Tema 2. Elaboración de documentos administrativos.

2.1 Procesadores de texto.

2.1.1 Introducción

Programas con capacidad para la creación de documentos incorporando texto con multitud de tipos y tamaños, gráficos, efectos artísticos y prácticamente todo lo que se hacía con los programas de imprenta tradicionales.

Un procesador de textos es un programa con el que se generan diferentes documentos de texto como, cartas, informes o incluso el presente libro

La definición de un procesador de textos, la podemos resumir como una supermáquina de escribir, introducida en nuestro ordenador. Ya que no sólo se limita a imprimir textos, sino que además puede editar, corregir, formatear, insertar dibujos, gráficos....etc. Todas estas opciones nos permitirán un manejo y versatilidad de nuestros documentos de una forma muy profesional, aparte de un ahorro de tiempo y esfuerzo incalculable.

Se trata de un tipo de aplicaciones que ponen a disposición del usuario el entorno y las comodidades necesarias para escribir cartas, redactar documentos, y, en general, teclear cualquier tipo de contenidos; además, a diferencia de los convencionales editores, permiten dar formato a los párrafos, para resaltar determinadas partes o facilitar su lectura, valiéndose de color, negritas, subrayados y cursivas. A pesar de su versatilidad, es necesario distinguirlos de las herramientas profesionales empleadas en el mundo de la autoedición que ofrecen posibilidades mucho más específicas.

La disponibilidad y creciente potencia de los programas de procesamiento de texto es probablemente, una de las razones más importantes para explicar la gran popularidad alcanzada en los últimos años por las computadoras personales.

Clase de mecanografía - Escuela de Comercio - Universidad de Oregón - 1920

La necesidad de procesar textos no se circunscribe al terreno administrativo. Por el contrario es de utilidad permanente en casi cualquier entorno de trabajo: productivo, educativo, industrial y también, por supuesto, en el plano personal.

Habitualmente se presenta el procesador de texto de una computadora como un complemento que permite reemplazar la tradicional máquina de escribir. Si bien esto es cierto, es demasiado pobre reducir la realidad del procesador de texto a la mera sustitución de la máquina de escribir. Una máquina de escribir no procesa palabras, no procesa textos, tan solo ayuda a trasladar al papel las ideas ya elaboradas, organizadas y redactadas. El verdadero "proceso de textos" cuando se utiliza una máquina de escribir, generalmente, se hace previamente a mano.

Procesar textos no significa sencillamente estampar caracteres en un papel. Significa escribir palabras, frases, ideas. Significa corregirlas y organizarlas, realzando los puntos que se considere oportuno. Significa también diseñar la adecuada distribución del texto

sobre el documento definitivo y, finalmente, plasmarlo con la calidad exigida según su destino. Es evidente que la tradicional máquina de escribir, no permite ni mucho menos estas posibilidades.

La producción de información escrita supone, generalmente, la puesta en práctica de un ciclo de, por lo menos, cinco fases: recopilar datos o información, redactar el borrador, escribir el original, obtener copias y archivar alguna de las copias resultantes.

En estas fases entran en juego distintos medios de apoyo. Es necesario por ejemplo, buscar y mantener información en una estructura de archivo. Tras ello, elaborar el borrador, introducir el texto utilizando una máquina de escribir, corregir a mano el resultado, mecanografiar el nuevo texto original definitivo, obtener copias (fotocopiando) y, finalmente, archivar una de las copias en la estructura de archivos que se utilice.

Con los programas para el procesamiento de texto por computadora se elimina la mayor parte de los útiles necesarios en este ciclo de trabajo. A partir de la recopilación de la información (que puede venir apoyada por la propia computadora), entra ya en plena actividad el procesador de texto. Este permite tanto la creación del borrador como la edición del mismo hasta lograr la redacción del texto definitivo. Se podrán obtener las copias necesarias a través de la impresora y, desde luego, se puede archivar el documento resultante en un soporte de memoria magnética u óptica para su posterior consulta o reutilización.

La posibilidad de escribir cartas y documentos sin la preocupación del retorno de carro, de la justificación de las líneas, corrigiendo los errores con gran facilidad, eliminando y modificando letras y sílabas en la pantalla con el simple accionamiento de unas pocas teclas, son algunas de las facultades más comunes de este tipo de programas, muy difundidos y populares en los ambientes administrativos y profesionales.

