

# PROCESO DE DISEÑO

## \_BOCETO ACABADO

# **\_BOCETO ACABADO**

Al cabo del proceso de diseño de un trabajo, el **Diseñador** le presentará al **cliente** una muestra lo más parecida posible a su **versión final** e impresa, es el **BOCETO ACABADO**, también conocido como maqueta, prototipo, mockup, etc.

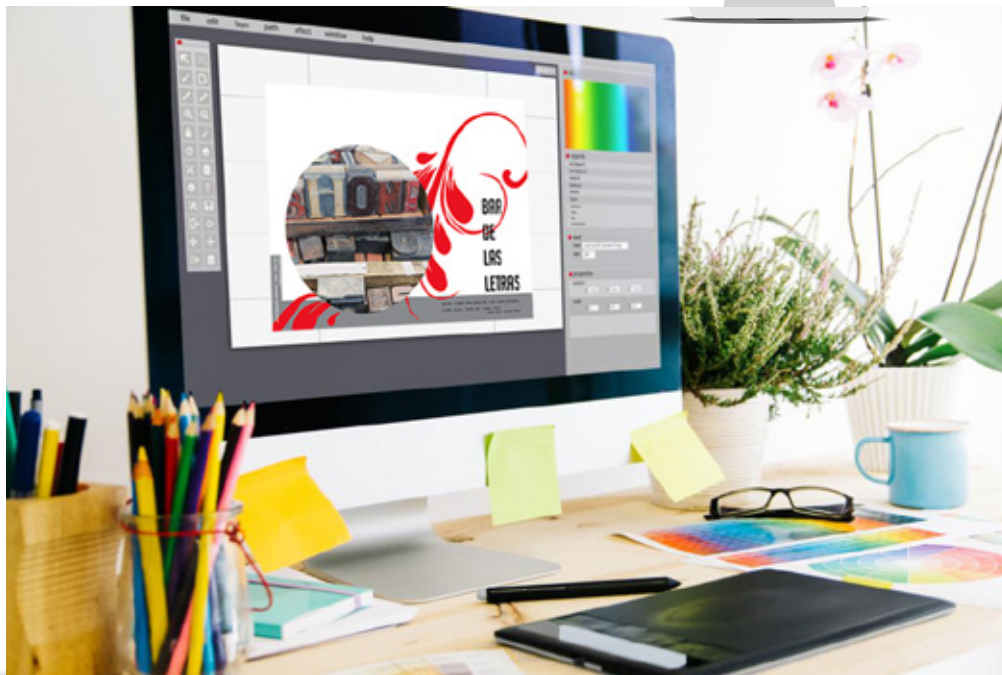
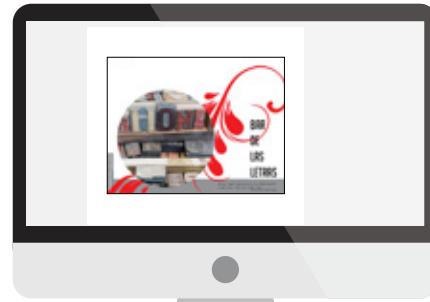
Allí se podrá observar, cómo quedará el diseño terminado.

## **\_BOCETO ACABADO**

- Las imágenes, textos, colores, y formatos ya son los definitivos.
- Puede establecerse entre ambas partes, el envío de dicho boceto en forma rápida, precisa y visualizable vía e-mail o internet.
- Sobre este boceto acabado el cliente podrá efectuar correcciones e inclusive devolverlo firmado y autorizado para imprimir.

*\*También se lo puede llamar **maqueta** o **prototipo**, e inclusive se puede acompañar de un **mockup**.*

**\_DISEÑADOR: DISEÑO (ARCHIVO)** → **\_AL CLIENTE: BOCETO ACABADO**



# PROCESO DE DISEÑO

Una vez aprobado el diseño, y de cara a la producción en imprenta del mismo, el diseñador deberá generar con su trabajo un **ORIGINAL DE IMPRESIÓN** y acompañarlo de un **PRINTER**, que muestre el contenido de su/s archivo/s.

# **\_ORIGINAL DE IMPRESIÓN**

**Montaje digital** (de imágenes y texto) que contiene toda la información y **códigos** necesarios para poder incorporar nuestro trabajo de diseño, al proceso de producción, *orientado a la obtención del impreso.*

## **\_ ORIGINAL DE IMPRESIÓN**

- 1\_** Un **ORIGINAL** es un/os **archivo/s** digital que se entrega a un taller de preimpresión en un soporte de almacenamiento adecuado a su tamaño (pendrive, disco rígido externo, etc), ó a través de un sitio web de transferencia.
- 2\_** A partir de el mismo, (sea cual sea el sistema de impresión que se vaya a elegir) se obtendrá una **MATRÍZ** (película), con la cual realizar una **FORMA IMPRESORA**.
- 3\_** La **FORMA IMPRESORA** de un sistema de impresión, es un elemento preparado de manera tal, que haga posible la transferencia de tintas a un soporte para su reproducción.

