



*Universidad Autónoma del Estado de México*  
**UAEM**



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MÉXICO

Facultad de Arquitectura y Diseño

Licenciatura en Diseño Gráfico

**Las RELACIONES entre los objetos**

Unidad de Aprendizaje: Construcción Visual

M. en C.E. Rebeca Serrano Romero

# INTRODUCCIÓN

Entender a la imagen como un elemento de diseño y a éste como una pieza esencial de la comunicación estratégica y no sólo como un fin por sí mismo; es una parte fundamental del **Diseño Gráfico**. Es así de gran importancia el saber observar, saber interpretar y saber ejecutar; las tres enfocadas a ejercicios de gramática visual básica.

Objetos visuales que forman parte del diseño las cuales establecen **relaciones** con el espectador.

# ÍNDICE

Introducción.....	2	Dirección.....	23
Índice		Posición.....	25
Las Relaciones.....	4	Espacio.....	27
Atracción.....	6	Peso.....	29
Estaticidad.....	8	Cantidad/Predominio.....	31
Simetría/Asimetría....	10	Neutro.....	33
Equilibrio.....	14	Fondo/Primer Plano.....	35
Grupos.....	16	Bibliografía.....	37
Fino/Grueso.....	18	Conclusiones.....	38
Difusión.....	21	Guión explicativo.....	39

# LAS RELACIONES

## ENTRE LOS OBJETOS

Los objetos visuales que forman parte de una composición establecen relaciones con el espectador, con el formato y con otros elementos de la misma.



RELACIONES



En una composición, los objetos agrupados se atraerán o repelerán los unos a los otros.

ATRACCIÓN



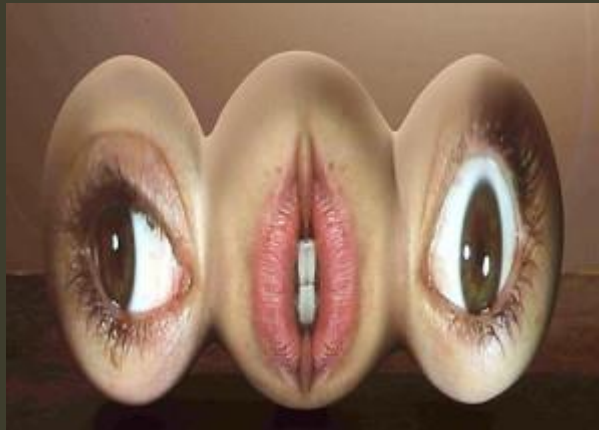
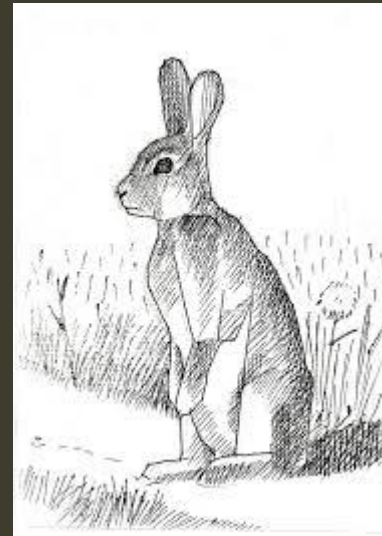
ATRACCIÓN



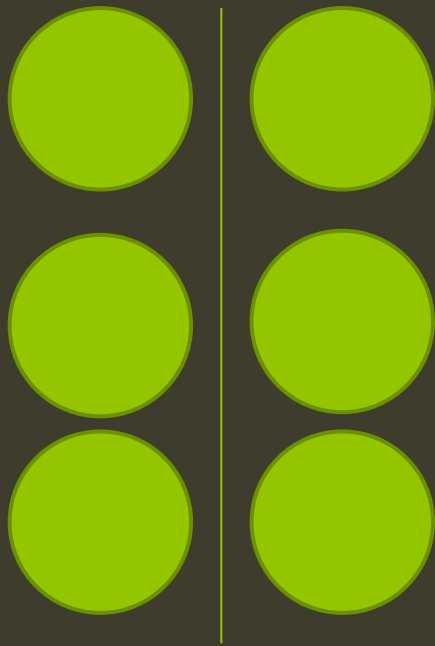
Presenta un equilibrio y permanece estático, las fuerzas por las que se ve afectado tienen una potencia equivalente y se compensan unas con otras.

