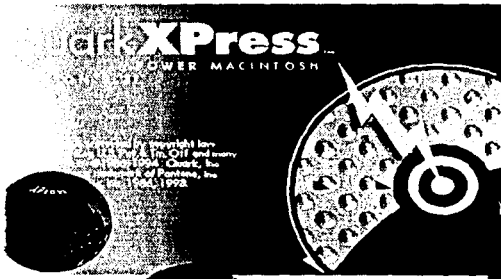
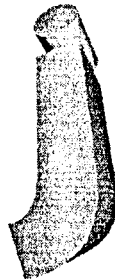


DISEÑO EDITORIAL DE UNA REVISTA A FORMACIÓN AUTOEDICIÓN

15
201





Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas

Tesis Digitales

Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©

PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



**Universidad Nacional Autónoma de México
Escuela Nacional de Artes Plásticas**

**Diseño Editorial de una Revista
por Medio de la Autoedición
(Manual Práctico)**

**Tesis
que para obtener el título de
Licenciado en Comunicación Gráfica**

**Presenta
Francisco Cervantes López**

**Y dirige
M.A.V. Jaime A. Reséndiz González**



**COMITÉ DE ASESORIA
PARA LA TITULACIÓN
ESCUELA NACIONAL
DE ARTES PLÁSTICAS
XOCHIMILCO D.F.**

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

México, D.F., Febrero de 1997

Reconocimientos

ATRAVEZ DE MI VIDA LOS HECHOS SE HAN DADO,
ALGUNAS VECES SOLOS, ALGUNAS IMPULSADOS
Y ES CUANDO AL ABRIR LOS OJOS CADA DIA, ME DOY CUENTA
QUE SIEMPRE EXISTIRA ALGUIEN CON QUIEN ESTAR AGRADECIDO.

A TI, MI DIOS, POR TODAS LAS BENDICIONES
DE LAS QUE ME HAS CUBIERTO SIEMPRE.
POR HABERME PERMITIDO LLEGAR HASTA AQUI
Y POR DEJARME DESPERTAR CADA MAÑANA PARA ALABARTE.

A TI MAMA, PORQUE TU AMOR, DEDICACION
Y SACRIFICIO SIEMPRE SERAN MI MEJOR EJEMPLO.

A USTEDES, TODOS Y CADA UNO DE MIS HERMANOS,
POR HABERME PERMITIDO CRECER JUNTOS, POR COMPARTIR,
POR SER LA PARTE FUNDAMENTAL DE MI VIDA.

A TI RAYMUNDO, A TI TERE,
PORQUE EL LIMITE DE LA AMISTAD NO EXISTE CON USTEDES.

A TI JANI, GRACIAS POR EXISTIR. TSM.

A TI JAIME, HOMENAJE TANGIBLE DE MIS AÑOS DE ESTUDIO,
POR SER MAS QUE UN MAESTRO, UN AMIGO
Y UNA VERDADERA LECCION DE ESFUERZO Y SUPERACION.

A TODAS Y CADA UNA DE LAS PERSONAS QUE INTERVIENEN,
QUE AUNQUE SU NOMBRE NO ESTE ESCRITO EN EL PAPEL,
SI LO ESTA Y POR SIEMPRE EN MI SER.

A TI PAPA, EL GRAN AUSENTE DE MI VIDA
CON LA ETERNA SEGURIDAD DE QUE POR SIEMPRE
VIVIRAS EN MI MENTE, EN MI ALMA, EN MI CORAZON.
D.E.P.

reconocimientos II



Capítulo I

Introducción

Los medios impresos siempre han merecido una importancia preponderante dentro del desarrollo de toda actividad humana, siendo éstos uno de los medios de comunicación por excelencia.

En la actualidad, los medios de producción editorial están sufriendo una transformación total dentro de cada una de las partes que las componen y es así como se puede ver que los métodos tan utilizados tradicionalmente han comenzado a quedar obsoletos y tienden a desaparecer. Y esta revolución involucra tanto a formadores, cromalineros, prensistas y en general a cualquiera que se involucre en el proceso.

Desde la década de los 80's se comenzó a desarrollar el campo del Desktop Publishing (DTP por sus siglas en inglés), y que viene a representar toda una revolución dentro de los procesos de diseño, producción, pre prensa y prensa. Con el avance de los sistemas de cómputo se ha creado software o programas cada vez más completos y que no han dejado prácticamente ninguna área descubierta.

Con el desarrollo cada vez más avanzado de hardware y software se ha perfeccionado cada vez más el DTP y esto lo ha hecho más poderoso. Esto conlleva también a enormes beneficios sobre los métodos tradicionales como lo son: menores tiempos de producción, menor número de personal requerido, mejor utilización de materiales y en general la posibilidad de obtener resultados mucho más rápidos y más precisos como lo puede ser en el caso de los retoques fotográficos.

Así pues, la única opción real parece ser la de incorporarse y ser parte de dicho cambio, lo que tampoco se ve tan sencillo, ya que esto implica compra de equipo sumamente costoso, capacitación, experimentación, un período de adaptación y una serie

de factores y decisiones que permitan que estos sistemas conocidos como DTP funcionen realmente.

Cuando se utiliza una computadora por primera vez, es muy frecuente que nos enfrentemos a un proceso complejo y desesperante y si encima de esto, no contamos con una guía fácil de seguir, lo más probable es que se abandone el uso de éstas por la dificultad que representan.

En mi experiencia personal, considero que es muy importante la existencia de un manual que sea breve pero que pueda llevar al lector por un camino sencillo y mucho más orientado y que además le permita realizar sus primeros trabajos dentro de DTP y lo vaya involucrando poco a poco para que cobre cada vez más interés y experiencia.

Esta tesis pretende cubrir en parte el gran vacío que existe dentro de este campo, en donde la falta no es solo de material de lectura sino también de equipo y gente capacitada que permita que esta transición sea mucho más sencilla y transparente, y también demostrar que la utilización de medios digitales brinda un mayor control y capacidades al comunicador gráfico al momento de la producción de alguna pieza de diseño editorial.

Este manual incluye desde la historia de las revistas hasta como utilizar los programas más reconocidos y poderosos pasando por un glosario de palabras que tal vez nunca habíamos escuchado y que de ahora en adelante se volverán parte fundamental de nuestros días, ya que una vez que el lector se vaya involucrando cada vez más con las computadoras y los procesos de producción, jamás volverá a ser igual su forma de ver el trabajo ni su vida profesional.

Es importante señalar que las afirmaciones que se hacen a lo largo de esta tesis, las hago como parte de mi experiencia profesional, lo que no significa que ésta es la única forma de resolver el caso de estudio que se presenta en esta tesis.

El Diseño Editorial

BASES DEL DISEÑO EDITORIAL

Desde su surgimiento como tal, el diseño gráfico ha evolucionado siempre de una manera importante y se ha extendido en cuanto a las áreas que éste abarca o puede involucrar en cualquier momento.

Una de estas áreas, y tal vez de las más importantes que componen al Diseño Gráfico es sin duda el área de Diseño Editorial, y es que éste se encuentra presente y al alcance en gran medida, en la vida de prácticamente toda la gente.

El diseño editorial es una disciplina del diseño gráfico que se distingue por el uso y manejo de elementos tipográficos como característica básica, los cuales pueden manejarse de forma única o combinarse con cualquier tipo de imágenes.

Esto significa que el diseño editorial es una de las pocas áreas que no necesariamente tienen que involucrar una imagen como tal, ya que los textos y los elementos tipográficos pueden cumplir las funciones de éstas.

El diseño editorial se enfoca a la elaboración de materiales de lectura, sobre todo periódicos, libros, revistas, folletos, volantes, carteles, reportes, cartas y todos y cada uno de los elementos que incluyen texto de manera continua y fundamental.

También esta disciplina es una de las que han presentado un mayor avance tecnológico. Hoy en día el diseño editorial se ha visto altamente beneficiado por el desarrollo de los sistemas computacionales y todo lo que esto implica.

HISTORIA DEL DISEÑO EDITORIAL

A lo largo de la historia, el hombre ha tenido siempre la necesidad de expresarse y de establecer comunicación con sus semejantes. Gráficamente, el hombre elaboró sus primeras representaciones a través de imágenes pintadas en cuevas y cavernas que narraban escenas de su forma de vida y de su relación con el medio ambiente que los rodeaba. Posteriormente y a lo largo de muchos siglos, fueron desarrollando símbolos y signos que representaban palabras, sonidos, sílabas y letras las cuales llegaron a conformar lo que hoy conocemos como alfabeto. Con estos símbolos fue posible registrar los acontecimientos históricos, los descubrimientos y las distintas formas de ver al mundo, mismas que quedaron grabadas en barro o piedra, esculpidas en monumentos arquitectónicos o pintadas en rollos de papiro, representadas en huesos, en troncos de árboles e incluso piedras.

El alfabeto, el cual se originó desde los semitas aproximadamente en el año 1500 a.C., requirió de varios siglos para desarrollarse. Sufrió modificaciones diversas que obedecían a las costumbres y vida de cada época, así como a las necesidades de intercambio económico y cultural de los distintos pueblos que lo utilizaron, tales como los fenicios, los griegos, los etruscos y los romanos, quienes completaron y conformaron de manera definitiva el alfabeto latino, con todos los signos que debía tener éste alrededor del siglo II a.C.



La tipografía romana se distingue por la utilización de serifs y por sus trazos gruesos y delgados

A partir de entonces, los romanos se preocuparon por perfeccionar las formas de las letras en cuestión de legibilidad y estética, estudiando las proporciones y los trazos gruesos y delgados de cada una de ellas. Lo mismo harían más tarde diversos pueblos europeos que a lo largo de los subsiguientes siglos dieron lugar al desarrollo de las distintas familias tipográficas que se extendieron por gran parte del mundo occidental.

Posteriormente, en la época de la Edad Media, se realiza la construcción de monasterios que funcionaban como centros copistas

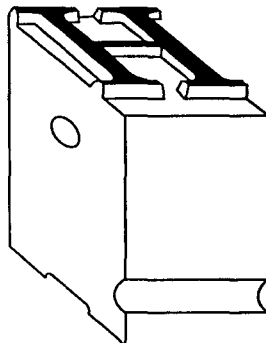
que reproducían manuscritos para difundir la religión católica. Se formaron los primeros libros, los cuales consistían en hojas de papiro encuadernadas con cubiertas de madera. En estas reproducciones se utilizaban el pincel y la plumilla como materiales de escritura para reproducir los textos, así como para dibujar y ornamentar las letras iniciales de algunos párrafos, las cuales recibieron el nombre de capitulares.

Alrededor del siglo XIII surgió en Europa el grabado en madera el cual significó un gran avance en la reproducción de textos y abrió la posibilidad de reproducir imágenes. Esto generó la apertura de talleres artesanales independientes de la iglesia y se diversificaron las reproducciones de libros y estampas de la época acrecentando interés en los artesanos por el manejo de elementos gráficos de la página como el espacio en el cual debían integrarse texto e imagen como elementos visuales que conformaban una composición estética y bien manejada.

Más adelante, con el avance de los descubrimientos e inventos científicos y técnicos se desarrollarían otros sistemas de impresión como la imprenta de tipos móviles, los cuales en un principio eran de madera y posteriormente de metal y surge también el grabado en cobre y cinc. Es en el siglo XVII cuando se descubre la litografía y con esta la posibilidad de poder reproducir imágenes en color.

En la segunda mitad del siglo XIX surge la fotografía la cual se incorporaría a la litografía un poco más adelante, esto generaría un gran salto al offset como el sistema de producción editorial por excelencia en el siglo XX.

Durante este siglo los avances técnicos han permitido la reproducción de elementos editoriales como libros, folletos, hojas, volantes, carteles, periódicos, los cuales a su vez generaron posteriormente el surgimiento de revistas y diarios.



Los tipos móviles fueron en un principio de madera y posteriormente de metal

El descubrimiento de cada uno de los sistemas de impresión impulsó en su momento nuevos factores que contemplar en el resultado de los impresos. Así por ejemplo en el siglo XVI no se obtenían de la página impresa los mismos resultados de visión y sensación placentera que se lograban con los diferentes rasgos característicos de la reproducción manuscrita; de ahí que los tipógrafos se ocuparon de estudiar y diseñar nuevas familias de letras que se adaptaran a la imprenta para lograr textos legibles y estéticos. Tal es el caso del diseño de la tipografía Garamond (1544), la cual consiste en una estructura vertical y de formas redondas, con grandes cualidades de precisión y calidad. Estas formas eran difíciles de trazar con pluma, pero fácilmente moldeables en metal.

Para el siglo XVII se habían diseñado ya una gran cantidad de familias tipográficas, con y sin patines, retomando las formas clásicas o geometrizando alguno de sus rasgos. Desde entonces era latente la necesidad de obtener tipografías cada vez más legibles así como de valorar la importancia de todos los elementos visuales que intervienen en la composición de la página, contrastes en los trazos de las letras, pesos visuales de la mancha tipográfica, márgenes y los tan importantes espacios blancos que esta pudiese tener, ilustraciones y ornamentos, etc., elementos que no han perdido importancia en cuanto a la composición y diseño de los materiales editoriales contemporáneos.

Estos elementos visuales y propuestas gráficas fueron reflejo de los movimientos artísticos que se han desarrollado desde entonces. El diseño de la página ha sido objeto de discusión, tanto en América, como en Europa de las diversas vanguardias artísticas que a favor o en contra de las transformaciones artísticas y sociales crearon nuevos esquemas compositivos que despertaron reacciones distintas en el receptor final.

El siglo XX ha traído consigo un gran crecimiento de la industria editorial, perfeccionando la tecnología y aumentando las posibili-

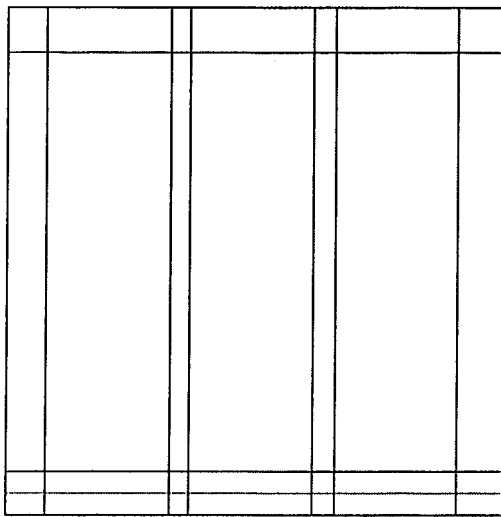
dades de producción en una extensa variedad de objetos gráficos. Muchísimas han sido las propuestas compositivas a lo largo de la historia de las artes gráficas y aún no terminan. Las páginas de cualquier publicación siguen siendo espacio infinito de composición gráfica.

GENERALIDADES DEL DISEÑO EDITORIAL

El diseño editorial, como cualquier disciplina, presenta dentro de su planeación y desarrollo ciertas generalidades que, aún que pueden variar, se deben tomar en cuenta siempre.

Como se comentó en la introducción, dentro del diseño editorial el elemento de mayor importancia es sin duda el texto y su consiguiente manejo tipográfico, el cual puede ser lo único que se presente en cualquier pieza de diseño o puede ser combinado con algún tipo de imágenes como lo pueden ser fotografías, viñetas, ilustraciones, entre otras.

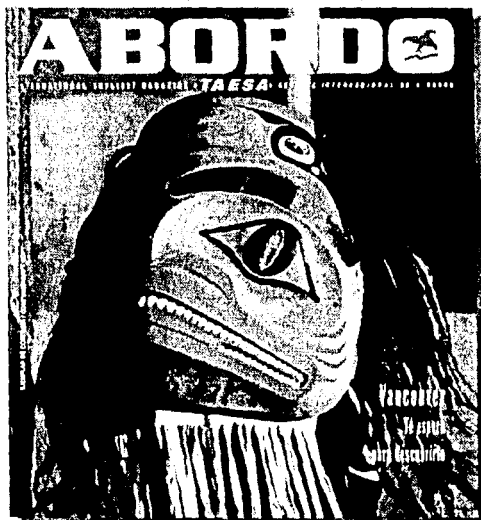
Dentro del diseño editorial es necesario tener en cuenta factores importantes como lo son: el formato en el cual se trabajará, el cual influye en la ordenación y tamaño de la página y los elementos que la constituyan; la diagramación, la cual determina el número de columnas a utilizar, el tipo de tipografía, que cumpla con los requisitos de legibilidad, así como los espacios para el manejo de imágenes y otros elementos visuales como placas o figuras geométricas; el tipo de familia tipográfica que más se adapte a la publicación, así como su tamaño y otras características propias de la letra. Otros aspectos que nunca deben ser descuidados son



La diagramación de las páginas merece especial importancia dentro del diseño editorial.

el manejo de los espacios blancos que provoca el papel por la ausencia de elementos, el uso de la tensión para guiar la mirada y obtener un sentido de mayor control sobre el receptor final, el sistema en que se imprimirá la publicación, así como los acabados finales del producto como lo puede ser el tipo de encuadernación o la presencia de algún barniz o tinta especial.

Todos y cada uno de estos factores influyen directamente dentro del diseño de las páginas y la obtención final de éstas.



II Capítulo

Las Revistas

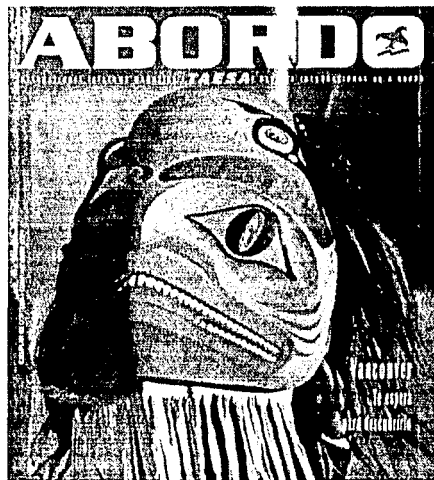
QUE ES UNA REVISTA?

"Publicación periódica por cuadernos sobre escritos sobre algunas materias o sobre una sola especialmente".

Esta es una de las muchas definiciones de las revistas que se obtienen por medio de un diccionario, y aunque esta descripción es válida, probablemente no sea la más adecuada. En realidad una revista en su concepción como tal puede también no estar propiamente definida.

El concepto acerca de las revistas varía fácilmente. Una de las formas en las que se puede obtener una definición es por medio de la comparación entre las revistas, los periódicos y los libros. En términos muy simples, una revista es más flexible que un libro y más rígida que un periódico; tiene una periodicidad mayor que la de un libro y menor que un periódico y una estructura del material de lectura en paralelo y en serie. En realidad una revista es un medio de información muy versátil, el cual, generalmente esta dedicado a un perfil de lectores muy definido, su información puede ser hasta cierto punto atemporal en la cual pueden aparecer notas de varios días o meses atrás a diferencia de un periódico, en donde la información debe renovarse día a día con noticias y acontecimientos inmediatos. Un libro por su parte no siempre incluye notas informativas, por lo que su contenido también es muy diferente al de una revista.

Las revistas tienen también importantes propiedades de tacto y textura, tamaño y peso y en algunas ocasiones inclusive aroma. El papel es una importante característica del diseño,



Las revistas son una parte fundamental de la comunicación de hoy en día.

como lo son también los sistemas y la calidad de impresión. Los artículos de las revistas en su forma ideal están conformados por texto y fotografías. A menudo, el artículo está relacionado temáticamente y por formato con el resto de la revista, pero por otra parte éste sigue siendo semi-autónomo, por lo cual requiere, muchas veces de una distribución distinta, en la cual exista una jerarquía de tipo de letra capaz de dar acomodo a todos los elementos de una historia en una sola hoja: titular, introducción, cuerpo de texto, subtítulos, etc.

Estas condiciones forman el diseño de revistas y determinan el ritmo y continuidad de las mismas. Las revistas son un todo continuo donde se conjugan portada, contenido, rasgos secundarios y rasgos principales con una integridad específica que difiere de cualquier otro material impreso.



La revista *Cosmopolitan* es una de las más antiguas, esta edición es de agosto de 1913

La revista constituye una parte vivificante de la existencia intelectual y ha desempeñado un papel crucial en la configuración de las formas culturales y sociales del siglo XX. Aún así, y a pesar del importante lugar que las revistas han ocupado como laboratorios de experimentación, en especial del desarrollo de los principios del diseño moderno y de la explosión visual, la evolución tanto en recursos técnicos como periodísticos y creativos no habían merecido más que una grave marginación en relación a lo que a diseño gráfico y editorial se refiere.

En la actualidad la mayoría de los diseñadores frecuentemente están abocados a redescubrir que la continuidad y la tradición son esenciales. Muchas veces la creatividad, el diseño y la realización de una revista consiste en observar, aprender y cambiar los métodos ya existentes para poder así adaptar la creación de una revista a los métodos actuales para la realización de la misma.

Las revistas son un elemento vital dentro de la esencia humana, probablemente no de forma tan profunda como pueden serlo los

libros, porque si bien las revistas sirven para informar, quizá uno de sus principales fines es el de entretener informando. El diseño de revistas suele llegar a ser, y comúnmente lo es, un proceso extremadamente complejo y definitivamente muy estudiado, pero a su vez es un instrumento de diseño que le concede al diseñador tal libertad de acción para la experimentación, para el conocimiento y el desarrollo que difícilmente se puede encontrar un lugar más adecuado para poder cometer errores y aprender a corregirlos.

HISTORIA DE LAS REVISTAS

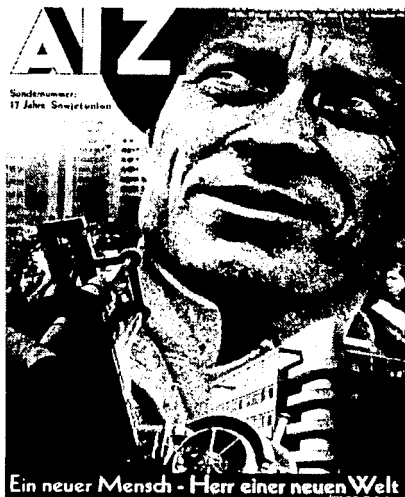
La revista no tiene auténticos precedentes en la prensa pre-industrial, esta surge y se desarrolla a través de la Revolución Industrial, y como tal, ha madurado en una mutua dependencia con el Movimiento Moderno en el diseño gráfico. En general, el nacimiento y la historia de las revistas no es otra cosa mas que la lucha por apartarse de la tipografía tradicional de los libros y diarios y por crear una nueva síntesis entre texto y la fotografía.

Hasta finales del siglo XIX no se dieron las condiciones sociales y los procesos técnicos requeridos para la elaboración y circulación masiva de las revistas, las cuales se compararon como fruto del libro y del periódico, hermano de la gacetilla y pariente, en alguna forma, del cartel.

En un principio la revista carecía de un formato visual único, lo que desembocó en un instrumento ideal para la exploración y experimentación gráfica. La revista era una nueva fuente de información aplicable a los requerimientos de una sociedad altamente estructurada, pero en un constante y rápido cambio. En la era de las máquinas, de la educación, de la política para las masas, de la especialización, fue necesario que la ilustración adquiriera un rango de igualdad con la palabra.



La aparición de la fotografía contribuyó de manera importante al desarrollo de las revistas.



Alemania fué uno de los países donde se desarrolló más rápidamente el diseño de revistas.

La revista moderna surgió directamente de la invención de la reproducción fotográfica y de la automatización de la imprenta, se asimilaron las nuevas tecnologías a través de la experimentación de nuevas formas de composición tipográfica y espacial.

Así el diseño de revistas contemporáneo evolucionó en forma paralela a la estética que se estaba desarrollando inmediatamente después de la terminación de la Primera Guerra Mundial en Alemania, Unión Soviética y los Países Bajos.

A mediados de la década de 1930, el centro de la creación se desplazó a Nueva York. El formato moderno de elementos integrados, en el que los componentes gráficos y escritos se amplificaban por medio de su combinación se refinó y aplicó comercialmente a las revistas comerciales en los enormes conglomerados editoriales de Estados Unidos.

Mientras el diseño de revistas se mantuvo como una actividad artesanal, resultaba inevitable que la composición tomase las formas tradicionales de los libros. Muy pocas de las características gráficas individuales propias de una revista se establecieron antes de 1900. En un principio la revista se distinguía del libro únicamente por su frágil y flexible portada; los titulares eran semejantes a los encabezados de los capítulos; la disposición de la tipografía era simétrica; el texto se desarrollaba de arriba a abajo en columnas sencillas o dobles a la manera de un libro y las ilustraciones se colocaban ocupando la página entera opuesta al texto, o unidas a él solo cuando la tipografía se colocaba rodeando las láminas. Muchos de estos rasgos prosiguieron durante un gran periodo de tiempo y todavía se pueden encontrar en revistas técnicas o literarias, en las cuales aparecen sin grandes modificaciones.

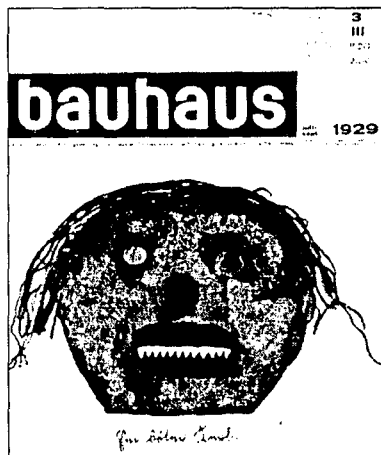
El diseño de revistas se transformó con el Movimiento Moderno. La doctrina cubo-futurista del dinamismo plástico y la

nueva tipografía objetiva actuaron como fuerzas primarias en la liberación del diseño de revistas de sus ataduras tradicionales. Las composiciones asimétricas crearon el potencial para un vocabulario visual fluido y dinámico, y ofrecieron una infinidad de mayores posibilidades compositivas que el estático estilo clásico. Análogamente, la exploración de relaciones tipográficas presagiaba la creación de una nueva jerarquía de tipos, la cual se comenzaba a adaptar a los requerimientos particulares de cada revista.

La nueva tipografía era tanto una expresión como un vehículo de cambio adecuado para nuevos métodos de producción, nuevos tipos de material impreso e ideal para percepciones políticas y sociales transformadas. La magnitud del impacto de la práctica del diseño moderno en las revistas fue muy grande debido a sus peculiares estructuras. Tradicionalmente la página había recibido un tratamiento de formato vertical de columna, sin integración visual alguna con su opuesta respecto al lomo. El sistema funcionaba como un libro convencional, en el cual cada página era un elemento más de una serie, y en un diario, en el que diversas historias competían entre sí en una página sencilla, de acuerdo a reglas tipográficas preestablecidas.

La influencia y el legado de la escuela de Bauhaus en este período fue definitiva y puede interpretarse como la creación de una tipografía técnicamente "objetiva" a través de la eliminación de las astas, de la eliminación de la composición disonante, de las rígidas pautas compositivas, del monoalfabeto, etc., que no son más que meras minucias de una aproximación formalista a la claridad.

El rápido desarrollo del diseño de revistas entre las dos guerras puede ilustrarse de forma enfática comparando cualquiera de los antiguos grandes semanarios ilustrados con los nuevos, agresivos, en donde la ostentación dio el paso a la inten-



La escuela Bauhaus participó directamente en el principio del desarrollo que tuvieron las revistas.

ción. El nuevo estilo de revistas ilustradas hacía latente la simplificación de la tipografía y la composición, de acuerdo a una fórmula reducida y austera, una fórmula perfeccionada en el departamento artístico de la revista Life en forma de "una buena y bien encuadrada fotografía, con un breve y vigoroso encabezado que presenta un texto escueto y agudo". Se eliminaron los elementos decorativos, se redujeron al mínimo las variaciones tipográficas dentro del texto, se colocaron imaginativos titulares junto con breves notas encuadrando a las fotografías, dimensionados de forma audaz para dominar visualmente la página.

La invención por Oscar Barnack, en 1923, de la primera cámara portátil de 35 mm, la Leica, provocó un cambio revolucionario de las actitudes hacia la fotografía y su papel en la impresión. Hacia finales de la década, el diseño de revistas se había impulsado hacia una nueva era, en la que la continuidad de una historia venía proporcionado por las imágenes y no por el texto. La secuencia fotográfica no era una idea original, pero sí lo era el formato que utilizaron los diseñadores de manera natural cuando dispusieron de las fotografías realizadas con la nueva película. La cámara portátil permitía al fotógrafo captar la acción espontánea, contar una historia con gran realismo y desde un nuevo ángulo. Las revistas que anteriormente tenían que buscar las ilustraciones en imágenes procedentes de una gran variedad de fuentes, se concentraron en la película de 35 mm producida por un solo fotógrafo en un estilo mucho más coherente.

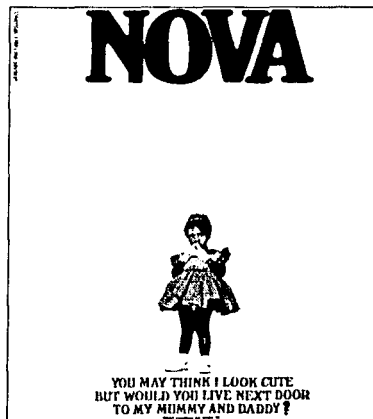
Las lecciones aprendidas por los vanguardistas fueron rápidamente asimiladas por elementos de la prensa popular en Alemania y la Unión Soviética y bastante más tarde, y con algunas grandes modificaciones en Francia, Gran Bretaña y los Estados Unidos.

El período comprendido entre la posguerra y mediados de la década de 1960, es considerado como la década dorada en el diseño de revistas norteamericanas. Se trata de un período de

veinte años en el que la concentración de talentos en la industria editorial norteamericana no tuvo precedente y en el que el prestigio, sueldos y presupuestos de que gozaron los directores de arte alcanzaron su punto máximo.

Los diseñadores de este período se distinguieron principalmente por su positivo compromiso con el diseño informativo en la prensa popular. La tímida adaptación de una disciplina de diseño integrada a las revistas por parte de ciertos profesionales que a mediados del siglo creó una tendencia poderosa en el diseño gráfico norteamericano, la cual se vio revigorizada en los sesenta por los sistemas adaptados por revistas informativas e ilustradas, sin embargo, esta tradición periodística no fue tan duradera.

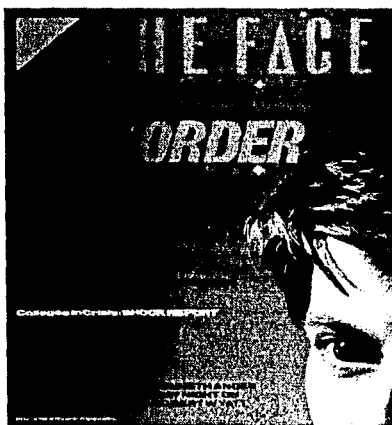
Lo que terminó rompiendo el espíritu moderno del diseño gráfico norteamericano fue tanto la circunstancia económica como la estética predominante. Para finales de los años sesenta, la deserción de la publicidad se había extendido de los diarios fotográficos a las revistas de generalidades y de consumo. La nueva paginación restringía gravemente las posibilidades creativas a disposición de los directores de arte. Con la doble recesión de 1972 y 1974, los ingresos publicitarios se redujeron dramáticamente y aumentaron explosivamente los precios del papel, con lo que la industria editorial sufrió una grave pérdida de confianza. Los editores cayeron bajo la influencia de los expertos en el mercado e intentaron reducir el diseño de portada y formato, lo que cambió su atención de las técnicas de comunicación por las técnicas de producción. El diseño editorial en los años setenta, y no solo en Estados Unidos, sino también en Europa, cayó en picada hacia un infecundo período de "meticuloso conservadurismo", mientras la tipografía era colocada en oposición a la dirección de arte como disciplina básica de la composición editorial.



La década de los 70's representó un gran bache en el diseño de revistas.

Esto no quiere decir que éste fuera un período monótono en cuanto al diseño de revistas; al contrario, fue una década de cambio radical, tanto en contenido de fondo como en diseño. En Europa y América se produjo una fuerte ruptura con el pasado, ya que casi una generación completa de directores de arte se desplazaron hacia otras áreas del diseño. Sin embargo en toda esta transición surgió la prensa *underground*, más tarde la independiente, las cuales eran las que mejor acogida daban a las ideas.

La prensa *underground* tenía ya una historia pero ésta se acercaba más a los periódicos; este tipo de prensa tuvo su origen en los años sesenta. El uso del fotomontaje y de un tosco acabado tipográfico fue exclusivo de Europa; los norteamericanos radicales no contaban con una tradición de inconformidad gráfica comparable con los europeos y solían ser más conservadores.



La revista "THE FACE" es una de las revistas que mantuvieron el movimiento Underground en un nivel importante.

En Norteamérica, la separación entre la prensa independiente y la corriente general se encontraba muy indefinida y había estado basada, principalmente, en criterios comerciales desde un principio. Este fue, en gran medida, un período de transición, en el que los diseñadores se dedicaron a buscar nuevas, pero no demasiado extrañas, fórmulas de expresión.

Para finales de la década de los setenta, el diseño de revistas en los Estados Unidos se encontraba dominado por la tipografía nerviosa y la composición gráfica plana y las revistas carecían de espontaneidad y fuerza.

Visto retrospectivamente, y dado el estado agónico del diseño de revistas en 1980 no es muy sorprendente que i-D y The Face en Gran Bretaña tuvieran un gran impacto sobre el mundo editorial y gráfico. Ambas revistas hicieron una contribución a la técnica y estética del diseño de la página, y en muchos

aspectos fueron las primeras manifestaciones comerciales de experimentación gráfica que se había iniciado en la década anterior fuera de los cauces editoriales. Estas dos revistas establecieron el programa de diseño editorial y conceptual para lo que iba a llegar a ser el sector más importante en la edición de revistas en los años ochenta: juventud y estilo.

Un desarrollo paralelo en el campo de las publicaciones independientes fue la reintroducción de las revistas de gran formato, con el común denominador del texto dedicado a diversos conceptos culturales, de arte y de arquitectura. Muchos de esos productos fueron puramente experimentales producidos por y para diseñadores.

La edición norteamericana de la revista Elle, lanzada en 1985 con un éxito inmediato, era un homenaje al poder y dramatismo que podía brindar un formato moderno. Elle significó la vuelta de los valores del grafismo fuerte al campo de la publicación comercial. Sus colores primarios, los contrastes de los titulares y su dinámica fotográfica silueteada y completamente sangrada tenían sus antecedentes en los años sesenta.



La revista "I-D" una de las más destacadas en Gran Bretaña.

En lo referente al diseño y producción hubo que ajustar los métodos y las disciplinas de trabajo a las nuevas tecnologías. La respuesta dominante en casi todos los casos fue la vuelta a las raíces.

Conforme la industria iba recobrando su paso, la tipografía clásica y el embellecimiento tipográfico se fueron extendiendo desde la prensa minoritaria underground e independiente hacia el resto de las publicaciones. En la actualidad, la mayor parte de las publicaciones norteamericanas se encuentran situadas dentro del estilo postmoderno, el cual nació de la sensibilidad tipográfica neoclásica y de las posibilidades de la nueva tecnología. El estilo que se maneja es algunas veces "encantador", otras más sobre excitado o de mero adorno, pero en realidad representa un

avance positivo ya que ha conseguido hacer revivir la experimentación de las ideas sobre todo gráficas y ha promovido una nueva valoración de la decoración estructural y del diseño con superposiciones de varias capas. Se puede asegurar que en la década de los noventa, la publicación de las revistas y su correspondiente diseño han emergido de un periodo más difícil, con una riqueza de contenido, forma y estilo que son dignas de su patrimonio y de su historia.

TIPOS DE REVISTAS

En la actualidad existe un gran número de variantes de revistas en el mercado, las cuales se pueden catalogar en dos partes: por el tipo de información que contienen y por la manera en que ésta se presenta.

Las revistas en la actualidad son tan diversas y tan variadas que prácticamente no existe un género que no sea abordado por ellas, así podemos encontrar revistas de todo tipo como son: de modas, de música, de deportes, de fotografía, de arquitectura, de computación, etc. El estilo de cada género de revista e incluso entre revistas del mismo género puede ser muy variado; todo depende de la planificación, de la intención y del diseño que persigue cada revista en particular y sus objetivos en general. Es fácil, por ejemplo, diferenciar una revista de tecnología de una revista deportiva.

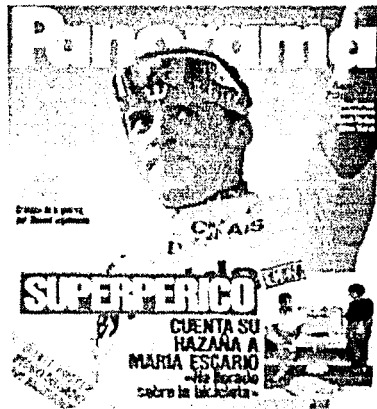
También es cierto que en general, las revistas conservan partes similares entre sí. En realidad no existe una regla que especifique que para revistas de espectáculos se tenga que utilizar un cuerpo de texto en Avant Garde de 11 pts., o que en una revista científica sea forzoso utilizar una familia tipográfica Helvética en 13 pts. Por supuesto el buen manejo de las características de la tipografía acentúa diferentes tipos de lecturas, así pues, es posible controlar, a base de fuentes tipográficas, la velocidad de lectura, el tiempo de lectura y otros aspectos importantes propios del diseño; pero no por esto se

puede afirmar que existan tipografías prohibitivas para ciertos tipos de lectura.

La segunda opción para la clasificación de las revistas es quizá la única, debido a que la anterior no brinda ningún parámetro por medio del cual podamos comparar entre una revista y otra. Este tipo de clasificación de revistas se basa en la idea de que solamente existen dos clases de revistas: las ilustrativas y las informativas. Este tipo de clasificación no se refiere a que una informe y la otra no, sino que para los objetivos de comunicación utilizan métodos diferentes entre sí.

Por una parte se encuentran las revistas ilustrativas. Estas revistas se refieren, obviamente a las que utilizan las imágenes como su principal arma de comunicación, materiales de lectura que permiten que las imágenes hablen por sí solas (una imagen habla más que de mil palabras) y en muchos casos esto es muy válido. Este tipo de publicaciones incluye textos muy cortos y fotografías muy vistosas. Ejemplo de esto tenemos revistas turísticas, de fotografía y de arquitectura entre otras. En este tipo de revistas, la calidad que requiere el proceso de producción debe de ser muy estricto, ya que por su naturaleza, así lo requieren. Es en este caso cuando se vuelven de suma importancia el color, la textura y la imagen para explicar, relatar o simplemente para mantener el interés. El hecho de que estas herramientas se empleen de forma extravagante o discreta, emocional o subjetiva, para crear orden o desorden, es lo de menos. La medida del éxito consiste en saber si el resultado obtenido obstruye o facilita la comunicación del mensaje, si se cumplen los objetivos de comunicación.

Por otro lado, se encuentran las revistas informativas, las cuales se pueden denominar así debido a la cantidad de texto que llegan a manejar (no porque contengan una mayor o mejor



Las revistas deportivas son una clara muestra de la importancia de las imágenes.

estrategia de comunicación que las revistas ilustrativas). Este tipo de publicaciones basa su diseño en el manejo de grandes volúmenes de texto en donde, la mayoría de las ocasiones, las imágenes pasan a un segundo término, o solamente se utilizan como apoyo al texto general. De este tipo de revistas se pueden nombrar muchos casos como lo pueden ser las científicas, educativas y en general donde se tenga que hacer una descripción detallada del mensaje que se quiere expresar. Por citar un ejemplo, un artículo que enseña a construir un librero debe de contar con un texto que sea lo suficientemente preciso para poder obtener dicho mueble como lo indica la descripción, seguramente este contiene ilustraciones del proceso del armado del librero pero el fin de éstas es, en la mayoría de los casos, un complemento para la parte fundamental que es el texto. Este tipo de revistas cuenta con la ventaja de no requerir un proceso de producción tan complejo y de tan alta calidad como lo necesitan las revistas ilustrativas, ya que su

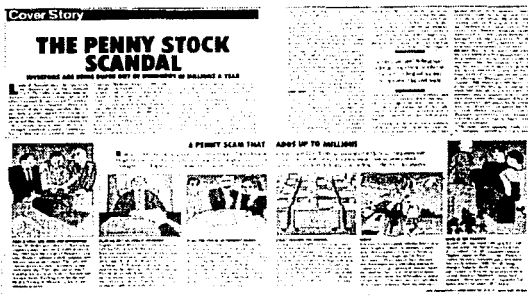
principal arma de comunicación es el texto, el cual es mucho más sencillo de producir de lo que puede ser una fotografía en selección de color.

El diseño de cada uno de estos tipos de revistas tiene una estrategia de comunicación, la cual se basa siempre en que el mensaje llegue al lector lo más limpio y libre posible. Este mensaje puede utilizar una o varias vías de comunicación, como lo son las imágenes y o el texto. Lo importante es

cumplir con los objetivos y expectativas que se tienen en cuenta para el diseño de cada revista, independientemente de su forma de manejar la información.

PARTES QUE COMPONEN UNA REVISTA

Como se ha explicado ya, cada revista, por lo general, resulta ser



Las revistas informativas manejan los textos como elemento principal, dejando a las imágenes como elemento secundario.

diferente de todas las demás, el diseño y las estrategias de comunicación pueden variar fácilmente de una a otra, no obstante sean del mismo tema o género. Sin embargo, todas y cada una de éstas se componen de elementos comunes entre sí. Algunos elementos pueden ser pasados por alto, pero existen otros que se deben considerar como insustituibles. Así pues, las revistas están formadas por la portada, la o las cabezas, tanto de portada como de cada artículo, el texto general, los créditos, los pies de foto, los balazos, los folios y cada una de las variaciones tipográficas que requiera el diseño de la revista y de cada página, así como de imágenes, sean estas fotografías o ilustraciones. Cada revista tiene sus propios requerimientos en cuanto a elementos compositivos se refiere, así es que cada una puede presentar más o menos variantes.

La portada es la presentación de toda la revista, esta se conforma por la cabeza y la mayoría de las ocasiones por balazos, los cuales son una muy breve introducción de los temas y artículos que se pueden encontrar en el interior de la publicación. La portada es la primera, y en ocasiones la más importante impresión que obtenemos de la revista, ésta es la primer arma de la que se dispone para poder llamar la atención del lector. La portada generalmente basa su fuerza en una imagen lo suficientemente interesante para atraer la atención y una cabeza lo suficientemente fuerte y bien diseñada para que pueda decir el concepto que maneja el contenido de la revista. Una cabeza débil o una imagen confusa y sin intención logran sin duda que el lector vuelva la vista a las revistas que se encuentran rodeando a ésta.

En el interior de una revista se encuentran elementos propios de cada artículo o de la revista en general. Así pues en todos los



La portada de las revistas es una de las partes más importantes de la misma.

artículos, sean del tema que sean se localiza fácilmente la cabeza o título, la cual nos informa rápidamente del contenido temático del artículo en sí; en muchas ocasiones la conjugación de la cabeza e imágenes grandes dan una mayor aproximación del tema y el texto que puede estar incluido en la lectura.



Los artículos de una revista contienen elementos comunes como cabeza, textos y generalmente imágenes.

Tipográficamente hablando, se pueden encontrar, también algunos otros elementos como lo pueden ser por supuesto el cuerpo de texto o body text; el cual contiene toda la información a la que hará referencia el artículo; subcabeceras, las cuales apoyan al título o cabeza principal; entrada, la cual es una introducción un poco más larga de lo que puede ser el título y el artículo en general; pies de foto, los cuales hacen referencia a los datos que pueda contener cierta fotografía o imagen; balazos, que son una pequeña parte importante que se extrae del cuerpo de texto y se acentúa modificando sus características tipográficas generales; folios, que se utilizan para compaginar toda la revista y cornisas, que indican la sección a la que pertenece el artículo entre otros elementos. Estos como se ha mencionado anteriormente pueden aumentar o disminuir, de acuerdo a cada revista, artículo e intención que se quiera obtener.

Podría considerarse que la composición de una página es una cuestión de disponer los diversos elementos de la misma, títulos, texto e imágenes de una forma lógica y con un cierto equilibrio armónico. Desde luego en síntesis es así, pero es también mucho más que esto; de no ser así, habría mucho muy poco que añadir y agregar al contenido. Sin embargo, para desarrollar una crítica sobre diseño de revistas contemporáneo es necesario volver a los fundamentos.

El formato de la revista es la base de su identidad visual, pero de ningún modo su única expresión de individualidad. El formato, un

esquema regular de tipografía y espacio, es un recurso muy funcional que ayuda a la producción y al diseño y favorece su reconocimiento. El esquema espacial (retícula) divide éste en secciones moduladas sobre las que se coloca el tipo, de acuerdo a unas especificaciones más o menos prefijadas. Esto determina, en mayor o menor medida, donde deben situarse texto e imágenes de acuerdo con las disposiciones editoriales (la naturaleza de la ilustración, la longitud de los artículos, así como su interrelación entre sí, entre la página, el artículo y entre la revista en general, así como los requerimientos técnicos de papel, impresión y presupuesto. De igual modo, los estilos tipográficos proporcionan un sistema de producción regular, y el reconocimiento y distinción, por medio de los estilos individuales entre partes de la revista, como artículos, y elementos independientes como pueden ser los anuncios publicitarios.

Estructuralmente la revista está conformada por partes mucho más acentuadas y fáciles de distinguir. Estas partes son: la portada, el contenido y él o los artículos que pueda incluir cada revista. Cada uno de estos elementos puede ser tan extenso o tan breve como las necesidades de la revista y del lector lo requieran, motivo por lo que también varía de una publicación a otra.

Es claro entonces, que si bien, las revistas por un lado pueden ser completamente independientes, por otro lado deben guardar elementos similares que las hacen tener características propias de uno de los elementos de diseño editorial más vendido en nuestros días: Las Revistas.

PLANIFICACIÓN DE UNA REVISTA

Para el diseño de una revista nueva o en el rediseño de alguna ya existente, deben planificarse cuidadosamente todos y cada uno de los elementos que se incluirán, así como el objetivo de comunicación que deberá contener cada uno de éstos.

Para comenzar a trabajar con una nueva revista, se deben de

tomar en consideración algunos puntos que en un futuro serán de gran importancia, tanto al momento de diseñar una revista como al momento de producirla. El primer paso importante que se debe de tomar en cuenta es el de determinar el camino que seguirá la publicación. Al decidir que tipo de revista será la que se publique debe de elaborarse, en primer lugar, un concienzudo estudio de cuales son los requerimientos y necesidades que se deben satisfacer para con el lector final; se debe dejar muy en claro cuál es el perfil de éste, su edad, grado de cultura, grado de apreciación, estatus económico y todas y cada una de las características que componen un estudio socio-económico y cultural, ya que si alguna de las necesidades del consumidor quedara desatendida, podría ser un factor de que el lector no sienta una completa identificación, tanto en el diseño como en el contenido, y termine por buscar una publicación mejor dirigida y más completa.

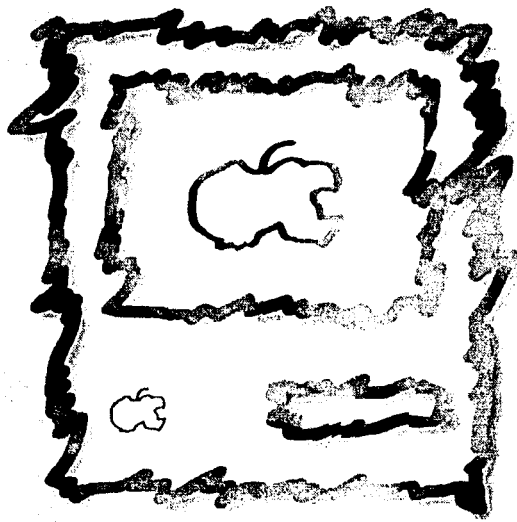
En cuestión de diseño, éste debe de ser directo, cumplir con los objetivos particulares y generales de comunicación para el que haya sido creado. El diseño, en la mayor parte de los casos es el que se encarga de vender y distribuir la revista, es por esta razón que se debe de poner especial atención al momento de crear estilos tipográficos, plecas y todos y cada uno de los elementos que compongan nuestro diseño. Otro aspecto de gran importancia es el de tomar en cuenta cuál será el material gráfico del que se pueda disponer, qué tipo de imagen y de calidad requiere el trabajo, los costos que esto generará y la forma de producirlo; no se puede incluir en una revista de arte o de fotografía un material de baja calidad que se imprima deficientemente; probablemente no se necesite la misma calidad de imagen y reproducción para una revista de medicina. La calidad y selección de material gráfico varía de una publicación a otra, por lo que es importante determinar desde un principio la clase del material y los sistemas de reproducción de éste.

Existe otro aspecto que también merece atención y cuidado y es la manera en la que se va a producir la revista, el tipo de

sistema que se utilizará para cumplir con los procesos de diseño, de la preparación de los originales mecánicos, de pre prensa, de impresión, de encuadernación y por último de distribución. Es muy importante que se le preste una gran atención a todos y cada uno de estos aspectos, ya que cualquier parte de la producción que llegase a fallar significaría pérdidas de tiempo y en la mayoría de los casos de grandes sumas de dinero o de prestigio. Si se determinan perfectamente cada uno de los pasos que debe seguir el proceso de producción, se obtendrá, por ende, una mejor organización, considerables ahorros de tiempo y un resultado final de mayor calidad técnica y profesional.