Existen una gran variedad de paquetes de procesamiento de texto disponibles para distintas computadoras y distintos sistemas operativos, por lo que aún usuarios de computadoras domésticas pueden acceder a las facilidades que brinda trabajar con el "tratamiento electrónico de la palabra escrita". Si bien no todos tienen las mismas prestaciones, también es cierto que no todos los usuarios tienen los mismos niveles de necesidades de un procesador de texto, aunque cualquiera de ellos, sin dudas, será mucho mas versátil y práctico que trabajar sobre una máquina di escribir.

2.1.2 Historia de los procesadores de texto

Los procesadores de textos han sido una de las primeras aplicaciones que se le dieron a los primeros ordenadores.

Los programadores tenían que comunicarse con las máquinas de una forma muy especial y al mismo tiempo complicada, por medio de tarjetas perforadas, códigos extraños... .Con el paso del tiempo los mismos programadores diseñaron una aplicación que les permitiera programar de forma más inteligible, o sea escribiendo comandos (ordenes) en forma de texto, con lo cual la programación podía ser "*legible*". Así nacen los primeros editores de textos. Estos van cobrando tal uso que empresas de software diseñan estos editores, cada vez de forma más parecida a una máquina de escribir, y que en poquísimo tiempo superan a éstas con creces.

Los primeros editores de textos utilizados eran en un entorno de tipo texto. El texto es lineal y lo que vamos a imprimir una vez terminado el trabajo nos lo tenemos un poco que imaginar, ya que ni los sistemas operativos ni ordenadores ni las aplicaciones estaban diseñadas para soportar nada más. A medida que la tecnología avanza, (en nuestro caso de forma inverosímil), los diseñadores de software lanzan al mercado herramientas más potentes y en un entorno más real, en definitiva más gráfico, quizás haciendo uso del

refrán "*más vale una imagen que mil palabras*". Es lo que se conoce con el acrónimo inglés "WYSIWYG" **W**hat **Y**ou **S**ee **I**s **W**hat **Y**ou **G**et, que traducido significa: lo que ves es lo que obtienes.

En la actualidad algunos de los más destacados procesadores de textos son:

MICROSOFT WORD: De todos los procesadores de texto conocidos hasta el momento, el del paquete Microsoft Office se ha convertido en poco menos que un estándar de referencia casi obligada, dado el elevado porcentaje de usuarios que lo han instalado en su ordenador y lo utilizan.

LOTUS WORD PRO: Una de las alternativas más populares a Microsoft Word es este procesador de textos, incluido en el paquete de software de escritorio de Lotus. Para gustos se pintan colores, pero lo cierto es que los usuarios que se decanten por este producto no estarán haciendo una mala elección.

WORD PERFECT: No podía faltar el tercero en discordia, que en su día llegó a ser el más popular de su género entre los usuarios, hasta mediados de los noventa. El procesador de textos de la suite de Corel presenta un despliegue de innovadoras características que demuestran el interés por parte de sus promotores en volver a hacer de este programa un producto puntero capaz de competir en el mercado con Microsoft Word.

WORD PAD: Instalado por defecto en todas las versiones de los sistemas operativos de Windows, se le podría considerar el "hermano pequeño" de Microsoft Word. Es la opción ideal para aquellos usuarios que necesitan de forma esporádica un procesador con el que dar cierto estilo estético a sus escritos, sin buscar un acabado de apariencia profesional ni excesivas florituras ornamentales.

BLOCK DE NOTAS: También presente por defecto en todas las instalaciones del sistema de Windows, independientemente de la versión , este programa se muestra como la opción ideal para usuarios austeros. Al tratarse de una aplicación de posibilidades reducidas, no tendrán que familiarizarse con un complejo entorno lleno de funciones que nunca van a utilizar.

PARA MACINTOSH: Los promotores de procesadores de texto no han discriminado a los usuarios de Mac-Os, ni mucho menos: la propia Microsoft se encarga de portar todas las versiones de Word a los ordenadores de la manzana.

2.1.3 Principales prestaciones de los procesadores de texto

2.1.3.1 Características principales de los procesadores de texto

- *Introducción de textos* comparable a cualquier máquina de escribir electrónica, pudiendo ser almacenados en cualquier disco, CD, cinta, etc., y quedando disponibles para imprimirlos en cualquier momento.

- *Corrección:* no hay que borrar ni reescribir todo el texto para corregir errores. Al trabajar con el texto almacenado en memoria, después de solucionar el error, todo queda reajustado automáticamente.

- *Actualización:* se pueden actualizar en cualquier momento y volver a imprimirlos.

- *Repetición y unión de párrafos:* normalmente ciertos formulismos como encabezamientos o despedidas de cartas, se deben repetir. Con el procesador de textos sólo hace falta escribirlas una vez y luego se pueden añadir o insertar donde haga falta.