**ORIGINAL**



**MATRIZ**



**FORMA**



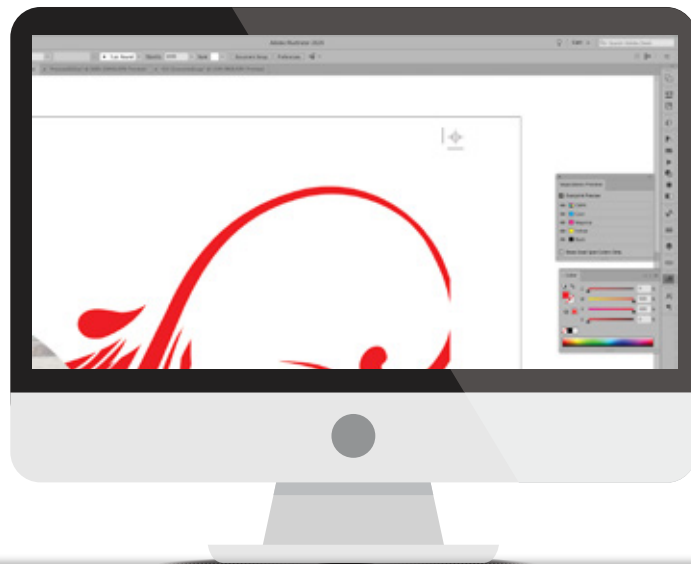
**IMPRESO**



# 1\_DISEÑADOR A LA IMPRENTA: ORIGINAL + PRINTER

Siempre debemos entregar nuestros archivos acompañados de un **PRINTER**, que compruebe los elementos correctos presentes dentro de nuestro original digital.

*\* Es una **impresión completa y a todo color** del archivo del Original (con **TODOS** los códigos presentes)*



