



Guía de QuarkXPress 7

© Quark Technology Partnership, 2006, sobre el contenido y la organización de este material. Reservados todos los derechos.

© Quark Technology Partnership y sus concedentes de licencia, 1986–2006, sobre la tecnología. Reservados todos los derechos.

Protegido por una o más patentes estadounidenses con los números 5,541,991; 5,680,619; 5,907,704; 6,005,560; 6,052,514; 6,081,262; 6,633,666; 6,947,959 B1; 6,940,518 B2 y otras patentes en trámite.

La información contenida en este documento está sujeta a cambios sin previo aviso y no representa ningún compromiso por parte de Quark Technology Partnership o su permissionaria, Quark Inc.

Los productos y materiales de Quark están sujetos a las normas referentes a derechos de autor (Copyright) y otros mecanismos de protección de la propiedad intelectual en los Estados Unidos y otros países. Se prohíbe el uso o la reproducción no autorizados sin el consentimiento por escrito de Quark.

QUARK NO ES EL FABRICANTE DE SOFTWARE DE TERCEROS NI DE OTRO HARDWARE DE TERCEROS (DE AQUÍ EN ADELANTE, “PRODUCTOS DE TERCEROS”), Y DICHOS PRODUCTOS DE TERCEROS NO HAN SIDO CREADOS, REVISADOS NI PROBADOS POR QUARK, LAS EMPRESAS AFILIADAS A QUARK O SUS CONCEDENTES DE LICENCIA. (POR EMPRESAS AFILIADAS A QUARK SE ENTIENDE CUALQUIER PERSONA, SUCURSAL O ENTIDAD QUE CONTROLA, ES CONTROLADA POR O CUYO CONTROL COMPARTE CON QUARK, SU EMPRESA MATRIZ O LA MAYORÍA DE LOS ACCIONISTAS DE QUARK, TANTO SI EXISTE EN LA ACTUALIDAD COMO SI SE CONSTITUYE MÁS ADELANTE, JUNTO CON CUALQUIER PERSONA, SUCURSAL O ENTIDAD QUE PUEDA OBTENER DICHA POSICIÓN EN EL FUTURO.)

QUARK, LAS EMPRESAS AFILIADAS A QUARK O SUS CONCEDENTES DE LICENCIA NO OFRECEN NINGUNA GARANTÍA, NI EXPLÍCITA NI IMPLÍCITA, EN CUANTO A LOS PRODUCTOS Y SERVICIOS DE QUARK O LOS PRODUCTOS Y SERVICIOS DE TERCEROS, SU CALIDAD O SU IDONEIDAD PARA UN FIN DETERMINADO. QUARK, LAS EMPRESAS AFILIADAS A QUARK Y SUS CONCEDENTES DE LICENCIA RECHAZAN TODAS LAS GARANTÍAS RELACIONADAS CON LOS PRODUCTOS Y SERVICIOS DE QUARK Y CON CUALQUIER PRODUCTO Y SERVICIO DE TERCEROS. QUARK, LAS EMPRESAS AFILIADAS A QUARK Y SUS CONCEDENTES DE LICENCIA RECHAZAN TODAS LAS DEMÁS GARANTÍAS Y CONDICIONES, YA SEAN EXPLÍCITAS, IMPLÍCITAS O SECUNDARIAS, AUNQUE SEAN OFRECIDAS POR DISTRIBUIDORES, VENDEDORES, DESARROLLADORES DE MÓDULOS DE XTENSIONS U OTROS TERCEROS PROVEEDORES, INCLUIDAS A TÍTULO ENUNCIATIVO PERO NO LIMITATIVO, TODAS LAS GARANTÍAS DE NO VULNERACIÓN, DE COMPATIBILIDAD O DE QUE EL SOFTWARE NO TENGA ERRORES, O QUE LOS ERRORES PUEDAN SER O VAYAN A SER CORREGIDOS. ES POSIBLE QUE LOS TERCEROS PROVEEDORES PROPORCIONEN GARANTÍAS LIMITADAS RESPECTO A SUS PROPIOS PRODUCTOS O SERVICIOS, Y CORRESPONDE A LOS USUARIOS PONERSE EN CONTACTO CON DICHOS PROVEEDORES PARA ESAS GARANTÍAS, SI LAS HAY. EN ALGUNAS JURISDICCIONES, ESTADOS O PROVINCIAS NO SE PERMITEN LAS RESTRICCIONES A LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS, POR LO QUE ES POSIBLE QUE LA LIMITACIÓN MENCIONADA NO SE APLIQUE A DETERMINADOS USUARIOS.

EN NINGÚN CASO QUARK, LAS EMPRESAS AFILIADAS A QUARK O SUS CONCEDENTES DE LICENCIA SERÁN RESPONSABLES POR DAÑOS ESPECIALES, INDIRECTOS, INCIDENTALES, CONSECUENTES O PUNITIVOS, INCLUIDOS A TÍTULO ENUNCIATIVO PERO NO LIMITATIVO CUALQUIER LUCRO CESANTE, TIEMPO PERDIDO, AHORROS PERDIDOS, DATOS PERDIDOS, HONORARIOS PERDIDOS O GASTOS DE CUALQUIER TIPO EN LOS QUE SE HAYA INCURRIDO COMO RESULTADO DE LA INSTALACIÓN O UTILIZACIÓN DE LOS PRODUCTOS O SERVICIOS DE QUARK, CUALQUIERA QUE FUESE EL MODO EN QUE SE PRODUJERON O LA TEORÍA DE RESPONSABILIDAD QUE SE APLIQUE. SI, A PESAR DE LO ANTERIOR, SE DETERMINA QUE QUARK, LAS EMPRESAS AFILIADAS A QUARK O SUS CONCEDENTES DE LICENCIA TIENEN RESPONSABILIDAD RELACIONADA CON LOS PRODUCTOS O SERVICIOS DE QUARK O CON LOS PRODUCTOS O SERVICIOS DE TERCEROS, DICHA RESPONSABILIDAD SE LIMITARÁ A LA CANTIDAD QUE SEA INFERIOR ENTRE EL PRECIO PAGADO, SI CORRESPONDE, POR PARTE DEL USUARIO A QUARK EN CONCEPTO DEL SOFTWARE O SERVICIO EN CUESTIÓN (EXCLUYENDO LOS PRODUCTOS Y SERVICIOS DE TERCEROS), Y LA CANTIDAD MÁS BAJA PERMITIDA POR LAS LEYES APLICABLES. ESTAS LIMITACIONES ESTARÁN VIGENTES INCLUSO SI QUARK, LAS EMPRESAS AFILIADAS A QUARK, SUS CONCEDENTES DE LICENCIA O SUS AGENTES HUBIEREN SIDO ADVERTIDOS DE LA POSIBILIDAD DE TALES DAÑOS. EN ALGUNAS JURISDICCIONES, ESTADOS O PROVINCIAS NO SE PERMITE LA EXCLUSIÓN O LIMITACIÓN DE DAÑOS INCIDENTALES O CONSECUENTES, POR LO QUE ES POSIBLE QUE NO SE APLIQUE ESTA LIMITACIÓN O EXCLUSIÓN. LAS DEMÁS LIMITACIONES CUBIERTAS POR LAS LEYES APLICABLES, INCLUIDAS LAS LEYES DE PRESCRIPCIÓN, SEGUIRÁN ESTANDO VIGENTES.

EN CASO DE QUE CUALQUIERA DE ESTAS DISPOSICIONES NO SE PUEDA EJECUTAR AHORA O EN EL FUTURO BAJO LAS LEYES APLICABLES, DICHA DISPOSICIÓN SERÁ MODIFICADA O LIMITADA EN SU EFECTO, EN LA MEDIDA NECESARIA PARA QUE SE PUEDA EJECUTAR.

LA UTILIZACIÓN DE LOS PRODUCTOS DE QUARK ESTÁ SUJETA A LAS CLÁUSULAS DEL CONTRATO DE LICENCIA PARA USUARIOS FINALES O DE CUALQUIER OTRO CONTRATO APLICABLE PARA EL PRODUCTO O SERVICIO EN CUESTIÓN. EN CASO DE QUE SURJA ALGÚN CONFLICTO ENTRE DICHOS CONTRATOS Y ESTAS DISPOSICIONES, IMPERARÁN LOS CONTRATOS PERTINENTES.

Quark, QuarkXPress, XTensions, Quark Publishing System, QuarkXPress Passport y QuarkXTensions son marcas comerciales de Quark Inc. y de todas las empresas afiliadas correspondientes, Reg. U.S. Pat. & Tm. Off. y en otros muchos países. El logotipo de Quark, Job Jackets, Composition Zones, QuarkVista y otras marcas relacionadas de Quark, que Quark puede adoptar de vez en cuando son marcas comerciales de Quark Inc. y de todas las empresas afiliadas correspondientes.

Microsoft, OpenType, Excel y Windows son marcas comerciales de Microsoft Corporation, registradas en los Estados Unidos y en otros países.

Mac OS y AppleScript son marcas comerciales o registradas de Apple Computer, Inc. en los Estados Unidos y en otros países. QuickTime es una marca comercial que se usa con autorización. QuickTime es una marca registrada en los Estados Unidos y en otros países.

Adobe, PostScript, Photoshop, Acrobat, Reader, Distiller, Macromedia, Flash, Fireworks y el logotipo de Adobe son marcas comerciales o registradas de Adobe Systems Incorporated en los Estados Unidos y en otros países.

Kodak, Digital Science y las marcas relacionadas con Kodak son marcas comerciales de Eastman Kodak Company.

Los colores PANTONE® mostrados en la aplicación de software o en la documentación del usuario pueden no coincidir con los estándares identificados por PANTONE. Consulte las publicaciones actuales de colores PANTONE para determinar los colores con precisión. PANTONE® y otras marcas comerciales de Pantone, Inc. son propiedad de Pantone, Inc. © Pantone, Inc., 2005.

Color Data se produce bajo licencia de Dainippon Ink and Chemicals, Inc.

FOCOLTONE y FOCOLTONE Colour System son marcas comerciales registradas de FOCOLTONE. El concepto, la estructura y la forma del material y la propiedad intelectual de FOCOLTONE están protegidos por patentes y por las leyes de derechos de autor. Se prohíbe estrictamente la reproducción en cualquier forma, en todo o en parte, para uso privado o para venta. Póngase en contacto con FOCOLTONE, Ltd. para obtener información específica sobre las patentes.

Toyo Ink Mfg. Co., Ltd. es el propietario de los derechos de autor del SISTEMA Y SOFTWARE TOYO INK COLOR FINDER™, que Quark Inc. está autorizado para distribuir para uso exclusivo en relación con QuarkXPress. El SISTEMA Y SOFTWARE TOYO INK COLOR FINDER no pueden copiarse a otro disquete o en memoria a menos que sea como parte de la ejecución de QuarkXPress. SISTEMA Y SOFTWARE TOYO INK COLOR FINDER © TOYO INK MFG. CO., LTD., 1991. Se están llevando a cabo los trámites para registrar COLOR FINDER como la marca comercial registrada de Toyo Ink Mfg. Co., Ltd. La simulación en video por ordenador de COLOR FINDER™ que se utiliza en el producto puede no coincidir con el manual de COLOR FINDER; además, es posible que algunos colores para impresión que se emplean en el producto no coincidan. Consulte el manual de COLOR FINDER para obtener el color preciso.

TRUMATCH, TRUMATCH Swatching System y TRUMATCH System son marcas comerciales de TRUMATCH, Inc.

Unicode es una marca comercial de Unicode, Inc.

Este producto incluye software desarrollado por el Proyecto TTF2PT1 y sus colaboradores. Copyright © 1997–2001 por los AUTORES: Andrew Weeks <ccsaw@bath.ac.uk>; Frank M. Siegert <fms@this.net>; Mark Heath <mheath@netspace.net.au>; Thomas Henlich <thenlich@rcs.urz.tu-dresden.de>; Sergey Babkin <babkin@bellatlantic.net>, <sab123@hotmail.com>; Turgut Uyar <uyar@cs.itu.edu.tr>; Rihardas Hepas <rch@WriteMe.com>; Szalay Tamas <tomek@elender.hu>; Johan Vromans <jvromans@wqjirrel.nl>; Petr Titera <P.Titera@sh.cvut.cz>; Lei Wang <lwang@amath8.amt.ac.cn>; Chen Xiangyang <chenxy@sun.ihep.ac.cn>; Zvezdan Petkovic <z.petkovic@computer.org>. Reservados todos los derechos.

EL SOFTWARE TTF2PT1 SE PROPORCIONA POR LOS AUTORES Y SUS COLABORADORES “TAL CUAL” Y SE RECHAZAN TODAS LAS GARANTÍAS EXPLÍCITAS E IMPLÍCITAS, INCLUIDAS A TÍTULO ENUNCIATIVO PERO NO LIMITATIVO LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS DE CALIDAD E IDONEIDAD PARA UN FIN DETERMINADO. EN NINGÚN CASO LOS AUTORES O SUS COLABORADORES SERÁN RESPONSABLES POR DAÑOS DIRECTOS, INDIRECTOS, INCIDENTALES, ESPECIALES, PUNITIVOS O CONSECUENTES (INCLUIDOS A TÍTULO

ENUNCIATIVO PERO NO LIMITATIVO LA OBTENCIÓN DE PRODUCTOS O SERVICIOS DE SUSTITUCIÓN; EL USO INTERRUMPIDO, LA PÉRDIDA DE DATOS O EL LUCRO CESANTE; O LA INTERRUPCIÓN DEL NEGOCIO) CUALQUIERA QUE FUESE EL MODO EN QUE SE PRODUJERON O LA TEORÍA DE RESPONSABILIDAD QUE SE APLIQUE, YA SEA CONTRACTUAL, RESPONSABILIDAD ESTRICTA O EXTRACONTRACTUAL (LO QUE INCLUYE NEGLIGENCIA, ETC.), QUE SURJAN DEL USO DE ESTE SOFTWARE, INCLUSO SI SE HUBIESE ADVERTIDO DE LA POSIBILIDAD DE TALES DAÑOS.

Respecto al software Apache, Copyright © The Apache Software Foundation, 1999–2000. Reservados todos los derechos. El software Apache que se distribuye con este producto fue desarrollado por The Apache Software Foundation (<http://www.apache.org/>).

EL SOFTWARE APACHE SE PROPORCIONA “TAL CUAL” Y SE RECHAZAN TODAS LAS GARANTÍAS EXPLÍCITAS E IMPLÍCITAS, INCLUIDAS A TÍTULO ENUNCIATIVO PERO NO LIMITATIVO LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS DE CALIDAD O IDONEIDAD PARA UN FIN DETERMINADO. EN NINGÚN CASO THE APACHE SOFTWARE FOUNDATION O SUS COLABORADORES SERÁN RESPONSABLES POR DAÑOS DIRECTOS, INDIRECTOS, INCIDENTALES, ESPECIALES, PUNITIVOS O CONSECUENTES (INCLUIDOS A TÍTULO ENUNCIATIVO PERO NO LIMITATIVO LA OBTENCIÓN DE PRODUCTOS O SERVICIOS DE SUSTITUCIÓN; EL USO INTERRUMPIDO, LA PÉRDIDA DE DATOS O EL LUCRO CESANTE; O LA INTERRUPCIÓN DEL NEGOCIO) CUALQUIERA QUE FUESE EL MODO EN QUE SE PRODUJERON O LA TEORÍA DE RESPONSABILIDAD QUE SE APLIQUE, YA SEA CONTRACTUAL, RESPONSABILIDAD ESTRICTA O EXTRACONTRACTUAL (LO QUE INCLUYE NEGLIGENCIA, ETC.), QUE SURJAN DEL USO DE ESTE SOFTWARE, INCLUSO SI SE HUBIESE ADVERTIDO DE LA POSIBILIDAD DE TALES DAÑOS.

Respecto a la tecnología Apache, Copyright © The Apache Software Foundation, 1999–2002. Reservados todos los derechos. El software Apache que se distribuye con este producto fue desarrollado por The Apache Software Foundation (<http://www.apache.org/>). Se usa con autorización de conformidad con la Licencia Apache, Versión 2.0 (la “Licencia”); no se puede utilizar este archivo excepto como se estipula en los términos de la Licencia. Se puede obtener una copia de la Licencia en <http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>. A menos que así lo requieran las leyes aplicables o que se haya acordado por escrito, el software distribuido de conformidad con la Licencia se proporciona “TAL CUAL”, SIN GARANTÍAS NI CONDICIONES DE NINGÚN TIPO, ya sean explícitas o implícitas. Consulte las cláusulas específicas de la Licencia que rigen los permisos y limitaciones previstos en la Licencia.

Respecto al software MoreFiles, © Apple Computer, Inc., 1992–2002. Reservados todos los derechos.

Partes de este producto incluyen tecnología que se utiliza con autorización de Global Graphics.