- *Archivo:* varios enormes archivadores pueden ser fácilmente sustituidos por un pequeño cajón de CD o de diskettes.

- *Impresión:* una impresora tomará los datos y los imprimirá a la máxima velocidad.

- *Cartas personalizadas:* algunos procesadores de texto permiten manejar una opción de correspondencia automática (llamada Mail-Merge en inglés), en la que para una misma carta tipo se pueden tomar los datos de destinatarios y frases especiales de un archivo o listado de información, dándole a cada una de ellas la apariencia de estar realizada especialmente para cada persona que la reciba.

2.1.3.2 Características funcionales de los procesadores de texto

Enumeraremos las funciones elementales de un procesador de texto sin las cuales no se puede hablar de un programa que merezca consideración:

- *Avance de línea automático:* el usuario no tiene porqué preocuparse en controlar el final de la línea, puesto que cuando una palabra rebasa la longitud, la linea se transfiere automáticamente al comienzo de la siguiente.

- *Inserción de caracteres,* palabras y líneas en el texto ya existente, con el fin de realizar los añadidos necesarios.

- *Supresión de caracteres,* palabras y frases para efectuar las correcciones oportunas; se produce la eliminación automática del espacio que queda disponible en la línea.

- *Posibilidad de ajuste* compensatorio automático de los párrafos debido a la eliminación o introducción de letras, palabras, etc.

- *Justificación automática del texto* sobre el margen elegido o centrado. El texto aparecerá así perfectamente alineado, con lo que mejorará notablemente su aspecto y redundancia en la apreciación del trabajo de quien lo hace.

- *Volver a paginar automáticamente el texto,* bien sea porque se haya variado el número de caracteres por línea, bien porque se haya modificado el espaciamiento entre las líneas y/o entre el número de líneas de cada

- *Exploración automática del texto completo* para la búsqueda de una palabra o de un grupo de ellas, ocasionalmente para sustituirlas de modo automático por otra u otro grupo.

- *Copiar y transferir* bloques de texto a otra parte del mismo documentos o a otros documentos.

- *Numerar las páginas* de modo automático.

- *Impresión* total o parcial del texto.

Las funciones más especializadas, disponibles en los paquetes de software de más alto nivel, son las siguientes:

- Incorporación durante la fase de impresión de referencias fijas o variables en cabecera o en pie de página. Generación automática de correspondencia personalizada.

- Posibilidad, con el empleo de impresoras gráficas adecuadas, de utilizar gráficos y estilos especiales de letras, como negrita, subrayado, sub y super índices, acentos, etc.
- Redacción automática de índices y sumarios. . Escritura en dos o más columnas.
- Ordenamiento automático de listas.
- Procesamiento de tablas, con manipulación de líneas y disposición automática de los datos y operaciones aritméticas en filas o columnas.
- Incorporación de gráficos y visualización previa de la página.
- Corrección ortográfica del texto.
- Trabajo en dos o más ventanas en las que pueden encontrarse distintas partes de un mismo documento o varios documentos, facilitando la transferencia de información entre ellos.

2.1.4 Documentos comerciales

Una importante cantidad de documentos comerciales como contratos, convenios, citaciones y escritos diversos, responden a un esquema base donde sólo hay que reemplazar, apropiadamente, datos identificatorios para tener el escrito específico definitivo. Los procesadores de texto por sus características intrínsecas facilitan enormemente esta tarea ya que se puede trabajar sobre un documento base, copiarlo para mantener lo que podríamos denominar el original, y modificar la copia insertando los datos correspondientes.

Los procesadores de texto más potentes proveen herramientas especialmente preparadas para simplificar aún más estas tareas. También evitan o disminuyen una cuota bastante importante de uno de los errores más comunes que se producen cuando se realizan modificaciones sobre un texto base: olvidar reemplazar alguno de los datos.

Las herramientas que se mencionan son fundamentalmente lo que se denomina "órdenes de sistematización de aplicaciones" y permiten la interacción entre el usuario y un documento, especialmente preparado por el propio usuario, que le pide los datos a incluir antes de que el documento sea impreso.

La versatilidad que brinda esta posibilidad es muy grande ya que permite la toma de decisiones en función de la infom1ación que se le provee y, por supuesto, si está bien programada la aplicación, evita la omisión o repetición de datos.