Cada una de las partes que componen la revista, incluyendo el diseño, son fruto directo de los resultados que surgen del perfil del lector. El tipo de imágenes, de tipografía, de plecas, de contenido, de impresión, de encuadernación y de distribución deben estar estrechamente ligados con las necesidades que requiere satisfacer el lector, tanto en cuestión de información, sea visual o escrita, entretenimiento o de cualquier género particular o general, como en cuestión de producción.

El buen funcionamiento y posicionamiento de una revista entre el público lector depende directamente del especial cuidado y atención que se brinde a todas y cada una de las características y elementos que componen todo el proceso de creación, diseño y producción de una revista; esto se ve reflejado directamente en el éxito y fracaso de la gran mayoría de las revistas que se encuentran actualmente en el mercado o aquellas que alguna vez intentaron estarlo.



Capítulo



La computadora y el sistema Macintosh

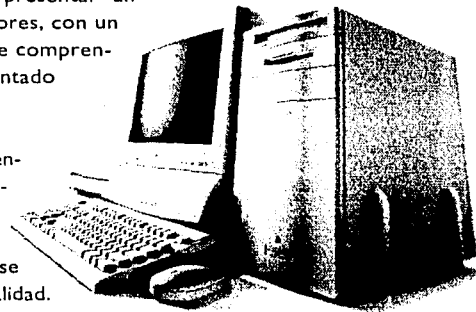
¿QUE ES UNA MACINTOSH?

Desde el surgimiento de las computadoras, siempre ha existido una constante evolución. Históricamente se han desarrollado una gran variedad de ambientes de trabajo como Windows, así como sistemas operativos, tales como MS-DOS, OS-2, Unix y Macintosh, entre otros.

En un entorno tan competitivo cada sistema enfocó sus pasos hacia áreas más particulares. El sistema Macintosh se caracterizó desde un principio por su interés en la autoedición y el diseño por computadora.

Desde su lanzamiento Apple se encargó de presentar un entorno mucho más amigable que sus competidores, con un ambiente de trabajo más sencillo de utilizar y de comprender y que en sus más de diez años no ha presentado grandes modificaciones.

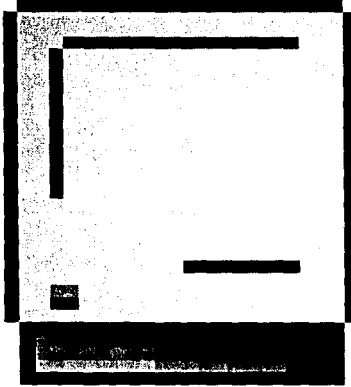
Con el paso del tiempo los fabricantes independientes comenzaron a colaborar con mayor continuidad con Apple y hoy en día han conseguido desarrollar software (programas) con grandes cualidades profesionales y entre los cuáles se encuentran varios de los más utilizados en la actualidad.



En la década de los 80's, escuchar el nombre de Apple o Macintosh era casi un mito en el campo del diseño gráfico. En la

actualidad todo esto ha cambiado favorablemente.

En realidad la computadora Macintosh de Apple, no es otra cosa más que eso, una computadora, la cual, en el campo del diseño gráfico funciona como una poderosa herramienta, si se explota su verdadero potencial.



Desde sus inicios Apple ha desarrollado una gran cantidad de modelos Macintosh.

En lo referente a su funcionamiento interno, la computadora Macintosh trabaja de manera similar al resto de las computadoras de otros sistemas. El cambio real en lo referente a otras plataformas (como la PC de IBM y compatibles), es más bien de planteamiento, ya que su sistema operativo (el de Apple) se ha basado casi desde un principio en el uso de ventanas e íconos así como por medio del uso del indispensable *mouse* o ratón.

Macintosh es una computadora con una gran variedad de modelos, todos ellos considerados como computadoras personales, debido a su tamaño, velocidad, procesador, y capacidades de trabajo y almacenamiento. De todas las Macintosh existentes hay máquinas más desarrolladas que otras, algunas de las cuales no podrían correr debidamente todos los programas y aplicaciones enfocados a la autoedición y al diseño asistido por computadora que se utilizan hoy en día. Es por esta razón que para este proyecto se utilizan y describen las características necesarias, así como las óptimas, que necesita una Macintosh para poder aplicar los programas de autoedición de mayor uso en la actualidad.

PARTES DE UNA MACINTOSH

La computadora Macintosh, como cualquier otra, está compuesto de un equipo básico indispensable para poder funcionar y trabajar. Cada una de estas partes pertenecen al hardware de la máquina, el cual representa la parte física. Esta puede variar en capacidad y otras características de acuerdo al modelo y a la versión que de éste se disponga.

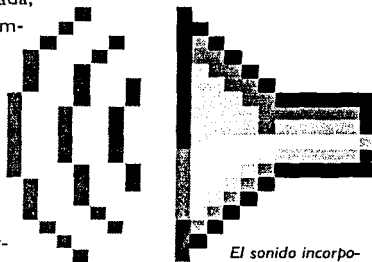
El equipo básico de la Macintosh que acompaña a cada una de las computadoras es el siguiente:

CPU o Unidad Central de Proceso (Central Process Unit), Unidad de disco de 3 1/2 pulgadas de alta densidad, Monitor, Teclado, Mouse o Ratón y cables de conexión y toma corriente (Algunos equipos y modelos incluyen también unidad de disco óptico CD ROM, unidades de disco removible o unidades externas de disco flexible entre otros).

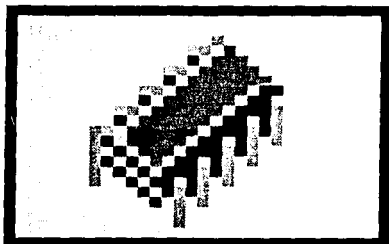
EL CPU, MONITOR Y DEMAS PERIFERICOS

El CPU o Unidad Central de Proceso es la "cabeza" de la máquina, esta parte de la computadora es, sin duda alguna, la de mayor importancia de todas las que componen una Macintosh y todas las computadoras en general. Como su nombre lo indica, el CPU es el encargado de procesar toda la información que se genera dentro de la máquina. Este se encarga de manipular e interpretar la información, la cual se produce en el sistema binario que se basa en sólo dos números, 0 y 1, sí y no, o encendido y apagado.

El CPU tiene una velocidad de procesamiento determinada, así que si este indica 50 megahertz esto significara que la computadora tiene la capacidad de procesar hasta 50 millones de instrucciones por segundo. Esta velocidad puede aumentar si se dispone de una tarjeta aceleradora, la cual multiplica el número de instrucciones por segundo que procesa la computadora y que varía de acuerdo al modelo. No todos los equipos Macintosh tienen la capacidad de incorporar una tarjeta aceleradora, motivo por lo cual se tiene que consultar a un técnico especializado antes de incorporar alguna tarjeta a la computadora. El CPU cuenta además, en la parte posterior, de una serie de entradas para ciertos accesorios, y periféricos, esto es la interface de la computadora la cual cuenta con dispositivos de conexión para el enchufe de la corriente, interruptor de encendido y apagado, puerto de video (en el cual se conecta el monitor), puerto ADB (Apple Desktop Bus), al cual



El sonido incorporado es uno de los Paneles de Control que le dan personalidad a la Macintosh.

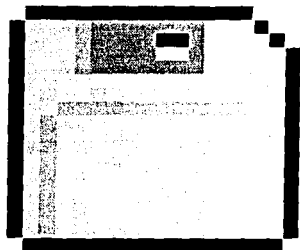


La memoria RAM es un chip que se encuentra en el interior del CPU

se puede conectar un teclado o un mouse o ratón entre otros aditamentos, puerto de salida de sonido, puerto de entrada de sonido, puerto de módem, puerto de la impresora y puerto SCSI (al cual se le pueden conectar unidades de disco externas, digitalizadores de imagen e impresoras). Esta interface puede cambiar también de acuerdo al modelo que se trate, ya que existen modelos que soportan puertos adicionales, como doble entrada-salida de video y audio y doble puerto ADB.

En el interior de la computadora se encuentra instalada la memoria permanente o RAM (Random Acces Memory), este tipo de memoria es la que permite abrir programas y aplicaciones. La memoria RAM se mide por medio de bytes, los cuales forman kilobytes y éstos a su vez forman megabytes; cuanto mas grande sea el tamaño de la memoria RAM, mejor será la capacidad para poder tener un mayor número de aplicaciones abiertas.

Todos los modelos Macintosh disponibles en la actualidad están equipados con un drive o unidad de disco flexible para diskettes de 3 1/2 pulgadas de alta densidad. Esta unidad de disco flexible tiene la función de permitir el almacenamiento auxiliar de información a la computadora o bien, vaciar cierta información de la computadora al diskette.



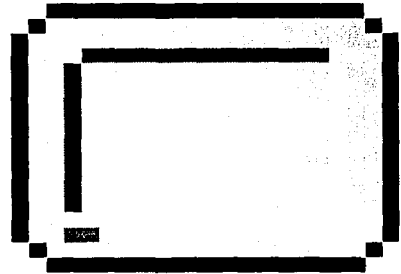
Todas las computadoras de Apple tienen la capacidad de leer discos de 3 1/2 pulgadas de alta densidad

Los diskettes que utilizan estas unidades de disco pueden ser de alta o baja capacidad, los cuales tienen un espacio de almacenamiento de hasta 1.44 megabytes (que es el equivalente aproximado al espacio que ocupan 300 cuartillas de solo texto).

Otro componente de vital importancia es el monitor, ya que sin él no sería posible ver nuestro proceso y por lógica, no se podría trabajar. Cada tipo de monitor despliega cierto tamaño, el cual se mide en el número de líneas horizontales y verticales que éste posee, así pues, si un monitor tiene un mayor número de líneas horizontales y verticales que otro, querrá

decir que su área de despliegue es mayor. Este factor influye directamente en el número de colores del que se puede disponer en la pantalla, a mayor resolución, mayor el número de colores o niveles de grises si el monitor es monocromático. La resolución del monitor se mide en bits de profundidad así que un monitor que despliegue 24 bits puede mostrar hasta 16 millones de colores, 16 bits despliegan miles de colores, 8 bits despliegan 256 colores, 4 bits despliegan 16 colores y 2 bits despliegan 4 colores y 1 bit solo blanco y negro, y esto depende directamente de cuanta memoria Video-Ram cuente la computadora o si se encuentra presente una tarjeta de video incorporada del CPU.

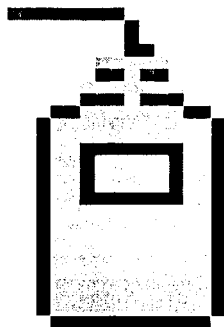
Para la familia Macintosh existe una buena variedad de monitores, tanto de Apple como de fabricantes independientes como Raster Ops, Radius y Super Mac pero cada uno de éstos necesitan también tarjetas de video para que el monitor pueda funcionar (para este proyecto se puede trabajar con un monitor monocromático, salvo el sub capítulo de color y de tratamiento de imágenes, para los cuales es necesario por lo menos un monitor de 256 colores).



La computadora es una gran herramienta de interactividad entre el usuario y esta; ésta interactividad puede conseguirse por dos medios: el teclado y el ratón.

El monitor es la parte de la computadora que permite ver todo lo que se este realizando en ella.

Para Macintosh, existen varias clases de teclados, sin embargo solamente dos de éstos son los más utilizados y son los que han sufrido gran demanda: el teclado estándar y el teclado extendido. La única diferencia entre estos dos radica en que el teclado estándar posee un menor número de teclas con relación al teclado extendido, como son las teclas de función y algunas teclas auxiliares. El teclado se conecta directamente al puerto ADB de la computadora que se encuentra en el panel posterior. La organización de las teclas es muy similar al de una máquina de escri-



El mouse o ratón es un periférico básico para el manejo de las computadoras Mac-OS.

bir convencional al que se le agregan ciertas teclas propias de los teclados para computadora. Este permite introducir información a la computadora o bien ejecutar ciertos comandos u órdenes; en algunas ocasiones el uso y utilización del teclado pueden ser sustituidas fácil y rápidamente por el ratón.

El ratón es, quizá, la parte más importante en lo que a interacción entre la computadora y el usuario se refiere (al menos en el sistema Macintosh), ya que la gran mayoría de los programas, utilerías y accesorios que funcionan en este sistema operativo basan la mayoría de sus comandos, funciones y operaciones en el uso del ratón (también hay un cierto número de comandos que pueden ejecutarse desde el teclado). El ratón puede conectarse al teclado o directamente al puerto ADB que se encuentra en el panel posterior. Desde la aparición del sistema operativo por medio de ventanas de Macintosh, el mouse o ratón han sido un atractivo de gran utilidad dentro de este entorno de trabajo, ya que éste ha brindado una forma más amistosa y diferente de trabajo, la cual no ha cambiado mucho desde su origen.

Otro elemento que no forma parte, propiamente de la computadora, pero que su uso es de fundamental importancia es el de la impresora, la cual es, en muchos casos, la única salida de la que podemos disponer para nuestros documentos, esta unidad externa se conecta a la parte posterior de la computadora, ya sea en el puerto de módem o de impresora. Existen varios tipos de impresora que son compatibles con el sistema Macintosh, las cuáles son: impresoras de matriz de punto, impresoras de inyección de tinta, impresoras láser e impresoras térmicas entre otras (todos estos tipos de impresoras necesitan el software o controlador de la impresora para poder trabajar con este sistema operativo), cada una de las cuales tiene sus propias características y rendimiento.

Existen otro tipo de periféricos externos como son los discos ópticos, unidades de disco rígido, unidades de disco removible,

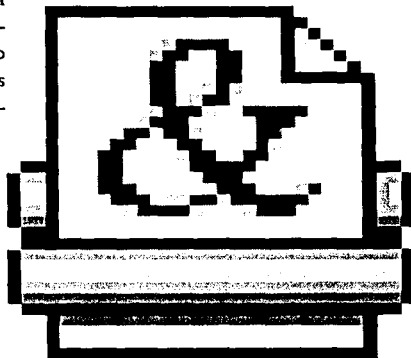
de los cuales sería muy extenso hacer referencia, ya que el equipo antes descrito es la base de todo equipo Macintosh, por austero y reducido que sea el modelo.

REQUERIMIENTOS DEL SISTEMA

Los programas de autoedición que se manejan en la actualidad en el sistema Macintosh requieren de una cantidad predeterminada de memoria, tanto principal como secundaria para poder trabajar. Este tipo de programas tienen un mínimo necesario y un óptimo para poder aplicarse; la memoria necesaria varía de programa a programa y de aplicación a aplicación.

Para poder trabajar óptimamente se debe disponer del Sistema Operativo Macintosh versión 7.0 o posterior, ya que los sistemas operativos anteriores aún tienen algunos problemas de procesamiento y velocidad y no son tan versátiles como lo puede ser el sistema 7.0 y posteriores.

Los requerimientos de la computadora para poder trabajar con los paquetes de autoedición que se tratan en esta investigación debe de ser de por lo menos 8 megabytes en RAM con capacidad de expansión, ya sea por medio de memoria virtual (la memoria virtual es un espacio del disco rígido que la computadora "toma prestado" para utilizarlo como memoria RAM. Esta aplicación generalmente ésta disponible en el sistema 7.0 o posteriores), o bien aumentando físicamente la memoria RAM por medio de placas de expansión (sims o dims). Si el tamaño de la memoria RAM fuera menor pueden presentarse problemas relativos a la velocidad, al procesamiento, a la capacidad para abrir programas y salvar documentos. También es importante tener un disco rígido de buena capacidad (lo ideal para diseño editorial es tal vez de 500 a 1000 megas), ya que si no es así, no es posible instalar todos los programas a utilizar en un mismo tiempo. El disco rígido mínimo recomendable para disponer de todos los

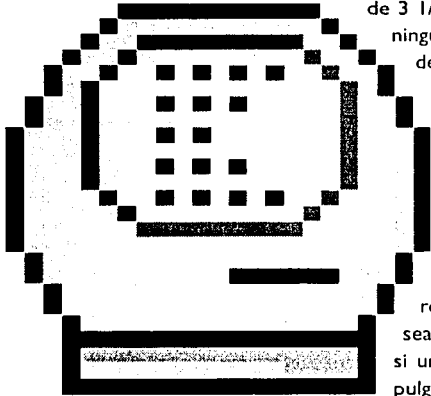


Las impresoras láser son los recursos más económicos y utilizados para salidas de la computadora.

programas a utilizar, del sistema operativo, de los programas y utilerías auxiliares y fuentes (familias tipográficas) a un mismo tiempo es de 80 megabytes.

El monitor puede ser monocromático, salvo al trabajar en los capítulos relativos al uso del color, para los cuales es necesario disponer de un monitor de cuando menos 256 colores o escalas de gris ya que un monitor en blanco y negro no permitirá al lector interpretar el tratamiento del color y de las imágenes correctamente.

En cuanto al teclado y al ratón no existe un requerimiento mínimo necesario para poder trabajar, ya que este tipo de equipo es estándar y no requiere de ningún tipo de actualización.



La memoria virtual utiliza espacio del disco duro y la aprovecha como memoria RAM.

Los diskettes que se deben de manejar deben de ser forzosamente de 3 1/2 pulgadas, ya que la unidad de disco flexible no acepta ningún otro tamaño. La capacidad del disco flexible puede ser de 720 kbytes o de 1.44 megabytes (doble o alta capacidad), aunque lo recomendable es utilizar diskettes de 1.44 megabytes, ya que su espacio de almacenamiento es de el doble con relación a los de baja capacidad.

En caso de que se disponga de un periférico de salida, más concretamente una impresora ésta deberá de ser muy bien escogida, ya que los requerimientos para la autoedición exigen una impresora de buena resolución. Todas las impresoras, sean del sistema que sean, miden su resolución en puntos por pulgada, así pues si una impresora tiene una resolución de 600 puntos por pulgada significa que en una pulgada cuadrada se pueden imprimir hasta 360000 puntos. La capacidad de resolución varía de acuerdo a la impresora y al modelo, por ejemplo existen impresoras que alcanzan los 2400 puntos por pulgada (ppp o dpi, dots per inch).

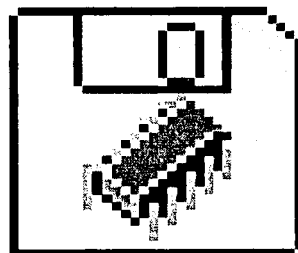
En el área de autoedición la impresora recomendada es la de

sistema láser, ya que es el sistema personal de mayor confiabilidad y resolución. También puede utilizarse la impresora de inyección de tinta, pero se debe de tener un mayor control en la utilización de papeles porosos y satinados, ya que en los papeles porosos la tinta se expande lo suficiente como para obtener una calidad deficiente. También es conveniente tener una unidad de disco rígido conectado a la impresora para guardar fuentes, ya que si se maneja de esta forma, el acceso a éstas es mucho más rápido y eficaz.

ORGANIZACION EL TRABAJO EN UNA MACINTOSH

El Sistema operativo Macintosh basa su trabajo por medio de carpetas y ventanas, al abrir la unidad de disco rígido aparece una ventana, la cual contiene varias carpetas. Al abrir alguna de éstas se proyecta otra ventana que puede contener otras carpetas o documentos. Este sistema operativo basa su ejecutabilidad en un sistema muy lógico y cotidiano. El sistema operativo utiliza al disco rígido como si fuera un archivero, y como existen archiveros grandes y pequeños sucede lo mismo con las unidades de disco rígido o "duro". Este archivero contiene un número determinado de "cajones", al abrir algún cajón podemos encontrar dentro un número determinado de sobres o "carpetas" y junto con estas podemos encontrar en el cajón algunas hojas sueltas o "documentos" que estén relacionadas con las "carpetas" del mismo cajón. Las "carpetas" que encontramos en el cajón tienen la posibilidad de contener en su interior, otras "carpetas" y "documentos" y así sucesivamente.

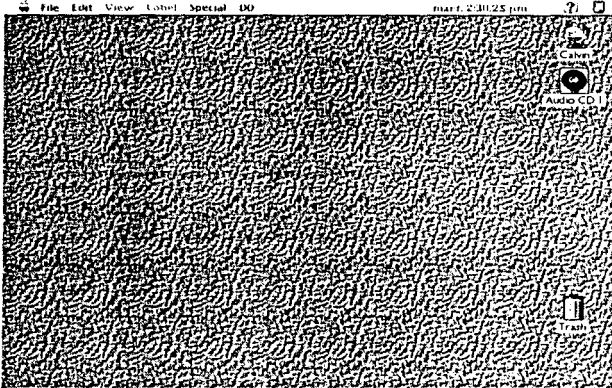
El procedimiento que utiliza el sistema operativo de Macintosh funciona exactamente igual a lo que sería un archivero. En este caso los cajones pueden ser las carpetas del directorio raíz, entre las cuales comúnmente se encuentran la Carpeta del Sistema, la carpeta de Programas, la carpeta de Fuentes y algunas otras que sean creadas para guardar documentos u otro tipo de archivos que necesiten residir en el disco rígido.



Un Disco RAM acelera los tiempos de acceso de los programas y archivos que sean colocados en él.

Es conveniente tener siempre ordenadas todas y cada una de las carpetas, ya que esto facilita el trabajo al momento de guardar un documento o al momento de abrir uno que se encontraba trabajado anteriormente. También es conveniente tener destina-

da una carpeta especial para los documentos personales, otra para proyectos, otra para asuntos varios y en general una para cada tipo de trabajo o cliente.



El escritorio de Macintosh cuenta con una barra de menús, un disco duro y un bote de basura.

EL ESCRITORIO (DESKTOP)

Cuando una computadora Macintosh que contiene al sistema operativo es encendida, el monitor despliega una imagen que consiste en dos íconos en el lado derecho, una franja blanca en la parte superior del monitor y dentro de ésta una serie de palabras acompañadas por dos sím-

bolos del lado derecho y uno del lado izquierdo. Este es el primer vistazo al ambiente de trabajo de Macintosh. La imagen completa del monitor es conocida como Escritorio O *Desktop*, y este equivaldría, tal vez, al restrirador; las imágenes que aparecen en el escritorio son conocidas como íconos. El icono que aparece en el ángulo superior de la derecha, justo abajo de la pleca blanca es el disco de arranque, lo que significa que es aquí en donde está contenido el sistema operativo y en donde se almacenaran los archivos que se generen en la computadora. El bote de basura que se encuentra abajo del icono del disco duro sirve para borrar archivos que ya no se necesiten mantener dentro de la computadora.

La analogía con un escritorio es deliberada y se pretende acercar lo más posible a un escritorio real, con folders, archivos e incluso un bote de basura. Una de las grandes ventajas del sis-

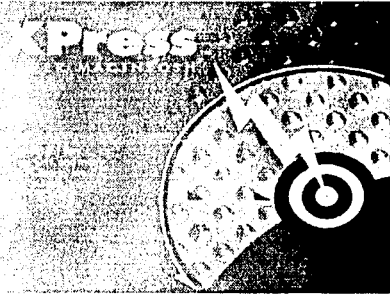
tema Macintosh es que permite personalizar el escritorio al gusto de quien utilice la computadora, es posible escoger que el puntero se mueva lenta o rápidamente, escoger el volumen de sonidos, cambiar la textura del escritorio y una gran variedad de opciones más. Para poder utilizar óptimamente el sistema operativo Macintosh consulta en el Manual del usuario el capítulo referente a Técnicas Básicas y en la computadora consulta la aplicación (utilería) del mismo nombre (Técnicas Básicas), las cuales se presentan en forma de un audiovisual interactivo muy detallado y explícito, la consulta de estas fuentes de información son de gran ayuda para aquellas personas que no han tenido un contacto directo con la máquina y tienen algunos problemas con el uso del ratón, de las ventanas, carpetas, documentos y todo el sistema operativo en general.

MÁS INFORMACIÓN SOBRE MACINTOSH

Todas las computadoras tienen que operar forzosamente bajo un sistema operativo, éste es el que se encarga de que la máquina funcione, que sea capaz de ejecutar todos los comandos que se le pidan. Este sistema operativo, al igual que todos y cada uno de los que se encuentran en el mercado, tiene una gran versatilidad, un gran número de opciones, de utilerías, de comandos que difícilmente se podrían resumir en un capítulo, así pues, el usuario que no ha tenido contacto con esta plataforma podría perderse en el camino que se encuentra entre el sistema operativo y los programas. La aplicación (aplicación se refiere a un documento que se encuentra en la máquina y que puede ser ejecutable, es decir que al momento de abrirlo va a aparecer un programa o utilería) de Técnicas básicas que se encuentra dentro de la computadora y el capítulo I del manual del usuario (Técnicas Básicas) pueden guiar al que se inicia sobre un camino mucho más sencillo y explícito. Si después de la lectura de este capítulo en el manual del usuario persisten dudas o problemas se pueden consultar los capítulos 4, 5 y 6 de esta misma guía y el propio Manual del usuario que acompaña a todas las computadoras Macintosh.



La aplicación de Técnicas Básicas se encuentra en los discos instaladores y permite aprender más sobre como utilizar la Macintosh.



T T

Capítulo IV

La Autoedición

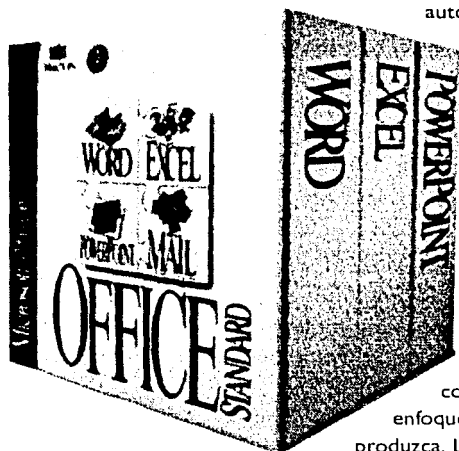
QUE ES LA AUTOEDICION?

El diseño gráfico y cada una de sus ramificaciones han sufrido, en los últimos años, importantes modificaciones impulsadas por el vertiginoso avance en el campo de la ciencia y la tecnología. El diseño editorial no ha sido la excepción, y lejos de esto es posible que, en sus planteamientos, procesos y soluciones sea una de las áreas que más hayan sido afectadas en esta evolución. El diseño editorial se ha visto grandemente influenciado por el surgimiento de las computadoras y esto ha modificado la manera en que tradicionalmente se obtenía éste. Esta relación, entre el diseño editorial y las computadoras, desembocó en lo que hoy en día se conoce como Autoedición o DTP (por sus siglas en ingles: "Desktop publishing" cuya traducción podría ser Publicación de Escritorio o Publicación en cada Escritorio).



El DTP es un proceso que involucra una gran cantidad de fases y equipo.

La Autoedición no es más que el cambio de los procesos y herramientas en el campo del diseño editorial. La autoedición se refiere a la utilización, en cualquier parte del proceso o en el proceso completo, de medios electrónicos, como puede ser la computadora, los scanners, las foto componedoras y algunas herramientas de menor importancia como lo podría ser la fotocopidora. La autoedición es una experiencia completamente interactiva, es un proceso de acción y efecto entre el diseñador y la máquina, es una completa interrelación que involucra al diseñador dentro de su entorno de trabajo. La autoedición recibe su nombre de la posibilidad de automatizar el proceso de diseño y de producción en el campo editorial.



La paquetería es el "alma" de la computadora.

La autoedición no solamente se refiere al tratamiento tipográfico, ya que también incluye el tratamiento y manipulación de imágenes y formación e impresión electrónica de cualquier tipo de documento.

Actualmente los métodos que se utilizaban tradicionalmente para el diseño, formación e impresión de cualquier tipo de publicación impresa están siendo sustituidos rápidamente por la autoedición. La tecnología de la cual se puede disponer permite nuevas posibilidades de diseño, las cuales hace apenas algunos años atrás hubieran sido prácticamente imposibles de producir.

En los años más recientes los sistemas de autoedición se han expandido de tal forma que sus aplicaciones y utilidades pueden prestar sus servicios desde los más simples procesadores de texto, hasta los más complejos sistemas de tratamiento fotográfico e incluso en algunos casos de multimedia.

Una de las grandes ventajas de la autoedición es que no impone una forma de trabajo, sino que por el contrario puede adaptarse fácilmente a los más variados enfoques de diseño y las más diversas formas en que éste se produzca. La autoedición no se refiere, de ninguna manera, a que el diseñador se deba de alejar de las formas y procesos tradicionales de diseño, ya que éstos son perfectamente combinables con algunos nuevos medios en el proceso de producción.

El diseño y la producción de la mayoría de los programas de autoedición, sean éstos de formación de páginas, de dibujo o de tratamiento de imágenes, casi siempre ha sido pensando en los diseñadores gráficos y en las artes gráficas. Es una generalidad que los programas incluyan herramientas con las que el diseñador, sea este novato o experto, ha convivido en su vida profesional o académica. Cada uno de los programas funciona de acuerdo a

cierta lógica de diseño gráfico. Casi todo lo físico es transportado a la pantalla; es así como en la computadora se puede disponer también de un escritorio o "escritorio", de hojas de tipos transferibles o "fuentes", y un sin fin de elementos que al pasar a la computadora solamente cambian de forma o de interpretación. Es por esta razón por la que la computadora y los programas de los que se disponen sólo pueden funcionar como una herramienta, por cierto muy poderosa, pero la cual ésta a la entera disposición del diseñador, el cual será responsable de los resultados obtenidos en cuestión de buen o mal diseño.

El cambiar los procesos de trabajo tradicionales (les llamamos así a los procesos que no están relacionados con el DTP en forma alguna) por los de la autoedición requiere de tomar algunas consideraciones en cuenta, sobre todo por la inversión económica que se debe realizar y la capacitación de la que debe ser objeto el diseñador o usuario que esté a cargo del sistema. En algunas ocasiones los sistemas de autoedición se han adquirido únicamente para abatir costos, pero esto es desperdiciar gran parte del potencial del equipo. Para el diseñador lo más importante es el de poder ampliar el conocimiento y dominio de otras técnicas y el uso de nuevos instrumentos para poder así, extender su potencial creativo y de producción en tiempos mucho más cortos y con resultados completamente profesionales.

Los cambios en eficiencia y velocidad que la autoedición ha conseguido están afectando la apariencia de las agencias de publicidad, despachos de diseño y escuelas, así como la forma en que últimamente trabajan y se desenvuelven los diseñadores. En el manejo del software se debe disponer de programas de formación o maquetado de páginas, de dibujo o gráficos a todo color y separación de colores, diseño y manipulación de fuentes tipográficas así como de manipulación y retoque fotográfico y de imagen.

En la mayor parte de los lugares en los que se realiza el diseño editorial en cualquiera de sus ramas donde aún se mantienen

restiradores o mesas de trabajo, mesas de corte, mesas de luz y demás equipo tradicional de composición como lo son escuadras, pigmentos, pinceles, estilógrafos, etc., los cuales probablemente se utilicen cada vez menos conforme los sistemas de autoedición se generalicen y perfeccionen por completo, esto permitirá al diseñador mantener un control total en todo el proceso de diseño y producción de pre impresión e incluso en el proceso de impresión.

HISTORIA DE LA AUTOEDICIÓN

En la constante evolución que desde su nacimiento ha experimentado el diseño gráfico y el diseño editorial, aparecen métodos e instrumentos que permiten que estos se modifiquen y se adecuen al cambio y a las necesidades de cada época. Así como en algún tiempo surgió el aerógrafo o los estilógrafos, hoy en día cobran cada vez mayor importancia otro tipo de herramientas más complejas como la computadora.

La historia de la autoedición se desprende de dos fuentes diferentes muy relacionadas entre sí.

Hay quienes consideran que los primeros trabajos que se generaron dentro de la autoedición y que hoy en día se mantienen vigentes funcionaron por medio de las fotocopadoras. En realidad gran parte de este punto de vista puede ser cierto; las fotocopadoras fueron el primer instrumento al alcance de prácticamente todo el mundo y que permitió, en mayor o menor medida, la manipulación de imágenes y tipografía por medio de métodos electrónicos y automáticos. La fotocopadora permite la ampliación, reducción, distorsión y en general una buena variedad de tratamientos de cualquier material bidimensional, lo que en teoría pudo haber sentado el principio de la Autoedición.

La otra fuente, la de mayor importancia, se encuentra estrechamente relacionada con las computadoras. En un principio, las primeras computadoras personales no contaban con la suficien-

tes características necesarias para poder operar programas y paquetes que hoy en día son del uso común, muchas de ellas no tenían discos rígidos, no contaban con la suficiente memoria en RAM o simplemente utilizaban procesadores demasiado lentos e imprácticos. A medida que las computadoras evolucionaron, éstas fueron incorporándose a un gran número de áreas y actividades de la vida diaria. Fue entonces que comenzó a ser latente la necesidad de adecuar esta herramienta a alguna parte del diseño en la cual su implementación resultase importante.

En un principio, las compañías que ahora se enfocan a prepress y DTP no contemplaban estas áreas, ya que su objetivo era el de poder desarrollar multimedios, el haber llegado a los programas y equipos que hoy en día conocemos se debió a un desvío dentro del camino.

A principios de la década de los ochenta la compañía más importante en la fabricación de fotocopadoras, que también era pionera en las computadoras, contribuyó de una manera importante. XEROX incursionó en el mundo del software y dió a la luz el primer programa importante de autoedición el cual recibió el nombre de Ventura Publisher. Este programa fue el pionero en el campo de la autoedición, aunque por esas fechas este concepto aún no veía la luz. El Ventura Publisher era un programa que se produjo, en un inicio, únicamente para plataforma DOS (la cual incluye a todos los modelos IBM y compatibles), ya que en ese tiempo Microsoft Corp. aún no desarrollaba el entorno Windows. El éxito del Ventura radicó en que incluía muchos avances del centro de estudios de Palo Alto de XEROX como la utilización del ahora tan común mouse y el poder trabajar por medio de ventanas.

El Ventura Publisher es un programa que ha sufrido varias actualizaciones, los derechos fueron vendidos a la compañía Corel Corp. y hoy en día se sigue vendiendo junto con el software

THE DOCUMENT COMPANY XEROX



Xerox fue una de las compañías precursoras de la autoedición.

mundialmente conocido como Corel Draw el cual se utiliza de una manera casi general en las computadoras IBM-PC y compatibles.

En realidad Ventura no solamente fue el verdadero creador del concepto DTP sino que fue más allá, ya que la forma de trabajo, los desarrollos y su concepción en general sirvieron de inspiración para que Apple pudiera desarrollar su sistema operativo y lo que hoy en día conocemos como Macintosh y éste a su vez inspirara el Windows de Microsoft, los cuales basan su uso en el mouse o ratón y el trabajo por medio de ventanas.



*Paul Brainerd, fundador de
Aldus Corporation.*

La autoedición como concepto surge gracias a la compañía de software Aldus Corp. (ahora fusionada con Adobe Systems Inc.) y a su presidente y fundador Paul Brainerd. La importancia de este hombre y la de su empresa es el de haber creado el tan prestigiado programa conocido como PageMaker y con el todo el concepto actual de la autoedición. El lanzamiento de Page Maker al mercado representó una gran evolución en relación a las computadoras y su consiguiente aportación al diseño gráfico. PageMaker utilizó como su primer plataforma al sistema Macintosh, en donde anteriormente no se disponía de ninguna herramienta capaz de alcanzar objetivos importantes para el diseño editorial. La aparición de dicho programa en el sistema Macintosh le dio a éste una notable delantera sobre la plataforma DOS que le hizo ganar mucha fama y prestigio. Actualmente el programa se encuentra disponible para plataformas Macintosh, Windows y Next.

El éxito en que se ha basado este programa desde su lanzamiento es el de ofrecer soluciones profesionales, rápidas y prácticas por medio del manejo de un relativamente sencillo programa de formación de páginas. PageMaker sentó las bases de la autoedición por medio de Macintosh pero esto no significa que sea el único programa disponible para estos fines. En los últimos años la competencia en el área de autoedición se ha tornado muy difícil, ya que han entrado a la contienda pro-

gramas tan o mas poderosos que PageMaker como lo es QuarkXPress.

La lucha por la supremacía en el área de la autoedición no sólo se enfoca en los programas de formación de páginas sino que también incluye programas de dibujo, de tratamiento fotográfico y la utilización de scanners o digitalizadores de imagen entre otros. Periódicamente aparecen nuevas versiones de cada programa y también aparecen programas nuevos, los cuales ofrecen, en la mayoría de los casos, novedosas y más variadas opciones y herramientas. Toda esta competencia y actualizaciones que vive diariamente el mundo de la autoedición se refleja directamente en beneficio de los usuarios de dichos programas, los cuales cada vez tienen un mayor y mejor control sobre sus instrumentos de trabajo y la estructura de producción a la que estén enfocados.

ELEMENTOS QUE CONFORMAN LA AUTOEDICION

Los elementos que comúnmente participan dentro de un documento que se elabore por medio de la autoedición pueden reducirse básicamente a imágenes y a textos, claro que cada uno de estos puede tener una importante cantidad de ramificaciones y fuentes de procedencia.

Así que es importante, al planear el diseño y producción de una revista, considerar cuales van a ser los elementos que se incluirán y la forma en que éstos serán introducidos a la máquina y más concretamente al documento que se trabajará más adelante.

LA COMPLEJIDAD DE LAS IMÁGENES

Al hablar de imágenes es posible estar hablando tan sólo de una generalidad, y es que esta palabra acoge como tal a cualquier forma que cumpla con ciertas características que la computadora reconozca como tal (incluso en muchos casos el propio texto puede ser reconocido como una imagen).

Dentro de cualquier computadora y más específicamente en una Macintosh, una imagen es la representación de un objeto que puede ser leído, importado, exportado, editado y salvado o guardado en formatos muy específicos, los cuales permiten la lectura y manejabilidad de ésta entre programas.

Una imagen puede ser de muy diversa naturaleza, así pues una imagen puede ser una fotografía digitalizada, una ilustración elaborada en un programa de dibujo, un texto encapsulado o cualquier otro objeto que quiera manejarse como tal.

Para poder leer una imagen de un programa dentro de otro programa es necesario crear una cierta compatibilidad para que no sólo pueda "leerse" dicha imagen sino también para que ésta no pierda todas sus características y pueda ser reconocida sin ningún problema.

Para la utilización y navegación de imágenes dentro de la computadora y su consiguiente manejo se han desarrollado formatos en los que éstas pueden ser salvadas, cada uno de éstos guarda características muy específicas y diferentes de los demás formatos de archivo; así es posible encontrar formatos como Amiga IFF, BMP, Compuservice, Filmstrip, JPEG, Kodak CMS, Photo CD, Mac Paint, Pixel Paint, Scitex, Targa y formatos propios de algunos programas como Photoshop, Illustrator o Free Hand, pero sin duda los estándares universales para el manejo de imágenes dentro de cualquier macintosh son solo tres: EPS, TIFF y PICT.

El formato de archivo EPS (Encapsulated PostScript) es el que proporciona la más alta resolución, tanto de despliegue como de impresión o salida, ya que es un formato que permite retener el mayor número de información y por consiguiente de lectura, con el evidente problema de que presenta un tamaño mayor que los otros dos tipos de formato y su redibujo dentro de la pantalla se realiza más lentamente. Este formato es, quizá, el más

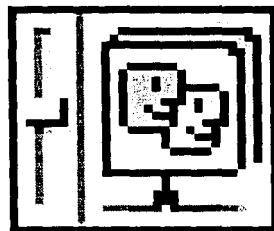
universal, ya que prácticamente todos los programas tienen la posibilidad de salvar los documentos que ellos mismos produzcan en esta modalidad. Inclusive es posible encapsular o salvar como EPS algún archivo de QuarkXPress o de PageMaker para ser importados a cualquier otro programa o a sí mismos.

El segundo formato más utilizado y con mejor funcionalidad es el formato TIFF (Tag Image File Format). Este formato cuenta con características muy parecidas al formato EPS, ya que es posible salvarlo y leerlo en una gran cantidad de programas. Este formato de archivo no es tan pesado, ni presenta tantos problemas de redibujo en alta resolución como el EPS, pero esto se debe a que contiene una menor cantidad de información y por consiguiente su resolución es un poco menor que el formato anterior. Sin embargo, este formato contiene la información necesaria para obtener impresiones con una excelente calidad y la diferencia con el anterior es poco notoria y en algunas ocasiones prácticamente imperceptible.

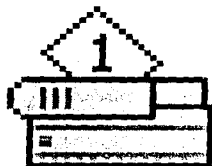
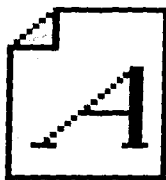
Uno de los principales problemas es que no todos los programas pueden utilizar este formato para poder guardar sus archivos, lo que lo hace un poco menos utilizable y disponible.

El tercer formato es el conocido como PICT (Picture Image). Este formato es el formato estándar que utiliza el sistema macintosh para desplegar prácticamente todos sus gráficos.

El formato PICT se caracteriza por ser un formato que ocupa una mínima cantidad de almacenamiento y un redibujo muy rápido; esto se debe a que este formato sólo conserva una pequeña parte de información y no es propio para salidas en alta resolución, sino básicamente para posición. También presenta el problema de que no todos los programas son capaces de poder guardar sus archivos dentro de este formato y no todos los programas son capaces de leerlo correctamente, sino que lo interpretan, hecho que les hace perder aún más información.



Todas las imágenes que utiliza el sistema macintosh para desplegar se encuentran en formato PICT.



Los formatos de fuentes tipográficas son: TrueType, Bitmap y PostScript.

La utilización de cualquiera de estos formatos depende directamente de las necesidades de producción que se tengan y que se hayan planteado con anterioridad. Es conveniente, por ejemplo al manejar fotografías, utilizar una imagen PICT o TIFF cuando ésta sólo vaya a servir para dar posición, y remplazarla por una imagen EPS cuando se le vaya a dar salida en alta resolución, como puede ser en película o en pruebas de color.

Cuando el tipo de salida no exija una prueba de alta resolución, el formato de la imagen puede ser mandado en TIFF e incluso en PICT, las cuales sirven muy bien en muchas ocasiones.

EL MANEJO DE TEXTOS

El otro elemento de gran importancia que integra la autoedición es sin duda el manejo de textos, y éstos presentan una menor complejidad que las imágenes.

Las fuentes de las que pueden provenir los textos son en ocasiones diversas. Un texto puede provenir de un drive externo (es decir, que el documento ha sido previamente capturado y éste se está accediendo a la computadora por medio de algún medio de almacenamiento externo al disco que se esté utilizando como puede ser un diskette, un disco óptico, un disco removible, por medio de una red o algún otro medio, como un módem), puede provenir de un digitalizador o scanner (un texto puede ser digitalizado y reconocido como tal si es que se cuenta con algún software con características OCR u *Optical Character Recognition* o lo que es lo mismo, reconocimiento óptico de caracteres) o bien un texto puede haber sido capturado en la misma computadora en algún programa procesador de textos como lo es Word.

Lo cierto es que así como en el terreno de las imágenes existen diferentes formatos de archivo, el campo de los textos no es la excepción, aunque también es cierto que en este caso es mucho más sencillo su manejo e identificación.

Históricamente, el Word de Microsoft es el programa más utilizado para procesar y corregir textos y esto representa una ventaja muy importante ya que prácticamente todos los programas capaces de importar textos cuentan con un filtro que puede recibir y leer documentos de este programa.

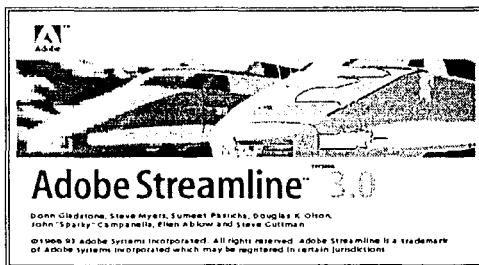
Pero si este filtro no estuviese disponible, existe otro formato de archivo que todos los programas son capaces de leer y que es conocido como código ASCII (*American Standard Code for Information Interchange*), el cual, si bien por lo general no puede guardar los estilos, si puede ser reconocido en otros programas con gran facilidad.

LOS PROGRAMAS O APLICACIONES

Para que se desarrolle la autoedición, es fundamental que exista algo más que la computadora para llevarla a cabo. Y es que sin el software o los programas adecuados obviamente o no se obtendrían los resultados deseados o simplemente no sería posible trabajar por medio de la autoedición.

El escoger el software o programas más adecuados al problema al que se tenga que hacer frente es uno de los detalles más complicados y que deben ser estudiados con mayor detenimiento.

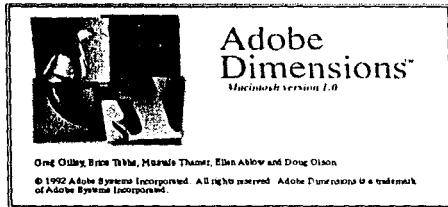
El uso cada vez más generalizado de los sistemas actuales de autoedición han derivado en la creación de un gran número de programas y utilerías. Se puede hablar de que existe casi un programa específico para cada tipo de problema, es así que se pueden encontrar en el mercado programas para procesamiento de texto, maquetación o formación de páginas, elaboración de gráficos, tratamiento tipográfico, tratamiento fotográfico, modelado de gráficos en tercera dimensión, elaboración de gráficas, de presentación para diapositivas etc.



Streamline es uno de los programas de gran utilidad en la actualidad.

Cada uno de estos tipos de programas soluciona, por lo general problemas específicos y en algunas ocasiones pueden también ofrecer soluciones un tanto generales.

Algunos de estos programas han basado su éxito en la capacidad de dar soluciones variadas o por ser herramientas de trabajo sumamente poderosas o en algunos otros casos por su versatilidad y facilidad de interactuar con otros programas; algunos otros por ser tan específicos luchan por entrar a las listas de los programas más vendidos, o por lo menos de los más conocidos.



Dimensions es un programa de modelaje básico de tercera dimensión.

Hay ciertos programas que son mucho más amplios, ya que pueden ofrecer soluciones concretas y al mismo tiempo pueden funcionar como herramientas capaces de dar salida a cualquier tipo de solución de algún problema que enfrente el

diseñador gráfico, todo esto relacionado a la función del programa. Estos programas no solamente ofrecen soluciones específicas sino que pueden también manejar un gran número de soluciones globales, en muchos casos tan extensas como las necesidades que el diseñador requiera cubrir.

Por último existe otro grupo de programas que han basado su éxito por el posicionamiento que han tenido dentro del mercado, así es posible encontrar programas no muy versátiles, ni tan poderosos como los que pueden existir dentro de la competencia de su ramo, sin embargo hay algunos programas que son grandemente vendidos, requeridos y conocidos debido a la facilidad de su manejo y a la estandarización en el medio profesional para el uso de estos paquetes.

El diseño editorial por medio de la autoedición utiliza un género bien definido de programas dentro de los cuales se distinguen varios tipos, cada uno para diferentes necesidades las cuales sólo podrían ser cubiertas parcialmente por un solo

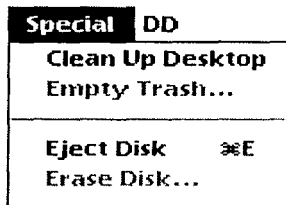
programa. Así pues dentro de la autoedición profesional en el proceso de diseño completo es necesario disponer de programas de procesamiento de texto, de maquetación y formación de páginas, de dibujo, de tratamiento tipográfico y de tratamiento fotográfico básicamente; todos estos programas, en alguna parte del proceso se interrelacionan unos con otros, lo que permite que el proceso de la autoedición se complete.

Los programas de mayor uso en la actualidad en cada una de las áreas que abarca la autoedición son: en el procesamiento de textos Microsoft Word, en el área de maquetación o formación electrónica la pauta la había marcado anteriormente PageMaker aunque en años recientes QuarkXPress ha obtenido grandes ventajas y muestra algunas partes más completas y apropiadas para este proyecto, motivo por lo cual se ha incluido éste en lugar de PageMaker. En los programas generadores de gráficos y de tratamiento tipográfico el campo profesional también muestra una gran competencia entre Adobe Illustrator y FreeHand, escogiéndose al primero por su mayor facilidad en el manejo, por su precisión y porque en la actualidad es una herramienta sumamente poderosa y en opinión del autor mucho más profesional que FreeHand; por último se encuentra el área del tratamiento fotográfico en la cual solamente se encuentra un programa con la calidad realmente profesional que cubre las necesidades del diseñador gráfico: Adobe Photoshop. Este programa es el estándar de trabajo en cuanto a opciones de tratamiento y retoque fotográfico se trata ya que sus características lo han convertido en el programa más utilizado y más vendido para este tipo de trabajos.

Dentro de todos los programas que existen en la actualidad, no solo para autoedición, sino para prácticamente todos los que se encuentran disponibles en todas las áreas, existen muchos elementos comunes entre sí. Todos los programas presentan en la parte superior de la pantalla una barra de menús, y es en este



Todos los programas cuentan con una barra de menús.



Los comandos activos se muestran en negro, mientras que los comandos inactivos se muestran en gris.

lugar donde se encuentran disponibles prácticamente todos y cada uno de los comandos que pueden ser ejecutables con el programa y las posibilidades que brinda el paquete se pueden controlar desde aquí y en algunas ocasiones con las combinación de ciertos botones del teclado.

Cuando el nombre del menú aparece en color negro significa que se encuentra activo y que puede ejecutarse, cuando algún menú se encuentra en color gris significa que ese no se encuentra activo y que no es posible disponer de él en éste momento.