Respecto a la tecnología ICU, Copyright © International Business Machines Corporation y otros, 1995–2001. Reservados todos los derechos. Por este medio se otorga permiso, sin ningún cargo, a cualquier persona que obtenga una copia de este software y los archivos de su documentación asociada (el “Software”), para trabajar con el Software sin restricción, incluidos a título enunciativo pero no limitativo los derechos para utilizar, copiar, modificar, fusionar, publicar, distribuir o vender copias del Software, y para otorgar permiso a las personas a quienes se proporcione el Software para ello, a condición de que

el anterior aviso de derechos de autor y este aviso de permiso aparezcan en la documentación de apoyo. ESTE SOFTWARE SE PROPORCIONA “TAL CUAL” SIN GARANTÍAS DE NINGÚN TIPO, NI EXPLÍCITAS NI IMPLÍCITAS, INCLUIDAS A TÍTULO ENUNCIATIVO PERO NO LIMITATIVO LAS GARANTÍAS DE CALIDAD, IDONEIDAD PARA UN FIN DETERMINADO Y NO VULNERACIÓN DE DERECHOS DE TERCEROS. EN NINGÚN CASO EL TITULAR O LOS TITULARES DE LOS DERECHOS DE COPYRIGHT INCLUIDOS EN ESTE AVISO SERÁN RESPONSABLES POR QUEJAS O DAÑOS ESPECIALES, INDIRECTOS O CONSECUENTES, O POR DAÑOS DE CUALQUIER TIPO QUE SE PRODUZCAN A CONSECUENCIA DEL USO INTERRUPTIDO, LA PÉRDIDA DE DATOS O EL LUCRO CESANTE, YA SEA EN UNA ACCIÓN CONTRACTUAL, POR NEGLIGENCIA U OTRA ACCIÓN EXTRA CONTRACTUAL, QUE SURJAN DE O EN RELACIÓN CON EL USO O RENDIMIENTO DE ESTE SOFTWARE. Con excepción del contenido de este aviso, el nombre del titular de los derechos de copyright no se usará en publicidad ni para promover por ningún otro medio la venta, uso u otros trabajos con este Software sin la autorización previa y por escrito del titular de los derechos de copyright.

Este software se basa en parte en el trabajo del Independent JPEG Group.

Respecto a la tecnología Microsoft, © Microsoft Corporation, 1988–2005. Reservados todos los derechos.

Respecto al software Nodeka, © Justin Gottschlich, 1999–2002. Reservados todos los derechos.

Respecto a la tecnología STLPort (SGI STL adaptada), Copyright © Centro de Moscú para la Tecnología SPARC, 1997. Por este medio se otorga permiso para usar, copiar, modificar, distribuir y vender la tecnología STLPort y su documentación para cualquier propósito y sin ningún cargo, a condición de que el anterior aviso de derechos de autor aparezca en todas las copias y que tanto el aviso de derechos de autor como este aviso de permiso aparezcan en la documentación de apoyo. El Centro de Moscú para la Tecnología SPARC no hace ninguna representación acerca de la idoneidad de este software para ningún propósito. Se suministra “tal cual” sin garantías expresas o implícitas.

STLPort se basa en la Biblioteca de plantillas estándar SGI (STL), versión para distribución pública 3.0 (28 de octubre de 1997), que es: Copyright © 1994 Hewlett-Packard Company Copyright © 1996,97 Silicon Graphics Computer Systems, Inc. Por este medio se concede gratuitamente el permiso para utilizar, copiar, modificar, distribuir y vender la tecnología STLPort y la correspondiente documentación, para cualquier efecto, a condición de que el anterior aviso de derechos de autor aparezca en todas las copias y que tanto dicho aviso de derechos de autor como este permiso aparezcan en la documentación de apoyo. Hewlett-Packard Company no hace ninguna representación acerca de la idoneidad de este software para ningún propósito. Se suministra “tal cual” sin garantías expresas o implícitas.

Respecto al software W3C, Copyright © 2001 World Wide Web Consortium, (Massachusetts Institute of Technology, European Research Consortium for Informatics and Mathematics, Keio University). Reservados todos los derechos. Esta obra se distribuye de conformidad con la Licencia del Software W3C® (1) con la esperanza de que sea de utilidad, pero SIN NINGUNA GARANTÍA, ni siquiera la garantía implícita de CALIDAD o IDONEIDAD PARA UN FIN DETERMINADO. (1) <http://www.w3.org/Consortium/Legal/2002/copyright-software-20021231>.

Respecto a la biblioteca omniORB, Copyright © AT&T Laboratories Cambridge, 1996–1999. La biblioteca omniORB es software gratuito; se puede redistribuir o modificar conforme

a las cláusulas de la Licencia pública general menor de GNU que publica la Free Software Foundation; ya sea la versión 2.1 de la Licencia o (a su criterio) cualquier versión posterior. Esta biblioteca se distribuye con la esperanza de que sea de utilidad, pero SIN NINGUNA GARANTÍA, ni siquiera la garantía implícita de CALIDAD o IDONEIDAD PARA UN FIN DETERMINADO. Encontrará información más detallada en la licencia pública general menor de GNU. Debe haber recibido una copia de la Licencia pública general menor de GNU junto con esta biblioteca. En caso contrario, escriba a The Free Software Foundation, Inc., 59 Temple Place - Suite 330, Boston MA 02111-1307 USA.

Respecto a los menús en cascada basados en menu.js. por Gary Smith, julio de 1997, Copyright © Netscape Communication Corp., 1997–1999. Netscape otorga una licencia sin pago de regalías para utilizar o modificar el software de los menús en cascada, a condición de que este aviso de derechos de autor aparezca en todas las copias. Este software se proporciona “TAL CUAL”, sin garantías de ningún tipo.

Respecto al software del Dr. Brian Gladman, Copyright © Dr. Brian Gladman, 2001, <brg@gladman.uk.net>, Worcester, UK. Reservados todos los derechos. TÉRMINOS DE LA LICENCIA: la distribución y uso gratuitos de este software en las formas de origen y binaria, se permiten (con o sin modificación) siempre que se cumplan las siguientes condiciones: 1. Las distribuciones de este código de origen deben incluir el anterior aviso de derechos de autor, esta lista de condiciones y el siguiente aviso de descargo de responsabilidad. 2. Las distribuciones en forma binaria deben incluir el anterior aviso de derechos de autor, esta lista de condiciones y el siguiente aviso de descargo de responsabilidad en la documentación u otros materiales relacionados. 3. El nombre del titular de los derechos de autor no debe usarse para promover productos creados mediante el uso de este software sin autorización específica por escrito. AVISO DE DESCARGO DE RESPONSABILIDAD: Este software se proporciona “tal cual”, sin garantías explícitas o implícitas con respecto a ninguna de sus propiedades, incluidas a título enunciativo pero no limitativo la corrección e idoneidad para un fin determinado.

Propulsado por ALAP.

Java y todas las marcas basadas en Java son marcas comerciales o registradas de Sun Microsystems, Inc. en los Estados Unidos y en otros países.

Linotype, Linotype Library y Linotype Univers son marcas comerciales de Heidelberger Druckmaschinen AG, que pueden estar registradas en ciertas jurisdicciones, autorizadas exclusivamente a través de Linotype Library GmbH, una subsidiaria de propiedad entera de Heidelberger Druckmaschinen Ag.

Todas las demás marcas son propiedad de sus respectivos titulares de derecho.

Presentación de QuarkXPress 7

QuarkXPress en el siglo XXI	xx
La evolución de las características	xxi
Los "documentos" se convierten en "proyectos"	xxii
La maquetación de páginas se hace fluida	xxv
Tipografía	xxviii
Gráficos	xxx
Productividad	xxxiii
Salida	xxxv
Más allá de QuarkXPress	xxxvii
Acerca de este manual	xxxvii
Convenciones utilizadas en esta guía	xxxviii

1 Gráficos

Trabajo con opacidad	3
Especificación de la opacidad	3
Especificación de la opacidad en grupos	4
Creación de degradados con transparencia	5
Trabajo con sombras paralelas	5
Aplicación de sombras paralelas	5
Personalización de las sombras paralelas	7
Incorporación de sombras paralelas en los elementos	8
Trabajo con máscaras alfa	10
Guardar máscaras alfa	10
Selección de máscaras alfa	11
Explicación del acoplamiento y otros problemas de producción	11
Acoplamiento durante la impresión	12
Prevención de posibles problemas	12

Trabajo con QuarkVista	13
Trabajo con imágenes y efectos	14
Aplicación de ajustes	16
Aplicación de filtros	23
Automatización de los efectos de imagen	28
Revisión de la utilización de imágenes	29
Exportación de archivos de imagen	30
Establecimiento de las preferencias de QuarkVista	33
Guardar maquetaciones con efectos de imagen en formato de QuarkXPress 6	33
Abrir proyectos de versiones anteriores	34
Incorporación de la transparencia y los efectos en un flujo de trabajo OPI	34
Trabajo con imágenes PSD	35
Preparación de archivos de Photoshop	36
Importación de archivos de Adobe Photoshop	37
Trabajo con capas PSD	37
Trabajo con canales PSD	40
Trabajo con trayectos PSD	43
Optimización del entorno de PSD Import	44
Manejo de archivos PSD modificados o faltantes	45
Abrir proyectos de QuarkXPress sin PSD Import	45
Imprimir con PSD Import	46
Creación de placas de color plano y barniz	46
Trabajo con imágenes	47
Especificación de colores de fondo para imágenes	47
Mantener los atributos de imagen	48
Conversión del modo cromático de una imagen	49

2 Sincronización y contenido compartido

Explicación de la sincronización	50
Explicación de la biblioteca de contenido compartido	51
Creación de múltiples maquetaciones en un solo proyecto	53
Sincronización del contenido	54
Explicación de las opciones de sincronización	55
Sincronización de líneas y cuadros sin contenido	56
Sincronización de contenido bloqueado	56
Colocación de elementos y contenido sincronizados	56
Colocación de un elemento sincronizado	56
Colocación de contenido sincronizado	57
Importación de contenido a la biblioteca de contenido compartido	57
Múltiples vistas de maquetación	58
Dividir una vista	59
Creación de una vista en una nueva ventana	61
Sincronización con zonas Composition Zones	61

3 Maquetaciones para Web

Explicación de las maquetaciones para Web	62
¿Qué es una maquetación para Web?	63
Prueba de las maquetaciones para Web	64
Maquetaciones para Web en acción	64
Trabajo con maquetaciones para Web	69
Creación de una maquetación para Web	69
Trabajo con cuadros de texto	70
Trabajo con elementos gráficos	73
Conversión de y a maquetaciones para Web	75

Hipervínculos	76
Explicación de los hipervínculos	76
Trabajo con hipervínculos	78
Imágenes cambiantes	84
Creación de una imagen cambiante básica	85
Editar y suprimir imágenes cambiantes básicas	86
Creación de una imagen cambiante de dos posiciones	86
Alternar entre imágenes de cambio en la maqueta	87
Eliminar un destino de un cuadro de imagen cambiante de dos posiciones	87
Desvincular una imagen cambiante de dos posiciones	87
Mapas de imágenes	88
Creación de un mapa de imagen	88
Editar un mapa de imagen	89
Formularios	90
Explicación de los formularios	90
Trabajo con formularios	90
Menús	98
Trabajo con menús estándares	98
Trabajo con menús en cascada	100
Tablas en maquetaciones para Web	104
Etiquetas META	106
Explicación de las etiquetas META	106
Trabajo con etiquetas META	106
Vista previa de páginas Web	108
Vista previa de la maquetación para Web activa	108
Especificar otros examinadores para vistas previas	109
Exportación de páginas Web	109
Preparación para la exportación	109

Exportación de una página Web	110
Archivos creados durante la exportación	112

4 Capas

Explicación de las capas	113
Capas en acción	114
Trabajo con capas	114
Creación de una capa	115
Selección de capas	115
Mostrar y ocultar capas	116
Creación de elementos en una capa	116
Determinación de la capa en la que se colocará el elemento	117
Eliminación de capas	117
Cambio de las opciones de capa	117
Mover elementos a otra capa	118
Cambio del orden de superposición de las capas	119
Capas y contorneo de texto	119
Duplicación de capas	120
Fusión de capas	121
Bloquear elementos en las capas	121
Uso de las páginas maqueta con las capas	122
Suprimir impresión de capas	122

5 Texto y tipografía

Trabajo con fuentes OpenType	124
Revisión de estilos en las fuentes OpenType	125
Explicación de los estilos OpenType	125
Aplicación de estilos OpenType	128
Trabajo con ligaduras	130
Especificación de kern OpenType en los proyectos	132

Guardar estilos OpenType como "XPress Tags"	132
Trabajo con glifos	133
Visualización de los glifos	133
Insertar glifos	136
Guardar los glifos como favoritos	136
Ver los caracteres invisibles	137
Insertar caracteres especiales	138
Insertar espacios	138
Insertar otros caracteres especiales	141
Formato y distribución del texto	143
Especificación del idioma de los caracteres	144
Fijación interactiva de tabulaciones	144
Edición de kern vertical	145
Actualización de los métodos de distribución de texto	146
Trabajo con fondos de cuadros de texto	146
Trabajo con la Reserva de fuentes	147
Activación de la Reserva de fuentes	148
Aplicación de la Reserva de fuentes a los caracteres	148
Importar y exportar texto con opciones Unicode	149
Trabajo con reglas de asignación de fuentes	149
Creación de reglas de asignación de fuentes	150
Gestión de las reglas de asignación de fuentes	150
Establecimiento de las preferencias para la asignación de fuentes	151

6 Tablas

Creación de tablas	153
Trazar una tabla	153
Convertir texto en tablas	156

Importar tablas de Excel	159
Pegar tablas de Excel	161
Importar gráficos de Excel	162
Añadir texto e imágenes a las tablas	162
Añadir texto a celdas de tablas	162
Importar imágenes en celdas de tablas	163
Uso de imágenes como fondo de una tabla	164
Edición y formato del texto de la tabla	164
Edición del texto de la tabla	164
Cortar, copiar y pegar contenido de las tablas	166
Vinculación de las celdas de una tabla	167
Formato del texto de una tabla	168
Actualizar una tabla de Excel	169
Formato de tablas	170
Enmarcar tablas	170
Creación de fondos de la tabla	171
Especificar la transparencia de una tabla	171
Formato de la cuadrícula	171
Formato de celdas, filas y columnas	172
Ajuste de las tablas	174
Posición de la tabla en la página	174
Insertar filas o columnas	175
Suprimir filas o columnas	175
Combinar celdas	176
Mantener la geometría de la tabla	177
Ajuste automático de filas y columnas para adaptarlas al texto	177
Cambiar numéricamente el tamaño de las tablas, filas y columnas	178
Cambiar manualmente el tamaño de las tablas, filas y columnas	179

Convertir tabla en texto	179
Trabajo con tablas y grupos	181
Continuación de las tablas en otros lugares	181
Especificación de divisiones de tabla	181
Separación de tablas continuadas en tablas diferenciadas	183
Añadir filas de encabezado o pie a las tablas	183
Uso de menús contextuales con las tablas	184

7 Job Jackets

Explicación de los Job Jackets	185
¿QUÉ son los Job Jackets?	186
La estructura de los Job Jackets	187
Ejemplo de un flujo de trabajo para Job Jackets	192
Ventajas de los Job Jackets	193
Job Jackets en acción	194
Trabajo con los Job Jackets	196
Modo básico y modo avanzado	196
Creación de Job Jackets	198
Trabajo con fichas de trabajo	202
Creación de una plantilla de ficha de trabajo	202
Añadir una definición de maquetación a una ficha de trabajo: modo avanzado	207
Aplicación de una plantilla de ficha de trabajo a un proyecto	208
Aplicación de una definición de maquetación a un proyecto	211
Colaboración con Job Jackets compartidos	211
Exportación e importación de fichas de trabajo	214
El archivo de Job Jackets por omisión	215
Editar la plantilla de ficha de trabajo por omisión	216

Editar el archivo de Job Jackets por omisión	217
Trabajo con recursos: modo avanzado	217
Acceso a los recursos: modo avanzado	217
Configuración de recursos: modo avanzado	218
Especificación de la ubicación de los recursos: modo avanzado	219
Trabajo con especificaciones de maquetación	220
Creación de una especificación de maquetación: modo avanzado	220
Aplicación de una especificación de maquetación a una maquetación	221
Trabajo con especificaciones de salida	222
Creación de una especificación de salida: modo avanzado	223
Aplicación de una especificación de salida a una maquetación	223
Usar especificaciones de salida con Imprimir trabajo	225
Trabajo con reglas y conjuntos de reglas	225
Creación de reglas: modo avanzado	226
Añadir reglas a un conjunto de reglas: modo avanzado	228
Aplicación de un conjunto de reglas a una maquetación	229
Evaluación de una maquetación	231
Bloqueo de los Job Jackets	233
Impresión con salida en JDF	234
Preferencias de los Job Jackets	235
Evaluación de la maquetación	235
Ubicación de los archivos de Job Jackets	236