2.1.5 Presentación de informes

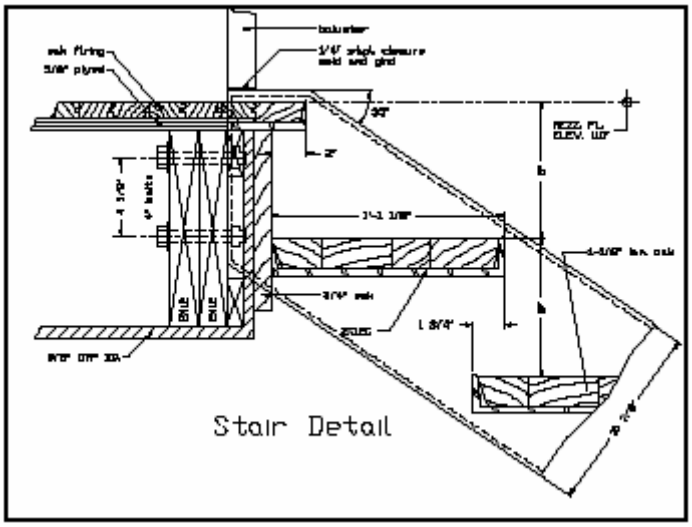
Todo documento generado por medio de un procesador de texto está dirigido a terceros. Puede contener ideas brillantes, entretenidas o interesantes, pero un documento extenso, en el que todas las páginas parecen iguales, desalienta su lectura. Distinto es el efecto en el potencial lector si se incluyen gráficos en medio del documento, que resuman los datos expuestos a lo largo del texto e interrumpen la monotonía, haciendo más amena su lectura.

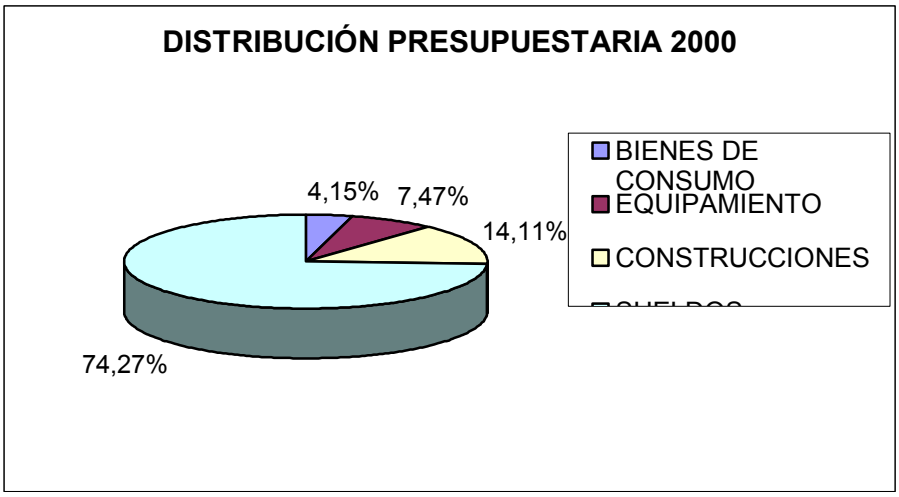
La capacidad de incorporar gráficos es particularmente importante para usuarios empresariales, quienes con frecuencia deben ilustrar sus informes con imágenes de sus datos.

En este aspecto, los procesadores de texto han ido evolucionando. Si bien es fundamental que puedan manejar gráficos, no es necesario que se les incluyan funciones especificas de una aplicación ad-hoc. Nadie puede pretender que un procesador de texto sea tan poderoso como un programa gráfico, pero sí que ofrezca las facilidades básicas.

Los procesadores de texto más sofisticados son capaces de trazar líneas, de insertar una imagen gráfica en un documento -determinando cual será su tamaño-, rotarla e invertir el blanco por el negro (hacer el negativo de la imagen). Asimismo pueden incluir un programa residente en memoria para la captura gráfica de imágenes, que permiten "fotografiar" una pantalla y almacenarla en un archivo gráfico que puede ser agregado en un documento.

Para clarificar lo expuesto, se insertan algunos gráficos.





Otra característica muy importante es la presentación de informes relacionados con el área contable y administrativa, es la posibilidad que tienen los procesadores de texto de incluir información proveniente de hojas de cálculo. Esta información puede ser la de una hoja completa o, más habitualmente, la de un rango de celdas de una hoja.

Al igual que con las imágenes gráficas, los buenos procesadores de texto no incorporan la imagen o las celdas de una hoja de cálculo en forma estática (es decir definitiva e inactualizable) sino que, generalmente, mantienen un seguimiento del nombre de archivo correspondiente, de forma tal que se puede seguir actualizando el

 © Manuel Tovar, 2003

archivo externo y con una simple orden incorporar al documento las tablas o gráficos actuales, para imprimir la versión final del informe.

2.2 Programas de Autoedición

El rápido proceso de evolución del soporte informático ha facilitado la llegada al mundo DTP (DeskTop Publishing) a cualquier usuario que lo desee.