Cada menú contiene a su vez comandos relacionados con el nombre del menú que se abra; así pues el menú File o Archivo contiene instrucciones que permiten ejecutar comandos para manipular un archivo como lo puede ser el crear o abrir un documento, salvarlo, salvarlo como, revertirlo, imprimirlo y una serie de funciones que se describirán más adelante.

Cada programa nombra a sus menús de forma particular, por ejemplo el menú donde se controla la tipografía puede llamarse Type o Tipo, Style o Estilo, Font o Fuente o de alguna otra forma de acuerdo a cada programa versión e idioma.

Otro elemento que ayuda es la utilización de comandos idénticos entre programas por medio del teclado como por ejemplo los comandos para abrir una publicación, para salvarla, para cortar, copiar y pegar, etc.

Estas similitudes entre programas permiten interactuar de una manera más sencilla y rápida con el software en el que se éste trabajando, ya que el manejar elementos de una manera similar o idéntica permite un posicionamiento mucho más rápido y eficaz para el usuario de dicho software y de todo el sistema.

MICROSOFT WORD

Una de las principales necesidades de la autoedición y del dise-

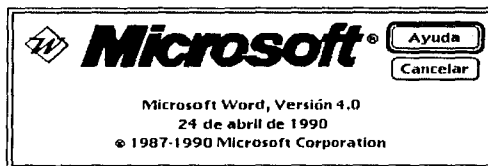
ño editorial en general es el manejo de textos, sean éstos breves o muy extensos.

Cuando los textos que se incluyen en una publicación son relativamente cortos, éstos pueden ser elaborados directamente en los programas de maquetado y formación de páginas como lo es QuarkXPress, pero en el momento en que se manejan documentos de texto más largos, es necesaria la ayuda de un programa procesador de textos que facilite la captura, corrección y manejo de éstos.

El Word de Microsoft es el programa procesador de textos más utilizado en todo el mundo, lo cual ha obligado a casi todos los fabricantes de programas en general, incluir filtros que permitan importar documentos de Word dentro de cualquier tipo de publicación. Word funciona básicamente como un programa sustituto de una máquina de escribir con las consiguientes ventajas que proporciona la computadora, como es el manejo de cualquier fuente tipográfica, variedad de tamaños de los tipos, variaciones en cuanto a sus características como la utilización de tipos itálicos, bold o negritas, tipos condensados o extendidos, así como la posibilidad de manejar y exportar estilos.

No obstante que el principal objetivo de Word es el de capturar y procesar textos, sus posibilidades le permiten convertirse en una herramienta interesante y versátil. Este programa no solamente se basa en el procesamiento de textos, ya que entre sus características también se incluye el manejo de tablas, la inclusión de gráficas, el manejo de recuadros y líneas, la creación de estilos tipográficos y un buen número de posibilidades que le permiten a este programa elaborar sus propias publicaciones.

Hablando de autoedición, Word es un programa de apoyo y puede ser la primera parte de dicho proceso. Este es necesario



*Presentación del programa
Microsoft Word.*

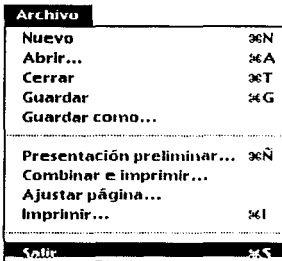
en la mayoría de las publicaciones y documentos extensos de diseño editorial, pero en algunas ocasiones, éste puede pasar desapercibido, ya que algunos textos, principalmente cuando son breves, pueden ser capturados directamente en los programas de formación de páginas sin la necesidad de disponer de programas complementarios o secundarios.

Aunque Word está diseñado esencialmente para la captura de textos, es necesario conocerlo y aprender a manejarlo, ya que es una parte importante del proceso en la cual el diseñador puede verse envuelto frecuentemente.

Como ya se ha dicho, Word cuenta con una barra de menús que se encuentran en la parte superior de la pantalla y en la cual se controlan todas las posibilidades que presenta el programa, dicha barra de menús se compone de 7 menús mas el menú de items de Apple (el menú de la manzana que se encuentra en el extremo superior de la izquierda y que siempre se encuentra visible).

Para trabajar con Word es necesario abrir el programa, el cual se puede encontrar en el menú "manzana" o bien dentro de la carpeta de programas. Como se ha mencionado, Word cuenta con una serie de menús que se encuentran en la parte superior de la pantalla, estos menús son: archivo, edición, formato, fuente, documento, utilidades y ver (estos menús y sus respectivos nombres pueden variar de acuerdo a la versión del programa y el idioma que se disponga); cada uno de estos menús contiene un cierto número de comandos, los cuales permiten interactuar con la máquina y más concretamente con el programa y sus elementos.

El menú de Archivo es el que contiene la información necesaria para poder abrir, cerrar, guardar, eliminar, imprimir ajustar página y otros comandos relacionados con el programa; desde aquí se controlan las características del archivo que se esté utilizando. En el menú de Edición, se manejan las funciones que permitan manipular el documento en general. Es aquí en donde se encuen-



Menú de archivo de Word.

tran las funciones de cortar y pegar, deshacer, borrar, repetir y algunos otros que facilitan el manejo del documento y la información utilizada.

El menú Formato contiene toda la información que está directamente relacionada con las características generales de la tipografía. En este se da carácter a la tipografía, a los párrafos, a los estilos que deberá de llevar cada fuente, etc.

El menú de Fuente contiene únicamente las fuentes tipográficas que se encuentran disponibles y que pueden ser aplicadas al texto así como los tamaños en que éstas pueden ser utilizadas. El menú Documento se encarga de repaginar el documento, incluir pies de página, insertar gráficas, observar la imagen preliminar de como será el resultado final del documento, etc.

El menú Utilidades se basa prácticamente en la corrección ortográfica del documento, en donde se incluyen comandos como diccionario, tabla de contenidos, contador de palabras, numerador de párrafos entre otros.

El último menú, el menú Ver cuenta con la ayuda del programa, aquí se muestra un listado de los documentos que se encuentran abiertos (ya que Word es un programa multi-documentos lo que significa que permite trabajar con uno o más documentos al mismo tiempo), el porta-papeles, el cual es la memoria en la que se registran los comandos de copiar y o pegar que se hagan de algún o algunos elementos y por último ventana nueva lo que se refiere a crear un nuevo documento basado en el que se estaba trabajando con anterioridad.

Una vez que el programa haya sido abierto, aparecerá una hoja en blanco con el nombre de Sin Título 1 y con el cursor de texto palpitando, lo cual indica que el programa está listo para comenzar a trabajar. Básicamente lo que procede a esto es comenzar a escribir el texto que se quiera capturar. Word tiene opciones

Doc.	
Abrir encabezado...	
Abrir pie de página...	
Nota al pie...	⌘E
Repaginar	⌘J
Presentación de página	⌘F
Insertar salto de página	⌘↵

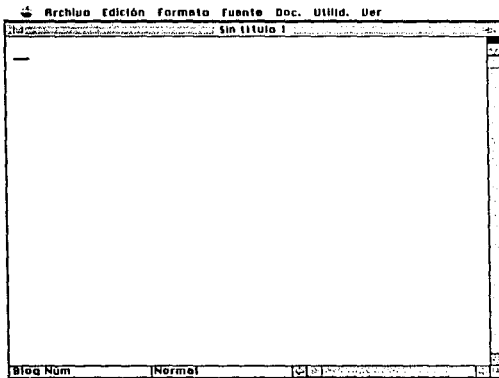
Menú de documento de Word.

Utilid.	
Buscar...	⌘B
Repetir búsqueda	⌘⌘A
Cambiar...	⌘O
Ir a...	⌘H
Revisar ortografía...	⌘D

Menú de utilidades de Word.

que permiten dar características específicas a los textos y a la tipografía que se utilice. Es así como se puede trabajar con un texto justificado, bold, itálico a doble espacio, etc.

Generalmente las características tipográficas con las que se trabaje en Word pasarán sin modificación a los programas de maquetado, es por esto que el capturista debe dar desde aquí estilos específicos a los tipos para así evitar retrasos en correcciones que deban ser hechas posteriormente a la hora de diseño.



Al abrir el programa Word, aparece una hoja "Sin título", lista para comenzar a trabajar.

GUARDANDO UN DOCUMENTO

Una vez que se ha comenzado a trabajar con los textos, es importante asignarle un nombre al documento para que pueda desde ese momento quedar guardado dentro de alguna unidad de almacenamiento.

Para guardar un documento o una serie de documentos es importante disponer de alguna carpeta creada especialmente para este fin, la cual se pueda localizar fácilmente y sólo contenga archivos relacionados o afines. Es conveniente que esta carpeta se cree antes de trabajar con cualquier programa, ya que de no ser así se tendrá la necesidad de estar saltando del Finder a cualquier aplicación que se esté trabajando y viceversa.

Al guardar por primera vez un documento, la máquina muestra una caja de diálogo en la cual pregunta cuál será la dirección final que tendrá este documento, y es en esta caja de diálogo en la que se deberá especificar la carpeta que se había creado con anterioridad, escogiendo ésta como destino final; también el programa pedirá que se le asigne un nombre a dicho documento para poder ser guardado, si no se le da un nombre a un documento, éste no podrá ser salvado ya que la computadora no lo

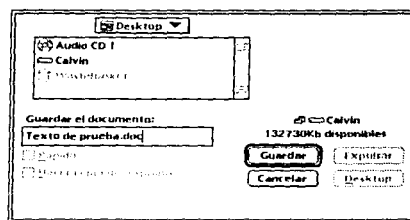
estará reconociendo como tal, tampoco podrá ser salvado con el mismo nombre de un archivo ya existente a menos que se desee remplazar la versión anterior por el que se éste guardando en ese momento, en tal caso la computadora marcará un aviso en el que explica que dicho nombre ya se está utilizando y si es que se desea remplazar por el nuevo documento. Al remplazar un documento por otro, se perderá por completo el archivo anterior y no será posible recuperarlo de ninguna forma.

Al estar trabajando con algún documento de cualquier programa, es importante que se hagan salvamentos o que se guarde continuamente y que esto se convierta en hábito, ya que de no ser así, es posible que se pierdan muy fácilmente los documentos en los cuales se había invertido tiempo y esfuerzo y que no será posible recuperar.

También al terminar cualquier trabajo deberá de salvarse éste para que la máquina registre los cambios finales y se pueda disponer de ellos; después de terminar y salvar el documento, éste se deberá cerrar, de lo contrario no es posible disponer de él para ser utilizado dentro de otro programa.

Así pues, una vez que se ha terminado de capturar el texto o los textos que vayan a ser exportados se deberá de cerrar el programa Word con la finalidad de administrar mejor la memoria RAM y no desperdiciarla con aplicaciones o programas abiertos que no se estén usando en ese momento o que no se contemplan utilizar más adelante.

En esta parte del proceso ya es posible disponer del o de los textos que hayan sido capturados y sólo se estará a la espera de en que parte del proceso se incluirán éstos.



La caja de diálogo estándar permite guardar documentos en el disco duro.

QUARKXPRESS

En la actualidad, los programas de maquetado y formación de pá-

ginas se han convertido en una herramienta sumamente poderosa y profesional. Uno de los programas que más han destacado es sin duda alguna QuarkXPress.



QuarkXPress es un programa profesional para el armado de páginas.

Este programa es toda una forma de trabajo con un sin fin de posibilidades tanto técnicas como creativas, por medio de las cuales es posible manipular completamente cualquier tipo de publicación.

QuarkXPress es un programa el cual guarda una especial importancia en cuanto a autoedición se refiere. Este es un programa en el cual se conjugan imágenes, texto, manejo de color y otro tipo de elementos editoriales. Quark XPress es un programa en el que pueden converger todos los recursos de la autoedición, ya que éste permite el manejo y manipulación de cada una de sus partes de una manera eficaz y precisa.

Este programa permite generar y acceder cualquier tipo de texto (aunque en textos largos es conveniente producir éstos en programas procesadores de texto), permite ampliarlos y reducirlos desde 400 hasta 4 puntos, permite extenderlos, comprimirlos, hacerlos bold, itálicos, versalitas y en general permite la aplicación de un buen número de variantes tipográficas que otorgan una manipulación aceptable de éstos (en algunos casos en los que se requiere de un mayor efecto y manipulación de la tipografía es necesario recurrir a programas especiales de dibujo y tratamiento de imágenes y texto como es Adobe Illustrator, el cual se incluye más adelante).

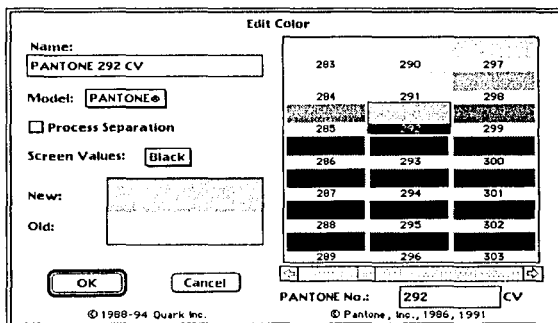
QuarkXPress permite el acceso y manejo de cualquier formato estandarizado de imagen ya sea de tipo EPS, TIFF o PICT. Esta característica le permite incluir con toda facilidad, dibujos generados en otros programas, imágenes digitalizadas, "Clip Arts" (arte digital libre de copyright para ser utilizado en diseño y comunicación) y en general todo tipo de documentos que estén

guardados en este tipo de formatos. Estas imágenes pueden ser manipuladas dentro de este programa. A éstas se les puede extender, comprimir, reducir, ampliar, inclinar, apantallar e incluso, cuando son imágenes tipo TIFF y PICT puede modificarse tanto el color de su fondo como el color de la imagen (siempre y cuando presenten su información en 1 o 2 bits).

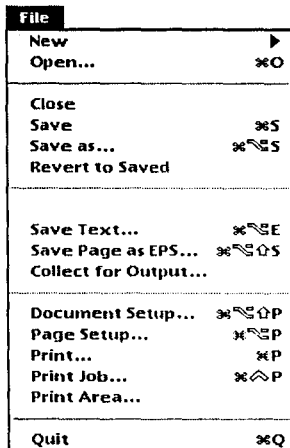
QuarkXPress permite la aplicación de color a prácticamente todo lo que maneja, sea tipografía, imágenes, plecas, cajas de texto o algún otro tipo de elemento que se incluya en cualquier publicación. QuarkXPress tiene la capacidad de editar un número ilimitado de colores y estos pueden ser manejados por medio de la guía Pantone, así como por medio de porcentajes y selección de color (cian, magenta, amarillo y negro) entre otros sistemas.

Este programa no termina con su versatilidad en la pantalla, ya que al momento de la impresión se pueden manipular una gran cantidad de elementos que ayudan a obtener el mejor resultado posible. Los documentos de QuarkXPress pueden ser impresos con calidad de dummie, en prueba compuesta o en separación de color, pueden imprimirse en negativo, en positivo, con la imagen invertida, con guías de corte, registros de color y algunas otras opciones que pueden resultar importantes al momento de requerir el material impreso. Esto quiere decir que la sección de pre prensa que incluye este programa es muy poderosa y precisa.

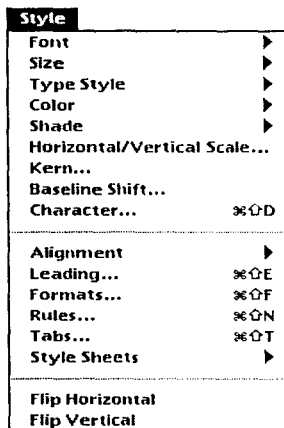
QuarkXPress, al igual que todos los programas, presenta una barra de menús en la parte superior de la pantalla. Esta barra de menús está compuesta por siete partes más el menú de Apple. Estos menús pueden ser muy similares en cuanto al



QuarkXPress cuenta con una buena variedad de sistemas de color como el sistema Pantone.



Menú de archivo de QuarkXPress.



Menú de estilo de QuarkXPress.

tipo de comandos que contienen con respecto a otros programas, pero obviamente hay diferencias muy notorias e importantes entre sí.

El primer menú que presenta QuarkXPress es el de File, en el cual se encuentran los comandos relacionados con el documento en general como salvar, salvar como, revertir, salvar texto, salvar página como EPS, obtener imágenes, obtener texto, configurar página e imprimir entre algunos otros.

El menú Edit permite copiar, cortar, pegar, deshacer, modificar todas las preferencias del programa, crear y editar estilos, así como crear y editar colores entre algunos otros comandos.

El menú Style contiene información para poder modificar tipografía e imágenes, como lo puede ser el asignar una familia específica, tamaño, color, interlinea, formatos y en general todas las características que puedan ser utilizadas para editar y modificar cualquier elemento tipográfico. Y al cambiar a elemento, este menú permite editar, con ciertas limitantes, gráficos importados de otro programa o de alguna otra fuente de procedencia, como puede ser el contrastarla, modificar sus valores de color, invertirla, etc.

El menú Item, se refiere a la manipulación de cualquier caja que se utilice dentro de QuarkXPress y que puede ser de texto o imagen (es importante señalar que para que se puedan utilizar textos o imágenes dentro de este programa es indispensable crear antes una caja de imagen o de texto donde éstos puedan ser posicionados), y se le pueden dar características de contorno de texto, de grosor de su línea, color tanto de la línea como del contenido del recuadro, duplicación de cajas con sus elementos interiores, manipulación de planos (como mandar atrás o traer adelante), agrupación o desagrupación de elementos entre otros comandos.

El menú de Page permite navegar en el documento, ir a cierta página, insertar o remover alguna, repaginar estas, moverlas y

desplazarse de las páginas maestras al documento y viceversa.

El menú View contiene la información que permite desplegar el documento en diferentes porcentajes, permite mostrar dos o más documentos abiertos al mismo tiempo, permite mostrar u ocultar ventanas, mostrar u ocultar guías y mostrar el grid o retícula.

Por último se incluye el menú Utilities en donde es posible revisar y corregir ortografía (desgraciadamente no es sencillo encontrar o poder disponer del diccionario en español), aquí se puede controlar que las imágenes y familias tipográficas sean actualizadas correctamente y se mantengan siempre listas para su lectura y correcta impresión.

Además de la barra de menús, QuarkXPress presenta también ventanas de herramientas, de medidas, de estilos tipográficos, de colores, de trap (ajustes para impresión) y de las páginas tanto maestras como del documento que se presentan en cada archivo. La utilización de estas ventanas facilita por mucho el manejo de éste y la mayoría de los programas, ya que permiten navegar por el documento de una manera mucho más sencilla e intuitiva.

ADOBE ILLUSTRATOR

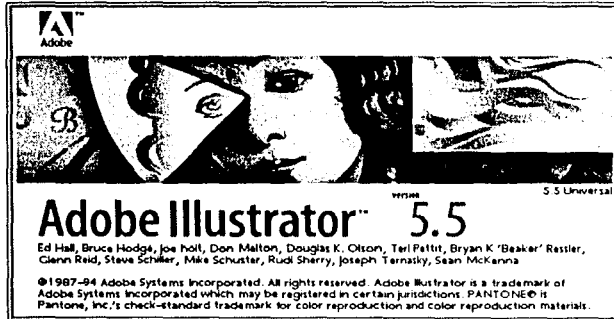
En el área de la autoedición es importante contar con un programa de dibujo capaz de cumplir con todas las necesidades de diseño que se presenten a la hora de trabajar con algún documento. En la actualidad existe una gran variedad de programas de este tipo en el mercado, algunos de estos funcionan como complemento de otros y algunos otros trabajan de forma independiente. Profesionalmente hablando, Adobe Illustrator es uno de los programas más indicados para los diseñadores gráficos, ya que además de que es una poderosa herramienta de dibujo y tratamiento de texto es de las aplicaciones más precisas para estos fines.

Item	
Modify...	⌘M
Frame...	⌘B
Runaround...	⌘T
Duplicate	⌘D
Step and Repeat	▶
Delete	⌘K
Group	⌘G
Ungroup	⌘U
Constrain	
Lock	⌘L
Send to Back	
Bring to Front	
Space/Align...	⌘,
Box Shape	▶
Reshape Polygon	
Super Step and Repeat...	
Full Resolution Output	
Change to Picture Box	
Lock Text	

Menú de elemento de QuarkXPress.

Adobe Illustrator es un programa que permite el manejo de diferentes elementos al mismo tiempo, este programa permite elaborar textos cortos y manipularlos completamente, ya que incluye un comando que permite convertir la letra a dibujo y así manipularla a conveniencia. Illustrator es un programa básicamente de

trazos o de Curvas de Bezier lo cual permite trazar casi cualquier objeto con una gran facilidad. La arquitectura de este programa está diseñada con herramientas con las que el diseñador gráfico está relacionado completamente, ya que incluye en su paleta de herramientas elementos como estilógrafos, plantillas de círculos, de curvas, de cuadros, etc.



Illustrator es uno de los principales programas de dibujo.

Adobe Illustrator presenta un manejo de color bastante aceptable, ya que este puede ser utilizado en Pantone, por medio de proceso de color (cian, magenta, amarillo y negro) y otros métodos menos referidos. Este programa puede seleccionar colores en tintas planas, escalas de grises, diferentes tipos de degradados, texturas, etc.

También cuenta con la facilidad de poder anexar imágenes generadas en algún otro programa y manipularlas completamente, así como alterar su diseño como es el caso de los clip arts.

Illustrator puede exportar documentos a otros programas como QuarkXPress, pero al ser creadas para éstos fines, éstas forzosamente se guardan en formato de archivo EPS (Encapsulado PostScript) lo que significa que estas imágenes no podrán ser modificadas y su color no puede ser cambiado (en QuarkXPress se podrá alterar su altura y su ancho, así como su tamaño, pero no es posible hacer modificaciones en cuanto a su color ni a sus elementos).

En cuanto a la impresión, Adobe Illustrator no presenta una salida muy eficaz pero junto con este programa se incluye una utilidad sumamente poderosa y que se conoce como Adobe Separator y que también puede imprimir por medio de separación de color (con lo que se obtienen cuatro impresiones al mismo tiempo: una del cian, otra del magenta, otra del amarillo y una última del negro), impresión de tintas directas como Pantone, impresión con guías de corte y registros de color, impresión en negativo, impresión con efecto espejo y otras características que permiten obtener una mayor resolución, como es la calibración de la inclinación de cada pantalla a imprimir.

Adobe Illustrator, así como la mayoría de los programas de dibujo e ilustración y de pintura mantienen cierto grado de dificultad, y su manejo precisa de algunas horas de práctica y experiencia, pero es tal vez más importante contar con los fundamentos de dibujo, de perspectivas y con un poco de teoría de color para comprender y utilizar con mayor facilidad este tipo de programas.

ADOBE PHOTOSHOP

En la actualidad pocos programas se han posicionado de una forma tan dominante como lo ha conseguido Adobe Photoshop, este programa nunca ha tenido una real competencia en su área de trabajo. Hoy en día es el programa más utilizado en todo el mundo para retoque y manipulación de imágenes en cuanto a computadoras personales se refiere.

Y es que el éxito que tiene Photoshop, no se debe a la casualidad ni a la buena suerte. Al momento de trabajar con este programa es fácil comprender que se trata de una herramienta muy

Photoshop es el programa más utilizado en la actualidad para la manipulación de imágenes.





Los filtros de Photoshop ofrecen una buena cantidad de efectos.

poderosa, que si bien de manejo complicado, si con un infinidad de recursos y posibilidades capaces de realizar la tarea más compleja.

Adobe Photoshop es un programa profesional de retoque y manipulación de imágenes, así que permite trabajar con imágenes en alto contraste, escala de grises y con imágenes de proceso de color entre otras.

Aquí, es posible aclarar u oscurecer una fotografía, contrastarla y darle o quitarle brillos, cambiar todos sus colores o alguno en particular, es posible agregar o remover algún detalle molesto o innecesario, se puede hacer que cualquier fotografía tenga la apariencia de dibujo, de acuarela o de piedra entre una gran variedad de filtros que pueden alterar la imagen de una fotografía de forma parcial o general. También se pueden combinar dos o más fotografías, incluir textos, reducir o ampliar imágenes, así como deformarlas y retocarlas a placer.

Adobe Photoshop es un programa que generalmente se entrega en la compra de casi cualquier digitalizador de imagen o scanner, ya que ésta aplicación permite modificarlas con gran precisión y calidad.

Photoshop, en un gran número de ocasiones trabaja como un programa complementario de autoedición, ya que sus imágenes se pueden exportar a otros programas como lo es QuarkXPress, pero también puede trabajar como un programa de autoedición totalmente independiente, el cual puede generar sus propios documentos sin la ayuda de ningún otro programa de apoyo, mientras se manejen textos muy cortos o el documento carezca de éstos.

Adobe Photoshop permite el manejo de la fotografía, su retoque y cualquier tipo de efecto, distorsión y o manipulación, por lo cual se ha consolidado como líder absoluto e indiscutible en su área.

Hay algunas ocasiones en las que la utilización de este programa resulta poco o nada necesario pero en las ocasiones en las que es indispensable su utilización resulta un verdadero placer.

LAS VALIOSAS UTILERIAS

Dentro del manejo de cualquier sistema operativo siempre existen ciertas utilerías que permiten trabajar de una forma más organizada, optimizar espacios y mantener siempre en buen estado los archivos de la computadora o de cualquier drive que se pueda estar optimizando.

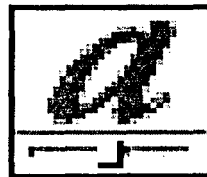
Estas utilerías son como programas pequeños con funciones muy específicas y particulares. Estas no son indispensables para que el trabajo de autoedición pueda ser llevado a cabo, más sin embargo, es bueno contar con ellas y saber para que sirven, ya que el diseñador nunca es ajeno a éstas y a su correspondiente manejo.

ATM

El ATM (Adobe Type Manager) es una valiosísima utilería que permite que el trabajo con tipografía se vuelva mucho más rápido y eficiente. El ATM tiene las características de desplegar rápidamente los textos en cualquier tipo de documento y de redibujarlas de la mejor manera posible, es decir, si la fuente de pantalla indicada no estuviese disponible, ésta se redibujaría seguiteada dentro de la pantalla. El ATM permite su despliegue de una manera veráz y confiable aunque no se disponga el tipo de pantalla correcta.

SUITCASE

El Suitcase es una utilería que se utiliza preferentemente para el manejo de fuentes tipográficas (aunque también puede funcionar para sonidos y algunos otros recursos). Este tipo de utilería permite acceder cualquier tipo de tipografía a todos los programas que se estén aplicando, con lo cual se dispone automáticamente de esta fuente en cualquier documento que se maneje. Suitcase permite manejar las fuentes desde una carpeta independiente



ATM es una de las utilerías más valiosas.



Virex es un antivirus muy efectivo.

que se encuentra fuera de la carpeta del sistema, con lo cual se obtiene un sistema operativo ocupando mucho menor espacio de memoria RAM, esto reditúa en mayor velocidad, disponibilidad y facilidad de uso de cualquier tipo de fuente.

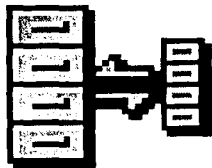
VIREX Y SAM

Estos son programas que permiten tener el disco duro y los discos flexibles libres de cualquier tipo de virus. Este tipo de utilerías detectan, destruyen y "vacunan" cualquier tipo de disco ante la presencia de algún virus, ya que la ausencia de algún antivirus puede redituar desde la pérdida de información valiosa hasta el daño completo al sistema operativo o al disco duro con la consiguiente dificultad de no poder utilizar la computadora hasta que el sistema operativo sea cargado de nuevo y en ocasiones hasta que no se reformatee el disco duro, con lo cual se pierde automáticamente toda la información que se encontraba en éste.

El Virex y el SAM funcionan como una valiosa protección, ya que en todo el manejo de discos flexibles y de documentos de un lugar a otro puede terminar en un contagio con lo cual se corren peligros de que algunos archivos o todo el sistema completo sea dañado.

DISKDOUBLER Y COMPACTPRO

Estas son utilerías que redituan de gran manera cuando el disco duro de la computadora es pequeño o se encuentra saturado de información valiosa que no puede ser removida de la máquina.



Compact Pro puede ahorrar mucho espacio en disco.

El DiskDoubler y el CompactPro son utilerías que constan de dos partes: la primera de ellas se encarga de comprimir cualquier tipo de documento, esto con la finalidad de que el documento seleccionado ocupe un menor espacio en disco, ya sea flexible o rígido, y permita tener un espacio mayor para realizar salvamentos de otros documentos. Por ejemplo si se encuentra un documento que ocupa 1000kb, al pasar por el comprimidor éste podría tener un espacio de 700Kb presentando un ahorro de

espacio de 300 kb. Los documentos compresos no podrán ser abiertos sino hasta que éstos se expandan nuevamente.

Expandir es el segundo paso, el cual permite restaurar los documentos o archivos que han sido previamente comprimidos y que necesitan volverse a ocupar; así pues si en alguna unidad de almacenamiento existe un documento compreso que ocupe 700 kb al pasar por el expandir, éste recuperará su tamaño normal de 1000 kb y estará disponible para ser abierto nuevamente.

Estas utilerías son valiosas herramientas al momento de economizar hasta el mas mínimo espacio de cualquier unidad de almacenamiento.

NORTON UTILITIES

La finalidad de esta utilería es básicamente la de mantener las unidades de almacenamiento y todos y cada uno de los documentos residentes en la computadora en perfecto estado y funcionando al 100%.

Esta utilería permite la corrección de casi cualquier tipo de problemas que presente algún documento, puede recuperar archivos que fueron borrados anteriormente de cualquier unidad de disco, puede efectuar respaldos de la información de éstos, así como formatear y optimizar cualquier unidad de almacenamiento o de disco.

Tener Norton Utilities es una ventaja que permite mantener trabajando a la máquina en las mejores condiciones posibles.

Algunas de estas utilerías pueden no estar directamente relacionadas con la autoedición, pero su uso garantiza el tener a la computadora trabajando en optimas condiciones y evita así cualquier tipo de problema que pueda presentarse en el software (programas) y que más adelante significaría grandes y en ocasiones graves problemas.

DiskDoubler™

Disk Doubler es una utileria muy sencilla de utilizar.

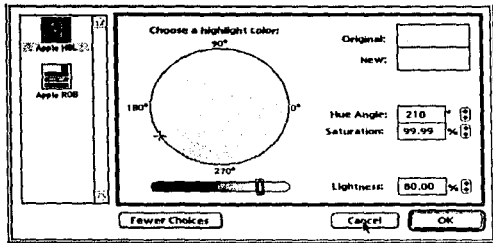


Norton ayuda a que la máquina se encuentre en óptimas condiciones.

LOS SISTEMAS DE COLOR

Dentro de cada uno de los programas de autoedición, se ha hecho referencia al texto, a las imágenes y a elementos de importancia que deben ser considerados para estos fines, más sin embargo uno de los elementos más importantes y en ocasiones más problemáticos es sin duda el del color.

Siempre que se hable de color por medio de métodos electrónicos es posible entrar en un debate y jamás llegar a alguna conclusión. Dentro de la teoría del color se puede hablar de colores sustractivos y aditivos y éstos no son muy ajenos a los medios electrónicos y digitales.



Los colores que se despliegan en el monitor son colores luz o RGB.

Como un pequeño repaso se tiene por entendido que los colores aditivos son aquellos que al combinarse producen o dan como resultado el blanco, éstos también se conocen como colores luz. En contraparte, los colores sustractivos son aquellos que al combinarse dan como resultado el negro y son conocidos como colores pigmento.

Dentro de la computadora y todos los sistemas de autoedición y pre prensa esto puede llegar a crear serios problemas, ya que si bien el diseñador que este planteando o resolviendo cierto problema puede tener un control más o menos preciso y saber qué tipo de resultados va a obtener con su trabajo impreso o más aún, desde sus pruebas de color.

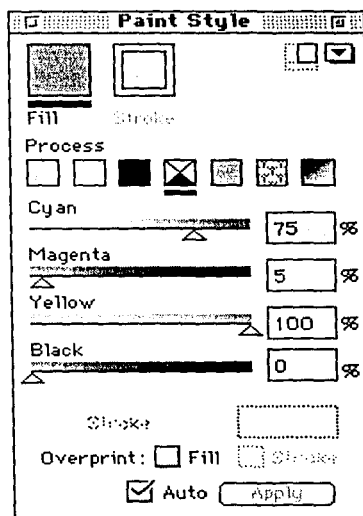
Y hasta ahí todo parecería ser normal y con las complicaciones comunes y corrientes pero no es así. En el proceso de autoedición y pre prensa existen también los colores luz y son aquellos que se despliegan en el monitor de la computadora. La característica de estos colores es que al desplegarse son mucho más brillantes que los colores pigmento y en la gran mayoría de las ocasiones son prácticamente imposibles de obtener ya impresos en papel. También

existe el problema de que al querer aplicar cierto color, sea tinta directa como algún Pantone o alguna tinta hecha de CMYK a algún elemento este dará el aspecto de ser otro color, algunas veces completamente diferente al requerido.

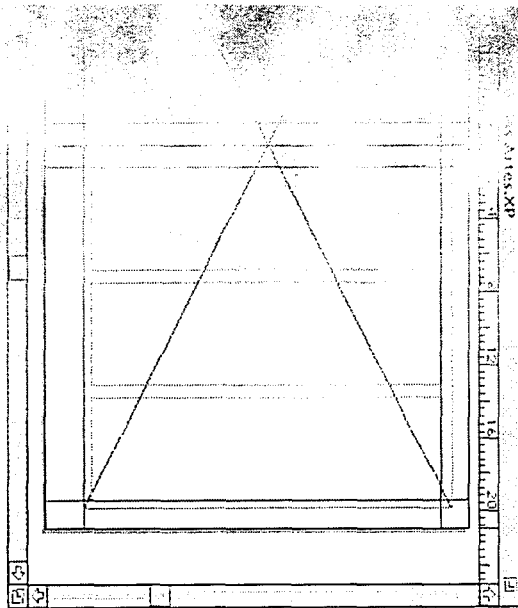
Y es que por muy bien calibrado que pueda estar cualquier monitor siempre existirá la diferencia y es únicamente en este aspecto en el que se deberá de realizar una cuestión de fe y tener la confianza de que el color que se aplique utilizando cualquier sistema de referencia será el que se imprimirá finalmente y no el que se éste desplegando en la pantalla.

Es importante hacer notar que la más imprtante diferencia entre colores pigmento y los colores luz radica en que la gran mayoría de los colores pigmento pueden ser descompuestos en Cian, Magenta, Amarillo y Negro (CMYK) mientras que los colores luz se descomponen en Rojo, Verde y Azul (RGB).

La autoedición puede involucrar, y de hecho lo hace, áreas muy complejas como pre prensa e impresión, así como un gran número de términos y equipo que solo con muchos años dentro de este medio se podrían conocer muy a fondo y dominar plenamente. Y es más bien la experiencia y los deseos de jamás terminar de aprender el camino que se debe seguir en este campo tan al parecer ilimitado y que siempre conduce a salidas y soluciones por demás interesantes. El avance y desarrollo de tecnologías cada vez más revolucionarias parece algunas veces superarnos, pero depende en todos los casos del propio diseñador el saber hasta donde puede llegar el mismo y el precio que tiene que pagar para conseguirlo.



Los colores sustractivos son aquellos que se obtienen con la combinación de cian, magenta, amarillo y negro.



Capítulo V

La Autoedición en acción

GENERALIDADES

La autoedición es una actividad que reúne una serie de elementos y los presenta de manera conjunta. La obtención de cada uno de los elementos que constituyen el DTP requieren de cierto proceso, el cual, en algunas ocasiones se obtiene de forma individual, en programas independientes y en algunas otras, los elementos de la autoedición pueden ser generados de manera general, es decir, en un solo programa.

La planeación de todo el proceso del DTP, normalmente lo marca el diseñador, así como los programas que utilizará y los pasos más adecuados para su trabajo y su problema en general. El proceso de autoedición, independientemente del problema al que se enfrente, debe seguir ciertos lineamientos que repercutirán, probablemente, en un considerable ahorro de tiempo y de otros recursos si se sigue un proceso lógico.

En cada problema de autoedición se pueden plantear diferentes opciones de desarrollo. En algunas ocasiones es posible prescindir de algún programa o de varios, mientras que algunos otros planteamientos de problemas pueden exigir la utilización de programas más complejos y completos, sin los cuales no sería posible la optimización del trabajo final tal y como se había proyectado en un principio.

Algunas ocasiones la utilización de programas como procesadores de texto, retoque fotográfico y o dibujo pueden ser poco necesarios, mientras existen trabajos en los que será indispensable recurrir a todos y cada uno de ellos. La correcta y oportuna utilización e interrelación de éstos repercutirá en un resultado final mucho más profesional y acabado.

Es por esta razón que es importante, al momento de trazar un plan de trabajo, una metodología, una ruta crítica, o cualquier otro tipo de procedimiento que permita organizar todo el desarrollo del trabajo, establecer cuáles serán los programas que se requieran dentro del trabajo a elaborar y en que parte de éste tomará parte cada uno de ellos, así como de que forma se dará la interrelación de estos entre sí.

El considerar estos puntos ayudará a manejar de una manera más transparente y ordenada el proceso del trabajo para el cual se ha planteado el problema. Por ejemplo es importante saber en que parte se deben de capturar y procesar los textos, así como cual es el momento adecuado (en relación al proceso general) para acceder, editar y manipular las imágenes que vayan a ser incluidas en la publicación.

El proceso de autoedición, como se puede apreciar, debe ser un trabajo ordenado, en el cual se organicen todos los elementos tanto teóricos como visuales con el único fin de facilitar la labor de diseño y obtener resultados más fácil y rápidamente, así como con una mayor inyección de profesionalismo.

La autoedición es la herramienta de diseño que cada día esta poniendo en las manos del diseñador las capacidades y recursos suficientes para poder obtener casi cualquier solución técnica y de diseño, en la mayoría de las ocasiones esto depende del conocimiento y manejo que se tenga de las máquinas y los programas, pero en una gran cantidad de ocasiones depende también de la forma de organización del trabajo.

NUESTRO PRIMER ARTICULO DE REVISTA

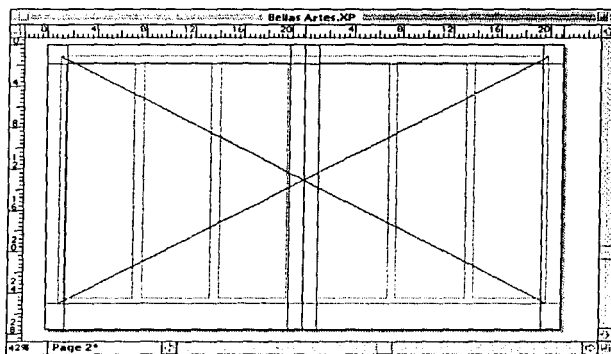
Para comenzar a trabajar de lleno dentro de la revista se deberán de haber especificado previamente todos los aspectos de planeación, producción y diseño que se involucren directa o indirectamente con nuestra publicación, así pues se deberá haber pensado antes en el contenido de la revista, el enfoque que dará a sus

artículos, el tipo de consumidor o lector al que va dirigida y de que forma se quiere acentuar esto dentro del diseño.

Esta tesis se basa en la descripción de la elaboración de un artículo de la Revista Abordo por medio de métodos digitales, la cual fue previamente diseñada por un consejo editorial formado por ejecutivos de TAESA y Magno central de publicaciones, el cual dejó marcadas las características que debía guardar dicha revista, como el hecho importantísimo que se trataba de una publicación bilingüe, de clase AA y que se obsequiaría en todos los vuelos de la compañía aérea TAESA.

Se decidió que la revista sería de un formato de 21 x 27.5 cm., con una distribución del texto en tres columnas de 5.5 cm de ancho y 22.7 cm. de alto con un medianil de .8 cm.. Los márgenes serían de 1.6 cm. hacia afuera, 1.8 cm. hacia arriba, 2.6 cm. hacia abajo y 1.2 cm. hacia adentro; todo esto rodeado por un marco de .5 puntos de grosor y con márgenes de 1.2 cm. arriba y a los lados y de 2.5 cm. abajo, dejando espacio para los folios, los cuales se colocaron en la parte inferior y hacia afuera de cada página, con un margen de 1.6 cm. hacia adentro y 1.5 cm. del borde inferior de la página a la base del folio.

Al ser una revista bilingüe se decidió intercalar textos en cada página, así que la primera siempre comenzaría con las columnas de los lados en idioma español, mientras que la columna del centro sería siempre en inglés, la segunda página debería llevar las columnas de los lados en inglés y la del centro en español, con lo que se deberían ir intercalando hasta la finalización del artículo.



Diagramación de la revista Abordo de TAESA.

TAESA TAESA

*Para la revista Abordo
se seleccionaron las tipografías
Optima y Times.*

lo, el cual debería siempre coincidir con los dos idiomas terminando perfectamente ajustados. También se incluirían imágenes, sobre todo fotografías las cuales podrían ser utilizadas de manera bastante libre, esto de acuerdo al criterio del diseñador y a las necesidades del artículo de acentuar imágenes o ajustar textos.

Los estilos tipográficos de cada idioma deberían ser distintos entre sí para facilitar su reconocimiento y lectura, por lo que se decidió utilizar familias tipográficas con características opuestas.

Mientras los textos que se incluyen en idioma español se manejaron en tipografía Optimum, la cual es una tipografía de tipo sans serif (lo que significa que no cuenta con patines y se caracteriza por sus trazos circulares y de trazos regulares), los textos en inglés se manejaron en Times, tipografía que basa su diseño serifs o patines, así como trazos gruesos y delgados, lo cual provoca una buena distinción entre una y otra, esto con la finalidad de guiar al lector por alguno de los idiomas de manera más sencilla.

Ambos idiomas cuentan con capitulares que se basan en la misma familia tipográfica con que está hecho el body text. Dichas capitulares están rebasadas hacia arriba, ajustando su línea base a la línea base de la primera línea de su correspondiente body text.

Otros estilos que han sido necesarios para la creación de la página son por supuesto las cabezas, las cuales han sido implementadas en Optimum comprimida, con la diferencia de que la cabeza que se encuentra en idioma español es de un tamaño mayor a la cabeza que se encuentra en el idioma inglés. Otros estilos son los créditos del artículo, los pies de foto (también en dos idiomas) y los folios (los cuales no fueron utilizados dentro del diseño de este artículo, ya que el espacio donde normalmente se disponen fue sustituido por una imagen fotográfica que sirvió como María Luisa).

El archivo que se desarrolla en esta tesis se titula "El Palacio de Bellas Artes, Teatro Mayor de México" y a continuación se describen las características a tomar en cuenta para su desarrollo.

Al ser uno de los artículos más importantes de la revista dentro del mes de su publicación, el editor ha decidido dedicarle 7 páginas corridas dentro de su pauta, con lo que no se incluirá ningún anuncio o injerto de ningún tipo.

Los textos con los que se cuenta no son muy extensos (apenas una página y un tercio cada texto en bruto, o lo que significa que aún en el programa Word, donde no se han asignado estilos todavía).

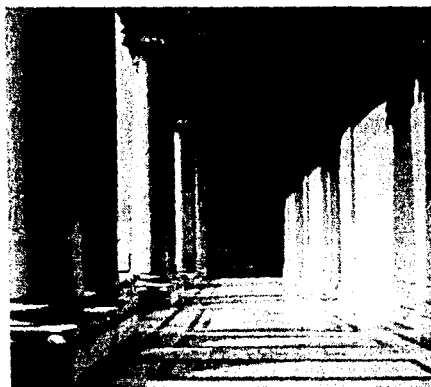
En cuanto al material fotográfico se refiere, se cuenta únicamente con 5 fotografías en transparencias, lo cual prevee que éstas serán utilizadas en grandes formatos para así poder utilizar el espacio de 7 páginas.

Se pretende también utilizar una parte de alguna fotografía y por medio de un armado fotográfico o retoque, se utilice esta parte a manera de María Luisa, en el espacio que va del recuadro general que rodea a las 2 páginas hacia afuera, con lo que no se contará con folios dentro de éste artículo.

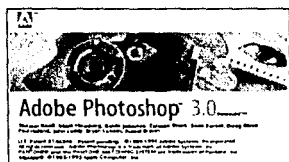
Por último y a manera de final de texto se necesitan unos pequeños cuadros con el logotipo de TAESA, los cuales se utilizan para terminar tanto el texto en español como el de inglés. Este logotipo deberá ser hecho en Illustrator para posteriormente ser importado en QuarkXPress.

COMO ORGANIZAR EL TRABAJO

Una vez que se cuentan con las características que debe guardar la revista ABORDO y más concretamente el artículo en cues-



El material fotográfico para este artículo muestra partes del Palacio de Bellas Artes



ción, se deben organizar todos los elementos que se disponen, así como decidir en que parte del proceso deberá intervenir cada uno de ellos. En este caso se cuenta con fotografías, dos textos distintos a utilizar dentro del mismo artículo, así como un logotipo que se repite una vez.

Los textos serán capturados dentro del programa Word, el logotipo que sirve como final de texto será realizado en el programa Illustrator, la limpieza de las fotografías, así como el armado para la María Luisa se hará dentro del programa Photoshop y el armado del artículo, dentro del cual convergerán todos los elementos de la página se realizará en el programa QuarkXPress, con lo que prácticamente quedaría completo el proceso de autoedición previo a la impresión.

El sistema operativo de Macintosh permite tener todos estos programas abiertos al mismo tiempo (siempre y cuando se cuente con la suficiente memoria RAM), con lo que, aparentemente, no existe problema con el orden que se siga para la producción de cada pieza de la página. Personalmente recomiendo que se trabajen primero todas las piezas que se importaran a QuarkXPress antes de siquiera abrir este programa, con el fin de primero administrar mejor los recursos de la máquina, como lo es la memoria RAM y segundo, para que al momento de comenzar a trabajar con QuarkXPress, ya se encuentren todos los elementos listos. Esto reedituará en un tiempo de proceso mucho más rápido, ya que el solo hecho de cambiar de un programa a otro (sobre todo si se está exportando el clipboard o porta papeles) podrá quitar algo de tiempo e incluso en algunas ocasiones en las que la máquina es muy pequeña en su configuración podrán terminar todos estos cambios de programas en bombas (errores del sistema operativo o de alguna utilería que se solucionan únicamente reiniciando la computadora) y con ello la pérdida de todo el trabajo hasta la última vez en los que se salvaron los documentos.

LOS PASOS A SEGUIR

A continuación, se enumeran y describen cuales son los pasos que a consideración personal deberán seguirse para la elaboración de un artículo y mas concretamente para ABORDO.

Primeramente se debe de contar con los textos que se incluirán dentro de dicho artículo (en este caso dos), los cuales pueden ser entregados al diseñador en alguna forma de almacenamiento, como diskettes o bien pueden encontrarse en alguna otra máquina si es que se cuenta con una red. En este caso, y con fines académicos, se hará una modificación y se mencionará el proceso que se debe seguir con el fin de que el diseñador realice el trabajo completo (los textos de esta revista fueron capturados originalmente por un corrector de estilo. Estos textos fueron introducidos a la computadora del diseñador por medio de una red Local Talk).

Acto seguido, se deberá realizar el logotipo de TAESA que servirá como final de texto, para lo cual ya se deberá de haber cerrado el programa de Word para poder trabajar cómodamente en Illustrator.

Al terminar dicho logotipo, se procederá a revisar la fotografías y a hacer el armado que se colocará a manera de María Luisa.

Ya teniendo todos estos elementos, se procederá a formar las páginas dentro de QuarkXPress (obviamente apoyandonos en un boceto previo y utilizando las hojas de estilo que se encuentran disponibles siempre para los artículos de ABORDO), y posteriormente dar salida, tanto para pruebas como para película final.

ASIGNANDO RUTAS DE ARCHIVOS

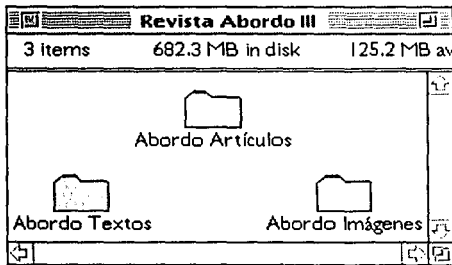
Antes de comenzar a hacer cualquier cosa en algun programa, es necesario asignar el lugar en donde van a ser almacenados los



Logotipo de TAESA.

archivos que se vayan creando dentro del disco duro. Así pues, será conveniente crear primero una o varias carpetas en las cuáles se guardaran, de una manera ordenada, todos los nuevos archivos. Para esto se debe trabajar dentro del Finder o lo que es lo mismo, a nivel Desktop o Escritorio. Para hacer carpetas nuevas es necesario dar un click en la ventana en la que se desea crearla, al dar un click en la ventana deseada, la barra de título

queda seleccionada, o lo que es lo mismo, la parte superior con el nombre de la ventana se dibuja. Al seleccionar el destino de la nueva carpeta, en este caso el escritorio, es necesario ir al menú File y seleccionar New Folder, con lo que aparecerá una nueva carpeta con el nombre de Untitled Folder, el cual está señalado en azul; esto quiere decir que el nombre se encuentra seleccionado y en este momento se puede asignar un nuevo nombre.



Es importante destinar siempre un lugar específico para cada uno de los documentos nuevos.

Para crear carpetas adentro de ésta es necesario abrirla, dándole un doble click rápido, con lo que aparece una ventana con la barra de título que dice "Revista ABORDO III". Es en este momento cuando se pueden crear más carpetas dentro de ésta y así sucesivamente.

