



PORTAFOLIO

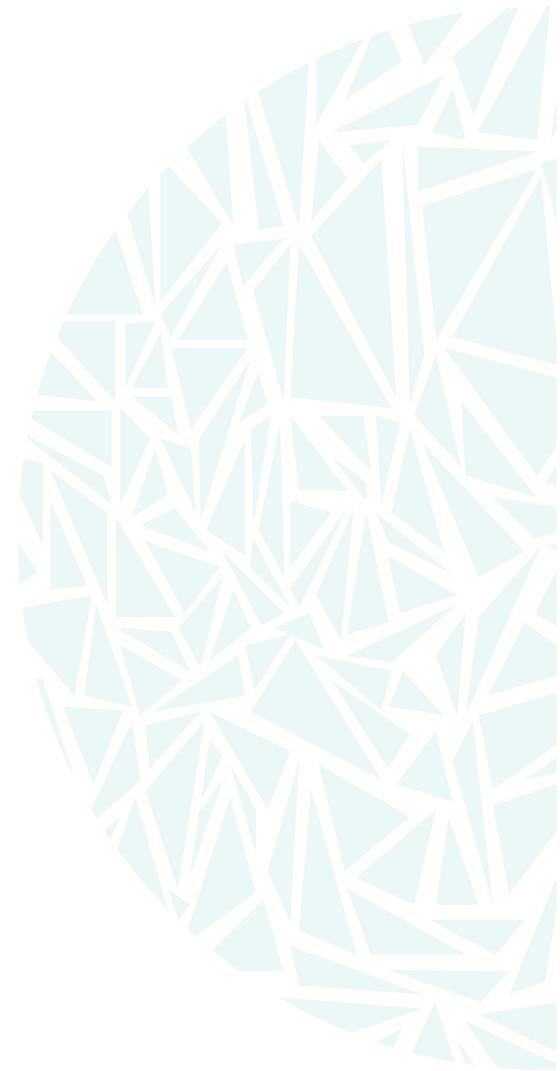
DISEÑO BÁSICO Y CREATIVIDAD

GABRIEL MORALES SAN JOSÉ
PROFESOR IVÁN I. RINCÓN
DISEÑO BÁSICO Y CREATIVIDAD
CURSO 2012-2013

P.O1

ANÁLISIS CORPORATIVO:
De un objeto diseñado industrialmente

GABRIEL MORALES SAN JOSÉ
IVÁN I. RINCÓN
DISEÑO BÁSICO Y CREATIVIDAD
CURSO 2012-2013



P.01 ANÁLISIS CORPORATIVO: DE UN OBJETO DISEÑADO INDUSTRIALMENTE

INTRODUCCIÓN:

Existen una gran variedad de modelos de perchas, ya sea por el tipo de uso que se le valla a dar (almacenamiento temporal, continuo...) o por el tipo de prenda para la cual está destinada.

Pese a esta amplia gama de modelos, todas las perchas cumplen una misma función que es básicamente el colgar prendas de vestir de tal forma que estas no se arruguen o sufran roces con las superficies, sean fácilmente accesibles ó economicen el espacio.

Al tratarse de un objeto fundamentalmente práctico, no suele cuidarse de forma especial su estética, por lo que no es habitual encontrar este tipo de objetos decorados de forma compleja. Existen algunas excepciones, como pueden ser las perchas destinadas a exponer prendas de vestir en comercios, especialmente de lujo o alta costura, las cuales pueden tener una estética cuidada que acompañe el nivel del resto del establecimiento, como puede ser el añadir un símbolo distintivo de la marca.



Percha de madera

P.01 ANÁLISIS CORPORATIVO: DE UN OBJETO DISEÑADO INDUSTRIALMENTE

FORMA:

La forma de las perchas está principalmente sujeta a su función. Por tanto todas ellas cuentan con un gancho que permite colgar el objeto de una barra horizontal u otro elemento que permita mantener la prenda en una posición en la cual no se arrugue. Por otro lado, el soporte en el que se coloca la ropa suele tener formas similares a los hombros humanos, en aquellas destinadas a chaquetas, americanas, camisas o suéteres.

Si bien no todas ellas tienen este diseño tan ergonómico como en el caso del modelo 1, cuya forma es mucho más simple y general que la del modelo 2, la cual toma una forma más similar a la de la anatomía humana que permite sostener las prendas de una manera más cómoda y sin alterar su forma original.

Pero, como las prendas de vestir no se reducen a las que se utilizan en la mitad superior del cuerpo, existen otros modelos de perchas (como es el caso del modelo 3) que nos permiten colgar pantalones.



modelo 1



modelo 2



modelo 3



ejemplo de uso

P.01 ANÁLISIS CORPORATIVO: DE UN OBJETO DISEÑADO INDUSTRIALMENTE

FORMA:

También pueden encontrarse perchas que permiten colgar al mismo tiempo, por ejemplo, una chaqueta y un pantalón, para lo cual al modelo original inspirado en la anatomía de los hombros humanos, se le coloca una barra horizontal, permitiendo de esta forma colgar en una misma percha un traje de chaqueta con su pantalón a juego. (modelo 4)

Para la idónea colocación de algunos tipos de ropa, como por ejemplo las camisetas de tirantes, suelen presentarse perchas que cuentan con muescas en sus extremos que no permiten que el tirante se deslice y que la prenda caiga al suelo. (modelo 5)

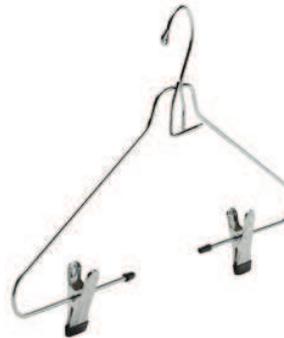
Frecuentemente aparecen perchas con añadidos al diseño original, como es el caso del modelo 6, al que se han colocado pinzas en su barra horizontal que permiten colgar faldas, o el modelo 7 que cuenta con pequeños ganchos que permiten colgar cintos.



modelo 4



modelo 5



modelo 6



modelo 7

P.01 ANÁLISIS CORPORATIVO: DE UN OBJETO DISEÑADO INDUSTRIALMENTE

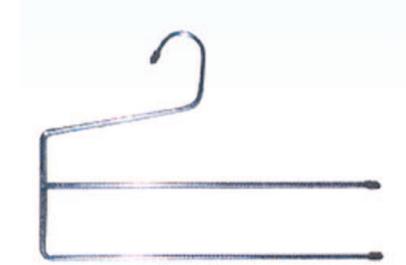
MATERIALES

En cuanto a los materiales, la principal prioridad es que sean resistentes y capaces de soportar sin alterar su forma las prendas de vestir, por lo que se suele usar el metal, la madera, o el plástico. Por otro lado, al tratarse de objetos que están en contacto con textiles, se suele buscar un material cuyo acabado sea liso y no tenga imperfecciones que puedan dañar las prendas.

En el caso de las perchas fabricadas enteramente en metales como el aluminio o el acero inoxidable, suelen estar compuestas de una única pieza de alambre enlazada, ya que crear piezas más voluminosas puede llevar a productos demasiado pesados para realizar su función. Al ser estas perchas tan finas, no cuentan con una forma capaz de adaptarse a la anatomía humana, por lo que suelen utilizarse para prendas poco pesadas como camisetitas o pantalones ligeros.



percha metálica



percha metálica pantalones



percha metálica



percha metálica pantalones

P.01 ANÁLISIS CORPORATIVO: DE UN OBJETO DISEÑADO INDUSTRIALMENTE

MATERIALES:

En cuanto a los materiales, la principal prioridad es que sean resistentes y capaces de soportar sin alterar su forma las prendas de vestir, por lo que se suele usar el metal, la madera, o el plástico. Por otro lado, al tratarse de objetos que están en contacto con textiles, se suele buscar un material cuyo acabado sea liso y no tenga imperfecciones que puedan dañar las prendas.

En el caso de las perchas fabricadas enteramente en metales como el aluminio o el acero inoxidable, suelen estar compuestas de una única pieza de alambre enlazada, ya que crear piezas más voluminosas puede llevar a productos demasiado pesados para realizar su función. Al ser estas perchas tan finas, no cuentan con una forma capaz de adaptarse a la anatomía humana, por lo que suelen utilizarse para prendas poco pesadas como camisetitas o pantalones ligeros.



percha de plástico y metal



percha de plástico



percha de plástico



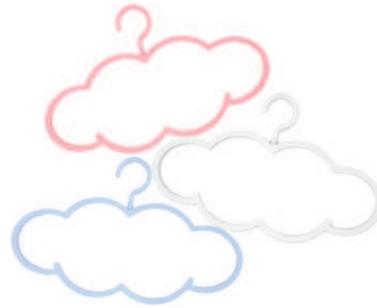
percha de madera y metal

P.01 ANÁLISIS CORPORATIVO: DE UN OBJETO DISEÑADO INDUSTRIALMENTE:

ESTÉTICA:

La estética no es una de las principales cuestiones a la hora de la fabricación, si bien es el color en lo que mas se centran los diseñadores. Generalmente suelen ser tonos blancos o negros, de forma que no quiten protagonismo a los colores que pueda tener la ropa y al tratarse de un objeto de almacenaje los tonos neutros aparentan mayor sensación de orden que otras tonalidades mas estridentes o llamativas. (modelo 8)

A pesar de esto, es posible encontrar perchas de tonos vivos, principalmente las destinadas a colgar prendas infantiles (modelo 9), o decoradas para atraer la atención del cliente en algunas tiendas. (modelo 10).



modelo 9



modelo 8



modelo 10



percha decorada

P.01 ANÁLISIS CORPORATIVO: DE UN OBJETO DISEÑADO INDUSTRIALMENTE

FABRICACIÓN:

Dependiendo del material utilizado en el proceso de fabricación, será uno u otro.

El caso más sencillo es el de las perchas fabricadas en alambre metálico, cuyo proceso es únicamente el de doblar el alambre hasta obtener la forma deseada.

En el caso del plástico, su fabricación consiste en el uso de moldes, lo que permite que no haya pérdida de material y que se creen perchas de una sola pieza y muy ligeras.

Por último, en el caso de la madera, se utilizarán técnicas como el arranque de viruta y el ensamblaje, ya que a menudo este tipo de perchas suelen estar formadas de dos o más piezas unidas. Es necesario cuidar la superficie de las perchas de madera mediante un proceso de pulido para evitar astillas o imperfecciones que dañen la ropa.

El precio de las perchas de madera es mayor que el del plástico debido, entre otras cosas, a que es difícil trabajar con ella sin que haya una pérdida de material, cosa que no ocurre con el plástico.

En el caso de las perchas de madera y plástico, debemos añadir el gancho que permite anclar la pieza a otro elemento para que esta quede en posición vertical, el cual se suele fabricar en metal.



modelo 12



modelo 11



modelo 13

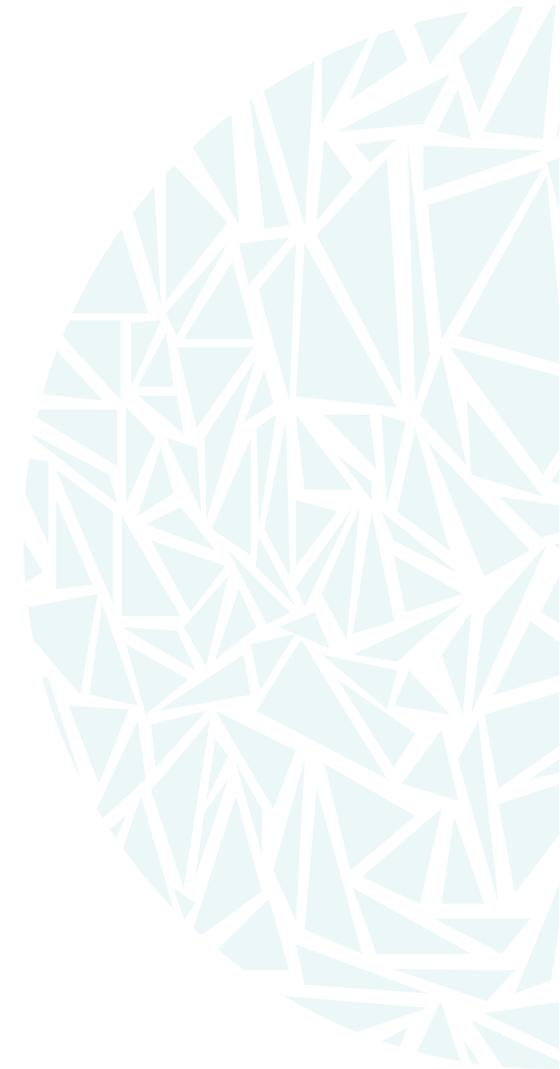


modelo 14

P.02

DISEÑO CREATIVO:
Tarjeta de visita profesional

GABRIEL MORALES SAN JOSÉ
IVÁN I. RINCÓN
DISEÑO BÁSICO Y CREATIVIDAD
CURSO 2012-2013



P.02 DISEÑO CREATIVO:

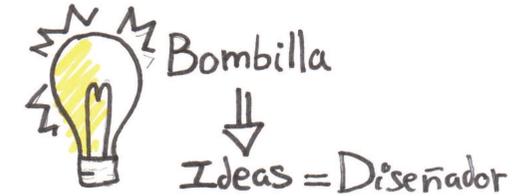
TARJETA DE VISITA PROFESIONAL

NACIMIENTO DE LA IDEA:

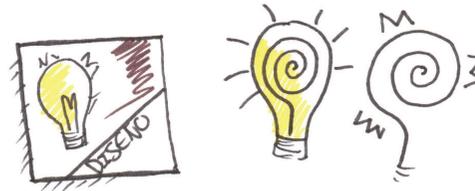
En primer lugar para crear la tarjeta de visita busqué un motivo relacionado con el mundo del diseño que fuese el tema principal de mi proyecto.

En el trabajo del diseñador todo nace a partir de una idea, desde la creación de un mueble, electrodoméstico o incluso esta misma tarjeta de visita, por lo tanto consideré que una buena forma de plasmar este concepto de "idea" en mi tarjeta sería usar el archiconocido símbolo de la bombilla encendida.

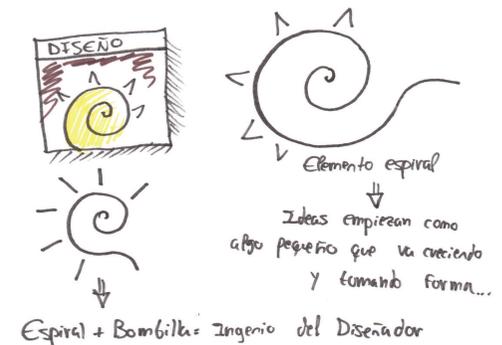
Mediante diversos bocetos fui estilizando la imagen de la bombilla hasta añadirle una espiral, la cual me vino a la mente al pensar en el concepto de "idea", que al igual que una espiral que desde un punto se va desarrollando y expandiendo, una idea nace.



Analogía Bombilla = Idea



Estilización de la bombilla



Espiral asociada a "idea"

P.02 DISEÑO CREATIVO:

TARJETA DE VISITA PROFESIONAL

NACIMIENTO DE LA IDEA:

Una vez concretado que el motivo principal de mi diseño sería esa espiral empecé a reaÑizar diversos bocetos en los cuales experimenté con diferentes formas de la tarjeta (cuadrada, rectangular) y diferentes localizaciones de la espiral dentro de ella y con respecto a el texto que deseaba incluir.

Finalmente la idea que más me convenció fue en la que la espiral "nace" de una franja colocada en la parte inferior en la cual estarían escritos los datos que quería transmitir, mientras que mi nombre se adapta al trazo de la espiral.



Boceto 1



Boceto 2



Boceto 3

P.02 DISEÑO CREATIVO:

TARJETA DE VISITA PROFESIONAL

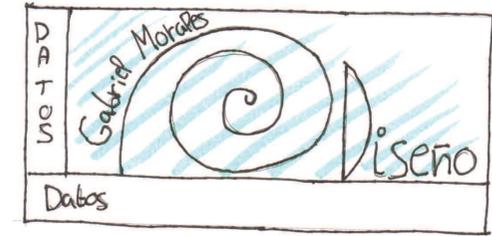
INTRODUCCIÓN:

Realicé diversos diseños preliminales.

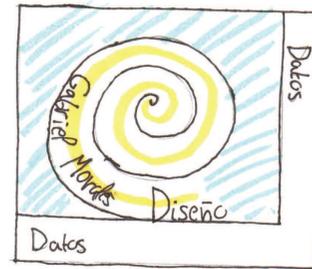
En primer lugar utilicé una forma rectangular y añadí una franja vertical que intersecciona con la horizontal enmarcando la espiral que se coloca en el centro del diseño. En este boceto se conserva la idea de colocar mi nombre siguiendo el trazo de la espiral.

