

PROCESOS PARA LA ELABORACION DE IMPRESOS

DISEÑO GRÁFICO

En una definición muy simplista, el diseño de un impreso es el acomodo de los elementos que componen una idea que se quiere comunicar. Entendiendo que el balance de áreas de texto, cabezas (títulos), dibujos, fotografías y líneas, en combinación con el fondo y los colores dados de todos los elementos, debe cumplir satisfactoriamente con el cometido de comunicar una idea. Decimos que es una definición simplista debido a que se deben de tomar en cuenta otros factores adicionales al acomodo de los elementos, tales como los diferentes análisis que se deben de realizar para llevar a cabo un buen diseño, es decir, un diseño que considere el mercado al que va dirigido, costos, psicología del mercado, etc. Una vez determinado el impreso a realizar, se elaboran varios bocetos (Véase Referencia 1) (dibujos), para ver cuáles comunican mejor la idea que queremos expresar (Véase Figura 1). Una vez aprobadas las posibles ideas que cumplen con el cometido, se realizan los “dummies” (Véase Referencia 1), correspondientes a cada una (Véase Figura 2).

Figura 1. Bocetos de tarjetas de presentación.

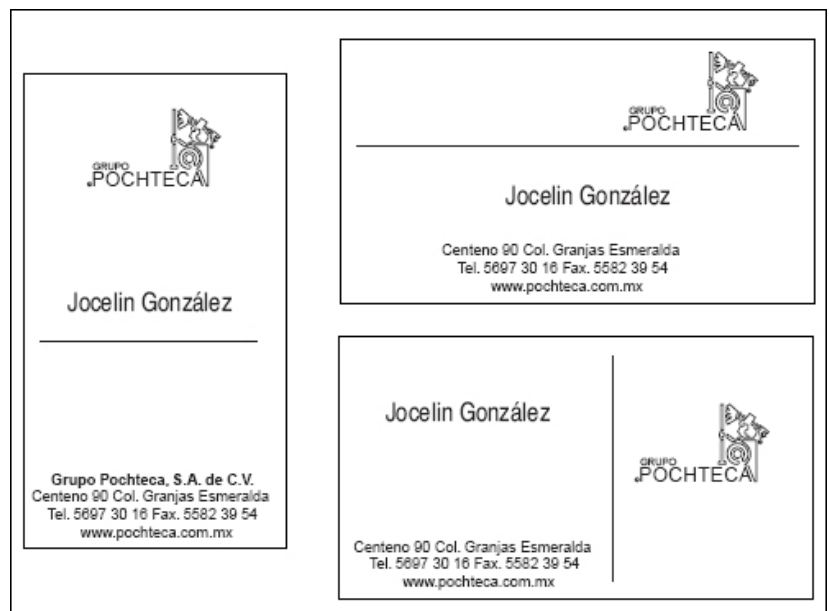
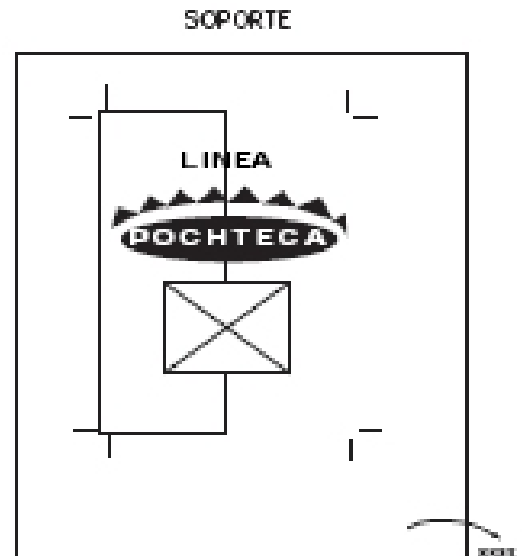


Figura 2. Dummie del Boletín Interno Pochteca .



Una vez que se tiene decidida cuál va a ser la idea definitiva a imprimir, se procede a realizar los originales mecánicos (Véase Figura 3). Definidos como dibujos en blanco y negro que contienen todos los elementos a imprimir. (Esto sin importar él o los colores en que se imprimirá). El proceso inicia al dibujar el trazo general de las páginas -ahí se señala el tamaño de ésta a lápiz-, áreas de rebase – sí es que se van a usar-, registros de corte, cajas de textos (áreas donde se van a colocar los textos), líneas de cornisas, folios, y cualquier otro elemento que sea repetitivo en todas las páginas.

Figura 3. Original mecánico de Línea Pochteca.