+

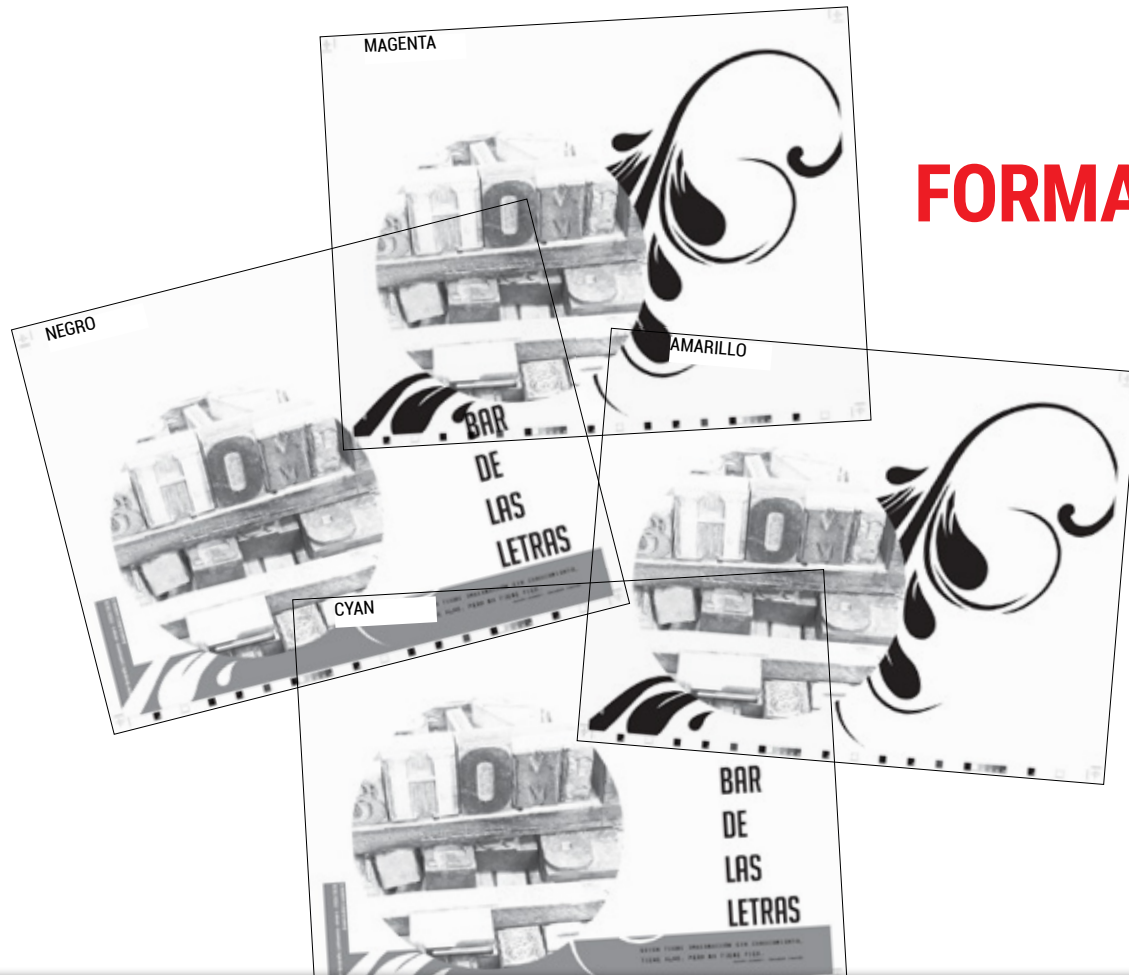


## 2\_PREIMPRESIÓN:

## PELÍCULAS



## FORMA IMPRESORA



### 3\_IMPRESIÓN:

La **FORMA IMPRESORA** de un sistema de impresión, es un elemento preparado de manera tal, que haga posible la transferencia de tintas a un soporte para su reproducción.



# \_ORIGINAL DE IMPRESIÓN

Un original contiene además de nuestro diseño, información en forma de **CÓDIGOS** comunes tanto al **diseñador** como al taller de **preimpresión** y al **impresor**.

## CÓDIGOS

DISEÑADOR → PREIMPRESIÓN → IMPRESIÓN

# **\_CÓDIGOS DEL ORIGINAL**

**1\_MARCAS DE CORTE Y DOBLEZ**

**2\_MARCAS DE REGISTRO**

**3\_DEMASÍA O MARGEN DE SEGURIDAD**

**4\_BARRA DE COLORIMETRÍA**

**5\_INFO TINTAS**

MAGENTA AMARILLO CYAN NEGRO

AN NEGR 5 INFO TINTAS

3 DEMASÍA

BAR  
DE  
LAS  
LETRAS

QUIEN TIENE IMAGINACIÓN SIN CONOCIMIENTO,  
TIENE ALAS, PERO NO TIENE PIES.  
JOSEPH JOUBERT, PENADOR FRANCÉS

C M Y K

1 MARCAS  
DE CORTE

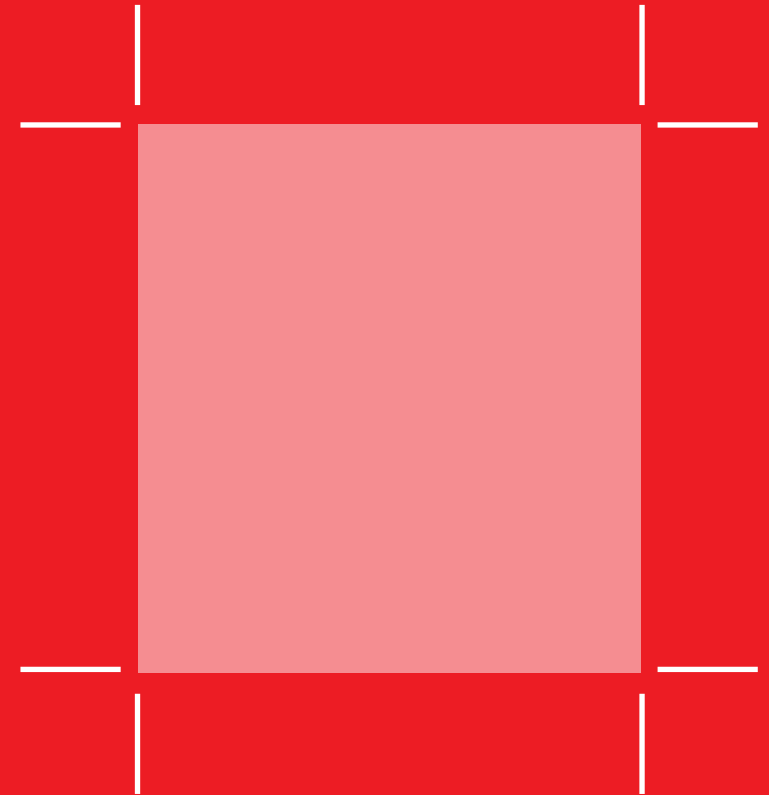
4 BARRA  
DE COLORIMETRÍA

2 MARCAS  
DE REGISTRO

## \_ **MARCAS DE CORTE**

Son necesarias para realizar las operaciones de **corte y refilado** (siempre y cuando se trate de un impreso de forma regular).