En un segundo diseño preliminar mantube la misma estructura cambiando únicamente la distribución de la franja vertical de la izquierda a la derecha y sustituyendo la forma rectangular por un cuadrado, lo cual me pareció más innovador y distintivo.

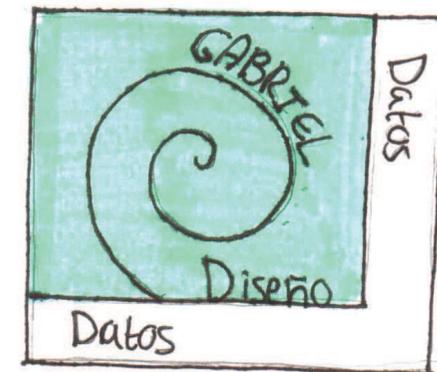
Por último realicé un tercer diseño unificando los aspectos de los dos anteriores que más me convencían. Este diseño fue el que finalmente decidí utilizar..



Diseño preliminar 1



Diseño preliminar 2



Diseño preliminar 3

P.02 DISEÑO CREATIVO:

TARJETA DE VISITA PROFESIONAL

COLOR:

Una vez plasmado el diseño en un programa gráfico probé diferentes tonalidades para elegir entre ellas la que me pareciese más adecuada.

1-Verde: R 141 G 198 B 63

2-Azul: R 0 G 174 B 239

3-Naranja: R 247 G 148 B 30

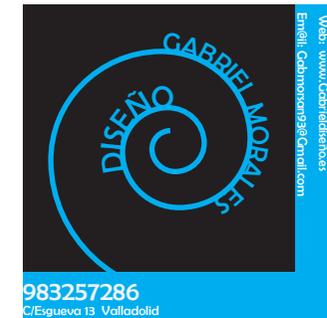
4-Negro: R 35 G 31 B 63

5-Blanco: R 255 G 255 B 255

Finalmente me decanté por la tonalidad naranja con detalles negros y las letras de las franjas en color blanco.



Prueba de color naranja



Prueba de color azul



Prueba de color verde

P.02 DISEÑO CREATIVO:

TARJETA DE VISITA PROFESIONAL

RESULTADO FINAL:

FUENTE:

La fuente elegida para todas las letras del diseño es del tipo Berlin Sans FB.

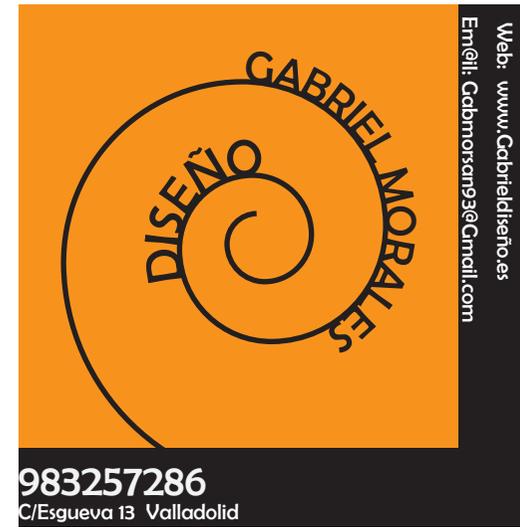
El tamaño del texto que se encuentra en las franjas negras es de 6 pt mientras que las del resto de la tarjeta tiene una dimensión de 12 pt.

DIMENSIONES:

La tarjeta tiene unas dimensiones de 60mm x 60mm

MATERIAL:

Cartulina con acabado satinado.



HAZ

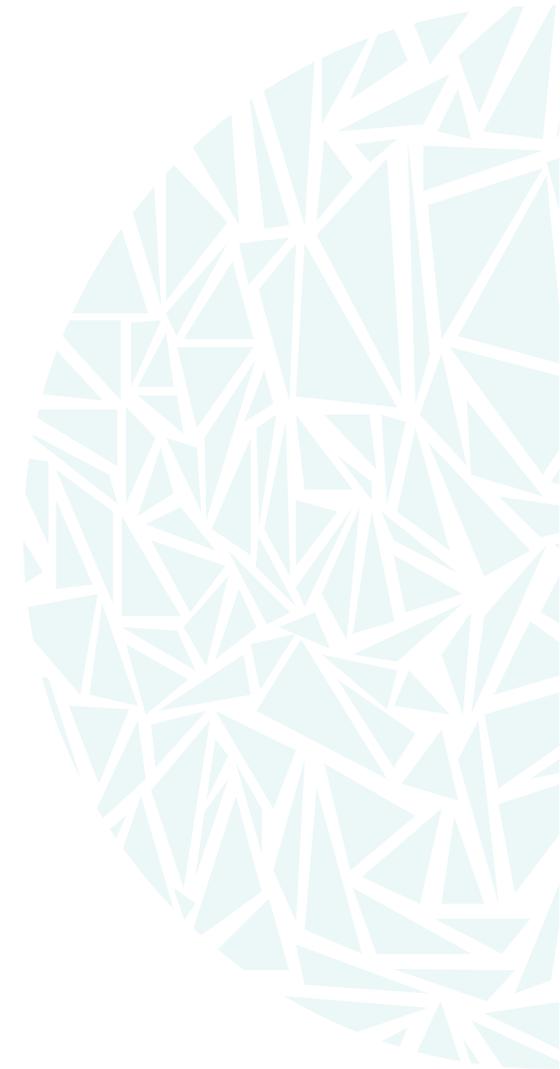


ENVÉS

P.03

OCUPACIÓN DEL MARCO:
Análisis y diseño de formas planas

GABRIEL MORALES SAN JOSÉ
IVÁN I. RINCÓN
DISEÑO BÁSICO Y CREATIVIDAD
CURSO 2012-2013



P.03 OCUPACIÓN DEL MARCO: ANÁLISIS Y DISEÑO DE FORMAS PLANAS

A || LOGOTIPO 1:



Principio de Pragnancia figurativa



Principio de continuidad



Aunque la verdadera figura sea la mancha negra, el ojo se centra en la perforación que forma la W transformandola en el elemento principal

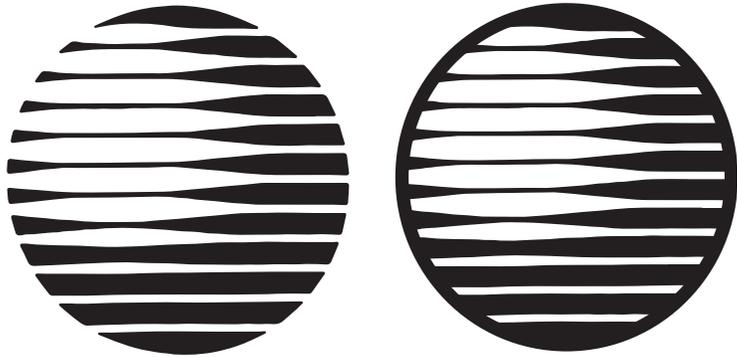


Principio de proximidad

P.03 OCUPACIÓN DEL MARCO:

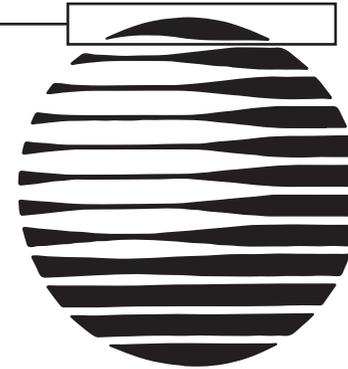
ANÁLISIS Y DISEÑO DE FORMAS PLANAS

A || LOGOTIPO 2:

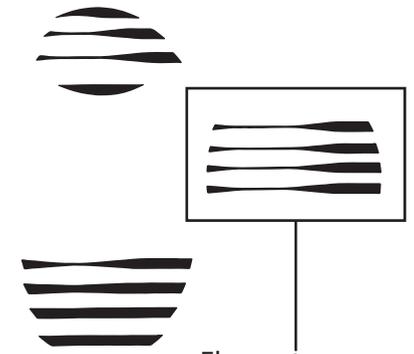


Principio de cerramiento

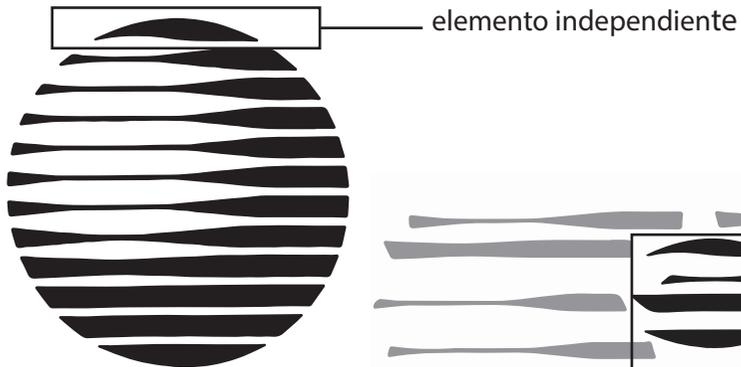
elemento independiente



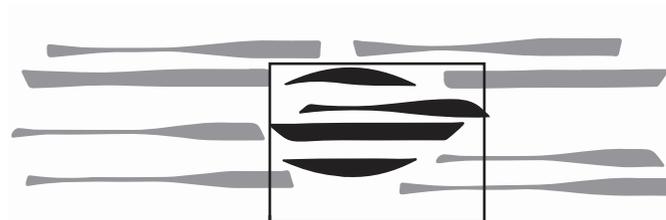
Principio de proximidad



Elementos agrupados se aprecian como uno solo



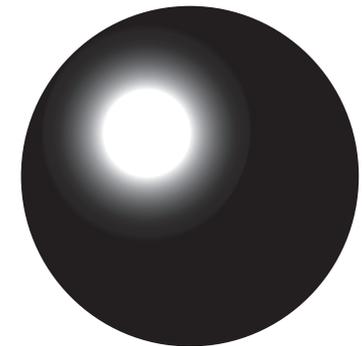
Principio de igualdad



Elementos iguales agrupados se aprecian como uno solo



Principio de pregnancia figurativa



P.03 OCUPACIÓN DEL MARCO:

ANÁLISIS Y DISEÑO DE FORMAS PLANAS

A || LOGOTIPO 3:



Principio de cerramiento



Principio de pregnancia figurativa



Principio de continuidad

P.03 OCUPACIÓN DEL MARCO:

ANÁLISIS Y DISEÑO DE FORMAS PLANAS

B || CARTEL DE CINE:

RECTILÍNEA:

Al utilizarse formas rectilíneas, la sensación general que transmite el cartel de cine es de orden y sosiego.

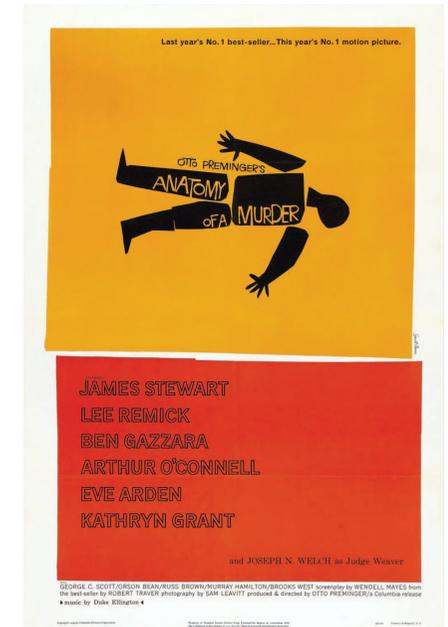
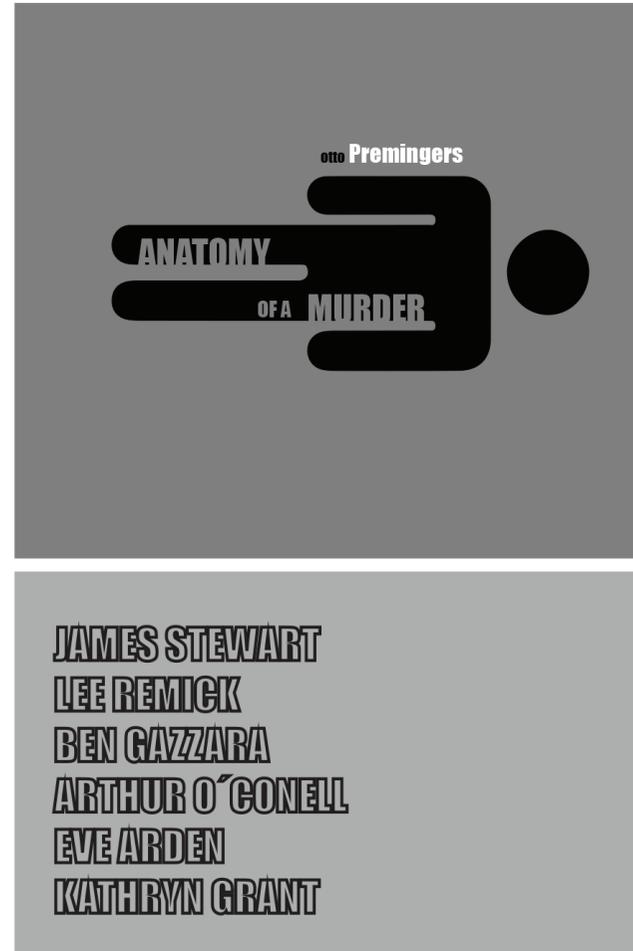
Las dos formas rectangulares utilizadas como soporte para los elementos principales dividen en dos la composición. Al no ser del mismo tamaño hacen que nuestro ojo se desvíe de forma involuntaria hacia el más grande, dotando de mayor relevancia al contenido de este.

En el cuadro superior he colocado una figura esquemática y lineal del cuerpo humano, sobre el cual se perfora el título de la película quedando este soportado por las propias líneas de la figura.

El nombre del director se coloca sobre otra línea horizontal, el brazo, pero esta vez no ha sido perforado sobre la figura humana, si no que es un elemento a parte.

Por último en el cuadro inferior he colocado de forma ordenada, intentando mantener esa sensación que ofrecen las figuras rectilíneas, los nombres de los miembros del reparto.

Las tipografías elegidas son de "palo" para ir acordes con el resto de la composición. En el caso de las del cuadro inferior he intentado asemejarlas lo más posible a las del cartel original.



P.03 OCUPACIÓN DEL MARCO:

ANÁLISIS Y DISEÑO DE FORMAS PLANAS

B || CARTEL DE CINE:

ORGÁNICA:

En el caso de esta interpretación he utilizado figuras que podemos encontrar en la naturaleza y para seguir con la temática de la película he empleado elementos de la figura humana.

Al igual que Saul Bass hizo con el original, he tratado de dividir la composición en dos partes, una superior y otra inferior, para ello he utilizado dos figuras en forma de mano que sostienen los elementos que sobre ellas se encuentran.

Al aumentar el tamaño de una de las formas atraemos la atención sobre el contenido que tiene sobre ella, convirtiéndolo en elemento principal de la composición.

Sobre esta primera mano he creado una composición formando un cuerpo humano utilizando formas de brazos, piernas y cabeza en torno al título de la película y el nombre del director que se colocan en el centro del tronco, el cual está formado por el propio fondo.

En la mano inferior he colocado los nombres de los miembros del reparto, los cuales se perforan sobre la propia figura inferior.



