

Nombre: Arleny Sánchez
Hernández

Materia: Sistemas de
Impresión

Diseño Gráfico
7to cuatrimestre

Proceso de diseño

Veremos y explicaremos los siguientes temas:

- 2.1 Bocetos
- 2.2 Dummies
- 2.3 Originales mecánicos
 - 2.3.1 Original de suaje
 - 2.3.2 Fotografías o ilustraciones
- 2.4 Original digital

Hablando así de el proceso de diseño

Bocetos

Como diseñadores, cuando se nos encarga un proyecto de Diseño Gráfico, ya sea de imagen corporativa, folletos, revistas, libros, empaques, etiquetas, o cualquier otro proyecto, primero se realizan bocetos con las ideas iniciales. Una vez determinado el impreso a realizar, se elaboran varios bocetos, para ver cuáles comunican mejor la idea que queremos expresar. El boceto es un dibujo realizado a lápiz, plumón, tinta o en cualquier otra técnica, que representa una idea, posteriormente, cuando alguna de éstas ideas cubre las necesidades y requisitos del proyecto, se elabora un dummy.

Dummies

Elaboración de Dummies

Una vez aprobadas las posibles ideas que cumplen con el cometido, se realizan los "dummies", correspondientes a cada una.

¿Qué es un dummy?

La traducción literal de dummy* es: objeto simulado, libro blanco con o sin páginas de muestra que presenta la forma general de un libro. En pocas palabras, es el medio del cual nos valemos para darle una idea general al cliente de cómo quedará el producto final.

Originales mecánicos

Un original mecánico son todos los elementos que componen el impreso pero en alto contraste. En pocas palabras la base de diseño para una publicación.

Original de suaje

Las indicaciones de doblado, plegado o corte deberán estar en otra camisa que se denominará original de suaje, este deberá venir trazado con registros y en la nomenclatura correspondiente de acuerdo al siguiente código:

Línea continua para cortes _____

Línea cortada para dobleces - - - - -

Línea cortada con puntos para medio corte _

Fotografías o ilustraciones

Al marcar las fotografías o ilustraciones es indispensable saber si éstas se ajustarán en proporción al espacio que les hemos asignado, para ello se calcula aritméticamente si el espacio es correcto. Para lo anterior se debe medir el ancho y el alto de la fotografía original y calcular el otro lado mediante una regla de tres simple. Otro procedimiento consiste en trazar una diagonal sobre la fotografía original. Al medir sobre ésta última uno de los lados, conocemos automáticamente el otro lado. Aunque este procedimiento es anticuado, aún se sigue utilizando por aquellos diseñadores y dibujantes que no cuentan aún con computadora con programas de diseño profesional.

Original digital

Esto es lo que se necesita incluir:

Documentos

- Pruebas láser al 100%, a color de ser posible con las especificaciones necesarias.
- Pruebas blanco y negro de la separación de color.
- Impresión del directorio del disco que contiene los archivos, con nombres y extensiones. Especificando el programa (versión y plataforma) en que fueron creados.

Medios digitales

- Claramente etiquetado con el nombre de la compañía, del proyecto, número de disco, teléfono y persona para contacto y fecha.
- Archivos con nombres descriptivos y claros.

Así podemos tener más en cuenta y saber de mejor manera como funciona una creación de diseño y se puede ocupar en muchas cosas para el diseño.