ESTATICIDAD



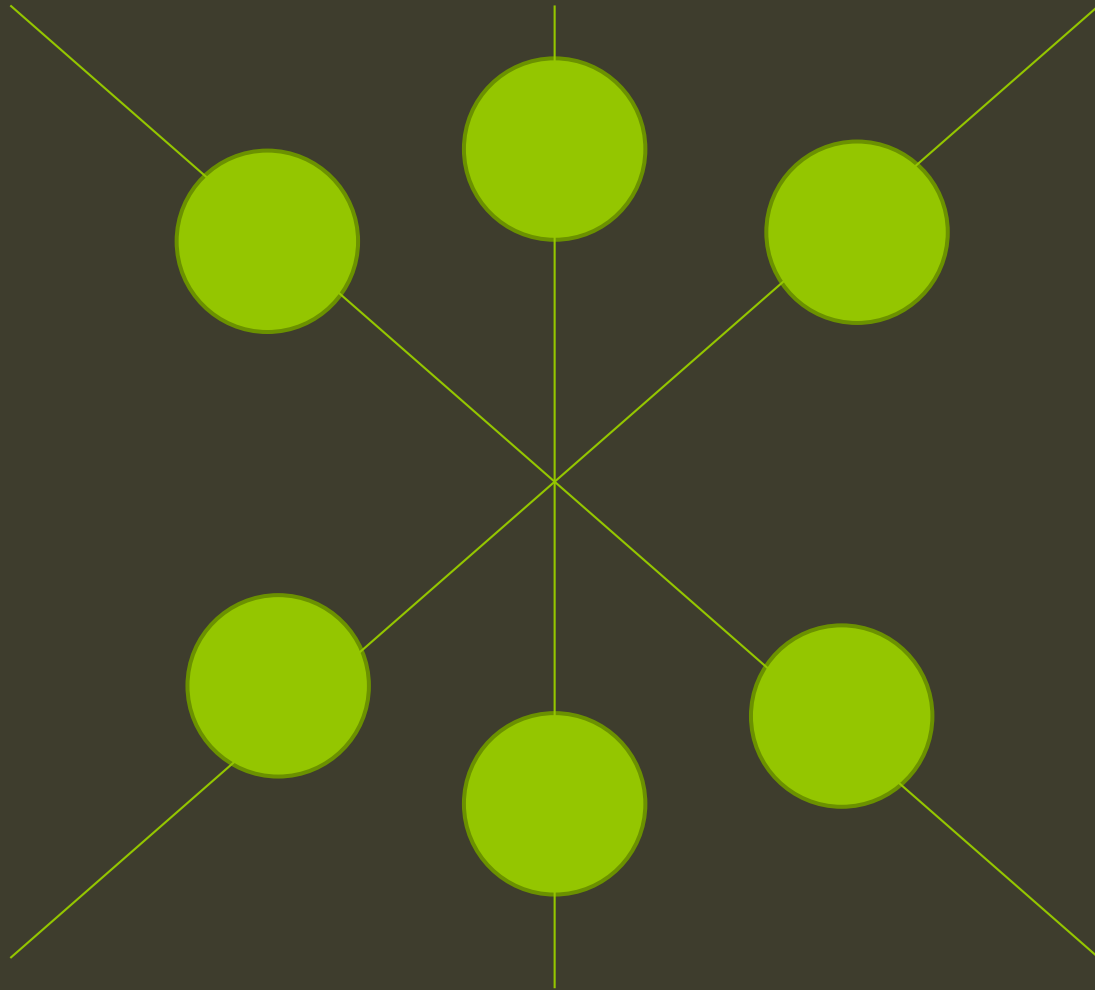


ESTATICIDAD

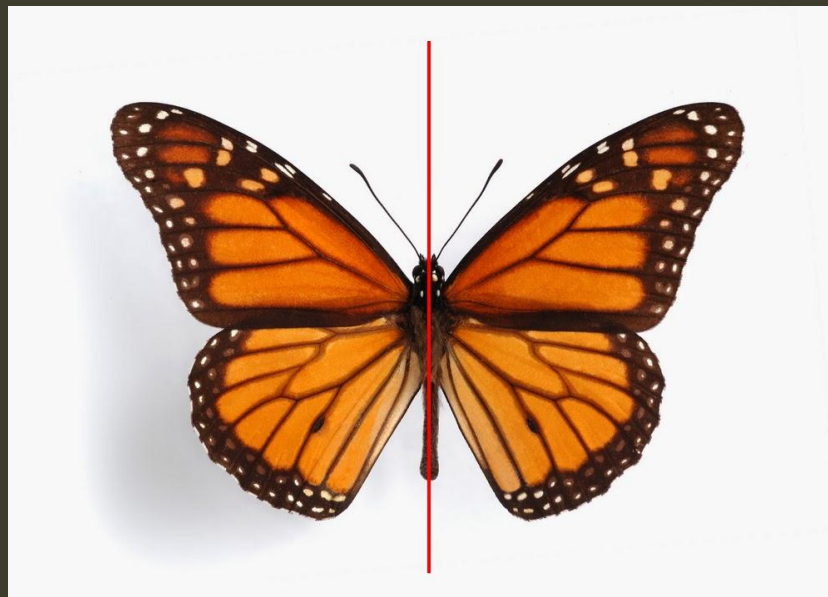


Cuando los objetos se disponen de manera idéntica a ambos lados de un eje son simétricos, un objeto puede ser monosimétrico o multsimétrico.

SIMETRIA/ASIMETRIA

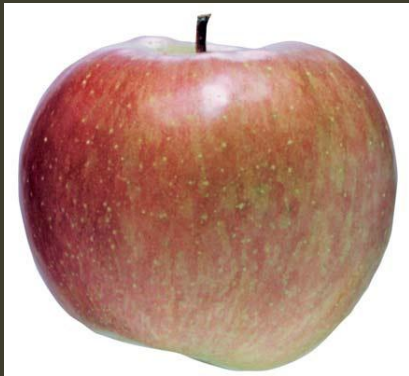


SIMETRIA/ASIMETRIA



SIMETRIA/ASIMETRIA





SIMETRIA/ASIMETRIA

