

SEP



SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA

SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA

SUBSECRETARÍA DE
EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR

Guía de aprendizaje

Técnico en Diseño Gráfico

Módulo II

Elabora diseño gráfico editorial.

Submódulo III

Elabora diseños para la industria editorial.



reforma integral
del Bachillerato

Versión 1.0
Junio 2009

www.sep.gob.mx

Mtro. Alonso Lujambio Irazábal

Secretario de Educación Pública

Dr. Miguel Székely Pardo

Subsecretario de Educación Media Superior

Lic. Luis F. Mejía Piña

Director General de Educación Tecnológica Industrial

Antrop. Ana Belinda Ames Russek

Coordinadora Nacional de Organismos
Descentralizados Estatales del CECyTE's

Ing. Dagoberto Juárez Juárez

Responsable de Desarrollo Académico de los CECyTEs

Lic. Gerardo Mejía Guadarrama

Responsable de Innovación Educativa de los CECyTEs

Profesores que elaboraron la guía didáctica del módulo profesional de la carrera

NOMBRE	ESTADO
Oscar Adolfo Avendaño Santiago	Oaxaca
Yunuén Hernández Reyes	Hidalgo
Abreu Lavariega Juan Carlos	Oaxaca

NOMBRE	Revisores de estilo	ESTADO
AAAAAAAAA		BBBBBBBBBBB
AAAAAAAAA		BBBBBBBBBBB

NOMBRE	Coordinadores	ESTADO
Adriana García Ortiz		Hidalgo
Antonio Ix Chuc		Campeche
Manuel G. Méndez Monforte		Yucatán

NOMBRE	Revisores de normatividad académica	ESTADO
--------	-------------------------------------	--------

Objetivo general

Al término del submódulo serás capaz de diseñar dípticos, trípticos, libros, revistas, compaginar e involucrarte en el diseño editorial, aunado a ello conocerás un magnífico software que sabrás manejarlo y que poco a poco descubrirás lo asombroso que es esta herramienta para elaborar Diseño Editorial y en la que emplearás tu creatividad a grandes creaciones para su impresión o presentación.

Y con ayuda de otros softwares Illustrator y Photoshop apoyarás a tus creaciones.

Contiene los siguientes apartados:

I.

Mapa curricular

II.

Simbología

III.

Introducción al submódulo

IV.

Desarrollo de las esferas de competencias

V.

Cierre del submódulo

VI.

Fuentes de información

VII.

Glosario

VIII

Anexos

Técnico en Diseño Gráfico

Módulo Elabora Diseño Gráfico Editorial.

Submódulo III.- Elabora diseños para la industria editorial.

Competencia 1

1.- Identifica la tipografía en el diseño gráfico.

Competencia 2

2.- Distingue los elementos de la página.

Atributos de la Competencia

I. Identifica las diferentes unidades de medida tipográfica.
II. Reconoce las partes de la letra.
III. Identifica los rasgos de las familias tipográficas.

Atributos de la Competencia

I. Conoce el diseño editorial.
II. Reconoce la mancha o la caja tipográfica
III. Reconoce los blancos de texto y de página.
IV. Localiza los elementos gráficos.
V. Realiza composición tipográfica.

Saberes

I. Uso de la computadora.
II. Conocimiento del software inDesign.
III. Conocimiento del software ilustrador.
IV. Conocimiento del software photoshop.
V. Conocimiento de sustratos.
VI. Conocimientos de publicaciones.

Saberes

I. Uso de la computadora.
II. Conocimiento del software inDesign.
III. Conocimiento del software ilustrador.
IV. Conocimiento del software Photoshop.
V. Conocimiento de sustratos.
VI. Conocimientos de publicaciones.

Actitudes:

Puntualidad
Orden
Limpieza

Actitudes:

Puntualidad
Orden
Limpieza

Trabajo en equipo

Trabajo en equipo

Competencia 3

Competencia 4

3.- Construye formatos y retículas.

4.- Realiza diseños con el software inDesign.

Atributos de la Competencia

Atributos de la Competencia

- I. Distingue los sustratos aplicados en el diseño editorial.
- II. Reconoce las retículas utilizadas en el diseño editorial
- III. Identifica las columnas utilizadas en el diseño editorial.
- IV. Emplea la combinación de formatos de retículas.
- V. Construye la maquetación.

- I. Identifica las herramientas, reglas y guías así como la página maestra y la retícula en inDesign.
- II. Emplea la importación de textos, gráficos e imágenes.
- III. Emplea los diferentes estilos de párrafo y carácter.
- IV. Reconoce la resolución y lineatura así como el contorno de imágenes y texto en el software inDesign.
- V. Descubre como vincular imágenes empleadas en su diseño.
- VI. Elabora paletas de colores para aplicar transparencias y degradados.
- VII. Emplea diversos formatos de salida para su impresión o presentación.
- VIII. Emplea el recurso de empaquetar para hacer portable el archivo.

Saberes

Saberes

- I. Uso de la computadora.
- II. Conocimiento del software inDesign.
- III. Conocimiento del software Illustrator.
- IV. Conocimiento del software Photoshop.
- V. Conocimiento de sustratos.
- VI. Conocimientos de publicaciones.

- I. Uso de la computadora.
- II. Conocimiento del software inDesign.
- III. Conocimiento de sustratos.
- IV. Conocimientos de publicaciones.

Actitudes:
Puntualidad
Orden
Limpieza
Trabajo en equipo

Actitudes:
Puntualidad
Orden
Limpieza
Trabajo en equipo



Simbología



Saberes



Introducción



Ejemplo



Ejercicio



Práctica



Desarrollo de actitudes



Desarrollo de aspectos transversales



Errores típicos



Contingencia



Práctica integradora



Conclusiones



Avisos



Un mensaje para tí

Queremos compartir esta guía de aprendizaje contigo y esperamos que el contenido de ésta te sirva en el desarrollo de las particularidades de tu carrera como técnico en Diseño Gráfico.

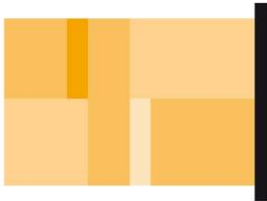
El propósito de la realización de esta guía es acompañar tu programa de estudios y responde a las competencias marcadas en el programa. Las actividades que te presentamos, y que realizarás con la guía de tu facilitador, apoyarán tu formación para que puedas desempeñarte en el ámbito de la industria editorial.

Como sabrás las cosas en diseño e impresión han cambiado mucho, a lo largo de la toda la Historia el hombre ha buscado una forma de expresión, de manifestación, publicación y divulgación. A partir de la invención de la imprenta el mundo cambio y la forma de compartir conocimientos se volvió mas popular y común, el desarrollo tecnológico, computacional y de software han revolucionado la industria editorial, y bueno a ti te ha tocado vivir en la era digital en donde lo auditivo y lo visual puede ser reproducido, manipulado y archivado desde esta forma digital. Es por eso que tú desarrollarás las siguientes competencias:

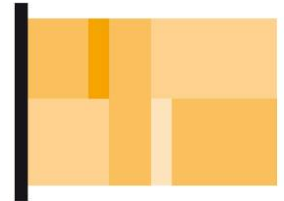
- 1.- Identifica la tipografía en el diseño gráfico.**
- 2.- Distingue los elementos de la página.**
- 3.- Construye formatos y retículas.**
- 4.- Realiza diseños con el software inDesign.**

Con éstas, tú desarrollarás otros atributos de la competencia y otros saberes con los que tú podrás reconocer, diferenciar, identificar y relacionar.

Recuerda que es muy importante que junto con tu docente elabores tu **portafolio de evidencias**.



Desarrollo de las esferas de competencia



Competencia

1

1.- Identifica la tipografía en el diseño gráfico.



Saberes

- I. ¿Cómo se mide una letra?.
- II. Disectado una letra
- III. Los rasgos familiares



Ejemplos

- I. De puntos a picas
- II. Te presento a ¿?
- III. Quién es quién.



Ejercicios

- I.- ¿De que tamaño es la cintura de la o?
- II.- Mis primeras letras
- III.- Mis primos, tios y hermanos



Prácticas

I.- Ojo de gavián

II.- La letra (nombre del alumno)

III.- La fuerza de la fuente



Introducción

El uso del ordenador personal en la gráfica ha modificado profundamente el proceso productivo, desde las primeras fases de proyección hasta la realización de los ejecutivos y la reproducción en cuatricromía.

Los programas propuestos gestionan todas las fases de elaboración gráfica, después de la alfabetización se aborda la gráfica vectorial (Adobe Illustrator), la digitalización y elaboración de imágenes (Adobe [Photoshop](#)) y la formación para la producción editorial (Adobe InDesign).

En este módulo se impartirán los conceptos teóricos necesarios para crear composiciones editoriales adecuadas y se aplicaran estos conocimientos con la herramienta In Design.

ATRIBUTOS DE LA COMPETENCIA	I.- Identifica la tipografía en el diseño gráfico. II.- Distingue los elementos de la página. III.- Construye formatos y retículas. IV.- Realiza diseños con el software inDesign.
RESULTADO DE APRENDIZAJE	A lo largo de estas competencias el alumno obtendrá los conocimientos par desarrollarse en el mundo del diseño Editorial y ser capaz de desarrollar productos como: libros, revistas o periódicos.

Actividades de encuadre grupal

El docente mostrará a los alumnos las diferentes unidades de medida en la tipografía y dará ejemplos de aplicaciones según su uso, formatos pequeños o grandes.



Saberes

I. Identifica las diferentes unidades de medida tipográfica.

Nombre	¿Cómo se mide una letra?.		No.	1
Instrucciones para el Alumno	El alumno trae a el salón de clases un tipómetro para usarlo como herramienta de trabajo.			
Saberes a adquirir	Reconoce las diferentes medidas tipográficas según su uso y aplicación.	Manera Didáctica de Lograrlos	A través de una técnica “demostrativa” en el salón de clases e imágenes impresas que ejemplifiquen el tema.	

El **punto tipográfico** es la unidad de medida utilizada en imprenta, a partir de la cual se fabrica todo el material tipográfico. En el sistema Didot equivale a unos 0,376 milímetros (exactamente 0,376065 mm a la temperatura de 20 °C). A la medida de doce puntos se le denomina cícero.

Las dos unidades de medidas básicas en tipografía son la pica y el punto (medida inventada por Didot). Seis picas o 72 puntos equivalen aproximadamente a una pulgada; doce puntos equivalen, a su vez, a una pica.

Los puntos se utilizan para especificar el cuerpo de un tipo, formado por la altura de las mayúsculas más un pequeño espacio por encima y por debajo de las letras. Tipos del mismo cuerpo pueden parecer que sean de distinta medida según la altura de la x. Aún teniendo el mismo cuerpo, una letra con la altura de la x grande parece mayor que otra con la x pequeña. Asimismo, los puntos también se utilizan para medir la distancia entre las líneas.

Las picas, sin embargo, se usan para medir la longitud de las líneas. La unidad, una medida relativa que se determina dividiendo la eme (que equivale a un cuadrado del cuerpo de la letra), se utiliza para reducir o aumentar el set, proceso denominado "tracking". El ajuste del espacio entre dos letras para crear consistencia entre las palabras se llama "kerning". Estos dos conceptos los veremos más adelante.



Historia

Antiguamente, cada fundidor daba una medida distinta a los tipos que fabricaba. Fue el fundidor francés Pierre Simon Fournier (el Joven) el primero en unificar las distintas medidas en 1742. Para ello, escogió el tipo más pequeño, el *nomparell*, y lo dividió en seis partes, a las que llamó «puntos». Al doble del *nomparell* (12 puntos) la denominó «cícero». El punto Fournier tenía 0,35 mm y la altura del tipo 22,05 mm.

En 1760, François Ambroise Didot, miembro de una célebre dinastía francesa de impresores, perfeccionó el sistema de medida. No se basó en ningún tipo existente, como había hecho Fournier, sino en el nonio, o «pie del rey». El punto tipográfico de Didot equivale exactamente a dos puntos de nonio. Este sistema, llamado Didot, fue adoptado por la mayor parte del mundo, salvo Inglaterra, Estados Unidos y algunos países hispanoamericanos, que emplean la pica (y el punto de pica) como unidad de medida.

El cícero

El cícero fue inventado por el tipógrafo Pierre Simon Fournier en 1737. Fournier se basó en una letra de 11 puntos con la que se había impreso en 1469, en Venecia, las *Epístolas familiares*, de Cicerón. De ahí deriva el nombre de *cícero*.

El **cícero** es una unidad de medida tipográfica por la que se rige tradicionalmente todo el material de imprenta en España y en otros países de la Europa continental. Se divide en 12 puntos, equivalente a 4,5126 mm en el sistema Didot. Equivale aproximadamente a la pica anglosajona.

Esta medida no se encuentra internacionalmente unificada. En Estados Unidos, como en buena parte de los países hispanoamericanos, se la denomina *pica* y, aunque también se divide en 12 puntos, es algo menor y equivale a 4,2177 mm. En el sistema Fournier tiene también 12 puntos pero mide 4,200 mm y en la Imprenta Real de Turín (Italia) mide 4,776 mm.

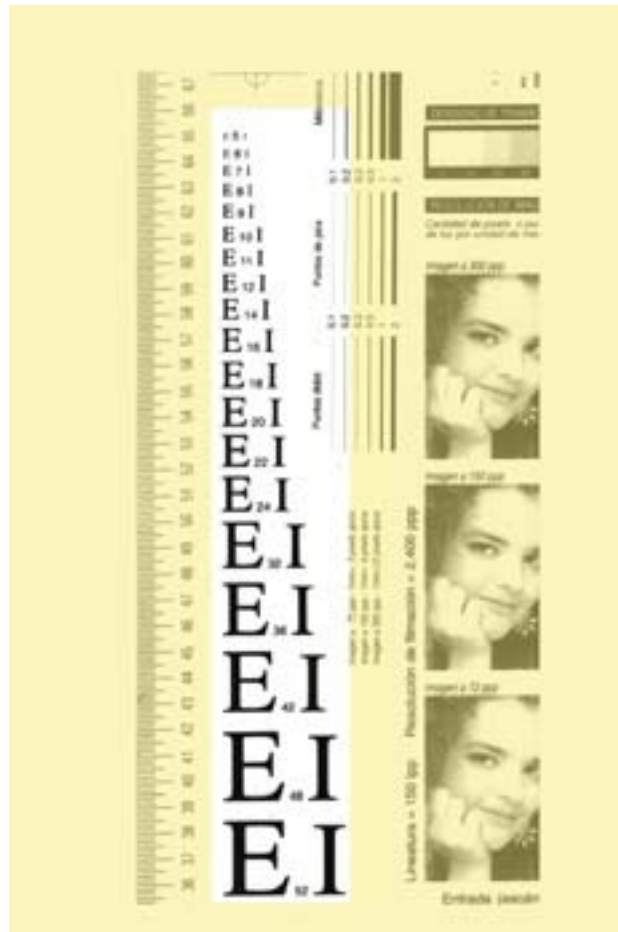
Pica

Una **pica** es una unidad de medida tipográfica anglosajona, utilizada también en buena parte de Hispanoamérica. Corresponde a 1/92 pies y consecuentemente a 1/12,5 pulgadas. Hay 12 puntos en

una pica. En España, al igual que en otros países de la Europa continental, ha recibido tradicionalmente el nombre de cícero.

A lo largo de la historia se han usado tres tipos distintos de picas:

- La *pica francesa* de 12 puntos Didot, también denominada *cícero*, mide generalmente: $12 \times 0,376 = 4,512 \text{ mm}$ o unas **00,177 638 pulgadas**.
- El sistema estadounidense tradicional usa un punto de 3,1459240943 pulgadas (1/72,27 pulgadas). Por lo tanto una pica son 0,66044 pulgadas (4,2175 milímetros).
- La *pica de computadoras* se define como 1/72 de el pie compromiso anglosajón de 1959, es decir: **4,233 mm ó 0,166 pulgadas**. Esta pica fue promovida por el PostScript de Adobe y domina actualmente tanto la industria de impresión como las computadoras personales.





Ejemplo

Nombre	De puntos a picas		No.	1
Instrucciones para el Alumno	El alumno debe medir y poner especial interés en los tamaños más pequeños de la tipografía en un documento impreso así como en los mayores y distinguir la facilidad de lectura que este ofrece.			
Actitudes a formar	Orden Puntualidad	Manera Didáctica de Lograrlas	El alumno debe ser ordenado y tomar rigurosamente anotaciones de las características de textos mínimos y máximos, así como su facilidad de lectura.	
Competencias Genéricas a Desarrollar	<p>4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.</p> <p>A) Expresa ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas.</p> <p>8.- Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.</p> <p>B) Aporta puntos de vista con apertura y considera los de otras personas de manera reflexiva.</p>			
Manera Didáctica de Lograrlas	El alumno interpretará su dibujo según sus habilidades y destrezas guiado por el docente.			

pt (puntos)

Unidad de medida utilizada en tipografía. Cada punto equivale a 1/72 pulgada.

Esta es una fuente de 12 puntos de tamaño.

Esta es una fuente de 14 puntos de tamaño.

Esta es una fuente de 16 puntos de tamaño.

Esta es una fuente de 18 puntos de tamaño.

pc (picas)

Unidad de medida utilizada en tipografía. La pica equivale a 12 puntos.

Esta es una fuente de 1 pica de tamaño (igual a 12pt).

Esta es una fuente de 1.2 pica de tamaño (igual a 14.4pt).

Esta es una fuente de 1.5 pica de tamaño (igual a 16pt).

mm (milímetros), cm (centímetros)

Esta es una fuente de 4mm (0.4cm).

Esta es una fuente de 7mm (0.7cm).

Esta es una fuente de 10mm (1cm).

in (pulgadas)

La pulgada equivale a 2.54 centímetros.

Esta es una fuente de 0.4 pulgadas.



Ejercicio

Nombre	¿De que tamaño es la cintura de la O?		No.	5
Instrucciones para el Alumno	Tipómetro (puede ser fotocopiado en acetato) y medir los diferentes tamaños de letras de libros, revistas y periódicos impresos.			
Actitudes a formar	Puntualidad Orden	Manera Didáctica de Lograrlas	El alumno deberá ser ordenado y tomar rigurosamente anotaciones de las características de textos mínimos y máximos, así como su facilidad de lectura. Así como sus fechas de entrega.	
Competencias Genéricas a Desarrollar	<p>5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.</p> <p>A) Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.</p>			
Manera Didáctica de Lograrlas	El docente explicará las diferentes medidas y el alumno las aplicará en el tipómetro y en las que ordenará la información de acuerdo a categorías y jerarquías			



Práctica

Nombre	Ojo de gavián		No.	1
Competencia a Desarrollar	I. Identifica las diferentes unidades de medida tipográfica			
Atributos de la competencia	I. Identifica las diferentes unidades de medida tipográfica.			
Instrucciones para el Alumno	Imprimir en tamaño doble carta una frase con una sola tipografía y repetirla en diferentes tamaños. (parecido a un examen de la vista)			
Instrucciones para el Docente	Indicar al alumno la frase y que cada uno lo escriba con una tipografía diferente (a su gusto).			
Recursos materiales de apoyo	Hojas doble carta Impresión en laser.			
Actitudes a formar	Puntualidad Orden	Manera Didáctica de Lograrlas	El alumno debe ser ordenado y tomar rigurosamente anotaciones de las características de textos mínimos y máximos, así como su facilidad de lectura. Así como sus fechas de entrega.	
Competencias Genéricas a Desarrollar	5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos. A) Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.			
Manera Didáctica de Lograrlas	A través de impresiones, y de diversos tamaños de tipografía realizará medidas tipográficas y así ordenará la información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.			



Errores típicos

No considerar los tamaños máximos y mínimos según su uso.

No hacer pruebas de machas o cajas tipográficas.



Contingencia

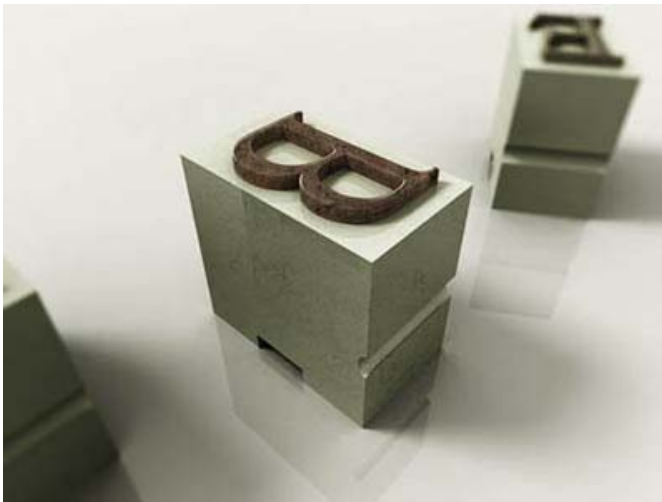
Hacer pruebas de impresión de diferentes tamaños de una fuente.



Saberes

Nombre	II. Reconoce las partes de la letra.		No.	2
Instrucciones para el Alumno	Reconoce las partes que componen una letra así como las características que la identifican.			
Saberes a adquirir	Identifica la tipografía en el diseño gráfico.	Manera Didáctica de Lograrlos	El docente presenta ejemplos gráficos que documenten el tema.	

Disectado una letra



Se da el nombre de letras (del latín littera) al conjunto de los gráficos usados para representar un lenguaje. Sus equivalente en tipografía e imprenta son tipo (del latín typus, del griego typos, modelo o carácter grabado), que define a los signos que se emplean para la ejecución de los moldes tipográficos, y carácter (del griego charakter), resultado de la impresión de los tipos.

Para poder definir con claridad y precisión una letra se distinguen en ella diferentes partes, cuyos nombres son a veces similares a los de la anatomía humana, entre las que podemos destacar las siguientes:



Altura de las mayúsculas: altura de las letras de caja alta de una fuente, tomada desde la línea de base hasta la parte superior del carácter.

Altura de la x o altura X: altura de las letras de caja baja excluyendo los ascendentes y los descendentes.

Anillo u hombro: asta curva cerrada que encierra el blanco interno en letras tales como en la b, la p o la o.

Asta: rasgo principal de la letra que define su forma esencial. Sin ella, la letra no existiría.

Asta ascendente: asta de la letra que sobresale por encima de la altura x, como en la b, la d o la k.

Asta descendente: asta de la letra que queda por debajo de la línea de base, como en la p o en la g.

Astas montantes: astas principales verticales u oblicuas de una letra, como la L, B, V o A.

Asta ondulada o espina: rasgo principal de la S o de la s.

Asta transversal o barra: rasgo horizontal en letras como la A, la H, f o la t.

Basa: proyección que a veces se ve en la parte inferior de la b o en la G.

Blanco interno: espacio en blanco contenido dentro de un anillo u ojal.

Brazo: parte terminal que se proyecta horizontalmente o hacia arriba y que no está incluida dentro del carácter, como ocurre en la E, la K, la T o la L.

Bucle u ojal: porción cerrada de la letra g que queda por debajo de la línea de base. Si ese rasgo es abierto se llama simplemente cola.

Cartela: trazo curvo o poligonal de conjunción entre el asta y el remate.

Cola: asta oblicua colgante de algunas letras, como en la R o la K.

Cola curva: asta curva que se apoya sobre la línea de base en la R y la K, o debajo de ella, en la Q. En la R y en la K se puede llamar sencillamente cola.

Cuerpo: altura de la letra, correspondiente en imprenta a la del paralelepípedo metálico en que está montado el carácter.

Inclinación: ángulo del eje imaginario sugerido por la modulación de espesores de los rasgos de una letra. El eje puede ser vertical o con diversos grados de inclinación. Tiene una gran importancia en la determinación del estilo de los caracteres.

Línea de base: línea sobre la que se apoya la altura de la x.

Oreja o lbulo: pequeño rasgo terminal que a veces se añade al anillo de algunas letras, como la g o la o, o al asta de otras como la r.

Serif, remate o gracia: trazo terminal de un asta, brazo o cola. Es un resalte ornamental que no es indispensable para la definición del carácter, habiendo alfabetos que carecen de ellos (sansserif).

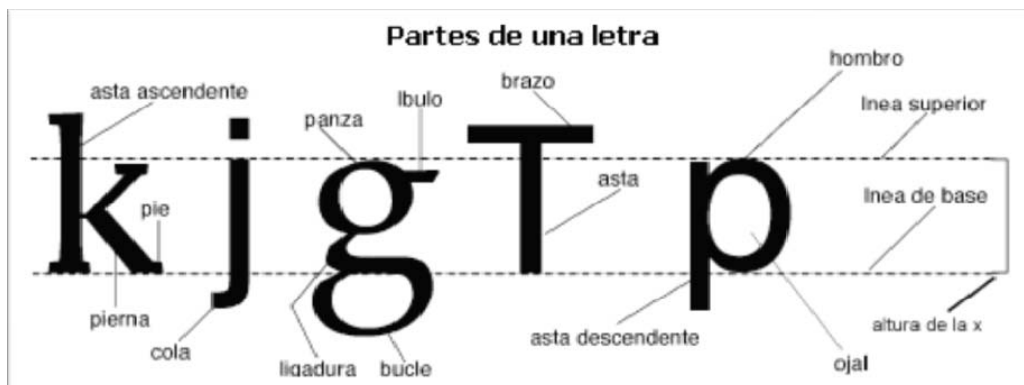
Vértice: punto exterior de encuentro entre dos trazos, como en la parte superior de una A, o M o al pie de una M.





Ejemplo

Nombre	Te presento a ¿?		No.	2
Instrucciones para el Alumno	Pone atención en las partes que componen a una letra.			
Actitudes a formar	Orden	Manera Didáctica de Lograrlas	El alumno es ordenado y toma rigurosamente anotaciones de las características de cada letra.	
Competencias Genéricas a Desarrollar	<p>5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.</p> <p>A) Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.</p>			
Manera Didáctica de Lograrlas	Ordena información y las relaciona con las partes de una letra			



Estas son las partes fundamentales de una letra. Si bien no es imprescindible su conocimiento para el uso común de letras y fuentes en diseño gráfico y web, sí que es importante distinguirlas en el caso de tener que crear una familias tipográficas especiales para un trabajo determinado, ya que van a

definir las características comunes que deben reunir las letras de la misma para mantener un estilo propio.



Ejercicio

Nombre	Mis primeras letras		No.	2
Instrucciones para el Alumno	El alumno dibuja un tipo de letra en una hoja doble carta y nombra sus partes que la componen.			
Actitudes a formar	Orden Limpieza	Manera Didáctica de Lograrlas	El alumno es ordenado y entrega de manera limpia y ordenada su lámina.	
Competencias Genéricas a Desarrollar	<p>5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.</p> <p>A) Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.</p>			
Manera Didáctica de Lograrlas	Ordena, relaciona y realiza con efectividad un dibujo con las partes de la letra.			



Práctica

Nombre	La letra (nombre del alumno)		No.	2
Competencia a Desarrollar	1.- Identifica la tipografía en el diseño gráfico.			
Atributos de la competencia	III. Reconoce las partes de la letra.			
Instrucciones para el Alumno	El alumno diseña dos letras diferentes a las existentes hoy día, utilizando como base las partes que componen a una letra.			
Instrucciones para el Docente	Guiar al alumno en las proporciones y dimensiones de la letra diseñada			
Recursos materiales de apoyo	Hojas Compas Escuadras Tinta Lápiz y goma			
Actitudes a formar	Orden Limpieza	Manera Didáctica de Lograrlas	El alumno debe ser ordenado y entregar de manera limpia y ordenada su lámina.	
Competencias Genéricas a Desarrollar	5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos. A) Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.			
Manera Didáctica de Lograrlas	Con la información obtenida desarrollará y propondrá letras en base a las partes de una letra			



Errores típicos

No proporcionar adecuadamente el cuerpo de la letra.

No realizar una retícula de base para el diseño.



Contingencia

Realizar una retícula para una mejor proporción del cuerpo de la letra.



Saberes

Nombre	III. Identifica los rasgos de las familias tipográficas.	No.	3
Instrucciones para el Alumno	Pone atención en los rasgos característicos que identifican a las familias tipográficas.		
Saberes a adquirir	Aprende a identificar a las familias tipográficas.	Manera Didáctica de Lograrlos	El docente mostrará gráficamente y hará énfasis en los rasgos característicos, haciendo comparaciones con otras familias tipográficas.

Los rasgos familiares

FAMILIA TIPOGRAFICA

Helvética Medium

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 (!#\$%&*".,Ç;¿?)

Helvética Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 (!#\$%&*".,Ç;¿?)

Una familia tipográfica es un grupo de signos escriturales que comparten rasgos de diseño comunes, conformando todas ellas una unidad tipográfica. Los miembros de una familia (los tipos) se parecen entre sí, pero también tienen rasgos propios.

Las familias tipográficas también son conocidas con el nombre de familias de fuentes (del francés antiguo *fondre*, correspondiente en español a *derretir* o *verter*, refiriéndose al tipo hecho de metal

fundido). Una fuente puede ser metal, película fotográfica, o medio electrónico.

Existen multitud de familias tipográficas. Algunas de ellas tienen más de quinientos años, otras surgieron en la gran explosión creativa de los siglos XIX y XX, otras son el resultado de la aplicación de los ordenadores a la imprenta y al diseño gráfico digital y otras han sido creadas explícitamente para su presentación en la pantalla de los monitores, impulsadas en gran parte por la web.



Los sistemas de clasificación de fuentes más aceptados son:

Clasificación de Maximilien Vox (1954)

Divide las familias en:

- Humanas
- Garaldas

- Reales
- Didonas
- Mecanos
- Lineales
- Incisas
- Scriptas
- Manuales

Clasificación de Robert Bringhurst

Divide las fuentes en:

- Renacentistas
- Barrocas
- Neoclásicas
- Románticas
- Realistas
- Modernistas geométricas
- Modernistas líricas
- Posmodernistas

Clasificaciones ATypI

La ATYPi (Asociación Tipográfica Internacional, <http://www.atypi.org/>), con objeto de establecer una clasificación general de las familias tipográficas, realizó en 1964 una adaptación de la clasificación de Maximilien Vox, conocida como VOX-ATypI.

Clasificación VOX-ATypI		
Clasificación por variables históricas		
Tipos seculares	Edad Moderna (s. XIX)	Siglo XX
Humana (s. XV)	Palo Seco Futura	Tradicional Times
Garalda (s. XVI) Garamond	Egipcia	Incisa Optima
Real (s. XVII) Baskerville	Mecano Lubalin	
Didona (s. XVIII) Bodoni		

Esta clasificación está relacionada también con la evolución de las familias tipográficas a lo largo de la historia, aunque modifica ciertos elementos de la clasificación de VOX..



Otra clasificación de fuentes de la ATypl, evolución de la anterior, es la basada en la agrupación de fuentes por características comunes, normalizada con el nombre DIN 16518.

Divide las familias tipográficas en los siguientes grupos:

Clasificación de fuentes tipográficas DIN 16518-Atypl

Clasificación por familias			
Romanas	Palo Seco	Rotuladas	Decorativas
Antiguas	Lineales sin modulación	Caligráficas	Fantasia
Transición	Grotescas	Góticas	Epoca
Modernas		Cursivas informales	
Mecanos			
Incisas			

Romanas

Formado por fuentes que muestran influencias de la escritura manual, en concreto de la caligrafía humanista del s. XV, y también de la tradición lapidaria romana, donde los pies de las letras se tallaban para evitar que la piedra saltase en los ángulos.

Las fuentes Romanas son regulares, tienen una gran armonía de proporciones, presentan un fuerte contraste entre elementos rectos y curvos y sus remates les proporcionan un alto grado de legibilidad.

Fuentes Romanas

Antiguas
Transición
Modernas
Mecanos
Incisas

Las Romanas se dividen cinco grupos fundamentales:

- Antiguas: también llamadas Garaldas (por Garamond), aparecen a fines del siglo XVI en Francia, a partir de los grabados de Grifo para Aldo Manuzio. Se caracterizan por la desigualdad de espesor en el asta dentro de una misma letra, por la modulación de la misma y por la forma triangular y cóncava del remate, con discretas puntas cuadradas. Su contraste es

sutil, su modulación pronunciada, cercana a la caligrafía, y su trazo presenta un mediano contraste entre finos y gruesos. Entre ellas destacan las fuentes Garamond, Caslon, Century Oldstyle, Goudy, Times New Roman y Palatino.

- De Transición: se manifiestan en el siglo XVIII y muestran la transición entre los tipos romanos antiguos y los modernos, con marcada tendencia a modular más las astas y a contrastarlas con los remates, que dejan la forma triangular para adoptar la cóncava o la horizontal, presentando una gran variación entre trazos. Esta evolución se verificó, principalmente, a finales del siglo XVII y hasta mediados del XVIII, por obra de Grandjean, Fournier y Baskerville. Ejemplos de este grupo son las fuentes Baskerville y Caledonia.
- Modernas: aparecen a mediados del siglo XVIII, creadas por Didot, reflejando las mejoras de la imprenta. Su característica principal es el acentuado y abrupto contraste de trazos y remates rectos, lo que origina fuentes elegantes a la vez que frías. Sus caracteres son rígidos y armoniosos, con remates finos y rectos, siempre del mismo grueso, con el asta muy contrastada y con una marcada y rígida modulación vertical. Resultan imponentes a cuerpos grandes, pero acusan cierta falta de legibilidad al romperse los ojos del carácter, al componerse a cuerpos pequeños y en bloques de texto corrido. Ejemplos destacables podrían ser Firmin Didot, Bodoni, Fenice y Modern N° 20.
- Mecanos: son un grupo aislado que no guarda ninguna semejanza constructiva con el resto de los tipos romanos con remate, tan solo el hecho de poseer asiento sus caracteres. No tienen modulación ni contraste. Entre sus fuentes podemos destacar Lubalin y Stymie.
- Incisas: otro grupo aislado dentro de las romanas, al igual que las mecanos, son letras en la tradición romana más antigua, ligeramente contrastadas y de rasgo adelgazado ahusado. No se puede hablar de remates, pero sus pies abocinados sugieren, tal como ocurre con las serif, una línea imaginaria de lectura. Su ojo grande y sus ascendentes y descendentes finos, hacen de él un tipo que, aunque es extremadamente difícil de digitalizar, es muy legible a cualquier cuerpo. A pequeña escala, puede confundir y parecer de palo seco al perderse la gracia de su rasgo. Como ejemplos podemos citar las fuentes Alinea y Baltra.

Palo Seco

Las fuentes Palo Seco se caracterizan por reducir los caracteres a su esquema esencial. Las mayúsculas se vuelven a las formas fenicias y griegas y las minúsculas están conformadas a base de líneas rectas y círculos unidos, reflejando la época en la que nacen, la industrialización y el funcionalismo.

Fuentes Palo Seco

Lineales Grotescas

También denominadas Góticas, Egipcias, Sans Serif o Grotescas, se dividen en dos grupos principales:

- Lineales sin modulación: formadas por tipos de un grosor de trazo uniforme, sin contraste ni modulación, siendo su esencia geométrica. Admiten familias larguísimas, con numerosas variantes, aunque su legibilidad suele ser mala en texto corrido. Ejemplos de este tipo serían Futura, Avant Garde, Eras, Helvética, Kabel y Univers.
- Grotescas: caracterizadas porque el grosor del trazo y el contraste son poco perceptibles y por ser muy legibles en texto corrido. La principal fuente de este tipo es Gill Sans.

Rotuladas

Las fuentes rotuladas advierten más o menos claramente el instrumento y la mano que los creó, y la tradición caligráfica o cursiva en la que se inspiró el creador.

Fuentes Rotuladas

caligráficas
Góticas
Cursivas

Existen tres grupos principales de fuentes rotuladas:

- Caligráficas: aglutina familias generadas con las influencias más diversas (rústica romana, minúscula carolingia, letra inglesa, caracteres unciales y semiunciales), basadas todas ellas en la mano que las creó. Con el tiempo la escritura caligráfica se hizo cada vez más decorativa. En la actualidad se utiliza en invitaciones a ceremonias o determinados acontecimientos. Como ejemplos de este tipo podemos citar las fuentes American Uncial, Commercial Script, Cancelleresca Script, Bible Script Flourishes, Zapf Chancery, Young Baroque.

- Góticas: de estructura densa, composición apretada y verticalidad acentuada, manchan extraordinariamente la página. Además, no existe conexión entre letras, lo que acentúa más su ilegibilidad. Ejemplos de este tipo son Fraktur, Old English, Koch Fraktur, Wedding Text, Forte Grotisch.
- Cursivas: suelen reproducir escrituras de mano informales, más o menos libres. Estuvieron muy de moda en los años 50 y 60, y actualmente se detecta cierto resurgimiento. Ejemplos: Brush, Kauffman, Balloon, Mistral, Murray Hill, Chalk Line y Freestyle Script.

Decorativas

Estas fuentes no fueron concebidas como tipos de texto, sino para un uso esporádico y aislado.

Fuentes Decorativas

Fantasia
Época

Existen numerosas variaciones, pero podemos distinguir dos grupos principales:

- Fantasía: similares en cierto modo a las letras capitulares iluminadas medievales, resultan por lo general poco legibles, por lo que no se adecuan en la composición de texto y su utilización se circunscribe a titulares cortos. Ejemplos de este tipo son las fuentes Bombere, Block-Up, Buster, Croissant, Neon y Shatter.
- Época: pretenden sugerir una época, una moda o una cultura, procediendo de movimientos como la Bauhaus o el Art Decó. Anteponen la función a lo formal, con trazos sencillos y equilibrados, casi siempre uniformes. Muy utilizados en la realización de rótulos de señalización de edificios y anuncios exteriores de tiendas. Ejemplos de este grupo son Futura, Kabel, Caslon Antique, Broadway, Peignot, Cabarga Cursiva, Data 70, LCD, Gallia.

Variantes de una familia

Dentro de cada familia, las variables tipográficas permiten obtener diferentes soluciones de color y ritmo. Las variables constituyen alfabetos alternativos dentro de la misma familia, manteniendo un criterio de diseño que las "emparenta" entre sí.

Diversas variantes de la fuente Helvetica
Helvetica, Helvetica Black SemiBold,
 Helvetica Condensed Light, **Helvetica Narrow Bold**

Las variaciones de una fuente se obtienen modificando propiedades como:

- El cuerpo o tamaño: mayúsculas, minúsculas y capitales.
- El grosor del trazado: ultrafina, fina, book, redonda, media, seminegra, negra y ultranegra.
- La inclinación de los ejes: redonda, cursiva e inclinada.
- La proporción de los ejes: condensada, comprimida, estrecha, redonda, ancha, ensanchada y expandida.
- La forma del trazado: perfilada, sombreada, etc.
- Otras variantes de una fuente incluyen versalitas, números, números antiguos, símbolos de puntuación, monetarios, matemáticos y misceláneos, etc.

Algunas familias poseen muchas variaciones, otras sólo unas pocas o ninguna, y cada variación tiene un uso y una tradición, que debemos reconocer y respetar.



Ejemplo

Nombre	Quién es quién	No.	3
Instrucciones para el Alumno	Pone atención en los rasgos distintivos de cada familia tipográfica.		
Actitudes a formar	Orden Limpieza	Manera Didáctica de Lograrlas	El alumno debe ser ordenado y entrega de manera limpia y ordenada su actividad.
Competencias Genéricas a Desarrollar	5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos. A) Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.		
Manera Didáctica de Lograrlas	Ordena la información de acuerdo a la categoría de cada familia tipográfica de acuerdo a los saberes que ha ido obteniendo.		

El maestro mostrará los diferentes rasgos de familias tipográficas





Ejercicio

Nombre	Mis primos, tios y hermanos	No.	3
Instrucciones para el Alumno	El alumno busca en un catálogo tipográfico una fuente de uso muy común o popular e imprimirá las variantes de dicha familia.		
Actitudes a formar	Orden Limpieza	Manera Didáctica de Lograrlas	El alumno debe ser ordenado y entregar de manera limpia y ordenada su actividad.
Competencias Genéricas a Desarrollar	<p>5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.</p> <p>A) Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.</p>		
Manera Didáctica de Lograrlas	Ordena sus conocimientos y los desarrolla proponiendo un catálogo tipográfico		



Práctica

Nombre	Una caja en forma de una letra???		No.	3
Competencia a Desarrollar	1.- Identifica la tipografía en el diseño gráfico.			
Atributos de la competencia	III. Identifica los rasgos de las familias tipográficas.			
Instrucciones para el Alumno	El alumno con materiales tales como opalina, ilustración y resistol realiza una maqueta-caja con las partes de una letra			
Instrucciones para el Docente	Orientar en el proceso de selección de los conceptos acordados (puede ser más de uno)			
Recursos materiales de apoyo	Computadora Impresora laser			
Actitudes a formar	Puntualidad Orden	Manera Didáctica de Lograrlas	El alumno deberá ser ordenado y entregar de manera limpia y ordenada su letra.	
Competencias Genéricas a Desarrollar	5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos. A) Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.			
Manera Didáctica de Lograrlas	Desarrolla innovadoramente una maqueta-caja en forma de letra con todas sus partes dando soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.			



Errores típicos

Elegir mal una fuente tipográfica según su uso o aplicación.



Contingencia

Hacer pruebas de impresión.

Análisis de lectura y la fuerza o claridad de la fuente.

2.- Distingue los elementos de la página.



Saberes

- I. Conoce el diseño editorial.
- II. Reconoce la mancha o la caja tipográfica
- III. Reconoce los blancos de texto y de página.
- IV. Localiza los elementos gráficos.
- V. Realiza composición tipográfica.



Ejemplos

- I.- Conóceme.
- II.- Quiero ver la mancha
- III.- Libros de arte
- IV.- De la vista nace el amor
- V.- ¿ me pica el punto?



Ejercicios

- I.- Mis libros o revistas
- II.- La mancha 1
- III.- Buscando espacios
- IV.- Este es el mejor
- V.- “La chatarra de mi tipografía se descompuso”



Prácticas

- I. Mi obra
- II. La mancha dos
- III. Mis espacios en blanco
- IV. Así me gusta a mi
- V. “taller de hojalatería y pintura para las letras”



Introducción

Cada hoja impresa se llama página. Se compone de márgenes y zonas activas donde se ubicarán los elementos que habrá que estructurar en alguna jerarquía. La zona activa se denomina caja de texto y puede estar dividida a su vez en columnas.

Medianil es el espacio en blanco entre dos columnas. Foliación es el número de página. Citas son párrafos textuales de otros autores. Si está dentro del mismo texto va entre comillas y recibe el nombre de intercalado en un tipo de letra distinto y generalmente más pequeño. En el texto aparecerá la llamada , que es un signo convencional que hace referencia a la nota.

También son importantes los elementos gráficos como imágenes e ilustraciones que acompañaran nuestros textos en una página.

<p>ATRIBUTOS DE LA COMPETENCIA</p>	<p>I. Conoce el diseño editorial. II.Reconoce la mancha o la caja tipográfica III.Reconoce los blancos de texto y de página. IV. Localiza los elementos gráficos. V. Realiza composición tipográfica.</p>
<p>RESULTADO DE APRENDIZAJE</p>	<p>En el desarrollo de esta competencia el alumno tendrá los conocimientos y bases de los elementos que intervienen en una página.</p>



Saberes

Nombre	V. Conoce el diseño editorial.		No.	1
Instrucciones para el Alumno	Conoce todos los elementos que conforman el diseño editorial para que este cumpla con su función de comunicar.			
Saberes a adquirir	El alumno conocerá los elementos básico y fundamentales en el diseño editorial.	Manera Didáctica de Lograrlos	El docente mostrará imágenes que documenten y ejemplifiquen el tema.	

¿Qué hago en el Diseño editorial?



Se denomina «Diseño Editorial» a la reticulación y composición de publicaciones tales como revistas, periódicos o libros. Diseño Editorial: Debemos saber que tipo de contenido vamos a reticular, es decir, de que tipo de publicación estamos hablando.

Diferencias de estilos: contenidos y estructura. Las tendencias y estilos de cada momento, las diferentes culturas, de la sociedad en general, son puntos importantes a la hora de diseñar. Digamos que cada revista, periódico, o cualquier otra publicación o forma de comunicación, tiene su propio estilo y estructuras diferentes. Existen muchas diferencias de composición cuando hablamos de contenidos distintos. Otro aspecto que debemos saber es que cada publicación tiene un estilo que la diferencia del resto y por el que se guía



para que toda la publicación sea un conjunto. Asimismo deberemos tener en cuenta otros factores que vendrán a determinar como será nuestro producto de diseño, factores como: El medio (revista, folleto, libro...); el formato o tamaño de la publicación, que condicionará posteriormente la retícula que podamos desarrollar; la cantidad de material o contenido que deberá tener esa publicación y en cuantas páginas tiene que entrar; el soporte o papel que se utilizará para la publicación ; la imagen que tenga la empresa o que quiera nuestro cliente establecer en la publicación o publicidad; los espacios publicitarios que se determinen .

Cómo podemos estructurar nuestro diseño y los elementos que éste contenga?

Retícula

Todo trabajo de diseño se debe regir por una estructura previamente estudiada. Esto permite obtener claridad, legibilidad y funcionalidad a la composición, además de facilitar el trabajo creativo.

Las principales ventajas que tiene que ofrecernos una retícula bien diseñada las podemos resumir en tres: repetibilidad, composición y comunicación.

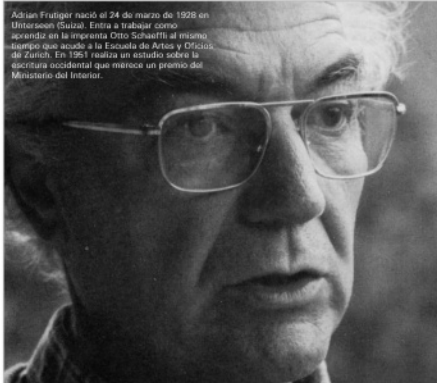
Plantilla y Estilo

Por otro lado, tanto las revistas como los periódicos y los libros, deben diseñarse con arreglo a un patrón único, creando de esta forma una sensación de unidad. Lo que queremos decir con esto, es que aun siendo publicaciones con diferencia de contenido, todas utilizan un método común, una plantilla o maqueta para todas sus páginas, de esta forma cada publicación presenta el mismo estilo en todas sus páginas y ediciones. Se crea a doble página como si la revista estuviese abierta, de esta forma veremos mejor el resultado que vá a tener.

Puede que tengan modificaciones en secciones diferentes por ejemplo, que varíen algunos aspectos cuando se pasa de un apartado de noticias a otro en el que expone un artículo, pero en general, las partes comunes o básicas de una determinada revista seguirán en todas sus publicaciones manteniendo un estilo propio, que se puede basar en: - Número de columnas en cada página y dimensiones de las mismas. - Tamaño del medianil. El medianil es la distancia que existe entre las columnas. - Color que se le aplica a los titulares y a otros elementos de la publicación. - Tipografía estándar y tamaños utilizados en todas las publicaciones, así como el interlineado utilizado. - El estilo de la portada, secciones, encabezados, paginación... - En algunos casos la forma de presentar las imágenes y otros elementos ornamentales.

>Personajes
24 de octubre "Día del Diseñador Gráfico"

Adrian Frutiger



Adrian Frutiger nació el 24 de marzo de 1928 en Uttersseen (Suiza). Entró a trabajar como aprendiz en la imprenta Otto Schardt en el mismo pueblo que vivió a la Escuela de Artes y Oficios de Zurich. En 1951 realiza un estudio sobre la escritura occidental que merece un premio del Ministerio del Interior.

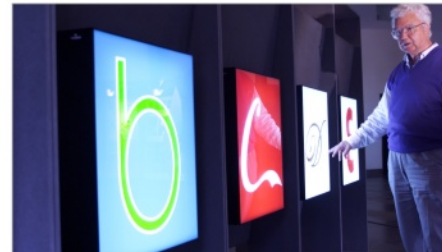
Su trabajo llega a oídos de Charles Peignot, presidente de la fundación francesa Deberny & Peignot, quien ofrece a Frutiger un puesto en la empresa que esta acepta y trabaja en esta fundación durante nueve años. Durante los años 50 Frutiger supervisa la adaptación de muchos de los tipos clásicos de Deberny & Peignot (Garamond, Baskerville, Bodoni, etc.) para el sistema de fotocomposición Lumitype (conocido como "Phosion" en USA) y en el año 1955 diseña el tipo Mändien para este sistema. Abandona Deberny

& Peignot en 1960 para abrir su propio estudio cerca de París (este estudio todavía existe y está ocupado por su socio Bruno Pfiffli). El mayor logro de Frutiger en el campo del diseño tipográfico fue la creación del tipo Univers. Este tipo fue introducido en el año 1957 para fotocomposición y composición en metal y Frutiger creó un ingenioso sistema de numeración para diferenciar los 21 pesos y anchuras que significó un hito para la denominación y catalogación de tipos. Frutiger volvió a Suiza en 1984 y estableció su estu-

dio en Bremgarten (Bern), desde donde rediseñó la imagen corporativa del correo suizo (Swiss Post) y diseñó la señalética del aeropuerto Charles de Gaulle (para el que creó el tipo Frutiger) así como otros trabajos para la compañía del gas francesa (Gaz de France) y de electricidad (Electricité de France), trabajos en donde se reveló como un gran creador de signos.

Adrian Frutiger no solo diseñó uno de los tipos más famosos de todos los tiempos, Univers, sino que creó un estándar y un nivel de excelencia en el diseño de tipos que quedará para generaciones posteriores. Otros tipos que diseñó Adrian Frutiger son: President (1953), Phoebus (1953), Ondine (1954) y Mändien (1955).

El 6 de mayo de 1997 y dentro del evento Typomedia 97, Adrian Frutiger presentó su nuevo diseño de la familia Linotype Univers con 59 pesos diferentes.



El titular. Es el elemento lingüístico más importante de la composición, ya que tiene la misión de llamar la atención e introducir al resto del contenido. El titular puede ser largo, corto, más o menos grande, no hay leyes sobre este tema, pero si algunas recomendaciones que parten de estudios realizados. Lo importante es que consiga llamar la atención, transmitir un mensaje rápido, y si es capaz de conseguirlo con una frase larga, será igualmente bueno que un anuncio con un titular corto. Lo lógico es que el tamaño del titular sea mayor que el resto de texto que exista en la composición, sin olvidar que aún teniendo diferentes tamaños deben estar equilibrados.

El cuerpo de texto. Es normalmente el elemento al que menos se le presta atención, bien porque resulta pesado, aburrido, o por la sencilla razón de que en algunas ocasiones, con la imagen (infografía, ilustración...) y el titular ya parece que se han desarrollado los elementos fundamentales, además el texto "nadie lo lee". La cuestión es tener siempre presente que cuando hablamos de un anuncio, por ejemplo, aunque el tanto por ciento de personas que lean el texto sea bajo, para el que lo lea el cuerpo de texto puede ser nuestro mejor vendedor, por lo que deberemos cuidarlo. Pie de foto. Este elemento tiene como misión dar información sobre la fotografía, y normalmente es preciso y no muy denso. Aunque pueda parecer de poca importancia, es uno de los elementos que más se leen, por lo que debemos aportar una información suplementaria a la imagen y que pueda despertar más interés en otros elementos de la composición. Normalmente al pie de foto se le aplica un cuerpo pequeño (6, 7 u 8 puntos), no debemos pensar que eso evita su poder de atracción o visibilidad, ya que normalmente el receptor se siente atraído tanto por tipografía grande como por cuerpos pequeños en los que hay que esforzarse para saber que dicen.