P.03 OCUPACIÓN DEL MARCO:

ANÁLISIS Y DISEÑO DE FORMAS PLANAS

B || CARTEL DE CINE:

ACCIDENTAL:

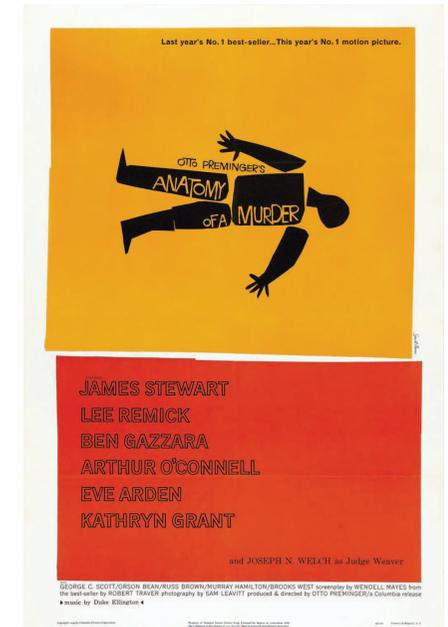
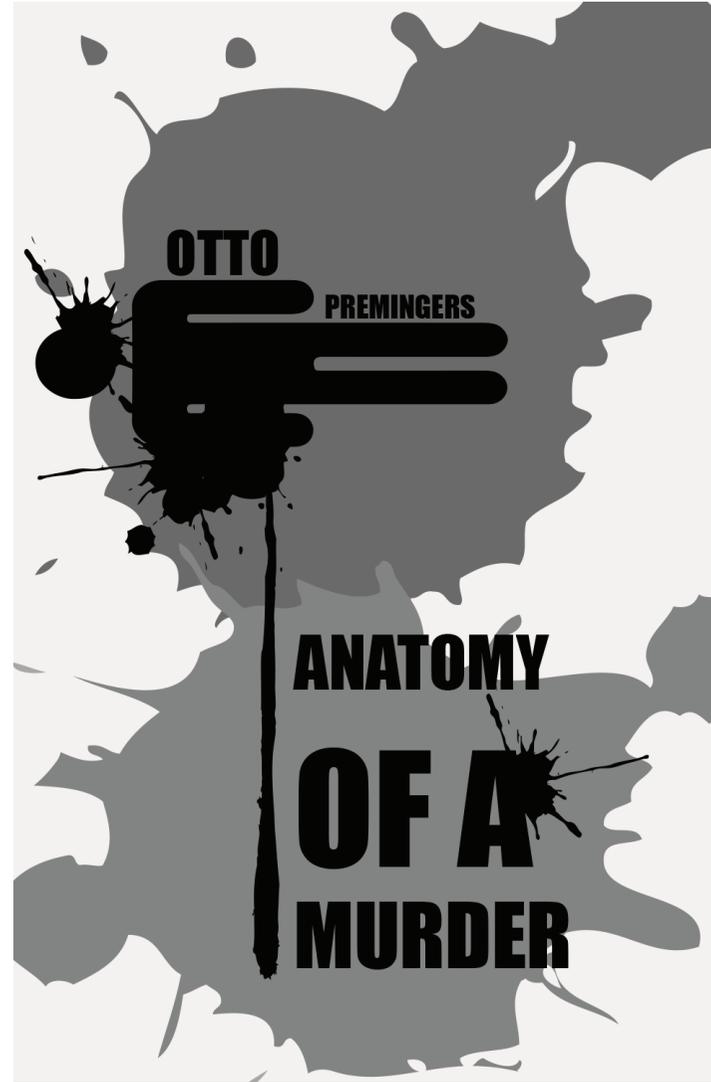
Utilizar formas accidenatales e incontrolables la sensación que ofrece la composición final es de desorden y movimiento.

He decidido utilizar dos manchas irregulares para dividir la composición al igual que hizo el propio Saul Bass.

Sobre la superior, aunque no colocado en el centro para aumentar esa sensación de desorden, he colocado una figura humana sangrante, cuya silueta y manchas de sangre forman una única forma, esta avanza hacia la mancha inferior en la cual se coloca, desordenadamente respecto al fondo, el título de la película que se alinea a la izquierda con la figura principal, quedando casi enmarcada por ella.

El nombre del director se apoya sobre el brazo y la pierna de la figura superior.

En la A del título se ha añadido una mancha irregular, modificando la tipografía para dar una mayor sensación de impacto.



P.03 OCUPACIÓN DEL MARCO:

ANÁLISIS Y DISEÑO DE FORMAS PLANAS

B || CARTEL DE CINE:

A MANO ALZADA:

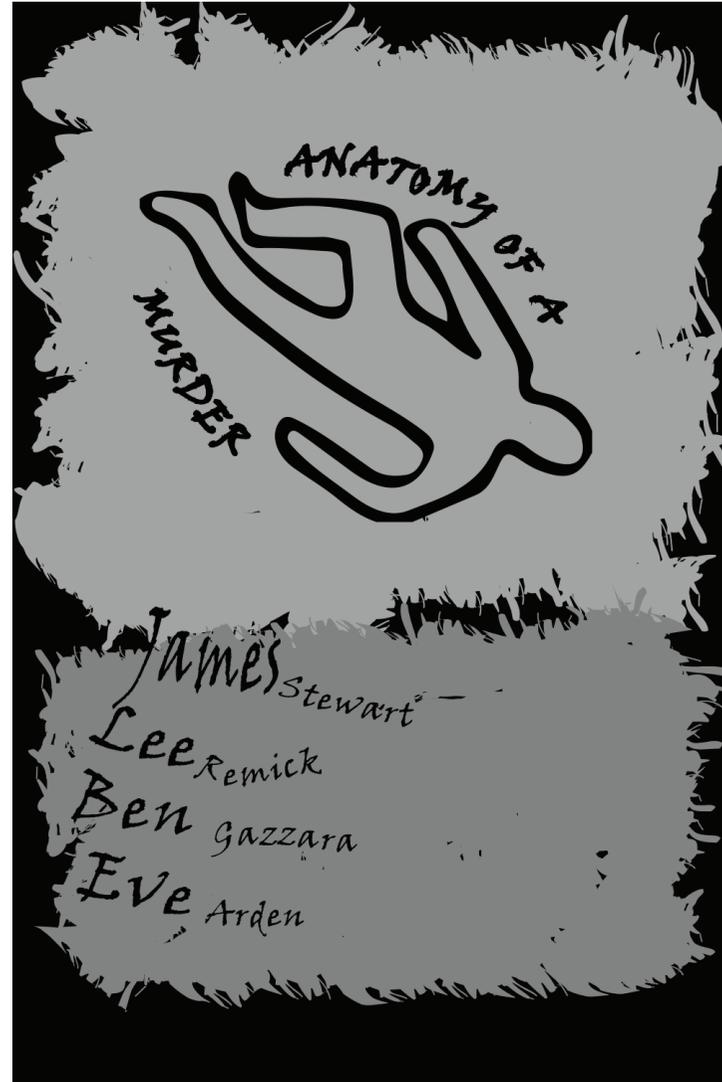
En este caso he empleado formas que parecen creadas a mano alzada.

He optado por un fondo negro a modo de "pizarra" sobre el cual se dibujan dos formas que parecen pintadas con pinceladas o brochazos descuidados.

Sobre la figura superior aparece la silueta de un cuerpo humano rodeado por el título de la película, que parecen haber sido dibujados formándose con el color del fondo al retirar con el dedo la simbólica pintura que compondría la figura superior.

En cuanto a la zona inferior he colocado los nombres de los miembros del reparto de una forma irregular que da la sensación de haber sido escrito a mano.

La tipografía utilizada tanto en el título de la película como en los nombres del reparto, ha sido escogida por la sensación que aporta de haberse escrito a mano..

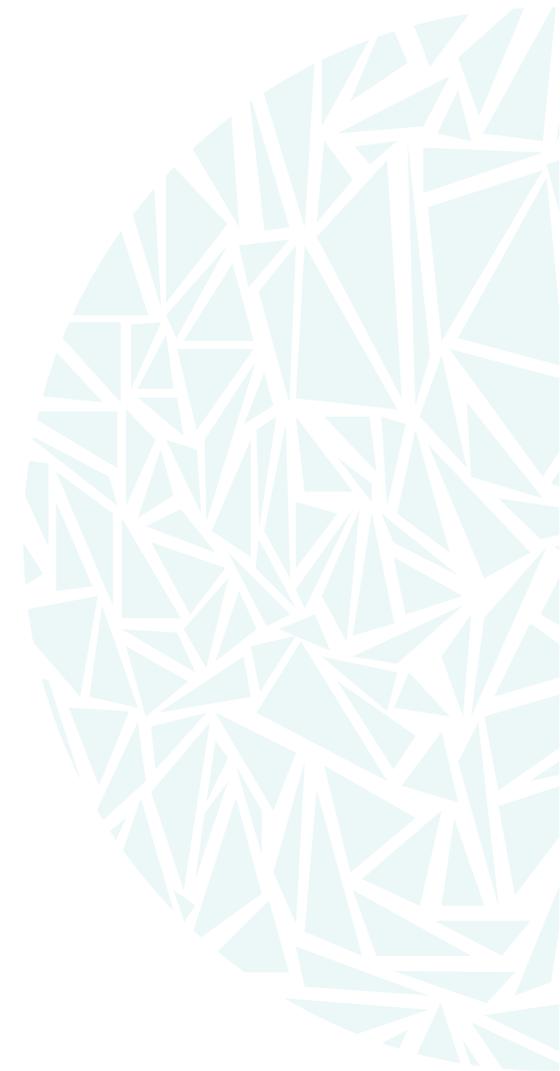


P.04

LA TEXTURA

Densificación y rarefacción, el collage

GABRIEL MORALES SAN JOSÉ
IVÁN I. RINCÓN
DISEÑO BÁSICO Y CREATIVIDAD
CURSO 2012-2013



P.04 DISEÑO DE TEXTURAS: DENSIFICACIÓN Y RAREFACCIÓN, EL COLLAGE

A || TEXTURA 1:

GEOMÉTRICA: (Rarefacción)

En el primer ejemplo trabajaré con el concepto de rarefacción, es decir disminuir los elementos que conforman la textura de forma que quede más espacio entre ellos.

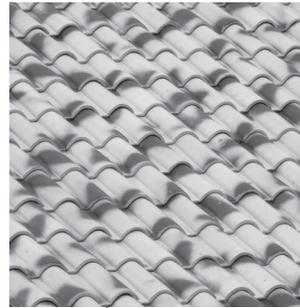
1-Original: En el primer ejercicio he elegido una textura conformada por tejas.

2-Paso 1: En el primer pasó vectoricé la imagen en blanco y negro de forma que las formas se hacen más sencillas.

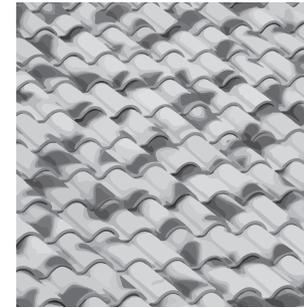
3-Paso 2: En el segundo pasó modifiqué los valores de brillo, para diluir más las formas, y de contraste para remarcar las nuevas formas de modo que fuese más fácil trabajar con ellas.

4-Paso 3: El tercer paso consiste en la utilización de una serie de filtros y el uso de la herramienta desenfocar difuminando la textura.

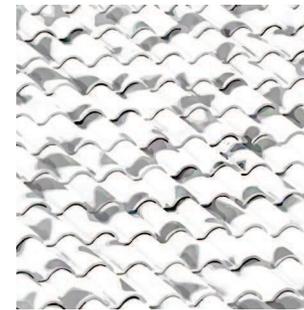
5-Resultado: Para alcanzar el resultado final modifiqué de nuevo los valores de brillo, curvas y niveles.



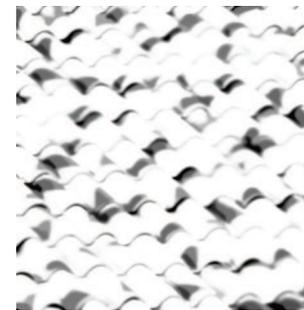
Original



Paso 1



Paso 2



Paso 3



Resultado

P.04 DISEÑO DE TEXTURAS: DENSIFICACIÓN Y RAREFACCIÓN, EL COLLAGE

A || TEXTURA 2:

DECORATIVA: (Densificación)

En esta segunda textura trabajaré con el concepto de densificación, tratando de aumentar la concentración de partículas que conforman la textura.

1-Original: Para este ejercicio he elegido una textura decorativa, conformada por un papel pintado con motivos florales.

2-Paso 1: En el primer paso jugé con los valores de curva, brillo, contraste y niveles tratando de oscurecer la textura y remarcando sus elementos.

3-Paso 2: Tras esto utilicé la herramienta subexponer y la herramienta enfocar, de este modo logré acentuar los detalles de la imagen haciendo que tuviese una mayor concentración.

4-Paso 3: En este paso utilicé diversos filtros como el de ruido y el enfoque.

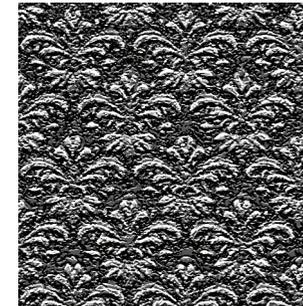
5-Resultado: Para lograr el resultado final transformé la imagen en vector con 16 colores de forma que se aprecien mejor los elementos que forman la textura.



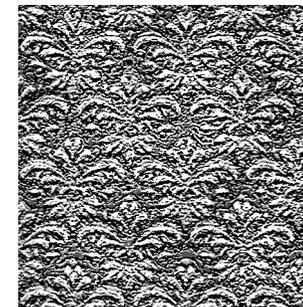
Original



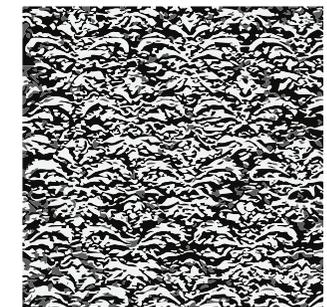
Paso 1



Paso 2



Paso 3



Resultado

P.04 DISEÑO DE TEXTURAS: DENSIFICACIÓN Y RAREFACCIÓN, EL COLLAGE

A || TEXTURA 3:

ORGANICA: (Rarefacción)

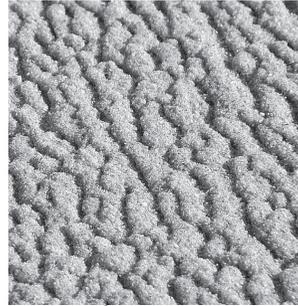
En el tercer caso trabajo de nuevo con el concepto de rarefacción tratando de que la textura se vaya diluyendo y que pase más “aire” entre sus componentes.

1-Original: En este caso he elegido una textura natural que representa un terreno arenoso agrietado.

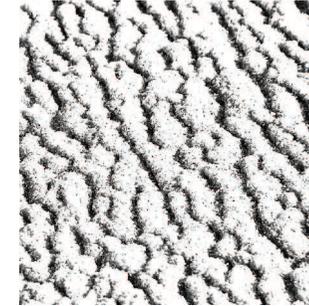
2-Paso 1: He comenzado por modificar los valores de curva y niveles, aumentando el nivel de blanco de la imagen y reduciendo los elementos de la textura.

3-Paso 2: Para quitar densidad a la textura he utilizado las herramientas, subexponer y desenfocar, así como filtros como distorsionar o desenfocar.

4-Resultado: Para finalizar he aumentado los niveles de brillo y contraste para dejar la textura en su mínima expresión.



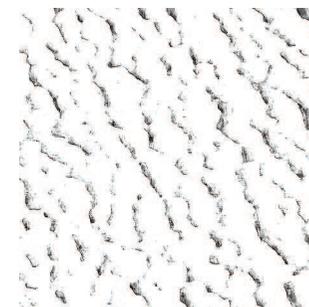
Original



Paso 1



Paso 2



Resultado

P.04 DISEÑO DE TEXTURAS: DENSIFICACIÓN Y RAREFACCIÓN, EL COLLAGE

A || TEXTURA 4:

ORGÁNICA: (Densificación)

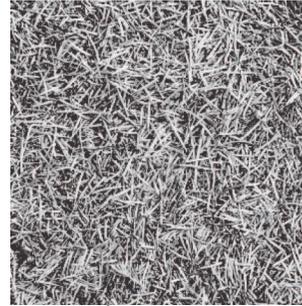
En el último ejemplo voy a continuar con el concepto de densificación aumentando el número de elementos en la textura y concentrarlos más.

Original: En este caso he seleccionado una textura orgánica procedente de la naturaleza, concretamente un terreno recubierto por césped.

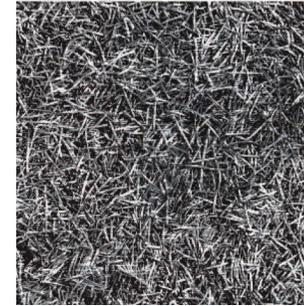
2-Paso 1: En el primer paso he utilizado la herramienta enfocar para resaltar los detalles de la textura, también he utilizado la herramienta sobreexponer para oscurecerla.

3-Paso 2: En el segundo paso he duplicado la capa atenuando la copia un 75% y girando la imagen 180° tras esto las he superpuesto de forma que queden entrelazadas-

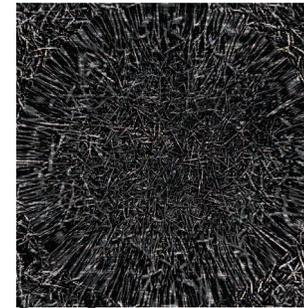
4-Resultado: Finalmente para obtener el resultado final he utilizado un filtro de pixelado y enfocar.



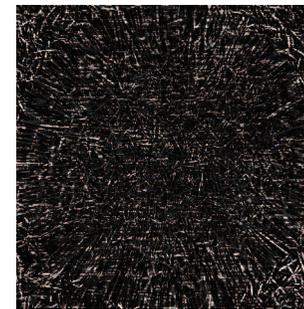
Original



Paso 1



Paso 2



Resultado

P.04 DISEÑO DE TEXTURAS: DENSIFICACIÓN Y RAREFACCIÓN, EL COLLAGE

EL COLLAGE:

Como fondo he utilizado la textura original del tipo decorativo, conformada por el papel de pared con motivos vegetales.