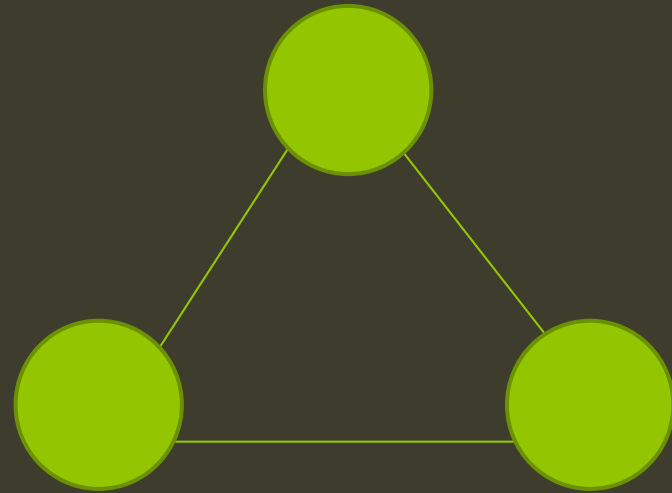


Para que una composición sea equilibrada, todos sus elementos deben estar equilibrados desde el punto de vista óptico.

**EQUILIBRIO**



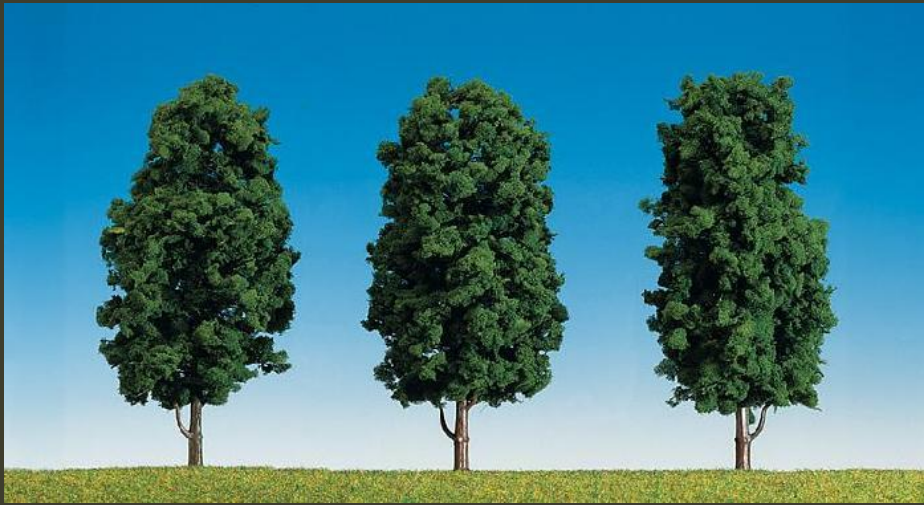
# EQUILIBRIO



Cuando en una composición se repite un mismo objeto, los objetos resultantes forman un grupo o una unidad. Cuando se agrupan varias unidades se crean superunidades.

