

UNIVERSIDAD DEL SURESTE

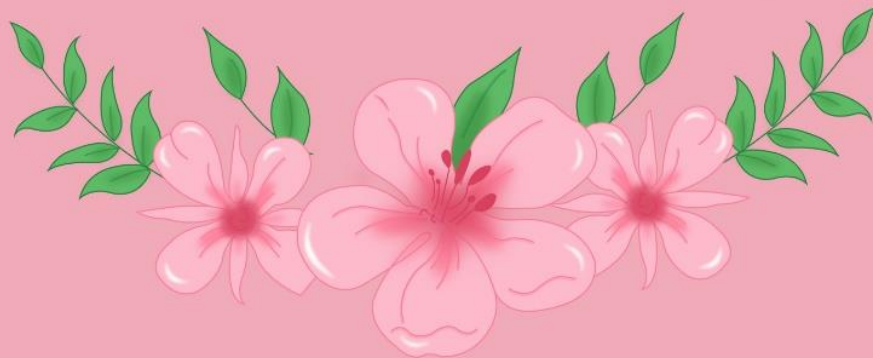
Gabriela Nájera Bravo

7mo

Diseño Gráfico

Sistemas de Impresión

Prof. José de Jesús Arguello



ENSAYO

INTRODUCCION

En el presente ensayo conoceremos los elementos más importantes en el proceso de diseño. Como diseñadores contamos con recursos como formas, movimiento, colores, tamaños, jerarquía, tipografía y composición, como también contamos con programas cuyo uso da una apariencia profesional al proyecto en el que estemos trabajando, trasladamos todas esas decisiones a elementos más concretos, como menús, imágenes, formularios, carteles, pero sin duda las herramientas siempre son las mismas que nunca pueden faltar son lápiz y papel. A continuación, conoceremos más de estos importantes pasos para nuestro proyecto de diseño.

DESARROLLO

Existen muchos apartados explicándonos como elaborar y entender un diseño como una gran cantidad de técnicas y herramientas que nos sirven para asistirlo, he aquí explicare los pasos más relevantes para elaborar un diseño.

Boceto

La elaboración de bocetos, antes de saltar a realizar tu proyecto en un programa digital es importante plasmar todas tus ideas, estar seguro que quieres comunicar, para ello tienes que comenzar a realizar tus ideas con lápiz y papel esto ayudara a optimizar el tiempo haciendo más eficiente la creatividad, si tomamos como habito bocetar no es necesario estar en un lugar de trabajo sino donde te encuentres puedes comenzar a bocetar para realizar un boceto puedes usar lápiz, plumón, tinta o cualquier otra técnica.

Dummies

Es un prototipo, empaque o envase físico que simula el producto final incluye fotografías, viñetas, colores y papel en el que se va a realizar el impreso. Tiene como objetivo apoyar en la toma de decisiones para el diseño final, uso para la filmación de un comercial, presentación para los clientes, material de apoyo o incluso para estudio de mercado.

Originales mecánicos

Una vez concretada la idea y aprobación del proyecto realizar se procede a realizar los originales mecánicos los cuales son aquellos detalles que llevara el impreso, estos se hacen en blanco y negro para tener una mayor visualización de ellos. Se debe dibujar de

preferencia un sólo original mecánico por página o impreso, sin importar lo complejo que pueda ser el diseño de la misma y se deben incluir todos los elementos o el espacio para el acomodo de aquellos que no puedan dibujarse directamente con el uso de viñetas o dibujos.

Original de suaje

Modelo utilizado para indicar, cortar, plegar materiales en varias formas, aportando mayor flexibilidad al producto a elaborar. Se puede usar para perforar, hacer doblez para folletos, hacer redondeo de esquinas, etiquetas con figuras específicas, y empaques de productos.

Fotografías o ilustraciones

Estos elementos visuales tendrán un gran auge en nuestro proyecto la utilización de imágenes, fotografías e ilustraciones ya que destacan al producto o proyecto que estemos realizando. Éstas se ajustarán en proporción al espacio que les hemos asignado, para ello se calcula aritméticamente si el espacio es correcto para mantener una asimetría en nuestro proyecto.

Original Digital

Podemos considerarlo como la etapa final ya que es la etapa donde todos los elementos están reunidos, todos creando un mismo producto, el cual será pasar por privas laser, color, etiquetas, folio, fuentes, los detalles finales de nuestro proyecto.

CONCLUSION

Sin duda todo proceso de diseño es sumamente importante desde el comienzo del proceso de bocetaje como el terminado del original digital que es la pieza elaborada profesionalmente con todos los detalles en su mejor acabado, como diseñadores conocer de estas etapas ayudan a nuestro crecimiento que en ocasiones pasamos por alto pero la dedicación en cada uno de ellos hace que el proyecto en el que estemos trabajando tendrá un acabado profesional.

REFERENCIAS

Antología Introducción a los sistemas de impresión.