Para crear las letras he elegido tres texturas radicalmente diferentes, tanto en color, ya que he escogido tonalidades complementarias, azul, verde y naranja, como en motivos, representando tejidos, elementos orgánicos y líquido.

En cuanto a las tipografías siguiendo el esquema de utilizar elementos contrastados, he seleccionado letras radicalmente diferentes, desde tipografías más modernas a más clásicas.

Para crear las letras y colocarlas sobre las texturas y después he utilizado una máscara de recorte quedando las letras rellenas con la textura.



Collage

P.05

ESTUDIOS DE COLOR:
Armonías y Contrastes. Simbolismo

GABRIEL MORALES SAN JOSÉ
IVÁN I. RINCÓN
DISEÑO BÁSICO Y CREATIVIDAD
CURSO 2012-2013



P.05 ESTUDIOS DE COLOR:

ARMONÍAS Y CONTRASTES. SIMBOLISMO

ARMONÍA DE FABER BIRREN:

A partir de una tinta mezclada con el blanco y el negro he obtenido un total de cuatro armonías utilizando tres de los colores de esta “paleta armónica”.

COLORES ORIGINALES:

-Color: C-20 M-0 Y-100 K-0



-Blanco: C-0 M-0 Y-0 K-0

-Negro: C-0 M-0 Y-0 K-100

COLORES OBTENIDOS AL MEZCLAR:

-Tint: Es fruto de la mezcla del color original y el blanco. Para obtenerle se redujo en un 50% las cantidades de azul, magenta y amarillo en el sistema CMYK del color original.

C-10 M-0 Y-50 K-0



-Gray: Mezcla de Negro y blanco. Para obtenerlo se subió el valor del negro (K) en el sistema CMYK en el color blanco colocándolo en un 50%.

C-0 M-0 Y-0 K-50



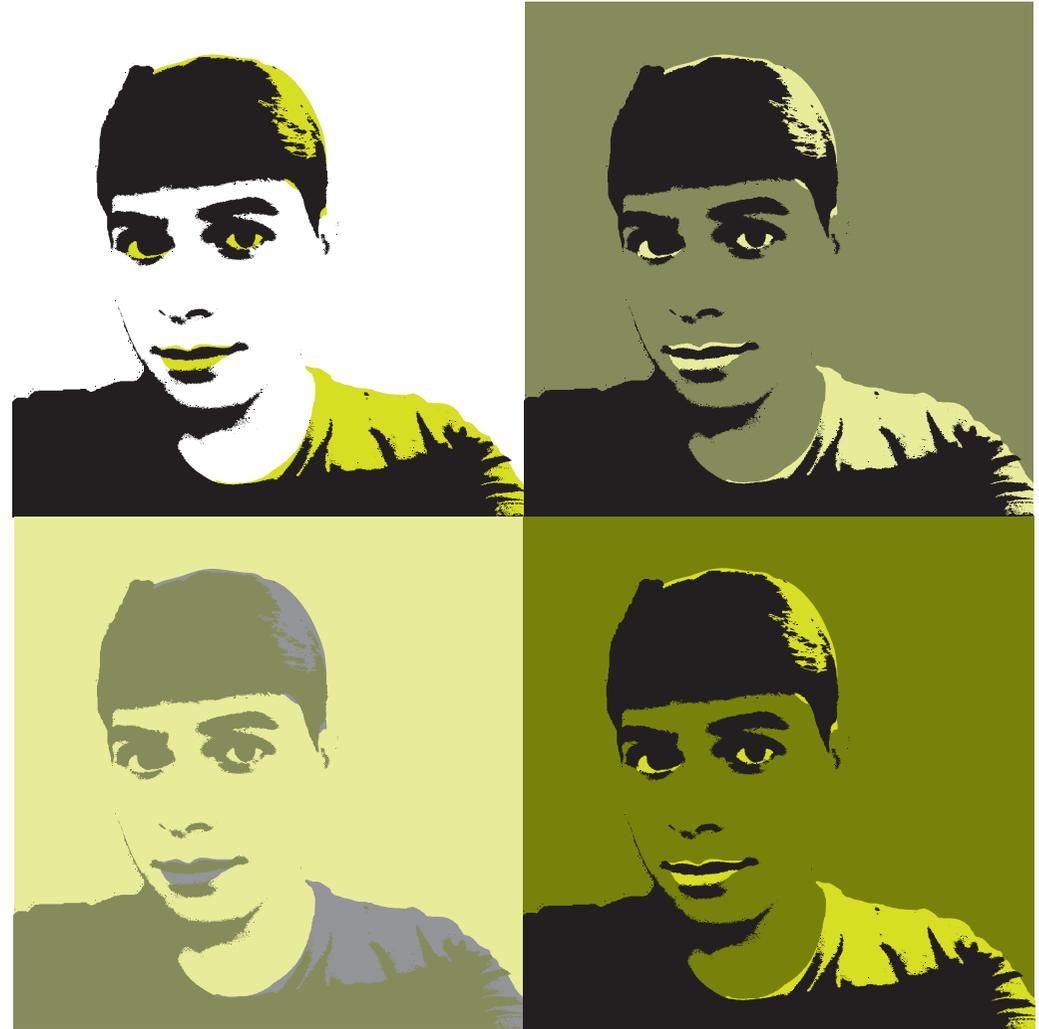
-Shade: Mezcla del color original y el negro. Se obtiene elevando en el color original el valor de K de 0% al 50%

C-20 M-0 Y-100 K-50



-Tone: Mezcla del color original con el gris. Para obtenerlo se redujo el color original un 50% en sus valores de Cian, Magenta y Amarillo, y se aumentó un 50% el valor del negro:

C-10 M-0 Y-50 K-50



Composición 1

P.05 ESTUDIOS DE COLOR:

ARMONÍAS Y CONTRASTES. SIMBOLISMO

ARMONÍA DE CHEVEREUL:

En el caso de esta composición he utilizado las armonías de chevreul.

En el primer caso he recurrido a colores que se encuentran en una armonía de contraste en el "HUE", es decir colores cuyos valores de saturación y brillos son similares y únicamente se mueven en el ángulo cromático.

-H: 25 S: 69 B: 78
-H: 80 S: 68,5 B: 78
-H: 200 S: 68,8 B: 77,8



En el segundo caso he utilizado una armonía de luz predominante, es decir a los colores originales les he añadido el doble del porcentaje de CYAN haciendo que parezcan bañados por una misma luz azul.

-C:62 M: 41 Y: 0 K: 0
-C: 42 M: 4,2 Y: 65,8 K: 0
-C: 20,5 M: 62,6 Y:42,8 K: 1



En el tercer panel he utilizado una armonía de contraste de brillo, modificando el valor del brillo partiendo de un color base.

-H: 24,51 M: 66,37 B: 27,98
-H: 25 M: 69,44 B: 78,09
-H: 25 M: 69,7 B: 58,23



En el último caso he utilizado una armonía de contraste en la saturación, para ello he ido modificando los valores del valor "scale" partiendo de un color base.

-H: 79,69 S: 48,55 B: 77,65
-H: 79,69 S: 68,43 B: 77,67
-H: 79,29 S: 28,46 B: 77,62



Composición 2

P.05 ESTUDIOS DE COLOR:

ARMONÍAS Y CONTRASTES. SIMBOLISMO

ARMONÍA DE MUNSELL:

Para la última composición he utilizado las armonías de Munsell.

Según disminulle la superficie aumenta el producto de los valores de luminosidad y tono, por lo tanto en el fondo he utilizado colores con valores de tono y luminosidad bajos y para la cara y los detalles colores con más luminosidad y valor de tono.

Utilizando el sistema HSB en las superficies grandes utilizo colores con valores de "HUE" y "BRIGTNES" bajos que voy aumentando peridicamente según disminulle el área de la zona coloreada.

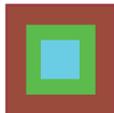
-H: 71 S: 58,61 B: 50,78
-H: 162 S: 100 B: 62,25
-H: 277 S: 44,21 B: 65,33



-H: 22 S: 66,19 B: 19,3
-H: 141 S: 88,78 B: 69,19
-H: 250 S: 35,6 B: 71,46



-H: 9,8 S: 61,11 B: 60,52
-H: 111 S: 59,17 B: 73,13
-H: 191 S: 51,87 B: 89,17



-H: 130 S: 61,49 B: 46,3
-H: 201 S: 79,81 B: 82,09
-H: 315 S: 51,51 B: 73,55

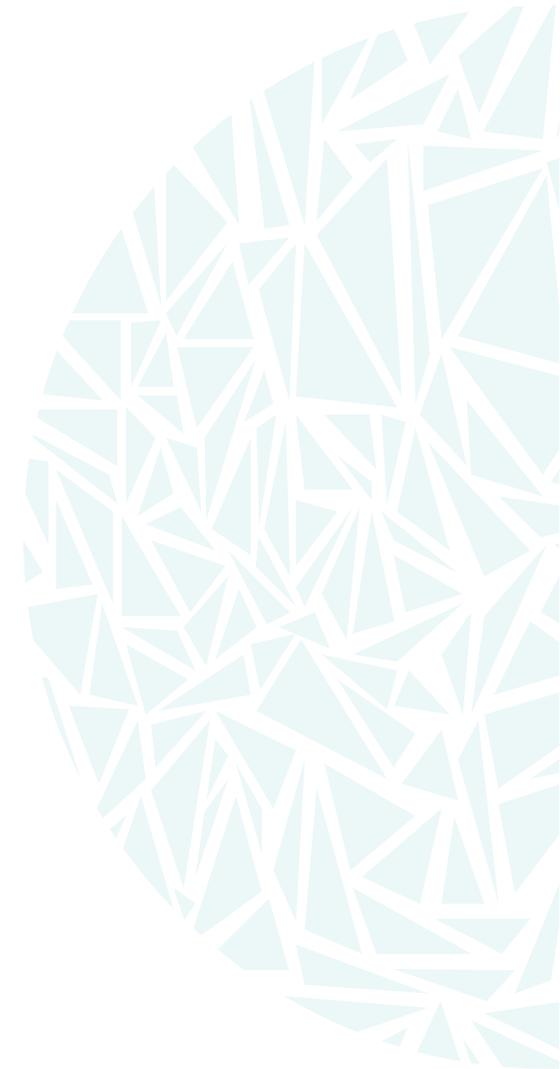


Composición 3

P.06

COMPOSICIÓN BIDIMENSIONAL:
Espacio y Equilibrio. Tipografías

GABRIEL MORALES SAN JOSÉ
IVÁN I. RINCÓN
DISEÑO BÁSICO Y CREATIVIDAD
CURSO 2012-2013



DISEÑO DE UN ALFABETO:

Para diseñar mi propio alfabeto partí de una tipografía ya existente, Myrad Pro.

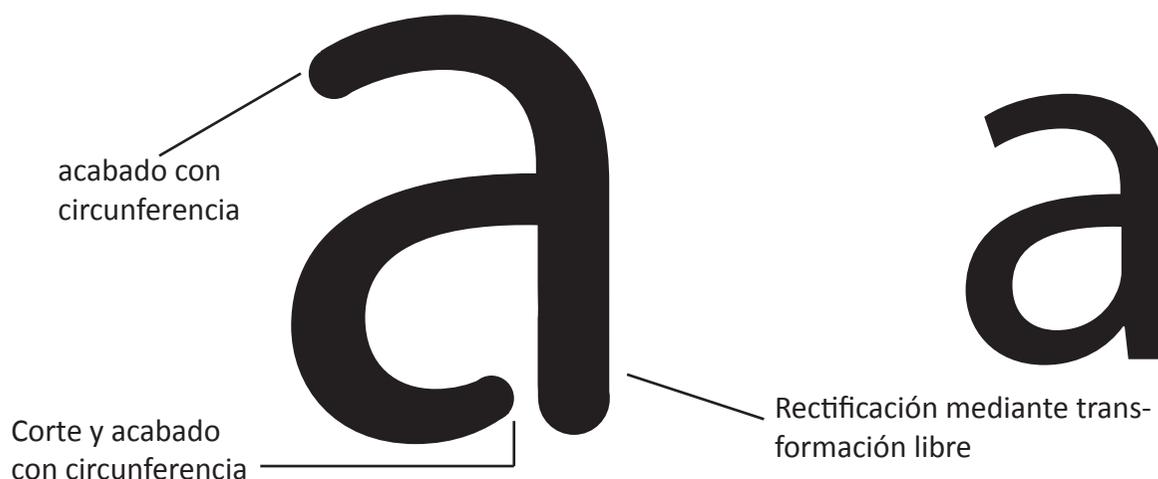
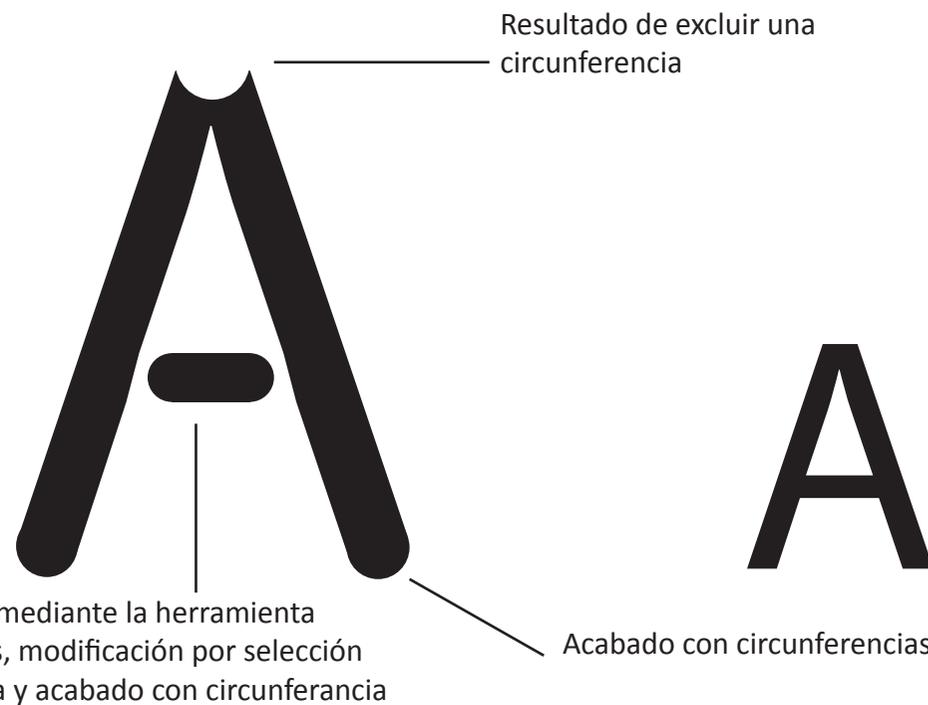
He utilizado un esquema general para todas las letras que he creado:

-He realizado pequeños cortes separando las letras en diferentes partes.

-He utilizado pequeñas circunferencias para redondear los extremos.

-Utilizando la opción excluir de la herramienta buscatrazos obtube la esquina de un cuadrado perforado por una circunferencia, elemento que he utilizado para armonizar la tipografía haciendo de "respuesta a las circunferencias de los extremos.

En el caso de la letra "A" mayúscula he utilizado la herramienta buscatrazos para crear ese acabado que contrasta con el de las patas de la letra.



P.06 DISEÑO BIDIMENSIONAL:

ESPACIO Y EQUILIBRIO. TIPOGRAFÍAS

DISEÑO DE UN ALFABETO:

Como segunda vocal he elegido la letra E:
Para la "E" mayúscula he realizado las siguientes transformaciones sobre la letra original:

-He separado las franjas horizontales mediante cortes con la goma de borrar, la herramienta de selección directa y la plumilla (eliminando puntos de ancla).

-Mediante la transformación directa he igualado la longitud de estas franjas horizontales.

-He utilizado circunferencias para realizar el acabado de los extremos. En el caso de la franja vertical, he reducido su longitud con la herramienta de transformación directa para que el extremo tenga un acabado en circunferencia y no mida más de lo necesario.

