

Manual
Autoedición
Indesign



Aula
Mentor



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN,
POLÍTICA SOCIAL Y DEPORTE

www.mentor.mec.es



Aula
MENTOR

Autora: Nieves López Pérez
Coordinación Pedagógica: Maite Frecha Lesta
Edición y maquetación: Maite Frecha Lesta
Diseño de portada: Lidia Ballano Lozano

Ministerio de Educación, Política Social y Deporte

ISBN: 84-369-4111-X
NIPO: 651-05-278-1
DEPÓSITO LEGAL:

Impreso:
Repografía Langayo
Teléfono: 91.435.79.31
www.langayo.com

Impreso en España. Reservados todos los derechos

Madrid, Septiembre de 2005

Autoedición Indesign

Índice

Capítulo 1. Introducción	7
a-. Qué entendemos por autoedición	8
b-. Software empleado en autoedición	11
c-. Diseño previo	12
d-. Diseño gráfico y composición	17
Capítulo 2. Descripción del entorno de trabajo	21
a-. Conocer el área de trabajo	22
b-. Configuración de un documento	28
c-. Páginas maestras	34
d-. Añadir o suprimir páginas	39
e-. Reglas y guías	40
f-. Rejillas y cuadrículas	42
g-. Desplazarse por el documento	44
h.- Deshacer errores	45
Capítulo 3. Operaciones básicas con marcos de texto	47
a-. Insertar texto	48
b-. Ortografía	52
c-. Tipografía	54
d-. Alinear texto	59
e-. Interlineado	65
f-. Transformar texto	66
g-. Contorno de marcos de texto	72
Capítulo 4. Trabajar con texto	77
a-. Tabulaciones	78
b-. Ortografía	81
c-. Tipografía	83
d-. Espaciado de letras y palabras: kerning y tracking	85
e-. Capitulares	87

f-. Filete	89
g-. Estilo	90
h-. Enlazar marcos	94
i-. Puntos de anclaje	97
j-. Contornear marcos con otros objetos	99
Capítulo 5. Colores, formas y trazados	107
a-. Adición de colores y degradados	108
b-. Sombra paralela	115
c-. Dibujar formas básicas	117
d-. Dibujar formas compuestas	122
e-. Transparencia	126
f-. Dibujar trazados	127
g-. Adaptar texto a un trayecto	132
Capítulo 6. Incorporar imágenes e ilustraciones	137
Introducción	138
a-. Crear marcos gráficos	139
b-. Colocar imágenes	140
c-. Propiedades de los marcos gráficos	143
d-. Contorneo de marcos gráficos con otros objetos	145
e-. Vínculos	147
f-. Calidad de visualización	148
g-. Agrupar y desagrupar objetos	149
h-. Alineación y distribución de objetos	150
i-. Bloquear objetos	152
Capítulo 7. Tablas y capas	163
a-. Tablas	164
b-. Capas	177
Capítulo 8. Impresión	189
a-. Opciones generales	190
b-. Configuración de las opciones de salida	193
c-. Marcas y sangrado	196
d-. Gráficos	198

1 Introducción

Los objetivos de este capítulo son:

- Introducir el concepto de autoedición.
- Conocer las fases en la elaboración de una publicación.
- Ver las ventajas de la autoedición frente a la impresión y el montaje tradicional.

a-. Qué entendemos por Autoedición

En la actualidad, puede decirse que los procesos de creación y confección de publicaciones (revistas, libros, folletos, etc...) ya no se realizan exclusivamente en las imprentas o empresas de artes gráficas, sino también en los departamentos de edición de las empresas e incluso en las propias casas de los creadores. El uso del ordenador y determinados programas ha hecho posible simplificar el proceso de publicación al trasladar una fase del mismo al lugar de trabajo o al domicilio particular del autor surgiendo el fenómeno de la autoedición.

Cuando un editor (empresa, organismo o particular) necesita publicar un documento, un libro, un folleto, un tríptico, un cartel, etc... puede recurrir a una de las tres vías que se exponen a continuación:

- Enviar la información a una imprenta para que sean las personas que trabajan allí las encargadas de confeccionar la publicación siguiendo las instrucciones dadas por el editor.
- Llevar a cabo la publicación personalmente, desde el propio lugar de trabajo o domicilio, utilizando las técnicas de autoedición correspondientes con el equipo informático adecuado.
- Realizar un proceso mixto en el que se utilicen las técnicas de autoedición hasta una determinada fase del proceso de la publicación y, seguidamente, entregar el trabajo a una imprenta para que esta empresa lo finalice.