El slogan. Puede convertirse en la parte del anuncio, con la cual el público se queda e identifica a la empresa o producto en todo momento. Es por este motivo que puede llegar a ser dos cosas muy diferentes: Los subtítulos. Simplemente adelantan o resumen en pocas palabras, el contenido del bloque de texto.

Fotografía e ilustración. Son por lo general los elementos que más llaman la atención y es la parte de la composición que seguro que miramos. La presencia de una imagen abre al diseñador un abanico de posibilidades mucho más amplio, ya que son elementos que: Proporcionan información. Enseñan el producto tal como es. Hacen la comunicación más real y creíble. Sugieren, expresan sensaciones, estimulan... La fotografía, aporta realismo y constituye en la mayoría de los casos un modelo de la realidad, por tanto, debe tener fuerza y un sentido específico y claro. Debemos procurar que las fotografías utilizadas no contengan información innecesaria, ya que esto puede provocar confusión y desinterés. Hay que tener una idea clara de lo que queremos comunicar por medio de la fotografía para que el contenido de esta sea exactamente lo que buscamos.

La ilustración, es otra forma de transmitir una idea, un concepto. El dibujo publicitario se ha desarrollado notablemente en los diferentes medios publicitarios. Puede ser tan eficaz como la fotografía y de igual manera representar sensaciones. Dependiendo de la composición o estructura que tenga la ilustración, reflejará sensaciones diferentes. Por ejemplo: - Las rectas pueden expresar fuerza, definición, direccionalidad... Por otro lado las líneas horizontales reflejan calma y serenidad, y las líneas verticales majestuosidad, superioridad... - Las curvas pueden expresar movimiento, belleza, flexibilidad... En muchos casos muestra una gran dosis de originalidad. Hay que tener en cuenta que la ilustración dentro de un diseño, no es una parte independiente, sino un elemento que forma parte de una composición, es decir de un todo. El objetivo de una ilustración es, llamar la atención, comunicar un mensaje o ambas cosas. 1. Las figuras, los fondos y todos los elementos que compongan la ilustración han de tener un aspecto agradable y atractivo. 2. Además debemos conseguir, no solo el aspecto estético o de atracción, sino que exprese las cualidades o características de lo que estamos representando, es decir de lo que queremos comunicar.

El logotipo. (utilizado en ciertos casos, como anuncios, catálogos, trípticos...), es el elemento del diseño que representa a la empresa, el producto, servicio del anunciante, en definitiva, la imagen de la empresa. Puede estar compuesto de texto e imagen o solo de texto. El logotipo debe presentarse de una forma clara y visible, y aunque normalmente se ubica al final, en el caso de los anuncios, su posición puede ser perfectamente otra, siempre que sea coherente y equilibrada con la composición.



Espacios en blanco. Tienen más importancia de lo que parece, aunque algunos anuncios casi

prescindan de ellos. Los espacios en blanco transmiten claridad, libertad, espacio, y ayudan en muchos casos a equilibrar la composición. Secciones y partes de las publicaciones. En el momento en que comenzamos a concebir una determinada publicación deberemos analizar todos los factores que constituyen una publicación, deberemos seleccionar un abanico tipográfico que nos ayude en esa tarea así como un entorno visual que sea el mejor anfitrión para esa invitación. Cuando hablamos de secciones, nos referimos a las diferentes partes en que se puede dividir un libro, una revista o un periódico. Una revista puede constar de portada, contraportada, editorial, sumario o contenido, en el que podemos encontrar diferentes temas y anuncios. Pese a todo, en el diseño editorial actual la anatomía o partes que componen una publicación deben ser consideradas de una forma más flexible añadiendo y eliminando partes, ordenando estas de una forma diferente a la tradicional o uniéndolas para dar una estructura diferente sin perder la perspectiva tradicional de la edición.

Establecer los márgenes. Cuando hemos tomado la decisión sobre el formato del trabajo que vamos a realizar, una de las primeras cosas que deberemos establecer son los márgenes que éste tendrá. El formato de trabajo y otros aspectos tales como el tipo de trabajo que realicemos, el público al que nos dirijamos, el grosor de la publicación o el soporte o papel del mismo, serán algunos de las características a tener en cuenta a la hora de establecer los márgenes del diseño.

Cuando trabajamos en un diseño editorial, lo normal es que tengamos una representación de la doble página (izquierda y derecha), siéndonos más sencillo poder tener una idea más clara del aspecto que tendrá esa publicación cuando esté en manos del destinatario. Definamos antes que nada los nombres de los márgenes que nos encontramos en una publicación: el margen superior o de cabeza el margen inferior o de pie el margen interior o de lomo el margen exterior o de corte Una vez que tengamos definidos los cuatro márgenes obtendremos el espacio de trabajo o Mancha, es decir la zona de impresión o la zona en la que estarán los contenidos de nuestra publicación o la que equivale al tamaño de la página menos los márgenes.

Entre una área de trabajo y otra se creará una zona de medianil, compuesta por la suma de los dos márgenes interiores y que deberá estar en función del resto de los márgenes así como del grosor que tenga la publicación, ya que a mayor grosor más se dificultará la apertura de las páginas y la mancheta deberá quedar fuera de la zona de pliegue.



Ejemplo

Nombre	Conóceme.		No.	4
Instrucciones para el Alumno	Reconoce y anota las características específicas de cada uno de los ejemplos mostrados del diseño editorial.			
Actitudes a formar	Orden Limpieza	Manera Didáctica de Lograrlas	El alumno deberá ser ordenado y entregar de manera limpia y ordenada su actividad, demostrando las diferencias y ubicarlas en su lugar correspondiente.	
Competencias Genéricas a Desarrollar	<p>5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.</p> <p>C) Identifica los sistemas y reglas o principios medulares que subyacen a una serie de fenómenos.</p>			
Manera Didáctica de Lograrlas	Identifica las reglas y sus principios de la función de cada impreso y los ubica en el lugar correspondiente.			





Ejercicio

Nombre	Mis libros o revistas.	No.	4
Instrucciones para el Alumno	El alumno llevará revistas o libros de su casa y en equipos de trabajo las revisarán y elegirán las que mas llamen su atención explicando los motivos.		
Actitudes a formar	Orden Trabajo en equipo	Manera Didáctica de Lograrlas	El docente integrará equipos de trabajo.
Competencias Genéricas a Desarrollar	<p>5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.</p> <p>A) Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.</p>		
Manera Didáctica de Lograrlas	Sigue instrucciones y procedimientos y de manera reflexiva, elegirán las páginas de diseño editorial con gran creatividad y buen gusto a la vista.		



Práctica

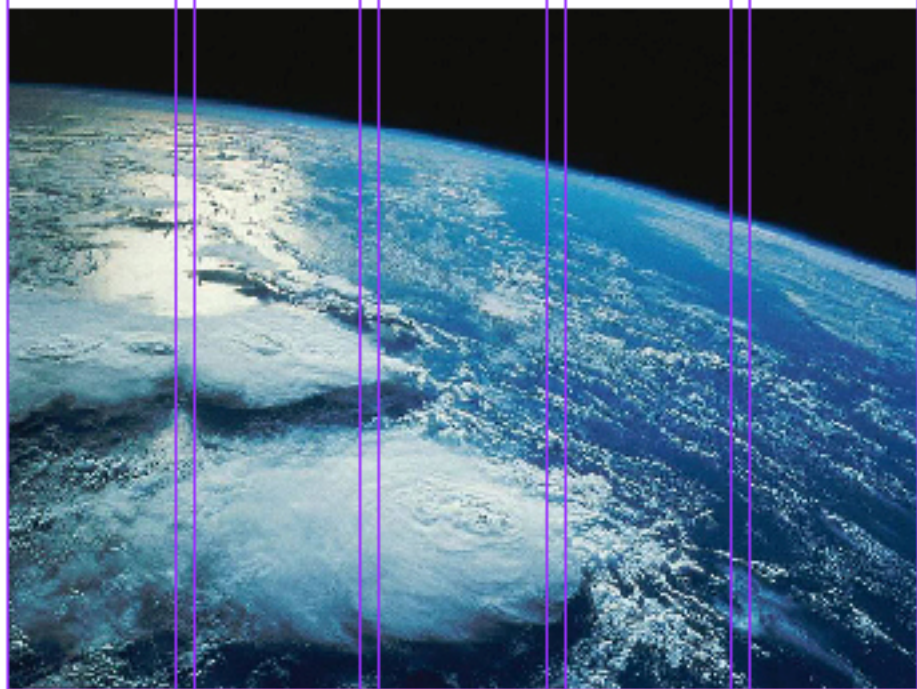
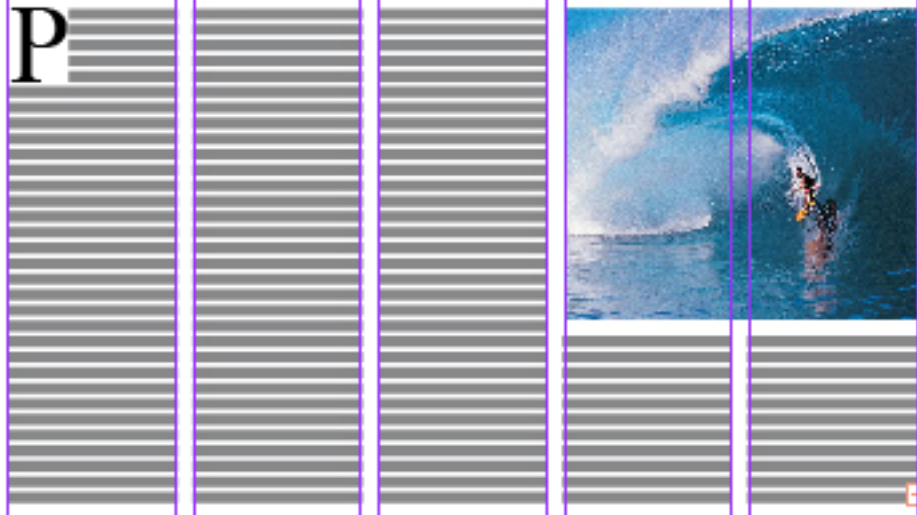
Nombre	Mi obra.	No.	4
Competencia a Desarrollar	2.- Distingue los elementos de la página.		
Atributos de la competencia	I. Conoce el diseño editorial		
Instrucciones para el Alumno	El alumno de manera individual realizará una maqueta comprensible con texto e imágenes de dos páginas de un libro o revista de su interés.		
Instrucciones para el Docente	Asesorar al alumno de la práctica.		
Recursos materiales de apoyo	Hojas blancas Lapices Escuadras Fotocopias de textos e imágenes		
Actitudes a formar	Trabajo en equipo Puntualidad	Manera Didáctica de Lograrlas	Compartir con sus compañeros de clase sus puntos de vista y entregar en tiempo y forma el trabajo.
Competencias Genéricas a Desarrollar	5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos. A) Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.		
Manera Didáctica de Lograrlas	Desarrolla las partes de una página, detallando los elementos de la página y así comprender como es que cada uno de las partes de la página son importantes para realizar diseños editoriales.		

Planeta

Tierra



P





Errores típicos

No definir claramente el producto de diseño final y a quién va dirigido.



Saberes

Nombre	II.Reconoce la mancha o la caja tipográfica		No.	1
Instrucciones para el Alumno	Observa y reconoce en que ayuda una buena mancha tipográfica			
Saberes a adquirir	Reconocer cuando un texto a sido bien colocado en un diseño editorial.	Manera Didáctica de Lograrlos	Mostrar imágenes que ejemplifiquen el tema.	

La mancha

Cuando se diseña una publicación, una de las grandes áreas de enfoque es la tipografía. En el sentido puramente funcional, el diseñador necesita controlar la legibilidad, jerarquía y claridad al presentar la información verbal. Pero la tipografía también presenta mensajes no verbales. Cuando seleccionamos las fuentes y las integramos a las imágenes, se produce un profundo efecto en toda la pieza. La elección de la tipografía establece una personalidad para el contenido y lo posiciona en ciertas asociaciones y audiencias.

La tipografía se divide según su función en:

TIPOGRAFIA COMO IMAGEN - la que se diseña para ser vista y no leída específicamente, ej, texturas visuales con letras o expresiones artísticas con tipografía.

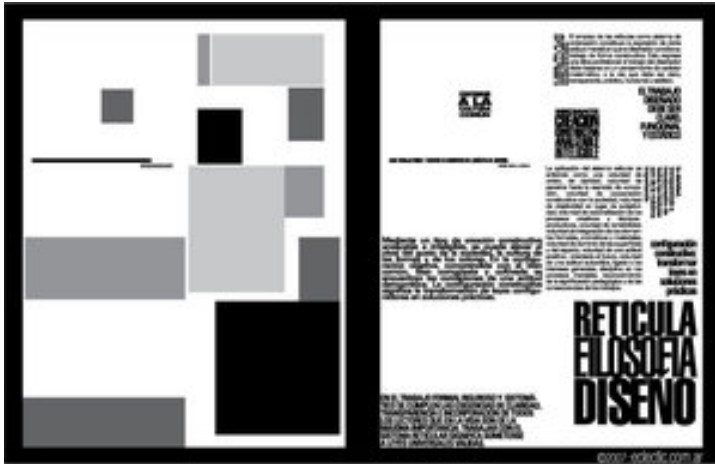
TIPOGRAFIA COMO SIMBOLO - es la que se diseña de tal manera que será reconocida como símbolo o comunique una idea completa. Ej todo los logotipos tipográficos.

TIPOGRAFIA COMO TEXTO - Exclusivamente para ser leída

La tipografía como texto es la que será nuestro objetivo de estudio. existen dos vertientes:

Tipografía de Display - Se usa para diseñar títulos o mensajes que necesiten caracteres de buen tamaño, puede tener rasgos fuertes o con mucha personalidad, ideal para frases pequeñas ej, títulos, portadas, mensajes cortos, publicidad. Las diferentes audiencias harán diferentes asociaciones con los estilos, así que hay que pensar en cuál es el público objetivo. La correcta combinación de familias para display y texto largo es vital para que la pieza conserve su objetivo de comunicación.

Tipografía de lectura larga: Se disponen en párrafos y es para que el texto pueda ser leído con comodidad.



Una letra de texto largo debe tener un mínimo de ruido y un máximo de claridad y estabilidad para poder comunicar el contenido. A estos párrafos se le llaman **mancha tipográfica** porque a lo lejos son captados como bloques de diversas formas.

Para hacer una **mancha tipográfica** óptima hay que cuidar los siguientes aspectos:

- **Debe ser gris**, es decir, ninguno de sus rasgos debe resaltar demasiado o ser demasiado contrastantes, ni muy oscuras ni muy claras.





- Sus rasgos **ascendentes y descendentes**

no deben sobresalir mucho o tener la medida de la altura x para que puedan ser integrados a la mancha y darle uniformidad.

- Debe tener un mínimo de **puntaje apropiado para la lectura** de su auditorio.
- Los **espacios interletra** deben integrar ópticamente bien a la palabra, ya que nosotros no leemos letras, sino palabras.
- **Espacio interlinea:** usualmente se usa de 2 a 3 puntos de interlineado más que el tamaño de la letra, es decir, si la letra mide 8 puntos, el interlineado será de 10 a 11 pts, en párrafos normales. Si la columna es muy ancha o muy delgada, el agregarle interlineado mejorará el aspecto de ésta.
- **Espacio interpalabra:** Estos espacios tienden a abrirse y formar ríos cuando las columnas son muy cortas o el texto se justifica de los dos lados. Hay que cuidar estos detalles que hacen que la pieza se vea mal hecha o mal diseñada.
- **Medianil o intercolumna:** Es el espacio entre una columna de texto y otra. Usualmente es de .5 en columnas normales. Todo depende del objetivo de comunicación.
- **Ancho de columna:** es el ancho que debe tener una línea de texto dentro de un párrafo para que pueda ser leída con comodidad. El mínimo de palabras es de 5, el óptimo de 7 y el máximo de 10. Una línea de texto con más de 10 palabras por línea y menos de 5 es muy incómoda de leer.
- **Di no a los huérfanos y viudas:** los huérfanos son palabras que se quedan solas en una línea de texto al final del párrafo. Las viudas son líneas de texto que se quedan sueltas al final del párrafo o en la siguiente columna; tanto las viudas como huérfanos se ven estéticamente mal.

Hay que tratar de controlar estos detalles: el cuidado de la mancha es parte vital del diseño.

TIPO DE ALINEACION EN LA MANCHA

 Izquierda	 Centrada	 Derecha	 Justificada
Párrafo alineado a la izquierda. Párrafo alineado a la izquierda. Párrafo alineado a la izquierda. Párrafo alineado a la izquierda. Párrafo alineado a la izquierda. Párrafo alineado a la izquierda. Párrafo alineado a la izquierda.	Párrafo alineado por el centro. Párrafo alineado por el centro. Párrafo alineado por el centro. Párrafo alineado por el centro. el centro.	Párrafo alineado por la derecha. Párrafo alineado por la derecha. Párrafo alineado por la derecha. Párrafo alineado por la derecha.	Párrafo con alineación justificada. Párrafo con alineación justificada. Párrafo con alineación justificada. Párrafo con alineación justificada. Párrafo con alineación justificada.

- A la **derecha**: son los párrafos que están alineados a la derecha. Esta alineación es sólo para textos cortos, ya que con los largos se hace incómoda la lectura, ya que nosotros leemos de izquierda a derecha.
- A la **izquierda**: Esta alineación es la óptima para la lectura. Muy usada en revistas y libros.
- **Justificada** por los dos lados: Esta alineación se usa para piezas donde no hay mucho espacio como lo son los periódicos.
- Al **centro**: esta alineación se usa para párrafos pequeños y poco texto.
- En **forma de** algo: esta alineación es más creativa y se puede hacer siempre y cuando venga con el concepto y no arriesgue la fluidez de la lectura.

LA SANGRIA

Erat velestrud tionsequi tem
 lla facing et nostrud minisim
 sequisit lum vent ad ex eugait
 mmodit in velisl eugue conse
 Nit augueraese tio odolore ra
 ella facing et nostrud minisim
 sequisit lum vent ad ex eugait
 mmodit in velisl eugue conse
 Oboreet vendre eummolutpa
 rat velestrud tionsequi tem
 modolor augiatie molorer a

Las sangrías sirven para indicar el comienzo de un nuevo párrafo. El espacio de la sangría es subjetivo, debe ser lo suficientemente ancho para se note. Mientras más grande sea el interlineado, más profunda debe ser la sangría. El primer párrafo no lleva sangría porque no hay un párrafo anterior. Existen 3 tipos: sangría convencional, francesa e interpárrafo. También hay otras maneras de indicar o dividir los párrafos de maneras más creativas. Esto se puede dar cuando hay espacio disponible.

JERARQUIA DE LA INFORMACION

La jerarquía depende del complemento y contraste de los elementos visuales. Está establecido por un claro punto que atrapa el ojo para iniciar la interacción con el diseño. Cuando los elementos dominantes y los subordinados coexisten armónicamente, la atención permanece en la pieza. El ojo comienza a reconocer el sistema de organización de la pieza que lo va guiando hacia todos los puntos de una manera lógica y con sentido. Si los elementos visuales demandan la misma atención, el ojo se distrae y se mueve constantemente hacia dos direcciones. Este tipo de diseño carece de impacto, legibilidad y funcionalidad. Nada se está comunicando, y el resultado es confuso.

Revelar un mensaje a través de una jerarquía integrada es un acercamiento efectivo para organizar el contenido y enfatizar el valor del diseño.

La jerarquía es la principal condición para que un texto tenga significado y consiste en dividir la información por importancia. Importancia quiere decir, que parte quiere el diseñador que se lea primero, segundo, tercero y así.

Sirve para distinguir la función de todas las partes: párrafos de lectura, folios, títulos y subtítulos, cabezas, etc.

La jerarquía se puede hacer por medio de:

- Color
- Tamaño
- Dirección

- Variante o peso
- Espacio interletra
- Orientación
- Contraste del fondo
- Ritmo



Ejemplo

Nombre	Quiero ver la mancha		No.	5
Instrucciones para el Alumno	Tomando diferentes ejemplos como: un libro, revista y periódico se identificarán las manchas tipográficas en las cajas de texto de su contenido.			
Actitudes a formar	Orden Formalidad	Manera Didáctica de Lograrlas	El alumno con ayuda de papel bond calcará las manchas tipográficas de revistas, libros que ya están impresos, para distinguir del uso de la mancha tipográficas.	
Competencias Genéricas a Desarrollar	<p>5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.</p> <p>A) Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.</p>			
Manera Didáctica de Lograrlas	Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, para identificar las manchas tipográficas en impresos tales como libros, revistas, folletos, periódicos etc.			





Ejercicio

Nombre	La mancha 1		No.	5
Instrucciones para el Alumno	En una hoja de libreta realizar manchas tipográficas (copias de diferentes textos) a una dos y tres columnas. Considerando el título e imágenes del contenido.			
Actitudes a formar	Orden puntualidad	Manera Didáctica de Lograrlas	Traer de casa el material solicitado y entregar en tiempo y forma la actividad.	
Competencias Genéricas a Desarrollar	<p>5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.</p> <p>A) Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.</p>			
Manera Didáctica de Lograrlas	Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas para ser hábil en la construcción de manchas tipográficas.			



Práctica

Nombre	La mancha 2		No.	1
Competencia a Desarrollar	2.- Distingue los elementos de la página.			
Atributos de la competencia	II.Reconoce la mancha o la caja tipográfica			
Instrucciones para el Alumno	En una hoja tamaño carta realizar una mancha tipográfica conservando el estilo de una revista. 2.- En una hoja tamaño carta realizar una mancha tipográfica conservando el estilo de un libro. 3.- En una hoja tamaño doble carta realizar una mancha tipográfica conservando el estilo de un periódico. Considerando el título e imágenes del contenido en cada uno. Realizar dos propuestas diferentes de cada uno.			
Instrucciones para el Docente	Orientar a los alumnos en la práctica			
Recursos materiales de apoyo	Hojas tabloide y carta Pegamento Fotocopias de textos e imágenes.			
Actitudes a formar	Orden Limpieza	Manera Didáctica de Lograrlas	Traer de casa el material solicitado y entregar en tiempo y forma la actividad.	
Competencias Genéricas a Desarrollar	5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos. A) Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.			
Manera Didáctica de Lograrlas	Desarrolla innovaciones y comprende la utilización de las manchas tipográficas para realizar diseños creativos.			



Saberes

Nombre	III.Reconoce los blancos de texto y de página.	No.	6
Instrucciones para el Alumno	Poner atención y reconocer las aplicaciones de los blancos de texto en una página		
Saberes a adquirir	Reconocer el buen uso de los blancos en una página.	Manera Didáctica de Lograrlos	El docente mostrará imágenes que documente el tema.

Los blancos más blancos



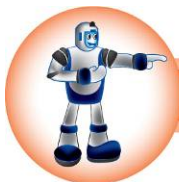
El espacio que rodea a este bloque de texto es tan importante como otros factores, como el uso apropiado del color, el tipo y gráficos.

El espacio que rodea a este bloque de texto es tan importante como otros factores, como el uso apropiado del color, el tipo y gráficos. Lo sé, hay una tendencia, especialmente en la web, de rellenar todos y cada uno de los rincones con texto. “El espacio en blanco está mal”, parece ser el eslogan, “¡debe ser eliminado!” “¡Abajo con espacios en blanco!”

¿por qué es tan importante el espacio en blanco? Parte de la razón es psicológica y parte física: **el texto necesita espacio para respirar**. Cuando grandes cantidades de texto cruzan de lado a lado los bordes de la página, nos dan la sensación de multitud y de que algo está rebosando. Largos pasajes de texto, escritos de lado a lado, cansan a los ojos.

Otra razón para el uso de espacio en blanco se relaciona con un tema que voy a revisar con más detalle en una próxima columna: **contraste**. **Una gran cantidad de espacio en blanco alrededor de un bloque de texto llama mucho la atención del lector**, especialmente en un medio donde hay mucho texto, como un periódico, donde cada rincón está lleno de líneas de información.

Wall Street Journal o el New York Times, verás anuncios de página completa, con casi nada más en la página excepto una solitaria frase del texto. Podrías pensar que están tontos o algo, que una empresa paga miles de euros por este anuncio de página completa, y luego no se aprovechan de él llenándolo de texto, mensajes, etc. Y, sin embargo, puede que no puedas evitar saltarte el anuncio. **Ese es el poder de los espacios en blanco** (y el contraste.).



Ejemplo

Nombre	Libros de arte		No.	6
Instrucciones para el Alumno	Poner atención en los diferentes libros de arte y observar la fuerza de los espacios en blanco.			
Actitudes a formar	Orden	Manera Didáctica de Lograrlas	El alumno realice con orden las actividades dentro del salón de clases.	
Competencias Genéricas a Desarrollar	<p>5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.</p> <p>A) Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.</p>			
Manera Didáctica de Lograrlas	Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como es la importancia de los espacios en blanco en los libros de arte.			





Ejercicio

Nombre	Buscando espacios		No.	6
Instrucciones para el Alumno	Buscar de manera impresa o en internet aplicaciones de espacios en blanco en aplicaciones editoriales.			
Actitudes a formar	Orden Puntualidad	Manera Didáctica de Lograrlas	El alumno seguirá las instrucciones del docente.	
Competencias Genéricas a Desarrollar	<p>5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.</p> <p>A) Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.</p>			
Manera Didáctica de Lograrlas	Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo y reconociendo con habilidad los espacios en blanco.			



Práctica

Nombre	Mis espacios en blanco.	No.	1
Competencia a Desarrollar	2.- Distingue los elementos de la página.		
Atributos de la competencia	III.Reconoce los blancos de texto y de página.		
Instrucciones para el Alumno	Imprimir algunos títulos y textos cortos en Word y pegarlos sobre hojas en blanco se pueden incluir imágenes pequeñas.		
Instrucciones para el Docente	Guiar al alumno en todo el proceso de la práctica.		
Recursos materiales de apoyo	Hojas Impresiones en laser Pegamento Reglas o escuadras.		
Actitudes a formar	Orden Puntualidad	Manera Didáctica de Lograrlas	Entregar la práctica en tiempo y forma. Seguir las instrucciones del docente.
Competencias Genéricas a Desarrollar	5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos. A) Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.		
Manera Didáctica de Lograrlas	Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva y realizar bocetos para elaborar diseños con los elementos de una página editorial.		



Saberes

Nombre	IV. Localiza los elementos gráficos.	No.	7
Instrucciones para el Alumno	Poner atención y tomar apuntes de todos los elementos gráficos que intervienen en una página y la fuerza que dan a esta.		
Saberes a adquirir	Localizar y distinguir los elementos gráficos que componen una página.	Manera Didáctica de Lograrlos	El docente mostrará imágenes que documenten el tema.

Las pistas gráficas

Fotografía e ilustración:

Son por lo general los elementos que más llaman la atención y es la parte de la composición que seguro que miramos.

La presencia de una imagen abre al diseñador un abanico de posibilidades mucho más amplio, ya que son elementos que:

- Proporcionan información.
- Enseñan el producto tal como es.
- Hacen la comunicación más real y creíble.
- Sugieren, expresan sensaciones, estimulan...

La fotografía, aporta realismo y constituye en la mayoría de los casos un modelo de la realidad, por tanto, debe tener fuerza y un sentido específico y claro.

Debemos procurar que las fotografías utilizadas no contengan información innecesaria, ya que esto puede provocar confusión y desinterés.

Hay que tener una idea clara de lo que queremos comunicar por medio de la fotografía para que el contenido de esta sea exactamente lo que buscamos.



Un anuncio de revista de una empresa determinada, puede utilizar una imagen que represente las características de esta, su identidad, y todo lo que la empresa quiera dar a conocer al público. De la misma manera, en la composición de una revista o periódico, nos explica o aclara de forma visual, una situación o noticia. A su vez, las fotografías pueden ser clasificadas por su impacto o llamada de atención.

Por ejemplo, si se quiere representar la seguridad de un coche familiar con la imagen de una o varias personas, puede que la presencia de un niño pequeño sea más eficaz e impactante que la de un adulto.

La ilustración, es otra forma de transmitir una idea, un concepto. El dibujo publicitario se ha desarrollado notablemente en los diferentes medios publicitarios.

Puede ser tan eficaz como la fotografía y de igual manera representar sensaciones. Dependiendo de la composición o estructura que tenga la ilustración, reflejará sensaciones diferentes. Por ejemplo:

- Las rectas pueden expresar fuerza, definición, direccionalidad... Por otro lado las líneas horizontales reflejan calma y serenidad, y las líneas verticales majestuosidad, superioridad...
- Las curvas pueden expresar movimiento, belleza, flexibilidad... En muchos casos muestra una gran dosis de originalidad.

Hay que tener en cuenta que la ilustración dentro de un diseño, no es una parte independiente, sino un elemento que forma parte de una composición, es decir de un todo. El objetivo de una ilustración es, llamar la atención, comunicar un mensaje o ambas cosas.

1. Las figuras, los fondos y todos los elementos que compongan la ilustración han de tener un aspecto agradable y atractivo.

2. Además debemos conseguir, no solo el aspecto estético o de atracción, sino que exprese las cualidades o características de lo que estamos representando, es decir de lo que queremos comunicar.

El logotipo:

(utilizado en ciertos casos, como anuncios, catálogos, trípticos...), es el elemento del diseño que representa a la empresa, el producto, servicio del anunciante, en definitiva, la imagen de la empresa. Puede estar compuesto de texto e imagen o solo de texto. El logotipo debe presentarse de una forma clara y visible, y aunque normalmente se ubica al final, en el caso de los anuncios, su posición puede ser perfectamente otra, siempre que sea coherente y equilibrada con la composición.





Ejemplo

Nombre	De la vista nace el amor		No.	7
Instrucciones para el Alumno	En revistas que los alumnos traigan de su casa comentar y ubicar las páginas mejor desarrolladas donde los elementos gráficos tengan mayor importancia.			
Actitudes a formar	Orden Limpieza	Manera Didáctica de Lograrlas	Seguir las instrucciones del docente.	
Competencias Genéricas a Desarrollar	<p>5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.</p> <p>A) Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.</p>			
Manera Didáctica de Lograrlas	Comprende como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo, que es desarrollar su creatividad a través de ejercicios.			

Vivir

Duelo en la Grecia clásica

La adaptación del cómic '300' al celuloide permite revivir la lucha entre espartanos y persas en el desfiladero de las Termópilas

DE LAS VIÑETAS AL CELULOIDE

Los creadores
Zack Snyder recrea la batalla de las Termópilas en la que 300 espartanos lucharon y murieron frente a inmensa ejército persa. El guión es del escritor '300' del guionista Frank Miller

Los protagonistas

Ray Leiznik
Cinematógrafo de la película. Leiznik es el responsable de la estética visual de la película. Miller es el autor de la novela y el guionista.

Brian Koppelman
Escritor y guionista. Koppelman es el responsable de la adaptación de la novela a la película.

Justin Theroux
Escritor y guionista. Theroux es el responsable de la adaptación de la novela a la película.

Ben Foster
Actor. Foster es el responsable de la adaptación de la novela a la película.

Ben Barnes
Actor. Barnes es el responsable de la adaptación de la novela a la película.

Ben Barnes
Actor. Barnes es el responsable de la adaptación de la novela a la película.

Ben Barnes
Actor. Barnes es el responsable de la adaptación de la novela a la película.

Ben Barnes
Actor. Barnes es el responsable de la adaptación de la novela a la película.

Ben Barnes
Actor. Barnes es el responsable de la adaptación de la novela a la película.

Ben Barnes
Actor. Barnes es el responsable de la adaptación de la novela a la película.

Ben Barnes
Actor. Barnes es el responsable de la adaptación de la novela a la película.

Ben Barnes
Actor. Barnes es el responsable de la adaptación de la novela a la película.

Ben Barnes
Actor. Barnes es el responsable de la adaptación de la novela a la película.

Ben Barnes
Actor. Barnes es el responsable de la adaptación de la novela a la película.

Ben Barnes
Actor. Barnes es el responsable de la adaptación de la novela a la película.

Ben Barnes
Actor. Barnes es el responsable de la adaptación de la novela a la película.

Ben Barnes
Actor. Barnes es el responsable de la adaptación de la novela a la película.

Ben Barnes
Actor. Barnes es el responsable de la adaptación de la novela a la película.

Ben Barnes
Actor. Barnes es el responsable de la adaptación de la novela a la película.

Ben Barnes
Actor. Barnes es el responsable de la adaptación de la novela a la película.

Ben Barnes
Actor. Barnes es el responsable de la adaptación de la novela a la película.

Ben Barnes
Actor. Barnes es el responsable de la adaptación de la novela a la película.

Ben Barnes
Actor. Barnes es el responsable de la adaptación de la novela a la película.

Ben Barnes
Actor. Barnes es el responsable de la adaptación de la novela a la película.

Ben Barnes
Actor. Barnes es el responsable de la adaptación de la novela a la película.

Ben Barnes
Actor. Barnes es el responsable de la adaptación de la novela a la película.

Ben Barnes
Actor. Barnes es el responsable de la adaptación de la novela a la película.

Ben Barnes
Actor. Barnes es el responsable de la adaptación de la novela a la película.

Ben Barnes
Actor. Barnes es el responsable de la adaptación de la novela a la película.

Además...

Las tabloides privadas exigen al Gobierno que recorte la publicidad a TVE
El presidente de UTECA, adscrito de que debe ser un compromiso de Zapatero

En un almacén
«¿Puedo ser un actor? ¿Puedo ser un actor? ¿Puedo ser un actor?»

El León de Esparta
A Frank Miller le gusta escribir que todo comenzó antes, cuando...

El proceso de rodaje: la técnica croma
Se trató de una idea oscura y oscura...

1 Concepto artístico
El director, Zack Snyder, realizó un trabajo...

Las Fuerzas
6.000 persas frente a los 300 espartanos...

Táctica de combate
La táctica de combate...

Las Termópilas
El 48 de agosto...

M3-2
Ayer mañana se celebró...

D3-3
Ayer mañana se celebró...

D3-4
Ayer mañana se celebró...

D3-5
Ayer mañana se celebró...

D3-6
Ayer mañana se celebró...

D3-7
Ayer mañana se celebró...

D3-8
Ayer mañana se celebró...

D3-9
Ayer mañana se celebró...

D3-10
Ayer mañana se celebró...

D3-11
Ayer mañana se celebró...

D3-12
Ayer mañana se celebró...

D3-13
Ayer mañana se celebró...

D3-14
Ayer mañana se celebró...

D3-15
Ayer mañana se celebró...

D3-16
Ayer mañana se celebró...

D3-17
Ayer mañana se celebró...

Polémica servida

En EE UU la crítica ha estado unida en su ataque al espectáculo. El resultado de la votación...

El León de Esparta
A Frank Miller le gusta escribir que todo comenzó antes...

El proceso de rodaje: la técnica croma
Se trató de una idea oscura y oscura...

1 Concepto artístico
El director, Zack Snyder, realizó un trabajo...

Las Fuerzas
6.000 persas frente a los 300 espartanos...

Táctica de combate
La táctica de combate...

Las Termópilas
El 48 de agosto...

M3-2
Ayer mañana se celebró...

D3-3
Ayer mañana se celebró...

D3-4
Ayer mañana se celebró...

D3-5
Ayer mañana se celebró...

D3-6
Ayer mañana se celebró...

D3-7
Ayer mañana se celebró...

D3-8
Ayer mañana se celebró...

D3-9
Ayer mañana se celebró...

D3-10
Ayer mañana se celebró...

D3-11
Ayer mañana se celebró...

D3-12
Ayer mañana se celebró...

D3-13
Ayer mañana se celebró...

D3-14
Ayer mañana se celebró...

D3-15
Ayer mañana se celebró...

D3-16
Ayer mañana se celebró...

D3-17
Ayer mañana se celebró...

D3-18
Ayer mañana se celebró...

Polémica servida

En EE UU la crítica ha estado unida en su ataque al espectáculo. El resultado de la votación...

El León de Esparta
A Frank Miller le gusta escribir que todo comenzó antes...

El proceso de rodaje: la técnica croma
Se trató de una idea oscura y oscura...

1 Concepto artístico
El director, Zack Snyder, realizó un trabajo...

Las Fuerzas
6.000 persas frente a los 300 espartanos...

Táctica de combate
La táctica de combate...

Las Termópilas
El 48 de agosto...

M3-2
Ayer mañana se celebró...

D3-3
Ayer mañana se celebró...

D3-4
Ayer mañana se celebró...

D3-5
Ayer mañana se celebró...

D3-6
Ayer mañana se celebró...

D3-7
Ayer mañana se celebró...

D3-8
Ayer mañana se celebró...

D3-9
Ayer mañana se celebró...

D3-10
Ayer mañana se celebró...

D3-11
Ayer mañana se celebró...

D3-12
Ayer mañana se celebró...

D3-13
Ayer mañana se celebró...

D3-14
Ayer mañana se celebró...

D3-15
Ayer mañana se celebró...

D3-16
Ayer mañana se celebró...

D3-17
Ayer mañana se celebró...

D3-18
Ayer mañana se celebró...

El cine vasco se promociona en EE UU

«Me obsesioné con los músculos»

El escocés se mete en la piel del valiente rey espartano Leonidas

Polémica servida

En EE UU la crítica ha estado unida en su ataque al espectáculo. El resultado de la votación...

El León de Esparta
A Frank Miller le gusta escribir que todo comenzó antes...

El proceso de rodaje: la técnica croma
Se trató de una idea oscura y oscura...

1 Concepto artístico
El director, Zack Snyder, realizó un trabajo...

Las Fuerzas
6.000 persas frente a los 300 espartanos...

Táctica de combate
La táctica de combate...

Las Termópilas
El 48 de agosto...

M3-2
Ayer mañana se celebró...

D3-3
Ayer mañana se celebró...

D3-4
Ayer mañana se celebró...

D3-5
Ayer mañana se celebró...

D3-6
Ayer mañana se celebró...

D3-7
Ayer mañana se celebró...

D3-8
Ayer mañana se celebró...

D3-9
Ayer mañana se celebró...

D3-10
Ayer mañana se celebró...

D3-11
Ayer mañana se celebró...

D3-12
Ayer mañana se celebró...

D3-13
Ayer mañana se celebró...

D3-14
Ayer mañana se celebró...

D3-15
Ayer mañana se celebró...

D3-16
Ayer mañana se celebró...

D3-17
Ayer mañana se celebró...

D3-18
Ayer mañana se celebró...

«España estuvo rota desde el principio», sostiene Antonio Gala

«España estuvo rota desde el principio»

sostiene Antonio Gala

Polémica servida

En EE UU la crítica ha estado unida en su ataque al espectáculo. El resultado de la votación...

El León de Esparta
A Frank Miller le gusta escribir que todo comenzó antes...

El proceso de rodaje: la técnica croma
Se trató de una idea oscura y oscura...

1 Concepto artístico
El director, Zack Snyder, realizó un trabajo...

Las Fuerzas
6.000 persas frente a los 300 espartanos...

Táctica de combate
La táctica de combate...

Las Termópilas
El 48 de agosto...

M3-2
Ayer mañana se celebró...

D3-3
Ayer mañana se celebró...

D3-4
Ayer mañana se celebró...

D3-5
Ayer mañana se celebró...

D3-6
Ayer mañana se celebró...

D3-7
Ayer mañana se celebró...

D3-8
Ayer mañana se celebró...

D3-9
Ayer mañana se celebró...

D3-10
Ayer mañana se celebró...

D3-11
Ayer mañana se celebró...

D3-12
Ayer mañana se celebró...

D3-13
Ayer mañana se celebró...

D3-14
Ayer mañana se celebró...

D3-15
Ayer mañana se celebró...

D3-16
Ayer mañana se celebró...

D3-17
Ayer mañana se celebró...

D3-18
Ayer mañana se celebró...

María Vivanco: «El cáncer de mama está siempre presente en toda mujer»

«El cáncer de mama está siempre presente en toda mujer»

sostiene María Vivanco

Polémica servida

En EE UU la crítica ha estado unida en su ataque al espectáculo. El resultado de la votación...

El León de Esparta
A Frank Miller le gusta escribir que todo comenzó antes...

El proceso de rodaje: la técnica croma
Se trató de una idea oscura y oscura...

1 Concepto artístico
El director, Zack Snyder, realizó un trabajo...

Las Fuerzas
6.000 persas frente a los 300 espartanos...

Táctica de combate
La táctica de combate...

Las Termópilas
El 48 de agosto...

M3-2
Ayer mañana se celebró...

D3-3
Ayer mañana se celebró...

D3-4
Ayer mañana se celebró...

D3-5
Ayer mañana se celebró...

D3-6
Ayer mañana se celebró...

D3-7
Ayer mañana se celebró...

D3-8
Ayer mañana se celebró...

D3-9
Ayer mañana se celebró...

D3-10
Ayer mañana se celebró...

D3-11
Ayer mañana se celebró...

D3-12
Ayer mañana se celebró...

D3-13
Ayer mañana se celebró...

D3-14
Ayer mañana se celebró...

D3-15
Ayer mañana se celebró...

D3-16
Ayer mañana se celebró...

D3-17
Ayer mañana se celebró...

D3-18
Ayer mañana se celebró...

Las tabloides privadas exigen al Gobierno que recorte la publicidad a TVE

Las tabloides privadas exigen al Gobierno que recorte la publicidad a TVE

El presidente de UTECA, adscrito de que debe ser un compromiso de Zapatero

Polémica servida

En EE UU la crítica ha estado unida en su ataque al espectáculo. El resultado de la votación...

El León de Esparta
A Frank Miller le gusta escribir que todo comenzó antes...

El proceso de rodaje: la técnica croma
Se trató de una idea oscura y oscura...

1 Concepto artístico
El director, Zack Snyder, realizó un trabajo...

Las Fuerzas
6.000 persas frente a los 300 espartanos...

Táctica de combate
La táctica de combate...

Las Termópilas
El 48 de agosto...

M3-2
Ayer mañana se celebró...

D3-3
Ayer mañana se celebró...

D3-4
Ayer mañana se celebró...

D3-5
Ayer mañana se celebró...

D3-6
Ayer mañana se celebró...

D3-7
Ayer mañana se celebró...

D3-8
Ayer mañana se celebró...

D3-9
Ayer mañana se celebró...

D3-10
Ayer mañana se celebró...

D3-11
Ayer mañana se celebró...

D3-12
Ayer mañana se celebró...

D3-13
Ayer mañana se celebró...

D3-14
Ayer mañana se celebró...

D3-15
Ayer mañana se celebró...

D3-16
Ayer mañana se celebró...

D3-17
Ayer mañana se celebró...

D3-18
Ayer mañana se celebró...

Las tabloides privadas exigen al Gobierno que recorte la publicidad a TVE

Las tabloides privadas exigen al Gobierno que recorte la publicidad a TVE

El presidente de UTECA, adscrito de que debe ser un compromiso de Zapatero

Polémica servida

En EE UU la crítica ha estado unida en su ataque al espectáculo. El resultado de la votación...

El León de Esparta
A Frank Miller le gusta escribir que todo comenzó antes...

El proceso de rodaje: la técnica croma
Se trató de una idea oscura y oscura...



Práctica

Nombre	Así me gusta a mi.		No.	7
Competencia a Desarrollar	2.- Distingue los elementos de la página.			
Atributos de la competencia	IV. Localiza los elementos gráficos.			
Instrucciones para el Alumno	En una hoja tamaño carta realizar un collage con imágenes y cajas de texto donde los elementos gráficos jueguen el papel principal			
Instrucciones para el Docente	Guiar al alumno durante la práctica			
Recursos materiales de apoyo	Hojas Revistas Copias de textos Pegamento			
Actitudes a formar	Orden Limpieza	Manera Didáctica de Lograrlas	Entregar la práctica en tiempo y forma.	
Competencias Genéricas a Desarrollar	5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos. A) Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.			
Manera Didáctica de Lograrlas	Desarrolla innovaciones con ayuda de elementos de diseño para realizar una página creativa.			



Saberes

Nombre	V. Realiza composición tipográfica.		No.	8
Instrucciones para el Alumno	El alumno ejemplificará un ejercicio de una revista y determinara diseñando la composición tipográfica con ayuda de programas de diseño			
Saberes a adquirir	Distinguir las composiciones tipográficas	Manera Didáctica de Lograrlos	Mediante ejemplos el alumno realizará y diseñará una revista debe de contener estos elementos con la ayuda del software de diseño.	

Componer texto con los programas de maquetación de página actuales es una buena noticia y una mala noticia al mismo tiempo. Primero la mala noticia: Ningún programa de maquetación puede componer por ti todo el texto. Pero la buena noticia es que los programas de maquetación actuales proporcionan todos los controles que necesitas para componer bien el texto. La diferencia, hoy en día, reside en la cantidad de trabajo que tienes que hacer para que tus sueños de composición tipográfica se correspondan con la realidad de tus fechas límite de entrega.



Aquí es donde entra en juego InDesign: las herramientas de composición tipográfica de InDesign pueden reducir espectacularmente la cantidad de tiempo que debes invertir componiendo texto sin comprometer la calidad tipográfica. Algunas de las nuevas características de InDesign pueden proporcionar refinamientos tipográficos que en cualquier otro programa de maquetación ni siquiera intentarías realizar.



Ejemplo

Nombre	¿ Me pica el punto?		No.	8
Instrucciones para el Alumno	El alumno ejemplificará un ejercicio de una revista y determinará diseñando la composición tipográfica			
Actitudes a formar	Orden Limpieza	Manera Didáctica de Lograrlas	El docente explicará al alumno con ejemplos sobre la gran importancia de la composición tipográfica.	
Competencias Genéricas a Desarrollar	<p>5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.</p> <p>A) Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.</p>			
Manera Didáctica de Lograrlas	Desarrolla y propone innovaciones de composición tipográfica en revistas.			

El nuevo Beetle



Tu vida cambia con el Volkswagen Beetle. Es un vehículo con personalidad, pero el nuevo Beetle tiene un carácter único y dulce. Se acerca a ti desde la transición a una personalidad suya más deportiva.

Lo nuevo está en la calle y siempre por donde va. Se acerca a ti por los colores llamativos, sus líneas de diseño modernas y simples y espaldas sencillas de los antiguos. No importa cuál sea tu estilo en la calle, el Beetle tiene presencia en la calle.

El modelo de la Volkswagen con el nuevo Beetle es simplemente la mejor actualización. Las novedades y los cambios en el diseño son mínimos, pero sirven para actualizarlo y traerlo actual con las superficies lisas, los puros líneas que un vehículo de este tipo nunca, nunca a un cambio así, pero que le traen fuerza a dinamismo y una excelente relación de la marca.

En el nuevo Beetle se incluye un nuevo conjunto de colores, nuevos fariolos delanteros y traseros que le confieren una apariencia un poco más deportiva al andar en ciudad, tanto tapados laterales, cuatrocuerpos, rines de 17", control de puertas de garaje y un diseño clásico de la época con el que siempre se sabe que es un auto clásico, pero que la tecnología disponible de la actualidad, todo está en el diseño y el espacio de su espacio.

Con los paquetes de equipamiento, el auto puede personalizarse al máximo. El paquete de frenos incluye, entre otros elementos, nuevos fariolos de día, aire acondicionado, vidrios eléctricos delanteros, alerón a la salida, rines de 17", llantas deportivas, espejos eléctricos y rines delanteros. La versión incluye como opción de equipamiento el volante y pedales, además un espejito y control de velocidad de crucero.

Para darle un toque que el nuevo Beetle tiene una gran personalidad, pero siempre siendo un auto al que lo tocas el tiempo, puedes trabajar de tres en tres con los rines con una calidad por su poder motor, la respuesta eléctrica en todos los momentos y la economía de combustible, además de tener un interior sorprendente. Incluye espejos eléctricos y rines delanteros "trazados" y un premio por el diseño de la época.

l
a
m
e
j
o
r
a
c
t
u
a
l
i
z
a
c
i
ó
n

“

El nuevo Beetle es el auto más innovador de su clase en el mundo. Combina el mejor de la tecnología y el mejor de la tradición. Personalidad y estilo en un solo vehículo. El nuevo Beetle es el auto más innovador de su clase en el mundo. Combina el mejor de la tecnología y el mejor de la tradición. Personalidad y estilo en un solo vehículo.

”

ESPECIFICACIONES

- Motor 2.5 litros de 5 cilindros 150 HP (Cilindros de fuerza)
- Transmisión Manual de cinco velocidades y automática 4 (opción de cuatro velocidades (cuadro "Lincera" como manual o automática)
- Consumo de combustible (ciudad/combustible) 23/30 mpg
- Precio de venta de \$17,100*
- Seguridad. Demanda estándar de cinturón de seguridad de tres puntos. Incluye que cuenta con un espejito retrovisor y fariolos de freno. Información de ciudad y consumo para proteger más el medio ambiente. Accesorios y paquetes.

Para el nuevo Beetle visita www.vw.com o llama al número **1-800-4-A-VOLKSWAGEN** o al **1-800-4-A-VOLKSWAGEN** o al **1-800-4-A-VOLKSWAGEN**

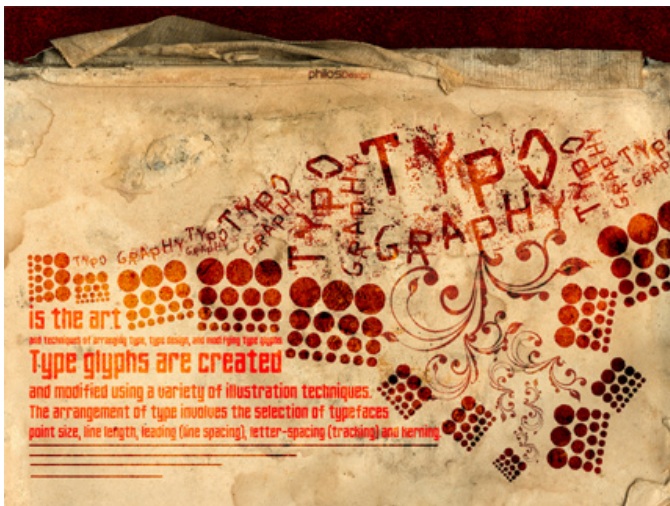
Por el nuevo Beetle visita www.vw.com o llama al número **1-800-4-A-VOLKSWAGEN** o al **1-800-4-A-VOLKSWAGEN** o al **1-800-4-A-VOLKSWAGEN**

Atlanta Latino



Ejercicio

Nombre	“La chatarra de mi tipografía se descompuso”		No.	8
Instrucciones para el Alumno	El alumno realizará el diseño de un cartel tipográfico para un evento de concurso de tipografías.			
Actitudes a formar	Orden Limpieza	Manera Didáctica de Lograrlas	El docente explicará al alumno con ejemplos sobre la gran importancia de la composición tipográfica.	
Competencias Genéricas a Desarrollar	<p>5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.</p> <p>A) Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.</p>			
Manera Didáctica de Lograrlas	Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva para proponer soluciones en carteles.			