Para este proyecto se creará una carpeta en el escritorio que se llamará "Revista ABORDO III". Adentro de esta carpeta deberán existir otras 3 carpetas más las cuales se llamarán, "ABORDO Imagenes", "ABORDO Textos" y "ABORDO Artículos", cada una para su respectivos tipos de archivo.

CAPTURANDO UN TEXTO

Una vez que el escritor ha terminado de redactar su historia y se ha corregido el estilo, se entregan los textos (normalmente a máquina) para su captura.

Primero se abre el programa Word de Microsoft con un doble click en su ícono o desde el menú de la manzana si es que se

ESTA TESIS NO DEBE SALIR DE LA BIBLIOTECA

cuenta con su respectivo alias. Al inicializar el programa aparece una caja de información, la cual indica la versión del programa, así como el nombre de la persona de quien esté registrada, todo esto mientras van cambiando en la parte superior los menús del Finder para convertirse en los menús de Word. En el momento en que este programa se ha cargado desaparece la caja de información y aparece a continuación una página en blanco, con la barra de estado la leyenda de Sin Título y con el cursor palpitando. Esto significa que se puede comenzar a trabajar con los textos a capturar, lo cual se hace de manera similar a como trabaja una máquina de escribir convencional, con las diferencias que hay que salvar este archivo, hay que asignarle ruta de archivo, así como nos permite revisar la ortografía, entre otras cosas.

Una vez que se esté trabajando en el documento, es necesario salvarlo para que éste quede almacenado en el disco duro, para lo cual nos dirigimos al menú File o Archivo y activaremos el comando Save o Guardar. Si es la primera vez que se salva este archivo, la máquina necesitará que le asignemos nombre a éste y que le indiquemos a la computadora en que lugar quedará salvado, así que aplicando este comando por vez primera aparecerá una caja de diálogo la cual muestra un recuadro en la parte superior, la cual indica en que nivel de carpeta nos encontramos, en la parte de abajo se encuentra un recuadro donde el cursor está palpitando, y es aquí en donde se le deberá asignar nombre al archivo, el cual se llamará en este caso "Bellas Artes español.doc" (el sufijo .doc no es necesario para llamar al archivo, pero sí es de gran ayuda cuando a nivel de escritorio se tratan de reconocer los tipos de archivo con los que se cuenta. Así pues a Word se le asigna la terminación .DOC, a QuarkXPress la terminación .XP, a Illustrator la terminación .AI y a Photoshop se le asignará la terminación del tipo de archivo en que se encuentre salvada, lo que significa que si es tiff, será .TIFF, si es eps, será .EPS y cada uno de manera similar:).

abel Special DD

Word 4.0

680.1 MB in disk

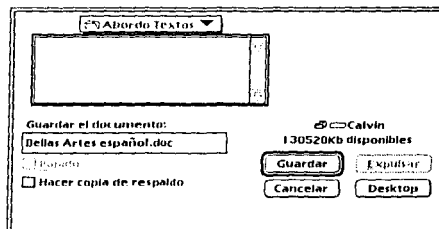


Microsoft Word



Diccionario MS

Para abrir Word se selecciona su icono con el puntero y se da un doble click.



En la caja de diálogo de guardar se debe especificar el nombre del archivo, así como la ruta en que quedará guardado.

Una vez que se ha asignado el nombre al archivo y que se ha seleccionado de manera correcta la ruta del archivo en el cual se guardará el documento (la ruta de archivo para los textos será: Desktop / Revista Abordo III / Abordo Textos) se podrá continuar trabajando en el documento. En las siguientes ocasiones en las que se quiera salvar el documento solamente será necesario oprimir las teclas **⌘-S** (esta combinación de teclas es para la versión en inglés, ya que en algunos programas con versiones en español, la combinación es **⌘-G**). Una vez terminado de capturar el texto, será necesario salvar el archivo por última vez y cerrarlo, ya que si no se cierra, no se podrá disponer de él al momento de importarlo a Quark. En este momento ya podremos disponer de nuestro primer elemento que son los textos.

CREANDO UNA ILUSTRACION

El segundo paso a desarrollar será el logotipo de TAESA que se utiliza de final de texto, el cual está elaborado dentro de Illustrator, que será también el segundo programa a utilizar.

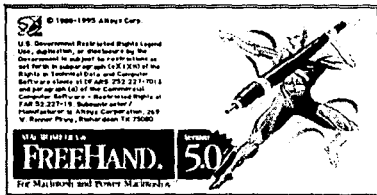
Esta ilustración consta de un desarrollo muy básico, pero el utilizarlo como parte de este desarrollo permite hacer una descripción del programa, así como sus principales herramientas.

GENERALIDADES DE ILLUSTRATOR

Así como Word es un programa procesador de palabras, Illustrator es un programa de ilustración y dibujo. Aparentemente también existen otros programas que podrían cumplir con estas mismas características como lo son Painter o el mismo Photoshop.

Las diferencias entre estos programas y programas como Illustrator y FreeHand es que los primeros son programas tipo Paint y los últimos son tipo Draw. Los programas tipo Paint son programas que trabajan por medio de píxeles, lo cual consiste en conglomerados de puntos almacenados como tales. Para seleccionar un dibujo de tipo Paint es

FreeHand como Illustrator son programas de tipo Draw



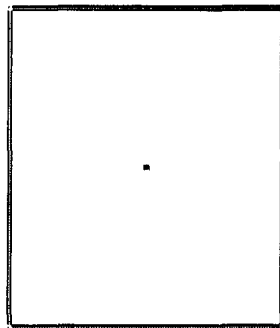
necesario definirlo previamente con una herramienta de selección (lazo, rectángulo de selección, etc), puesto que el dibujo no es considerado como un objeto o una unidad, sino un conjunto de puntos. Los dibujos creados en Paint pueden superponerse en la pantalla; al intentar separarlos, sin embargo, se pierde parte de la forma que quedó atrás. Esto se debe a que las formas Paint se definen a nivel de pixel en la pantalla y el punto superpuesto anula al que ocupaba el lugar previamente. EL trabajo tipo Paint apunta directamente hacia el trabajo de retoque fotográfico en computadoras.

Por otro lado los archivos de tipo Draw (Illustrator, FreeHand, etc.) producen objetos que se manipulan como unidades. Es posible crear con estas aplicaciones objetos más elaborados a partir de otros más simples por medio de operaciones como el agrupar. Para seleccionar un objeto, basta con señalarlo y dar un click con el mouse (al hacerlo, aparecerán cuatro puntos negros, uno en cada esquina), el cual podrá ser arrastrado con el mouse. Los objetos pueden superponerse y separarse en la pantalla sin perder su integridad ni su calidad de objetos.

Puesto que la computadora registra como una unidad este tipo de objetos, éstos no podrán ser editados a nivel pixel. El concepto Draw define en la computadora las líneas de dibujo electrónico y de diseño editorial.

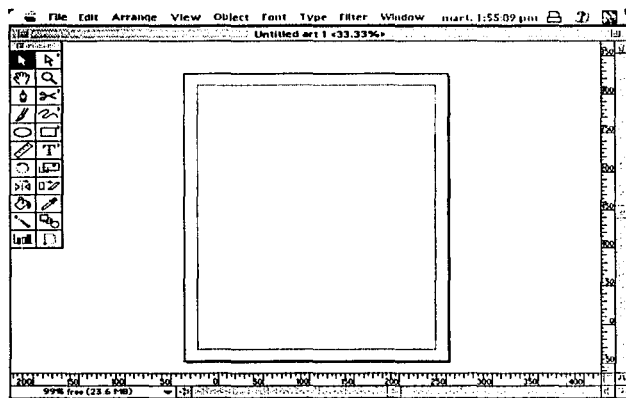
Una vez hecha esta explicación, procederemos a realizar la ilustración que se va a importar dentro de QuarkXPress, con lo que a continuación se deberá de abrir el programa de Illustrator, ya sea que se encuentre en el menú manzana o directamente desde la carpeta de programas dando un doble click en su ícono.

En éste momento aparecerá una caja de información en la pantalla que contiene la presentación del programa, así como la versión y la persona a quien está licenciada esta copia. Esto



Al seleccionar cualquier objeto de un programa de tipo Draw, este marca las cuatro esquinas con pequeños cuadros.

significa que se está cargando el programa. Una vez que ha sido cargado, desaparece esta caja de información, cambian los menús del Finder y aparecen los menús de Illustrator, aparece también la caja de herramientas y una hoja en blanco con el nombre de Untitled art 1. Esto significa que el programa se ha cargado exitosamente y que se encuentra una hoja nueva lista para que se comience a trabajar aquí.



Area de trabajo de Illustrator.

actividades y características con el programa; cuenta también con una ventana que en la parte superior dispone de la barra de título o línea de estado, en el cual aparece el nombre del archivo que se encuentre activo. Esta ventana cuenta con barras de desplazamiento, con reglas, hoja de trabajo y área imprimible de la página, así como con otras ventanas que pueden aparecer o desaparecer de acuerdo a las preferencias del usuario.

LA CAJA DE HERRAMIENTAS

La caja de herramientas de Illustrator es una de las partes más importantes que componen al programa, ya que esta controla en gran medida el tipo de objetos que se realizarán, así como las características que pueda tener éste.

La caja de herramientas puede dividirse en diferentes tipos de objetivos y de izquierda a derecha así como de arriba a abajo son las siguientes (es importante notar que cuando una herramienta presenta una pequeña flecha, esto significará que en este mismo cuadro se encuentran más opciones y que estas aparecerán si se le da un click sostenido a dicho cuadro):

- Herramienta de Selección de Objetos o Agrupación de éstos. Esta herramienta permite seleccionar a un objeto completo o a un grupo de estos si es que se encuentran agrupados.

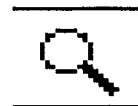
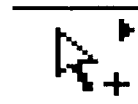
- Herramienta de Selección de Partes de un Objeto. Esta herramienta permite la selección de partes del objeto, es decir que si se tiene un cuadro, con esta se puede seleccionar solamente una esquina del mismo o dos esquinas para convertir al cuadro en un rectángulo.

- Herramienta de Selección de Objetos y Grupos. Con esta herramienta es posible seleccionar algún objeto que se encuentre dentro de alguna agrupación sin la necesidad de seleccionar el resto de los objetos que se encuentran agrupados ni tampoco tener que desagrupar dicho conjunto para poder modificar solamente uno de ellos.

- Herramienta de Mano. Esta sirve para mover la hoja de trabajo a través de la pantalla.

- Herramienta de Lupa. La lupa tiene la función de acercar la vista a un punto del monitor o bien alejarla de éste (para alejarse es necesario oprimir la tecla Alt al momento en que se le dan los clicks al mouse con lo que la lupa cambia de simbolo de "+" que es para acercamientos a "-" que es para alejarse).

- Herramienta de Curvas de Bezier. Esta es una de las herramientas que más se utilizan dentro de cualquier programa de dibujo y es que ésta nos permite el desarrollo de trazos y objetos de





una manera muy precisa y controlada. Está se puede utilizar en dos formas distintas, con lo cual es posible crear tanto líneas rectas como curvas y, a partir de estos simples elementos, construir una variedad casi infinita de polígonos y figuras irregulares.

Las líneas rectas se trazan con clicks limpios (en ángulos de 45° es necesario oprimir la tecla Shift).



Las líneas curvas se trazan con clicks sostenidos y se visualizan siempre con sus respectivas tangentes. Cada ocasión que se deja un click dentro de una trayectoria o para construir un objeto, este click se convierte en un nodo, el cual es posible modificar y utilizar para cambiarle características al objeto creado. Así que si se ha dejado un nuevo punto para una curva, este punto presentará 2 tangentes, las cuales podrán ser tomadas con la herramienta de selección de partes de un objeto y moverlas con el fin de corregir algún trazo.



- Herramienta de Pincel. Esta herramienta tiene la función de dibujar a mano alzada, con la particularidad de poder manejar grosores de línea a manera de dibujo caligráfico. Es importante mencionar que al trabajar con herramientas de mano alzada, la computadora interpreta el número de nodos que integran el trazo y al finalizar este los indica de la misma manera como lo hace con el dibujo en modo Bezier.



- Herramienta de Dibujo a Mano Alzada y Herramienta de Autotrace o Autotrazo. La herramienta de dibujo a mano alzada funciona como un lápiz el cual nos permite dibujo libre y se distingue del pincel debido a que el lápiz no puede dibujar con distintas calidades de línea. La herramienta de Autotrazo sirve en los casos en los que se ha abierto una imagen PICT como template y no se requiere de gran calidad dentro del trazo, con lo que con solo dar un click encima del template, la herramienta de Autotrace dibujará la imagen lo más parecido posible.

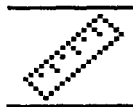
• **Herramienta de Círculo.** Esta herramienta permite trazar círculos y ovalos tanto de los extremos hacia el centro como del centro hacia afuera. Oprimiendo la tecla shift mientras se traza la circunferencia deseada se obtendrán círculos perfectos. Si se le da un doble click en el cuadro de dicha herramienta aparecerá un signo de + en el centro de éste, con lo que será posible trazar círculos del centro hacia afuera.



• **Herramienta de Cuadrado.** Esta herramienta funciona de manera idéntica al círculo, con la diferencia que hace cuadrados, y en caso de abrir la opción en esta misma caja, aparecerá la herramienta para hacer cuadrados con puntas redondeadas, la cual funciona de la misma manera que el cuadrado.



• **Herramienta de Medida.** Esta herramienta permite medir algún objeto o superficie colocando el mouse en el punto de origen y arrastrándolo con un click sostenido hasta donde se quiera obtener la medida total. Esta herramienta marca la dimensión del objeto a medir, así como el ángulo que se ha sacado de dicha medida.



• **Herramienta de Texto.** Con esta herramienta es posible elaborar cualquier texto que se quiera agregar al documento, ya sea texto normal, texto dentro de un objeto o texto al contorno de un objeto.



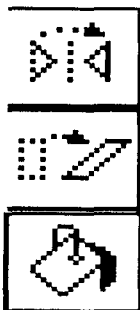
• **Herramienta de Rotación.** Esta herramienta sirve para rotar un objeto o grupo de objetos, la cual se acciona dando un primer click en el punto que se desea que funcione como eje y dando un segundo click sostenido que decidirá que tanto se va a rotar este objeto.



• **Herramienta de Escala.** Esta herramienta permite ampliar y reducir un objeto o grupo de objetos con o sin proporción.



• **Herramienta de Reflejo.** Esta herramienta permite reflejar un



elemento y funciona de manera similar a las dos herramientas anteriores.

- Herramienta de Distorsión o Inclinación. Esta herramienta permite inclinar algún objeto sin perder la forma básica de éste.

- Herramienta de Cubeta. Esta herramienta tiene la función de rellenar zonas de color con colores sin volumen o en tintas planas. Para ejecutar ésta herramienta simplemente se da un click en el área que se desea pintar con lo que la cubeta rellenará todo el objeto o la línea de éste.



- Herramienta de Gotero. El gotero o chupón permite tomar algún color, ya sea que ya se haya aplicado o no y nos indicará como está conformado este, así pues, si se seleccionó un color Pantone con el chupón, la computadora nos indicará cual es el nombre de éste. Si se ha seleccionado un color CMYK, la computadora indicará en que porcentaje interviene cada uno de ellos.



- Herramienta de Gradientes o Degradados. Esta herramienta tiene la función de crear nuevos degradados para aplicarlos a algún objeto (para lo cual se da un doble click en ésta herramienta con la que aparecerá una caja de diálogo) y para dar dirección e intensidad a los que ya han sido aplicados (colocando el puntero en el primer punto y con un click sostenido, arrastrando éste hasta donde se quiere determinar el segundo punto).



- Herramienta de Mezcla o Fusión. Esta herramienta sirve para mezclar tanto objetos como sus respectivos colores. Este proceso consiste por ejemplo si de principio se tiene un círculo y este se desea transformar en un triángulo, con todo el proceso incluido, el círculo comenzará a perder sus propiedades de forma y color hasta ir obteniendo las características del triángulo.

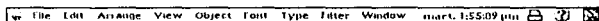
- Herramienta de Gráficas. Es con ésta opción con la que se

pueden realizar gráficas dentro de Illustrator, las cuales tienen una variedad de formas como lo son: de pie, de barras, etc. Esta opción es normalmente poco utilizada por los diseñadores, ya que con las mismas herramientas de dibujo es posible realizar gráficas mucho más profesionales.

- Herramienta de Margen de Impresión. Esta herramienta tiene la función de determinar cual será el área de impresión con respecto al "driver" de impresora que se encuentre cargado y las opciones que se han dado a ésta.

LOS MENUS DE ILLUSTRATOR

Así como el Finder, Illustrator cuenta con sus propios menús, los cuales permiten que éste programa pueda desarrollar sus funciones como agrupar, alinear, imprimir y un sin fin de operaciones que el programa es capaz de realizar (los menús de Illustrator han sido descritos brevemente dentro del capítulo 4).

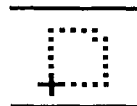


Barra de menús de Illustrator.

Lo más importante de los menús de Illustrator, así como de cualquier aplicación, es identificarlos por medio de grupos, y es como el primer menú se llama File o Archivo y éste contiene todas las funciones de archivo, como lo puede ser abrir, guardar, imprimir, etc. El menú de Edit o Edición, contiene las funciones para editar al archivo y aquí se encuentran comandos como copiar, cortar, pegar, etc. Esto se repite a lo largo de todos los menús del programa donde el nombre de cada menú se encuentra relacionado directamente con los comandos que ahí se pueden realizar.

EL TRAZO EN ILLUSTRATOR

Regresando al motivo de todas las descripciones anteriores, se procederá al trazo del logotipo que se exportará posteriormente a QuarkXPress. Dicho logotipo consiste en una figura cuadrada con las esquinas ligeramente redondeadas, en el interior de éste se incluye la imagen de un águila, la cual a la vez da



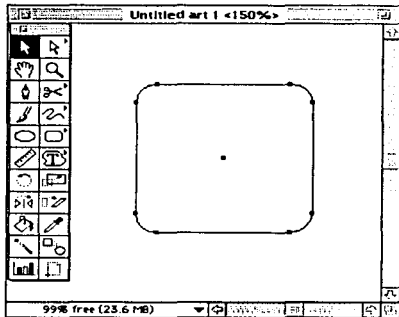
Logotipo de TAESA que debe ser redibujado dentro de Illustrator.



la idea de un avión. Esta águila descansa sobre una pleca, la cual, a su vez semeja ser una serpiente con la boca abierta.

El primer consejo para comenzar a realizar cualquier trabajo, en cualquier programa, es el de analizar primero el problema en cuestión, y también pensar cual será el orden para el proceso del mismo y las herramientas que se utilizarán durante el desarrollo. En éste caso se utilizarán herramientas básicas como lo es la herramienta de cuadrados y la herramienta de curvas de Bezier, así como los comandos de agrupar, la herramienta de escala y de color.

Para empezar a trabajar primero nos aseguraremos que se está trabajando en el modo de Artwork (dentro del menú de View), con lo que se trabajará sin color para así seguir un proceso ordenado y evitar cualquier confusión al momento de realizar los subsiguientes trazos.



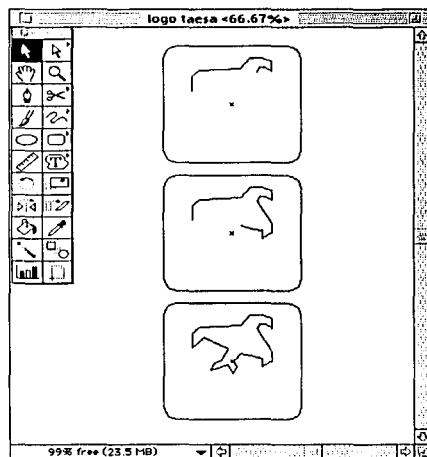
Comenzaremos con seleccionar la herramienta de cuadrado, a la cual le daremos un click sostenido para que aparezca la opción de cuadrado con las esquinas redondeadas. Una vez seleccionado se da un click sostenido en el punto de origen y se arrastra el mouse hasta el punto final, todo esto sin olvidar oprimir la tecla Shift para obtener así un cuadrado perfecto.

En éste momento ya se cuenta con el recuadro o fondo del logotipo, y a continuación se procede a dibujar los otros dos elementos que componen a éste.

Para el desarrollo del águila se requiere del uso de líneas curvas y rectas y éstas se realizarán por medio de la herramienta de curvas de Bezier o Plumilla.

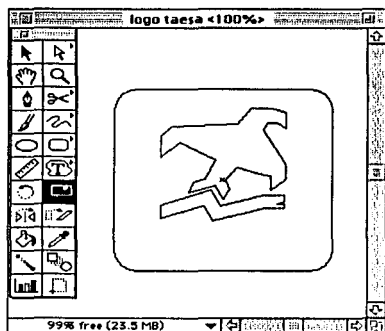
Comenzaremos trazando su origen en la punta del ala izquierda, se posiciona la herramienta de curvas de Bezier en el

punto de origen y se da un click seco (nota que en el lugar en que se ha dado el primer click se ha quedado un cuadro negro, este cuadro es el primer nodo que compone al objeto y es en éste mismo lugar donde debe darse el último click). Las siguientes líneas se formarán por medio de clicks secos ya que éstas también son rectas. Solo hasta llegar a la parte inferior del ala derecha se necesitará la primera curva, así que el siguiente punto será un click sostenido y se arrastrará el mouse con lo que aparecerán 2 tensores o tangentes que permiten modificar la trayectoria de la curva que se acaba de hacer. Como la siguiente trayectoria debe volver a ser recta se dará un click limpio en el último nodo (el que muestra las tangentes), para que la siguiente línea sea recta y seguir así hasta llegar a la parte inferior del ala izquierda, la cual también es curva. Para volver a continuar con una línea recta se repite el procedimiento antes mencionado. Antes de aplicar el último click debes asegurarte que el puntero coincida con el primer punto que inició la trayectoria, con lo que se podrá cerrar el objeto (para asegurarse que el puntero se encuentra efectivamente en el primer punto, el icono de la herramienta que se está utilizando cambia de forma y en lugar de mostrar una "X", aparecerá un "O", lo que significa que dando un click en este punto se cerrará la trayectoria). Si el último punto no se da en el lugar del primero se contará con una trayectoria abierta y sus respectivos inconvenientes.



Si el águila no ha quedado perfectamente trazada es posible ajustarla gracias a la presencia de nodos y tangentes, los cuales pueden ser seleccionados con la herramienta de selección de partes de un objeto (flecha hueca).

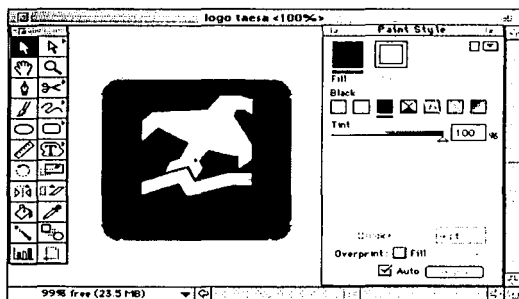
Ya que se tiene el águila se procede a dibujar la serpiente, la cual es de un desarrollo más sencillo, ya que ésta se conforma de li-



neas rectas únicamente. Esta también puede ser modificada y ajustada con la misma herramienta que el águila.

Si es necesario, se deberán ajustar las proporciones de los tres elementos para que estos queden equilibrados entre sí. Para ésto se hará uso de la Herramienta de Escala, la cual se puede activar dando un doble click sobre su ícono. A esto aparecerá una caja de diálogo en la que se indicará la proporción de ampliación o reducción, o bien dando un click para seleccionar esta herramienta. Una vez seleccionada, se marca el origen de la escala y a continuación, con un click sostenido se mueve el mouse hacia el final de la transformación.

A continuación se selecciona el recuadro que funciona como fondo y en la ventana de Paint Style se le aplica el color negro. Después de esto se recurre al menú Arrange y se aplica el comando de Send to Back, con lo que el recuadro quedara hasta atrás de los tres elementos. Una vez hecho esto se seleccionan



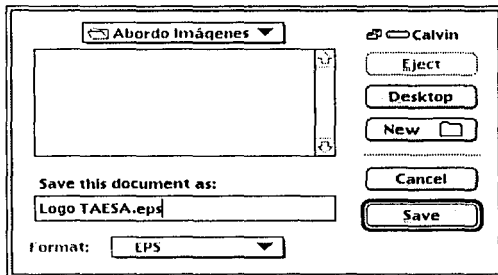
tanto el águila como la serpiente y se les aplica el color blanco, con lo que quedará hecha la composición correctamente. Una vez terminado de aplicar el color, se cambiará al modo de Preview en el menu de View para así poder ver los elementos con el color con que van a quedar y no solamente a línea.

Una vez que se han ajustado estos elementos, hay que agruparlos para así poderlos mover como un solo objeto. Para agrupar estos elementos se seleccionan y se aplica el comando Group (Arrange-Group o la combinación de teclas -G).

En éste momento ya se tiene terminada la ilustración, pero aún no se ha salvado, así que si existiera un corte de energía, el docu-

mento se perdería por completo y se tendría que comenzar de nuevo, por lo que en este momento se le dará nombre al documento y por consiguiente quedará guardado.

Para hacer esto hay que ir al menú File y ejecutar el comando de Save, con lo que aparecerá una caja de diálogo que pregunta la ruta de archivo en donde éste se guardará, así como el nombre que se le va a dar (de la misma manera que lo hizo Word), con la particularidad de que también pregunta el formato en que se guardará éste (Illustrator cuenta con varios tipos de formato para guardar un archivo y básicamente consisten en formatos de archivo de versiones anteriores, de la versión a actual y de versión en EPS. Esta última es la que se debe usar si es que el archivo va a ser exportado a otro programa como QuarkXPress. También es importante señalar que si el programa es salvado en una versión anterior es posible que no aparezcan todas las características que se aplicaron al archivo por cuestión de compatibilidad.).



Una vez que se le ha dado nombre al documento, solo será necesario oprimir las teclas **⌘-S** (que corresponden al comando guardar) para que la máquina realice esta operación automáticamente.

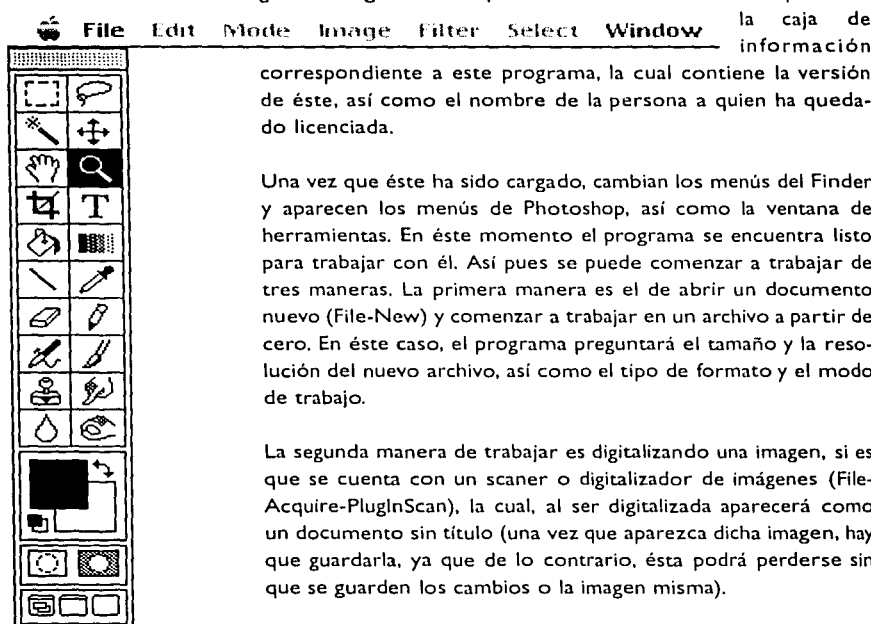
En este momento, el archivo podrá ser utilizado dentro de QuarkXPress para posicionarlo como final de los textos. Salvo que se requiera a realizar alguna otra modificación a éste, se deberá cerrar el programa para reducir el uso de la memoria RAM y tenerla libre al momento de trabajar dentro de Photoshop, ya que éste es el programa que a continuación se utilizará.

TRABAJANDO CON PHOTOSHOP

El tercer programa que se utilizará es el de Photoshop, dentro

del cual se limpiarán las imágenes y se hará el armado de la imagen que funcionará como María Luisa para el artículo de QuarkXPress.

Al igual que en los anteriores se procederá abriendo el programa de igual forma que se ha hecho, con lo cual aparecerá



Menús y herramientas de Adobe Photoshop.

la caja de información correspondiente a este programa, la cual contiene la versión de éste, así como el nombre de la persona a quien ha quedado licenciada.

Una vez que éste ha sido cargado, cambian los menús del Finder y aparecen los menús de Photoshop, así como la ventana de herramientas. En éste momento el programa se encuentra listo para trabajar con él. Así pues se puede comenzar a trabajar de tres maneras. La primera manera es el de abrir un documento nuevo (File-New) y comenzar a trabajar en un archivo a partir de cero. En éste caso, el programa preguntará el tamaño y la resolución del nuevo archivo, así como el tipo de formato y el modo de trabajo.

La segunda manera de trabajar es digitalizando una imagen, si es que se cuenta con un scanner o digitalizador de imágenes (File-Acquire-PlugInScan), la cual, al ser digitalizada aparecerá como un documento sin título (una vez que aparezca dicha imagen, hay que guardarla, ya que de lo contrario, ésta podrá perderse sin que se guarden los cambios o la imagen misma).

La tercera manera de trabajar con el programa es cuando ya se cuenta con una imagen previamente digitalizada y guardada a la cual se le quieren hacer modificaciones, con lo cual se tendrá que abrir ésta imagen para poder disponer de ella (File-Open).

En éstas líneas sólo se describirá el proceso de limpieza de una imagen y su correspondiente armado para formar una María

Luisa, por lo que ésta será la opción que se utilice para trabajar ésta sección.

Antes de comenzar con la descripción del proceso de trabajo dentro de Photoshop, haremos una pausa para describir y relacionarnos un poco más con el programa.

Como ya se comentó previamente, existen distintos tipos de programas, así podemos identificar a Illustrator como un programa tipo Draw por su forma de trabajo, mientras que a Photoshop lo consideramos como un programa de tipo Paint. Esto significa que éste programa no trabaja por medio de objetos, sino por medio de píxeles.

El trabajar con Photoshop significa también el tener que ser más cuidadosos, ya que aquí solamente se podrá deshacer el paso inmediato anterior (y no como en Illustrator en donde se pueden deshacer 10 o más acciones), tampoco se puede seleccionar por medio de objetos, sino más bien por zonas, ya sea que una zona comprenda partes de un objeto o de varios, al seleccionar y mover algo se creará un "hueco" en el área de trabajo del color que se tenga seleccionado el fondo, es decir, si se mueve una parte seleccionada sería igual a cortar un pedazo de lienzo para ubicarlo en otro espacio dentro del trabajo. Todas éstas consideraciones y algunas más siempre será importante contemplarlas, ya que de lo contrario se puede perder mucho tiempo y en ocasiones dinero.

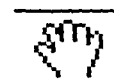
LAS HERRAMIENTAS DE PHOTOSHOP

Como casi todos los programas, Photoshop cuenta con una ventana o caja de herramientas, desde la cual se pueden controlar un buen número de opciones. Estas herramientas en muchas ocasiones se combinan con los menús para obtener resultados completos.

Además de la ventana de herramientas, Photoshop cuenta con algunas otras que permiten interactuar con éstas y que con-

trolan sus preferencias, como lo son Brushes, Paths, Picker, Swatches, etc.

A continuación se listan las herramientas de Photoshop, así como el uso de éstas.



- Herramienta de Selección de Rectángulos y Círculos. Con ésta herramienta es posible seleccionar recuadros y círculos perfectos, así como óvalos y rectángulos.

- Herramienta de Laso. Esta herramienta permite seleccionar áreas irregulares, realizando un trazo a mano alzada.

- Herramienta de Varita Mágica. Esta herramienta permite seleccionar zonas de color (normalmente colores planos), aunque puede también seleccionar algunas tonalidades (dependiendo de la tolerancia que se le aplique dentro de la ventana de opciones).

- Herramienta de Movimiento. Esta herramienta permite mover la sección de alguna parte del lienzo a otra.

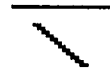
- Herramienta de Manita. Esta herramienta permite mover la hoja o lienzo a través de nuestro monitor cuando ésta no cabe completamente dentro de la pantalla.

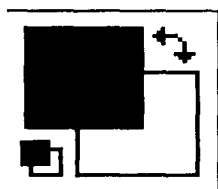
- Herramienta de Lupa o Zoom. Esta herramienta permite acercarse o alejarse del lienzo.

- Herramienta de Corte o Crop. Esta herramienta permite seleccionar una parte de nuestro lienzo y quitarle a éste todo aquello que no entre dentro de la selección.

- Herramienta de Texto. Esta herramienta permite incluir textos dentro de los archivos de Photoshop (una vez escritos, éstos no podrán ser editados de nuevo, ya que al quedar posicionados dentro del documento, se convertirán en bitmap).

- **Herramienta de Cubeta.** Esta herramienta permite aplicar un color parejo dentro de zonas planas.
- **Herramienta de Degradados.** Esta herramienta permite controlar la dirección e intensidad de los colores cuando éstos se aplican como degradados o desvanecidos.
- **Herramienta de Líneas.** Con ésta herramienta es posible trazar líneas rectas de diversos colores y grosores.
- **Herramienta de Gotero.** El gotero permite tomar una muestra de color, con lo que el color seleccionado pasará a la paleta de colores y será posible obtener los porcentajes de composición.
- **Herramienta de Goma.** Esta herramienta permite borrar alguna parte del trabajo o el trabajo completo. Si se sostiene la tecla Opción al momento de aplicar la goma, aparecerá la goma mágica con lo que se revertirá parcialmente la imagen hasta la última vez en que ésta fue salvada.
- **Herramienta de Lápiz.** Esta herramienta permite trazar líneas y curvas a mano alzada, con diferentes tipos de grosor y acabado.
- **Herramienta de Aerógrafo.** La herramienta de aerógrafo funciona de manera similar a un aerógrafo convencional, al cual se le pueden controlar sus intensidades, grosores y demás características.
- **Herramienta de Pincel.** La herramienta de pincel funciona de manera similar a un pincel convencional, al cual se le pueden modificar sus tipos de punta, calidad de trazo, etc.
- **Herramienta de Sello.** La herramienta de Sello o RuberStamp permite realizar copias de parte del lienzo para ser reproducidas en alguna otra parte del mismo o inclusive en otro lienzo que se tenga activo (para activar esta he-





La herramienta se deberá dar un click limpio con la tecla Opción seleccionada en la zona que va a ser copiada y a continuación se deberá dar un click sostenido en la zona en la que se va a copiar la parte seleccionada).

- Herramienta de Dedo. Esta herramienta permite difuminar zonas del lienzo de manera similar al trabajo con pasteles.
- Herramienta de Gota. Esta herramienta tiene la facultad de combinar sus funciones. Así cuando aparece la Gota ésta significa que se encuentra la opción de Blur (esta opción permite suavizar partes del lienzo dando la apariencia de desenfocar parte de la imagen). Si se da un doble click aparece en éste mismo cuadro un triángulo el cual es la opción de Sharp (esta opción funciona de manera contraria al Blur, ya que al aplicarla dará la apariencia de que se está enfocando parte del lienzo).
- Herramienta de Paleta o Dodge. Esta herramienta, al igual que la anterior, se combina en dos herramientas. La primera sirve para aclarar partes del documento, mientras que la segunda tiene la función de oscurecer o quemar parcialmente al lienzo.

Abajo de estas herramientas se encuentran dos cuadros (uno encima del otro) cuales representan los colores que se están utilizando. El color que se encuentra al frente es el color que se aplicará con todas las herramientas de pintura, como por ejemplo el aerógrafo. El color que está por detrás es el color que se está utilizando de fondo. Esto quiere decir que si se tiene seleccionado el color amarillo y se borra parte de la imagen, el espacio que ésta ocupaba no será blanco sino amarillo.

Al lado de estos cuadros se encuentran unas flechas marcando un doble sentido, si se da un click en estas flechas se invertirán los colores con lo que el color de fondo será el color que se utilizará para pintar y el color para pintar se convertirá en el color del fondo.

La siguiente línea tiene la función de activar y desactivar las máscaras. La opción de la izquierda significa que las máscaras se encuentran desactivadas, mientras que la opción de la derecha significa que las máscaras se encuentran activas.



La última línea es la forma en la cual se mostrará el documento dentro del monitor. La opción de la izquierda significa que al desplegar el documento en Photoshop se podrá ver el escritorio o los programas que se encuentren detrás, incluyendo los menús. La opción de en medio quita o esconde todo lo que se encuentra atrás por medio de una ventana gris, la cual cubre todo lo largo y ancho del monitor. La opción de la derecha permite apreciar la imagen quitando los elementos que se encuentran atrás sustituyendo la ventana color gris por una ventana color negro, la cual no cuenta con barras de desplazamiento ni menús.



Como se mencionó con anterioridad, todas las herramientas de Photoshop combinan sus funciones con otras ventanas, las cuales se encuentran disponibles dentro del menú Window.

LOS MENUS DE PHOTOSHOP

Así como Photoshop cuenta con sus respectivas herramientas y ventanas, éste programa, al igual que todos, cuenta con su barra de menús, el cual se encuentra en la parte superior del monitor.

El número de menús y sus respectivos nombres puede variar de acuerdo a la versión del programa con la que se cuente (en este caso es la versión 3.0 en inglés).

Así como se mencionó al explicar los menús de Illustrator, lo más importante de los menús de Photoshop es identificarlos por medio de grupos. El primer menú se llama File o Archivo y esté contiene todas las funciones de archivo, como lo puede ser abrir, guardar, imprimir, exportar e inclusive, si se cuenta con el

File	
New...	⌘N
Open...	⌘O
Place...	
Close	⌘W
Save	⌘S
Save As...	
Save a Copy...	
Revert	
Acquire	▶
Export	▶
File Info...	
Page Setup...	
Print...	⌘P
Preferences	▶
Quit	⌘Q

Image	
Map	▶
Adjust	▶
Duplicate...	
Apply Image...	
Calculations...	
Flip	▶
Rotate	▶
Effects	▶
Image Size...	
Canvas Size...	
Histogram...	
Trap...	

Select	
All	⌘A
None	⌘D
Inverse	
Float	⌘J
Color Range...	
Feather...	
Modify	▶
Matting	▶
Grow	⌘G
Similar	
Hide Edges	⌘H
Load Selection...	
Save Selection...	

Plug-in adecuado y un scanner, también se pueden digitalizar imágenes desde este menú, entre algunos otros comandos.

El menú de Edit o Edición, contiene las funciones para editar el archivo y aquí se encuentran comandos como copiar, cortar, pegar, etc.

El menú de Mode o Modo es el que controla la forma en que el documento va a ser visto e impreso. En este menú se puede seleccionar la imagen desde modo Bitmap, hasta modo CMYK, pasando por las diferentes posibilidades como Grayscale o RGB.

El siguiente menú es el de Image o Imagen y es aquí donde se pueden controlar funciones tan importantes como ajustes de color, ajustes del tamaño del archivo y del documento, rotar, escalar, deformar, contrastar, aclarar, obscurecer y un gran número de opciones y comandos frecuentemente requeridos por el programa.

El menú de Filter es el que contiene todos los filtros que se le pueden aplicar a la imagen o a parte de ella (lo que se encuentre seleccionado), los cuales deberán ser colocados dentro de la carpeta de Plug-Ins a nivel de Finder para que aparezcan en el programa.

El menú Select o Selección es el que permite realizar ciertas funciones precisamente de selección, tales como seleccionar todo, invertir la selección, crecerla, suavizar los contornos de ésta y algunos comandos más.

El menú de Window es el último menú de esta barra y contiene comandos como crear una nueva ventana, utilizar el zoom hacia adentro o hacia afuera, o bien permite también abrir las ventanas de Paths, Brushes, Info y otras más.

Photoshop es un programa muy poderoso y un tanto complejo

pero con un tiempo de práctica y combinando tanto sus menús como sus herramientas y ventanas se pueden obtener resultados impresionantes y altamente profesionales.

TRABAJANDO CON UNA IMAGEN

Ahora que se ha explicado la estructura básica de Photoshop de una manera rápida, se procederá a realizar el retoque y armado de la fotografía que se utilizará para el artículo de la revista de Abordo.

Dicha fotografía fué previamente digitalizada en un scanner de tambor para obtener así la máxima calidad para su tratamiento y posterior salida en película. Una vez digitalizada esta imagen fue salvada en modo CMYK (la mayoría de scanners de alta resolución como son las Crosfield y Scitex digitalizan sus imágenes directamente en modo CMYK y no en modo RGB como lo hacen la mayoría de los scanners convencionales de escritorio, evitando con esto que la resolución, definición y apariencia cambien al ser convertidas de un modo a otro) en una unidad de discos removibles SyQuest, el cual, posteriormente se vació a la computadora en la que se esta realizando el armado de las páginas de Abordo. La unidad de disco SyQuest aparece en el escritorio como un disco duro adicional y se puede acceder a su información de la misma manera en la que se realiza con el disco duro interno.

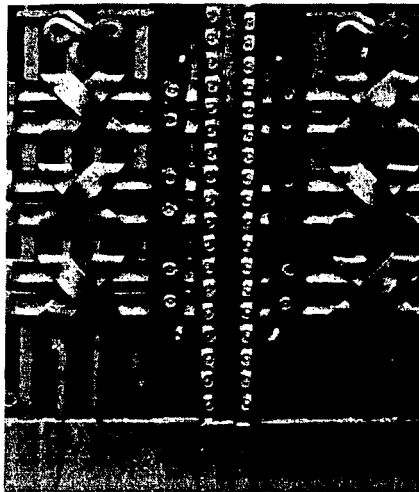
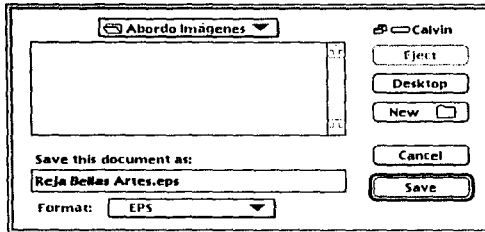


Foto principal del artículo de Abordo

Una vez dado de alta el disco removible SyQuest, la imagen es copiada a la carpeta Revista Abordo III/Abordo Imágenes.

Realizada la copia, ésta se abre en Photoshop (File-Open o -O). Ya que la imagen es abierta, se salva como (File-Save as) con un diferente nombre (en este caso se salva la imagen con el nombre de: "Rejas Bellas Artes.eps") para así conservar la digita-

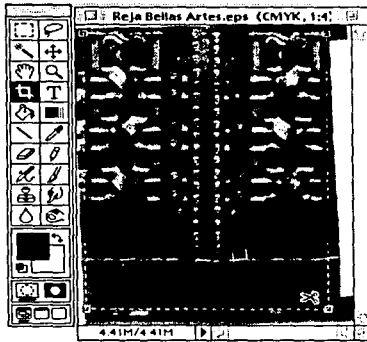
lización original sin modificaciones y poder utilizarla en cualquier eventualidad como Backup o respaldo. También es importante asegurarse que la imagen a sido salvada con formato EPS para mantener así la máxima calidad de salida.



La caja de diálogo de Salvar Como... permite entre otras funciones, mantener un backup del archivo original.

Como la imagen digitalizada ha sido escaneada tal cual, se encuentra con los contornos de la transparencia los cuales deberán ser cortados para así tener sólo la parte de la fotografía que se necesite y el archivo no pese más de lo estrictamente necesario.

Para cortar los rebases de la transparencia se selecciona la herramienta de Crop o corte y con un click sostenido se cubre el área que se desea abarque la imagen (una vez que se encuentra seleccionada la zona que se desea conservar, esta se puede modificar seleccionando alguna de las cuatro esquinas que aparecen en negro y arrastrandolas hacia donde se quiera hacer el ajuste) y sin cambiar de herramienta se da un click limpio adentro del area seleccionada. El resultado será que solo el área seleccionada se mantendrá en el documento y el archivo presentará un menor tamaño.



Al utilizar la herramienta de Crop, se retiran de la imagen partes que no van a ser utilizadas.

Una vez realizado el Crop se deberá salvar el documento (File-Save o -S).

Es muy probable que al digitalizar la imagen en alta resolución, aparezcan pelusas o manchas que no se desea que aparezcan en la película final, por lo que a continuación se procede a revisar la imagen. Suponiendo que se ha encontrado una mancha (como en el acercamiento de la imagen) se procede a limpiarla para lo cual se utiliza la herramienta de RubberStamp o Sello.

Una vez que se ha seleccionado dicha herramienta se selecciona una zona en la que la textura y el color sean muy similares a la

zona en la que se encuentra el defecto. Con la tecla Opción oprimida, se da un click seco con el mouse y a continuación se da un click sostenido (ya sin oprimir la tecla Opción) en el area en la que se va a realizar la corrección, con lo que el sello realiza una copia del primer click y lo reproduce en el lugar del segundo click.

Ya que se ha hecho la corrección, se guarda el archivo (File-Save o -S).

En este momento y si ya no existen más correcciones que realizar, el documento se encuentra listo para ser exportado a QuarkXPress. Si por el contrario, aún quedan algunas otras imperfecciones que corregir, se procede de la misma manera en la que se quitó la primera mancha.

Para realizar la María Luisa que se colocará dentro de las páginas del artículo se utilizará la misma fotografía por lo que ésta se vuelve a "salvar como" (File-Save as) con el nombre de: "María Luisa B.Artes.eps" (es importante que la imagen se salve en formato eps para poder exportarla a QuarkXPress).

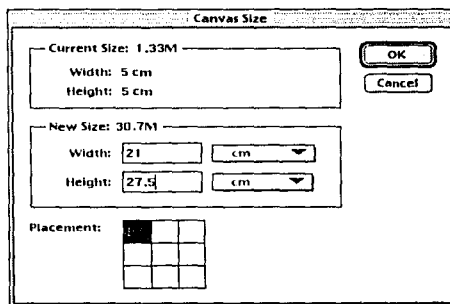
Una vez que ha quedado salvada con el nuevo nombre se ajusta el tamaño del documento a la medida que llevará cada página, la cual es de 21 x 27.5 cm.

Para ajustar el tamaño del documento se recurre al menú Image y al comando Canvas Size, con lo cual aparece una caja de diálogo en la cual aparece la medida actual y la medida a la cual se desea quede el tamaño del documento, así como en que dirección se va a ampliar o reducir éste.

Una vez que se han ajustado las nuevas medidas, se selecciona la opción OK con lo que el tamaño del documento se ajustará a los nuevos valores.

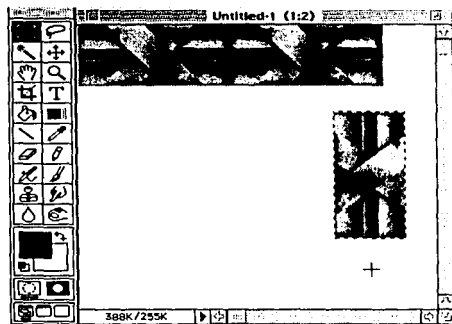


La herramienta de Rubber Stamp funciona de manera similar a un pantógrafo.



La caja de diálogo de Canvas Size, permite ampliar el área de trabajo.

Otra forma de crear el documento para la María Luisa es la de crear un documento nuevo (File-New) en el cual se indican directamente los valores que debe contener el nuevo archivo, así como el modo en el que se abrirá (en este caso CMYK).



La María Luisa se realiza con los comandos de Copy y Paste.

Para realizar la María Luisa se selecciona la parte que se va a repetir con la herramienta de selección de rectángulos y se copia, pegándose al nuevo documento (Edit-Copy, Edit-Paste). Una vez pegado en el documento de destino se posiciona en el lugar en el que va a comenzar la secuencia. Para obtener más duplicados de la misma pieza simplemente se activa el comando de Paste, debido a que la imagen copiada se encuentra en la computadora y no se borrará hasta que se realice una siguiente copia o se apague el equipo. Al llegar al borde del documento la selección debe ser rotada para seguir el contorno de la página, por lo que se recurre al menú Image y al comando Rotate al cual se le especifica que haga un movimiento de 90°, con lo que se podrá continuar con el armado de la María Luisa.

Una vez terminada, se salva el archivo por última vez y se cierra el programa, liberando así la memoria RAM que estaba ocupando para trabajar.

TRABAJANDO CON QUARKXPRESS

Una vez que han sido creados todos los elementos que se van a utilizar dentro del artículo de Bellas Artes que se incluye en las páginas de la revista Abordo, se procede a utilizar el programa de QuarkXPress, el cual recoge o arma todos los elementos que puedan componer la página.

QuarkXPress funciona como una excelente herramienta al momento de formar cualquier material que va a ser impreso, ya que no solo reúne a los elementos que conforman a la misma, sino

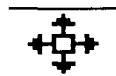
que también puede modificarlos (con sus obvias limitaciones) y adecuarlos al diseño que se requiera para la página. Y no solo eso, ya que QuarkXPress cuenta con excelentes características al momento de imprimir sus archivos.