La elección de la vía más adecuada deberá ser llevada a cabo por el editor valorando fundamentalmente la calidad que quiera dar al trabajo y el presupuesto que posea.

- La primera vía (imprenta) ofrece siempre mayor calidad, pero también un coste más elevado. Una campaña publicitaria, un libro de lectura de texto o de consulta, una revista, etc., deberán imprimirse en una empresa de artes gráficas, pues de su calidad dependerá el éxito final entre el público destinatario. Además la utilización de páginas en color, elemento impactante que garantiza en gran medida la atracción del público, hará recomendable el paso de la publicación por una imprenta, ya que, la reproducción del color siempre será más exacta.

- La segunda vía (autoedición) se escogerá cuando no se necesite presentar el trabajo con una calidad elevada o no se disponga de un presupuesto alto para la ejecución de la publicación. Los documentos internos o de trabajo utilizados en la mayoría de las empresas u organismos son los candidatos favoritos a ser confeccionados a partir de un ordenador, un programa de autoedición y una impresora. No obstante, también se pueden realizar otros tipos de publicaciones como folletos, trípticos, etc... que no sean excesivamente complicados.
- La tercera vía (autoedición + imprenta) es la más recomendable si se quiere imprimir publicaciones de calidad reduciendo los costes de producción. Cualquier publicación puede ser confeccionada en un ordenador personal con los programas informáticos adecuados y, posteriormente, acudir a una imprenta con los ficheros organizados para que el personal especializado de la empresa lo imprima con mayor calidad. Con esta vía evitamos que la imprenta cobre los costes de fotocomposición.

Aunque los procesadores de textos han evolucionado de manera rápida, un procesador está pensado para documentos de oficina o correspondencia, informes, apuntes... pero no para un uso intensivo de imagen o tratamientos especiales del texto. Se muestran insuficientes para maquetar, por ejemplo, una revista o cualquier folleto con alto contenido gráfico.

La solución más profesional para lograrlo son los programas de DTP (de desktop publishing, o Autoedición.) Estos programas tienen funciones mucho más avanzadas para el diseño de las páginas, el manejo de bloques de texto, control tipográfico, gestión del color y colocación de imágenes. Una aplicación adicional que ha dado un nuevo sentido a este tipo de programas es la generación de ficheros PDF, en los cuales todas las decisiones de diseño de página y tipografía se mantienen fielmente para el lector.

La forma en que los programas DTP manejan el texto es bastante diferente, y mucho más flexible, que en un procesador. Los textos y gráficos pueden pegarse como si se tratase de recortes de papel, pueden moverse libremente en la propia página o en otras. El texto que no cabe en un bloque, continúa automáticamente en otro/u otros que se

En resumen, calidad y coste son las dos variables fundamentales que se manejan a la hora de publicar un trabajo; ambas son directamente proporcionales. Quiere decir esto que a mayor calidad se produce un coste más elevado del trabajo. A medida que reducimos la calidad obtenemos un abaratamiento en el precio final del trabajo.

indique. Esto permite composiciones complejas y creativas de texto e imagen, como las que tenemos en las revistas o catálogos; por otra parte, también puede automatizarse el flujo de texto para crear distribuciones más regulares y simples (como en el texto de un informe o un libro).

El ordenador personal aplicado a la edición profesional es una herramienta que contiene, en sí misma, funciones y labores anteriormente independientes y desarrolladas por equipos de personas con distintas especialidades, siendo esta característica la más aprovechable para la edición y el diseño: controlar desde un único puesto distintas fases del proceso de edición: como el diseño, maquetación, composición de los textos, pruebas y correcciones.

Las operaciones llevadas a cabo son: la entrada de la información a través de software específico, bien directamente desde el teclado o a través de un escáner, el montaje de las páginas con la combinación más o menos flexible de textos y gráficos, e incluso la manipulación de estos últimos.