Ordenadores de sobremesa que hoy día pueden encontrarse en cualquier casa, poseen una potencia de cálculo superior en muchos casos a las maquinas profesionales de hace tan solo algunos años. Por otra parte el software de tratamiento infográfico (manipulación en conjunto de imagen, gráficos y texto), lleva al usuario a conseguir resultados altamente evolucionados precisando un corto período de formación, y con un coste económico ínfimo.

A pesar de estas facilidades, el medio evoluciona rápidamente y el usuario debe intentar estar lo mejor preparado posible. Desde el punto de vista del profesional, esta situación es un arma de doble filo; por un lado se consigue ahorrar tiempo y mejorar la calidad del producto en el que se trabaja, por otro, una herramienta potente, intuitiva y facil tentará a cualquier neófito a probarse como diseñador o publicista improvisado provocando intrusismo y por tanto una devaluación del producto.

2.2.1 La idea. Base de cualquier trabajo.

A pesar de las ventajas tecnológicas de que disponemos en la actualidad y que crecen vertiginosamente por días, existe un punto de referencia que no debemos perder: *la herramienta informática es el medio y no el fín.*

El medio (hardware y software) debe ser entendido como una vía de proyección. Debe facilitar la transmisión de mensajes que provoquen sentimientos, reacciones y despierten conciencia de algo.

Por muy bien que manejes el medio, si estás falto de ideas, sólo obtendrás resultados pobres. Cuántas veces vemos por la calle carteles o publicidad recargada de efectos típicos de tal o cual paquete de software, sin coherencia ni jerarquía. Estas creaciones son invariablemente de autores no profesionales que poseen conocimientos de informática pero no son profesionales DTP.

Así, podría decirse que existen varios tipos de conocimiento:

- Técnico: Domina la herramienta y el proceso de producción.
- Creativo: Domina la técnica intelectual, conoce corrientes, comportamientos, proporciones, equilibrios y color. Es el condimento que fomenta la creatividad.

Un equilibrio entre los dos conocimientos mencionados es lo idóneo para obtener un producto de calidad, o bien un trabajo en equipo multidisciplinar que recoja varias áreas de conocimiento especializado.

Para llevar a buen término un trabajo de diseño, maquetación, grafismo, cartelería, etc., desde el planteamiento hasta su ejecución, tenemos la necesidad continua de tomar decisiones: qué elementos intervendrán y que características tendrán, como tipografía, color, imagen, formato, soporte a usar, distribución, tamaños, etc...

De estas decisiones depende la calidad de nuestro trabajo. Es imprescindible por tanto tener claro el proceso de desarrollo del mismo,
además de poseer conocimientos estéticos y de diseño o publicidad.

2.2.2 Conceptos iniciales.

Todo el software desarrollado para aplicaciones DTP., independientemente de su plataforma, sigue una línea troncal de trabajo. Es decir, existen determinados conceptos básicos comunes que, aplicados en diferentes herramientas, pueden variar de aspecto, pero que en esencia, son siempre los mismos.

Algunos de esos conceptos son los siguientes:

Filosofía Collage:

La mayoría de los programas utilizados para diseño utilizan elementos gráficos dispuestos espacialmente en dos dimensiones y ordenados después jerárquicamente para decidir su capacidad de ser visualizado de forma parcial o total. Un ejemplo ideal es el modo en que disponemos recortes y papeles de color o fotografías en la elaboración de un collage. Quién no ha hecho uno alguna vez en el colegio?. Los elementos se superponen de modo natural hasta que conseguimos el aspecto deseado, pudiendo siempre traer al frente algún recorte medio tapado para que se vea con mas facilidad.

El modo de funcionamiento y el tipo de elementos que pueden intervenir en el proceso por ordenador es idéntico al tradicional, solo que la herramienta es mucho más potente. Clasificación de elementos por Naturaleza": tipográficos, trazados y mapas de bit.

Los elementos del diseño conviven sin dificultad en la pantalla del ordenador, pero se debe saber qué esperar de cada uno dependiendo de su tipología. De este modo podremos anticiparnos en la preparación del material, ahorrando tiempo de elaboración y ganando en eficacia.

Elemento Tipográfico

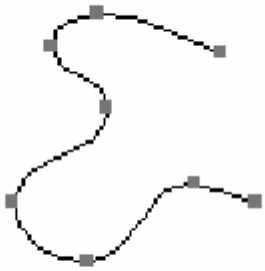
La tipografía por sí misma es un campo muy amplio y rico. La intención de este apartado es recalcar su importancia como elemento. Es el ingrediente de comunicación por excelencia, y soporta características particulares como: Fuente o tipo de letra, interletraje, interlineado, tamaño, estilo, justificación, kerning, etc.

