



Nombre: Abraham Urbina Trujillo.

Nombre del profesor: Lucia Viviana Culebro.

Materia: Técnicas de representación gráfica.

Trabajo: Introducción al Diseño Bidimensional.

Grado: Tercer cuatrimestre.

Grupo: Diseño Gráfico.

10 de julio de 2023

¿Qué es el diseño?

Muchos consideran que el diseño es un esfuerzo dedicado a embellecer la apariencia de las cosas. Claro, la mera decoración es parte del diseño, pero el diseño es mucho más.

Miremos alrededor. El diseño no es solo decoración. Una silla bien diseñada no solo tiene una apariencia agradable, sino que también la posición visual la mantiene firmemente en el suelo y garantiza la comodidad suficiente para la niñera. Además, debe ser seguro y razonablemente duradero, relativamente barato de fabricar, debidamente empaquetado y entregado y, por supuesto, debe realizar una función específica, ya sea para trabajar, descansar, comer o de otra manera. acción, persona

El diseño es un proceso creativo visual con un propósito. A diferencia de la pintura y la escultura, que son la realización de las visiones y los sueños personales del artista, el diseño cumple con los requisitos prácticos. Una unidad de diseño gráfico debe colocarse frente a la audiencia y transmitir un mensaje predeterminado. Un producto industrial debe satisfacer las necesidades del consumidor.

En definitiva, un buen diseño es la mejor expresión visual de la esencia de algo, ya sea un mensaje o un producto. Para hacer esto fiel y efectivamente, el diseñador debe encontrar la mejor forma posible de diseñar, fabricar, implementar, usar y conectar algo con el medio ambiente. Tus creaciones deben ser no solo estéticas sino también funcionales, al mismo tiempo que reflejan o canalizan el gusto de tu tiempo.

El diseño es práctico, el diseñador es un hombre práctico. Pero antes de estar listo para abordar problemas prácticos, debe dominar el lenguaje visual.

Este lenguaje visual es la base para crear un diseño. Se ignora el lado funcional del diseño, hay principios, reglas o conceptos en la organización visual que pueden ser importantes para el diseñador. Un diseñador puede trabajar sin un conocimiento consciente de tales principios, reglas o conceptos, porque su gusto personal y su sensibilidad a las relaciones visuales son mucho más importantes, pero una comprensión profunda de ellos solo aumenta su conocimiento. capacidad organizativa

En el plan de estudios de primer año, en cada escuela de arte y en cada departamento de arte de la universidad, y fuera de las carreras que los estudiantes pueden tomar más tarde, siempre hay un curso denominado Diseño fundamental, Diseño fundamental, Diseño bidimensional, etc. ., que se relaciona con la gramática de este lenguaje visual.

Interpretación del lenguaje visual

Hay muchas maneras de interpretar el lenguaje visual. A diferencia del lenguaje hablado o escrito, cuyas leyes gramaticales están más o menos establecidas, el lenguaje visual no tiene regularidades evidentes. Cada teórico del diseño puede tener conclusiones completamente diferentes.

Mis propias interpretaciones, tal como se desarrollan en este libro, pueden parecer bastante rígidas y simplificadas en exceso. Los lectores notarán rápidamente que mis teorías tienen mucho que ver con el pensamiento sistemático y muy poco con los sentimientos y las intuiciones. Esto se debe a que prefiero mirar los principios de manera precisa y concreta, lo más objetivamente posible y con la menor ambigüedad posible.

Elementos de diseño

Mi teoría comienza con una lista de los elementos del diseño. Esta lista es necesaria porque los elementos formarán la base de todas nuestras futuras discusiones.

En realidad, los elementos están muy relacionados entre sí y no pueden ser fácilmente separados en nuestra experiencia visual general. Tomados por separado, pueden parecer bastante abstractos, pero reunidos determinan la apariencia definitiva y el contenido de un diseño.

Se distinguen cuatro grupos de elementos: a) Elementos conceptuales.

b) Elementos visuales.

c) Elementos de relación.

d) Elementos prácticos.

Elementos conceptuales

Los elementos conceptuales no son visibles. No existen de hecho, sino que parecen estar presentes. Por ejemplo, creemos que hay un punto en el ángulo de cierta forma, que hay una línea en el contorno de un objeto, que hay planos que envuelven un volumen y que un volumen ocupa un espacio. Estos puntos, líneas, planos y volúmenes no están realmente allí; si lo están, ya no son conceptuales.

a) Punto. Un punto indica posición. No tiene largo ni ancho. No ocupa una zona del espacio. Es el principio y el fin de una línea.

b) Línea. Cuando un punto se mueve, su recorrido se transforma en una línea. La línea tiene largo, pero no ancho. Tiene posición y dirección. Está limitada por puntos. Forma los bordes de un

c) Plano. El recorrido de una línea en movimiento en una dirección distinta a la suya intrínseca se convierte en un plano. Un plano tiene largo

y ancho, pero no grosor. Tiene posición y dirección. Está limitado por líneas. Define los límites extremos de un volumen (fig. 1c).

d) Volumen. El recorrido de un plano en movimiento (en una dirección distinta a la suya intrínseca) se convierte en un volumen. Tiene una posición en el espacio y está limitado por planos. En un diseño bidimensional, el volumen es ilusorio

Elementos visuales

Cuando dibujamos un objeto en un papel, empleamos una línea visible para representar una línea conceptual. La línea visible tiene no sólo largo, sino también ancho. Su color y su textura quedan determinados por los materiales que usamos y por la forma en que los usamos.

Así, cuando los elementos conceptuales se hacen visibles, tienen forma, medida, color y textura. Los elementos visuales forman la parte más prominente de un diseño, porque son lo que realmente vemos