Práctica

Nombre	"Taller de hojalatería y pintura para las letras"		No.	8
Competencia a Desarrollar	2.- Distingue los elementos de la página.			
Atributos de la competencia	V. Realiza composición tipográfica.			
Instrucciones para el Alumno	Con la ayuda del software de diseño Indesign o photoshop el alumno realizará una composición tipográfica creativa.			
Instrucciones para el Docente	El docente guiará a los alumnos explicando las herramientas de los software de diseño y su funcionalidad para elaborar composiciones tipográficas.			
Recursos materiales de apoyo	Software indesign, photoshop e illustrator			
Actitudes a formar	Creatividad Propositivo	Manera Didáctica de Lograrlas	Con ayuda de láminas y ejemplos realizados por diseñadores se les presentará a los alumnos.	
Competencias Genéricas a Desarrollar	5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos. A) Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.			
Manera Didáctica de Lograrlas	Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo que es operar los software de diseño y crear composiciones tipográficas.			



Saberes

- I. Distingue los sustratos aplicados en el diseño editorial.
- II. Reconoce las retículas utilizadas en el diseño editorial
- III. Identifica las columnas utilizadas en el diseño editorial.
- IV. Emplea la combinación de formatos de retículas.
- V. Construye la maquetación.



Ejemplos

- I. Para que se usa.
- II. ¿Cuántas somos?
- III. 1, 2, 3, 4, 5..... coluuuuuumnaaaa
- IV. La red 1.
- V. Primera base.



Ejercicios

- I. Absorción y resistencia.
- II. Mi reticulation
- III. La clasificación
- IV. La red 2.
- V. Determinar la primera Base



Prácticas

- I. Cuál funciona mejor.
- II. Una retícula compleja
- III. Practicando columnas
- IV. La red 3.
- V. Anotar la carrera

ATRIBUTOS DE LA COMPETENCIA	<p>I. Distingue los sustratos aplicados en el diseño editorial. II. Reconoce las retículas utilizadas en el diseño editorial III. Identifica las columnas utilizadas en el diseño editorial. IV. Emplea la combinación de formatos de retículas. V. Construye la maquetación.</p>
RESULTADO DE APRENDIZAJE	<p>Al terminar esta competencia el alumno conocerá los elementos básicos que deben desarrollarse antes de antes del armado de un diseño editorial.</p>



Saberes

Nombre	I. Distingue los sustratos aplicados en el diseño editorial.		No.	1
Instrucciones para el Alumno	Reconoce las características y cualidades de los diferentes sustratos.			
Saberes a adquirir	Distinguir por sus características los mejores sustratos para el diseño editorial.	Manera Didáctica de Lograrlos	Mostrar imágenes que documenten el tema.	

Un **libro** (Etimología: de latín *liber*, *libri*, membrana, corteza de árbol) es una obra impresa, manuscrita o pintada en una serie de hojas de papel, pergamino, vitela u otro material, unidas por un lado (es decir, encuadernadas) y protegidas con tapas, también llamadas cubiertas.

También se llama "libro" a una obra de gran extensión publicada en varios libros, llamados "tomos" o "volúmenes". Otras veces se llama también "libro" a cada una de las partes de una obra, aunque físicamente se publiquen todas en un mismo volumen.



Un libro puede tratar sobre cualquier tema.



Hoy día, no obstante, esta definición no queda circunscrita al mundo impreso o de los soportes físicos, dada la aparición y auge de los nuevos formatos documentales y especialmente de la World Wide Web. El *libro digital* conocido como e-book está irrumpiendo con fuerza cada vez mayor en el mundo del libro y en la práctica profesional bibliotecaria y documental. Además, el libro también puede encontrarse en formato audio, en cuyo caso se denomina audiolibro.

Es hasta mediados del Siglo XVIII, una vez que el libro ha superado las dificultades tecnológicas que le impedían convertirse en una mercancía, que este inicia su rápido ascenso dentro del gusto de las minorías ilustradas de la sociedad.

La invención de la imprenta y el desarrollo del papel, así como la aparición de centros de divulgación de las ideas, permitieron la aparición del escritor profesional que depende de editores y librerías principalmente y ya no del subsidio público o del mecenazgo de los nobles o de los hombres acaudalados.

Además, surge una innovación comercial que convierte al libro en una mercancía de fácil acceso a los plebeyos y los pobres, que consiste en las librerías ambulantes, donde el librero cobra una cantidad mensual para prestar libros, que al ser devueltos le permiten al lector-usuario recibir otro a cambio.



El papel

El **papel** es una delgada hoja elaborada mediante pasta de fibras vegetales que son molidas, blanqueadas, desleídas en agua, secadas y endurecidas posteriormente; a la pulpa de celulosa, normalmente, se le añaden sustancias como el polipropileno o el polietileno con el fin de proporcionar diversas características. Las fibras están aglutinadas mediante enlaces por puente de hidrógeno. También se denomina **papel**, **hoja** o **folio** a su forma más común como lámina delgada.

Tipos de papel

Papel cristal

Papel traslúcido, muy liso y resistente a las grasas, fabricado con pastas químicas muy refinadas y subsiguientemente calandrado. Es un similsulfurizado de calidad superior fuertemente calandrado. La transparencia es la propiedad esencial. Papel rígido, bastante sonante, con poca mano, sensible a las variaciones higrométricas. A causa de su impermeabilidad y su bella presentación, se emplea en empaquetados de lujo, como en perfumería, farmacia, confitería y alimentación. Vivamente competido por el celofán o sus imitaciones.

Papel de estraza

Papel fabricado principalmente a partir de papel recuperado (papelote) sin clasificar.

Papel libre de ácido

En principio, cualquier papel que no contenga ningún ácido libre. Durante su fabricación se toman precauciones especiales para eliminar cualquier ácido activo que pueda estar en la composición, con el fin de incrementar la permanencia del papel acabado. La acidez más común proviene del uso de aluminio para precipitar las resinas de colofonia usadas en el encolado, de los reactivos y productos residuales del blanqueo de la pasta (cloro y derivados) y de la absorción de gases ácidos (óxidos de nitrógeno y azufre) de atmósferas contaminadas circundantes. Un proceso de fabricación de papel ácido es incompatible con la producción de papeles duraderos.

Papel kraft

Papel de elevada resistencia fabricado básicamente a partir de pasta química kraft (al sulfato). Puede ser crudo o blanqueado. En ocasiones y en algunos países se refiere al papel fabricado esencialmente con pastas crudas kraft de maderas de coníferas. Los crudos se usan ampliamente para envolturas y embalajes y los blanqueados, para contabilidad, registros, actas, documentos oficiales, etc. El término viene de la palabra alemana para resistencia.

Papel liner

Papel de gramaje ligero o medio que se usa en las cubiertas, caras externas, de los cartones ondulados. Se denomina kraftliner cuando en su fabricación se utiliza principalmente pasta al sulfato (kraft) virgen, cruda o blanqueada, normalmente de coníferas. La calidad en cuya fabricación se utilizan fibras recicladas se denomina testliner, a menudo constituido por dos capas.

Papel (cartón) multicapa

Producto obtenido por combinación en estado húmedo de varias capas o bandas de papel, formadas separadamente, de composiciones iguales o distintas, que se adhieren por compresión y sin la utilización de adhesivo alguno.

Papel pergamino vegetal

Papel sulfurizado verdadero

Papel simil-pergamino

Papel sulfurizado verdadero

Papel similsulfurizado

Papel exento de pasta mecánica que presenta una elevada resistencia a la penetración por grasas, adquirida simplemente mediante un tratamiento mecánico intensivo de la pasta durante la operación de refinado, que también produce una gelatinización extensiva de las fibras. Su porosidad (permeabilidad a los gases) es extremadamente baja. Se diferencia del

sulfurizado verdadero en que al sumergirlo en agua, durante un tiempo suficiente, variable según la calidad, el simil pierde toda su resistencia mientras que el sulfurizado conserva su solidez al menos en parte.

Papel sulfurizado

Papel cuya propiedad esencial es su impermeabilidad a los cuerpos grasos y, asimismo, una alta resistencia en húmedo y buena impermeabilidad y resistencia a la desintegración por el agua, incluso en ebullición. La impermeabilización se obtiene pasando la hoja de papel durante unos segundos por un baño de ácido sulfúrico concentrado (75%, 10°C) y subsiguiente eliminación del ácido mediante lavado. Al contacto con el ácido, la celulosa se transforma parcialmente en hidrocélulosa, materia gelatinosa que obstruye los poros del papel y lo vuelve impermeable.

Papel tisúe

Papel de bajo gramaje, suave, a menudo ligeramente crespado en seco, compuesto predominantemente de fibras naturales, de pasta química virgen o reciclada, a veces mezclada con pasta de alto rendimiento (químico-mecánicas). Es tan delgado que difícilmente se usa en una simple capa. Dependiendo de los requerimientos se suelen combinar dos o más capas. Se caracteriza por su buena flexibilidad, suavidad superficial, baja densidad y alta capacidad para absorber líquidos. Se usan para fines higiénicos y domésticos, tales como pañuelos, servilletas, toallas y productos absorbentes similares que se desintegran en agua.

Papel permanente

Un papel que puede resistir grandes cambios físicos y químicos durante un largo periodo de tiempo (varios cientos de años). Este papel es generalmente libre de ácido, con una reserva alcalina y una resistencia inicial razonablemente elevada. Tradicionalmente la comunidad cultural ha considerado crucial usar fibras de alta pureza (lino o algodón) para asegurar la permanencia del papel. Hoy día, se considera que se ha de poner menos énfasis en el tipo de fibra y más sobre las condiciones de fabricación. Un proceso de fabricación ácido es incompatible con la producción de papeles permanentes.

Papel fluting

Papel fabricado expresamente para su ondulación para darle propiedades de rigidez y amortiguación. Normalmente fabricado de pasta semiquímica de frondosas (proceso al sulfito neutro, NSSC), pasta de alto rendimiento de paja de cereales o papel recuperado, se usa en la fabricación de cartones ondulados.

Propiedades

Durabilidad del papel

La durabilidad expresa principalmente la capacidad del papel para cumplir sus funciones previstas durante un uso intensivo y continuado, sin referencia a largos periodos de almacenado. Un papel puede ser durable (al resistir un uso intensivo durante un tiempo corto)

pero no permanente (debido a la presencia de ácidos que degradan lentamente las cadenas celulósicas).

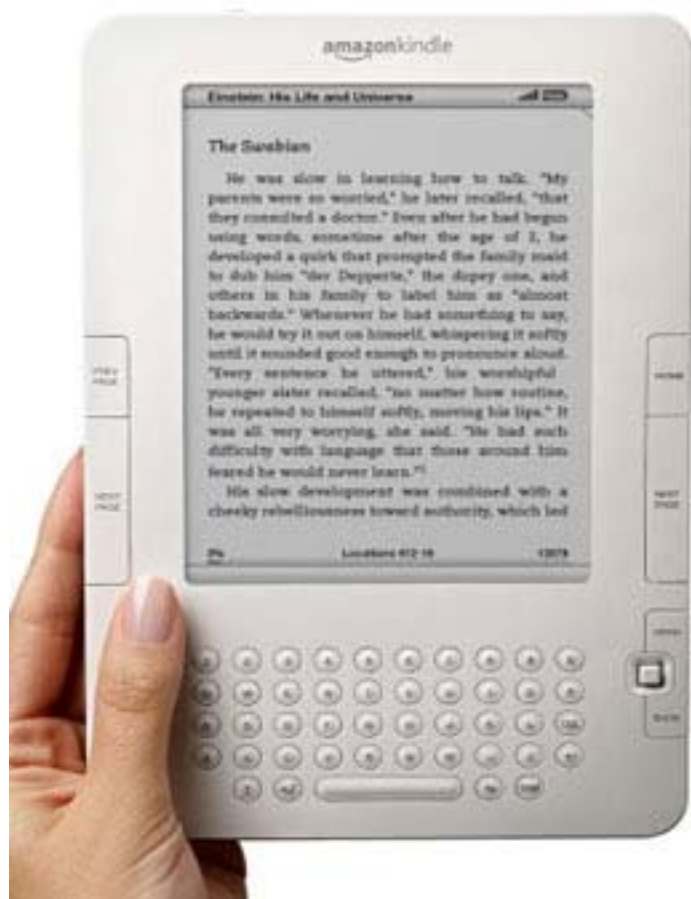
El libro electrónico



A finales de 1971 comenzó a desarrollarse lo que hoy denominamos libro digital o electrónico. Michael Hart fue el impulsor del Proyecto Gutenberg, que consistía en la creación de una biblioteca digital totalmente gratis, donde podíamos encontrar obras de autores como Shakespeare, Poe y Dante entre otros, todas ellas obras de dominio público. En 1981 se produce un importante avance, ya que sale a la venta el primer libro electrónico: *Random House's Electronic Dictionary*. Sin embargo, fue en marzo de 2001 cuando el libro digital (también conocido como eBook) experimentó su máxima

expansión gracias al novelista Stephen King, quien lanzó al mercado a través de la red su novela *Riding the Bullet*. La obra, en apenas 48 horas, vendió más de medio millón de copias, al precio de dos dólares y medio la copia ^[cita requerida]. El mes siguiente Putin también sacó a través de Internet sus memorias.

Desde este momento comenzaron a aparecer varias editoriales electrónicas y muchas tiendas virtuales empezaron a incorporar libros electrónicos en sus catálogos.





Ejemplo

Nombre	Para que se usa?	No.	9
Instrucciones para el Alumno	El alumno conoce las diferentes aplicaciones y usos finales del diseño editorial (folletos, libros, periódicos, revistas)		
Actitudes a formar	Orden	Manera Didáctica de Lograrlas	Seguir las instrucciones del instructor.
Competencias Genéricas a Desarrollar	<p>5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.</p> <p>E) Sintetiza evidencias obtenidas mediante la experimentación para producir conclusiones y formular nuevas preguntas.</p>		
Manera Didáctica de Lograrlas	Sintetiza evidencias para ubicar todas las aplicaciones del diseño editorial		

¿Cuál es mi PAPA?

IDENTIFICA AL TUYO

A continuación encontrarás una lista con las diferentes clasificaciones de progenitores dependiendo de sus rasgos.

NUTRITIVOS



En los padres "nutritivos", menciona Najera, se preocupan y se apresuran de dar a luz al potencial de sus hijos cuando comienzan en el útero, y son capaces de comerse al mundo. Los discursos de los padres son que son sus "bebés", de "fuerza", "corazón" y líderes potenciales.

LIBERAL



La mentalidad es la de dejar hacer a niños lo que quieran, se le permite que éste crezca sin reglas y pautas de referencia, puede convertirse en alguien que se destaca y sobresale todo un profesional.

MALTRATADOR



Abusan verbal, física y psicológicamente de los hijos, y esto a su vez puede generar el estrés, el miedo y el trauma; se consideran los buenos padres de familia para no recurrir a lo que hizo su papá.

ALCOHÓLICO



Estos padres suelen sufrir mucho por su exceso de consumo de alcohol, y en muchas ocasiones sus hijos también sufren de problemas de salud y comportamiento.

SOBREPROTECTOR



Excesivamente preocupados por el hijo, se preocupan por cualquier cosa que pueda afectar la personalidad de éste.

FISCAL



También llamados "controladores", por su actitud, están en todo momento, pues viven sacando al niño, lo que se va haciendo mediante una supervisión constante. Esto puede causar resentimiento y odio en el hijo, y al padre lo ven como un enemigo.

PROVEEDOR



La mayoría del tiempo se dedica a trabajar para proporcionar a su hijo con recursos materiales, pero a veces se olvidan de crear un vacío emocional en el hijo que puede convertirse en una persona fría y superficial.





Ejercicio

Nombre	Absorción y resistencia		No.	9
Instrucciones para el Alumno	El alumno trabaja en equipos y llevan diferentes tipos de papel, en cada uno de ellos realizará el trazo de una letra con un pincel grueso y tinta para observar su absorción y resistencia.			
Actitudes a formar	Orden Trabajo en equipo	Manera Didáctica de Lograrlas	El docente integrará equipos de trabajo.	
Competencias Genéricas a Desarrollar	<p>5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.</p> <p>E) Sintetiza evidencias obtenidas mediante la experimentación para producir conclusiones y formular nuevas preguntas.</p>			
Manera Didáctica de Lograrlas	Mediante la experimentación conocerá las propiedades de los papeles.			







Práctica

Nombre	Cuál funciona mejor.		No.	1
Competencia a Desarrollar	3.- Construye formatos y retículas.			
Atributos de la competencia	I. Distingue los sustratos aplicados en el diseño editorial.			
Instrucciones para el Alumno	Puntualidad y orden para seguir las instrucciones del docente. Agendar una visita a una imprenta Solicitar permiso al director del plantel para realizar la visita.			
Instrucciones para el Docente	Realizar una visita a una imprenta para platicar con un impresor y ver que tipo de papel es mejor para el trabajo editorial y por que.			
Recursos materiales de apoyo	Agendar visita Autorización por escrito.			
Actitudes a formar	Orden Trabajo en equipo	Manera Didáctica de Lograrlas	Seguir las instrucciones del docente.	
Competencias Genéricas a Desarrollar	5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos. E) Sintetiza evidencias obtenidas mediante la experimentación para producir conclusiones y formular nuevas preguntas.			
Manera Didáctica de Lograrlas	Sintetiza evidencias obtenidas mediante la experimentación para producir conclusiones de los papeles en el diseño editorial			

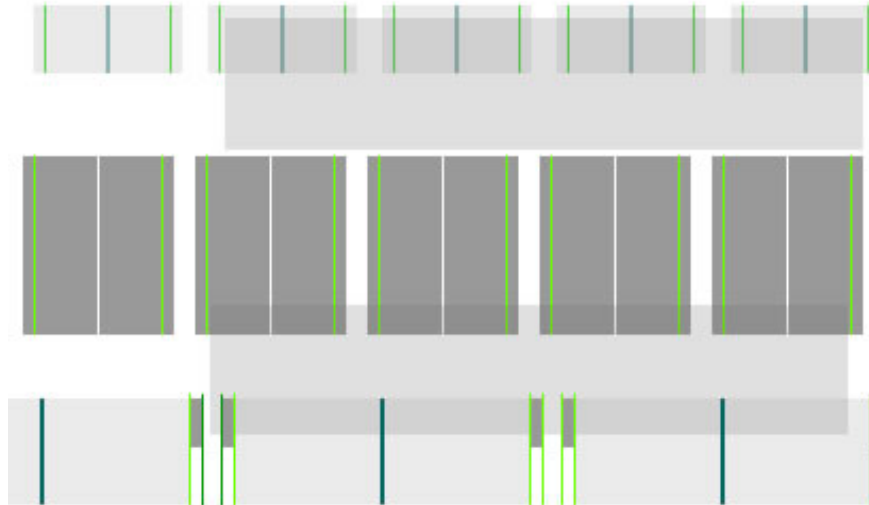


Saberes

Nombre	II. Reconoce las retículas utilizadas en el diseño editorial	No.	10
Instrucciones para el Alumno	Pone atención y tomar apuntes de lo visto en clase.		
Saberes a adquirir	Reconocer las retículas en que están basadas los diseño.	Manera Didáctica de Lograrlos	El docente mostrará imágenes que documenten el tema.

Fragmentar la página en partes.

Construir una retícula eficaz para un proyecto determinado significa valorar de forma profunda el contenido específico de dicho proyecto, en lo que se refiere a las características visuales y semánticas del espacio tipográfico.



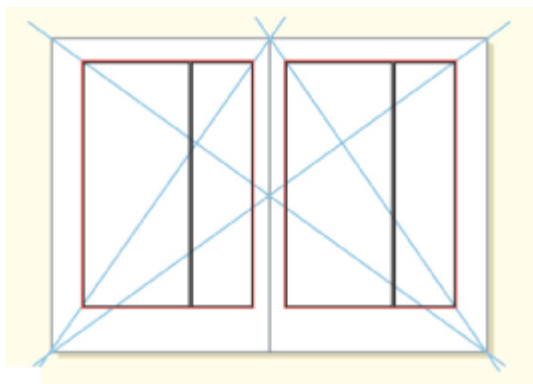
El espacio tipográfico es gobernado por una serie de relaciones entre las partes y el todo. Una letra sola es un núcleo, parte de una palabra. Las palabras juntas crean una línea: no tan sólo una línea de

pensamiento, sino también una línea en la página, un elemento visual que se establece en el campo espacial del formato. Si se coloca una línea de tipografía en el paisaje vacío de una página, se crea de manera instantánea una estructura. Es una estructura simple, pero que tiene una orientación, un movimiento y, ahora, dos áreas espaciales definidas: un espacio sobre la línea y un espacio bajo la línea.

Una línea tras otra, y después otra, se convierte en un párrafo. Ya no se trata simplemente de una línea, sino de una forma con un límite físico y visual. El límite físico crea una referencia para la página y, a medida que se estira y crece, el párrafo se convierte en una columna, que rompe el espacio y, al mismo tiempo, se convierte en espacio por sí misma. Las columnas repetidas o de proporciones diversas crean un ritmo de espacios intermedios en los que el límite del formato se reafirma, se contrarresta y se reafirma de nuevo. Los espacios vacíos entre párrafos, columnas e imágenes contribuyen a orientar el movimiento del ojo a través del material, así como también la masa que constituye la textura de palabras a la que rodean.

Las alineaciones entre masas y espacios vacíos los conectan o los separan visualmente entre sí. Si rompe el espacio dentro del campo de la composición, el diseñador estimula e implica al observador. Una composición pasiva, en la que los intervalos entre elementos son regulares, crea un campo de textura estático. Si el diseñador introduce cambios, como por ejemplo un intervalo mayor entre las líneas o bien un peso mayor, enfatiza algún elemento dentro de la uniformidad de la textura. La mente percibe este énfasis como un signo de importancia. Con ello se establece un orden o jerarquía entre los elementos de la página, y cada uno de los cambios sucesivos introduce una nueva relación entre las partes. Las modificaciones visuales del énfasis dentro de la jerarquía son inseparables de su efecto sobre el sentido verbal o conceptual del contenido. Un diseñador tiene un número ilimitado de opciones a la hora de realizar cambios en el cuerpo de la tipografía, su peso, su ubicación y sus intervalos a fin de modificar la jerarquía y, por consiguiente, la forma de percibir la secuencia de información. La retícula organiza esta relación de alineaciones y la jerarquiza para convertirla en un orden inteligible que pueda ser comprendido y repetido por otras personas.

Anatomía de una retícula: las partes básicas de una página.



Una retícula consiste en un conjunto determinado de relaciones basadas en la alineación, que actúan como guías para la distribución de "os elementos en todo el formato. Cada retícula contiene las mismas partes básicas, con independencia del grado de complejidad que alcance. Cada parte cumple una función determinada; estas partes pueden combinarse en función de las necesidades, o bien omitirse de la estructura general, según la voluntad del

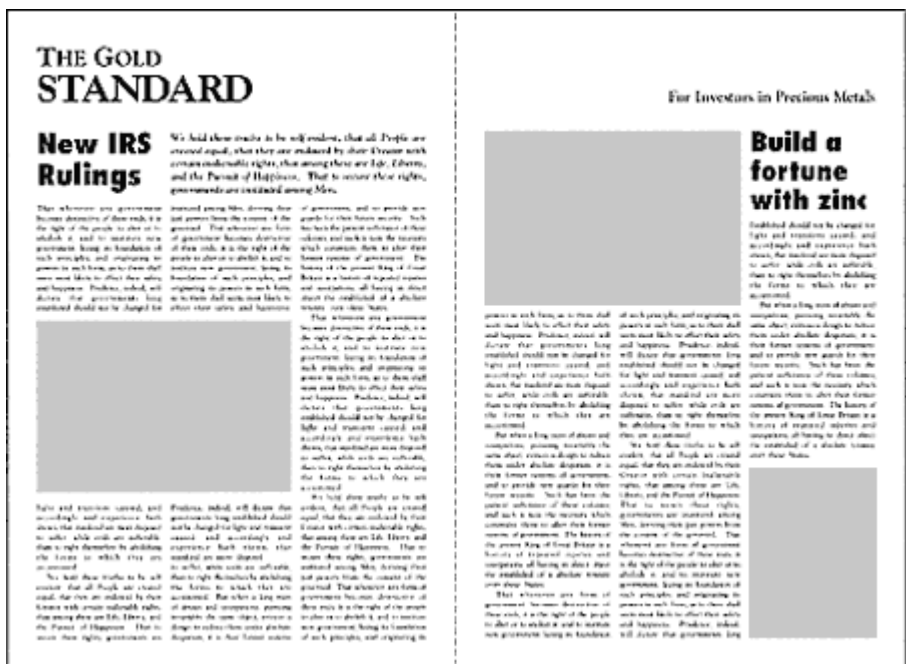
diseñador y dependiendo de la forma en que interprete los requisitos de información del material.

Construir una estructura adecuada. El trabajo con retículas depende de dos fases de desarrollo. En la primera fase, el diseñador se propone valorar las características informativas y los requisitos de producción del contenido. Esta fase es extremadamente importante; la retícula es un sistema cerrado una vez ha sido desarrollada y, a la hora de construirla, el diseñador debe tener en cuenta la

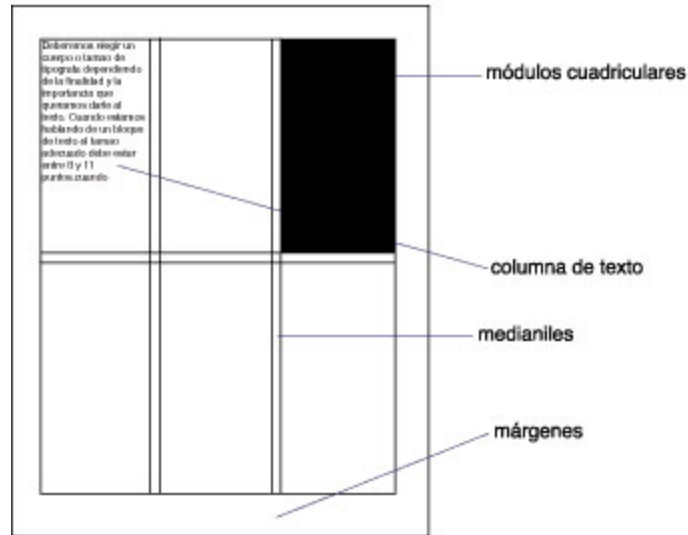
idiosincrasia del contenido, como por ejemplo la existencia de múltiples tipos de información, la naturaleza y la cantidad de las imágenes. Además, el diseñador debe adelantarse a problemas de diseño potenciales que puedan surgir durante la maquetación del contenido dentro de la retícula, como por ejemplo, la existencia de titulares especialmente largos, el encuadre de las imágenes o los puntos muertos que surgirán cuando se agota el contenido de una sección determinada.

La segunda fase consiste en maquetar el material de acuerdo con las guías establecidas por la retícula. Es importante comprender que la retícula, a pesar de ser una guía precisa, nunca debería imponerse a los elementos que se colocarán dentro de ella. Su trabajo es proporcionar una unidad global sin rebajar la vitalidad de la composición. En la mayoría de los casos, la variedad de soluciones para maquetar una página dentro de una retícula dada es inagotable, pero incluso entonces es aconsejable romper la retícula de vez en cuando. Un diseñador no debería tener miedo de su propia retícula, sino forzarla a fin de poner a prueba sus límites. Una retícula realmente bien planeada crea infinitas oportunidades de investigación.

Todos los problemas de diseño son distintos, y cada uno de ellos exige una estructura reticular que sea útil para sus elementos particulares. Existen algunas clases de retícula básicas y, como punto de partida, cada una de ellas es adecuada para resolver determinados problemas. El primer paso del proceso radica en considerar cuál es el tipo de estructura básica que se adaptará mejor a las necesidades específicas del proyecto.



PARTES DE UNA RETICULA



Los márgenes.

Los márgenes son los espacios negativos entre el borde del formato y el contenido, que rodean y definen la zona "viva" en la que pueden disponerse la tipografía y las imágenes. Las proporciones de los márgenes requieren una consideración profunda, ya que contribuyen a establecer la tensión general dentro de la composición. Los márgenes pueden utilizarse para dirigir la atención, pueden servir como espacio de descanso para el ojo, o bien pueden contener a determinada información secundaria.

Las líneas de flujo.

Las líneas de flujo son alineaciones que rompen el espacio dividiéndolo en bandas horizontales. Estas líneas guían al ojo a través del formato y pueden utilizarse para imponer paradas adicionales y crear puntos de inicio para el texto o las imágenes.

Las zonas espaciales.

Las zonas espaciales son grupos de módulos que, en su conjunto, forman campos claramente identificables. Puede asignarse un papel específico a cada campo para mostrar información; por ejemplo, un campo alargado horizontal puede reservarse para imágenes, y el campo situado debajo de éste puede reservarse para una serie de columnas de texto.

Los marcadores.

Los marcadores son indicaciones de posición para texto subordinado o repetido a lo largo del documento, como los folios explicativos, los títulos de sección, los números de página o cualquier otro elemento que ocupe una única posición en una maqueta.

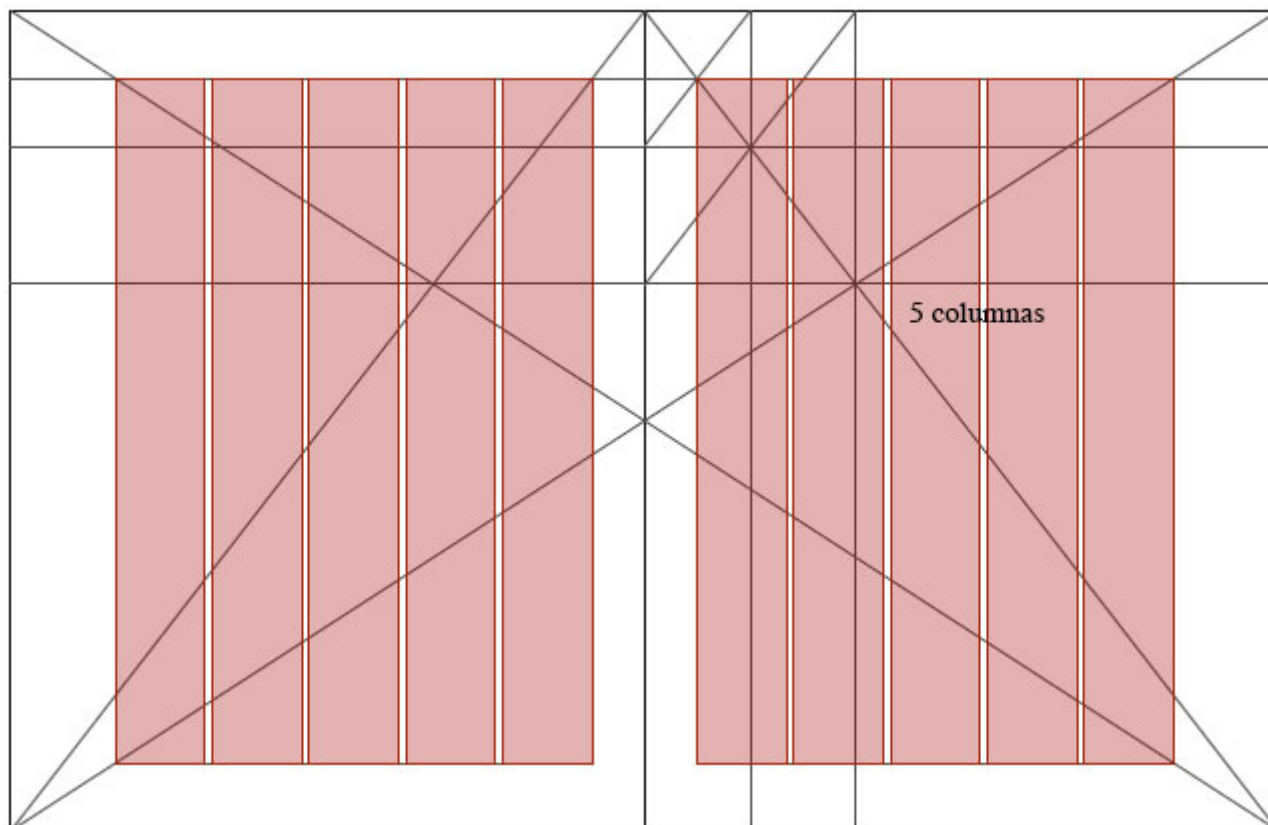
Los módulos.

Los módulos son unidades individuales, de espacio que están separados por intervalos regulares

que, cuando se repiten en el formato de la página, crean columnas y filas.

Las columnas.

Las columnas son alineaciones verticales de tipografía que crean divisiones horizontales entre los márgenes. Puede haber un número cualquiera de columnas; a veces, todas tienen la misma anchura y, a veces, tienen anchuras diferentes en función de su información específica.



Tipos de Reticulas

Retícula de manuscrito

Pequeñas variaciones del tamaño de los márgenes apuntan las posibilidades que ofrece este tipo de retícula, el más sencillo de todos. Unos amplios márgenes añaden interés a esta retícula de manuscrito, por lo demás muy convencional.

La retícula de bloque o manuscrito es, estructuralmente, la retícula más sencilla que puede existir. Como su nombre implica, su estructura de base es un área grande y rectangular que ocupa la mayor parte de la página. Su tarea es acoger textos largos y continuos, como en un libro, y se desarrolló a partir de la tradición de manuscritos que finalmente condujo a la impresión de libros. Tiene una estructura principal -el bloque de texto y los márgenes que definen su posición en la página-, y una estructura secundaria, que define otros detalles esenciales: las posiciones y relaciones de tamaño del folio explicativo, los títulos de capítulo y la numeración de las páginas, junto con un área para las

notas a pie de página, si es necesario.

Incluso dentro de una estructura tan simple es preciso tomar precauciones para que la textura de tipografía continua pueda leerse cómodamente página tras página. Un gran volumen de tipografía es, en esencia, una composición pasiva y gris. Es importante crear un interés visual, comodidad y estimulación a fin de motivar de manera constante al lector y evitar que el ojo se fatigue demasiado pronto durante sesiones prolongadas de lectura.

Retícula de columnas

En la maquetación editorial, a menudo se usan retículas de tres columnas y retículas de una o dos columnas asimétricas. Una retícula precisa de cuatro columnas no excluye necesariamente una maquetación dinámica. En esta doble página, el cambio de escala de algunos elementos tipográficos contrasta con la retícula.



Ejemplo

Nombre	¿Cuántas somos?		No.	1 0
Instrucciones para el Alumno	Toma como ejemplo el artículo de una revista y reconoce la base principal de su redícula			
Actitudes a formar	Orden Creatividad	Manera Didáctica de Lograrlas	Seguir las instrucciones del docente.	
Competencias Genéricas a Desarrollar	<p>5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.</p> <p>E) Sintetiza evidencias obtenidas mediante la experimentación para producir conclusiones y formular nuevas preguntas.</p>			
Manera Didáctica de Lograrlas	Desarrolla innovaciones y propone soluciones para generar redículas.			



Ejercicio

Nombre	Mi reticulation	No.	10
Instrucciones para el Alumno	Diseña una retícula para un artículo de una revista.		
Actitudes a formar	Orden Puntualidad	Manera Didáctica de Lograrlas	Seguir las instrucciones del docente.
Competencias Genéricas a Desarrollar	<p>5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.</p> <p>E) Sintetiza evidencias obtenidas mediante la experimentación para producir conclusiones y formular nuevas preguntas.</p>		
Manera Didáctica de Lograrlas	Desarrolla innovaciones y propone soluciones para diseñar retículas que sostendrán sus diseños.		



Práctica

Nombre	Una retícula compleja		No.	1 0
Competencia a Desarrollar	Construye formatos y retículas.			
Atributos de la competencia	II. Reconoce las retículas utilizadas en el diseño editorial.			
Instrucciones para el Alumno	Analizar la retícula de un periódico y proponer un cambio para el mismo.			
Instrucciones para el Docente	Guiar al alumno en todo el proceso de la práctica			
Recursos materiales de apoyo	Hojas blancas Lápiz Escuadra			
Actitudes a formar	Orden Limpieza	Manera Didáctica de Lograrlas	Entregar la práctica en tiempo y forma.	
Competencias Genéricas a Desarrollar	5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos. E) Sintetiza evidencias obtenidas mediante la experimentación para producir conclusiones y formular nuevas preguntas.			
Manera Didáctica de Lograrlas	Sintetiza evidencias obtenidas mediante la experimentación para producir formatos y retículas.			



Saberes

Nombre	III. Identifica las columnas utilizadas en el diseño editorial.		No.	1 1
Instrucciones para el Alumno	Toma apuntes.			
Saberes a adquirir	Identificar el no. de columnas utilizadas según el producto editorial.	Manera Didáctica de Lograrlos	El docente mostrará imágenes que documenten el tema.	

Las columnas.

Formatos en diseño Editorial.



Definiremos el formato como el tamaño del área que tenemos para realizar una composición, es decir para diseñar.

En el aspecto Editorial hay ocasiones en las que el formato puede ser elegido por el diseñador, lo que le da muchas posibilidades a la hora de componer. Pero en la mayoría de las ocasiones, esto no sucede, y el espacio o formato está predefinido, lo que obliga al diseñador a adaptarse a dicho formato. De cualquier forma, la composición o ubicación de los elementos, deberá hacerse en coherencia con el formato. Un aspecto que debemos tener en cuenta dentro de los formatos es el margen, es decir el espacio en blanco que rodea la composición. Dependiendo del tipo de trabajo que estemos realizando el margen tendrá una función diferente.

- Por ejemplo, si lo que estamos haciendo es el diseño de un libro, los márgenes pueden tener una doble misión.
- Por un lado estética, dejando un margen blanco en los extremos (superior, inferior, derecho e izquierdo) de la composición para que esta sea más clara y agradable de leer. Por otro lado práctica, ya que los márgenes pueden servir para facilitar la encuadernación del libro.

A su vez los formatos se pueden dividir en diferentes estructuras:



- 1. Formatos de una columna, suele emplearse para libros , mostrando solo texto, una imagen acompañada de texto, o solo imagen.
- 2. Formatos de dos columnas, ofrece más posibilidades para combinar textos e imágenes.
- 3. Formatos de tres columnas, también ofrece muchas posibilidades con respecto a la combinación de imágenes y textos de diferentes tamaños.
- 4. Formatos de cuatro columnas, se suele utilizar en periódicos y revistas, ya que facilita la composición cuando se trata de mucho texto. En cualquier caso hay que tener en cuenta el tamaño de las columnas, ya que condicionará el tamaño de la tipografía.

Utilización de la retícula y otros elementos de nuestro diseño.

Cuando ya tenemos creada la retícula, deberemos asegurarnos que hemos incluido en ella toda la información que necesitamos, aunque también nos puede ocurrir que la retícula tenga una información excesiva, lo que la convertirá en confusa.

Deberemos decidir sobre ciertos elementos que vendrán a completar la publicación que estamos desarrollando tales como: titulares, subtítulos, secciones, paginación, utilización de capitulares, dimensiones y estilos de las imágenes ¿podrán estar contorneadas y entrar en los bloques de texto o mantendrán su proporción original?, todos estos detalles deberán estar en consonancia con el tipo de publicación que estemos realizando.

No debemos olvidarnos del sangrado o espacio de seguridad que nos permitirá que aquellas imágenes o color que se encuentre junto al borde no queden una franja blanca alrededor. A mayor calidad impresora, menor espacio de sangrado, pero no estaría mal que fuésemos generosos para mayor seguridad (0,25 - 0,5 cm.).

También deberemos considerar el sangrado del margen central para las ilustraciones incluidas, ya que pueden quedarse con un tamaño insuficiente. La retícula debe ser un elemento básico del trabajo, pero no debe constituirse en un elemento que nos limite tanto como para no poder realizar modificaciones puntuales o utilizar ciertos elementos con un poco de libertad.

Por ejemplo, nos puede ocurrir que estemos colocando una serie de imágenes en nuestra maqueta, normalmente las imágenes se ceñirán a la retícula, intentando que se ajusten a las pautas por ella prefijadas. Si deseamos introducirle un pie de foto, nos puede ocurrir que si lo ajustamos a la retícula nos quede demasiado ajustado y las letras ascendentes o las descendentes pisen la fotografía, para solucionar esta situación tenemos dos posibilidades: dejar una línea y colocar el texto en la siguiente línea de la retícula, pero puede que el espacio entre la imagen y el pie de foto sea excesivo; o ajustar la línea base del texto pie de foto, haciendo que se encuentre en el espacio intermedio de la línea base. En esta segunda situación hemos modificado la retícula para este caso, pero para solventar un problema que tendría mala solución si la intentásemos mantener.

Mediante la colocación de los diferentes elementos ajustados a la línea de caja, habremos conseguido una marcada línea, que podremos cortar en algunos momentos con ciertos recursos que rompan la monotonía y ayuden a la lectura. Uno de estos recursos es la utilización de "textos

destacados", es decir un texto que se extrae del propio artículo o texto general y se destaca mediante la tipografía o algún otro recurso (color, líneas, caja de texto...).

Normalmente el texto destacado debe ser una frase que resulte un tanto provocativa, para que el lector se sienta atraído por el resto del contenido y suele superar la anchura de la columna invadiendo incluso la columna colindante. Las columnas deberán ser entonces de un ancho suficiente como para que admitan esa invasión del objeto hasta la mitad aproximadamente y que tipográficamente no nos queden palabras sueltas que afeen el diseño de la columna.

Es recomendable que le habilitemos un espacio reservado que le proporcione un cierto "aire" y permita una mejor lectura. Esta medida también deberemos seguirla en todos los elementos que contorneemos.

Es normal que utilicemos pequeños subtítulos que dividan y estructuren el contenido textual, principalmente en la edición de páginas de revistas o periódicos. La función de estos es realizar una pausa en la lectura además de introducir nuevos temas. Cuando los coloquemos deberemos tener cuidado de que no se encuentren a la misma altura en columnas consecutivas, incluso que mantengan una cierta distancia de no menos de cuatro o cinco líneas hacia arriba o hacia abajo, si se produce coincidencia entre ellos generaremos confusión y estableceremos una división visual horizontal de la página que nos romperá el esquema de maquetación total.

Esta misma consideración de no coincidencia de elementos o blancos a una misma altura, deberemos tenerla en cuenta para no generar rompimientos visuales o confusiones de lectura así como efectos antiestéticos en nuestro diseño de página.

Deberemos establecer una organización tipográfica adecuada, que le permita al lector comprender la importancia y organización del contenido de ese texto, resaltando algunas de las partes que establezcan un índice o indicativo de lectura. En definitiva, estableciendo una lógica tipográfica que se convierta en la lógica interna del texto.

Dependiendo de que tipo de publicación se trate otros elementos de la maqueta tendrán mayor o menor importancia. No es igualmente importante la numeración o foliado en una novela, en la que la lectura es ordenada y progresiva, que la numeración de una guía, un periódico o una revista, en la que podemos hacer una búsqueda específica de un determinado contenido o lectura. Por lo que la colocación de este tipo de elementos debe ser más evidente y clara.

Después vendrá el momento final de ir colocando el contenido en la estructura que hemos establecido, que será cuando nos encontremos con una serie de problemas prácticos que vendrán determinados por las particularidades del contenido y que tendremos que ir solucionando a medida que se nos presente.

Nos encontraremos con los ríos o calles (espacios en blanco que se forman en las columnas en diferentes líneas debido a espacios coincidentes de cada línea) que tendremos que evitar. También nos podremos encontrar con diversos guiones consecutivos a final de línea en una misma columna o repeticiones de elementos de una línea a otra, que también deberemos evitar para no afean los diferentes párrafos y en definitiva, nuestra maqueta.

También puede ser habitual que cuando el texto de una página o una parte del texto se divide en dos columnas, deberemos intentar que éstas sean iguales. En el caso de que el contenido o la retícula no pueda retocarse para conseguir que tengan el mismo número de líneas, deberemos entonces intentar que sea más larga la primera columna. En algún caso, sin embargo, la naturaleza de los datos

imposibilita el cumplimiento de la norma, y entonces debe permitirse que la primera de las columnas sea más corta.

En este tipo de disposición del texto debe evitarse asimismo que coincidan a la misma altura dos subtítulos, ya que dividen la página en dos partes horizontalmente; la misma situación puede darse, y también debe evitarse, cuando se usan iniciales destacadas en varios párrafos del texto.

Asimismo deberemos evitar las viudas o palabras sueltas que quedan al final de un párrafo, los comienzos de párrafo al final de una columna, los finales de párrafos al comienzo de una columna, la descompensación de párrafos -unos demasiado extensos y otros demasiado cortos-, las frases sueltas antes o después de una imagen o ilustración, la utilización de subtítulos demasiado seguidos o excesivamente espaciados, las páginas demasiado cortas de contenido... en definitiva cuidar los detalles de nuestra maquetación y evitar los problemas que siempre nos da la maquetación de los contenidos, de forma que obtengamos una edición agradable y un aspecto profesional y cuidado.



Ejemplo

Nombre	1, 2, 3, 4, 5..... columna		No.	1 1
Instrucciones para el Alumno	Ve ejemplos gráficos donde se aplique 1, 2, 3 y 5 columnas.			
Actitudes a formar	orden	Manera Didáctica de Lograrlas	Seguir las instrucciones del docente.	
Competencias Genéricas a Desarrollar	<p>5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.</p> <p>E) Sintetiza evidencias obtenidas mediante la experimentación para producir conclusiones y formular nuevas preguntas.</p>			
Manera Didáctica de Lograrlas	Sintetiza evidencias obtenidas mediante la experimentación para producir conclusiones en como se utilizan las columnas.			





Ejercicio

Nombre	La clasificación.		No.	11
Instrucciones para el Alumno	El alumno realiza una lista donde catalogue las aplicaciones y uso de columnas.			
Actitudes a formar	orden	Manera Didáctica de Lograrlas	Seguir las instrucciones del docente.	
Competencias Genéricas a Desarrollar	<p>5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.</p> <p>E) Sintetiza evidencias obtenidas mediante la experimentación para producir conclusiones y formular nuevas preguntas.</p>			
Manera Didáctica de Lograrlas	Mediante la experimentación produce columnas y reconoce la versatilidad que tienen, entre ellas.			



Práctica

Nombre	Practicando columnas.		No.	1 1
Competencia a Desarrollar	3.- Construye formatos y retículas.			
Atributos de la competencia	III. Identifica las columnas utilizadas en el diseño editorial.			
Instrucciones para el Alumno	Realiza una práctica con texto de algún tema a diferentes columnas. Ver y determinar cual sería mas agradable para la lectura.			
Instrucciones para el Docente	Guiar al alumno en todo el proceso de la práctica.			
Recursos materiales de apoyo	Hojas Fotocopias Pegamento Tijeras Escuadras			
Actitudes a formar	Orden Limpieza	Manera Didáctica de Lograrlas	Seguir la instrucciones del docente.	
Competencias Genéricas a Desarrollar	5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos. E) Sintetiza evidencias obtenidas mediante la experimentación para producir conclusiones y formular nuevas preguntas.			
Manera Didáctica de Lograrlas	Desarrolla innovaciones y propone soluciones de columnas a utilizar en una retícula.			



Saberes

formatos de retículas.

Nombre	IV. Emplea la combinación de formatos de retículas.		No.	1 2
Instrucciones para el Alumno	Toma apuntes de los temas vistos en clase			
Saberes a adquirir	Identifica y elabora formatos de retículas.	Manera Didáctica de Lograrlos	El docente mostrará imágenes que documenten el tema.	

Retícula

Todo trabajo de diseño se debe regir por una estructura previamente estudiada. Esto permite obtener claridad, legibilidad y funcionalidad a la composición, además de facilitar el trabajo creativo.

Existe un método para resolver los problemas planteados a la hora de diseñar un catálogo, una revista, o cualquier otra publicación. Estamos hablando de la retícula, que consiste en dividir el espacio en pequeños módulos (o rectángulos), que sirven de guía para la ubicación de los elementos. La finalidad de la retícula es intentar establecer orden donde hay caos; hacer que el receptor encuentre el material en el lugar esperado y que el diseñador piense de forma constructiva y estructurada. El diseñador debe encontrar un equilibrio entre la retícula diseñada y el material (texto o ilustraciones), en caso de que éste no se adapte a esa estructura establecida, tendremos que modificar la retícula, ya que no es aconsejable que forcemos el material.

Las principales ventajas que tiene que ofrecemos una retícula bien diseñada las podemos resumir en tres: repetibilidad, composición y comunicación.

Plantilla y Estilo

Por otro lado, tanto las revistas como los periódicos y los libros, deben diseñarse con arreglo a un patrón único, creando de esta forma una sensación de unidad.

Por ejemplo, en un catálogo esa sensación de unidad es manifestada u organizada por medio de

columnas o similitud de tamaños en sus elementos. Por otro lado, las revistas combinan más el texto y las imágenes de diferentes tamaños.

Lo que queremos decir con esto, es que aun siendo publicaciones con diferencia de contenido, todas utilizan un método común, una plantilla o maqueta para todas sus páginas, de esta forma cada publicación presenta el mismo estilo en todas sus páginas y ediciones.

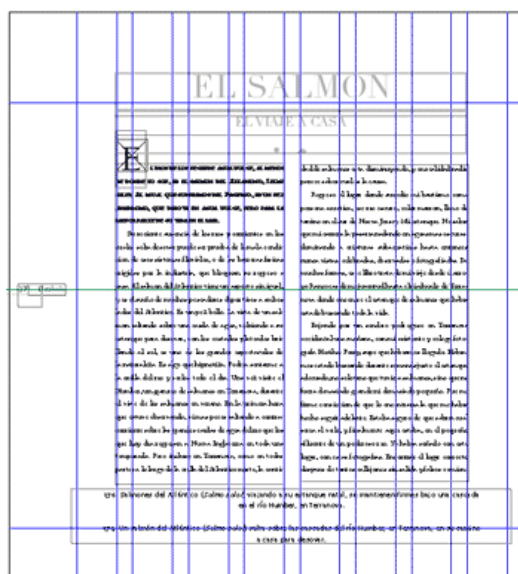
La plantilla no es más que un instrumento para medir y organizar los espacios y los elementos de la composición de una forma coherente y equilibrada.

Por lo general la plantilla se crea a doble página como si la revista estuviese abierta, de esta forma veremos mejor el resultado que vá a tener.

Puede que tengan modificaciones en secciones diferentes por ejemplo, que varíen algunos aspectos cuando se pasa de un apartado de noticias a otro en el que expone un artículo, pero en general, las partes comunes o básicas de una determinada revista seguirán en todas sus publicaciones manteniendo un estilo propio, que se puede basar en:

- Número de columnas en cada página y dimensiones de las mismas.
- Tamaño del medianil. El medianil es la distancia que existe entre las columnas.
- Color que se le aplica a los titulares y a otros elementos de la publicación.
- Tipografía estándar y tamaños utilizados en todas las publicaciones, así como el interlineado utilizado.
- El estilo de la portada, secciones, encabezados, paginación...
- En algunos casos la forma de presentar las imágenes y otros elementos ornamentales.

