadas, probadas y comprobadas en diferentes trabajos; de este modo ya se tiene idea de qué efecto tendrá en las personas, haciéndola como su nombre lo dice: intencional.

1.3.1 ¿Qué es el mensaje?

El mensaje es la idea estructurada a través de un código, y dicha idea es lo que se desea transmitir, por medio del transmisor que es el órgano o

estructura que se encarga de producir materialmente el mensaje, por ejemplo, la lengua, los elementos visuales, los ruidos, etc.

El código es un sistema que ha desarrollado el hombre para poder hacer posible la comunicación. El hombre ha creado muchos de estos códigos hablados, escritos o simbólicos. Por medio del codificador cualquier persona tiene la posibilidad de estructurar mensajes, ya que es un sistema de signos, los cuales son ordenados para formular el mensaje y al codificador lo constituye un idioma o lenguaje.

El mensaje se manda por un medio que es el elemento físico por el cual viajan los mensajes; en el caso del sonido por ondas longitudinales, los visuales por medio de la luz y colores (las ondas transversales). El transmisor es la estructura que se encarga de producir materialmente el mensaje; éste puede ser por medio de letras, diseños, imágenes, palabras, etc., llegando al receptor, que es la estructura que se encarga de transformar las ondas sonoras o visuales en impulsos nerviosos; ésta la constituyen el oído y sus partes o el ojo y sus partes.

El mensaje tiene un significado el cual es la estructura que media la relación del sujeto-objeto; por ejemplo, hay palabras que significan cosas distintas, como "balsa" que significa embarcación hecha de madera, pero tiene otro significado que es un hoyo de un terreno que se llena de agua.

El mensaje tiene un destino el cual es el lugar a donde debe ir, en este puede ser conservado ya sea en el corto, mediano o largo plazo y así poder ser utilizado en un futuro.

1.3.2 Semiótica

Es el signo o el símbolo. Es la característica del lenguaje, en donde los signos son señales que no sólo está en relación entre el comunicador y el comunicante, sino también en una relación especial con los objetos, estado de las cosas, etc., que han sido designados con cierto nombre o forma por sus características y cualidades.

La semiótica entiende el análisis de las formas de lo urbano y lo cotidiano sin tomar en cuenta su significado, sólo su uso o características particulares. Constituye un lenguaje es el cual la gramática hace que el objeto se tome como tal sin involucrarse con el significante.

Todo esto lo podemos ejemplificar de esta manera: manzana su signo es que es una fruta, su significante o semántica que es comida, su sintáctica que es alimento y la pragmática com-erla.

a) La semántica

Es el estudio del significado de los signos lingüísticos, que en el diseño se convierte más que un resultado conceptualizado del significado de los signos o símbolos en una acción sugestiva o

una asociación de cualidades o características de los objetos según los conocimientos de cada individuo.

Es el significado que adquieren las cosas, y está relacionado fundamentalmente con la experiencia adquirida sobre las cualidades de los objetos y su uso en las actividades diarias, en donde captamos de manera natural la utilidad del objeto, por ejemplo: mesa, la usamos para leer pero no nos percatamos de su estructura, textura, color, o ninguna de sus características particulares.

En el proceso de diseño no puede pasar esto, por esta razón, el producto debe ser representado con sus cualidades y características particulares reales; y al unir éstas a la experiencia cotidiana, podemos expresar el mensaje de una manera clara, y ser interpretado de forma particular por cada individuo.

Las marcas son un claro ejemplo de esta relación; algunas de ellas que puedo mencionar son: Pronto, La Fina, Andrea, la Costeña, etc., éstas son palabras y nombres que por sí solas tienen un significado común, sin embargo, al volverse marcas comerciales por medio de una buena campaña publicitaria en los medios de comunicación y en las tiendas de consumo podemos reconocerlas, saber su uso y adquirir el producto, además de recordar su nombre y eslogan.

En la publicidad para que quede bien posicionado el producto en la memoria, se hacen

frases por medio de neologismos o juego de palabras; de esta manera se puede vincular la marca del producto y la frase, por ejemplo: "en la casa, el taller y la oficina tenga usted Vitacilina ¡ay que buena medicina!", "Mejor, mejora Mejoral", "Chocolates Larín, ricos de principio a fin". Así el significado se relaciona con el conjunto de palabras que contiene la frase y no sólo con el significado de cada una de las palabras de forma individual.

En cualquier diseño el significado debe darse en su composición total, por medio de la unión de su estructura sintáctica y del valor semántico de cada elemento.

b) Sintáctica

Es la parte de la gramática que enseña a coordinar las palabras y unir las para formar oraciones.

Es la relación de los elementos verbales (algunas veces visuales), que son ordenados de manera que la información contenida en ellos pueda ser transferida de forma fácil y clara. Para las personas el reconocer el concepto de este conjunto de palabras o elementos visuales es por medio de la asociación de forma natural, de manera estructural y organizada del lenguaje.

El mensaje del diseño está estructurado por diversos elementos, así como en el lenguaje verbal está formado por palabras orales o impresas; y de la misma manera que existen reglas gramaticales, los elementos gráficos también están seleccionados y estructurados conforme a las

reglas para componer formas visuales efectivas, es decir, un diseño útil, comprensible y directo. El tener este orden en los elementos gráficos hará que un cartel, una portada de revista, un folleto o cualquier otro diseño le dé al observador una información concreta sin posibilidad de ser mal interpretada, cubriendo la necesidad de que la información transmitida llegue con el mensaje exacto, llegando a este resultado por medio de un proceso racional y consciente.

Por ejemplo, si se está promocionando en un cartel un nuevo producto de limpieza como un jabón se debe presentar el producto, las cualidades y características de éste, en un orden tal que no quepa duda que el jabón es efectivo.

c) Pragmática

Estudia cómo reacciona la gente ante los signos. Estas reacciones son consecuencia de cómo están decodificados estos símbolos. La pragmática sigue a la semántica, su manera de saber la reacción de las palabras, imágenes y el diseño se da por medio de la observación de las reacciones de dos clases de grupos: la primera es de cinco personas o menos cada uno y la segunda los grandes grupos de estudio de comunicación masiva y de opinión pública.

En el diseño se experimenta con los elementos verbales y visuales de una composición y se examina qué mensaje fue captado de manera individual, o general y así por medio de la reacción del público se sabrá si el diseño está cumpliendo su cometido o no.

Aquí ya entraría la conceptualización del diseño y su percepción del mensaje y su decodificación del mismo por medio de una reacción inmediata que en términos de publicidad sería la adquisición del producto.

1.4 Diseño editorial

La especialidad de diseño editorial surgió como ya se dijo anteriormente para cubrir la necesidad de diseño de libros, trípticos, dípticos, folletos, revistas, etc., puesto que los tipógrafos ya no podían dedicarse a todo el proceso tanto de diseño, edición, impresión etc., así de esta manera el diseñador se tuvo que dedicar a diferentes campos de producción, como el diseño de imagen, editorial, fotográfico, etc.

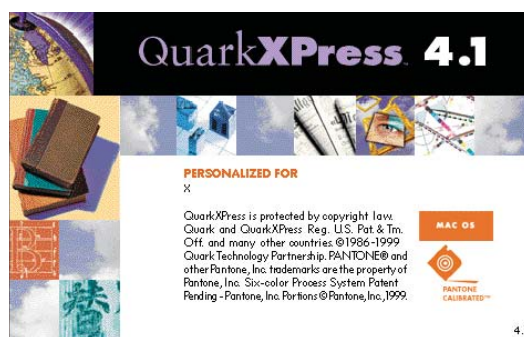
La formación de un impreso en la antigüedad era sumamente complicada para su elaboración y maquetación pues se necesitaba, hacer las retículas a mano con tinta azul o lápiz para que fueran fáciles de borrar y no se imprimieran en el diseño final. Para hacer que los textos y las imágenes estuvieran bien recortados y acoplados a la página tenían que ser transformados de manera manual para hacer el negativo y poder hacer la placa o placas para su reproducción.

En estos últimos años el proceso de producción editorial, la preparación de textos y gráficos ha cambiado radicalmente; las publicaciones impresas y digitales, se han impuesto sobre las antiguas formas de impresión.

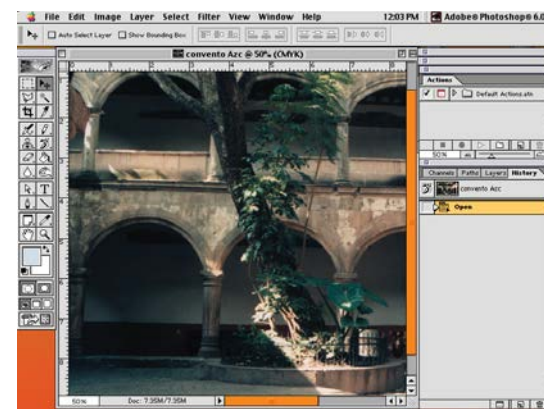
Con los diferentes programas de computación que se han diseñado se puede lograr la edición de textos, imágenes y elementos gráficos en un

tiempo relativamente corto, además de tener las herramientas para que el trabajo se haga con un rango de perfección. Por ejemplo: los programas de diseño editorial como: Adobe Indesign y Page Maker. Este último sólo llegó a la versión 6.5 pues lo sustituyó Indesign como una herramienta de maquetación y diagramación integrada con programas de gráficos de Adobe y con una interfaz semejante; para así de esta manera pudieran ser compatibles.

Quark Xpress es una herramienta profesional que se utiliza en las imprentas, el programa no es útil más que para publicaciones impresas y tiene escaso o nulo soporte para edición de html para pantalla o página web; este programa tiene muchas limitantes en lo que se refiere a gráficos y efectos especiales tanto en texto como en las imágenes.



Los programas dedicados a la ilustración o de dibujo vectorial como Illustrator, Corel Draw y Freehand son utilizados para pequeñas publi-



caciones como folletos, trípticos, posters, dípticos, etc. Utilizando pequeños textos, algunos efectos y una gran variedad de gráficos.

Los programas de tratamiento de imágenes y fotografías como Photoshop, Paintshop y Photopain son utilizados para mejorar, editar, crear imágenes o bien hacer ciertas modificaciones con los efectos especiales, texturas y poder hacer fotomontajes para crear novedosas ilustraciones e imágenes con sus múltiples herramientas se tiene una gama de formas para hacer cambios que harán muy atractivos los gráficos.

En el diseño editorial como en el diseño gráfico en general se adoptan ciertas reglas básicas para que se obtengan los resultados que se desean, algunas de estas reglas son las siguientes:

- El diseño ha de servir al contenido y debe elaborarse en función de éste.

- El diseño debe de estar bien organizado o estructurado.
- Debe existir contraste entre los elementos, ayudando a diferenciarlos, pero dentro de una unidad.
- Los elementos clave deben enfatizarse.
- Un buen diseño por lo general debe tener simplicidad.
- La consistencia y coherencia debe ser un criterio prioritario.

Ahora bien, los demás elementos que se necesitan para un buen diseño editorial son: la tipografía, la fotografía, las retículas, el papel, los métodos de impresión.

1.4.1 La tipografía

Los inicios de la tipografía podemos decir que se dan cuando es inventado el alfabeto, que como su nombre lo dice proviene de las letras griegas alfa y beta.

Durante el transcurso de la historia de la humanidad las formas de escritura fueron evolucionando pasando de pinturas o símbolos hasta llegar a un complejo conjunto de signos que representaban sonidos. En el lenguaje occidental escrito la evolución se fue dando de la siguiente manera:

Pictograma que era un símbolo representativo de algún objeto.

Ideograma que son imágenes e ideas que representaban un contenido. Transición en la cual los símbolos se estilizan y se van asociando con las formas y sonidos del lenguaje hablado.

Fonograma que es el uso de signos formales o abstractos que correspondían a los sonidos. Esta última es la utilizada actualmente y se da por medio de signos que corresponden a palabras, signos que corresponden a sílabas, signos que corresponden a sonidos elementales. Este es un proceso de síntesis que logra resumir los contenidos más complejos mediante un escaso número de signos.

El primer pictograma data del año 3500 a.C. es una tablilla de piedra caliza que contiene varios pictogramas que representan directamente un objeto.

Los sumerios más adelante desarrollarán los ideogramas que son símbolos que representan ideas asociadas, los cuales eran de un número cercano a los dos mil; en este tiempo se asociaron no sólo representaciones de ideas, sino que empiezan los símbolos y sonidos a significar lo mismo.

En el año 1500 a.C. en Egipto se desarrollaron 24 consonantes. En 1000 a.C. los fenicios a través de las tribus semitas del norte transmitieron el primer alfabeto egipcio a los griegos con 30 símbolos.

Los griegos lo utilizaron y adaptaron de manera gradual hasta sentar las bases de alfabeto actual.

Hacia el siglo I d.C. en el imperio romano se maneja un alfabeto de mayúsculas como el que se usa en el presente.

En Pompeya se diseñan las composiciones tipográficas jerárquicas. La Quadrata que eran mayúsculas cuadradas romanas originalmente cinceladas en piedra, la Rústica que eran versiones menos formales y más rápidas en su ejecución, la Cursiva que eran varias modalidades de inclinación de las mayúsculas.

Con la decadencia del imperio romano y los nuevos soportes de escritura como el pergamino y la vitela se utilizan nuevas herramientas para escribir como la pluma de ave; contribuyendo todo esto a la creación de las primeras letras minúsculas. Alcuino York por encargo de Carlo magno diseña una minúscula que se usa como letra de libro en todo occidente.

Tras la invención de la imprenta se impulsa el diseño de varios tipos como la Quadrata romana y el Bembo, desarrollándose en un tiempo posterior distintas familias de letras, por ejemplo: la Romana Real, Romana Moderna, las letras del *art nouveau*; los tipos de palo seco creados por la Bahuahus; en el *art deco* la Parisian, la Broadway, Moderna, Gótica y Deco, después la Times Roman y en los últimos 50 años se fueron diversificando

pero siempre utilizando de base los antiguos tipos.

a) ¿Qué es la letra?

Es el dibujo que a través de su composición construye el alfabeto, con el cual podemos componer palabras que expresan las ideas y pensamientos humanos.

Como es bien sabido el diseño se rige por una serie de principios básicos como contraste, equilibrio y ritmo que también son utilizados en el uso tipográfico.

A través del estudio del formato para el diseño, se puede empezar a ver que hay un equilibrio de los elementos empleados para un diseño armonizado; el espacio entre letras, palabras y líneas sirve para que no quede un bloque amorfo.

Para que se tenga un mejor resultado se debe elegir el tipo adecuado para cada ocasión, y si se van a combinar varios tipos en una composición deben hacer que el contraste o semejanza entre ellos hagan una estructura armónica del texto.

El espacio entre las palabras las hace legibles produciendo pausas necesarias para que el lector tenga cierta comodidad al leer, el interlineado también tiene que ver con el equilibrio y la legibilidad. También influye la relación del espacio ocupado o desplazado por la letra, su grosor o peso, por ejemplo, si el tipo es muy pesado visualmente no se debe ocupar en tex-

tos muy extensos pues el lector se cansará muy pronto.

La tipografía tiene normas únicas y medidas específicas: Las letras están definidas por cuatro pautas: la línea base en la que se asientan las letras y es el punto de partida para los trazos descendientes, la altura de la x es la medida que define el espacio que ocuparán las letras minúsculas o caja baja y el trazo ascendente o asta es la parte de la letra que sobresale por encima de la altura de las letras minúsculas.

b) Medidas tipográficas

La unidad de medida utilizada para la tipografía es el punto, que tradicionalmente es ocupado para definir la altura de la letra. Un punto equivale a 0.3759 mm; esta medida se mantiene aun en los programas editoriales por computadora. En los programas como Illustrator y Freehand se puede a través de los vectores diseñar o alterar cualquier fuente para darle un toque más personal y creativo.

c) La tipografía y la composición de texto

El texto debe tener ciertos criterios estéticos y funcionales, debe de ser lo más legible posible para poder facilitar la comprensión. Un texto bien estructurado y con una tipografía correcta ayuda a la comprensión, enfatizando en donde convengan las letras cursivas o negritas.

Con la autoedición han surgido una gran variedad de tipografías, pero se siguen conservando los modelos tipográficos que se han

utilizado durante siglos, puesto que están pensados para facilitar la lectura, además de que en el diseño con imágenes puedan aclarar el mensaje descrito en el texto.

1.4.2 La fotografía

La palabra fotografía se deriva de dos palabras griegas: foto (luz) y grafos (escritura), nace de la idea de escribir o dibujar con luz. Lo demás fue el resultado de dos descubrimientos: el primero fue la obtención de imágenes fijas por medio de una cámara oscura y el segundo fue la reproducción de éstas mediante reacciones químicas, provocadas por la luz al incidir sobre determinadas sustancias.

En 1822, Joseph N. Niepce toma la primera fotografía permanente, pero fue después de mucho tiempo que esta técnica se hizo práctica.

Louis Jacques Mandé Daguerre trabajó durante años en un sistema para lograr que la luz incidiera sobre una suspensión de sales de plata, de manera que la oscureciera selectivamente y produjera un duplicado de alguna escena. Es hasta 1839 que al disolver las sales intactas mediante una solución de tipo tiosulfato de sodio, se obtuvo que lo captado quedaba permanente.

El inventor, William Henry Talbot, hizo experimentos con lo que él llamó "calotipos",

en 1841. Fue entonces que con sus “calotipos” se obtenían unos negativos que luego debían ser traspasados a positivos en otras hojas.

En 1844 se publicó el primer libro ilustrado con fotografías. Desde este momento las investigaciones se enfocaron en conseguir un papel para los negativos que fuese lo suficientemente sensible para captar rápidamente la imagen e impresionarla en el negativo.

Es hasta 1871 que R.L. Maddox introdujo las emulsiones de gelatina y bromuro de plata; de éstas se sacan las primeras placas secas estables, acortando los tiempos de exposición y creando un obturador, que podía abrir y cerrar el objetivo rápidamente.

Este descubrimiento dio como resultado las primeras cámaras que tenía un tamaño pequeño complementándose dicha cámara con un procedimiento que fue utilizado por primera ocasión en 1860; éste fue llamado flash o iluminación artificial.

En 1888, el norteamericano George Eastman patentó la película transparente y una máquina muy sencilla que llamó “Kodak”; este nombre se le dio por el sonido que hacía al dispararla. Venía con un rollo para 10 imágenes y enseguida conquistó el mercado, convirtiendo a la fotografía en un medio de expresión masivo.

Los primeros “autocromos” (fotos a color) son realizados en Francia hacia 1907.

William Fox creó en 1939 el proceso negativo-positivo usado en la fotografía moderna, y algunos años después, en 1947, Edwin H. Land creó una manera de obtener fotografías instantáneas: así nació la cámara “Polaroid”.

Hoy, ya se trabaja con cámaras automáticas que proporcionan imágenes digitales que se almacenan en memorias, disquetes y discos compactos. Las fotos pueden ser retocadas y ser procesadas por computadora y con los colorantes diazo se obtienen colores muy puros y de enorme fidelidad. A cada momento la fotografía ha sido y será motivo para crear nuevos métodos de producción y digitalización de imágenes.

La cámara puede usarse en ubicaciones demasiado peligrosas para un ser humano, como por ejemplo, en el cráter de un volcán, en alguna cueva muy peligrosa, etc. Por medio de las fotografías se pueden hacer obras de arte, con un rico contenido estético. También son utilizadas para sacar imágenes banales o cotidianas como fiestas y reuniones o simplemente para tener un recuerdo de las personas queridas.

Las aplicaciones de la fotografía se encuentran en cada suceso humano, por ejemplo: en la vida cotidiana, la astronomía, el diagnóstico médico, el control de calidad industrial, etc.

La fotografía extiende la visión humana en aquellos objetos que son invisibles ya que son demasiado pequeños o muy lejanos, también en los sucesos que pasan demasiado rápido

para que las personas los puedan observar; por medio de ella se puede ampliar, minimizar, retener y perpetuar estas imágenes por un tiempo indefinido, ya sea de manera impresa o digitalmente.

El uso de las fotografías en los medios masivos favorece la comunicación. Hoy en día se producen billones de fotografías por todo el mundo, encontrándose en todos lados y ocasiones de la vida cotidiana, por ejemplo, en páginas de periódicos, revistas, folletos, guías, posters, portadas de cd, libros, catálogos, en carteleras, ventanas de negocios, y en la televisión.

En un principio las imágenes fotográficas fueron un medio importante para atraer visualmente a las personas a conocer ciertas cosas y eventos importantes o impactantes. Las cuales satisfacían la curiosidad de la gente sobre lugares distantes. Esta curiosidad se mantiene hasta el día de hoy, pues la gente se emociona con fotografías como los paisajes tomados en otro planeta, lugares en el fondo del mar, etc.

Otro uso de las fotografías en los medios masivos de comunicación es el que se le da para hacer populares y célebres a líderes políticos, animadores y artistas.

El fotoperiodismo es y ha sido una forma de expresar una noticia cubriéndola durante mucho tiempo y dándole seguimiento a la misma ya sea en un medio impreso, digital o en la televisión.

En la publicidad se ocupa la fotografía, en primer lugar para sus campañas con el fin de vender un producto, usando las atractivas imágenes del artículo. Las fotografías también han sido usadas en materiales didácticos, educativos, en el entrenamiento, dentro del mundo académico, industrial y militar. Se usan para cambiar la opinión pública de los gobiernos, partidos políticos, y grupos de intereses utilizándolas para proporcionar emotividad e impacto emocional para fomentar la causa que están promoviendo.

Tal uso puede desembocar en propaganda destructiva, ejemplo de ello son las campañas de los nazis durante el Tercer Reich. La fotografía puede también ayudar a ocasionar cambios deseables.

La fotografía es un arte fino y expresivo, en los museos de arte las fotografías son apreciadas por coleccionistas, discutidas por críticos y estudiadas en cursos de historia del arte. En los primeros años de su existencia no se le consideró arte sino que se pensó que era pobre en relación a las artes visuales más viejas y establecidas, tales como el dibujo y la pintura.

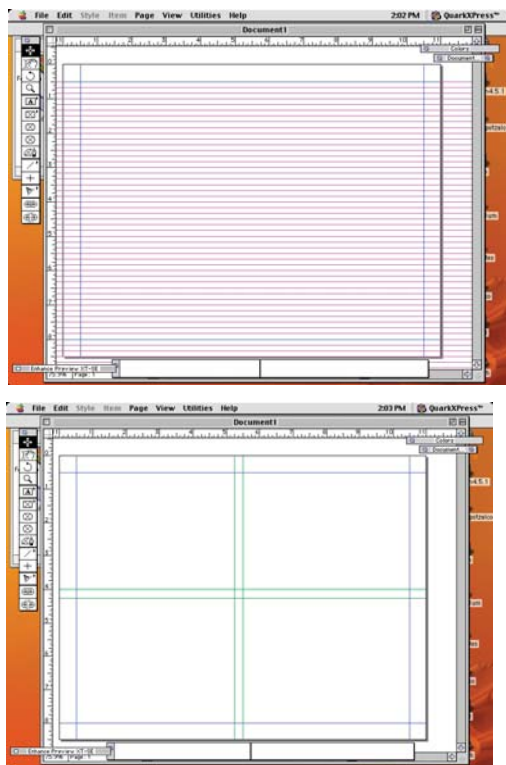
1.4.3 La retícula

Es una cuadrícula o grupo de líneas que han sido utilizadas desde la antigüedad por los primeros maestros de los monasterios para elaborar los libros; cuando la imprenta de Gutenberg

y los otros procesos mecánicos fueron cambiando se fueron elaborando nuevas retículas.

En nuestros días ya se hacen las retículas en la pantalla de la computadora.

Las retículas son utilizadas en casi todas las obras impresas. Este proceso facilita la elaboración del diseño puesto que ayuda a alinear y colocar los elementos de forma equilibrada, y en ocasiones geométrica.



a) Creación de las retículas

Esta estructura o cuadrícula es utilizada por el diseñador para indicar posiciones de texto e imágenes de página; las retículas sirven para hacer que un texto se divida en columnas y que los elementos gráficos refuercen este acomodamiento en las páginas de libros, revistas, periódicos, etc.

La primera forma de dividir un formato y la más sencilla es elaborar un margen en blanco en el contorno de la hoja; así queda un espacio central el cual servirá para acomodar los elementos.

El margen puede tener cualquier medida que sea necesaria para lo que requiera el diseño. Un ejemplo de dichos márgenes son:

- 1.- Un margen simple es el que tiene las mismas medidas en todos los márgenes o bordes (figura 1).
- 2.- Márgenes amplios a los lados enaltece y resalta el texto (figura 2).
- 3.- El margen interior es más ancho que los demás, se encuentra en lo que se llama el lomo, se diseña de este modo para poder leer sin estropear la lectura (figura 3).
- 4.- El margen ancho en el exterior, o llamado también escolar, sirve al lector para poder poner notas; este se encuentra del lado opuesto al lomo (figura 4).

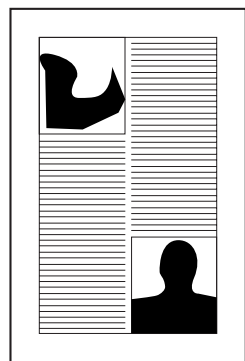


Figura 1

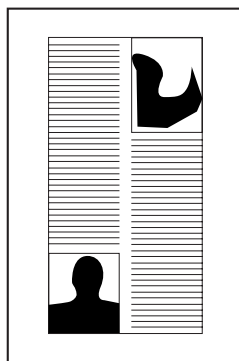


Figura 2

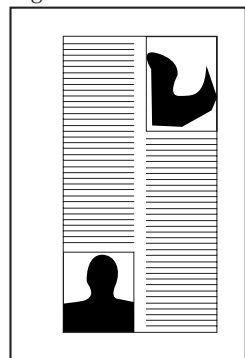


Figura 3

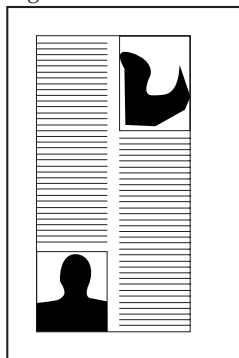


Figura 4

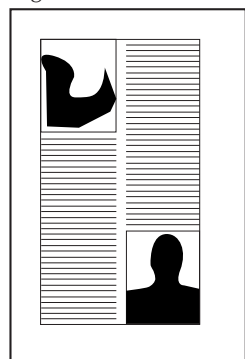


Figura 5

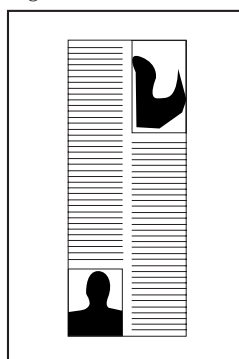
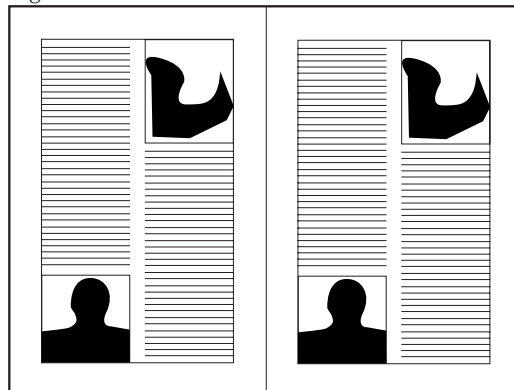


Figura 6

Figura 7



5.- Los márgenes tradicionales para los libros están basados en las fórmulas para los blancos de cabeza (arriba), pie (abajo), margen interior, más cercano al lomo, y margen exterior bordes laterales externos, (figura 5). El pie tiene doble altura que la cabeza, el margen exterior tiene anchura doble que el interior.

6.- Las páginas especulares tienen retículas repetidas por lo que al ver de lejos la página se ven exactamente iguales una a otra con las mismas divisiones proporcionales (figura 6).

7.- Márgenes generosos dan las sensaciones de lujo, tensión, formalidad e informalidad, etc. (figura 7).

Al determinar los márgenes ya tenemos cuál será nuestra área de impresión, con la que podemos contar para diseñar las páginas, teniendo esta área se hacen las siguientes retículas que contenen-

drán las columnas de texto y la forma de acomodar los gráficos en la misma.

La importancia de las retículas es que por medio de ellas se pueden desarrollar importantes decisiones de acuerdo al acomodo y estructura; según el proyecto, el área de diseño se puede dividir en el número de columnas necesarias para mantener equilibrada y pareja la página.

Las imágenes pueden acoplarse a las columnas quedando dentro de los márgenes de una manera geométrica, pero también podemos hacer que no se respeten los bordes y con esto darle a la imagen dinamismo visual.

Para el diseño es imprescindible ocupar las retículas, guías y plantillas. Los programas de diseño tienen incorporada la opción de manejar retículas que pueden ser una cuadrícula o un interlineado que se puede configurar de acuerdo a las necesidades de la composición; estas redes sólo se pueden ver en el monitor pero no se imprimen, nada más sirven como referencia para colocar los diferentes elementos de texto, imágenes, tablas, plecas, gráficas, etc.

Las líneas guía pueden utilizarse tanto en la regla vertical como en la regla horizontal, estas nos ayudan como referencia para saber dónde se encuentra una caja texto o elemento y colocarlo con precisión, estas también sirven para saber donde se encuentran los bordes de impresión; además de que se puede cambiar la posición del punto de origen o coordenadas (0).

Las retículas y las guías son herramientas para poder trabajar con exactitud y hacer una estructura base para organizar la disposición del diseño. Las guías son muy útiles para automatizar no sólo la colocación de los elementos, sino también para recortar de manera precisa los mismos, cosa que es de vital importancia en el desarrollo gráfico.

Las retículas en el ordenador pueden ser editadas o se pueden hacer de dos tipos: en las páginas maestras unas retículas fijas y que no se moverán con los demás elementos, le darán a la estructura continuidad, y las retículas que se hacen en la página y que se pueden alinear de acuerdo a las características de cada página.

1.4.4 Papel

Antes de conocer más sobre el papel dare una breve introducción de la historia del mismo. La palabra papel proviene del latín “papyrus”, que alude a la planta egipcia *Cyperus papyrus*; de dicha planta se obtenía la materia prima para hacer los papiros utilizados por los egipcios, griegos y romanos desde el 300 a.C. hasta el siglo V d.C.

En 105 d.C. los chinos descubrieron la fórmula para fabricar el papel. Es en 600 d.C. cuando llega a Corea y Japón el sistema de producción del papel. Hacia 750 d.C. en Asia, Tibet y la India más tarde los árabes adoptaron los

métodos de producción del papel. Al entrar los árabes a Europa, introducen a este continente el secreto de su fabricación. Italia y España desarrollan dicha técnica siendo éste último país el primer fabricante que estableció molinos de papel, se extendió por toda Europa, y con la invención de la imprenta la demanda de papel aumentó.

Hacia los siglos XVII y XVIII empezaron a escasear las telas y trapos que eran las principales materias primas; por tal motivo se buscaron reemplazos de esta materia pero no es sino hasta 1798 que se fabrica la primera máquina que ocupaba la pulpa de madera, y en 1840 se introdujo el proceso de fabricación de papel por medio del uso de la pulpa de madera con la que se redujeron los costos.

a) La fabricación del papel

Es por medio de la mezcla de las fibras necesarias en una gran cuba (recipiente) llamada **pulper** que actúa como juguera. De esta manera se produce una pasta que contiene las fibras; esta pasta cae en una tela móvil o **foundrier** donde se produce el entrecruzado de fibras.

Mientras que la tela avanza se drena el contenido de agua de la pasta, quedando sobre la tela una película de fibras húmedas que constituyen la hoja de papel.

El peso o gramaje del papel se logra aumentando la cantidad de fibras en la pasta, incrementando la densidad de ésta. La otra forma es juntando dos

o más hojas en una sola; así se elaboran las cartulinas. En este caso las hojas se juntan en una sola antes de pasar por la prensa y para facilitar su pegado se les agrega un adhesivo con base de almidón; después la hoja de papel se pasa por las prensas las cuales la estrujan y luego a través de los cilindros secadores calentados.

En el caso de los papeles para impresión es necesario una superficie muy tersa y brillante. Este acabado se logra aplicando una fina capa de pintura para lograr que los papeles y cartulinas sean los adecuados. Estos pasan por un rodillo aplicador que contiene la pintura y luego se lamina el exceso raspando con un cuchillo el cual deja lisa y pareja la superficie estucada; como el estuco moja el papel, este requerirá de secado adicional en los cilindros.

b) Los diferentes papeles

1.- **Papeles corrugados:** se utilizan para fabricar cajas; estos papeles o cartones tienen un color café en el reverso y satinado blanco o de color en la parte anversa, en la cual se puede imprimir las imágenes, características e información del producto; usándolos para el embalaje de electrodomésticos, productos para el hogar, de uso comercial y de uso industrial; usualmente se pueden ver este tipo de cajas en tiendas departamentales.

2.- **Papeles para impresión y escritura:** hay dos clases de ellos unos son para el uso diario en escuelas, oficinas y en casa. Su color es blanco o de otros colores, de cuadrícula o

rayado. Otros de estos papeles de impresión son especialmente fabricados y elaborados para revistas, folletos, libros, trípticos, posters, invitaciones, etc. Cabe mencionar que estos papeles pueden tener diferentes colores, grosores y texturas.

3.- **Cartulinas:** por lo general son utilizadas para los empaques de envases como jabones, pasta dental, perfumes, detergentes, cereales, etc.

4.- **Papel revolución o de periódico:** es muy delgado y fácil de transportar por su bajo peso.

5.- **Tissue:** se utiliza en el papel sanitario, servilletas, toallas y pañuelos.

6.- **Papeles para envolver** son utilizados para envolver paquetes, empaquetar o en el comercio como embalaje.

1.4.5 Métodos de impresión

a) El offset o litografía

Este sistema de impresión es uno de los mejores recursos de reproducción, pues reproduce los medios tonos en forma muy delicada, la gama de claro-oscuro con gran nitidez y detalle, dándole al artista publicitario mejor calidad de color y luz. En los originales para offset las pinturas, dibujos y fotografías, se obtienen en el primer

paso del proceso de fotomécanica, con gran calidad. Hablando de los textos el offset no tiene ningún problema ya que es capaz de imprimir 300 líneas con los rasgos bien afinados de los tipos. El registro de colores es de gran precisión y permite reproducir fielmente cualquier policromía usando un balance adecuado para ello.

b) Rotograbado o huecograbado

Los impresos en rotograbado tienen ciertas características, dando especial importancia a las ilustraciones pues se utilizan tonos continuos. El rotograbado está formado de un retícula que tiene pequeños cuadros en líneas paralelas, lo que le da a las celdillas del cilindro la forma de pequeños recipientes o llamados alvéolos de base cuadrada.

Cada una de estas celdillas vierte cierta cantidad de tinta de acuerdo a su profundidad, proporcionándole de esta manera la intensidad de la luz del negativo que se transporta al cilindro.

Este proceso es ideal para la impresión de revistas plagadas de ilustraciones y con muy poco texto, como podrían ser las dedicadas al arte, ya que este proceso provee el terminado, la textura, suavidad y profundidad necesaria para este tipo de impreso.

c) La serigrafía

Es la técnica de impresión usada para insertos de revistas, tarjetas, papelería, etc. Las caracte-

rísticas de esta técnica son ocupadas por los anunciantes ya que el terminado de los tejidos están calibrados y las tintas le dan un terminado muy particular: lustroso, aterciopelado, aspero en relieve, etc.

Las ventajas en el uso de las tintas es que se puede imprimir en superficies muy delgadas y darle detalles muy finos. Al igual que cualquier otro método de impresión se pueden reproducir caracteres muy pequeños o con rasgos más finos. En la actualidad para reproducir una fotografía se usan emulsiones fotosensibles que se aplican en el tejido y permiten reproducir hasta el detalle más fino.

d) La flexografía

Es un sistema de impresión por contacto, sus características se parecen a la litografía y el rotograbado. Este sistema consta de un cilindro que abarca un grabado en alto relieve, el cual imprime en materiales flexibles, de allí es donde proviene su nombre. En una cubeta con una bomba de circulación que tiene la tinta líquida, se vacía a un cilindro batidor que toma la tinta para transportarla al grabado y de ahí a un cilindro de presión.

Este sistema es ocupado para la impresión de polietileno, materiales plásticos y en papel que no permite mucha presión, tal es el caso del papel corrugado.

Capítulo II

Delegación Azcapotzalco

Capítulo II

Delegación Azcapotzalco

2.1 Breve historia de la delegación

Azcapotzalco tiene un amplio acervo cultural e histórico; sus orígenes se remontan a los años 10,000 a 5,000 a.C. de acuerdo a las osamentas de animales prehistóricos y diversos utensilios encontrados en su territorio. Durante el periodo preclásico fue un importante foco de desarrollo comercial, y hacia el periodo clásico se mantuvo bajo el influjo cultural y político de Teotihuacán. Azcapotzalco continúa con las costumbres e influencia religiosa de ésta, convirtiéndose en un centro artesanal, comercial y ceremonial muy importante.

Al fundarse Tula los mejores artesanos y orfebres emigraron a esta ciudad, relegando a Azcapotzalco junto con otras ciudades. A la caída de Tula los habitantes regresan a Azcapotzalco al mando de Xolotl entre 1,200 y 1,230 d.C. Se inicia el desarrollo cultural, formándose el señorío tecpaneca, que más tarde llegó a dominar el Altiplano Central. Bajo el mando de Tezozomoczin, éste dio permiso a los mexicas de erigir en sus tierras y aguas lo que sería más tarde la gran Tenochtitlán; durante casi más de un siglo los mexicas tuvieron que pagar tributo a los tecpanecas.

Hacia 1519 Hernán Cortés entró por primera vez al territorio de Tenochtitlán siendo recibido por Moctezuma el cual estaba ataviado con las más hermosas vestiduras confeccionadas y elaboradas en Azcapotzalco; para ese entonces este pueblo ya había sido sometido y trasladado a Tacuba (Tlacopan).