8 Composition Zones

Explicación de las Composition Zones	237
Composition Zones en acción	237
Terminología de las Composition Zones	239
Creación de una Composition Zones	243
Creación de una Composition Zones a partir de la selección de varios elementos	243
Creación de una Composition Zones a partir de una maquetación	244
Creación de una Composition Zones con la herramienta Composition Zones	245
Colocación de una Composition Zones	246
Gestión de múltiples páginas en una Composition Zones colocada	246
Compartir una maquetación de composición	247
Compartir una maquetación de composición para edición	248
Compartir una maquetación de composición para colocación (pero no para edición)	249
Vinculación a una maquetación de composición en otro proyecto	251
Seguimiento de las actualizaciones en una Composition Zones	252
Editar una maquetación de composición	254
Editar el contenido de una maquetación de composición para un solo proyecto	256
Editar los atributos de una Composition Zones	256
Desincronizar y cambiar los vínculos de las Composition Zones y maquetaciones de composición	257
Desincronizar una Composition Zones	257
Desincronizar una maquetación de composición	258
Romper el vínculo con una maquetación de composición	258

Eliminar una maquetación de composición vinculada	258
Suprimir una maquetación de composición	259
Convertir una Composition Zones en una imagen	259
Uso de Configuración de colaboración	260
Vinculación a otros proyectos	260
Visualización de la información sobre maquetaciones de composición vinculables	261
Importar y gestionar contenido compartido	261
Especificación de las opciones de actualización	262

9 Gestión del color

Configuraciones de origen y configuraciones de salida	264
La experiencia de la gestión del color para los usuarios	264
Trabajo en el entorno predeterminado de gestión del color	264
Trabajo con configuraciones de origen y configuraciones de salida preparadas por un especialista en color	267
Prueba de color en pantalla	269
Gestión del color para especialistas	271
Creación de una configuración de origen	271
Compartir configuraciones de origen y salida	276
Ajustes de gestión del color para imágenes individuales	277
Gestión de perfiles	279
Instalación de perfiles	279
Cargar perfiles	280
Revisión de la utilización de perfiles	281

10 Más características nuevas

Manejo mejorado de las paletas	282
Paletas conectadas: creación de un grupo de paletas	282
Conjuntos de paletas: guardar una configuración de paletas	284
Otras consideraciones respecto a los conjuntos y los grupos de paletas	285
Diseño mejorado de la paleta Dimensiones	286
Presentación de la paleta Dimensiones estándar	286
Controles de espaciado y alineación	287
Otras notas sobre la paleta Dimensiones	288
Bloquear elementos y contenido	289
Incrustación automática de fuentes en archivos EPS exportados	290
Opciones de salida nuevas en QuarkXPress 7	290
Guardar una página en formato EPS	291
Exportación de una maquetación en formato PDF	293
Personalized Print Markup Language (PPML)	296
Estilos de salida	301
Otros cambios en la interfaz	302

Presentación de QuarkXPress 7

QuarkXPress® 7 representa un nuevo y significativo paradigma en las aplicaciones de maquetación de páginas. QuarkXPress ya no es el depositario final de publicaciones para impresión. Las características añadidas a partir del principio del siglo XXI — desde QuarkXPress 4 — tienen el propósito no sólo de mejorar las oportunidades creativas y hacer más eficientes los flujos de trabajo de impresión, sino también de facilitar la publicación uniforme del mismo contenido, en el mismo formato, en múltiples soportes. No importa el tipo de contenido con el que se esté trabajando (texto, imágenes, hojas de cálculo, contenido de bases de datos, XML y más) ni el destino que quiera dársele (impresión, PDF, y Web, para empezar), QuarkXPress 7 le da el poder de diseño y flujo de trabajo que necesita.

QUARKXPRESS EN EL SIGLO XXI

En virtud de que muchos usuarios apenas empiezan a hacer la transición de un entorno de edición anterior, como Windows® 95 o Mac OS® 9, quizá ésta sea su primer acercamiento al siglo XXI de QuarkXPress. O quizá se actualizó a las versiones 5 y 6, pero su flujo de trabajo se mantuvo más o menos sin cambios debido a los procedimientos y los plazos de entrega establecidos. Tal vez se actualizó a QuarkXPress 6.5, ha adoptado todas las nuevas tecnologías que ofrece y espera con ansia lo que viene. Bueno, sin importar cuáles sean sus circunstancias, esta guía — y este programa — son para usted.

Esta guía, *QuarkXPress en el siglo XXI*, se ha diseñado específicamente para ayudarle a aprovechar todas las nuevas características que estimulan la creatividad y aumentan la productividad, que se han introducido en QuarkXPress desde la versión 4. De este modo, aunque haya empezado a conocer el programa con una versión posterior, podrá aprender algunos trucos y sugerencias relacionados con las características existentes mientras explora las nuevas. Una breve exposición de la evolución que QuarkXPress ha tenido hasta el momento en este siglo le indicará el camino que debe seguir.

LA EVOLUCIÓN DE LAS CARACTERÍSTICAS

Examinemos los cambios más importantes que ha experimentado QuarkXPress en las versiones 5, 6 y 7. Aun cuando no es importante saber qué características se introdujeron en qué versión, los puntos más sobresalientes incluyen:

- En QuarkXPress 5 se añadieron las maquetaciones para Web, las capas y las tablas.
- En QuarkXPress 6 se añadieron los archivos de proyecto que pueden contener varias maquetaciones a la vez, la sincronización de texto, la exportación a PDF, la importación de archivos de Photoshop®, los efectos de imagen y las vistas previas de imágenes a toda resolución.
- En QuarkXPress 7 se añade la transparencia, los Job Jackets™ (prontuarios de trabajo) las Composition Zones™ y la compatibilidad tanto con Unicode® como con OpenType®.

Éstos son sólo los cambios principales; al mismo tiempo, Quark ha seguido mejorando la interfaz, la velocidad y las características existentes de QuarkXPress. Examinemos un trabajo típico con el conjunto de características de QuarkXPress 7 a la mano:

- 1 Se recibe la tarea de producir una serie de anuncios impresos para una tienda de música; los anuncios se utilizarán también en Web. La tarea, proporcionada por el gerente del proyecto, incluye un Job Jackets (prontuario de trabajo), que contiene todas las especificaciones de maquetación y de impresión necesarias para guiar el diseño. Por ejemplo, las especificaciones de gestión del color garantizan que el diseñador siempre vea el color en el espacio colorimétrico correspondiente.
- 2 Se crea un proyecto de QuarkXPress a partir del Job Jackets (prontuario de trabajo), que automáticamente contiene varias maquetaciones para los diferentes tamaños de los anuncios. En la primera maquetación, se diseña el anuncio básico. Se importa un archivo nativo de Adobe® Photoshop para el fondo y se experimenta con la transparencia de sus capas dentro de QuarkXPress. El archivo TIFF se coloca en una capa sobre texto y algunos elementos de página y se emplea la máscara alfa del archivo TIFF para crear una interacción realista entre la imagen, el texto y los elementos en el fondo.
- 3 Se crean varias capas para el texto del anuncio de modo que puedan generarse fácilmente versiones regionales del anuncio. Se sincronizan los textos y elementos que se mantendrán uniformes en los diversos anuncios. Se importa la información sobre los precios para el anuncio desde una tabla de Microsoft® Excel®. Puesto que el texto se ha desbordado, se crea una zona de composición a partir de la maquetación y se asigna a un corrector para que reduzca el texto, mientras el diseñador sigue trabajando en la maquetación.

- 4 Automáticamente se exporta un archivo PDF del anuncio para revisión. Cuando se recibe la aprobación, se crean maquetaciones adicionales para impresión dentro del proyecto para contener los diferentes tamaños del anuncio y también se crea una maquetación para Web. Para utilizar el anuncio original como punto de partida, se adjunta a las otras maquetaciones del proyecto. A medida que continúa el trabajo con el anuncio, el texto y los elementos sincronizados mantienen la uniformidad en todas las maquetaciones. Si se produce algún cambio en los precios indicados en el anuncio, puede actualizarse automáticamente la tabla para que refleje los nuevos datos en el archivo de Excel.
- 5 Cuando el anuncio está listo para darle salida, el Job Jackets (prontuario de trabajo) se usa como guía, se recopilan los archivos para impresión, se generan los archivos PDF y se exporta el HTML.

Con toda seguridad, usted ha realizado proyectos como éste durante años: haciendo malabares con los archivos, cambiando de aplicaciones, introduciendo ediciones, corrigiendo pruebas y haciendo circular los archivos. En la actualidad, es muy sencillo producir partes consistentes y de calidad en un solo proyecto.

LOS “DOCUMENTOS” SE CONVIERTEN EN “PROYECTOS”

El cambio más significativo en QuarkXPress desde la versión 4 es que ya no contiene “documentos”. Lo que alguna vez fue un “documento” — un solo archivo con un tamaño de página fijo para impresión o para Web — ahora es una “maquetación”. QuarkXPress contiene maquetaciones, cada una con su propio nombre, almacenadas dentro de un archivo de proyecto con nombre. El archivo de proyecto puede incluir maquetaciones para impresión y maquetaciones para Web (introducidas en la versión 5). El almacenamiento de las distintas maquetaciones en un solo archivo de proyecto facilita compartir información entre estas maquetaciones y reduce las tareas de gestión de archivos. Sin embargo, no hay que preocuparse de que esta consolidación impida la colaboración: la nueva característica de zonas de composición permite que varios usuarios trabajen dentro de la misma maquetación. Pero nos estamos adelantando.

MAQUETACIONES Y PROYECTOS

Así que está acostumbrado a crear documentos y es posible que tenga muchos. ¿Qué va a pasar ahora? En la actualidad, cuando cree un documento, estará creando un proyecto que contiene una sola maquetación. Se asigna un nombre específico a la *maquetación* cuando se crea el proyecto y después se le da un nombre general al *proyecto* al guardarlo. Los nombres de las nuevas maquetaciones y su tipo — para impresión o Web — se asignan en el momento de crearlas. Cuando abra un documento de QuarkXPress 4 ó 5, la maquetación y el proyecto tendrán el mismo nombre, a menos que decida cambiarlo.



Este proyecto de QuarkXPress, creado para la fiesta de lanzamiento de un álbum musical, incluye maquetaciones para todas las partes que componen la promoción, entre otras, maquetaciones para impresión de tarjetas postales e invitaciones junto con una maquetación para Web que contiene el calendario de conciertos del grupo.

Para efectos de flexibilidad, puede crear proyectos de una sola maquetación, de modo que el nombre del proyecto y del archivo sea igual. Además, puede exportar maquetaciones individuales de los proyectos y adjuntar maquetaciones enteras para compartir contenido entre maquetaciones y proyectos. Varias características funcionan simultáneamente en todas las maquetaciones para asegurar la uniformidad y coherencia; por ejemplo, puede sincronizar el texto y formato en las maquetaciones; las especificaciones, como las hojas de estilo, los colores y la partición de palabras y justificación se comparten en todas las maquetaciones de un proyecto y las maquetaciones se pueden convertir de un soporte a otro.

El almacenamiento de múltiples maquetaciones en un solo proyecto de archivo ofrece todo tipo de nuevas oportunidades en los flujos de trabajo. Para empezar, ahora puede tener varios tamaños de página en el mismo archivo, lo que permite trabajar, por ejemplo, con sobres, tarjetas de presentación y papel con membrete en un proyecto. Además, puede guardar maquetaciones para impresión y Web en el mismo archivo, lo que facilita convertir el mismo contenido para usarlo tanto en los materiales impresos como en Web.

Pongamos por caso que tiene como cliente a un restaurante. Con los proyectos, puede guardar el material de los menús, volantes, cupones, anuncios impresos y camisetas en el mismo archivo que el contenido del sitio Web. Si es necesario realizar un cambio sencillo — por ejemplo, un cambio global en un color o en un número de teléfono — sólo tendrá que hacerlo una sola vez y todas las maquetaciones reflejarán dicho cambio. Esto hace más eficiente la gestión de archivos y proyectos de su cliente y le ahorra tiempo y dinero.

MAQUETACIONES PARA WEB

En QuarkXPress 5 se introdujo el concepto de los documentos Web, ahora maquetaciones Web, que pueden formar parte de un proyecto mayor. Con el propósito de facilitar a los diseñadores de impresos la transición hacia la edición Web, las herramientas y terminología Web de QuarkXPress se han diseñado para aprovechar al máximo sus habilidades cuidadosamente perfeccionadas en el uso de QuarkXPress. Con sus métodos WYSIWYG (“lo que ve es lo que obtiene”) y sus herramientas intuitivas, no es necesario ser un especialista en sitios Web para producir páginas Web interactivas con aspecto profesional. QuarkXPress ofrece todo lo necesario para añadir formularios, hipervínculos, imágenes cambiantes, menús en cascada y mucho más, sin tener que aprender programación HTML.



Partiendo de la cubierta de un CD que se diseñó para impresión, el diseñador gráfico creó la página de inicio de un sitio Web interactivo. Otras páginas del sitio contienen los calendarios de las presentaciones del grupo, clips de audio y vídeo, las biografías de los integrantes del grupo, las listas de sus canciones y las letras. Todo el texto destinado para impresión y Web — como las letras de las canciones — está sincronizado en las maquetaciones para impresión y para Web.

Para comenzar a producir páginas, puede convertir el contenido para impresión. Aún mejor, puede sincronizar el texto y el formato en las maquetaciones para impresión y para Web con el propósito de mantener la uniformidad. Además, también puede mantener formatos únicos de texto y elementos que son apropiados para cada soporte.

LA MAQUETACIÓN DE PÁGINAS SE HACE FLUIDA

Aunque lo esencial de la maquetación de páginas en QuarkXPress no ha cambiado — cuadros de texto, cuadros de imagen y líneas — las nuevas características amplían las opciones para crear diseños fluidos que pueden modificarse con facilidad. La tecnología que permite la transparencia, introducida en QuarkXPress 7, permite también especificar la opacidad cuando se aplica cualquier color y crear sombras paralelas. Las tablas, capas y sincronización ayudan a agilizar el flujo de trabajo, mientras que las múltiples vistas de las maquetaiones y las mejoras en el bloqueo y las paletas hacen que QuarkXPress sea más flexible y fácil de usar.

OPACIDAD PARA COLORES, ELEMENTOS Y CONTENIDO

Anteriormente, se podía especificar la intensidad de un color aplicado a elementos y contenido — cuadros, líneas, marcos, texto y más — pero la única manera de transparentar los elementos era utilizar el color Ninguno. En QuarkXPress 7, se puede especificar la opacidad de cualquiera de los elementos o contenido, de 0 a 100% (transparente a opaco). Se especifica la opacidad cada vez que se aplica un color, lo que permite crear cosas como degradados que van de blanco sólido a transparente. Esto da la libertad de usar la transparencia cuando y donde se desee: un título, un marco o el fondo de una tabla, por ejemplo.



Especificar 65% de opacidad en la palabra “Blonde” permite que la guitarra se vea a través del texto.

Con sólo especificar la opacidad, pueden crearse efectos interesantes de estratificación que anteriormente requerían abrir una aplicación de edición de imágenes. Ahora ya no hay necesidad de salir de QuarkXPress para producir efectos interesantes en maquetaiones para impresión y Web.

SOMBRA PARALELAS

Siempre se ha podido crear una sombra paralela sencilla en QuarkXPress simplemente duplicando y escalonando los elementos. Pero para crear sombras suaves y elaboradas, con bordes esfumados, se necesitaba un software de XTensions® o de edición de imágenes. La introducción de la tecnología de transparencia permite crear sombras paralelas automáticas de elementos y texto, en las que también se puede especificar el desplazamiento, ángulo, color, intensidad, opacidad y nitidez, para mencionar sólo algunas opciones.

El no tener que salir de QuarkXPress para crear las sombras paralelas permite generarlas dentro del contexto del diseño de la página en lugar de hacerlo en una aplicación de edición de imágenes. Además, se reduce la necesidad de alternar entre aplicaciones y se simplifica la gestión de archivos de imagen. Otra de las ventajas es que si se necesita modificar texto que tiene una sombra paralela, sólo hay que cambiarlo en QuarkXPress. Con las opciones de sincronización, es posible crear sombras uniformes en toda la maquetación y el proyecto.

TABLAS

En QuarkXPress 5 se introdujeron características para crear y editar tablas que ahora se han mejorado. Las características para la creación de tablas se centran en dos aspectos: facilitar la utilización de los datos y ofrecer las opciones especializadas de formato que se esperan de QuarkXPress. Por el lado de los datos, existen tres opciones: crear una tabla en blanco y añadir imágenes y texto, convertir texto en una tabla e importar o actualizar hojas de trabajo, gráficos e imágenes de Microsoft Excel. Cuando se trata de aplicar formato, QuarkXPress le da control sobre el fondo de la tabla, filas y celdas, así como sobre el color, estilo y grosor de los marcos de la tabla y cada una de las líneas de cuadrícula.

Calendario de conciertos	
Fecha	Ciudad
14 de mayo	Madison, Wisconsin
16 de mayo	Darius, New York
23 de mayo	Rochester, New York
31 de mayo	Fulton, New Jersey
2 de junio	Hapsburg, Pennsylvania
5-6 de junio	Hall's Bluff, Pennsylvania
12 de junio	Vanadia, Connecticut
14 de junio	Barneston, Connecticut

Para crear y aplicar formato a tablas como ésta en QuarkXPress, incluida la sombra paralela automática, se necesitan sólo algunos segundos.