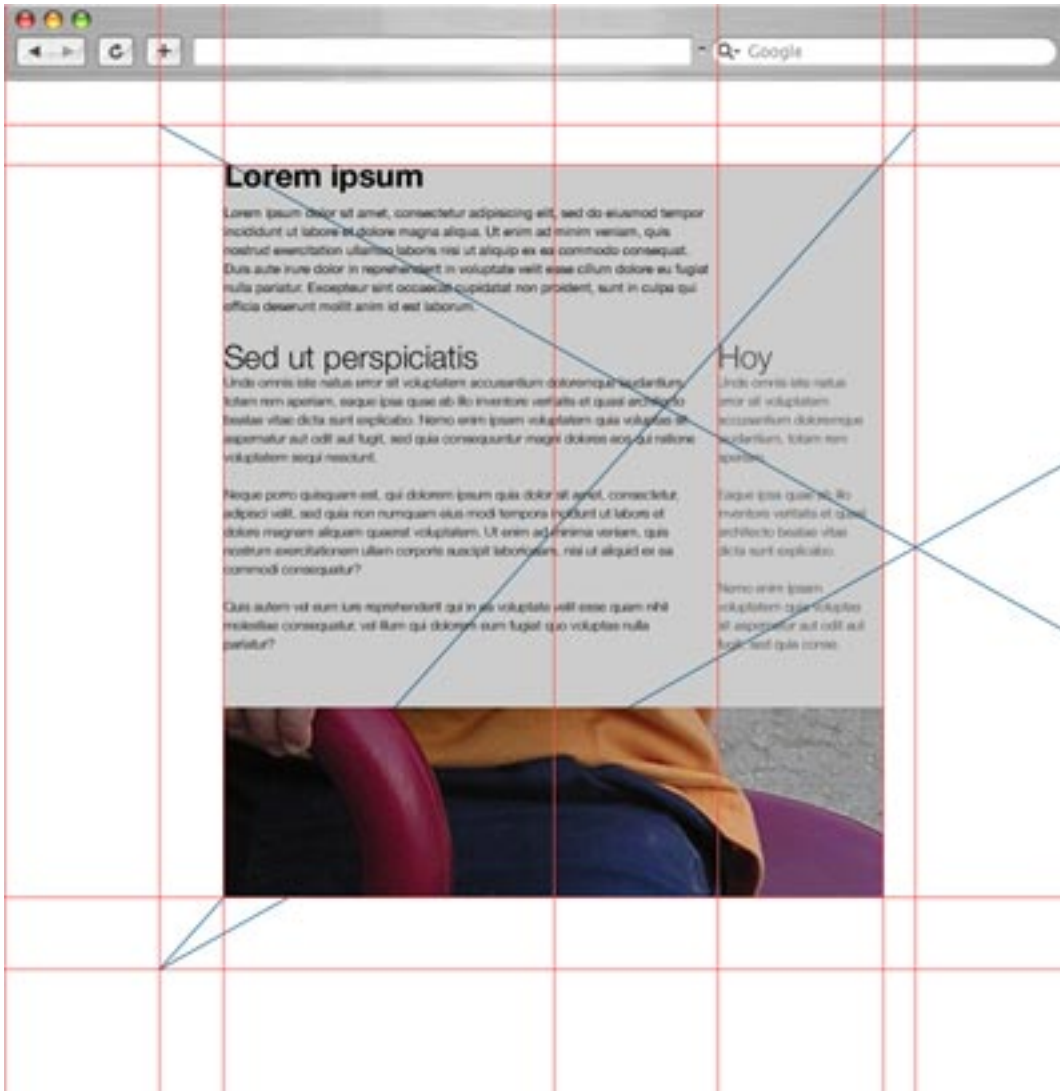
Son algunos conceptos que se pueden utilizar para crear un estilo, que diferencia unas publicaciones de otras. Compruébelo, escoja una revista que se suela comprar habitualmente y observe dos números de esta, verá que ambas tienen la misma estructuración, aspectos comunes como los que hemos señalado u otros diferentes, es decir existe una unidad entre ellas. Por otro lado, como comentamos al principio, es importante saber qué contenido tenemos que maquetar, ya que condicionará nuestra composición.





Ejemplo

Nombre	La red1		No.	1 2
Instrucciones para el Alumno	Pone atención y toma notas de las imágenes que el docente mostrará a sus alumnos de retículas aplicadas.			
Actitudes a formar	orden	Manera Didáctica de Lograrlas	Seguir las instrucciones del docente.	
Competencias Genéricas a Desarrollar	<p>5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.</p> <p>E) Sintetiza evidencias obtenidas mediante la experimentación para producir conclusiones y formular nuevas preguntas.</p>			
Manera Didáctica de Lograrlas	Sintetiza evidencias obtenidas mediante la experimentación y tendrá bases para realizar retículas que son la base del diseño editorial.			



Lorem ipsum

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

Sed ut perspiciatis

Unde omnis iste natus error sit voluptatem accusantium doloremque laetantium, totam rem aperiam, eaque ipsa quae ab illo inventore veritatis et quasi architecto beatae vitae dicta sunt explicabo. Nemo enim ipsam voluptatem quia voluptas est aspernatur aut odit aut fugit, sed quia consequuntur magni dolores eos qui ratione voluptatem sequi nesciunt.

Neque porro quisquam est, qui dolorem ipsum quia dolor sit amet, consectetur, adipisci velit, sed quia non numquam eius modi tempora incidunt ut labore et dolore magnam aliquam quaerat voluptatem. Ut enim ad minima veniam, quis nostrum exercitationem ullam corporis suscipit laboriosam, nisi ut aliquid ex ea commodi consequatur?

Quis autem vel eum iure reprehenderit qui in ea voluptate velit esse quam nihil molestiae consequatur, vel illum qui dolorem eum fugiat quo voluptas nulla pariatur?

Hoy

Unde omnis iste natus error sit voluptatem accusantium doloremque laetantium, totam rem aperiam,

eaque ipsa quae ab illo inventore veritatis et quasi architecto beatae vitae dicta sunt explicabo.

Nemo enim ipsam voluptatem quia voluptas est aspernatur aut odit aut fugit, sed quia consequuntur magni dolores eos qui ratione voluptatem sequi nesciunt.





Ejercicio

Nombre	La red 2		No.	12
Instrucciones para el Alumno	El alumno realiza en papel albanene las retículas utilizadas en libros o revistas impresas.			
Actitudes a formar	Orden Limpieza	Manera Didáctica de Lograrlas	Entregar el ejercicio en tiempo y forma.	
Competencias Genéricas a Desarrollar	<p>5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.</p> <p>E) Sintetiza evidencias obtenidas mediante la experimentación para producir conclusiones y formular nuevas preguntas.</p>			
Manera Didáctica de Lograrlas	Sintetiza evidencias obtenidas mediante la experimentación y tendrá bases para realizar retículas que son la base del diseño editorial y propone soluciones de retícula.			



Práctica

Nombre	La red3		No.	1 2
Competencia a Desarrollar	3.- Construye formatos y retículas.			
Atributos de la competencia	IV. Emplea la combinación de formatos de retículas			
Instrucciones para el Alumno	Propone una retícula según uso y aplicación solicitados por el docente.			
Instrucciones para el Docente	Guiar al alumno en toda la práctica			
Recursos materiales de apoyo	Hojas bond Papel albanene Lápiz plumines			
Actitudes a formar	Orden limpieza	Manera Didáctica de Lograrlas	Seguir las instrucciones del docente	
Competencias Genéricas a Desarrollar	5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos. E) Sintetiza evidencias obtenidas mediante la experimentación para producir conclusiones y formular nuevas preguntas.			
Manera Didáctica de Lograrlas	Desarrolla y propone la combinación de formatos de retículas para el sustento de diseños.			



Saberes

Nombre	V. Construye la maquetación.	No.	1 3
Instrucciones para el Alumno	Toma apuntes de los temas vistos en clase		
Saberes a adquirir	El alumno tendrá los elementos básicos para construir un maquetación editorial.	Manera Didáctica de Lograrlos	Seguir las instrucciones del docente.

Maquetación, composición de una página, compaginación de diferentes elementos. Son términos diferentes, que se utilizan para hacer referencia a una misma cosa; la forma de ocupar el espacio del plano medible, la página.

Todo diseñador gráfico, cuando inicia su trabajo, se encuentra con el problema de cómo disponer el conjunto de elementos de diseño impresos (texto, titulares, imágenes) dentro de un determinado espacio, de tal manera que se consiga un equilibrio estético entre ellos.

Maquetar un diseño consiste en dar un formato a los documentos, a todo el conjunto de elementos que lo componen, las imágenes, los textos, etc

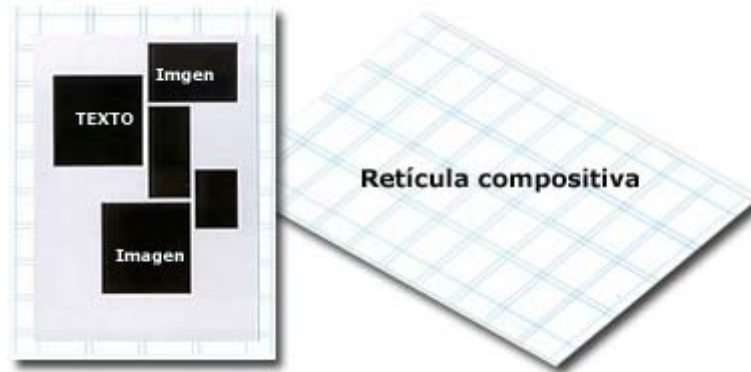
Definir el documento

Antes de empezar a maquetar, en primer lugar debemos definir el documento. Para definir un documento, lo primero que debemos hacer es definir el área sobre la cual se desarrollará el trabajo (el papel).

Existen dos características muy importantes sobre el papel: la primera es el tamaño y la segunda la orientación. Este puede ser horizontal o vertical y el tamaño puede cambiar entre diversas medidas, siendo la más corriente y habitual la DIN A4.

Para maquetar los documentos, los profesionales usan dos herramientas, muy útiles para ellos: el programa QuarkXpress y Adobe InDesign.

La retícula compositiva



Todos los trabajos de maquetación, deben llevar una guía a través de una estructura estudiada y de tamaños fijos. Para ello usamos, la retícula compositiva, que consiste en una guía en los elementos de la maquetación en papel, con la finalidad de conseguir, un orden y estética. Las retículas se subdividen a su vez en superficies bidimensionales o tridimensionales, en campos más pequeños en forma de una reja.

La retícula compositiva, se puede definir como una plantilla, muy útil, cuando necesitamos componer un documento con muchas páginas, que tenga un orden, que sea claro y legible.

El dilema de un diseñador de editorial se encuentra en cómo encontrar el equilibrio entre el orden que impone la estructura reticular, y la necesidad de evitar la monotonía e inyectar una cierta dosis de creatividad a la maquetación.

Una retícula impone orden, uniformidad y coherencia. Una página con retícula transmite estructura y una cierta mecánica, frente a algo desordenado, desestructurado o caótico.

Diferentes clases de formatos

El formato se define como el tamaño de un impreso, expresado en relación con el número de hojas que comprende cada pliego o indicando la longitud y anchura de la plana. Todo esto se resume al espacio que se dispone para realizar un diseño.

Para escoger el formato que se le quiere dar a un documento, es preciso observar los márgenes de este, no es lo mismo diseñar en relación a un margen superior, que a un derecho o a 4 márgenes.

Los formatos, pueden tener las siguientes estructuras:

- De una columna: Suele emplearse para libros, mostrando solo el texto, o sólo una imagen, o bien una imagen acompañada de texto.
- De dos columnas: Tiene más posibilidades de combinación entre textos e imágenes, también es el que se utiliza habitualmente en los libros.
- De tres columnas: Otro formato muy utilizado, sobre todo para la combinación de imágenes y textos de diferentes tamaños, se utiliza mucho en publicaciones.

- De cuatro columnas: La utilizan habitualmente periódicos y revistas. Facilitan mucho la composición cuando existe mucho texto.

Los márgenes



En un documento existen cuatro márgenes: el margen superior, el inferior, el interior y el margen exterior.

La medida de estos márgenes no es fija en ningún caso, aunque en el campo de autoedición o maquetación de profesionales, estos por defecto presentan unos márgenes predefinidos para cada clase de publicación que realizan.

Si se quiere aplicar una buena medida, es posible aplicar la regla aurea que se explicó con anterioridad, o bien la siguiente norma que consiste en:

- 1- Aplicar un espaciado al margen superior
- 2- El 0,75 de este, se lo aplicaremos al margen interior.
- 3- El doble del margen interior, se lo aplicaremos al margen exterior
- 4- El doble del margen superior, al margen inferior.

Maqueta base o página maestra

Son muchas las definiciones que se le pueden dar: página maestra, maqueta base, master, plantilla, etc.

Estamos hablando de la primera página, donde aparece el estilo y todas las características ideadas para toda la publicación. De esta forma, todas las páginas que forman una revista, catálogo o bien un libro, tendrán siempre el mismo estilo y presentación.

Una retícula base, se encuentra compuesta por las siguientes partes, dependiendo de la composición que se esté diseñando:

- La orientación del papel.
- El número de columnas y el tamaño de estas.
- La separación existente entre ellas (el medianil).

estas. Este texto debe ser breve y que aporte la información necesaria para identificar la información sobre la imagen.





Ejemplo

Nombre	Primera base		No.	1 3
Instrucciones para el Alumno	Pone atención en las imágenes que el docente mostrará ya que da ejemplos gráficos de maquetación aplicadas en el diseño editorial.			
Actitudes a formar	orden	Manera Didáctica de Lograrlas	Seguir las instrucciones del docente.	
Competencias Genéricas a Desarrollar	<p>5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.</p> <p>E) Sintetiza evidencias obtenidas mediante la experimentación para producir conclusiones y formular nuevas preguntas.</p>			
Manera Didáctica de Lograrlas	Sintetiza evidencias obtenidas mediante la experimentación de la estructura que es la retícula.			





Ejercicio

Nombre	Determinar la primera base		No.	13
Instrucciones para el Alumno	En un papel albanene realiza la maquetación de algún material impreso.			
Actitudes a formar	Orden Limpieza	Manera Didáctica de Lograrlas	Seguir las instrucciones del docente	
Competencias Genéricas a Desarrollar	<p>5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.</p> <p>E) Sintetiza evidencias obtenidas mediante la experimentación para producir conclusiones y formular nuevas preguntas.</p>			
Manera Didáctica de Lograrlas	Sintetiza evidencias obtenidas mediante la experimentación para producir conclusiones plasmadas en papel representando retículas utilizadas.			



Práctica

Nombre	Anotar la carrera		No.	1 3
Competencia a Desarrollar	3.- Construye formatos y retículas.			
Atributos de la competencia	V. Construye la maquetación.			
Instrucciones para el Alumno	Realiza la propuesta de maquetación de una revista. (el alumno elegirá el tema a desarrollar).			
Instrucciones para el Docente	Guiar al alumno en la práctica			
Recursos materiales de apoyo	Hojas blancas Escuadras Plumines Fotocopias de texto e imagenes			
Actitudes a formar	Orden Limpieza	Manera Didáctica de Lograrlas	Seguir las instrucciones del docente.	
Competencias Genéricas a Desarrollar	5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos. E) Sintetiza evidencias obtenidas mediante la experimentación para producir conclusiones y formular nuevas preguntas.			
Manera Didáctica de Lograrlas	Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas para solucionar el diseño de una revista.			

Competencia

4.- Realiza diseños con el software inDesign.

4



Saberes

- I. Identifica las herramientas, reglas y guías así como la página maestra y la retícula en inDesign.
- II. Emplea la importación de textos, gráficos e imágenes.
- III. Emplea los diferentes estilos de párrafo y carácter.
- IV. Reconoce la resolución y lineatura así como el contorno de imágenes y texto en el software inDesign.
- V. Descubre como vincular imágenes empleadas en su diseño.
- VI. Elabora paletas de colores para aplicar transparencias y degradados.
- VII. Emplea diversos formatos de salida para su impresión o presentación.
- VIII. Emplea el recurso de empaquetar para hacer portable el archivo.



Ejemplos

- I.- Herramientas y elementos básicos
- II.- Importando 1, 2, 3.
- III.- Hablando de párrafos y caracteres
- IV.- Hablando de resolución y lineatura.
- V.- Vinculado
- VI.- Paletas de color
- VII._Tipos de formatos
- VIII.- Pasos para el empaquetado



Ejercicios

- I. Muestrario de herramientas
- II. yo el importador
- III. Yo escribano
- IV. Erase una vez
- V. Bien hecho..... mal hecho
- VI. Mis transparencias y degradados.
- VII. Dando salida a mis trabajos anteriores
- VIII. Yo empaquetador



Prácticas

- I. Catálogo de herramientas
- II. Catálogo de importaciones
- III. Mi obra
- IV. La colección
- V. La prueba de fuego
- VI. Mi muestrario de productos
- VII. Carpeta de archivos
- VIII. Empaquetando mi semestre

<p>ATRIBUTOS DE LA COMPETENCIA</p>	<p>I. Identifica las herramientas, reglas y guías así como la página maestra y la retícula en inDesign.</p> <p>II. Emplea la importación de textos, gráficos e imágenes.</p> <p>III. Emplea los diferentes estilos de párrafo y carácter.</p> <p>IV. Reconoce la resolución y lineatura así como el contorno de imágenes y texto en el software inDesign.</p> <p>V. Descubre como vincular imágenes empleadas en su diseño.</p> <p>VI. Elabora paletas de colores para aplicar transparencias y degradados.</p> <p>VII. Emplea diversos formatos de salida para su impresión o presentación.</p> <p>VIII. Emplea el recurso de empaquetar para hacer portable el archivo.</p>
<p>RESULTADO DE APRENDIZAJE</p>	<p>Al término de la competencia el alumno tendrá los conocimientos técnicos y manejo de software para la elaboración de un producto editorial.</p>



Saberes

Nombre	I. Identifica las herramientas, reglas y guías así como la página maestra y la retícula en inDesign.		No.	1 4
Instrucciones para el Alumno	Toma apuntes de los temas vistos en clase y practicar en su casa.			
Saberes a adquirir	Identificar las herramientas y los elementos básicos del software.	Manera Didáctica de Lograrlos	Tomar apuntes y seguir las instrucciones del docente.	

Cuadro de herramientas

Información general del cuadro de herramientas

Algunas herramientas del cuadro de herramientas sirven para seleccionar, editar y crear elementos de página. Otras permiten elegir texto, formas, líneas y degradados. Puede modificar la maquetación general del cuadro de herramientas para ajustarla a la de la ventana y del panel que prefiera. De forma predeterminada, el cuadro de herramientas aparece en forma de dos columnas verticales de herramientas. También puede configurarlo como una sola columna vertical o como una fila horizontal. No obstante, no puede modificar la disposición de las herramientas por separado en el cuadro de herramientas. Para mover el cuadro de herramientas, arrástrelo por la barra de título.

Seleccione una herramienta del cuadro de herramientas predeterminado con un clic. El cuadro de herramientas también incluye varias herramientas ocultas relacionadas con las visibles. Estas herramientas se indican con una flecha situada a la derecha del icono de la herramienta. Para seleccionar una herramienta oculta, haga clic, mantenga pulsada la herramienta actual en el cuadro de herramientas y después seleccione la que desee.

El nombre de la herramienta y su atajo de teclado aparecen cuando coloca el puntero sobre la herramienta: a este texto se le denomina *información sobre herramientas*. Puede desactivar la información de herramientas seleccionando Ninguno del menú Información sobre herramientas en la sección General de cuadro Preferencias.

Información general de herramientas

A Herramientas de selección

- Selección (V)
- Selección directa (A)
- Posiciones (Mayús+A)

B Herramientas de dibujo y texto

- Pluma (P)
- Añadir punto de anclaje
- Eliminar punto de anclaje
- Convertir punto de anclaje
- Texto (T)
- Texto en trazado (Mayús+T)
- Lápiz (N)
- Suavizado
- Borrado
- Línea (L)
- Marco rectangular (F)
- Marco de elipse
- Marco poligonal
- Rectángulo (M)
- Elipse (L)
- Polígono
- Botón (B)
- Tijeras (C)

C Herramientas de transformación

- Rotar (R)
- Escala (S)
- Distorsionar (O)
- Transformación libre (E)
- Degradado (G)
- Desvanecimiento de degradado (Mayús+G)

D Herramientas de modificación y navegación

- Nota
- Cuentagotas (I)
- Medición (K)
- Mano (H)
- Zoom (Z)

■ Indica la herramienta predeterminada * Los atajos de teclado aparecen entre paréntesis

Información general de herramientas

Herramientas de texto Cree y formatee texto en bloques y trazados estándar y personalizados.

Herramientas de dibujo y pintura Dibuje y dé estilo a objetos simples y complejos, incluidos rectángulos, elipses, polígonos y figuras de forma libre.

Herramientas de selección Seleccione (active) objetos, puntos o líneas.

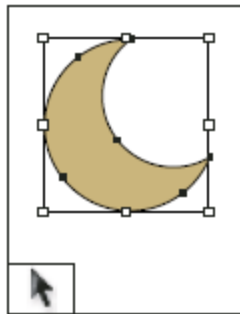
Herramientas de transformación Cambie la forma, el tamaño y la orientación de los objetos.

Herramientas de navegación, zoom y de medidas Desplácese por el documento, controle su visualización y mida las distancias del mismo.

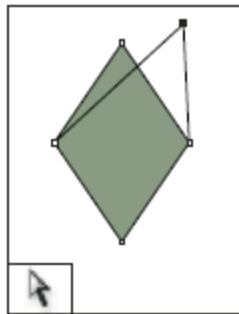
La herramienta Tijeras Divida trazados y marcos.

La herramienta Botón Cree botones para activar múltiples acciones en documentos interactivos.

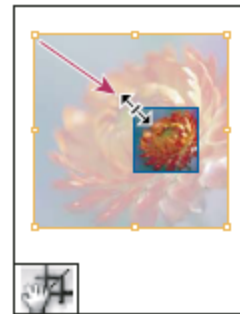
Galería de herramientas de selección



La herramienta Selección le permite seleccionar objetos enteros.

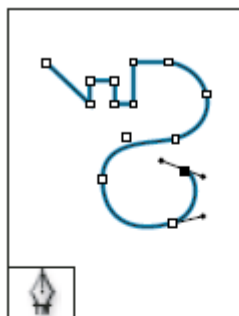


La herramienta Selección directa le permite seleccionar puntos de un trazado o contenido dentro de un marco.

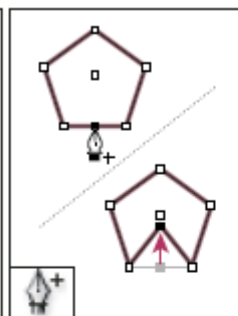


La herramienta Posición le permite recortar y mover imágenes de un marco.

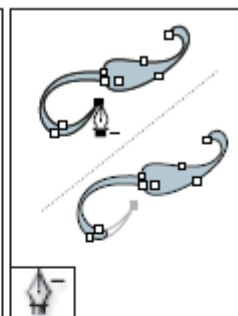
Galería de las herramientas de texto y de dibujo



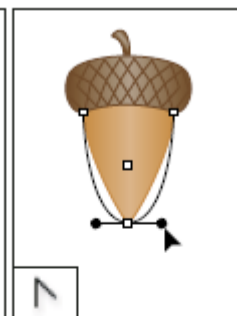
La herramienta Pluma le permite dibujar trazados rectos o curvos.



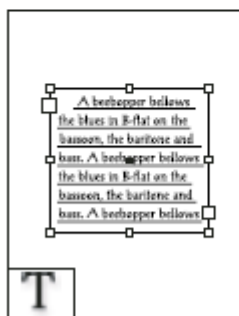
La herramienta Añadir punto de anclaje le permite añadir puntos de anclaje a un trazado.



La herramienta Eliminar punto de anclaje le permite eliminar puntos de anclaje de un trazado.



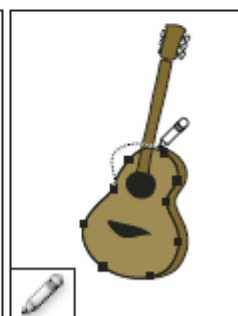
La herramienta Convertir punto de dirección le permite convertir los puntos de vértice y los de suavizado.



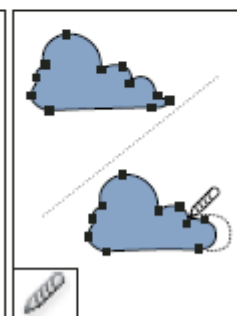
La herramienta Texto le permite crear marcos de texto y seleccionar texto.



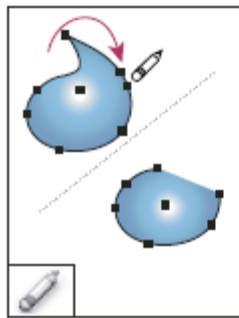
La herramienta Texto en trazado le permite crear y editar texto en trazados.



La herramienta Lápiz le permite dibujar un trazado de forma libre.



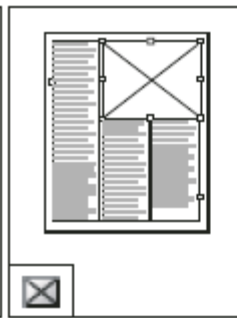
La herramienta Suavizado le permite eliminar los ángulos que sobren de un trazado.



La herramienta Borrador le permite eliminar puntos de un trazado.



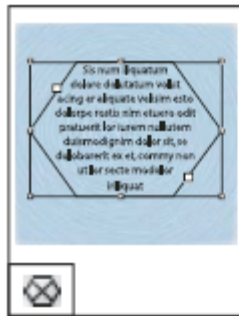
La herramienta Línea le permite dibujar un segmento de línea.



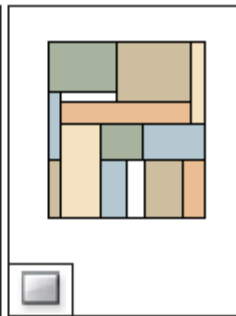
La herramienta Marco rectangular le permite crear un marcador de posición cuadrado o rectangular.



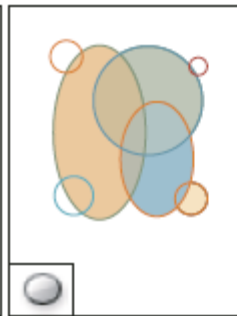
La herramienta Marco de elipse le permite crear un marcador de posición circular u oval.



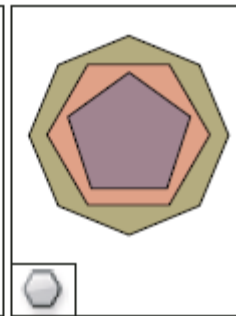
La herramienta Marco poligonal le permite crear un marcador de posición de varios lados.



La herramienta Rectángulo le permite crear un cuadrado o un rectángulo.

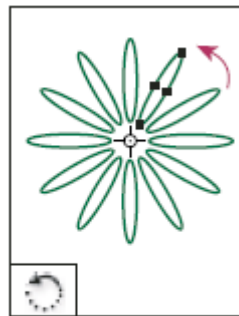


La herramienta Elipse le permite crear un círculo o un óvalo.

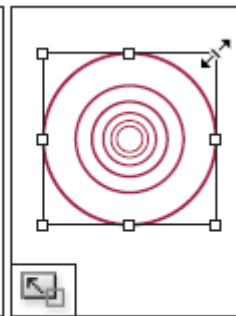


La herramienta Polígono le permite crear una figura de varios lados.

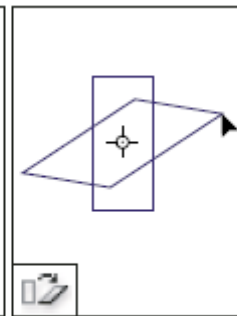
Galería de herramientas de transformación



La herramienta Rotar le permite rotar objetos alrededor de un punto fijo.



La herramienta Escala le permite cambiar de tamaño los objetos en relación con un punto fijo.

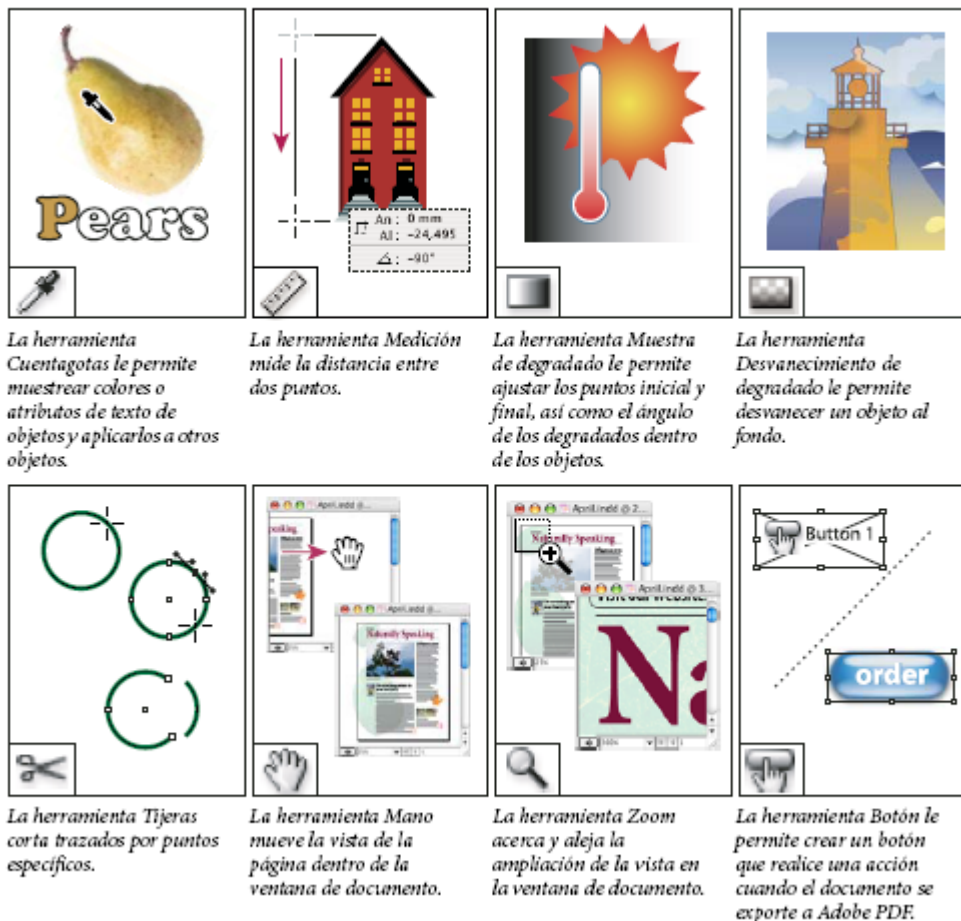


La herramienta Distorsión le permite sesgar los objetos en relación con un punto fijo.



La herramienta Transformación libre le permite rotar, cambiar la escala o distorsionar un objeto.

Galería de herramientas de modificación y navegación



La herramienta **Cuentagotas** le permite **muestrear colores o atributos de texto de objetos y aplicarlos a otros objetos.**

La herramienta **Medición** mide la distancia entre dos puntos.

La herramienta **Muestra de degradado** le permite **ajustar los puntos inicial y final, así como el ángulo de los degradados dentro de los objetos.**

La herramienta **Desvanecimiento de degradado** le permite **desvanecer un objeto al fondo.**

La herramienta **Tijeras** corta trazados por puntos específicos.

La herramienta **Mano** mueve la vista de la página dentro de la ventana de documento.

La herramienta **Zoom** acerca y aleja la ampliación de la vista en la ventana de documento.

La herramienta **Botón** le permite **crear un botón que realice una acción cuando el documento se exporte a Adobe PDF.**

Acerca de las reglas y las unidades de medida

Puede cambiar las unidades de medida para las reglas en pantalla y para usarlas en paneles y cuadros de diálogo. También puede cambiar su configuración en cualquier momento y omitir temporalmente las unidades de medida actuales al introducir un valor. De forma predeterminada, las reglas empiezan a medir desde la esquina superior izquierda de una página o un pliego. Puede cambiar esto moviendo el punto cero.

Al cambiar las unidades de medida no se mueven las guías, las cuadrículas ni los objetos; de este modo, al cambiar las marcas de graduación de la regla, es posible que dejen de estar alineadas con los objetos alineados con las marcas de graduación anteriores.

Reglas en una ventana de documento

A. Marcas de graduación etiquetadas B. Marcas de graduación principales C. Marcas de graduación secundarias

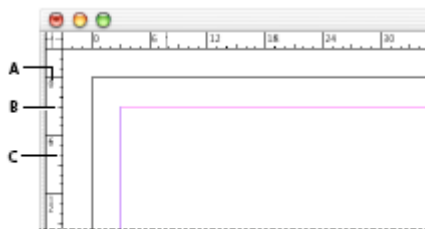
Puede configurar sistemas de medida diferentes para reglas horizontales y verticales. El sistema seleccionado para la regla horizontal controla tabulaciones, márgenes, sangrías y otras medidas. Todos los pliegos tienen su propia regla vertical. No obstante, todas las reglas verticales utilizan la misma configuración especificada en el cuadro de diálogo de preferencias de Unidades e incrementos.

Las unidades de medida predeterminadas para las reglas son las picas (una pica equivale a 12 puntos). Sin embargo, puede cambiar las unidades de regla personalizadas y controlar el lugar de la regla donde aparecen las marcas de graduación principales. Por ejemplo, si introduce 12 en las unidades de regla personalizadas para la regla vertical, aparecerá un incremento principal de la regla cada 12 puntos (si es posible con la ampliación actual). Las etiquetas de las marcas de graduación incluyen las marcas de graduación principales personalizadas, por lo que si la regla muestra 3 en el mismo ejemplo, marcará la tercera instancia del incremento de 12 ó 36 puntos.

Regla vertical que utiliza pulgadas (izquierda) e incrementos personalizados cada 12 puntos (derecha)

La definición de incrementos de regla personalizados en la regla vertical sirve para alinear las marcas de graduación

principales de una regla con una cuadrícula base.



Reglas en una ventana de documento

A. Marcas de graduación etiquetadas B. Marcas de graduación principales C. Marcas de graduación secundarias



Regla vertical que utiliza pulgadas (izquierda) e incrementos personalizados cada 12 puntos (derecha)

Cambio de las reglas y las unidades de medida

1 Seleccione Edición > Preferencias > Unidades e incrementos (Windows) o InDesign > Preferencias > Unidades e incrementos (Mac OS).

2 Para cambiar el origen del punto cero desde el menú Origen en Unidades de regla, lleve a cabo una de las siguientes acciones:

○ Para definir el origen de la regla en la esquina superior izquierda de los pliegos, elija Pliego. La regla horizontal mide el pliego entero.

○ Para definir el origen de la regla en la esquina superior izquierda de todas las páginas, elija Página. La regla horizontal comienza en cero en todas las páginas de un pliego.

○ Para definir el origen de la regla de pliegos de varias páginas en la esquina superior izquierda de la página situada más a la izquierda y en la parte superior del lomo de encuadernación, elija Lomo. La regla horizontal mide desde la página situademás a la izquierdahasta el bordede la encuadernación; y desde el lomode encuadernaciónhasta lapágina situada más a la derecha.

3 Para cambiar el sistema de medición utilizado para las reglas, los cuadros de diálogo y los paneles, elija el sistema que desee en Horizontal y Vertical, o bien seleccione Personalizado e introduzca el número de puntos en el que desee que la regla muestre las marcas de graduación principales.

4 Para cambiar el valor que desee utilizar para calcular los puntos, especifique el tamaño de punto por pulgada deseado en Puntos/pulgada.

5 Defina cualquiera de las siguientes opciones en Incrementos de teclado:

Tecla de dirección Controla el incremento de las flechas de dirección cuando desplaza objetos.

Tamaño/Interlineado Controla el incremento de aumento o disminución del tamaño de punto o el interlineado utilizando los atajos de teclado.

Desplazamiento de línea de base Controla el incremento de desplazamiento de la línea de base utilizando los atajos de teclado.

Kerning Controla el incremento de kerning utilizando los atajos de teclado.

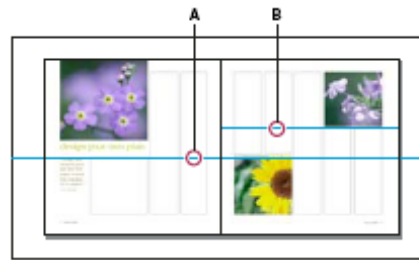
Guías

Crear guías

Las guías se diferencian de las cuadrículas en que se pueden situar libremente en una página o en una mesa de trabajo.

Puede crear dos tipos de guías: *guías de página*, que sólo aparecen en la página en la que se crean, o *guías de pliego*, que abarcan todas las páginas y la mesa de trabajo de un pliego de varias páginas. Puede arrastrar cualquier guía a la mesa de trabajo. Las guías se muestran u ocultan con la capa en la que se crearon.

Las nuevas guías aparecen siempre en el pliego de destino. Por ejemplo, si existen varios pliegos visibles en la ventana de documento y arrastra una nueva guía a la ventana, la nueva guía sólo será visible en el pliego de destino.



Guías en la ventana de documento

A. Guía de pliego B. Guía de página

Crear una guía

1 Asegúrese de que las reglas y las guías son visibles, compruebe que se ha establecido como destino el pliego correcto y visualice el documento en el modo Normal, no en el modo Vista previa.

2 Si el documento contiene varias capas, haga clic en el nombre de una de ellas en el panel Capas para establecerla como capa de destino.

3 Lleve a cabo una de las siguientes acciones:

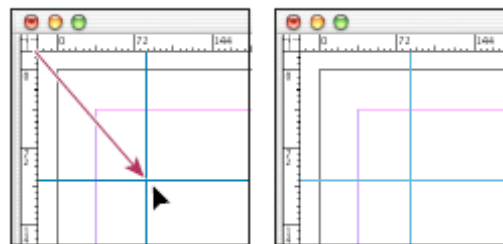
O Para crear una guía de página, sitúe el puntero en una regla horizontal o vertical y, a continuación, arrástrela a la ubicación deseada del pliego de destino. Si coloca la guía en la mesa de trabajo, abarcará la mesa de trabajo y el pliego, pero si después la arrastra a una página, actuará como una guía de página.

O Para crear una guía de pliego, arrastre desde la regla horizontal o vertical sin sacar el puntero de la mesa de trabajo, pero situando la guía en la ubicación deseada del pliego de destino.

O Para crear una guía de pliego cuando la mesa de trabajo no se encuentre visible (por ejemplo, una vez ampliada la vista), presione la tecla Ctrl (Windows) o la tecla Comando (Mac OS) al arrastrar el cursor desde la regla horizontal o vertical al pliego de destino.

O Para crear una guía de pliego sin arrastrar, haga doble clic en una posición específica de la regla horizontal o vertical. Para ajustar la guía a la marca de graduación más cercana, mantenga presionada la tecla Mayús mientras hace doble clic en la regla.

O Para crear guías verticales y horizontales simultáneamente, presione la tecla Ctrl (Windows) o la tecla Comando (Mac OS) mientras arrastra el cursor desde la intersección de la regla del pliego de destino a la ubicación deseada.



Una regla vertical y otra horizontal creadas al mismo tiempo

Para cambiar la posición de una guía numéricamente, seleccione la guía y especifique los valores para X e Y en el panel Control.

Crear un conjunto de guías de página con un espaciado uniforme

1 Si el documento contiene varias capas, haga clic en el nombre de una de ellas en el panel Capas para establecerla como capa de destino.

2 Elija Maquetación > Crear guías.

3 En Número, introduzca un valor para especificar el número de filas o columnas que desee crear.

4 En **Mediana**, introduzca un valor para especificar el espaciado entre filas y columnas. Empiece con un valor bajo, como por ejemplo 1 pica; los medianiles de gran tamaño dejan poco espacio para las columnas.

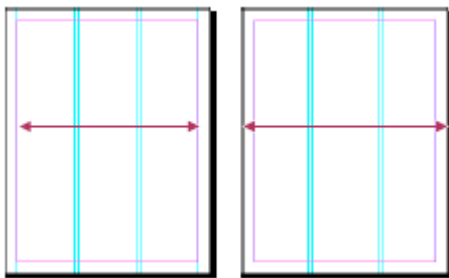
Las columnas creadas con el comando **Crear guías** no son iguales a las creadas con el comando **Maquetación > Márgenes y columnas**. Por ejemplo, las columnas creadas con **Crear guías** no pueden controlar el ajuste de texto al colocar un archivo de texto. Utilice el comando **Márgenes y columnas** para crear divisiones de columnas principales adecuadas para el ajuste automático de texto y el comando **Crear guías** para crear cuadrículas de columna y otras ayudas de maquetación.

5 En **Ajustar guías a**, haga clic en **Márgenes** para crear las guías dentro de los márgenes de la página o haga clic en **Página** para crear las guías dentro de los bordes de la página.

Guías espaciadas uniformemente dentro de los márgenes de la página (izquierda) y de los bordes de la página (derecha)

6 Para eliminar guías existentes (incluidas las guías de capas bloqueadas u ocultas), seleccione **Quitar guías**.

7 Si lo desea, seleccione **Vista previa** para ver el efecto de la configuración en la página y, a continuación, haga clic en **Aceptar**.



Guías espaciadas uniformemente dentro de los márgenes de la página (izquierda) y de los bordes de la página (derecha)

6 Para eliminar guías existentes (incluidas las guías de capas bloqueadas u ocultas), seleccione **Quitar guías**.

7 Si lo desea, seleccione **Vista previa** para ver el efecto de la configuración en la página y, a continuación, haga clic en **Aceptar**.

Páginas maestras

Acerca de las páginas maestras, el orden de apilamiento y las capas

Una *página maestra* es similar a un fondo que se puede aplicar con rapidez a muchas páginas. Los objetos de una página maestra aparecen en todas las páginas con dicha página maestra aplicada. Los elementos maestros que aparecen en las páginas de documentos tienen un borde de puntos. Los cambios realizados en una página maestra se aplican automáticamente a las páginas asociadas. Habitualmente las páginas maestras contienen logotipos repetidos, números de página, encabezados y pies de página. También pueden contener texto vacío o marcos de gráficos que sirven como marcadores de posición en las páginas del documento. No se puede seleccionar un elemento maestro en una página de documento a menos que el elemento maestro se cambie.

Las páginas maestras pueden tener varias capas, como las páginas del documento. Los objetos de una misma capa tienen su propio orden de apilamiento. Los objetos de una capa de la página maestra aparecen detrás de los objetos asignados a la misma capa en la página de documento.

Si desea que un elemento maestro aparezca delante de los objetos en la página de documento, asigne una capa superior al objeto en la página maestra. Cualquier elemento maestro que esté situado en una capa superior aparece delante de todos los objetos de capas inferiores. Al combinar todas las capas, los elementos maestros se colocan detrás de los objetos de la página de documento.

Los elementos maestros (arriba, izquierda) aparecen detrás de los objetos de la página situados en la misma capa (abajo, izquierda); al mover un elemento maestro a una capa superior (arriba, derecha), éste se sitúa delante de todos los objetos de las capas inferiores (abajo, derecha).

Consejos y pautas para utilizar páginas maestras

○ Para comparar ideas de diseño alternativas, cree varias páginas maestras y aplíquelas por turnos a páginas de muestra con un contenido típico.

○ Para maquetar rápidamente documentos nuevos, puede guardar un conjunto de páginas maestras en una plantilla de documento, junto con estilos de párrafo y carácter, bibliotecas de colores y otros estilos y valores.

○ Si cambia los valores de columna o margen de una página maestra o aplica una página maestra nueva con valores de columna o margen diferentes, puede hacer que los objetos de la página se ajusten de forma automática a la nueva maquetación.

○ Puede enlazar marcos de texto en una página maestra, pero sólo en un mismo pliego. Para que el texto se ajuste automáticamente en varios pliegos, enlace marcos de texto en las páginas del documento.

○ Las páginas maestras no pueden contener secciones de numeración de páginas. Los números de página automáticos insertados en una página maestra muestran el número de página correcto de cada sección del documento donde se aplique la página maestra.

Creación de páginas maestras

Puede crear una nueva página maestra desde cero o desde un pliego maestro o una página maestra existente. Una vez aplicadas páginas maestras a otras páginas, los cambios realizados en la página maestra original pasan a las páginas maestras y las páginas de documento que se basan en ella. Si se planifica correctamente, esto proporciona un método sencillo para realizar cambios de maquetación en varias páginas del documento.

Especifique las opciones siguientes y haga clic en Aceptar:

○ En Prefijo, introduzca un prefijo que identifique la página maestra aplicada a cada página en el panel Páginas. Puede introducir un máximo de cuatro caracteres.

○ En Nombre, introduzca un nombre para el pliego maestro.

○ En Basado en página maestra, elija un pliego maestro existente en el que va a basar este pliego maestro

Creación de una nueva página maestra a partir de una página o un pliego existente

○ Arrastre un pliego completo desde la sección Páginas del panel Páginas a la sección Páginas maestras.

○ Seleccione un pliego en el panel Páginas y elija Guardar como página maestra en el menú del panel Páginas.

Todos los objetos de la página o el pliego originales pasan a formar parte de la nueva página maestra. Si la página original utilizaba una página maestra, la nueva página maestra se basará en la página maestra original.

Creación de un nuevo pliego maestro basado en otra página u otro pliego

Cómo basar una página maestra en otra

Puede crear una variación de la página maestra basada en otra página maestra y que se actualice con ella (denominada *página maestra principal*) dentro del mismo documento. Los pliegos maestros basados en el pliego maestro principal se denominan *pliegos maestros secundarios*. Por ejemplo, si el documento consta de diez capítulos que utilizan pliegos maestros que sólo varían un poco, báseles en un pliego maestro que contenga la maquetación y los objetos comunes a todos ellos. De esta manera, un cambio en el diseño básico sólo implica que hay que editar el pliego maestro principal y no los diez por separado. Cambie el formato de los pliegos maestros secundarios. Puede cambiar elementos de la página maestra principal en una página maestra secundaria para crear variaciones de la página maestra, al igual que puede cambiar elementos de la página maestra en las páginas del documento. Esto constituye una forma eficaz de mantener actualizado un diseño uniforme y variado.

Páginas maestras principal y secundaria originales (izquierda). Cuando la página maestra principal se modifica, las secundarias se actualizan de forma automática (derecha)

❖ Para basar una página maestra en otra, en la sección Páginas maestras del panel Páginas, realice una de las siguientes acciones:

○ Seleccione un pliego maestro y elija Opciones de página maestra para *[nombre del pliego maestro]* en el menú del panel Páginas. En Basado en página maestra, elija una página maestra diferente y haga clic en Aceptar.

○ Seleccione el nombre del pliego maestro que desea usar como base y arrástrelo hasta el nombre de otro pliego maestro para aplicarlo.

Página maestra B basada en Página maestra A

Cómo copiar páginas maestras

Puede copiar páginas maestras dentro de un mismo documento o de un documento a otro para usarlas como punto de partida de una nueva página maestra. También puede copiar páginas maestras a otros documentos al sincronizar documentos en un libro o al importar una página maestra desde otro documento.

Cómo copiar una página maestra dentro de un documento

❖ En el panel Páginas, realice una de las acciones siguientes:

○ Arrastre el nombre de la página de un pliego maestro hasta el botón Crear nueva página, situado en la parte inferior del panel.

○ Seleccione el nombre de la página de un pliego maestro y elija Duplicar pliego maestro [*nombre de pliego*] en el menú del panel. Cuando se copia una página maestra, el prefijo de la página maestra copiada se cambia por la siguiente letra del alfabeto.

Cómo copiar o mover una página maestra a otro documento

1 Abra el documento al que desea añadir la página maestra. Abra el documento que contenga la página maestra que desea copiar.

2 En el panel Páginas del documento original, realice una de las siguientes acciones:

○ Haga clic y arrastre el pliego maestro hasta la ventana del documento de destino para copiarlo.

○ Seleccione la página maestra que desea mover o copiar. Elija Maquetación > Páginas > Mover página maestra, y elija el nombre del documento de destino en el menú Mover a. Si desea eliminar la página o las páginas del documento original, seleccione Eliminar páginas después de mover y, a continuación, haga clic en Aceptar.

Cómo aplicar páginas maestras

Si el documento contiene pliegos personalizados (como un desplegable de 3 ó 4 páginas de una revista), las páginas maestras que aplique deben contener el mismo número de páginas.

Nota: los elementos maestros de una página de documento tienen un borde con puntos. Si no ve los elementos maestros de una página de documento, puede que estén ocultos en una capa inferior o que se hayan ocultado. Elija Mostrar elementos maestros en el menú del panel Páginas.

Cómo aplicar una página maestra a un pliego o una página de documento

○ Para aplicar una página maestra a una página, arrastre el icono de página maestra a un icono de página del panel Páginas.

Cuando un rectángulo negro rodee la página deseada, suelte el botón del ratón.

Cómo aplicar una página maestra a varias páginas

❖ Lleve a cabo una de las siguientes acciones:

○ En el panel Páginas, seleccione las páginas a las que desee aplicar una nueva página maestra. A continuación, presione Alt (Windows) u Opción (Mac OS) al hacer clic en la página maestra.

○ Elija Aplicar página maestra a páginas en el menú del panel Páginas, seleccione una página maestra en Aplicar página maestra, asegúrese de que el intervalo de páginas de la opción A páginas es el deseado y haga clic en Aceptar. Puede aplicar una página maestra a varias páginas a la vez. Por ejemplo, puede escribir **5, 7-9, 13-16** para aplicar la misma página maestra a las páginas 5, 7-9 y 13-16.

Aplicación de una página maestra a intervalos de páginas discontinuos

Cómo desasignar páginas maestras de páginas de documento

❖ Aplique la página maestra Ninguno de la sección Páginas maestras del panel Páginas.

Si anula la asignación a una página maestra de una página, su maquetación ya no se aplica a esa página. Si una página maestra contiene la mayoría de los elementos que desea, pero debe personalizar el aspecto de algunas páginas, puede cambiar elementos maestros y editarlos o modificarlos en dichas páginas de documento en lugar de desasignar la página maestra.

Edición de la maquetación de una página maestra

Puede editar la maquetación de páginas maestras cuando lo desee. Los cambios se reflejan automáticamente en todas las páginas que tengan esa página maestra aplicada.

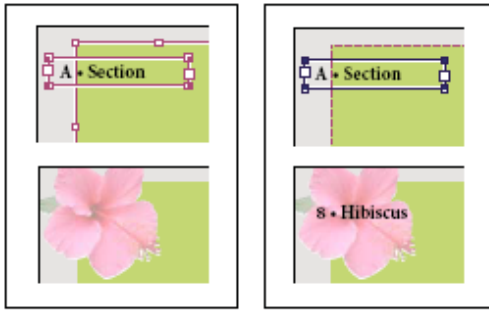
Nota: si cambia o desvincula un objeto de página maestra en una determinada página, puede que dicho objeto no se actualice para reflejar los cambios realizados en la página maestra.