Son las guías para el operador de la **guillotina**, cuando al finalizar el trabajo, el mismo deba cortarse. Indican el punto de incisión de la guillotina.



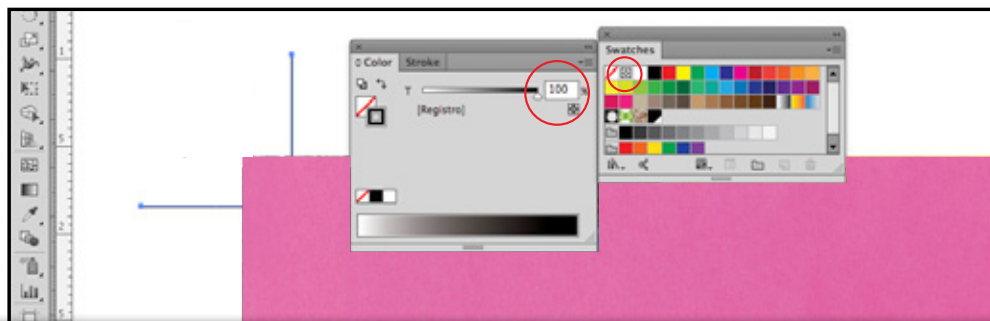
## \_ MARCAS DE CORTE

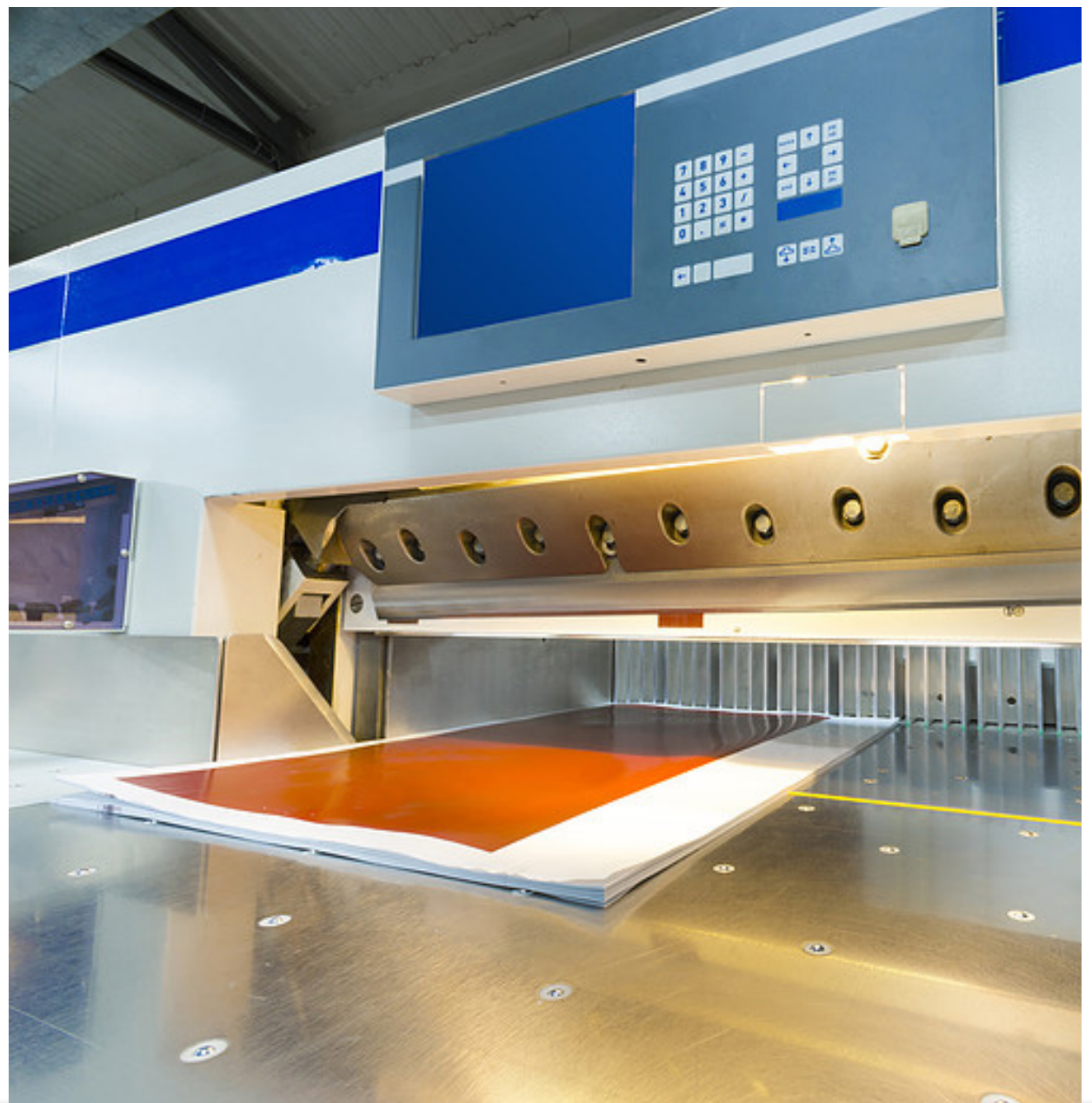
Formadas por:

- **líneas ortogonales,**
- **de aprox. 1cm de largo,**
- **ubicadas a 2/3 mm de cada vértice,**
- **filete de 0,3 pt de espesor aprox.,**
- **de color “Negro de registro”.**

Deben aparecer **por fuera** de los límites del impreso.

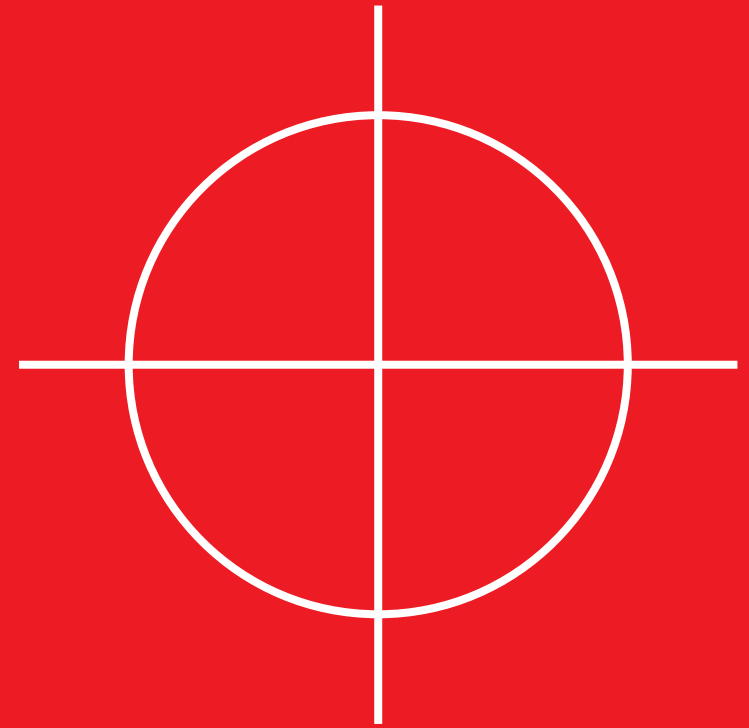
*\* Filete “NEGRO DE REGISTRO” Paleta de muestras.*





## \_ MARCAS DE REGISTRO

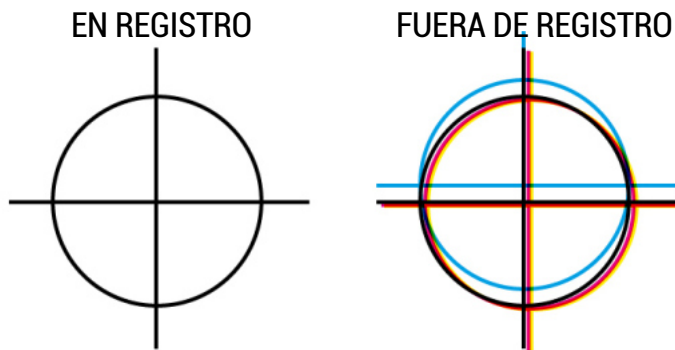
Siempre que en una impresión utilicemos **más de una tinta** debemos agregar estas marcas para poder **registrarlas** (lograr la correcta ubicación de las mismas entre ellas y en el soporte).



## \_ MARCAS DE REGISTRO

Consisten en:

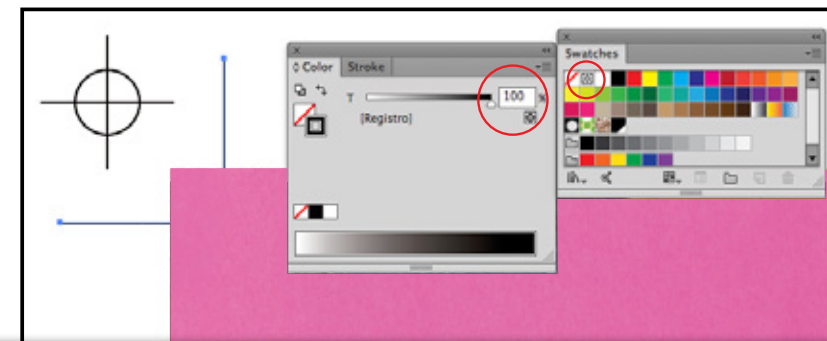
- **un círculo con una cruz centrada**
- **filete de 0,3 pt** de espesor aprox.,
- **de color “Negro de registro”**,
- aparece siempre de **a pares** y
- en **lados opuestos**,
- **por fuera** de los límites del impreso.