En el caso del uso profesional de la autoedición todo son ventajas, pero cuando nos limitamos al ámbito doméstico hay que mencionar alguna limitación relacionada con la calidad final del trabajo:

- Los aparatos de impresión de las imprentas (filmadoras) ofrecen, como mínimo, el doble de calidad de impresión que las impresoras láser, comúnmente utilizadas en los departamentos de autoedición.
- La velocidad de impresión es algo superior en una filmadora. Una impresora edita, como media, seis páginas por minuto.
- El tamaño del papel está limitado en las impresoras al formato DIN A-4 (21 cm x 29,7 cm) o DIN A-3 (29,7 cm x 42 cm).
- El tratamiento del color a través de una impresora es de una calidad deficiente (a no ser que se trate de una impresora de sublimación) comparado con los resultados obtenidos en las imprentas.

b-. Software empleado en autoedición

El proceso completo de generación de publicaciones se realiza en un ordenador personal utilizando programas específicos de tres tipos:

- ▶ **Procesador de textos:** El procesador de textos se utiliza para escribir el texto rápidamente, sin adjudicar tipos de letra especiales, alineaciones o cualquier otra función de las que ofrecen este tipo de programas. En realidad, la utilización de este programa debe ser similar a la de una máquina de escribir, con la diferencia de que la información se almacena en un disquete para poder recuperarla posteriormente desde el programa de maquetación.

- ▶ **Programas de diseño gráfico:** ilustración vectorial y retoque fotográfico. Con el programa de diseño gráfico se realizan las ilustraciones o imágenes de la publicación (el equipo se puede completar con un escáner, preferentemente de color, para recuperar gráficos impresos en papel). Esta división obedece a la manera que tienen estos programas de crear y manejar las imágenes. La incorporación de imágenes puede dar vida a los trabajos y proporcionar impacto. Es fácil obtener imágenes ya preparadas (clipart) u obtenerlas a partir de un escáner o cámara fotográfica. Si es necesario, podemos crearlas a partir de cero. El problema principal del clipart barato —el que viene incluido con los programas— es que las imágenes no son precisamente muy refinadas. Debemos andar con cuidado al incorporarlas en determinados documentos, puesto que pueden decir poco a favor del diseñador y proyectar una imagen diferente a la que pretendemos.

- ▶ **Programas de maquetación de autoedición o maquetación de páginas** tienen su ámbito de aplicación esencialmente en el mundo de las artes gráficas. Se utilizan para integrar el texto y los gráficos y diseñar la página o páginas del trabajo. Los más utilizados actualmente son:

- **Adobe InDesign:** totalmente compatible y muy integrado con programas gráficos del mismo fabricante. Su interfaz es muy similar a la utilizada por otros programas de la misma casa, lo que facilita su utilización a usuarios acostumbrados a Photoshop, Illustrator, GoLive, etc.

- QuarkXpress: es estrictamente una herramienta profesional, la que suelen utilizar en las imprentas. Tiene limitaciones para edición de html (web) o para la pantalla, quedando restringido su uso a publicaciones impresas. Es posible incorporar "Xtensions" —plugins que añaden nuevas funciones o amplían las existentes. Suelen venderse aparte.

El usuario doméstico o no profesional, tiene a su disposición dos programas no muy caros que hacen la tarea de maquetar más o menos decentemente: Microsoft Publisher y Serif Page Plus. Publisher viene incluido en distintos paquetes de software doméstico por lo que su uso está muy extendido.

Hay que señalar que existe una aproximación de los programas de diseño gráfico (CorelDraw, Illustrator, Freehand) a los de DTP. Las funciones de texto y gráficos que incorporan los programas mencionados los convierten en aptos para la producción de publicaciones ricas en gráficos (catálogos, trípticos, folletos, anuncios...). De los tres, actualmente el más utilizado para este fin es Macromedia Freehand.

c-. Diseño previo

Antes de comenzar a trabajar con el ordenador es conveniente y necesario realizar unos trabajos previos de diseño de las publicaciones. A la hora de desarrollar un diseño habrá que valorar la información ya obtenida en la realización de una idea original, desde las primeras fases tentativas del proyecto, pasando por el desarrollo de ideas hasta la aplicación de éstas en el boceto y en las formas reproducidas.