1 En el panel Páginas, haga doble clic en el icono de la página maestra que desee editar o seleccione la página maestra en la lista del cuadro de texto situada en la parte inferior de la ventana del documento. El pliegomaestro aparece en la ventana del documento.

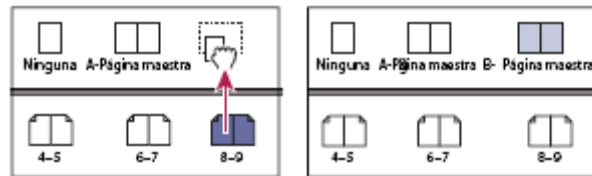
2 Realice los cambios en la página maestra.

InDesign actualiza de forma automática todas las páginas que utilicen dicha página maestra.

Utilice varias vistas para ver los resultados al editar la página maestra. Elija Ventana > Disposición > Nueva ventana y, a continuación, elija Ventana > Disposición > Mosaico horizontal o mosaico vertical. Defina una vista para una página y otra para la página maestra aplicada a la página. A continuación, edite la página maestra y observe la actualización de la página.



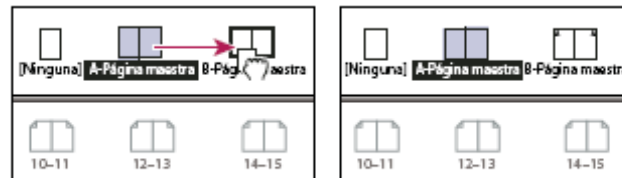
Los elementos maestros (arriba, izquierda) aparecen detrás de los objetos de la página situados en la misma capa (abajo, izquierda); al mover un elemento maestro a una capa superior (arriba, derecha), éste se sitúa delante de todos los objetos de las capas inferiores (abajo, derecha).



Creación de un nuevo pliego maestro basado en otra página u otro pliego



Páginas maestras principal y secundaria originales (izquierda). Cuando la página maestra principal se modifica, las secundarias se actualizan de forma automática (derecha)



Página maestra B basada en Página maestra A

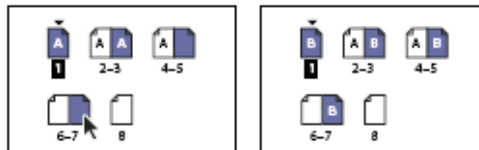


Aplicación de una página maestra a una página (izquierda) y a un pliego (derecha)

Cómo aplicar una página maestra a varias páginas

❖ Lleve a cabo una de las siguientes acciones:

- En el panel Páginas, seleccione las páginas a las que desee aplicar una nueva página maestra. A continuación, presione Alt (Windows) u Opción (Mac OS) al hacer clic en la página maestra.
- Elija Aplicar página maestra a páginas en el menú del panel Páginas, seleccione una página maestra en Aplicar página maestra, asegúrese de que el intervalo de páginas de la opción A páginas es el deseado y haga clic en Aceptar. Puede aplicar una página maestra a varias páginas a la vez. Por ejemplo, puede escribir 5, 7-9, 13-16 para aplicar la misma página maestra a las páginas 5, 7-9 y 13-16. (Consulte “Cómo mostrar la numeración absoluta o de sección en el panel Páginas” en la página 79).

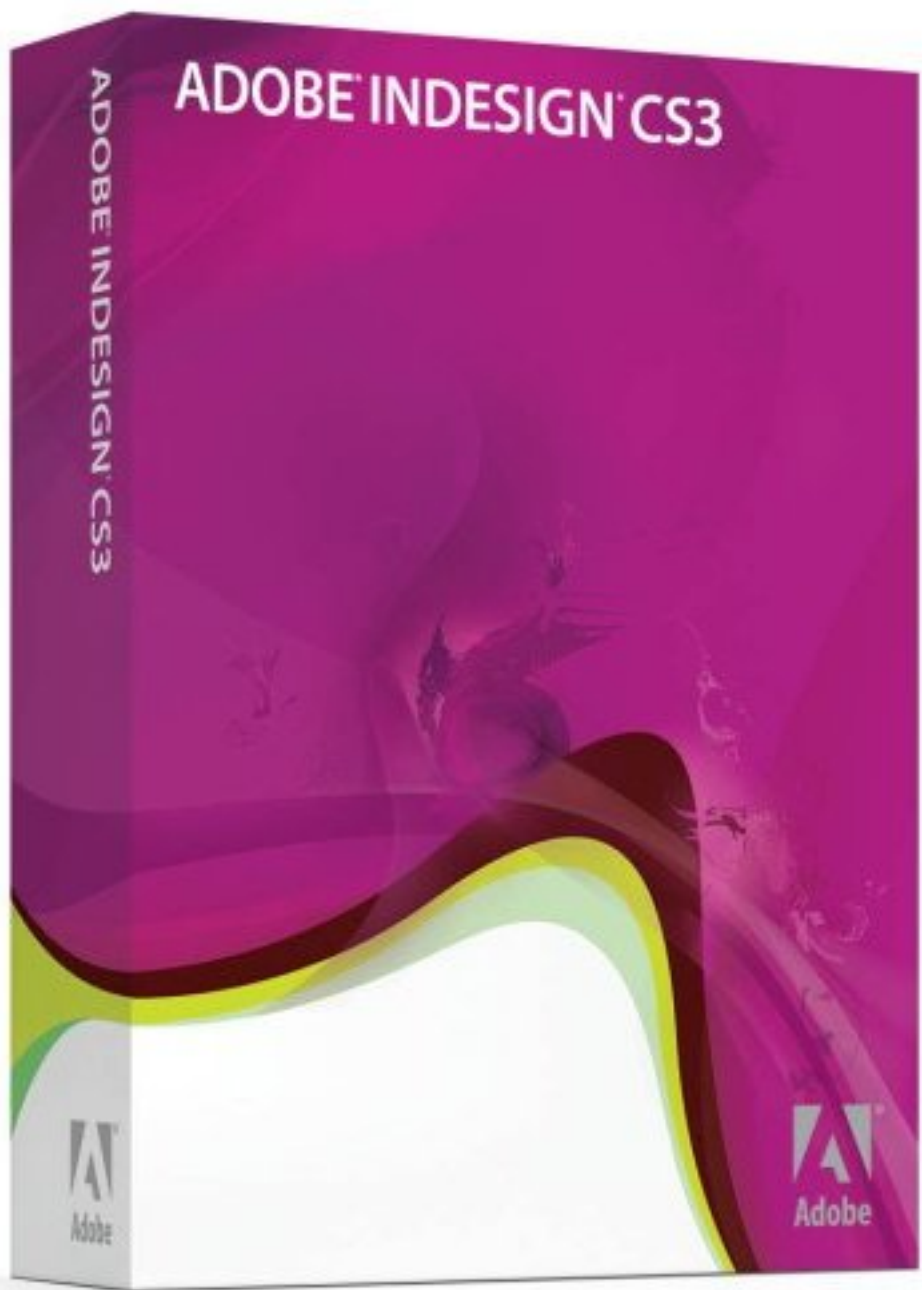


Aplicación de una página maestra a intervalos de páginas discontinuos



Ejemplo

Nombre	Herramientas y elementos básicos		No.	1 4
Instrucciones para el Alumno	Toma apuntes y practica las herramientas de indesign para descubrir la funcionalidad de todas las herramientas y elementos básicos de Indesign.			
Actitudes a formar	Orden Puntualidad	Manera Didáctica de Lograrlas	El maestro presentará paso a paso la función de cada una de las herramientas y elementos básicos del software de Indesign.	
Competencias Genéricas a Desarrollar	<p>4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.</p> <p>E) Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.</p>			
Manera Didáctica de Lograrlas	Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas, mediante las herramientas de Indesign.			





Ejercicio

Nombre	Muestrario de herramientas		No.	14
Instrucciones para el Alumno	Coloca la imagen de las herramientas seguidas de una explicación de su funcionamiento y uso desglosando cada uno de las herramientas.			
Actitudes a formar	Orden Creatividad	Manera Didáctica de Lograrlas	A través del software de Indesign ilustrará un mapa mental de las herramientas del software Indesign.	
Competencias Genéricas a Desarrollar	<p>4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.</p> <p>E) Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.</p>			
Manera Didáctica de Lograrlas	Escucha, interpreta y emite mensajes con la ayuda del software Indesign para desglosar sus herramientas.			



Práctica

Nombre	Catálogo de herramientas		No.	1 4
Competencia a Desarrollar	4.- Realiza diseños con el software inDesign.			
Atributos de la competencia	I. Identifica las herramientas, reglas y guías así como la página maestra y la retícula en inDesign.			
Instrucciones para el Alumno	Armar en indesign el catálogo			
Instrucciones para el Docente	Guiar al alumno en la práctica			
Recursos materiales de apoyo	Computadoras (sala de computo) Indesign CS3 Photo shop Internet			
Actitudes a formar	Orden	Manera Didáctica de Lograrlas	El docente guía paso a paso el cómo se hace una página maestra y retícula a utilizar en el software de Indesign.	
Competencias Genéricas a Desarrollar	4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados. E) Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.			
Manera Didáctica de Lograrlas	Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para generar páginas maestras y retículas en Indesign.			



Saberes

Nombre	II. Emplea la importación de textos, gráficos e imágenes.		No.	1 5
Instrucciones para el Alumno	Ejercita el software de Indesign para importar textos, gráficos e imágenes para incluirlos en su documento de Indesign.			
Saberes a adquirir	Conocer la forma adecuada de la importación de documentos y archivos	Manera Didáctica de Lograrlos	El docente mostrará cómo se importa los elementos de diseño para realizar diseño editorial.	

Importar textos

Acerca de los filtros de importación

InDesign importa la mayoría de los atributos de formato de carácter y párrafo de los archivos de texto, pero ignora la mayor parte de la información de maquetación de página, como los valores de margen y columna

Tener en cuenta lo siguiente:

- Normalmente, InDesign importa toda la información de formato especificada en la aplicación de procesamiento de texto, excepto la información de funciones de procesamiento de texto no disponibles en InDesign.
- InDesign puede añadir los estilos importados a su lista de estilos para el documento. Aparece el icono de un disco junto a los estilos importados.
- Las opciones de importación aparecen al seleccionar Mostrar opciones de importación en el cuadro de diálogo Colocar, o al importar un archivo de Excel. Si esta opción no está seleccionada, InDesign utiliza las últimas opciones utilizadas para un documento similar. Las opciones definidas se seguirán aplicando hasta que se modifiquen.
- Si InDesign no encuentra un filtro que reconozca los archivos por su tipo o extensión, aparecerá un mensaje de alerta. Para obtener resultados óptimos en Windows, utilice la extensión estándar (como .doc, .txt, .rtf o .xls) para el tipo de archivo que vaya a importar. Puede abrir el archivo en su aplicación original y guardarlo con un formato distinto, como RTF o sólo texto.

Colocación (importación) de texto

Al colocar un archivo de texto o de hoja de cálculo, puede especificar opciones para determinar el formato del texto importado.

1 (Opcional) Para crear vínculos en archivos colocados, haga clic en Texto en el cuadro de diálogo Preferencias y seleccione Crear vínculos al colocar texto y archivos de hoja de cálculo.

Al seleccionar esta opción se crea un vínculo al archivo colocado. Puede usar el panel Vínculos para actualizar, volver a vincular o eliminar vínculos a archivos de texto. No obstante, si aplica formato a texto vinculado en InDesign, puede que dicho formato no se conserve al actualizar el vínculo. Si esta opción no está seleccionada, los archivos de texto y de hoja de cálculo se incrustan (no se vinculan).

2 Lleve a cabo una de las siguientes acciones:

- Para crear un nuevo marco para el texto colocado, asegúrese de que no haya ningún punto de inserción ni texto o marcos seleccionados.
- Para añadir texto a un marco, use la herramienta Texto para seleccionar texto o colocar el punto de inserción.
- Para reemplazar el contenido de un marco existente, use una herramienta de selección para seleccionar el marco. Si el marco está enlazado, aparece un cursor de texto cargado.

Si mediante este método reemplaza por error un archivo de texto o un gráfico, elija Edición > Deshacer, y haga clic o arrastre el puntero para crear un marco de texto.

3 Elija Archivo > Colocar.

4 Seleccione Reemplazar elemento seleccionado si desea que el archivo importado sustituya el contenido de un marco seleccionado, sustituya el texto seleccionado o se añada al marco de texto en el punto de inserción. Deseleccione esta opción para ajustar el archivo importado en un marco nuevo.

5 Seleccione Mostrar opciones de importación y, a continuación, haga doble clic en el archivo que desea importar.

6 Defina las opciones de importación y, a continuación, haga clic en Aceptar. Si aún no designó ningún marco como receptor de texto, el puntero se transformará en un icono de texto cargado, listo para ajustar texto donde se haga clic o se arrastre. Si recibe un mensaje de alerta que le indica que no se ha encontrado el filtro solicitado, es posible que esté intentando colocar un archivo de otra aplicación de procesamiento de texto o de una versión anterior de Word, como Word

7. Abra el archivo en la aplicación original y guárdelo como RTF para conservar la mayor parte de los atributos de formato. Si el documento de Excel importado muestra puntos rojos en las celdas, ajuste los atributos de texto o de tamaño de celda para que el contenido desbordado sea visible. También puede colocar el archivo como texto tabulado sin formato y después convertir el texto tabulado en una tabla.

Opciones de importación de Microsoft Word y RTF

Si selecciona Mostrar opciones de importación al colocar un archivo de Microsoft Word o un archivo RTF, podrá elegir entre las opciones siguientes:

Texto de Tabla de contenido Importa la tabla de contenido como parte del texto del artículo. Estas entradas se importan como sólo texto.

Texto de Índice Importa el índice como parte del texto del artículo. Estas entradas se importan como sólo texto.

Notas al pie de página Importa las notas al pie de página de Word. Las notas al pie de página y las referencias se conservan, pero se vuelven a numerar según la configuración de notas al pie de página del documento.

Notas al final Importa las notas al final como parte del texto al final del artículo.

Usar comillas tipográficas Garantiza que el texto importado incluya comillas tipográficas (“ ”) y apóstrofos (') tipográficos en lugar de comillas (" ") y apóstrofos (') rectos.

Quitar estilos y formato de texto y tablas Elimina el formato, como el tipo de fuente y el color y estilo del texto del texto importado, incluido el texto de tablas. Si esta opción está seleccionada, los estilos de párrafo y los gráficos integrados no se importan.

Conservar cambios locales Si elige eliminar estilos y formato de texto y tablas, puede seleccionar esta opción para mantener el formato de carácter, negrito y cursivo, aplicado a una parte de un párrafo. Deseleccione esta opción para eliminar todo el formato.

Convertir tablas a Si elige eliminar estilos y formato de texto y tablas, puede convertir las tablas a tablas básicas y sin formato o a texto sin formato y delimitado por tabulaciones.

Si desea importar texto sin formato y tablas formateadas, importe el texto sin formato y, a continuación, copie las tablas de Word y péguelas en InDesign.

Conservar estilos y formato de texto y tablas Conserva el formato del documento de Word en el documento de InDesign o de InCopy. Puede usar las otras opciones que aparecen en la sección Formato para determinar la forma en la que desea conservar los estilos y el formato.

Salto de página manuales Determina la manera en que se formatean los saltos de página del archivo de Word en InDesign o en InCopy. Seleccione Conservar saltos de página para utilizar los mismos saltos de página que en Word, o seleccione Convertir a saltos de columna o Sin saltos.

Importar gráficos integrados Conserva los gráficos integrados del documento de Word en InDesign.

Importar estilos no usados Importa todos los estilos del documento de Word, incluso si los estilos no se aplican al texto.

Convertir viñetas y números en texto Importa viñetas y números como caracteres reales, y conserva la apariencia del párrafo. Sin embargo, en las listas numeradas, los números no se actualizan automáticamente al cambiar los elementos de la lista.

Control de cambios Al seleccionar esta opción, se muestran resaltados y tachados cuando se edita el texto importado en InCopy mientras esta opción está activada; cuando se anula la selección de esta opción todo el texto importado se resalta como una sola adición. El control de cambios se puede ver en InCopy, no en InDesign.

Importar estilos automáticamente Importa estilos del documento de Word en el documento de InDesign o de InCopy. Si aparece un triángulo de advertencia amarillo junto a la opción Conflictos de nombre de estilo, uno o más estilos de párrafo o carácter del documento de Word tienen el mismo nombre que un estilo de InDesign.

Para determinar la forma en que desea resolver estos conflictos, seleccione una opción de los menús Conflictos de estilos de párrafo y Conflictos de estilos de carácter. Si elige la opción Utilizar definición de estilo de InDesign, el texto del estilo importado se formatea en función del estilo de InDesign. Si elige la opción Redefinir estilo de InDesign, el texto del estilo importado se formateará en función del estilo de Word y cambia el texto de InDesign existente por ese estilo. Si elige Cambiar nombre automáticamente, los estilos de Word importados cambian de nombre. Por ejemplo, si InDesign y Word tienen un estilo de subtítulos, el nombre del estilo de Word importado cambia a Estilo_de_subtítulos_wrd_1 al seleccionar esta opción.

Nota: InDesign convierte los estilos de párrafo y carácter pero no los estilos de listas numeradas y con viñetas.

Personalizar importación de estilo Use el cuadro de diálogo Asignación de estilo para seleccionar el estilo de InDesign que desea utilizar para cada estilo de Word en el documento importado.

Guardar ajuste Almacena las opciones de importación de Word actuales para volver a usarlas posteriormente. Especifique las opciones de importación, haga clic en Guardar ajuste, escriba el nombre del valor y, a continuación, haga clic en Aceptar. La próxima vez que importe un estilo de Word, puede seleccionar el ajuste preestablecido creado en el menú Valor. Haga clic en Definir como valor predeterminado si desea que el ajuste preestablecido seleccionado se utilice para futuras importaciones de documentos de Word.

Opciones de importación de archivos de texto

Si selecciona Mostrar opciones de importación al colocar un archivo de texto, podrá elegir entre las opciones siguientes:

Conjunto de caracteres Especifica el conjunto de caracteres del lenguaje informático, como ANSI, Unicode o Windows CE, que se utilizó para crear el archivo de texto. La opción predeterminada es el conjunto de caracteres que corresponde al lenguaje predeterminado de InDesign o de InCopy.

Plataforma Especifica si el archivo se creó con Windows o Mac OS.

Ajustar diccionario con Especifica el diccionario que debe utilizar el texto importado.

Retornos de carro adicionales Especifica cómo se importan los saltos de línea adicionales. Elija Quitar al final de cada línea o Quitar entre párrafos.

Reemplazar Sustituye el número de espacios especificado por una tabulación.

Usar comillas tipográficas Garantiza que el texto importado incluya comillas tipográficas (“ ”) y apóstrofos (') tipográficos en lugar de comillas (" ") y apóstrofos (') rectos.

Opciones de importación de Microsoft Excel

Puede elegir una de estas opciones al importar un archivo de Microsoft Excel:

Hoja Especifica la hoja de cálculo que se debe importar.

Vista Especifica si se debe importar cualquier vista personalizada almacenada o ignorar las vistas.

Rango de celda Especifica el intervalo de celdas, con dos puntos (:) para designar el intervalo (por ejemplo, A1:G15). Si hay intervalos sin nombre en la hoja de cálculo, los nombres aparecen en el menú Rango de celda.

Importar celdas ocultas no guardadas en vista Incluye todas las celdas formateadas como ocultas en la hoja de cálculo de Excel.

Tabla Indica el aspecto de la información de la hoja de cálculo en el documento.

- **Tabla formateada** InDesign intenta conservar el mismo formato utilizado en Excel, si bien puede que no sea posible conservar el formato del texto de cada celda. Si la hoja de cálculo está vinculada en lugar de incrustada, al actualizar el vínculo se ignora el formato aplicado a la tabla en InDesign.

- **Tabla no formateada** La tabla se importa sin ninguno de los atributos de formato de la hoja de cálculo, y se utiliza el formato de InDesign aunque se actualice una tabla vinculada. Cuando esta opción está seleccionada, puede aplicar un estilo de tabla a la tabla importada.

- **Texto tabulado no formateado** La tabla se importa como texto delimitado por tabulaciones, que puede convertir en una tabla en InDesign o InCopy.

- **Formateado sólo una vez** InDesign conserva el mismo formato usado en Excel durante la importación inicial. Cada vez que se actualiza el vínculo a una tabla, los cambios de formato realizados en la hoja de cálculo se ignoran en la tabla vinculada. Esta opción no está disponible en InCopy.

Estilo de tabla Aplica el estilo de tabla especificado al documento importado. Esta opción sólo está disponible si selecciona Tabla no formateada.

Alineación de celdas Especifica la alineación de celdas para el documento importado.

Incluir gráficos integrados Conserva los gráficos integrados del documento de Excel en InDesign.

Número de posiciones decimales que se incluirán Especifica el número de lugares decimales de las cifras de la hoja de cálculo.

Usar comillas tipográficas Garantiza que el texto importado incluya comillas tipográficas (“ ”) y apóstrofos (') tipográficos en lugar de comillas (" ") y apóstrofos (') rectos.

Opciones de importación de texto etiquetado

Se puede importar (o exportar) un archivo de texto que pueda aprovechar las ventajas del formato de InDesign con el formato de *texto etiquetado*. Los archivos de texto etiquetado son archivos de texto con información que describe el formato que se desea aplicar con InDesign. El texto etiquetado especificado correctamente es capaz de describir casi todos los elementos que pueden aparecer en un artículo de InDesign, incluidos todos los atributos de párrafo y carácter, así como los caracteres especiales.

Usar comillas tipográficas Garantiza que el texto importado incluya comillas tipográficas (“ ”) y apóstrofes (') tipográficos en lugar de comillas (" ") y apóstrofes (') rectos.

Eliminar formato de texto Elimina el formato, como el tipo de fuente y el color y estilo de texto en el texto importado.

Resolver conflictos de estilo de texto usando Especifica el estilo de carácter o de párrafo que debe aplicarse cuando existe un conflicto entre el estilo del archivo de texto etiquetado y el estilo del documento de InDesign. Seleccione Definición de documento para utilizar la definición existente para ese estilo en el documento de InDesign. Seleccione Definición de archivo etiquetado para usar el estilo como se ha definido en el texto etiquetado. Esta opción crea otro nombre de estilo, que lleva asociada la palabra “copia”, en el panel Estilo.

Vinculación o incrustación de archivos de texto importados

De forma predeterminada, el texto que coloca en InDesign no está vinculado al archivo de texto original. No obstante, si selecciona la opción de preferencias Crear vínculos al colocar texto y archivos de hoja de cálculo antes de colocar un archivo, el nombre del archivo de texto aparecerá en el panel Vínculos. Puede utilizar el panel Vínculos para actualizar y administrar el archivo. Al actualizar un archivo de texto vinculado, se pierden todos los cambios de edición y formato aplicados en InDesign. Debido a este riesgo, los archivos de texto vinculado no se actualizan automáticamente cuando se edita el archivo original. Sin embargo, puede actualizar fácilmente el archivo vinculado mediante el panel Vínculos.

1 Lleve a cabo una de las siguientes acciones:

- Para aplicar este cambio a un documento, abra el documento.
- Para aplicar este cambio a sus documentos nuevos, cierre todos los documentos.

2 Elija Edición > Preferencias > Texto (Windows) o InDesign > Preferencias > Texto (Mac OS).

3 Para crear vínculos en archivos colocados, seleccione Crear vínculos al colocar texto y archivos de hoja de cálculo. Si esta opción está activada, use el panel Vínculos para actualizar, volver a vincular o eliminar vínculos. Si está desactivada, los archivos de texto estarán incrustados (no vinculados).

Importar gráficos

El comando Colocar es el método principal que se utiliza para importar gráficos a InDesign, ya que ofrece el nivel más alto de soporte para resoluciones, formatos de archivo, archivos PDF de varias páginas y color. Si crea un documento en el que estas características no son de vital importancia, puede copiar y pegar para importar el gráfico a InDesign. Sin embargo, al pegar se incrusta un gráfico en el documento; el vínculo al archivo de gráficos original se rompe y no se puede actualizar el gráfico a partir del archivo original.

Las opciones disponibles a la hora de colocar un archivo de gráficos dependen del tipo de gráfico. Estas opciones aparecen al elegir la opción Mostrar opciones de importación del cuadro de diálogo Colocar. Si no selecciona Mostrar opciones de importación, InDesign aplica la configuración predeterminada o la última configuración usada al colocar un archivo de gráficos de ese tipo. Los nombres de los gráficos que ha colocado (importado) aparecen en el panel Vínculos.

Nota: si coloca o arrastra un gráfico desde un soporte extraíble (por ejemplo, un CD-ROM), el vínculo se romperá al extraer ese soporte del sistema.

1 Lleve a cabo una de las siguientes acciones:

- Para importar un gráfico sin crear primero un marco, asegúrese de que no hay nada seleccionado en el documento.
- Para importar un gráfico en un marco existente, seleccione el marco. Si la nueva imagen es más grande que el marco, elija

Objeto > Ajuste > [comando de ajuste] para volver a ajustar el marco.

- Para sustituir una imagen existente, seleccione su marco de gráficos.

2 Elija Archivo > Colocar y seleccione uno o varios archivos de gráficos de cualquier formato disponible.

Si selecciona varios archivos, puede hacer clic o arrastrar el documento para colocar los archivos seleccionados de uno en uno.

3 Para sustituir un objeto que ha seleccionado, elija Reemplazar elemento seleccionado.

4 Para definir las opciones de importación específicas del formato, realice una de las acciones siguientes:

- Seleccione Mostrar opciones de importación y, a continuación, haga clic en Abrir.
- Mantenga presionada la tecla Mayús mientras hace clic en Abrir o hace doble clic en un nombre de archivo.

Nota: si coloca un gráfico creado en Illustrator 9.0 o posterior con el cuadro de diálogo Mostrar opciones de importación, las opciones serán iguales que las de los archivos PDF. Si coloca un gráfico de Illustrator 5.5–8.x, las opciones serán iguales que las de los archivos EPS.

5 Si aparece el cuadro de diálogo Colocar (porque ha decidido definir opciones de importación específicas del formato), seleccione las opciones de importación y haga clic en Aceptar.

6 Lleve a cabo una de las siguientes acciones:

- Para importar a un marco nuevo, haga clic en el icono de gráfico cargado de la maquetación en el lugar donde desee que aparezca la esquina superior izquierda del gráfico.
- Para importar a un marco existente no seleccionado, haga clic en el icono de gráfico cargado en cualquier punto del marco.
- Para importar a un marco seleccionado existente, no necesita hacer nada. La imagen aparece de forma automática en ese marco.
- Para sustituir un gráfico existente, mantenga presionada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic en el icono de gráfico cargado del gráfico que desea sustituir.
- Para colocar todas las páginas especificadas de un PDF de varias páginas al mismo tiempo, una sobre otra, mantenga presionada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic en el icono de gráfico cargado en el que desea que aparezca la página.

Si sustituye accidentalmente un gráfico existente por una imagen que está colocando, presione Ctrl+Z (Windows) o Comandó (Mac OS) para que la imagen original vuelva al marco y ver el icono de gráfico cargado.

7 Para colocar el siguiente gráfico o la siguiente página de un archivo PDF de varias páginas, haga clic en el icono de gráfico cargado de la maquetación en el lugar que desee. Si es necesario, puede desplazarse a una ubicación diferente o cambiar páginas sin perder el icono de gráfico cargado.

Colocación de múltiples gráficos

El comando Colocar le permite importar más de un elemento al mismo tiempo.

1 Cree marcos para los gráficos si desea colocarlos todos o algunos en marcos.

2 Elija Archivo > Colocar y seleccione archivos.

Puede seleccionar archivos de gráficos, archivos de texto, archivos de InDesign y otros archivos que se pueden añadir a los documentos de InDesign.

3 Opcionalmente, seleccione Mostrar opciones de importación, haga clic en Abrir y especifique las opciones de importación de cada archivo. Aparece una imagen en miniatura del primer gráfico que haya seleccionado junto al icono de gráfico cargado. El número situado junto al icono de gráfico cargado indica cuántos gráficos están listos para la importación. Los nombres de los gráficos aparecen en el panel Vínculos, con las letras LP (del inglés "loaded in place cursor" o cargado en cursor de colocación) junto al gráfico situado más al frente.



Colocación de cuatro archivos en marcos de marcador de posición

Nota: puede evitar que las imágenes en miniatura aparezcan en el icono de gráfico cargado si la visualización de imágenes ralentiza el ordenador. En el área Interfaz del cuadro de diálogo Preferencias, deseleccione Mostrar miniaturas en su lugar.

4 Lleve a cabo una de las siguientes acciones:

- Para importar a un marco nuevo, haga clic en el icono de gráfico cargado en el lugar donde desee que aparezca la esquina superior izquierda del gráfico.
- Para crear un marco de un tamaño determinado e importar el gráfico al cuadro, arrastre y haga clic para definir el marco.
- Para importar a un marco existente, haga clic en el icono de gráfico cargado en el marco.
- Para importar todos los gráficos en cascada, presione Ctrl+Mayús y haga clic (Windows), o presione Comando+Mayús y haga clic (Mac OS).

Nota: para cargar mas gráficos, elija Archivo > Colocar mientras se muestra el icono de gráfico.

Opciones de importación de gráficos

Las opciones para importar gráficos varían en función del tipo de imagen que se esté importando.

Opciones de importación de archivos Encapsulated PostScript (.eps)

Si coloca un gráfico EPS (o un archivo guardado con Illustrator 8.0 o anterior) y selecciona la opción Mostrar opciones de importación en el cuadro de diálogo Colocar, verá un cuadro de diálogo con estas opciones:

Leer vínculos de imágenes OPI incrustadas Esta opción indica InDesign que se lean los vínculos de los comentarios OPI para las imágenes incluidas (o anidadas) en el gráfico. Deseleccione esta opción si está utilizando un flujo de trabajo basado en proxy y prevé que los proveedores de servicios Efectúen la sustitución de la imagen con su software OPI. Cuando esta opción está deseleccionada, InDesign conserva los vínculos OPI, pero no los lee. Al imprimir o exportar, el proxy y los vínculos pasan al archivo de salida. Seleccione esta opción si está utilizando un flujo de trabajo basado en proxy y desea que InDesign, en lugar del proveedor de servicios, realice la sustitución de la imagen cuando imprima el archivo final. Cuando se selecciona esta opción, los vínculos OPI aparecen en el panel Vínculos.

Seleccione también esta opción cuando importe archivos EPS con comentarios OPI que no formen parte de un flujo de trabajo basado en proxy. Por ejemplo, si importa un archivo EPS que contenga comentarios OPI para una imagen omitida TIFF o de mapas de bits, deseará seleccionar esta opción para que InDesign pueda acceder a la información TIFF cuando imprima el archivo.

Aplicar trazado de recorte de Photoshop Esta opción sirve para aplicar un trazado de recorte de un archivo EPS de Photoshop. No aparecen todos los trazados que ha creado en Photoshop al colocar los archivos EPS. Sólo se muestra un trazado de recorte, así que procure convertir el trazado

deseado en un trazado de recorte en Photoshop antes de guardar el archivo como EPS. (Para conservar trazados de recorte editables, guarde el archivo como PSD).

Generación de proxy Crea una representación de mapa de bits de baja resolución de una imagen al dibujar el archivo en la pantalla. La configuración siguiente controla el modo en que se generará el proxy:

- **Usar vista previa TIFF o PICT** Algunas imágenes EPS contienen una vista previa incrustada. Seleccione Usar vista previa TIFF o PICT para generar la imagen de proxy de la vista previa existente. Si no existe una vista previa, el proxy se generará pasterizando el EPS en un mapa de bits fuera de pantalla.

- **Rasterizar PostScript** Seleccione esta opción para ignorar la vista previa incrustada. Esta opción normalmente es más lenta pero proporciona los resultados de mayor calidad.

Nota: si importa mas de un solo archivo al mismo documento, todas las instancias comparten la configuración de proxy de la primera instancia del archivo importado.

Opciones de importación de mapas de bits

Puede aplicar opciones de administración del color a gráficos importados individuales si utiliza herramientas de administración de color con un documento. También puede importar un trazado de recorte o un canal alfa guardados con una imagen creada en Photoshop. De esta manera, puede seleccionar directamente una imagen y modificar su trazado sin cambiar el marco del gráfico. Si coloca un archivo PSD, TIFF, GIF, JPEG o BMP y selecciona Mostrar opciones de importación en el cuadro de diálogo Colocar, verá un cuadro de diálogo con estas opciones:

Aplicar trazado de recorte de Photoshop Si esta opción no está disponible, la imagen no se ha guardado con un trazado de recorte o el formato de archivo no admite trazados de recorte. Si la imagen de mapa de bits no tiene un trazado de recorte, puede crear uno en InDesign.

Canal alfa Seleccione un canal alfa para importar el área de la imagen guardada como canal alfa en Photoshop. InDesign usa el canal alfa para crear una máscara transparente en la imagen. Esta opción sólo está disponible en imágenes que contienen al menos un canal alfa.



Imagen importada sin trazado de recorte (izquierda) y con trazado de recorte (derecha)

Perfil Si seleccionan Usar valores predeterminados del documento, no modifique esta opción. De lo contrario, elija un perfil de origen del color que coincida con la gama del dispositivo o software utilizado para crear el gráfico. Este perfil permite que InDesign convierta correctamente su color a la gama del dispositivo de salida.

Calidad de la representación Elija un método para escalar la gama de color del gráfico a la gama de color del dispositivo de salida. Normalmente, se elegirá Percepción (imágenes), ya que representa con precisión los colores de las fotografías. Las opciones Saturación (gráficos), Colorimétrico relativo y Colorimétrico absoluto son mejores para áreas de color uniforme, ya que no reproducen bien las fotografías. Las opciones de Calidad de la representación no están disponibles para imágenes de mapas de bits, de escalas de grises y de modo de color indexado.

Opciones de importación de archivos Portable Network Graphics (.png)

Si coloca una imagen PNG y selecciona Mostrar opciones de importación en el cuadro de diálogo Colocar, verá un cuadro de diálogo con tres secciones de opciones de importación. Dos secciones contienen las mismas opciones que están disponibles para otros formatos de imágenes de mapas de bits. La otra sección, Configuración PNG, contiene las siguientes opciones:

Usar información de transparencia Esta opción se activa de forma predeterminada cuando un gráfico PNG incluye transparencias. Si un archivo PNG importado contiene transparencias, el gráfico interactúa sólo donde el fondo es transparente.

Fondo blanco Si un gráfico PNG no contiene un color de fondo definido por archivo, esta opción se seleccionará de forma predeterminada. Sin embargo, sólo se activa si, a su vez, se activa Usar información de transparencia. Si se selecciona esta opción, el blanco se utiliza como color de fondo al aplicar la información de transparencia.

Color de fondo definido en archivo Si se guardó un gráfico PNG con un color de fondo que no sea blanco y Usar información de transparencia está seleccionado, esta opción se selecciona de forma predeterminada. Si no desea utilizar el color de fondo predeterminado, haga clic en Fondo blanco para importar el gráfico con un fondo blanco o deseleccione Usar información de transparencia para importar el gráfico sin transparencia (se visualizan las áreas del gráfico que son transparentes actualmente). Algunos programas de edición de imágenes no pueden especificar un color de fondo que no sea blanco para gráficos PNG.

Aplicar corrección de contraste Seleccione esta opción para ajustar los valores de contraste (tonomedio) de un gráfico PNG mientras lo coloca. Esta opción permite hacer coincidir el contraste de la imagen con el contraste del dispositivo que se utilizará para imprimir o visualizar el gráfico (como una impresora o un monitor de baja resolución o una impresora que no sea PostScript). Deseleccione esta opción para colocar la imagen sin aplicar ninguna corrección de contraste. De manera predeterminada, esta opción se selecciona si el gráfico PNG se guardó con un valor de gama.

Valor de contraste Esta opción, que sólo está disponible si se selecciona Aplicar corrección de contraste, muestra el valor de contraste que se guardó con el gráfico. Para cambiar el valor, introduzca un número positivo de 0,01 a 3,0. Cuando se importan archivos PNG, la configuración del cuadro de diálogo Opciones para importar imagen siempre se basa en el archivo seleccionado y no en la configuración predeterminada o en la que se utilizó la última vez.

Opciones de importación de archivos de Acrobat (.pdf)

InDesign conserva la maquetación, los gráficos y la tipografía en un archivo PDF colocado. Como sucede con otros gráficos colocados, no se puede editar una página PDF colocada dentro de InDesign. Puede controlar la visibilidad de las capas en un archivo PDF en capas. También puede colocar más de una página de un PDF de varias páginas. Si coloca un archivo PDF guardado con contraseñas, se le solicitará que las introduzca. Si el archivo PDF se ha guardado con restricciones de uso (por ejemplo, no editar ni imprimir), pero sin contraseñas, podrá colocarlo. Si coloca un archivo PDF (o un archivo guardado con Illustrator 9.0 o posterior) y selecciona Mostrar opciones de importación en el cuadro de diálogo Colocar, verá un cuadro de diálogo con las siguientes opciones:

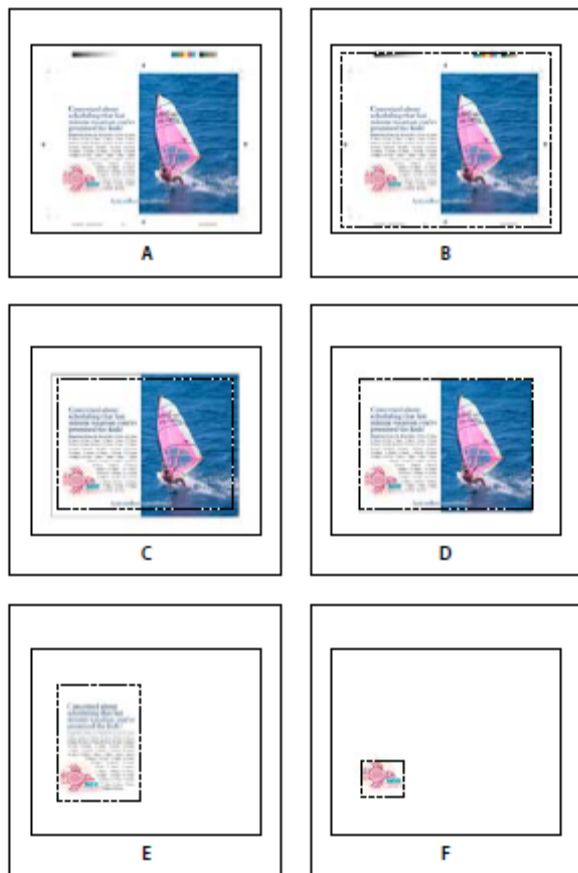
Mostrar vista previa Obtenga una vista previa de una página del PDF antes de colocarla. Si va a colocar una página de un PDF que contiene varias páginas, haga clic en las flechas o escriba un número de página debajo de la vista previa para obtener una vista previa de una página específica.

Páginas Especifique las páginas que desea colocar: la página mostrada en la vista previa, todas las páginas o un intervalo de páginas.

Recortar a Especifique la cantidad de página PDF que desea colocar:

- **Cuadro delimitador** Coloca el cuadro delimitador de la página PDF, o el área mínima que contiene los objetos de la página, incluidas marcas de página.
- **Gráficos** Coloca sólo el PDF en el área definida por un rectángulo que el autor creó como ilustración que se puede colocar (por ejemplo, una imagen prediseñada).
- **Recortar** Coloca sólo el PDF en el área que muestra o imprime Adobe Acrobat.
- **Cortar** Identifica el lugar donde la última página generada se cortará físicamente en el proceso de impresión, si hay marcas de recorte.
- **Sangrado** Sólo coloca el área que representa el lugar donde todo el contenido de la página debe recortarse, si hay alguna área de sangrado. Esta información es muy útil si la página se va a imprimir en un entorno de producción. Tenga en cuenta que la página impresa puede incluir marcas que queden fuera del área de sangrado.

- **Medio** Coloca el área que representa el tamaño físico del papel del documento PDF original, por ejemplo, las Dimensiones de una hoja de papel A4, incluidas las marcas de página.



Opciones para recortar archivos PDF colocados

A. Medio B. Contenido C. Sangrado D. Cortar E. Recortar F. Gráficos

Fondo transparente Esta opción sirve para mostrar texto o gráficos situados debajo de la página PDF en la maquetación de InDesign. Deselecciónela para colocar la página PDF con un fondo blanco opaco.

Si define el fondo como transparente en un marco que contenga un gráfico PDF, puede definirlo como opaco más tarde añadiendo un relleno al marco.

Opciones de importación de InDesign (.indd)

InDesign conserva la maquetación, los gráficos y la tipografía de un archivo INDD colocado. Sin embargo, el archivo se trata como un objeto, por lo que no puede editarlo, aunque sí se puede controlar la visibilidad de las capas y elegir las páginas que se van a importar de un archivo INDD de varias páginas.

Si coloca un archivo de InDesign y selecciona Mostrar opciones de importación en el cuadro de diálogo Colocar, verá un cuadro de diálogo con estas opciones:

Mostrar vista previa Obtenga una vista previa de una página antes de colocarla. Puede escribir un número de página o hacer clic en las flechas para obtener una vista previa de una página de un documento de varias páginas.

Páginas Especifique las páginas que desea colocar: la página mostrada en la vista previa, todas las páginas o un intervalo de páginas.

Recortar a Especifique qué parte de la página o las páginas desea colocar, la página propiamente dicha o las áreas de sangrado o indicaciones en la mesa de trabajo.

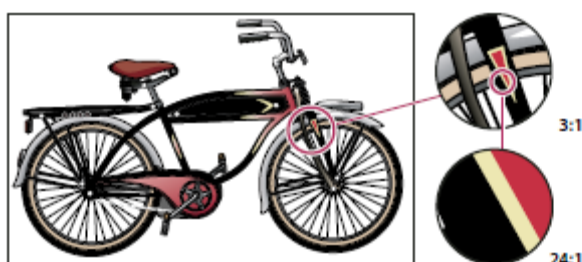
Importar imágenes

Selección del formato de gráfico adecuado

InDesign puede importar una amplia variedad de formatos de archivos de gráficos. Consulte a los proveedores de servicios, que le ayudarán a saber qué formatos debe utilizar para producir su documento. A continuación, puede planificar el documento teniendo en cuenta esos formatos y las opciones que mejor se apliquen al proyecto. En la tabla siguiente se resumen los formatos de gráficos más adecuados para el tipo de documento que diseña.

Acerca de los gráficos vectoriales

Los gráficos vectoriales (a veces denominados *formas vectoriales* u *objetos vectoriales*) están compuestos de líneas y curvas definidas por objetos matemáticos denominados *vectores*, que describen una imagen de acuerdo con sus características geométricas.



Ejemplo de una imagen de vector con diferentes niveles de ampliación

Puede mover o modificar gráficos vectoriales con libertad sin perder detalle ni claridad porque son independientes de la resolución; mantienen los bordes nítidos cuando se les cambia el tamaño, se imprimen en una impresora PostScript, se guardan en un archivo PDF o se importan en una aplicación de gráficos basada en vectores. Como resultado, los gráficos vectoriales son la mejor opción para ilustraciones, como los logotipos, que se utilizarán en varios tamaños y distintos medios de salida.

Los objetos vectoriales que cree utilizando las herramientas de dibujo y formas en Adobe Creative Suite son ejemplos de gráficos vectoriales. Puede utilizar los comandos Copiar y Pegar para duplicar gráficos vectoriales entre componentes de Creative Suite.

Acerca de las imágenes de mapa de bits

Las imágenes de mapas de bits, denominadas técnicamente *imágenes rasterizadas*, utilizan una cuadrícula rectangular de elementos de imagen (píxeles) para representar imágenes. A cada píxel se le asigna una ubicación y un valor de color específicos. Al trabajar con imágenes de mapa de bits, se editan los píxeles, en lugar de los objetos o las formas. Las imágenes de mapa de bits son el medio electrónico más usado para las imágenes de tono continuo, como fotografías o pinturas digitales, puesto que pueden representar de manera más eficaz degradados sutiles de sombras y color. Las imágenes de mapa de bits dependen de la resolución, es decir, contienen un número fijo de píxeles. Como consecuencia, pueden perder detalle y aparecer dentadas si se cambia la escala a grandes ampliaciones en pantalla o si se imprimen con una resolución inferior que aquella para la que fueron creadas.



Ejemplo de una imagen de mapa de bits con diferentes niveles de ampliación

Las imágenes de mapas de bits a veces requieren grandes cantidades de espacio de almacenamiento y a menudo se tienen que comprimir para conservar pequeños los tamaños de archivo cuando se utilizan en determinados componentes de Creative Suite. Por ejemplo, los archivos de imagen se comprimen en su aplicación original antes de su importación a un diseño.

Nota: en Adobe Illustrator, puede crear efectos de mapa de bits en su ilustración empleando filtros, efectos y estilos gráficos.

Directrices de resolución de imagen para salida final

Las imágenes de mapa de bits contienen un número fijo de píxeles, que se suelen medir en píxeles por pulgada (ppp). Una imagen de alta resolución contiene más píxeles y, por consiguiente, más pequeños, que una imagen de las mismas dimensiones pero de baja resolución. Por ejemplo, una imagen de 1 por 1 pulgada con una resolución de 72 ppp contiene un total de 5.184 píxeles (72 píxeles de ancho por 72 de alto = 5.184). La misma imagen con una resolución de 300 ppp contendría un total de 90.000 píxeles.

Para imágenes de mapa de bits importadas, la resolución viene determinada por el archivo de origen. Para los efectos de mapa de bits, puede especificar una resolución personalizada. Para determinar la resolución de imagen a utilizar, tenga en cuenta el medio de distribución final de la imagen. Las siguientes pautas pueden ayudarle a determinar los requisitos para la resolución de las imágenes:

Impresión comercial La impresión comercial requiere imágenes de 150 a 300 ppi (o más), en función de la imprenta (ppp) y la lineatura de pantalla (lpp) que esté utilizando; consulte siempre a su proveedor de servicios de pre impresión antes de tomar decisiones de producción. Dado que la impresión comercial requiere imágenes de gran tamaño y alta resolución, que tardan más tiempo en visualizarse cuando se trabaja con ellas, se recomienda utilizar versiones de baja resolución y, a continuación, sustituirlas por versiones de alta resolución en el momento de imprimir.

En Illustrator e InDesign, puede trabajar con versiones de baja resolución empleando el panel Enlaces. En InDesign puede elegir Típica o Visualización rápida en el menú Ver > Mostrar rendimiento; en Illustrator puede elegir Ver > Contorno, o cambiar los ajustes en las preferencias de Mostrar rendimiento. Además, si el proveedor de servicios admite Open Prepress Interface (OPI), le puede proporcionar imágenes de baja resolución.

Impresión de escritorio La impresión de escritorio normalmente requiere que las imágenes estén en un intervalo de 72 ppi (para fotografías impresas en una impresora de 300 ppi) a 150 ppi (para fotografías impresas en dispositivos con un máximo de 1000 ppi). Para arte lineal (imágenes de 1 bit), asegúrese de que la resolución de los gráficos coincide con la resolución de la impresora.

Publicación en Internet Puesto que la edición en línea suele requerir imágenes con dimensiones en píxeles que se ajusten al monitor previsto, las imágenes tienen normalmente menos de 500 píxeles de anchura y de 400 píxeles de altura, a fin de dejar espacio para los controles de la ventana del explorador o para elementos de maquetación, como pies de ilustración. La creación de una imagen original con una resolución de pantalla (96 ppi para imágenes basadas en Windows y 72 ppi para imágenes basadas en Mac OS) permite ver la imagen como seguramente aparecerá en un explorador Web habitual. Al realizar tareas de edición en línea, es probable que sólo necesite resoluciones superiores a las de ese intervalo cuando desee que las personas que vean la imagen puedan

aumentar el grado de detalle de un documento PDF o cuando se genere un archivo para impresión a petición.

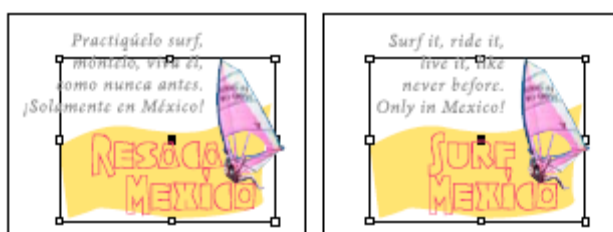
Importación de archivos desde aplicaciones de Adobe

Importación de gráficos de Adobe Illustrator

La forma de importar gráficos de Illustrator depende de la cantidad de ediciones que necesiten los gráficos después de importarlos. Puede importar gráficos de Illustrator a InDesign en su formato nativo (.ai).

Si desea ajustar la visibilidad de la capa en InDesign...

Para importar el gráfico, utilice el comando Colocar y, cuando desee editarlo, elija Edición > Editar original para abrir el gráfico en Illustrator. Por ejemplo, en una publicación en varios idiomas, puede crear una sola ilustración que incluya una capa de texto para cada idioma. Puede transformar la ilustración como un solo objeto en InDesign, pero no puede editar los trazados, los objetos o el texto de la ilustración.



Archivo en capas con las capas Español e Ingles

Si desea editar objetos y trazados en InDesign...

Copie la ilustración de Illustrator y péguela en el documento de InDesign. Por ejemplo, en una revista, puede utilizar el mismo elemento de diseño en cada número y cambiar el color cada mes. Al pegar un gráfico en InDesign, puede cambiar el color, el trazado y la transparencia de los objetos con las herramientas de InDesign diseñadas para ese fin.

Creación de un PDF en capas en Adobe Illustrator

Puede guardar un gráfico de Illustrator como un PDF en capas y controlar la visibilidad de las capas en InDesign. El ajuste de la visibilidad de las capas en InDesign permite variar una ilustración según el contexto. En lugar de crear varias versiones de la misma ilustración, como en una publicación en varios idiomas, puede colocar la misma ilustración donde desee y ajustar la visibilidad de las capas según sea necesario.

Puede transformar un archivo PDF como un solo objeto (por ejemplo, se puede rotar y cambiar de tamaño), pero no puede editar los trazados, los objetos o el texto de la ilustración.

Nota: *no coloque capas en conjuntos de capas anidadas si desea ajustar las capas en InDesign.*

1 En Illustrator, elija Archivo > Guardar como.

2 En el cuadro de diálogo Guardar como, escriba un nombre de archivo y elija una ubicación para el archivo.

3 En Formato, elija Adobe PDF (.pdf) y haga clic en Guardar.

4 En el cuadro de diálogo Opciones de Adobe PDF, elija Acrobat 6 (1.5) o posterior en Compatibilidad.

5 Seleccione Crear capas de Acrobat en las capas de nivel superior y haga clic en Guardar PDF.

Cómo pegar gráficos de Illustrator en InDesign

Al pegar un gráfico de Illustrator 8.0 o posterior en un documento de InDesign, la ilustración aparece en InDesign como un conjunto agrupado de objetos editables. Por ejemplo, si copia de Illustrator un dibujo de un balón de fútbol con parches creados por separado y lo pega en InDesign, los parches se pegan como un grupo, y pueden desagruparse y editarse con herramientas de InDesign. No se puede cambiar la visibilidad de las capas de la ilustración.