En 1520, los españoles entraron a Azcapotzalco con una fuerza militar disminuida y el 30 de junio de ese mismo año aconteció la llamada Noche Triste en el Ahuehuate (hoy Popotla). Meses después y con nuevos refuerzos, el 13 de agosto de 1521, finalmente Cortés conquistó Tenochtitlán.

Durante el virreinato, los encomenderos Delgadillo y Maldonado se apropiaron de la tierra de los tecpanecas despojándolos de sus propiedades, haciendo que pagaran tributos. Las causas de que se redujera drásticamente la población, fueron malos tratos y las epidemias.

Ante este hecho, llegaron a Azcapotzalco los frailes dominicos comandados por el Fray Lorenzo de la Asunción, para impedir más injusticias contra los indígenas, quienes, en agradecimiento, ayudaron a los predicadores a construir la parroquia de Azcapotzalco. Estos además les enseñaron a los nativos la crianza de ganado vacuno.

Después de 11 años de guerra, en 1821, el Ejército Trigarante, con Encarnación Ortiz al fren-

te, avanzó hacia la capital del país, para unirse a las tropas de Anastasio Bustamante.

Durante la Guerra de Independencia Azcapotzalco tuvo un papel fundamental ya que el 19 de agosto de ese mismo año, se libró la última batalla por la Independencia en la parroquia de Azcapotzalco, donde los realistas se parapetaron ante el ataque de las fuerzas insurgentes, quienes lograron ponerle fin al movimiento armado.

El 27 de septiembre de 1821, el ejército Trigarante entró victorioso a la Ciudad de México, hecho que terminó con el periodo de 300 años de esclavitud.

Durante la primera administración política de México, a cargo de Guadalupe Victoria y Manuel Félix Hernández, se realizó la primera delimitación del Distrito Federal, con la inclusión de Azcapotzalco, Coyoacán, Xochimilco, Tlalpan, Mexicaltzingo, Tacuba y Tacubaya.

El 1° de septiembre de 1854, el presidente Antonio López de Santa Anna concedió el título de "villa" a Azcapotzalco en reconocimiento a la última batalla de la Independencia.

En la segunda mitad del siglo XIX y a partir de la fundación de nuevas colonias y fraccionamientos, comenzó a tejerse una red urbana que uniría a la ciudad de México con los pueblos de Azcapotzalco, Tacuba, Tacubaya, Mixcoac, San Ángel, Coyoacán, Tlalpan y Xochimilco.

Ya en el Porfiriato, Azcapotzalco fue la tercer prefectura política de importancia en el Distrito Federal, mientras que la actividad económica era controlada por las haciendas de Areaga y Clavería.

Durante la dictadura porfirista, la delegación fue llamada "Azcapotzalco de Porfirio Díaz", por las construcciones elegantes estilo francés y calles adoquinadas, donde las familias adineradas de la época pasaban el verano. Estos caserones, se pueden apreciar actualmente a lo largo de la avenida Azcapotzalco. Los grandes hacendados explotaban a los campesinos a través de las "tiendas de raya", donde a cambio de sus salarios les dosificaban la sal, el maíz, el frijol y el pulque, mientras que los llamados "compadres" de Porfirio Díaz acumulaban la riqueza y se daban el lujo de hablar francés y se vestir al estilo inglés.

Las difíciles condiciones de vida de los chinololos, como en el resto de la población del país, derivaron en un descontento generalizado a tal grado que los campos de Azcapotzalco fueron abandonados por sus campesinos para unirse a la lucha revolucionaria por un pedazo de tierra para trabajar.

Concluida la Revolución y una vez restablecido el orden en el país, surgieron los sindicatos y las uniones de trabajadores, los cuales permitieron que Azcapotzalco se convirtiera en uno de los principales productores agropecuarios y abastecedor del enorme mercado de la Ciudad de México.

En 1914 se promulgó la primera Ley Orgánica del Distrito Federal, en cuyo artículo 8° se crearon 12 delegaciones, entre ellas Azcapotzalco.

Durante el siglo XX Azcapotzalco mostró un importante crecimiento urbano, industrial y social. En 1929 se destinaron 50 hectáreas para la creación de la zona industrial Vallejo, donde se establecieron fábricas, talleres, almacenes, bodegas y oficinas.

En 1944, el presidente Manuel Ávila Camacho la decretó oficialmente como zona industrial. En ese mismo año se construyó la Refinería 18 de Marzo al sur de Azcapotzalco.

En 1950 se construyó la segunda red ferroviaria en dicha zona y se rediseñó la estación de mercancías Pantaco. En ese mismo año se edificó el Centro Médico de Especialidades "La Raza" del Instituto Mexicano del Seguro Social (IMSS). En este lugar, los muralistas Diego Rivera y David Alfaro Siqueiros plasmaron majestuosas obras en las que se expresa que la medicina debe estar al alcance de todos los mexicanos.

Cuatro años más tarde, en 1954, se construyó el rastro de Ferrería y se proyectaron nuevas zonas industriales como El Gas, San Antonio, San Salvador Xochimanca y la Nueva Santa María. A finales de los años 60 se conformó la nueva industrial Vallejo. Actualmente, Azcapotzalco cuenta con más de dos mil empresas, concentra el 37.4% del total de la planta industrial

del DF y aporta el 3.4 por ciento del empleo industrial productivo.

En 1973, el Instituto Nacional de Fomento a la Vivienda para los Trabajadores (Infonavit) se construyó la unidad habitacional El Rosario.

En 1978, el arquitecto Mario Schjetman de Garduño diseñó el Parque Tezozómoc (hoy Centro Cultural y Recreativo Tezozómoc), que fue inaugurado el 21 de marzo de 1982. Este parque tiene una superficie de 27 hectáreas, donde existe un hermoso lago rodeado de montes que representan la topografía de la cuenca del Valle de México en el siglo XVI.

En 1991 se inauguró lo que es actualmente la Casa de la Cultura, edificio que fungió como Palacio Municipal en años anteriores. Esta construcción data del año 1891 y fue remodelada entre 1990 y 1991, con motivo de su centenario.

También de la segunda mitad del siglo XX, datan la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM), unidad Azcapotzalco (1974), el plantel Azcapotzalco de Ciencias y Humanidades (CCH) No.1 de la UNAM y la ESIME del IPN; en 1967 se fundó el IPADE, en el casco de la antigua hacienda de Clavería.

La delegación ha tenido una gran historia a través de los años muy importante; en la actualidad sigue ofreciendo mucho en cultura y recreación pues sigue haciendo historia.

2.2 Como surge la necesidad del Diseño de una Guía de Sitios Culturales y Recreativos.

En la comunicación la guía tiene una gran importancia para cubrir ciertas necesidades, ya que existen guías para todos los gustos y temas. Su característica principal es llegar a un número grande de personas y que el mensaje perdure el mayor tiempo posible. Las ilustraciones y artículos llaman la atención y le dan la pauta a los lectores para leerlas; la guía le da publicidad a los lugares o temas de interés.

La portada debe ser una gran obra gráfica que hará que el lector sea atraído a revisarla y poder hojearla cuantas veces quiera o se necesite; la tercera y cuarta de forros deberán tener la calidad gráfica y compositiva de la portada puesto que pueden ser utilizadas para una publicidad.

Cada página deberá tener claridad tipográfica que mantendrá la estructura, armonizando con los elementos y rasgos característicos de la página. La compaginación debe ser clara y distintiva para poder localizar de manera fácil el artículo de interés, en conjunto con el índice. La formulación de los títulos concisos y llamativos.

El estilo fotográfico reviste la estructura de la guía con una identidad propia que mantiene la atención en la página. Requiere un desglose

correcto y ágil de narración en los artículos, historias y relatos. La forma en que se distingue por única y original cada una de las guías es por su contenido visual, textual y atractivas composiciones que envuelven y armonizan textos e imagen.

La guía tiene que contener un material de difusión útil y preciso, en el caso del material que existía la información era escasa y a veces estaba ya obsoleta, así que para esta guía se investigaron los sitios, las circunstancias históricas y culturales del lugar; la idea en primera instancia era hacer un corto boletín o folleto pero bajo los aspectos antes mencionados se fue agrandando hasta convertirse en un documento de 52 páginas más forros, conteniendo en su interior leyendas, mitos, costumbres, datos históricos, ubicaciones y referencias fotográficas, además de mapas para mayor comodidad para la localización de los lugares.

Conforme se iba aumentando la información se fue buscando abarcar más sectores de la población a los que se llegaría; en un principio sólo se pensó en la población visitante y algunos ejemplares para las distintas delegaciones, pero en este momento llegará a las escuelas de Azcapotzalco, las delegaciones y módulos de turismo.

En las escuelas se busca que los alumnos conozcan un poco de lo que fue, ha sido y es su delegación, además de despertar en ellos la curiosidad para conocer los sitios culturales y recreativos de la misma.

El propósito general de la guía es esencialmente que se difunda Azcapotzalco, como otros lugares con tanta o menor historia que hay, a través de conjugar lo pintoresco de este pueblo con sus tradiciones, el folklore, las costumbres, leyendas, etc., con la modernidad y atractivo del lugar.

2.3 Investigación y Recopilación Fotográfica e Ilustrativa de los Sitios Culturales y Recreativos

Hay un número de pasos en el proceso fotográfico. En primera instancia se investiga el lugar y las circunstancias de: luz, la distancia y la selección de imágenes que se van a tomar, después de esto se elige que tipo de película se cargará en la cámara. Una vez seleccionada la película, la lente; si requiere un zoom o un gran angular y si va a llevar algún filtro; se toma en cuenta si la imagen ya está lista para ser tomada, y si está todo listo para oprimir el disparador. Al momento de sacar la fotografía la película se expone. La luz momentáneamente entra en el interior oscuro de la cámara, ocasionando una reacción química en las partículas microscópicas de haluro de plata sensible a la luz que se encuentra en la emulsión de la película; estas partículas reaccionan variablemente a las diferentes intensidades de luz reflejadas desde distintas partes del objeto que penetraron en la lente. Las áreas más oscuras del objeto reflejan menos luz y ocasionan menos penetración en la emulsión haciendo que las áreas sean más claras, dando una imagen invisible “latente” la cual se forma sobre la emulsión de la película.

Cuando la película expuesta está lista para ser revelada, se quita de la cámara y es proc-

esada a través de baños químicos; así se forma el negativo fotográfico; después se hace la impresión desde el negativo.

Para la edición, modificación y creación de imágenes el mejor programa de diseño es Photoshop; ya que tiene una gran versatilidad, pues con él se pueden trabajar técnicas que antes eran exclusivas del cuarto oscuro, se puede corregir y transformar imágenes, separar el color, darle efectos especiales, utilizar técnicas artísticas como son: la acuarela, el aerógrafo, la pluma, el lápiz entre otros, dar volumen, sombra y otras muchas funciones. Es un programa de tratamiento de imágenes compuestas por puntos o píxeles, en el cual se pueden manipular diferentes capas o también llamadas Layers, en cada capa se puede dar un tratamiento especial a la imagen o archivo que se está elaborando de este modo es más fácil de trabajar con texto, líneas, ilustraciones, fotos, paths, etc., también ofrece una gran variedad de filtros, cada uno con características especiales que pueden hacer que se realce la imagen, distorcionarla, que se vean fuera de foco, con texturas, virarlas, etc. Es un programa complejo que da al diseñador la pauta para crear un mundo de posibilidades.

En el caso de las guías se ocupa con mayor predominio la fotografía, pero la ilustración también es un medio creativo y flexible que puede ilustrar temas en que la fotografía se ve limitada. Ahora con las nuevas opciones de edición por computadora se pueden enriquecer las imágenes

con elementos muy creativos haciendo la publicación más llamativa y dándole a el lector una razón para leerla y admirar su contenido visual e informativo de las páginas.

Cada elemento gráfico fue diseñado pensando esencialmente en el contenido de cada artículo y lugar que se presenta en la publicación. La fotografía manipulada tecnológicamente me brindó un campo muy extenso, para que por medio de las imágenes pudiera desarrollar un concepto gráfico con gran potencial informativo y descriptivo. Por el formato de la guía se tuvieron que ajustar las fotografías e ilustraciones de tal manera que se le diera fluidez, dinamismo y armonía al diseño, haciendo que la lectura no fuera tediosa o poco atractiva.

Las imágenes seleccionadas para la guía fueron cuidadosamente tomadas y elegidas para que se integraran y evocaran el lugar o tema tratado, sin perder el estilo de la guía, además de tener cierta fuerza que complementa la composición de la página, se alinee de forma perfecta con el formato, el texto, los títulos, los subtítulos, las flechas, motivos gráficos y la imagen, que en conjunto dio la estructura a esta guía. Todas las fotografías e ilustraciones debieron de tener ciertas características muy personales para darle un sello de identidad propio para que sea un documento original, con una imagen conceptual deseada. En ocasiones nos imaginamos que al elaborar o tomar cierta imagen ésta nos dará de primera intención el concepto al que

nos referimos, pero muchas de las veces hasta que se tienen puestas en el documento nos damos cuenta que no es así, pues a veces la foto perfecta no lo es y le tenemos que modificar ciertos aspectos para que queden engarzadas correctamente con el diseño.

En el caso de las ilustraciones se fueron desarrollando conforme a las expectativas del tema. Aunque fue una amplia gama de ilustraciones y fotografías se necesitó encontrar las más representativas, así como editarlas y mejorar algunas de ellas puesto que tenían ciertos objetos o personas que las alteraban y se veían poco estéticos, además de no dar la imagen que se quería expresar.

Las imágenes se fueron editando y cambiando conforme se fue desarrollando la guía ya que como se ha planteado anteriormente hubo diversos bocetos de lo que iba a ser el diseño final; por este motivo varias de las fotos e ilustraciones fueron vueltas a tomar y dibujar o algunas de ellas eliminadas y reemplazadas por algunas mejores. También se tuvo que ver cuáles imágenes serían las más adecuadas para los subtítulos; cada una de ellas fue arreglada de tal forma que tuviera el peso adecuado de las placas, elementos gráficos y subtítulos usados para las páginas de la guía.

Todo este proceso que se dio a la guía fue para darle vistosidad y estética, además que las imágenes y elementos visuales fueran frescos y novedosos.

Capítulo III

**Diseño de la Guía de Sitios Culturales
y Recreativos de Azcapotzalco**

Capítulo III

Diseño de la Guía de Sitios Culturales y Recreativos de Azcapotzalco

El diseño de una guía debe ser al mismo tiempo atractivo y funcional, de igual forma debe tener expresividad y claridad en el significado del contenido de la página en general. Cada guía tiene un carácter propio y una apariencia única que le ayudará a ser reconocida en un futuro por el público; además de ser consultada las veces que sean necesarias.

Hay dos tipos de significados en cada guía: el de los textos y el de las imágenes, y al relacionar ambos elementos en una determinada estructura o formato se unifican para estructurar mejor una página.

En lo referente al significado textual tenemos que avocarnos a la sintaxis de las palabras, es decir al significado que adoptan éstas, en qué momento y para qué las necesitamos.

Con respecto al significado del lenguaje visual, por ejemplo, en fotografías, ilustraciones, imágenes etc., se debe ir a la sintaxis del texto, que nos dará el significado de las imágenes.

El lector admira las ilustraciones y elementos visuales puesto que es un lenguaje emocional que

conjugando ciertos elementos como punto, tono, textura, forma, etc., crean una composición visual.

Debemos tomar en cuenta que en cualquier diseño se debe de controlar el movimiento y equilibrio de los elementos en el diseño, aplicar un tipo de criterio al hacer la composición y tomar en cuenta los movimientos del ojo, el cual puede elegir su propio orden y velocidad de lectura, en cada renglón o detención de la mirada, captando toda la estructura de forma dinámica y fácil.

La distribución de los elementos gráficos y textuales fue de manera equilibrada y simétrica para crear en el diseño de la página espacios armoniosamente estéticos, que le brindarán una diversificación de acomodamientos al diseño, además de gran expresividad y un control de elementos visuales y textuales, es decir el balance exacto en las páginas y forros, para que las diferencias de éstas no compitan y pueda conformarse una composición de página nivelada, atractiva y simétrica.

Las fotografías e ilustraciones son la base más fuerte, ya que éstas tienen la misión de enganchar al lector para conocer ese lugar y hacer que sigan leyendo el artículo, así que éstas se tratarán de poner en un orden atractivo, y con un tamaño bastante aceptable para poder identificar el lugar que le interese visitar al lector. Así mismo la combinación de elementos tanto en la portada como en las páginas le daran la continuidad e integración al diseño de la guía.

El diseño de dicha guía se está realizando en un formato vertical. Este formato es muy dinámico, ágil, estético y con libertad de movimiento en sus elementos, de esta manera se dará una composición armónica, equilibrada y conceptual.

3.1 Diagramación de la guía

Para empezar a diseñar cualquier impreso incluyendo esta guía es necesario seleccionar el formato, el texto y las imágenes, teniendo todo esto, ya se puede comenzar a diagramar el impreso, puesto que ya se pueden sacar los márgenes y el área de impresión que se va a utilizar; ya se pueden agregar los señalamientos y elementos gráficos como: flechas, folios, etc., que se usaran durante todo el documento.

Después de esto se dividió el área de impresión en columnas para de este modo, empezar a repartir los títulos, subtítulos, las cajas de texto y las cajas de las imágenes en las páginas. Ya con todos estos elementos se podrá ver que extensión tiene el texto y cuantas páginas cubrirá, incluyendo ya en este las imágenes que se necesitaran para cada artículo o tema del que se este tratando.

El número de páginas debe de sacarse siempre en multiples de cuatro o de ocho, pues las prensas de las imprentas cuando meten el pliego de papel, imprimen cuatro páginas en el anverso.



so y otras cuatro en el reverso, principalmente en el proceso de offset, esto ayudará a tener menor desperdicio de papel y de película para los negativos, en cambio cuando se imprime en impresión digital se pueden hacer dos impresiones en el anverso y dos en el reverso.

3.2 El formato

Es el tamaño de hoja en donde se va a diseñar el impreso. Para poder saber qué formato será ideal para una publicación, es necesario saber si es fácil de manejar, los elementos, el contenido y las limitaciones mecánicas; con esto me refiero a que dicho formato se adecue a las prensas de impresión, para que se pueda utilizar de una mejor manera el pliego de papel y que no haya tanto desperdicio.

La estructura del formato es la que gobierna los elementos del diseño en el tamaño de un impreso; éste impone el orden y predetermina las relaciones internas entre márgenes, imágenes y textos, que deben relacionarse de forma lineal y matemática, formando divisiones y subdivisiones iguales.

Es el formato el elemento más importante en el diseño pues nos dará el área exacta en que se habrá de trabajar.

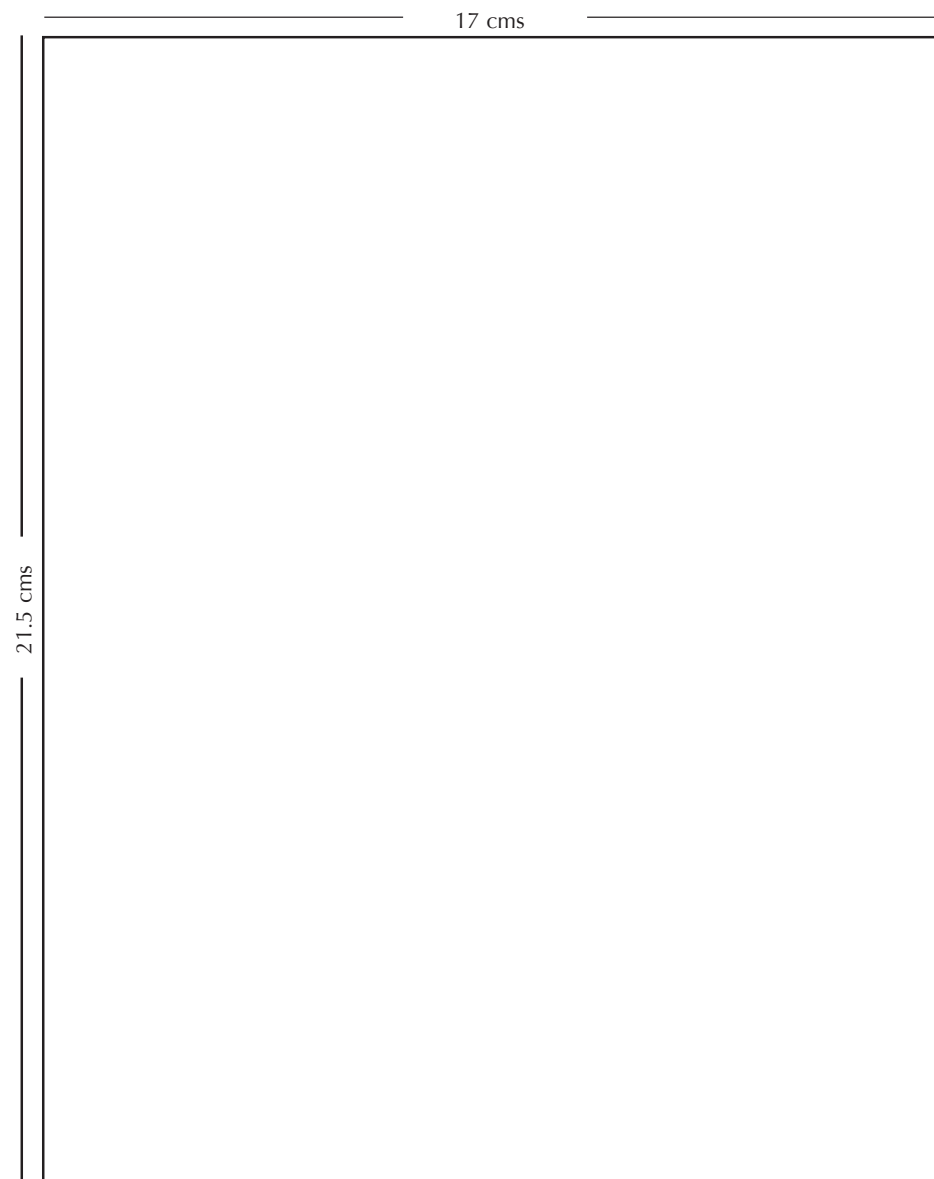
3.3 Formato de la guía

Al principio el formato era media carta pero había un problema: como la información se amplió y el archivo fotográfico también, las imágenes se veían muy amontonadas y poco atractivas, las páginas estaban muy recaragadas de información textual y visual, por esta razón se decidió que el formato debería ser cambiado para darle una mejor distribución y mayor impacto visual.

El formato medio oficio (17 X 21.5 cm); fue escogido gracias a su practicidad, para que el diseño tuviera más amplitud y espacio en el acomodamiento de los elementos, además de que no es estorboso para llevar y accesible para consultar.

Ya con el formato definido se hicieron los cálculos para ver de qué tamaño quedaría la caja de impresión y de acuerdo a las leyes de la armonía tipográfica, se construyó una relación entre este formato y el ocupado para el texto y las imágenes.

El formato para la caja de impresión se resolvió por medio del método geométrico, en donde la distancia entre el margen del pie y el texto sea más amplia; con esta medida se pretende aumentar los caracteres de texto por cada página. De esta manera se le dará el equilibrio e impacto visual, ya que cuando se hace al azar queda descuadrado y poco estético.



3.4 El margen

El margen en la autoedición es el área de no impresión, es el espacio en blanco en torno a los bordes de la caja de la página. En diseño gráfico, el espacio blanco de cabeza (arriba), al corte (afuera), pie (abajo) y al lomo (hacia adentro de la página) nos indica que debe haber un orden.

Los márgenes tuvieron que ser calculados de tal forma que brindaran un espacio adecuado para no tener ningún problema con el diseño de la caja; se diseñaron para que fueran lo suficientemente accesibles y flexibles para que se combinaran con el diseño y las plecas. Que no fueran demasiado anchos o delgados ya que de cualquiera de estas dos formas podrían ocasionar conflictos pues se vería poco equilibrado y nada estético.

Quedando como márgenes inferior y superior 0.74 cm x 0.94 cm de los márgenes laterales, las páginas adquirieron el resalte y confort adecuado a la vista, dándole al lector un estado relajado al momento de la lectura, a lo cual contribuirá el tipo de fuente y el acomodamiento de las imágenes, con estas cualidades la página puede ser mejor apreciada en su totalidad.

Estos márgenes fueron calculados por medio de la sección áurea.

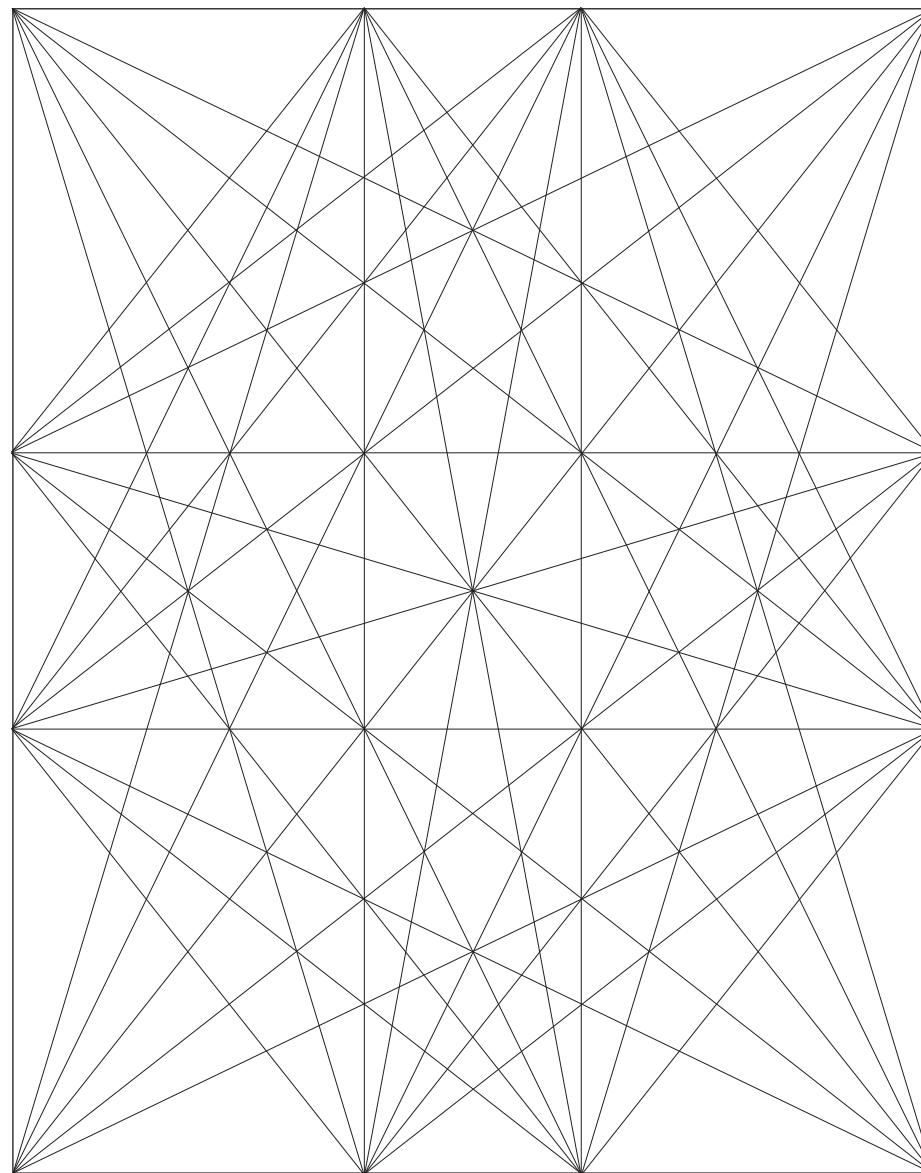
Para sacar los márgenes de la guía se sacaron las siguientes operaciones.

ANCHO = 17cm

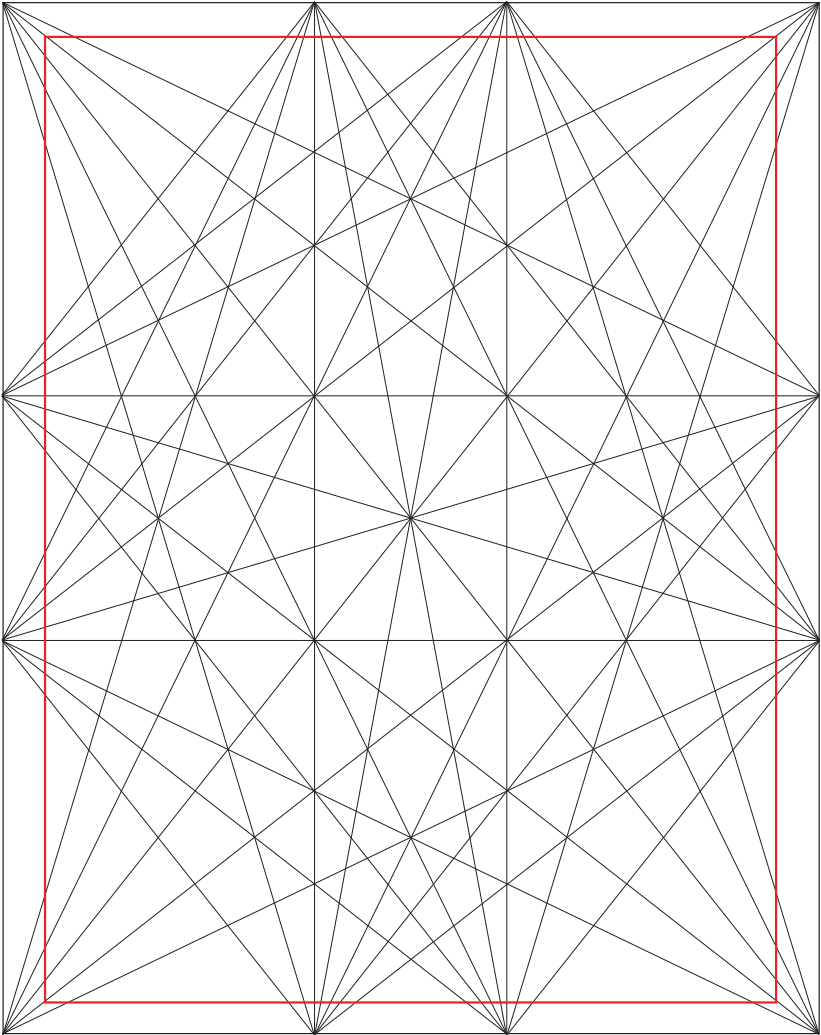
$17 \times 0.618 = 10.506$
 $10.506 \times 0.618 = 6.492$
 $6.492 \times 0.618 = 4.012$
 $4.012 \times 0.618 = 2.479$
 $2.479 \times 0.618 = 1.562$
 $1.562 \times 0.618 = 0.947$
 $0.947 \times 0.618 = 0.585$
 $0.585 \times 0.618 = 0.361$
 $0.361 \times 0.618 = 0.223$
 $0.223 \times 0.618 = 0.138$
 $0.138 \times 0.618 = 0.085$

ALTO = 21.5cm

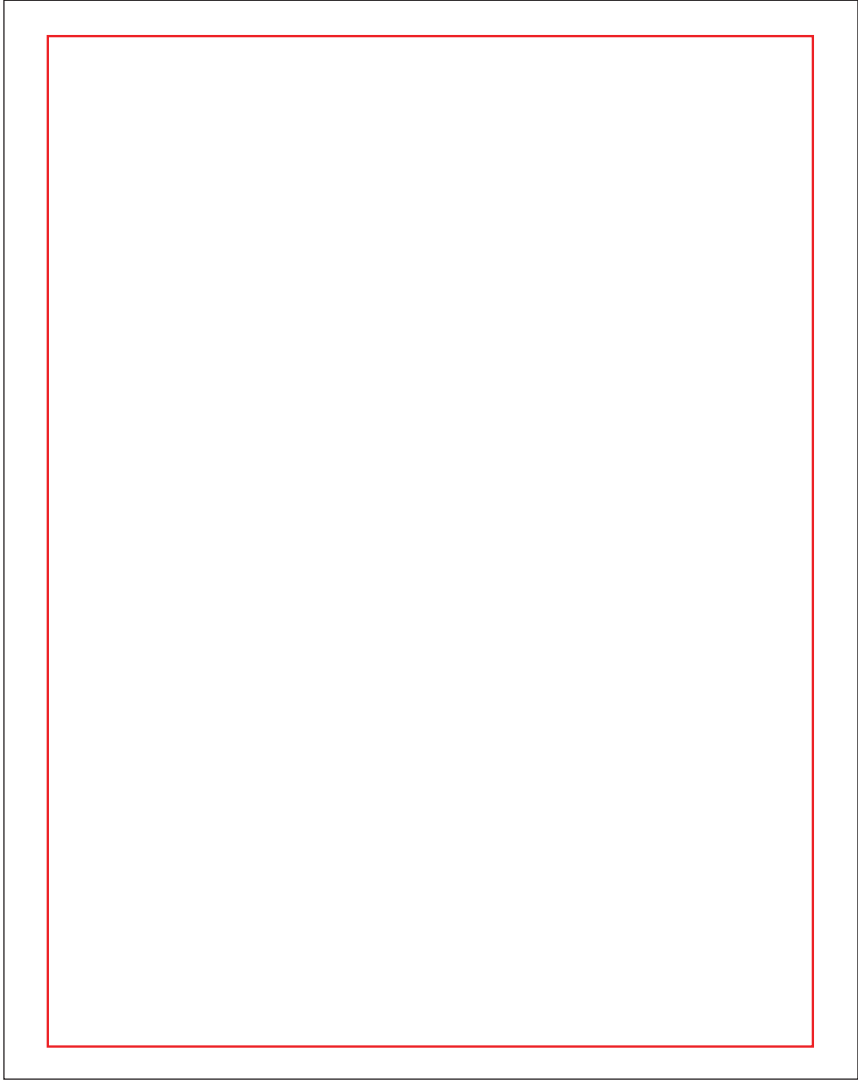
$21.5 \times 0.618 = 13.287$
 $13.287 \times 0.618 = 8.211$
 $8.211 \times 0.618 = 5.074$
 $5.074 \times 0.618 = 3.136$
 $3.136 \times 0.618 = 1.938$
 $1.938 \times 0.618 = 1.197$
 $1.197 \times 0.618 = 0.740$
 $0.740 \times 0.618 = 0.457$
 $0.457 \times 0.618 = 0.282$
 $0.282 \times 0.618 = 0.174$
 $0.174 \times 0.618 = 0.107$



En estos ejemplos se ve la página con los márgenes correspondientes.



0.74 cms



0.94 cms

3.5 Diseño de portada y elementos representativos para las páginas

De todo medio impreso como folletos, guías, revistas, periódicos, etc., lo más importante y representativo es la portada, ya que es la que lleva la carga más pesada pues tiene que llamar la atención para ser leído y apreciado.

Debe ser funcional para que por medio de ella se pueda captar el tema y mensaje del impreso, puesto que la portada es lo primero que se ve y es sumamente importante que quede registrada o fija en la mente del lector. Por medio de la opinión de la gente que la vio sabremos que la portada cumplió su cometido de dar el mensaje al público. La portada es una entidad individual con identidad e imagen propia, la cual contendrá ciertos elementos característicos de la publicación como plecas, tipografías, el logo, etc. Al diseñar una portada se tienen que poner distintos puntos de atención tales como: formas, texturas, gráficos, letras, elementos, etc., los cuales deben atraer al lector.

Es esencialmente importante, pues ésta creará el impacto en los lectores para que quieran o no leer y consultar cualquier diseño, llámese folleto, revista o como este caso una guía; la portada deberá hacer que se le tome interés a la guía y sobre todo conocer su interior, su temática y contenido.

La portada es la publicidad más importante que se le hace a cualquier publicación, ya que se pone de manera directa como un producto quizá no de primera necesidad, pero sí para cubrir algunas de las necesidades, como en este caso que es la de difusión cultural, turística y recreativa puesto que le dará al lector una propuesta visual para querer consultarla y saber de qué se trata.

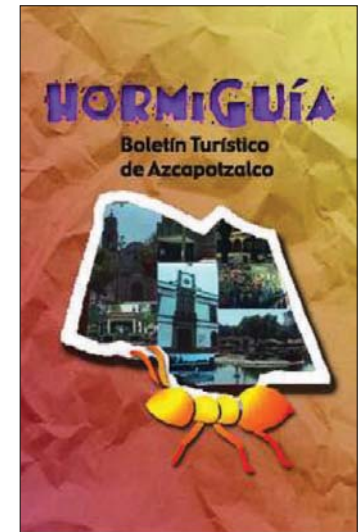
La portada tiene varios puntos de atención conocidos como balazos; éstos son pequeños títulos que refieren a los contenidos de la publicación. Son muy importantes, en ocasiones más que las imágenes, que por sí mismas no tienen la interpretación correcta para el lector, así que se necesita del texto, un juego de palabras atractivo y que tenga explícita la idea del contenido.

Los elementos básicos e invariables de una portada son: el formato básico, que será el mismo si es una publicación serial, el segundo es el logotipo, el tercero es si tiene algún costo, el código de barras y la fecha si es secuencial, etc; todos estos elementos serán iguales, sólo en ocasiones cambiarán de color. Otros elementos importantes son: la imagen o imágenes, las cuales variarán de acuerdo a la publicación y tema de que se trata, los balazos o títulos que se refieren a los textos sobre el tema, las cuales deben ser acomodadas de acuerdo al formato y el diseño.

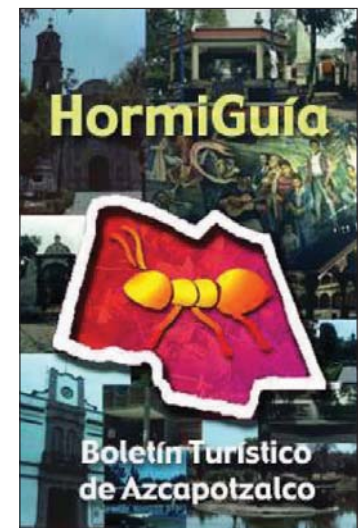
El formato de la publicación debe ser lo suficientemente flexible para poder diseñar y manejar con mayor libertad los elementos que se habrán de ocupar en la portada y en los interiores.