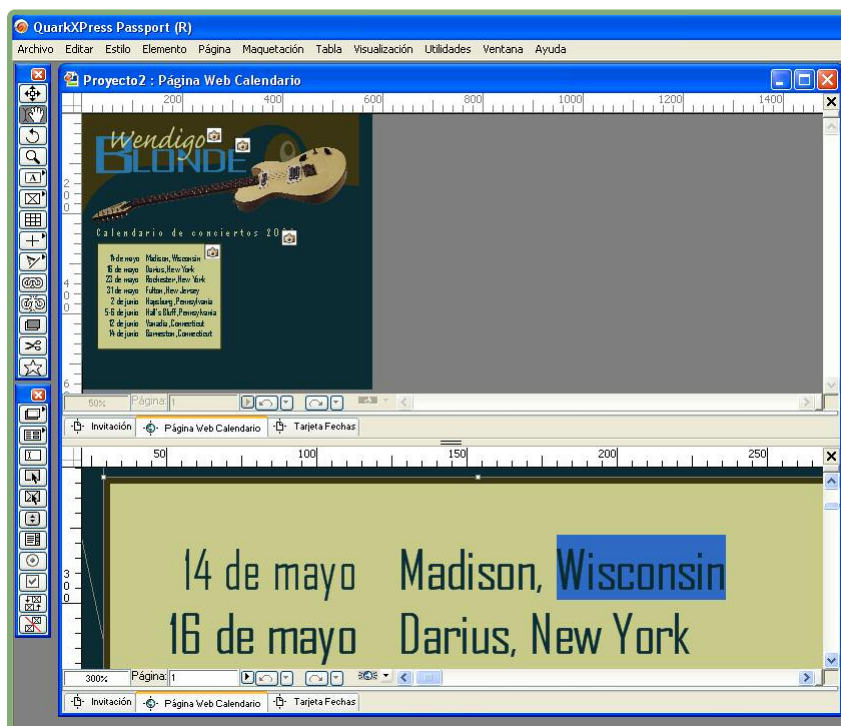
En lo que se refiere a modificar las tablas, puede cambiar interactivamente el tamaño de las filas, columnas y tablas enteras. Además, las tablas pueden ajustarse automáticamente al contenido. Como ocurre con otros elementos, las tablas pueden girarse en cualquier ángulo. Lo mismo que los relatos, las tablas pueden continuarse en otros lugares de una página o de la maquetación. Las tablas también pueden incluir filas de encabezado y pie de tabla que se sincronizan automáticamente. Todas estas características se combinan para agilizar y facilitar el trabajo de presentar datos basados en tablas, como los informes anuales y los formularios de pedido de catálogos.

CAPAS

Separe una maqueta en capas individuales para hacer más eficiente la publicación plurilingüe, gestionar las diversas partes de ilustraciones o diseños complejos e incluir anotaciones no imprimibles en las páginas. Las capas actúan como versiones electrónicas de láminas de acetato superpuestas y pueden mostrarse, bloquearse e imprimirse, según sea necesario. Desde su introducción en QuarkXPress 5, el control de las capas ha mejorado con cada versión.

MÚLTIPLES VISTAS DE LAS MAQUETACIONES

Para observar cómo los cambios detallados afectan una página completa o maqueta, divida la ventana de QuarkXPress en dos paneles o abra cualquier número de nuevas ventanas de un proyecto. En ambos casos, podrá mostrar cualquier cosa que desee ver en los nuevos paneles o ventanas: diferentes escalas de visualización, páginas, maquetaciones y más. Esta característica de QuarkXPress 7 facilita, por ejemplo, verificar si los cambios realizados al principio de un relato hacen que el texto se desborde en otra página.



Al dividir la ventana del proyecto puede trabajar en dos vistas diferentes de una página o maqueta y comparar cómo los cambios en un lugar afectan el resto de la maqueta.

SINCRONIZACIÓN DE TEXTO Y ELEMENTOS

Garantice la uniformidad y automatice los cambios entre proyectos sincronizando texto, imágenes y atributos de los elementos, como el formato del texto, los efectos de imagen, los colores y las sombras paralelas. La sincronización, que se introdujo para el texto en QuarkXPress 6, ahora le permite decidir, por ejemplo, si debe sincronizar tanto el contenido de un cuadro de imagen como su formato, sólo la imagen o sólo el formato.

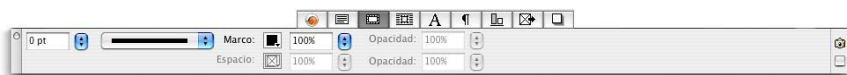
BLOQUEO DE ELEMENTOS

Para impedir cambios accidentales, QuarkXPress 7 tiene un bloqueo más riguroso de los elementos y ha añadido el bloqueo de contenido de texto e imágenes. Antes de QuarkXPress 7, el bloqueo simplemente impedía el movimiento accidental con el ratón.

MEJORAS EN LAS PALETAS

QuarkXPress fue precursor del uso de las paletas para poner al alcance de la mano los controles que se utilizan con mayor frecuencia, y QuarkXPress 7 aumenta esa comodidad. Potencie su espacio de trabajo agrupando paletas y asignando teclas de acceso directo para mostrar conjuntos de paletas. Cree grupos personalizados de paletas para mantener a la mano las que necesita. Dentro de un grupo, las paletas pueden ampliarse, reducirse y cambiar de tamaño de acuerdo con las necesidades.

La venerable paleta **Dimensiones** de QuarkXPress ahora ofrece todavía más opciones, que incluyen muchas de los cuadros de diálogo **Modificar**, **Atributos de párrafos** y **Atributos de caracteres**. En vez de crecer para dar cabida a nuevos controles, contiene fichas interactivas de controles sensibles al contexto.



La nueva paleta **Dimensiones** ofrece todavía más sensibilidad al contexto y poder. La nueva ficha para **Espaciado y alineación** hace que la distribución uniforme de los elementos sea un proceso interactivo rápido.

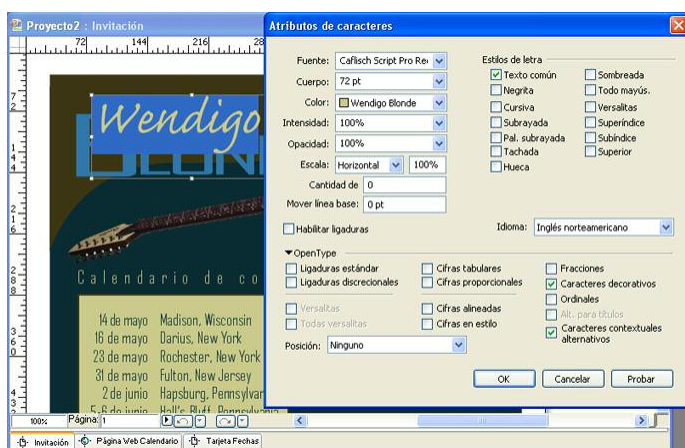
TIPOGRAFÍA

Gracias a la compatibilidad con nuevas tecnologías tipográficas y mejoras en la interfaz, QuarkXPress 7 le ofrece mayor precisión tipográfica y facilita aún más trabajar con texto. Los controles tipográficos siempre han sido una de las características distintivas de QuarkXPress. En la actualidad, es posible extender este control más allá del ámbito de la impresión sin dejar de aprovechar tecnologías como OpenType.

COMPATIBILIDAD CON OPENTYPE

OpenType es un formato de fuente que puede usarse en distintas plataformas y acepta conjuntos mayores de caracteres y ligaduras discretionales. Las fuentes OpenType, que a menudo incluyen la palabra “Pro” en el nombre, varían considerablemente en lo que ofrecen en realidad. Algunas simplemente contienen el conjunto estándar de caracteres, en tanto que otras son muy amplias. Algunas ofrecen dos o tres variaciones de un tipo de letra — redonda, negrita y cursiva — mientras que otras ofrecen variaciones complejas, como numerales en estilo antiguo, versalitas y fracciones.

QuarkXPress 7 facilita el acceso a todas las características incluidas en la fuente OpenType seleccionada. Mediante la paleta **Dimensiones** y el cuadro de diálogo **Atributos de caracteres**, se puede acceder a cualquiera de las características que un tipo de letra ofrece.



Con las opciones OpenType disponibles en la fuente actual, Cafisch Script Pro, los Caracteres decorativos embellecen la “W” y los Caracteres contextuales alternativos ayudan a unir las letras para darles un aspecto manuscrito natural.

PALETA GLIFOS

La nueva paleta **Glifos** en QuarkXPress 7 proporciona acceso fácil, con sólo un clic, a todos los caracteres de una fuente. Trátese de una viñeta, el signo ortográfico de diéresis o un carácter de fracción, estará a su disposición cuando lo necesite. Si tiene caracteres específicos que utilice con frecuencia, puede guardarlos como favoritos.

MEJORAS EN LOS CARACTERES ESPECIALES

QuarkXPress siempre ha admitido o proporcionado todo tipo de caracteres especiales y códigos para efectos de tipografía y maquetación: espacios eme, guiones de no separación, el carácter Sangrar aquí, el carácter de número de página. Sin embargo, era necesario saber que existían y buscar el código respectivo o recordarlo. Además, en la mayoría de los casos, había que confiar en que el carácter especial realizaba su función.

En la actualidad, QuarkXPress 7 ofrece opciones para insertar caracteres especiales en el menú **Utilidades** y muestra diferentes iconos para ellos (por ejemplo, un espacio de no separación ahora se ve diferente de un espacio normal cuando se muestran los caracteres invisibles).

Si usted es aficionado al Unicode, le agradecerá saber que QuarkXPress admite ahora la Reserva de fuentes. Esta compatibilidad ayuda a presentar caracteres especiales si la fuente en uso no puede mostrarlos. Además, la compatibilidad con Unicode hace posible combinar caracteres latinos y asiáticos en la misma maquetación.

SUAIVIZADO DE TEXTO

El motor actualizado de tipografía en QuarkXPress 7 produce fuentes bellamente suavizadas que se ven estupendas en la pantalla a cualquier escala, incluso cuando se estiran y giran, de modo que lo que ve se aproxima aún más a lo que obtiene.

GRÁFICOS

¿Por qué perder el tiempo en pasar de QuarkXPress a una aplicación de edición de imágenes y viceversa, acumulando una pila de archivos de imagen separados sobre la marcha, cuando puede hacerlo todo en QuarkXPress? Aunque QuarkXPress no es un editor de imágenes propiamente dicho, trata de añadir características populares de edición de imágenes que no sólo ahorran tiempo, sino que también amplían las posibilidades creativas y permiten experimentar con efectos de imagen en el contexto del diseño circundante. QuarkXPress logró esto introduciendo módulos gratuitos de QuarkXTensions® para importar archivos de Photoshop, añadir efectos de imagen y obtener vistas previas de imágenes en alta resolución.

COMPATIBILIDAD CON ARCHIVOS NATIVOS DE PHOTOSHOP

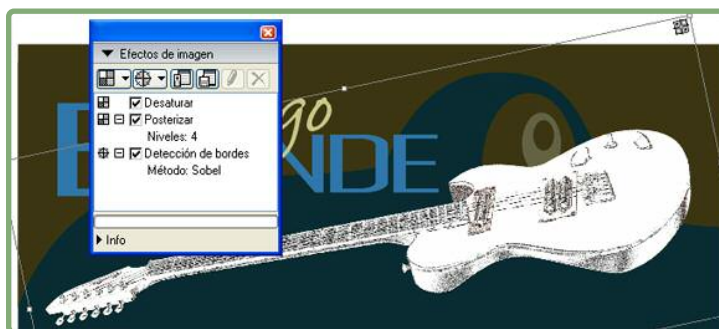
El software PSD Import de XTensions, desarrollado para QuarkXPress 6.5, permite importar archivos nativos de Adobe Photoshop en maquetaciones de QuarkXPress. Esto ahorra tiempo y espacio en disco duro requerido para exportar imágenes en formatos aceptables, en especial cuando se experimenta con versiones diferentes de la misma imagen.

PSD Import ofrece también oportunidades creativas, ya que brinda acceso a capas, canales y trayectos dentro de las imágenes importadas. Por principio de cuentas, es posible ocultar y mostrar las capas para probar variaciones; seleccionar un modo de fusión de las capas, como disolver o aclarar; modificar la opacidad de las capas, correlacionar los canales alfa con colores o tintas para producir barnices y planchas de color plano; y seleccionar diferentes trayectos de recorte para mostrar y distribuir el texto. Con PSD Import, sus esfuerzos en Photoshop se ven premiados en QuarkXPress; por ejemplo, si sabe cómo guardar diferentes versiones de una imagen de fondo en capas distintas, puede examinar cada capa en QuarkXPress para ver cuáles prefiere en lugar de producir cinco archivos TIFF diferentes.

EFFECTOS DE IMAGEN

El software QuarkVista™ XTensions, incluido con QuarkXPress 6.5, lleva los estilos de imagen a todo un nuevo nivel. Sí, en versiones anteriores, se podía trabajar con controles de color, intensidad, negativo, contraste y medios tonos en ciertos tipos de imágenes. Sin embargo, QuarkVista va varios pasos gigantes-cos más allá y ofrece filtros para efectos especiales, ajustes y opciones de salida para los formatos de archivo de imagen más populares. Además, funciona de manera “no destructiva”; es decir, los efectos se guardan en QuarkXPress sin modificar el archivo original de la imagen, a menos y hasta que usted así lo desee.

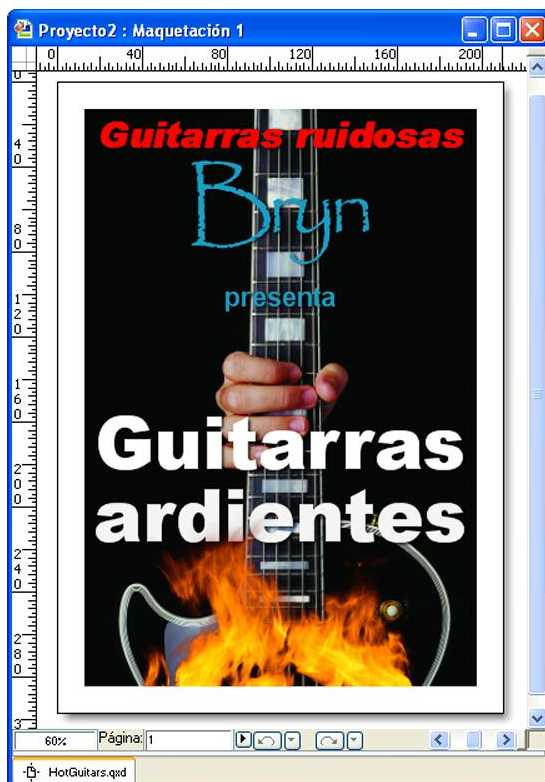
Los efectos especiales y ajustes incluyen niveles, curvas, relieve, desenfoque Gaussiano, máscara de enfoque, brillo y contraste, posterizar y muchos más. Puede experimentar con diferentes efectos de imagen directamente en la página de QuarkXPress, intercalando fácilmente la imagen entre otras imágenes y elementos de la página para obtener un efecto completo. Para fines de uniformidad y eficiencia, los efectos de imagen pueden exportarse para compartirlos con otros proyectos y usuarios. Si decide crear archivos de imagen con los efectos, puede especificar un modo cromático o formato de archivo, si desea incluir la escala y el recorte actuales, y mucho más.



Aunque las oportunidades de diseño son impresionantes, muchos usuarios usan QuarkVista simplemente para exportar imágenes recortadas.

COMPATIBILIDAD CON MÁSCARAS ALFA

Tal vez esté acostumbrado a usar trayectos de recorte para mejorar la interacción entre las imágenes importadas, texto y elementos gráficos en una página. Sin embargo, la compatibilidad con los canales alfa — introducida en QuarkXPress 7 — permite un nivel totalmente nuevo de interacción. Mientras que un trayecto de recorte produce un borde bien definido, los canales alfa ofrecen una máscara graduada, de modo que los elementos más suaves, como el cabello, se ven más naturales contra la tipografía y los elementos de página en el fondo. Cree una máscara alfa en un archivo TIFF en su aplicación de edición de imágenes, por ejemplo, importe ese archivo TIFF en una maquetación de QuarkXPress y obtenga efectos sorprendentes que antes no eran posibles en su aplicación de maquetación. Además, QuarkXPress admite la transparencia nativa de Photoshop en las imágenes TIFF y los archivos nativos PSD.



Cuando se selecciona una máscara alfa en la fotografía de las llamas y luego se modifica la opacidad para que el fuego tenga cierta transparencia, se produce este efecto sugerente.

VISTAS PREVIAS A TODA RESOLUCIÓN

Ahora que trabaja con archivos de Photoshop y experimenta con efectos de imagen, es muy importante que pueda ver lo que hace. QuarkXPress 6 respondió a esta necesidad con el software Full-Res Preview XTensions, que tiene el propósito de presentar el detalle necesario. Con esta característica, ya puede despedirse de las imágenes pixeladas TIFF, EPS y PDF, aun cuando las amplíe o reduzca. Además, esta característica genera vistas previas de archivos EPS, para que nunca tenga que volver a ver el mensaje “No hay vista previa”.