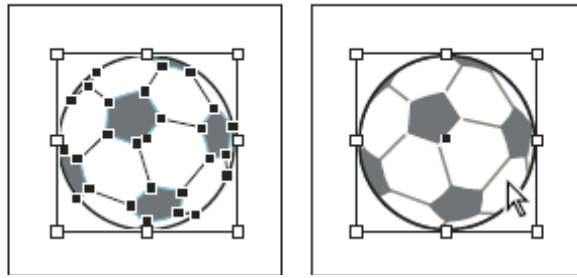


Ilustración de un balón de fútbol en Illustrator (izquierda) y la misma ilustración pegada en InDesign (derecha)

Importante: antes de pegar un gráfico, asegúrese de que Illustrator está configurado para copiar como AICB (consulte la ayuda de Illustrator). En InDesign, asegúrese de que la opción Preferir PDF al pegar no está seleccionada en las preferencias de Administración del Portapapeles. Si estas opciones no se definen correctamente, el gráfico de Illustrator no se puede editar en InDesign.



Ejemplo

Nombre	Importando 1, 2, 3.		No.	1 5
Instrucciones para el Alumno	Importa textos, gráficos e imágenes rápidamente para ser hábil en la importación de los elementos gráficos para realizar Diseño Editorial.			
Actitudes a formar	Orden. Creatividad	Manera Didáctica de Lograrlas	Con una práctica el docente guiará al alumno para conocer los atajos de importación para ser hábil.	
Competencias Genéricas a Desarrollar	<p>4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.</p> <p>E) Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.</p>			
Manera Didáctica de Lograrlas	Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para tener la habilidad de importar elementos gráficos.			



Ejercicio

Nombre	yo el importador	No.	15
Instrucciones para el Alumno	Tiene archivos diversos y en diferentes formatos de: texto, imágenes y gráficos para el presente ejercicio.		
Actitudes a formar	orden	Manera Didáctica de Lograrlas	El docente guiará al alumno que formatos admite Indesign y si no los admite guiará para cambiarlos a otros formatos su importación a Indesign
Competencias Genéricas a Desarrollar	<p>4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.</p> <p>E) Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.</p>		
Manera Didáctica de Lograrlas	Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para cambiar formatos admitidos por Indesign.		



Práctica

Nombre	Catálogo de importaciones		No.	1 5
Competencia a Desarrollar	4.- Realiza diseños con el software inDesign.			
Atributos de la competencia	II. Emplea la importación de textos, gráficos e imágenes.			
Instrucciones para el Alumno	Realiza importaciones de texto, gráficos e imágenes para importar eficientemente la importación de elementos gráficos y de buena calidad			
Instrucciones para el Docente	Apoyar al alumno en todo el proceso de la práctica, y no perder de vista la calidad de los elementos de diseño.			
Recursos materiales de apoyo	Computadoras (sala de computo) Indesing CS3 Photo shop Internet			
Actitudes a formar	Orden Creatividad	Manera Didáctica de Lograrlas	Que el docente apoye y esté atento de los pasos que hace el alumno para que tenga la mejor calidad de los elementos de diseño.	
Competencias Genéricas a Desarrollar	4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados. E) Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.			
Manera Didáctica de Lograrlas	Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener rapidez y calidad en los elementos de diseño.			



Saberes

Nombre	III. Emplea los diferentes estilos de párrafo y carácter.		No.	1 6
Instrucciones para el Alumno	Comprende la utilidad de justificación de textos para obtener una mejor leibilidad y legibilidad en sus manchas de texto.			
Saberes a adquirir	Conocer los diferentes estilos de párrafo y carácartar	Manera Didáctica de Lograrlos	Ilustra cada uno de los diferentes estilos de justificación de texto de Indesign.	

Párrafo y carácter.

Acerca de los estilos de carácter y de párrafo

Un *estilo de carácter* es un conjunto de atributos de formato de carácter que se puede aplicar a un texto en un solo paso. Un *estilo de párrafo* incluye atributos de formato de párrafo y carácter, y se puede aplicar a un párrafo seleccionado o a un intervalo de párrafos. Los estilos de párrafo y de carácter se encuentran en paneles distintos. Al cambiar el formato de un estilo, se actualiza todo el documento al que se haya aplicado dicho estilo con el nuevo formato.

Estilos [Párrafo básico]

De manera predeterminada, cada nuevo documento contiene el estilo [Párrafo básico], que se aplica al texto que se escribe. Puede editar este estilo, pero no puede cambiar el nombre ni eliminarlo. Puede cambiar el nombre de los estilos y eliminar los que cree. También puede seleccionar un estilo predeterminado diferente para aplicarlo al texto.

Atributos de los estilos de carácter

A diferencia de los estilos de párrafo, los estilos de carácter no incluyen todos los atributos de formato del texto seleccionado. En su lugar, cuando crea un estilo de carácter, InDesign convierte sólo aquellos atributos que sean diferentes del formato del estilo de la parte del texto seleccionado. De esta forma, puede crear un estilo de carácter que, cuando se aplica al texto, modifica únicamente algunos atributos, como las familias y el tamaño de la fuente, omitiendo todos los demás atributos de carácter. Si desea que otros atributos formen parte del estilo, añádalos al editar el estilo.

Estilo siguiente

Puede aplicar estilos automáticamente a medida que introduce texto. Por ejemplo, si el diseño del documento requiere que al estilo “título 1” le siga el estilo “texto independiente”, defina la opción Estilo siguiente para el “título 1” como “texto independiente”. Tras introducir un párrafo con el estilo “título 1,” al presionar Intro o Retorno comenzará un nuevo párrafo con el estilo “texto independiente”. Si utiliza el menú contextual al aplicar un estilo a dos o más párrafos, puede que el estilo principal se aplique al

primer párrafo y que el Estilo siguiente se aplique a los otros párrafos Para utilizar la función Estilo siguiente, elija un estilo del menú Estilo siguiente al crear o editar un estilo.

Información general del panel Estilos

Utilice el panel Estilos de carácter para crear, denominar y aplicar estilos de carácter al texto dentro de un párrafo. Utilice el panel Estilos de párrafo para crear, denominar y aplicar estilos de párrafo a párrafos completos. Los estilos se guardan en un documento y se muestran en el panel cada vez que se abre el documento. Al seleccionar texto o al colocar el punto de inserción, cualquier estilo aplicado al texto se resalta en cualquiera de los paneles Estilo, a no ser que el estilo se encuentre en un grupo de estilos contraído. Si selecciona un intervalo de texto con varios estilos, ninguno de ellos aparecerá resaltado en el panel Estilos. Si selecciona un intervalo de texto al que se aplican varios estilos de párrafo, se muestra el panel Estilos de párrafo "(Mixto)".

Apertura del panel Estilos de párrafo

Elija Texto > Estilos de párrafo, o bien haga clic en la ficha Estilos de párrafo, que aparece de forma predeterminada en el lado derecho de la ventana de la aplicación.

Apertura del panel Estilos de carácter

Elija Texto > Estilos de carácter o bien haga clic en la ficha Estilos de carácter, que aparece de forma predeterminada en el lado derecho de la ventana de la aplicación.

Definición de estilos de párrafo y carácter

1 Si desea basar un nuevo estilo en el formato de un texto existente, selecciónelo o coloque el punto de inserción en él. Si se selecciona un grupo en el panel Estilos, el nuevo estilo formará parte de dicho grupo.

2 Elija Nuevo estilo de párrafo en el menú del panel Estilos de párrafo o elija Nuevo estilo de carácter en el menú del panel Estilos de carácter.

3 En Nombre de estilo, introduzca un nombre para el nuevo estilo.

4 En Basado en, seleccione el estilo en el que se basa el estilo actual.

Nota: esta opción permite vincular estilos entre sí, por lo que los cambios en un estilo afectaran a los estilos que se basan en él. De forma predeterminada, los nuevos estilos están basados en [Ninguno] o bien en el estilo de cualquier texto seleccionado.

5 En Estilo siguiente (sólo el panel Estilos de párrafo), especifique qué estilo se aplica después del estilo actual al presionar Intro o Retorno.

6 Para añadir un atajo de teclado, coloque el punto de inserción en el cuadro Atajos y compruebe que la tecla Bloq Num esté activada. Mantenga presionadas una combinación de las teclas Mayús, Alt y Ctrl (Windows) u Opción, Mayús y Comando (Mac OS) y presione un número del teclado numérico. No se pueden utilizar letras ni números que no aparezcan en el teclado numérico para la definición de atajos de estilo.

7 Si desea aplicar el nuevo estilo al texto seleccionado, seleccione Aplicar estilo a selección.

8 Para especificar atributos de formato, haga clic en una categoría de la izquierda (como Formatos de caracteres básicos) y especifique los atributos que desee añadir al estilo.

Al especificar un color de carácter en el cuadro de dialogo Opciones de estilo, podrá crear un nuevo color si hace doble clic en Relleno o Contorno.

9 En los estilos de carácter, los atributos no especificados se omiten; si se aplica el estilo, el texto conservará el formato de estilo del párrafo para dicho atributo. Para quitar la configuración de atributo de un estilo de carácter:

- En un menú de la configuración, elija (Ignorar).
- En un cuadro de texto, elimine el texto de la opción.
- En una casilla de verificación, haga clic hasta que vea un cuadro pequeño (Windows) o un guión (-) (Mac OS).
- En un color de carácter, mantenga presionada la tecla Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) y haga clic en la muestra de color.

10 Cuando haya acabado, especifique los atributos de formato y haga clic en Aceptar.

Los estilos creados aparecen únicamente en el documento actual. Si no está abierto ningún documento, los estilos creados aparecerán en todos los documentos nuevos.

Cómo basar un estilo de párrafo o carácter en otro

Muchos diseños de documentos contienen jerarquías de estilos que comparten determinados atributos. Por ejemplo, los títulos y subtítulos suelen utilizar la misma fuente. Es fácil vincular estilos similares mediante la creación de un estilo básico o *principal*. Al editar el estilo principal, también se modifican los estilos *secundarios*. A continuación, puede editar los estilos secundarios para distinguirlos del estilo principal.

Para crear un estilo que sea prácticamente idéntico a otro estilo, pero sin la relación principal-secundaria, utilice el comando Duplicar estilo y, a continuación, edite la copia.

1 Cree un nuevo estilo.

2 En los cuadros de diálogo Nuevo estilo de párrafo o Nuevo estilo de carácter, seleccione el estilo principal en el menú Basado en. El nuevo estilo pasará a ser el estilo secundario. De forma predeterminada, los nuevos estilos están basados en [Ninguno] o bien en el estilo de cualquier texto seleccionado.

3 Especifique el formato del nuevo estilo para distinguirlo del estilo en el que se basa. Por ejemplo, puede que desee reducir el tamaño de la fuente utilizado en un subtítulo con respecto al utilizado en el estilo del título (principal).

Si realiza algún cambio en el formato de un estilo secundario y desea empezar de nuevo, haga clic en Restablecer a base. De este modo, se restaura el formato del estilo secundario para que sea idéntico al estilo en que se basa. Después podrá especificar el nuevo formato. Asimismo, si cambia el estilo Basado en del estilo secundario, la definición del estilo secundario se actualizará para que coincida con el nuevo estilo principal.

Importación de estilos de otros documentos

Puede importar estilos de párrafo y carácter de otro documento de InDesign (cualquier versión) al documento activo. Durante la importación, puede determinar qué estilos están cargados y qué debe ocurrir si un estilo cargado tiene el mismo nombre que un estilo del documento actual. También puede importar estilos de un documento de InCopy.

1 En los paneles Estilos de carácter o Estilos de párrafo, lleve a cabo uno de los procedimientos siguientes:

- Elija Cargar estilos de carácter o Cargar estilos de párrafo en el menú del panel Estilos.
- Elija Cargar todos los estilos de texto en el menú del panel Estilos para cargar los estilos de párrafo y carácter.

2 Haga doble clic en el documento de InDesign que contiene los estilos que desea importar. **3** En el cuadro de diálogo Cargar estilos, compruebe que aparece una marca de verificación junto a los estilos que desea

Importar. Si un estilo existente tiene el mismo nombre que uno de los estilos importados, elija una de las opciones siguientes en Conflicto con estilo existente y, a continuación, haga clic en Aceptar:

Utilizar definición de estilo de entrada Sobrescribe el estilo existente con el estilo cargado y aplica los nuevos atributos a todo el texto del documento actual que utilice el estilo anterior. Las definiciones de los estilos de entrada y existentes se muestran en la parte inferior del cuadro de diálogo Cargar estilos, lo que permite ver una comparación.

Cambiar nombre automáticamente Cambia el nombre del estilo cargado. Por ejemplo, si ambos documentos tienen un estilo de subtítulos, se cambia el nombre del estilo cargado a “Copia de subtítulo” en el documento actual. También puede usar la función Libro para compartir estilos.

Conversión de estilos de Word a estilos de InDesign

Al importar un documento de Microsoft Word en InDesign o InCopy, puede asignar los estilos utilizados en Word al estilo correspondiente de InDesign o InCopy. Al hacerlo, especifica qué estilos van a formatear el texto importado. Aparece el icono junto a cada estilo de Word importado hasta que edite el estilo en InDesign o en InCopy.

1 Lleve a cabo una de las siguientes acciones:

- Para añadir el documento de Word en un texto existente en InDesign o en InCopy, elija Archivo > Colocar. Seleccione Mostrar opciones de importación y, a continuación, haga doble clic en el documento de Word.

- Para abrir el documento de Word en un documento independiente de InCopy, inicie InCopy, elija Archivo > Abrir y, a continuación, haga doble clic en el archivo de Word.

2 Seleccione Conservar estilos y formato de texto y tablas.

3 Seleccione Personalizar importación de estilo y, a continuación, haga clic en Asignación de estilo.

4 En el cuadro de diálogo Asignación de estilo, seleccione el estilo de Word y elija una opción del menú del estilo de InDesign. Puede elegir entre las opciones siguientes:

- Si no hay un conflicto con el nombre de estilo, elija Nuevo estilo de párrafo, Nuevo estilo de carácter o un estilo de InDesign existente.
- Si hay un conflicto con el nombre de estilo, elija Redefinir estilo de InDesign para formatear el texto del estilo importado con el estilo de Word. Elija un estilo de InDesign existente para formatear el texto del estilo importado con el estilo de InDesign. Elija Cambiar nombre automáticamente para cambiar el nombre del estilo de Word.

5 Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Asignación de estilo y, a continuación, haga clic en Aceptar para importar el documento.

Aplicación de estilos

De forma predeterminada, la aplicación de un estilo de párrafo no eliminará ningún formato ni estilo de carácter existentes en una parte de un párrafo, aunque puede eliminarlo al aplicar un estilo. Si el texto seleccionado usa un estilo de carácter o párrafo, así como un formato adicional que no forma parte del estilo aplicado, aparecerá un signo más (+) junto al estilo actual en el panel Estilos. Dicho formato adicional se denomina *anulación*. Los estilos de carácter eliminan o restablecen atributos de carácter de texto existente si éstos se definen en el estilo.

Aplicación de un estilo de carácter

1 Seleccione los caracteres a los que desee aplicar el estilo.

2 Lleve a cabo una de las siguientes acciones:

- Haga clic en el nombre de estilo de carácter en el panel Estilos de carácter.
- Seleccione el nombre de estilo de carácter en la lista desplegable del panel Control.
- Presione el atajo de teclado asignado al estilo. Compruebe que la tecla Bloq Num esté

activada.

Aplicación de un estilo de párrafo

1 Haga clic en un párrafo o seleccione todos o una parte de los párrafos a los que desee aplicar el estilo.

2 Lleve a cabo una de las siguientes acciones:

- Haga clic en el nombre de estilo de párrafo en el panel Estilos de párrafo.
- Seleccione el nombre de estilo de párrafo en el menú del panel Control.
- Presione el atajo de teclado asignado al estilo. Compruebe que la tecla Bloq Num esté

activada.

3 Si queda en el texto formato no deseado, elija Borrar anulaciones en el panel Estilos de párrafo.

Aplicación de estilos secuenciales a varios párrafos

La opción Estilo siguiente especifica el estilo que se aplicará automáticamente al presionar Intro o Retorno tras aplicar un estilo determinado. También especifica los estilos que se aplicarán al seleccionar varios párrafos y aplicar un estilo mediante el menú contextual. Si selecciona varios párrafos y aplica un estilo que tiene la opción Estilo siguiente, el estilo especificado como estilos siguiente se aplicará al segundo párrafo.

Si ese estilo tiene la opción Estilo siguiente, el estilo siguiente se aplicará

al tercer párrafo y así sucesivamente. Por ejemplo, supongamos que dispone de tres estilos para formatear una columna de un periódico: Título, Firma y Texto. En Estilo siguiente, la opción Título utiliza Firma, Firma utiliza Texto y Texto utiliza [Mismo estilo]. Si selecciona un artículo completo, incluido el título, la firma del autor y los párrafos y, a continuación, aplica el estilo Título mediante el

menú contextual, el primer párrafo del artículo se formateará con el estilo Título, el segundo párrafo con el estilo Firma y el resto de los párrafos con el estilo Texto.

The Art of Paper Holding
By Konrad Yoes
The flight back from Oaxaca seemed to take fore
only Judith's disgust with me that made it seem
Anyway, we got home and life returned to norm

The Art of Paper Holdi
By Konrad Yoes
The flight back from Oaxaca seemed to take forever, but I fear it wa
that made it seem interminable. Anyway, we got home and life retu

Antes y despues de aplicar un estilo con Estilo siguiente

- 1 Seleccione los párrafos a los que desee aplicar el estilo.
- 2 En el panel Estilos de párrafo, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o presione Control y haga clic (Mac OS) en el estilo principal y, a continuación, elija Aplicar [*nombre de estilo*] y Estilo siguiente.

Si el texto incluye anulaciones de formato o estilos de carácter, el menú contextual también permite eliminar anulaciones, estilos de carácter o ambos.

Edición de estilos de carácter y de párrafo

Una de las ventajas de utilizar estilos es que, al cambiar la definición de un estilo, cambia todo el texto formateado con ese estilo para que coincida con la nueva definición de estilo.

Nota: *si edita estilos en un contenido de InCopy vinculado a un documento de InDesign, las modificaciones se anularán cuando se actualice el contenido vinculado.*

- 1 Lleve a cabo una de las siguientes acciones:

- Si no desea aplicarlo al texto seleccionado, haga clic con el botón derecho (Windows) o presione Ctrl y haga clic (Mac OS) en el nombre del estilo en el panel Estilos y elija Editar [*nombre de estilo*].
- En el panel Estilos, haga doble clic en el nombre de estilo o seleccione el estilo y elija Opciones de estilo en el menú del panel Estilos. Tenga en cuenta que eso aplica el estilo a cualquier texto o marco de texto seleccionado o, si no hay ninguno seleccionado, define el estilo como el predeterminado para cualquier texto que se escriba en los nuevos marcos.

- 2 Ajuste la configuración en el cuadro de diálogo y haga clic en Aceptar.

Redefinición de un estilo para que coincida con el texto seleccionado

Una vez aplicado un estilo, puede anular su configuración. Si está de acuerdo con los cambios realizados, puede redefinir el estilo para que coincida con el formato del texto que ha cambiado.

Nota: *si redefine estilos en un contenido de InCopy vinculado a un documento de InDesign, las modificaciones se anularán cuando se actualice el contenido vinculado.*

- 1 Con la herramienta Texto, seleccione el texto formateado con el estilo que desee redefinir.
- 2 Realice los cambios pertinentes en los atributos de carácter o párrafo.
- 3 Elija Redefinir estilo en el menú del panel Estilos.

Eliminación de estilos de carácter o de párrafo

Cuando elimina un estilo, puede seleccionar un estilo diferente para sustituirlo así como elegir si desea conservar el formato. Cuando elimina un grupo de estilos, elimina todos los estilos que haya dentro del grupo. Se le solicitará que sustituya todos los estilos del grupo de uno en uno.

1 Seleccione el nombre de estilo en el panel Estilos.

2 Lleve a cabo una de las siguientes acciones:

- Elija Eliminar estilo en el menú del panel o haga clic en el icono Eliminar en la parte inferior del panel.
- Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o presione Control y haga clic (Mac OS) en el estilo y, a

Continuación, elija Eliminar estilo. Este método resulta especialmente útil para eliminar un estilo sin aplicarlo al texto.

3 En el cuadro de diálogo Eliminar estilo de párrafo, seleccione el estilo para reemplazarlo.

Si selecciona [Ninguno] para reemplazar un estilo de párrafo o [Ninguno] para reemplazar un estilo de carácter, seleccione Conservar formato para mantener el formato del texto al que se aplica el estilo.

El texto conserva su formato, pero ya no se asocia a un estilo.

4 Haga clic en Aceptar.

Para eliminar todos los estilos no usados, elija Seleccionar todos los no usados en el menú del panel Estilos y, a continuación, haga clic en el icono Eliminar. Al eliminar un estilo no usado, no se le solicita que lo reemplace.

Anulación de estilos de carácter y de párrafo

Cuando aplique un estilo de párrafo, los estilos de carácter y otros datos de formato permanecen intactos. Después de aplicar un estilo, puede anular todas sus configuraciones mediante la aplicación de formato que no forme parte del estilo. Cuando el formato que no forma parte de un estilo se aplica al texto con ese estilo aplicado, se denomina *anulación*. Si elige texto con formato ignorado, aparece un signo más (+) junto al nombre del estilo. En los estilos de carácter, se muestra una anulación sólo si el atributo aplicado es parte del estilo. Por ejemplo, si un estilo de carácter sólo cambia el color del texto, la aplicación de un tamaño de fuente distinto al texto no aparece como una anulación. Puede eliminar estilos de carácter y formatos ignorados al aplicar un estilo. También puede borrar anulaciones de un párrafo al que se ha aplicado un estilo.

Si un estilo tiene un signo más (+) junto a él, mantenga el puntero del ratón sobre el estilo para ver una descripción de los atributos de anulación.

Conservación o eliminación de anulaciones al aplicar estilos de párrafo

- Para aplicar un estilo de párrafo, conservar estilos de carácter y eliminar las anulaciones al mismo tiempo, mantenga presionada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) mientras hace clic en el nombre del estilo en el panel Estilos de párrafo.

- Para aplicar un estilo de párrafo y eliminar los estilos de carácter y las anulaciones, mantenga presionada la tecla Alt+Mayús (Windows) u Opción+Mayús (Mac OS) mientras hace clic en el nombre del estilo en el panel Estilos de párrafo.

Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o presione Control y haga clic (Mac OS) en el estilo del panel Estilos de párrafo y, a continuación, elija una opción del menú contextual. A continuación, puede borrar anulaciones, estilos de carácter o ambos al aplicar el estilo.

Borrado de anulaciones de estilos de párrafo

1 Seleccione el texto que contiene las anulaciones. Incluso puede seleccionar varios párrafos con estilos diferentes.

2 En el panel Estilos de párrafo, realice uno de los pasos siguientes:

- Para eliminar el formato de párrafo y de carácter, haga clic en el icono Borrar anulaciones o elija Borrar anulaciones en el panel Estilos de párrafo.

- Para eliminar anulaciones de carácter y conservar las anulaciones de formato de párrafo al mismo tiempo, mantenga presionada la tecla Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) mientras hace clic en el icono Borrar anulaciones.

- Para eliminar anulaciones a nivel de párrafo y conservar las anulaciones a nivel de carácter al mismo tiempo, mantenga presionada la tecla Mayús+Ctrl (Windows) o Mayús+Comando (Mac OS) en el panel Estilos de párrafo mientras hace clic en el icono Borrar anulaciones.

Nota: al borrar anulaciones, estas se eliminan de todo el párrafo, incluso si solo esta seleccionada una parte. Las anulaciones a nivel de carácter solo se eliminan de la parte seleccionada.

Al borrar anulaciones no se elimina el formato de estilo de carácter. Para eliminar el formato de estilo de carácter, seleccione el texto que contiene el estilo de carácter y, a continuación, haga clic en [Ninguno] en el panel Estilos de carácter.

Cómo romper el vínculo entre el texto y el estilo

Al romper el vínculo entre el texto y el estilo, el texto conserva el formato actual. Sin embargo, los cambios futuros en el estilo no se reflejarán en el texto que se ha separado del estilo.

1 Seleccione el texto marcado con el estilo que desee romper.

2 Elija Romper vínculo al estilo en el menú del panel Estilos.

Si no hay ningún texto seleccionado al elegir Romper vínculo al estilo, cualquier texto que escriba tendrá el mismo formato que el estilo seleccionado, pero no se le asignará ningún estilo.

Conversión de viñetas y numeración de estilo a texto

Cuando crea un estilo que añada viñetas o numeración a los párrafos, dichas viñetas y números se pueden perder si el texto se copia o se exporta a otra aplicación. Para evitar este problema, convierta las viñetas o numeración del estilo a texto.

Nota: si convierte las viñetas de estilo de un artículo de InCopy vinculado a una maquetación de InDesign, el cambio puede verse anulado si el contenido se actualiza en InDesign.

1 En el panel Estilos de párrafo, seleccione el estilo que contiene las viñetas y la numeración.

2 En el menú del panel Estilos de párrafo, elija Convertir viñetas y numeración de “[estilo]” a texto.

Si convierte viñetas y numeración a texto en un estilo en el que se basa otro estilo (un estilo *principal*), las viñetas y la numeración de un estilo secundario también se convierten a texto.

Después de convertir la numeración a texto, puede que necesite actualizar los números manualmente si edita el texto.

Búsqueda y sustitución de estilos de carácter y párrafo

Utilice el cuadro de diálogo Buscar/Cambiar para buscar todas las apariciones de un estilo determinado y reemplazarlo con otro.

1 Elija Edición > Buscar/Cambiar.

2 En Buscar en, seleccione Documento para cambiar el estilo de todo el documento.

3 Deje en blanco las opciones Buscar y Cambiar. Si los cuadros Buscar formato y Cambiar formato no aparecen en la parte inferior del cuadro de diálogo, haga clic en Más opciones.

4 Haga clic en el cuadro Buscar formato para visualizar el cuadro de diálogo Buscar configuración de formato. En Opciones de estilo, seleccione el estilo de carácter o de párrafo que desea buscar y, a continuación, haga clic en Aceptar.

5 Haga clic en el cuadro Cambiar formato para visualizar el cuadro de diálogo Cambiar configuración de formato. En Opciones de estilo, seleccione el estilo de carácter o de párrafo de sustitución y, a continuación, haga clic en Aceptar.

6 Haga clic en Buscar y, a continuación utilice los botones Cambiar, Cambiar/Buscar o Cambiar todo para reemplazar el estilo

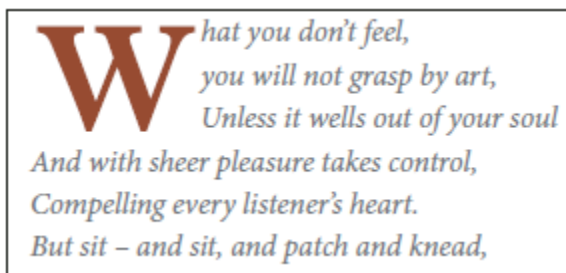
Capitulares y estilos anidados

Hay dos formas principales de usar la función Capitulares y estilos anidados: aplicar un estilo de carácter a una capitular o aplicar un estilo anidado al texto al comienzo de un párrafo.

Aplicación de un estilo de carácter a una capitular

Puede aplicar un estilo de carácter a un carácter de capitular o a caracteres de un párrafo. Por ejemplo, si desea que un carácter de capitular tenga un color y fuente distintos al resto del párrafo,

puede definir un estilo de carácter con estos atributos. Después podrá aplicar el estilo directamente en el párrafo o anidarlo en el estilo de un párrafo.



Capitular formateado automáticamente por un estilo de carácter anidado

1 Cree un estilo de carácter con el formato deseado para el carácter de capitular.

2 Lleve a cabo una de las siguientes acciones:

- Para aplicar la capitular a un único párrafo, elija Capitulares y estilos anidados en el menú del panel Párrafo.
- Para anidar el estilo de carácter en un estilo de párrafo, haga doble clic en el estilo de párrafo y luego haga clic en Capitulares y estilos anidados.

3 Especifique el número de líneas de capitular y caracteres y elija el estilo de carácter.

4 Si la capitular está alineada demasiado alejada del borde izquierdo, seleccione Alinear borde izquierdo.

Al seleccionar esta opción, se utiliza el espacio lateral original izquierdo del carácter de capitular en lugar de un valor mayor. Esto es particularmente útil para las capitulares con formato de fuentes Sans Serif.

5 Si el carácter de capitular se superpone al texto que hay debajo, seleccione Escala para descendente.

6 Haga clic en Aceptar.

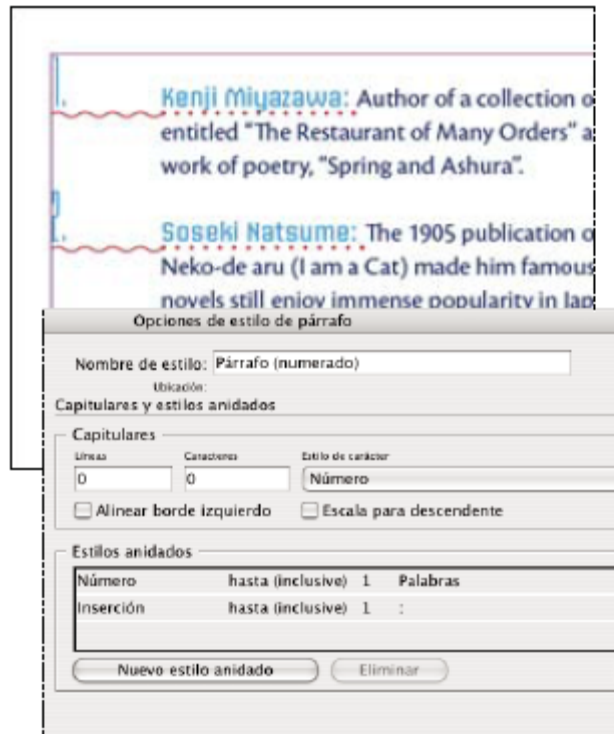
Si desea aplicar un estilo anidado distinto a caracteres después del capitular, use la opción Nuevo estilo anidado.

Creación de estilos anidados

Puede especificar formato de caracteres para uno o varios fragmentos de texto de un párrafo.

También puede configurar dos o más estilos anidados combinados, para que uno empiece donde acaba el otro. En aquellos párrafos con formato repetitivo y predecible, se puede volver al primer estilo de la secuencia.

Los estilos anidados son muy útiles en los títulos de inserción. Por ejemplo, puede aplicar un estilo de carácter a la primera letra de un párrafo y otro que se extienda hasta los primeros dos puntos (:). Para cada estilo anidado se puede definir un carácter de fin de estilo, como una tabulación o el final de una palabra.



En este ejemplo, el estilo de carácter *Número* formatea la primera palabra y el estilo de carácter *Inserción* formatea todo el texto hasta los primeros dos puntos.

Creación de uno o varios estilos anidados

1 Cree uno o varios estilos de carácter que desee usar para formatear el texto.

2 Lleve a cabo una de las siguientes acciones:

- Para añadir estilos anidados a un estilo de párrafo, haga doble clic en el estilo de párrafo y, a continuación, haga clic en Capitulares y estilos anidados.
- Para añadir estilos anidados a un único párrafo, elija Capitulares y estilos anidados en el menú del panel Párrafo.

Nota: para conseguir unos resultados óptimos, aplique los estilos anidados como parte de estilos de párrafo. Si los aplica como cambios locales de un párrafo, los cambios de edición o formato posteriores en el estilo anidado pueden provocar formatos de carácter imprevistos en el texto con estilo.

3 Haga clic en Nuevo estilo anidado una o varias veces.

4 Realice un paso para cada estilo y haga clic en Aceptar:

- Haga clic en el área de estilo de carácter y seleccione un estilo de carácter para determinar el aspecto de la sección del párrafo.
- Especifique el elemento de fin de formato del estilo de carácter. También puede escribirlo, por ejemplo dos puntos (:), o bien una letra o un número determinados. No se puede escribir una palabra.
- Especifique el número de apariciones del elemento seleccionado (como caracteres, palabras o frases) que desee.
- Elija Hasta (inclusive) o Hasta (sin incluir). Hasta (inclusive) incluye el carácter de fin de estilo anidado y Hasta (sin incluir) sólo formatea los caracteres que le preceden.
- Seleccione un estilo y haga clic en los botones Arriba o Abajo para cambiar el orden de los estilos de la lista. Éste determina el orden en el que se aplica el formato. El formato definido por el segundo estilo empieza donde se acaba el primero. Si aplica un estilo de carácter al capitular, su estilo de carácter actúa como primer estilo anidado.

Repetición de estilos anidados

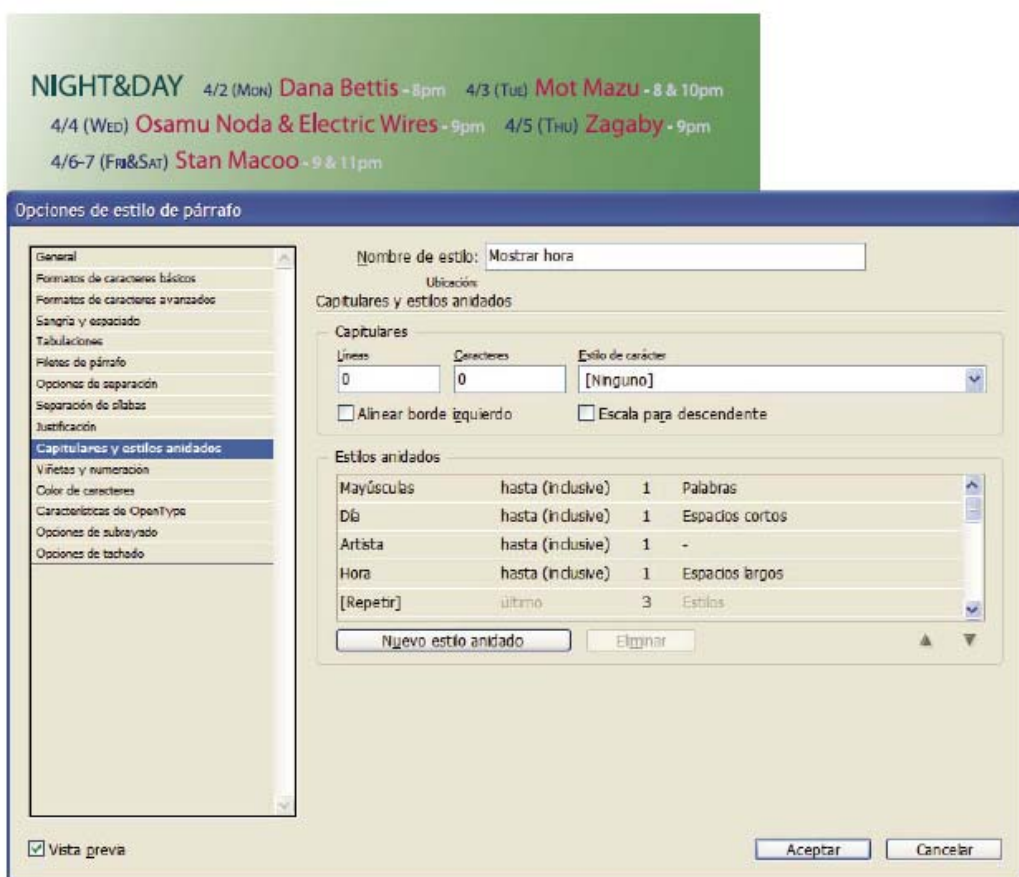
Puede repetir una serie de dos o más estilos anidados en un párrafo. Un ejemplo sencillo podría ser la alternancia de palabras en rojo y verde en un párrafo. El patrón repetido permanece intacto aunque añada o elimine palabras del párrafo.

1 Cree los estilos de carácter que desea usar.

2 Edite o cree un estilo de párrafo, o coloque el punto de inserción en el párrafo al que desee dar formato.

3 En el cuadro de diálogo o sección Capitulares y estilos anidados, haga clic en Nuevo estilo anidado al menos dos veces y elija la configuración para cada estilo.

4 Vuelva a hacer clic en Nuevo estilo anidado, elija [Repetir] en el área de estilo del carácter y especifique cuántos estilos anidados se van a repetir. En algunos casos, es posible que desee omitir el primer estilo o estilos. Por ejemplo, un párrafo de un calendario de eventos puede incluir "Eventos de esta semana" seguido por los días de la semana y sus eventos. En este caso, puede crear cinco estilos anidados: uno para "Eventos de esta semana", otro para el día, evento y hora del evento y un estilo final con un valor de [Repetir] de 3, que excluye del bucle el primer estilo anidado.



Repetición de estilos anidados

5 Haga clic en Aceptar.

Opciones de estilo de carácter de estilo anidado

Para determinar el final de un estilo de carácter anidado, seleccione una de las opciones siguientes: Si no desea que el carácter se incluya en el estilo anidado formateado, elija *Hasta (sin incluir)* en lugar de *Hasta (inclusive)* cuando defina el estilo anidado.

Frases Los puntos, interrogantes y signos de exclamación indican el final de la frase. Si van seguidos de comillas, se incluyen como parte de la frase.

Palabras Un espacio o un carácter de espacio en blanco indica el final de una palabra.

Caracteres Se incluirán caracteres distintos de marcadores de anchura cero (anclajes, marcadores de índice, etiquetas XML, etc.).

Nota: si selecciona Caracteres, también puede escribir un carácter, como dos puntos o un punto, para finalizar el estilo anidado. Si escribe varios caracteres, cualquiera de ellos finalizará el estilo. Por ejemplo, si los títulos de inserción deben acabar con un guion, dos puntos o un signo de interrogación, puede escribir *-:?* para que el estilo anidado finalice donde aparezca cualquiera de estos caracteres.

Letras Cualquier carácter que no incluya puntuación, espacios en blanco, dígitos y símbolos.

Dígitos Se incluyen los números arábigos del 0 al 9.

Carácter de estilo anidado final Amplía el estilo anidado hasta (inclusive o sin incluir) la aparición del carácter de estilo anidado final insertado. Para insertar este carácter, elija Tipo > Insertar carácter especial > Otro > Finalizar estilo anidado aquí.

Caracteres de tabulador Amplía el estilo anidado hasta (inclusive o sin incluir) el carácter de tabulación (no la tabulación).

Salto de línea forzado Amplía el estilo anidado hasta (inclusive o sin incluir) el salto de línea forzado. (Elija

Texto > Insertar carácter de salto > Salto de línea forzado.)

Carácter Sangría hasta aquí Amplía el estilo anidado hasta (inclusive o sin incluir) el carácter Sangría hasta aquí. (Elija Tipo > Insertar carácter especial > Otro > Sangría hasta aquí).

Espacios largos, Espacios cortos o Espacios de no separación Amplía el estilo anidado hasta (inclusive o sin incluir) el carácter de espacio. (Elija Texto > Insertar espacio en blanco > [carácter de espacio].)

Marca gráfica integrada Amplía el estilo anidado hasta (inclusive o sin incluir) un marcador de gráfico integrado, que aparece donde se inserta el gráfico.

Numeración automática de páginas / Marcador de sección Amplía el estilo anidado hasta (inclusive o sin incluir) el marcador de número de página o nombre de sección.

Finalización de un estilo anidado

En la mayoría de los casos, un estilo anidado finaliza donde se cumple la condición del estilo definido, como después de tres palabras o donde aparece un punto. Sin embargo, también puede finalizar antes de que se cumpla la condición mediante el carácter Finalizar estilo anidado aquí.

1 Coloque el punto de inserción donde desee que finalice el estilo anidado.

2 Elija Tipo > Insertar carácter especial > Otro > Finalizar estilo anidado aquí.

Este carácter finalizará el estilo anidado, con independencia de su definición.

Eliminación del formato de un estilo anidado

- Selecciónelo en el cuadro de diálogo Capitulares y estilos anidados o en la sección del mismo nombre del cuadro de diálogo Opciones de estilo de párrafo y haga clic en Eliminar.
- Aplique otro estilo de párrafo.



Ejemplo

Nombre	Hablando de párrafos y caracteres		No.	1 6
Instrucciones para el Alumno	Define que justificación le es más útil para su diseño editorial y las tipografías cargadas en su computadora.			
Actitudes a formar	Orden Creatividad Disponibilidad	Manera Didáctica de Lograrlas	El docente ubica al alumno en dónde se encuentran las herramientas de párrafos y los caracteres que se ocuparán en Indesign.	
Competencias Genéricas a Desarrollar	<p>4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.</p> <p>E) Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.</p>			
Manera Didáctica de Lograrlas	Maneja las tecnologías de la información y la comunicación con habilidad para aplicarlos en textos y justificaciones de párrafos.			



Ejercicio

Nombre	Yo escribano		No.	16
Instrucciones para el Alumno	Trae algunos textos, poemas o cuentos capturados en Word para importarlos a Indesign y realizar diferentes justificaciones de texto.			
Actitudes a formar	Orden Creatividad Disponibilidad	Manera Didáctica de Lograrlas	Importa los textos y realiza diferentes justificaciones en Indesign y selecciona las que más le funcione.	
Competencias Genéricas a Desarrollar	<p>4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.</p> <p>E) Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.</p>			
Manera Didáctica de Lograrlas	Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para ser hábil en la justificación de textos.			



Práctica

Nombre	Mi obra		No.	16
Competencia a Desarrollar	4.- Realiza diseños con el software inDesign.			
Atributos de la competencia	III. Emplea los diferentes estilos de párrafo y carácter.			
Instrucciones para el Alumno	Lleva un texto capturado en Word (cuento, poema, novela mínimo de 10 cuartillas), imágenes de acuerdo al texto para realizar un diseño editorial.			
Instrucciones para el Docente	Guía al alumno durante todo el proceso de la práctica y le muestra cómo utilizar el software y le da algunos ejemplos de lo que se puede hacer.			
Recursos materiales de apoyo	Computadoras (sala de computo) Indesign CS3 Photo shop hojas			
Actitudes a formar	Orden Creatividad Disponibilidad	Manera Didáctica de Lograrlas	Con ayuda de Indesign el docente hace una demostración de cómo hacer un diseño con ayuda de los elementos de diseño y las herramientas que tiene el software explicando la importancia de la creatividad.	
Competencias Genéricas a Desarrollar	4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados. E) Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.			
Manera Didáctica de Lograrlas	Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para manipular el software Indesign y realizar diseños.			



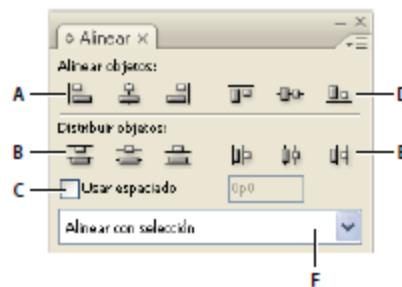
Saberes

Nombre	IV. Reconoce la resolución y lineatura así como el contorno de imágenes y texto en el software inDesign.		No.	1 7
Instrucciones para el Alumno	Toma apuntes, ya que estos le servirán en un futuro para aplicarlos en sus trabajos de diseño para obtener mejores resultados y buena calidad.			
Saberes a adquirir	Reconocer resolución, contorno de imágenes y texto de indesign	Manera Didáctica de Lograrlos	El docente realiza ejemplos en donde demuestre como conservar la calidad de imágenes y cómo aplicar texto en una imagen y también para generar salidas de impresión.	

Alinear

Utilice el panel Alinear (Ventana > Objeto y maquetación > Alinear) para alinear o distribuir los objetos horizontal o verticalmente a lo largo de la selección, márgenes, página o pliego. Tenga en cuenta lo siguiente al trabajar con el panel Alinear:

- Este panel no afecta a los objetos a los que se ha aplicado el comando Bloquear posición y no cambia la alineación de los párrafos de texto dentro de sus marcos.
- La alineación de texto no se ve modificada por las opciones de Alinear objetos.
- Puede utilizar el cuadro de diálogo Atajos de teclado (Edición > Atajos de teclado) para crear atajos de alineación y distribución personalizados. (En Área de producto, seleccione Edición de objetos.)

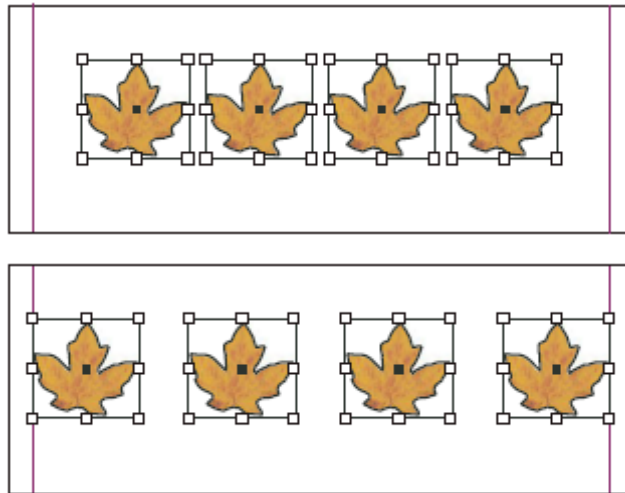


Alinear, panel

- A.** Botones de alineación vertical **B.** Botones de distribución vertical
C. Distribución de Usar espaciado **D.** Botones de alineación horizontal
E. Botones de distribución horizontal **F.** Opciones de ubicación de alineación

Alineación o distribución de objetos

Puede utilizar el panel Alinear para alinear o espaciar los objetos seleccionados de manera horizontal o vertical con respecto a la selección, márgenes, página o pliego.



Objetos distribuidos horizontalmente con la selección (superior) y con los márgenes (inferior)
Para mostrar u ocultar opciones de panel adicionales, elija Mostrar opciones u Ocultar opciones en el menú del panel.

1 Seleccione los objetos que desea alinear o distribuir.

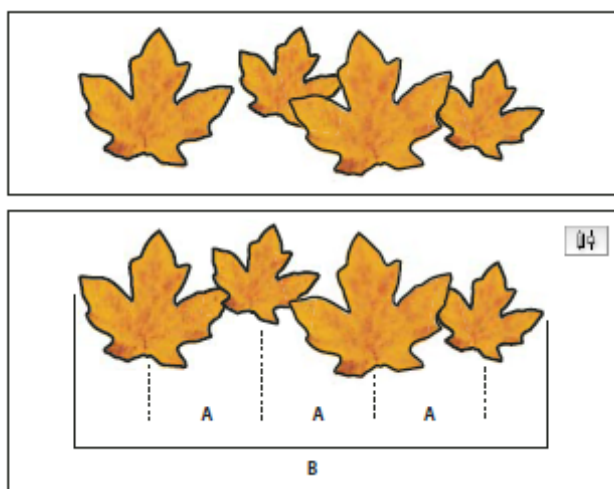
2 Elija Ventana > Objeto y maquetación > Alinear para mostrar el panel Alinear.

3 En el menú de la parte inferior del panel, especifique si desea alinear o distribuir los objetos en función de la selección, de los márgenes, de la página o del pliego.

4 Lleve a cabo una de las siguientes acciones:

- Para alinear objetos, haga clic en el botón del tipo de alineación que desee.

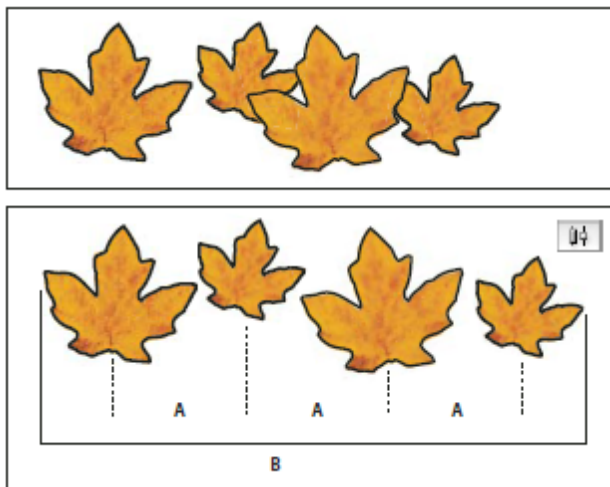
- Para distribuir objetos, haga clic en el botón del tipo de distribución que desee. Por ejemplo, si hace clic en el botón Distribuir bordes izquierdos cuando está activada Alinear con selección, InDesign se asegura de que existe el mismo espacio desde el borde izquierdo hasta el borde izquierdo de cada objeto seleccionado.



Uso de la opción Distribuir centros horizontales para obtener un espaciado uniforme

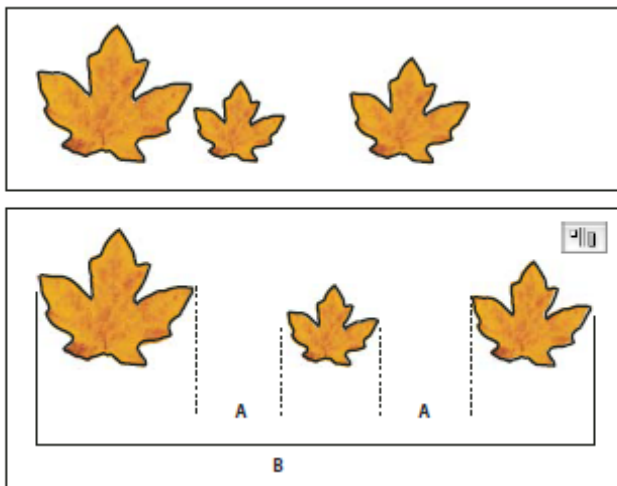
A. Crea un espaciado uniforme entre los centros de cada objeto B. Mantiene el mismo ancho general que había antes de la transformación

- Para definir el espacio entre objetos (entre los centros o entre los bordes correspondientes), seleccione Usar espaciado en Distribuir objetos y, a continuación, especifique el espacio que desee aplicar. Haga clic en un botón para distribuir los objetos seleccionados a lo largo del eje horizontal o vertical.



Uso de la opción Distribuir centros horizontales y adición de un valor en Usar espaciado
A. Distribuye uniformemente los espacios desde los centros con un valor especificado **B.** Cambia el ancho general de todos los objetos al completo

- Para definir el espacio entre objetos (entre los bordes opuestos), seleccione Usar espaciado en Distribuir espaciado y especifique el espacio que desee entre los objetos. (Si Distribuir espaciado no está visible, elija Mostrar opciones en el menú del panel Alinear.) A continuación, haga clic en el botón Distribuir espaciado para distribuir los objetos a lo largo de los ejes horizontal o vertical.



Uso de la opción Distribuir espacio horizontal y adición de un valor en Usar espaciado
A. Crea espacios de un valor especificado entre cada objeto **B.** Cambia el ancho general de todos los objetos al completo

Cuando utilice el espaciado con distribución vertical, los objetos seleccionados se espaciarán de arriba a abajo, empezando por el objeto situado en la parte superior. Cuando utilice el espaciado con distribución horizontal, los objetos seleccionados se espacian de izquierda a derecha, empezando por el objeto situado más a la izquierda.