QuarkXPress, como el resto de los programas que se han comentado ésta compuesto por una serie de menús y herramientas, así como de ventanas que hacen que éste programa pueda desarrollar todas sus características de una manera muy integrada.

LAS HERRAMIENTAS DE QUARKXPRESS

Las herramientas con las que cuenta éste programa pueden parecer en cierta forma muy básicas, pero son a la vez muy poderosas.

- Herramienta de Elementos o Item Tool. Esta herramienta permite seleccionar, mover, agrupar, desagrupar, copiar y pegar elementos (cajas de texto, cajas de imágenes, líneas y grupos).
- Herramienta de Contenido o Content Tool. Esta herramienta permite importar, editar, cortar, copiar, pegar y modificar los contenidos de las cajas, tanto de texto como de imágenes.
- Herramienta de Rotación. Permite rotar elementos manual y libremente.
- Herramienta de Lupa. Esta herramienta permite ampliar o reducir la vista del documento.
- Herramienta de Caja de Texto. Esta herramienta permite crear cajas de texto.
- Herramienta de Cajas de Imagen Rectangulares. Esta herramienta permite crear cajas de imagen rectangulares.





- Herramienta de Cajas de Imagen Circulares. Permite crear cajas de imagen circulares y ovales.
- Herramienta de Caja de Imagen de Polígonos. Permite crear cajas de imagen irregulares en base a líneas rectas.
- Herramienta de Líneas en Angulos Rectos. Permite crear líneas horizontales y verticales.
- Herramienta de Líneas. Permite crear líneas en cualquier ángulo.
- Herramienta de Cadena o Linking Tool. Permite la creación de cadenas de texto para el flujo de este entre cajas de texto.
- Herramienta de Ruptura de Enlaces o Unlinking Tool. Tiene la función de romper los enlaces entre cajas de texto.

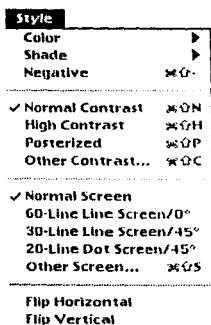
Las herramientas de QuarkXPress necesitan ser combinadas con los menús y las ventanas para poder aplicar todas sus características y posibilidades y es en los menús en donde se encuentran prácticamente todos los comandos que ejecuta el programa.

Los menús de QuarkXPress

Los menús de QuarkXPress tienen una gran similitud con los menús de los distintos programas que se han mencionado con anterioridad, con la obvedad de que cada uno de los programas conserva sus propias características. Y es así como se encuentran algunos menús similares.

El menú File es el que contiene todas las funciones del archivo como Abrir, Cerrar, Salvar, Salvar Como, Importar, Salvar Página como EPS, Revertir, Imprimir y Quitar entre otros.

El menú Edit contiene las funciones para editar al documento



como lo son Copiar, Cortar, Pegar, Seleccionar Todo y las Preferencias de trabajo del programa.

Dentro del menú Style se encuentra todo lo relacionado con los textos y la tipografía, así como los estilos que llevará esta, por lo que se pueden encontrar comandos como: Fuente, Tamaño, Interlinea, Escala Horizontal y vertical, color, formatos, tabuladores, hojas de estilo, etc.

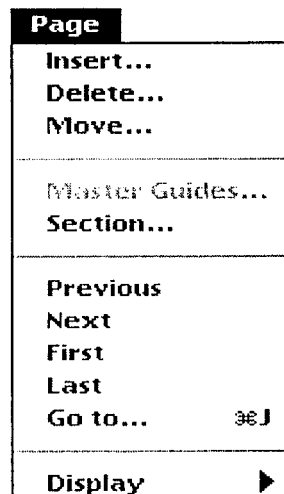
El siguiente menú es el de Item o Elemento. Este menú controla las funciones de los elementos como el tipo de recuadro o frame que llevarán las cajas o lineas, su runaround o contorno de imágenes por medio de textos, el color de éstas, las veces a las que se duplicará. También aquí se pueden agrupar objetos, desagrupar, enviar atrás, traer adelante, etc.

El menú de Page o Página, permite agregar o retirar hojas del documento, así como moverlas de su lugar, permite tambien navegar entre las páginas maestras y las páginas del documento y modificar también los márgenes de las páginas maestras.

El menú de View o Vistas controla casi todas las ventanas con las que cuenta el programa, como lo son las ventanas de herramientas, de medida, de hojas de estilo, de colores, etc. También permite controlar las vistas del documento con relación al monitor y algunos otros comandos.

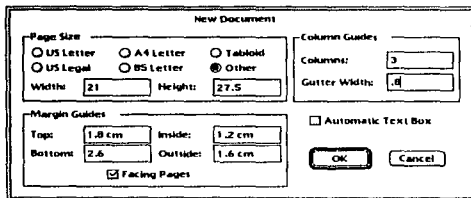
Por último el menú Utilities o de Utilerías, contiene las utilerías del programa como lo son, revisión de ortografía, revisión de imágenes y textos y muchos comandos más.

Es importante mencionar que tanto los menús como las herramientas interactuan también con las otras ventanas de las que dispone QuarkXPress, como lo son las ventans de color, estilos, medidas y todas y cada una de las que componen e integran al programa.



CREANDO LA DIAGRAMACION PARA ABORDO

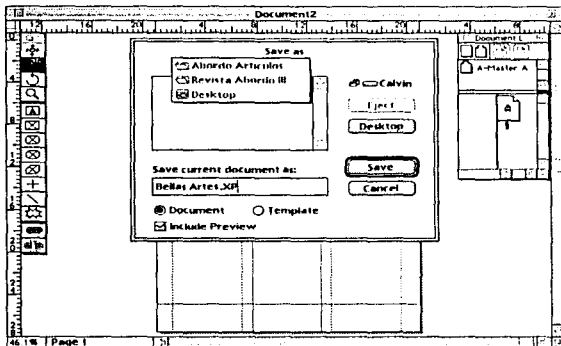
El primer paso para trabajar con QuarkXPress es crear un documento que reúna las características de tamaño, así como de columnas y cada uno de los aspectos que requiere la página base. A esto se procede a crear un documento nuevo (File-New) al cual se le aplican las características que deben conformar la página.



Caja de diálogo para crear un nuevo documento.

La medida del documento deberá ser de 21 x 27.5 cm., con márgenes de 1.6 cm. hacia afuera, 1.2 cm. hacia adentro, 1.8 cm. hacia arriba y 2.6 cm. hacia abajo; cada página estará conformada por 3 columnas que mantendrán un medianil de .8 cm. y las páginas deberán estar enfrentadas (facing pages).

Al configurar todas las opciones del nuevo documento y aceptarlas, este aparecerá en el monitor, desplegando solamente una página, la cual empieza como página non.



Al aparecer un nuevo documento, éste debe ser guardado en el disco duro.

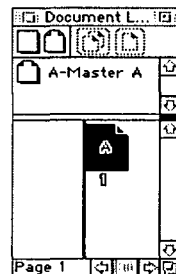
Antes de realizar alguna otra cosa, se debe guardar el documento (File-Save o -S) con el nombre de "Bellas Artes.XP" con la ruta de archivo: Abordo III/Abordo Artículos.

Antes de continuar con el arreglo de la compaginación, se debe realizar el recuadro o María Luisa que acompaña a cada página de la revista.

Para realizar la María Luisa, se deberán realizar dos rectángulos con la herramienta correspondiente. El primer rectángulo debe ser del tamaño de la página (21 x 27.5 cm.) o puede llevar 2 o 3 centímetros de rebase (21.2 x 27.9 cm.). El segundo rectángulo que deberá ir encima del primero

debe guardar márgenes de 1.2 cm. arriba y a hacia afuera y 2.5 cm. hacia abajo (hacia adentro deberá estar justificado con la página). Ambos recuadros o frames no deberán tener color de fondo (incluyendo blanco), ni recuadro de ningún espesor. Una vez que se ordene la compaginación y se agregen páginas, ambos recuadros deberán ser copiados y posicionados en cada una de las páginas del artículo.

Para modificar la compaginación el documento se abre la ventana de Document Layout en la cual aparecerá solamente una página la cual se encuentra del lado derecho de la línea de referencia, esto quiere decir que ésta página es página non. Lo primero que se debe hacer es cambiar la página non por página par para que las hojas que se coloquen a continuación queden ordenadas desde el principio, ya que el artículo de Bellas Artes comienza en la página 28.



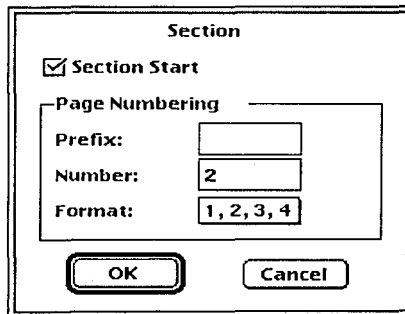
Para cambiar de lado una hoja se deben seguir los siguientes pasos:

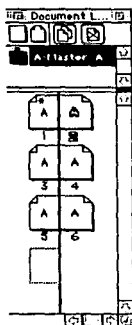
1. Dentro de la ventana de Document Layout se selecciona el ícono de la página que se va a cambiar de lado o número (al seleccionarse dicho ícono, este se oscurece).

2. Al seleccionar el ícono de la página se activa en la parte inferior de la misma ventana el número de la página al cual se le da un click limpio.

3. Al dar un click limpio aparece una caja de diálogo con el nombre de Section (la cual también se encuentra en el menú Page).

4. Dentro de la caja de diálogo de Section se activa la opción de Section Start, con lo que se activan las opciones que se encuentran en la parte inferior de la misma caja de diálogo, con lo que aparecen otras opciones disponibles, las cuales son: Prefix, Number y Format.

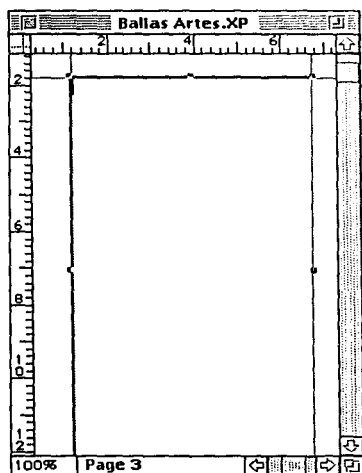




En la opción de Number se indica el número que se desea para la página seleccionada (en este caso será la página 2). Si la página cambia a número par, también cambiará de lado en la ventana de Document Layout con respecto a la línea de referencia.

En éste momento se pueden agragar el número de hojas que sean necesarias para el documento (el artículo de Bellas Artes constará de 7 páginas por lo que será necesario agregar 6 hojas mas). Para agregar mas hojas utilizando la ventana de Document Layout, se toma una página maestra con un click sostenido y se arrastra al lugar en el deberá quedar ubicada, haciendo lo mismo con cada una de las páginas que se quieran añadir.

Una vez que ya se cuenta con todas las páginas que conformarán al artículo, se procede a realizar las columnas de texto sobre la diagramación del documento.



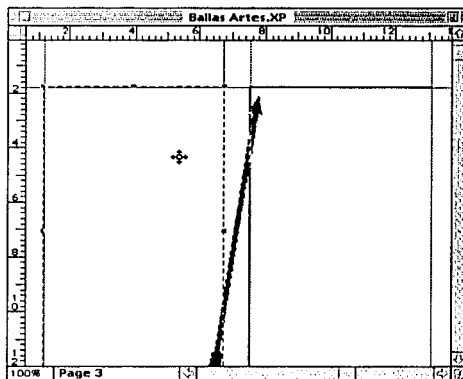
Para poder trazar cajas de texto, se selecciona la herramienta de cajas de texto, se situa el puntero en el origen y con un click sostenido se arrastra el mouse hasta donde será el final de ésta.

Una vez que ha quedado trazada la caja de texto, esta queda seleccionada (al estar seleccionada cualquier caja tanto de texto como de imagen, aparecen 8 cuadros negros, tanto en las esquinas, como en los centros. Estos cuadros sirven para modificar y/o escalar la caja), por lo que si no ha quedado perfecta, esta podrá modificarse en éste momento.

Cuando se ha terminado la primera caja de texto, la cual funciona como columna, ésta se duplicará (Item-Duplicate o ⌘-D). Al ser duplicada la caja, deberá colocarse en la siguiente columna y así sucesivamente a lo largo de las páginas que componen el documento (Las páginas 28, 30, 31 y 32 no llevarán cajas de texto, ya que en éstas se utilizarán fotografías muy grandes).

Es importante tener en mente que el artículo de Bellas Artes es bilingüe y que el diseño especifica que las columnas de texto deben ir combinadas (una columna de texto en español, una en inglés y así sucesivamente). Así que al momento de encadenar las columnas se debe realizar de manera intercalada.

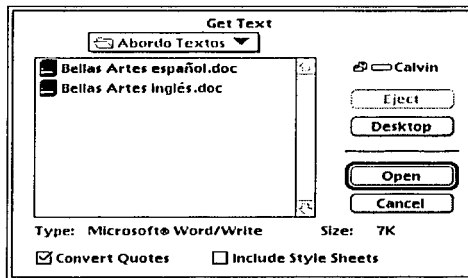
Para encadenar las columnas de texto y lograr que los textos fluyan a través de las páginas se debe seleccionar la herramienta de Cadena o Linking Tool. Una vez seleccionada, se da un primer click limpio en la primera caja de texto, con lo que esta aparecerá seleccionada, a continuación se realiza un segundo click limpio en la siguiente caja de texto que se desee encadenar y así sucesivamente.



Para encadenar un nuevo grupo de cajas, primero se deberán de deseleccionar las cajas anteriores para romper la relación con éstas y posteriormente se procederá de la misma manera en que se describió anteriormente.

Una vez que se han realizado los dos grupos de cajas de texto encadenadas, se procede a importar los textos que fueron capturados previamente en Microsoft Word, comenzando con el texto en español, el cual tiene asignada la primera columna para comenzar.

Para poder importar algún texto, se selecciona la herramienta de contenido y se da un click limpio en la primera caja, con lo que ésta queda seleccionada. A continuación se ejecuta el comando de obtener texto (File-Get Text) con lo que aparecerá una caja de diálogo la cual pregunta en donde se encuentra el texto que se desea importar.



Una vez que se a localizado la ruta del archivo se da OK o aceptar con lo que el texto previamente capturado aparece en la caja de texto seleccionada y fluye atravez de las cajas que han sido encadenadas o enlazadas.

Para darle estilo al texto, se selecciona éste (Edit-Select All o ⌘-A). Al estar seleccionado se recurre al menú Style, comenzando con escoger que fuente va a ser utilizada (Optimum),

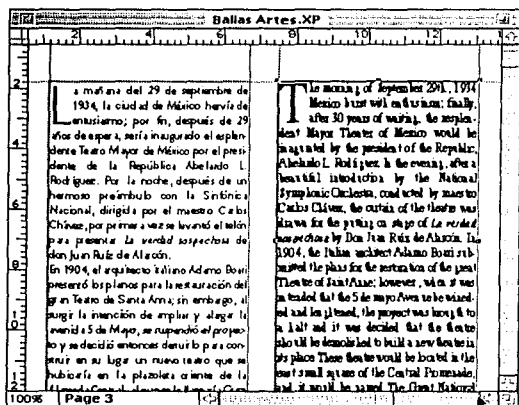
posteriormente se selecciona el tamaño (11 puntos), el tipo de efectos (Normal o Plain), color (Negro), valores de color o shade (100%), escala horizontal (75%), kern (0), linea base (0), alineamiento (Justificado), interlinea (14 puntos), formatos (sin sangrias y con un Drop Cap o capitular de tres lineas) y tabuladores (en este caso sin tabuladores).

El manejo para el traking o espaciado entre letra y letra puede ser utilizado libremente, siempre y cuando no rebase los limites de -2 y 4.

Al terminar de darle estilo al texto en español, se procederá a revisar que las particiones de las palabras esten realizadas de una manera correcta.

A continuación se importa el texto en ingles (File-Get Text), colocando la herramienta de contenido en la segunda columna, la cual debe ser la primera caja de texto del segundo grupo de cajas encadenadas.

Una vez que se a localizado la ruta del archivo se da OK o aceptar con lo que el texto previamente capturado aparece en la caja de texto seleccionada y fluye atravez de las cajas que han sido encadenadas o enlazadas.



Para darle estilo al texto, se selecciona éste (Edit-Select All o ⌘-A). Al estar seleccionado se recurre al menú Style, comenzando con escoger que fuente va a ser utilizada (Times), posteriormente se selecciona el tamaño (12 puntos), el tipo de efectos (Normal o Plain), color (Negro), valores de color o shade (100%), escala horizontal (70%), kern (0), línea base (0), alineamiento (Justificado), interlinea (14 puntos), formatos (sin sangrías y con un Drop Cap o capitular de tres líneas) y tabuladores (en este caso sin tabuladores).

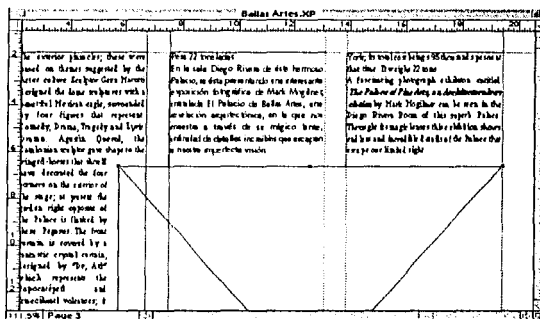
El manejo para el tracking o espaciado entre letra y letra puede ser utilizado libremente, siempre y cuando no rebase los límites de -2 y 5.

Una vez que se han dispuesto los textos se deberá indicar en donde van a colocarse las fotografías digitalizadas, las cuales permitirán controlar los finales de los textos, para que ambos idiomas terminen exactamente en la misma línea.

Para poder importar las fotografías se selecciona la herramienta de cajas de imagen y se colocan de manera similar a como se hizo anteriormente con las cajas de texto.

Una vez que las cajas de imagen han sido repartidas a lo largo de las 7 páginas del artículo y ajustadas para que los textos coincidan al final, se deberán importar las imágenes (las cajas de imagen deben tener un Runaround de 8 puntos con el fin de que el texto no se pegue a estas cajas).

Para importar cada una de las imágenes se debe seleccionar la herramienta de contenido y dar un click limpio en la caja de imagen en la que se desea traer una imagen, posteriormente se aplica el comando de Obtener Imagen o Get Picture (File-Get Picture o ⌘-G).



E), con lo que aparece una caja de diálogo, a la cual habrá que asignarle la ruta del archivo o fotografía que se desea importar.

Una vez que cada imagen ha sido colocada en su respectiva caja, esta puede ser ajustada, escalada, invertida o rotada entre otras características utilizando la ventana de Medidas o Measurements o el menú de Item y sus diferentes comandos, siempre y cuando se mantenga activa la herramienta de contenido.

Para ajustar la María Luisa se selecciona la caja de imagen que le corresponde (la caja que se hizo del tamaño de la página) y se importa la fotografía.

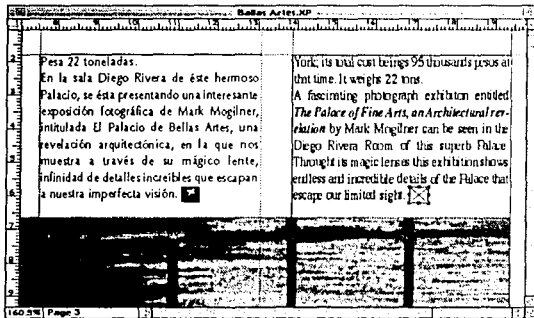
Una vez que esta aparece dentro de QuarkXPress, se ajusta con la herramienta de contenido y se posiciona tal y como va a

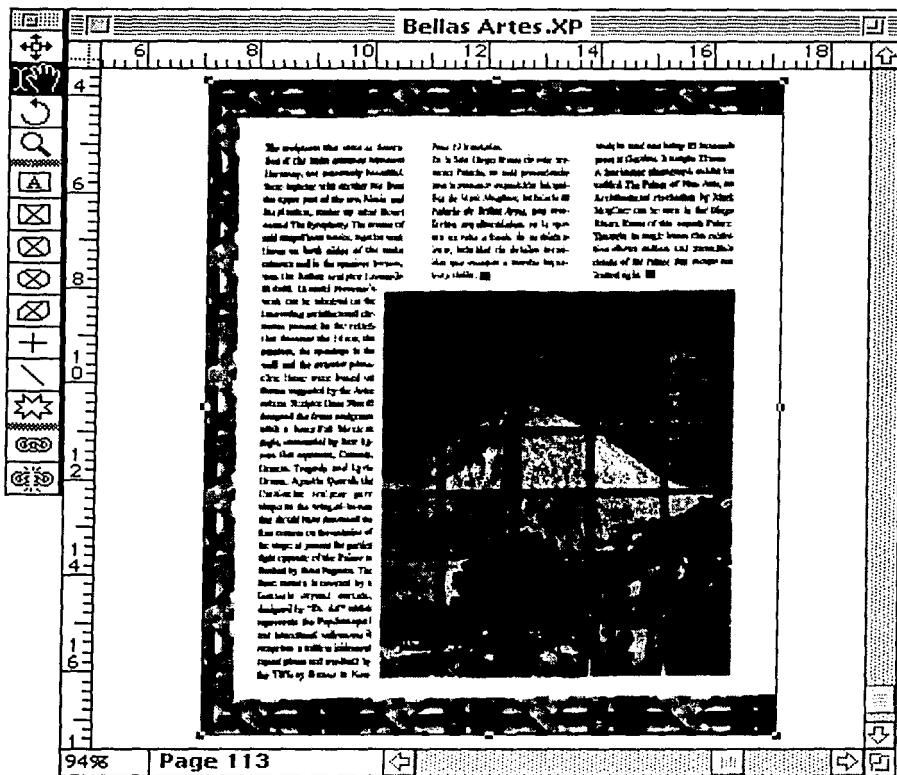
quedar. Para las páginas que utilizan la María Luisa de manera invertida (páginas pares), se selecciona la caja de imagen con la herramienta de contenido y se espejea (Style-Flip Horizontal).

Por último se crea una nueva caja de imagen del tamaño de 3/4 del alto de una línea tipográfica (11 puntos). A esta caja se traerá el final de texto que se dibujó previamente en Adobe Illustrator. Una vez que la ilustración ha sido importada, esta se ajusta al tamaño de la caja de ima-

gen y se coloca al final del texto en español. Posteriormente se duplica y se coloca en el final de texto en idioma inglés (las cajas de imagen en este caso no deben tener Runaround, ya que caen justo encima de los textos).

Una vez colocados los finales de texto, se revisa el documento de manera detallada (tanto textos como imágenes) y se salva antes de mandarlo a imprimir.





Vista final de la última página,
la cual incluye todos los elementos
debidamente posicionados en
QuarkXPress.

"LaserWriter Select 360" 72

Pages: ☐ All ☒ From: 20 To: 24

Print: Cancel Options

First: From: **Cassette**

PostScript's file

☐ Collate ☐ Back to Front

☐ Spreads ☐ Thumbnails

Overlap: 1.62 cm

Plate: **All Plates**

OPI: **Include Images**

☐ Print Color and Grays

☐ Include Blank Pages

LaserWriter Page Setup

Paper: ☒ US Letter ☐ A4 Letter ☐ US Legal ☐ B5 Letter

Reduce or Enlarge: 100

Orientation: ☒ Portrait ☐ Landscape

Printer Type: **Generic ImageWriter**

Resolution: 2400 (dpi)

Printer Name:

Data Format: **Binary**

Halftone Screen: 150 (lpi)

☐ Use PDL Screen Values



Capítulo VI

Después de la pantalla

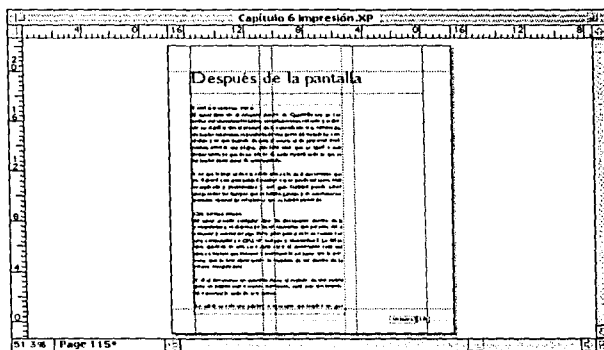
QUE SIGUE DESPUES DEL ARMADO DE UNA PAGINA?

El tener listo un documento dentro de QuarkXPress, ya con todos sus elementos incluidos, completamente revisado y acabado no significa que el proceso de la autoedición este terminado, de hecho solamente se puede decir una parte del trabajo ha concluido y es que después de este proceso, el de presentar finalmente armada una página, aún falta uno que es igual o más importante, ya que de no existir de nada serviría todo lo que se ha hecho hasta antes de este capítulo.

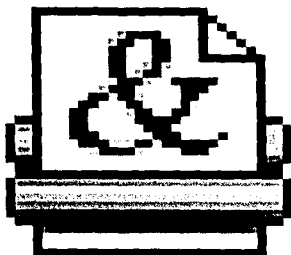
Y es que la impresión o la salida que se le da al documento que se elaboró con anterioridad muchas veces puede tornarse muy complicada y problemática y con gran facilidad puede echar abajo todos los tiempos que se habían ganado y en ocasiones no permite obtener las soluciones que se habían planeado.

QUE ES UNA SALIDA

Al tener armado cualquier tipo de documento dentro de la computadora, se dispone ya de un elemento que permite dar a conocer y comunicar algo. Pero, ¿que pasa si solo se cuenta con una computadora o CPU, un teclado y un monitor?. Lo único que quedaría en este caso sería abrir el documento cada vez que se tuviera que mostrar y mantenerlo así hasta que la persona que lo está observando lo termine de ver dentro de la misma computadora.



Así es como luce una hoja terminada en Quark XPress lista para salida.



Las impresoras láser son las más utilizadas para salidas de media resolución

Y si el documento en cuestión fuese el artículo de una revista para un público más o menos numeroso, sería más que impráctico mostrarlo todo de esta forma.

La salida es solo una palabra o concepto que implica un gran número de equipo y características. Esta sirve, como su nombre lo indica, para dar salida al o los documentos que así lo requieran. Y es que existe una gran cantidad de dispositivos de salida así como tipos de éstos.

Las salidas pueden ir desde la más sencilla impresora de matriz de punto, hasta los mas complejos sistemas de fotocomposición o incluso filmación y edición para video.

Los tipos de salidas más comunes comienzan con las impresoras láser, las cuales son cada día más utilizadas, eficaces y económicas (dentro de los sistemas de mediana a alta calidad), y dependiendo de las características cada una de éstas, varía el fin para el que puedan ser utilizadas.

Las impresoras láser pueden variar fácilmente unas de otras y esto es porque cada una de ellas contiene una configuración especial que les permite realizar ciertos trabajos de forma más o menos eficiente. Así, hay impresoras de todo tipo (no solo láser sino también de sublimación de tinta, de inyección de tinta, de cera, etc.) en las que varía su capacidad de resolución y que pueden ir desde 300 ppp (puntos por pulgada), hasta 2400 ppp o más.

Las impresoras funcionan, en parte, de forma parecida a una computadora y así como éstas, las impresoras también necesitan de memoria RAM para procesar de manera más sencilla y rápida los trabajos que reciba. Mientras más memoria RAM contengan, mayor será la capacidad para almacenar y procesar información, así como mayor será el número de tipos que podrán ser cargados y leídos por la impresora.

En la actualidad, las impresoras de 300 ppp funcionan muy bien para obtener salidas de prueba, como lo son fotografías de posición, revisión de textos y otros; y en algunas ocasiones también se pueden imprimir originales mecánicos para serigrafía, los cuales deben ser preferentemente a línea.

A partir de 600 ppp se pueden obtener originales mecánicos de mas alta calidad, pero sobre todo siguen siendo trabajos a línea y en los que no se puede disponer de una muy rica variedad de escala de grises.

En impresoras de 1000 ppp se puede disponer de una muy buena salida, una rica variedad de escala de grises (dependiendo también del modelo de la impresora que se disponga) y es posible obtener originales mecánicos con una muy buena resolución.

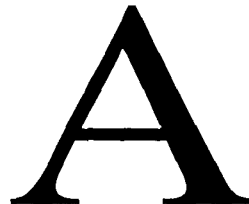
En el caso de que las impresoras sean de color, las características de resolución y de memoria funcionan de manera muy similar, con la diferencia que un documento a color necesitará de una mayor cantidad de procesamiento y almacenamiento.

Cuando los documentos han sido revisados y aprobados y es necesario obtenerlos en película, de manera completamente electrónica o digital (es decir sin tener que pasar por preprensa tradicional o fotomecánica), existen las componedoras o filmadoras que tienen la característica de dar salida a cualquier documento hecho en computadora directamente en película, obteniendo el número de placas que se requieran y con registros y guías casi perfectos, así como con la más alta calidad existente para las artes gráficas, ya que hay filmadoras que brindan más de 3600 ppp lo cual significa una excelente resolución.

Existen, como se mencionó con anterioridad, algunos otros tipos de salidas como lo son: salida en vinil, salida en diapositivas, salida en acetatos, salida en video, los cuales funcionan de manera similar pero que sería una desviación incluirlos en este proyecto.



Las impresoras láser de 300 ppp pueden llegar a mostrar el efecto de sierra en sus contornos.



Las impresoras láser de 600 o 1000 ppp tienen una mayor calidad de impresión, sin embargo todavía es calidad media.

IMPORTANCIA DE LAS SALIDAS

Es una cuestión muy importante la de conocer al menos los principios y la forma en que se debe de mandar a dar salida a cualquier tipo de documento, las consideraciones que deben de tomarse en cuenta y los pasos a seguir para evitar pérdidas de tiempos y recursos.

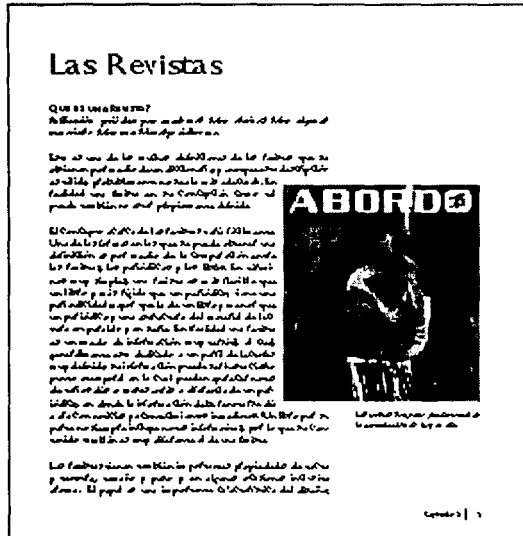
Cada problema tiene sus diferentes y muy particulares formas de solución, esto depende de lo que se requiera de cada uno de

ellos, así pues, para algunos documentos solamente se necesita una impresión láser o en blanco y negro (se entiende por éstas una impresión de no tan alta resolución o calidad), mientras para algunos otros es necesario mandarlos a fotocomponedoras con el fin de obtener película, e incluso, algunas veces también imprimir una prueba de color antes de obtener la película. Hay casos en los que se requiere de prueba láser, prueba de color y finalmente película, todo dependerá de la forma en que se haya planteado el desarrollo del proyecto y la forma en que se va a producir éste.

En un gran número de ocasiones es indispensable el considerar el tipo de impresión que se necesite obtener y los recursos con los que se cuenten para estos fines; y es que se podría requerir

de pruebas de color impresas como IRIS u algún otro sistema pero tal vez los recursos con los que se disponga no permitan ciertos "lujos".

El área que corresponde a la impresión puede volverse muy complicada, producir una gran cantidad de dolores de cabeza y



Las salidas láser son un recurso ideal para mostrar posición de imágenes y textos en general.

en no pocas ocasiones desperdicio de una importante cantidad de dinero y de recursos. El poder controlar este proceso implica un poco de conocimiento dentro del área de las artes gráficas y su manejo.

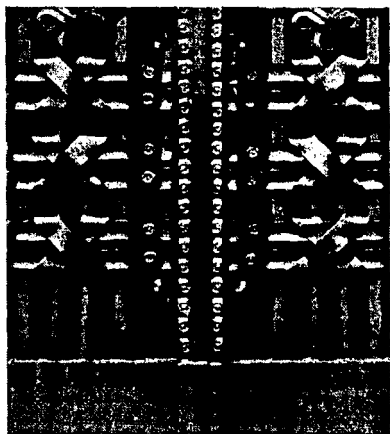
Es importante, por ejemplo, entender la diferencia y consecuencias de imprimir en modo RGB (Rojo, verde y azul), en CMYK (Cian, Magenta, Amarillo y Negro), o con tintas directas como Pantones.

Siempre, al momento de imprimir, hay que tener ciertas consideraciones en cuenta. El modo RGB es siempre la composición de colores por medio de luz, o lo que es lo mismo, son colores aditivos lo que significa que al mezclarse formarán como resultado al color blanco. Este tipo de salida se debe de utilizar únicamente cuando se disponga de aparatos de proyección, como lo son transparencias o video, ya que sus colores jamás podrán igualarse por medio de pigmentos o tintas (modo CMYK).

Si el modo RGB se utilizara en salida en separación de color, el resultado sería que la imagen solamente se imprimirá en la placa o película del color negro, dejando el resto de las placas sin imagen y con una impresión defectuosa e inservible.

La forma más utilizada (por supuesto dependiendo del tipo de trabajo) y con mejor reproducción de color es el modo CMYK (cian, magenta, amarillo y negro) y consta de cuatro placas, cada una correspondiente a cada color. Y de forma adicional a CMYK es posible imprimir tintas directas como lo son colores Pantone o barnices a registro.

En fotocomposición no existe un número limitado de tintas, ya que se puede obtener desde una, hasta "n" placas, lo que por supuesto repercutirá de manera determinante en el costo total del proyecto.



Una imagen "Composite" incluye todos los colores en una misma impresión.

El tipo de salida que se utiliza para la elaboración de pruebas, revisión de imágenes de posición, textos, etc., generalmente se realiza en las llamadas "*pruebas compuestas*", esto significa que todas las placas que se vayan a imprimir saldrán en una sola, y no habrá separación de color, con lo cual es posible revisar en su conjunto todos los elementos que constituyen un documento y es posible también determinar si está listo para imprimirse en separación de color, si es que el trabajo así lo requiere.

Al mandar un documento en prueba compuesta, no es posible distinguir si se están utilizando colores RGB, colores CMYK, o alguna tinta directa, ya que la impresora reconoce a todas como un mismo modo y las imprime por igual. Esto puede causar ciertos problemas, ya que de no revisar la modalidad de color por color, al darle salida en fotocomposición, es posible toparse con muchas sorpresas y muchas placas extra no deseadas o no impresas.

Siempre, al crear un nuevo documento, al revisar alguno ya existente, y antes de mandar a dar salida a alguno ya terminado, es importantísimo checar la forma en que están hechos los colores y cuáles son los que se desean imprimir; esto, aunque parece una pérdida de tiempo, al final reditúa en beneficios y evita futuras posibles complicaciones.

La impresión en selección de color se refiere a la descomposición de las imágenes en tres tintas principales y una auxiliar.

La impresión en selección de color es lo que se conoce como colores sustractivos, ya que la mezcla de éstos da como resultado el negro. Así pues, la selección de color o CMYK, se basa en la impresión de cian, magenta, amarillo y negro para obtener toda la gama de colores (ciertamente con el modo CMYK es posible obtener millones de colores, más sin duda existen

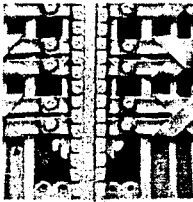
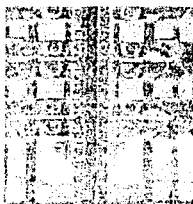
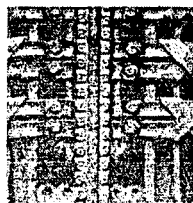
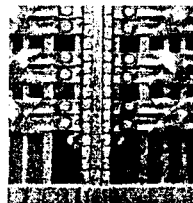
colores que no es posible imprimir con este proceso como las tintas directas de PMS o *Pantone Matching System*).

Al imprimir CMYK en selección, no en prueba compuesta, se obtendrán cuatro placas, cada una conteniendo únicamente información de su respectivo color; al unirse estas cuatro placas, darán como resultado la imagen compuesta completamente por todos los colores que debe generar (esta imagen se muestra en escala de grises equivalentes a sus valores en color). Si al unir estas placas, faltase una de ellas, inmediatamente se hará notoria la falta de algún color.

Una vez que se tiene preparada la copia final, que se han creado las ilustraciones, y se han juntado todos los elementos dentro de una misma página, es tiempo de imprimir. Este capítulo contiene la información necesaria para poder imprimir desde copias compuestas para revisión, hasta salidas de alta resolución en fotocomponedoras listas para impresión en selección de color.

En la mayoría de los ambientes de producción, las páginas que son armadas dentro de QuarkXPress tienen salida en impresoras láser para su revisión y corrección, y una vez que éstas han sido aprobadas la página final puede ser obtenida en alta resolución por medio de una fotocomponedora capaz de imprimir en papel fotográfico o en película. La caja de diálogo Ajustar Página o Page Setup (File-Page Setup) contiene los comandos que permiten especificar qué tipo de impresora se está utilizando y como se debe controlar la salida del documento a imprimir.

QuarkXPress soporta una gran variedad de salidas, las cuales pueden ir desde 300 hasta 2540 puntos por pulgada de resolución en fotocomponedoras y más. Para asegurar QuarkXPress pueda imprimir correctamente un documento en la impresora seleccionada, es necesario especificar las preferencias de ésta de una manera precisa dentro de la caja de diálogo de Ajustar Página antes de mandar a imprimir.



Al separar una imagen para película, ésta se debe descomponer en cian, magenta, amarillo y negro

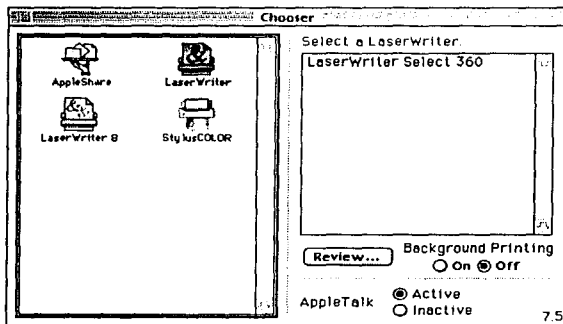
La caja de diálogo de Ajustar Página de QuarkXPress contiene los controles para especificar ciertos tipos de impresoras, así pues, cuando se da salida en una impresora láser, como la LaserWriter de Apple, es necesario seleccionar primero la impresora adecuada en el Selector o Chooser (Apple-Chooser). Si no se selecciona el tipo de impresora correcto, el documento puede imprimirse con resultados inesperados.

QuarkXPress interpreta la información que se especifica en la caja de diálogo de Ajustar Página, solo con fines de impresión. Las selecciones realizadas y los valores que se otorgan a ésta no afectan los formatos de la página (como lo son el tamaño, la orientación, etc.).

COMO SELECCIONAR UNA IMPRESORA

Para seleccionar un driver (controlador) de impresora y su correspondiente impresora es necesario ir a la caja de diálogo del

Selector o Chooser (Apple-Chooser), el accesorio de escritorio del selector es deplegado.



El Chooser o Selector permite escoger la impresora a utilizar.

Una vez que aparece el Selector se tiene que seleccionar el driver (icono) de alguna impresora (por ejemplo la LaserWriter). Si la computadora se encuentra conectada a una red, es posible también escoger la zona en la que dicha impresora se encuentra localizada. Es entonces cuando se debe escoger la impresora que será utilizada.

Una vez escogida, se cierra la caja de diálogo del Selector con lo que se dispondrá de dicha impresora en todas las aplicaciones de las que se mande a imprimir.

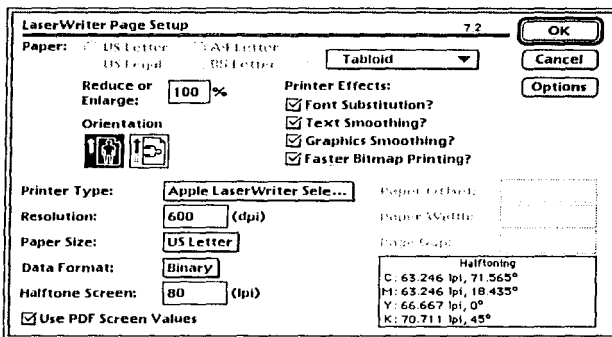
Es muy importante señalar que si dentro del selector no se encuentra un driver específico para la impresora como LW

Select 630 se deberá seleccionar el driver de LaserWriter y no el de LaserWriter 8.0 ya que QuarkXPress funciona mejor con el primero que con el segundo (LaserWriter 8.0 normalmente se utiliza para mandar a imprimir de PageMaker).

UTILIZANDO AJUSTAR PAGINA (PAGE SETUP) PARA PREPARAR UN DOCUMENTO PARA IMPRESIÓN

Para especificar como imprimirá QuarkXPress algun documento en la impresora seleccionada en el Chooser se tiene que abrir la caja de diálogo de Ajustar Página o Page Setup (File-Page Setup). Una vez abierta esta caja de diálogo, es posible determinar el tamaño del área del papel que utilizará la impresora.

Para especificar el tamaño del papel que utiliza la impresora, es necesario seleccionar alguna de las opciones en Paper Area. El papel se refiere al tamaño de éste del que dispone la impresora, no el tamaño de la página que se especifica en la caja de diálogo de New Document o Documento Nuevo (File-New-Document), o la caja de diálogo de Document Setup (File-Document Setup).



La caja de diálogo de Ajustar Página contiene una gran cantidad de opciones.

Cuando se selecciona una impresora que tiene la capacidad de imprimir en tamaños no pre-establecidos, el menú de Paper Size o Tamaño de Papel se activa y los botones pertenecientes a éste se tornan grises e inactivos.

Para imprimir un documento a escala es necesario especificar los valores finales dentro del recuadro de Reduce o Enlarge. Es posible reducir o ampliar un documento desde un 25 hasta un 400% con incrementos de uno en uno.

Para especificar la orientación de la página a imprimir se selecciona alguno de los dos íconos que sirven para este fin, el ícono de la derecha imprimirá en formato horizontal y el de la izquierda imprimirá en formato vertical.

Para seleccionar el tipo de impresora a la cual se mandará el documento se selecciona alguna del menú Printer Type o Tipo de Impresora, el tipo de impresora que ha sido seleccionada deberá ser la apropiada y corresponder al drive de la impresora previamente indicado en el Selector.

QuarkXPress, como la mayoría de los programas, cuenta con dos formatos de archivo para mandar a imprimir un documento, los cuales se encuentran dentro del menú Data Format. Estos dos formatos son el binario y el ASCII. El primer formato permite obtener una impresión más rápida que el formato ASCII, pero tiene el problema de que no puede ser leído por algunas impresoras. En caso contrario, el formato o código ASCII, es un código estándar que puede ser leído por todo tipo de impresoras, aun que su proceso es más lento. Es importante contemplar que si se va a imprimir un documento dentro del formato binario se cuente con una impresora que sea capaz de leer este tipo de información.

Para especificar el número de líneas por pulgada que QuarkXPress utilizará para imprimir sus pantallas (importantísimo al momento de obtener película) Es necesario introducir los valores en el espacio de Halftone Screen o Pantallas de Medio Tono.

QuarkXPress utiliza los valores que han sido introducidos para imprimir pantallas de texto en porcentajes, fondos de recuadros y recuadros, procesos de separación de color e imágenes a las cuáles se les aplican los valores pre establecidos.

Para seleccionar o desactivar las opciones del driver de la impresora proporcionadas por el software del sistema del Macintosh, se

revisan las cajas en el area de Printer Effects o Efectos de Impresión.

La opción de Font Substitution o Sustitución de Fuentes sustituye la fuente New York (no PostScript) por Times, la Geneva por Helvetica y la Monaco por Courier. Si esta opción de deja sin revisar las versiones bitmap de las fuentes que no son PostScript serán las que aparezcan en el documento impreso, con sus consiguientes implicaciones como el obtener letras con perfiles seguiteados.

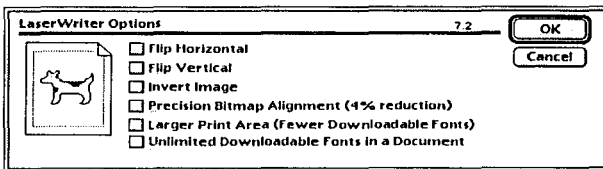
Para los casos en los que sea necesario imprimir fuentes tipo bitmap existe la opción de Text Smoothing o Suavizador de Texto, con lo cual son suavizadas este tipo de fuentes al momento de la impresión.

De la misma forma que existe una opción para suavizar los textos bitmap, QuarkXPress dispone de otra, Graphics Smoothing, o Suavizador de Gráficos, los cuales permiten a las imágenes bitmap (generalmente formatos de archivo tipo Pict) imprimirse de una manera un tanto más suavizada, evitando así un poco de seguiteado en sus contornos.

La caja de diálogo de Page Setup también cuenta con una opción que permite imprimir todos los elementos bitmap de que se disponga de una manera más rápida de lo normal activando la caja de Faster Bitmap Printing.

Para desplegar la caja de diálogo de LaserWriter Options, la cual contiene controles adicionales para la impresora proporcionados por el software del sistema se selecciona Options y esta caja de diálogo será desplegada.

Al abrirse esta segunda caja de diálogo se aprecian algunas opciones adicionales las cuales funcionan de manera muy intuitiva.



La opción de Flip Horizontal o Dar Vuelta Horizontal revierte el sentido de la impresión, con lo cual se puede controlar el lado en que la emulsión será impresa, lo mismo ocurre con Flip Vertical o Dar Vuelta Vertical.

La opción de Invert Image permite imprimir un documento en positivo o negativo. La opción de Larger Print Area o Área de Impresión Mayor permite abrir los márgenes que por default trae configurados cada impresora, con lo cual crece el área real de impresión, es importante contemplar que cuando esta opción es activada la impresora dispondrá de un menor número de memoria para leer fuentes de impresión, esto puede ocasionar que, en el caso de que se estén utilizando un gran número de fuentes, que las imágenes a imprimir sean demasiado grandes, o cuando la impresora esté muy limitada en cuanto a memoria, el documento no pueda imprimirse o tarde mucho tiempo más del que normalmente utilizaría para imprimir un documento común.

Esta caja de diálogo puede incluir otras opciones que no se incluyen dentro de este capítulo, esto es porque pueden presentarse variantes de acuerdo a la versión del driver de LaserWriter de que se disponga cargada dentro del software del sistema.

Para obtener información acerca de las opciones en el área de Printer Effects o para la caja de diálogo de Options es posible seleccionar Help o ayuda en la caja de diálogo de Page Setup.

NOTA IMPORTANTE

• Cuando se quiere imprimir a una impresora no PostScript, es necesario seleccionar su driver correcto en el Chooser. El driver o icono de la impresora ImageWriter de Apple por ejemplo soporta impresoras no PostScript (lenguaje de programación de Adobe).

• Si el tamaño del papel definido en la caja de dialogo de Page Setup es más pequeño que el tamaño de página del documento (revisar Document Setup en File-Document Setup), el resultado será que solamente una parte del documento será impresa.

• Si el tamaño del documento es mayor al tamaño del papel del que dispone la impresora, es posible imprimir una versión reducida de la página especificando algun porcentaje de entre un 25 y un 100% en la opción de Reduce or Enlarge en la caja de diálogo de Page Setup. De la misma forma, si es necesario imprimir una versión ampliada del documento, es posible especificar valores de 100 a 400%.

Si se está escogiendo la opción de obtener una versión ampliada del documento, es importante tener en consideración el tamaño del que se dispone en la impresora, ya que si el documento lo excede, éste será impreso sólo parcialmente, con lo que existirá una parte que se quedará sin imprimir.

El submenú de Printer Type lista los tipos de impresora por default y las impresoras que disponen de archivos PDF (Printer Description File) en el folder del programa de QuarkXPress. Un archivo PDF contiene la información necesaria para que QuarkXPress pueda imprimir documentos de una manera optima, sin características de impresoras cargadas por default. Algunos fabricantes de impresoras incluyen un archivo PDF con sus productos.

• La resolución, el ancho del papel y algunas otras opciones solamente estarán disponibles cuando una fotocomponedora sea seleccionada.

• Algunos documentos no se imprimirán cuando la opción Faster Bitmap Printing se encuentre activa dentro del area de Printer Effects.

PREPARANDO UN DOCUMENTO PARA FOTOCOMPONEDORA DE ALTA RESOLUCIÓN

Generalmente los documentos que se generan en QuarkXPress reciben salida en impresoras láser para cualquier propósito como impresión de prueba, páginas de arte final o para originales mecánicos de revistas, folletos, publicaciones, etc.

La mayoría de las fotocomponedoras (especie de impresoras que permiten obtener película, láminas o papel fotográfico) pueden imprimir en una gran variedad de resoluciones, las cuales varían de los 300 a los 2540 dpi.

Cuando se imprime en una fotocomponedora es posible mover la imagen de la página a imprimir y especificar el espacio entre las páginas sucesivas.

La caja de diálogo de Page Setup contiene opciones que permiten controlar estas alternativas cuando se selecciona una impresora que los soporta.