La vista previa a toda resolución hace más fácil evaluar la interacción entre las imágenes, el texto y los elementos de la página en el proceso de diseño, y mejora significativamente la corrección de pruebas en pantalla. Al aplicar la vista previa a toda resolución imagen por imagen, podrá personalizar esta característica flexible para equilibrar sus deseos creativos con la realidad de la potencia de procesamiento de su ordenador.

SUAIVIZADO DE TODOS LOS ELEMENTOS

Además de las vistas previas de imágenes a toda resolución, QuarkXPress 7 ofrece suavizado de todos los elementos en pantalla. Esto significa que los cuadros y líneas nunca se ven “dentados”, ni siquiera cuando se exportan maquetaciones para Web como HTML. Notará las mejoras de inmediato cuando abra las vistas previas de las páginas Web en un examinador, lo que producirá resultados más profesionales en su sitio.



Con la nueva tecnología de visualización en QuarkXPress, la presentación de todo el texto, curvas y elementos girados es increíblemente tersa.

PRODUCTIVIDAD

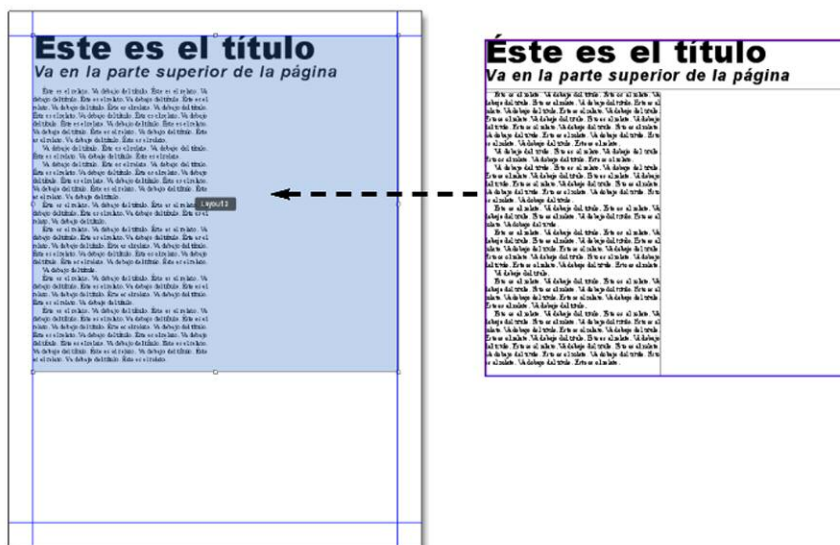
QuarkXPress 7 sigue apoyándole para que trabaje de manera más inteligente e impide la duplicación de esfuerzos, cuellos de botella y tareas tediosas que consumen mucho tiempo. Las características específicas que mejoran la productividad incluyen la capacidad de sincronizar bloques de texto en las distintas maquetaciones de un proyecto, la capacidad de que varios usuarios trabajen en las mismas páginas de la misma maquetación, múltiples niveles para deshacer acciones, nuevas características administrativas y opciones para importar y exportar XML. ¡No se necesita un cronómetro para darse cuenta de que le ahorran tiempo y dinero!

TEXTO SINCRONIZADO

La sincronización, introducida en QuarkXPress 6, aprovecha las posibilidades de múltiples maquetaciones en un solo proyecto. Use el mismo texto en cualquier parte de un proyecto — incluidas tanto las maquetaciones para impresión como para Web — y siempre que realice cambios en un lugar, automáticamente se modificará el texto en todas partes. Esta característica intuitiva facilita cambiar uniformemente el texto en todas las maquetaciones de un proyecto, ya sea que se trate de algo tan sencillo como modificar una fecha o dirección o tan complejo como toda una advertencia legal o relato principal. Se acabaron las búsquedas y sustituciones en varios archivos.

COMPOSICIÓN DE PÁGINAS POR MÚLTIPLES USUARIOS

QuarkXPress 7 elimina la limitación de un usuario por proyecto y permite que múltiples usuarios colaboren en páginas individuales de una maquetación. Al dividir las páginas en “Composition Zones”, los usuarios pueden acceder a las partes compartidas de una página a través de una red o incluso remotamente por correo electrónico. Las Composition Zones funcionan en maquetaciones para impresión y Web, y pueden ser tan pequeñas como cuadrados de 2,5 x 2,5 cm., o tan grandes como maquetaciones completas. A medida que los diferentes usuarios trabajan — quizá escritores, artistas de maquetación e ilustradores fotográficos — las páginas se van actualizando dinámicamente para que el artista de maquetación pueda ver los cambios realizados por todos los usuarios que trabajan en la maquetación.



Con las Composition Zones, varios usuarios pueden trabajar en la misma maquetación e incluso en la misma página. Esto facilita que un usuario trabaje en el texto mientras otro se centra en las imágenes y la maquetación, por ejemplo.

DESHACER VARIAS ACCIONES

QuarkXPress 6 amplió el tipo de actividades que pueden deshacerse, y no conforme con esto, aumentó el número de acciones que pueden deshacerse hasta 30. Sobre todo, esta característica, menor en apariencia, puede cambiar su interacción diaria con QuarkXPress.

COMPATIBILIDAD CON QLA Y CITRIX

Es preciso admitir que sólo al personal de informática le importan de verdad los procesos de instalación y la administración de licencias. Sin embargo, gestionar licencias de copias individuales e instalar QuarkXPress en cada ordenador es costoso para toda organización. Quark® License Administrator — software servidor de cortesía que se proporciona a los clientes que cuentan con varias copias de QuarkXPress 5 y versiones posteriores — entrega licencias a los usuarios según se van necesitando. La compatibilidad con Citrix MetaFrame Presentation Server incorporada en QuarkXPress 6.5 maneja las actualizaciones e instalaciones reflejando la instalación del software en el servidor en ordenadores individuales.

FLUJOS DE TRABAJO XML

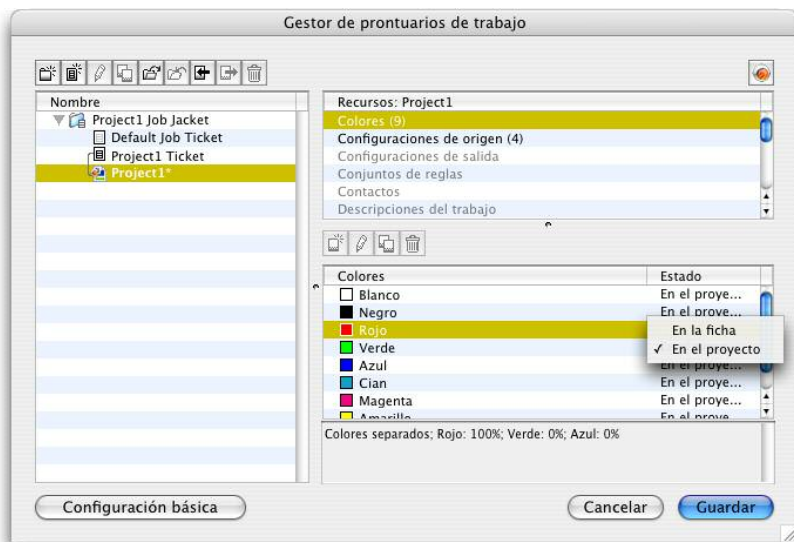
Desde la versión 5, QuarkXPress ha incluido herramientas potentes basadas en estándares para convertir el contenido en formato XML.

SALIDA

Como todos ustedes saben, lo que se ve fabuloso en la pantalla de QuarkXPress no es útil si no puede imprimirse o mostrarse en la Web. Por eso, en las últimas versiones de QuarkXPress, Quark se ha centrado en las nuevas tecnologías populares de salida y ha incorporado estándares y nuevas características que garantizan la producción de salida uniforme y de alta calidad. La más significativa de ellas es el Job Jackets (prontuario de trabajo), seguido muy cerca por un nuevo esquema de gestión del color y la introducción de la publicación de bases de datos. Además, QuarkXPress 7 admite más formatos de salida y ofrece nuevos estilos de salida.

JOB JACKETS (PRONTUARIOS DE TRABAJO)

Una característica innovadora en QuarkXPress 7 son Job Jackets (los prontuarios de trabajo), que hacen algo que ningún proceso humano ha sido capaz de lograr: garantizar que cada aspecto de un diseño sea apropiado para la salida que se le pretende dar. Un Job Jackets (prontuario de trabajo) es un contenedor de todas las especificaciones de un proceso editorial de impresión completo. Puede contener información detallada sobre el trabajo, aspectos como colores y hojas de estilo, reglas para indicar qué características de diseño pueden usarse o no, listas de los recursos requeridos, información sobre los contactos, calendarios, etcétera. Toda esta información se guarda en un Job Jackets (prontuario de trabajo) para impedir errores durante los procesos de creación y salida de la publicación. Como un ejemplo sencillo, se puede especificar una lista de colores, tintas y espacios colorimétricos válidos de las imágenes de un proyecto para que el diseñador no vaya a crear algo que no pueda imprimirse en la impresora de destino.



Job Jackets (los prontuarios de trabajo) proporcionan a los diseñadores todas las especificaciones que necesitan para producir trabajos ideales para la salida que se pretende darles.

Como ocurre con muchas de las nuevas características, Job Jackets (los prontuarios de trabajo) se basan en un estándar abierto — en este caso, JDF (Job Definition Format), un formato de archivo basado en XML que proporciona control y automatización de la producción de publicaciones para impresión, al tiempo que racionaliza el intercambio de información entre aplicaciones y sistemas.

GESTIÓN DEL COLOR

QuarkXPress 7 convierte la gestión del color en una operación transparente en segundo plano mientras ofrece simulaciones mejoradas para corregir pruebas en pantalla. Mediante una nueva interfaz y controles, los usuarios ya no tienen que pasar por la molestia de adquirir y seleccionar perfiles de dispositivos e imágenes para lograr una gestión viable del color. En realidad, con la ayuda de un proveedor de impresión o especialista en gestión del color, es posible configurar un esquema de gestión del color para “establecerlo y olvidarse de él”. Los diseñadores ya no tienen que tomar decisiones respecto a la gestión del color para cada imagen o maquetación.

En QuarkXPress 7, la gestión del color se maneja mediante tres subcomponentes básicos: configuración del origen, simulación de visualización y configuración de salida. Las tres configuraciones dependen del soporte: proporcionan opciones específicas para el tipo de soporte de salida. Por ejemplo, ahora puede obtenerse una vista previa en pantalla para ver cómo el modelo RGB (RVZ) se imprimirá en CNYK (CMAN) o cómo el modelo CNYK (CMAN) se imprimirá en escala de grises.

PUBLICACIÓN DE BASES DE DATOS

QuarkXPress 7 permite fusionar contenido de diferentes orígenes y crear salida a la imprenta, y todo con un tiempo mínimo de producción de pre-prensa y costos proporcionales. Por ejemplo, ya es posible producir catálogos altamente personalizados y ofertas de publicidad por correo, listas siempre cambiantes de bienes raíces que incluyen fotografías e informes diarios de sociedades de inversión.

MAYORES OPCIONES Y ESTILOS DE SALIDA

QuarkXPress se ha vuelto más flexible en función de las opciones de salida, al tiempo que facilita imponer uniformidad en la salida. Las mejoras en las versiones 6 y 7 han dado como resultado opciones avanzadas para exportar directamente a HTML, PPML, XML, XHTML, XSLT, PDF y PDF/X (sin Acrobat® Distiller®). Además, ahora es posible guardar configuraciones complejas de salida para impresión, EPS, PDF y PPML como estilos que pueden volver a usarse y compartirse con un grupo de trabajo.

MÁS ALLÁ DE QUARKXPRESS

Como el producto distintivo y más importante de Quark, es evidente que QuarkXPress sigue ofreciendo más ventajas, en función del potencial creativo y la productividad, en cada nueva versión. Sin embargo, lo mejor de QuarkXPress es su escalabilidad. A medida que vaya dejando atrás las versiones de QuarkXPress para un solo usuario, podrá examinar la posibilidad de adquirir el software gratuito Quark License Administrator para gestionar licencias con numerosos usuarios. Para los grupos de trabajo editorial, la adquisición de Quark Publishing System® puede automatizar y agilizar los procesos. Quark Dynamic Document Server ofrece acceso basado en un examinador a documentos de QuarkXPress para propósitos de personalización.

Quark ofrece estos y muchos otros nuevos productos dirigidos a atender todos los aspectos de la publicación: desde el proceso editorial, la maquetación de páginas y el manejo de imágenes hasta la personalización, facturación y automatización de la producción. Si desea más información, visite euro.quark.com y haga clic en **Solutions** (Soluciones).

ACERCA DE ESTE MANUAL

QuarkXPress en el siglo XXI se redactó para el usuario experimentado de QuarkXPress; en específico, para aquellos que dominan el conjunto de características incluido en la versión 4. Sin importar si ha estado usando una versión más reciente o no, la información contenida en esta guía tiene el propósito de ayudarle a aprovechar al máximo todo lo que QuarkXPress 7 le ofrece.

SI NECESITA AYUDA

Si usted empieza a conocer QuarkXPress, o si desea explorar alguna de sus otras características anteriores, consulte los siguientes recursos:

- El archivo Ayuda de QuarkXPress
- Manuales sobre QuarkXPress preparados por terceros
- Libros de divulgación general sobre edición electrónica

Si la información que necesita se refiere al sistema — por ejemplo, guardar archivos, mover archivos, activar fuentes — consulte la documentación incluida con su ordenador.

CONVENCIONES UTILIZADAS EN ESTA GUÍA

Las convenciones de formato que se utilizan en esta guía destacan la información que le ayudará a encontrar con rapidez lo que necesita.

- **Estilo de letra en negrita:** los nombres de todos los cuadros de diálogo, campos y otros controles aparecen en negritas. Por ejemplo: “Seleccione **Modificar** en el menú **Elemento**”.
- **Referencias:** En las descripciones de las características, las referencias entre paréntesis sirven como guía para acceder a dichas características. Por ejemplo: “El cuadro de diálogo **Modificar** (menú **Elemento**) permite aplicar formato a los elementos”.
- **Flechas:** Con frecuencia verá flechas (→), que indican la vía de acceso del menú a una característica. Por ejemplo: “Seleccione **Elemento** → **Modificar** → **Texto** para obtener acceso al campo **Columnas**”.
- **Iconos:** Aunque muchas herramientas y botones se mencionan por sus nombres, los cuales pueden verse al mostrar la ayuda de herramientas, en algunos casos se muestran iconos para facilitar la identificación. Por ejemplo, “Haga clic en el botón  en la paleta **Dimensiones** para obtener acceso a las características OpenType”.
- **Diferencias entre plataformas:** QuarkXPress es muy consistente entre sistemas operativos. Sin embargo, algunos rótulos, botones, combinaciones de teclas y otros aspectos de QuarkXPress tienen que diferir necesariamente entre Mac OS y Windows debido a las convenciones de la interfaz de usuario u otros factores. En estos casos, se presentan las versiones tanto para Mac OS como para Windows, separadas por una barra diagonal, con la versión para Mac OS presentada en primer término. Por ejemplo, si la versión para Mac OS de un botón es **Seleccionar**, y la versión para Windows es **Examinar**, se le indicará que “Haga clic en **Seleccionar/Examinar**”. Las diferencias más complejas entre ambas plataformas se mencionan en notas o en explicaciones entre paréntesis.

Use la reseña general de las características que aquí se presenta y el índice detallado de contenido para conocer a fondo QuarkXPress 7.

Capítulo 1: Gráficos

QuarkXPress 7 lleva el manejo de los gráficos en una aplicación de maquetación de páginas a todo un nuevo nivel que incluye todo, desde crear efectos gráficos con la tipografía hasta trabajar con máscaras alfa en imágenes importadas. Debido a que QuarkXPress 7 introduce la tecnología de transparencia, que supera las limitaciones inherentes del formato PostScript® (que no tiene el concepto de transparencia), ahora se puede especificar la opacidad cada vez que se aplica un color, ya sea que éste se aplique a texto, imágenes, fondos de cuadros, líneas, marcos o tablas. Además la tecnología de transparencia permite crear sombras paralelas ligeras, trabajar con máscaras alfa y especificar degradados que se desvanecen hasta lo invisible.

QuarkXPress 6.5 introdujo dos nuevos módulos de XTensions que ampliaron de manera significativa las posibilidades de edición de imágenes; posibilidades que se explotan aún más en QuarkXPress 7. El software QuarkVista de XTensions ofrece opciones profesionales para correcciones de color y efectos especiales, mientras que PSD Import permite la importación directa de archivos de imagen en formato de Adobe Photoshop (PSD). Estos módulos innovadores de XTensions simplifican los flujos de trabajo porque reducen la necesidad de pasar de una aplicación a otra y, al mismo tiempo, mejoran la creatividad, ya que muestran los efectos de la edición de las imágenes dentro del contexto del diseño circundante.