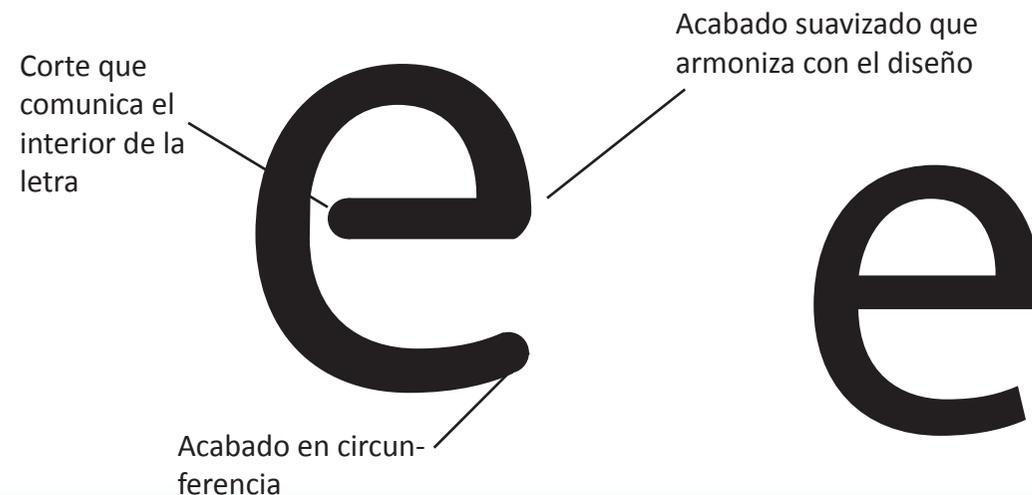
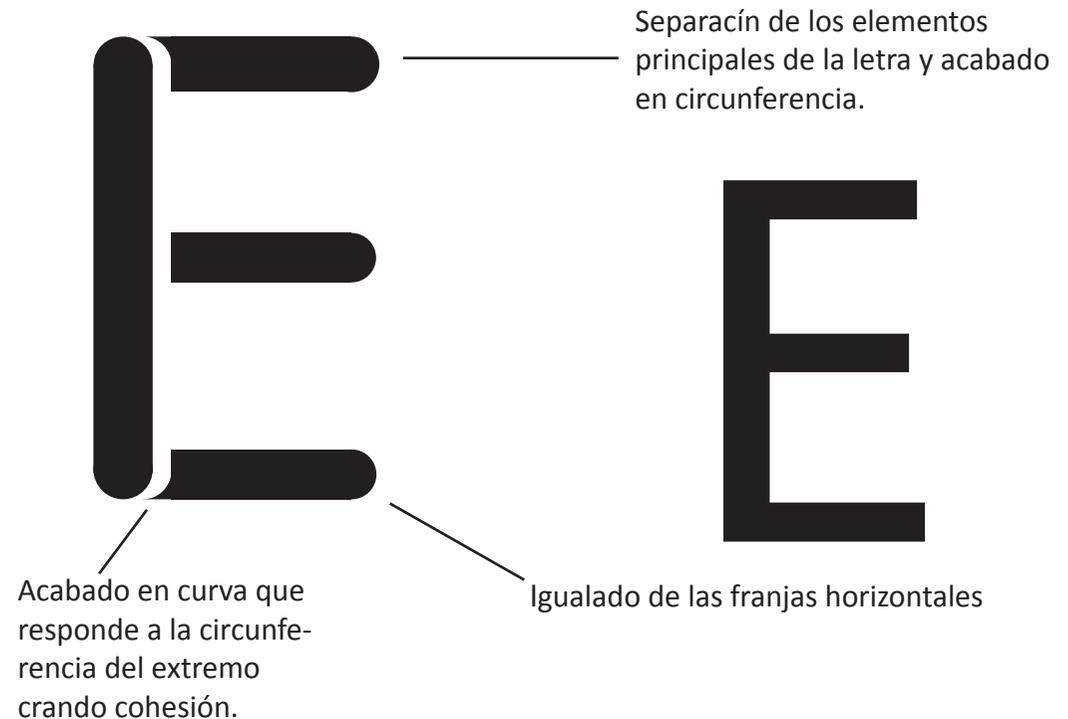
-Por último he colocado unas curvaturas en el extremo izquierdo de la primera y tercera franjas horizontales para que armonicen con la franja vertical.

Para la "e" minúscula he transformado la original:

-Cortando la franja horizontal creando un pequeño pasao entre la zona interior y exterior de la letra.

-He redondeado los acabados colocando circunferencias.

-he suavizado el extremo derecho del carácter mediante la herramienta plumilla, para que armonice con el diseño general.



P.06 DISEÑO BIDIMENSIONAL:

ESPACIO Y EQUILIBRIO. TIPOGRAFÍAS

DISEÑO DE UN ALFABETO:

Como consonante he elegido la letra P:

En la "P" mayúscula he realizado las siguientes transformaciones:

-He realizado un corte utilizando la goma de borrar y la herramienta de plumilla (añadir y eliminar puntos de ancla) para separar el elemento vertical del resto de la letra.

-He suavizado los extremos de la letra añadiendo circunferencias.

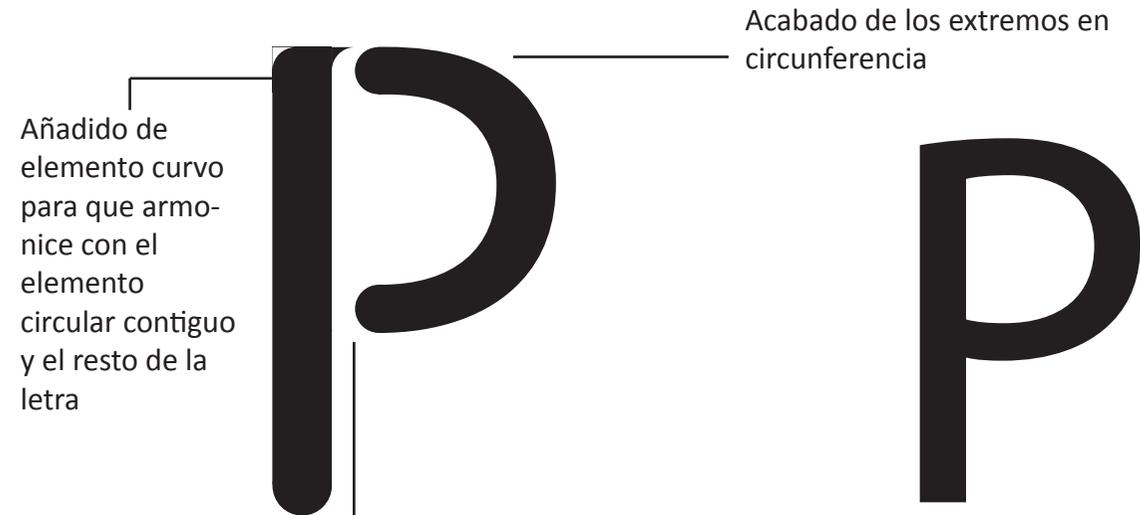
-En el extremo superior he colocado una pequeña curva que responde al acabado en circunferencia del elemento contiguo, lo que armoniza la composición.

-He añadido una curva en el el acabado del extremo superior de la franja vertical para eliminar el ángulo recto que no armoniza con el resto de la letra.

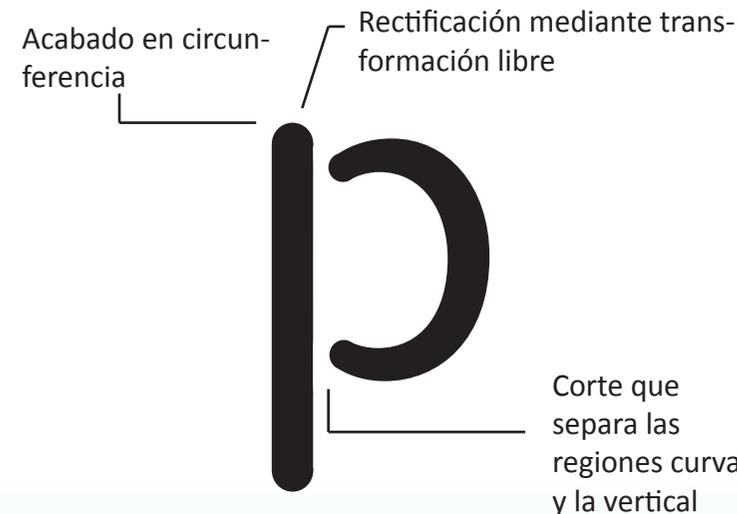
En el caso de la "p" miúscula, he transformado respecto del original:

-Se ha realizado un corte separando el elemento curvo del elemento vertical, utilizando la goma de borrar y la herramienta pluma (añadir y eliminar puntos de ancla).

-He suavizado los extremos añadiendo circunferencias dando la sensación de borde curvo.



Corte que separa la región curva de la vertical.



DISEÑO DE UN ALFABETO:

En el caso de la “N” mayúscula he realizado los siguientes cambios en la original:

-He cortado usando la goma de borrar y la herramienta plima (añadir y eliminar puntos de ancla) separando los tres elementos principales.

-He reducido el tamaño del elemento interior y he rematado sus extremos con circunferencias.

-He colocado elementos curvos a modod de “respuesta respecto a las circunferencias contiguas, así como en los extremos superior de la franja de la izquierda e inferior de la franja de la derecha.

-En los extremos inferior de la franja izquierda y superior de la franja derecha he añadido circunferencias.

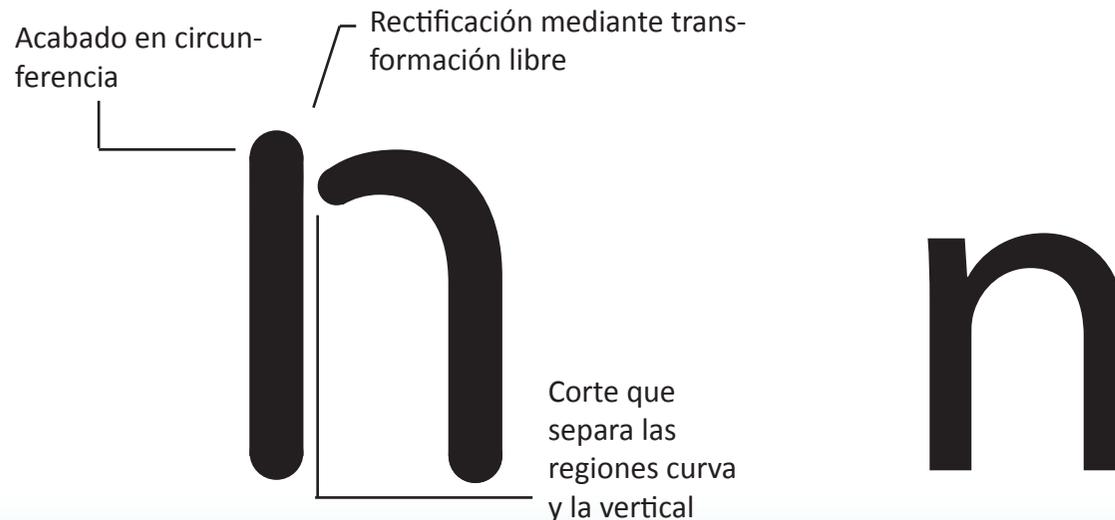
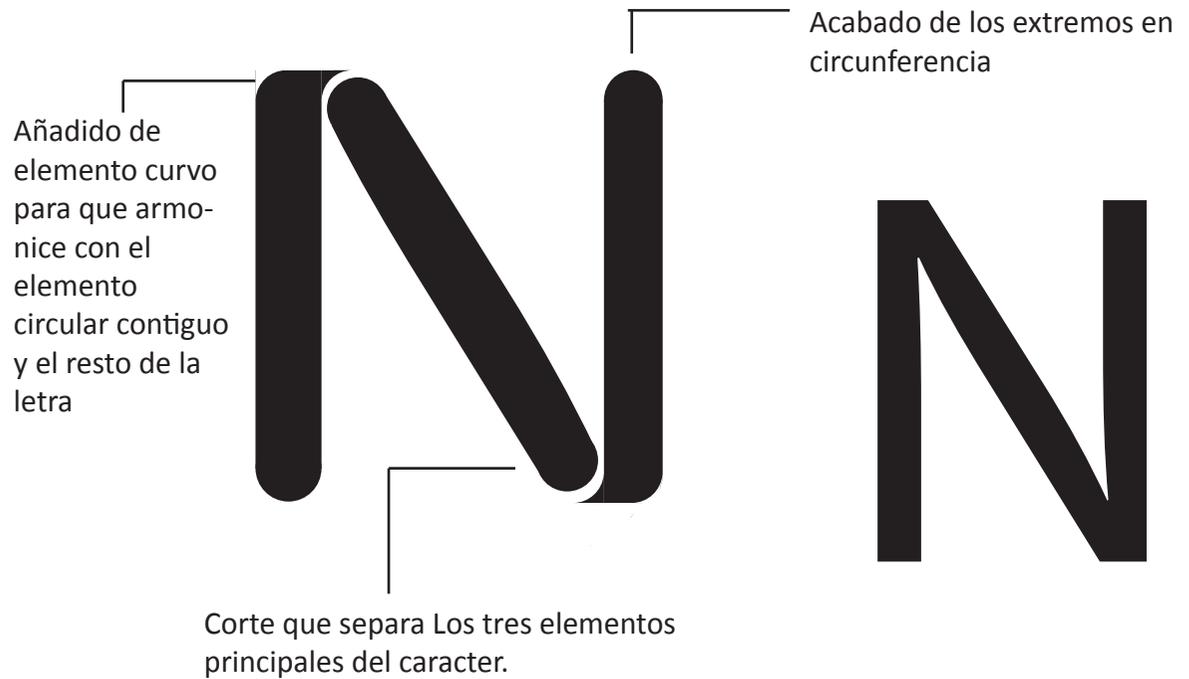
Previamente había reducido la longitud de las franjas para que al añadir la curvatura no se extendiese demasiado la longitud.

En la “n” minúscula he realizado las siguientes transformaciones:

-He separado el elemento vertical del resto del caracter.

-He rectificado la zona superior del elemento vertical mediante la herramienta de pluma y la transformación directa.

-He rematado los bordes del caracter con circunferencias.



P.06 DISEÑO BIDIMENSIONAL:

ESPACIO Y EQUILIBRIO. TIPOGRAFÍAS

DISEÑO DE UN ALFABETO:

Para diseñar mis propios caracteres numéricos he elegido el 2 y el 1:

En el caso del “2” he realizado las siguientes transformaciones respecto al original:

-He realizado un corte usando la goma de borrar y la herramienta plumilla (crear y eliminar puntos de ancla), separando así la franja horizontal del resto del carácter.

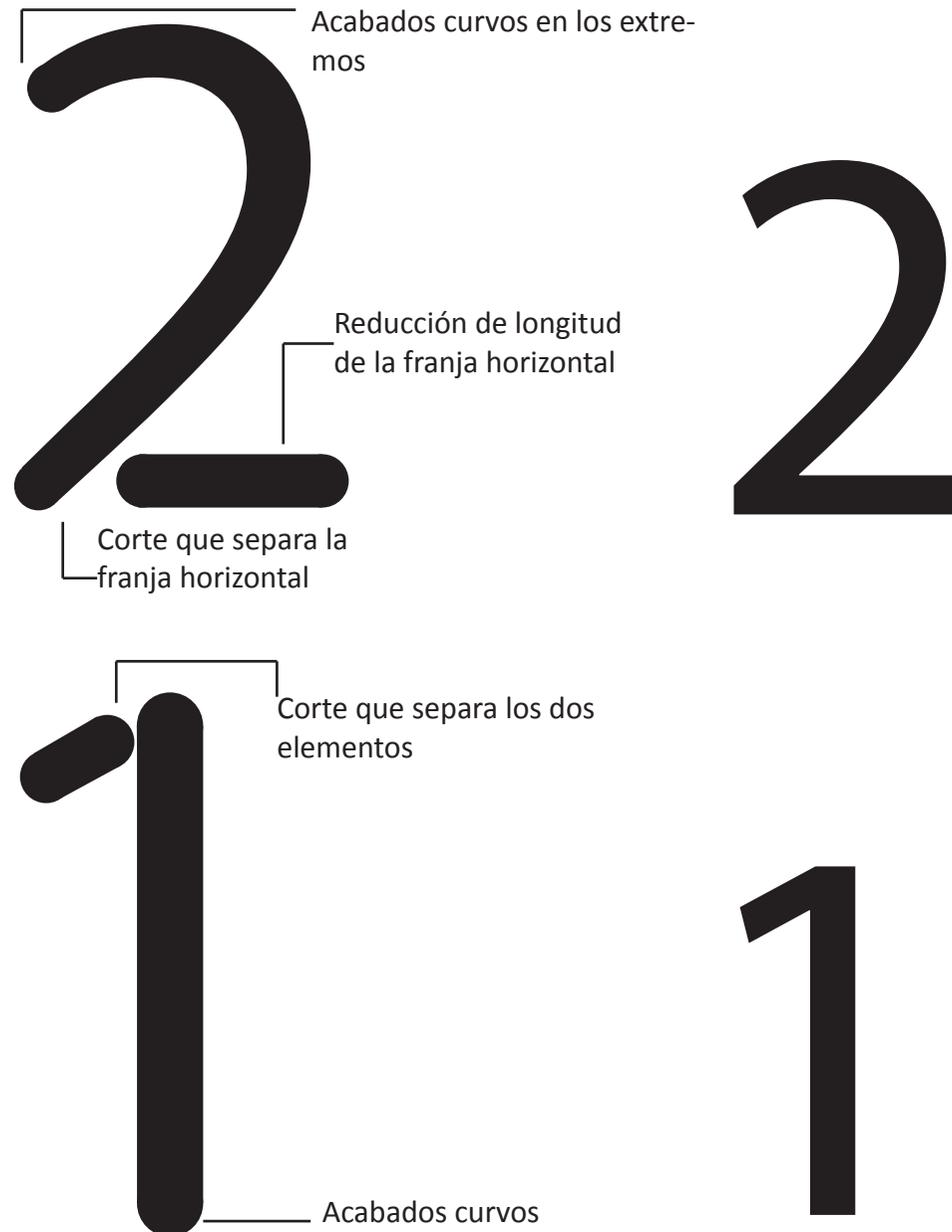
-He reducido la longitud de la franja horizontal para poder darle un acabado curvo utilizando circunferencias.