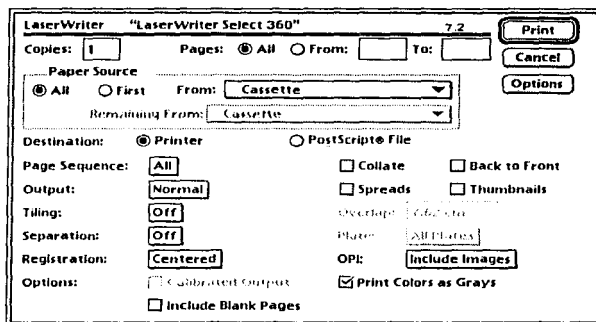
QuarkXPress soporta una gran cantidad de recursos de impresión, desde los 300 dpi en las impresoras laser, hasta 2540 en fotocomponedoras y más. Para estar seguro de que QuarkXPress imprimirá correctamente en la impresora seleccionada, se debe especificar las preferencias correctas en la caja de diálogo de Page Setup antes de mandar a imprimir cualquier documento.

Antes de imprimir en una fotocomponedora PostScript, se selecciona el driver de la impresora de LaserWriter en el accesorio de escritorio Chooser. Adicionalmente es necesario seleccionar la fotocomponedora que se desee utilizar en el submenú de Printer Type, opciones y comandos adicionales serán desplegados en la caja de diálogo. Esto permite especificar las preferencias de impresora, así como los alimentadores que utilizará dicha salida.

IMPRIMIENDO UN DOCUMENTO

Una vez que ha sido seleccionado algún drive de impresora vía Chooser y se especificó como se desea imprimir él o los documentos utilizando los recursos de la caja de diálogo de Page Setup, éste se encuentra listo para recibir salida. Escogiendo Print (file menú) se despliega su respectiva caja de diálogo dentro de la que se especifican todas las preferencias para su impresión.

La caja de diálogo de impresión contiene todos los recursos que permiten controlar la forma en que el documento se imprimirá. De cualquier forma, seleccionando un driver de impresora en el Chooser y si no se desean modificar las preferencias e indicaciones en la caja de dialogo de Page setup, imprimir un documento puede ser tan sencillo como escoger Print del menú file y seleccionar OK en la caja de diálogo de Print.



Caja de diálogo de Impresión.

Pero para poder controlar la impresión de una forma óptima es necesario revisar y saber utilizar los submenús que se presentan en esta caja de diálogo.

Al momento de mandar a imprimir algún documento, lo primero que se especifica es el número de copias que se imprimirán del mismo, así como el rango de páginas que serán impresas, la siguiente opción permite especificar en que bandeja se alimentará el papel o si vendrá por cartucho en una fotocomponedora; esto permite utilizar tamaños irregulares si se va a imprimir en láser.

La caja de diálogo de impresión también permite especificar si el archivo se mandará a imprimir o si éste se guardará como archi-

vo PostScript (al guardar un documento como PostScript, este no se imprime y no es posible verlo en cualquier programa, ni siquiera en el programa que lo creó, y que en este caso se trata de QuarkXPress. La ventaja de crear un archivo PostScript es que si se cuenta con una impresora del mismo tipo, PostScript, éste se puede cargar como si fuera una fuente de impresión y será reconocido e impreso por ésta con excelente calidad y tiempo de proceso, evitando así problemas de compatibilidad y en muchos casos de memoria); en este caso se deberá seleccionar la opción de impresora.

Esta misma caja de diálogo contiene ciertas opciones del lado izquierdo y que se relacionan con las que se encuentran del lado derecho.

La primera de ellas es Page Sequence, la cual se refiere a que QuarkXPress tiene la opción de imprimir todas las páginas, así como sólo imprimir las páginas nones o las páginas pares, así que si se selecciona la opción de Odd, se imprimirán únicamente las páginas nones y si se selecciona la opción de Even solamente se seleccionarán las páginas pares. Si se selecciona la opción All se imprimirán tanto pares como nones.

La opción Collate funciona cuando se manda a imprimir de dos copias hacia adelante, Collate ordena cada juego de copias en orden secuencial y entrega cada juego armado de acuerdo como se mande desde la computadora, evitando así el tener que, una vez impresas todas las páginas, acomodar los juegos manualmente. Es importante mencionar que el utilizar esta opción provoca que la impresión sea mucho mas lenta que cuando no se activa este cuadro, ya que la impresora necesita de mayor memoria para realizar esta tarea.

El submenú de Back to Front permite imprimir de atrás para adelante, así que si se desea imprimir un documento pero las últimas páginas son las que urgen, esta opción puede resultar muy útil.

El cuadro de Spreads tendría su traducción en planchas o placas extendidas. Esta es una opción muy importante, ya que si se está compaginando un documento o simplemente si se quieren imprimir dos páginas enfrentadas éstas se imprimirán al mismo tiempo y compartirán tanto guías de registro y corte como el resto de las indicaciones que se le den al momento de imprimir. Esto es importantísimo cuando se compaginan pliegos en pre prensa digital.

Thumbnails o miniaturas tiene su principal utilidad cuando se desea visualizar todo el documento en su conjunto o cuando es necesario elaborar un dummie de referencia. Al utilizar Thumbnails se obtiene una impresión de cada página reducida aproximadamente al 20% (esto varía de acuerdo al tamaño del documento que se esté utilizando) y la impresora imprime varias páginas dentro de una misma para economizar hojas.

El submenú de Output se refiere a la forma en que QuarkXPress dará salida al documento, y éste contiene tres opciones: la primera de ellas permite obtener una salida con alta resolución y la cual está marcada como Normal; la segunda opción de este submenú imprime todas las imágenes pero en baja resolución, con un tiempo de proceso menor pero con calidad de pruebas para revisión, no de alta resolución y se llama Low Resolution; y la tercera opción no imprime ninguna de las imágenes utilizadas dentro del documento sino que en el lugar que ocupan se imprime un recuadro con una cruz adentro, lo que indica que esa caja incluye una imagen. Esta opción de salida permite un proceso muy rápido y sirve muy bien para revisión de textos y otros elementos que no incluyan el uso de imágenes como revisión de placas, etc.

El Tiling es un menú bastante útil cuando no se dispone de alguna impresora de gran formato o cuando el documento a imprimir es bastante grande y no puede ser impreso en una sola hoja, sea en impresora láser o de color. El Tiling segmenta un documento en las partes que sean necesarias y cada una de éstas las

imprime con registros y con indicaciones necesarias para ser armadas en restrirador. El Tiling tiene un control automático que marca el espacio que se va a encimar una hoja sobre la otra para su armado y también cuenta con un control manual que permite al diseñador especificar de cuanto se desea que sea este traslape.

Del lado derecho se encuentra una caja que indica Overlap y dentro de ésta se puede leer el parámetro que por default utiliza el programa. este se encontrará inactivo si esta la opción de Off o si está en Manual y éste podrá ser modificado si se encuentra seleccionado Automatic.

La siguiente opción se refiere a si el documento será impreso como una prueba compuesta o si se imprimirá una placa de cada color, así que si se desea un documento compuesto (impresión de todos los colores dentro de una misma hoja) la opción de Separation debe estar en Off; si por el contrario se desea obtener una placa de cada color por separado esta opción deberá marcar On.

Si se deja en On la opción de Separations, del lado derecho se activa el submenú de Plates o placas quedando activa la opción de All Plates (el revisar aquí que placas o Plates van a ser impresos es importantísimo, ya que aquí es donde se ve con mayor facilidad se se están imprimiendo colores de más o solamente los que se desean imprimir. Si aparece un color que no se desea imprimir como algún PMS que debería estar en Process, se deberá cancelar la caja de diálogo, editar el color y volver a repetir todo el proceso de la caja de diálogo de Print). Si sólo se desea imprimir uno de ellos como el cian deberá ser escogido éste en lugar de All Plates; esto dará como resultado que se imprima solo la información que contenga al color seleccionado.

Si esta opción se deja en Off, el resultado será que todos los colores o su respectiva información en escala de gris se imprimirán en una sola hoja.

La opción de OPI (Open Prepress Interface o Interface de pre-prensa abierta) permite controlar la impresión de imágenes TIFF y / o EPS. Cuando aparece la leyenda de "Include Images" la impresora leerá e imprimirá todas las imágenes TIFF y EPS que aparezcan dentro del documento. Cuando la leyenda indique "Omit TIFF", la impresora no leerá y por consiguiente no imprimirá imágenes con formato TIFF, y cuando se indique "Omit TIFF & EPS", la impresora no imprimirá ninguno de estos dos formatos. El mandar a imprimir sin que la impresora lea las imágenes TIFF y EPS no representa ninguna modificación dentro de los elementos que conforman el documento y si bien no se obtienen las imágenes dentro de las páginas impresas esta opción es muy funcional cuando se necesitan revisar documentos y éstos tardan demasiado en imprimirse debido a la lectura de los elementos que vengan dentro de este formato.

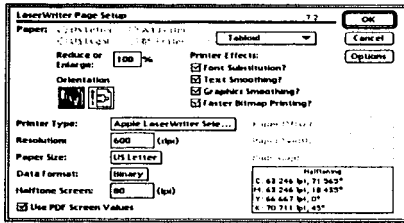
Cuando un documento se manda a imprimir dentro de QuarkXPress y alguna página no contiene ningún elemento imprimible, como plecas, texto, imágenes o algún otro, la página normalmente no será impresa a menos que se encuentre activa la opción de Print Blank Pages, esto no significa se que se vaya a imprimir algo dentro de esta página, sino que la impresora la jalará como parte del documento para así no perder la compaginación.

La opción de Print Colors as Grays funciona para el momento de mandar a imprimir a una fotocomponedora o impresora láser blanco y negro. Esta opción convierte la información de color a escalas de grises, con lo que se obtendrá una página impresa con un mejor equilibrio de valores en los tonos.

Es importante señalar que cada caja de diálogo puede variar ligeramente (Presentando algunas ocasiones mayores opciones que otras) de acuerdo a la impresora y al driver (controlador) de impresora que se utilice.

IMPRIMIENDO UNA PÁGINA DE ABORDO EN LASER

Una vez que se ha salvado el archivo, que se terminó el diseño del artículo, que se revisaron colores e imágenes y que se encuentra listo para revisión, éste será mandado a imprimir en láser para cualquier corrección.

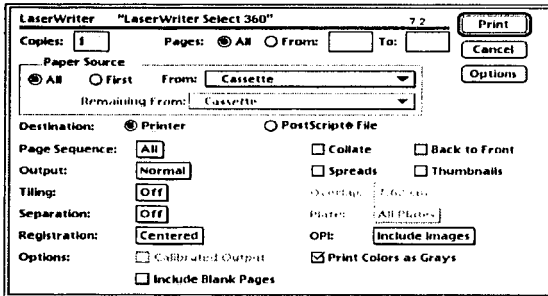


Page Setup de un artículo de Abordo.

Lo primero será revisar la caja de diálogo de Page Setup en el menú File, se selecciona la impresora adecuada dentro del submenú Printer Type, la orientación del papel y se desactivan todos los efectos de impresión. En el cuadro de opciones se verifica que todo se encuentre desactivado ya que no se necesita cambiar el lado de la emulsión ni obtenerlo en negativo. Se dará salida con

orientación vertical debido al formato del diseño y saldrá al 100% de su tamaño real.

Una vez verificados todos los submenús y comandos se selecciona OK y se salva el documento para que todas las preferencias de Page Setup queden registradas para la siguiente vez en que se imprima una página de este documento.



Caja de diálogo de Print del artículo de Abordo.

Se procede a abrir la caja de diálogo de Print (File-Print) dentro de la cual se especifica que será una copia de la página 28 a la 34, con destino a la impresora.

Como la página a imprimir cabe perfectamente dentro del tamaño de papel que maneja la impresora se desconectará la opción de Tiling. La opción de Page Sequence debe estar en All debido

a que se mandará a imprimir un juego completo.

Al pasar a la opción de Output se selecciona la opción Normal ya que esta página deberá estar completa para su revisión y aprobación.

Las opciones de Separation y Registration deberán permanecer apagadas o en Off, ya que como es una prueba no se necesita imprimir una placa de cada color y mucho menos registros para impresión.

Dentro del submenú de OPI se deja la opción Include TIFF & EPS ya que es necesario revisar también las imágenes que se incluyen dentro del juego a imprimir.

Por último se selecciona Print Colors as Grays, para obtener una impresión más confiable en cuanto a las imágenes y colores utilizados.

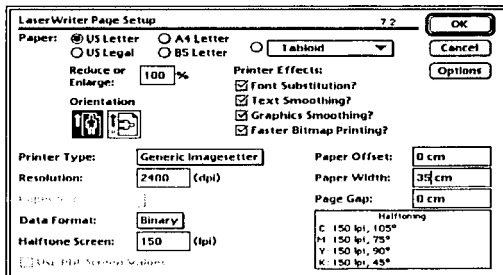
Una vez revisadas todas las opciones se selecciona Print y se espera a que el documento sea procesado por la impresora.

IMPRIMIENDO LA MISMA PAGINA EN FOTOCOMPONEDORA

Una vez que la prueba láser ha sido corregida, revisada y aprobada, y el documento recibirá salida en papel fotográfico o película se tiene que seguir el mismo proceso que cuando se mandó a imprimir en prueba laser, con la diferencia de que cambiaran ciertos parámetros e indicaciones dentro de la caja de diálogo de Page Setup y Print.

Antes de pasar a la caja de diálogo de Page Setup se deberá de cambiar la impresora en el Selector o Chooser (menu ) y escoger la fotocomponedora a la cual se mandará el archivo a imprimir.

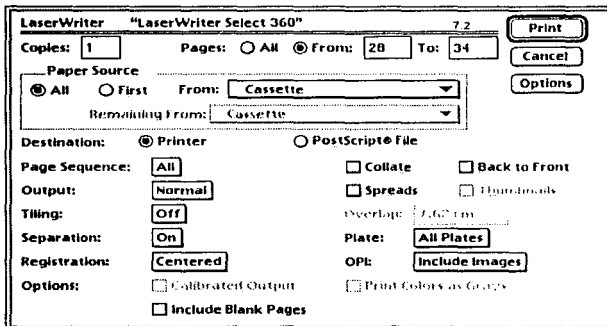
Una vez seleccionado el driver de la fotocomponedora se abre de nuevo la caja de diálogo de Page Setup, en la cual se han conservado las especificaciones de la última vez que se salvó el documento y se mandó a imprimir.



En el submenú Printer Type se selecciona la nueva impresora a la que se mandará a imprimir; en el cuadro de Options se da una vuelta horizontal para obtener la emulsión arriba y se le da OK a esta caja de diálogo con lo que se regresa a la anterior, en la cual se especifica la resolución y el lineaje al que se obtendrá la película (en este caso la resolución es de 2400 dpi y de 150 lpi), también se selecciona el ancho que el rollo de película maneja, el cual en este caso es de 35 cm. (las medidas de la película, como la resolución y el lineaje varían ampliamente de una fotocomponedora a otra así como de un trabajo a otro).

Cuando ya se han comprobado todas las especificaciones con las que deberá contar la fotocomponedora se selecciona OK y se abre la caja de diálogo Print.

Esta caja de diálogo se maneja de la misma manera que al mandar a imprimir una copia láser, simplemente hay que cambiar algunos parámetros.



En el caso de ABORDO la impresión consiste en selección de color o lo que es lo mismo, se imprime en Cian, Magenta, Amarillo y Negro, por lo que el submenú Separations deberá permanecer encendido, lo que a su vez activara el menú Plates.

Al dejar encendida la opción Separations el menú Plates despliega el comando de All Plates, esto significa que imprimirá todos los colores que estén dados de alta como los colores CMYK o alguna tinta directa si es que se desea imprimir alguna.

También debe estar activado el submenú Registration y con el comando en Centered, con lo cual se imprimirán guías de corte,

de registros, barras de color y datos de la película indispensables para la impresión. Una vez revisadas cada una de las opciones se selecciona OK, con lo cual la salida en película o papel fotográfico comienza a ser procesada.

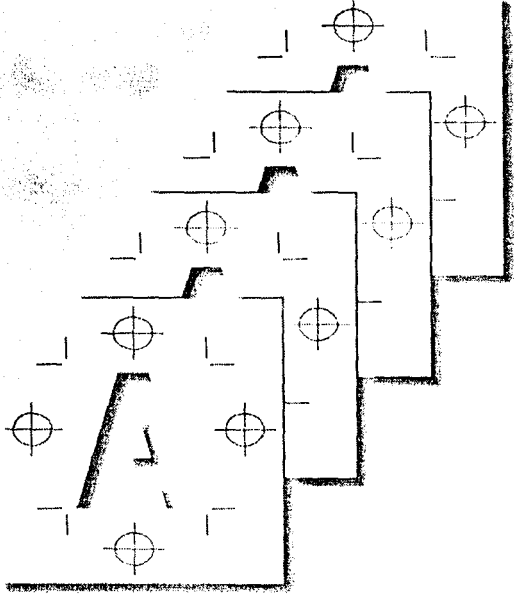
QUE HAY DESPUES DE LA PELÍCULA?

El proceso de las artes gráficas que continúa después de la obtención de la película es un proceso igual de importante y bastante extenso el cual solamente se relatara de forma breve con la finalidad de dar una idea de lo que es el proceso de impresión.

Así que una vez que se ha obtenido película, esta pasa a otro departamento dentro del cual se elabora una prueba de color como el cromalín o el match print (también es posible hacer pruebas de color totalmente digitales en impresoras como la IRIS, la cual da una calidad bastante cercana a lo que es el cromalín). Esta prueba de color tiene la finalidad de que el cliente tenga una idea bastante aproximada de como va a quedar su producto final, también esta prueba de color sirve para que el prensista controle mucho mejor su impresión a la hora del tiraje.

Cuando esta prueba de color ha sido aprobada, la película pasa al departamento de foto transporte, dentro del cual la película se pasa a las láminas que van a servir para impresión, estas láminas se colocan dentro de las bobinas de las rotativas o bien se colocan en las prensas planas dejando las imprentas listas para correr los tirajes que sean necesarios.

Una vez terminada la impresión, todos los pliegos impresos son llevados al departamento de acabado en donde se arman las revistas con cada uno de los pliegos que deberá llevar, se suajan y se encuadernan con lo que quedan listas las revistas para ser empaquetadas y entregadas al cliente, cerrando así un proceso bastante laborioso, complejo y de mucho cuidado y conocimiento, el cual cada día esta automatizando de una manera más general todas y cada una de sus partes.



Capítulo VII

Preparando archivos digitales

GENERALIDADES

Dentro de la elaboración de cualquier archivo electrónico siempre se deben tomar en cuenta ciertas consideraciones que harán que el trabajo fluya de manera regular y con el menor número de problemas posible.

Dentro de estas consideraciones es importante contemplar desde el tipo de fuentes y colores que se estén utilizando, hasta cual será el medio de almacenamiento en que se transportará el archivo que se esté produciendo.

Muchas son las formas que se reparten en los burós de servicio, algunas de las cuales resultan muy confusas de llenar o seguir cuando se manda a dar salida a algún archivo y también son muchos los pesos que se pueden pagar de más si este no es mandado correctamente.

La compañía "Scitex", una de las más importantes del mundo en cuanto a pre prensa se refiere a elaborado una guía detallada para preparar archivos electrónicos conocida como CREF™ por sus siglas en inglés (Creating Computer Electronic Files) y que se traduce literalmente a continuación con la intención de que el lector cuente con la información más reciente y detallada al momento de preparar y mandar sus archivos a un buró de servicios o a impresión.

Una Guía para la creación de archivos electrónicos por computadora.

La asociación de Artistas Gráficos de Scitex se enorgullece en presentar la guía CREF™.

CREF™ representa el esfuerzo de un buen número de impresores, separadores y diseñadores que han desarrollado una guía para la preparación de archivos digitales o de autoedición para una exitosa salida en filmadoras o algún otro dispositivo. Estos archivos electrónicos pueden reducir los costos de una manera efectiva y convertirse en un eficiente método de producción de pre prensa electrónica, pero también pueden convertirse en una pesadilla de tiempos extras, de cargos excesivos y entradas perdidas a las prensas, cuando los impresores y separadores son forzados a resolver problemas dentro de los archivos electrónicos cuando éstos han sido producidos incorrectamente. El éxito de esta guía es el de plantearte algunas sugerencias que te ayudarán a minimizar el riesgo de problemas con los archivos que tu crees o revises para salidas.

La palabra "cliente" y "consumidor" puede ser utilizada alternadamente, al igual que publicista y publicación, dependiendo de las circunstancias individuales de cada caso. La palabra "vendedor" es un poco injusta dentro del nivel de servicio que muchas firmas ofrecen, pero es la mejor para describir al proveedor de servicios. La palabra "vendedor" se podrá aplicar al impresor, fotomecánico, separador, tipógrafo o incluso a un buró de servicio.

Dentro de este documento se examinan los siguientes dos niveles que se deben tomar en cuenta para producir archivos electrónicos listos y terminados.

- **GENERAL-** Que es lo que se necesita para hacer negocios.
- **APLICACIONES-** Exactamente que hacer con las aplicaciones. Por favor, toma este documento y úsalo como está o utilízalo como modelo para crear tu propia versión, la cual puede ser más específica y que te permitirá establecer una clara comunicación entre "cliente/vendedor".

INDICE

1. NIVEL GENERAL

FUENTES

- Conversión a pre prensa electrónica
- Manejando familias tipográficas
- Procedimientos para agregar y cambiar fuentes
- Reglas generales para el manejo de fuentes

PRUEBAS FINALES

- Especificaciones para las pruebas finales
- Procesos de revisión y corrección

FORMAS DE TRANSMISION E INSTRUCCIONES DE ENVIO

- Recomendaciones para el nombre del archivo

2. NIVEL DE APLICACIÓN

Especificaciones para aplicaciones como Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe PageMaker, Macromedia FreeHand, QuarkXPress, etc.

Diagramados (Templetes)

Hojas de estilos

Manejo de texto y texto con efectos especiales

- Calados

- Tipos en negro

- Perfilados

- Sombreados sin perfiles

- Sombreados con perfiles

Trapping (imposición)

Reglas, recuadros

- Especificaciones para las reglas

- Especificaciones para los recuadros

Importando gráficos

FPO (For Position Only) Imágenes de posición
Live Images (imágenes vivas o de alta resolución,
sin archivos EPS incluidos)
Imágenes OPI /APR
EPS (Encapsulados PostScript)

Definiendo colores

CMYK vs. Tintas directas
Consideraciones con QuarkXPress
Consideraciones con FreeHand
Consideraciones con Adobe Illustrator
Consideraciones con Adobe Photoshop

Definiendo los archivos EPS

Definiendo blends y degradados

Los códigos de barras

Folios

I. NIVEL GENERAL

FUENTES

Las fuentes utilizadas tanto por el cliente como por el vendedor deberán ser de la misma versión, nombre y fabricante.

Los impresores, separadores y burós de servicios deberán mantener licenciadas las versiones de todas las fuentes utilizadas durante el proceso de producción. Es también responsabilidad del cliente mantener sus fuentes licenciadas.

CONVERSION A PREPrensa ELECTRONICA

Es importante asegurarse que tanto el cliente como el vendedor comprendan que están manejando todas sus fuentes de manera legal y licenciada por parte del o los autores de las mismas.

Una lista completa de todas las fuentes PostScript utilizadas deberá acompañar al o los archivos para su salida. Esto puede ser complementado por medio del llenado de formas o a través de productos de software disponibles en el mercado.

MANEJANDO FAMILIAS TIPOGRÁFICAS

Los vendedores que ofrecen los servicios de producción y salida deberán disponer periódicamente de una lista de fuentes actualizadas y deberá tener las licencias vigentes.

El cliente deberá ser cuidadoso cuando seleccione los atributos de un estilo como Bold Italic, el cual puede no estar disponible como fuente de impresora. En los controladores de impresión y en los procesadores de información de las filmadoras más viejas, se creará una versión de la fuente y será normal considerar una degradación dentro de los estándares de calidad. Muchos de los nuevos controladores de impresión y procesadores de filmadoras más recientes ignoran dichas instrucciones y simplemente utilizan la fuente de impresión en su versión Plain, o lo que es lo mismo, sin manipular, con lo que se perderán las características Bold Italic.

Un ejemplo de este problema puede ser al seleccionar la fuente Humanist 541 Condensed Bold (la cual cuenta con su correspondiente fuente de impresión) y se le agrega el comando de Italic dentro de la aplicación, como lo puede ser QuarkXPress). En la pantalla, la fuente será desplegada como Condensed Bold Italic, pero al momento de que ésta se imprima, el resultado será de una fuente en versión Condensed Bold, sin Italic.

PROCEDIMIENTOS PARA AGREGAR Y CAMBIAR FUENTES.

La misma precaución utilizada para el manejo legal de fuentes deberá ser practicada por costumbre.

Deberán hacerse nuevos listados de fuentes incluyendo las fuentes que se planeen utilizar de forma repetida y periódica para folletos, catálogos, empaques, etc. En el caso en que el uso de una fuente no sea frecuente, el servicio de salida necesitará conseguir tanto la fuente de pantalla como la de impresión que serán utilizadas.

Deberá existir mucho cuidado en caso de que muchos vendedores reciban diversos documentos del mismo sistema de diseño. El cliente deberá comunicar a otros vendedores que la configuración de la fuente ha cambiado.

REGLAS GENERALES PARA EL MANEJO DE FUENTES

Dentro de las aplicaciones, utiliza el tamaño de la fuente de pantalla si se encuentra disponible evitando el uso de atributos de estilo como Bold, Italic, Bold Italic, Outlines o Shadows.

Las fuentes de tipo PostScript™ normalmente se imprimirán mejor que las fuentes TrueType™. Si estás considerando utilizar fuentes TrueType™ realiza una prueba en tu buró de servicio para asegurar que el procesador de la filmadora pueda procesarlas eficientemente. Los vendedores podrían no aceptar este tipo de fuentes. Tu puedes decidir el utilizar fuentes tipográficas creadas o modi-

ficadas por ti mismo utilizando programas como Fontographer. Los alfabetos utilizados deberán estar guardados con nombres únicos tanto en la versión de pantalla como de impresión para así evitar conflictos con los nombres que utiliza la industria como estándares. Personalízalos y utiliza tu primer apellido como una forma de evitar conflictos.

Cuando una fuente de pantalla o impresión creada por ti a sido modificada, deberás proporcionar una copia al vendedor con la actualización, tanto de la versión de impresión como de la de pantalla.

PRUEBAS FINALES (NORMALMENTE IMPRESIONES LASER)

Es parte de nuestra experiencia que las pruebas finales, normalmente de impresión láser son vitales para asegurar la integridad de la película final. Consecuentemente los clientes deberán respetar el deseo legítimo de sus vendedores para poder realizar un mejor proceso de producción proporcionando lo siguiente en cada proyecto:

1. Una impresión láser final. El vendedor no será responsable de la integridad de la película sin una prueba final, ya que ésta es comparada con la película final como una medida de control de calidad.
2. Las pruebas finales del cliente deberán coincidir con los archivos digitales proporcionados por éste, ya que es especialmente importante para los procesos de revisión y control de calidad internos de tu vendedor.
3. En todos los archivos que sean enviados vía módem, el cliente deberá incluir por fax una copia final del archivo al 100% del tamaño.

4. El vendedor no será responsable de la integridad de la película final sin una copia de ésta. Solo en circunstancias extremas, el vendedor deberá realizar el proceso sin una copia final del o los archivos.

5. Bajo circunstancias extremas y con instrucciones implícitas escritas del cliente, quien deberá aceptar completamente el resultado de cada proceso, el vendedor realizará el proceso de los archivos electrónicos sin una prueba final. En este caso, el vendedor deberá dar salida primero en impresión láser con un consiguiente cargo extra.

Bajo estas emergencias y con aprobación del cliente, el vendedor deberá:

1. Producir una prueba de un archivo electrónico.
2. Enviar por fax la prueba impresa al cliente para su aprobación.
- 3 Esperar un fax de regreso con la prueba final firmada y aprobada.
4. Entonces y sólo entonces, el vendedor deberá procesar el archivo electrónico. Deberá existir un cargo extra asociado con este servicio.

"En apariencia esto puede parecer como una política muy estricta, pero si uno se detiene a pensar acerca de esto, se dará cuenta de que es una buena protección para el cliente y el vendedor."

ESPECIFICACIONES PARA LAS PRUEBAS FINALES

Las pruebas finales (impresiones láser) deberán estar al 100% de su tamaño. Segmentar la impresión (imprimir en varias hojas) deberá hacerse si es necesario, sobre todo en impresiones de formatos grandes.

Las pruebas que no estén al 100% podrán crear problemas potenciales de escala. La carencia de detalle en una imagen

puede dar como resultado una imagen incorrectamente escalada y posicionada. Como consecuencia, las pruebas que no son enviadas al 100% crean problemas de control de calidad en revisiones de textos, objetos, posición, etc.

Asegúrate de considerar los márgenes de impresión de tu impresora. La mayoría de las impresoras como la LaserWriter de Apple cuentan con un margen no imprimible.

Imprime tus pruebas con el nombre del archivo, marcas de corte, fecha y hora. Selecciona la opción de marcas de registro cuando utilices programas como PageMaker, QuarkXPress o algún otro programa que cuente con esta función.

Tu deberás considerar como debe ser escaneada una imagen por ti mismo cuando ésta tenga que ser escalada. La calidad de una imagen escaneada decrecerá si esta es aumentada en su tamaño. Como una regla general, la imagen escaneada (utilizada al 100%) deberá estar digitalizada de 1.5 a 2.0 veces del lineaje de la salida final. Las imágenes que requieran de una calidad mayor deberán estar digitalizadas 3.0 veces del lineaje de la salida final. Por ejemplo, una imagen que tu planees imprimir utilizando una pantalla de 200 líneas por pulgada deberá tener una resolución de 300 a 600 píxeles por pulgada, dependiendo del detalle que se desee en la imagen impresa. Recuerda que esto es al 100%. Si tu escalas tu imagen tu estas cambiando la resolución real de ésta.

Tu vendedor deberá darte una guía para cada proyecto que realices.

Cuando se le da salida a película con tintas directas o en proceso de color (CMYK), se prefiere que se envíen pruebas finales a color. Este tipo de pruebas pueden llevar al vendedor a una comparación más acertada dentro del uso de colores, el estado de las imágenes (ya sea en color o en blanco y negro),

así como cualquier problema potencial de imposición que se pueda apreciar.

Si tu solamente cuentas con pruebas en blanco y negro, el modo de Gray Scale o escala de grises deberá ser utilizado cuando se impriman pruebas de páginas con color. Las pruebas en blanco y negro que contengan color dentro de Quark XPress deberán ser impresas con la opción Colors as Grays encendida.

Cuando las pruebas en blanco y negro sean utilizadas tu deberás:

1. Marcar todas las páginas como 1/C, 2/C, 3/C o 4/C.
2. Marcar todas las capas de tintas con sus valores similares de gris.
3. Marcar claramente todas las imágenes de color como 4/C.

Las pruebas que se manden segmentadas (impresas en varias hojas) deberán estar completas y unidas por medio de cinta adhesiva, ya sea para presentar una pagina o una plancha extendida. Nunca pegues las pruebas a algún soporte.

Las instrucciones escritas a mano pueden aclarar aspectos de tu prueba, haciendo el proyecto más sencillo para el proceso de tu vendedor. En general tu deberás marcarlas del mismo modo como lo harías con un original mecánico.

Primero que nada, señálele al vendedor la imágenes que aparecen en tus pruebas. ¿Son estas imágenes FPO ("for position only" o de baja resolución) las cuales, tu esperas que el vendedor sustituya con imágenes digitalizadas en su sistema?. O ¿Estas utilizando "Live Images" (Imágenes vivas o de alta resolución como ilustraciones o digitalizaciones para película final) que deberán ser utilizadas para salida?.

En general, los archivos EPS son utilizados por los vendedores como imágenes vivas si no están claramente marcadas como

FPO. Si tu estas creando tus propias digitalizaciones de posición, salva estás imágenes con formato PICT para evitar confusiones. No en EPS.

Cuando se trabaja con imágenes FPO es importante considerar las siguientes reglas. Los archivos de baja resolución con formato PICT normalmente lucen mejor en la pantalla que una imagen de formato TIFF, pero peor que el TIFF cuando se les da salida en una impresora láser. En escaners de alta resolución, si tu estás contando con el formato TIFF asegúrate de mantener tu información en TIFF de 4 colores modo de 32 bits. Tu te desilusionarás con los resultados de la generación de negros cuando tu conviertes una imagen RGB a CMYK en tu computadora.

Las FPO en modo de arte deberán ser marcadas como FPO en las pruebas. Las digitalizaciones que sean utilizadas para la salida final deberán ser marcadas como "Live". Siempre deberás marcar las imágenes como FPO o Live, ya que las que no vengán marcadas, generalmente serán tratadas como FPO.

Los silueteados deberán ser marcados como "Silo". Los silueteados normalmente serán tratados por tu vendedor, a menos que tu los marques como "Live" en tus pruebas. En general tu deberás crear un archivo EPS con clipping path que contenga tu imagen si tu piensas crear tus propios silueteados.

Los efectos especiales como imágenes digitalizadas, blends, etc, deberán ser claramente indicados, así como indicar si son imágenes FPO o Live. Si la imagen es escalada sin mantener la proporción deberá también ser claramente especificada.

Los efectos especiales realizados a una digitalización de escritorio, es decir a una imagen FPO, que deban ser recreados en una imagen Live o de alta resolución deberán ser claramente marcados y especificados.

Quintas tintas o tintas directas deben estar impresas en pruebas separadas y agregadas sobre la prueba que contenga la prueba compuesta. Esto ayudará a tu vendedor a identificar si algún color necesitará ser tinta directa o coincide con impresión en process. Esto también te permitirá revisar las definiciones de tus colores y asegurarte que éstos se encuentran correctamente.

PROCESOS DE REVISIÓN Y CORRECCIÓN

Un cliente puede ahorrarse dinero a través del uso de esta guía para pre prensa electrónica, ya que ésta le puede ayudar a que su trabajo esté correcto desde la primera vez que éste se prepara y eliminando así las tan comunes alteraciones del autor (AA). De cualquier manera, dentro del transcurso de un proyecto de producción, las alteraciones o modificaciones del autor normalmente suceden. Con el fin de mantener las modificaciones del autor lo mejor controladas y a un bajo costo se recomienda lo siguiente:

Todos los cambios deberán ser marcados en la última copia que le entregue el cliente al vendedor. No marcar los cambios en la prueba original que fue incluida con el disco.

Texto y cambios mecánicos deben estar hechos dentro del archivo digital y salvado como un archivo revisado en un nuevo archivo electrónico. Este nombre deberá incluir el sufijo '-RI' con la fecha de este último. Por ejemplo, si el nombre original del archivo era "Folleto de ventas", el nuevo nombre deberá ser "Folleto de ventas_RI 8.22.95"

Una nueva prueba final deberá ser creada para el archivo revisado utilizando la guía que se describe anteriormente.

Los elementos que deberá mandar el cliente deberán incluir:

- Prueba impresa del archivo corregido con todas las indicaciones escritas.

- Archivo electrónico corregido (correctamente renombrado con _R1, _R2, etc.)

Si solamente se han realizado correcciones a las imágenes en 4 colores y tu deseas que el vendedor corrija el color, solo manda las pruebas finales con el área a corregir. Si tu has modificado las imágenes vivas importadas, tu deberás mandar de nuevo dichas imágenes. En este caso no renombres las imágenes importadas, sean estas fotografías o ilustraciones, ya que estas ya han sido colocadas dentro de tu documento. Tu podrías abrir este documento y simplemente actualizar estas imágenes sin tener que importarlas nuevamente, con lo que aseguras que se respetarán los efectos de corte y de posición previamente dados a cada imagen.

FORMAS DE TRANSMISION E INSTRUCCIONES DE ENVIO

El envío de los archivos electrónicos a tu vendedor de una manera consistente es muy importante, tal como sería al mandar originales mecánicos tradicionales.

El cliente/vendedor pueden decidir sobre el uso de algún software para imprimir la información apropiada de cada armado que envíes y así reducir o eliminar el uso de formas manuales.

En adición, un directorio impreso de la ventana del disco enviado deberá ser mandada al vendedor. Esto funciona como una forma de transmisión acerca de cuales son los archivos que se encuentran en el disco. El directorio impreso deberá mostrar todos los archivos de forma jerárquica. El directorio deberá ser mostrado por nombres, incluyendo la fecha y la hora. Esta puede ser conseguida utilizando el sistema operativo Macintosh 7.0 (PrintWindow que se encuentra en el menú File dentro del Finder).

Todos los elementos utilizados para la creación del documento (como lo son fuentes, imágenes digitalizadas, ilustraciones y

demás) deberán estar agrupadas junto con su documento de armado en un folder independiente o limitando documentos individuales en un disco o un cartucho. Recuerda no renombrar ninguna imagen una vez que ésta ha sido importada dentro de tu documento, ya que de ser así, los enlaces no podrán ser actualizados.

Los elementos que deberás enviar a tu vendedor deberán incluir:

Archivos electrónicos grabados en algún medio de transporte (discos, cartuchos, etc.). El disco conteniendo los archivos los cuales deberán encontrarse debidamente etiquetados. En estos se deberán incluir:

- El documento de armado (ya sea en QuarkXPress, Page Maker, Illustrator, FreeHand o algún otro programa que lo permita).
- Los archivos EPS de alta resolución que se reproducirán en la película final.
- Las imágenes escaneadas de alta resolución.
- Los archivos originales que hayan generado algún archivo EPS (como los archivos originales de FreeHand) en caso de que sea necesario el realizar alguna modificación.
- En caso de trabajar con QuarkXPress 3.0 o versiones anteriores, incluir los archivos "XPress Data" y "XPress Hyphenation".

No es necesario incluir imágenes FPO, sin embargo habrá ciertos efectos especiales que tu desearas que el vendedor reproduzca, para lo que el vendedor deberá ver estas imágenes para saber que es lo que tienes en mente.

Los discos y cartuchos que contengan los archivos electrónicos deberán ser nombrados propiamente con el fin de identificarlos con respecto a cada proyecto. Dentro de lo posible, procura utilizar atributos específicos únicos y descriptivos como nombre de la compañía, para asegurar que los discos y los archivos sean fácilmente reconocidos.

Otros elementos no electrónicos que deberán ser enviados con tu proyecto incluyen:

- Impresión (normalmente láser) al 100% del o los archivos para salida.
- Trabajos originales que fueron escaneados como FPO e importados a tu documento. (con la finalidad de hacer digitalizaciones de alta resolución para la película final).
- Transparencias u opacos que se encuentren como FPO en tu documento.
- Forma de transmisión (donde se especificará el material enviado, el tipo de archivo, las imágenes y fuentes que se incluyen, así como las características para dar salida al o los archivos.)

RECOMENDACIONES PARA NOMBRAR ARCHIVOS

Un archivo nuevo mandado deberá de conservar un nombre único. No deberán existir dos archivos electrónicos con el mismo nombre. Los archivos corregidos no deberán utilizar el mismo nombre que la versión sin corregir.

Aún cuando el sistema operativo de Mac permite nombres de hasta 32 caracteres, es importante mantener los archivos con nombres de menos de 20 caracteres. Esto permite ver el nombre completo del archivo en las ventanas de directorios y en las cajas de diálogo.

Si no se incluye una forma de transmisión al momento de enviar el proyecto, ésta deberá ser creada por el vendedor, a través de una entrevista con el cliente o analizando los archivos. Esta operación normalmente puede causar un cargo extra.

Muchos vendedores han adoptado una convención de nombres que permita que el trabajo fluya de una mejor manera entre el cliente y el vendedor.

2. NIVEL DE APLICACION

GRIDS O TEMPLETES

El tamaño de los documentos deberá ser especificado junto con el tamaño del rebase, para poder acomodar propiamente los elementos que vayan rebasados y permitir así que el vendedor pueda utilizar el método de producción más eficiente. En éste caso tu deberás ajustar las marcas de las esquinas para propósitos de corte.

Dentro de lo posible, los templetas electrónicos deberán ser revisados y aprobados por medio de tu impresora para comprobar su viabilidad. En la impresión deberás revisar las dimensiones de la página, posición de los elementos, así como las marcas de rebase y los pesos de las columnas en los casos en los que sea necesario. Para algunos proyectos el vendedor podrá solicitar los templetas de la película electrónica para la aprobación del cliente.

Para reducir el tamaño del archivo y el tiempo de proceso del mismo, deberás limitar el número de páginas maestras en todos los documentos o templetas a 10 o menos. Si necesitas utilizar una mayor cantidad de páginas maestras, puedes solucionarlo creando múltiples retículas. También considera el tamaño y número de los archivos EPS colocados en éstas páginas maestras, de los cuales, tal vez no todos sean utilizados en primera instancia. Esto afecta directamente el tamaño base del documento, así como su tiempo de proceso.

La geometría de una página debe ser hecha solamente una vez, ésta es una de las ventajas de la autoedición o publicaciones electrónicas.

HOJAS DE ESTILO

El uso de hojas de estilo es altamente recomendable, ya que por medio de éstas es posible ahorrar tiempo, permite el

realizar rápidas y sencillas modificaciones, reduce las tareas repetitivas y reduce grandemente los errores que se cometen frecuentemente al momento de marcar las especificaciones. Estas hojas ayudan a mantener el estilo y apariencia de un documento de manera constante.

Si tu estas realizando un proyecto demasiado grande y en el cual estas utilizando hojas maestras, convendrá que envíes previamente una hoja de prueba a tu vendedor con textos simples a los cuales les hayas aplicado los estilos que tu utilizas en las páginas de tu o tus documentos. El vendedor deberá dar salida a esta página en alta resolución, con lo que ambos podrán comprobar que el texto se imprima correctamente. Enviar una prueba antes de procesar todo tu archivo permite evitar sorpresas inesperadas.

MANEJO DE TEXTOS Y TEXTOS CON EFECTOS ESPECIALES CALADOS

Para el proceso offset de impresión, selecciona "reverse", utilizando el color blanco que por defecto existe dentro de la paleta de colores de la aplicación que estés utilizando.

TIPOGRAFÍA DELINEADA

La tipografía delineada u outline deberá ser creada en programas de dibujo y salvadas como archivos EPS. Los programas utilizados para crear éstos efectos deberán ser probados por tu vendedor. Para crear outlines en Illustrator, FreeHand, o algún otro programa orientado a dibujo, sigue los siguientes pasos:

- 1.- Escribe el texto original creando una caja de texto, a la cual le deberás aplicar todas las características que necesites como familia tipográfica, tamaño, interlinea, etc.

- 2.- Cuando el texto se encuentre listo, salva este documento para posibles futuras modificaciones.

3.- Convierte el texto a outline en Illustrator o a paths en FreeHand.

4.- Si estas utilizando 100% de negro en la linea y relleno, selecciona linea negra y relleno con sobreimpresión (Overprint).

5.- Salva el archivo en Illustrator como EPS o exportalo en FreeHand. Asegurate de enviar el documento original de FreeHand cuando mandes tu proyecto a tu vendedor, para poder realizar posibles futuras modificaciones.

Las sombras en los textos pueden ser creadas dentro de un programa de armado de páginas o bien en un programa de dibujo que sea capaz de producir un archivo EPS. Es muy importante notar que la sombra o el shadow debe ser un elemento individual, editable y definible. No utilices el atributo de shadow, ya que ésto puede hacer que el kerning de las palabras que tengan este efecto sea defectuoso. Al aplicar éste atributo, también se limitan las posibilidades dentro de la aplicación de color entre otros problemas.

El método preferible para crear un simple shadow (sin que éste lleve perfilado u outline) dentro de QuarkXPress es como se describe a continuación:

1.- Escribe el texto original creando una caja de texto, a la cual le deberás aplicar todas las características que necesites como familia tipográfica, tamaño, interlinea, etc.

2.- Selecciona "step and repeat" (Item-Step and Repeat) para duplicar el texto que funcionará como sombra, al cual se le da el desfase deseado.

3.- Aplica el color y densidad al texto duplicado.

4.-Manda la caja de texto duplicada atrás de la caja original.

5.- Selecciona la caja de texto original haciendola transparente, lo cual se logra seleccionando none o ninguno para el color de fondo que se encuentra en la caja de diálogo de modify (item-modify).

6.- Agrupa las 2 cajas de texto y posicionalas en la página.

SOMBRA CON PERFILADOS

Este es un método alternativo para producir sombras que necesiten un perfilado distinto al relleno utilizando Illustrator o FreeHand.

1.- Escribe el texto original creando una caja de texto, a la cual le deberás aplicar todas las características que necesites como familia tipográfica, tamaño, interlinea, etc.

2.- Cuando el texto esté listo, salvalo para futuros cambios o modificaciones.

3.- Convierte el texto a outlines en Illustrator o a paths en FreeHand.

4.- Selecciona clone en FreeHand o copy y paste in front en Illustrator.

5.- Desfasa la copia a la distancia necesaria.

6.- Aplica color y sus respectivas densidades al texto duplicado.

7.- Manda el texto duplicado atrás.

8.- Agrupa a ambos elementos.

9.- Salvalo en Illustrator como EPS o exportalo en FreeHand.

TRAPPING (SOBREIMPRESIÓN)

La responsabilidad de ajustar y controlar el trapping deberá ser discutida y establecida entre el cliente y el vendedor.

Algunos vendedores no necesitan que el cliente ajuste su propio trapping, prefiriendo que éste prepare sus archivos de manera consistente y de acuerdo a esta guía CREF. Esto ayudará a tu vendedor a aplicar y convertirse en responsable dentro del manejo de la sobreimpresión, para lo cual deberá seguir las especificaciones de sobreimpresión para procesos de impresión.

ESPECIFICACIONES DE LINEAS Y RECUADROS.

Las palabras Frame y Border pueden ser utilizadas de la misma forma que la palabra Recuadro.

No deberás utilizar nunca la medida predeterminada de Hairline, al momento de ajustar el ancho de una línea o recuadro dentro de ninguna aplicación. Recuerda que la medida predeterminada de Hairline varían su grosor entre cada una de las diferentes aplicaciones y recursos de salida. Al utilizar estos valores predeterminados se está utilizando una medida muy imprecisa, la cual debe ser completamente no utilizable cuando se piense dar salida a un archivo en alta resolución. Así pues, si necesitas utilizar líneas muy delgadas y que actúen como Hairline, definelas con un ancho de .25 puntos.

Otro aspecto en el que deberás tener cuidado es al utilizar "Paragraph Rules" dentro de QuarkXPress. Por ejemplo, cuando utilices línea arriba o línea abajo, la línea se colocará dentro de la caja de texto y ocupará un lugar que le correspondería a éste.

Dentro de lo posible no utilices líneas para formar recuadros o frames, ya que es extremadamente difícil alinear estas para crear esquinas perfectas.

ESPECIFICACIONES DE RECUADROS

El Frame Editor de QuarkXPress es un editor de tipo bitmap que no puede crear sus diseños de recuadros en formato PostScript, lo que significa que en una alta resolución o durante ampliaciones, el recuadro probablemente no conservará la apariencia suavizada que se manejó en la pantalla de la computadora.

Se te recomienda que no utilices ninguno de los recuadros predefinidos y elaborados que se encuentran disponibles dentro de QuarkXPress. Para recuadros más elaborados utiliza un programa PostScript de dibujo como Adobe Illustrator o Macromedia FreeHand, los cuales pueden crear archivos EPS.

El mismo consejo acerca de las líneas y recuadros con un ancho de hairline se aplican aquí.

IMPORTANDO GRAFICOS

FOR POSITION ONLY (FPO) O IMÁGENES SOLO PARA POSICION

Deberás tener cuidado cuando escales imágenes. Es muy fácil que accidentalmente se manejen escalas fuera de proporción, aún cuando quieras mantener las imágenes proporcionadas. Cualquier escala sin proporción que esté hecha de manera intencional deberá ser claramente indicada en la prueba.

La calidad de las imágenes FPO deberá contener suficiente detalle como para determinar el porcentaje de la escala y su posición final.

Deberás limitar tus digitalizaciones de escritorio a objetos sencillos. No deberás tener múltiples objetos digitalizados como una imagen (imagen de múltiples objetos) los cuales vayan a ser posicionados como imágenes separadas en cajas de gráficos individuales. Las imágenes de múltiples objetos multiplican el tamaño de las páginas armadas, dando como resultado el aumento en el tiempo de proceso y tiempo para pruebas.

Si tú creas una digitalización que contenga varios elementos, conviértela para poder separar las imágenes con un mínimo de cortes posible, utilizando la herramienta de Crop o corte en algún programa de edición de imágenes como Adobe Photoshop.

IMAGENES VIVAS O LIVE IMAGES (SIN INCLUIR ARCHIVOS EPS)

Una imagen viva o Live Image es un elemento en un archivo electrónico que será incorporado en la prueba final y en la película. Esto puede incluir scanners, imágenes digitalmente incorporadas (como cámara digital, Photo CD, o algún otro medio) o algún arte generado por computadora. Estos elementos deberán ser marcados como Live o Vivas dentro de la prueba láser final.

Cualquier Live Image generada en computadora deberá ser proporcionada en formato CMYK y no en RGB. La conversión de CMYK a RGB puede ser realizada en programas como PhotoShop, EFI Cachet o Fractal Design Color Studio.

Es preferible obtener las imágenes digitalizadas desde su origen como CMYK en los escaners que soporten esta característica, ya que ya que los algoritmos de conversión de RGB a CMYK en programas de escritorio pueden ser impredecibles.