*\* El impresor debe comprobar la exacta coincidencia de dicha marca en las diferentes tintas.*

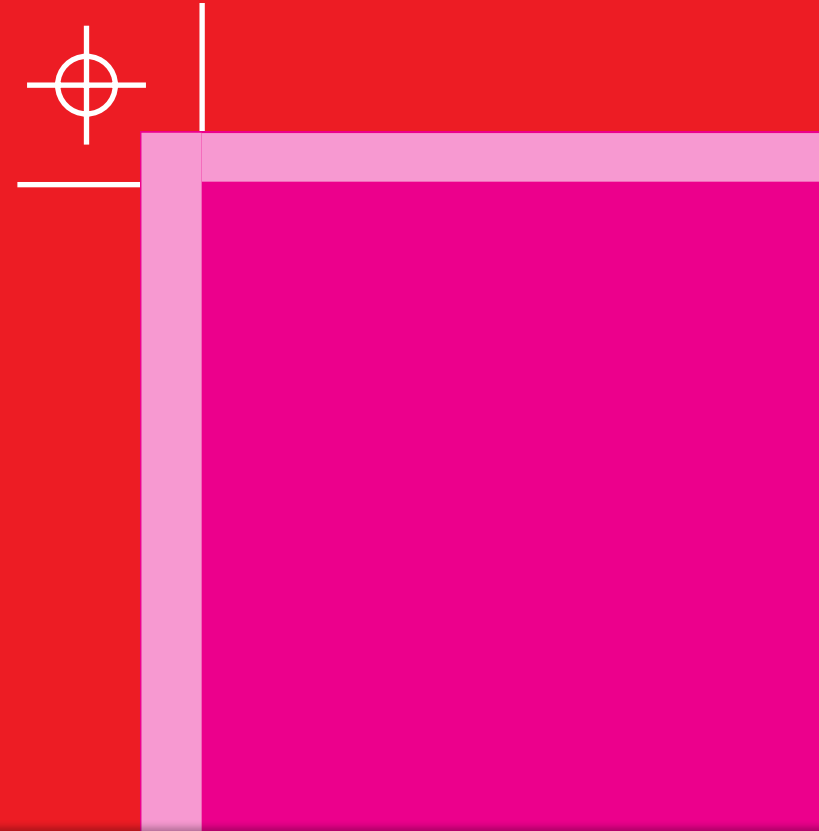


*Las podemos generar nosotros o el **software**.  
Al igual que las marcas de corte, deben estar con FILETE “**NEGRO DE REGISTRO**”.*



## \_ DEMASÍA

Siempre que utilicemos una ilustración, un fondo de color, una fotografía, un filete, etc., que se imprimen **AL CORTE**, es decir hasta los límites del impreso, será necesario prevenir errores de guillotinado por si al momento del corte hubiera un desplazamiento. Debe dejarse una **demasia**.



## \_ **DEMASÍA**

La **DEMASÍA** evitará que quede un filete o borde indeseable del color del soporte (generalmente blanco). Este recurso también se conoce como **sangrado, o margen de seguridad**.

Debemos:

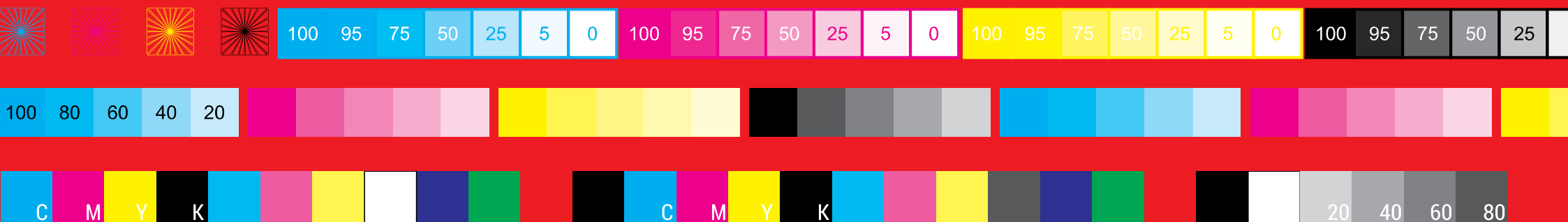
- **exceder dichos elementos**
- por **fuera** de los límites del impreso
- **(3 mm aprox)**.