GRUPOS

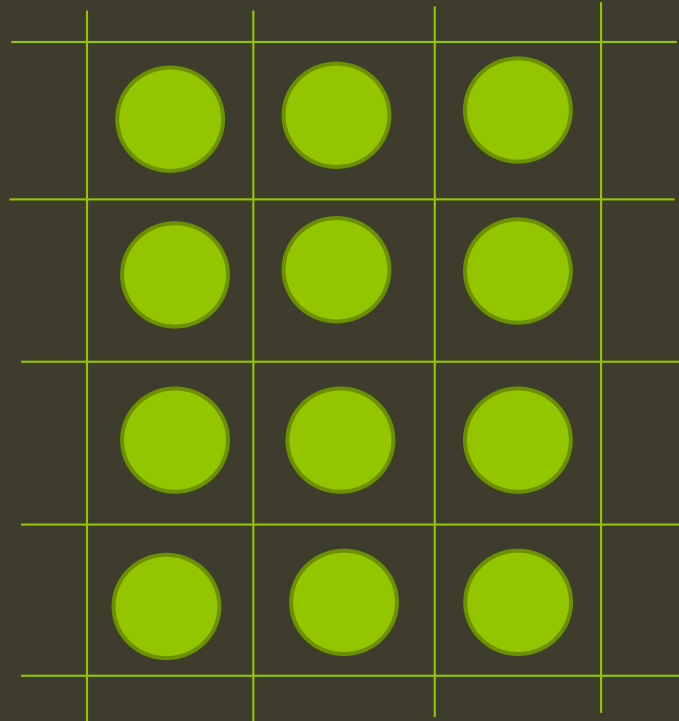
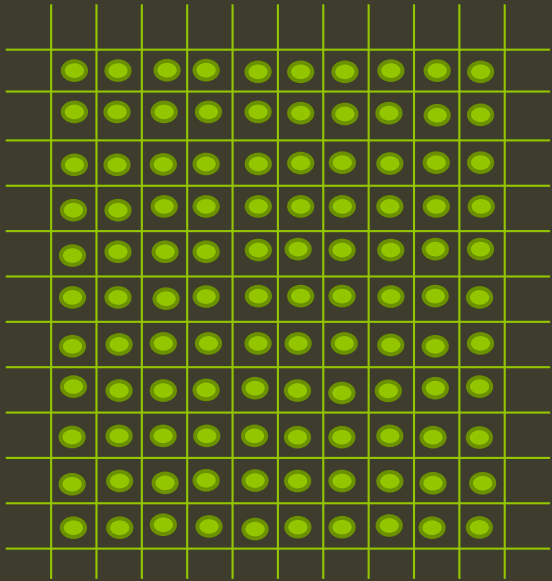




# GRUPOS

Una estructura puede ser fina o gruesa en función de la distancia que separe sus líneas estructurales, También puede ser fina o gruesa en función de la distancia que medie entre el espectador y la estructura.

FINO/GRUESO



FINO/GRUESO



FINO/GRUESO



La dispersión irregular de objetos en una composición se llama difusión, la estructura puede variar gradualmente de fina a gruesa, de poco a muy saturada.