Estas portadas fueron las primeras que se diseñaron para la guía cuando apenas iba a ser un boletín.

Boceto 1



Boceto 2



Por medio de los programas de diseño se puede hacer que las imágenes y textos que llevará la portada estén en equilibrio unos con otros.

La portada conceptual está identificada por tener ilustraciones memorables, las cuales contienen gran importancia por la información que conforman éstas tienen la capacidad de sugerir un texto inteligente y expresar grandes ideas.

Aparte de ser un obra gráfica, tiene que poseer claridad tipográfica, título evocador e imágenes de formas expresivas que conjugándose forman una unidad y composición perfecta entre palabra e imagen. Siguiendo estos parametros se fueron diseñando distintos bocetos del logotipo, el imatipo, los textos y la imagen principal.

3.5.1 Creación de la imagen de la portada

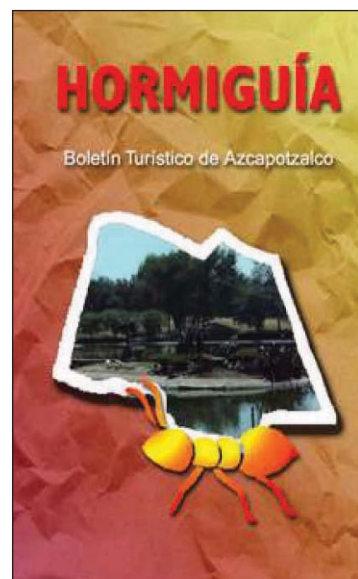
Con una composición descriptiva como en esta guía, para llamar la atención se buscó que los sitios más importantes de Azcapotzalco estuvieran en un collage; éstos fueron enmarcados por uno de los arcos del Convento de los Dominicos ubicado en esta delegación, que se complementó con el imatipo y el logotipo; estos dos me ayudaron para darle continuidad e integración de la portada con las páginas.

A continuación se dará una breve reseña del bocetaje de la portada.

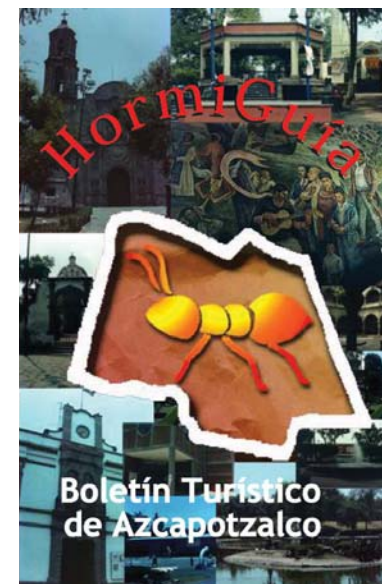
Boceto 3



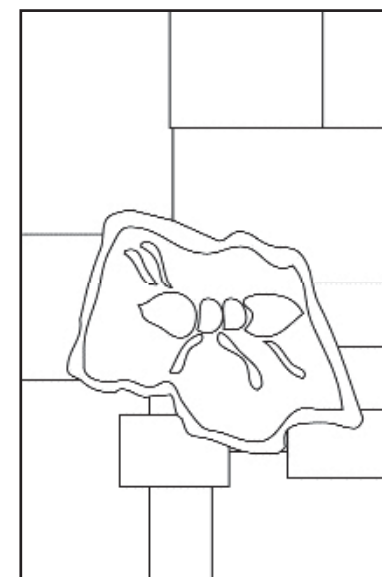
Boceto 4



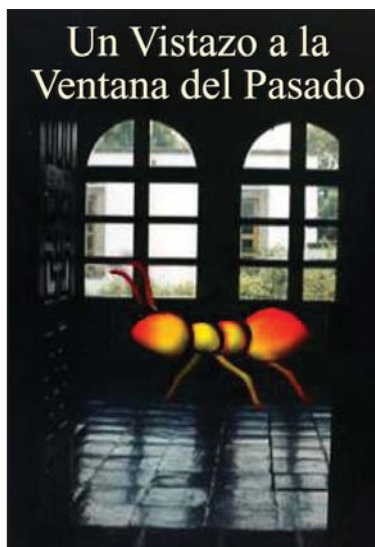
Boceto 5



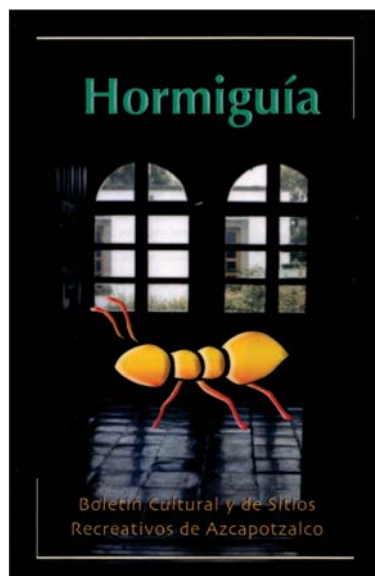
Al ir evolucionando la guía se le integraron más páginas y un nuevo concepto para que se viera más como un boletín, así que se hicieron las siguientes portadas como boceto.



Boceto 6



Boceto 7



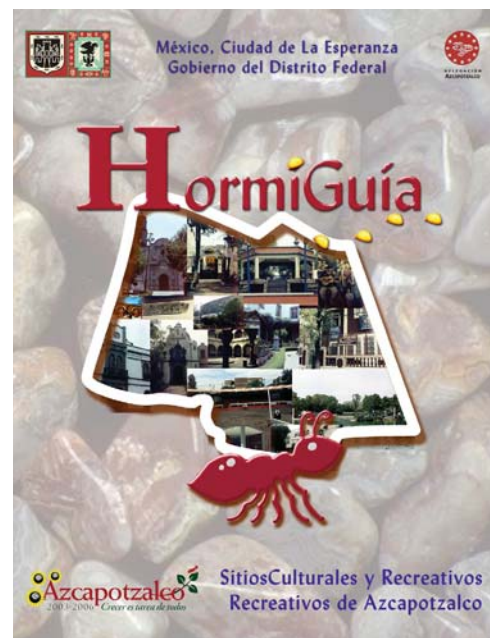
En el transcurso del diseño, las portadas tuvieron que cambiar tanto de formato como de composición. Los bocetos de la siguiente serie, fueron los finales para llegar a la actual portada.

Boceto 8



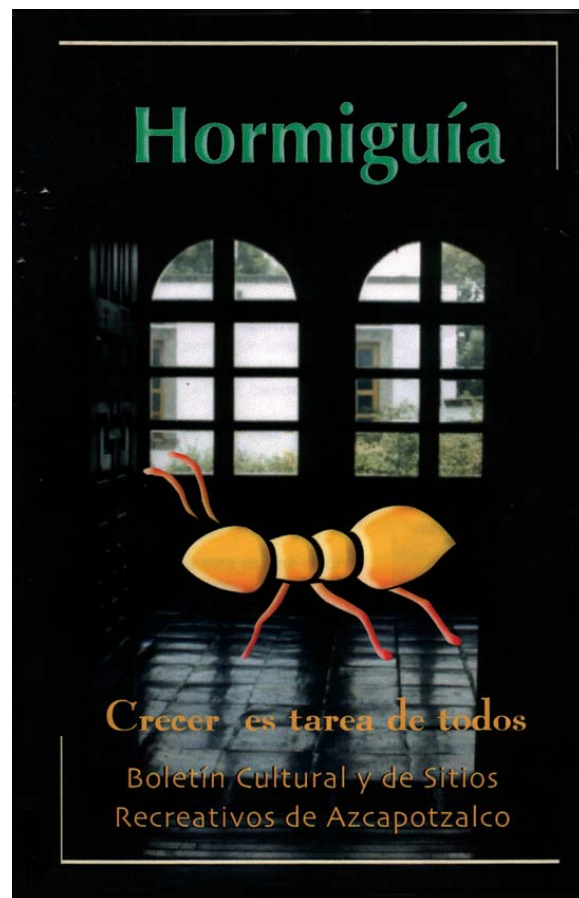
De las portadas 8 y 9 se bocetó sólo un diseño pues como se puede ver están bastante simples y no muestran el mensaje que se deseaba dar.

Boceto 9

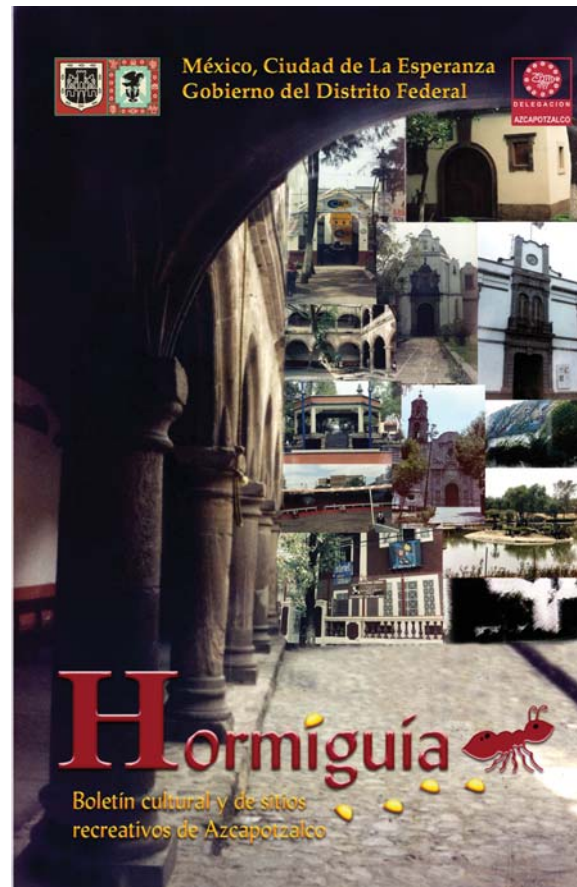


De las portadas de la Hormiguía tamaño carta, los bocetos 10, 11 y 12 fueron seleccionados para quedar definitivamente en la guía.

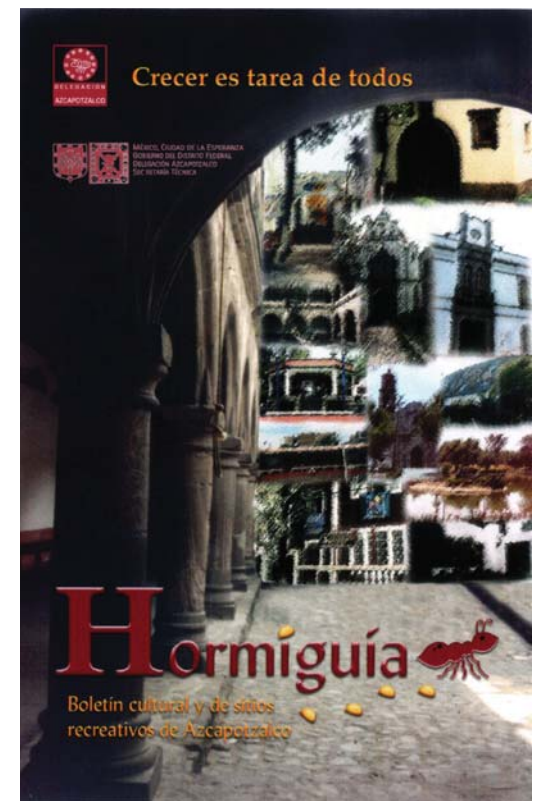
Boceto 10



Boceto 11

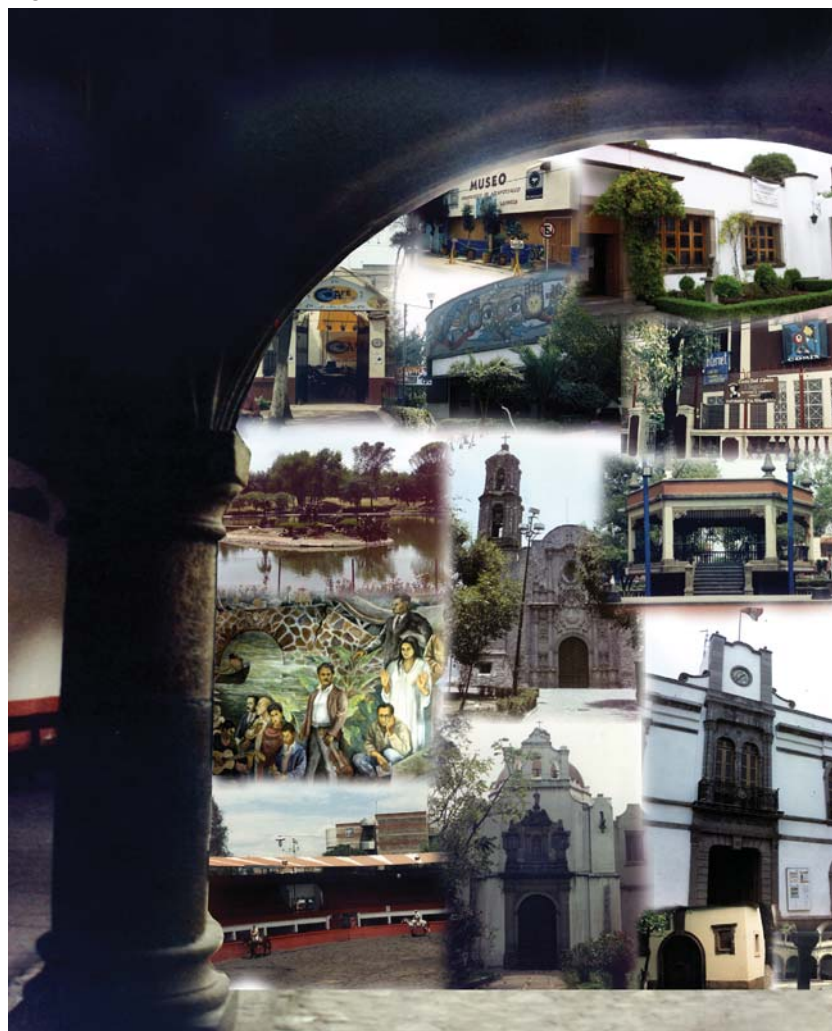


Boceto 12



Este el collage (figura 1) fue utilizado para la imagen de la portada. A la derecha (figura 2) están las imágenes que conforman la composición.

Figura 1

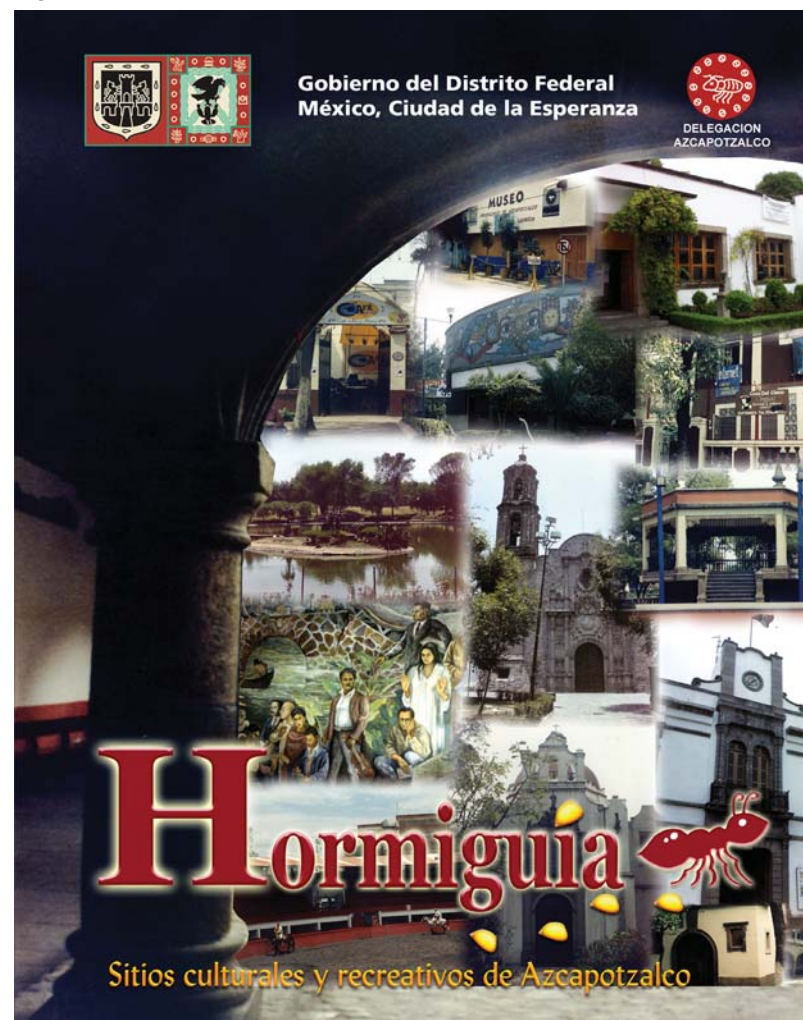


Figuras 2



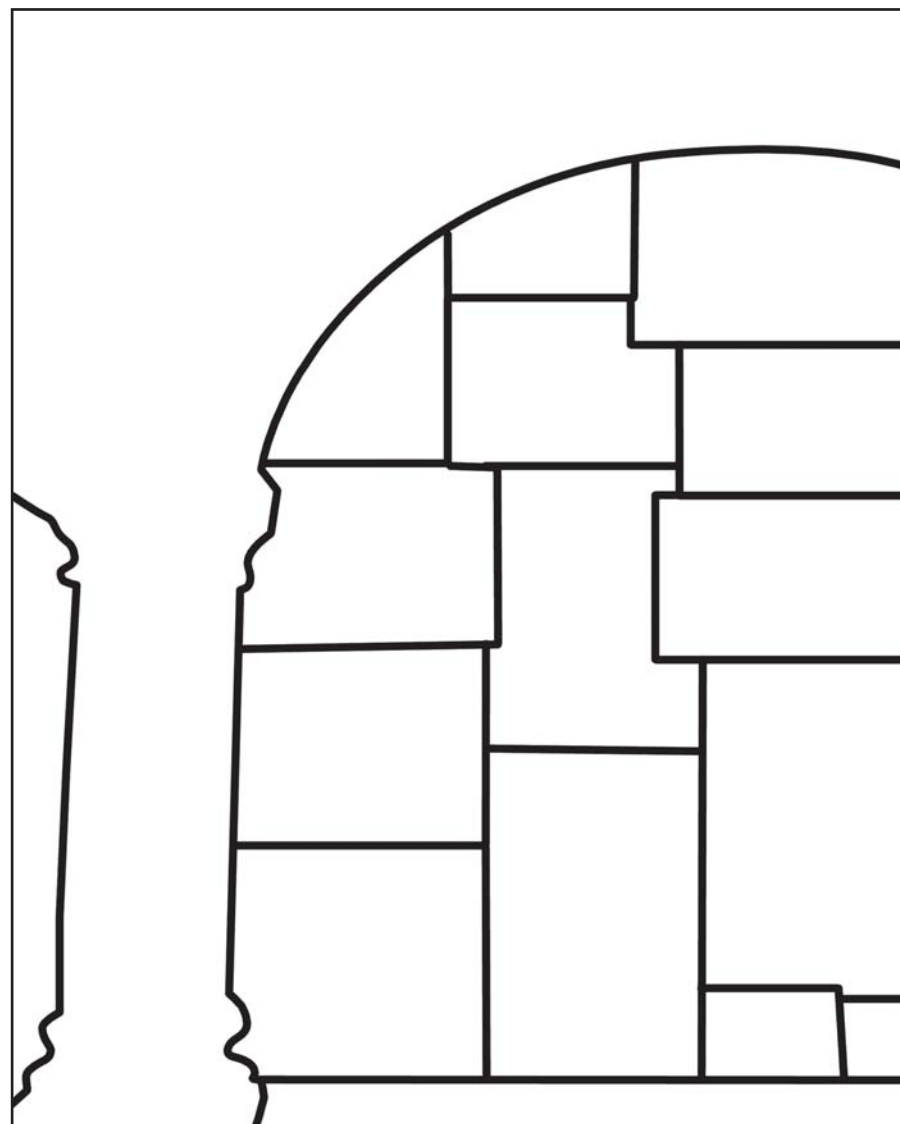
En la figura 3 es la que ya quedó con el collage, logotipo, imagotipo, el disparo, logotipos delegacionales y del Distrito Federal y el slogan

Figura 2



Aquí esta la portada detallada en líneas (figura 4) para así hacer más fácil el desglose de los elementos.

Figura 4



3.6 El logotipo

Este es la forma gráfica que se le da al nombre, que se puede reforzar con ciertas características formales y cromáticas; esto puede ser con las letras del nombre que se le dará al producto, representado por las palabras completas o por una contracción o extracción de ciertas letras, y en ocasiones es un acrónimo que es la unión de dos o más palabras para crear otra que será la marca del producto

3.6.1 Logotipo de la guía

En el caso de la Hormiguía, ésta ocupa un acrónimo en donde se unieron dos palabras en una: hormiga y guía.

Para el logotipo se alternó con diferentes fuentes y colores, puesto que hubo diferentes portadas. A cada una de las variantes se le dio un efecto de realce especial, hasta llegar a este último modelo en donde se utilizó la fuente Georgia Bold para el nombre de Hormiguía con la H de mayor tamaño (119 pts.) y “ormiguía” con un puntaje más pequeño (68 pts.) y deformándola; el color es el 1805 de pantone que es el que se ha estado utilizando en el logotipo, letreros, textos, etc., que se ocupan en la delegación.

Estos son los primeros logotipos de la guía cuando todavía era boletín.

Boceto 1



Boceto 2



Boceto 3



Este es el bocetaje del último logotipo que se utilizó para la guía.

Georgía sin deformar



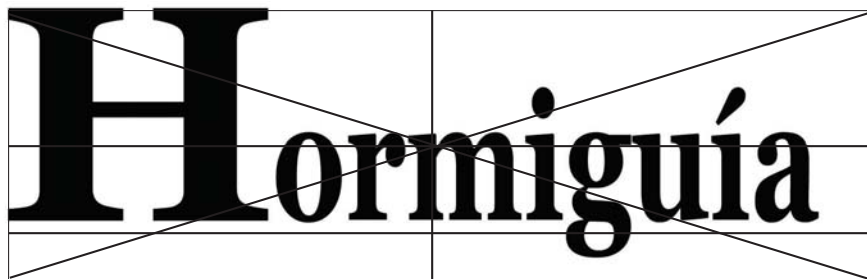
Boceto 4 prefinal
en negro

Georgía deformada para el logotipo

Boceto 5 final
en negro



Boceto 6



En el boceto 7 la tipografía está estilizada y con los efectos de resalte dados, el boceto 8 ya tiene incorporado los granos de maíz, y el boceto 9 ya está sobrepuesto en el collage de la portada y la acentuación se hace ya con el grafismo del maíz.

Boceto 7

Hormiguía

Este es el logotipo sin ningún efecto especial. Se muestra sólo la justificación por medio de líneas.

Boceto 8

Hormiguía

Boceto 9 final ya sobrepuesto en la portada



3.7 El imagotipo

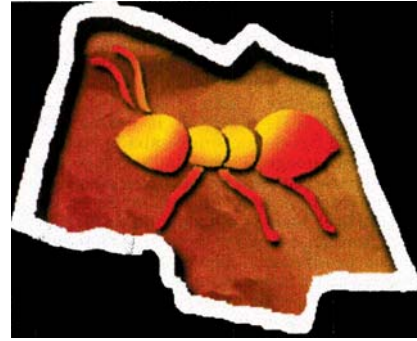
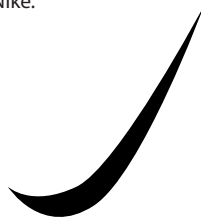
Se le dice imagotipo o símbolo a la parte puramente gráfica de una marca; éste es representado por un fenómeno, un símbolo o un objeto, son elementos que pueden ser imágenes figurativas o abstractas, según el criterio del diseño. En el caso de las imágenes figurativas el elemento representado puede ser un animal, planta, persona, objeto, etc., éste será el que represente la marca y recibe cierto tratamiento gráfico, se puede sintetizar la imagen, o representar de cierta forma.

El imagotipo reforzará al logotipo y en muchos de los casos es tan importante que ya no será necesaria la lectura, pues la imagen es la entidad que representa la marca, además que hará fácil su identificación, por ejemplo: Nike, con su paloma o el caso de Apple que se reconoce por su manzanita. Estas imágenes dicen más que mil palabras.

Imagotipo de apple.

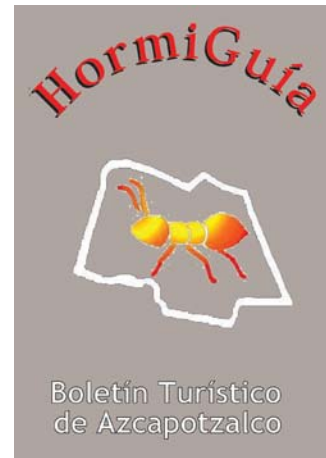


Imagotipo de Nike.

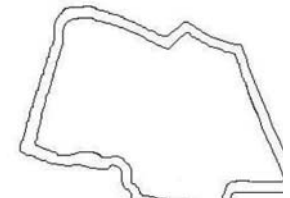


Boceto 4

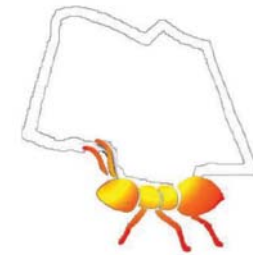
Estos son los primeros imagotipos de la guía cuando todavía era boletín.



Boceto 6



Boceto 1



Boceto 2



Boceto 3



Boceto 5

3.7.1 Imagotipo de la guía

A través de la investigación realizada sobre la delegación, sus historias, sus leyendas y sus elementos más representativos se encontró el siguiente relato que ayudó a darle tanto el nombre a la guía a bocetar el imagotipo y el logotipo.

Azcapotzalco se deriva del náhuatl “azcatl” que significa hormiga, “potzoa” o “potzalli” que significa montículo, y “co” que significa en, esto es, “en el hormiguero”.

De esta manera, el nombre de Azcapotzalco está ligado a una leyenda referente a Quetzalcóatl, la máxima deidad de los toltecas:

"...Después de formarse el Quinto Sol, Quetzalcóatl fue el encargado de volver a crear al hombre y por ello tuvo que introducirse en el Mictlán o inframundo, donde la muerte guarda los restos fósiles de la humanidad pasada. Las hormigas le indicaron a Quetzalcóatl el lugar donde se encontraban los restos humanos y él mismo tuvo que convertirse en hormiga para robarlos y sacarlos, pero al huir a toda prisa tropezó y cayó, los esqueletos quedaron desarmados y los huesos revueltos. Cuando los juntó y los volvió a armar no coincidían, por ello algunos hombres son más pequeños que otros. Más tarde, las hormigas también penetraron en el inframundo para sacar los granos de maíz que habían quedado olvidados y eran necesarios para mantener a la nueva humanidad".

Éstos son los elementos e imagotipo final ocupado para la portada final.



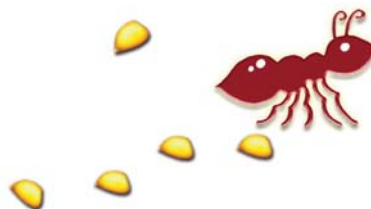
Ésta es la hormiga utilizada en el imagotipo de la presente administración de la delegación.



El maíz que se usó para enmarcar y unir el título con la hormiga; este dibujo se hizo en Photoshop con la herramienta de aerógrafo, dándole la sombra en los efectos especiales.



Aquí ya está la hormiga con el color 1805 de Pantone utilizado en toda la guía, y con los efectos especiales para darle volumen y sombra para resaltarla en el collage.



Aquí ya está la composición con los granos de maíz y la hormiga, para ser integrada al título.

El símbolo de Azcapotzalco es la hormiga roja rodeada con granos de maíz. La leyenda representa el descubrimiento del maíz por parte de los toltecas, quienes gracias a la observación de los hábitos de las hormigas supieron que éstas escondían bajo tierra los granos de esta planta rica en nutrientes.

El imagotipo está compuesto por los granitos de maíz y la hormiga. La hormiga es la imagen o el símbolo representativo de la delegación. Ahora bien, se hicieron varias modificaciones a la imagen que se está ocupando en la delegación y afiné ciertas características para que se fusionara de acuerdo al diseño del logotipo.

En este caso podemos decir que el grafismo de la hormiga y los granos de maíz se convirtieron en un símbolo o imagotipo. Se fusionaron estas imágenes con el título para darle la identidad gráfica propia a la guía. Ésta fue ocupada para crear continuidad e integración de la portada con las páginas poniéndola en la parte inferior izquierda y derecha para especificar los números de la compaginación.

La formación de los elementos característicos de las páginas interiores se hizo por medio del título y la imagen en pequeño, que señala el número de página. Todo esto está enmarcado por plecas las cuales tienen el color 1805 de Pantone.

En el primer ejemplo sólo se ve la parte de la hormiga y los granos de maíz integrados al fondo real. En el segundo ejemplo se integraron todos los elementos, tanto el maíz, como el título y la hormiga, sobre un fondo gris para que se denoten los efectos especiales para que se pueda distinguir el logo y el imagotipo como se da en la portada. Para el tercer ejemplo ya están totalmente integrados texto, logotipo, imagotipo y fondo.

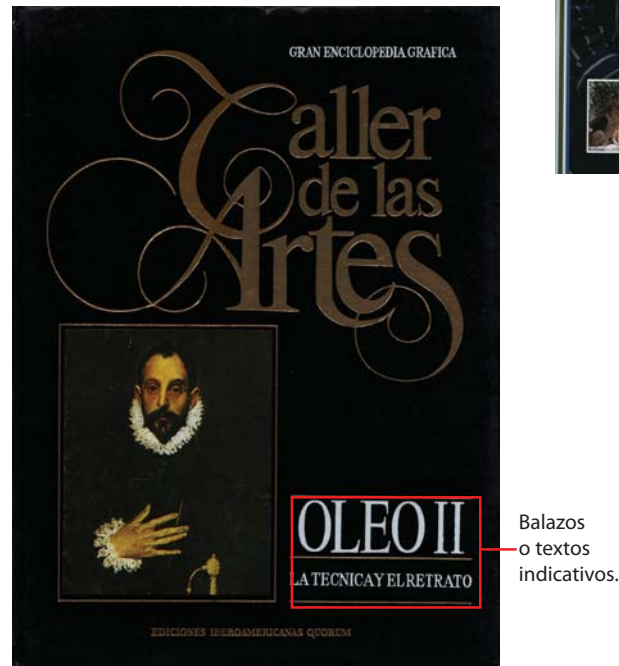


3.8 Balazo o texto indicativo

Balazo: nombre dado al encabezado de una línea corta que nos da una idea del contenido de una publicación.



Éstos son algunos ejemplos de publicaciones en las cuales se ven claramente los encabezados o textos indicativos.



En las revistas se dan varios para dar a conocer ciertos artículos contenidos en la misma; en el caso de la **Hormiguía** éste sirve para dar un concepto amplio de lo que podrá verse en el interior de la guía.

Éstas son dos muestras de los balazos de las portadas anteriores. Como se puede notar casi no se distinguen del fondo pues no tienen ningún efecto que los hagan resaltar, aparte de que el color no ayuda para que sobresalgan.

En el primero se utilizó la fuente Charcoal que es demasiado pesada y aun así no se distinguía tanto por el color blanco de las letras que no resaltaba con los tonos del fondo de las fotografías que componen el collage, como por el acomodo.

El segundo tenía un letra mucho más delgada con patines, pero tampoco sirvió pues sucedía algo parecido que con la primera, que no resaltaba en el fondo de la fotografía.

En el tercero ya se distingue el texto del fondo.



Boletín con collage y la hormiga al centro



Boletín con la ventana y la hormiga caminando abajo



Este es el balazo prefinal que se hizo para la portada tamaño carta por lo cual esta a doble línea

Para el texto indicativo de "Guía de sitios culturales y recreativos de Azcapotzalco", se utilizó la fuente Lidyán con el color amarillo 123 de Pantone.



A éste se le hicieron cambios con efectos especiales de sombra negra con una opacidad de 75% para resaltar el texto del fondo.

Éste es el texto indicativo ocupado para la guía sólo con la sombra.

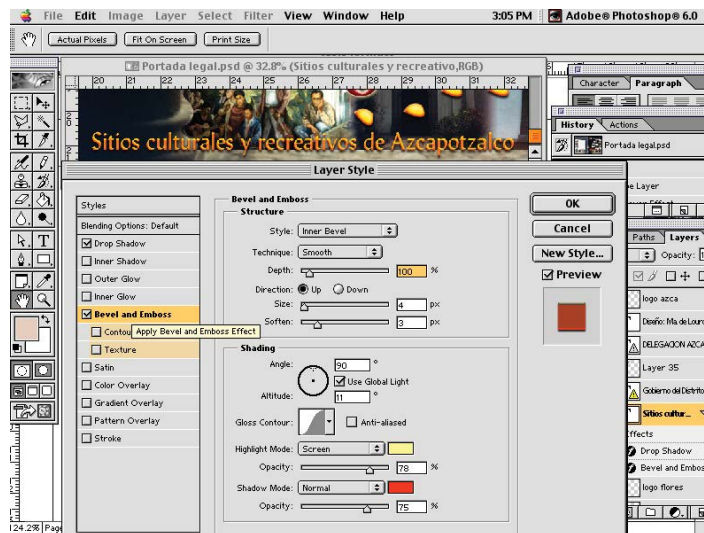


También se añadió el efecto el Bevel and Emboss para darle volumen combinando el color crema 100 con el pantone orange 021 CVC de Pantone.



Éste es el texto indicativo ocupado para la guía sólo con el Bevel.

Sitios culturales y recreativos de Azcapotzalco



Aquí ya se ven todos cambios realizados para el texto indicativo de Sitios Recreativos y Culturales de Azcapotzalco. En primer lugar está sin ningún color o efecto simplemente la fuente y el tamaño de la tipografía. En el segundo ya con los efectos especiales y el color. En el tercero tiene ya un fondo para hacerlo denotar y el cuarto y último está ya unido al fondo y en donde va a ser puesto finalmente.

Sitios culturales y recreativos de Azcapotzalco

Sitios culturales y recreativos de Azcapotzalco

Sitios culturales y recreativos de Azcapotzalco

Sitios culturales y recreativos de Azcapotzalco



3.9 Diseño y Recopilación de imágenes y fotografías utilizadas para la guía

Para todo trabajo de diseño con varias páginas llámese folleto, guía, revista, periódico, etc., que esté ilustrado, se debe tener un banco de imágenes amplio digitalizado; de este modo en cuanto se necesite una imagen, se pueda disponer rápidamente de ella. Por esta razón es mejor tener de donde escoger y tener un archivo gráfico bien estructurado que permita usarlas en otra ocasión o cambiar alguna.



En este archivo gráfico podemos guardar las imágenes en una carpeta en la computadora o en un respaldo en CD, estas carpetas se nombrarán especificando de que se tratan; por ejemplo, personas, lugares, animales, cosas, etc. De este modo las podemos consultar y ver en una vista previa en imágenes miniatura y así hacer más sencilla y rápida la búsqueda. También

de manera sencilla se puede cambiar el nombre, mover, convertir a otro formato, hacerle modificaciones, cambiar de extensión.

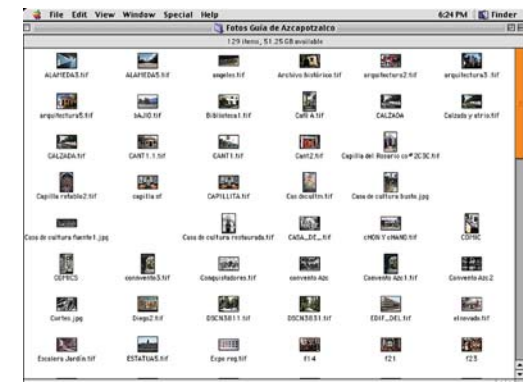
Los programas computacionales de pintura son empleados para el retoque fotográfico, montaje de imágenes, efectos especiales, etc. En las fotos cada punto es un pixel o elemento de la pantalla al cual se le asignan colores para formar el gráfico. Las imágenes para ser vistas e impresas necesitan tener una buena resolución (una buena calidad en la imagen). Con esto me refiero a que para cada caso de diseño la resolución cambia; un ejemplo específico de esto es la página web: para elaborarla, que los gráficos puedan ser vistos y que corra la página con gran rapidez la resolución debe ser de 72 dpi; en cambio para un impreso se necesita una resolución de las imágenes y el documento de 300 dpi.

También por medio de los programas de pintura y de vectores se pueden crear formas como figuras geométricas, combinaciones de líneas rectas y cursivas, figuras abiertas o cerradas, ya sean figurativas o abstractas, cambiando según sea el caso grosor, color, con relleno o sólo línea. Los objetos pueden ser ordenados, combinados, agrupados o mantener de forma independiente; de esta forma podemos crear ilustraciones o imágenes llamadas bitmaps, que son dibujos vectoriales creados por nodos.

La meta principal de una imagen es la comunicación gráfica, puesto que a medida que ésta

despierta emociones en sus formas y elementos, es más efectiva que muchas de las palabras, puesto que, con una sola fotografía se puede explicar un texto grande.

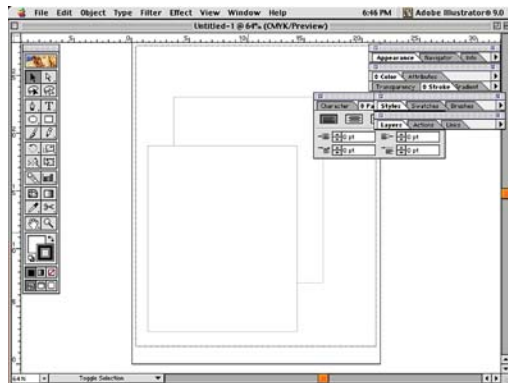
En estas imágenes se muestra como se guardan las fotos en el folder, ya sea por medio de otros folders donde se clasifican o alineándolos por nombre y como podemos visualizarlas para poderlas abrir en algun programa ya que se tiene una previsualización del lado derecho que nos ayudará a saber si esta imagen es la que queremos abrir.