Para conseguirlo hay que establecer, en una fase temprana, los detalles del proyecto, ya sea para un cliente, ya para el proyecto mismo. Si se trata de una idea propia, piensa en las características que debe tener, qué tipo de información vas a incluir, cómo la dispondrás en el papel, qué tipos de letra vas a utilizar, qué gráficos incluirás, en qué tipo de papel vas a realizar la impresión (blanco, color, tipo de gramaje, etc...), cuántos ejemplares vas a imprimir, etc. Suponiendo que estemos diseñando para otra persona, deberemos identificar sus deseos e ideas acerca de qué se le pide al diseño. Estas ideas se expresan en términos como por ejemplo "desearía tener un juego de documentos

comerciales (cartas, facturas, albaranes, etc.) y tarjetas de visita de mi empresa”, “quiero hacer una hoja informativa con las noticias más destacadas del mes”, etc.

Determinemos qué debe mostrarse en el diseño, así como su tamaño y sus proporciones. A partir de aquí podemos empezar a utilizar nuestras capacidades creativas para formular los comienzos de un diseño y una forma.

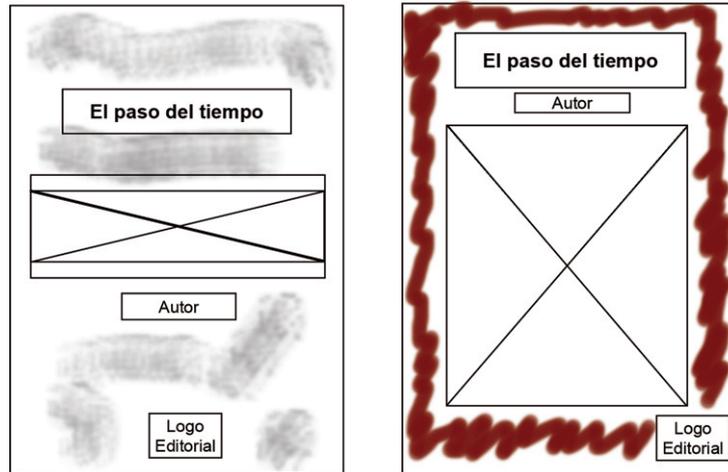
Dibujemos un primer boceto en papel, es decir, un dibujo relativamente impreciso, un esbozo, que muestre la situación de los distintos elementos que intervienen en la composición.



Ejemplo 1: Boceto en papel de tres propuestas.

Supongamos que un escritor nos encarga el diseño de la portada de su próximo libro. ¿Qué elementos podrían que aparecer en la misma? Por ejemplo, podemos jugar con la disposición del título, el nombre de la editorial, una fotografía, el nombre del autor...

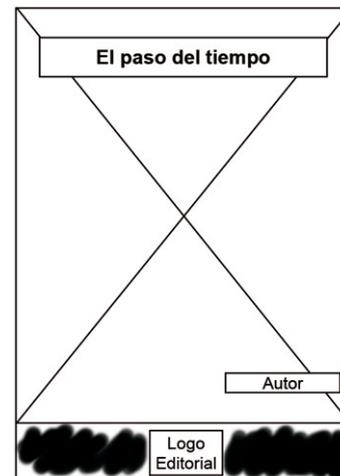




Ejemplo 2: Borrador definitivo de las propuestas:

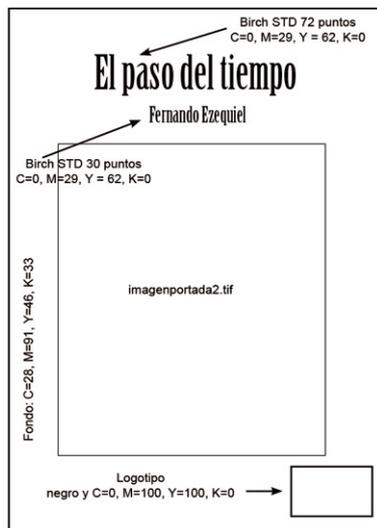
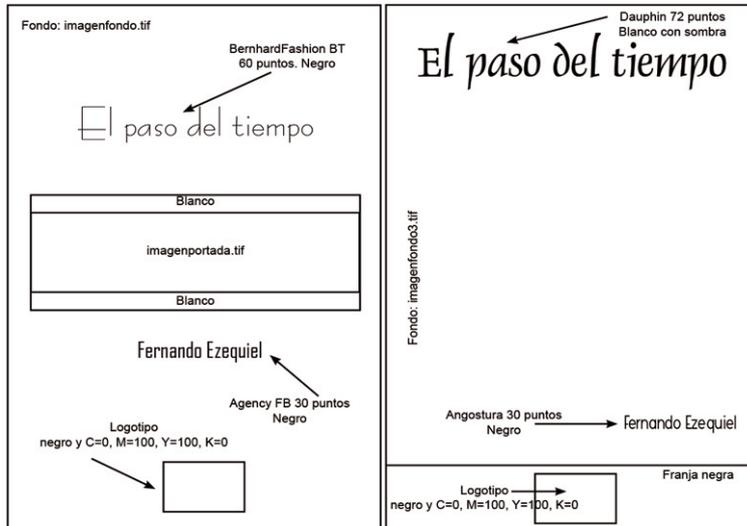
A partir de aquí elaboraremos un borrador definitivo. En esta fase hay que utilizar el tamaño final del trabajo, así como ubicar la tipografía, los colores y los dibujos que compondrán la publicación. Todos los elementos que intervienen se representarán a su tamaño definitivo.

Como observarás en el boceto definitivo de la propuesta 3 se ha eliminado parte del texto porque en un principio se pensó incluir una cita, pero más tarde al imaginar el contraste del texto sobre la fotografía se decidió eliminarla. Esto quiere decir que puede haber variaciones sobre la primera idea. Precisamente, los bocetos sirven para eso, para mejorarla presentación y modificar los elementos que lo requieran.



Ejemplo 3: Bocetos de presentación al cliente.

Bocetos de presentación al cliente: especificamos los colores exactos, el tipo de letra, su tamaño y el nombre de los ficheros gráficos que vamos



a incluir. En este ejemplo, hemos supuesto que mandaríamos la impresión final a una imprenta para que lo llevase a cabo con planchas de cuatricromía (cian, magenta, amarillo y negro), de ahí la especificación en este sistema de color de los valores que deseamos. Si utilizásemos tintas planas sería necesario especificar el número PANTONE (guía estándar de color). En el caso de que nuestro destino fuese un monitor los colores se detallarían por sus valores de rojo, verde y azul (RGB). De todo esto se ocupa con mayor profundidad el tema 5 de este curso.

Resumen: El trabajo siempre parte de una idea propia o de un encargo de terceras personas. Después de la idea hay que evaluar las características del trabajo, los costes económicos y los plazos de ejecución. Puede ser necesaria la formalización por escrito de un contrato. Es imprescindible realizar bocetos en papel del proyecto y, posteriormente, borradores definitivos del mismo. A continuación se elaborará en el ordenador un boceto. Por último, modificaremos en el ordenador el boceto de presentación hasta lograr el original definitivo. En el caso de que las diferentes páginas obedezcan a un diseño distinto, será necesario hacer maquetas individuales de cada página.



Ejemplo 4: Diseño final

Por último, el diseño final da una idea exacta del trabajo final. Se realiza en el ordenador sacando una prueba por la impresora láser o color. Este boceto debe incluir ya todas las fotos, gráficos y dibujos del trabajo dentro del fichero que se ha generado con el programa de ordenador. Sólo en casos excepcionales se presentará el boceto con las fotos o dibujos pegados en el papel. Esta circunstancia se reserva sólo para el caso de que sea la imprenta la encargada de imprimir la publicación.

Si el trabajo ha sido encargado por otra persona conviene recubrirlo con un acetato (hoja de plástico transparente autoadhesiva), para evitar posibles deterioros o manchas del boceto de presentación. El conjunto estará listo para su presentación y, en su caso, para que se realicen las correcciones oportunas. No olvidemos que el cliente o nosotros mismos necesitaremos opciones diversas.

d-. Diseño gráfico y composición

El diseño es un proceso de creación visual con un propósito: colocar ante los ojos del público un mensaje prefijado.