DIFUSION

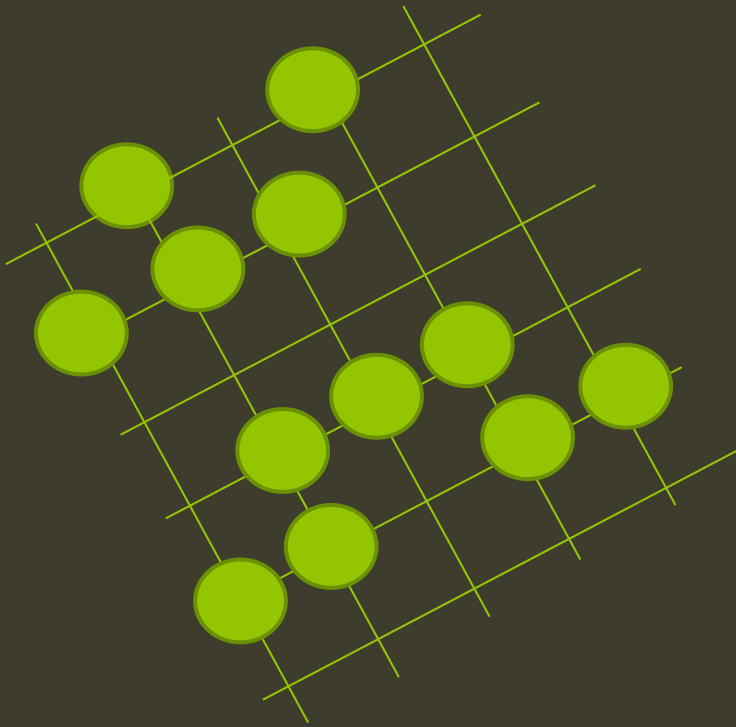




MORA  
MORA  
MORA  
RAMO  
RAMO  
RAMO  
RAMO  
AMOR  
AMOR  
AMOR  
AMOR  
OMAR  
OMAR  
OMAR

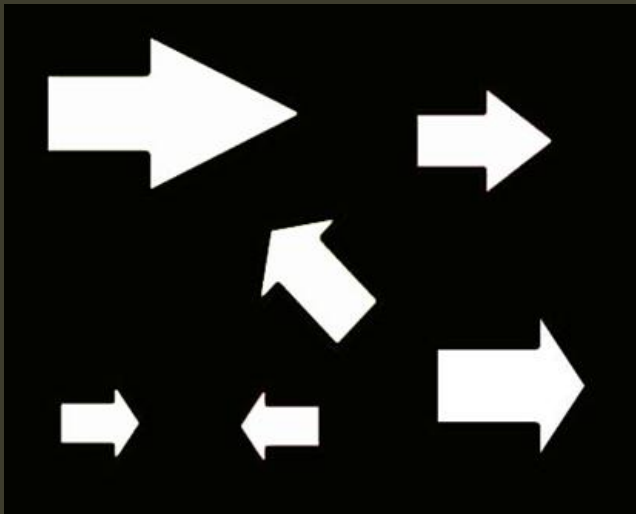


# DIFUSION



Una estructura puede definir una dirección activamente.