En las áreas de rebase debemos prever que cuando las fotografías o textos llegan hasta el límite de la página, se corre el riesgo de que a la hora de cortar las hojas éstas puedan quedar ligeramente movidas y consecuentemente las fotografías y textos puedan presentar filos blancos. Para evitar esto las áreas de rebase deberán hacerse más allá del límite de corte.

Se debe dibujar 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 aquéllos que no puedan dibujarse directamente. Por ejemplo: fotografías, viñetas o dibujos que debido al tamaño no se puedan incluir en el original (esto incluye las fotografías que se imprimirán a color) .

Pasos a considerar para la realización de un impreso

- Elaboración de bocetos.
- Elaboración de dummies.
- Aprobación de la idea definitiva.
- Realización de originales.
- Toma de fotografías (si es necesario)
- Determinación del proceso de impresión.
- Elección del papel
- Elaboración de negativos o positivos finales.
- Obtención de pruebas de color
- Solicitud de aprobación de pruebas.

Elementos que componen el original

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

Los elementos que componen un impreso son: textos, cabezas, dibujos, fotografías, líneas (plecas), viñetas y fondo. Los textos deben ir acomodados en su lugar y tamaño exacto, incluyendo folios, cornisas, créditos, etc. Las plecas o líneas también deben quedar en su lugar y tamaño exacto.

Los espacios para las fotografías en blanco y negro y/o a color, también deben indicarse tal y como se desea que aparezcan en los impresos. A estos espacios se les conoce como ventanas y se dibujan en negro o en rojo.

Cuando se tienen viñetas (dibujos originales) fuera del tamaño definitivo, se marcará otra ventana al igual que en las fotografías. Los registros de corte, doblez, plecado y centros deben señalarse sobre la misma cartulina para que puedan ser fotografiados en el negativo original que se obtendrá para la formación definitiva de la página.

Adicional al dibujo mecánico hecho sobre la cartulina, es necesario cubrir con papel albanene el original para que en él se anoten todas las observaciones que sean necesarias para obtener los negativos finales. En las ventanas se deberá anotar una indicación que precise que fotografía o viñeta debe injertarse en cada una, así como el color de todos los textos y plecas.

En el caso de que los colores de algunos elementos, como textos o plecas, se vayan a imprimir en colores directos (PMS), se debe dibujar una línea con un plumón lo más parecido al color definitivo y anotar el número de color del PMS de la guía Pantone.

Al marcar las fotografías 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 (Véase Referencia 2). (Véase Figura 4).

17. 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.

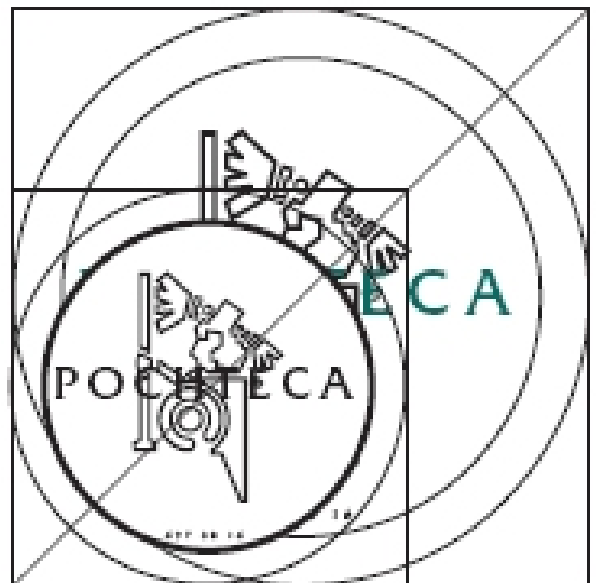


Figura 4. Figura a proporción.

Para quienes cuentan con computadora el procedimiento se facilita, ya que en este equipo se dibujan todos los elementos y ahí mismo se combinan los que se van a imprimir en cada color de forma definitiva. Asimismo, se insertan las fotografías a incluir.

Por último, es importante considerar que el señalamiento de los registros se debe incluir para que una vez determinada la imposición definitiva se puedan ir tomando las páginas independientes de los archivos electrónicos y se vaya formando el pliego en el tamaño definitivo de impresión, incluyendo los medianiles o separaciones de las páginas.

Referencia

- 1. Boceto. Dibujo realizado a lápiz, plumón, tinta o en cualquier otra técnica, que representa una idea.**
- 2. Dummie. Maqueta o representación lo más parecida posible al impreso definitivo. Incluye fotografías, viñetas, colores y papel en el que se va a realizar el impreso. Hoy en día con el auxilio de las computadoras es más fácil realizarlo.**