Contorneo de texto e imágenes

Cómo contornear texto alrededor de objetos

Puede contornear texto alrededor de cualquier objeto, incluidos marcos de texto, imágenes importadas y objetos dibujados en InDesign. Al contornear texto a un objeto, InDesign crea un límite alrededor del objeto que rechaza el texto. El objeto en el que se contornea el texto se llama *objeto de contorneo*. Recuerde que las opciones para contornear texto se aplican al objeto que se está contorneando, pero no al texto en sí. Los cambios que realice en el límite de contorneo permanecerán si mueve el objeto de contorneo cerca de un marco de texto diferente.

Cómo contornear texto alrededor de objetos simples

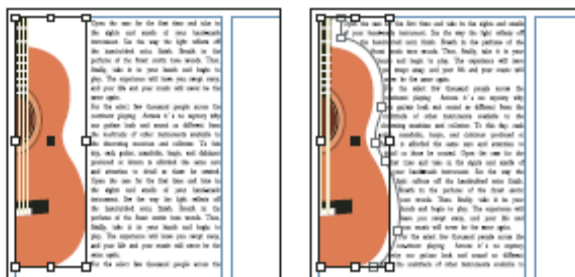
1 Para ver el panel Contorneo de texto, elija Ventana > Contornear texto.

2 Mediante la herramienta Selección o Selección directa, seleccione el objeto en el que desee contornear texto.

3 En el panel Contorneo de texto, haga clic en la forma de contorneo deseada:

Contornear alrededor de cuadro delimitador Crea un contorneo rectangular cuyo ancho y alto viene determinado por el cuadro delimitador del objeto seleccionado.

Contornear alrededor de forma del objeto También denominado *contorneo con silueta*, crea un límite de contorneo de texto con la misma forma que el marco seleccionado (con o sin la distancia de desplazamiento especificada).

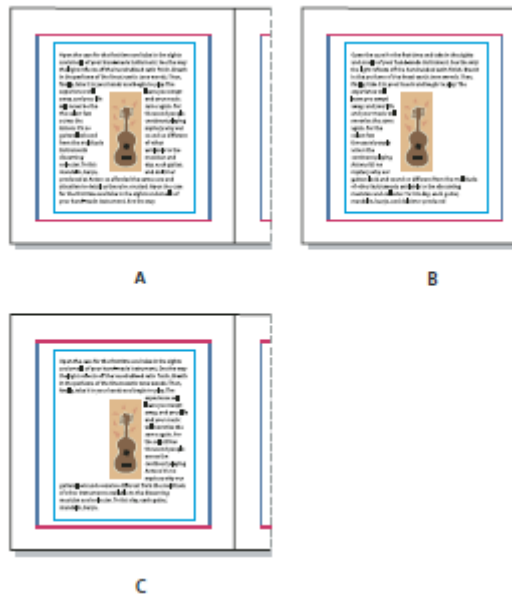


Contornear alrededor de cuadro delimitador (izquierda) y Contornear alrededor de forma de objeto (derecha)

Saltar objeto Impide que el texto aparezca en espacios disponibles a la derecha o a la izquierda del marco.

Saltar a columna siguiente Hace que el párrafo siguiente se coloque en la parte superior de la siguiente columna o marco de texto.

4 Desde el menú Contornear a, especifique si el contorneo se aplica a un lado específico (por ejemplo, el lado derecho o el área más amplia) o hacia el lomo o hacia el lado opuesto del lomo. (Si no ve el menú Contornear a, elija Mostrar opciones desde el menú del panel Contorneo de texto.) Esta opción sólo está disponible si ha seleccionado Contornear alrededor de cuadro delimitador o Contornear alrededor de forma de objeto.



Opciones de Contornear a

A. Lados izquierdo y derecho **B.** Hacia el lomo **C.** Hacia el lado opuesto del lomo

5 Especifique los valores de desplazamiento. Los valores positivos alejan el contorneo del marco; los valores negativos lo acercan al interior del marco.

Si el texto no se contornea alrededor de una imagen, asegúrese de que Ignorar contorneo de texto no esté seleccionado para el marco que no se contornea. Además, si El contorneo de texto sólo afecta al texto subyacente está seleccionado en las preferencias de la composición, asegúrese de que el marco de texto esté bajo el objeto de contorneo. Los marcos de texto dentro de un grupo no se verán afectados por el contorneo de texto que aplique al grupo.

Para definir opciones predeterminadas de contorneo de todos los objetos nuevos, desecciónelos y, a continuación, especifique la configuración de contorneo de texto.

Cómo contornear texto alrededor de imágenes importadas

Para contornear texto alrededor de una imagen importada, guarde el trazado de recorte en la aplicación en la que ha creado la imagen, si es posible. Cuando coloque la imagen en InDesign, seleccione la opción Aplicar trazado de recorte de Photoshop del cuadro de diálogo Opciones para importar imagen.

1 Para ver el panel Contorneo de texto, elija Ventana > Contornear texto.

2 Seleccione una imagen importada y en el panel Contorneo de texto, haga clic en Contornear alrededor de forma de objeto.

3 Especifique los valores de desplazamiento. Los valores positivos alejan el contorneo del marco; los valores negativos lo acercan al interior del marco.

4 Elija Mostrar opciones en el menú del panel Contorneo de texto para ver opciones adicionales.

5 En el menú Tipo, elija una opción de silueta:

Cuadro delimitador Contornea el texto alrededor del rectángulo formado por el alto y el ancho de la imagen.

Detectar bordes Genera el límite con la detección de bordes automática. (Para ajustar la detección de borde, seleccione el objeto y elija Objeto > Trazado de recorte > Opciones).

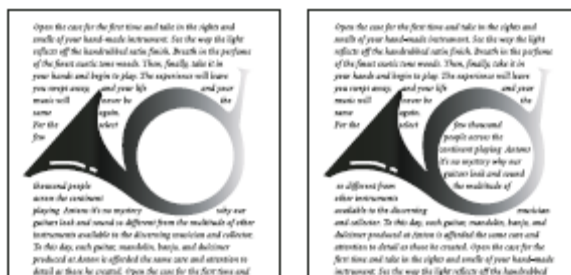
Canal alfa Genera el límite a partir de un canal alfa guardado con la imagen. Si esta opción no está disponible, significa que no se guardaron canales alfa con la imagen. InDesign reconoce la transparencia predeterminada de Photoshop (el patrón del tablero de cuadros) como un canal alfa; de lo contrario, debe utilizar Photoshop para eliminar el fondo o para crear y guardar uno o más canales alfa con la imagen.

Trazado de Photoshop Genera el límite a partir de un trazado guardado con la imagen. Elija Trazado de Photoshop y, a continuación, elija un trazado en el menú Trazado. Si la opción Trazado de Photoshop no está disponible, significa que no se guardaron trazados con nombre en la imagen.

Marco gráfico Genera el límite a partir del marco del contenedor.

Igual que recorte Genera el límite a partir del trazado de recorte de la imagen importada.

6 Para que el texto aparezca dentro de los “huecos” de una imagen, como el interior de una imagen de neumático, seleccione Incluir bordes internos.



Opción Incluir bordes internos desactivada (izquierda) y activada (derecha)

Creación de un contorno de texto invertido

1 Con la herramienta Selección o la herramienta Selección directa, seleccione un objeto, como un trazado

Compuesto, dentro del cual pueda contornearse texto.

2 Para ver el panel Contorneo de texto, elija Ventana > Contornear texto.

3 Aplique un contorno de texto a un objeto y seleccione la opción Invertir. Esta opción suele utilizarse con el contorno de texto alrededor de forma de objeto.



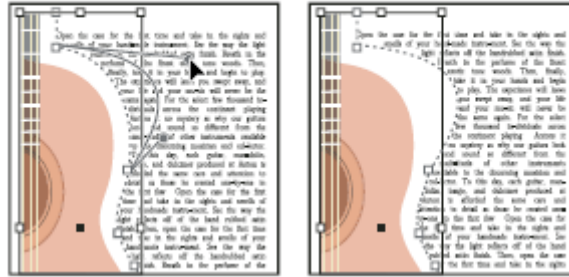
Contorneo de texto alrededor de forma de objeto (izquierda) y con la opción Invertir seleccionada (derecha)

Modificación de la forma de un contorno de texto

1 Con la herramienta Selección directa, seleccione un objeto al que se haya aplicado un contorno de texto. Si el límite del contorno tiene la misma forma que el objeto, el límite se superpondrá al objeto.

2 Lleve a cabo una de las siguientes acciones:

- Para cambiar uniformemente la distancia entre texto y objeto de contorno, especifique valores de desplazamiento en el panel Contorneo de texto.
- Para editar el límite de contorno de texto, use la herramienta Pluma y la herramienta Selección de dirección.



Edición del límite de contorno de texto

Si cambia manualmente la forma de un trazado de contorno de texto, se selecciona Trazado modificado por el usuario en el menú Tipo y permanece atenuado en el menú. Esto indica que el trazado de la forma ha cambiado.

Si desea utilizar el trazado de recorte original en lugar del límite de contorno de texto modificado, elija Igual que recorte en el panel Contorneo de texto.

Aplicación de contorno de texto a elementos de página maestra

Si está seleccionada la opción Aplicar sólo a página maestra, tendrá que cambiar un elemento de página maestra en una página de documento para contornear el texto alrededor de él. Si esta opción no está seleccionada, el texto de las páginas maestras y el de las páginas de documento puede contornearse alrededor de los elementos de página maestra sin que estos se vean modificados.

1 Seleccione el objeto en la página maestra.

2 Desde el menú del panel Contorneo de texto, seleccione o deseleccione Aplicar sólo a página maestra.

Esta opción sólo está disponible cuando se selecciona un objeto en la página maestra y éste tiene un contorno aplicado.

Contorneo de texto alrededor de objetos anclados

Si aplica el contorno de texto a un objeto anclado, el contorno afecta sólo a las líneas de texto del artículo que disponen del marcador de anclaje sólo a aquellas que aparecen después del marcador. El párrafo que contiene el objeto se define en Modo de composición de línea única. También puede aplicar el contorno de texto a objetos anclados en línea. Sin embargo, el contorno no se aplica a las líneas de texto que preceden al objeto. (Los objetos anclados en línea en celdas de tabla no admiten contorno de texto.) Cuando

pegue un objeto como objeto en línea, se conservarán sus límites de contorno de texto.

Supresión del contorno de texto en capas ocultas

Al ocultar una capa que contiene un objeto de contorno, los marcos de texto de otras capas se contornean alrededor del objeto a menos que se seleccione Suprimir contorno de texto cuando la capa está oculta en Opciones de capa. Si esta opción está seleccionada y oculta una capa, puede que el texto de otras capas se recomponga.

1 En el panel Capas, haga doble clic en la capa del objeto de contorno.

2 Seleccione Suprimir contorno de texto cuando la capa está oculta.

Justificación de texto situado junto a objetos de contorno

Cuando especifique el modo en que se justifica el texto junto a los objetos de contorno, el cambio se aplicará a todo el documento.

1 Elija Edición > Preferencias > Composición (Windows) o InDesign > Preferencias > Composición (Mac OS).

2 Seleccione una de las siguientes opciones y haga clic en Aceptar:

Justificar texto junto a un objeto Justifica el texto junto a los objetos de contorno que separan una columna de texto. **Omitir por interlineado** Mueve el texto contorneado hasta el próximo incremento de interlineado disponible debajo de un objeto contorneado por un texto. Si no se selecciona esta opción, las líneas pueden saltar para situarse bajo un objeto, lo cual impide que el texto se alinee con el texto de columnas y marcos de texto.

El contorno de texto sólo afecta al texto subyacente El texto apilado por encima del objeto contorneado no resulta afectado por el contorno de texto. La posición de las capas en el panel Capas y el orden de apilamiento de los objetos de una capa determinan el orden de apilamiento.

Omisión de contorno de texto en un marco de texto

A veces, deseará desactivar el contorno de texto en un marco. Por ejemplo, puede hacer que un marco de texto contornee una imagen, pero quiere que aparezca un marco de texto distinto dentro de la imagen.

- 1 Seleccione el marco de texto y elija Objeto > Opciones de marco de texto.
- 2 Seleccione Ignorar contorno de texto y, a continuación, haga clic en Aceptar.

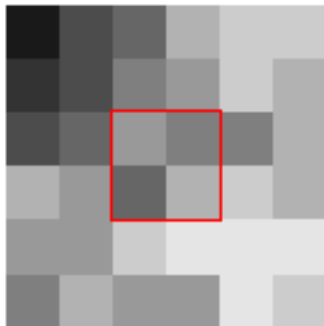


Ejemplo

Nombre	Hablando de resolución y lineatura.		No.	17
Instrucciones para el Alumno	Pone atención y toma notas de los ejemplos que presente el docente.			
Actitudes a formar	Orden Disposición Creatividad	Manera Didáctica de Lograrlas	El docente muestra a través de medios digitales lo que es la resolución y la lineatura, con el fin de que el alumno comprenda y siempre cuide la calidad de las imágenes para obtener calidad en las impresiones.	
Competencias Genéricas a Desarrollar	<p>4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.</p> <p>E) Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.</p>			
Manera Didáctica de Lograrlas	Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para reconocer e identificar la resolución y la lineatura de las salidas de impresión.			

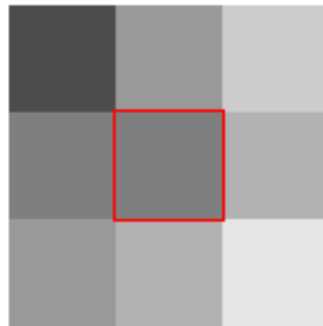
resolución de imagen

6 ppp



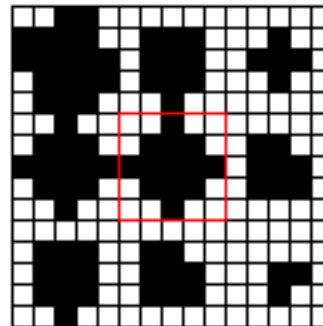
lineatura

3 lpp



resolución de impresión

15 ppp



2:1

1:5



Ejercicio

Nombre	Erase una vez		No.	17
Instrucciones para el Alumno	Lleva 8 cuartillas de texto de un cuento real o uno inventado por ellos mismos acompañado de imágenes que lo ilustren para armarlo en indesign.			
Actitudes a formar	Orden Disposición Creatividad	Manera Didáctica de Lograrlas	Realiza una presentación de una impresión de un cuento y desglosa cómo está realizado para disipar dudas.	
Competencias Genéricas a Desarrollar	<p>4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.</p> <p>E) Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.</p>			
Manera Didáctica de Lograrlas	Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas a través del diseño de un cuento.			



Práctica

Nombre	La colección		No.	17
Competencia a Desarrollar	4.- Realiza diseños con el software inDesign.			
Atributos de la competencia	IV. Reconoce la resolución y lineatura así como el contorno de imágenes y texto en el software inDesign.			
Instrucciones para el Alumno	Reunirse en equipos de 5 integrantes y unir en indesign los cuentos elaborados en el ejercicio anterior a manera de colección.			
Instrucciones para el Docente	Guia al alumno en todo el proceso de la práctica para realizar una colección de cuentos en un tomo.			
Recursos materiales de apoyo	Computadoras (sala de computo) Indesing CS3 Photo shop			
Actitudes a formar	Trabajo en equipo orden	Manera Didáctica de Lograrlas	El docente muestra como se añaden páginas, estilos de letra, para realizar un mismo tomo con un mismo estilo de tipografía.	
Competencias Genéricas a Desarrollar	4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados. E) Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.			
Manera Didáctica de Lograrlas	Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas a través de una colección de diversos cuentos.			



Saberes

Nombre	V. Descubre como vincular imágenes empleadas en su diseño.		No.	1 8
Instrucciones para el Alumno	Poner mucha atención de dónde se vinculan las imágenes para que éstas no estén pixeleadas y tenga problemas de impresión y calidad.			
Saberes a adquirir	Como vincular imágenes	Manera Didáctica de Lograrlos	Con la ayuda de Indesign el docente mostrará cómo vincular imágenes y si no se encuentran cómo ubicarlas o en definitiva sustituir imágenes no existentes.	

Vinculando imágenes

Acerca de los vínculos y gráficos incrustados

Al colocar un gráfico, verá una versión del archivo a la resolución de la pantalla en la maquetación, para que pueda verlo y colocarlo, pero el archivo de gráficos real puede estar *vinculado* o *incrustado*.

- Las ilustraciones vinculadas están conectadas al documento, aunque son independientes de él, lo que da como resultado un documento más pequeño. Puede modificar ilustraciones vinculadas utilizando los efectos y herramientas de transformación; sin embargo, no puede seleccionar y editar componentes individuales de la ilustración. Puede utilizar el gráfico vinculado muchas veces sin aumentar significativamente el tamaño del documento; también puede actualizar todos los vínculos al mismo tiempo. Al exportar o imprimir, se recupera el gráfico original y se crea la salida final a partir de la resolución completa de los originales.

- La ilustración incrustada se copia en el documento a resolución completa, lo que da como resultado un documento más grande. Puede controlar las versiones y actualizar el archivo siempre que lo desee; si la ilustración está incrustada, el documento es autosuficiente.

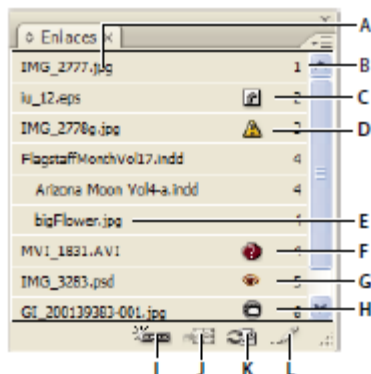
Para determinar si la ilustración está vinculada o incrustada, o cambiar su estado del uno al otro, utilice el panel Vínculos. Si la imagen de mapas de bits que coloca es de 48 K o menos, InDesign incrusta de forma automática la imagen con su resolución total, en lugar de la versión con resolución de pantalla de la maquetación. InDesign muestra estas imágenes en el panel Vínculos para que pueda controlar las versiones y actualizar el archivo cuando lo desee; sin embargo, el vínculo no es necesario para una salida óptima.

Nota: si mueve un documento a otra carpeta o disco (por ejemplo, si lo envía a un proveedor de servicios), asegúrese de que también mueve los archivos de gráficos vinculados; estos no se almacenan dentro del documento. Puede copiar todos los archivos relacionados de forma automática con las funciones *Comprobación preliminar* y *Empaquetar*

Información general del panel Vínculos

Todos los archivos colocados en un documento se muestran en el panel Vínculos. Esto incluye archivos locales (del disco) y elementos administrados en un servidor. Sin embargo, los archivos pegados desde un sitio Web en Internet Explorer no se muestran en este panel.

Nota: si trabaja con archivos de un proyecto de Adobe Versión Cue, el panel Vínculos mostrará información adicional sobre el archivo.



Panel Vínculos

A. Nombre de archivo del grafico vinculado **B.** Pagina que contiene el grafico vinculado **C.** Icono de vinculo incrustado **D.** Icono de vinculo modificado

E. Imagen de archivo .indd vinculado

F. Icono de vinculo no disponible

G. Icono de cambio de visibilidad de capa

H. Icono

Composición de Adobe Stock Photos **I.** Botón Volver a vincular

J. Botón Ir a vínculo

K. Botón Actualizar vínculo **L.** Botón Editar original

Un archivo vinculado puede aparecer en el panel Vínculos de cualquiera de las siguientes maneras:

Actualizado Un archivo actualizado sólo muestra el nombre de los archivos y su página en el documento.

Modificado Este icono significa que la versión del archivo del disco es más reciente que la versión del documento. Por ejemplo, este icono aparecerá si importa un gráfico de Photoshop a InDesign y, a continuación, otro diseñador edita y guarda el gráfico original en Photoshop.

No disponible El gráfico ya no está en la ubicación desde la que se importó, aunque puede que se encuentre en otro sitio. Esto puede suceder si alguien mueve el archivo original a una carpeta o servidor distintos después de que se haya importado un documento de InDesign. Es imposible saber si un archivo no disponible está actualizado hasta que se localice su original. Si imprime o exporta un documento cuando se visualice este icono, puede que el archivo no se imprima ni se exporte con resolución total.

Incrustado La incrustación del contenido de un archivo vinculado suspende las operaciones de administración de ese vínculo. Si el vínculo seleccionado se encuentra actualmente en una operación de "edición en curso", esta opción no se puede utilizar. Al desincrustar el archivo, se restauran las operaciones de administración en el vínculo.

Utilización del panel Vínculos

- Para ver el panel Vínculos, elija Ventana > Vínculos. Cada archivo vinculado e incrustado automáticamente se identifica mediante su nombre.

- Para seleccionar y ver un gráfico vinculado, seleccione un vínculo en el panel Vínculos y, a continuación, haga clic en el botón Ir a vínculo, o elija Ir a vínculo en el menú del panel Vínculos. InDesign centra la visualización alrededor del gráfico seleccionado.

- Para ordenar los vínculos en el panel, elija Ordenar por estado, Ordenar por nombre, Ordenar por página u Ordenar por tipo en el menú del panel Vínculos o el menú contextual.

- Para comprar una fotografía de Adobe Stock Photo vinculada, seleccione la fotografía y elija Comprar esta imagen en el menú del panel Vínculos. A continuación, siga las indicaciones de Adobe Bridge.

Muestre la información de los vínculos

El cuadro de diálogo Información de vínculo muestra información acerca del archivo vinculado seleccionado. Las secciones Fecha, Hora y Tamaño especifican información acerca del archivo vinculado en el momento que se colocó o se actualizó por última vez.

La sección Vínculo necesario especifica si se necesita o no un vínculo a una versión a resolución completa del archivo. Los archivos que se incrustan de forma automática en la importación (los de menos de 48 K y los archivos de texto) no necesitan vínculos.

Nota: si trabaja con archivos de un proyecto de Adobe Versión Cue, el panel Vínculos muestra información adicional sobre el archivo.

1 Haga doble clic en un vínculo o seleccione un vínculo y elija Información de vínculo en el menú del panel Vínculos.

2 Lleve a cabo una de las siguientes acciones:

- Para ver el archivo vinculado en el documento, haga clic en Ir a vínculo.
- Para sustituir o actualizar el archivo actual (en la opción Nombre), haga clic en Volver a vincular, busque y elija un archivo y haga clic en Aceptar.
- Haga clic en Siguiendo o Anterior para ver información de los demás vínculos en el panel Vínculos.

3 Haga clic en Finalizado.

Ver y guardar metadatos mediante el panel Enlaces

Si un archivo enlazado o incrustado contiene metadatos, puede ver los metadatos empleando el panel Enlaces. No puede editar ni reemplazar metadatos asociados a un archivo enlazado, pero puede guardar una copia de éstos en una plantilla y aplicarla a otros archivos.

1 Seleccione un archivo en el panel Enlaces y elija Información de archivo de enlaces en el menú del panel.

2 Para guardar los metadatos como una plantilla, elija Guardar plantilla de metadatos en el menú desplegable situado en la parte superior del cuadro de diálogo que muestra los metadatos.

En InDesign, también puede ver metadatos en el panel Información. Elija el objeto cuyos metadatos desea ver y elija Información del archivo en el menú del panel Información.

Cómo incrustar una imagen dentro del documento

En lugar de vincular a un archivo que haya colocado en un documento, puede incrustar (o almacenar) el archivo dentro del documento. Al incrustar un archivo, se rompe el vínculo al original. Sin el vínculo, el panel Vínculos no le alerta cuando el original cambia y no puede actualizar el archivo automáticamente.

Al incrustar un archivo, aumenta el tamaño de archivo del documento.

1 Seleccione un archivo en el panel Vínculos.

2 Elija Incrustar archivo en el menú del panel Vínculos. El archivo permanece en el panel Vínculos marcado con el icono de vínculo incrustado .

Nota: para los archivos de texto que aparezcan en el panel Vínculos, seleccione Desvincular en el menú del panel Vínculos. Si incrusta un archivo de texto, su nombre se borra del panel Vínculos.

Cómo desincrustar un archivo vinculado

1 Seleccione uno o varios archivos incrustados en el panel Vínculos.

2 Lleve a cabo una de las siguientes acciones:

- Seleccione Archivo no incrustado en el menú del panel Vínculos.
- Haga clic en el botón Volver a vincular o seleccione Volver a vincular en el menú del panel Vínculos.

3 Elija vincular el archivo al archivo original o a una carpeta que InDesign cree a partir de los datos incrustados almacenados en el documento.

Actualización, restauración y sustitución de vínculos

Utilice el panel Vínculos para comprobar el estado de cualquier vínculo o para sustituir archivos por archivos actualizados o alternativos. Cuando se actualiza o se restaura (se vuelve a vincular) un vínculo a un archivo, se conservan las transformaciones realizadas en InDesign (si elige Volver a vincular preservando dimensiones en las preferencias de Administración de archivos). Por ejemplo, si importa un gráfico cuadrado y lo rota 30°, y luego lo vuelve a vincular a un gráfico que no está rotado, InDesign lo rota 30° para que la maquetación coincida con el gráfico al que está sustituyendo.

Nota: los archivos EPS colocados pueden contener vínculos OPI, que aparecerán en el panel Vínculos. No vuelva a vincular vínculos OPI con archivos que no sean los previstos originalmente por el creador del archivo EPS; si lo hace, pueden surgir problemas de descarga de fuentes y separaciones del color.

Elegir cómo se escalan los gráficos que se han vuelto a vincular

Cuando se vuelve a vincular un gráfico para sustituirlo por un archivo de origen diferente, puede conservar las dimensiones de imagen del archivo que se va a sustituir o puede ver el archivo entrante con sus dimensiones reales.

1 Elija InDesign > Preferencias > Administración de archivos (Windows) o Edición > Preferencias > Administración de archivos (Mac OS).

2 Elija Volver a vincular preservando dimensiones si desea que las imágenes aparezcan con el mismo tamaño que las imágenes a las que sustituyen; deseccione esta opción para que las imágenes que se vuelven a vincular aparezcan con su tamaño real.

Actualización de vínculos modificados

1 En el panel Vínculos, realice una de las acciones siguientes:

- Para actualizar vínculos específicos, seleccione uno o varios vínculos marcados con el icono de vínculo modificado.

- Para actualizar todos los vínculos modificados, haga clic en la parte inferior del panel Vínculos para deseleccionar todos los vínculos.

2 Haga clic en el botón Actualizar vínculo o elija Actualizar vínculo del menú del panel Vínculos.

Sustitución de un vínculo por un archivo de origen diferente

1 Seleccione cualquier vínculo del panel Vínculos y haga clic en el botón Volver a vincular o elija Volver a vincular del menú del panel Vínculos.

2 En el cuadro de diálogo que aparece, seleccione Volver a vincular todas las instancias si en el documento hay más de una copia del mismo archivo y desea volver a vincular cada copia al mismo archivo de origen nuevo.

3 Elija Mostrar opciones de importación si sólo ha seleccionado un vínculo y desea controlar la forma de importar el nuevo archivo de origen.

4 Busque el nuevo archivo de origen y haga doble clic en él.

5 Elija opciones de importación si ha hecho clic en la casilla de verificación Mostrar opciones de importación

Nota: si todos los archivos que faltan están en la misma carpeta, puede restaurarlos todos a la vez. Primero, seleccione todos los vínculos no disponibles (o no seleccione nada) y restaure un vínculo. Todos los demás vínculos se restauran automáticamente.

1 Para restaurar un vínculo no disponible, seleccione cualquier vínculo marcado con el icono de vínculo no disponible del panel Vínculos y haga clic en el botón Volver a vincular.

2 En el cuadro de diálogo que aparece, busque un archivo y haga doble clic en él.

Nota: si todos los archivos no disponibles están en la misma carpeta, puede restaurarlos todos al mismo tiempo. Primero, seleccione todos los vínculos no disponibles (o no seleccione nada) y restaure un vínculo. Todos los demás vínculos no disponibles se restauran automáticamente.

Restauración de todos los vínculos no disponibles

1 Lleve a cabo una de las siguientes acciones:

- Para deseleccionar todos los vínculos, haga clic en la parte inferior del panel Vínculos.
- Seleccione todos los vínculos que no estén disponibles.

2 Haga clic en el botón Volver a vincular o elija Volver a vincular en el menú del panel Vínculos.

3 En el cuadro de diálogo que aparece, busque el archivo y luego haga clic en Abrir.

4 Repita el paso 3 para cada archivo que desee restaurar.

Sustitución de un archivo importado con el comando Colocar

1 Lleve a cabo una de las siguientes acciones:

• Para sustituir el contenido de un marco de gráficos (por ejemplo, un gráfico importado), use la herramienta Selección para seleccionar el marco.

• Para sustituir el contenido de un marco de texto, use la herramienta Texto para hacer clic en un punto de inserción de un marco de texto y elija Edición > Seleccionar todo.

2 Elija Archivo > Colocar.

3 Busque y seleccione el nuevo archivo.

4 Asegúrese de que la opción Reemplazar elemento seleccionado esté seleccionada y, a continuación, haga clic en Abrir.

Editar ilustración original

El comando Editar original le permite abrir la mayoría de los gráficos en la aplicación en la que los ha creado de manera que pueda modificarlos según sea necesario. Una vez que guarda el archivo original, el documento en el que lo vinculó se actualiza con la nueva versión.

Nota: en *InDesign*, si extrae y selecciona un marco de gráficos administrados (uno exportado a *InCopy*), en lugar del gráfico en sí, este se abrirá en *InCopy*.

1 Realice una de las acciones siguientes:

• En el panel Enlaces, seleccione el vínculo y haga clic en el botón Editar original . Como alternativa, elija Editar original en el menú del panel.

• Seleccione la ilustración enlazada en la página y elija Edición > Editar original.

• En *Illustrator*, seleccione la ilustración enlazada en la página y haga clic en el botón Editar original en el panel de control.

2 Después de realizar cambios en la aplicación original, guarde el archivo.



Ejemplo

Nombre	Vinculado		No.	18
Instrucciones para el Alumno	Pone mucha atención para vincular las imágenes y obtener calidad en los trabajos.			
Actitudes a formar	Orden Atención Creatividad	Manera Didáctica de Lograrlas	El docente dará paso a paso el como vincular y mejorar las imágenes que se utilizarán.	
Competencias Genéricas a Desarrollar	<p>4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.</p> <p>E) Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.</p>			
Manera Didáctica de Lograrlas	Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas con resultados óptimos.			



Ejercicio

Nombre	Bien hecho..... mal hecho		No.	18
Instrucciones para el Alumno	Realiza varios vínculos de imágenes de una revista inventada, guardar el archivo y abrirlo en un equipo diferente para comprobar si esta bien vinculado.			
Actitudes a formar	Orden Atención Creatividad	Manera Didáctica de Lograrlas	El docente le enseñará cómo empaquetar en Indesign	
Competencias Genéricas a Desarrollar	<p>4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.</p> <p>E) Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.</p>			
Manera Didáctica de Lograrlas	Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener resultados óptimos en el transporte y salida de los archivos.			



Práctica

Nombre	La prueba de fuego		No.	1 8
Competencia a Desarrollar	4.- Realiza diseños con el software inDesign.			
Atributos de la competencia	Descubre como vincular imágenes empleadas en su diseño.			
Instrucciones para el Alumno	Arma una revista de 10 páginas (temática previamente acordada con los compañeros de grupo y el docente) vincula las imágenes y entrega un CD con el archivo al docente.			
Instrucciones para el Docente	Apoyar en todo el proceso al alumno con el software de diseño y prevenirlos de los posibles errores que comete en el transcurso del diseño.			
Recursos materiales de apoyo	Computadoras (sala de computo) Indesing CS3 Photo shop			
Actitudes a formar	Orden Creatividad Limpieza	Manera Didáctica de Lograrlas	Seguir las instrucciones del docente.	
Competencias Genéricas a Desarrollar	4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados. E) Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.			
Manera Didáctica de Lograrlas	Maneja las tecnologías de la información para desarrollar una revista con la ayuda del software de diseño.			



Saberes

Paletas de colores.

Nombre	VI. Elabora paletas de colores para aplicar transparencias y degradados.		No.	19
Instrucciones para el Alumno	Realiza paleta de colores para aplicarlos en su diseño editorial y guardarlos para próximas aplicaciones			
Saberes a adquirir	Aplicar transparencias y degradados en el diseño editorial.	Manera Didáctica de Lograrlos	El docente expondrá como realizar paletas de colores con 2 modelos de color RGB y CMYK	

Aplicación de una muestra de color o de degradado

1 Con la herramienta Selección, seleccione un marco de texto o de objeto; o bien, con la herramienta Texto ,
 Seleccione un intervalo de texto.

2 Si el panel Muestras no está abierto, elija Ventana > Muestras.

3 En el panel Muestras, seleccione los cuadros Relleno o Contorno.

4 Lleve a cabo una de las siguientes acciones:

- Para aplicar color al texto seleccionado, haga clic en el botón Texto .
- Para aplicar color a un objeto seleccionado o a un contenedor de texto, como un marco o una tabla, haga clic en el botón Objeto.

5 Haga clic en una muestra de color o de degradado. El color o degradado seleccionado se aplica al texto u objeto seleccionado, aparece en el panel Color y en los cuadros Relleno o Contorno del cuadro de herramientas. *Se pueden definir los colores de relleno y de contorno predeterminados del mismo modo que se definen otros valores predeterminados de InDesign. Elija Edición > Deseleccionar todo para asegurarse de que no se seleccione ningún objeto y, a continuación, elija un color*

Degradados

Acerca de los degradados

Un *degradado* es una fusión gradual de dos o más colores o matices del mismo color. El dispositivo de salida utilizado afecta a la separación de colores de los degradados.

Los degradados pueden incluir Papel, colores de cuatricromía, tintas planas o colores de tintas mixtas con el modo de color que desee. Los degradados se definen por una serie de etapas de color en la barra del degradado. Una *etapa* corresponde al punto en que un degradado cambia de un color al siguiente y se identifica por un cuadrado de color situado bajo la barra de degradado. De forma predeterminada, el degradado empieza con dos colores y un punto medio al 50%.

Nota: si crea un degradado con colores de distintos modos y, a continuación, los separa o imprime, todos los colores se convertirán al color de cuatricromía CMYK. A causa del cambio del modo de color, los colores pueden sufrir alteraciones. Para obtener mejores resultados, especifique degradados con colores CMYK.

Creación de una muestra de degradado

Puede crear degradados, asignarles un nombre y editarlos con el mismo panel Muestras que utiliza para trabajar con colores sólidos y matices. También puede crear degradados con el panel Degradado.

- 1 Elija Nueva muestra de degradado en el menú del panel Muestras.
- 2 En Nombre de muestra, introduzca un nombre para el degradado.
- 3 En Tipo, elija Lineal o Radial.
- 4 Seleccione la primera etapa de color en el degradado.



Primera etapa de color

5 En Color de etapa, realice uno de los pasos siguientes:

- Para elegir un color que ya se encuentra en el panel Muestras, elija Muestras y seleccione un color de la lista.
- Para mezclar un nuevo color sin nombre para el degradado, elija un modo de color o arrastre los controles deslizantes.

Nota: de forma predeterminada, la primera etapa del degradado se define en blanco. Para que sea transparente, aplique la muestra Papel.

6 Para cambiar el último color del degradado, seleccione la última etapa de color y repita el paso 5.

7 Para ajustar la posición de los colores de degradado, realice uno de los pasos siguientes:

- Arrastre las etapas de color situadas debajo de la barra.
- Seleccione una etapa de color situada debajo de la barra e introduzca un valor en Ubicación para definir la ubicación del color. Esta posición se representa mediante el porcentaje de la distancia entre el color anterior y el siguiente.

8 Para ajustar el punto medio entre dos colores de degradado (el punto en el que los colores están al 50%), realice uno de los pasos siguientes:

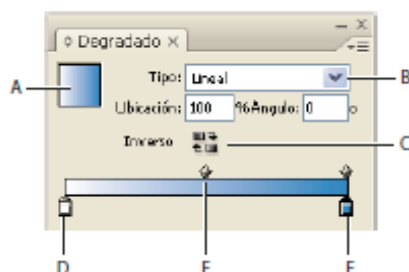
- Arrastre el icono en forma de rombo situado encima de la barra.

- Seleccione el icono en forma de rombo situado encima de la barra e introduzca un valor de ubicación para definir la posición de dicho color. Esta posición se representa mediante el porcentaje de la distancia entre el color anterior y el siguiente.

9 Haga clic en Aceptar o en Añadir. El degradado se almacena en el panel Muestras con su nombre.

Aplicación de un degradado sin nombre con el panel Degradado

Aunque se recomienda utilizar el panel Muestras para crear y almacenar degradados, también puede trabajar con ellos si utiliza el panel Degradado, que posiblemente ya conozca si utiliza también Adobe Illustrator. El degradado activo siempre se puede añadir al panel Muestras. El panel Degradado sirve también para crear un degradado sin nombre que no se utilice a menudo.



Panel Degradado

A. Relleno de degradado

B. Menu de tipo de degradado

C. Boton Inverso

D. Inicio de etapa de color

E. Punto medio<2/>

F. Color final del degradado

Nota: si selecciona un objeto que utiliza un degradado con nombre, al editar el degradado con el panel Degradado solo cambiara el color de dicho objeto. Para editar cada caso de un degradado con nombre, haga doble clic en su muestra en el panel Muestras.

1 Seleccione el objeto o los objetos que desea cambiar.

2 Haga clic en los cuadros Relleno o Contorno del panel Muestras o del cuadro de herramientas. (Si el cuadro Relleno de degradado no está visible, elija Mostrar opciones en el menú del panel Degradado.)

3 Para abrir el panel Degradado, elija Ventana >Degradado o haga doble clic en la herramienta Degradado del cuadro de herramientas.

4 Para definir el color inicial de un degradado, haga clic en la etapa de color situada más a la izquierda debajo de la barra de degradado y, a continuación, realice uno de los pasos siguientes:

- Arrastre una muestra del panel Muestras y colóquela en la etapa de color.
- Mantenga presionada la tecla Alt (Windows) o la tecla Opción (Mac OS) y haga clic en una muestra de color del panel Muestras.
- En el panel Color, cree un color con los controles deslizantes o la barra de color.

5 Para definir el color final de un degradado, haga clic en la etapa de color situada más a la derecha debajo de la barra de degradado. A continuación, siga las instrucciones del paso anterior para elegir el color que desee.

6 Seleccione Lineal o Radial en el menú Texto y ajuste el color y las posiciones del punto medio según se explica en

Nota: al cambiar el tipo de degradado, se restablecerán los puntos iniciales y finales del degradado a sus valores predeterminados del objeto seleccionado.

7 Para ajustar el ángulo de degradado, introduzca un valor en Ángulo.

Modificación de degradados

Puede modificar degradados añadiendo colores para crear degradados con varios colores y ajustando etapas de color y puntos medios. Es aconsejable rellenar un objeto con el degradado que desee ajustar para obtener una vista previa del efecto conforme ajusta el degradado.

Puede modificar los degradados copiados desde Adobe Illustrator solo si se han copiado con el formato AICB.

Nota: si edita una muestra de color, las etapas de degradado que utilicen dicha muestra se actualizarán y cambiará el degradado.

Adición de colores intermedios a un degradado

1 Haga doble clic en una muestra de degradado del panel Muestras o abra el panel Degradado.

2 Haga clic debajo de la barra de degradado para definir una nueva etapa de color. La nueva etapa de color se define de forma automática con los valores de color de esa posición a lo largo del degradado existente.

3 Ajuste de la nueva etapa de color.

Eliminación de un color intermedio de un degradado

Seleccione la etapa de color intermedia y arrástrela hasta el borde del panel.

Cómo invertir la progresión de color de un degradado

1 Actívelo.

2 En el panel Degradado, haga clic en el botón Inverso .

Ajuste de un degradado con la herramienta Degradado

Una vez que haya rellenado un objeto con un degradado, puede modificarlo con la herramienta Muestra de degradado o la herramienta Desvanecimiento de degradado para “volver a pintar” el relleno arrastrando una línea imaginaria. Las herramientas de degradado le permiten cambiar la dirección de un degradado, cambiar su punto inicial y final y aplicar un degradado a varios objetos. La herramienta Desvanecimiento de degradado le permite suavizar el degradado en la dirección en la que realice el movimiento de arrastre.

1 En el panel Muestras o en el cuadro de herramientas, seleccione los cuadros Relleno o Contorno, según dónde se haya aplicado el degradado original.

2 Seleccione la herramienta Muestra de degradado o Desvanecimiento de degradado y colóquela donde desee definir el punto inicial del degradado. Arrastre el cursor por el objeto en la dirección en que desee aplicar el degradado. Mantenga presionada la tecla Mayús para restringir la herramienta a múltiplos de 45°.

Si se arrastra la herramienta Desvanecimiento de degradado por el degradado de manera progresiva se suavizan los colores de éste dentro del área de arrastre.

3 Suelte el botón del ratón donde desee definir el punto final del degradado.

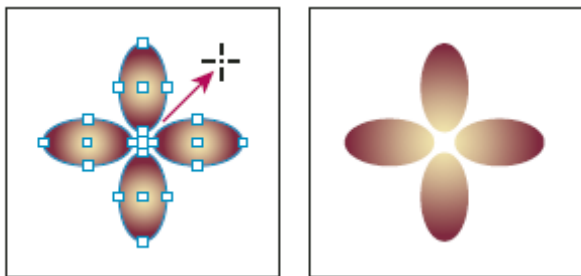
Aplicación de un degradado a varios objetos

1 Asegúrese de que todos los objetos seleccionados ya utilizan un degradado.

2 En el cuadro de herramientas, seleccione los cuadros Relleno o Contorno.

3 Seleccione la herramienta Degradado y sitúela donde desee definir el punto de inicio del degradado. Arrastre el cursor por el objeto en la dirección en que desee aplicar el degradado. Mantenga presionada la tecla Mayús para restringir la herramienta a múltiplos de 45°.

4 Suelte el botón del ratón donde desee definir el punto final del degradado.



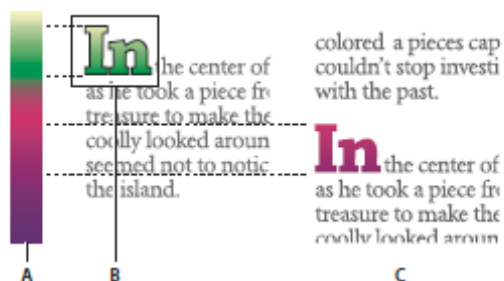
Relleno de degradado predeterminado (izquierda) y degradado aplicado a objetos (derecha)

Si selecciona un trazado compuesto con un degradado, podrá editar el degradado de todos los sobrazados solo con el panel Degradado, sin necesidad de usar la herramienta Degradado.

Aplicación de degradados al texto

En un solo marco de texto, puede crear varios fragmentos de texto degradado junto con el texto en negro y en color predeterminados.

Los puntos finales de un degradado siempre están anclados en relación con el cuadro delimitador del trazado o del marco de texto del degradado. Los caracteres de texto individuales muestran la parte del degradado sobre el que se sitúan. Si se cambia el tamaño del marco de texto o se ajusta el texto, los caracteres se vuelven a distribuir por el degradado y, por tanto, los colores de los caracteres también cambiarán.



Trabajo con caracteres de texto con relleno de degradado

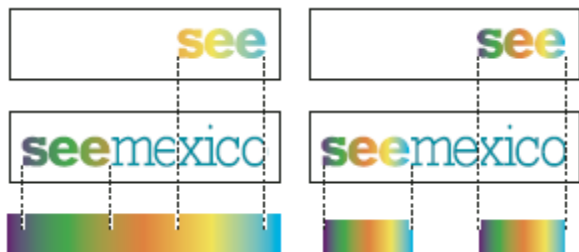
A. *Relleno de degradado subyacente*

B. *Caracteres de texto con degradado aplicado*

C. *Texto añadido y posición de desplazamiento de texto en relación con el relleno de degradado*

Si desea ajustar un degradado para que todo el rango del color comprenda un rango de caracteres de texto concreto, tiene dos opciones:

- Use la herramienta Degradado para restablecer los puntos finales del degradado, de modo que sólo se incluyan los caracteres seleccionados al aplicar el degradado.
- Seleccione el texto y conviértalo en contornos (trazados editables) y, a continuación, aplique el degradado a dichos contornos. Ésta es la mejor opción para un texto corto en su propio marco de texto. El degradado siempre estará anclado a los contornos, no al marco de texto, y los contornos se ajustarán al resto del texto. No obstante, los contornos actuarán como un único gráfico integrado en el marco de texto, por lo que no se podrá editar el texto. Además, las opciones tipográficas dejarán de tener efecto; por ejemplo, el texto convertido en contornos no tendrá separaciones.



De forma predeterminada, el texto que cambie de posición cambiara en relación con el degradado (izquierda); cuando el texto se convierta en contornos, el degradado aplicado se moverá con el texto (derecha).

Para obtener información sobre la conversión de contornos de texto en trazados.

Varios degradados en un solo marco de texto

Puede seleccionar distintos fragmentos de texto en un solo marco de texto y aplicar un degradado diferente a cada uno de ellos. Cada degradado se añade al marco de texto y su seguimiento se realiza por separado junto con los caracteres seleccionados al aplicar cada degradado. No obstante, los puntos finales del degradado siguen anclados al cuadro delimitador del marco de texto, no a rangos de texto individuales.

Acerca de las transparencias

Cuando cree un objeto o contorno, aplique un relleno o introduzca texto, estos elementos se mostrarán de manera predeterminada como sólidos; es decir, tendrán un valor de opacidad del 100%. Puede hacer que los elementos sean transparentes mediante diversos métodos. Por ejemplo, puede modificar la opacidad de 100% (completamente opaco) a 0% (completamente transparente). Al disminuir la opacidad, la ilustración subyacente se hace visible a través de la superficie del objeto, contorno, relleno o texto.

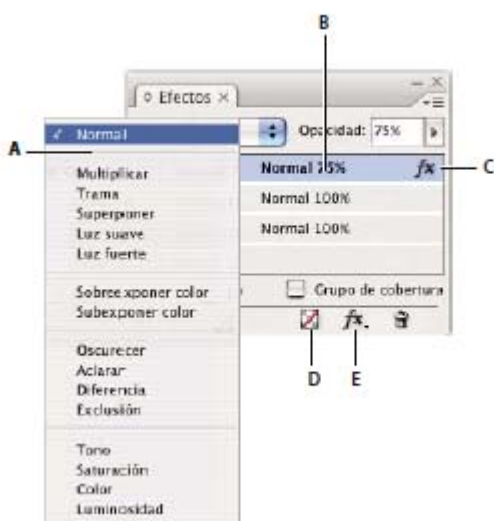
Utilice el panel Efectos para especificar la opacidad de un objeto, su contorno, relleno o texto. Puede decidir el modo en que el propio objeto, su contorno, relleno o texto se fusionarán con los objetos que están debajo de él. Cuando hay varios objetos implicados, puede elegir aislar la fusión a objetos específicos de manera que sólo algunos objetos del grupo se fusionen con los objetos que tienen debajo, o bien puede aplicar un knockout a los objetos en lugar de fusionarlos con otros objetos en un grupo.



Las aéreas de los objetos subyacentes aparecen a través del objeto transparente.

Información general del panel Efectos

Utilice el panel Efectos (Ventana > Efectos) para especificar la opacidad y el modo de fusión de los objetos y grupos, aislar la fusión a un grupo específico, aplicar un knockout a objetos dentro de un grupo o aplicar un efecto de transparencia.



Adición y edición de los efectos de transparencia en el panel Efectos

- A. Modo de fusión
- B. Niveles C. Icono de efectos
- D. Borrar efectos
- E. Botón de efectos

Modo de fusión Especifica cuántos colores de los objetos transparentes interactúan con los objetos que tienen detrás. **Opacidad** Determina la opacidad de un objeto, contorno, relleno o texto.

Nivel Indica la configuración de opacidad del objeto, contorno, relleno y texto del objeto, así como si se han aplicado los efectos de la transparencia. Haga clic en el triángulo situado a la izquierda de la palabra *Objeto* (o *Grupo* o *Grafico*) para ocultar o mostrar estos valores de nivel. El icono de efectos aparece en un nivel una vez haya aplicado la configuración de transparencia en él y puede hacer doble clic en ese icono para editar la configuración.

Aislar fusión Aplica un modo de fusión a un grupo seleccionado de objetos.

Grupo de knockout Hace que los atributos de opacidad y fusión de todos los objetos de un grupo cubran, o bloqueen, los objetos subyacentes del grupo. **Botón Borrar todo** Borra los efectos (contorno, relleno o texto) de un objeto, define el modo de fusión en Normal y cambia la configuración de opacidad al 100% en todo el objeto.

Botón de efectos Muestra una lista de efectos de transparencia.

Visualización de las opciones del panel Efectos

Elija Ventana > Efectos y, si resulta necesario, abra el menú del panel Efectos y elija Mostrar opciones.

Las opciones del panel Efectos también están disponibles en el cuadro de diálogo Efectos (seleccione un objeto y elija Objeto > Efectos > Transparencia) y, en forma simplificada, en el panel Control.

Aplicación de efectos de transparencia

1 Seleccione un objeto. Para aplicar los efectos a un gráfico, seleccione el gráfico con la herramienta Selección directa.

2 Elija Ventana > Efectos para mostrar el panel Efectos.

3 Seleccione un nivel para designar qué partes del objeto desea cambiar:

Objeto Afecta a todo el objeto: su contorno, relleno y texto.

Gráfico Afectará únicamente al gráfico seleccionado con la herramienta Selección directa. Los efectos que aplique al gráfico permanecerán incluso si pega el gráfico en un marco diferente.

Grupo Afecta a todos los objetos y al texto del grupo. (Utilice la herramienta Selección directa para aplicar los efectos a los objetos de un grupo).

Contorno Afecta únicamente al contorno del objeto (incluyendo su color de hueco).

Relleno Afecta únicamente al relleno del objeto.

Texto Afecta sólo al texto del interior del objeto, pero no al marco de texto. Los efectos que aplique al texto afectarán a todo el texto del objeto; no puede aplicar un efecto a palabras o letras de manera individual.

También puede elegir una configuración de nivel en el panel Control: haga clic en el botón Aplicar efecto a objeto y seleccione Objeto, Contorno, Relleno o Texto.

4 Realice una de las acciones siguientes para abrir el cuadro de diálogo Efectos:

- En los paneles Efectos o Control, haga clic en el botón de efectos y seleccione un efecto del menú.
- En el menú del panel Efectos, seleccione Efectos y, a continuación, un nombre de efecto.
- En el menú contextual, elija Efectos y, a continuación, un nombre de efecto.
- Elija Objeto > Efectos y, a continuación, seleccione un nombre de efecto.
- En el panel Efectos, haga clic en el triángulo para mostrar la configuración de nivel (si es necesario) y, a continuación, haga doble clic en una configuración de nivel (Objeto, Contorno, Relleno o Texto) en el panel Efectos. Al hacer doble clic abre el cuadro de diálogo Efectos y selecciona una configuración de nivel.

5 Seleccione las opciones y configuración del efecto. (Consulte “Configuración y opciones más comunes de transparencia”)

6 Haga clic en Aceptar.

Edición de un efecto de transparencia

1 Realice una de las acciones siguientes para abrir el cuadro de diálogo Efectos.

- En el panel Efectos, haga doble clic en el icono de efectos. (Es posible que tenga que hacer clic en el triángulo situado junto a la palabra *Objeto* para mostrar el icono de efectos.)
- Seleccione el nivel con el efecto que desee editar, haga clic en el botón de efectos del panel Efectos y elija el nombre de un efecto.