-He colocado circunferencias en los extremos del resto del carácter para otorgarle armonía respecto a la franja horizontal.

En el caso del “1” he realizado los siguientes cambios:

-He realizado un corte para separar las dos partes principales del número.

-He otorgado a cada una de las partes acabados curvos, para ello he reducido su longitud, mediante transformación libre y he colocado circunferencias.



P.06 DISEÑO BIDIMENSIONAL:

ESPACIO Y EQUILIBRIO. TIPOGRAFÍAS

DISEÑO TIPOGRÁFICO:

Partiendo de la base del diseño de mi tipografía, he modificado el diseño original de la Escuela de ingenierías industriales.

LOGOTIPO:

En logotipo he realizado pequeñas variaciones respecto del original:

-He sustituido las barras horizontales que representan la letra "E" por unas que armonizan más con mi diseño, las cuales acaban en media circunferencia, al igual que los extremos de la mayoría de las letras que he diseñado.

Las letras "I" han sido sustituidas por las que yo mismo he diseñado, con la única variación de que las he ensanchado.

FONDO:

En el elemento del fondo también he realizado una modificación, he añadido elementos curvos en las esquinas inferior izquierda y superior derecha, haciendo referencia a este elemento curvo que se repite en toda la tipografía.

Tras sopesar varias opciones me he quedado con dos variantes, la primera sin tilde y la segunda con tilde, formado por un pequeño triángulo invertido.

Finalmente he elegido la primera opción, sin tilde, ya que el elemento triangular desentona con el resto de acabados curvos.



Modelo 1

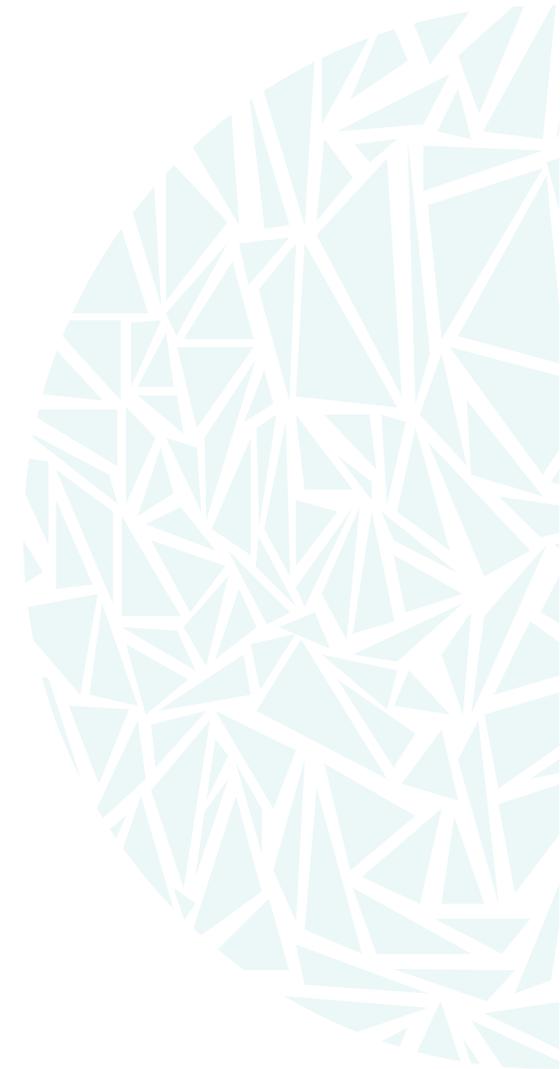


Modelo 2

P.07

COMPOSICIÓN BIDIMENSIONAL:
Repetición y Estructura

GABRIEL MORALES SAN JOSÉ
IVÁN I. RINCÓN
DISEÑO BÁSICO Y CREATIVIDAD
CURSO 2012-2013



P.07 DISEÑO BIDIMENSIONAL:

REPETICIÓN Y ESTRUCTURA

FORMATO:

La forma geométrica elegida es el exágono que permite crear una retícula en la que no queden huecos, además de ser muy versátil.

Este es el diseño que elaboré, en el cual descompose una estrella en tres partes y coloqué cada una de ellas en un ángulo de forma que se enfrentan a un ángulo opuesto vacío.

De esta forma al colocarse juntos, los fragmentos de estrella de un azulejo se juntarán con los de otros azulejos formando estrellas completas.

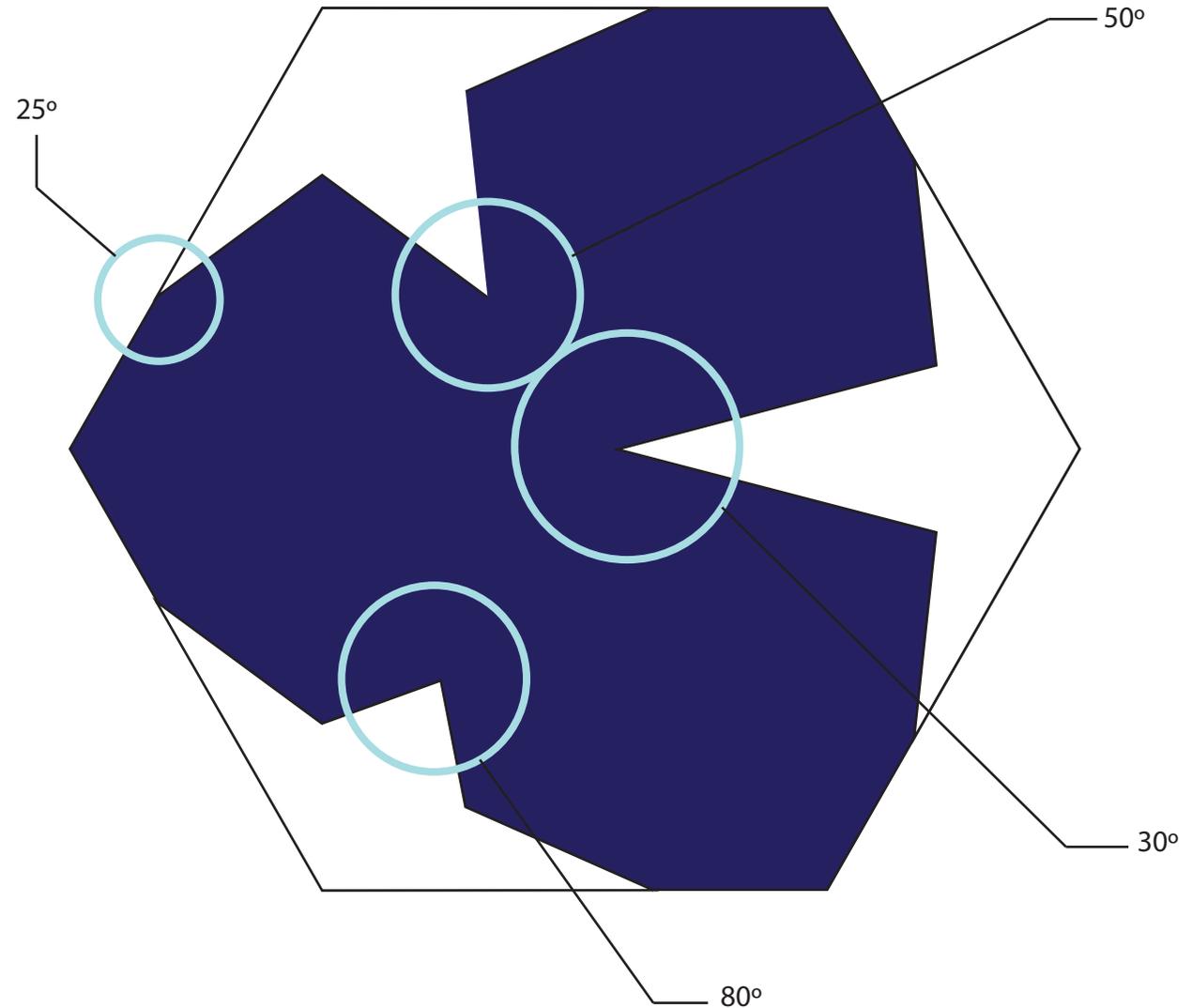
Decidí cambiar la punta que está completa de cada una de las descomposiciones, de esta forma podría jugar con distintos diseños.

- Punta de igual tamaño a las fragmentadas: 50°
- Punta de mayor tamaño a las fragmentadas: 30°
- Punta de menor tamaño a las fragmentadas: 80°

La distancia del centro de las estrellas a las puntas fragmentadas es de 4,5 cm.

El exágono contiene el diseño tiene un lado de longitud 7cm y unos ángulos de longitud 120° .

A la hora de elegir el color pensé en utilizar un tono de azul que emulase el cielo nocturno



C: 100 M: 100 Y: 25

P.07 DISEÑO BIDIMENSIONAL:

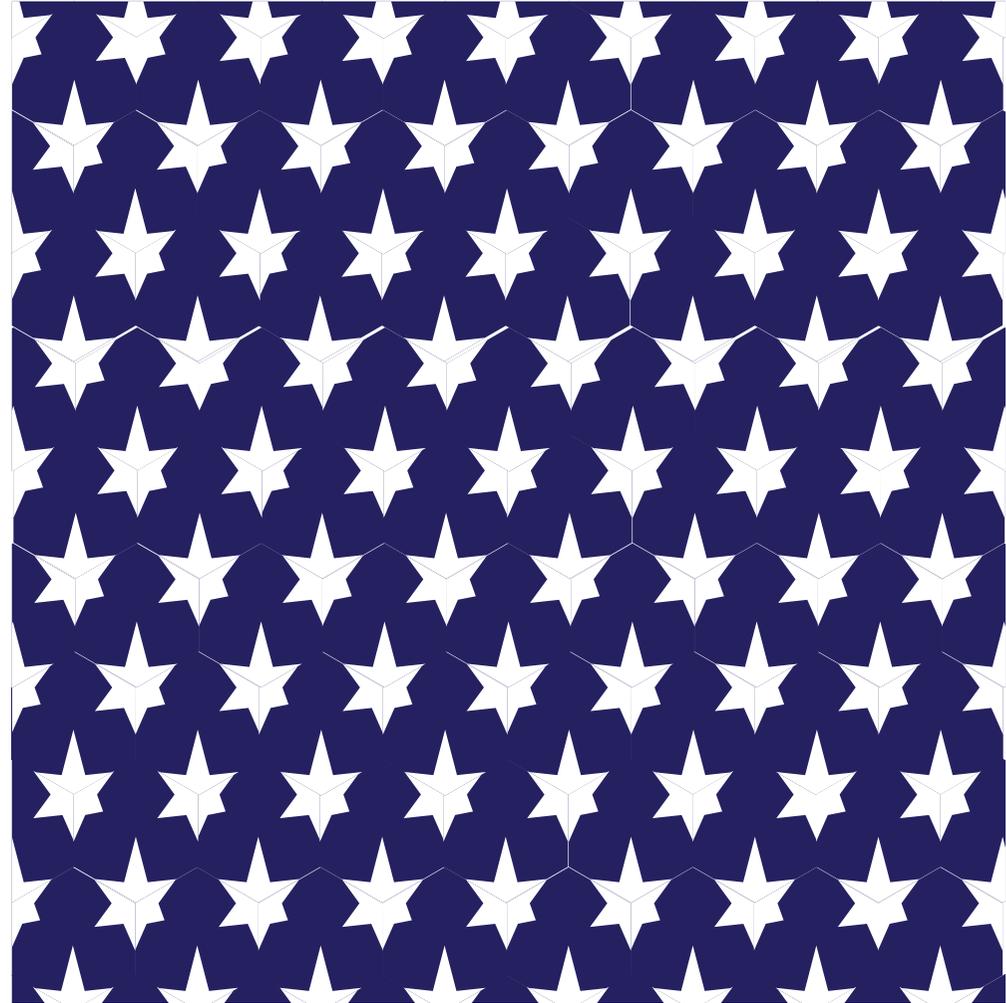
REPETICIÓN Y ESTRUCTURA

GRAFISMO ACABADO:

El primer diseño surge de colocar todos los azulejos girados 90º respecto del original.

Este modelo se compone de la repetición de una estrella formada por la unión de tres azulejos.

Al unirse una parte de estrella de cada longitud, nos ofrece una composición de estrellas asimétricas y de aspecto irregular.



Modelo 1

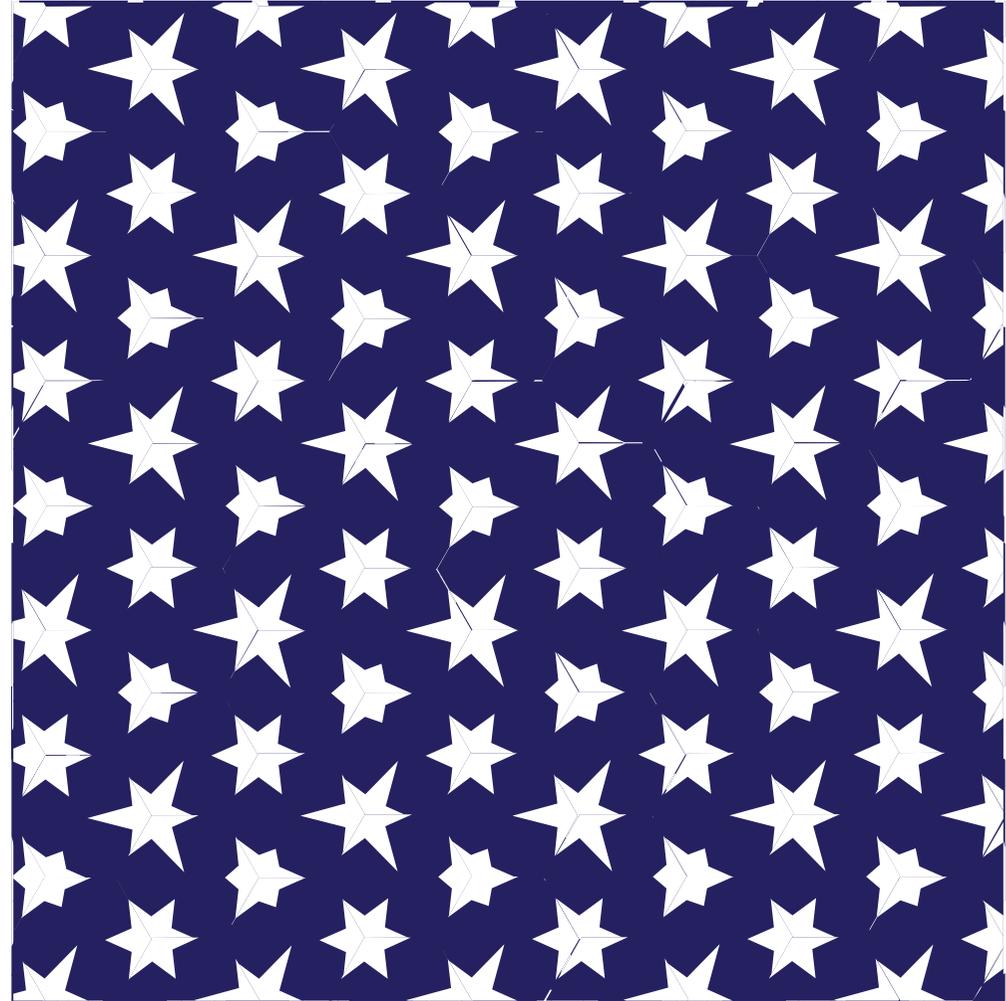
P.07 DISEÑO BIDIMENSIONAL:

REPETICIÓN Y ESTRUCTURA

GRAFISMO ACABADO:

Este segundo grafismo nos muestra una composición que alterna tres tipos distintos de estrellas, unas medianas, formadas por las puntas de estrella de 50° que son similares a las fragmentadas, otras grandes que surgen de las puntas de 30° y otras pequeñas formadas por las puntas de 80° .