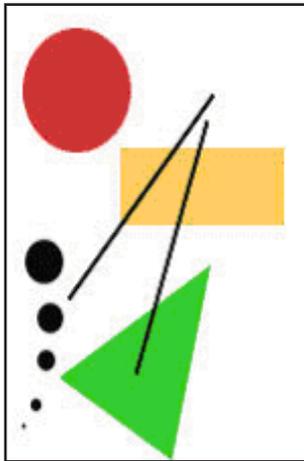
Los elementos del diseño juegan un papel fundamental en la visualización previa de la idea en la que el diseñador va a trabajar.

El espacio es vital: en él se van a mover los elementos visuales, van a establecer sus relaciones las líneas, las manchas que nos van a indicar el "peso visual" de un elemento; las texturas que nos significarán, dando una mayor o menor relevancia visual, estableciendo una relación entre los distintos planos y los armonizarán. Donde quedan más evidentes estos elementos es en la primera fase de la elaboración del diseño: el boceto.

El contenido de cualquier mensaje visual estará intensamente influido por la significación de sus elementos: el color, el tono, la textura, la dimensión, la proporción y sus relaciones compositivas con el significado.

Podemos distinguir varios elementos que definen la estética de una imagen:

- a) El punto: unidad visual mínima. Es un elemento plástico dinamizador: dos puntos son suficientes para crear un vector de dirección. Por su naturaleza dinámica crea tensiones visuales dependiendo de su ubicación, aunque otras propiedades como el color pueden dinamizar la composición. Además posee un poder de constitución en algunos tipos de imágenes (tramas, puntillismo...)
- b) La línea: es el elemento más importante de un sistema de representación: el dibujo. Sus funciones plásticas son:
 - Funciones de señalar.
 - Es el elemento más económico para crear vectores de dirección y aporta dinamismo al plano.
 - Es un elemento eficaz de separación.
 - Da volumen a los objetos.
 - Crea la tercera dimensión en una imagen siempre que se utilice un sistema de representación basado en la perspectiva.
 - Sombreado: es la capacidad de la línea para crear volúmenes.
 - Contorno: para fijar el límite de una figura respecto al fondo o a otras figuras.



Elementos de diseño

c) La textura: es lo que define la superficie del objeto. Suave, áspera, deslizante o abrasiva son algunos de los tipos de textura que encontramos habitualmente. Mostrando la textura de un objeto aumentamos el realismo de la fotografía o de un fondo, especialmente si se trata de un objeto conocido.

d) El color: contribuye a la creación del espacio plástico de la representación, el cual puede tener una naturaleza bi o tridimensional dependiendo de cómo se utilice este elemento. Articula el espacio de la representación (especialmente en composiciones donde no existe perspectiva). Crea ritmos dentro de la imagen valiéndose fundamentalmente del contraste. Es un componente emotivo y expresivo.

e) La forma: nos referimos al aspecto visual y sensible de un objeto o de su imagen, al conjunto de características que se modifican cuando dicho objeto cambia de posición, de orientación o de contexto.

f) La tensión: siempre es producida por los propios agentes plásticos encerrados en la composición. Depende de los siguientes elementos:

- Las proporciones: los cuadrados o rectángulos áureos proporcionan una sensación estática, mientras que cualquier otra forma menos equilibrada aportará dinamismo. (Encontrarás más información sobre la regla áurea en los materiales de este capítulo disponibles en la mesa de trabajo)
- La forma: las irregulares son las más dinámicas.
- La orientación: la oblicuidad es la más dinámica de las orientaciones espaciales

g) El ritmo: muy influido por la periodicidad que implica la repetición de elementos o de grupos idénticos de éstos y la estructuración de los mismos.

h) Dimensión o tamaño: el tamaño de un objeto es el último atributo que lo define. Indican la relación de lo representado con el espacio en el que está inmerso. La dimensión tiene una función plástica de jerarquización.

i) Formato: marca los límites del espacio físico donde va a construirse el espacio plástico; es el primer factor que condiciona las relaciones plásticas.

j) Escala y proporción: es el elemento fundamental para la comprensión visual, ya que mediante ella se posibilita la ampliación o reducción de un objeto sin transformar su estructura. Estos elementos, constituyen la materia prima de cualquier formulación visual.

Puedes ampliar este tema consultando los materiales del capítulo 1 disponibles en la mesa de trabajo.