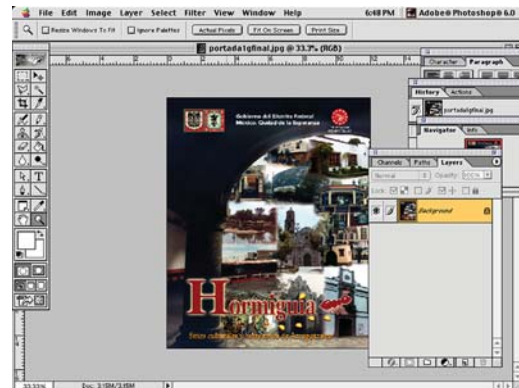
La fotografía y la ilustración tienen una gran importancia en la publicación pues éstas pueden dar la individualidad y alcance que se necesita para dar el efecto deseado, creando un lenguaje visual y hacer las interpretaciones de forma general y personal.

Para cualquier trabajo de diseño hay dos tipos de fotografías o ilustraciones: las primeras son las ya existentes que se encuentran ya sea en impresiones fotográficas o en archivos digitales y las otras son las que se encargan y se hacen especialmente para el trabajo.

Programa Illustrator.



Programa Photoshop.



Esta foto tiene una resolución de 72 dpi; aunque este formato es muy ligero para ser guardado pues abarca muy poca memoria RAM el problema está en que se ve muy poco nítido y se pixelea la imagen. Por esta razón se ve distorsionada; esto lo podemos comprobar en los detalles como las letras, entre otros elementos.



Esta foto tiene una resolución de 300 dpi, excelente para ocuparla en un impreso pues la nitidez es bastante buena y no se distorsiona ninguno de sus elementos.



3.9.1 Imágenes de la guía

La mitad de las imágenes de la guía fueron sacadas especialmente para ésta; se fotografiaron los diferentes sitios, murales, monumentos, y las distintas actividades que se tenían en los lugares. La otra mitad fueron seleccionadas de un vasto archivo fotográfico que ya se tenían en la delegación y que me fueron proporcionadas para el diseño de la guía.

Algunas fotos de archivos digitales se les hicieron modificaciones pues éstas estaban a baja resolución de 72 dpi, así que se seleccionaron las mejores; las que tuvieran un buen tamaño, nitidez, que se vieran mejor tanto en pantalla como en impresión, se aumentó la resolución a 300 dpi, se editaron, se nivelaron los colores y el balance de claro-oscuro.

Otras de las fotografías fueron recortadas especialmente para resaltar ciertos detalles como fue el caso de los murales o frisos; todas estas acciones de modificación fueron a través del programa Photoshop y se trataron ciertas imágenes con los filtros de este programa.

Con respecto a las ilustraciones, son grabados y dibujos referentes a la época prehispánica y colonial, también se encuentran dos mapas de la delegación en los cuales se puede localizar los sitios culturales y recreativos de Azcapotzalco.

Aquí están algunos ejemplos de la distribución de los elementos que se hicieron en las fotos.



A que me refirió con la resolución: al momento en que una imagen es digitalizada a menor tamaño de dpi que la salida de impresión en este caso de 300 dpi, hay más probabilidades que la impresión de dicha imagen sea poco nítida y se distorcione; ya que cuando se pasa esta a el programa en el que se va a forma el documento, la misma computadora hace que el gráfico genere ciertos puntos para llenar las líneas adicionales que no se tienen en la trama, dando como resultado final un gráfico borroso, con poca calidad y los pixeles sumamente visibles.



Ésta es una foto con una resolución de 72 dpi, que al tener un tamaño muy pequeño y con baja resolución resulta bastante difícil su reproducción pues se pixelea y se ve poco nítida.



En cambio ésta foto se puede ver que tiene mucho mejor nitidez la que le da la resolución, de 300 dpi que ayudará para su mejor reproducción.

3.10 Diseño editorial y su proceso de bocetaje

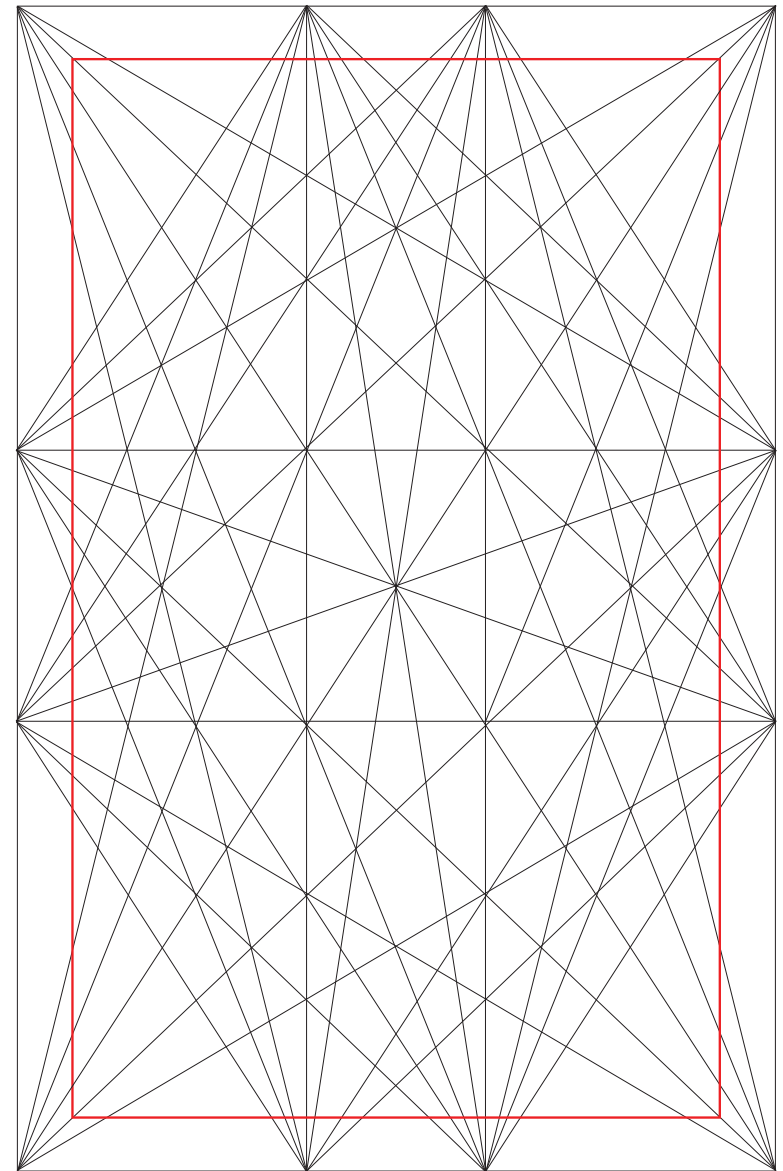
3.10.1 Páginas

Las páginas en el diseño editorial deben de ser realizadas de manera práctica y sencilla, además de que tengan ciertas características parecidas que le den continuidad a todo el documento; estas características puede ser plecas, tipografía, cajas de texto, pies de fotos, pies de página, etc.

Para la guía se usaron todas estas características para que el documento tuviera coherencia y continuidad desde la portada hasta las páginas del contenido.

A continuación se da un ejemplo del desarrollo y evolución de las páginas y sus características particulares.

Ésta es la retícula utilizada para el primer boletín que se elaboró y por medio de la cual se sacó el área de impresión y los márgenes.





Parques y Jardines de Azcapotzalco

A pesar de tener más de 50 parques y Jardines Azcapotzalco conocidos solamente se encuentran en la lista son muy pocos algunos con los que más identifican a la delegación son: el Jardín Los Vagos, Jardín La China, Jardín Hidalgo, Jardín Nueva Santa María, Casa de la Cultura y Parque Tezozómoc.

Siendo el Jardín Nueva Santa María uno de los más visitados, por su gran fama con respecto a sus restaurantes y neverías, además de que los fines de semana se pueden ir las familias a pasear, hacer ejercicio, andar en bicicleta o sentarse en una de las bancas. También hay actividades de pintura y artesanías para que aprendan los niños. Este jardín está ubicado en la calle Plan de San Luis, colonia Nueva Santa María.

Otro jardín La China. También es muy reconocido por sus restaurantes aledaños como el de Nicos que se encuentra a una cuadra de él. Se ubica en calle de Allende y Clavería, en la colonia Clavería.



Jardín Nueva Santa María



Jardín La China



Como se puede ver era un diseño muy simple, aunque con muy poco desarrollo en lo que se refiere al diseño editorial pues las fotos estaban muy cerca de los textos, además de tener muy poca distancia entre la numeración, las fotos y el encabezado.



Parques y Jardines de Azcapotzalco

A pesar de tener más de 50 parques y Jardines Azcapotzalco conocidos solamente se encuentran en la lista son muy pocos algunos con los que más identifican a la delegación son: el Jardín Los Vagos, Jardín La China, Jardín Hidalgo, Jardín Nueva Santa María, Casa de la Cultura y Parque Tezozómoc.

Siendo el Jardín Nueva Santa María uno de los más visitados, por su gran fama con respecto a sus restaurantes y neverías, además de que los fines de semana se pueden ir las familias a pasear, hacer ejercicio, andar en bicicleta o sentarse en una de las bancas. También hay actividades de pintura y artesanías para que aprendan los niños. Este jardín está ubicado en la calle Plan de San Luis, colonia Nueva Santa María.

Otro jardín La China. También es muy reconocido por sus restaurantes aledaños como el de Nicos que se encuentra a una cuadra de él. Se ubica en calle de Allende y Clavería, en la colonia Clavería.



Jardín Nueva Santa María



Jardín La China



Este segundo ejemplo es del segundo boletín, ya más trabajado, con los márgenes más adecuados, además de darle un encuadre con las flecas de la parte superior e inferior enmarcando el texto y las imágenes. En este diseño las imágenes irían a la izquierda y a la derecha de forma lineal vertical para dejarle el espacio al texto sin cortarlo.

Jardín Hidalgo

Frente al atrio de la parroquia y atravesando la calzada Azcapotzalco se llega al jardín Hidalgo, que fue en la época prehispánica la plaza de la localidad donde se llevaba a cabo el tianguis de esclavos. En la actualidad el Jardín es centro de reunión para los jóvenes, adultos y niños quienes pueden pasear por los alrededores sentarse en las bancas para platicar, disfrutar de los diferentes actividades artísticas que hay durante los fines de semana, o ir a los cafés internet, las neverías, y restaurantes de los alrededores. También una buena opción es el Café Alameda para ir a comer, tomar un helado, escuchar música, ver exposiciones o tomar un café. El Jardín cuenta también con el Archivo Histórico de Azcapotzalco, en donde se puede encontrar una gran acervo cultural sobre la historia de lo que fue y lo que es Azcapotzalco en la actualidad.

Barrio de San Juan Tihuaca

Este es un barrio pintoresco que conserva el sabor de la provincia. Aquí se observa la traza urbana de origen prehispánico con estrechas calles sinuosas transitadas por personas de gesto afable. El paseo inicia en el Jardín Hidalgo y continúa en la Glorieta de los Ahuehuetes hasta la entrada de San Juan, en donde se pueden observar estos centenarios árboles "Panales de miel". Se rinde culto en el templo de los dos santos patronos: San Juan Bautista y San Juan Evangelista. Otro atractivo es el panteón vecinal de San Juan, lugar donde conserva el Cristo milagroso hecho de pasta de caña. De igual manera ahí se conmemora el Día de Muertos con una gran fiesta tradicional.



Escultura de Hidalgo



Kiosko del jardín de Hidalgo

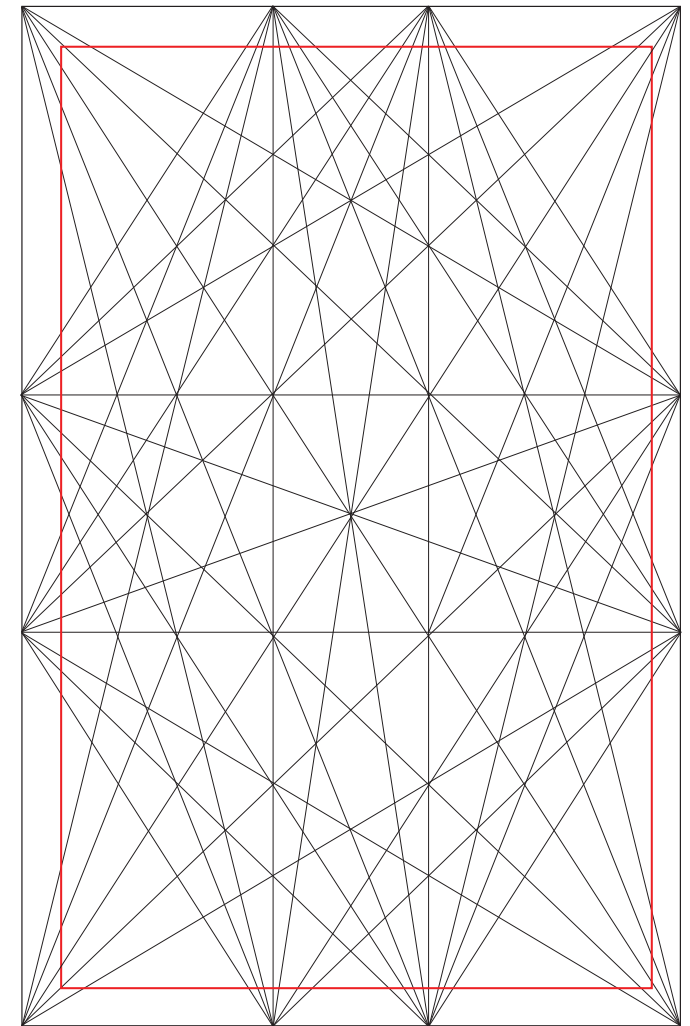


Archivo Histórico de Azcapotzalco



Café Alameda

En este ejemplo se puede ver como se sacaron los márgenes y el área de impresión.



Aquí ya se ocuparon las plecas que en el último boletín fueron utilizadas con sólo unos pequeños cambios y también distinto color.

Las imágenes, aunque pequeñas, estaban equilibradas de tal forma que los pesos de éstas, estén nivelados con el peso de los textos, títulos y subtítulos.

Jardín Hidalgo

Frente al atrio de la parroquia y atravesando la calzada Azcapotzalco se llega al jardín Hidalgo, que fue en la época prehispánica la plaza de la localidad donde se llevaba a cabo el tianguis de esclavos. En la actualidad el Jardín es centro de reunión para los jóvenes, adultos y niños quienes pueden pasear por los alrededores sentarse en las bancas para platicar, disfrutar de los diferentes actividades artísticas que hay durante los fines de semana, ó ir a los cafés internet, las neverías, y restaurantes de los alrededores. También una buena opción es el Café Alameda para ir a comer, tomar un helado, escuchar música, ver exposiciones ó tomar un café. El Jardín cuenta también con el Archivo Histórico de Azcapotzalco, en donde se puede encontrar una gran acervo cultural sobre la historia de lo que fue y lo que es Azcapotzalco en la actualidad.

Barrio de San Juan Tihuaca

Este es un barrio pintoresco que conserva el sabor de la provincia. Aquí se observa la traza urbana de origen prehispánico con estrechas calles sinuosas transitadas por personas de gesto afable. El paseo inicia en el Jardín Hidalgo y continua en la Glorieta de los Ahuehuetes hasta la entrada de San Juan, en donde se pueden observar estos centenarios árboles "Panales de miel". Se rinde culto en el templo de lo dos santos patronos: San Juan Bautista y San Juan Evangelista. Otro atractivo es el panteón vecinal de San Juan, lugar donde conserva el Cristo milagroso hecho de pasta de caña. De igual manera ahí se conmemora el Día de Muertos con una gran fiesta tradicional.



Escultura de Hidalgo



Kiosko del jardín de Hidalgo



Archivo Histórico de Azcapotzalco



Café Alameda

Hormiguía 21

Jardín Hidalgo

Frente al atrio de la parroquia y atravesando la calzada Azcapotzalco se llega al jardín Hidalgo, que fue en la época prehispánica la plaza de la localidad donde se llevaba a cabo el tianguis de esclavos. En la actualidad el Jardín es centro de reunión para los jóvenes, adultos y niños quienes pueden pasear por los alrededores sentarse en las bancas para platicar, disfrutar de los diferentes actividades artísticas que hay durante los fines de semana, ó ir a los cafés internet, las neverías, y restaurantes de los alrededores. También una buena opción es el Café Alameda para ir a comer, tomar un helado, escuchar música, ver exposiciones ó tomar un café. El Jardín cuenta también con el Archivo Histórico de Azcapotzalco, en donde se puede encontrar una gran acervo cultural sobre la historia de lo que fue y lo que es Azcapotzalco en la actualidad.

Barrio de San Juan Tihuaca

Este es un barrio pintoresco que conserva el sabor de la provincia. Aquí se observa la traza urbana de origen prehispánico con estrechas calles sinuosas transitadas por personas de gesto afable. El paseo inicia en el Jardín Hidalgo y continua en la Glorieta de los Ahuehuetes hasta la entrada de San Juan, en donde se pueden observar estos centenarios árboles "Panales de miel". Se rinde culto en el templo de lo dos santos patronos: San Juan Bautista y San Juan Evangelista. Otro atractivo es el panteón vecinal de San Juan, lugar donde conserva el Cristo milagroso hecho de pasta de caña. De igual manera ahí se conmemora el Día de Muertos con una gran fiesta tradicional.



Escultura de Hidalgo



Kiosko del jardín de Hidalgo



Archivo Histórico de Azcapotzalco



Café Alameda

Hormiguía 21

Un Vistazo a la Ventana del Pasado

Orígenes de Azcapotzalco



Los orígenes de Azcapotzalco se remontan al periodo comprendido entre los años 10 mil y 5 mil a.C., de acuerdo a la antigüedad de las osamentas de animales prehistóricos y diversos utensilios encontrados en su territorio. Durante el período preclásico fue un importante centro de desarrollo comercial bajo la influencia cultural y política de Teotihuacán.



Después de la caída de Teotihuacan, sus tradiciones culturales con influencias teotihuacanas adquirieron gran relevancia, que lo convirtieron en uno de los centros ceremoniales y artesanales más importantes de la época.

Al fundarse Tula, los mejores artesanos y orfebres emigraron a esta ciudad, relegando a Azcapotzalco quien perdió importancia junto con otras ciudades.

Con la caída de Tula, los habitantes regresan a Azcapotzalco. Este acontecimiento da inicio el gran desarrollo cultural de esta ciudad, fundándose el señorío Tecpaneca, el cual llegó a dominar, más tarde el Altiplano Central.

Sus pobladores hablaban en náhuatl y otomí; practicaban una religión con deidades agrícolas relacionadas con los cuatro elementos de la naturaleza, a partir de lo cual se convirtió en un centro ceremonial importante en la región.

Ocupó un lugar privilegiado en la reconstrucción histórica de lo que es actualmente el Valle de México, debido a que la fundación de Tenochtitlán se efectuó con el permiso expreso del señorío Tecpaneca durante el reinado de Tezómocztzin, para erigir en sus tierras y aguas, pagando durante más de un siglo los mexicas tributo a los tecpanecas.



En esta imagen se ve cómo se sacó el área de impresión y cómo se dividió la página para una mejor distribución de los textos, títulos, subtítulos, las imágenes, las plecas y el pie de página.

Un Vistazo a la Ventana del Pasado

Orígenes de Azcapotzalco



Los orígenes de Azcapotzalco se remontan al periodo comprendido entre los años 10 mil y 5 mil a.C., de acuerdo a la antigüedad de las osamentas de animales prehistóricos y diversos utensilios encontrados en su territorio. Durante el período preclásico fue un importante centro de desarrollo comercial bajo la influencia cultural y política de Teotihuacán.



Después de la caída de Teotihuacan, sus tradiciones culturales con influencias teotihuacanas adquirieron gran relevancia, que lo convirtieron en uno de los centros ceremoniales y artesanales más importantes de la época.

Al fundarse Tula, los mejores artesanos y orfebres emigraron a esta ciudad, relegando a Azcapotzalco quien perdió importancia junto con otras ciudades.

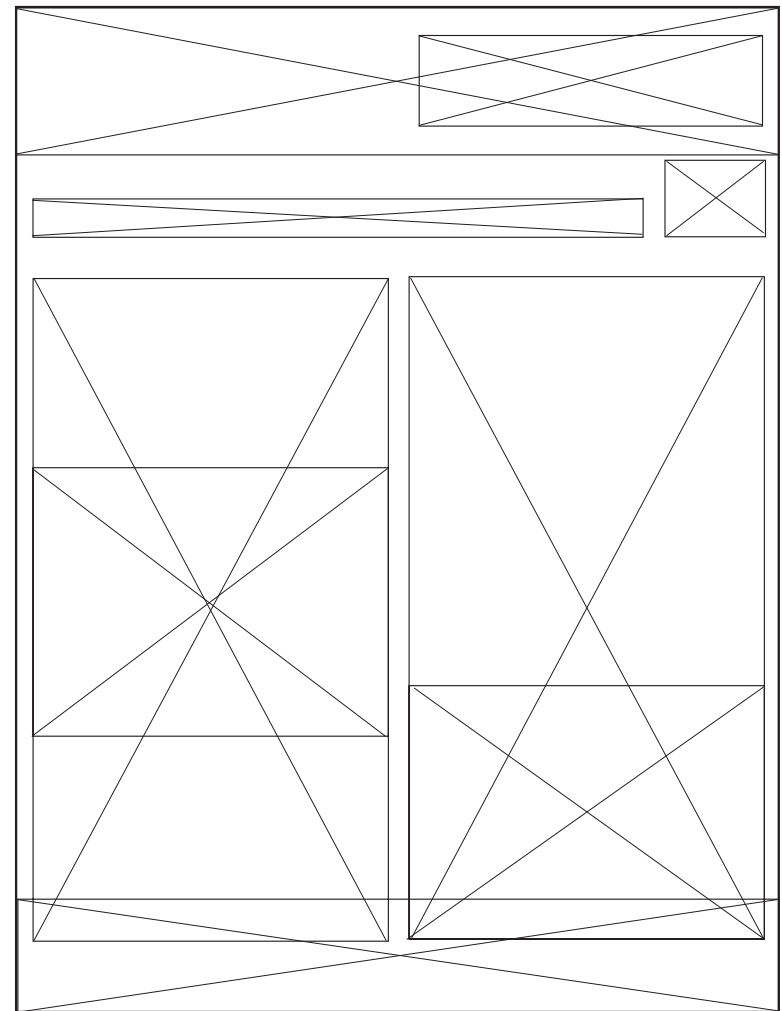
Con la caída de Tula, los habitantes regresan a Azcapotzalco. Este acontecimiento da inicio el gran desarrollo cultural de esta ciudad, fundándose el señorío Tecpaneca, el cual llegó a dominar, más tarde el Altiplano Central.

Sus pobladores hablaban en náhuatl y otomí; practicaban una religión con deidades agrícolas relacionadas con los cuatro elementos de la naturaleza, a partir de lo cual se convirtió en un centro ceremonial importante en la región.

Ocupó un lugar privilegiado en la reconstrucción histórica de lo que es actualmente el Valle de México, debido a que la fundación de Tenochtitlán se efectuó con el permiso expreso del señorío Tecpaneca durante el reinado de Tezómocztzin, para erigir en sus tierras y aguas, pagando durante más de un siglo los mexicas tributo a los tecpanecas.



Para que se vea mejor el proceso aquí esta la diagramación sólo con líneas. Así se muestran con mayor veracidad los pasos que se siguieron al diagramar y diseñar cada una de las páginas.



3.10.2 Pie de página

Los pies de página son elementos muy funcionales pues la foliación nos ayudará a saber en qué página nos encontramos o dónde vamos a encontrar el texto que nos interesa. Al diseñar se tiene que cuidar de qué manera se acomoda el pie de página pues según la posición tiene un aspecto dinámico o estático dentro de la página.

Los pies de página de la guía están en la parte derecha e izquierda respectivamente; esto ayudará al lector a encuadrar mejor las dos páginas aparte de que le dará movimiento y dinamismo a la página. El número está señalado por el imagotipo en miniatura, y está en tipografía Times a 7 pts., además que unas plecas sirven como flechas para indicar la posición del pie de foto.

Éste es uno de los primeros bocetos de las páginas cuando todavía era un boletín; como se puede ver el pie de página está en la parte superior derecha en el caso de la página izquierda; en el caso de la página derecha el pie estaba en la parte superior izquierda.



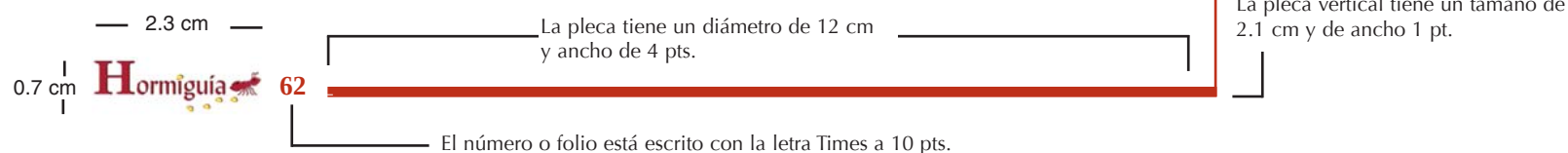
Ya para este boceto se fue afinando el acomodo del pie de página, siendo una aproximación del que quedaría en definitivo; se ocuparon de igual manera plecas, con la diferencia de que sólo contenía el nombre y folio, los cuales estaban enmarcados en un recuadro.



En el ejemplo se puede apreciar cómo se sacaron las distancias tanto para las placas como para el logo e imágotipo y el número de folio.



Éste es el pie de página utilizado para la página derecha.



Éste es el pie de página utilizado para la página izquierda.

Éste es un ejemplo más completo de cómo se ven las dos páginas, ya con sus pies de página, el logo e imagotipo, las plecas y el folio.

Un Vistazo a la Ventana del Pasado

Orígenes de Azcapotzalco



Los orígenes de Azcapotzalco se remontan al periodo comprendido entre los años 10 mil y 5 mil a.C., de acuerdo a la antigüedad de las osamentas de animales prehistóricos y diversos utensilios encontrados en su territorio. Durante el periodo preclásico fue un importante centro de desarrollo comercial bajo la influencia cultural y política de Teotihuacán.



Después de la caída de Teotihuacán, sus tradiciones culturales con influencias teotihuacanas adquirieron gran relevancia, que lo convirtieron en uno de los centros ceremoniales y artesanales más importantes de la época.

Al fundarse Tula, los mejores artesanos y orfebres emigraron a esta ciudad, relegando a Azcapotzalco quien perdió importancia junto con otras ciudades.

Con la caída de Tula, los habitantes regresan a Azcapotzalco. Este acontecimiento da inicio el gran desarrollo cultural de esta ciudad, fundándose el señorío Tecpaneca, el cual llegó a dominar, más tarde el Altiplano Central.

Sus pobladores hablaban en náhuatl y otomí; practicaban una religión con deidades agrícolas relacionadas con los cuatro elementos de la naturaleza, a partir de lo cual se convirtió en un centro ceremonial importante en la región.

Ocupó un lugar privilegiado en la reconstrucción histórica de lo que es actualmente el Valle de México, debido a que la fundación de Tenochtitlán se efectuó con el permiso expreso del señorío Tecpaneca durante el reinado de Tezozomoc, para erigir en sus tierras y aguas, pagando durante más de un siglo los mexicas tributo a los tecpanecas.



La Conquista



En 1519, Hernán Cortés entró por primera vez a Tenochtitlán. Para recibirlo, Moctezuma lució sus lujosas vestimentas elaboradas en Azcapotzalco. En esa época, este pueblo fue sometido y trasladado a Tacuba (Tlacopan).

En 1520, los españoles entraron a Azcapotzalco con una fuerza militar disminuida y el 30 de junio de ese mismo año aconteció la llamada Noche Triste en el Ahuehuate (hoy Popotla). Meses después y con nuevos refuerzos, el 13 de agosto de 1521, finalmente Cortés conquistó Tenochtitlán.



La Colonia



Durante el virreinato, los encomenderos Delgadillo y Maldonado se apropiaron de la tierra de los tecpanecas, despojándolos de sus propiedades y obligándolos a pagar tributos excesivos. También por causa, de malos tratos y las epidemias se redujo drásticamente número de la población.

Ante este hecho, llegaron a Azcapotzalco los frailes dominicos para impedir más injusticias contra los indígenas, quienes, en agradecimiento, ayudaron a los predicadores a construir la parroquia de Azcapotzalco.



Azcapotzalco estaba dividido en seis haciendas y nueveranchos dedicados al y a la crianza de ganado vacuno.

3.10.3 Los textos

El tomar la decisión de qué tipo se va a utilizar nos ahorrará tiempo y trabajo. Para poder seleccionar la composición del texto es necesario tener en cuenta los criterios visuales o estéticos, además debe ser funcional; el texto tiene que ser legible para de este modo facilitar la comprensión y retención del artículo; esto lo podemos lograr por medio de un texto bien estructurado y la fuente adecuada. Ya que se tienen estos dos factores, tenemos que dividir el texto en secciones y subsecciones y de esta forma podemos darle la importancia al texto según convenga, por medio de títulos, subtítulos, pies de foto, resúmenes, notas, etc., estos niveles de importancia los podemos enfatizar con cambios de tipografía, cambiando el tamaño, poniendo en negritas o cursivas, deformando la letra, usando letras capitulares, etc.

Para tener una buena legibilidad se tiene que tomar en cuenta que tipo de letra se utilizará y la diagramación que se le dará al texto; en especial el tamaño de las líneas y el espacio que hay entre cada una de ellas, esto es, si una línea tiene demasiados caracteres la lectura se puede hacer poco atractiva y tediosa; si el espacio del interlineado esta muy comprimido o por el contrario tiene mucho aire, se hará la lectura poco comprensible.

Al momento de integrar el texto al diseño; se debe de tomar en cuenta su longitud, si se puede leer con fluidez y comprensión; esto se puede comprobar si al leerlo se leen tramos de frases de golpe. En el caso de que las líneas llegaran a ser muy cortas, el buscar continuamente el principio de la línea siguiente hace que el lector se canse mucho; o viceversa, si éstas son muy largas es igual de cansado el texto. Un modo para mejorar la legibilidad es hacer más anchos los márgenes de manera que la columna se contrae proporcionalmente y hacer así la lectura más fácil, aparte de proporcionarle limpieza y en ocasiones hasta lujo.

Estos son algunos ejemplos de los diferentes tipos que se fueron aplicando en la guía para ver cual era el adecuado.

Helvetica

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss
Tt UuVv Ww Xx Yy Zz

Georgia

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss
Tt UuVv Ww Xx Yy Zz

A Garamond

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt
UuVv Ww Xx Yy Zz

Arial

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss
Tt UuVv Ww Xx Yy Zz

optima

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss
Tt UuVv Ww Xx Yy Zz

Skia

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss
Tt UuVv Ww Xx Yy Zz

Con la legibilidad se busca que el mensaje del texto sea claramente visible, legible e inteligible.

Para que una composición sea fácil de comprender debe considerarse ciertos aspectos de legibilidad, el primer aspecto es el estético, que sea agradable a la vista; esto se consigue por medio de un tipo de fuente limpia y no pesada, para que de esta manera el conjunto de letras, palabras, espacios y líneas, formen una composición agradable para su lectura.

Otro aspecto es el interactuar del papel o superficie de impresión con el diseño de la tipografía; pues estos dos factores contribuyen a la legibilidad; por ejemplo: el negro sobre el blanco es lo más ordinario que hay, pero si se invierte el texto en blanco sobre un fondo negro nos ayudará resaltar textos cortos o importantes; el negro sobre color puede ser una acción positiva para que sobresalga. Cuando usamos combinaciones de fondos con color debemos hacer que el texto tenga el contraste adecuado para una buena legibilidad; también se tiene que tener cuidado con lo que se refiere al satinado del papel, esto es, que si llega a ser demasiado brillante la legibilidad se hará muy difícil.

Para poder diseñar un texto prolongado y hacer su lectura más fácil podemos tomar en cuenta varias reglas tipográficas como: ocupar sangrías en los párrafos, agregar un espacio de más en cada párrafo, hacer que los subtítulos contrasten, usar letras negritas, usar letras itali-

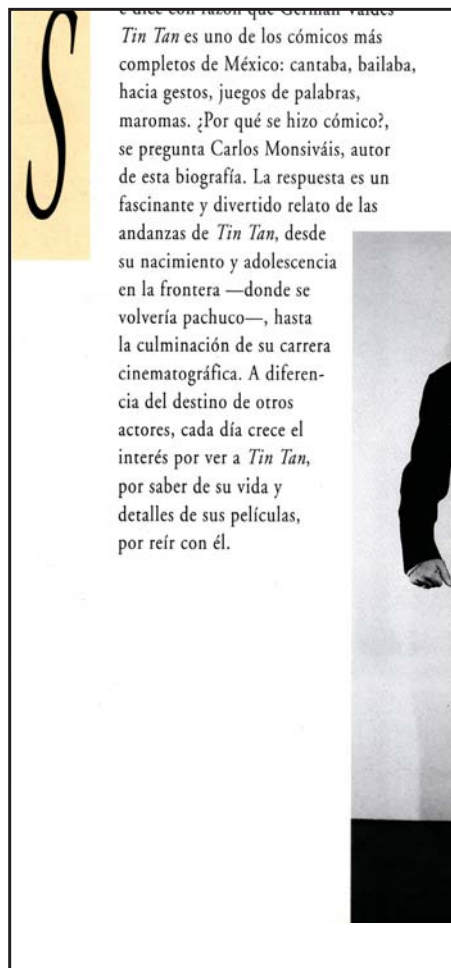
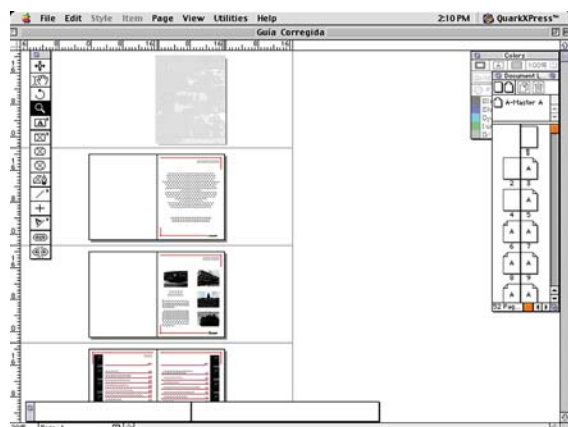
En esta parte se dan algunos ejemplos de diferentes textos de distintas publicaciones, que utilizan varias las reglas tipográficas antes mencionadas.

Para Enrique Goldbard Guadalupe Loaeza

Cien años. Veinte lustros. Diez décadas. Treinta y seis mil quinientos días. Mil doscientos meses. Cien primaveras; cien veranos; cien otoños y cien inviernos. Doscientos veintiocho eclipses solares y doscientos cuarenta y ocho eclipses lunares. Dos guerras mundiales. Millones y millones de muertos. Millones y millones de nacimientos. Países desaparecidos y creados. Multiplicidad de inventos. Por primera vez, un amplio público, escucha cantar a Caruso el aria "Vesti la Gubbia"; ve actuar a Chaplin; advierte a lo lejos el avión de Lindbergh; puede leer a gusto su periódico en medio de las tinieblas; "ring-ring" chillaban unos aparatos con los cuales se podía una comunicar a miles de kilómetros con tan solo decir "Hello!"; expresión inventada también por Thomas Edison; "run-run" comenzaron a hacer unos vehículos sin necesidad de ser jalados por caballos; grupos de mujeres empezaron a decir "¡¡¡basta!!!" de: sumisión, de no participación ciudadana, de vejaciones, de maltrato y del silencio ancestral; surgimiento de un avasallante gusto por una bebida negra con burbujas de bióxido de carbono; un señor apellidado Gillette inventa el artefacto que será el más vendido de la historia de este siglo; la mujer se libera del corsé y, por primera vez, sus formas naturales se adivinan a través de ropas fabricadas en un material llamado tejido de punto y diseñadas por una mujer que cambiaría el concepto de la moda en el mundo: Coco Chanel; se crean las fibras artificiales; la inteligencia artificial y el "look" artificial; gracias a la penicilina, las vacunas y la salud pública, la expectativa de vida aumenta al doble en los países industrializados.

Hay tantos y tantos sucesos y descubrimientos alrededor de estos cien años que están a punto de terminar, que la lista anterior podría resultar interminable. Sin embargo no quisiéramos dejar nada afuera. Quisiéramos recordarlo todo, todo, todo. Contar todo. Lo bueno y lo malo. Lo terrible y lo esperanzador. Lo fatal y lo vital. Los avances y los retrocesos. La evolución y la involución. Es tanto nuestro deseo de internarnos plenamente en el Siglo XX, que hasta estaríamos dispuestos a meternos en la máquina del tiempo. Ojalá que existiera un pedacito de hongo como aquel que consumiera Alicia la de Lewis Carroll para viajar al pasado y encontrarnos con reinas, aunque nos manden a cortar la cabeza. Es tal nuestra gana de rescatar tantas y tantas cosas de estos cien años, que estaríamos de acuerdo con que el Dr. Breuer, el gran hipnotizador, nos trasladara a

cas (cursivas), usar letras itálicas o negritas del tamaño del cuerpo de texto en ciertas notas, resúmenes, nombres, frases, etc., las columnas deben ser amplias para ayudar a su legibilidad, no es buena idea quitar todas las viudas pues estas nos darán ciertos espacios en blanco que nos pueden ayudar en el diseño, hay que procurar no utilizar demasiados textos en una sola página, también se puede utilizar una sola letra para todo el texto incluyendo en títulos y subtítulos esto le dará armonía al texto, en el caso de que se quiera colocar texto dentro de las imágenes es mejor saber si el contraste será el suficiente para distinguirlo. Referente al cuerpo de texto es preferible utilizar una tipografía romana o palo seco, con un tamaño de 10, 11, y 12 pts que son más fáciles para leer; y ver que el interlineado sea el adecuado no muy abierto o muy cerrado.



El trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH), también denominado trastorno hiperactivo, se caracteriza por déficit de atención, hiperactividad e impulsividad generalizadas y constantes, que interfieren de manera significativa, con el desempeño escolar y la calidad de vida del paciente y sus familiares.

Este trastorno ocurre en distintas culturas, con variaciones en su frecuencia en los diferentes países. Constituye un problema complejo debido a su aparición precoz (en los primeros cinco años de vida generalmente), su naturaleza multifacética y sobre todo por su repercusión con el funcionamiento de la persona en la vida diaria.

Representa un problema de salud y es uno de los diagnósticos más frecuentes en cualquier servicio de Psiquiatría Infanto-Juvenil; su diagnóstico temprano reviste una gran importancia a favor de una intervención y prevención en el terreno escolar, social y en el hogar.

La prevalencia se sitúa entre 3 y 5% de los niños de edad escolar. Es mucho más frecuente en varones (10 veces más común) y se diagnostica más frecuentemente en la enseñanza elemental, por la afectación de la adaptación escolar.

Una de las posibles causas del comportamiento de un niño que no completa sus tareas escolares, no presta atención a la maestra, o se porta mal, puede ser un trastorno por déficit de atención con hiperactividad.

3.10.4 La selección tipográfica

El mensaje impreso está condicionado a la respuesta del lector; esto puede observarse con el uso adecuado de la tipografía, pues ésta le dará el carácter al texto; un ejemplo de ello es que para un libro de historia siempre se buscará un tipo de estilo romano, en cambio en un libro para niños se ocupará una letra más libre script o manual.

También podemos darle dinamismo a un texto muy amplio; sí alteramos algunas características de la fuente, usando capitulares, variando la tipografía en títulos, subtítulos, pies de foto, etc., además de complementarlos ya sea con imágenes, plecas, figuras, formas, texturas, etc.

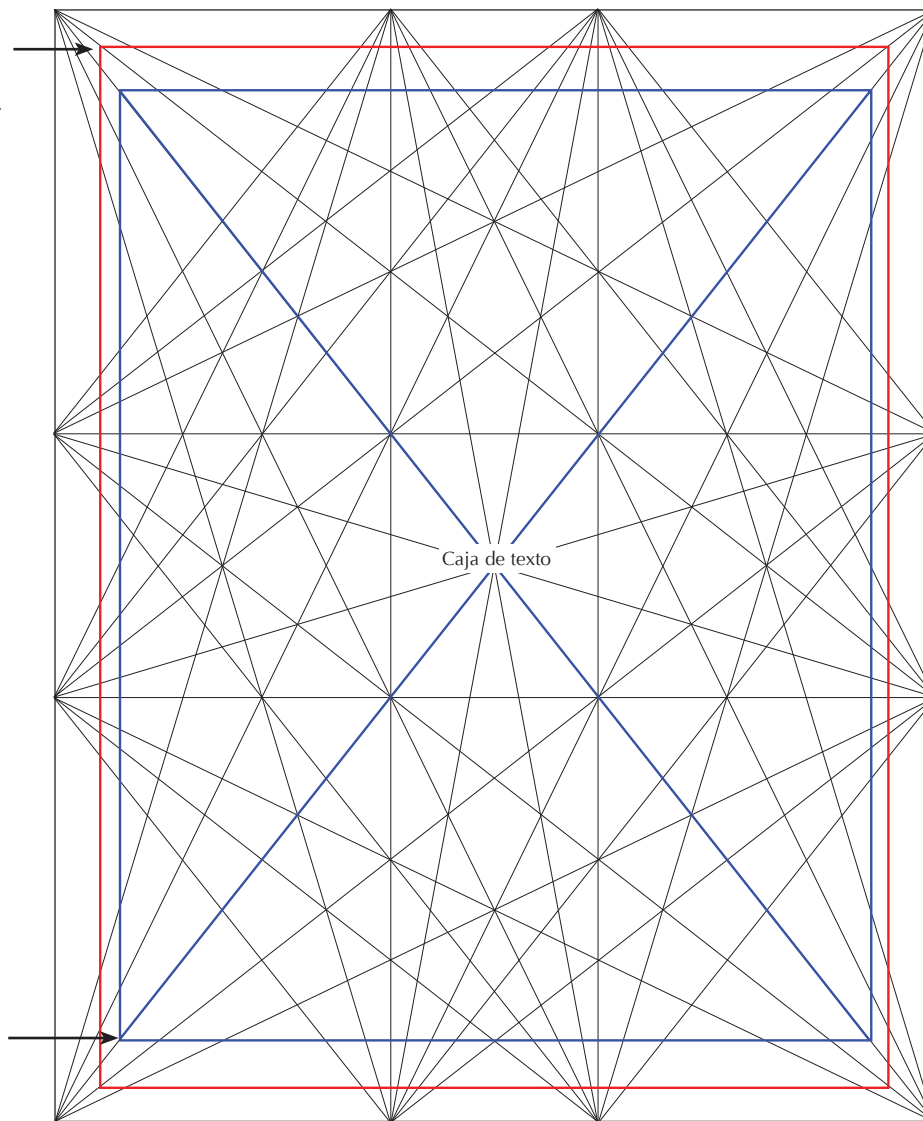
El texto puede ser dividido en dos o más columnas simétricas, pero en este caso se tiene que tener precaución pues si las columnas se hacen muy estrechas o muy anchas pasa lo que ya habíamos mencionado sobre las líneas.

Para saber si la formación del texto es armónica y estética, el texto debe verse como un bloque o textura y al combinarse con los márgenes, ilustraciones y demás elementos gráficos, tienen que conformar una estructura visiblemente proporcionada. Cuando el texto sea muy largo el reducir la tipografía no es la mejor solución pues se pueden estructurar y modificar algunos

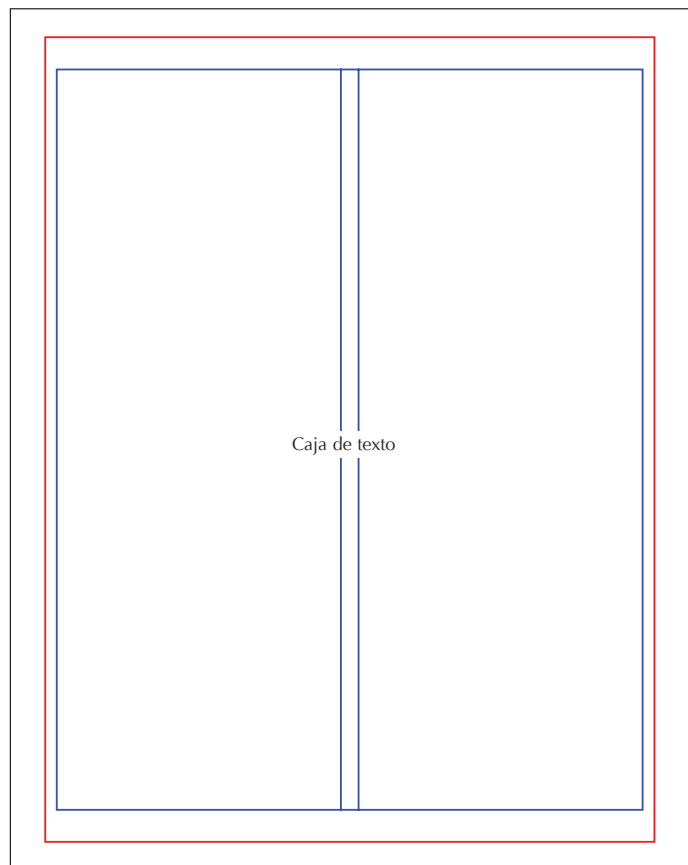
El recuadro con la línea roja es la que corresponde a el área de los márgenes.

Aquí se muestra la división del formato para sacar la caja de texto quedando una caja de 14.5 x 18 cm.

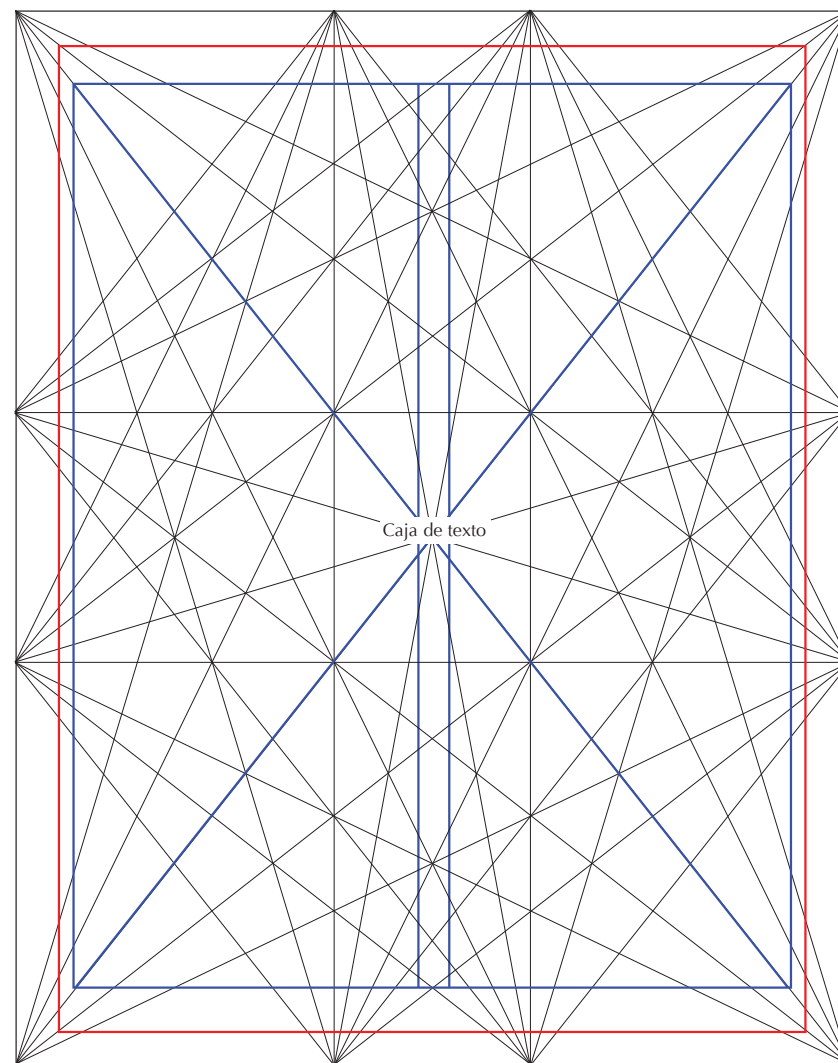
El recuadro con la línea azul es la que corresponde a el área de la caja de texto.



aspectos, para que la página quede bien dividida: se puede buscar un tipo más adecuado que con poco puntaje sea legible y visible, reducir las imágenes, eliminar parte del texto, reducir los márgenes estéticamente sin hacer que la página se vea recargada o utilizar un formato mayor de papel, sólo que este procedimiento haría que se volvieran a rediseñar las páginas.



En estos ejemplos se ve cómo se dividió la caja en dos columnas, pues era la manera más sencilla y mejor para dividir el texto e imágenes de la guía, ya que se tenía la caja de texto, se dividió usando los controles paragraph attributes de Quark, esta herramienta dividió la caja en dos columnas de manera simétrica y armónica



Las columnas se dividieron en una y dos columnas con una anchura la de una de: 14.6 cms y la de dos columnas con una anchura de 7.1cms y de separación. 4 cms; la caja de texto es de 14.6 x 18 cms.

Éste es un ejemplo claro de cómo quedó la página de una sola columna.

Caja de texto

El Museo Tlaltecatzin



Inaugurado oficialmente en julio de 1996, el Museo Tlaltecatzin cuenta con más de 2,500 reliquias que datan de los años 1100 a 1300 d.C.

En su acervo existen piezas arqueológicas y prehispánicas descubiertas en tierras de Azcapotzalco, así como en otros estados de la República. Su ubicación es calle de Libertad No. 35, colonia El Recreo. Entrada Libre.



50

Museo Regional



Este museo alberga periódicamente exposiciones con muestras artesanales de los diferentes estados de la República Mexicana y de otros países.

Fue inaugurado el 6 de junio del 2002. Se ubica en ex Hacienda del Rosario, esquina calzada de las Armas, colonia Prados del Rosario; forma parte del Centro Cultural y Recreativo Tezozómoc. La entrada es libre.



51

Videoteca Delegacional Manuel Álvarez Bravo



Por su diseño arquitectónico, en este espacio construido en 1999 se puede disfrutar no sólo de proyecciones de películas, documentales y video-conciertos, sino de exposiciones, presentaciones, conferencias y conciertos acústicos.

Se localiza en calle Jerusalén y avenida 22 de Febrero, colonia Azcapotzalco Centro.



52

Aquí se demuestra cómo quedó la página dividida en dos columnas.

Caja de texto

El Nevado

Este lugar se inició como una paletería en el centro de Azcapotzalco en 1945. Cinco años después era el punto de reunión de todos aquellos que no tenían televisión propia y querían disfrutar de este nuevo invento. En la actualidad es nevería, pastelería, cafetería y cuenta con dos sucursales. Se ubica en avenida Azcapotzalco #591, colonia Azcapotzalco.



“Las gaoneras” y el “caldo chintololo” son las especialidades que se pueden saborear, rodeado de un ambiente taurino, caracterizado por cuadros, fotos y cabezas de toros.

El Vips de Camarones

Es un icono de la esquina donde confluyen las avenidas Cuitláhuac y Camarones. Ahí se ofrecen platillos típicos y regionales, además de un buen servicio.



El Mesón Taurino

Está ubicado en el corazón de Azcapotzalco, en la calle de Miguel Lerdo de Tejada #14. Este lugar fue fundado desde 1959 por Juan Hernández y su esposa Josefina Alonso, ambos aficionados a los toros y de origen tablaero.



Chon y Chano

Es una buena opción para degustar los ricos alambres, tacos o disfrutar de la tradicional sopa azteca.

Esta ubicado en la calle Norte 83 #326.



3.10.5 Textos de la guía

La selección tipográfica fue rápida pues se seleccionó a través de tres fuentes: la Georgia, la Times y la Optima; ésta última fue la que mejor funcionó para el cuerpo de texto pues podía ser reducida y aún así era legible, además de que se podía ver el bloque de manera fácil; el interlineado era bastante accesible para la lectura, porque el espacio era bastante estético.

El texto que se utilizó en un principio del bocetaje era mucho más corto, pero al aumentar la información y el formato, se rediseñó la guía reduciendo la letra Optima de 11.5 a 10 pts; este tamaño era bastante legible y cómodo para el lector. En el caso de las imágenes no se redujeron, sino que algunas inclusive se hicieron más grandes para causar un mejor impacto en el lector.

En el primer boletín se utilizó para el cuerpo de texto la fuente Georgia itálica de 11 pts., con una sangría de 1.5 cm. Como se puede ver esta tipografía era muy pesada y exageradamente decorativa por los patines, así que era poco legible y poco práctica. Por tal motivo se tuvo que buscar una que fuera más útil; enseguida un ejemplo de este texto.

Está situado en toda la manzana que conforman las calles Belisario Domínguez, Bravo, Morelos y Porvenir. Rodeado por un hermoso jardín y frondosos árboles, el convento posee una bella arquitectura churrigueresca de los siglos XVI y XVII, que evoca épocas pasadas a quien la admira.

La historia de este lugar se remonta al año de 1565, cuando Fray Lorenzo de la Asunción llegó a la Nueva España y tuvo que aprender el náhuatl para comunicarse con los indígenas, posteriormente mandó construir el Convento Dominicó, del cual se dice: “lo hizo con la mejor proporción y traza para la vida monástica, que no se había visto en esos tiempos, que se ordenó que los nuevos conventos que se edificasen en adelante siguieran la misma proporción y disposición de arquitectura que el de Azcapotzalco, por ser recogido y capaz para la vivienda de los religiosos”.

Ya para el segundo boletín y en su transformación a la guía, se utilizó para el cuerpo del texto la fuente Optima a 11 pts. Esta letra era mucho más sencilla, no tan recargada, además de acoplarse en textos grandes y ser legible principalmente. Aquí se le dio una sangría de 0.6 cm tanto al comenzar cada artículo como al empezar el párrafo. A continuación un ejemplo de esto.

Está situado en toda la manzana que conforman las calles Belisario Domínguez, Bravo, Morelos y Porvenir. Rodeado por un hermoso jardín y frondosos árboles, el convento posee una bella arquitectura churrigueresca de los siglos XVI y XVII, que evoca épocas pasadas a quien la admira.

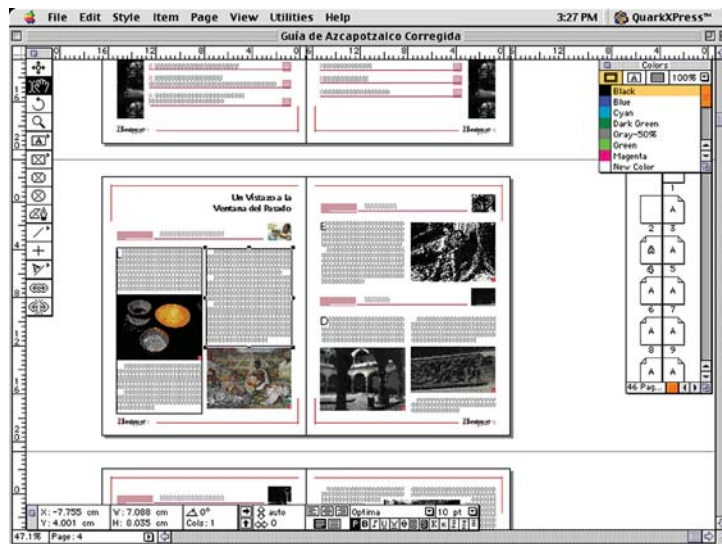
La historia de este lugar se remonta al año de 1565, cuando fray Lorenzo de la Asunción llegó a la Nueva España y tuvo que aprender el náhuatl para comunicarse con los indígenas, posteriormente mandó construir el Convento Dominicó, del cual se dice: “lo hizo con la mejor proporción y traza para la vida monástica, que no se había visto en esos tiempos, que se ordenó que los nuevos conventos que se edificasen en adelante siguieran la misma proporción y disposición de arquitectura que el de Azcapotzalco, por ser recogido y capaz para la vivienda de los religiosos”.

En el texto final para la guía se siguió usando la letra Optima aunque se le redujo un punto quedando el cuerpo de texto a 10 pts, con letra capitular al comenzar algún artículo y una sangría de 0.6 cms al principio de cada párrafo. Por ejemplo:

Está situado en toda la manzana que conforman las calles Belisario Domínguez, Bravo, Morelos y Porvenir. Rodeado por un hermoso jardín y frondosos árboles, el convento posee una bella arquitectura churrigueresca de los siglos XVI y XVII, que evoca épocas pasadas a quien la admira.

La historia de este lugar se remonta al año de 1565, cuando fray Lorenzo de la Asunción llegó a la Nueva España y tuvo que aprender el náhuatl para comunicarse con los indígenas, posteriormente mandó construir el Convento Dominicó, del cual se dice: “lo hizo con la mejor proporción y traza para la vida monástica, que no se había visto en esos tiempos, que se ordenó que los nuevos conventos que se edificasen en adelante siguieran la misma proporción y disposición de arquitectura que el de Azcapotzalco, por ser recogido y capaz para la vivienda de los religiosos”.

Cómo se diseña en el programa Quark Xpress; aquí se presenta un ejemplo donde se muestra el texto ya integrado a la página, acomodado en las columnas y con las imágenes correspondientes.



Convento Dominico de Azcapotzalco

Más de cuatro Siglos de Historia

Pag 13



Esta situado en Azcapotzalco, entre las calles de Belisario Domínguez, Bravo, Morelos y Porvenir, ocupando toda una manzana. Al entrar se percibe el olor a viejo, a historia, a la vez que la paz y la tranquilidad se apoderan de las personas que lo visitan.

Y al rededor del convento de los dominicos, el hermoso jardín, circundado por frondosos árboles, sirve de preámbulo a la bellísima arquitectura churrigüesca de los siglos XVI y XVII, al verla se penetra a un mundo mágico que evoca épocas mejores y hace aparecer a personas queridas que ya no pertenecen al mundo de la realidad.



La historia de este lugar se remonta al año de 1565, cuando Fray Lorenzo de la Asunción, quien naciera el 15 de agosto de 1523 en Flores Avila, España llegó a la Nueva España y aprendió el nahuatl para poderse comunicar con los indígenas, y mandó construir el convento.

Este convento se dice que Fray Lorenzo: "Lo hizo con la mejor

proporción y traza para la vida monástica que hasta sus tiempos se había visto, que se mando que los conventos que se edificasen de allí en adelante siguiesen la misma proporción y disposición de arquitectura que tiene el de Azcapotzalco, por ser convento recogido y capaz para la vivienda de los religiosos. Por ese motivo la obra de Fray Lorenzo no quedo sólo aquí, sino que se extendió por todo el territorio mexicano. El mandó edificar los demás conventos dominicos de la época para que siguiesen la misma proporción y disposición arquitectónica del de Azcapotzalco, por ser este un lugar ideal para la vida religiosa.

El portal de peregrinos, los muros, columnas y esquineros, fueron decorados con motivos florales propios del renacimiento y se destacan en el claustro en donde entran elementos del arte cristiano y de la ornamentación árabe, así como los fragmentos que se han conservado de murales. Se puede observarse como los indígenas al construirlo plasmaron en el portal, muros columnas, símbolos propios. Anexo a este recinto se encuentra la Capilla de la tercer orden de SanFrancisco del siglo XVI.

Azcapotzalco es una de las más antiguas fundaciones dominicas del tiempo en que los frailes predicaron y evangelizaron a una población de 17mil habitantes de la época.

Éste es un ejemplo claro de como se desarrolló y evolucionó el cuerpo de texto, pues ya se le dio un mejor acomodo y mejoró la legibilidad del texto.

Convento Dominico de Azcapotzalco

Esta situado en Azcapotzalco, entre las calles de Belisario Domínguez, Bravo, Morelos y Porvenir, ocupa toda una manzana. Al entrar se percibe el aire a historia, a la vez la paz y la tranquilidad del lugar. Al rededor del convento de los dominicos, el hermoso jardín, circundado por frondosos árboles, sirve de preámbulo a la bellísima arquitectura churrigüesca de los siglos XVI y XVII, al verla se penetra a un mundo mágico que evoca épocas pasadas.

La historia de este lugar se remonta al año de 1565, cuando Fray Lorenzo de la Asunción nacido en España, llegó a la Nueva España y aprendió el náhuatl para poderse comunicar con los indígenas, y mandó construir el convento. El cual se dice que Fray Lorenzo: "Lo hizo con la mejor proporción y traza para la vida monástica que hasta sus tiempos se había visto, que se mando que los conventos que se edificasen de allí en adelante siguiendo la misma proporción y disposición de arquitectura que tiene el de Azcapotzalco, por ser convento recogido y capaz para la vivienda de los religiosos. Por ese motivo la obra se extendió por todo el territorio mexicano. El portal de peregrinos, los muros, columnas y esquineros, fueron decorados con motivos florales propios del renacimiento y se destacan en el claustro en donde entran elementos del arte cristiano y de la ornamentación árabe. así como los fragmentos que se han conservado de murales. Se puede observar como los indígenas al construirlo plasmaron en el portal, muros columnas, símbolos propios. Azcapotzalco es una de más antiguas fundaciones dominicas.



Fotos del Convento Dominico

Después del proceso de bocetaje podemos ver que la fuente utilizada para la guía final fue realmente una buena elección ya que le proporcionó al texto el cuerpo deseado, la textura indicada, una buena legibilidad y comodidad al leer.

Convento Dominico de Azcapotzalco

Está situado en toda la manzana que conforman las calles Belisario Domínguez, Bravo, Morelos y Porvenir. Rodeado por un hermoso jardín y frondosos árboles, el convento posee una bella arquitectura churrigüesca de los siglos XVI y XVII, que evoca épocas pasadas a quien la admira.

La historia de este lugar se remonta al año de 1565, cuando Fray Lorenzo de la



22



21

Asunción llegó a la Nueva España y tuvo que aprender el náhuatl para comunicarse con los indígenas, posteriormente mandó construir el Convento Dominico, del cual se dice: "lo hizo con la mejor proporción y traza para la vida monástica, que no se había visto en esos tiempos, que se ordenó que los nuevos conventos que se edificasen en adelante siguieran la misma proporción y disposición de arquitectura que el de Azcapotzalco, por ser recogido y capaz para la vivienda de los religiosos".

Por ese motivo, la obra de Fray Lorenzo se extendió por todo el territorio mexicano.

El portal de peregrinos, los muros, columnas y esquineros, fueron decorados con motivos florales propios del Renacimiento, donde se plasman elementos del arte cristiano y de la ornamentación árabe y fragmentos de murales. También se pueden observar símbolos propios de los indígenas.

El convento está ubicado en Avenida Azcapotzalco, a un costado de la Casa de la Cultura, en colonia Azcapotzalco Centro.

3.10.6 Los títulos

Son los elementos que aparecen en la parte superior de la página editorial. Éstos sirven como resumen y dan de forma directa el mensaje de lo que se refiere el artículo en pocas palabras, de manera objetiva y atractiva. Los títulos y las imágenes son ocupados para llamar la atención del lector y ser ese punto de referencia que invite a seguir leyendo; por medio de una tipografía e ilustración buena se puede lograr este efecto.

Para determinar qué tamaño será utilizado en un título hay que observar el peso de este, la anchura, redondez, etc., el espacio en blanco que lo rodea; en el caso que lleve color entonces se debe observar que la tipografía tenga mayor énfasis en la cabeza, que se distinga del texto estandar, que el texto no sea muy extenso.

Para destacar o enmarcar el título se pueden utilizar algunas formas como: el contraste de color, el uso de flecos o adornos, letras blancas sobre fondo negro o de color, los encabezados pueden estar escritos en mayúsculas, mezcla de tipografías, la impresión del título sobre algún fondo, uso de mayúsculas y minúsculas, uso de minúsculas, darle a la cabeza algún tratamiento artístico como: efectos especiales, volumen, sombras, texturas, contornos, etc., se pueden utilizar también letras hechas especialmente, acomodamiento de texto de forma libre.

Estos son ejemplos de diferentes tipos de títulos de distintas publicaciones. El ejemplo 1 es de la revista Clío, el ejemplo 2 es de una revista de psicología y el ejemplo 3 es de un libro de historia. Como se puede ver cada uno de estos ejemplos tienen su propia identidad editorial, que les da la individualidad y estilo propio que hacen que las distinguen de las demás publicaciones.

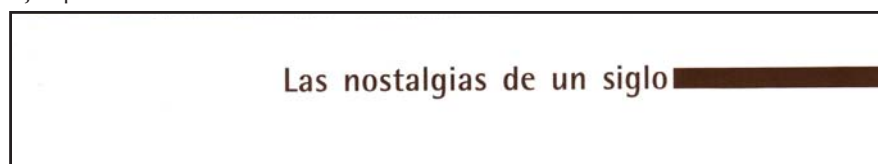
Ejemplo 1



Ejemplo 2



Ejemplo 3



3.10.7 Los títulos y las imágenes

La cabeza debe de ir en cierta posición con relación a la imagen; dándole la importancia necesaria tanto al texto como a la imagen con el fin de atraer la atención del lector y asegurar que el mensaje que se quiere dar sea descifrado sin esfuerzos; en muchos de los casos, cuando las cabezas son llamativas, se pueden intercalar con ilustraciones y fotografías sin ningún problema.

Ejemplo 1



El ejemplo 1 es de la revista Clío, el ejemplo 2 es de una revista de sicología y el ejemplo 3 es de un libro de historia, con los títulos ya integrados en la página, con las imágenes y el formato, además del estilo editorial de cada una de las publicaciones.

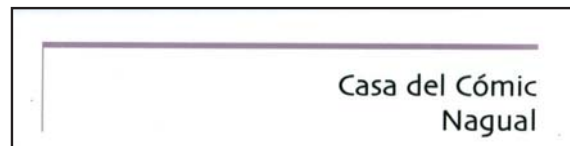
Ejemplo 2



Ejemplo 3

a) Títulos de la guía

En este caso los textos de los encabezados son muy prácticos y directos lo que ayuda al lector a saber con más precisión lo que va a leer. Este texto está diseñado con la tipografía Skia bold de 21 pts., y está alineada hacia el lado derecho de la página con color negro a una opacidad de 90%.



Al principio los títulos se hicieron con diferentes tipografías y diseños de flecas que cambiaban con cada uno de los artículos según el tema que se tratara como se ve en este ejemplo.

Pag 25



Casa del Comic Nagual

comic y el anime y muchas otras cosas más como posters, playeras tazas, figuras, etc. Los cursos cuenta con los mejores maestros en la materia, que abarcan desde la creación del comic, diseñar tus propios personajes, elaborar historietas, así como en escultura modelar originales figuras y arte erótico. Con modelos profesionales.

Y mientras empiezan las clases, los alumnos pueden jugar o navegar en internet en el cómodo ciber café, o pedir algo en nuestra cafetería. Mientras ver trabajos originales colgados en las paredes de todo el inmueble o mientras disfruta de alguna animación.

Ven a conocer esta casa no te arrepentirás esta ubicada en: Libertad No 4 Col. El Recreo Azcapotzalco México D.F. C.P. 02070.

La Casa del Comic Nagual, es un edificio con mucha historia. Ubicada en el centro de Azcapotzalco, fue construida a mediados del siglo XIX por un adinerado comerciante. En 1950 perteneció a un importante pintor y maestro de la Escuela de San Carlos. Al jubilarce dedico la mitad de la casa a impartir dibujo y pintura. A la muerte de este se utilizó para arrendarla, y ultimas fechas fue utilizada por partidos políticos como casa de campaña hasta que N Comix la toma para crear la casa del comic.

Es así que N Comix decide crear ahí la mejor escuela de comic de México, así como usarla para oficinas y para tienda de comic, en donde podrás encontrar lo mejor del



En el siguiente proceso se hicieron los títulos con la misma tipografía, la Skia y se le dio cierto estilo el cual no cambiaba en los artículos. De esta forma se le daba continuidad al boletín y ciertas características distintivas.

Casa del Cómic Nagual

Casa del Cómic Nagual



La Casa del Comic Nagual, es un edificio con mucha historia. Ubicada en el centro de Azcapotzalco, fue construida a mediados del siglo XIX por un adinerado comerciante.

En 1950 perteneció a un importante pintor y maestro de la Escuela de San Carlos. Al jubilarse dedico la mitad de la casa a impartir dibujo y pintura. A la muerte de este se utilizó para arrendarla, y ultimas fechas fue utilizada por partidos políticos como casa de campaña hasta que N Comix la toma para crear la casa del comic.

Es así que N Comix decide crear ahí la mejor escuela de cómic de México, así como usarla para oficinas y para tienda de cómic, en donde podrás encontrar lo mejor del cómic y el anime y muchas otras cosas más como posters, playeras tazas, figuras, etc. Los cursos cuenta con los mejores maestros en la materia, que abarcan desde la creación del comic, diseñar tus propios personajes, elaborar historietas, así como en escultura modelar originales figuras y arte erótico. Con modelos profesionales. Y mientras empiezan las clases, los alumnos pueden jugar o navegar en internet en el cómodo ciber café, o pedir algo en nuestra cafetería. Mientras ven trabajos originales colgados en las paredes de todo el inmueble o mientras disfruta de alguna animación.

Ven a conocer esta casa no te arrepentiras esta ubicada en: Libertad No 4 Col. El Recreo Azcapotzalco México D.F. C.P. 02070. (A tres Cuadras del metro camarones, atrás de la plaza Azcapotzalco). Tel: 53 52 85 57.



Fotos de la Casa del Cómic

Ya para la guía final se siguió utilizando la letra Skia bold con un formato establecido y un mismo espacio para todos los títulos.

Casa del Cómic Nagual

Casa del Cómic Nagual

Construida a mediados del siglo XIX por un adinerado comerciante, la Casa del Cómic Nagual se localiza en el centro de Azcapotzalco.

En 1950 perteneció a un importante pintor y maestro de la Escuela de San Carlos, quien al jubilarse adecuó la mitad de la casa para impartir clases de dibujo y pintura.



La casa del Cómic fue utilizada como casa de campaña por diversos partidos políticos. La empresa "N Comix" la rescata con la firme intención de crear la Casa del Cómic y convertirla en la mejor escuela de México, así como para oficinas y tienda de cómics, donde se encuentra lo mejor del cómic.



Aunque a la fecha no funciona como taller de enseñanza de las artes gráficas, en el pasado se impartían clases para crear cómic los sábados y domingos.

Alumnos y visitantes pueden admirar los trabajos originales que se exhiben de manera permanente en todo el inmueble o disfrutar de las películas de dibujos animados.

La Casa del Cómic se ubica en calle Libertad No. 4, colonia El Recreo, Azcapotzalco (a tres cuadras del Metro Camarones, atrás de la plaza Azcapotzalco). Para mayores informes comuníquese con Alejandro Ortiz Quintero al teléfono 53.52.85.57.



3.10.8 Subtítulos

Los subtítulos son más pequeños que el tipo de los títulos; la tipografía usada es la Skia bold de 13 pts., estos subtítulos están delineados por una pleca y dos recuadros: uno al lado izquierdo, el cual tiene un tamaño de 2.5 x 0.8 cms con el color 1805 y una opacidad del 50%, y en la parte derecha una pequeña imagen de 2 x 1.5 cms, dicha imagen es representativa del tema a tratar.

**Atrio de la
Parroquia de
Azcapotzalco.**

**Capilla
de
San Francisco**

En la evolución que tuvo esta publicación se puede observar también el cambio que tuvieron los subtítulos; al principio, estaban justificados al centro de la columna, distinguiéndose solamente porque la fuente Georgia estaba en bold con un puntaje superior a la del cuerpo del texto. Esto se puede ver en el siguiente ejemplo:

Subtítulos.

Pag 15

izquierda se abre la portería y luego sigue el patio principal con sus corredores y techos de madera de cedro y paredes cubiertas de pinturas de las que destacan dos cuadros de Juan Correa: "El prendimiento" y "La última cena".

El convento se construyó antes que la iglesia. En un claustro, inscrita en una viga, se encontró esta frase: "Mexicapán: a XXIV marzo 1565 años". La iglesia fue abierta al culto casi 150 años después el domingo 8 de octubre de 1702.



**Atrio de la
Parroquia de
Azcapotzalco.**

El atrio data del siglo XVI aún cuando a sufrido varias modificaciones, todavía se puede observar restos de sus capillas, donde sobresale la dedicada al Señor de la Vida.



El 19 de agosto de 1821 tanto el atrio de la Parroquia como la Plaza fueron escenario de la última batalla de la Guerra de Independencia, entre las fuerzas realistas al mando del Coronel Manuel de la Concha y el Ejército Trigarante que comandaba el Coronel Anastasio Bustamante.



**Capilla
de
San Francisco**

Es seguro que la capilla de San Francisco fue la primera iglesia de los dominicos construyeron en Azcapotzalco. Se trata de una capilla de una sola nave sin crucero, de unos 20 metros de largo unida a la iglesia mayor cuyo ábside o cúpula sobresale unos 3 metros.

La planta es típica de las construcciones monacales del siglo XVI al igual que el arco triunfal que separa el presbiterio. La techumbre que la cubría hace unos años fue sustituida por otra de concreto que imita las vigueras.



En este proceso se fueron constituyendo los subtítulos de tal forma que se presenta ya la fase prefinal, en la cual se diseñó un rectángulo que le da soporte a la placa y al subtítulo el cual tiene la tipografía Skia.

Este recurso utilizado para los subtítulos se vuelve a retomar en la última publicación

Barrio de San Juan Tihuaca

Jardín Hidalgo

Frente al atrio de la parroquia y atravesando la calzada Azcapotzalco se llega al jardín Hidalgo, que fue en la época prehispánica la plaza de la localidad donde se llevaba a cabo el tianguis de esclavos. En la actualidad el Jardín es centro de reunión para los jóvenes, adultos y niños quienes pueden pasear por los alrededores sentarse en las bancas para platicar, disfrutar de los diferentes actividades artísticas que hay durante los fines de semana, ó ir a los cafés internet, las neverías, y restaurantes de los alrededores. También una buena opción es el Café Alameda para ir a comer, tomar un helado, escuchar música, ver exposiciones ó tomar un café. El Jardín cuenta también con el Archivo Histórico de Azcapotzalco, en donde se puede encontrar una gran acervo cultural sobre la historia de lo que fue y lo que es Azcapotzalco en la actualidad.

Barrio de San Juan Tihuaca

Este es un barrio pintoresco que conserva el sabor de la provincia. Aquí se observa la traza urbana de origen prehispánico con estrechas calles sinuosas transitadas por personas de gesto afable. El paseo inicia en el Jardín Hidalgo y continua en la Glorieta de los Ahuehuetes hasta la entrada de San Juan, en donde se pueden observar estos centenarios árboles "Panales de miel". Se rinde culto en el templo de los dos santos patrones: San Juan Bautista y San Juan Evangelista. Otro atractivo es el panteón vecinal de San Juan, lugar donde conserva el Cristo milagroso hecho de pasta de caña. De igual manera ahí se conmemora el Día de Muertos con una gran fiesta tradicional.



Escultura de Hidalgo



Kiosco del jardín de Hidalgo



Archivo Histórico de Azcapotzalco



Café Alameda

Un Vistazo a la Ventana del Pasado

Orígenes de Azcapotzalco

Los orígenes de Azcapotzalco se remontan al periodo comprendido entre los años 10 mil y 5 mil a.C., de acuerdo a la antigüedad de los osamentas de animales prehistóricos y diversos utensilios encontrados en su territorio. Durante el periodo preclásico fue un importante centro de desarrollo comercial bajo la influencia cultural y política de Teotihuacán.