Este diseño se obtiene alternando azulejos girados 180° con otros girados 90° y con los azulejos originales sin girar.



Modelo 2

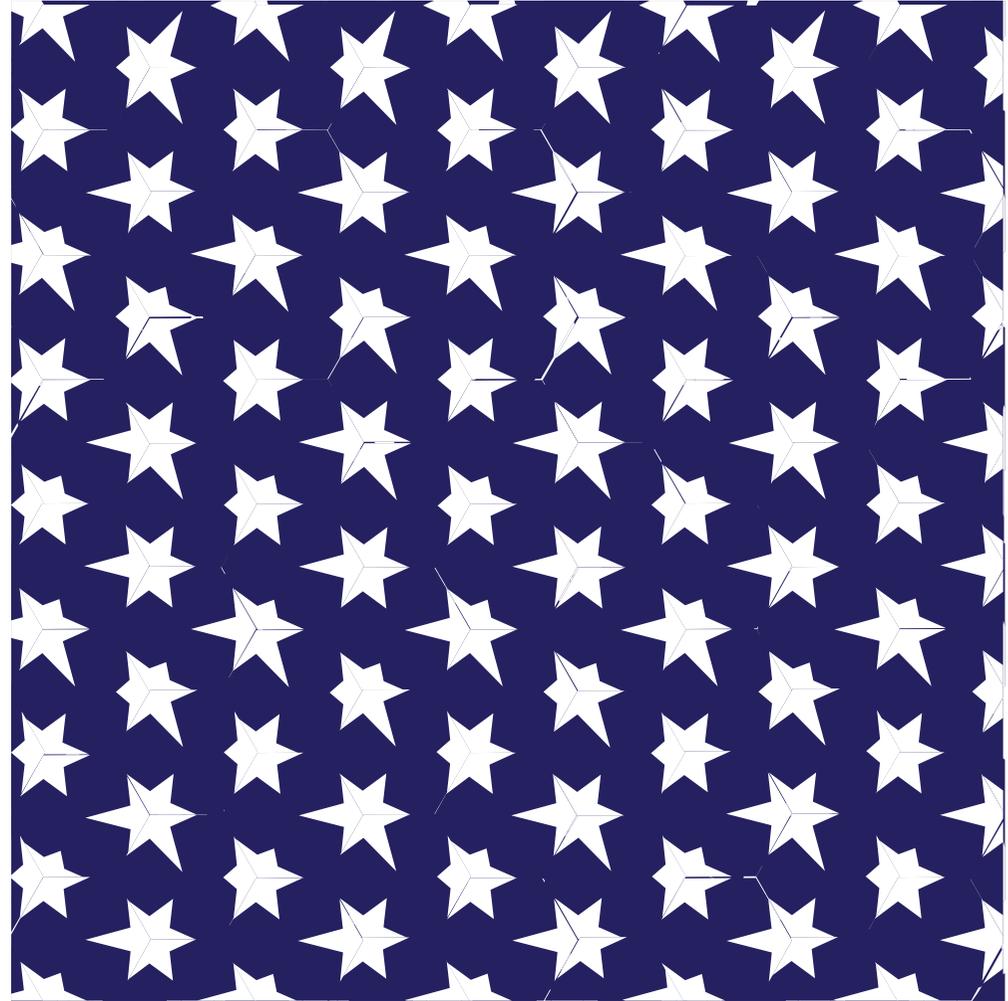
P.07 DISEÑO BIDIMENSIONAL:

REPETICIÓN Y ESTRUCTURA

GRAFISMO ACABADO:

Por último este formato de azulejos nos permite crear una tercera composición, formada por estrellas que cuentan con dos puntas completas iguales y una punta completa diferente.

Para obtener este grafismo he cambiando simultáneamente los azulejos colocados en su posición original con los azulejos girados 90°.

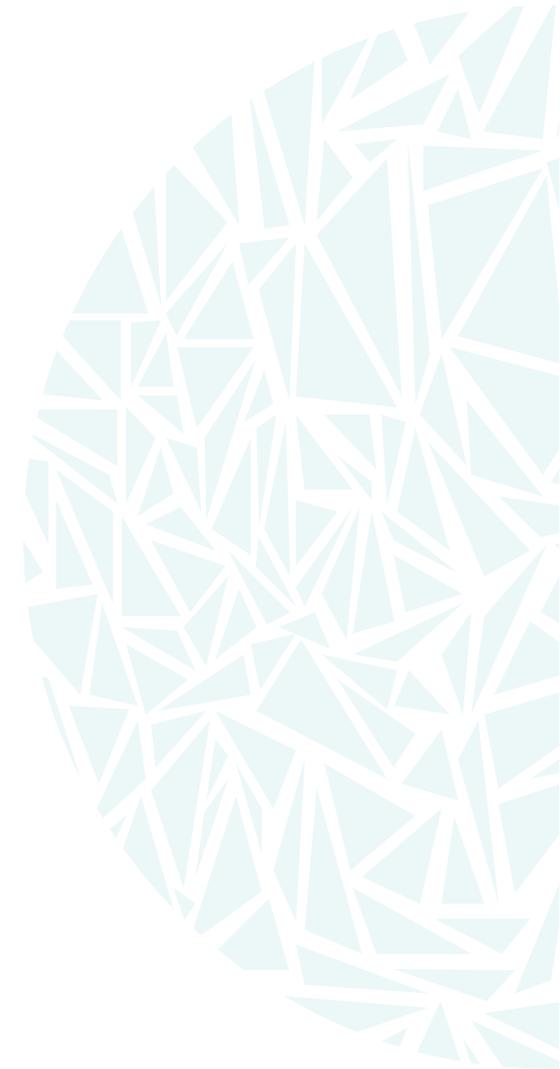


Modelo 3

P.08

COMPOSICIÓN TRIDIMENSIONAL:
Estructura modular

GABRIEL MORALES SAN JOSÉ
IVÁN I. RINCÓN
DISEÑO BÁSICO Y CREATIVIDAD
CURSO 2012-2013



P.08 DISEÑO TRIDIMENSIONAL:

ESTRUCTURA MODULAR

NACIMIENTO DE LA IDEA:

Mi idea original para la creación del biombo o mamapara se basa en dos conceptos.

En primer lugar la gradación sobre módulos, es decir ir realizando pequeñas variaciones sobre un módulo base de forma progresiva. Este efecto lo lograría mediante la superposición de diferentes elementos.

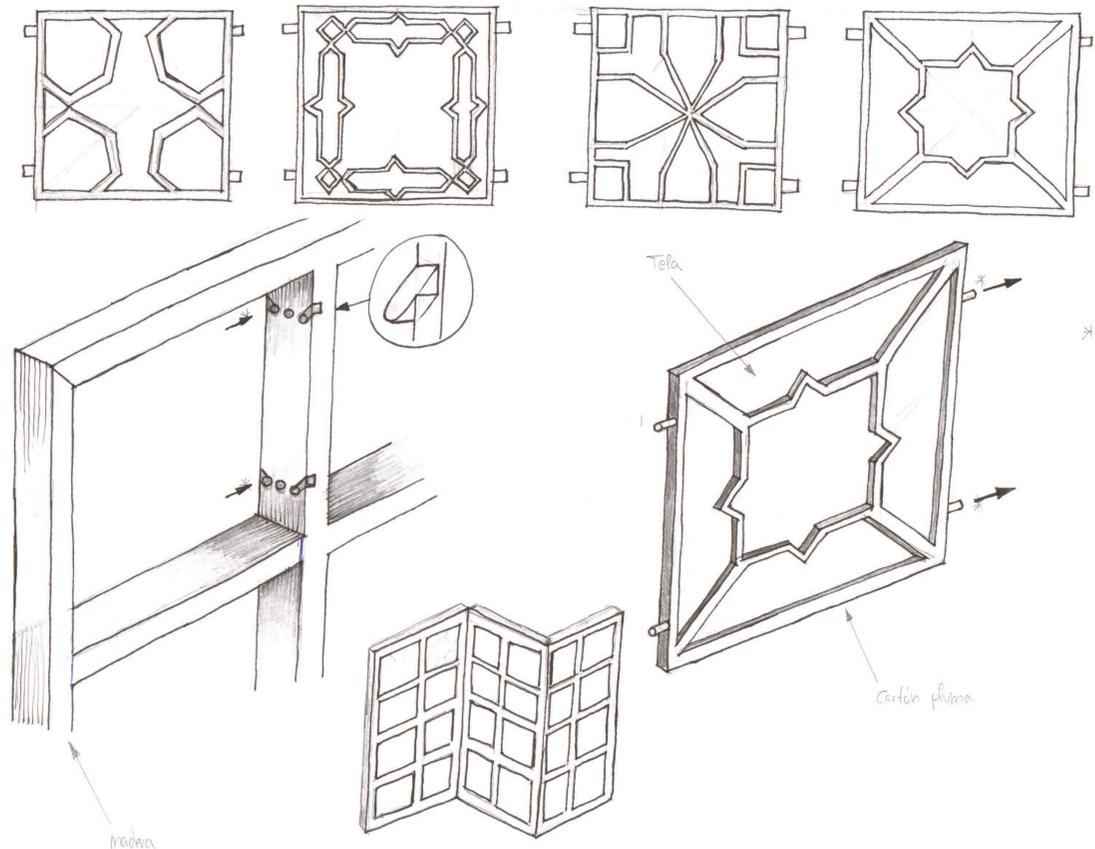
Muy ligado al concepto anterior está mi segunda idea, que consiste que según varía el módulo, también variará la cantidad de luz que pasa a través de él.

Inspirandome en las celosías del mundo islámica diseñé originalmente una serie de pequeños paneles cuadrados fabricados en un material translucido que se colocarían sobre una estructura de madera.

Sobre esta estructura colocaría en primer lugar un panel igual en todos los huecos y después progresivamente colocaría más paneles encima formando un degradado, tanto en lo que corresponde a forma como en intensidad lumínica.

Esta estructura de madera se anclaría a otras similares mediante bisagras formando un biombo.

Para colocar los paneles en la estructura pensé en el uso de pequeños salientes que se anclarían en perforaciones hechas en la propia estructura mediante cortes a bisel para que fuese más sencillo sacarlas y meterlas.



Boceto original

ESTRUCTURA MODULAR

NACIMIENTO DE LA IDEA:

Tras la corrección del profesor de mi idea original salieron a la luz diferentes problemas del diseño original:

-La dificultad para fabricar los complicados motivos de los pequeños paneles que se colocarían sobre la estructura de madera.

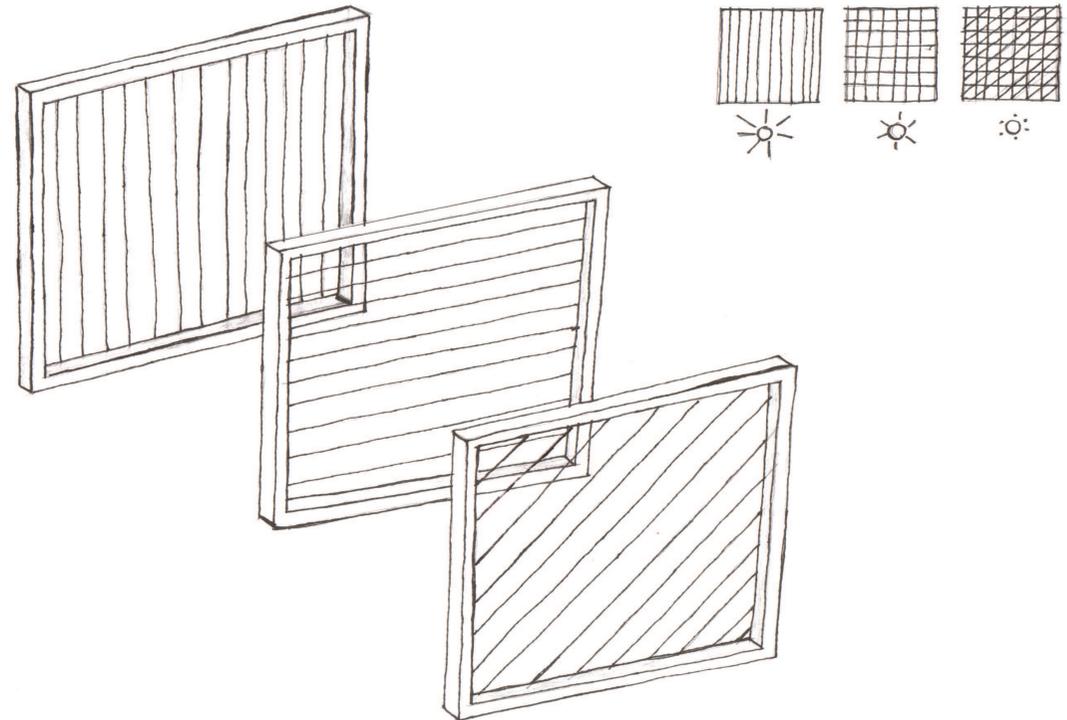
-El aspecto final que tendría a nivel estético, ya que no quedaban muy claras las diferentes formas que irían surgiendo al superponer los paneles.

-El complicado sistema de anclado de los paneles en la estructura base.

Como solución a estos problemas idee unos nuevos paneles que en lugar de llevar unos decorados tan complejos utilizase únicamente franjas horizontales, verticales y oblicuas, de esta forma la esencia original del diseño sigue presente pero de una forma mucho más sencilla.

Al superponerse los paneles según se añadan más o menos la luz filtrada por el biombo será más o menos intensa, a la par que los elementos que “oculta”, quedarán más o menos expuestos a la visión de la gente.

Por otro lado decidí que el elemento de sujeción de los paneles en la estructura general estubiese enteramente en esta.



Segundo boceto

ESTRUCTURA MODULAR

MATERIALES

Los materiales de los que estaría formado el biombo son:

-Listones de madera:

Con ellos se construiría la estructura que sujeta el conjunto de paneles. En la maqueta se utilizará el mismo material que tendría el original.

-Metacrilato:

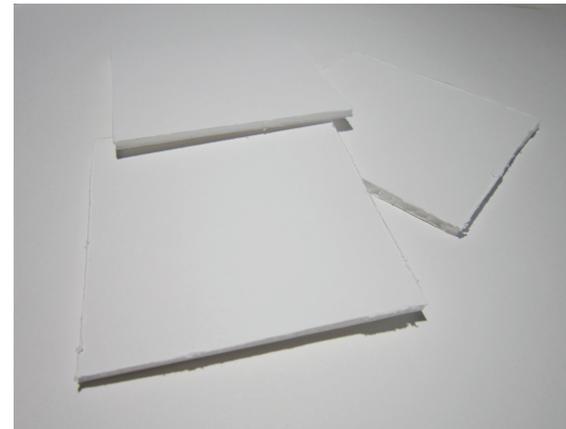
Los paneles que contarían con las franjas estarían fabricados en metacrilato o algún tipo de plástico duro sobre el cual se imprimirían los estampados deseados. En el caso de la maqueta he sustituido el metacrilato por láminas de acetato que permiten imprimir en ellas utilizando una siple impresora doméstica.

-Planchas de madera:

Utilizaré la plancha de madera como soporte para el metacrilato a modo de marco. En la maqueta sustituiré estas planchas por cartón pluma de 0,5 mm que me permite trabajar con él de una forma más sencilla de la madera, lo cual es muy adecuado para trabajar con dimensiones pequeñas.



