



NOMBRE DEL ALUMNO (A): JOSUE RUBEN PEREZ ROBLERO

NOMBRE DEL PROFESOR (A): JOSE ERELIN GILLEN

MATERIA: DISEÑO DIGITAL 2

GRADO: TERCER CUATRIMESTRE

NOMBRE DEL TRABAJO: MARCA FICTICIA DE ALGUNA EMPRESAS EN ESTE CASO MARCA DE UNA CARPINTERIA.

GRUPO: DISEÑO GRAFICO

Para este ejercicio se investigo acerca de la empresa ya que se dedica esta empresa para así tomar referencias y realizar una lluvia de ideas para poder elaborar dicha maraca.

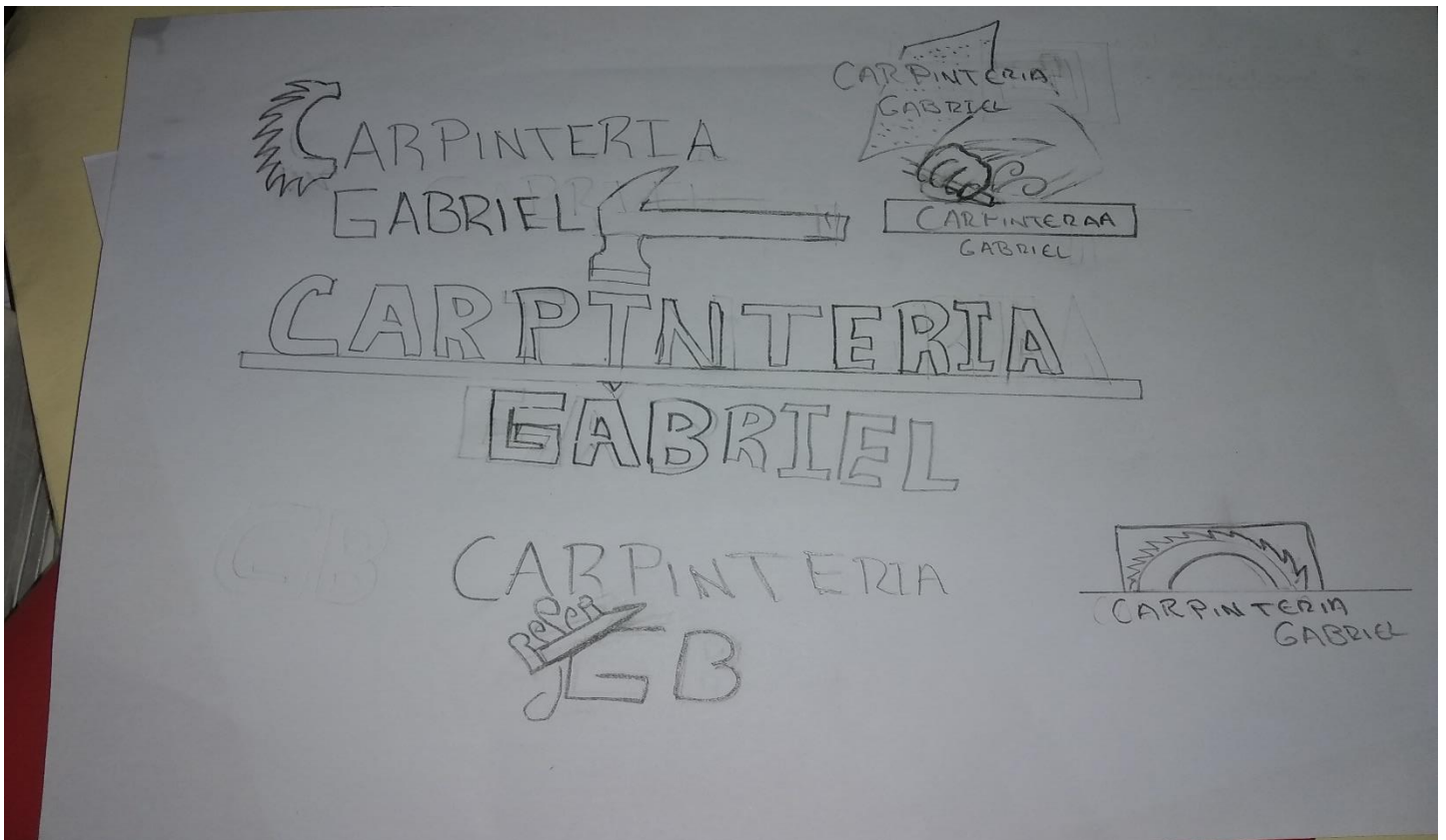
La empresa o bien negocio se dedica a realizar muebles, como mesas, closet, sillas roperos, entre otros productos que conllevan a la utilización de la madera.