Después de la caída de Teotihuacán, sus tradiciones culturales con influencias teotihuacanas adquirieron gran relevancia, que lo convirtieron en uno de los centros ceremoniales y artesanales más importantes de la época.

Al fundarse Tula, los mejores artesanos y orfebres emigraron a esta ciudad, relegando a Azcapotzalco quien perdió importancia junto con otras ciudades.

Con la caída de Tula, los habitantes regresan a Azcapotzalco. Este acontecimiento da inicio el gran desarrollo cultural de esta ciudad, fundándose el señorío Teapaneca, el cual llegó a dominar, más tarde el Altiplano Central.

Sus pobladores hablaban en náhuatl y otomí; practicaban una religión con deidades agrícolas relacionadas con los cuatro elementos de la naturaleza, a partir de lo cual se convirtió en un centro ceremonial importante en la región.

Ocupó un lugar privilegiado en la reconstrucción histórica de lo que es actualmente el Valle de México, debido a que la fundación de Tenochtitlán se efectuó con el permiso expreso del señorío Teapaneca durante el reinado de Tezozomocitín, para erigir en sus tierras y aguas, pagando durante más de un siglo los mexicas tributo a los teapanecas.



Para la guía se usaron dos tipos de subtítulos. Uno para el subtítulo principal y otro para el subtítulo del subtítulo. En esta hoja muestro el subtítulo.

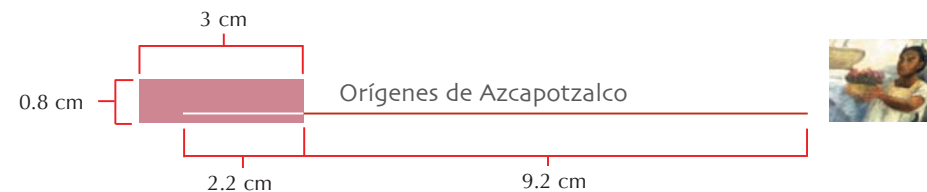
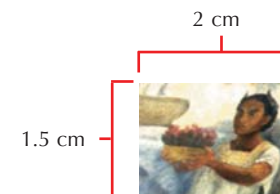


Para poder fusionar la pleca con el rectángulo, se le dio un efecto de positivo-negativo, esto es, la línea de adentro del rectángulo es blanca y la que está afuera tiene el color 1805 de Pantone. El rectángulo tiene el mismo color pero a un 50% de opacidad

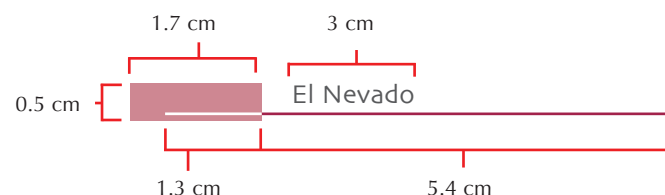
Skia bold a 13 pts.

Orígenes de Azcapotzalco

Las fotos que complementan al subtítulo tienen un diámetro de 2 x 1.5 cm. Esta medida se ocupó en todos los subtítulos para que de esta forma se pudiera estandarizar en toda la guía el tamaño; de este modo se le dio una línea a la publicación.



En el subtítulo del subtítulo se usó la fuente Skia bold de 10 pts., igual con un rectángulo y la pleca pero de menor tamaño.



El Nevado

El Nevado

Este lugar se inició como una paletería en el centro de Azcapotzalco en 1945. Cinco años después era el punto de reunión de todos aquellos que no tenían televisión propia y querían disfrutar de este nuevo invento. En la actualidad es nevería, pastelería, cafetería y cuenta con dos sucursales. Se ubica en avenida Azcapotzalco #591, colonia Azcapotzalco.



El Mesón Taurino

Está ubicado en el corazón de Azcapotzalco, en la calle de Miguel Lerdo de Tejada #14. Este lugar fue fundado desde 1959 por Juan Hernández y su esposa Josefina Alonso, ambos aficionados a los toros y de origen tablaero.



“Las gaoneras” y el “caldo chintololo” son las especialidades que se pueden saborear, rodeado de un ambiente taurino, caracterizado por cuadros, fotos y cabezas de toros.

El Vips de Camarones

Es un icono de la esquina donde confluyen las avenidas Cuitláhuac y Camarones. Ahí se ofrecen platillos típicos y regionales, además de un buen servicio.



Chon y Chano

Es una buena opción para degustar los ricos alambres, tacos o disfrutar de la tradicional sopa azteca. Esta ubicado en la calle Norte 83 #326.



3.10.9 El uso de capitulares

Son las letras iniciales que sirven para empezar el texto ya sea de un artículo, tema, capítulo, etc. Se dan con el tamaño que se requiera, por lo general se usa la tipografía del título y el tamaño de éste. La capitular es el puente que se le da al lector para identificar dónde comienza el texto y dónde termina el título. Hay dos tipos de capitulares: la inicial elevada, la cual es la letra de un tamaño más grande que el texto y queda en la primera línea, y la empotrada la cual va dentro del texto entre las líneas; el número de líneas puede variar según sea el caso.



Las nostalgias de un siglo

Para Enrique Goldbard
Guadalupe Loaeza

Cien años. Veinte lustros. Diez décadas. Treinta y seis mil quinientos días. Mil doscientos meses. Cien primaveras; cien veranos; cien otoños y cien inviernos. Doscientos veintiocho eclipses solares y doscientos cuarenta y ocho eclipses lunares. Dos guerras mundiales. Millones y millones de muertos. Millones y millones de nacimientos. Países desaparecidos y creados. Multiplicidad de inventos. Por primera vez, un amplio público, escucha cantar a Caruso el aria "Vesti la Gubbia"; ve actuar a Chaplin; advierte a lo lejos el avión de Lindbergh; puede leer a gusto su periódico en medio de las tinieblas; "ring-ring" chillaban unos aparatos con los cuales se podía una comunicar a miles de kilómetros con tan solo decir "Hello!"; expresión inventada también por Thomas Edison; "run-run" comenzaron a hacer unos vehículos sin necesidad de ser jalados por caballos; grupos de mujeres empezaron a decir "¡jibastall!" de: sumisión, de no participación ciudadana, de vejaciones, de maltrato y del silencio ancestral; surgimiento de un avasallante gusto por una bebida negra con burbujas de bixido de car-bono; un señor apellidado Gillette inventa el artefacto que será el más vendido de la historia de este siglo; la mujer se libera del corsé y, por primera vez, sus formas naturales se adivinan a través de ropas fabricadas en un material llamado tejido de punto y diseñadas por una mujer que cambiará el concepto de la moda en el mundo: Coco Chanel; se crean las fibras artificiales; la inteligencia artificial y el "look" artificial; gracias a la penicilina, las vacunas y la salud pública, la expectativa de vida aumenta al doble en los países industrializados. Hay tantos y tantos sucesos y descubrimientos alrededor de estos cien años que están a punto de terminar, que la lista anterior podría resultar interminable. Sin embargo no quisieramos dejar nada afuera. Quisiéramos recordarlo todo, todo, todo. Contar todo. Lo bueno y lo malo. Lo terrible y lo esperanzador. Lo fatal y lo vital. Los avances y los retrocesos. La evolución y la involución. Es tanto nuestro deseo de internarnos plenamente en el Siglo XX, que hasta estaríamos dispuestos a meternos en la máquina del tiempo. Ojalá que existiera un pedacito de hongo como aquel que consumiera Alicia la de Lewis Carroll para viajar al pasado y encontráramos con reinos, aunque nos manden a cortar la cabeza. Es tal nuestra gana de rescatar tantas y tantas cosas de estos cien años, que estaríamos de acuerdo con que el Dr. Breuer, el gran hipnotizador, nos trasladara a

125

Para Enrique Goldbard
Guadalupe Loaeza

Cien años. Veinte lustros. Diez décadas. Treinta y seis mil quinientos días. Mil doscientos meses. Cien primaveras; cien veranos; cien otoños y cien inviernos. Doscientos veintiocho eclipses solares y doscientos cuarenta y ocho eclipses lunares. Dos guerras mundiales. Millones y millones de muertos. Millones y millones de nacimientos. Países desaparecidos y creados. Multiplicidad de inventos. Por primera vez, un amplio público, escucha cantar a Caruso el aria "Vesti la Gubbia"; ve actuar a Chaplin; advierte a lo lejos el avión de Lindbergh; puede leer a gusto su periódico en medio de las tinieblas; "ring-ring" chillaban unos aparatos con los cuales se podía una comunicar a miles de kilómetros con tan solo decir "Hello!"; expresión inventada también por Thomas Edison; "run-run" comenzaron a hacer unos vehículos sin necesidad de ser jalados por caballos; grupos de mujeres empezaron a decir "¡jibastall!" de: sumisión, de no participación ciudadana, de vejaciones, de maltrato y del silencio ancestral; surgimiento de un avasallante gusto por una bebida negra con burbujas de bixido de car-bono; un señor apellidado Gillette inventa el artefacto que será el más vendido de la historia de este siglo; la mujer se libera del corsé y, por primera vez, sus formas naturales se adivinan a través de ropas fabricadas en un material llamado tejido de punto y diseñadas por una mujer que cambiará el concepto de la moda en el mundo: Coco Chanel; se crean las fibras artificiales; la inteligencia artificial y el "look" artificial; gracias a la penicilina, las vacunas y la salud pública, la expectativa de vida aumenta al doble en los países industrializados.

Hay tantos y tantos sucesos y descubrimientos alrededor de estos cien años que están a punto de terminar, que la lista anterior podría resultar interminable. Sin embargo no quisieramos dejar nada afuera. Quisiéramos recordarlo todo, todo, todo. Contar todo. Lo bueno y lo malo. Lo terrible y lo esperanzador. Lo fatal y lo vital. Los avances y los retrocesos. La evolución y la involución. Es tanto nuestro deseo de internarnos plenamente en el Siglo XX, que hasta estaríamos dispuestos a meternos en la máquina del tiempo. Ojalá que existiera un pedacito de hongo como aquel que consumiera Alicia la de Lewis Carroll para viajar al pasado y encontráramos con reinos, aunque nos manden a cortar la cabeza. Es tal nuestra gana de rescatar tantas y tantas cosas de estos cien años, que estaríamos de acuerdo con que el Dr. Breuer, el gran hipnotizador, nos trasladara a

COLECCIÓN GRANDES CÓMICOS

La vida de Germán Valdés Tin Tan

CARLOS MONSIVAÍS

Se dice con razón que Germán Valdés Tin Tan es uno de los cómicos más completos de México: cantaba, bailaba, hacía gestos, juegos de palabras, maromas. ¿Por qué se hizo cómico?, se pregunta Carlos Monsiváis, autor de esta biografía. La respuesta es un fascinante y divertido relato de las andanzas de Tin Tan, desde su nacimiento y adolescencia en la frontera —donde se volvería pachuco—, hasta la culminación de su carrera cinematográfica. A diferencia del destino de otros actores, cada día crece el interés por ver a Tin Tan, por saber de su vida y detalles de sus películas, por reír con él.

TRES VOLUMENES
56 pp. • 18 PÁGINAS COMERCIALES
(18 INTERIORES, 3 BORDOS)
23 x 32 cm
ISBN 968 0532 66 6 (OBRA COMPLETA)



Se dice con razón que Germán Valdés Tin Tan es uno de los cómicos más completos de México: cantaba, bailaba, hacía gestos, juegos de palabras, maromas. ¿Por qué se hizo cómico?, se pregunta Carlos Monsiváis, autor de esta biografía. La respuesta es un fascinante y divertido relato de las andanzas de Tin Tan, desde su nacimiento y adolescencia en la frontera —donde se volvería pachuco—, hasta la culminación de su carrera cinematográfica. A diferencia del destino de otros actores, cada día crece el interés por ver a Tin Tan, por saber de su vida y detalles de sus películas, por reír con él.

a) Capitulares en la guía

Las capitulares en este caso, aparte de servir para localizar el inicio del texto, también ayudarán a romper con la monotonía puesto que el texto es demasiado largo, está lo hace que tenga un aspecto agradable a la vista. La capitular que se usó fue la empotrada a dos líneas, pues le daba mejor confort a la lectura.

La tipografía utilizada para la capitular fue la Optima bold, con un tamaño aproximado de 28 pts; el color que se usó fue el negro igual que en la tipografía del cuerpo de texto.

La capitular está incrustada en dos líneas.

El Nevado

Este lugar se inició como una paletería en el centro de Azcapotzalco en 1945. Cinco años después era el punto de reunión de todos aquellos que no tenían televisión propia y querían disfrutar de este nuevo invento. En la actualidad es nevería, pastelería, cafetería y cuenta con dos sucursales. Se ubica en avenida Azcapotzalco #591, colonia Azcapotzalco.



62

La capitular se usó hasta la guía final pues en las páginas de los boletines anteriores no se utilizó; lo que se usaba para distinguir el principio del artículo era la sangría.

El Nevado

Este lugar se inició como una paletería en el centro de Azcapotzalco en 1945. Cinco años después era el punto de reunión de todos aquellos que no tenían televisión propia y querían disfrutar de este nuevo invento. En la actualidad es nevería, pastelería, cafetería y cuenta con dos sucursales. Se ubica en avenida Azcapotzalco #591, colonia Azcapotzalco.



66

El Mesón Taurino

Está ubicado en el corazón de Azcapotzalco, en la calle de Miguel Lerdo de Tejada #14. Este lugar fue fundado desde 1959 por Juan Hernández y su esposa Josefina Alonso, ambos aficionados a los toros y de origen tablajero.



67

“Las gaoneras” y el “caldo chintololo” son las especialidades que se pueden saborear, rodeado de un ambiente taurino, caracterizado por cuadros, fotos y cabezas de toros.

El Vips de Camarones

Es un icono de la esquina donde confluyen las avenidas Cuitláhuac y Camarones. Ahí se ofrecen platillos típicos y regionales, además de un buen servicio.



68

Chon y Chano

Es una buena opción para degustar los ricos alambres, tacos o disfrutar de la tradicional sopa azteca.

Esta ubicado en la calle Norte 83 #326.



69

En el caso de los libros en general podemos observar que el acomodamiento de los títulos y el número de la página en que se encuentra el tema a trata se desarrolla de una manera sobria y limpia de imágenes, acompañados quizá solamente por algunas placas y distintivos de la página.

a) El índice del contenido de la guía

En el caso de la guía se cubrieron todos estos aspectos; no fue necesario poner fotos de los temas, pues estaría demasiado saturado; se dividió por sitios, en el lado izquierdo y en el derecho hay una secuencia de fotos de los arcos del Convento Dominico enmarcando los títulos y la numeración de la compaginación la cual

está dividida por medio de flecas parecidas a las utilizadas en los subtítulos pero sin el recuadro de la imagen. En este caso el otro recuadro contiene el número de página para esto la tipografía utilizada fue la Skia bold a 11.5 pts., y el índice cubrió dos páginas para dividir mejor la información.

Para el siguiente boceto ya se uso para enmarcar el título de cada artículo una fleca parecida a la utilizada en los subtítulos la cual llegaba hasta un cuadro haciendo un efeco de positivo-negativo como si la línea cortara una parte del cuadro adentro de dicho cuadro estaba el número de página. Se emplearon dos páginas y en los lados derecho e izquierdo respectivamente un collage con la foto de la ventana ocupada en la portada de este boceto.

Indice	
	Paginas
• Un vistazo a la ventana del pasado	5
• Mitos y leyendas de Azcapotzalco	9
• Fiestas y costumbres religiosas	12
• Convento Dominico de Azcapotzalco	13
• Parroquia de los Santos Apóstoles Felipe y Santiago	14
• Atrio de la parroquia Capilla de San Francisco	15
• Capilla de Nuestra Señora del Rosario	16
• Casa de Cultura de Azcapotzalco	17
• Biblioteca Fray Bartolomé de las Casas	20
• Jardín Hidalgo	21
• Calzada Azcapotzalco	22
• Museos y centros culturales	23
• Casa del Cómic Nagual	24
• Asociación de Charros de Azcapotzalco "José Becerril"	25
• Centros comerciales y restaurantes	26
• Parque Tezozómoc	28
• Parques y jardines de Azcapotzalco	29
• Mercados de Azcapotzalco	30
• Por una Seguridad Completa y para todos los mexicanos mural de David Alfaro Siqueiros	32
• El Pueblo en Demanda de Salud mural de Diego Rivera para Azcapotzalco	34

En el primer boceto como boletín, el índice o contenido se desarrolló de manera muy común, solamente se escribieron las cabezas con el texto justificado a la izquierda y la numeración a la derecha sin flecas o imágenes.

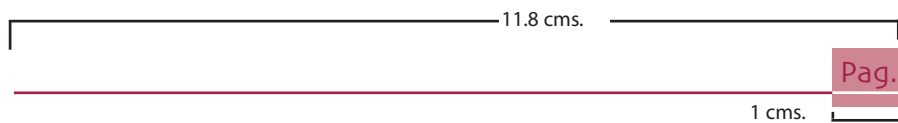
Pag 2	
Indice:	
Un Vistazo a la Ventana del Pasado "Un poco de historia de Azcapotzalco".	Pag 5
Mitos y Leyendas de Azcapotzalco	Pag 9
Fiestas y Costumbres religiosas	Pag 12
Convento Dominico de Azcapotzalco Más de cuatro siglos de historia	Pag 13
Parroquia de los Santos Apóstoles Felipe y Santiago	Pag 14
Atrio de la Parroquia Capilla de San Francisco	Pag 15
Capilla de nuestra Señora del Rosario	Pag 16
Casa de Cultura de Azcapotzalco	Pag 17
Jardín Hidalgo Barrio de San Juan Tihuaca	Pag 21
Biblioteca Fray Bartolomé de las Casas	Pag 22
Calzada Azcapotzalco	Pag 23
Museos y Centros Culturales	Pag 24
Casa del Comic Nagual	Pag 25
Asociación de Charros "José Becerril" de Azcapotzalco A.C.	Pag 26
Centros Comerciales y Restaurantes	Pag 28
Parques y Jardines de Azcapotzalco	Pag 32
Mercados de Azcapotzalco	Pag 33
Por una seguridad completa y para todos los mexicanos (1952-1954) Mural de David Alfaro Siqueiros en Azcapotzalco	Pag 35
El pueblo en demanda de salud Mural de Diego Rivera para Azcapotzalco	Pag 37

Para la guía final el índice adoptó algunas características del boceto anterior, como las placas que se utilizaron para subrayar los títulos y el cuadro para enmarcar la compaginación; arriba de los títulos estaba la cabeza índice y abajo de ésta un placa con un rectángulo y dentro de éste la palabra pag. indicando que del lado derecho está la numeración. Antes de cada título tiene un bullet del color de la placa de abajo para enfatizar los títulos. Para el índice se utilizaron dos páginas en la página izquierda tenía una placa con un collage del Convento de los Dominicos usada en la portada de la guía, y del mismo modo en la página derecha, a la derecha está el collage. Para el contorno de la página se siguieron utilizando las placas y la compaginación del contenido en general de la guía.

Índice			
	Pag.		Pag.
• Agradecimientos	3	• Mural de Diego Rivera para Azcapotzalco <i>El pueblo en demanda de salud</i>	27
• Un vistazo a la ventana del pasado	8	• Museos y centros culturales	29
• Mitos y leyendas de Azcapotzalco	13	• Casa del Cómic Nagual	31
• Fiestas y costumbres religiosas	16	• Asociación de Charros de Azcapotzalco <i>José Becerril</i>	32
• Convento Dominicano de Azcapotzalco	17	• Plaza Azcapotzalco, restaurantes y cantinas	33
• Parroquia de los Santos Apóstoles Felipe y Santiago	18	• Parques y jardines de Azcapotzalco	37
• Atrio de la parroquia	19	• Jardín Hidalgo	39
• Capilla de San Francisco	19	• Centro Cultural y Recreativo Tezozómoc	40
• Capilla de Nuestra Señora del Rosario	20	• Calzada Azcapotzalco	42
• Casa de Cultura de Azcapotzalco	21	• Mercados de Azcapotzalco	43
• Biblioteca Fray Bartolomé de las Casas	24	• Mapas de Azcapotzalco	45
• Mural de David Alfaro Siqueiros: <i>Por una seguridad completa y para todos los mexicanos</i>	25	• Índice de fotográfico	50

Índice

Skia 21 pts.



Skia
11.5 pts.

• Agradecimientos

0.8 cms.

11

0.8 cms.

Índice	
	Pag.
• Agradecimientos	3
• Un vistazo a la ventana del pasado	8
• Mitos y leyendas de Azcapotzalco	13
• Fiestas y costumbres religiosas	16
• Convento Dominico de Azcapotzalco	17
• Parroquia de los Santos Apóstoles Felipe y Santiago	18
• Atrio de la parroquia	19
• Capilla de San Francisco	19
• Capilla de Nuestra Señora del Rosario	20
• Casa de Cultura de Azcapotzalco	21
• Biblioteca Fray Bartolomé de las Casas	24
• Mural de David Alfaro Siqueiros: <i>Por una seguridad completa y para todos los mexicanos</i>	25

Hormiguita 6

Las medidas utilizadas para cada uno de los elementos.



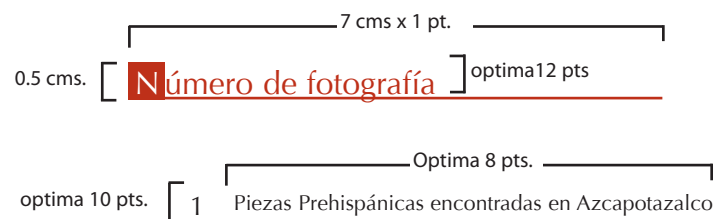
b) El índice fotográfico

Se diseñó un índice fotográfico, ya que la información de los pies de foto era demasiada y cubría una buena parte de la imagen; se buscó un mejor resultado, así que se numeró cada una de las imágenes y al final en el índice se da la referencia de la foto y en alguno de los casos como los murales, en dónde están ubicados. Este tratamiento dio a la imagen mayor limpieza, la numeración está en un pequeño cuadro del lado izquierdo, la tipografía usada fue la Charcoal a 7 pts. y la descripción es con la letra Optima a 8 pts. Este índice también cubrió dos páginas sin ninguna ilustración; enmarcadas sólo por las placas utilizadas para el resto de las páginas de la guía.

Para que la foto estuviera más limpia no se le colocó pie sino sólo un pequeño cuadro con un número para que al final de la guía se pueda consultar el nombre y ubicación de los sitios en el índice fotográfico.

Este índice es sencillo, sólo se encuentra el nombre de la foto y la ubicación que tiene dentro de la delegación. En un inicio se pensó que se colocaría junto a la referencia un pequeño recuadro con la imagen nombrada, pero iba a estar muy saturado el índice y la guía de imágenes.

Para este índice ya no se ocupan las placas del índice del contenido, sólo para el título del número de fotografía. La cabeza principal, que sería índice fotográfico, es estándar, como las de los artículos, con la tipografía Skia de 21pts.



Índice Fotográfico

Número de fotografía

- 1 Piezas Prehispánicas encontradas en Azcapotzalco
- 2 Detalle de los frescos de la Biblioteca Fray Bartolomé de las Casas
- 3 Hernán Cortés; grabado sacado del libro Leyendas de México
- 4 Interior del Convento Dominico
- 5 Frisos del Convento Dominico
- 6 Atrio de la Parroquia de los Santos Apóstoles Felipe y Santiago
- 7 Casa del Porfirato ubicada en la Calzada Azcapotzalco
- 8 Casa del Porfirato ubicada en la Calzada Azcapotzalco
- 9 Casa del Porfirato ubicada en la Calzada Azcapotzalco
- 10 Escalera del interior de la Casa de Cultura de Azcapotzalco
- 11 La ESIME del Instituto Politécnico Nacional
- 12 Colegio de Ciencias y Humanidades de Azcapotzalco UNAM
- 13 Universidad Autónoma de México
- 14 Descubrimiento del Maíz dibujo sacado del Libro Hombres, Dioses y Soles, Vivien Acosta Julián
- 15 Códice Pulidor de Piedra; de D.G. Jorge Escalona
- 16 Detalle del mural de la Biblioteca Fray Bartolomé de las Casas
- 17 Dibujo del mapa de la Antigua Tenochtitlán sacado del Libro Hombres, Dioses y Soles, Vivien Acosta Julián
- 18 Campanario de la Parroquia de los Santos Apóstoles Felipe y Santiago
- 19 Estatua de la Parroquia de los Santos Apóstoles Felipe y Santiago
- 20 Iglesia

Número de fotografía

- 21 Arcos del interior del Convento Dominico
- 22 Arcos del interior del Convento Dominico
- 23 Parroquia de los Santos Apóstoles Felipe y Santiago
- 24 Interior de la Parroquia de los Santos Apóstoles Felipe y Santiago
- 25 Retablo de la Parroquia de los Santos Apóstoles Felipe y Santiago
- 26 Retablo de la Parroquia de los Santos Apóstoles Felipe y Santiago Francisco
- 27 Atrio de la Parroquia de los Santos Apóstoles Felipe y Santiago Francisco
- 28 Interior de la Capilla de San Francisco
- 29 Fachada Capilla de Rosario
- 30 Retablo de la Capilla de Rosario
- 31 Retablo de la Capilla de Rosario
- 32 Retablo dedicado a la Virgen de Guadalupe de la Capilla de Rosario
- 33 Retablo Principal de la Capilla de Rosario
- 34 Fachada de la Casa de Cultura
- 35 Detalle del Mural Herencia Tecpaneca en el Umbral del Tercer Milenio
- 36 Detalle del Mural Herencia Tecpaneca en el Umbral del Tercer Milenio
- 37 Detalle del Mural Herencia Tecpaneca en el Umbral del Tercer Milenio
- 38 Fuente de la Casa de Cultura
- 39 Busto de Manuel Gamio (1883-1960); Padre de la arqueología moderna en México, hecho por Sergio Peraza
- 40 Fachada de la Biblioteca Fray Bartolomé de las Casas
- 41 Detalle de los frescos de Juan O'Gorman
- 42 Detalle de los frescos de Juan O'Gorman
- 43 Detalle de los frescos de Juan O'Gorman
- 44 Detalle del mural Por una Seguridad Completa para Todos los Mexicanos

Índice Fotográfico

Número de fotografía

- 1 Piezas Prehispánicas encontradas en Azcapotzalco
- 2 Detalle de los frescos de la Biblioteca Fray Bartolomé de las Casas
- 3 Hernán Cortés; grabado sacado del libro Leyendas de México
- 4 Interior del Convento Dominico
- 5 Frisos del Convento Dominico
- 6 Atrio de la Parroquia de los Santos Apóstoles Felipe y Santiago
- 7 Casa del Porfiriato ubicada en la Calzada Azcapotzalco
- 8 Casa del Porfiriato ubicada en la Calzada Azcapotzalco
- 9 Casa del Porfiriato ubicada en la Calzada Azcapotzalco
- 10 Escalera del interior de la Casa de Cultura de Azcapotzalco
- 11 La ESIME del Instituto Politécnico Nacional
- 12 Colegio de Ciencias y Humanidades de Azcapotzalco UNAM
- 13 Universidad Autónoma de México
- 14 Descubrimiento del Maíz dibujo sacado del Libro Hombres, Dioses y Soles, Vivien Acosta Julián
- 15 Códice Pulido de Piedra; de D.G. Jorge Escalona
- 16 Detalle del mural de la Biblioteca Fray Bartolomé de las Casas
- 17 Dibujo del mapa de la Antigua Tenochtitlán sacado del Libro Hombres, Dioses y Soles, Vivien Acosta Julián
- 18 Campanario de la Parroquia de los Santos Apóstoles Felipe y Santiago
- 19 Estatua de la Parroquia de los Santos Apóstoles Felipe y Santiago
- 20 Iglesia

Número de fotografía

- 21 Arcos del interior del Convento Dominico
- 22 Arcos del interior del Convento Dominico
- 23 Parroquia de los Santos Apóstoles Felipe y Santiago
- 24 Interior de la Parroquia de los Santos Apóstoles Felipe y Santiago
- 25 Retablo de la Parroquia de los Santos Apóstoles Felipe y Santiago
- 26 Retablo de la Parroquia de los Santos Apóstoles Felipe y Santiago Francisco
- 27 Atrio de la Parroquia de los Santos Apóstoles Felipe y Santiago Francisco
- 28 Interior de la Capilla de San Francisco
- 29 Fachada Capilla de Rosario
- 30 Retablo de la Capilla de Rosario
- 31 Retablo de la Capilla de Rosario
- 32 Retablo dedicado a la Virgen de Guadalupe de la Capilla de Rosario
- 33 Retablo Principal de la Capilla de Rosario
- 34 Fachada de la Casa de Cultura
- 35 Detalle del Mural Herencia Tecpaneca en el Umbral del Tercer Milenio
- 36 Detalle del Mural Herencia Tecpaneca en el Umbral del Tercer Milenio
- 37 Detalle del Mural Herencia Tecpaneca en el Umbral del Tercer Milenio
- 38 Fuente de la Casa de Cultura
- 39 Busto de Manuel Gamio (1883-1960); Padre de la arqueología moderna en México, hecho por Sergio Peraza
- 40 Fachada de la Biblioteca Fray Bartolomé de las Casas
- 41 Detalle de los frescos de Juan O'Gorman
- 42 Detalle de los frescos de Juan O'Gorman
- 43 Detalle de los frescos de Juan O'Gorman
- 44 Detalle del mural Por una Seguridad Completa para Todos los Mexicanos

Número de fotografía

- 45 Detalle del mural Por una Seguridad Completa para Todos los Mexicanos
- 46 Detalle del mural Por una Seguridad Completa para Todos los Mexicanos
- 47 Detalle del mural Por una Seguridad Completa para Todos los Mexicanos
- 48 Detalle del mural El Pueblo en Demanda de Salud
- 49 Detalle del mural El Pueblo en Demanda de Salud
- 50 Detalle del mural El Pueblo en Demanda de Salud
- 51 Fachada del Museo de Arte Tridimensional
- 52 Fachada del Foro Cultural Azcapotzalco
- 53 Fachada del Museo Tlaltecáztin
- 54 Fachada del Museo Regional
- 55 Videoteca delegacional Manuel Alvarez Bravo
- 56 Tienda de la Casa del Cómic Nagual
- 57 Tienda de la Casa del Cómic Nagual
- 58 Fachada de la Casa del Cómic Nagual
- 59 Talleres de la Casa del Cómic Nagual
- 60 Busto de José Becerril del Lienzo Charro de Azcapotzalco
- 61 Fachada del Lienzo Charro José Becerril
- 62 Rodeo del Lienzo Charro José Becerril
- 63 Plaza Comercial Azcapotzalco
- 64 Costillas ubicado en el Jardín Nueva Santa María
- 65 Paletería la Michoacana ubicado en el Jardín Nueva Santa María
- 66 Nevería el Nevado ubicada en el Centro de Azcapotzalco
- 67 Mesón Taurino
- 68 Vips de Camarones
- 69 Chon y Chano
- 70 Restaurante el Bajío
- 71 Restaurante Nicos
- 72 KFC DE Cuiclahuac
- 73 Mac Donald's
- 74 El Portón

Número de fotografía

- 75 KFC del centro de Azcapotzalco
- 76 Los Bisquet's de Obregón de Camarones
- 77 Pizza Hut de Av. Cuiclahuac
- 78 Cantina Golfo de Tehuantepec
- 79 Cantina la Luna
- 80 Cantina Dux de Venecia
- 81 Kiosko del Jardín Hidalgo
- 82 Jardines de la Casa de Cultura
- 83 Jardín de la China
- 84 Jardín de la Nueva Santa María
- 85 Explanada Delegacional
- 86 Alameda Norte
- 87 Café Alameda
- 88 Actividades culturales para niños en el jardín Hidalgo
- 89 Kiosko del Jardín Hidalgo
- 90 Actividades artísticas en el kiosko del Jardín Hidalgo
- 91 Archivo Histórico de Azcapotzalco
- 92 Centro Cultural y Recreativo Tezozómoc
- 93 Aves que habitan Tezozómoc
- 94 Estatuas representando la Creación de Tenochtitlán, Tezozómoc
- 95 Ciclopista de Tezozómoc
- 96 Oficinas del centro cultural y recreativo Tezozómoc
- 97 Calzada Azcapotzalco
- 98 Mercado del Centro de Azcapotzalco
- 99 Mercado de Rabaúl
- 100 Mercado de las Democracias
- 101 Mercado Prohogar
- 102 Mercado del Centro de Azcapotzalco

3.10.11 Contraportada

La contraportada es la cara opuesta a la portada de un libro, revista, folleto, etc., y está ocupada por lo general con publicidad sobre la publicación.

Es fácilmente recordada por su diseño, color y calidad. La cuarta de forros es la segunda más importante en el ambiente de la publicidad del impreso, pues la podemos ver desde cualquier ángulo y reconocer de qué publicación se trata; en el caso de las revistas, por ejemplo, se utiliza publicidad de algún producto comercial ya sea ropa, cremas, joyas, etc.

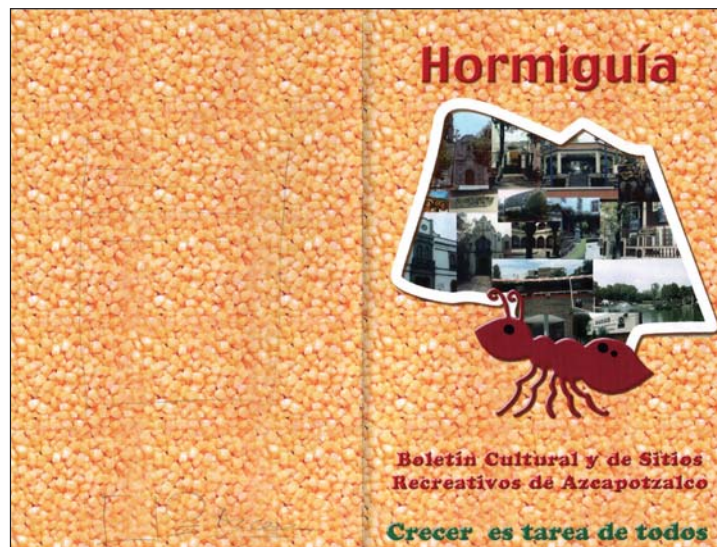
En el caso de la guía se utilizó la imagen compuesta de la portada; reflejándola al lado izquierdo y bajándole la opacidad para que quedara en marca de agua: al centro hay un cuadro blanco el cual contiene un prefacio sobre lo que trata la guía e invitando a la gente a conocer y visitar Azcapotzalco. El texto está con tipografía Optima bold a 10 pts. en negro; abajo de este texto está el logotipo y el imagotipo que sea utilizado durante esta administración de la delegación.



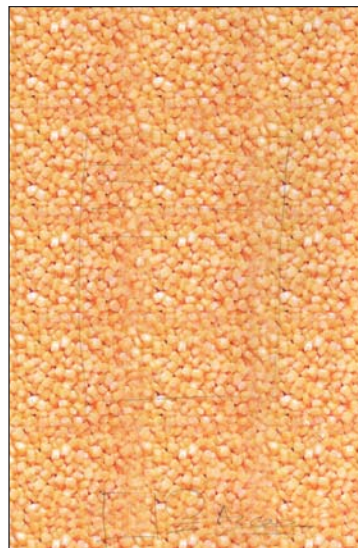
Boceto 1

Para la primera portada se ocupó una contraportada creada con una textura de papel arrugado y una gama de colores parecidos a los de las fotografías usadas en el collage principal.





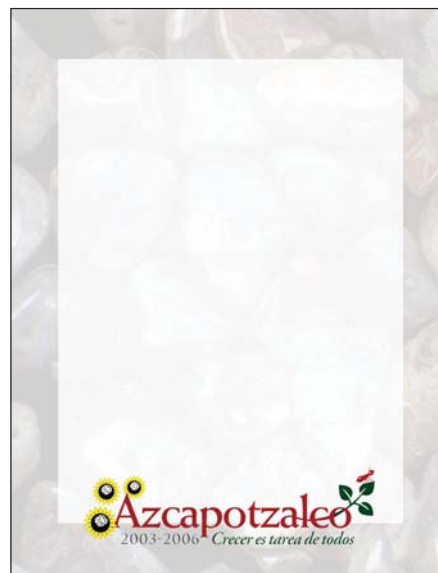
Boceto 2



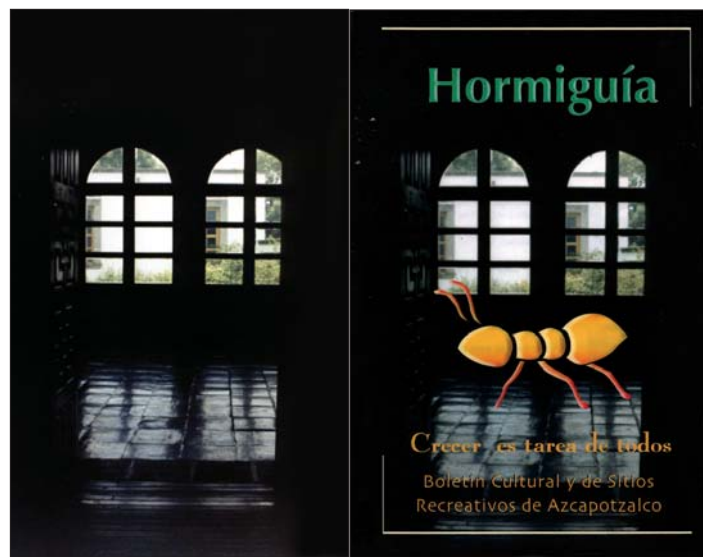
Para esta contraportada se usó la textura de maíz que se había utilizado para la portada; de esta manera se le dio continuación e integración entre la portada y la contraportada.