IMAGENES DE TIPO OPEN PREPRESS INTERFACE (OPI) Y AUTOMATIC PICTURE REPLACEMENT (APR)

Una imagen OPI (Interface de Prerensa Abierta) o APR (Sustitución Automática de Imágenes) es aquella que se basa en el manejo de resolución media de alguna digitalización de alta resolución y que actúa como FPO para funciones de diseño y pruebas. Este método permite al diseñador mover, cortar o escalar (dentro de sus comunes limitantes) una imagen OPI/APR como si esta fuera una imagen viva o de alta resolución, con la ventaja de que la imagen FPO, pesará menos debido a que es de una menor resolución. En el momento en

que la página se va a imprimir en alta resolución, se hace el cambio de imagen de FPO a Live Image, con lo que ésta última adopta las características que se le habían aplicado a la imagen de posición.

Esto deja el control total de las imágenes al cliente.

El escalamiento de las imágenes OPI/APR debe ser utilizado con extrema precaución. La importancia del objeto debe marcar el porcentaje para reducir o ampliar la imagen, sin que esta sufra un cambio notable con respecto a la calidad de la imagen.

El tener la imagen digitalizada al tamaño e inclinación al que va a ser impreso es la única forma de asegurar la mejor calidad, ya que no solo tienes control acerca del producto final, sino también tienes un mejor control de los costos de producción. Por ejemplo, el escalar o rotar una imagen puede resultar en la re-digitalización de ésta para poder mantener la mejor calidad. Cuando tengas dudas al respecto, consulta a tu vendedor.

Si tu recibes un archivo OPI/APR de tu vendedor para su corrección, no deberás renombrar éste archivo, ya que el nombre sirve como enlace para asociarlo de nuevo con la imagen de alta resolución y se evitará posicionarlo de nuevo. Renombrar el archivo costará tiempo de proceso innecesario, que reeditará en un cargo adicional.

Las recomendaciones específicas que tu hagas con respecto a tu proyecto con respecto al manejo de imágenes OPI/APR podrán variar de acuerdo a como lo acuerden el cliente y el vendedor.

IMAGENES EPS (ENCAPSULATED POSTSCRIPT)

Los programas de armado de páginas funcionan con los archivos EPS como recogedores electrónicos. Después de que se han colocado éste tipo de archivos dentro de un documento de armado, no deberás renombrar a los archivos EPS, ya

que el nombre del archivo funciona como enlace entre la página armada y el archivo EPS.

Cuando salvas una imagen como archivo de tipo Desktop Color Separation (DCS) o Separación de color en el escritorio, tu estas creando un archivo EPS pre-separado el cual a su vez se compone de cinco archivos. Uno de éstos cinco archivos contiene el nombre original y el preview del mismo, el cual se encuentra en formato PICT y es éste archivo el que podrás importar a tus programas de armado. Los otros cuatro archivos terminan con .C, .M, .Y y .K respectivamente. El nombre del archivo está constituido a partir del código que ha sido creado con la pre-separación, así que el nombre del archivo no deberá ser cambiado a nivel del Finder. Si necesitas cambiar el nombre de un archivo DCS, deberás abrir éste en un programa como Photoshop y "salvarlo como..." con un nombre de archivo distinto.

Asegurate de enviar los cinco archivos de tu imagen DCS a tu vendedor.

DEFINIENDO COLORES

Cuando definas colores o crees colores nuevos, tu deberás utilizar como referencia una guía de color impresa, antes de crear los tuyos propios dentro de la paleta de colores de la aplicación en la que te encuentres, ya que el color RGB de los monitores no representa a los colores pigmento que se imprimen en el papel como lo hacen los colores CMYK o las tintas directas y Pantones. Esto se debe a las diferencias que existen entre los colores creados en impresión (colores sustractivos o colores pigmento) y a los creados en monitores (colores aditivos o colores luz).

PROCESS CONTRA TINTAS DIRECTAS

La gran mayoría de los programas de escritorio te permiten especificar los colores de tres formas: Tu puedes especificar

una tinta directa por medio del nombre de un producto como el Pantone, vía Process o selección de color ajustando los porcentajes en CMYK y por medio de tintas process basados en sistemas predefinidos como TruMach y Focoltone.

Cuando especifiques el uso de una tinta directa deberás asegurarte que la opción de "Process separation" se encuentre apagado o en "Off", con lo cual te aseguras que el color que tu estás especificando no esta en CMYK. Este es el error más común que se comete al definir colores por parte del cliente.

Cuando se especifican referencias de colores process, es importante recordar que la mayoría de los programas tomarán al mismo color Pantone y en base a este generarán sus respectivos porcentajes en CMYK. Algunos desarrolladores de programas han ignorado las recomendaciones en las conversiones de tintas Pantone a colores CMYK, sustituyendolas con las suyas por diversas razones.

Se recomienda que cuando especifiques colores en porcentajes, utilices los sistemas TruMach y Focoltone. De cualquier forma, cada vez que especifiques colores, será importante que te bases en guías de color impresas y no en los colores que aparecen en tu monitor.

CONSIDERACIONES PARA QUARKXPRESS

Es altamente recomendable que los colores base predefinidos Red, Green y Blue (Rojo, verde y azul) sean removidos de la paleta de color que por defecto aparece en el programa, así como todos los colores que en general hayas definido y no hayas utilizado en tu documento. Esto reducirá enormemente el tiempo de proceso.

Las versiones de QuarkXPress anteriores a la 3.1 han tenido problemas con la forma en que ha quedado definido el color Registration. Si tu estas pensando utilizar marcas de corte, no

utilices el color predefinido de Registration. Este color no dará los resultados deseados de manera consistente en los métodos de producción. Crea un nuevo color que reciba por nombre "4/C Black", el cual deberá contener 100% de Cian, 100% de Magenta, 100 de Amarillo y 100% de Negro. Este defecto ha sido corregido a partir de la versión 3.1.

Un gran número de publicaciones requieren un negro hecho en base de los cuatro colores. Este color NO deberá estar conformado por 100% de Cian, 100% de Magenta, 100 de Amarillo y 100% de Negro, ya que los procesos de impresión no pueden manejar una cobertura de tinta tan elevado. Te recomendamos crear un color "Rich Black" el cual esté elaborado en base a 60% de Cian, 0% de Magenta, 0 de Amarillo y 100% de Negro. Si se requiere de un negro más intenso, te recomendamos crear un nuevo color "Full Body Black" que contenga 60% de Cian, 40% de Magenta, 20 de Amarillo y 100% de Negro. Estos valores podrán variar de acuerdo a la naturaleza de tus proyectos. Una buena idea será hablar con tu impresor acerca de éstos valores de negro.

Cuando crees un nuevo color deberás tener en consideración la caja de diálogo de "Process Separation". Cada color nuevo que crees será tratado por defecto como una tinta directa. Si deseas que el nuevo color sea tratado como selección de color o process, la opción de Process Separation deberá estar encendida o en "On".

Cuando agregas un color Pantone a la paleta de color, la preferencia por defecto dentro de la opción "Process Separation" se mantendrá "Off" o apagada, con lo cual éste color será tratado como una tinta directa. Si tu deseas que QuarkXPress simule el color Pantone como un color process, enciende el botón de la misma opción.

Existen diversas formas de utilizar los tonos o matices para un

color previamente definido como lo es el menú Modify. De cualquier forma es mejor el definir cada color con su correspondiente tono como un color individual, ya que esto asegurará los resultados deseados en la película final. Esto es especialmente útil cuando se trabaja con colores definidos como process. En general, deberás siempre de revisar los colores que estas pensando utilizar con respecto a una guía de colores impresa, ya que ésto permitirá asegurarte que los colores que estas seleccionando puedan ser impresos.

En la versión de QuarkXPress 3.2 y anteriores, cuando utilizas una tinta directa en un archivo EPS colocado en QuarkXPress deberás definir el color en este programa con el mismo nombre que utilizaste para la creación de tu archivo EPS, ya que de lo contrario, QuarkXPress tratará a ésta tinta directa como un color Process. De la misma forma reaccionan los colores usados para crear duotonos, tritonos y cuadratonos en Adobe Photoshop. A partir de la versión 3.3, QuarkXPress importa automáticamente las tintas directas que se utilizan en los archivos EPS importados.

CONSIDERACIONES PARA MACROMEDIA FREEHAND

Asegurate de seleccionar el tipo de color correcto: spot, process o Pantone. Cualquier color Pantone o tinta directa que utilices deberá tener el mismo nombre tanto en FreeHand como en tu programa de armado para evitar así que éste color sea tratado como process y no como tinta directa.

Es importante notar que FreeHand no utiliza los mismos nombres convencionales que QuarkXPress utiliza para nombrar los colores Pantone, por lo que tu deberás editar los nombres por defecto de los colores que tu utilizas en alguno de los dos programas para que estos puedan concordar entre sí.

CONSIDERACIONES PARA ADOBE ILLUSTRATOR

Asegurate de tener bien definido el tipo de colores que estes

utilizando: colores spot (colores y nombres que tu mismo creas), colores process o en selección y colores Pantone.

Cualquier color Pantone o tinta directa que utilices deberá tener el mismo nombre tanto en Illustrator como en tu programa de armado para evitar así que éste color sea tratado como process y no como tinta directa.

Es importante notar que Illustrator no utiliza los mismos nombres convencionales que QuarkXPress o PageMaker utilizan para nombrar los colores Pantone, por lo que tu deberás editar los nombres por defecto de los colores que tu utilizas en alguno de los dos programas para que estos puedan concordar entre sí.

CONSIDERACIONES PARA ADOBE PHOTOSHOP

SI TU ESTAS TRABAJANDO CON
IMAGENES VIVAS DE ALTA RESOLUCION:

Tu vendedor deberá poder proporcionarte una imagen de alta resolución en tono continuo sobre la cual tu puedas realizar tu propia manipulación de imagen. Esta podrá ser digitalizada en un scanner de tambor y cargada al escritorio vía software como lo puede ser Scitex Gateway®, 3M Image Bridge® o RIPLink®.

En este caso tu estarás aceptando la responsabilidad de la calidad de la imagen al momento de su reproducción final. Tal vez tu desees que tu vendedor ajuste el color o realice efectos especiales dentro de tu imagen, debido a que el puede tener mejores monitores, herramientas de calibración y recursos para pruebas.

Tu vendedor deberá tener la facilidad de ofrecerte pruebas digitales o convencionales de alta resolución en tono continuo de la imagen que tu has modificado en tu computadora. Todas las manipulaciones de imagen que realicen los clientes deberá ser

completada y enviada con el archivo electrónico de armado final.

Indica éstas imágenes en tus pruebas como "Live" o "Vivas".

SI TU ESTAS SIMULANDO EFECTOS EN IMAGENES DE ALTA RESOLUCION:

La manipulación de imágenes en programas como Adobe Photoshop puede ser utilizado de manera efectiva para simular efectos especiales para propósitos de diseño en imágenes de baja resolución, los cuales tu desees que tu vendedor aplique en archivos de alta resolución. Esto es muy práctico y de gran ayuda cuando quieres experimentar con posibilidades poderosas para la manipulación de imágenes pero cuentas con poco espacio en disco duro, RAM, o tu monitor y CPU no tienen suficiente capacidad para realizarlos con imágenes de alta resolución.

Tu vendedor normalmente no podrá determinar la forma en que has creado tus efectos en la imagen de baja resolución de tu archivo electrónico. Cuando tu experimentes, deberás tomar notas detalladas para comunicar los efectos, preferencias y el orden de las operaciones que tu hayas realizado para la aplicación de las imágenes de baja resolución. Con instrucciones detalladas, tu vendedor, con una máquina más poderosa puede obtener y duplicar rápidamente tu trabajo en la versión de alta resolución de tu imagen.

Tu puedes crear "efectos vivos" en Photoshop pero deberás estar consiente de los problemas que esto puede traer consigo.

Cuando un archivo EPS de Illustrator o FreeHand es abierto y salvado en Photoshop, este es convertido de una imagen orientada a objetos a una imagen bitmap (similar a una imagen digitalizada), con lo que perderá sus silueteados automáticos con respecto a otros objetos y la suavidad de sus líneas limpias

(dependiendo el tamaño al que se utilice).

Las sombras creadas en Photoshop no podrán ser combinadas con fondos en QuarkXPress, ya que éstas son sombras mentirosas que no hacen transparencias. Las sombras que necesitan ser colocadas encima de un fondo digitalizado deberán ser retocadas para agregar la sombra al fondo y ser salvadas como una sola imagen en formato EPS en las imágenes vivas.

Tu deberás realizar pruebas de salida cuando anides archivos EPS de Photoshop dentro de programas como Illustrator o FreeHand. Algunas veces el anidamiento funciona, pero algunas otras puede causar serios problemas de salida.

En adición, es altamente recomendable que tu le comuniques tus simulaciones de escritorio de forma verbal a tu vendedor. Un vendedor no tiene programas mágicos que puedan recrear todo lo que tu hayas realizado con tus imágenes en tu escritorio. En el caso de las imágenes de alta resolución, algunas pruebas y experimentación deberán ser necesarias.

DEFINIENDO A LOS ARCHIVOS EPS

Trata de minimizar el anidamiento de archivos EPS. Imprimir un archivo EPS dentro de otro EPS incrementará las posibilidades de que el archivo no sea leído correctamente. Normalmente si tu archivo no puede ser impreso en tu impresora láser PostScript, es muy probable que tu vendedor tenga el mismo problema o problemas similares durante la producción. El anidamiento de archivos crea problemas de enlaces entre aplicaciones, lo que generalmente produce resultados impredecibles.

Para obtener los mismos resultados que se obtienen con el anidamiento en FreeHand, da un Copy and Paste del documento original de FreeHand a un nuevo documento en lugar de Importar el EPS. Cuando utilices Illustrator selecciona Open and Copy para las ilustraciones en lugar de dar Place.

Ten cuidado de los objetos escaneados (Tiffs, Picts, etc) que posiciones en algún archivo EPS creado en programas orientados a objetos, ya que esto puede provocar que en muchas ocasiones falle el RIP, causando problemas similares al anidamiento de archivos EPS. Si tu no puedes evitar hacer uso de estos, contacta a tu vendedor para realizar pruebas al respecto.

Deberás limitar los archivos EPS orientados a objetos a ilustraciones sencillas. En otras palabras, no acumules varias ilustraciones en un archivo EPS si tu estas pensando posicionarlos de forma individual dentro de las cajas de imágenes o ventanas de QuarkXPress o PageMaker. Por ejemplo, no coloques varios logos en un archivo EPS si van a ser utilizados de forma individual dentro del armado de tu página.

La razón para limitar el uso a elementos sencillos es que cada vez que tu mandas el archivo EPS a un RIP PostScript (tanto tu impresora como la filmadora de alta resolución de tu vendedor), éste lee el archivo EPS completo, aún cuando solo estes desplegando una pequeña parte de la imagen en la caja de QuarkXPress o en la ventana de PageMaker. Esto puede resultar en enormes tiempos de producción perdidos y posibles cargos extra para la producción del archivo.

Si estas utilizando 100% de color negro para contornos o rellenos, selecciona overprint en Illustrator y FreeHand.

En el caso de FreeHand, asegurate de incluir el el documento original a partir del cual ha sido creado el EPS, en caso de que tu vendedor necesite corregir o editar el archivo. La imagen, una vez salvada en EPS, puede ser posicionada pero no modificada.

Cuando elabores tus ilustraciones en formato EPS, convierte todos los textos a dibujo (en Illustrator convert to outlines y en FreeHand convert to paths), para así eliminar la necesidad

de reconocimiento tipográfico y asegurar la correcta impresión al momento de la producción de tus archivos. Ten cuidado al momento de convertir tus fuentes a dibujo ya que algunas familias tipográficas, sobre todo en tamaños muy pequeños, no pueden ser convertidas.

DEFINIENDO BLENDS Y DEGRADADOS

CONSIDERACIONES QUE DEBERAN SER TOMADAS EN CUENTA
CUANDO SE UTILICEN BLENDS COMO ARCHIVOS EPS
O DENTRO DE ARCHIVOS EPS:

Consulta con tu vendedor los detalles acerca de cuantos pasos deberán contener tus blends, basados en la filmadora de tu vendedor y el número de líneas por pulgada que se vayan a utilizar para la película final.

Los archivos EPS individuales que presentan multiples blends harán que el tiempo de producción sea más lento. Como una regla general. Trata de mantener tus archivos EPS con 10 o menos blends. Si tu estas teniendo problemas al tratar de imprimir este tipo de archivos EPS, es símbolo inequívoco de que tu vendedor podrá tener un mayor grado de problemas al tratar de imprimirlos en su RIP. Los blends y degradados que tardan demasiado tiempo en imprimirse en tu impresora pueden exceder el tiempo normal de proceso permitido y es probable que tu vendedor realice un cargo extra al respecto.

Si tu cuentas con Visionary/Q utiliza su función para crear blends cada vez que te sea posible. Aún con Visionary/Q puede ser necesario que algunos blends los crees como archivos EPS.

CODIGOS UPC (CODIGOS DE BARRAS)

Los códigos UPC pueden ser generados en en formatos de archivo de tipo EPS. Si los UPC no han sido entregados de alguna forma electrónica autorizada, los códigos deberán ser entre-

gados de forma tradicional y cumpliendo con todas las normas para UPC. El injertar los códigos a la película digital puede resultar en un cargo adicional.

Es altamente recomendable que que tu no trates de crear tus propios códigos de barras ya que es extremadamente difícil hacer que estos concuerden y puedan ser leídos propiamente.

En éste momento pueden existir algunos otros detalles que tu sientas que podrán ser beneficiosos para la comunicación y entendimiento entre el cliente y el vendedor. Por favor, sientete libre de continuar esta guía con instrucciones detalladas, las cuales permitan reforzar el camino para un limpio, eficiente y económico flujo de trabajo. Claras recomendaciones deberán ser indicadas en las hojas de producción de los vendedores, enfatizando las áreas que más nos conciernan.

CREF es una marca registrada de Scitex Graphic Arts Users Association, Inc. (SGAUA). Macintosh es una marca registrada de Apple Computer, Inc., MS-DOS es una marca registrada de Microsoft Corp., UNIX es una marca registrada de AT & T. Adobe PostScript, Illustrator, Photoshop y PageMaker son marcas registradas de Adobe Systems, Inc. FreeHand es una marca registrada de Macromedia. LetraSet y ColorStudio son marcas registradas de Esselte Pendaflax Corporation. QuarkXPress es una marca registrada de Quark, Inc. Visionary/Q es una marca registrada de Scitex Corporation. Scitex es una marca registrada de Scitex Corporation Ltd.

Conclusión

Conclusión

El uso de los medios electrónicos y digitales que se están utilizando cada día con mayor frecuencia dentro del área de las artes gráficas y concretamente dentro del diseño editorial han provocado un gran número de cambios dentro de los procesos en la generación del diseño que se utilizaban y seguían anteriormente, han demostrado de una manera impresionante e indudable, que si éstos son bien aplicados, si se cuenta con los equipos adecuados y los profesionales capaces de aprovechar sus ventajas, no tiene mucho sentido proyectar a futuro el seguir utilizando métodos tradicionales como el fotolito, ya que éstos, los sistemas electrónicos, han probado que pueden realizar tareas mucho más complejas y en algunas ocasiones imposibles de elaborar con otros sistemas en un tiempo mucho más corto, con márgenes de error muy reducidos y con considerables ahorros económicos.

La aplicación de la autoedición dentro del diseño editorial ha traído ventajas importantísimas como lo son la capacidad de ahorros de tiempo en perfilados, en pruebas de color para clientes indecisos, en la obtención de película, ya sea ésta positiva o negativa, con la emulsión arriba o abajo, con casi cualquier tipo de resolución, en la facilidad de manejo de elementos de la página como tamaños de tipografía, tipos de familia tipográfica a utilizar, condensados y extendidos de éstas entre decenas de opciones tipográficas disponibles, manipulación y retoque fotográfico aún cuando éstas se encuentren prácticamente destruidas o casi inutilizables, aunando capacidades especiales y no por eso menos importantes como la obtención de registros casi perfectos (lo que le facilita muchísimo su trabajo al impresor), control automático de trapping o sobreimpresión de los colores, capacidad de imprimir película de formatos diversos con controles precisos

sobre el desperdicio de ésta, y aún más, los sistemas de pre prensa digital y de autoedición permiten la obtención en película de pliegos perfectamente compaginados y si se dispone de la fotocomponedora adecuada incluso es posible la obtención directa de láminas compaginadas sin necesidad de revisar película o pruebas de color, y si éstas fuesen enteramente necesarias, la autoedición cuenta con sistemas de impresión de color como la impresora IRIS de Scitex capaz de brindar colores tan parecidos a la impresión final que incluso es posible controlar aspectos tan importantes como la ganancia y pérdida de punto.

Y en realidad la autoedición podría basar su funcionalidad y trabajo en una extensa lista de virtudes y cualidades que difícilmente serían siquiera igualadas. Pero sin duda, uno de los mayores éxitos que han producido el uso de estos sistemas es que el comunicador o diseñador gráfico, el profesional de las artes gráficas, el operador que maneja la máquina y todo aquel que se sienta frente a un monitor y un teclado están siendo parte de la herramienta de mayor interactividad jamás creada por el ser humano y que involucra un trabajo intelectual y de raciocinio importante y lo mejor de todo es que está tomando en sus propias manos prácticamente todo el proceso de producción.

El sistema de autoedición puede abatir tiempos de una manera por demás extraordinaria, así pues, si se requiere de mandar parar alguna tipografía, la obtención de ésta sería mucho más tardada por formas tradicionales, desde el hecho de transportarse a algún lugar especializado, mientras que por medio de la autoedición no sería siquiera necesario imprimirlo hasta el momento de su obtención en película

A lo largo de esta tesis, se ha hablado por completo de lo que es el utilizar a la autoedición como herramienta única dentro del proceso de la creación, producción y acabado de una revista.

El hablar así, cambiando las consideraciones que se tenían hace

poco tiempo atrás ha significado el modificar de punto de vista dentro de muchas aplicaciones y actitudes, así como confiar en un sistema en el que pocos se atreven a arriesgar por completo inversiones tan costosas como lo puede ser el proceso y desarrollo de una revista.

También se ha demostrado que el sistema de autoedición es un sistema que funciona y que funciona mucho mejor de lo que más de uno se imagina. El proceso de autoedición ha probado que día con día se perfecciona, que por un lado es cierto que se requiere de gente experimentada y con una buena cantidad de conocimientos, que entienda de artes gráficas, así como de diseño gráfico y por supuesto que muestre cierta habilidad en el manejo de equipos digitales y electrónicos; pero por otro lado, la autoedición también ha demostrado que es muy superior a la pre prensa tradicional (al menos en diseño editorial) si sus alcances y posibilidades son aprovechados de una manera óptima.

La autoedición ha probado el gran número de ventajas que puede tener con respecto a la pre prensa tradicional o fotolito, desde el momento de digitalizar una imagen hasta el momento de obtener película lista para láminas o incluso hasta obtener láminas listas para impresión y aún más allá.

El proyectar el uso de equipos de autoedición y pre prensa digital significan numerosas ventajas. Ahora es mucho más sencillo y rápido el retocar una imagen previamente digitalizada, perfilarla, cambiarle el fondo una y otra vez y un sinfín de posibilidades que cada diseñador pueda imaginar, todo de una forma práctica y relativamente sencilla y sin tener que recurrir a un centro especializado. Y dentro de la misma computadora el elaborar cualquier tipo de dibujo, viñeta, ilustración, gráfica o cualquier otro elemento, sea éste en dos o tres dimensiones, se torna apasionante, se obtiene con gran precisión, tanto de trazo como de aplicación de colores, es muy sencillo ampliar, deformar, duplicar, cambiar de color o incorporar cualquier otra imagen; otorgar

efectos algunas veces casi imposibles de obtener de forma manual y sin la necesidad de contar con fotocopadoras, pantógrafos o sin algún centro de fotomecánica o fotolito.

El armar todo dentro de una página ya no significa el uso de cutter, de pegamentos en aerosol o el uso de otros como el Iris, tampoco significará el escuadrar cada una de las correcciones que sean necesarias dentro de la página en cuestión. Ya no es necesario mandar parar tipografía, apegarse a los tipos de letra con las que cuente la máquina de fotocomposición y esperar a que sean atendidos los clientes que llegaron antes, aún cuando el trabajo sea verdaderamente urgente.

Las ventajas pueden resultar innumerables y aún podrían existir muchas dudas con respecto al sistema, a los equipos, a los programas a utilizar, al tipo de personas que deban manejar éstos y la capacitación que deban tener.

Y relativo a esto podría existir algunas preguntas como: Si mi empresa ha funcionado con producción tradicional durante muchos años y es un método realmente funcional, ¿porque habría de cambiar a un sistema que casi no conozco y no se si realmente funciona?, ¿porque habría de invertir en equipo "tan costoso" si no tengo necesidad de cambiar de sistema? o ¿en realidad que tan distintos serían los resultados que obtendría si cambio de sistema y los comparo con los que obtengo ahora?.

En los últimos años se ha producido un gran cambio dentro de los procesos que se utilizaban anteriormente y los que se utilizan hoy en día, y esto no solamente se ha sucedido dentro del área de las artes gráficas y el diseño en general, sino que este cambio se ha estado produciendo de manera continua en cada una de las áreas productivas, de servicio y cualquier otra que involucre cualquier tipo de desarrollo humano. También es cierto que algunas áreas se han desarrollado más rápidamente que otras y por lo consiguiente se han visto más afectadas.

El diseño gráfico y, en este caso, el diseño editorial han sufrido una evolución muy rápida en cuanto al manejo de herramientas y sus procesos. Esto ha tenido consecuencias tanto positivas como negativas.

Es cierto que el cambiar de procesos tradicionales a digitales ha causado más de un dolor de cabeza a los profesionales del diseño gráfico y del diseño editorial, así como a todos los relacionados con los procesos de las artes gráficas en general.

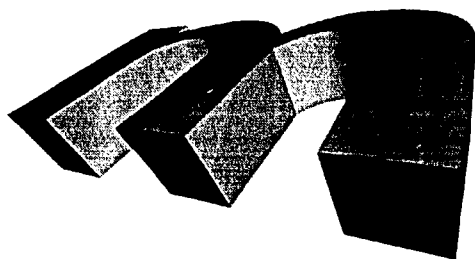
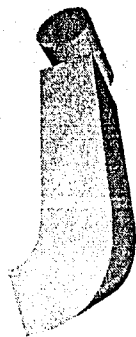
El cambio en el uso de herramientas y procesos ha roto muchos esquemas, tanto de enseñanza como de desarrollo dentro del ambiente profesional.

Más de un diseñador recién egresado o incluso aquellos que se encuentran en el medio desde hace algunos años se han topado con letreros de "Experiencia en Macintosh indispensable" o "Que sepa manejar Photoshop, QuarkXPress e Illustrator". La pregunta es: ¿Por que un buen número de egresados ni siquiera pueden presentar su solicitud en estos trabajos si dedicaron al menos 4 años de estudio a una licenciatura que se supone los prepara a enfrentar retos como este?.

La mayoría de las universidades que imparten la carrera de diseño o comunicación gráfica están implementando el uso de computadoras para corregir este grave retraso que se ha presentado, algunas muy lentamente, sin el equipo de cómputo adecuado y sin asesores realmente preparados, los cuales están aprendiendo junto con los alumnos que están casi listos para salir al medio y empezar a llenar solicitudes.

Y sigue siendo grave, ya que el recién egresado que se enfrente a veinte "competidores" que también han llenado solicitud y que vienen de una universidad un poco más preocupada o que ya llevan un poco más de tiempo en el medio, seguramente no pasarán más allá de la puerta, hasta el día en que inviertan una

buena cantidad de dinero y se tengan que inscribir a cursos y clases privadas que no tienen nada que ver con los salones de clase de las universidades.



o
r
s
a
r
i
o



Glosario

En el glosario de términos que se incluye a continuación, se utiliza en primer lugar la palabra en inglés, seguida por su correspondiente significado en español, esto debido a que en la mayoría de los libros de consulta, en los programas e incluso en la misma computadora, las palabras se manejan, en su gran mayoría en idioma inglés.

Las palabras que no contienen traducción al español, son aquellas que solamente se utilizan en idioma inglés.

A

- **Abort (Abortar).** Cancelar alguna orden.
- **Activate (Activar).** El seleccionar un ítem o elemento y hacerlo activo o "vivo" en la pantalla, normalmente dando un click sencillo encima de el.
- **Active Icon (Icono Activo).** El ícono o íconos seleccionados en ese momento en el escritorio. Un ícono, al ser seleccionado cambia de color y se oscurece, si éste se deselecciona, volverá a aclararse.
- **Active Window (Ventana Activa).** La ventana seleccionada en ese momento en el escritorio. Una ventana activa mantiene la barra de título iluminada con líneas horizontales y siempre se encuentra hasta adelante del resto de las ventanas que se encuentren abiertas.
- **Additive Colors (Colores Aditivos).** Son los colores primarios dentro del espectro de luz (Red, Green y Blue o Rojo, Verde y Azul), los cuales pueden ser combinados para formar toda la gama de colores dentro de los monitores y reproducción fotográfica.
- **Alert Box (Caja de Alerta).** Es una caja que aparece en la pantalla con mensajes, la cual se muestra sin ser solicitada.

da, normalmente acompañada por un sonido. Estas cajas sirven para comunicar algún tipo de información o bien para prevenir con alguna advertencia.

- **Antialiasing (Antialias).** Una técnica la cual reduce el efecto de escalera en las imágenes de pantalla de tipo bitmap.
- **Apple Desktop Bus (ADB).** Es la vía de conexión estándar proporcionada en prácticamente todas las computadoras Macintosh, la cual permite conectar periféricos a la computadora como teclados, ratones y tabletas digitalizadoras.
- **Apple File Exchange.** Aplicación de Macintosh que permite leer y escribir discos y archivos tanto con formatos de Macintosh como con formatos MS-DOS.
- **Apple Key (Tecla de Manzanita).** Es la tecla que se encuentra en el teclado con el símbolo de  y representa a la función de Comando.
- **Apple Menu (Menú de la Manzana).** Menú estándar que se encuentra en la parte superior de la izquierda de la barra de menús, desde el cual se puede acceder a ítems colocados en el folder de Apple Menú Items. Este menú permite obtener información acerca del Macintosh y del programa que se este utilizando.
- **AppleShare.** Es el servidor de archivos de Apple dentro de una computadora, el cual permite compartir archivos a través de una red como AppleTalk.
- **AppleTalk.** Es la red local de Apple que se incluye dentro de cada Macintosh, la cual puedes utilizar conectando tu Mac a otras Macintosh o a impresoras compartidas entre otros recursos. Es el enlace físico entre los conectores de LocalTalk de Apple y los cables.
- **Application Memory Size (Tamaño de Memoria para las Aplicaciones).** Es la porción de RAM reservada para cada aplicación.
- **Application Menu (Menú de Aplicaciones).** Es un menú estándar localizado en la parte superior de la derecha de la barra de menús, el cual lista las aplicaciones

abiertas y es aquí en donde puedes escoger el esconder o mostrar las aplicaciones abiertas.

- **Applications (Programas).** Un programa escrito para crear o manipular datos para propósitos específicos como procesadores de palabras o armado de páginas y que son distintos a los programas que no son aplicaciones como el software del sistema.
- **Arrow Keys (Teclas de Flechas).** Las cuatro teclas marcadas con flechas que se encuentran en el teclado, las cuales permiten mover el punto de inserción de texto o puntero hacia la izquierda, derecha, arriba y abajo, así como también permiten moverte a través de las cajas de listados entre otras opciones más.
- **Arrow Pointer (Puntero de Flecha).** Es el cursor básico de flecha utilizado en el Finder y en la gran mayoría de las aplicaciones. El movimiento del puntero está controlado por el mouse.
- **Artwork (Modo de Arte).** Cualquier objeto ilustrado preparado para reproducción, como ilustraciones, diagramas, y fotografías.
- **Artificial Intelligence (Inteligencia Artificial).** Un término para describir programas que deducen, en base a una serie de reglas específicas, la solución de un problema original y los criterios utilizados para resolverlo por parte del usuario. En otras palabras, los programas que aprenden en base a su propia experiencia.
- **ASCII.** Acrónimo de American Standard Code for Information Interchange (Código estándar americano para el intercambio de información), el cual es un estándar dentro del cual, la mayoría de las computadoras asignan códigos de números a las letras, números y símbolos comunes.
- **Autotrace (Trazo Automático).** Una facilidad, en algunas aplicaciones para crear un trazo con formas libres automáticamente trazadas sobre elementos sólidos de una imagen.
- **A/UX.** Abreviación de Apple/Unix. Es la versión de Apple del sistema operativo UNIX de AT&T.

B

- **Backgrownd.** Descripción de un programa, el cual corre al mismo tiempo que otro esta corriendo en el frente o fore-grownd, como cuando se tienen dos o mas aplicaciones abiertas.
- **Background Color (Color de Fondo).** Es el color que se aplica al fondo de cualquier elemento.
- **Backgrownd Printing (Impresión de Fondo).** Es la facilidad de poder imprimir documentos y utilizar la computadora para otros propósitos al mismo tiempo.
- **Back Panel (Parte Trasera).** Es la superficie real de una computadora, la cual contiene el interruptor de energía y los puertos de comunicación entre otros.
- **Backup (Respaldo).** El realizar un duplicado de un disco, aplicación o documento como una precaución contra la pérdida de la información original.
- **Ballon Help (Globos de Ayuda).** Una característica similar a los globos de los comics, los cuales brindan información acerca de iconos y comandos de los menús. El menú de globos de ayuda está representado en la barra de menú por una marca de interrogación adentro de un globo.
- **Bar Code (Código de Barras).** Una trama de líneas verticales identificando detalles de un producto, como el país de origen, fabricante y tipo de producto conforme al Código Universal de Productos (Universal Product Code o UPC). Existen una buena cantidad de formatos distintos para codificar un producto.
- **Beta Test (Prueba Beta).** Prueba de un producto de software por una persona designada, que no es empleado de la compañía desarrolladora.
- **Beta Version (Versión Beta).** Segunda versión de un programa, la cual es utilizada para pruebas, esta procede a la versión Alfa.
- **Bézier Curve (Curvas de Bezier).** En aplicaciones de dibujo orientado a objetos, es una curva matemáticamente definida entre dos puntos (puntos de Bezier).

- **Binary System (Sistema Binario).** Sistema de numeración que utiliza únicamente dos dígitos: 0 y 1.
- **Bit.** Abreviación de Binary Digit (Dígito Binario). Es la unidad de información más pequeña que utiliza la computadora. Esto es expresado por medio de 0 y 1, lo cual significa encendido o apagado, sí o no, positivo o negativo, algo o nada. Ocho bits son requeridos para almacenar un carácter alfabético.
- **Bit Density (Densidad de Bits).** El número de bits que se encuentran en un área definida.
- **Bit-Depth (Profundidad de Bits).** El número de bits utilizados para definir la capacidad de reproducción de grises o colores de algún hardware (La más grande profundidad de bits es de 32 bits). Mientras mayor sea la profundidad de Bits, mayor será el número de colores que tengas disponible.
- **Bit Map (Mapa de Bits).** Un carácter tipográfico o imagen hecha a base de puntos. De hecho, un Mapa de Bits o Bitmap es un conjunto de Bits que representan el estado y la posición binarios (encendido y apagado) de un correspondiente conjunto de elementos de una imagen de bits como las que se despliegan en tu monitor.
- **Bitmapped Font (Fuente de Mapa de Bits).** Una fuente hecha en base a conjuntos de bits que se distingue por el efecto de escalera en sus contornos.
- **Bitmapped Graphic (Gráfico de Mapa de Bits).** Una imagen compuesta en base a bits o puntos y que se diferencia de un dibujo orientado a objetos.
- **Bomb (Bomba).** Es el nombre que se le da a algún tipo de error que ocurre con el software del sistema, el cual por lo general necesita que la máquina sea reiniciada. Esto es identificado por un ícono de una bomba, la cual aparece en una caja de información. El término se ha extendido a cualquier caso en el que la Macintosh falla al cortar la comunicación del mouse y teclado hacia la computadora, lo cual también requiere que la máquina se reinicie. Esto

también es descrito con términos como "System Error" o Error del Sistema, "Crash", "Freeze" o "Hang".

- **Box (Caja).** En algunas aplicaciones, un recuadro dentro del cual pueden ser insertados texto o imágenes.
- **Byte.** Una unidad de información hecha en base a 8 Bits, el cual puede representar valores entre 0 y 255 (256 es el número total de configuraciones posibles entre ocho ceros y unos). Un Byte es requerido para representar un carácter de texto sencillo.

C

- **Camera Ready Artwork (Original Mecánico listo para Cámara).** Copia o cualquier material que se encuentra listo para reproducción fotográfica o fotomecánica. También conocidos como Mecánicos.
- **Cancel/Abort (Cancelar/Abortar).** Un botón, el cual se presenta en la mayoría de las cajas de diálogo, la cual te da la opción de cancelar el comando que será generado por la misma caja.
- **Cartridge, Removable Hard Disk (Cartucho de Disco Duro Removible).** Disco duro que viene dentro de un cartucho el cual lo hace expulsable y fácil de manejar. Estos cartuchos tienen la facilidad de manejar grandes volúmenes de información.
- **CD-I.** Compact disk interactivo.
- **CD-ROM.** Abreviación de Compact Disk-Read Only Memory. Sistemas de almacenamiento de grandes volúmenes de información que no pueden ser borrados. Un CD-ROM tiene una capacidad de almacenamiento de 650 megabytes aproximadamente.
- **CD-ROM-XA.** CD-ROM con arquitectura extendida. Es un CD-ROM el cual corre un CD a alta velocidad permitiendo a este el uso de secuencias de video a tiempo real. Los drives de discos CD-ROM-XA pueden leer tanto los discos CD-ROM y los discos CD-I
- **Central Processing Unit (Unidad Central de**

- Proceso).** Generalmente utilizado para hacer referencia de la computadora central. Construido al rededor del chip, el CPU permite a la computadora realizar funciones de cálculo.
- **Checkbox.** Caja cuadrada en una caja de diálogo que cuando se le da un click muestra una X indicando que la opción esta activa. Cuando la caja está vacia la opción se desactiva.
 - **Chip.** Una pieza pequeña de silicón impregnada con circuitos computarizados en miniatura. Los chips comprimen la base de las funciones de computadoras.
 - **Chooser (Selector).** Accesorio del escritorio proporcionado por Apple que te permite escoger entre impresoras u otros recursos de redes desplegando íconos de sus respectivos drivers. El Chooser tambien te permite cambiar la impresión de tipo background en encendido y apagado.
 - **Clear (Borrar).** Un comando que borra los items seleccionados sin copiarlos al Portapapeles o Clipboard dejando los contenidos de este intactos.
 - **Clear Key (Tecla de Borrar).** Una tecla dentro del teclado de Apple que imita la función de Borrar o Clear. En ciertas aplicaciones esta tecla puede tener funciones específicas.
 - **Click.** Es el acto de presionar e inmediatamente liberar el botón del mouse cuando el puntero está apropiadamente posicionado, normalmente para seleccionar un ícono. Para arrastrar algún elemento se posiciona el puntero donde se desee y se da un click sin soltar el botón del mouse (click sostenido) mientras se mueve el puntero.
 - **Clip Art.** Librerías de material de ilustraciones o diseño libres de copy right. Este material pude variar en calidad y se encuentra disponible en forma de libro o en formatos de archivos para computadoras.
 - **Clipboard (Portapapeles).** El archivo utilizado por el Scrap Manager y por las aplicaciones para retener el último elemento que ha sido cortado o copiado. Algunos items pueden ser pegados subsecuentemente. Cada proceso de cortar o copiar borra el elemento previo del Clipboard.

- **Clipping Path.** En algunas aplicaciones de dibujo es un trazo cerrado dentro del cual puede un elemento ser pegado como relleno.
- **Close Box (Caja de Cierre).** La pequeña caja en la parte superior de la izquierda en la barra de título de la ventana de un directorio o documento la cual al darle un click hace que se cierre la ventana activa. Sometiendo la tecla Opción mientras se da un click en la caja de cierre se cerraran todas las ventanas.
- **CMYK.** Acrónimo del proceso de color que se compone de cuatro tintas: Cian, Magenta, Amarillo y Negro.
- **Color Palette (Paleta de Color).** En aplicaciones de gráficos, es el menú que contiene los colores disponibles para ser utilizados dentro de las aplicaciones.
- **Color Separation (Separación de Color).** En reproducción de color, es el proceso de descomposición de los colores de una imagen por medios como un scanner o por medio de cámara.
- **Column (Columna).** Es una sección de una página dividida verticalmente, la cual puede contener texto o alguna ilustración.
- **Command (Comando).** Un elemento, normalmente en un menú o caja de diálogo, el cual describe alguna acción que deberá realizar la computadora a continuación. Un comando que se encuentra inactivo no puede ser seleccionado y aparece en color gris o desactivado.
- **Command Key (Tecla de Comando).** Es la tecla modificadora del teclado la cual, cuando es utilizada junto con otra tecla, provoca algún atajo del teclado con respecto a los menús. En algunas aplicaciones es un método para cancelar operaciones en progreso como la impresión. La tecla de comando se identifica fácilmente debido a que en ésta se encuentra el logotipo de Apple impreso.
- **Computer (Computadora).** Es una máquina con la capacidad de procesar información, la cual es expresada en términos lógicos de acuerdo a un predeterminado conjun-

to de instrucciones.

- **Continuous Tone (Tono Continuo).** Una ilustración original que contiene degradados o escalas de color continuas entre los tonos más claros y los más oscuros sin que éstos sean interrumpidos por puntos intermedios o por pantallas de medios tonos.
- **Control Key (Tecla de Control).** Es la tecla que se encuentra en los teclados ADB de Apple la cual es utilizada por ciertas aplicaciones para producir equivalencias de teclado.
- **Control Panels (Paneles de Control).** Es un folder localizado dentro de la Carpeta del Sistema (y representado en el menú Apple), en el cual tu puedes accesarte a programas que te permiten configurar la Macintosh de la manera en que lo desees (como sonido, escritorio, mouse, etc.). También te permite accesarte a otros Paneles de Control de terceros fabricantes.
- **Control Point (Punto de Control).** En algunas aplicaciones de dibujo es un punto en una línea o trazo a partir del cual tu puedes corregir la forma o características del objeto.
- **Controls (Controles).** Término que describe los botones, barras de desplazamiento, checkboxes, etc., que aparecen en las ventanas, cajas de diálogo y paletas.
- **Coprocessor (Coprocesador).** Un chip microprocesador que asiste a la unidad central de proceso con actividades específicas o procesamiento intensivo de datos, como procesos gráficos. También se le conoce como FPU o Flotant Point Unit (Unidad de Punto Flotante).
- **CPU Chip.** Microprocesador de silicón el cual es el cerebro de la computadora. Este determina la velocidad de la computadora así como que software se puede correr en ésta.
- **Cursor.** Puntero.
- **Cyan (Cian).** Un tono especial de azul el cual es uno de los cuatro colores utilizados en la impresión de cuatro co-

lores (como por ejemplo el offset). Conocido también como Process Blue o Azul Process.

D

- **Data.** Cualquier información, pero en computación, normalmente significa información procesada por algún programa.
- **DCS.** Abreviación de Desktop Color Separation (Separación de Color en el Escritorio).
- **Default (Por Defecto).** Las preferencias de un programa debido a la ausencia de preferencias especificadas por el usuario. En otras palabras, las preferencias se mantienen vigentes hasta que estas no sean cambiadas por el usuario.
- **Deselect (Deseleccionar).** El desactivar texto iluminado o algún elemento activo, normalmente con un click afuera de éste.
- **Desktop (Escritorio).** El nombre dado al ambiente de trabajo gracias al cual aparece tu trabajo en el monitor.
- **Desktop File (Archivo de Escritorio).** Es un archivo invisible creado por el Finder para poder grabar información acerca de los archivos y folders en el disco. Cada disco que utilices tiene su propio archivo de escritorio.
- **Desktop Publishing (Autoedición).** Es un término que surgió con la llegada de las computadoras Macintosh. Utilizado para describir la actividad de generación de textos, armados de páginas y gráficos en una computadora para después imprimirlos o publicar los resultados.
- **Device.** Es la forma corta de referirse a cualquier recurso periférico.
- **Dialog Box (Caja de Diálogo).** Es una caja o cuadro que aparece en la pantalla, usualmente en respuesta a algún comando que hallas realizado, la cual responde con información para su aprobación y que servirá para ejecutar una acción. Las cajas que aparecen en la pantalla y solamente se acompañan de la opción de OK se conocen como Cajas de Información, de Alerta o de Mensaje. Las cajas en las cuales tu abres y salvas documentos son conocidas como

cajas de diálogo estandar.

- **Digit (Dígito).** Cualquier número de 0 a 9.
- **Digitize (Digitalizar).** El convertir cualquier cosa, como imágenes o sonidos, a alguna forma que pueda ser electrónicamente procesada, almacenada y reconstruida.
- **Digitizer (Digitalizador).** Un recurso periférico de entrada, como una tableta o una cámara que convierte sus lecturas en señales digitales que la computadora puede leer y entender también.
- **Digitizing Tablet (Tableta Digitalizadora).** Es un periférico de entrada que te permite trabajar o escribir en la computadora utilizando un instrumento similar a una pluma trabajando sobre una hoja de papel.
- **Dimmed Command (Comandos Tenues).** En los menús y cajas de diálogo, si un comando se encuentra en color gris en lugar de negro, esto significa que el comando se encuentra inactivo y no puede ser utilizado en ese momento.
- **Dimmed Icon (Iconos Tenues).** Un ícono que se encuentra tenue o en color gris indica que el archivo o la carpeta ha sido abierto o que el disco a sido expulsado.
- **Directory (Directorio).** Es un catálogo invisible con información acerca de los archivos que se encuentran en un disco.
- **Directory Window (Ventanade Directorio).** Es la ventana que muestra los contenidos de un disco o una carpeta.
- **Disabled (Desactivado).** Es la condición de un elemento en un menú o en una caja de diálogo que no se encuentra disponible para su selección, por lo que aparece en color gris o tenue-dimmed icon.
- **Disk Drive.** Es el hardware que lee datos de y hacia los discos.
- **Document (Documento).** Cualquier archivo que creas o modificas dentro de alguna aplicación en la computadora, como un armado de página o una carta. El archivo de documento es creado en tu disco cuando tu introduces textos o dibujos y los salvas (cuando salvas un documento

por primera vez aparece una caja de diálogo la cual pregunta el nombre que recibirá el documento y el lugar en el que quedará localizado).

- **Document Window (Ventana de Documentos).** Es una ventana que abren las aplicaciones para mostrar un documento creado en dicha aplicación.
- **DOS.** Abreviación de Disk Operating System.
- **Dot (Punto).** Es el elemento más básico y pequeño de un mediotono. Se le conoce también como alternativa para nombrar al Pixel.
- **Dot for Dot (Punto por Punto).** Imprimir trabajo de color con registros perfectos. Un método de producir película para impresión que consiste en fotografiar una imagen previamente apantallada para un medio tono.
- **Dot Gain (Ganancia de Punto).** Es un defecto de impresión que se produce al cambiar de un original a la imagen impresa causado por la tendencia de los puntos de los medios tonos de crecer en tamaño. Esto tiene como consecuencia la obtención de resultados no deseados. En ciertos sistemas de impresión, la ganancia de punto puede ser compensada durante la reproducción.
- **Dot Loss (Pérdida de Punto).** Es la devaluación o reducción de tamaño de un punto de medio tono en una placa de impresión. La pérdida de punto es lo contrario a la ganancia de punto.
- **Dot Matrix Printer (Impresora de Matriz de Punto).** Es una tosca pero económica impresora que utiliza patrones de puntos para crear caracteres con martillos golpeando las combinaciones correctas para reproducir cada letra.
- **Dots per Inch (Puntos por Pulgada).** Es la unidad de medida que representa la resolución como lo puede ser de una impresora, una filmadora o un monitor. Mientras más cerrados estén los puntos de sí mismos (más puntos por pulgada), mejor será la calidad. Las resoluciones normales son de 72 dpi para monitores, 600 dpi para impresoras y

2400 dpi en adelante para filmadoras.

- **Double Click (Doble Click).** Presionar dos veces el botón del mouse de una manera rápida mientras el puntero se encuentre posicionado en el lugar adecuado. El doble click es un atajo que permite realizar funciones como abrir documentos o seleccionar textos.
- **Download (Cargar).** El mover datos o información de una computadora conectada en red.
- **Downloadable font (Fuente Cargable).** Es la fuente que puede ser cargada dentro de la memoria RAM de la impresora.
- **Drag (Arrastrar).** Es la acción de arrastrar algún elemento por medio de un click sostenido mientras se arrastra el puntero al lugar en que se desea depositar y a continuación se libera el puntero completando así la acción. Tu utilizas la acción de arrastrar en trabajos como seleccionar y mover un ícono, seleccionar los menús desplegables, seleccionar texto, etc.
- **Draw(ing) Application o Program (Programa de Dibujo).** Las aplicaciones de dibujo pueden definirse como aquellas que están orientadas a objetos (cuentan con líneas y formas matemáticamente definidas) y que son distintos de las aplicaciones de pintura que están orientadas a bitmap.
- **Drive.** En cajas de diálogo apropiadas, un botón que permite seleccionar diferentes volúmenes disponibles en una caja de diálogo identificada.
- **Driver (Controlador).** Un elemento de software que indica como operar en la Macintosh alguna pieza de hardware como una impresora. Los drivers o controladores se localizan en la carpeta del sistema.
- **Dummy (Boceto Final).** Es el prototipo de alguna propuesta de diseño la cual utiliza las características finales del producto como papel, formato, colores, etc.
- **Duotone (Duotono).** Técnicamente, dos medios tonos hechos a partir de un mismo original de dos diferentes rangos tonales, así que cuando se imprimen (en diferentes

tonos del mismo color), un rango tonal más grande es producido con el mismo rango que utilizando un mismo color. De cualquier forma, el término es normalmente utilizado equivocadamente para describir un medio tono doble.