DIRECCION



# DIRECCION



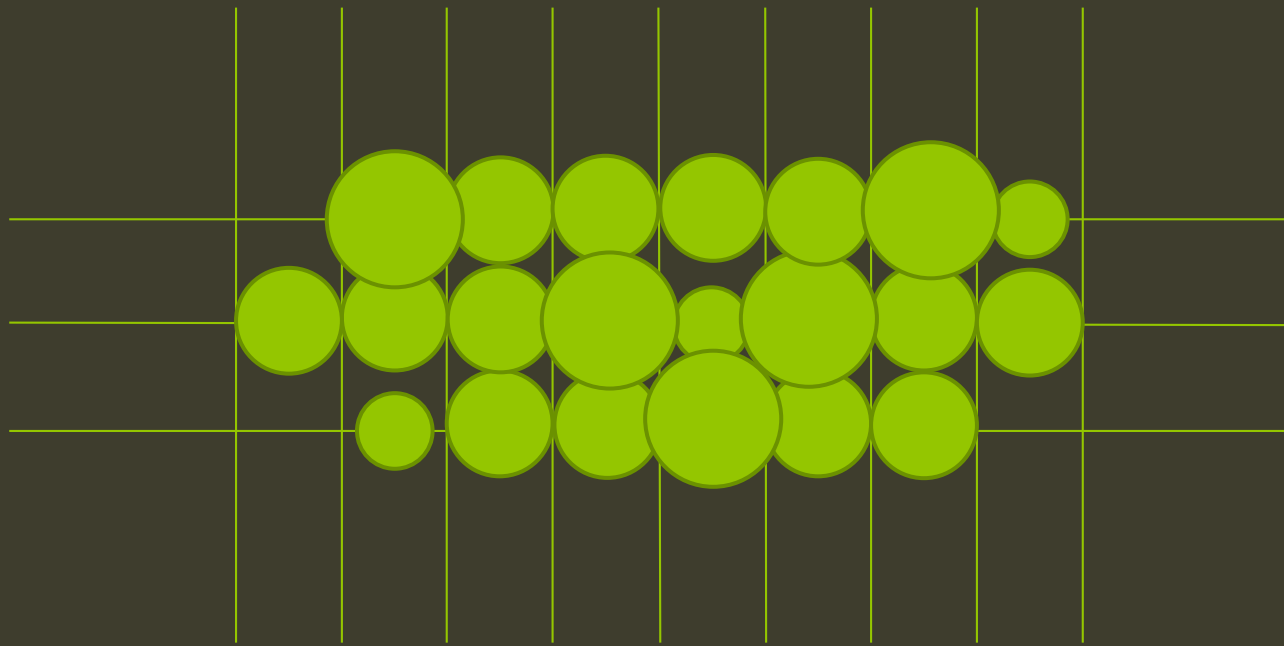


El objeto puede definir una posición determinada dentro de un diseño, como una esquina, un borde, un centro óptico.

POSICIÓN



POSICIÓN



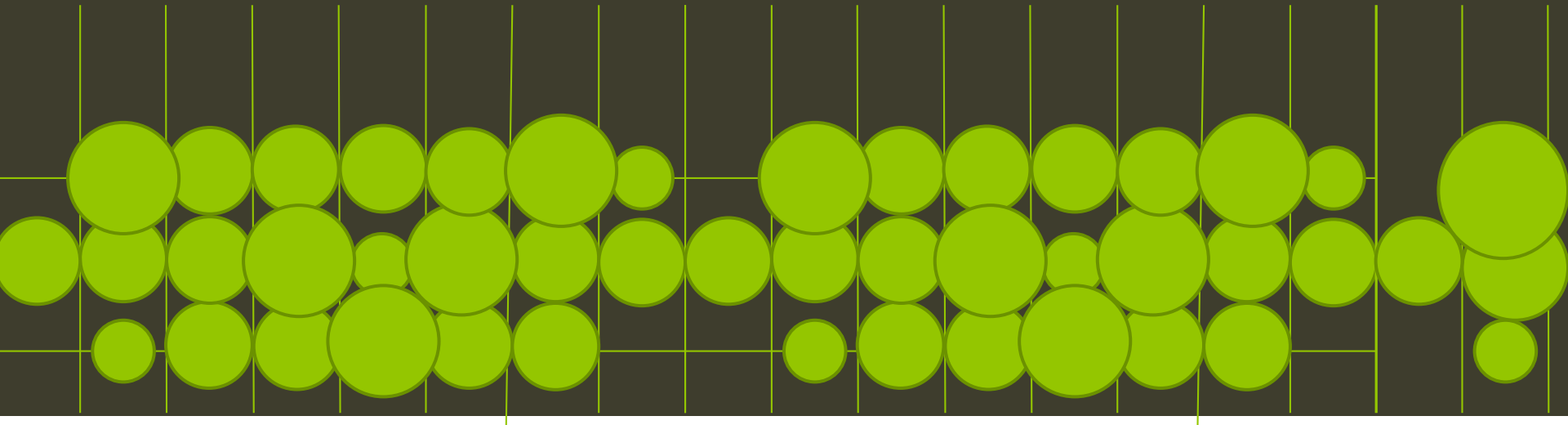
Una composición puede tener zonas densas y ralas que permiten crear espacio en blanco dentro de un diseño. Esta impresión se puede reforzar mediante la colocación de los objetos en la estructura.

ESPACIO



ESPACIO

Mediante el uso de las zonas superior e inferior de un formato, la composición puede crear la ilusión de que algo es ligero o pesado, de que algo vuela o fluye.