El oficio de tipógrafo de imprenta como tal, agoniza si es que no ha desaparecido ya. Los modernos medios tecnológicos, permiten llevar a cabo en una sola heramienta de sobremesa (PC) tareas propias de todo un equipo de profesionales hace tan solo unos años.

Elemento Trazado

Se refiere a cualquier elemento regular o irregular que dote de forma o color un área de la ilustración que se realiza, como fondos de color, formas básicas, círculos, elipses, rectángulos, estrellas, etc, u otras formas más complejas fabricadas a partir de las primeras.

Cualquier trazado puede definirse básicamente en dos puntos: Relleno y contorno. Las características del relleno pueden ser: color, gradientes, mosaico, motivo, texturas predefinidas, etc. Las del contorno son: grosor, color, intermitencia, etc así como tener la posibilidad de contener fotos o que un texto fluya siguiendo su trayectoria.



Detalle de imagen vectorial o trazado

Sin embargo un elemento texto no soporta muchas de las características más potentes del elemento trazado, como posibilidad de rellenos, deformaciones, etc.

A partir de primitivas básicas como elipses, rectángulos, trazados irregulares, etc, pueden crearse elementos más complejos hasta llegar a la forma de trazado deseada. Los trazados pueden rellenarse, cortarse unirse, crear zonas transparentes en sus intersecciones, etc. Además pueden ser deformados posteriormente al momento de creación tantas veces como deseemos.

Elemento Mapa de bits

Los gráficos de mapa de bits, también denominados gráficos raster, los crean escáneres y cámaras digitales. Las imágenes de mapa de bits se "pintan" sobre la pantalla del ordenador

mediante una matriz de elementos cuadrados, a los que se denomina píxeles. Píxel es la abreviatura de picture element (elemento de la imagen).

Cada píxel se almacena en un área de memoria llamada mapa de bits. Cada píxel tiene una dirección numerada.

nota:

Almacenar la fórmula para crear una imagen vectorial, ocupa solamente unos pocos kilobytes. Almacenar la ubicación y el valor de cada píxel en una imagen de mapa de bits, puede necesitar una cantidad de memoria miles de veces mayor.

2.2.3 El proceso de producción

El proceso de desarrollo de una idea se compone de varias fases. Por lo general, el destino de nuestro trabajo va a ser impreso en algún soporte papel, aunque también pueda ser video, Internet, animación 2D o 3D e interactivos multimedia. Dependiendo del destino de nuestro trabajo, el soporte requiere un tratamiento diferente; por ejemplo la resolución de una misma imagen es diferente si es destinada a Internet que si se va a reproducir en un cartel por imprenta.

Un diseñador que es capaz de desarrollar contenidos multimedia deberá ofrecer un servicio completo. Posiblemente ese producto valla acompañado de un catálogo y deberá llevar una serigrafía sobre el CD en su caso. De todos modos, el profesional debería conocer el proceso de producción en todos sus niveles (aunque no lo realice personalmente). Ya que el soporte papel es el más común, comenzaremos por describir su proceso de producción.