Imagine cuánto más sencillo se volverá un proyecto, como la portada de una revista, en QuarkXPress 7. Sombras paralelas en las líneas de avances promocionales, no hay problema. Editar las líneas de avances promocionales, no hay problema. Ejecutar una superposición típica del cabello de una modelo en el nombre de la revista, una vez más, no hay problema. Destacar una cotización en un cuadro semitransparente, ya lo adiviné, no hay problema. Piense en cuántos menos viajes realizará a programas especializados de ilustración y edición de imágenes. Piense en cuántos menos archivos de imagen tendrá que reorganizar. Y piense en el máximo beneficio: quedarse con las asombrosas características de tipografía, color, manejo preciso de elementos y mucho más en QuarkXPress.



Use una combinación de sombras paralelas, opacidad, máscaras alfa y efectos especiales para crear una portada espectacular para un disco compacto sin tener que salir jamás de QuarkXPress.

TRABAJO CON OPACIDAD

En QuarkXPress, la opacidad se aplica en el nivel del color, por lo que se puede especificar opacidad prácticamente en todo a lo que puede aplicarse color, incluidos el primero o segundo color en un degradado. Esto significa que puede haber diferentes opacidades en acción en distintos atributos del mismo elemento; por ejemplo, el marco de un cuadro de texto, el fondo, la imagen y cada uno de los caracteres de texto pueden tener diferentes opacidades. Cuando se especifica la opacidad, debe tomarse en consideración cómo se componen los elementos con respecto de los demás.

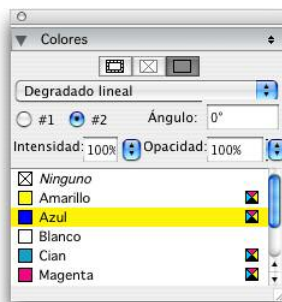


Fecha	Ciudad	Hora	Precio
14 de mayo	Madison, Wisconsin	7 p.m.	\$35
16 de mayo	Darius, New York	9 p.m.	\$55
23 de mayo	Rochester, New York	11 p.m.	\$35
31 de mayo	Fulton, New Jersey	8 p.m.	\$60
2 de junio	Hapsburg, Pennsylvania	8:30 p.m.	\$35
5-6 de junio	Hall's Bluff, Pennsylvania	6 p.m.	\$30
12 de junio	Vanadia, Connecticut	9 p.m.	\$40
14 de junio	Barneston, Connecticut	8 p.m.	\$30

Con diferentes opacidades en todo: las celdas de la tabla, el marco y la imagen de la guitarra, puede darse cuenta de las posibilidades que ofrece aplicar la opacidad en el nivel del color.

ESPECIFICACIÓN DE LA OPACIDAD

Especificar la opacidad es tan fácil como especificar la intensidad de un color. De hecho, dondequiera que elija un color — en la paleta **Colores**, la paleta **Dimensiones**, el menú **Estilo**, los distintos fichas del cuadro de diálogo **Modificar** (menú **Elemento**), el cuadro de diálogo **Atributos de caracteres** (**Estilo** → **Carácter**), y más — puede introducir un valor de opacidad entre 0% (transparente) y 100% (opaco) en incrementos de 0.1%. Para especificar la opacidad de una imagen, introduzca un valor en el campo **Opacidad** del ficha **Imagen** (**Elemento** → **Modificar**). Lo único difícil con respecto a la opacidad es aprovechar todas las oportunidades de ponerla en funcionamiento.

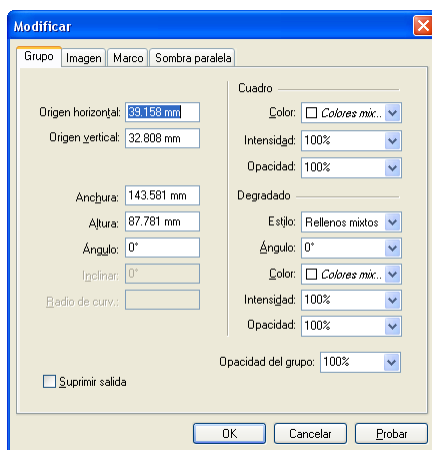


Use la paleta **Colores** (menú **Ventana**) para especificar la opacidad de cada color que aplique.

ESPECIFICACIÓN DE LA OPACIDAD EN GRUPOS

Tenga presente que cuando se superponen elementos con distintas opacidades, los colores se combinan y pueden producir una acumulación de tinta. Por ejemplo, si coloca un cuadro amarillo con opacidad de 30% frente a un cuadro cian con opacidad de 100%, el cuadro del frente se verá ligeramente verdoso.

Para controlar esto, agrupe los elementos y especifique una opacidad grupal en lugar de hacerlo individualmente con cada elemento. Para ello, use el campo **Opacidad del grupo** en la ficha **Grupo** del cuadro de diálogo **Modificar** (menú **Elemento**). Dependiendo del efecto deseado, es posible que tenga que volver a establecer en 100% el campo **Opacidad** de cada elemento (de lo contrario, acabaría con opacidad en los elementos y opacidad grupal).



Cuando seleccione un grupo con la herramienta **Elemento**, se abrirá la ficha **Grupo** del cuadro de diálogo **Modificar** (menú **Elemento**) donde podrá especificar la **Opacidad del grupo** para invalidar las opacidades de los elementos individuales.



Con estos tres elementos agrupados, compare la opacidad individual de cada elemento con la opacidad grupal. A la izquierda, cada elemento tiene una opacidad de 50%; los elementos en el frente se componen contra los elementos en el fondo. A la derecha, la opacidad de cada elemento es de 100%, en tanto que la opacidad del grupo es de 50%: todo el grupo se compone contra el fondo. Sin embargo, los elementos del grupo podrían tener opacidades individuales, además de la opacidad grupal.

CREACIÓN DE DEGRADADOS CON TRANSPARENCIA

La tecnología de transparencia en QuarkXPress 7 permite degradar un color con la opción **Ninguno** en lugar de sólo con blanco. Simplemente elija **Ninguno** para el primero o segundo color de un degradado en la paleta **Colores** o en la ficha Cuadro del cuadro de diálogo **Modificar** (menú **Elemento**).



Al elegir **Ninguno** como segundo color del degradado, el color inicial se desvanece hasta hacerse transparente, lo que permite ver la imagen del fondo.

TRABAJO CON SOMBRAS PARALELAS

La sombra paralela es uno de los atributos de los elementos, muy semejante al color, que se aplica usando el ficha **Sombra paralela** del cuadro de diálogo **Modificar** (menú **Elemento**) o la paleta **Dimensiones**. Usted tiene el control total sobre las sombras paralelas, con la capacidad de seleccionar el color, desenfoque, ángulo, distancia y mucho más. Puede crear sombras paralelas de elementos, marcos, texto, imágenes y más, dependiendo del formato de los elementos.

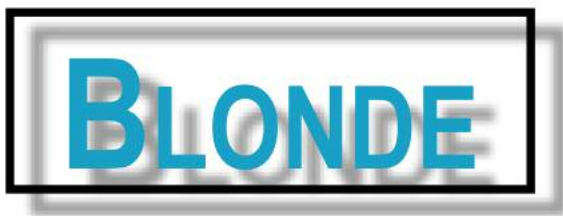


Para trabajar con sombras paralelas en QuarkXPress, es necesario tener cargado el software DropShadow XTensions.

APLICACIÓN DE SOMBRAS PARALELAS

Para aplicar una sombra paralela, seleccione el elemento y marque **Aplicar sombra paralela** en el ficha **Sombra paralela** de la paleta **Dimensiones** o el cuadro de diálogo **Modificar** (menú **Elemento**). Las sombras paralelas se aplican como sigue:

- **Elementos:** Las sombras paralelas se aplican con la forma del elemento — cuadro, línea, trayecto de texto, tabla — siempre que éste tenga aplicado un color de fondo. Si el elemento es de color **Ninguno**, la sombra se aplica al contenido (texto o imagen). Si el elemento tiene un marco, la sombra se aplica también al marco.
- **Texto:** Las sombras paralelas se aplican al texto cuando el fondo del cuadro tiene una opacidad menor que 100%. Las sombras paralelas se aplican a todo el texto en un cuadro o trayecto de texto.



Este cuadro de texto tiene un fondo **Ninguno** y un marco, de modo que la sombra paralela se aplica al texto y al marco.

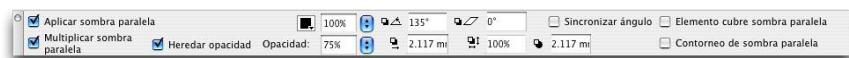
- **Imágenes:** Las sombras paralelas se aplican a los contornos de una imagen cuando se selecciona un trayecto de recorte o máscara alfa y el fondo del cuadro es **Ninguno**. La sombra se aplica a los contornos del trayecto de recorte o la máscara alfa.
- **Grupos:** Cuando se aplica una sombra paralela a un grupo, ésta refleja la forma colectiva de todos los elementos del grupo, y se coloca detrás de todos los elementos del grupo. (Seleccione el grupo con la herramienta **Elemento** para tener acceso a los controles de las sombras paralelas para grupos.) Los elementos individuales del grupo pueden tener sus propias sombras paralelas.



A la izquierda, el texto y el cuadro tienen cada uno su propia sombra paralela. A la derecha, la sombra paralela se aplica al grupo, de modo que sólo hay una sombra para el texto y el cuadro.



Puede personalizar la sombra paralela predeterminada usando los controles en los fichas **Sombra paralela**, añadir elementos con sombras paralelas a la paleta **Contenido compartido** para sincronizarlos en las páginas y maquetaciones y establecer las preferencias de **Sombra paralela** en cada herramienta en lo individual (**QuarkXPress/Edición → Preferencias → Herramientas**).



El panel **Sombra paralela** de la paleta **Dimensiones** contiene controles para aplicar y personalizar las sombras paralelas.

PERSONALIZACIÓN DE LAS SOMBRAS PARALELAS

Usando los controles en el ficha **Sombra paralela** del cuadro de diálogo **Modificar** (menú **Elemento**) o la paleta **Dimensiones**, puede personalizar el aspecto de una sombra paralela, incluida la distancia del elemento, ángulo de la fuente de luz, color, desenfoque y más.

Los controles de la sombra paralela funcionan como sigue:

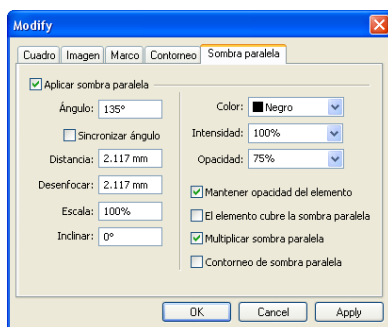
- Campo **Ángulo**: Introduzca un valor entre 180° y -180° en incrementos de .001 para especificar el ángulo de la “fuente de luz” que provoca la sombra paralela.
- Casilla de verificación **Sincronizar ángulo**: Selecciónela para sincronizar el ángulo con otras sombras paralelas en la maquetación para la cual se ha seleccionado esta característica. Un cambio en el valor del **Ángulo** de cualquier sombra paralela que tenga seleccionada la opción **Sincronizar ángulo** afectará a todas las sombras paralelas cuya casilla se haya marcado. Esta característica hace más fácil mantener una fuente de luz significativa en toda la maquetación y las sombras paralelas se ven más naturales.
- Campo **Distancia**: Introduzca un valor de desplazamiento para el elemento; el desplazamiento de la sombra paralela se mide desde la esquina superior izquierda del cuadro delimitador del elemento. El valor de la **Distancia** sólo está limitado por el tamaño de la página y la mesa de trabajo.
- Campo **Escala**: Introduzca un valor entre 0 y 1,000% para especificar el tamaño de la sombra paralela en relación con el elemento original. Una sombra paralela por debajo de 100% es más pequeña que el elemento, una sombra paralela estándar es de 100% (el mismo tamaño del elemento), y una sombra paralela de más de 100% es mayor que el elemento. Por ejemplo, si especifica una **Escala** de 120% y una **Distancia** de 0, puede crear un borde borroso alrededor de un elemento en lugar de crear un efecto de sombra.
- Campo **Desenfocar**: Introduzca un valor para especificar cuánto se desdibujarán los bordes de la sombra paralela; los valores más altos crean bordes más borrosos.
- Campo **Inclinar**: Introduzca un valor entre -75° y 75° para inclinar la sombra paralela en un cierto ángulo. Se recomienda usar este efecto especial con moderación.



Una sombra paralela inclinada se aleja del texto o elemento.

- **Color, Intensidad y Opacidad**: Elija un color en el menú desplegable e introduzca valores en los campos para especificar el color, intensidad y opacidad de la sombra paralela. Reduzca la intensidad de la sombra paralela para aclarar el color; reduzca la opacidad para ver mejor lo que está detrás de la sombra paralela.

- **Sobreimprimir sombra paralela:** Este ajuste controla cómo se combina la sombra con su fondo en la separación de color. Cuando se selecciona esta casilla, la sombra sobreimprime el fondo. Cuando esta casilla está deseleccionada, el color del fondo se combina con el de la sombra para crear las intensidades intermedias que se ven en la pantalla. En general, está casilla debe estar seleccionada cuando la sombra es negra (independientemente de su intensidad u opacidad), pero debe deseleccionarse cuando la sombra es de un color más claro.



Use el ficha **Sombra paralela** del cuadro de diálogo **Modificar** (menú **Elemento**) para personalizar el aspecto de una sombra paralela.



Si es necesario, señale los iconos en la paleta **Dimensiones** para mostrar la ayuda de herramientas para los controles.

INCORPORACIÓN DE SOMBRAS PARALELAS EN LOS ELEMENTOS

Otras opciones controlan cómo las sombras paralelas interaccionan con los elementos, incluido el manejo de la opacidad y el contorneo del texto. Como ocurre con otros controles, estas opciones están situadas en el ficha **Sombra paralela** del cuadro de diálogo **Modificar** (menú **Elemento**) o la paleta **Dimensiones**. Las casillas de verificación funcionan como sigue:

- **Heredar opacidad del elemento:** Seleccione esta opción para que la sombra paralela refleje las distintas opacidades en el elemento, como las diferencias en el fondo del cuadro y el marco.



A la izquierda, con la opción **Heredar opacidad del elemento**, la sombra paralela refleja las distintas opacidades en el fondo del cuadro y el marco. A la derecha, la opción **Heredar opacidad del elemento** no está seleccionada en la paleta **Dimensiones**, de modo que la sombra paralela es sólida.

- **Elemento cubre sombra paralela:** Seleccione esta opción para impedir que la sombra se vea a través de áreas semiopacas de un elemento; por ejemplo, para impedir que la sombra se cuele en el cuadro.



A la izquierda, la opción **Elemento cubre sombra paralela** no está seleccionada en la paleta **Dimensiones**, por lo que puede verse el punto donde el círculo con opacidad de 50% se superpone a la sombra paralela con opacidad de 75%. A la derecha, con la opción **Elemento cubre sombra paralela** seleccionada, la sombra no se ve a través del cuadro.

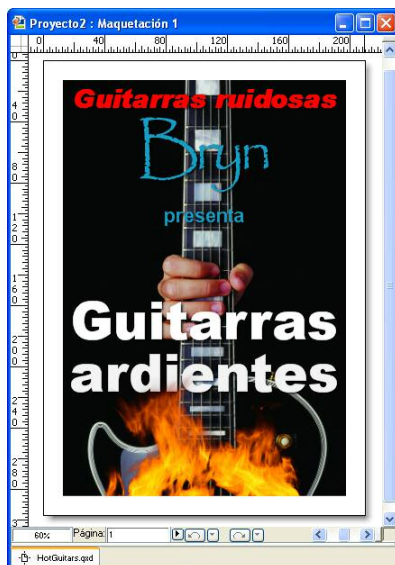
- **Contorneo de sombra paralela:** Seleccione esta opción para incluir una sombra paralela con el contorno de distribución del texto, especificado en el ficha **Contorneo (Elemento → Modificar)**. El valor del **Espacio reservado** para el contorneo se mide a partir de los bordes de la sombra paralela. Por ejemplo, si el texto se distribuye alrededor de un suplemento rectangular con una sombra paralela, el texto no se solapará con la sombra paralela cuando se selecciona **Contorneo de sombra paralela**.
- **Heredar opacidad del elemento y Elemento cubre la sombra paralela** combinados: Obtendrá diferentes resultados con base en la combinación de estos ajustes, como se ilustra aquí.



En el extremo izquierdo, tanto **Heredar opacidad del elemento** como **Elemento cubre sombra paralela** están deseleccionados. En segundo término a la izquierda, sólo se ha seleccionado **Heredar opacidad del elemento**. En tercer lugar a la izquierda, sólo se ha seleccionado **Elemento cubre sombra paralela**. En el extremo derecho, ambas opciones están seleccionadas.

TRABAJO CON MÁSCARAS ALFA

A diferencia de los trayectos de recorte, que producen un borde marcado que se usa sobre todo para separar una imagen en primer plano de otra en el fondo, las máscaras alfa incluyen información de transparencia para armonizar sutilmente una imagen en primer plano con un nuevo fondo. Para trabajar con máscaras alfa en QuarkXPress 7, es necesario crear primero la máscara alfa en una aplicación de edición de imágenes como Photoshop. Entonces podrá usar la máscara alfa en QuarkXPress.



