



Sistemas de impresión

ANACLAUDIA ALBORES RUIZ

JOSÉ DE JESÚS ARGUELLO

PROCESO DE IMPRESIÓN

SISTEMAS DE IMPRESIÓN.

Después de la lectura tan enriquecida en conocimientos, puedo expresar mis ideas acerca de temas diversos, como lo serán, la creación de bocetos, dummies, y diversos tipos de originales, prácticamente todos los temas los había estudiado antes de manera teórica así como práctica.

BOCETOS.

Este tema además de conocerlo, lo he practicado una serie de veces, en una carrera como la mía es una herramienta muy usual, nos permite crear ideas de diferentes proyectos, para poder calcular lo viables que son, se deben de elaborar distintos bocetos, que pueden hacerse con papel y lápiz, lo único que se necesita es poder presentar una o varias ideas, y poder escoger la más completa.

Los bocetos nos permiten representar y enseñar más variables, pero sin trabajar extra, al final nos enfocamos en la mejor propuesta, creando un producto final.

DUMMIES.

Esta herramienta nos permite mostrar una idea más clara de lo que sería el producto final con el cliente, muestra una gran cantidad de detalles, para que las personas interesadas en el proyecto puedan observar nuestras ideas de manera más tangible.

Los dummies son pequeñas maquetaciones, donde se incluyen diversos elementos como lo son fotografías, viñetas, la paleta de color, tipo de papel, entre otras cosas que requiera la maqueta.

Personalmente ya realice un dummy, fue de un tríptico, siendo honesta no fue una actividad que disfrutara, actualmente existen herramientas que pueden facilitar este tipo de tareas, sin embargo comprendí la utilización de está, sin embargo esta carrera avanza y evoluciona continuamente, nosotros como profesionales deberíamos hacer lo mismo.

Claro que es importante destacar que los dummies hace años eran artesanías sumamente valiosas, con elementos distintivos únicos, ahora podemos entregar muestras casi siempre completadas, mostrándole al cliente todo el proyecto para que él pueda crear y/o establecer cambios.

ORIGINALES MECÁNICOS.

Después de la lectura lo que rescate es que los originales mecánicos son base de diseño para una publicación.

Al determinar cuál es el proyecto con mejores estrategias y expectativas, se busca crear dibujos en blanco y negro que contienen todos los elementos seleccionados por el cliente, se realiza en una cartulina rígida, con una gran variedad de parámetros, se debe establecer el mismo tamaño que el producto final.

Esto nos sirve para poder corregir si existe algún error, definir los márgenes, algo que me han repetido constantemente en la carrera, es la importancia de los márgenes, tener en cuenta que muchos de los procesos de impresión tienen desfases, y debemos prevenir esto, colocando de manera adecuada nuestras imágenes, textos, folios y plecas.

Los elementos que deben de componer los originales mecánicos son los siguientes:

- Registros de corte
- Textos
- Líneas o plecas
- Marcas de dobléz
- Áreas de foto o viñetas.

ORIGINAL DE SUAJE.

Establecer las áreas de dobles y cortes es muy importante, esto se hace en otra camisa, donde se muestra la nomenclatura que se requiere, para establecer qué tipo de suaje se realizara en el área determinada.

- Línea continua para cortes _____
- Línea cortada para dobleces - - - - -
- Línea cortada con puntos para medio corte _

(Me pareció muy interesante anexar esta nomenclatura)

Cuando realice este tipo de maquetado, utilice papel albanen, que me permitía observar más detalles, utilizamos colores, marcadores, todos de diferente colorimetría, para tener una forma mucho más fácil de identificar cada elemento.

FOTOGRAFÍAS O ILUSTRACIONES.

Como creadores de contenido digital, pero que se lograra imprimir, debemos determinar el espacio que abarcaran los elementos ilustrativos, saber con exactitud el tamaño que abarcaran, los colores que se utilizaran.

Actualmente esto se facilita gracias a los programas de edición y diseño editorial, debemos de saber que estos tipos de maquetados deben ser sumamente detallados, algo importante de poder identificar, son los elementos obligatorios para la producción de estos elementos, son los siguientes:

Registros de

- Corte, en color negro.
- Color.
- Doble y suaje en negro.

Imágenes

- Que estén indicadas el número de líneas a que se va a imprimir.
- Indicar las proporciones (es mejor tener que reducir que ampliar por la calidad).

- Todos los elementos necesarios: dibujos, texto e imágenes.
- Aprobación del cliente (firma)
- Datos del cliente y del diseñador en la parte trasera (Nombre, empresa, teléfono).
- No olvidar que todas las camisas tienen que coincidir.

ORIGINAL DIGITAL

Es el resultado final elaborado de manera digital, acá es donde se ve el resultado de todo el trabajo anterior, acá se muestran todas las características del proyecto, los documentos, medios digitales, las fuentes usadas y los colores.

Después de la lectura del documento establecido para esta actividad, puedo concluir en que el diseño de impresión es un proceso sumamente importante en el trabajo de los diseñadores, es una tarea compleja; en lo personal no me ha parecido 100 % funcional en la actualidad, ya que existen herramientas mucho más exactas, eficaces y funcionales, que

no solo nos ahorran trabajo a nosotros, nos permite también mostrar productos de mayor calidad y más claros para nuestros clientes.

Ya experimente con este proceso, pero cada diseñador tiene maneras de trabajar diferentes, eso es algo que he aprendido estos años de estudio, y algo importante es saber respetarlos.