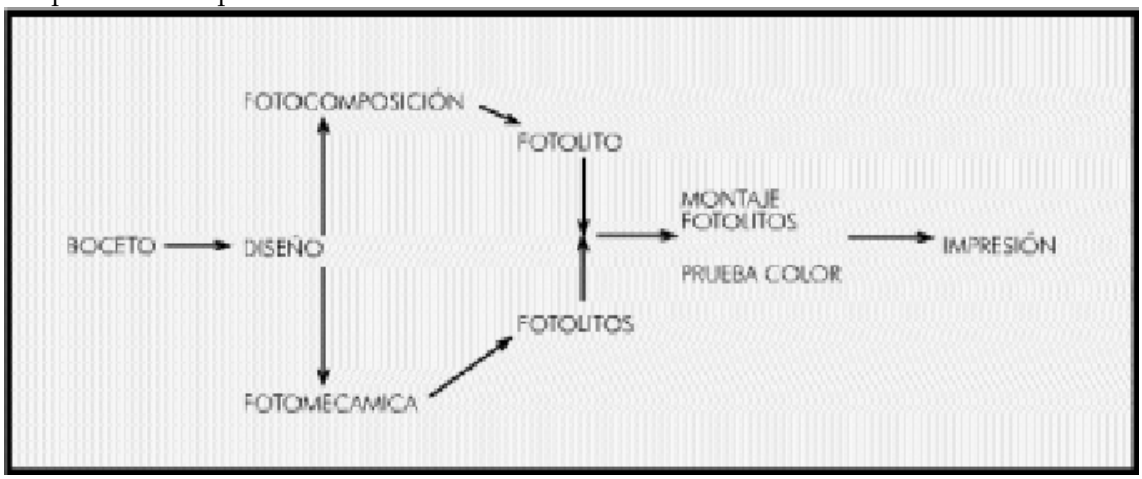
2.2.3.1 Un poco de historia

El proceso tradicional de producción publicitario requería dedicación, conocimientos y sobre todo tiempo. Para la realización de una revista, diseño, campaña, etc. era necesario acudir a proveedores de servicios especializados y con plazos de entrega relativamente largos.

Fase 1: Realización de boceto.

Fase 2: Una vez aceptado el boceto, terminar el diseño. Llevar el texto a un servicio de "fotocomposición" donde lo piquen y diseñen la parte de texto del boceto, definiendo la página por coordenadas y ordenes directas en una consola "poco amigable". Este proveedor te proporcionará un acetato transparente llamado fotolito correspondiente al texto.

Fase 3: Mientras el texto se prepara en Fotocomposición, las imágenes que integran el trabajo se llevan a Fotomecánica. Este servicio te proporcionará unas transparencias parecidas a las que te diera el proveedor anterior.



Cogemos todo esto y lo llevamos al impresor. Éste montará los fotolitos definiendo así la página definitiva y preparará una prueba de color previa para ver casi exactamente el aspecto definitivo del trabajo. Esta prueba le valdrá de guía al maquinista de la imprenta para conseguir los colores deseados.

Con tantos eslabones es fácil que los tiempos de entrega no se cumplan y difícil mantener el control de calidad.

2.2.3.2 Evolución hacia una herramienta más autosuficiente

Aproximadamente en 1982 la casa Apple Macintosh presenta un producto que revolucionará el mundo de las artes gráficas: El Mac Plus junto a la impresora laser writer Plus (con Adobe PostScript), de 300 dpi de resolución.

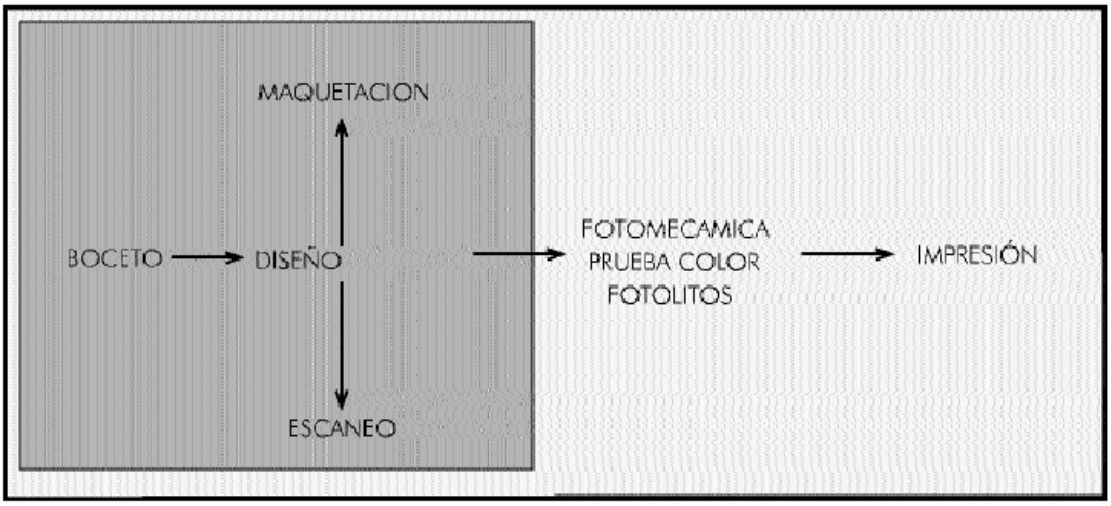
Este hardware junto con la versión 1.0 de Aldus Page Maker es capaz de imprimir en B&W copias tamaño A4 integrando gráficos y texto de alta calidad, con la posibilidad de instalar tipografía adicional directamente en el ordenador.

Este suceso sentencia a los caros sistemas específicos de fotocomposición permitiendo a personas sin conocimientos específicos montar páginas de aspecto profesional sin apenas esfuerzo.

Pasarían muchos años hasta que los sistemas informáticos poseyeran la suficiente potencia de cálculo para poder manejar también los enormes volúmenes de información que genera la digitalización de las imágenes para realizar el proceso de Fotomecánica.