Boceto 3



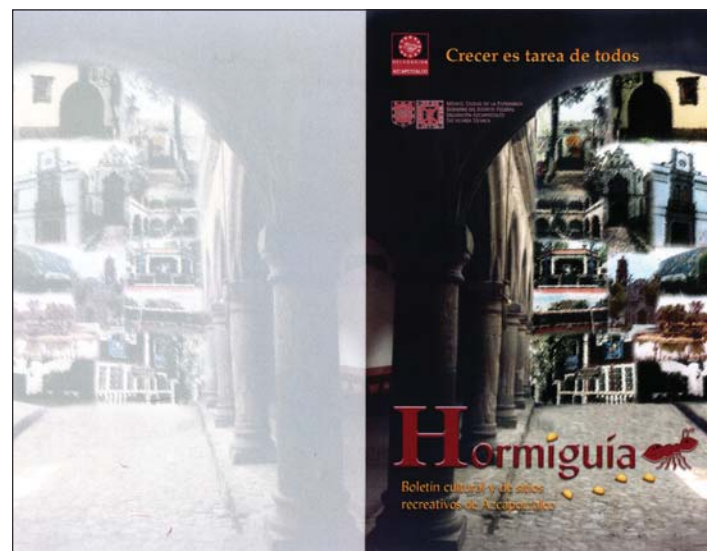
En esta contraportada se usó la textura de las piedras que se había utilizado para la portada; de esta manera se le dio continuación e integración entre la portada y la contraportada, y la imagen está en marca de agua con un rectángulo vertical donde iría el prólogo y al final de éste el logotipo utilizado para la delegación en esta administración.



Boceto 4



En esta contraportada se usó la fotografía de la ventana que estaba en el fondo de la portada, dando así el efecto que cuando se extendía la portada y la contraportada se vieran dos ventanas continuas.

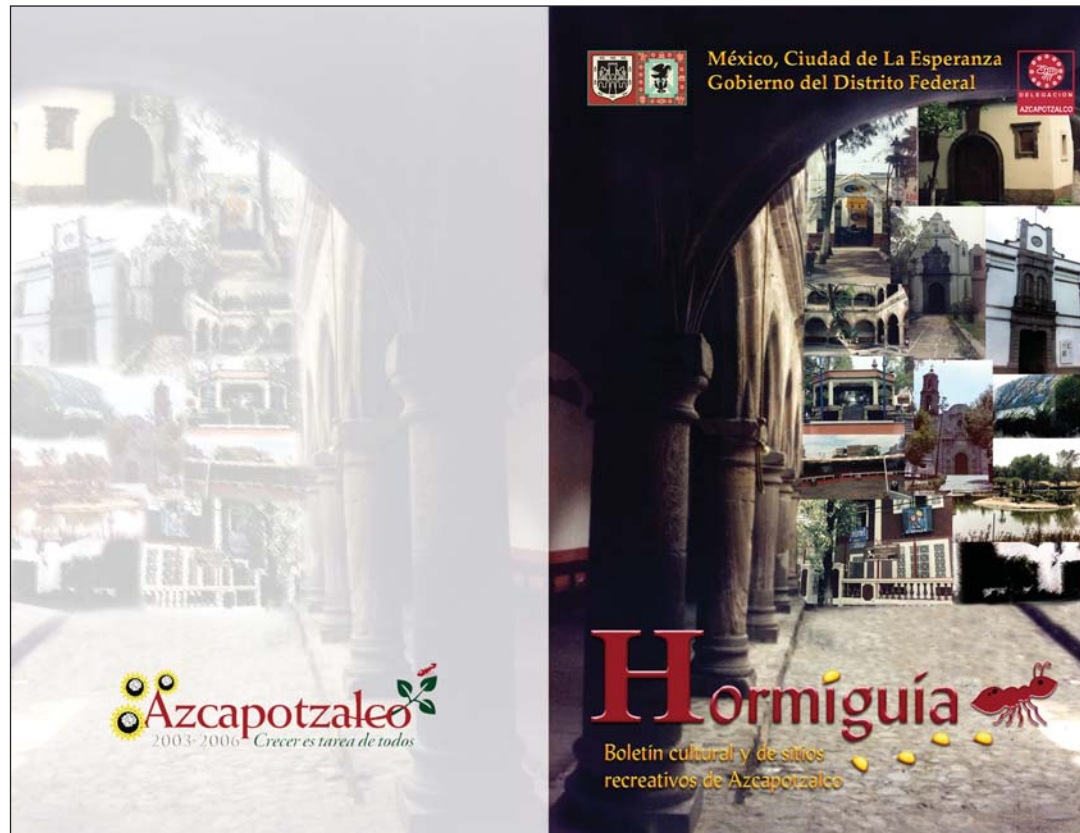


Boceto 5

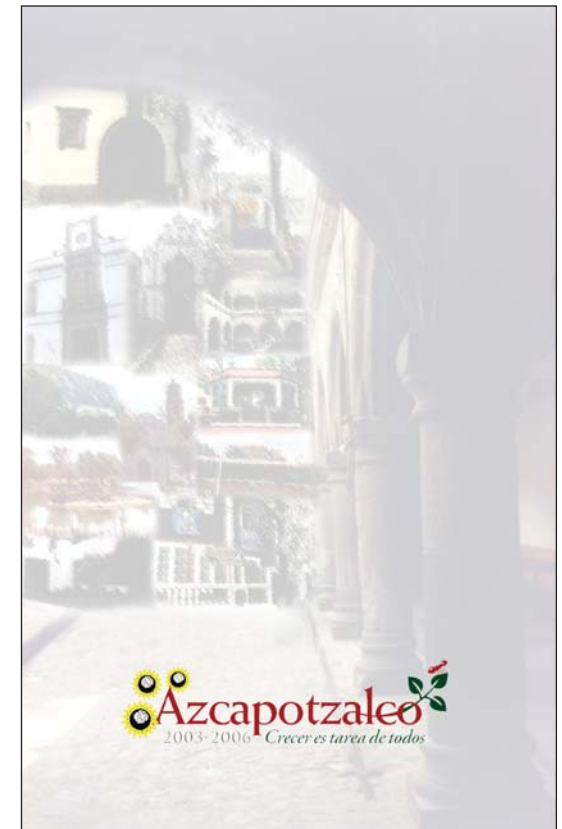


Para la contraportada de la portada del collage de tamaño carta se usó el mismo collage reflejado a la izquierda en marca de agua.

Boceto 6



Ya para este boceto de portada, la contraportada se hizo igual que la anterior, con la única diferencia de que la marca de agua es más clara y aquí ya se ocupó el logotipo que se utiliza para la administración actual.



Contraportada prefinal



Como ya se dijo, la guía cambió de formato a medio oficio. Esto hizo que se modificara la portada y la contraportada, ya que en esta última contraportada se volvió a reflejar el collage a la izquierda con la marca de agua en un porcentaje de opacidad de 80% y en el centro se colocó un rectángulo vertical blanco de 10 x 13 cm con una opacidad de 90%; todo este proceso se hizo en Photoshop por medio de layers, o mejor dicho por capas, para darle los efectos requeridos. Se usó el logotipo de la administración actual el cual tiene un tamaño de 6 x 1.8 cm está acomodado en la parte inferior del recuadro dejando un pequeño marco tanto a sus lados como en la parte inferior. Con letra pequeña a la derecha del collage está el crédito de la diseñadora.

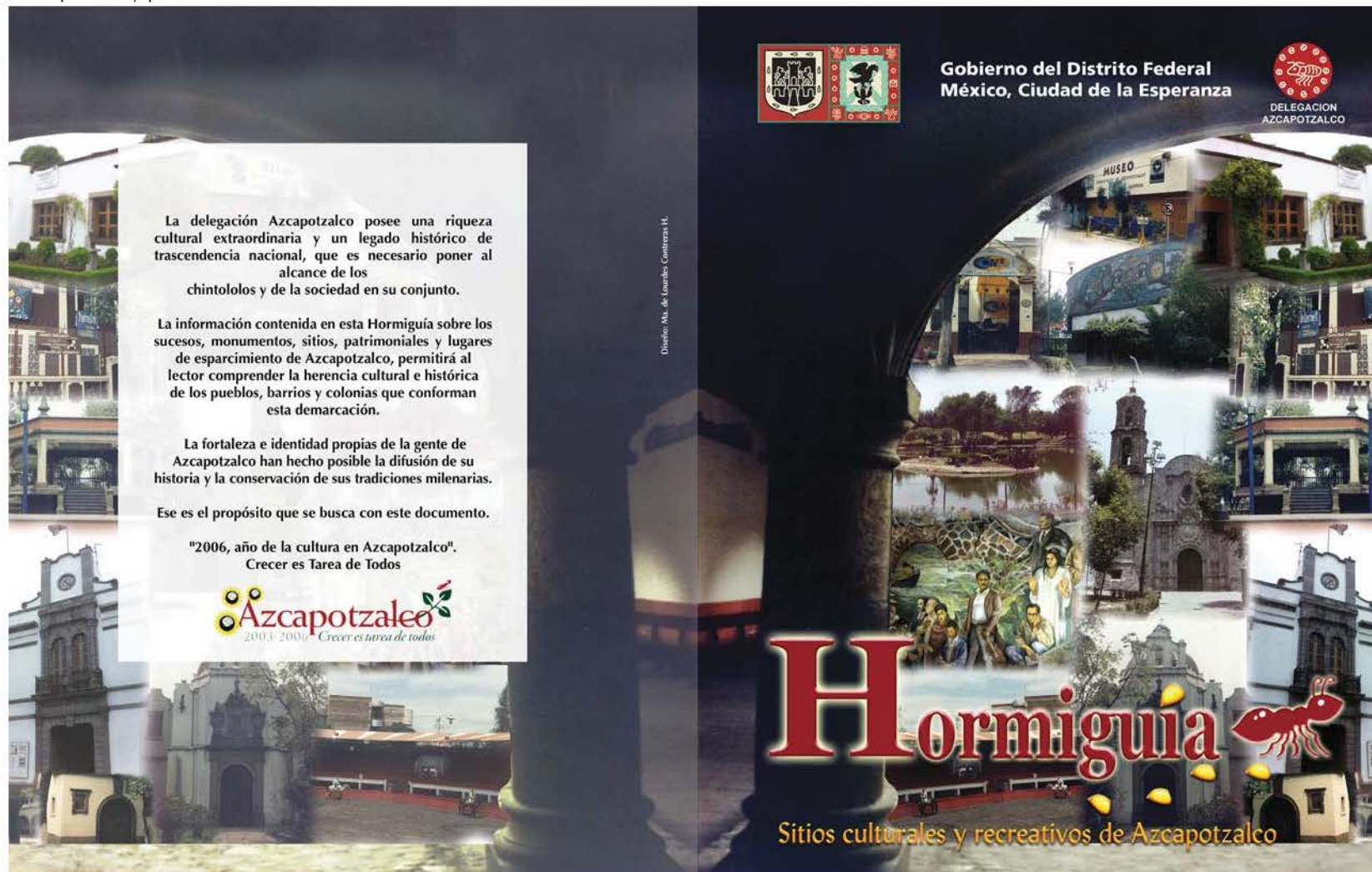


En esta contraportada, ya que se tenía el recuadro y el collage, se integró el texto para hacer la invitación de la delegación para visitar y conocer un poco más de Azcapotzalco.

Contraportada final



Contraportada y portada final



Esta ya es la contraportada que quedará definitivamente en la guía ya integrada a la portada, como se puede ver la composición está simétrica y armoniosa equilibrada.

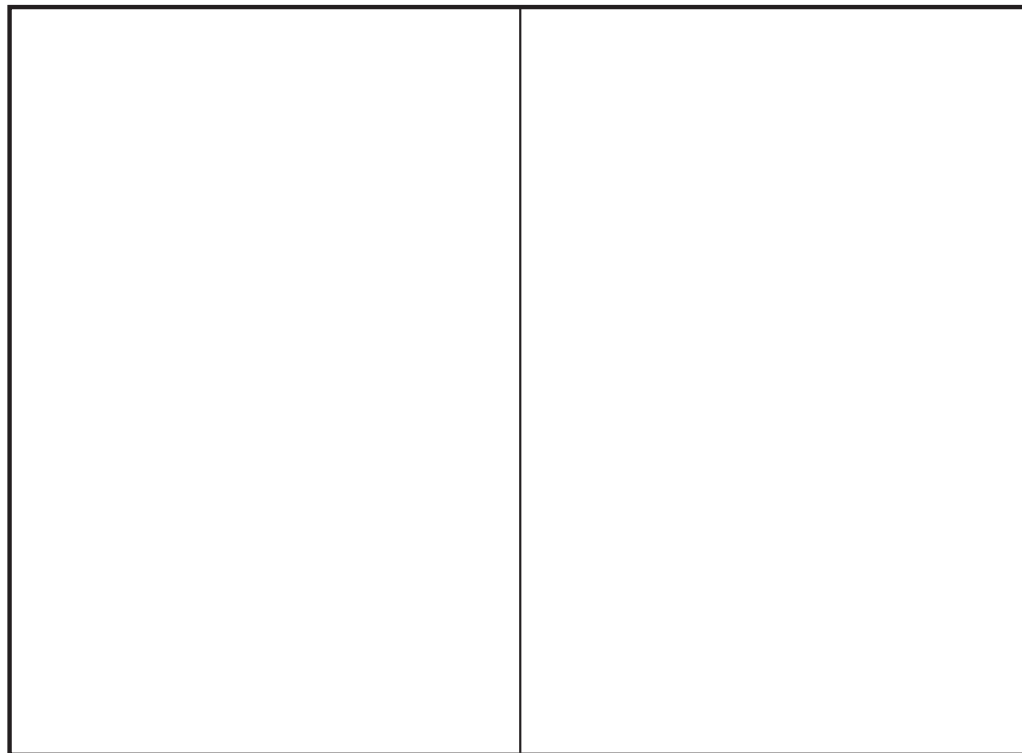
3.10.12 La segunda y tercera de forros

Los forros están impresos por lo general en papeles gruesos, más que las páginas interiores y al hojear el impreso quedan separados del resto de la publicación y dejan descubierta su cara interna.

La segunda de forros se encuentra al abrir la revista y es de especial importancia ya que es la primera página que se publica; casi siempre contiene el directorio o el índice, como es el caso de las revistas, folletos, guías, etc.

La tercera de forros por lo general es solicitada por publicistas o algunos textos, pues en algunas ocasiones las personas hojean los impresos de atrás para adelante permitiendo ver antes que nada tanto la cuarta como la tercera de forros, o en el caso que se lea de manera normal también es importante pues está impresa en el papel más grueso de la portada.

En este caso se decidió que la segunda y tercera de forros no tuviera nada, que las páginas estuvieran en blanco usando el mismo tipo de papel de la primera y cuarta de forros pero ya sin barniz.



Capítulo IV

Proceso de preimpresión e impresión de la guía

Capítulo IV

Proceso de preimpresión e impresión de la guía

En este capítulo se tratará de explicar y dar a conocer la formación, maquetación e impresión de la guía.

4.1 Proceso final

4.1.1 Selección del papel

La comunicación está coordinada entre el proceso de impresión y la forma mecánica de este mismo proceso; esto se interrelaciona con el papel y el efecto que se le desea dar, después de la impresión los pasos a seguir son: el doblado, encuadernado y terminado que formarán al mismo tiempo las etapas finales de producción.

Algunos otros factores para la selección de un papel pueden ser:

1.- El efecto estético y psicológico tanto de su apariencia como al tacto.

2.- La permanencia y durabilidad del papel, esto, es la duración del papel por mucho tiempo, sin degradarse tan fácilmente.

3.- Costo y peso; este factor es uno de los más importantes pues el papel tiene un precio por kilogramo variando este costo de acuerdo al tipo y la calidad de procesamiento.

El papel más económico se hace triturando troncos descortezados. Este papel es usado para periódicos. la desventaja de este papel es que se desintegra en un periodo muy corto. Los papeles hechos 100% de trapo son impercederos pero esencialmente caros.

El papel bond es barato y resistente, utilizado principalmente en oficinas, comercios, la casa y la escuela.

Papel de edición. Este papel tiene características de opacidad, volumen y excelente Impermeabilidad; es un papel no estucado para imprimir libros, folletos y revistas.

Papel recubierto. A este papel se le aplica un recubrimiento en la superficie para lograr un terminado suave.

El papel couché, mate o satinado, es una buena propuesta para los interiores de revistas, folletos, boletines, etc.

Un papel fuerte y durable es el papel para cubiertas elaborado esencialmente para sopor-

tar el desgaste de cubiertas de libros revistas, folletos etc., éste se encuentra en muchos colores y terminados.

Las cartulinas como la bristol, opalinas y otras más, son utilizadas especialmente para anuncios publicitarios, propaganda promocional, posters, muestras, etc.

Hay otros papeles para offset diseñados especialmente para compensar la humedad y otros problemas de impresión.

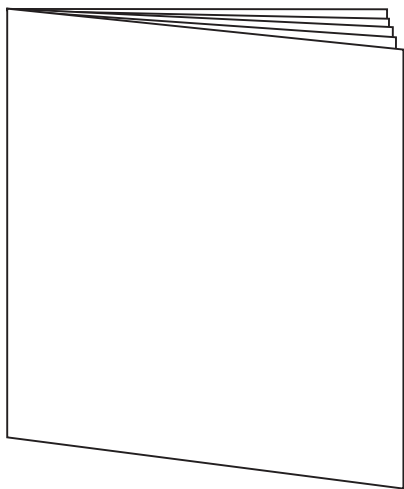
Existen otros papeles para el rotograbado o grabado que están hechos para absorber la tinta utilizada en este tipo de impresión. Los demás papeles que hay son variaciones de estos papeles mencionados.

Para este proyecto se utilizará el papel couche satinado de 150 g, para los forros y para los interiores couche semimate de 100 g.

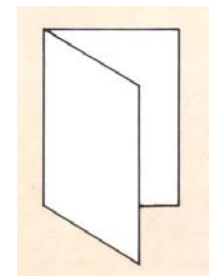
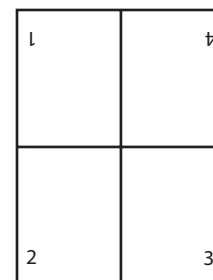
Para esta guía se buscó la manera más práctica y económica de impresión así que se optó por la fotocomposición laser y la impresión en offset en selección de color.

4.1.2 Selección de Encuadernación

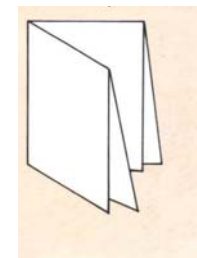
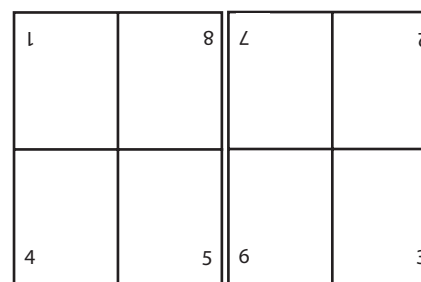
Este es un punto muy importante que se tiene que seleccionar desde que se está diseñando la guía. El encuadernado se seleccionará por medio de varios factores importantes como: que sea estético, práctico y ergonómico; aparte de saber si el impreso necesita un encuadernado permanente o temporal, la guía se tenía que ver bien y dar una sensación de practicidad. Por este motivo y viendo que la publicación tenía relativamente pocas hojas, se buscó que el encuadernado fuera permanente, fácil de unir las páginas y sin lomo; por tal motivo la mejor opción era el encuadernado engrapado.



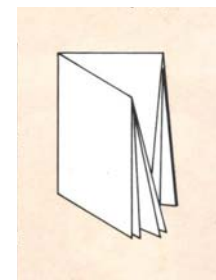
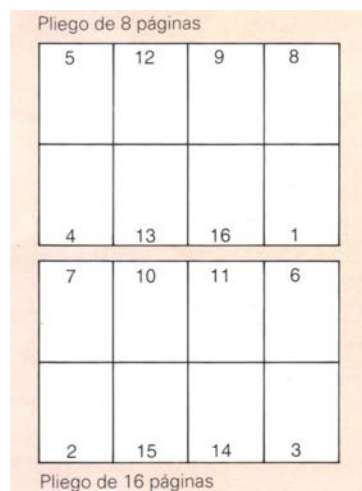
Pliego de 4 páginas.



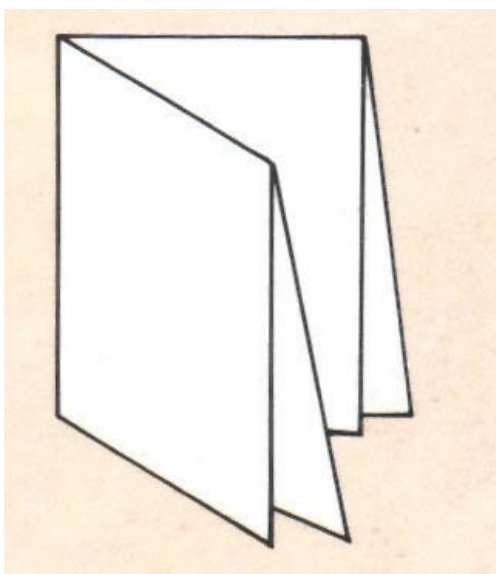
Pliego de 8 páginas.



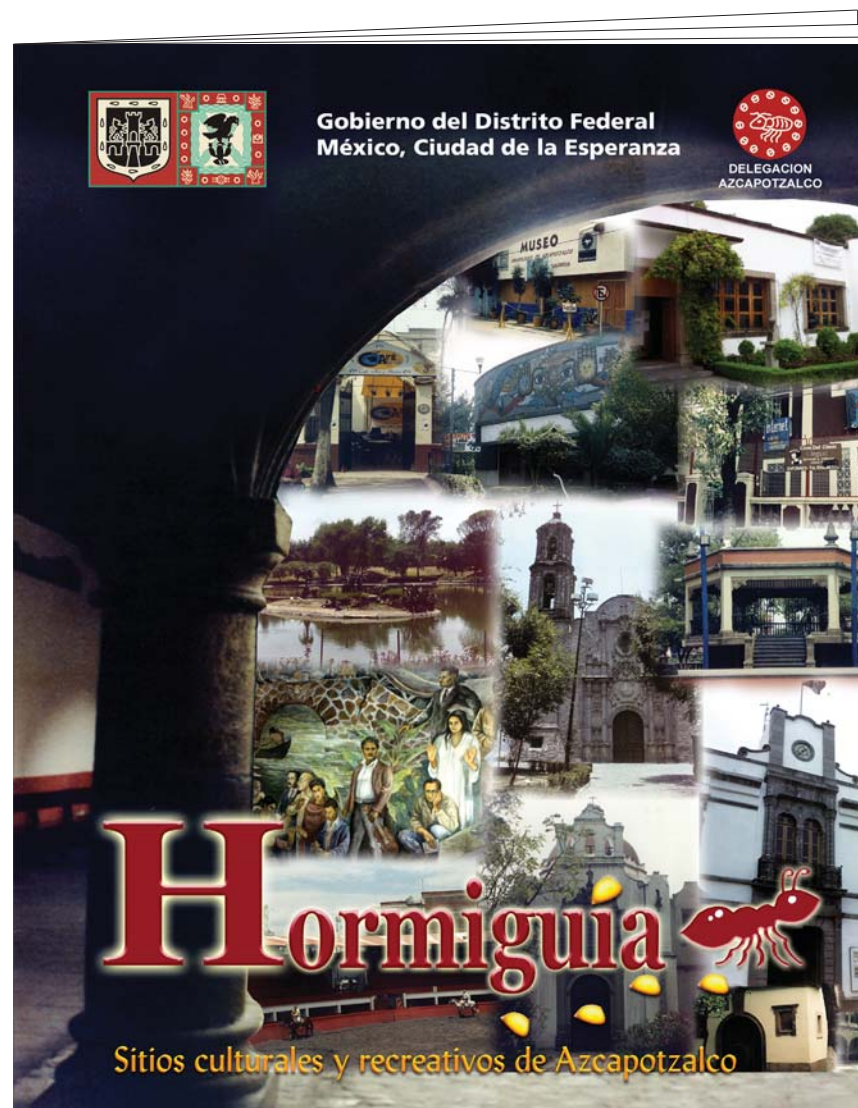
Pliego de 16 páginas.



Para esta guía se
utilizaron pliegos
de 8 páginas.



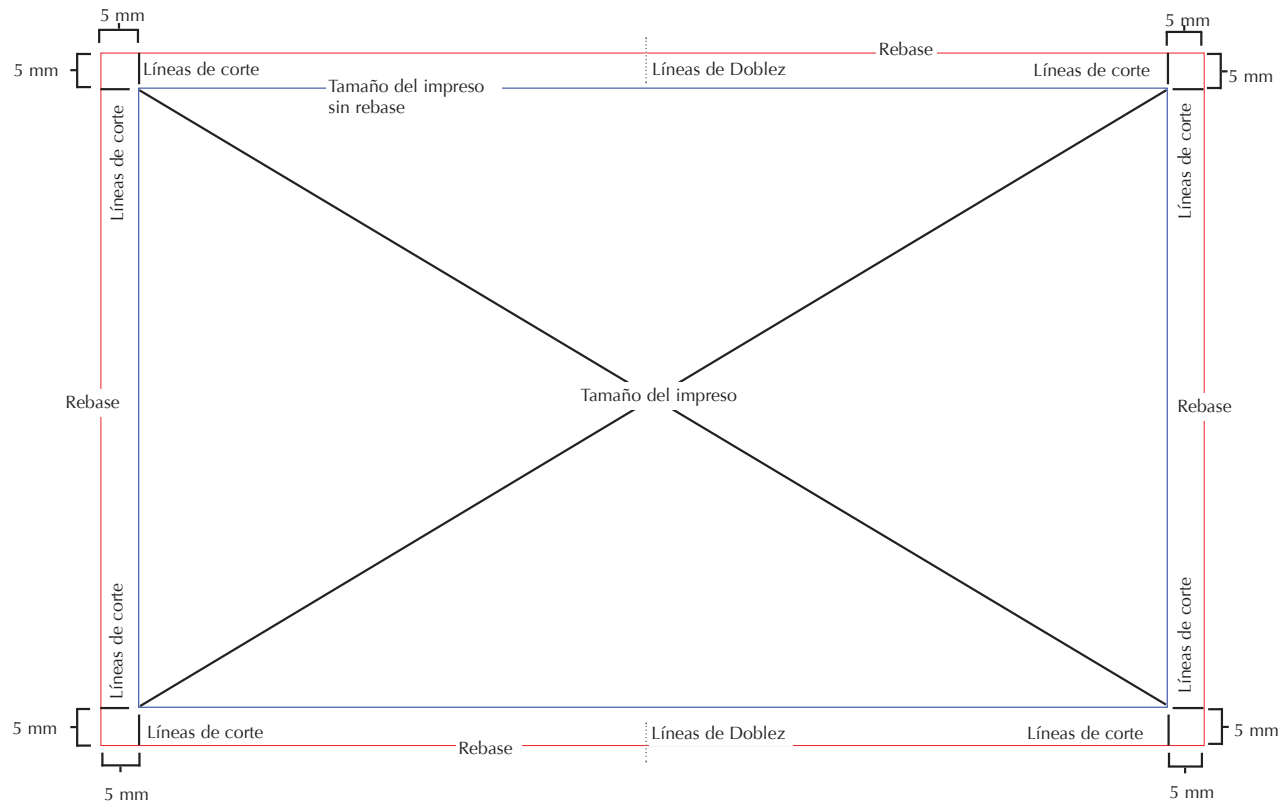
Ya hecho el cuadernillo queda de esta manera:



4.1.3 Guías y marcas dimensionales

Son importantes pues éstas ayudan al marcado del original mecánico o electrónico, éstas líneas por lo general son azules y delinean o conforman el contorno del impreso, esto es, el tamaño sin rebase del impreso. Las marcas de corte son negras y están remarcadas en las esquinas, éstas muestran el tamaño del papel impreso una vez refinado.

El rebase en cualquier impreso debe tener 5 mm adicionales en todos los lados en donde se harán el corte, esto es, en las orillas que refinarán; las líneas de rebase deben estar hechas en rojo; para las líneas de doblez se hace por medio de una línea breve y punteada fuera de la línea de corte. Estas líneas ayudarán al impresor para la preparación del original mecánico.



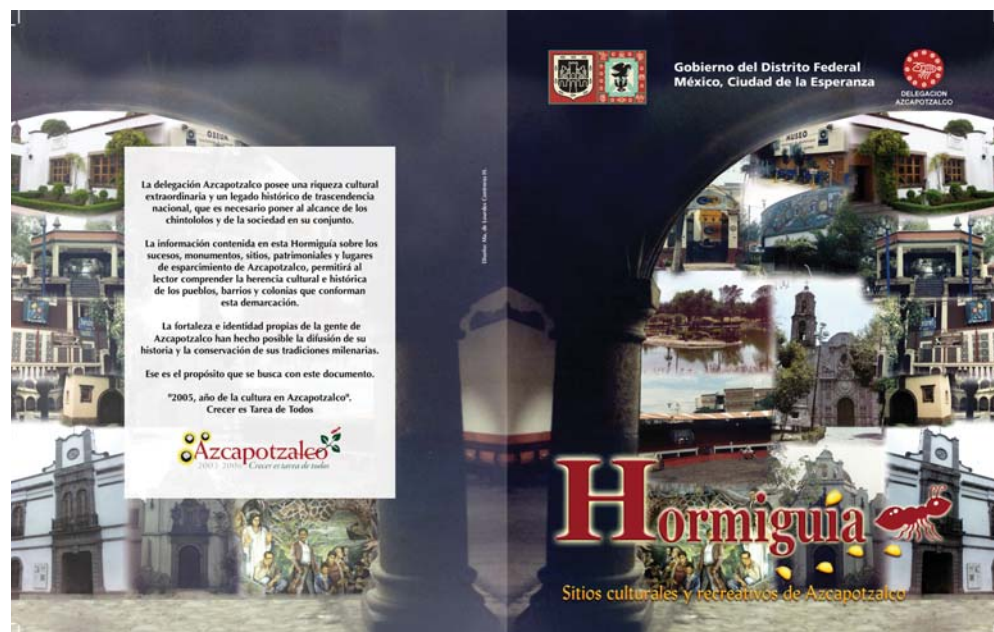
4.2 La maquetación de la guía

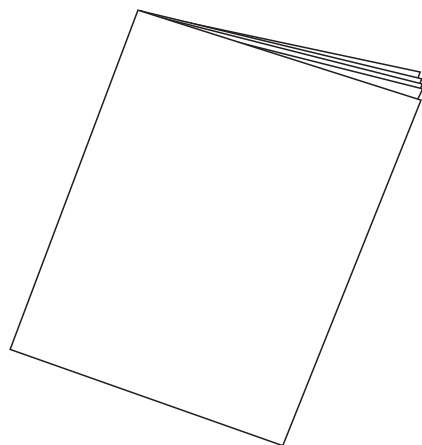
Para la portada se hizo en el programa Photoshop, en el cual el diseño de la portada y la contraportada se unieron en un solo documento dejando un rebase de 5 mm alrededor e indicando con un línea punteada el doblez.

El contenido de la guía se diseñó en el programa de Quark Xpress, en el cual se elaboró una página guía. Esta contiene las plecas que enmarcan la página, el logotipo y la compaginación, además de algunas de las líneas guía, que se utilizan en todo el documento. También las cajas de texto con la fuente usada tanto en los títulos como en los textos generales. Éstas ayudan a separar de una forma sencilla el contenido y el formato.

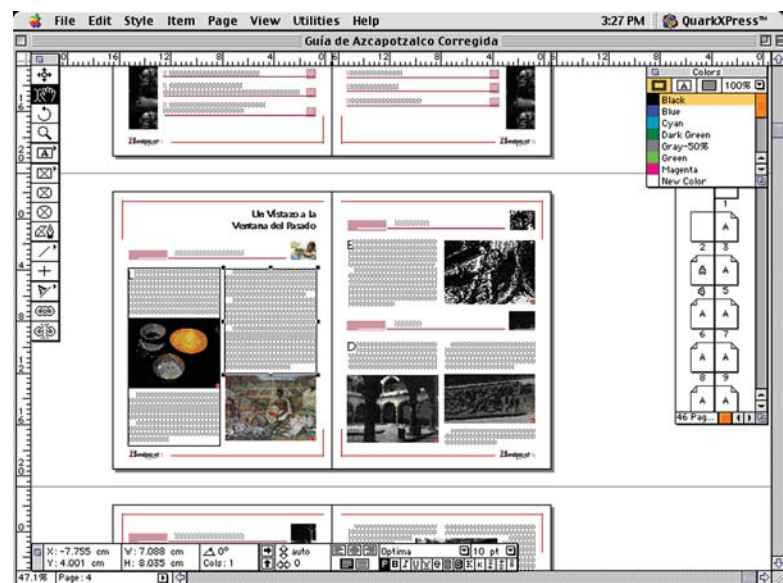
Como ya se dijo, las imágenes de toda la guía están en una resolución alta de 300 dpi, pero para que no perdieran nitidez y estuvieran un poco más ligeras en peso RAM se guardaron en EPS, con configuración jpg.

En este ejemplo se presenta el proceso, desde que se estaba haciendo la portada en el programa de Photoshop hasta la manera en que quedó en el archivo para impresión.

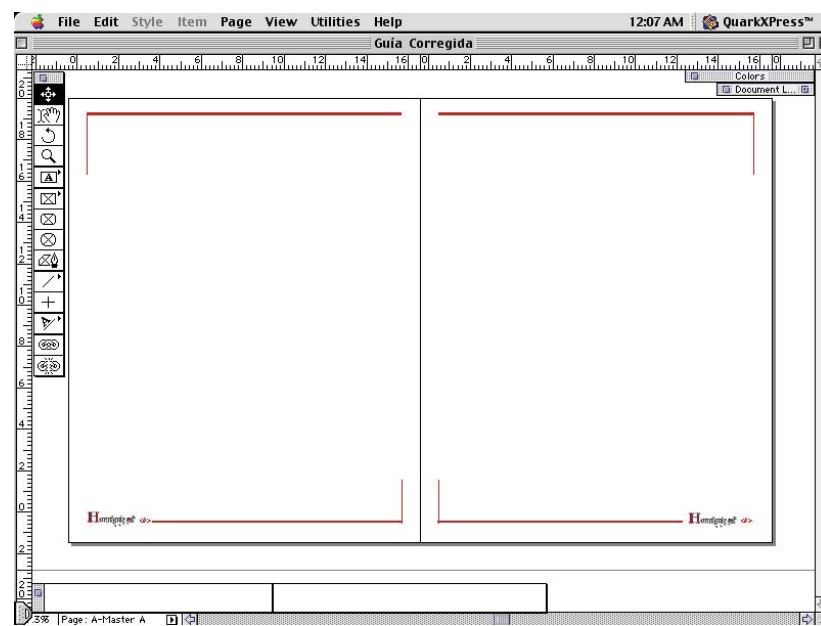




En este ejemplo ya se ve cómo está aplicada la página maestra en la guía.



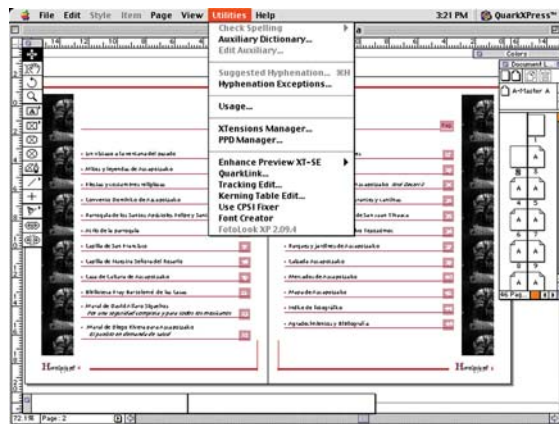
En el siguiente ejemplo se observa cómo está compuesta la página master o maestra que se utilizó para todas las páginas interiores de la guía. En esta se puede ver cómo están integrados todos los elementos necesarios para la publicación. La página maestra ayuda para que no haya cambios en las páginas de los elementos más importantes, como la foliación, las plecas y los márgenes.



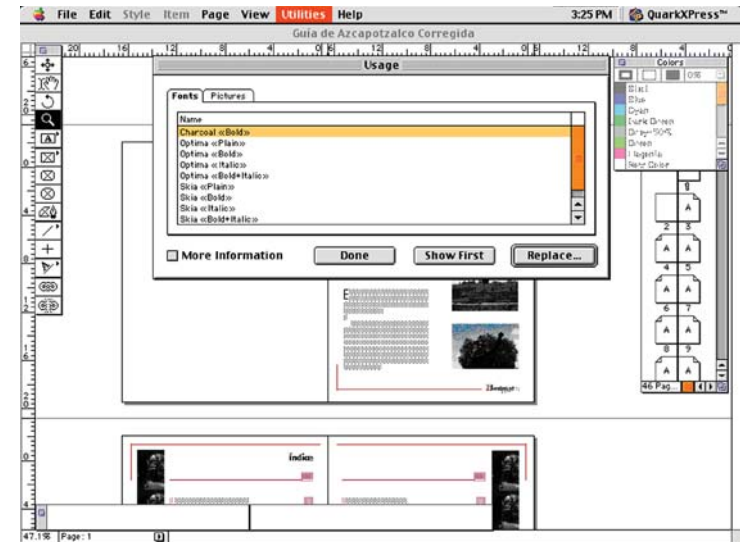
4.3 Preparación del archivo para su impresión

Ya teniendo terminado el documento, como en este caso que se hizo en el programa de edición Quark Xpress, se necesita establecer si están “linkeadas” (pegadas) correctamente todas las imágenes; esto se puede ver al abrir la ventana de Usage. Esta ventana también ayuda a saber qué fuentes se utilizaron y a reemplazar cualquier fuente o imagen que se desee sustituir; esto ayuda cuando los textos son muy amplios y en un solo paso la fuente es cambiada.