//////////////////// **\*DEMASÍA: NO la genera el software.** //////////////////////

# \_ BARRA DE COLORIMETRÍA

En la mayoría de los originales se incluye una franja de colores, **independiente** de la imagen que sirve como **"CONTROL"**, para comparar con ella los colores impresos, es una referencia rápida que permite al impresor apreciar la exactitud de las tintas y regularlas.

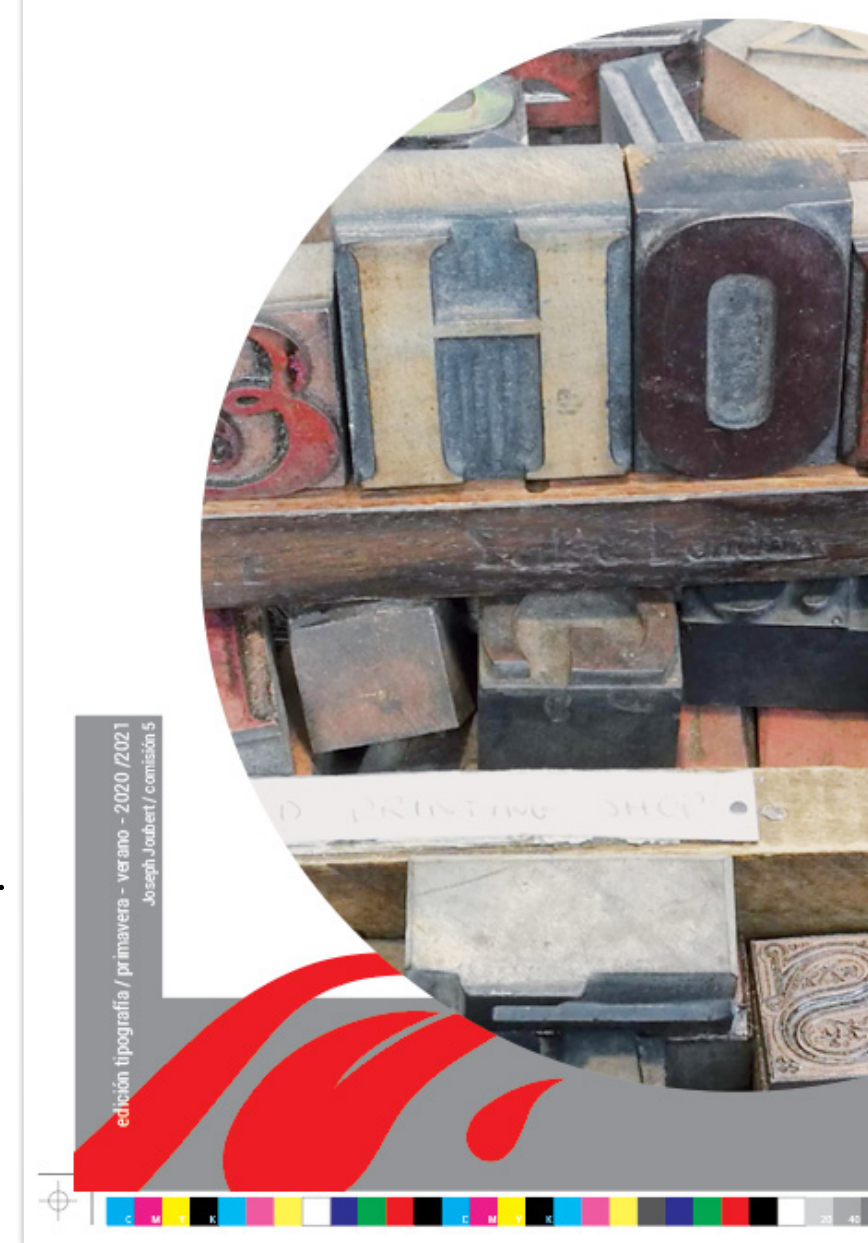


## \_ BARRA DE COLORIMETRÍA

Consiste en:

- Una **franja** (de unos **5 mm** de alto),
  - muestra **los colores de impresión** en varias formas, **porcentajes** de tintas, sobreimpresiones, etc.
- Suele colocarse acompañando **el lado más largo** del **pliego** de impresión.

*\*También se puede utilizar un **densitómetro** para controlar la densidad de las tintas impresas.*



*Hay diferentes motivos de Barra de colorimetría.*

## \_ INFORMACIÓN DE LAS TINTAS

Debemos poner:

- el nombre de las **tintas**,
- cada uno coloreado con **100%** de la tinta a la que pertenece.

Será necesario para poder identificar a cuál de ellas corresponde cada una de las **separaciones** ó películas, como así también las **formas impresoras**.