En la actualidad, tanto los ordenadores como los periféricos de entrada (scaners), han evolucionado tanto y a la vez se han vuelto tan asequibles, que el proceso descrito anteriormente, se ha visto asumido en gran parte por el propio diseñador sin necesidad de moverse del lugar de trabajo.

El proceso queda como se muestra en el cuadro adjunto.



Flujo producción moderna.

El diseñador puede ahora, con unos costes relativamente bajos, aspirar a realizar en el propio estudio tareas hace unos años reservadas a sistemas especializados demasiado caros en coste y mantenimiento. Con un pc o apple moderno, un diseñador puede esbozar el trabajo, presentar diferentes versiones en colores diferentes prácticamente sin coste de tiempo ni dinero adicionales y puede realizar la maquetación completa del trabajo.

Si se dispone de un scanner adecuado y se tienen los conocimientos suficientes, el diseñador puede digitalizar las imágenes él mismo, retocarlas y prepararlas para filmar. Aunque lo normal es que si se pretende llevar el trabajo a imprenta, se digitalice una versión en baja resolución del original para colocar en la maqueta a modo de previsualización, y acudir al servicio de filmación con nuestro documento maquetado. El servicio de fotomecánica digitalizará entonces el original y sustituirá la imagen por una versión en alta resolución con un control profesional de color.

El problema principal de la imagen digital es la gestión de color. Es muy difícil conseguir que el color que "entra"desde el scanner sea parecido al que se ve en pantalla y al que sale impreso más tarde. Pero esto lo comentaremos más adelante.

2.2.3.3 Concepto. Caja de herramientas

De igual forma que un artesano elige una herramienta determinada para una tarea concreta, un diseñador posee un arsenal de herramientas específicas que le facilitarán el trabajo.

Se podrían definir dos niveles:

Primero:

- *Diseño gráfico.*
  - Macromedia FreeHand.
  - Corel Draw.
- *Maquetación.*
  - Adobe PageMaker.
  - QuarkXPress.
- *Retoque Fotográfico.*
  - Adobe PhotoShop.
  - Corel Photo Paint.

Segundo:

- *Edición no lineal de video.*
  - Adobe Premiere.
  - Adobe After Effects.
- *Sistemas Interactivos Multimedia.*
  - Macromedia Director.
  - NeoBook.
- *Imagen sintética.*
  - 3D Studio Max.
  - Softimage.
  - Internet.

Estos son algunos de los paquetes más usados.

Cada nivel exige unos conocimientos del medio y del proceso, que en cada caso serán diferentes. Se puede ilustrar esta idea con un ejemplo: Un cliente te encarga:

1.- Desarrollo de la imagen corporativa de su empresa, incluida serigrafía de vehículos y diseño e fachada. (Utilizar software del primer nivel: Freehand, Photoshop, Quark).

2.- Vídeo promocional de su producto estrella. (Premiere es la herramienta. Pero parte del material del clip final, como logotipo, fondos, imagen fija, etc, ha sido elaborado en la etapa anterior)

3.- CD interactivo para plataformas pc y macintosh.(La elaboración de un interactivo debe ser tratada como un proceso. La inclusión de texto, imagen, sonido y video digital en un mismo trabajo puede convertirse en un caos si no se integran los elementos de forma ordenada; se puede hablar de tres etapas principales: 1.- Diseño de la Información, 2.- Diseño de la Interacción, 3.- Montaje y programación. Esta etapa integra todo el trabajo de las anteriores.

4.- Presencia en Internet. El flujo de trabajo tiende cada vez más a compatibilizar el trabajo tradicional con la WWW. posibilitando el vuelco de contenidos elaborados en herramientas en principio destinadas a DTP. sobre Internet.

Así, programas como Microsoft Word, QuarkXPress, Power Point etc, incorporan filtros para exportar el trabajo a formato HTML. En el caso de multimedia en la red, tanto Macromedia con la tecnología ShockWave, y Flash, o usando Applets de Java y DHTML conseguimos transportar el mecanismo interactivo a la red sin perder vistosidad. Para cada tarea descrita, la herramienta es distinta y la naturaleza del material de trabajo también. Por ejemplo: la imagen del logotipo que se diseñó en la primera fase, tendrá una resolución diferente dependiendo del medio que vaya a contenerlo; si lo preparamos para enviar el trabajo a imprenta, tendrá 300 dpi de resolución y lo guardaremos en formato EPS.en modo CMYK. Si el destino es un monitor (Internet), entonces la resolución será 72 dpi, y el modo de color RGB, con formato GIF o JPEG.

 © Manuel Tovar, 2003