2 Edite el efecto.

Cómo copiar efectos de transparencia

Realice alguna de las siguientes acciones para copiar efectos de transparencia:

- Para copiar efectos entre objetos, seleccione el objeto con el efecto que desea copiar, seleccione el icono de efectos del objeto en el panel Efectos y arrastre el icono hasta el otro objeto. Únicamente puede arrastrar y colocar efectos entre objetos situados en el mismo nivel.

- Para copiar efectos entre objetos de manera selectiva, utilice la herramienta Cuentagotas.

Para controlar la

Configuración de contorno, relleno y objeto de transparencia que se va a copiar con la herramienta Cuentagotas, haga doble clic en la herramienta para abrir el cuadro de diálogo Opciones de Cuentagotas. A continuación, seleccione o deseleccione opciones en las áreas Configuración de contorno, Configuración de relleno y Configuración de objeto.

- Para copiar efectos de un nivel a otro en el mismo objeto, presione la tecla Opción y arrastre (Mac OS) o presione Alt y arrastre (Windows) el icono de efectos de un nivel a otro (Contorno, Relleno o Texto) en el panel Efectos.

Cómo borrar los efectos de transparencia de un objeto

Lleve a cabo una de las siguientes acciones:

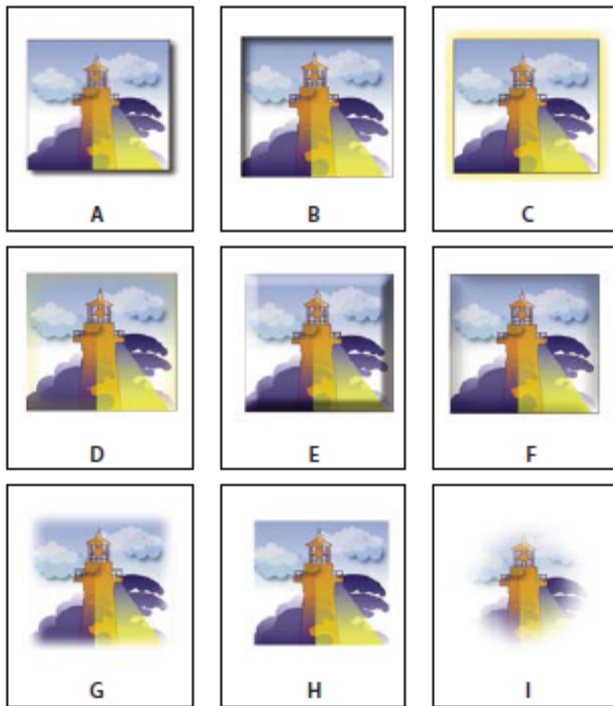
- Para borrar todos los efectos de un objeto, así como cambiar el modo de fusión a Normal y la configuración de Opacidad al 100%, haga clic en el botón Borrar todos los efectos del panel Efectos o elija Borrar todas las transparencias en el menú del panel Efectos.

- Para borrar todos los efectos pero mantener la configuración de transparencia y opacidad, seleccione un nivel y elija Borrar efectos en el menú del panel Efectos o arrastre el icono de efectos desde el nivel Contorno, Relleno o Texto en el panel Efectos hasta el icono de papelera.

- Para quitar un efecto individual de un objeto, abra el cuadro de diálogo Efectos y deseleccione un efecto de transparencia.

Efectos de transparencia

InDesign ofrece nueve efectos de transparencia. La mayoría de las configuraciones y opciones para crear estos efectos son muy parecidas.



Efectos

A. Sombra paralela **B. Sombra interna** **C. Resplandor externo** **D. Resplandor interior** **E. Biselar y grabar** **F. Satinar** **G. Desvanecimiento basico** **H. Desvanecimiento direccional** **I. Desvanecimiento de degradado**

Sombra paralela Añade una sombra que cae detrás del objeto, contorno, relleno o texto.

Sombra interna Añade una sombra que afecta sólo al interior de los bordes del objeto, contorno, relleno o texto, proporcionándole la apariencia de hueco.

Resplandor externo y Resplandor interno Añade resplandor que procede desde los bordes exterior o interior del objeto, relleno o texto.

Biselar y grabar Añade varias combinaciones de resaltados y sombras para proporcionar al texto y a las imágenes una apariencia tridimensional.

Satinar Añade sombreado interior que crea un acabado satinado.

Desvanecimiento básico, Desvanecimiento direccional y Desvanecimiento de degradado Suaviza los bordes de un objeto atenuándolos hasta un tono transparente.

Sombra paralela

El efecto Sombra paralela crea una sombra tridimensional. Puede desplazar la sombra paralela por los ejes x o y, así como variar el modo de fusión, el color, la opacidad, la distancia, el ángulo y el tamaño de la sombra paralela. Utilice estas opciones para determinar cómo interactuará la sombra paralela con los objetos y efectos de transparencia:

El objeto crea knockout en sombra El objeto aparece delante de la sombra paralela que proyecta.

La sombra muestra otros efectos La sombra paralela muestra otros efectos de transparencia. Por ejemplo, si el objeto tiene aplicado desvanecimiento en un lado, puede hacer que la sombra paralela descarte el desvanecimiento de forma que la sombra no se desvanezca, o bien puede hacer que la sombra parezca desvanecida del mismo modo que se desvanece el objeto.

Haga clic en el botón Sombra paralela del panel Control para aplicar con rapidez una sombra paralela o para quitarla en un objeto, contorno, relleno o texto.

Para seleccionar un color para una sombra paralela, haga clic en el botón Definir color de sombra (junto al menú Modo de fusion) y seleccione un color.

Sombra interna

El efecto Sombra interna coloca la sombra en el interior del objeto, creando la impresión de que el objeto está hueco. Puede desplazar la sombra interna por los diferentes ejes y variar el modo de fusión, la opacidad, la distancia, el ángulo, el tamaño, el ruido y la obturación de la sombra.

Resplandor externo

El efecto Resplandor externo hace que el resplandor emane de la parte inferior del objeto. Puede definir el modo de fusión, la opacidad, la técnica, el ruido, el tamaño y el pliego.

Resplandor interno

El efecto Resplandor interno hace que un objeto emane resplandor desde el interior hacia fuera. Elija la configuración de modo de fusión, opacidad, técnica, tamaño, ruido y obturación, así como la configuración de Origen:

Origen Específico el origen del resplandor. Elija Centro para aplicar un resplandor que proceda del centro; elija Borde para que el resplandor emane de los bordes del objeto.

Biselar y grabar

Utilice el efecto Biselar y grabar para que los objetos tengan un aspecto realista y tridimensional. La configuración de Estructura determina el tamaño y forma del objeto:

Estilo Especifica el estilo de bisel: Bisel exterior crea el bisel en los bordes exteriores del objeto; Bisel interior crea el bisel en los bordes interiores; Grabar simula el efecto de grabar el objeto con respecto a los objetos subyacentes; Grabar almohada simula el efecto de sellar los bordes del objeto en los objetos subyacentes.

Tamaño Determina el tamaño del efecto de bisel o de grabado.

Técnica Determina cómo interactúa el borde del efecto de bisel o de grabado con los colores de fondo: Suavizado desenfoca ligeramente los bordes (y no conserva las características detalladas en tamaños mayores); Cíncel blando desenfoca los bordes, pero no tanto como con la técnica Suavizado (conserva las funciones detalladas mejor que la técnica Suavizado pero no tan bien como lo hace la técnica Cíncel duro); Cíncel duro proporciona un borde más duro y visible (conserva las características detalladas mejor que las técnicas Suavizado o Cíncel blando).

Suavizar Además de la configuración de Técnica, desenfoca el efecto para reducir los elementos no deseados y los bordes toscos.

Dirección Elija Soltado o Pulsado para que el efecto aparezca soltado o pulsado.

Profundidad Especifica la profundidad del efecto de bisel o de grabado.

La configuración de Sombrear determina cómo interactúa la luz con el objeto:

Ángulo y altitud Define la altura del origen de luz. El ajuste 0 equivale al nivel del suelo; 90 equivale al punto situado justo encima del objeto.

Usar luz global Aplica el origen de luz global según se ha especificado para todos los efectos de transparencia. Si se elige esta opción se anula cualquier configuración de Ángulo y altitud.

Resaltado y sombra Especifica el modo de fusión del resaltado y sombra del bisel o grabado.

Satinar: Utilice el efecto Satinar para otorgar a los objetos un acabado suave y parecido al satinado. Seleccione la configuración de modo de fusión, opacidad, ángulo, distancia y tamaño, así como si desea invertir los colores y transparencias:

Invertir Seleccione esta opción para invertir las áreas de color y transparentes del objeto.

Desvanecimiento básico

El efecto Desvanecimiento suaviza (desvanece) los bordes de un objeto en una distancia que especifique:

Ancho de desvanecimiento Define la distancia en la que el objeto se desvanece de opaco a transparente.

Obturación Junto con la configuración de Ancho de desvanecimiento, determina la cantidad de resplandor suavizado que es opaco y la cantidad que es transparente; un valor mayor aumenta la opacidad y uno menor reduce la transparencia.

Vértices Elija Nítido, Redondeado o Difuso:

Nítido Sigue el borde exterior de la forma, incluyendo los vértices marcados. Esta opción es ideal para dibujar estrellas o crear efectos especiales en formas rectangulares.

Redondeado Redondea el vértice siguiendo el radio de desvanecimiento, primero hacia afuera y después hacia adentro, formando así las dos siluetas. Esta opción funciona bien con los rectángulos.

Difuso Usa el método de Adobe Illustrator, que suaviza los bordes del objeto de un tono opaco a transparente.

Ruido Especifica la cantidad de elementos aleatorios en el resplandor de suavizado. Use esta opción para suavizar el resplandor.

Desvanecimiento direccional

El efecto Desvanecimiento direccional suaviza los bordes de un objeto desvaneciéndolos hasta hacerlos transparentes desde las direcciones que especifique. Por ejemplo, puede aplicar el desvanecimiento a la parte superior e inferior del objeto, pero no a los lados izquierdo o derecho.

Anchos de desvanecimiento Defina la distancia a partir de la cual la parte superior, inferior, el lado izquierdo y derecho del objeto se desvanecen hasta ser transparentes. Seleccione la opción de bloqueo para desvanecer cada lado del objeto según la misma distancia.

Ruido Especifica la cantidad de elementos aleatorios en el resplandor de suavizado. Use esta opción para crear un resplandor más suave.

Obturación Determina junto con las opciones de Ancho, cuánto resplandor es opaco y cuánto es transparente; a mayor valor, la opacidad aumenta y a menor valor, aumenta la transparencia.

Forma Seleccione una opción (Sólo primer borde, Bordes interlineados o Todos los bordes) para delimitar la forma original del objeto.

Ángulo Rota el marco de referencia para conseguir el efecto de desvanecimiento de forma que, mientras no introduzca un múltiplo de 90 grados, los bordes con desvanecimiento se sesgarán en lugar de estar paralelos al objeto.

Desvanecimiento de degradado

Utiliza el efecto Desvanecimiento de degradado para suavizar las áreas de un objeto atenuándolas hasta un tono transparente.

Etapas de degradado Crea un fin de degradado para cada degradado de la transparencia que desea para el objeto.

- Para crear un fin de degradado, haga clic debajo del control de Degradado (arrastre un fin de degradado hacia afuera del control para eliminar un fin).
- Para ajustar la posición de un fin de degradado, arrástrelo hacia la izquierda o hacia la derecha o, selecciónelo y, a continuación, arrastre el control de Ubicación.
- Para ajustar el punto medio entre dos etapas de opacidad, arrastre un diamante sobre el control de Degradado. La ubicación del diamante determina cómo es la transición entre las etapas (brusca o gradual).

Invertir degradado Haga clic aquí para invertir la dirección de los degradados. El cuadro se encuentra situado a la derecha del control de Degradado.

Opacidad Especifica la transparencia entre puntos de degradado. Seleccione un punto y arrastre el control de Opacidad.

Ubicación Ajusta la ubicación de un fin de degradado. Seleccione un fin de degradado antes de arrastrar el control o introducir una medida.

Tipo Las sombras lineales desde el punto de degradado inicial hasta el final en una línea recta. Las sombras radiales desde el punto inicial hasta el final en un patrón circular.

Ángulo Establece el ángulo de las líneas de degradados para los degradados lineales. Por ejemplo, a 90 grados, las líneas son horizontales y a 180 grados, las líneas son verticales.

Configuración y opciones más comunes de transparencia

La configuración y muchas de las opciones de los efectos de transparencia son las mismas en distintos efectos. Entre la configuración y las opciones más comunes de la transparencia se encuentran:

Ángulo y Altitud Determina el ángulo de luz en el que se aplica un efecto de luz. El ajuste 0 equivale al nivel del suelo y 90, al punto situado justo encima del objeto. Haga clic en el radio del ángulo e introduzca una los grados. Seleccione Utilizar luz global si desea que todos los objetos dispongan de un ángulo de luz uniforme. Esta opción la utilizan los efectos Sombra paralela, Sombra interna, Biselar y grabar y Desvanecimiento.

Modo de fusión Especifica cómo interactúan los colores de los objetos transparentes con aquellos que se encuentran detrás de ellos. Esta opción la utilizan los efectos Sombra paralela, Sombra interna, Resplandor externo, Resplandor interno y Satinar.

Obturación Determina junto con el valor Tamaño, cuánta sombra o resplandor es opaco y cuánto es transparente; a mayor valor, la opacidad aumenta y a menor valor, la transparencia aumenta. Esta opción la utilizan los efectos Sombra interna, Resplandor interno y Desvanecimiento.

Distancia Especifica la distancia de desplazamiento del efecto Sombra paralela, Sombra interna o Satinar.

Ruido Específico la cantidad de elementos aleatorios de la opacidad de un resplandor o una sombra conforme introduce un valor o arrastra el control. Esta opción la utilizan los efectos Sombra paralela, Sombra interna, Resplandor externo, Resplandor interno y Desvanecimiento.

Opacidad Determina la opacidad de un efecto. Arrastre el control o introduzca un porcentaje. Esta opción la utilizan los efectos Sombra paralela, Sombra interna, Resplandor externo, Resplandor interno y Satinar.

Tamaño Específico el nivel de sombra o resplandor. Esta opción la utilizan los efectos Sombra paralela, Sombra interna, Resplandor externo, Resplandor interno y Satinar.

Pliego Determina la transparencia del desenfoque dentro del efecto sombra o resplandor tal y como ha establecido el valor Tamaño. Al introducir un porcentaje mayor, el desenfoque será más opaco. Esta opción la utilizan los efectos Sombra paralela y Resplandor externo.

Técnica Estas opciones determinan cómo interactúa el borde de un efecto de transparencia con los colores de fondo. Las opciones Más suave y Preciso están disponibles para los efectos Resplandor externo y Resplandor interno:

Más suave Aplica un desenfoque al borde del efecto. No conservará las funciones detalladas en los tamaños mayores.

Preciso Mantiene el borde del efecto, incluyendo los vértices y otros detalles marcados. Mantiene los rasgos mejor que la técnica Más suave.

Usar luz global Aplica la opción de luz global a la sombra. Esta opción la utilizan los efectos Sombra paralela, Biselar y grabar y Sombra interna.

Desplazamiento X y Desplazamiento Y Desplaza la sombra en los ejes x o y según la cantidad que especifique. Esta opción la utilizan los efectos Sombra paralela y Sombra interna.

Usar luz global

Puede aplicar un ángulo de luz uniforme a efectos de transparencia en el que la sombra sea un factor: Sombra paralela, Sombra interna y Biselar y grabar. Al seleccionar Utilizar luz global con estos efectos, la luz quedará determinada por el valor global del cuadro de diálogo Luz global.

1 Realice una de las siguientes acciones para abrir el cuadro de diálogo Luz global:

- Seleccione Luz global en el menú del panel Efectos.
- Seleccione Objeto > Efectos > Luz global.

2 Introduzca un valor o arrastre el radio del ángulo para establecer el Ángulo y la Altitud

Definición de la opacidad de un objeto

Puede aplicar la transparencia a un único objeto u objetos seleccionados (incluyendo gráficos y marcos de texto), pero no podrá aplicársela a los caracteres de texto individuales o capas. Sin embargo, los gráficos importados con esos tipos de efectos de transparencia se verán e imprimirán correctamente.

1 Seleccione el objeto o los objetos.

La palabra *mixto* aparecerá en el panel Efectos si, al seleccionar varios objetos, las definiciones de opacidad entran en conflicto. Por ejemplo, si los objetos que ha seleccionado disponen de una definición de opacidad Relleno distinta, en la paleta Transparencia se mostrará “Relleno: Opacidad (mixta)”.

2 Seleccione Objeto, Contorno, Relleno o Texto con una de las siguientes técnicas:

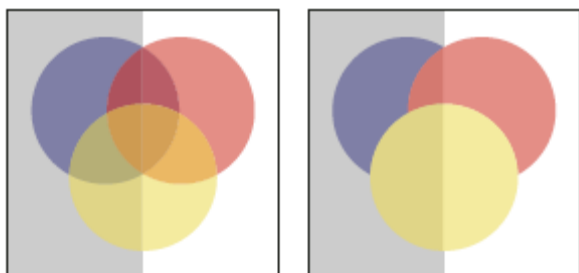
- Haga clic en el botón Aplicar efectos del panel Control y elija una opción.
- Haga clic en una opción en el panel Efectos (haga clic en el triángulo junto a la palabra Objeto, si fuera necesario, para ver las distintas opciones).

3 Introduzca un valor para Opacidad en el panel Control o Efectos o haga clic en la flecha junto a la opción de Opacidad y arrastre el control. Mientras que el valor de opacidad se reduce, el de la transparencia aumenta.

Aplicación de transparencia a grupos

Además de poder aplicar los efectos de transparencia a objetos únicos, también puede aplicarlos a grupos.

Si simplemente selecciona objetos y modifica su configuración de opacidad individual, la opacidad de los objetos seleccionados cambiará respecto a la del resto. Las áreas solapadas mostrarán una opacidad acumulada. En cambio, si selecciona un grupo creado con el comando Grupo y, a continuación, cambia la opacidad, el panel Efectos trata el grupo como un único objeto (este panel mostrará únicamente una opción de nivel, la de Grupo) y la opacidad del grupo no cambia. Es decir, los objetos del grupo no interactúan entre ellos en lo que respecta a transparencias.



Objetos seleccionados y definidos con un 50% de opacidad (izquierda) y grupo seleccionado y definido con un 50% de opacidad (derecha)

Modificación de la apariencia en pantalla de ilustraciones transparentes

Utilice el cuadro de diálogo Rendimiento de visualización para definir las preferencias de transparencia. Estas preferencias determinan la calidad en pantalla de los objetos transparentes en documentos nuevos y en documentos guardados con preferencias modificadas. Puede definir preferencias para activar o desactivar la visualización de la transparencia en el documento. Si desactiva la transparencia en las preferencias de visualización, no se desactiva la transparencia al imprimir o exportar el archivo.

1 Seleccione Edición > Preferencias > Rendimiento de visualización (Windows) o Adobe InDesign > Preferencias > Rendimiento de visualización (Mac OS).

2 Seleccione una opción (Rápida, Típica, Calidad alta) de la sección Ajustar visualización para determinar la resolución en pantalla de cualquier efecto en el documento. La configuración modificada sólo se aplica a la opción seleccionada:

- La opción Rápida desactiva la transparencia y fija la resolución en 24 ppp.
- La opción Típica muestra efectos de baja resolución y fija la resolución en 72 ppp.
- La opción Calidad alta mejora la visualización de efectos, especialmente en archivos PDF y EPS, y fija la resolución en 144 ppp.

3 Deslice el control de transparencia. El valor predeterminado es Calidad media, que muestra sombras paralelas y desvanecimientos.

4 Haga clic en Aceptar.

5 Cuando las tintas se superponen con los modos de fusión, seleccione Ver > Vista previa de sobreimpresión. Con esta opción verá cómo la tinta interactúa con la transparencia.

Cómo dejar de mostrar transparencias

Para mejorar el rendimiento de visualización, puede desactivar la visualización de transparencias. Al desactivar la transparencia en pantalla, ésta no se desactivará para imprimir o exportar el archivo.

Seleccione Ver > Rendimiento de visualización > Visualización rápida.



Ejemplo

Nombre	Paletas de color		No.	1
Instrucciones para el Alumno	Elabora una paleta de color que utiliza en su diseño.			
Actitudes a formar	Orden Creatividad Atención	Manera Didáctica de Lograrlas	El docente explica el como crear un color para añadir en la paleta de colores.	
Competencias Genéricas a Desarrollar	<p>4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.</p> <p>E) Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.</p>			
Manera Didáctica de Lograrlas	Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para crear paleta de colores.			



Ejercicio

Nombre	Mis transparencias y degradados.	No.	19
Instrucciones para el Alumno	Realizar una paleta de color y aplicar degradados y transparencias en un formato de catálogo impreso.		
Actitudes a formar	Orden. Creatividad Atención	Manera Didáctica de Lograrlas	El docente hará ejercicios de cómo crear una paleta de color y realizar degradados.
Competencias Genéricas a Desarrollar	<p>4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.</p> <p>E) Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.</p>		
Manera Didáctica de Lograrlas	Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y crear colores y degradados.		



Práctica

Nombre	Mi muestrario de productos		No.	19
Competencia a Desarrollar	4.- Realiza diseños con el software inDesign.			
Atributos de la competencia	VI. Elabora paletas de colores para aplicar transparencias y degradados.			
Instrucciones para el Alumno	Reune imágenes de una línea de productos para realizar un catalogo muestra de 10 artículos 1 por página.			
Instrucciones para el Docente	Apoya al alumno en todo el proceso de la práctica para que el alumno discipe sus dudas.			
Recursos materiales de apoyo	Computadoras (sala de computo) Indesing CS3 Photo shop			
Actitudes a formar	orden	Manera Didáctica de Lograrlas	Seguir las instrucciones del docente y las que llevará a soluciones creativas.	
Competencias Genéricas a Desarrollar	4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados. E) Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.			
Manera Didáctica de Lograrlas	Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de colores y degradados.			



Saberes

Nombre	VII. Emplea diversos formatos de salida para su impresión o presentación.	No.	20
Instrucciones para el Alumno	Toma en cuenta los sistemas de impresión para que antes de comenzar a diseñar piense cómo se va a imprimir.		
Saberes a adquirir	Creatividad Disposición	Manera Didáctica de Lograrlos	Es muy importante que antes de comenzar a diseñar el alumno conozca los sistemas de impresión para que se de cuenta en que formato o salida lo va a mandar para obtener la mejor calidad de impresión.

InDesign admite una gran variedad de formatos gráficos, incluidos los mapas de bits (TIFF, GIF, JPEG y BMP) y los vectoriales (EPS). Otros formatos admitidos son DCS, PICT, WMF, EMF, PCX, PNG y Scitex CT (.sct). Puede importar un archivo SWF como un archivo de película.

Uso de Adobe Stock Photos en InDesign

El área Adobe Stock Photos de Adobe Bridge permite buscar bibliotecas de Adobe Stock Photo y descargar imágenes directamente al documento de InDesign. (Haga clic en el icono Ir a Bridge del panel Control para abrir Bridge desde dentro de InDesign). Tras descargar una imagen y colocarla en un documento de InDesign, aparece en el panel Vínculos con el icono Composición de Adobe Stock Photos. En el menú del panel Vínculos, se puede elegir Comprar esta imagen para conectarse directamente al área de compras de Bridge. Si no ha comprado Adobe Stock Photos, se mostrará en el cuadro de diálogo Comprobación preliminar como vínculos defectuosos. Debe comprar los archivos antes de imprimir o empaquetar.

Archivos TIFF (.tif)

TIFF es un formato flexible de imágenes de mapa de bits que prácticamente admiten todas las aplicaciones de pintura, edición de imágenes y maquetación de páginas. Asimismo, prácticamente todos los escáneres de escritorio pueden producir imágenes TIFF. El formato TIFF admite archivos CMYK, RGB, de escala de grises, Lab, de color indexado y de mapas de bits con canales alfa y tintas planas. Puede seleccionar un canal de tinta plana al colocar un archivo TIFF. Los canales de tintas planas aparecen en InDesign como tintas planas en el panel Muestras. Puede usar un programa de edición de imágenes como Photoshop para crear un trazado de recorte si desea incorporar un fondo transparente para una imagen TIFF. InDesign admite trazados de recorte en imágenes TIFF y reconoce los comentarios OPI codificados.

Archivos Graphics Interchange Format (.gif)

GIF (Graphics Interchange Format, Formato de intercambio de gráficos) es un estándar de visualización de gráficos en Internet y en otros servicios en línea. Como comprime los datos de imagen sin perder detalles, su método de compresión se denomina *sin pérdidas*. Esa compresión funciona bien con gráficos que utilizan un número limitado de colores uniformes como logotipos y gráficas; sin embargo, GIF no puede mostrar más de 256 colores. Por ello, es menos efectivo para ver fotografías en línea (mejor usar JPEG) y no se recomienda para impresiones comerciales. Si un archivo GIF importado contiene transparencias, el gráfico interactúa sólo donde el fondo es transparente.

Archivos JPEG (.jpg)

El formato JPEG (Joint Photographic Experts Group, Grupo de expertos fotográficos unidos) se suele usar para ver fotografías y otras imágenes de tono continuo en archivos HTML en Internet y otros soportes en línea. El formato JPEG admite los modos de color CMYK, RGB y escala de grises. A diferencia de GIF, JPEG conserva toda la información del color de una imagen RGB. JPEG utiliza un esquema de compresión ajustable *con pérdidas* que reduce de forma eficaz el tamaño del archivo identificando y descartando los datos no imprescindibles para la visualización de la imagen. Un nivel mayor de compresión genera una calidad de imagen inferior; un nivel inferior de compresión genera una mejor calidad de imagen, pero un tamaño de archivo mayor. En la mayoría de los casos, no se perciben diferencias entre la imagen resultante y la original.

Cuando ésta se comprime con la opción de calidad Máxima. Al abrir una imagen JPEG, ésta se descomprime de forma automática.

Nota: la codificación JPEG, que puede efectuarse en un archivo EPS o DCS en una aplicación de edición de imágenes como Photoshop, no crea un archivo JPEG. En cambio, lo que hace es comprimir el archivo, gracias al esquema de compresión de JPEG descrito anteriormente.

JPEG funciona bien con fotografías, pero las imágenes JPEG de color sólido (imágenes que contienen grandes extensiones de un color) tienden a perder nitidez. InDesign reconoce y admite los trazados de recorte en los archivos JPEG creados en Photoshop.

Archivos de mapas de bits (.bmp)

BMP es el formato de imagen de mapas de bits estándar de Windows en sistemas compatibles con DOS y Windows. Sin embargo, BMP no admite CMYK y su soporte de color se limita a 1, 4, 8 ó 24 bits. No se recomienda para documentos de impresión comercial o documentos en línea y no es compatible con algunos exploradores Web. Los gráficos BMP pueden proporcionar una calidad aceptable cuando se imprimen con baja resolución o en impresoras que no sean PostScript.

Archivos PostScript (.eps) encapsulados

El formato de archivo EPS (Encapsulated PostScript, PostScript encapsulado) se utiliza para transferir ilustraciones en lenguaje PostScript entre aplicaciones y lo admiten la mayor parte de los programas de ilustración y maquetación de páginas. Normalmente, los archivos EPS representan ilustraciones o tablas aisladas que se colocan en la maquetación, pero un archivo EPS también puede representar una página completa. Como se basan en el lenguaje PostScript, los archivos EPS pueden contener tanto gráficos vectoriales como de mapas de bits. Como PostScript no puede mostrarse normalmente en pantalla, InDesign crea una vista previa de mapas de bits de un archivo EPS sólo para la visualización en pantalla. Si imprime una página con un archivo EPS en una impresora que no sea PostScript, sólo se imprimirá esa vista previa de resolución de pantalla. InDesign reconoce trazados de recorte en archivos EPS creados con Photoshop.

Al importar un archivo EPS, se añaden las tintas planas que contiene al panel Muestras de InDesign. EPS ofrece resolución, precisión y color de calidad de pre impresión. Este formato incluye todos los datos de color y de imagen necesarios para separar el color de las imágenes DCS incrustadas en el gráfico EPS. EPS no es apropiado para la edición en línea en HTML, pero funciona bien para la edición en línea en PDF.

Los archivos EPS pueden contener comentarios OPI (Open Prepress Interface), lo que permite usar versiones rápidas de baja resolución (*proxy*) de imágenes para colocarlas en una página. Para la salida final, InDesign o el proveedor de servicios de pre impresión puede sustituir de forma automática los proxy por versiones de alta resolución.

Archivos Desktop Color Separations (.dcs)

DCS (Desktop Color Separación, Separaciones de color de escritorio), desarrollado por Quark, es una versión del formato EPS estándar. El formato DCS 2.0 admite archivos CMYK multicanal con varios canales de tintas planas. (Los canales de tintas planas aparecen como tintas planas en el panel Muestras de InDesign). El formato DCS 1.0 admite archivos CMYK sin canales de tintas planas. InDesign reconoce trazados de recorte en archivos DCS 1.0 y DCS 2.0 creados por Photoshop. Los archivos DCS están concebidos para ser utilizados en un flujo de trabajo basado en host con separación previa. Generalmente, se excluyen los archivos de separaciones de color asociados a una imagen DCS al exportar o imprimir un compuesto en un archivo PDF, EPS o PostScript. (La única excepción son los archivos DCS de 8 bits creados en Photoshop que no contienen gráficos vectoriales). InDesign puede reconstruir una imagen compuesta a partir de archivos de separaciones DCS 2.0 ó 1.0 creados en Photoshop. Para obtener resultados óptimos, no incluya archivos DCS 1.0 ni DCS 2.0 creados en programas que no sean Photoshop cuando cree pruebas compuestas de color de alta resolución o separe un documento en RIP o de un archivo compuesto.

Archivos PICT (.pict) de Macintosh

El formato PICT (o *Picture*) se utiliza frecuentemente en gráficos de Mac OS y aplicaciones de maquetación de páginas, así como en transferencias de archivos entre aplicaciones. El formato PICT es especialmente eficaz para comprimir imágenes con grandes áreas de color sólido. InDesign, tanto en Windows como en Mac OS, importa archivos PICT creados a partir de capturas de pantalla de Mac OS y una gran variedad de otras aplicaciones, incluidas las colecciones de imágenes prediseñadas. InDesign admite imágenes PICT RGB con resoluciones variables e imágenes incrustadas QuickTime. Los gráficos PICT no admiten las separaciones del color, son dependientes del dispositivo y no se recomiendan para la impresión comercial de alta resolución. El formato PICT sólo puede proporcionar una calidad aceptable si se imprime a baja resolución o en impresoras que no sean PostScript.

Archivos de formato de metarchivo (.wmf) y de metarchivo mejorado (.emf) de Windows

Los formatos de metarchivo (WMF) y de metarchivo mejorado (EMF) de Windows son formatos nativos de Windows que se utilizan principalmente en gráficos vectoriales (por ejemplo, imágenes prediseñadas) compartidos entre aplicaciones de Windows. Los metarchivos pueden contener información de imagen rasterizada; InDesign reconoce los datos vectoriales y ofrece soporte limitado para operaciones de rasterización. El soporte de color está limitado a RGB de 16 bits y ninguno de los dos formatos admite separaciones de color. Los formatos de metarchivo no son idóneos para documentos en línea o de Impresión comercial; sólo ofrecen calidad aceptable con impresoras de baja resolución o que no sean PostScript desde Windows.

Archivos PCX (.pcx)

El formato PCX se utiliza habitualmente en sistemas Windows. La mayor parte del software de Windows admite la versión 5 del formato PCX. El formato PCX admite los modos de color RGB, color indexado, escala de grises y color de mapas de bits, así como el método de compresión RLE, que no sufre pérdidas. No admite canales alfa. Las imágenes pueden tener una profundidad de 1, 4, 8 ó 24 bits. Sin embargo, PCX no es adecuado para documentos de impresión comercial o documentos en línea. Los gráficos PCX sólo pueden proporcionar una calidad aceptable con impresoras de baja resolución o que no sean PostScript.

Archivos Portable Network Graphics (.png)

El formato PNG (Portable Network Graphics, Gráficos de red portátiles) utiliza la compresión ajustable y sin pérdidas para visualizar fotografías de 24 bits o imágenes de color sólido en Internet y en otros soportes en línea. PNG se desarrolló como alternativa sin patente al formato de archivo GIF. Admite transparencias en un canal alfa o en un color designado. PNG es recomendable para documentos en línea, aunque su soporte de color es mejor que GIF para documentos impresos. No obstante, los gráficos PNG en color colocados en un documento de InDesign son imágenes de mapas de bits RGB, por lo que sólo se imprimen como compuestos y no en separaciones del color.

Archivos Scitex CT (.sct)

El formato Scitex CT (Continuous Tone, Tono continuo) se utiliza para el proceso de imágenes de gama alta en sistemas Scitex. Los archivos Scitex CT proceden a menudo de un escáner Scitex, que produce resultados de alta calidad para impresión comercial. El formato Scitex CT admite archivos CMYK, RGB y de escala de grises pero no admite canales alfa. Póngase en contacto con Scitex si desea obtener utilidades para transferir archivos guardados en el formato Scitex CT en un sistema Scitex.



Ejemplo

Nombre	Tipos de formatos		No.	20
Instrucciones para el Alumno	Poner atención y tomar notas de los ejemplos presentados por el docente en donde muestra diferentes formatos y su utilidad.			
Actitudes a formar	Orden Creatividad Habilidad	Manera Didáctica de Lograrlas	Seguir las instrucciones del docente.	
Competencias Genéricas a Desarrollar	<p>4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.</p> <p>E) Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.</p>			
Manera Didáctica de Lograrlas	Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información consiguiendo solucionar salidas de impresión para ser óptimo en impresión.			



Ejercicio

Nombre	Dando salida a mis trabajos anteriores		No.	20
Instrucciones para el Alumno	Traer los archivos de sus ejercicios realizados durante el ciclo escolar para darles salida.			
Actitudes a formar	Orden Creatividad	Manera Didáctica de Lograrlas	Seguir las indicaciones del instructor.	
Competencias Genéricas a Desarrollar	<p>4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.</p> <p>E) Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.</p>			
Manera Didáctica de Lograrlas	Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para realizar impresiones o presentaciones.			



Práctica

Nombre	Carpeta de archivos		No.	2 0
Competencia a Desarrollar	4.- Realiza diseños con el software inDesign.			
Atributos de la competencia	VII. Emplea diversos formatos de salida para su impresión o presentación.			
Instrucciones para el Alumno	Reunir todos sus trabajos desarrollados en indesign durante el semestre para utilizarlos en esta práctica y la siguiente.			
Instrucciones para el Docente	Apoyar al alumno durante la práctica.			
Recursos materiales de apoyo	Computadoras (sala de computo) Indesing CS3 Photo shop			
Actitudes a formar	orden	Manera Didáctica de Lograrlas	Realiza un álbum el alumno de todos los trabajos que realizó durante el semestre.	
Competencias Genéricas a Desarrollar	4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados. E) Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.			
Manera Didáctica de Lograrlas	Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para realizar diseño editorial en un tomo.			



Saberes

VIII. Emplea el recurso de empaquetar para hacer portable el archivo.

Nombre	VIII. Emplea el recurso de empaquetar para hacer portable el archivo.		No.	2 1
Instrucciones para el Alumno	Tomar notas de los temas vistos en clase y aclara su dudas.			
Saberes a adquirir	Empaquetar archivos.	Manera Didáctica de Lograrlos	Seguir las instrucciones del docente.	

Los archivos utilizados, incluidas las fuentes y los gráficos vinculados, se pueden recopilar para entregarlos al proveedor de servicios de manera más cómoda. Para empaquetar un archivo, cree una carpeta que contenga el documento de InDesign (o los documentos de un archivo de libro), todas las fuentes necesarias, gráficos vinculados, archivos de texto y un informe personalizado. Este informe, almacenado como archivo de texto, incluye la información del cuadro de diálogo Instrucciones de impresión, una lista de todas las fuentes utilizadas, los vínculos y las tintas necesarias para imprimir el documento, así como la configuración de impresión. Antes del empaquetado, no es necesario realizar una comprobación preliminar final. InDesign realiza una comprobación preliminar de actualización. Si se detectan áreas problemáticas, aparecerá un cuadro de diálogo. También puede entregar al proveedor de servicios un archivo PDF compuesto formado por el documento o por un archivo PostScript.

1 Realice una de las acciones siguientes para abrir el cuadro de diálogo Empaquetar:

- Seleccione Archivo > Empaquetar.
- En el cuadro de diálogo Comprobación preliminar, haga clic en Empaquetar.
- En el menú del panel Libro, seleccione las opciones para empaquetar libros o documentos seleccionados (dependiendo de si en el área Libro están seleccionados algunos de los documentos, todos o ninguno).

2 Si aparece un cuadro de diálogo alertándole de posibles problemas, realice una de las acciones siguientes:

- Haga clic en Ver Info para abrir el cuadro de diálogo Comprobación preliminar, donde se pueden corregir los problemas u obtener más información. Si está satisfecho con el documento, vuelva a empezar el proceso de empaquetado.
- Haga clic en Continuar para empezar el proceso de empaquetado.

3 Complete las instrucciones de impresión. El nombre de archivo que se introduzca será el nombre del informe que acompañará a los demás archivos de empaquetado.

4 Haga clic en Continuar y, a continuación, especifique la ubicación en la que desea guardar todos los archivos de empaquetado.

5 Seleccione alguna de las opciones siguientes:

Copiar fuentes (excepto CJK) Copia todos los archivos de fuentes necesarios, no la familia completa. Si selecciona esta opción, las fuentes CJK (chino, japonés, coreano) no se copiarán.

Copiar gráficos vinculados Copia archivos de gráficos vinculados a la ubicación de la carpeta del paquete.

Actualizar vínculos de gráficos en paquete Cambia los vínculos de gráficos a la ubicación de la carpeta del paquete.

Incluir fuentes y vínculos de capas ocultas y no imprimibles Empaqueta los objetos que se encuentran en capas ocultas y en aquellas por las que se ha desactivado la opción Imprimir capa.

Ver informe Abre el informe de instrucciones de impresión en un editor de texto inmediatamente después del

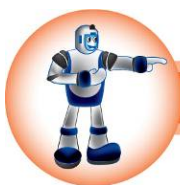
Empaquetado. Para editar las instrucciones de impresión antes de finalizar el proceso de empaquetado, haga clic en el botón Instrucciones.

6 Realice una de las acciones siguientes para especificar cómo debe llevarse a cabo la Separación por sílabas:

- Para evitar que el documento se componga con el diccionario externo del usuario y que la lista de excepciones de Separación por sílabas del documento se integre en el diccionario externo del usuario, seleccione Usar sólo excepciones de separación por sílabas de documento. Puede que desee seleccionar esta opción al empaquetar un documento que imprimirá alguien que no pertenezca a su grupo de trabajo (como un proveedor de servicios).

- Para permitir que el diccionario externo del usuario (del ordenador donde se abra el archivo) se integre en la lista de excepciones de separación por sílabas del documento y para que el documento se componga con las listas de excepciones almacenadas en el diccionario externo del usuario y en el documento actual, no seleccione Usar sólo excepciones de separación por sílabas de documento.

7 Haga clic en Empaquetar para continuar empaquetando.



Ejemplo

Nombre	Pasos para el empaquetado		No.	21
Instrucciones para el Alumno	Utiliza la opción de empaquetar para llevar consigo todos los elementos que ocupa en su diseño.			
Actitudes a formar	Orden Creatividad	Manera Didáctica de Lograrlas	El docente muestra un ejercicio de empaquetar y para que sirve.	
Competencias Genéricas a Desarrollar	<p>4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.</p> <p>E) Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.</p>			
Manera Didáctica de Lograrlas	Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para realizar empaquetados de los diseños.			



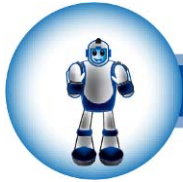
Ejercicio

Nombre	Yo empaquetador		No.	21
Instrucciones para el Alumno	Empaqueta varios documentos modificando las características del archivo y abrirlos en otra computadora para comprobar su funcionamiento.			
Actitudes a formar	Orden Creatividad	Manera Didáctica de Lograrlas	Sigue las indicaciones del instructor para evitar futuros problemas para abriarlos en otras computadoras.	
Competencias Genéricas a Desarrollar	<p>4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.</p> <p>E) Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.</p>			
Manera Didáctica de Lograrlas	Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para hacer portables sus documentos.			



Práctica

Nombre	Empaquetando mi semestre		No.	21
Competencia a Desarrollar	4.- Realiza diseños con el software inDesign.			
Atributos de la competencia	VIII. Emplea el recurso de empaquetar para hacer portable el archivo.			
Instrucciones para el Alumno	Reune todos sus trabajos desarrollados en indesign durante el semestre para utilizarlos en esta práctica.			
Instrucciones para el Docente	Apoya al alumno durante toda la práctica para empaquetar documentos.			
Recursos materiales de apoyo	Computadoras (sala de cómputo) Indesign CS3 Photo shop			
Actitudes a formar	Orden puntualidad	Manera Didáctica de Lograrlas	El docente propone que realicen una carpeta para ubicar todos los trabajos en un solo archivo.	
Competencias Genéricas a Desarrollar	4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados. E) Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.			
Manera Didáctica de Lograrlas	Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas, con la ayuda del software de Indesign			



Prácticas integradoras

Nombre	Revista, Periódico o Libro		No.	1
Competencia a Desarrollar	4.- Realiza diseños con el software inDesign.			
Atributos de la competencia	I.- Identifica la tipografía en el diseño gráfico. II.- Distingue los elementos de la página. III.- Construye formatos y retículas. IV.- Realiza diseños con el software inDesign.			
Instrucciones para el Alumno	Recopila información de un tema de su interés con imágenes que lo ilustren.			
Instrucciones para el Docente	Apoya en todo el proceso de la práctica al alumno			
Recursos materiales de apoyo	Computadoras (sala de computo) Indesing CS3 Photo shop			
Actitudes a formar	Orden puntualidad	Manera Didáctica de Lograrlas	Utiliza las herramientas del software de Indesign.	
Competencias Genéricas a Desarrollar	4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados. E) Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.			
Manera Didáctica de Lograrlas	Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas con ayuda del software de Indesign y los elementos de diseño.			

Cierre del submódulo

- La forma en que se va a evaluar el submódulo.

El alumno hará entrega de su carpeta de “EVIDENCIAS DE PRODUCTO”, junto con sus criterios de evaluación y listas de cotejo.

- **Anteportada.** Después de la primera hoja de respeto en blanco, la que indica el título del libro.
- **Azurados.** Varios filetes finos, ya sean rectos o curvos, muy próximos entre sí.
- **Bala.** 10 resmas.
- **Bandera de entrada, bandera a la derecha.** Componer los textos alineando por la derecha, mientras que por la izquierda se dejan distancias desiguales.
- **Bandera de salida, bandera a la izquierda.** Componer los textos alineando por igual a la izquierda y dejando distancias desiguales en la derecha. El texto de esta página está compuesto en bandera de salida.
- **Bastardilla.** Cursiva. Itálica.
- **Bibliología.** Ciencia que se ocupa del libro, en su más amplio sentido.
- **Bigote.** Filete con forma de huso, es decir, más grueso en el centro que en los extremos, hacia los que se va adelgazando a medida que se acerca. También llamado filete inglés.
- **Blanco.** En composición, zona no impresa de la página. Opuesto a negro o mancha. En encuadernación, cara del pliego que se imprime primero, generalmente la superior.
- **Bustrofedón.** Forma de escribir en la que una línea corre en una dirección y la siguiente continúa en la contraria. Aunque ya no se utiliza, fue muy común en ciertas culturas antiguas del Oriente próximo.
- **Cabeza.** Parte superior de un impreso o libro.
- **Caja.** Mancha, negro, bloque.
- **Caja alta.** Letra mayúscula.
- **Caja baja.** Letra minúscula.
- **Calibración.** Estimación del número de páginas de un manuscrito mecanografiado.
- **Calle.** Coincidencia antiestética de espacios entre palabras de varias líneas de un mismo párrafo, formando lo que también se denomina río.
- **Capitular.** Letra inicial de un párrafo de mayor tamaño que el resto.

- **Casado.** Tipo de disposición de las páginas de un pliego para que, una vez plegado, queden todas en su orden correcto.
- **Chivalete.** Mueble de madera o metálico que se empleaba para guardar cajas tipográficas y como banco de trabajo para la composición manual.
- **Cícero.** 12 puntos. 4.512 mm.
- **Códice.** Libro manuscrito, generalmente anterior a la invención de la imprenta. Se trata de pliegos de cuatro páginas cosidos a mano.
- **Compaginar.** En tipografía, disponer el orden de las páginas de una obra para su impresión. En edición, correcta disposición de los textos, blancos, ilustraciones y márgenes en todas las páginas de un impreso de forma que dé un resultado armonioso.
- **Contratipo.** Composición en blanco (tipos) sobre negro (fondo). Contratipo
- **Corondel.** Línea vertical situada en el margen o en el medianil.
- **Corrector.** Persona encargada de revisar, y en su caso corregir, los textos. Se puede diferenciar entre el corrector de textos o corrector de pruebas y el corrector de estilo. El primero se encarga de corregir los posibles errores tipográficos, faltas de ortografía o errores en la transcripción de un texto. El corrector de estilo, además de lo anterior, también corrige fallos referidos al estilo, tales como determinadas faltas de concordancia, barbarismos, reiteraciones, etc.
- **Cran.** Espaciado de los tipos que componen una palabra.
- **Crema.** Diéresis.
- **Cuadratín.** Símbolo impreso con forma de cuadrado con las mismas medidas del tipo a que se refiere. Un cuadratín de 6 tiene las mismas medidas que un tipo de 6, es decir, seis puntos.
- **Cubiertas.** Portada, contraportada y lomo en una publicación.
- **Cuerpo.** Tamaño del tipo.
- **Data.** En una publicación periódica, parte de la cabecera en la que se indica la fecha.
- **Delantera.** Parte derecha de un impreso o libro. Un libro se abre por su delantera.
- **Doblete.** Repetición de una palabra, parte de una frase o frase completa.
- **Dumio (del inglés *dummy*).** Maqueta.
- **E-book.** Libro electrónico. Editado en formato digital, no utiliza el papel como soporte físico.
- **Entradilla.** Texto con el que se inicia una información periodística en la primera página. Habitualmente, continúa en páginas interiores.
- **Entradilla.** En encuadernación, disponer ciertos elementos de una publicación entre otros.

- **Filete.** Línea horizontal. En encuadernación, línea horizontal que sirve de guía para el corte del pliego.
- **Folleto.** Publicación impresa no periódica de entre 5 y 48 páginas, sin incluir las cubiertas.
- **Francesa, sangría.** La primera línea del párrafo sobresale por la izquierda algo más que el resto, que van más sangradas. El párrafo así compuesto se denomina párrafo francés.
- **Galerada.** Primeras pruebas.
- **Gramaje.** Peso del papel en gramos por metro cuadrado.
- **Hemerología.** Ciencia que se ocupa, en su más amplio sentido, de las publicaciones periódicas (libros y revistas).
- **Hoja.** Impreso de entre una y cuatro páginas.
- **Hojas de respeto.** Primera y última de las hojas de un libro, ambas en blanco.
- **Huérfana.** Palabra o línea al final de un párrafo que ha sido desplazada a la columna siguiente.
- **Imposición.** Proceso tipográfico por el que se colocan en la forma las páginas correctamente, siguiendo un casado determinado.
- **Intonso.** Libro que se encuaderna sin cortar las barbas ni los dobleces de los pliegos.
- **Incunable.** Libro impreso y encuadernado en la época cercana a la invención de la imprenta (1450-1500).
- **Itálica.** Cursiva.
- **Justificado.** Texto con los márgenes ajustados a ambos lados.
- **Justificar.** Ajustar los márgenes de los textos a uno o ambos lados.
- **Ladronas.** Líneas con sólo tres letras.
- **Libro.** Impreso que, sin ser periódico, reúne más de 48 páginas, excluidas las cubiertas.
- **Línea base.** Término de composición tipográfica que se refiere a la línea imaginaria sobre la que se asientan las letras que componen un texto. palabra
- **Lomo.** Parte izquierda de un impreso o libro.
- **Mancha.** Zona impresa de una página. Todo lo que no es blanco.
- **Mano.** Calibre o grosor del papel.
- **Maqueta.** Libro editado y compuesto, pero no impreso ni encuadernado.

- **Margen.** Cada uno de los espacios en blanco que rodean el área impresa de una página, también llamada caja, mancha o bloque.
- **Medianil.** Espacio en blanco entre dos columnas de texto.
- **Mochuelo.** Omisión de una palabra, parte de una frase o frase completa.
- **Pastel.** Mezcla de caracteres de distinto tipo en una misma palabra.
- **Pastel de líneas.** Cuando en la composición del texto se equivoca el orden de las líneas de un párrafo.
- **Pie.** Texto explicativo que acompaña a una imagen, tabla, fórmula, etc. generalmente en su parte inferior. Parte inferior de un impreso o libro.
- **Portada.** Tras la portadilla o la primera hoja de respeto, página en la que se incluye el título del libro, nombre del autor y pie de imprenta.
- **Portadilla.** Anteportada.
- **Postscript.** En edición electrónica, lenguaje de descripción de página para la visualización y la impresión de caracteres tipográficos y de gráficos.
- **Punto.** 0.367 mm. Unidad de medida tipográfica ideada por Fournier y posteriormente perfeccionada por Didot.
- **Recorrer.** Término tipográfico con el que se designa la acción de acomodar las líneas de un texto (acortándolas o desplazando su principio o final) para poder ajustar otro elemento, usualmente una imagen.
- **Recto.** Página de la derecha de cualquier texto impreso. Siempre es impar.
- **Regleteado.** Interlineado.
- **Registro.** Correspondencia exacta de una línea de la página impresa con la línea de la página trasera al mirarla al trasluz.
- **Resma.** 500 pliegos u hojas.
- **Retiración.** En encuadernación, cara opuesta al blanco.
- **Sangrar.** Ajustar la extensión de las líneas de un texto mediante el desplazamiento de sus inicios o finales.
- **Tapas.** Cubiertas.
- **Tipómetro.** Regla especial usada para medir tipos, interlineados, márgenes y otras medidas relacionadas con el texto.
- **Topo.** Boliche.

- **Versal.** Caja alta, mayúscula.
- **Verso.** Página de la izquierda de cualquier texto impreso. Es siempre par.
- **Viuda.** Palabra aislada en la última línea de un párrafo.
- **Virgulilla.** Apóstrofo.
- **Volado.** También voladito o voladita. Signo, letra o número de menor cuerpo que el tipo al que pertenece que se sitúa en la parte superior en el caso de fórmulas y abreviaturas. 3.º, Pº., etc.