MAGENTA AMARILLO CYAN NEGRO

ENTA AM

C M Y K C M

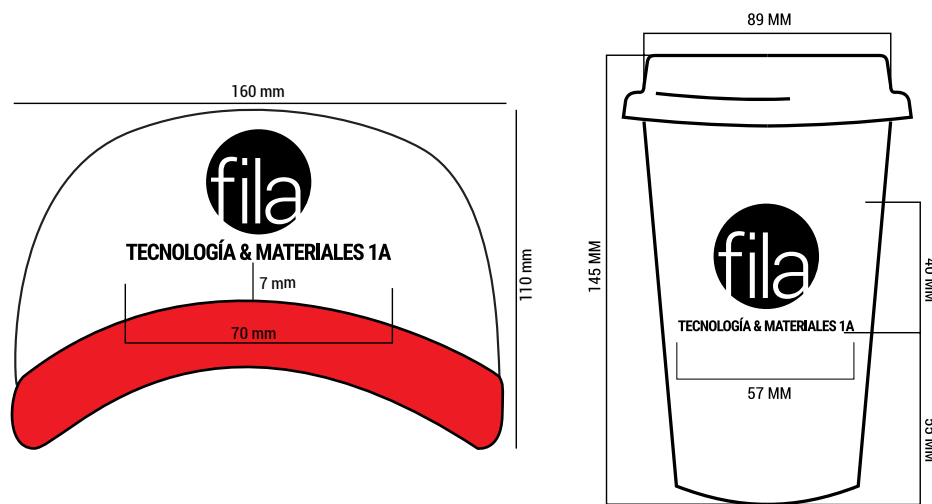
C M Y K



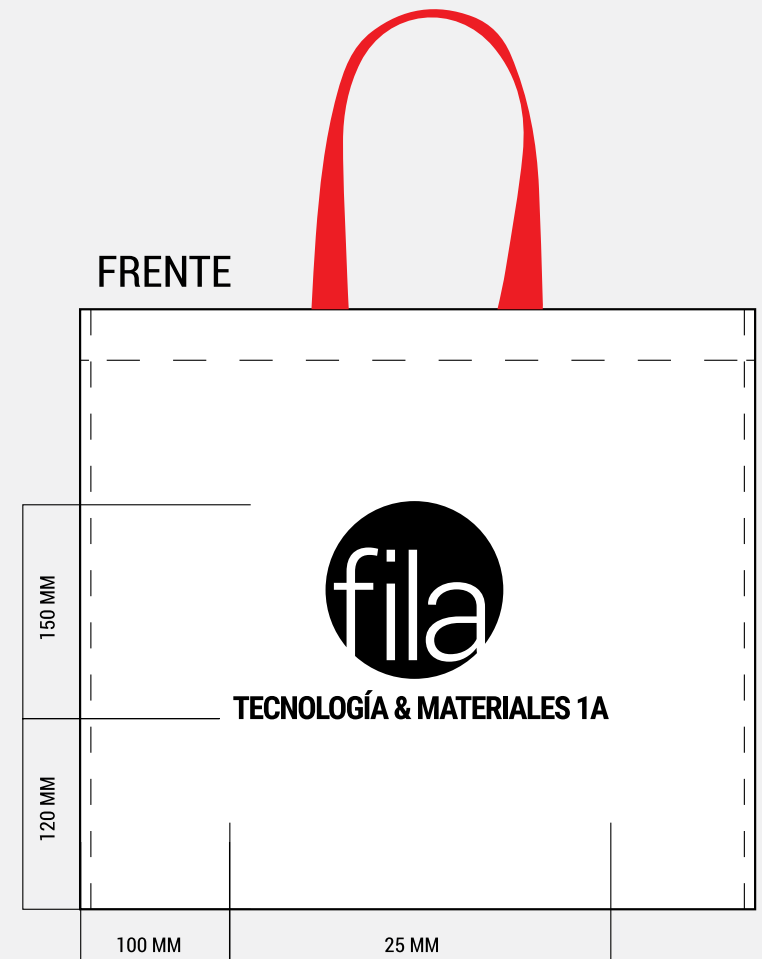
## \_ ESQUEMA DE UBICACIÓN

Cuando se trata del diseño de una pieza gráfica aplicada en un volumen, o que será impresa sobre soportes no celulósicos, que no puedan ser cortados por guillotina, deberá acompañar el trabajo:

- un esquema detallado del lugar **específico** donde irá **ubicada** la impresión.



FRENTE



BOLSA DE FRISELINA.  
FORMATO MANCHA IMPRESORA: 250 X 150 MM  
UBICACION DE LA MARCA: CENTRADA