La máscara alfa en las llamas permite que la imagen de fondo se transparente.

GUARDAR MÁSCARAS ALFA

Para trabajar con máscaras alfa en QuarkXPress, es necesario guardarlas con la imagen en un formato compatible con los canales alfa.

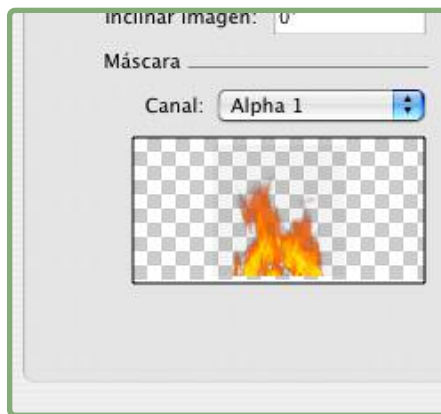
- En cualquier aplicación de edición de imágenes, cree una máscara y guárdela como un canal alfa. Asegúrese de guardar los canales alfa con el archivo de la imagen. Por ejemplo, en Photoshop, seleccione **Canales alfa** en el cuadro de diálogo **Guardar como** (menú **Archivo**).
- En Photoshop, puede convertir automáticamente la transparencia nativa (transparencia que no se basa en una máscara alfa) en un canal alfa si selecciona **Guardar transparencia** en el cuadro de diálogo **Opciones TIFF** (**Archivo** → **Guardar como** → botón **Guardar**).
- Guarde el archivo de imagen en cualquier formato compatible con canales alfa, como TIFF, PDF y PNG-24, entre otros.



En ciertas condiciones, las máscaras alfa y la transparencia se aplican automáticamente a una imagen. Por ejemplo, los archivos PSD, GIF y PNG pueden guardarse con transparencia, y los archivos TIFF pueden guardarse con la opción **Guardar transparencia** seleccionada.

SELECCIÓN DE MÁSCARAS ALFA

QuarkXPress presenta una lista de todas las máscaras guardadas en canales alfa en los nuevos controles Máscara. Puede seleccionar la **Máscara** alfa que desee usar en el menú desplegable **Canal** en el área **Máscara** del ficha **Imagen** (**Elemento → Modificar**). Esto presenta una vista previa de la máscara para que pueda confirmar su selección. También puede elegir una opción en el menú desplegable **Máscara** en el extremo derecho del ficha **Clásico** de la paleta **Dimensiones**. Como de costumbre, especifique la opacidad de la imagen en el campo **Opacidad** del ficha **Imagen** (**Elemento → Modificar**).



Use el área **Máscara** del ficha **Imagen** (**Elemento → Modificar**) para elegir entre las máscaras alfa guardadas con la imagen activa.

EXPLICACIÓN DEL ACOPLAMIENTO Y OTROS PROBLEMAS DE PRODUCCIÓN

Al trabajar con transparencia, es lógico preocuparse por los problemas de producción. Si comprende lo que ocurre entre bastidores y adopta ciertas medidas para garantizar una salida más rápida y sin contratiempos, se sentirá más tranquilo. Comenzaremos con una explicación del acoplamiento que ocurre durante el proceso de impresión y luego ofreceremos algunas sugerencias útiles para trabajar con transparencia.



Para trabajar con el acoplamiento en QuarkXPress, es necesario tener cargado el software **Flattening XTensions**.

ACOPLAMIENTO DURANTE LA IMPRESIÓN

En virtud de que PostScript no tiene el concepto de transparencia, el *acoplamiento* es el proceso de simular la transparencia modificando los elementos de la página para producir el diseño deseado. El acoplamiento ocurre sólo durante el proceso de impresión — a medida que los elementos se van introduciendo en el motor de impresión — por lo que las maquetaciones de QuarkXPress nunca se modifican en realidad. En QuarkXPress, el acoplamiento funciona como sigue:

- **Descomposición:** Los cuadros se descomponen, los elementos transparentes se identifican y las relaciones entre formas diferenciadas (incluidos los contornos de texto) se deconstruyen.
- **No convertir en mapa de bits:** Las regiones que no tienen que convertirse en mapas de bits se rellenan con un nuevo color que se crea al fusionar los colores existentes. (las áreas que tienen el color Ninguno y opacidad de 0% no necesitan acoplarse, salvo cuando se utilizan en degradados e imágenes.)
- **Mapa de bits requerido:** Las regiones que tienen que convertirse en mapas de bits dan como resultado trayectos de recorte. (Las imágenes semiopacas, sombras paralelas, degradados semiopacos y elementos semiopacos que se solapan con elementos de la página tienen que convertirse en mapa de bits.)
- **Resolución:** Este ajuste controla la resolución de salida de los elementos de página que se convierten en mapa de bits por los efectos de transparencia o sombras paralelas. Obsérvese que es posible que se aplique una reducción adicional de las dimensiones en píxeles de la imagen si la casilla **Impresión TIFF a toda resolución** no se selecciona en el panel **Opciones** del cuadro de diálogo **Imprimir**.
- **Trapping:** En general, no es necesario aplicar trapping al trabajar con relaciones de transparencia. Sin embargo, cuando interviene el trapping, las superimposiciones de los elementos opacos se mantienen en trayectos creados mediante descomposición; las retracciones y expansiones establecidas para los elementos transparentes se pasan por alto. Todos los demás elementos creados por descomposición se establecen para no superimprimirse y se envían por medio del trapping predeterminado de QuarkXPress durante las separaciones basadas en host.
- **PDF:** Todos los elementos transparentes de la página siempre se acoplan en la salida a PDF.

PREVENCIÓN DE POSIBLES PROBLEMAS

Job Jackets puede ayudar a prevenir que se presenten problemas con la salida de transparencias. Sin embargo, para verificar, tome en consideración lo siguiente:

- **Orden de superposición:** A fin de no afectar la velocidad, no haga que QuarkXPress acople nada que no tenga que acoplarse. Para lograrlo, coloque los elementos transparentes en el nivel más bajo posible en el orden de superposición y coloque al frente los elementos que no participan en una relación de transparencia, si es posible. (De ser necesario, cree elementos con color **Ninguno** para forzar el contorno del texto.)

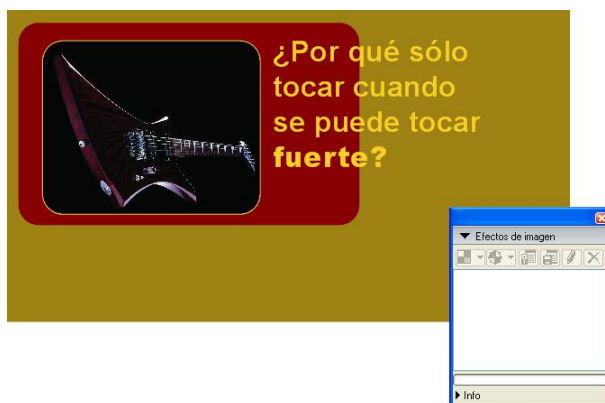
- **Modelos cromáticos:** Tome en consideración las repercusiones de mezclar diferentes modelos cromáticos dentro de una relación de transparencia; esto puede ocasionar problemas con el acoplamiento.
- **Trapping:** Verifique las especificaciones de trapping, y recuerde que las retracciones y expansiones establecidas para los elementos transparentes se pasan por alto.
- **Encuadernación:** Verifique la encuadernación y asegúrese de que todos los elementos estén alineados correctamente en las páginas.
- **Resolución:** Compruebe la resolución especificada en el panel **Transparencia** del cuadro de diálogo **Imprimir** (menú **Archivo**).

TRABAJO CON QUARKVISTA

El software QuarkVista XTensions agrega a QuarkXPress características de edición de imagen, que incluyen filtros populares para corrección de color y efectos especiales. Esto permite aplicar manipulaciones complejas a las imágenes dentro del contexto de la maquetación de QuarkXPress en lugar de tener que trabajar en otra aplicación y pasar de un programa a otro. Los cambios realizados con QuarkVista son no destructivos; esto es, no afectan el archivo original de la imagen (a menos que usted así lo desee). Más bien, los ajustes y filtros se guardan con los archivos de los proyectos de QuarkXPress, se pueden visualizar en pantalla a toda resolución y se aplican en la salida.

Sin embargo, si prefiere guardar los cambios directamente en los archivos de las imágenes, QuarkVista también lo permite. Puede exportar selectivamente las imágenes con cualquier gama de ajustes, filtros y transformaciones, incluido todo, desde girar y recortar en QuarkXPress hasta los efectos **Negativo** y **Desenfoque gaussiano** en QuarkVista. Al exportar las imágenes, también puede convertir el tipo de archivo y el modo cromático, y especificar si desea guardar los cambios sobre los archivos de origen de las imágenes o crear nuevos archivos (que pueden vincularse automáticamente a la maquetación).

Para complementar la potencia de QuarkVista, se incluye la capacidad de mostrar la información cromática de los píxeles al mover el puntero sobre una imagen. QuarkXPress considera que los efectos de QuarkVista son atributos de la imagen, que pueden guardarse como valores predeterminados e incluirse en la sincronización para garantizar la uniformidad entre las maquetaciones.



Las nuevas herramientas de edición de curvas en QuarkVista pueden resaltar los detalles en una imagen oscura y afinar los colores para complementar la maquetación.



Para trabajar con los efectos de imagen en QuarkXPress, es necesario tener cargado el software QuarkVista XTensions.

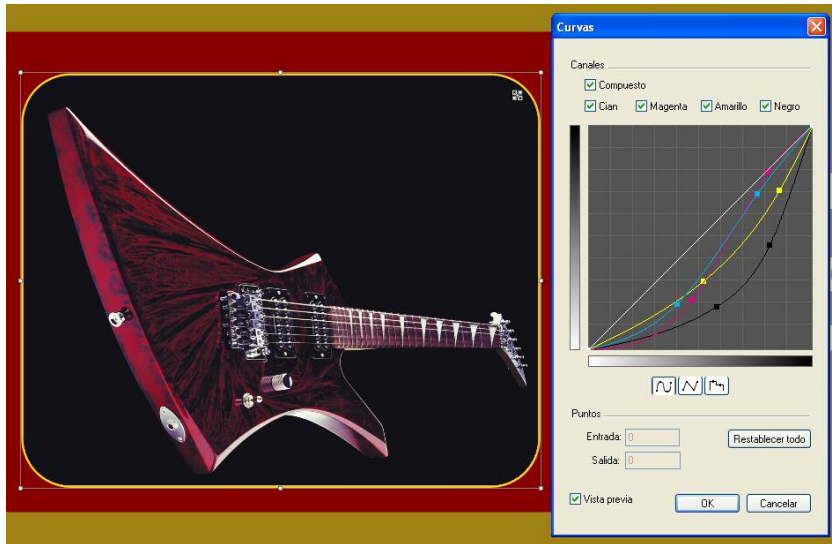
TRABAJO CON IMÁGENES Y EFECTOS

Use la paleta **Efectos de imagen** (menú **Ventana**) para experimentar con diferentes ajustes y filtros. Simplemente importe y seleccione una imagen en cualquier formato de archivo compatible: TIFF (.tif), PNG (.png), JPEG (.jpg), Scitex CT (.sct), GIF (.gif), PICT (.pct o .pict), BMP (.bmp), o EPS en mapa de bits o Photoshop (.eps). En seguida, podrá aplicar, eliminar, reordenar y editar los efectos con facilidad.

APLICAR Y EDITAR EFECTOS

Un *efecto* es un ajuste o filtro aplicado en QuarkVista; los efectos se describen detalladamente en las siguientes secciones: “Aplicación de ajustes” y “Aplicación de filtros”. Con la paleta **Efectos de imagen**, aplique efectos a la imagen seleccionada como sigue:

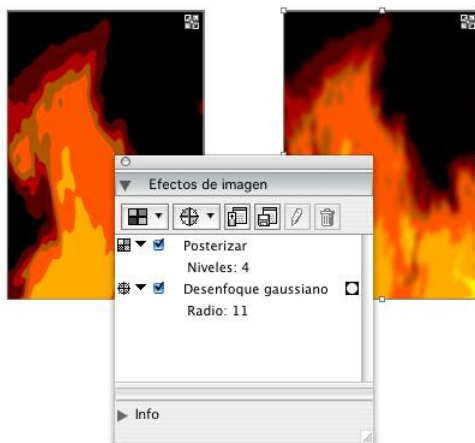
- Para aplicar un nuevo efecto, elija una opción en los menús desplegables **Ajustes** o **Filtros**. Puede aplicar varios efectos y varios casos del mismo efecto pero con diferentes parámetros.
- Para aplicar un efecto existente a otra imagen, arrastre el icono **Ajuste**  o el icono **Filtro**  (a la izquierda del nombre del efecto en la paleta **Efectos de imagen**) a una imagen diferente en la maquetación.
- Para ver las especificaciones de un efecto, haga clic en el triángulo que se encuentra al lado del icono del efecto. Para cambiar cualquiera de las especificaciones, seleccione el efecto y haga clic en **Editar efecto**  o haga doble clic en el nombre del efecto.



La paleta **Efectos de imagen** (menú **Ventana**) contiene una lista de los efectos aplicados a la imagen seleccionada, muestra los detalles de las especificaciones y presenta información de color sobre los píxeles cuando se señalan.

REORDENACIÓN DE LOS EFECTOS

Los efectos se aplican a las imágenes en el orden en que aparecen en la lista de la paleta **Efectos de imagen**, de arriba abajo. Por ejemplo, si posteriza una imagen y luego la desenfoca, obtendrá un aspecto significativamente diferente que si la desenfoca y luego la posteriza. Para reordenar los efectos, simplemente arrástrelos hacia arriba o hacia abajo en la lista.



A la izquierda, el **Desenfoque gaussiano** se aplicó **primero y después Posterizar**, de modo que el desenfoque está **posterizado**. A la derecha, **Posterizar** se aplicó primero, por lo que el **Desenfoque gaussiano** afecta la imagen posterizada.

QUITAR Y SUPRIMIR EFECTOS

La paleta **Efectos de imagen** permite quitar temporalmente un efecto para efectos de experimentación, o suprimir efectos de la lista por completo.

- Para quitar un efecto (sin suprimirlo), deseleccionelo. Puede seleccionar y deseleccionar efectos para experimentar con diferentes combinaciones.
- Para suprimir un efecto, haga/selecciónelo clic en **Suprimir efecto** . Tenga en cuenta que si pulsa Suprimir o Retroceso en el teclado, se suprimirá la imagen (cuando la herramienta **Contenido** está seleccionada) o la imagen y su cuadro (cuando la herramienta **Elemento** está seleccionada).

VISUALIZACIÓN DE EFECTOS A TODA RESOLUCIÓN

QuarkVista muestra las imágenes de conformidad con la resolución actual de la vista previa. Para cambiar la resolución de una imagen seleccionada, elija una opción en el submenú **Resolución vista previa** (menú **Elemento**).

APLICACIÓN DE AJUSTES

Use el menú desplegable **Ajustes** en la paleta **Efectos de imagen** (menú **Ventana**) para analizar los píxeles de una imagen y asignarles diferentes valores. (El menú desplegable **Filtros**, por otro lado, ofrece opciones que evalúan toda la imagen o grupos de píxeles y luego modifican los píxeles con base en el contexto.) Si está familiarizado con una opción de ajuste de otra aplicación, también se sentirá cómodo con los controles de los ajustes en QuarkVista. Recuerde que los efectos son acumulativos y se aplican de arriba abajo en el orden en que aparecen en la lista de la paleta **Efectos de imagen**.



Al evaluar los colores en la pantalla — incluso en un entorno calibrado y con gestión de color — asegúrese de tomar en consideración todas las variables que intervienen. Para ver los valores reales del color en los píxeles, use el área **Inform.** de la paleta **Efectos de imagen**. Las correcciones de color realizadas en la pantalla, en especial por un novato, pueden producir resultados inesperados. En general, es mejor dejar las correcciones de color, como **Niveles** y **Curvas**, a los usuarios que tienen experiencia en teoría del color e impresión.



Elija una opción en el menú desplegable **Ajustes** en la paleta **Efectos de imagen** para aplicar correcciones de color y efectos especiales, asignando valores diferentes a los píxeles.

NIVELES

Si una imagen es demasiado clara u oscura, use el efecto **Niveles** para hacer más brillantes las luces, comprimir las sombras y ajustar los medios tonos de manera individual. A diferencia del efecto **Curvas**, que ofrece más precisión, ajustar los niveles cambia una imagen en general y suele ser más fácil de aprender y usar.



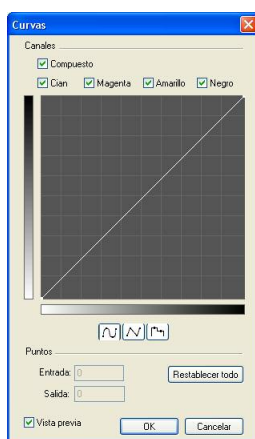
Use el cuadro de diálogo **Niveles** para ajustar las luces, sombras y medios tonos.