Listones de madera



Cartón pluma

P.08 COMPOSICIÓN TRIDIMENSIONAL

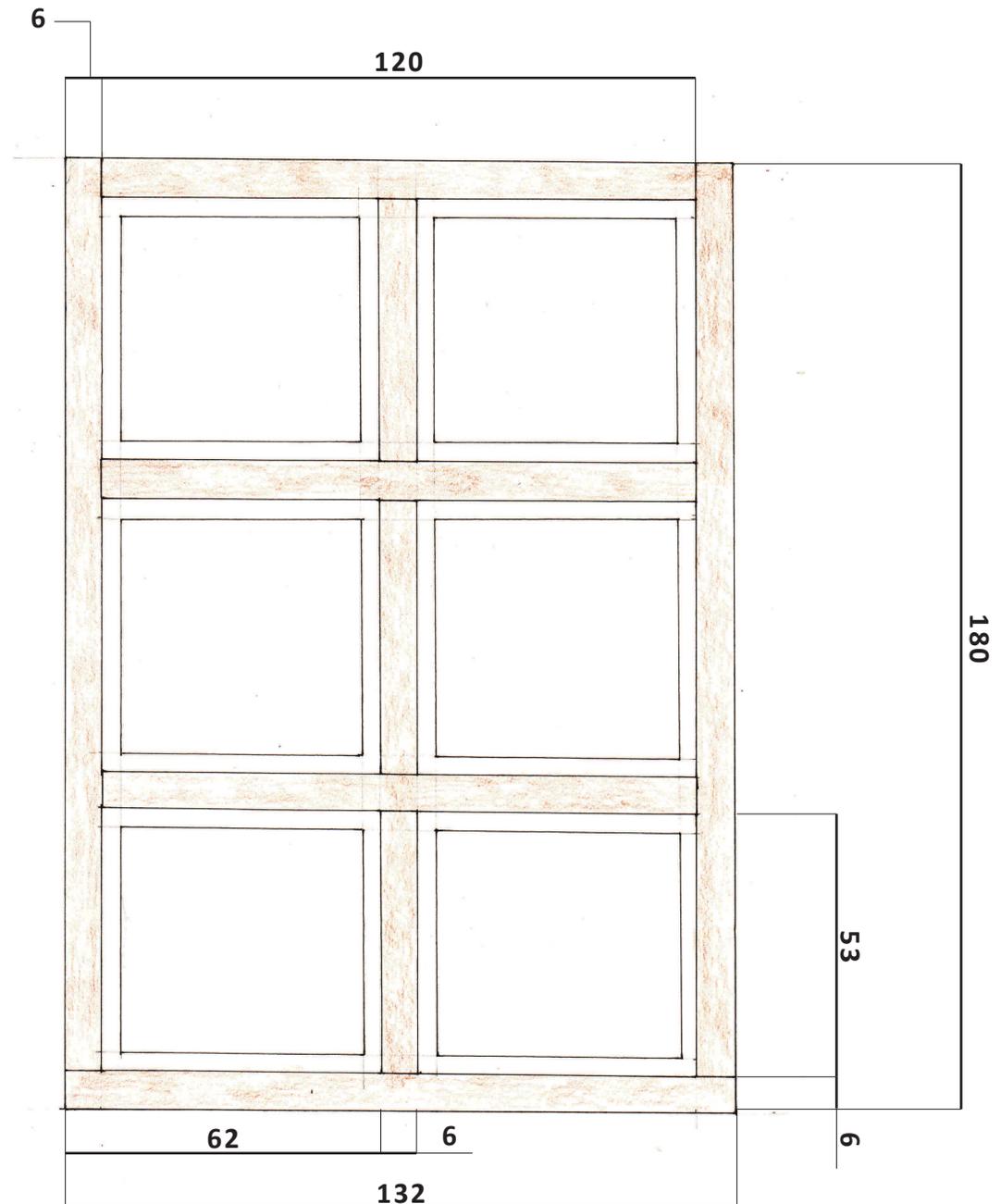
ESTRUCTURA MODULAR

ESTRUCTURA:

Para la elaboración de la estructura que sostendrá el conjunto de paneles utilizaré listones de madera ensamblados de la forma en la que se ve en el dibujo adjunto.

Se utilizan dos listones de mayor tamaño en los lados para enmarcar otros tres listones iguales de dimensiones menores colocados en posición horizontal que se completan con un cuarto listón mayor que estos tres anteriores colocado en la base lo que otorga una mayor resistencia por su colocación que si fueran todos del mismo tamaño.

Para termina se colocan tres listones de tamaño aun más reducido creando por fin la estructura de cuadrados deseada.



P.08 COMPOSICIÓN TRIDIMENSIONAL

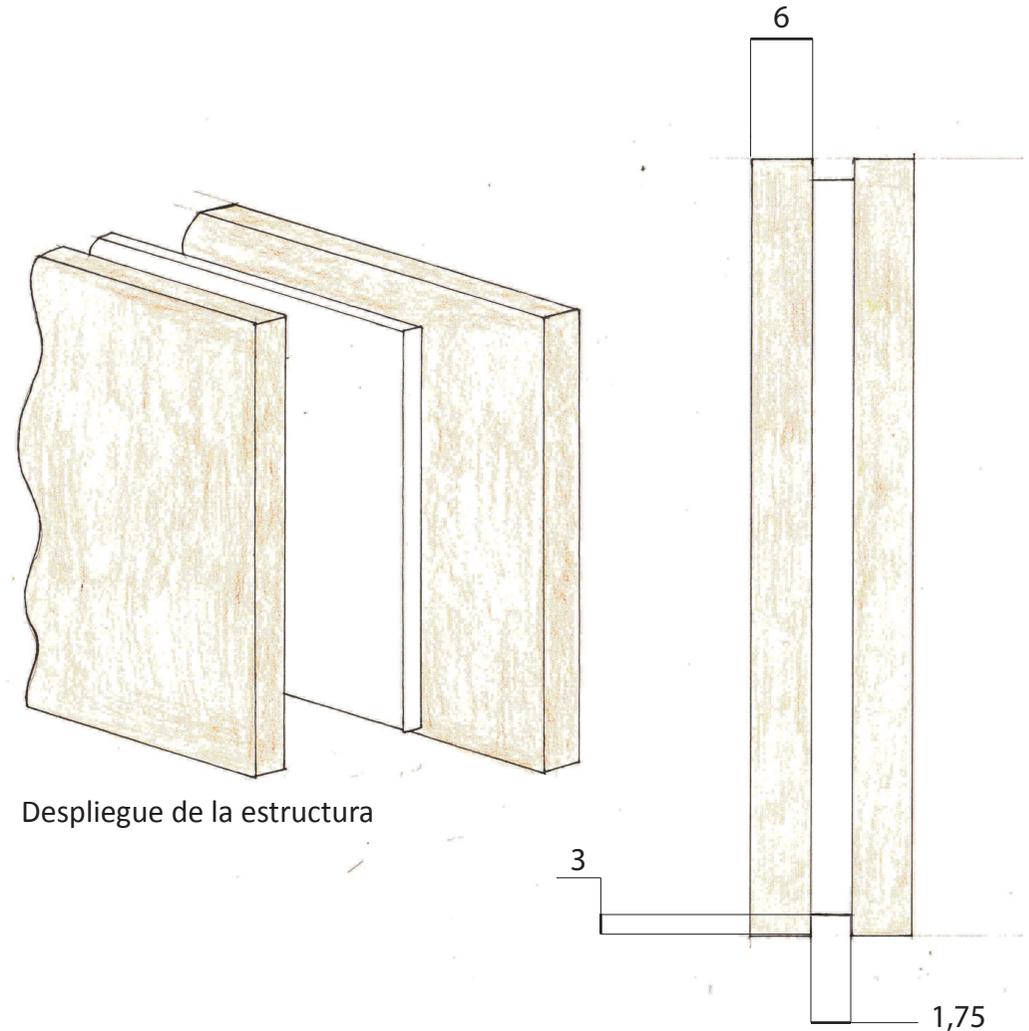
ESTRUCTURA MODULAR

ESTRUCTURA:

La estructura enunciada en la página anterior se realizaría dos veces.

Entre estas dos estructuras de madera se coloca una plancha o en el caso de la maqueta una lámina de cartón pluma sobre la que se han realizado las correspondientes aberturas que sirven de marco a los paneles de mtacrilato (acetato) sobre los que se imprimen los correspondientes estampados.

De esta forma nos quedaría una estructura formada por una plancha de madera o lámina de cartón pluma, sobre la cual, a cada uno de sus lados se pegarían las otras dos estructuras construidas con los listones.



P.08 COMPOSICIÓN TRIDIMENSIONAL

ESTRUCTURA MODULAR

PANELES:

Nos encontramos con dos tipos de paneles:

En primer lugar unos fijos, que se encuentran fijados a la plancha de madera, o en el caso de la maqueta la lámina de cartón pluma.

En segundo lugar, los paneles individuales que se colocarán sobre el fijo para reducir la cantidad de luz que se desee que entre.

Estos constarán de un marco de cartón pluma sobre el que se pegará el acetato previamente estampado con las líneas según sean horizontales, verticales u oblicuas.

Para la creación del estampado utilicé el programa Illustrator y después lo imprimí directamente en el papel de acetato.

El color que utilicé para las franjas es una tonalidad de azul, concretamente:

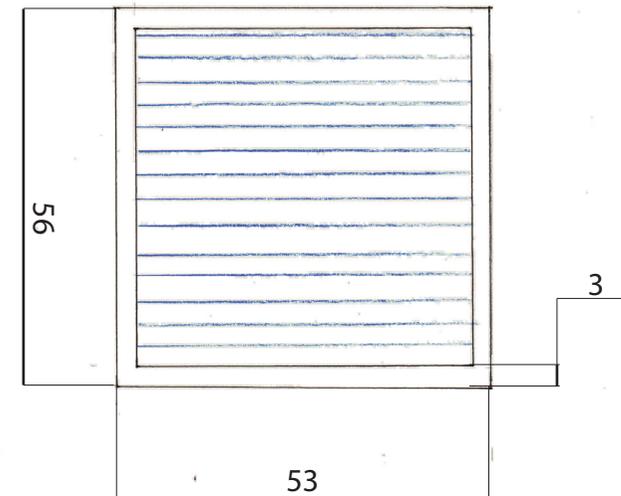
En sistema RGB:

R: 28 G: 117 B: 188

Elegí esta tonalidad por que me pareció adecuada para un entorno de trabajo, ya que el azul es un color que transmite sobriedad, confianza y sosiego, sensaciones muy adecuadas para este tipo de ambientes.



Panel



ESTRUCTURA MODULAR

ENSAMBLAJE

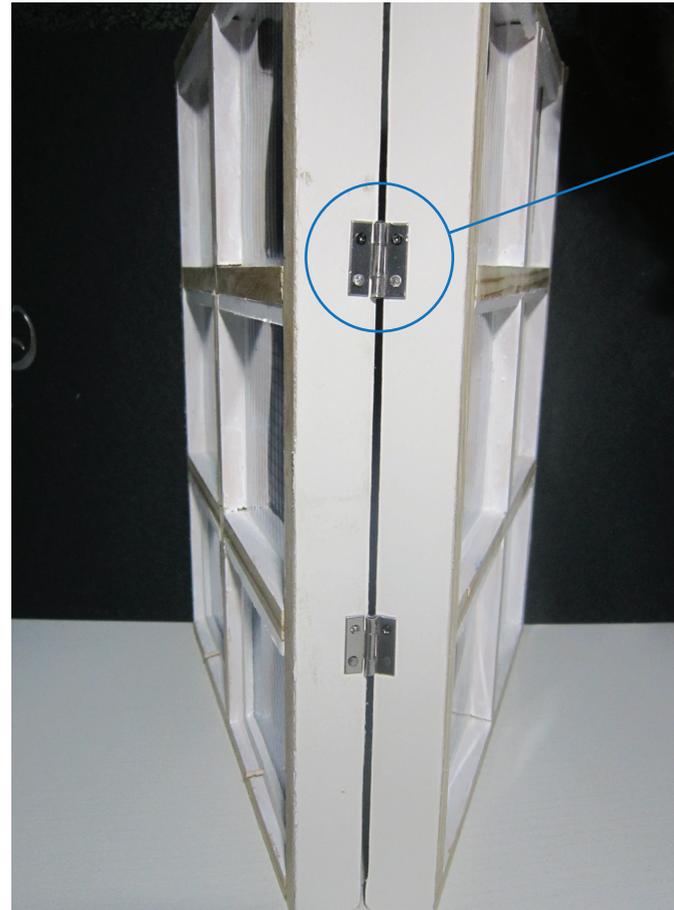
Para unir los diferentes elementos que conforman el biombo se utilizarán dos bisagras comunes atornilladas sobre los listones de madera.

Estas bisagras se anclarán utilizando dos tipos distintos de tornillos:

Un tornillo corto que no sobrepase la anchura de los listones, y otro más largo haciéndole coincidir con la intersección entre el listón vertical y uno de los horizontales, haciendo que de esta forma quede mejor sujeta.

En total se utilizarán dos bisagras por cada unión de piezas.

La utilización de bisagras facilita que el biombo pueda plegarse para su almacenamiento y transporte, y que se tenga fácilmente de pie sin que vuelque.



Detalle del Perfil del Biombo

P.08 COMPOSICIÓN TRIDIMENSIONAL

ESTRUCTURA MODULAR

ACABADOS:

Para rematar el proyecto realicé los siguientes acabados:

-Coloqué pequeños pomos en los paneles individuales para que fuese más fácil ponerlos y quitarlos cuando fuese necesario.

-Para sostener los paneles en la estructura se utilizan pequeñas franjas de cartón pluma colocadas en la parte inferior de los listones horizontales de la estructura base.

De esta forma los paneles quedarían anclados de una forma que permite que sean colocados y retirados de forma fácil y rápida y que a su vez queden sujetos.

-Para rematar los bordes del biombo se utilizó cinta de cantear de color blanco.



Resultado final 1



Resultado final 2

ESTRUCTURA MODULAR

RESULTADO FINAL:

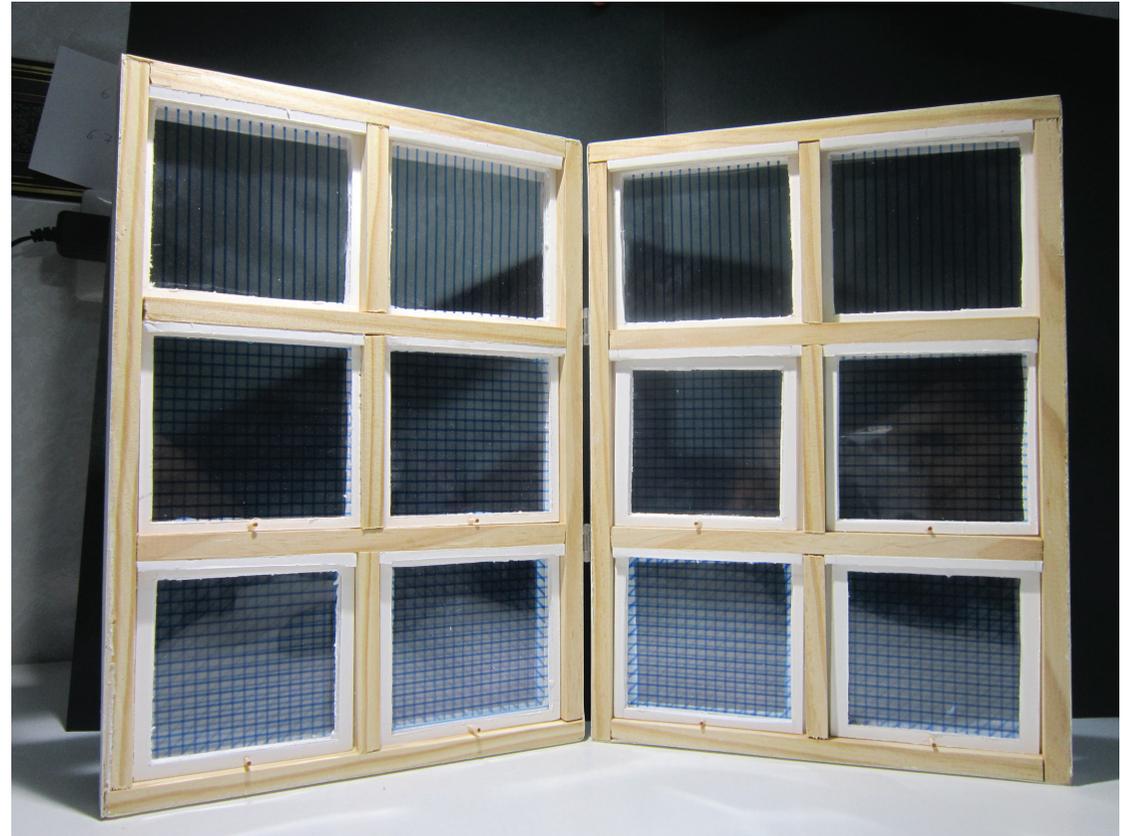
El resultado final consta de un biombo, en el caso de la maqueta cuenta con tan solo dos piezas, pero se le pueden añadir tantas como fuese necesario utilizando las bisagras, de forma que se puedan plegar como un acordeón.

Los paneles individuales podrán quitarse y ponerse superponiéndose a los paneles fijos de modo que entre más o menos luz o la imagen que se aprecie a través de ellos quede más o menos nítida.

Al ser un objeto destinado a ser colocado en una oficina bancaria permitirá a los trabajadores elegir el grado de intimidad que deseen tener simplemente añadiendo o quitando paneles.

También podrán elegir la cantidad de luz más óptima para el desarrollo de su trabajo con la mayor comodidad posible.

Gracias a su diseño no resulta un elemento “pesado” estéticamente, además debido a que la mayor parte de su superficie es transparente o translúcida (según los paneles superpuestos) no oscurece de forma excesiva el ambiente general.



Resultado final 3