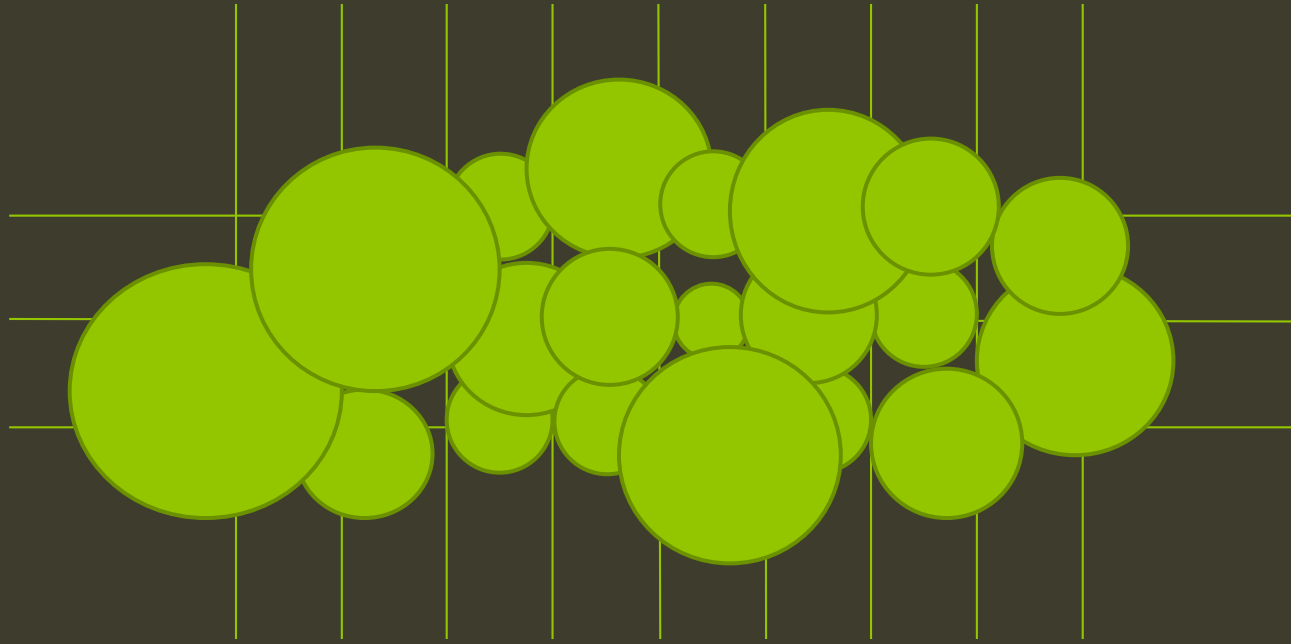


PESO



PESO





Una composición puede presentar zonas con muchos o pocos objetos, las áreas con mayor densidad de objetos no siempre resultan ser visualmente las mas dominantes.

CANTIDAD/PREDOMINIO



CANTIDAD/PREDOMINIO



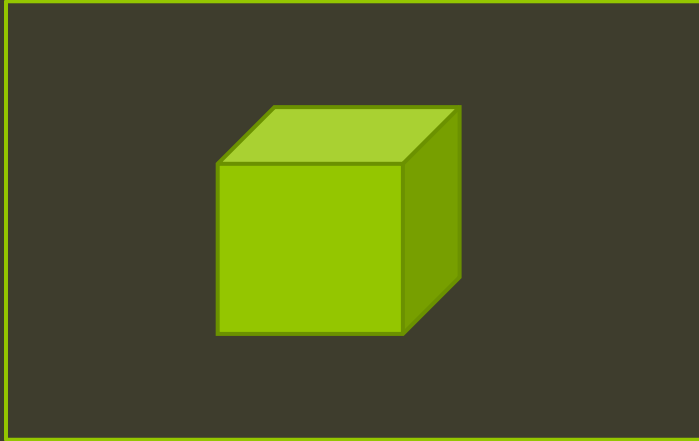


Los objetos de una composición son neutros cuando no destacan en relación con otros, y la composición en su conjunto puede considerarse neutra.

NEUTRO

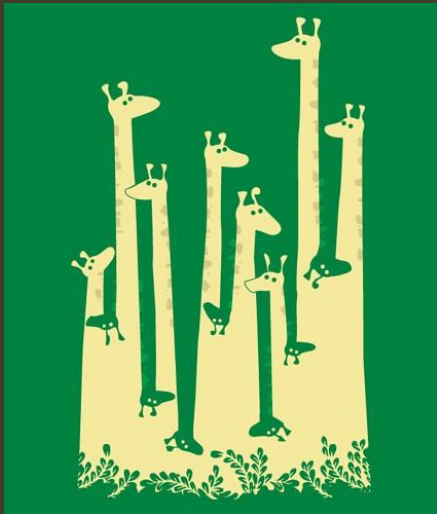


NEUTRO



Que percibamos una y otra parte de una imagen como el fondo o el primer plano depende de la posición de los objetos y de las relaciones proporcionales que se establecen entre ellos.