E

- **Easy Access.** Es una característica del sistema que sirve para ayudar a la gente que tiene cierta dificultad para manejar el teclado con ambas manos o para manipular el mouse. "Sticky Keys" permite modificar las teclas para ser utilizadas sin tener que presionar dos o más teclas de manera simultánea, mientras que las "Mouse Keys" (o teclas del mouse) permiten manipular al puntero utilizando el teclado numérico junto con el mouse.
- **Edition (Edición).** Es el número de copias total de un trabajo impreso y publicado al mismo tiempo.
- **Edit Menu (Menú de Edición).** Uno de los tres menús estándar en la Macintosh, el cual contiene comandos como copiar, cortar, pegar, etc.
- **Eject (Expulsar).** Es el comando que se encuentra en el menú de archivo dentro del Finder o en las cajas de diálogo que permite expulsar discos flexibles o cartuchos de discos removibles.
- **Electronic Publishing (Publicación Electrónica).** Término utilizado como alternativa de Desktop Publishing.
- **Element (Elemento).** En algunas aplicaciones de dibujo, cualquier objeto como una forma, un texto o una imagen.
- **E-mail (Correo Electrónico).** Abreviación de Electronic Mail (Correo Electrónico). Es la comunicación entre computadoras, ya sea que estas se encuentran conectadas a través de una red o por medio de módems y líneas telefónicas, normalmente vía una computadora central.
- **Empty Trash (Vaciar Papelera).** El comando que vacía de la papelera todo su contenido.
- **EPS(F) (Archivo Encapsulado PostScript).** Abreviación de Encapsulated PostScript (File), el cual es un formato de

archivo estándar para gráficos basado en vectores.

- **Erase (Borrar).** Una opción en ciertas cajas de diálogo para borrar los volúmenes seleccionados.
- **Erase Disk (Borrar Disco).** Es el comando que sirve para reinicializar o reformatar un disco seleccionado en el escritorio.
- **Error Message (Mensaje de Error).** Una caja de mensaje que aparece automáticamente cuando se trata de realizar alguna tarea que la aplicación no permite o no puede realizar, o peor aún, cuando la computadora bombea o aparece una bomba en la pantalla.
- **Esc Key (Tecla de Escape).** La tecla de escape o Escape Key, como la tecla de control, basa su función en la aplicación en la que se este trabajando. También puede ser utilizada como una tecla modificadora.
- **Ethernet.** Es el hardware estándar para una red local que ofrece rápida transferencia de información y datos.
- **Expansion Slot.** El lugar dentro de la computadora en el cual tu puedes agregar una tarjeta de expansión.
- **Export (Exportar).** La facilidad incluida en ciertos programas de salvar un archivo en un formato apropiado para que éste pueda ser utilizado por otra aplicación.
- **External Disk Drive (Disco Externo).** Cualquier disco que no se encuentra en el interior de la Macintosh.

F

- **Family (Familia).** Un grupo de variantes tipográficas con un diseño común, distinguiéndose cada una de otra solo por peso, condensación, etc.
- **Fax.** Abreviación de Facsimile. Es la transmisión electrónica de copias u originales de un lugar a otro por medio de las líneas telefónicas. Las tarjetas de Fax estan disponibles para ser conectadas en la Mac, lo cual permite enviar y recibir faxes directamente en la computadora sin la necesidad de una máquina de fax separada.
- **File (Archivo).** Una colección de datos la cual ha sido

nombrada y almacenada en un disco.

- **File Compression (Compresión de Archivos).** El condensar datos dentro de un archivo, haciendo a éste más pequeño, lo cual también significa que el archivo ocupará menor espacio en disco y será más rápido de transmitir.
- **File Format (Formato de Archivo).** Es la manera en que cada programa salva sus datos o documentos. Para poder facilitarle el trabajo al usuario que necesita utilizar varias aplicaciones o trabajar con gente que utiliza diferentes programas a los tuyos, los formatos de archivo tienden a estandarizar el uso de archivos.
- **File Menu (Menú de Archivo).** Uno de los tres menús estándar de la Macintosh. El menú de Archivo es en donde se obtienen los comandos para, entre otras cosas, abrir, salvar, imprimir y cerrar archivos, quitar aplicaciones y expulsar discos.
- **Filename (Nombre de Archivo).** Es el nombre dado a algún archivo. Los nombres de los archivos dentro del sistema operativo de Macintosh pueden ser de hasta 31 caracteres de largo, aunque la mayoría de las cajas de diálogo muestran un poco menos que estos.
- **File Server (Servidor de Archivos).** Es una computadora dentro de una red, la cual utiliza software especial para permitir que toda la red tenga acceso a las aplicaciones y documentos almacenados en ésta.
- **File Tag (Etiqueta de Archivo).** Información relacionada con los datos almacenados dentro de cada sector del disco, diseñado para permitir la recuperación de archivos borrados.
- **File Transfer (Transferencia de Archivos).** El enviar un archivo de una computadora a otra, ya sea por medio de una red, por vía módem o algún otro medio.
- **File Type (Tipo de Archivo).** Es el código de cuatro letras asignado a cada Mac cuando es creado para poder identificar su formato.
- **Fill (Relleno).** En la mayoría de las aplicaciones de gráficos,

el color, tono o textura aplicada al interior de una trayectoria cerrada o alguna forma.

- **Final Film (Película Final).** El positivo o negativo utilizado para la elaboración de placas para impresión, que incorpora todas las correcciones y en donde los medios tonos aparecen definidos por medio de puntos.
- **Finder.** El programa que permite el manejo o administración del escritorio, archivos y discos, así como permite también el uso de programas. El Finder es uno de los tres componentes básicos del Sistema Operativo de Macintosh (las otras dos son el System File y los Chips ROM).
- **Fit In Window (Ajustar a la Ventana).** La facilidad de algunas aplicaciones para reducir o ampliar una página al tamaño de la ventana dentro de la cual se está trabajando en el monitor.
- **Floating Palette (Paleta Flotante).** Una paleta, la cual puede ser posicionada en cualquier parte de la pantalla arrastrando su barra de título.
- **Folder (Carpeta).** Un lugar en la Macintosh representada por el icono de una carpeta dentro de la cual se pueden guardar documentos y aplicaciones. Las carpetas son la base de toda la organización de tu información en la Mac.
- **Foreground Application.** Es la aplicación que se encuentra activa y la cual ocupa la barra de menú en la parte superior de la pantalla.
- **Format (Formato).** Es el tamaño de un libro o alguna página, mientras que en fotografía, es el tamaño de la película. El aplicar características tipográficas, como tamaño, peso, interlinea, etc. El arreglo de los sectores y directorios vacíos que se encuentran en un disco y que son preparados para su inicialización. En algunas aplicaciones, el especificar párrafos y otras características como tabuladores, partición de palabras, etc.
- **Formatting (Formateo).** El proceso para preparar un disco nuevo para ser utilizado con la computadora. Cuando un disco es formateado, los sectores, pistas y directorios

vacíos son creados y el disco puede ser verificado.

- **For Position Only (Solo para Posición).** Una instrucción dentro de los armados y originales mecánicos en los cuales un elemento aparece solo como una guía para su posicionamiento final.
- **Four Color Process (Proceso de Cuatro Colores).** El proceso de impresión que reproduce completamente cualquier imagen al color utilizando tres colores básicos (Cian, Magenta y Amarillo) y uno auxiliar (Negro) para agregar densidad.
- **Frame.** Es otra forma de nombrar algún recuadro. Recuadro decorativo.
- **Frame-Based (Basado en Recuadros).** Un término algunas veces utilizado para describir aplicaciones que requieren que sea creado previamente un recuadro para imagen o para texto antes de que se pueda trabajar con alguno de estos elementos (Como QuarkXPress).
- **Freeware.** Cualquier producto de software que es declarado para ser utilizado como dominio público y libre de ser copiado sin restricciones como una forma distinta de shareware.
- **Full Color.** Término utilizado para describir a la impresión en CMYK.

G

- **Gateway Link.** Es una conexión de hardware y software entre redes de computación distintas.
- **General Controls (Controles Generales).** Es un panel de control básico de Apple que permite modificar las preferencias del escritorio como la fecha y hora.
- **Get Info (Obtener Información).** Al solicitar este comando, se debe primero seleccionar algún ícono, el cual produce una ventana que brinda información acerca del ícono seleccionado, como su tamaño, fecha

- de creación y lugar en el que se encuentra salvado.
- **Ghost Icon (Icono Fantasma).** Es el término que se le da a cualquier icono o disco que se encuentre en gris, ya sea que su contenido ha sido abierto o en el caso de un disco, que este haya sido expulsado.
- **GIF.** Graphic Interchange Format (Formato para intercambio de gráficos). Es un formato de archivo utilizado para transferir archivos gráficos entre diferentes sistemas de computadora vía el sistema de información de CompuServe.
- **Gigabyte.** Unidad de medida para describir 1,024 megabytes.
- **Glossary (Glosario).** Una lista con definiciones de términos ordenada alfabéticamente normalmente sobre algún área en particular. En algunas aplicaciones de procesamiento de texto, la facilidad de insertar textos utilizados de manera frecuente por medios como el teclado.
- **Grayscale (Escala de Grises).** Una escala tonal completa impresa sin la utilización de ningún otro color que no sea negro. En los monitores, la posibilidad de desplegar un pixel en un rango de grises de blanco a negro.
- **Group (Agrupar).** En algunas aplicaciones la posibilidad de combinar varios elementos para que con un comando sencillo se le puedan aplicar a todos los elementos del grupo características específicas, así como poder mover todos los elementos juntos y al mismo tiempo.
- **Guides (Guías).** En algunas aplicaciones, líneas horizontales y verticales visibles pero no imprimibles que ayudan a colocar elementos con gran precisión.

H

- **Hairline Rule.** Tradicionalmente la línea más delgada posible para impresión. En algunas aplicaciones su

grosor es de 0.25 puntos.

- **Halftone (Mediotono).** El proceso por medio del cual se simula el tono continuo de una imagen utilizando patrones de puntos con variedad de tamaños.
- **Handles (Manejadores).** En aplicaciones que presentan dibujo de líneas y recuadros, cajas de texto o cajas de imagen, los pequeños cuadros negros que aparecen en cada esquina (y en algunas ocasiones también en otros lugares) cuando el elemento se encuentra seleccionado y que permiten editar el objeto.
- **Hard Copy.** Una copia final preparada para impresión, utilizada normalmente para revisión y correcciones.
- **Hard Disk Drive (Disco Duro).** Una pieza de hardware que tiene la función de leer y escribir datos e información.
- **Hardware.** Término aplicado a equipo. Esto generalmente se aplica a aparatos y equipo físico de cómputo.
- **Help (Ayuda).** Una presentación de la mayoría de las aplicaciones que proporciona líneas de explicación y aviso.

I

- **Icon (Icono).** Una representación gráfica de un objeto, como un disco, archivo, carpeta, documento o herramienta. Representación gráfica de algún concepto o mensaje.
- **Image (Imagen).** El objeto para ser reproducido, como una ilustración dentro de una revista impresa.
- **ImageSetter (Fotocomponedora).** Un periférico de salida de alta resolución utilizada para producir copias con calidad de reproducción para impresión como papel fotográfico o película (tanto positiva como negativa).
- **ImageWriter.** Una impresora de matriz de punto de baja calidad que se utiliza con las Macintosh.
- **Import (Importar).** El traer texto, imágenes o algún

otro tipo de datos dentro de un documento. Algunas aplicaciones permiten importar material en una buena variedad de formatos de archivo como ASCII o EPS.

- **Import/Export Filter (Filtro para Importar/Exportar).** En algunas aplicaciones, un archivo que permite la interpretación de un formato de archivo de una aplicación a otra.
- **Init.** Initialization Program. Una utilidad pequeña que corre automáticamente cuando se arranca la Macintosh y que normalmente modifica la manera en que la computadora opera. Un Init es activado al ser colocado dentro de la carpeta del sistema.
- **Initialize (Inicializar).** El crear o limpiar un directorio de un disco para poder almacenar nuevos datos ahí. Cuando un disco duro es inicializado o reinicializado, su directorio es limpiado de cualquier información que se encontraba almacenada pero los datos anteriores se mantienen invisibles hasta que no se escriban encima de ellos nuevos datos.
- **Input.** Cualquier dato introducido a la computadora por cualquier tipo de medio.
- **Input Device.** Cualquier pieza de hardware capaz de introducir datos a la computadora como un teclado o un scanner.
- **Insertion Point (Punto de Inserción).** Es el punto indicado por una línea vertical intermitente, la cual indica que la siguiente acción de teclear aparecerá en éste lugar.
- **Install (Instalar).** El agregar nuevos archivos del sistema a la carpeta del sistema o a algún disco de arranque.
- **Installer (Instalador).** El programa proporcionado por Apple que tiene la función de instalar el software del sistema dentro de algún disco duro.
- **Installer Programs (Programas Instaladores).** Los programas que cuentan con varias aplicaciones,

particularmente aquellas que ocupan gran cantidad de diskettes para permitir que tu instales la aplicación dentro de algún disco duro. Los programas instaladores pondrán los archivos de aplicación en los lugares adecuados, creando carpetas para ellos y colocando los archivos que sean necesarios en la carpeta del sistema.

- **Interactive (Interactivo).** Término que describe la acción recíproca e inmediata entre persona y máquina.
- **Interface.** La relación física o punto de interacción entre sistemas y/o máquinas o entre persona y máquina (la cual también es llamada interface humana).
- **Internal Modem (Módem Interno).** Un módem que es fabricado como una tarjeta de expansión colocada dentro de la Macintosh.
- **Interpolation (Interpolación).** El término que describe la técnica de recrear valores de color de píxeles en imágenes de tipo bitmap.
- **Interpreter (Intérprete).** Software utilizado en programación, el cual convierte códigos de programas a lenguaje de máquina.
- **Invisible File (Archivo Invisible).** Es un archivo que existe, pero que no es visible en el escritorio.
- **ISBN.** International Standard Book Number. Es un número de serie único de 10 caracteres que aparece en cada libro publicado y el cual identifica el lenguaje en el cual ha sido publicado, su editor, su título y su número de control. En muchos casos el ISBN se encuentra incluido en el código de barras de los libros.
- **ISO.** International Standards Organization. Organización de origen suizo que ha sido la responsable por estandarizar una gran cantidad de elementos comunes de diseño, fotografía y publicidad.
- **ISSN.** International Standard Serial Number. Un

- número de serie único de 8 caracteres que aparece en algunas revistas y periódicos y en el cual se identifica el país de la publicación así como su título.
- **ITC.** International Typeface Corporation.
 - **Item (Elemento).** Término general que describe objetos como cajas de texto, cajas de imagen, y reglas creadas en ciertas aplicaciones.
 - **Item Tool (Herramienta de Elementos).** En algunas aplicaciones, la herramienta que permite seleccionar, modificar o mover elementos.

J

- **JPEG.** Joint Photographic Experts Group. Compresión estándar de datos.

K

- **Kerning.** Ajustar el espacio (normalmente reduciéndolo) entre dos caracteres tipográficos para mejorar su apariencia.
- **Keyboard.** Periférico de entrada conocido como teclado.
- **Key Caps.** Accesorio de escritorio proporcionado por Apple que permite revisar la lista de fuentes que se encuentran cargadas en la computadora.
- **Kilobyte.** Unidad de medida que representa 1,024 bytes, la cual se utiliza para describir la cantidad de memoria de una computadora o de un disco. Partiendo de que un byte representa un carácter, un kilobyte es equivalente a aproximadamente 170 palabras.
- **Knockout.** El término que describe a un color de fondo bloqueado por algún objeto en el frente y que por consiguiente no se imprimirá.

L

- **Label Menu (Menú de Etiquetas).** El menú en donde se pueden asignar colores y frases pequeñas a

algún ícono. Las etiquetas y los colores pueden ser modificados a través del panel de control de Etiquetas.

- **LAN**. Local Area Network o Red de Area Local.
- **Laptop Computer**. Una computadora pequeña y portátil.
- **Larger Print Area (Area de Impresión Mayor)**. Una opción en la mayoría de las aplicaciones que permite incrementar el área de impresión de una página impresa en una LaserWriter, pero limita el número de fuentes que pueden ser utilizadas.
- **Laser**. Acrónimo de Light Amplification (Amplificación de Luz) por la emisión simulada de radiación convirtiéndola en un intenso y fino haz de luz altamente integrado, algunas veces generado con una gran cantidad de energía. Es utilizado ampliamente en hardware como impresoras y scanners, así como para trabajos de impresión comercial.
- **Laser Printer (Impresora Láser)**. Una impresora que utiliza un láser para preparar la salida de la computadora a una impresión en papel. Una impresora láser puede ser o no ser compatible con el lenguaje PostScript y si no lo es, utiliza el lenguaje QuickDraw de Macintosh para escalar las fuentes bitmap.
- **Layer (Capa)**. En algunas aplicaciones, un nivel o capa dentro del cual se puede depositar un elemento de diseño con el cual se esta trabajando.
- **Layout**. Una visualización, la cual permite observar la apariencia general de diseño, permitiendo apreciar la relación entre textos e imágenes. El término es más propiamente utilizado en el contexto de preparar un diseño para reproducción.
- **LCD**. Liquid Crystal Display. Un método electrónico de desplegar comunmente pantallas de calculadoras, relojes y pantallas de computadora, normalmente en computadoras portátiles y Laptops.

- **Leading (Interlínea).** Espacio entre líneas tipográficas.
- **Library (Librería).** Una presentación en ciertas aplicaciones que permiten almacenar con gran facilidad elementos o atributos utilizados frecuentemente y a los cuales es posible tener acceso de forma inmediata.
- **Line Art (Original Mecánico).** Trabajo listo para cámara que consiste únicamente en blanco y negro, sin tonos intermedios.
- **Lines per Inch (LPI o Líneas por Pulgada).** La medida para describir la resolución o grosor de un medio tono. Significa el número de líneas que se encuentran dentro de una pulgada. El uso común del lineaje varía desde medios tonos de periódico impresos a 85 lpi hasta 150 lpi o más en revistas o libros. El lineaje normal en una impresora láser es de 60 lpi.
- **Linking (Enlace).** En algunas aplicaciones de armado de página, la facilidad de conectar dos o más cajas de texto para que éste fluya de una a otra.
- **LocalTalk.** Las conexiones de hardware utilizadas para redes AppleTalk.
- **Lock.** En ciertas aplicaciones, la facilidad para asegurar algún elemento, el cual no puede ser movido o modificado.
- **Locked Floppy Disk.** Un diskette que se encuentra protegido contra escritura.
- **Logotype (Logotipo).** Tradicionalmente cualquier grupo de caracteres tipográficos como nombres de compañías. El término es utilizado en la actualidad para describir cualquier diseño de alguna corporación u organización y que es la parte central de cualquier identidad corporativa.

M

- **MacBinary.** Un protocolo de transferencia de archivos que permite a los archivos de Macintosh ser propiamente transferidos a otro tipo de sistemas.

- **Machine Code (Código de Máquina).** Es el nivel más bajo de un lenguaje de programación.
- **Machine Proof (Prueba de Máquina).** Una prueba final hecha en una máquina similar a la que se utilizará para la impresión final (en muchas ocasiones la prueba final se realiza en la misma máquina en donde será la impresión).
- **Macintosh Operating System (Sistema Operativo Macintosh).** Es el sistema básico de las computadoras Macintosh, el cual se basa en la combinación de disco y ROM para realizar rutinas que puedan realizar tareas muy básicas como arrancar la computadora, conectar periféricos de entrada y salida así como administrar la memoria RAM.
- **Magenta.** Un tono especial de rojo, el cual es uno de los cuatro colores utilizados para la impresión de tipo Process o de cuatro colores. Conocido también como Rojo Process. Teóricamente el Magenta es un color que no contiene ni Cian, ni Amarillo.
- **Main Memory (Memoria Principal).** Es la memoria instalada (normalmente RAM), como forma distinta de memoria virtual.
- **Mask (Máscara).** Un material utilizado para bloquear parte de una imagen en reproducción fotomecánica, fotográfica o de ilustración. Imagen fotográfica que ha sido modificada en tono y color.
- **Master Page (Página Maestra).** En algunas aplicaciones, la página dentro de la cual se aplican ciertos atributos como número de columnas de texto, número de páginas, estilos tipográficos, etc., y que pueden ser aplicados a otras páginas en el documento sin la necesidad de volver a crear dichos atributos.
- **Master Proof (Prueba Maestra).** Es una prueba marcada que contiene la combinación de comentarios del autor, el editor y el cliente.
- **Measurement Window/Palette (Ventana o**

Paleta de Medida). Una ventana o paleta que brinda información acerca de varios elementos como la posición del puntero, tamaño de las cajas, características tipográficas, etc., con respecto al documento que se este trabajando y el elemento que se encuentre seleccionado en ese momento.

- **Media.** Un término plural, ahora aceptado como singular y que se utiliza para describir cualquier medio de información o comunicación como la televisión, radio o periódico. Un término plural normalmente aceptado como singular para describir un elemento, el cual tiene la función de almacenar datos generados por la computadora, como pueden ser los discos duros, removibles u ópticos.
- **Megabit.** 1,024 kilobits o 1,048,576 bits.
- **Megabyte.** 1,024 kilobytes o 1,048,576 bytes o una cantidad aproximada a 175,000 palabras.
- **Megahertz.** Un millón de ciclos, acciones o instrucciones por segundo. Generalmente utilizado para describir la velocidad de la Unidad Central de Procesos de una computadora. También conocido como la velocidad de reloj.
- **Memory.** La facilidad de una computadora de reutilizar datos y recordarlos como una forma diferente de almacenar información. La Macintosh cuenta con dos tipos de memoria: la memoria RAM y la memoria ROM.
- **Menu.** Una lista de comandos que se encuentran disponibles y que dependen de la aplicación que se esté utilizando.
- **Menu Bar (Barra de Menús).** La barra horizontal que se encuentra en la parte superior de la pantalla y que contiene los títulos de los menús.
- **Message Box (Caja de Mensajes).** Una caja de diálogo no solicitada que tiene la función de dar información al usuario.

- **Modem.** Modulator-Demulator (Modulador-Demodulador). Un periférico de entrada y salida que tiene la función de transferir información de una computadora a otra por medio de líneas telefónicas.
- **Monitor.** La pantalla en la cual se puede ver el trabajo que se está realizando en la computadora. Un monitor puede desplegar sus imágenes en colores o en blanco y negro y puede estar incluido en la computadora o bien estar separado y también se pueden encontrar en una buena variedad de tamaños.
- **Mount (Montar).** Establecer la presencia en el escritorio de algún volumen o disco que acaba de ser accesado y así poder disponer de él.
- **Mouse (Ratón).** Es un periférico mecánico que se coloca en el escritorio y a través del cual se manipula y navega con el puntero en la pantalla.
- **MS-DOS.** Microsoft Disk Operating System. Un sistema operativo utilizado en computadoras personales IBM y compatibles.
- **MultiFinder.** Una aplicación proporcionada por Apple que permite correr más de una aplicación al mismo tiempo, incluyendo al Finder, y poder saltar entre cada una de ellas. El límite para tener abiertas varias aplicaciones al mismo tiempo es determinado por el tamaño de las aplicaciones y cuanto RAM se encuentre instalado en la computadora.
- **Multimedia.** Es la actividad de integrar texto, gráficos, sonido y video para propósitos de presentaciones.
- **Multitasking (Multitareas).** La facilidad de poder correr dos o más aplicaciones al mismo tiempo.
- **Multi-User (Multiusuario).** Es la descripción de cualquier hardware o software que puede ser utilizado por dos o más personas al mismo tiempo.

N

- **Nanosecond (Nanosegundo).** Es una medida de

velocidad que representa una billonesima parte de un segundo. Mientras menor sea la cantidad de nanosegundos, más rápida será la velocidad.

- **Network (Red).** La interconexión entre dos o más computadoras y periféricos y el hardware y software utilizado para conectar a éstos.
- **NuBus Slots.** Los puertos de expansión que se encuentran en muchas computadoras Macintosh dentro de las cuales se pueden conectar tarjetas de expansión, que pueden ampliar las características, potencia y velocidad o que permiten conectar periféricos como monitores o redes.

O

- **Objet-Oriented (Orientado a Objetos).** En aplicaciones de gráficos, aquellas que permiten la selección y manipulación de piezas individuales de una ilustración o diseño y que se diferencian de los gráficos de tipo bitmap en que los últimos son editados modificando sus píxeles. Una aplicación orientada a objetos utiliza puntos matemáticos basados en vectores para definir líneas y formas. La información de cada forma es almacenada en estos puntos, ya que cada uno es una especie de base de datos, los cuales mandan información de un punto a otro a través de los trazos o paths. Esto significa que la calidad de las líneas entre cada punto es determinada completamente por la resolución del periférico de salida con el que se cuente. Una línea producida en una filmadora será mucho más perfecta que la misma línea impresa en una LaserWriter.
- **Open (Abrir).** Un comando que permite ver el contenido de un archivo, directorio o carpeta o bien permite correr una aplicación.
- **Open Dialog Box (Caja de Diálogo de Abrir).** Caja de diálogo estándar que aparece cuando el

comando de Abrir es solicitado.

- **Operating System (Sistema Operativo).** El software que proporciona el ambiente dentro del cual un usuario opera una computadora. En el caso de la Macintosh, el ambiente se compone por los ROMs del sistema operativo, el Archivo del Sistema, el Finder y el software del sistema relacionado.
- **Optical Character Recognition (OCR).** Reconocimiento Óptico de Carácter. Una forma de introducir una copia sin la necesidad de teclearla utilizando software, el cual al actuar como scanner, convierte la digitalización en textos de computadora capaces de ser editables.
- **Option (Opción).** Cualquier botón, menú o comando que te permite escoger una alternativa.
- **Original.** Cualquier imagen, ilustración, trabajo a línea o texto que se encuentra listo para su reproducción.
- **Outline Font (Fuente de Impresión).** Una fuente tipográfica formada por un delineado, la cual puede ser escalada o rotada a cualquier tamaño y resolución. Las fuentes Outline, mejor conocidas como fuentes de impresión, son normalmente utilizadas para imprimirse en impresoras láser o fotocomponedoras.

P

- **Page.** Un segmento continuo de memoria.
- **Page Guides (Guías de Página).** En algunas aplicaciones, son las guías no imprimibles que muestran el ancho de los márgenes, los lugares para las columnas de texto, etc.
- **Page Preview (Previsualización de la Página).** La facilidad de ver una página antes de que ésta sea impresa.
- **Paint (PNTG).** Formato de archivo estándar para las imágenes de tipo bitmap, también conocido como formato MacPaint. Los archivos de tipo PNTG única-

- mente soportan imágenes con resolución de 72dpi.
- **Painting Program (Programa de Pintura).** Aplicaciones de pintura que pueden ser definidas como aquellas que utilizan los gráficos de tipo bitmap como su forma de trabajo.
 - **Palette (Paleta).** Una ventana, la cual es movable o flotante y que contiene presentaciones como herramientas, las cuales pueden ser seleccionadas o en el caso de las medidas, éstas pueden ser modificadas.
 - **Paste (Pegar).** El comando que copia un elemento del portapapeles para colocarlo dentro de alguna aplicación.
 - **Pasteboard.** En algunas aplicaciones, el área no imprimible que rodea a la página en donde se pueden modificar y almacenar elementos.
 - **PC.** Personal Computer o Computadora Personal. Término normalmente utilizado para describir a las computadoras IBM y compatibles.
 - **Peripheral (Periférico).** Cualquier elemento de hardware que es conectado a la computadora, como una impresora, un scanner o alguna unidad de disco.
 - **Photomontage (Fotomontaje).** La combinación de imágenes de diferentes fotografías que sirven para crear una nueva.
 - **Pica.** Unidad de medida tipográfica. Una Pica equivale a 12 Puntos y en valores tipográficos reales una pulgada contiene 6.0225 Picas o 72.27 Puntos. De cualquier forma en aplicaciones PostScript los valores son exactos o sea que una pulgada contiene 6 Picas o 72 Puntos.
 - **PICT.** Abreviación de Picture o Imagen. Es un formato de archivo estándar para almacenar imágenes orientadas a objetos. Los formatos PICT que utilizan las rutinas de QuickDraw soportan también imágenes de tipo bitmap, ya que las rutinas de QuickDraw son las que la Mac utiliza para dibujarlas en la pantalla y que

soporta virtualmente todas las aplicaciones gráficas. Originalmente el formato PICT solamente permitía la utilización de 8 colores pero ahora, con el formato PICT2 se pueden soportar hasta 32 bits lo que lo hace ahora ilimitado.

- **Picture Box (Caja de Imagen).** En aplicaciones basadas en recuadros, es una caja creada para que en ella se coloque una imagen.
- **Pixel.** Abreviación de Picture Element. Un punto individual de luz en el monitor el cual contribuye a formar una imagen completa. Mientras más pixeles existan por pulgada, más alta será la resolución del monitor (El estándar para los monitores de Apple es de 72dpi). En su forma más simple, un pixel corresponde a un bit sencillo de RAM: 0 = apagado o blanco, y 1 = encendido o negro. En un monitor de color o escala de grises, un pixel puede contener varios bits, por ejemplo, un pixel que contiene 8 bits puede ser desplegado en cualquiera de 256 colores o valores de gris.
- **Pixel Depth (Profundidad de Pixel).** Un término para describir el número de colores o grises que cada pixel puede desplegar. Esto es determinado por el número de bits utilizados en cada pixel, esto significa que 1 bit equivale al color (negro), 4 bits equivale a 16 colores o grises, 8 bits equivalen a 256 colores o grises, 16 bits equivalen a miles de colores, mientras que 24 bits representan 16.7 millones de colores.
- **Place (Colocar).** El comando utilizado en algunas aplicaciones para importar alguna imagen.
- **Plate (Placa).** Una hoja, normalmente de metal, plástico o papel desde la cual es impresa una imagen, o desde la cual se transfiere dicha imagen.
- **PMMU.** Paged Memory Management Unit. Un microchip que permite utilizar memoria virtual entre otras cosas.
- **Pointer (Puntero).** Término general que se refiere a

cualquiera de las muchas formas de marcador en el monitor, el cual identifica el lugar en la pantalla en el que se encuentra el mouse, la posición actual en una pieza de texto o que la Mac está realizando una actividad en particular. Normalmente la forma del puntero es una flecha. También se le conoce como cursor.

- **Pop-Up Menú (Menú Desplegable).** Es un menú en una caja de diálogo o paleta que aparece con un click sostenido. Los Pop-ups menús son normalmente identificables por un triángulo hacia abajo, el cual significa que cuenta con más opciones.
- **PostScript.** Lenguaje de descripción de página desarrollado por Adobe Systems Inc, el cual sirve para dar salida a imágenes en impresoras láser y filmadoras de alta resolución.
- **Preferences (Preferencias).** Una opción en muchas aplicaciones que activan o desactivan características de la aplicación y modifican las características preestablecidas. Las preferencias pueden ser modificadas solamente para un documento individual o para todos los documentos.
- **Print (Imprimir).** Un comando que, al ser seleccionado, muestra la caja de diálogo de impresión.
- **Print Dialog Box (Caja de Diálogo de Impresión).** La caja de diálogo que aparece al activar el comando Print dentro de la cual se pueden seleccionar las opciones que tiene disponibles la aplicación en la que se esté trabajando. Las cajas de diálogo más básicas permiten seleccionar el número de copias y el rango de páginas a imprimir.
- **Process Blue (Azul Process).** Cian
- **Process Color Printing (Impresión en Selección de Color).** El sistema de impresión que utiliza cuatro tintas process (cian, magenta, amarillo y negro) para recrear imágenes a todo color.
- **Process Red (Rojo Process).** Magenta

• **Process Yellow (Amarillo Process).** Un tono especial de amarillo, el cual es uno de los cuatro colores utilizados para la impresión en Process.

• **Program (Programa).** Un conjunto de instrucciones codificadas que controlan las operaciones de la computadora.

• **Programmer (Programador).** Alguien que escribe programas de cómputo de forma distinta a como serán utilizados.

• **Publish and Suscribe.** Una facilidad del sistema de Mac soportada por algunas aplicaciones para actualizar automáticamente un documento con información creada o modificada en otro.

• **QuickDraw.** Una parte del Sistema Operativo de Macintosh que realiza todas las operaciones de despliegue o muestra en tu pantalla.

• **Quit (Quitar).** Un comando por medio del cual puedes "apagar" una aplicación y regresar al Finder.

• **RAM.** Random Access Memory. Es el espacio de trabajo que queda disponible cada vez que se utiliza la computadora. Cuando corres una aplicación o abres algún documento, éste es cargado dentro del RAM y es almacenado mientras trabajas en él. De cualquier forma, un elemento solo permanece en la memoria RAM durante el tiempo en que la computadora se encuentre encendida.

• **Read Me (Léeme).** Un archivo que acompaña a la mayoría de los programas y que contiene información importante o revisiones de documentos impresos. El archivo puede ser usado normalmente en formato de TeachText o en algún procesador de textos.

• **Read Only (Solo Lectura).** Son aquellos discos,

- **Process Yellow (Amarillo Process).** Un tono especial de amarillo, el cual es uno de los cuatro colores utilizados para la impresión en Process.
- **Program (Programa).** Un conjunto de instrucciones codificadas que controlan las operaciones de la computadora.
- **Programmer (Programador).** Alguien que escribe programas de cómputo de forma distinta a como serán utilizados.
- **Publish and Suscribe.** Una facilidad del sistema de Mac soportada por algunas aplicaciones para actualizar automáticamente un documento con información creada o modificada en otro.

Q

- **QuickDraw.** Una parte del Sistema Operativo de Macintosh que realiza todas las operaciones de despliegue o muestra en tu pantalla.
- **Quit (Quitar).** Un comando por medio del cual puedes "apagar" una aplicación y regresar al Finder.

R

- **RAM.** Random Access Memory. Es el espacio de trabajo que queda disponible cada vez que se utiliza la computadora. Cuando corres una aplicación o abres algún documento, éste es cargado dentro del RAM y es almacenado mientras trabajas en él. De cualquier forma, un elemento solo permanece en la memoria RAM durante el tiempo en que la computadora se encuentre encendida.
- **Read Me (Léeme).** Un archivo que acompaña a la mayoría de los programas y que contiene información importante o revisiones de documentos impresos. El archivo puede ser usado normalmente en formato de TeachText o en algún procesador de textos.
- **Read Only (Solo Lectura).** Son aquellos discos,

memoria o documentos que solamente pueden ser leídos y no se pueden modificar.

- **Real Time (Tiempo Real).** Término utilizado para describir el tiempo actual en el que un evento se desarrolla, aún en la computadora, una acción que corresponde a la realidad. Por ejemplo, un carácter aparece en el monitor en el mismo instante en que es tecleado, esto quiere decir que apareció en tiempo real.
- **Reboot.** El reiniciar la computadora.
- **Resolution (Resolución).** El grado de precisión, de calidad, definición o claridad de una imagen al ser representada o mostrada como en un scanner, un monitor, una impresora o algún otro periférico de salida.
- **Restart (Reiniciar).** Un comando que permite reiniciar la computadora sin utilizar el interruptor de corriente. El volver a cargar el sistema operativo del disco de arranque sin la necesidad de apagar la computadora y prenderla de nuevo.
- **Retouching (Retoque).** Alterar o corregir una imagen, original mecánico o película realizando modificaciones o removiendo imperfecciones. Las imágenes escaneadas son normalmente retocadas electrónicamente utilizando software especial.
- **RGB.** Abreviación de Red, Green y Blue (Rojo, Verde y Azul). Es el modelo de colores aditivos.
- **RIFF.** Abreviación de Raster Image File Format, el cual es un formato de archivo de Letraset para el almacenamiento de imágenes.
- **RIP.** Abreviación de Raster Image Processor, el cual es un periférico que convierte lenguajes de descripción de página como PostScript a formas en las que se les pueda dar salida como en filmadoras de alta resolución.
- **RISC.** Abreviación de Reduced Instruction Set Computer. Es un microprocesador que permite alta velocidad de procesamiento aceptando solo una cantidad limitada de comandos.

- **ROM.** Abreviación de Read Only Memory. Memoria que únicamente puede ser leída y que no se puede escribir en ella. La memoria ROM reside en un chip que se encuentra en la tarjeta madre y es ahí donde la parte básica del sistema operativo es guardada. La información almacenada en la memoria ROM puede actualizarse solamente si se cambia el chip por uno actualizado.
- **RTF** Abreviación de Rich Text Format, el cual es un formato de archivo de Microsoft que tiene la función de transferir textos.

S

- **Save (Guardar).** El comando que escribe información de la memoria RAM al disco lo cual asegura que el trabajo se conserve.
- **Save As... (Guardar como...).** El comando que permite guardar un documento con otro nombre en el mismo lugar o en otro. Algunas aplicaciones permiten Guardar Como... incluso con otro formato.
- **Save Dialog Box (Caja de Diálogo de Guardar).** Es la caja de diálogo que aparece la primera vez que guardas un documento, en la cual es necesario especificar el nombre que recibirá el documento y el lugar en que quedará guardado.
- **Scanned Image.** Una imagen que ha sido convertida, por medio de un scanner, a un formato de archivo que puedes importar dentro de alguna aplicación.
- **Scanner.** Un periférico electrónico el cual convierte trabajo de arte y transparencias a información digital, la cual es posible manipular vía computadora o en película.
- **SCSI.** Abreviación de Small Computer System Interface. Un estándar en la industria de la computación que sirve para conectar periféricos como discos duros o scanners.

- **Select (Seleccionar).** El escoger una cosa (como un ícono o una pieza de texto) para que puedas hacer algo con ella o dentro de ella. Para alterar el estado de algún elemento, primero se debe encontrar activo o seleccionado.
- **Service Bureau (Buró de Servicio).** Una compañía que proporciona servicios generales de cómputo.
- **Shareware.** El término para describir software el cual se encuentra disponible de manera libre y el cual se paga solo si se decide quedar con él.
- **Shift-Clicking.** El realizar selecciones múltiples apretando la tecla de Shift mientras se seleccionan los elementos deseados.
- **Shift Key (Tecla Shift).** La tecla modificadora utilizada para crear capitulares y algunos otros caracteres disponibles en el teclado. También puede ser utilizada en una buena variedad de funciones específicas.
- **Shut Down (Apagar Equipo).** El comando que permite apagar la computadora de una manera segura, lo que significa que primero se guardarán los documentos abiertos, se cerrarán las aplicaciones que se encuentren abiertas y se expulsarán los discos que se encuentren dentro.
- **Smoothing (Suavizar).** Un término utilizado para describir el refinamiento de imágenes de tipo bitmap que se da por medio del redondeo de las esquinas de cada uno de los puntos o píxeles que componen una imagen.
- **Software.** Es el término utilizado para describir colecciones de información escritos de manera especial llamadas programas.
- **Sound (Sonido).** Es el panel de control de Apple que permite escoger un sonido para alertas y modificar su volumen.
- **Specification (Especificación).** Una descripción detallada de componentes, características y procedimientos

de un trabajo, producto o actividad en particular.

- **Special Menu (Menú Especial).** Uno de los menús estándar del Finder, el cual contiene comandos como Vaciar Papelera o Apagar Equipo.
- **Spot Color (Tinta Directa).** Término utilizado para describir cualquier color impreso, el cual es una combinación especial de tintas y no puede ser impreso por medio de la combinación CMYK.
- **Standard File Dialog Box.** Es la caja de diálogo que aparece al seleccionar los comandos de Abrir o Guardar Como en el menú de archivo o cuando abres o guardas archivos desde una aplicación. También llamada Directory Dialog Box.
- **Standard Menu (Menú Estándar).** Uno de los tres menús (Apple, Archivo y Edición) que aparecen en prácticamente todas las aplicaciones.
- **Stationery.** Un documento que sirve como templete, o lo que es lo mismo, que cuando se abre, es automáticamente duplicado dejando el original intacto.
- **Storage (Almacenamiento).** El término utilizado para describir información que se desea conservar para su futuro uso o modificaciones.
- **Stroke.** El contorno de cualquier forma o tipografía.
- **System Extension (Extensión del Sistema).** Un archivo almacenado en la carpeta de extensiones que agrega características al sistema operativo.
- **System Folder (Carpeta del Sistema).** Una carpeta que contiene los archivos del sistema y del Finder y algunos otros archivos que corren como parte del sistema.
- **System Tools (Herramientas del Sistema).** Nombre que permite describir una colección de versiones de archivos del sistema.

T

- **TeachText.** Una aplicación que permite leer docu-

mentos de solo texto. Estos documentos normalmente acompañan aplicaciones y es en estos en donde se describen instrucciones de como instalar dichas aplicaciones.

- **Template (Template).** Documento o página que va a ser utilizada como base para un uso repetido de otros documentos.
- **Text Box (Caja de Texto).** En aplicaciones basadas en recuadros, es una caja creada con la herramienta de texto que permite introducir y editar textos.
- **Text File (Archivo de Texto).** Un archivo que contiene únicamente bits de texto sin ningún otro formato.
- **TIFF.** Abreviación de Tagged Image File Format, el cual es un formato de archivo estándar y muy popular para gráficos utilizado en imágenes digitalizadas, así como en imágenes bitmap de alta resolución.
- **Title Bar (Barra de Título).** La barra que se encuentra en la parte superior de una ventana abierta, que contiene su nombre y que, cuando se encuentra activa, contiene también 6 líneas horizontales. Una ventana puede ser movida a través del escritorio dando un click sostenido en ésta barra y arrastrando el mouse.
- **Tool (Herramienta).** Una característica en la mayoría de las aplicaciones de gráficos que consiste en algún objeto (herramienta), el cual al ser seleccionado, cambia la forma del puntero a la forma que representa dicha herramienta y que se utiliza para realizar tareas específicas.
- **Tool Palette/Box (Caja de Herramientas).** En algunas aplicaciones la ventana, normalmente flotante, en donde se muestran y seleccionan las herramientas con las que cuenta el programa.
- **TPD.** Two Page Display (Monitor de Doble Página). Nombre que reciben los monitores de 21 pulgadas (Medidos diagonalmente).
- **Tracking.** Un término para describir el ajuste de los

espacios entre caracteres o entre alguna pieza de texto seleccionada. Se diferencia del Kerning en que éste último solo involucra pares de caracteres.

- **TrueType.** Un formato tipográfico de Apple producido como una alternativa a los tipos PostScript. Un archivo individual de tipo TrueType es utilizado tanto para impresión como para pantalla.

U

- **Undo (Deshacer).** Un comando estándar, el cual se encuentra en la gran mayoría de las aplicaciones y que permite revertir la última acción realizada. Algunas aplicaciones permiten varios niveles de deshacer.
- **Ungroup (Desagrupar).** Deshacer una agrupación.
- **Universal Product Code.** Es el nombre que se le da al Código de Barras.
- **Unix.** El sistema operativo de AT&T desarrollado para poder ser multitarea y poder ser utilizado en distintos tipos de computadoras.
- **Unlock.** Retirar la protección a algún elemento, documento o disco protegido, normalmente contra escritura.
- **Unmount (Desmontar).** Remover un disco del escritorio o expulsar algún disco.
- **Upgrade (Actualizar).** Modificar o ampliar las características de la computadora. Una nueva y mejorada presentación de un programa, algunas veces corrigiendo alguna de sus partes y algunas otras presentando versiones completamente nuevas.
- **Utility (Utilería).** Un programa que aumenta o soporta el uso de tu Mac en general o de alguna aplicación en general. Normalmente las utilerías son aplicaciones de respaldo, de manejo de fuentes, de recuperación de archivos, así como de optimización de discos.

V

- **Video.** Término derivado del latín que significa "Yo

veo" y que en la actualidad se utiliza para hacer referencia a los productos basados en la televisión.

- **Video Card (Tarjeta de Video).** Una tarjeta que se conecta a la computadora y que controla la utilización de un monitor externo.
- **Video RAM.** Es la porción de RAM que se destina únicamente para el despliegue del monitor.
- **View (Vista).** El menú que se encuentra en el Finder y que permite escoger la forma de ver los contenidos de las ventanas.
- **Virus.** Un programa de computadora escrito deliberadamente para alterar la operación normal de una computadora. Estos programas de virus pueden saltar de una computadora a otra por medio de una red o ser copiados en un diskette e introducidos en otra computadora. Algunos virus solamente afectan algunos archivos y pueden manifestarse de diferentes formas. A pesar de que la mayoría de los virus no son altamente riesgosos, algunos pueden crear problemas muy serios.

W

- **Window (Vwntana).** Un espacio en la pantalla que despliega el contenido de un disco, carpeta o documento. Las ventanas pueden ser abiertas o cerradas, movidas a traves del escritorio, así como cambiar su tamaño.
- **Windows.** Una aplicación de Microsoft para los sistemas PC (IBM y compatibles), la cual emula parcialmente la interface de Macintosh.
- **Word Processor (Procesador de Palabras).** Una aplicación que consta de ciertas características para el manejo de texto como revisión ortográfica, etc.
- **Write Protect (Protección Contra Escritura).** La protección que se le da a algun disco para que éste no pueda ser borrado. Esto significa que no se podrá

Impresión en red

Impresión en red

Impresión en red

Impresión en red

Impresión en red

Impresión en red

Impresión en red

Impresión en red

Impresión en red

Impresión en red

Impresión en red

Impresión en red

Impresión en red

Impresión en red

Impresión en red

Impresión en red

Impresión en red

Impresión en red

Impresión en red

Impresión en red

Impresión en red

Impresión en red

Impresión en red

Impresión en red

Impresión en red

Impresión en red

Impresión en red

Impresión en red

Impresión en red

Impresión en red

Impresión en red

Impresión en red

Impresión en red

Impresión en red

Impresión en red

Impresión en red

Impresión en red

Impresión en red

Impresión en red

Impresión en red

Impresión en red

Impresión en red

Impresión en red

Impresión en red

Impresión en red

Impresión en red

Impresión en red

Impresión en red

escribir en él mientras tenga la protección. De cualquier forma, la información que contiene dicho disco puede ser leída de manera normal.

- **WYSIWYG.** Acrónimo para "What You See Is What You Get" (Lo que ves es lo que obtienes), lo cual hace referencia a la relación y aproximación entre lo que se ve en el monitor y lo que se obtiene impreso.

X

- **Xerography (Xerografía).** Proceso de copiado dentro del cual se carga el papel de manera electrostática.

Y

- **Yellow (Amarillo).** Color que forma parte del proceso de impresión de cuatro colores. También conocido como Process Yellow o Amarillo Process.

Z

- **Zero Point.** Término utilizado para describir el punto de origen.
- **Zone (Zona).** Una parte de dos o más redes interconectadas.

Bibliografía

ADOBE ILLUSTRATOR USER GUIDE

Version 5.5 for Power Macintosh
Adobe Systems Incorporated
1995. USA

USING QUARKXPRESS

User Guide for QuarkXPress 3.3
Quark Incorporated
1994 USA

MACWORLD PHOTOSHOP 3 BIBLE

Deke McClelland
IDG Books
1994 USA

THE PHOTOSHOP WOW BOOK

Linnea Dayton, Jack Davis
Peachpit Press, Inc.
1994 USA

INTRODUCCION A MACINTOSH

Charles B. Duff
Mac Graw Hill

THE MACINTOSH BIBLE

Peachpit Press, Inc.

THE MAC DESIGNER'S HANDBOOK

Alastair Campbell
Running Press
1992 Quatro Publishing

DISEÑO DE REVISTAS

William Owen

Gustavo Gilli

1991 México

DISEÑO PARA LA AUTOEDICION

David Collier, Bob Cotton

Gustavo Gilli

1992. México

BASES PARA EL DISEÑO GRÁFICO

Alan Swann

Gustavo Gilli

México. 1990

DYNAMIC COMPUTER DESIGN

Jake Widman

North Light Books

1994 USA

**MATERIAL
DE LECTURA
CONTINUA**

REVISTA MAC FORMAT. EDICION INGLESA

Future Publishing Ltd.

Londres, Inglaterra

REVISTA MAC FORMAT. EDICION ESPAÑOLA

Ediciones Zinco

Madrid, España

REVISTA MacWORLD. EDICION AMERICANA

IDG Books

Estados Unidos de Norteamérica

REVISTA MacWORLD. EDICION ESPAÑOLA
DIG Communications
Madrid, España

REVISTA MacUSER. EDICION AMERICANA
McGraw-Hill Publishing Company
Estados Unidos de Norteamérica

REVISTA MacUSER. EDICION ESPAÑOLA
McGraw-Hill Publishing Company
Madrid, España.