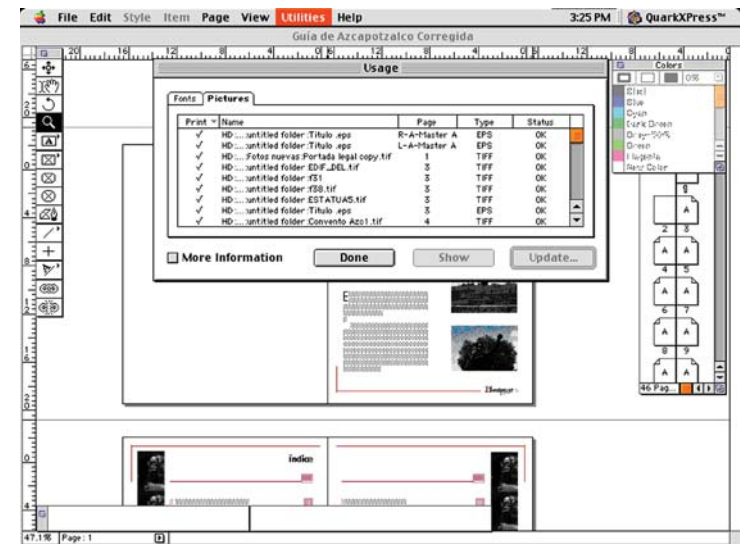
A continuación se da el ejemplo de qué ventana se abre para ocupar la acción de Usage (o uso) la cual dará un listado completo de las imágenes que están añadidas a la guía así como los caracteres usados y que se tienen que integrar al archivo.



En este ejemplo se ve el listado de las fuentes usadas en todo el documento; con esta lista se copian los nombres para buscarlos en la computadora y copiar las fuentes en el documento de collect que se llevará al impresor.



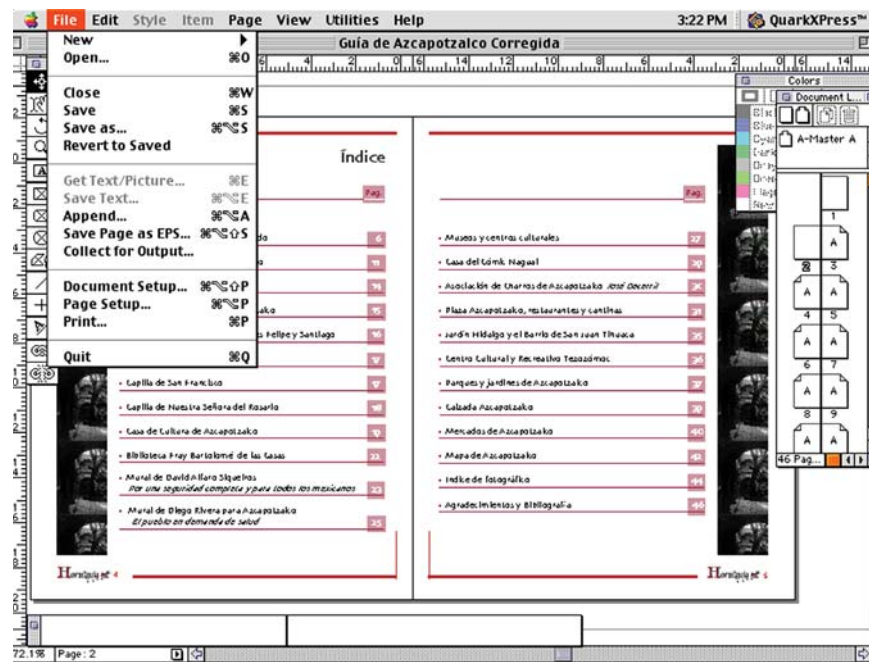
En este ejemplo se ve el listado de las imágenes usadas en todo el documento. Como se puede observar al lado derecho hay un Ok el cual es una afirmación que las imágenes están bien; si hay algún problema o modificación existe un texto de Modify en este caso se le dará Update y automáticamente se cambiará o Missing en el caso que no encuentre la imagen; si este es el problema se reemplazará la imagen o se buscará dónde se cambió para poder poner el link donde debe de ir en el archivo.



Después que ya se vio que en este aspecto esta listo el archivo se procede a ir a la ventana de Collect. Esta ventana nos ayuda a resumir las imágenes y el archivo en una sola carpeta, para ya entregársela al impresor. El único inconveniente de este Collect es que no guarda las fuentes; éstas tienen que ser localizadas en el disco de la computadora para poder copiarlas al archivo y de esta manera completarlo para que no haya fallas en el proceso de impresión se sustituyan debidas a que las fuentes por otras.

También se puede exportar el archivo y crear un PDF. Este archivo tiene las imágenes permanentemente pegadas y los textos convertidos a curvas o imágenes. Este proceso ayuda tanto al impresor como al diseñador, pues no cambia la configuración del archivo en nada, tal como se guarda se imprime.

Ya que se revisaron estos pequeños detalles se va a la ventana de File en la cual se oprimirá el comando Collect for output. Este comando ayudará para que en una sola carpeta se junten el documento y las imágenes; en el caso de las fuentes se tiene que hacer un listado y copiar los archivos de la carpeta de fuentes para poderse las mandar al impresor, pues éstas no son integradas en el archivo en el caso de usar el programa Quark. Si se usa indesign es mucho más sencillo puesto que hace la recopilación de fuentes, imágenes y el documento automáticamente.



4.4 Creación del dummy de la guía para su impresión

Tanto para la corrección de textos como de imágenes se debe de imprimir una serie de bocetos o dummies, éstos ayudan a ver de una manera tangible y práctica, lo que va a llegar a ser el documento.

Al terminar de hacer las correcciones correspondientes se hace un dummy final el cual ya tendrá el tamaño y las características deseadas para su impresión y encuadernado.

Ya que se tienen dichos dummies y pruebas se guarda el documento en un CD para su impresión, y se hacen ciertas pruebas antes de lanzar el tiraje del impreso para distinguir si el color, las imágenes y los textos están correctos y no se movieron o modificaron. El costo de una prueba es pequeño en relación al costo de hacer las planchas, y las pruebas de preimpresión están hechas con el proceso de transferencia fotográfica y son muy rápidas en sacar, pues se hacen en menos de 30 minutos.

A continuación se ve cómo se estructuraron los pliegos de papel. Para la impresión de las páginas de en medio se usó la mitad del pliego pues las páginas se aumentaron a 52.

1 ^{er} Pliego anverso	1 ^{er} Pliego reverso	2 ^o Pliego anverso	2 ^o Pliego reverso
1	2	3	4
52	51	48	47
4	50	8	46
49	3	45	7
3 ^{er} Pliego anverso	3 ^{er} Pliego reverso	4 ^o Pliego anverso	4 ^o Pliego reverso
6	10	13	14
44	43	40	39
12	42	16	38
41	11	37	15

5º Pliego anverso

21	98
20	33

5º Pliego reverso

58	81
34	19

6º Pliego anverso

21	32
24	29

6º Pliego reverso

18	22
30	23

Éstas serían las páginas centrales del cuadernillo de la guía.

7º Pliego anverso

28	25
----	----

7º Pliego reverso

26	27
----	----

Para los forros y la portada se utiliza otro pliego con un papel mucho más grueso y con cierto acabado que hará la diferencia entre éstos y los interiores.

Pliego para los forros anverso

Contraportada o 4ª de forros	Portada o 1ª de forros
---------------------------------	---------------------------

Pliego para los forros reverso

2ª de forros	3ª de forros
--------------	--------------

4.5 Pruebas de Color

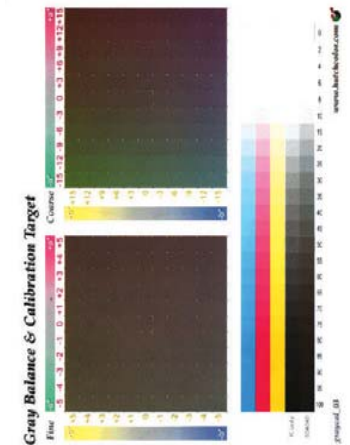
En las pruebas de color se hacen las correcciones de impresión, por ejemplo, si el magenta está muy saturado o está deslavado el negro, etc.

Hay dos tipos de preimpresión; una de ellas consiste en empalmar cuatro láminas de acetato una por cada uno de los colores, dando como resultado un acomodamiento CMYK (cyan, magenta, amarillo y negro) de tal forma que queden unidos todos los colores para hacer la prueba final.

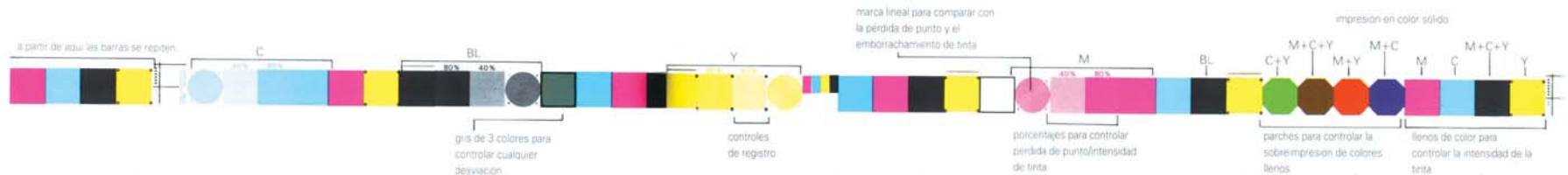
La otra y más moderna es la transferencia fotográfica en ésta se selecciona un papel parecido al papel de impresión final recubierto con película sensible a los ultravioletas. La separación cian de la película se transfiere sobre la película sensible y se expone a los rayos UV en un lecho vacío; esta luz hace que las partes de

imagen se adhieran al papel y queden eliminadas las no expuestas restantes, el siguiente paso es recubrir el papel con tinte cian, que se adhiere sólo a las zonas donde hay imagen. A continuación el papel se recubre otra vez con película sensible y se pone en el registro la película del magenta y volviéndose a hacer el proceso. Los colores se exponen y recubren uno por uno hasta completar los cuatro colores.

Éste es un ejemplo de cómo salen las pruebas de color.



Éstas son las barras de color que los impresores incluyen en las pruebas de color.



Al final el resultado será una perfecta reproducción fotográfica.

En todas las pruebas se colocan barras de color, que es el mejor medio para que el diseñador y el impresor pueda reconocer la calidad de la prueba.

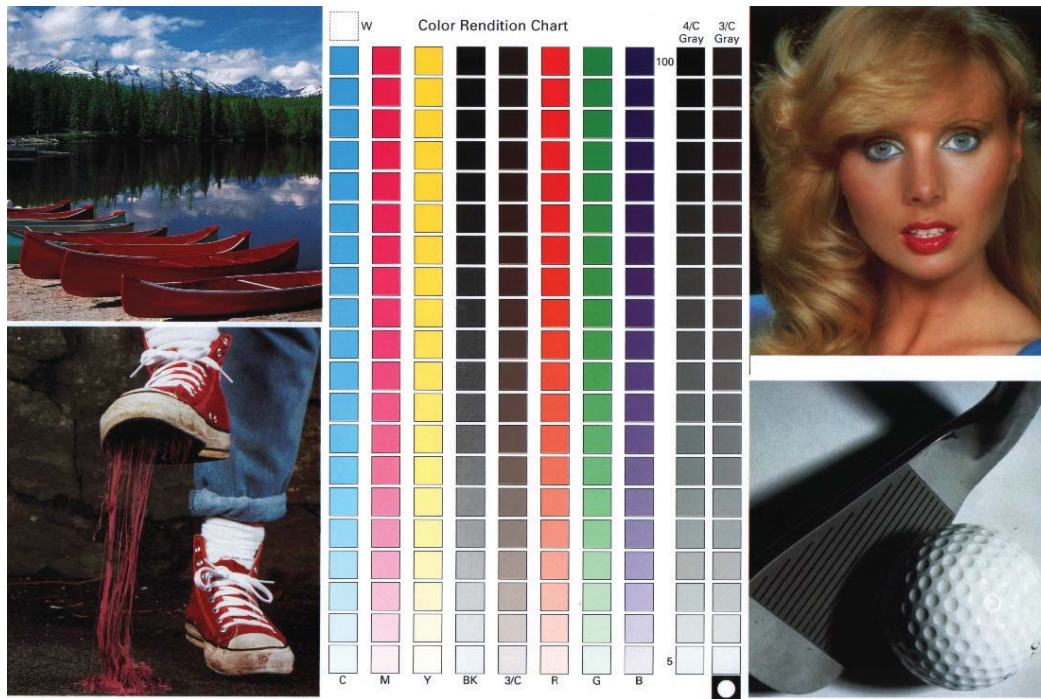
La barra tiene varias maneras de controlar la intensidad, su consistencia en la plancha, registros, tramados y pérdidas de puntos.

Aquí están algunos de los ejemplos de cómo se calibran los tonos; de esta manera las fotografías quedan con los tonos más aproximados.



Si se quieren tener con precisión los tonos correctos, se harán por medio de un degradado, en el que las máquinas dan los tonos.

En este ejemplo se dan los degradados de cada uno de los colores utilizados para la impresión, incluyendo la gama de grises; dichos degradados están realizados del 5% al 100% cada uno.



En este ejemplo podemos ver las diferencias que encontramos si una imagen está dada en gama de grises. En la primera foto estos grises se dan por medio de la combinación de los cuatro colores en CMYK. En la siguiente podemos ver la diferencia en tonos cuando se hacen totalmente en gama de grises y la tercera es una combinación de tres colores, el cyan, magenta y amarillo CMY., que dan estos grises.

A collage of various images. The top left features a cartoon illustration of a man in a sombrero and a woman on a balcony. The top center shows a close-up of a pink flower. The top right depicts a bird in flight over water. The middle left shows a woman in a black jacket. The middle right shows a man in a white shirt and sombrero. The bottom left shows a pink fish. The bottom right shows a row of cartoon men in sombrero hats.

4.6 Distribución del impreso en el pliego

En el caso de la guía se utilizan, tres pliegos y cuarto. Muchos pensarían que se desperdiciaría el papel, pero en las imprentas de hoy en día podemos ocupar un pliego repitiento este cuarto de pliego en todo el mismo; de esta manera se logra que no se pierda mucha cantidad de papel.

Hay un método de impresión que es en tamaño oficio o carta y que daría 4 páginas por cada impresión. En cada imprenta podemos observar que hay diferentes tipos de máquinas y modos de imprimir. En este caso se imprimirán 16 páginas por pliego; la compaginación no es problema puesto que ya hay programas integrados especialmente para pre prensa, los cuales proporcionan la compaginación exacta y la distribución del impreso dentro del pliego, ya integrándole los rebases y dobleces.

4.7 Después de la impresión

Para la portada, después de ser impresa, sigue el proceso final, que puede ser un plastificado o un barnizado, ya sea brillante, mate o semimate. Este acabado le dará a la portada la diferenciación con la impresión de

los interiores, además de proporcionarle durabilidad y vistosidad al mismo tiempo.

Ya que se imprimieron todas las páginas y los forros, se insertan los pliegos en una máquina, la cual doblará y suajará el impreso y haciendo los cuadernillos. Los pliegos irán sobrepuestos unos sobre otros o mejor conocido este proceso como encaballado, ya que irán engrapadas las páginas por el centro; después se le dará un tipo de planchado para que quede el impreso listo para ser entregado.

En el caso de la guía los suajes no tienen mayor complicación puesto que la estructura de toda ella está dada en un fondo blanco y no tenemos que dejar imágenes con cierto porcentaje de rebase, ya que hay márgenes blancos que delimitan la página, el único impreso que tendrá rebase será la portada.

Para la portada se utilizará barniz de registro para que se reduzcan los gastos.

4.8 Presupuesto para la guía

Se estuvo buscando el mejor precio de cotización para la impresión de esta guía, la impresión será en offset a color y con barniz de registro en la portada. Se cotizó; el costo de 30 000 ejemplares que tendrán un precio de \$ 135 000 pesos costo unitario de \$ 4.50 pesos.

Por 40 000 ejemplares sería \$153 000 pesos costo unitario es de \$ 3.82 pesos. La entrega será en diez días ya terminados y empacados.

4.9 Distribución de la Publicación

La distribución se hará en escuelas, módulos de turismo, delegaciones y en algunas dependencias como forma de publicidad para la delegación Azcapotzalco. Esta guía tendrá cambios cada año para que esté siempre actualizada y no quede obsoleta.

4.10 Encuesta sobre la Hormiguía

Nombre: _____

Sexo: _____ Edad: _____

Estado civil: _____ Profesión: _____

Dirección: _____

1.- ¿Qué le pareció la guía en cuanto a contenido e imagen?

Buena ¿Por qué? _____

Regular ¿Por qué? _____

Mala ¿Por qué? _____

2.- ¿La información contenida en la Guía le fue interesante?

Si No ¿Por qué? _____

3.- ¿Le gustaría conocer los sitios de Azcapotzalco que están mostrados en la guía?

Si No ¿Cuáles? _____

5.- ¿Qué parte del diseño le llamó más la atención de la guía?

6.- ¿Qué artículo de la guía le llamó más la atención en particular?

7.- ¿Fue de su agrado el diseño de la guía?

Si No ¿Por qué? _____

8.- ¿Se le hizo agradable la lectura?

Sí No ¿Por qué? _____

9.- Se le hizo la guía útil: _____

Práctica: _____

Clara: _____

10.- ¿Le brindó la información necesaria esta guía?

Si No ¿Por qué? _____

11.- ¿Qué cosa le desagradó de la guía y qué sugiere?

12.- ¿Qué le pareció el contenido de la guía?

Bueno ¿Por qué? _____

Regular ¿Por qué? _____

Malo ¿Por qué? _____

13.- Cubré todas sus expectativas en cuanto a:

Diseño: Sí No ¿Por qué? _____

Información: Sí No ¿Por qué? _____

Practicidad: Sí No ¿Por qué? _____

Conclusión

Conclusión

Finalización del proyecto

Al finalizar el proyecto se demostró la importancia que tenía esta guía, tanto para la población de esta delegación como para los visitantes y personas que habitan en las zonas aledañas ya que tal proyecto brindará una completa y útil información no sólo textual, sino también gráfica con la cual podrán contar para conocer esta demarcación así como sus costumbres, cultura y centros recreativos, además de ampliar cada vez más los horizontes del saber. Será de gran ayuda para los niños que también obtengan este documento colaborando así a la formación educativa en alumnos de primaria a preparatoria y, por qué no decirlo, hasta personas con alguna carrera terminada con la finalidad de cultivarlos más en el saber.

Por lo pronto, para los encargados del proyecto en la delegación resultó aceptable y satisfactoria la guía de tal modo que se mandarán a imprimir 40,000 ejemplares para su distribución en los lugares antes mencionados.

En el proceso de comunicación textual, se procuró que dichos textos fueran claros, breves y concisos, que adentraran al lector al tema sin causarle aburrimiento, sino por lo contrario, que fuera más atractiva la lectura.

Por lo que se refiere a la comunicación gráfica se procuró tener imágenes nitidas y descriptivas, para hacer que al público le fuera más atrayente la historia, así como los lugares y las costumbres de la delegación.

El acomodo adecuado de imágenes, textos y otros elementos gráficos como plecas, folio, imago tipo y figuras se hizo ordenadamente y con dinamismo para hacer muy agradable la lectura.

Los parámetros en lo que respecta a diseño, como son composición de los elementos de la guía, equilibrio, armonía y estética, así como la parte informativo de tipo textual y gráfica, es decir, imágenes, plecas imago tipos, fuentes y fotografías, fueron cubiertos en su totalidad, perfectamente justificados, como ya se vio y se desarrolló durante todo este proyecto de tesis.

Se realizó una investigación en imprentas del Distrito Federal con la finalidad de conocer los procesos de impresión actuales, y con cuáles se puede contar para elaborar una guía lo más nitidamente posible y con mayor calidad.

Anteriormente no se contaba con la tecnología avanzada que hay en la actualidad; por tal motivo el proceso era cada vez más lento ya que se contaba con maquinaria obsoleta para una mayor demanda de tal o cual publicación. En esta época tal proceso es cada vez más rápido y eficaz con programas de diseño basados

en diseño editorial; tal información se graba en cd.

Glosario

Glosario

La preimpresión y post impresión

La preimpresión, como su nombre lo indica, es el conjunto de pasos previos a la impresión. La preimpresión cubre varios procesos como: la fotografía, el retoque fotográfico, la maquetación del texto, la captura del mismo y la corrección, el escaneado, el diseño, elaborar logotipos y gráficos; todos los elementos que se utilizan para la creación de originales y archivos digitales.

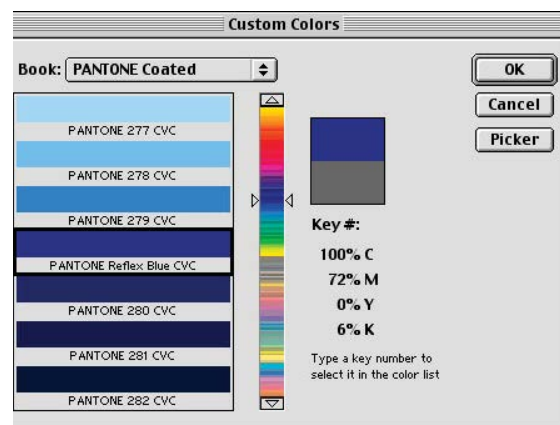
El último paso de una preimpresión es la salida a fotolito o la plancha del trabajo que se vaya a imprimir, el almacenamiento del archivo en una carpeta del disco duro o la grabación de un CD con la información. La post impresión es el acabado en un proceso de impresión.

En la actualidad con la impresión digital y el internet, los procesos se realizan casi inmediatamente.

El Pantone

El pantone es una referencia internacional para seleccionar, especificar, igualar y controlar el color de las tintas para un producto impreso. Es decir, el Pantone es un medio de comunicación común entre profesionales de las artes gráficas para imprimir un color en concreto sin tener tantas variaciones.

La Guía Pantone consiste en más de 1100 colores diferentes impresos en distintos sustratos: sobre papel estucado, papel absorbente y papel mate. Debajo de cada color se escribe la formulación correspondiente, indicando las proporciones para conseguir en la máquina de imprimir el mismo resultado que se muestra en la guía. Por ejemplo:



Se han confeccionado guías para colores de cuatricromía, con más de 3000 combinaciones, guías de transformación de color a la cuatricromía que comparan un color Pantone directo con su conversión más cercana posible para su uso en cuatricromía; también existen guías para colores metálicos, pasteles, bitonos, hexacromía, etc.

En este caso con la guía se tuvo que revisar cual era el Pantone e indicárselo al impresor de forma separada para que no vaya a cambiar la tonalidad al momento de la impresión en el papel.

La hexacromía

Es un espacio de color creado a partir de los cuatro colores básicos (Cian, Magenta, Amarillo y negro) más dos colores. Ya que con este espacio de color es posible obtener un mayor número de colores respecto al espacio de color de CMYK. Hay varias combinaciones de color en la actualidad: cian, magenta, amarillo, negro, naranja y verde; cian, magenta, amarillo, negro, naranja y violeta; cian, magenta, amarillo, negro, cian claro y magenta claro. Para trabajar con la hexacromía es necesario hablar antes con el impresor para realizar el trabajo con éste.

PostScript

Es un lenguaje de programación que hace una descripción de textos y dibujos respecto a una página mediante el uso de coordenadas matemáticas. Garantiza la ubicación de textos e imágenes por la relación que se establece con un punto de origen cero. Todo archivo que emplea el lenguaje PostScript en su creación tiene que ser impreso en una máquina que maneje este lenguaje, por este motivo tiene que tener un intérprete PostScript que traduce esta información al lenguaje de la máquina que generará puntos impresos.

En determinadas máquinas, como filmadoras, plotter de impresión digital o métodos de alto nivel de producción, se incluyen ordenadores específicos y especializados denominados (RIP que son las siglas de Raster Image Processor). Es un equipo de hardware o de software instalado en un ordenador independiente que realiza una serie de funciones de control. En artes gráficas

se emplea ya sea para comunicar o traducir la información que viene desde un ordenador al dispositivo de salida, es decir la filmadora, impresión digital, plotter, etc.

Por lo general interpreta el archivo PostScript que se ha mandado imprimir realizando la función de ripeo, es decir, de traducción. Este lenguaje se ha convertido en estándar por su independencia respecto al dispositivo de salida. Además realiza funciones adicionales como colas de impresión, calibrado de color para garantizar que se obtiene el color requerido, reimpresión de archivos ya impresos, etc. Un documento PostScript generado en un ordenador se visualiza idénticamente en otro y si se imprime en distintos dispositivos de salida su resultado será también idéntico. Es un lenguaje común de intercambio de ficheros en los programas de autoedición.

La resolución de una Imagen

Cuanto mayor sea el tamaño de salida de una imagen digitalizada, mayores son las posibilidades de que la impresión tenga poca nitidez.

Como regla general, la proporción de la resolución de exploración y la resolución de salida debería ser de entre 1.25 y 2 a 1. Esto es, si la resolución de salida es de 150 líneas por pulgada (dpi), una resolución de exploración de 250 puntos por pulgada (ppp o ppi en inglés) debería encontrarse en ese rango, en una relación de 1.67 a 1, esto es, dividimos $250 \text{ ppi} / 150 \text{ dpi} = 1.67$. Si la proporción es menor que 1 a 1, el software

gráfico del ordenador tendrá que adivinar con el fin de generar puntos que llenen las líneas adicionales de la resolución de la trama. Esto da lugar a una imagen poco clara, con calidad baja y pocos detalles en la imagen escaneada. Por el lado contrario, si la proporción ppi/dpi es demasiado alta, se genera un exceso de información que vuelve lentos los dispositivos de ripeo, el archivo requerirá mayor espacio, más RAM para procesarlo y un mayor tiempo de ejecución.

Impresión Digital

En contraste con los métodos de impresión tradicionales, la impresión digital transfiere la información directa de la computadora al papel sin necesidad de negativos, constituyendo así un verdadero ahorro y rapidez en tirajes cortos y personalizados; es especialmente utilizada en el área de mercadotecnia directa, como trípticos, dípticos, volantes, etc; pues los bienes impresos personalizados eliminan el desperdicio en cobertura amplia. La información digital se puede utilizar para generar una impresión original. Los datos digitales pueden ser usados para producir impresiones directas de alta calidad. Esta forma de imprimir genera una imagen bajo control digital para cada hoja.

El papel

Para entender un poco mejor cómo se imprime en el papel, es necesario conocer ciertos aspectos de éste como el peso, el tamaño, el hilo del

papel, esto es, de que forma están ordenadas las fibras en el papel, etc.

Peso

Peso de un papel se refiere a lo que pesan un millar de hojas, de una medida y de un gramaje por metro cuadrado de cierto papel.

Por ejemplo: El papel bond de 36 kg, tiene ese peso porque 1,000 hojas en medida 57x 87 cm y de 75 grs/m^2 , pesan 36 kg.

Hilo del papel

El hilo del papel es una serie de formas en línea longitudinal en que están ordenadas las fibras de un papel conforme al sentido de su fabricación, esto es, que el papel al doblarse o curvarse en el tambor de la prensa de offset en sentido paralelo al hilo, ofrecerá menos resistencia y tiende a no quebrarse, mientras que si se hace en sentido perpendicular o contrahilo, resiste más y tiende a quebrarse. El hilo de los papeles suele encontrarse paralelo a la dimensión más larga de cada pliego entero.

Medidas de papel habituales en impresión y diseño

Según las normas internacionales DIN, el papel normalizado básico tiene las siguientes medidas (en cms.):

DIN A0: $84.1 \times 118.9 = 1 \text{ m}^2$

DIN A1: $59.4 \times 84.1 = 0.5 \text{ m}^2$

DIN A2: $42.0 \times 59.4 = 0.25 \text{ m}^2$

DIN A3: $29.7 \times 42.0 = 0.125 \text{ m}^2$

DIN A4: $21.0 \times 29,7 = 0.0625 \text{ m}^2$
DIN A5: $14.85 \times 21,0 = 0.0311 \text{ m}^2$

Aparte, en impresión se han empleado otras medidas todavía en uso (todas se indican en cm.):

70 x 100; 50 x 70; 50 x 65; 55 x 77; 56 x 88; 60 x 88; 60 x 94; 61 x 88; 64 x 88; 74 x 105; 74 x 105; 77 x 110 etc.

Papel Couché

Papel Couché Brillante, satinado y usual para imprimir en offset y a alto registro.

Selección de color

En offset, se reproducen imágenes a color descomponiéndolas en cuatro colores básicos y elaborando un negativo por cada uno de ellos. Azul (cyan), amarillo, rojo (magenta) y negro, de esta forma al momento de imprimirlos y volver a componerlos se obtiene una impresión a color, con las características deseadas.

CMYK son los cuatro colores principales utilizados en offset, que se combinan para formar una selección de color. Estos colores son: cyan (azul), magenta (rojo), yellow (amarillo), black (negro). Esta cuatricromía son los pigmentos CMYK utilizados en los procesos de impresión, elegidos para obtener la gama más amplia de mezcla de colores.

La Fotocomposición Láser

Láser proviene de las siglas de light amplifica-

ción by simulated emission by radiation; esta técnica convierte la energía en un rayo de luz sensible, intenso y fino a la vez que también convierte en una reacción electromagnética permitiendo la impresión directa sobre la plancha, evitando pasar por la filmadora y suprimiendo la etapa de ajuste.

Si no se utilizara esta tecnología la página tendría que pasarse por la fotocomponedora, que daría una película en positivo o negativo para después proceder a su ajuste o montaje en la imprenta. En esa fase se montan los textos, titulares e ilustraciones obteniéndose la página ya terminada.

En las rotativas de offset, del positivo se obtiene la plancha de aluminio que se montará sobre los cilindros.

La fotocomposición laser simplifica y acelera la producción, reduce la cantidad de materiales utilizados y los costos laborales; es virtualmente capaz de suprimir pasos haciendo que del ordenador se imprima directo a la plancha.

Con este método desaparecieron los pasos fotográficos de la fotocomposición, ya que a través de dos rayos de luz se hace ya este proceso, el primer rayo escanea y/o da lectura a la maqueta y refleja la luz en un tubo fotomultiplicador que se encarga de convertir la luz en impulsos electrónicos, los cuales son transmitidos, el segundo grupo de rayos expone la plancha metálica, formando la imagen. De esta manera las

planchas ya pueden ser utilizadas directamente en las rotativas offset y con una pequeña variación de relieves en las de tipografía.

La plancha

Es el positivo de la página que se utiliza para impresionar una placa fotosensitiva de offset. Más adelante se hace el revelado de la placa, produciendo una reacción química que harán que las partes impresas atraigan la tinta y rechace el agua según la forma en que la plancha haya recibido la luz de la película.

La impresión

Ya teniendo la placa o plancha, ésta se instala en la rotativa de offset, que se diferencia de la tipográfica en que la plancha no imprime directamente en el papel, sino que la plancha después de recibir el baño de agua y tinta imprime sobre una mantilla de goma que transfiere finalmente, las imágenes al papel.

Offset: Es el proceso de impresión para grandes tiradas basado en tintas, en el que la tinta adherida a las zonas de imagen de una plancha litográfica se transfiere a un cilindro portamantilla antes de pasar al papel o a otro. El nombre de offset viene de la unión de los vocablos ingleses "off", que significa quitar, y "set", que significa poner. Consta de cuatro elementos básicos:

1.- La placa o matriz, a la que se transporta la imagen del negativo, se monta sobre un tambor y sobre éste se encuentra en per-

manente contacto cilíndrico con los rodillos mojadores que toman agua de la fuente; después los rodillos entintadores que toman tinta de otro juego de rodillos entintadores llamado batería y la pasan al tambor sobre el que se monta la mantilla de hule.

2.- La fuente de agua.

3.- La batería de la tinta.

4.- El tambor. El papel pasa presionado entre este tambor y el tambor de la mantilla.

Funcionamiento:

1.- Con el agua: la imagen que fue transportada a la placa es repelente al agua (off), el resto de la placa toma el agua de los rodillos mojadores.

2.- Con la tinta: la imagen de la placa, de la que el agua es repelida, es adherente a la tinta de los rodillos entintadores y se pega (set) a la placa, y esa tinta que se pegó a la placa se pega, a su vez, a la mantilla, la cual, ya entintada con la imagen, la imprime en el papel. La clave de la correcta impresión offset, consiste en saber controlar perfectamente la cantidad de agua y tinta, así como el paso del papel por la máquina.

Barras de color

Guía utilizada por el impresor, que sirve para evaluar: colores, densidades, traslapes y cantidad de tinta utilizada.

Registro

El registro se maneja en impresiones de más de una tinta o cuando pasa por más de un proceso, es decir, el registro consiste en procesos que se van incorporando a un trabajo. Esto es que si se tienen varios colores éstos tienen que coincidir en el trabajo final sin estar desfasados unos y otros.

Tiraje

A través de las computadoras se han beneficiado los sistemas para poder controlar mediante la computadora el tanto por ciento de tinta y su compensación, además de la tensión del papel y los demás elementos mecánicos de la rotativa. Hay tres funciones que sirven para unir y analizar datos del desperdicio de papel; el control y administración de los materiales usados en la producción; un seguimiento automático de servicio y asistencia técnica de la maquinaria; un control en la producción y circulación, utilizando de forma óptima la serie de funciones relacionadas con el proceso de impresión.

Rebase

Es el área impresa que va más allá de la línea final del trabajo; con estas líneas se puede evitar el riesgo de que el corte quede exacto, y que al no tener el rebase salga un filo blanco.

Suaje

Es una forma de troquel que se usa para cortar y/o marcar materiales impresos en formas diferentes a las rectas continuas que da el refine, los pasos que se siguen para el suajado son:

1.- En una tabla de madera de unos 19 mm de espesor, se dibujan o se pegan los trazos de los cortes y dobleces que se proyectan en el suaje.

2.- Con una sierra caladora se ranura la madera, conforme al trazo del dibujo.

3.- Usando tiras de acero con filo en uno de sus bordes, o bien con ese borde sin filo para hacer los dobleces, se cortan y/o doblan las tiras a la medida y forma del dibujo ya calado.

4.-Armado. Se introducen en las ranuras de la tabla las piezas que fueron cortadas y/o dobladas de modo que queda el troquel terminado.

5.- El suaje se monta en la máquina de tipos adaptada, o bien en una prensa de fábrica hecha para suajado.

Refine por los tres lados

Es el refine final que se le da a un trabajo o una publicación que fue encuadrada en libro o a caballo, por razón de que el lomo no llevará refine.

Barniz de máquina

Es semejante a las tintas, pero transparente; se aplica en máquina de offset encima de la impresión de tintas para proporcionarle brillo al trabajo. Para los forros de la guía se utilizó barniz de máquina para darle un acabado de

plastificado pues este método es más barato y da resultados efectivos.

Plastificado

Es el proceso de adherir a la hoja de papel una película de plástico transparente, brillante o mate, por una cara o por ambas, mediante adhesivo fluido, mediante adhesivo al calor o mediante adhesivo al agua.

El marcado y pliegue

El marcado es usado para definir el plegado; marcado en contra del grano del papel presenta mayor resistencia, en cambio si se hace paralelo al grano será más sencillo de doblar.

El plegado se hace a máquina; de preferencia para trabajos de más de ocho páginas no se deben de utilizar papeles muy gruesos, pues costará mucho más trabajo al plegar.

Engrapado

El engrapado es una forma permanente de encuadernación, el engrapado central o de caballo es el más corriente; para hacerlo se abre el libro sobre una silla y se engrapa a través del pliegue dorsal.

Se emplea para revistas y materiales de menos de 0.25 cm de grosor; las secciones plegadas se insertan una dentro de la otra. Éste método es el tipo de encuadernación más sencillo y económico; además con la grapa se abre perfectamente y se mantiene abierto facilitando la lectura.

Bibliografía

Traducción: Constante, Susana.

Biblioteca del Diseño Gráfico, Diseño Gráfico, Tomo 1 y 2. Naves Internacional de Ediciones, S.A.

Bermúdez Atienza Juan Manuel.

Tesis: El diseño gráfico en la promoción del turismo en México.

Swann, Alan.

Diseño y marketing,. Editorial Gustavo Gili, S.A.

Bravo Torres, Raquel Aurora.

Tesis: Propuesta de un folleto informativa para el centro educativo Domus.

Grout, Bill, Athanasopoulos, Irene y Kutlin, Rebeca.

Diseño gráfico por computadora. Editorial Libro Mc Graw – Hill de México S.A de C.V.

Collier, David/ Cotton, Bob.

Diseño para la autoedición (DTP).

Hugh, Marchal.

Diseño fotográfico. Editorial Gustavo Gili, S.A.

Jordan, Ed.

Autoedición con Ventura Publisher. Editorial

Gustavo Gili, S.A.

Frutiger, Adrián.

Signos, símbolos, marcas y señales. Editorial Gustavo Gili, S.A.

Costa, Joan, Moles, Abraham, y Janiszewski, Luc. Gráfismo funcional, Enciclopedia de Diseño. Curso práctico de diseño por ordenador. Ediciones Genesis.

Carter, Rob.

Tipografía experimental. Editorial Roto Visión, S.A.

Técnico en diseño gráfico programación. Editorial Codesis Comercializadora Editorial y Sistemas LTDA.

Owen, William.

Diseño de revistas,. Editorial Gustavo Gili, México, S.A.

M. Barthel, Tobias.

Fotografismo publicitario internacional. Editorial Gustavo Gili, S.A. Barcelona, Rosellon.

T. Turnbull, Arthur y N. Baird, Russell.

Comunicación gráfica, tipografía, diagramación, diseño y producción. Editorial Trillas.

Cohen, Josef.

Sensación y percepción auditiva y de los sentidos menores. México, Trillas 1973.

Prieto, Daniel.

La comunicación educativa como proceso alternativo. Perfiles educativos.

Fiske, John.

Introducción al estudio de la comunicación. Bogotá, Norma, 1984.

Swann, Alan.

Como diseñar retículas. Editorial Gustavo Gili, S.A.