FONDO/PRIMER PLANO



FONDO/PRIMER PLANO

# BIBLIOGRAFÍA

## **Básica:**

Leborg, Christian, (2006), Visual Grammar, Princeton Architectural Press.

## **Complementaria:**

Lupton Ellen, Cole Phillips Jennifer, (2008), Graphic Design The new Basics, ed. Prince.

Ware, Colin, (2008), Visual Thinking for Design, Morgan Kaufmann Series,

# CONCLUSIONES

---

El analizar y aplicar las diferentes **relaciones** en la composición visual, permite distinguir las relaciones entre los objetos abstractos-concretos y las estructuras visuales así como las actividades en el diseño.

Además permite desarrollar habilidades ejecucionales básicas de estructuras estáticas y dinámicas.

# GUIÓN EXPLICATIVO

Diapositiva 1: Portada

Diapositiva 2: Introducción

Diapositiva 3: índice

Diapositiva 4: Se define el concepto de las Relaciones entre los objetos

Diapositiva 5: El alumno observa un ejemplo básico del concepto de relación.

Diapositiva 6: Se define el concepto de Atracción.

Diapositiva 7: Se observan ejemplos de Atracción aplicados al Diseño Gráfico.

Diapositiva 8: Se define el concepto de Estaticidad.

Diapositiva 9: Se observan ejemplos de Estaticidad aplicados al Diseño Gráfico.

Diapositiva 10: Se define el concepto de Simetría/ Asimetría.

Diapositiva 11: El alumno observa un ejemplo básico del concepto de Simetría/ Asimetría.

Diapositiva 12: Se observan ejemplos de Simetría/ Asimetría aplicados al Diseño Gráfico.

Diapositiva 13: Se observan ejemplos de Simetría/ Asimetría aplicados al Diseño Gráfico.



# GUIÓN EXPLICATIVO

Diapositiva 14: Se define el concepto de Equilibrio

Diapositiva 15: Se observan ejemplos de Equilibrio aplicados al Diseño Gráfico.

Diapositiva 16: Se define el concepto de Grupos.

Diapositiva 17: Se observan ejemplos de Grupos aplicados al Diseño Gráfico.

Diapositiva 18: Se define el concepto de Fino/Grueso.

Diapositiva 19: El alumno observa un ejemplo básico del concepto de Fino/Grueso.

Diapositiva 20: Se observan ejemplos de Fino/Grueso aplicados al Diseño Gráfico.

Diapositiva 21: Se define el concepto de Difusión.

Diapositiva 22: Se observan ejemplos de Difusión aplicados al Diseño Gráfico.

Diapositiva 23: Se define el concepto de Dirección.

Diapositiva 24: Se observan ejemplos de Dirección aplicados al Diseño Gráfico.

Diapositiva 25: Se define el concepto de Posición.

Diapositiva 26: Se observan ejemplos de Posición aplicados al Diseño Gráfico.

# GUIÓN EXPLICATIVO

Diapositiva 27: Se define el concepto de Espacio.

Diapositiva 28: Se observan ejemplos de Espacio aplicados al Diseño Gráfico.

Diapositiva 29: Se define el concepto de Peso.

Diapositiva 30: Se observan ejemplos de Peso aplicados al Diseño Gráfico.

Diapositiva 31: Se define el concepto de Cantidad/Predominio.

Diapositiva 32: Se observan ejemplos de Cantidad/Predominio aplicados al Diseño.

Diapositiva 33: Se define el concepto de Neutro.

Diapositiva 34: Se observan ejemplos de Neutro aplicados al Diseño.

Diapositiva 35: Se define el concepto de Fondo/Primer Plano.

Diapositiva 36: Se observan ejemplos de Fondo/Primer Plano aplicados al Diseño.

Diapositiva 37: Bibliografía.

Diapositiva 38: Conclusiones

Diapositiva 39: Guión Explicativo

Diapositiva 40: Guión Explicativo

Diapositiva 41: Guión Explicativo