La carpintería es un oficio muy necesario ya que a partir de él se fabrican muebles y es un trabajo agradable pues también se pueden hacer elementos de construcción como, mangos de martillo puertas y otros más.

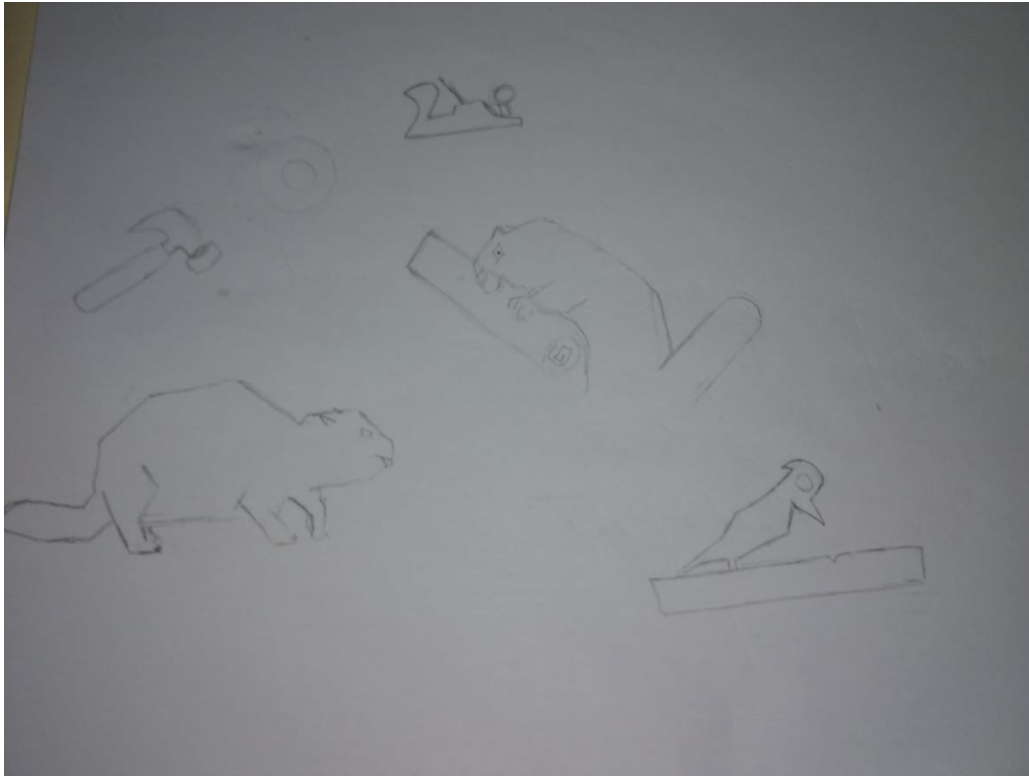
Este trabajo es una de las mas antiguas, por la cual, cada cultura y región tiene maneras diferentes de trabajar la madera.

Para ello se realizaron varios bocetos en papel para luego tomar esas ideas y llevarla a trabajar en ilustrator .

Bocetos en hojas blancas.



Primeros bocetos, como los bocetos eran muy comunes en las marcas de carpintería se optó por elegir otra cosa, llegando al resultado de que se decidió usar un animal que acompañara al la maraca se eligieron dos, lo que son el castor y el pájaro carpintero esto como referencia, ya que estos dos animales trabajan con la madera.



Llegando a los bocetos en ilustrator se simplificaron las imágenes se realizaron de manera abstracta.

Bocetos de marcas en ilustrator.