El cuadro de diálogo **Niveles** funciona como sigue:

- Elija los colores con los que desea trabajar en el menú desplegable **Canal**. Sólo verá los cambios realizados en los canales seleccionados.
- Ajuste el control deslizante **Niveles de entrada** para comprimir o expandir la gama tonal. Al aumentar los niveles de entrada, los píxeles más oscuros se correlacionan con el negro y los más claros con el blanco. La imagen se modifica oscureciendo los valores más oscuros y aclarando los valores más claros. Por ejemplo, cuando el control deslizante de sombras se ajusta en 10, todos los píxeles con un valor de 10 o menor se vuelven negros. Cuando se ajusta el control deslizante de luces en 210, todos los píxeles con un valor de 210 o mayor se vuelven blancos. El histograma refleja de inmediato los cambios en los campos o controles deslizantes **Niveles de entrada**.
- Ajuste los **Niveles de salida** para especificar la oscuridad o claridad que tendrán los niveles de negro y blanco cuando vuelvan a asignarse en los niveles de entrada. Por ejemplo, digamos que hay una imagen que contiene tanto negro (0) como blanco (255) en su gama tonal. Si usted establece el nivel de salida del negro en 20 y el nivel de salida del blanco en 235, el píxel más oscuro en la imagen se convertirá en 20 y el píxel más claro en 235. QuarkVista escalona todos los demás tonos de la imagen en consecuencia y reduce el contraste en general. El histograma muestra los cambios en los **Niveles de salida**.

CURVAS

Para aclarar u oscurecer una imagen, puede realizar ajustes tonales precisos usando el efecto **Curvas**. En lugar de limitar los ajustes a sombras, luces y medios tonos, puede ajustar cualquier punto en una escala de 0% a 100% (en imágenes CMYK y en escala de grises) o de 0 a 255 (en RGB). La precisión de esta herramienta requiere más experiencia y conocimientos que el uso del efecto **Niveles**.



El cuadro de diálogo **Curvas** ofrece características de precisión para ajustar las luces, sombras y medios tonos.

El cuadro de diálogo **Curvas** funciona como sigue:

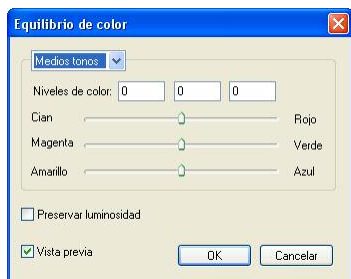
- En el área **Canal**, marque los canales en la imagen seleccionada que desea modificar. Para ajustar las curvas de cada canal, marque los canales de uno por uno.
- Haga clic en el icono del modo de curva en el que prefiera trabajar: **Segmento curvado**, **Segmento recto** o **Segmento escalonado**.
- Para realizar ajustes tonales y de color, ajuste las curvas en el gráfico. De ser necesario, haga clic en **Restablecer todo** para empezar desde el principio.
- El eje horizontal representa los valores originales de intensidad de los píxeles (niveles de entrada) y el eje vertical representa los nuevos valores de intensidad (niveles de salida). La línea diagonal predeterminada muestra todos los píxeles con valores idénticos de entrada y salida.
- Cambie la forma de la curva para modificar la representación de estos valores distribuidos. El efecto de los cambios en la curva dependerá del modelo de color de la imagen seleccionada. Por ejemplo, en las imágenes RGB y en escala de grises, al elevarse la curva en cualquier punto, los píxeles en esa gama de brillo se hacen más claros. En el modelo CMYK, cuando la curva se eleva, los píxeles se oscurecen.
- Para ajustar la imagen, manipule las curvas como sigue: arrastre una curva o haga clic en un punto de la curva que permanecerá fijo. Puede añadir 16 puntos a la curva. Para eliminar un punto de la curva, pulse Opción/Ctrl (Windows) y haga clic en el punto. Para mover un punto de control, selecciónelo y use las teclas de flecha arriba y abajo.
- A medida que arrastra los puntos en el gráfico, los campos **Entrada** y **Salida** van mostrando los valores de intensidad de los puntos. Para cambiar la ubicación de un punto seleccionado, introduzca nuevos valores en los campos.

BRILLO/CONTRASTE

Para realizar cambios sencillos en la gama tonal de una imagen, use el efecto **Brillo/Contraste** para ajustar la tonalidad de cada píxel en lugar de hacerlo en cada canal. Para usar el cuadro de diálogo **Brillo/Contraste**, introduzca valores en los campos o arrastre los controles deslizables.

EQUILIBRIO DE COLOR

Use el efecto **Equilibrio de color** para eliminar los matices de color no deseados o corregir colores sobresaturados o subsaturados. Este efecto cambia la combinación total de los colores en una imagen por la corrección de color generalizada.



El efecto **Equilibrio de color** ayuda a corregir matices de color no deseados y colores sobresaturados o subsaturados.

El cuadro de diálogo **Equilibrio de color** funciona como sigue:

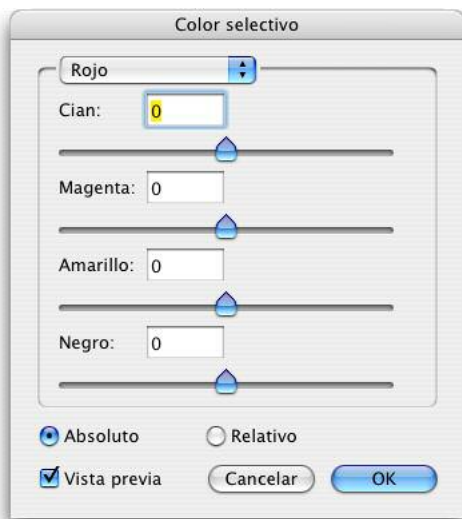
- Elija el área tonal con la que desea trabajar en el menú desplegable en la parte superior: **Sombras**, **Medios tonos** o **Luces**.
- Modifique los niveles de color introduciendo nuevos valores en los campos o arrastrando los controles deslizantes.
- Para mantener el equilibrio tonal de la imagen, seleccione **Preservar luminosidad**. Esto impide que se produzcan cambios en la luminosidad de la imagen cuando se cambian los colores.

TONO/SATURACIÓN

El efecto **Tono/saturación** está diseñado para ajustar la intensidad y la luz del color en su totalidad en una imagen deslavada o apagada, pero generalmente se usa como un efecto especial. El tono (matiz del color), saturación (intensidad) y luminosidad (grado de luz blanca) actuales de la imagen se expresan como ceros por omisión. Introduzca nuevos valores en los campos o arrastre los controles deslizantes para aumentar o reducir el **Tono**, **Saturación** o **Luminosidad** en el cuadro de diálogo **Tono y saturación**.

COLOR SELECTIVO

Para imitar el viejo método de impresión para corregir colores específicos, use el efecto **Color selectivo**, que aumenta o reduce la cantidad de color de cuatricromía en cada uno de los colores primarios de una imagen. Por ejemplo, si una manzana se ve morada, puede quitar el cian de las áreas que afectan el rojo.



Use el efecto **Color selectivo** para ajustar la cantidad de color de cuatricromía en los colores primarios.

El cuadro diálogo **Color selectivo** funciona como sigue:

- Elija un color primario en el menú desplegable en la parte superior: **rojo, amarillo, verde, cian, azul, magenta, blanco, neutro y negro**.
- Especifique los componentes **Cian, Magenta, Amarillo y Negro** del color seleccionado ya sea cambiando los valores en los campos, o bien arrastrando los controladores deslizables. Puede cambiar los colores de cuatricromía del color primario seleccionado sin afectar los demás colores primarios. Por ejemplo, puede cambiar el cian en el componente verde de una imagen, pero dejar intacto el cian en el componente azul.
- Haga clic en **Absoluto** para cambiar los valores en la cantidad especificada. Por ejemplo, si empieza con un píxel que tiene 50% de magenta y añade 10%, el valor total será 60% (50% + 10%). Haga clic en **Relativo** para especificar los valores relativos porcentuales de los colores primarios componentes especificados anteriormente. Por ejemplo, si empieza con un píxel que tiene 50% de magenta y añade 10%, el valor total será 55% (50% + [10% de 50]).

CORRECCIÓN GAMMA

En el caso de imágenes que tienen el propósito de mostrarse en pantalla (en una maqueta para Web), puede ajustar el punto blanco usando el efecto **Corrección gamma**. El ajuste del punto blanco controla el brillo de la presentación de la imagen en pantalla. Para usar el cuadro de diálogo **Corrección gamma**, ajuste los medios tonos introduciendo un nuevo valor en el campo **Gamma** o arrastre el control deslizable. Un valor más alto produce una imagen más oscura en lo general.



Aunque modificar el valor gamma le da cierto control sobre la visualización de la imagen, las diferencias entre Windows y Mac OS pueden ocasionar problemas. Windows utiliza un valor gamma más alto (2.2) de visualización que Mac OS (1.8); en consecuencia, la misma imagen se ve más oscura en Windows.

DESATURAR

El efecto especial **Desaturar** convierte una imagen a color en una imagen en escala de grises, pero sin modificar el modo de color y el valor de luminosidad de cada píxel. Por ejemplo, asigna valores iguales de rojo, verde y azul a cada píxel de una imagen RGB para conseguir que se vea en escala de grises.

INVERTIR

El efecto especial **Invertir** convierte el valor de brillo de cada píxel en su valor inverso. Por ejemplo, un píxel en una imagen positiva con un valor de 255 cambia a 0, y un píxel con un valor de 5 cambia a 250.



Cuando trabaje con imágenes CMYK, use el efecto **Negativo** en lugar del efecto **Invertir**.

UMBRAL

El efecto especial **Umbral** cambia imágenes a color en imágenes en blanco y negro sin usar gris. Introduzca un valor en el campo **Umbral** o arrastre el control deslizante; todos los píxeles más claros que el valor del umbral se convertirán a blanco y todos los píxeles más oscuros a negro.

POSTERIZAR

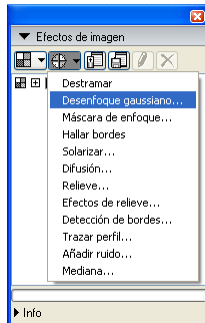
El efecto especial **Posterizar** modifica los niveles tonales de cada canal en una imagen para producir efectos especiales. Para usar el cuadro de diálogo **Posterizar**, introduzca un nuevo valor en el campo **Niveles** o arrastre el control deslizante. Por ejemplo, si selecciona cinco niveles tonales en una imagen RGB, se producirán 15 colores (cinco por cada uno de los tres colores primarios).

NEGATIVO

El efecto especial **Negativo** crea un negativo colorimétrico de una imagen CMYK. Este efecto se proporciona porque la característica **Invertir** por lo general oscurece mucho las imágenes CMYK (debido a la inversión del canal negro). Si exporta la imagen en otro modo de color (**Archivo → Guardar Imagen**), no se aplicará el efecto **Negativo**.

APLICACIÓN DE FILTROS

El menú desplegable **Filtros** en la paleta **Efectos de imagen** (menú **Ventana**) ofrece opciones que evalúan toda la imagen o grupos de píxeles y luego modifican los píxeles con base en el contexto. (El menú desplegable **Ajustes**, por otro lado, ofrece opciones que analizan cada píxel en lo individual y les asignan valores diferentes.) Si está familiarizado con algún filtro de otra aplicación, es muy probable que las opciones y efectos sean similares en QuarkVista. Recuerde que los efectos son acumulativos y se aplican de arriba abajo en el orden en que aparecen en la lista de la paleta **Efectos de imagen**.



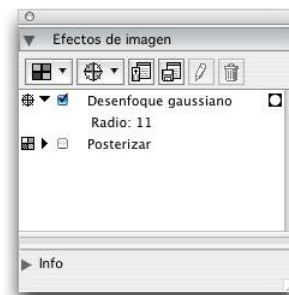
Elija una opción en el menú desplegable **Filtros** en la paleta **Efectos de imagen** para aplicar efectos especiales por medio del análisis de los píxeles dentro del contexto de los píxeles circundantes.

DESTRAMAR

El filtro **Destramar** detecta los bordes en una imagen y desenfoca toda la imagen, con excepción de los bordes. Elimina el ruido y conserva el detalle; además, puede ser útil para eliminar el polvo de una imagen escaneada.

DESENFQUE GAUSSIANO

El filtro **Desenfoco gaussiano** suaviza las transiciones porque promedia los píxeles adyacentes a los bordes duros de las líneas definidas y las áreas sombreadas en la imagen. Por omisión, el efecto se aplica a la imagen y a la máscara seleccionada para la imagen en el ficha **Elemento** → **Modificar** → **Imagen**.



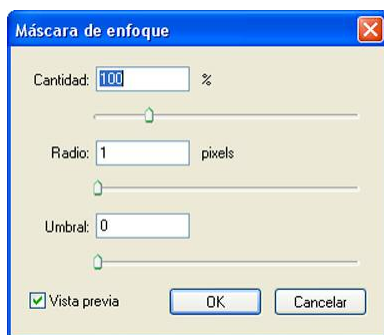
Use el cuadro de diálogo **Desenfoco gaussiano** para aplicar el efecto a una imagen y a su máscara.

El cuadro de diálogo **Desenfoque gaussiano** funciona como sigue:

- Para especificar el radio de la región en la que se aplicará el filtro, introduzca un valor en píxeles en el campo **Radio** o arrastre el control deslizable.
- Para cambiar cómo se aplica el efecto a la imagen y a la máscara, deseleccione **Desenfocar imagen** o **Desenfocar máscara**.
- La paleta **Efectos de imagen** muestra el icono de **Máscara**  para indicar cómo se aplicará el efecto. El icono de máscara con un centro blanco indica que tanto la imagen como la **Máscara** se han desenfocado; el icono de **Máscara** con un centro rojo indica que sólo se ha desenfocado la **Máscara** y la ausencia del icono indica que sólo se ha desenfocado la imagen.

MÁSCARA DE ENFOQUE

El filtro **Máscara de enfoque** compara los valores de los píxeles en el área definida con el valor especificado del umbral. Si un píxel tiene un valor de contraste inferior al valor del umbral, se aumenta su contraste.



Use el cuadro de diálogo **Máscara de enfoque** para especificar cuánto modificar el contraste y en qué área.

El cuadro de diálogo **Máscara de enfoque** funciona como sigue:

- Para incrementar la cantidad de contraste aplicada, introduzca un nuevo valor porcentual en el campo **Cantidad** o arrastre el control deslizable.
- Para especificar el radio de la región en la que se aplicará el filtro, introduzca un valor en píxeles en el campo **Radio** o arrastre el control deslizable.
- Para especificar el valor en que aumentará el contraste de los píxeles, introduzca un valor en el campo **Umbral** o arrastre el control deslizable. Los valores más bajos (menores que 5) enfocan más áreas.

HALLAR BORDES

El filtro **Hallar bordes** traza los bordes de una imagen con líneas oscuras recortadas contra un fondo blanco.

SOLARIZAR

El filtro **Solarizar** combina áreas negativas y positivas de una imagen para producir un efecto fotográfico de solarización. Para usar el cuadro de diálogo **Solarizar**, introduzca un valor de **Umbral** en el campo o arrastre el control deslizante. El valor especifica los píxeles que se modificarán: aquellos que tienen valores menores que el umbral se consideran negativos y los que tienen valores mayores que el umbral se consideran positivos. Entonces se invierten los valores de los píxeles.

DIFUSIÓN

El filtro **Difusión** redistribuye los píxeles para que la imagen se vea menos enfocada. Por omisión, el efecto se aplica a la imagen y a la máscara seleccionada para la imagen en el ficha **Elemento** → **Modificar** → **Imagen**.



Use el cuadro de diálogo **Difusión** para especificar cómo redistribuir los píxeles, cuáles de ellos se redistribuirán y si se debe aplicar el efecto a la imagen y a su máscara.

El cuadro de diálogo **Difusión** funciona como sigue:

- Para especificar cómo se redistribuirán los píxeles, haga clic en una opción en el área **Modo**: **Normal** mueve los píxeles de manera aleatoria y pasa por alto los valores de los colores, **Sólo oscurecer** sustituye los píxeles claros con píxeles más oscuros y **Sólo aclarar** sustituye los píxeles oscuros con píxeles más claros.
- Para especificar el radio de la región en que se aplicará el filtro, introduzca un valor en píxeles en el campo **Radio** o arrastre el control deslizante.
- Para cambiar cómo se aplicará el efecto a la imagen y la máscara, puede deseleccionar **Difuminar imagen** o **Difuminar máscara**.
- La paleta **Efectos de imagen** muestra el icono de **Máscara** ■ para indicar cómo se aplicará el efecto. El icono de **Máscara** con un centro blanco indica que tanto la imagen como la máscara se han difuminado; el icono de **Máscara** con un centro rojo indica que sólo se ha difuminado la máscara y la ausencia del icono indica que sólo se ha difuminado la imagen.

RELIEVE

El filtro **Relieve** hace que ciertas áreas de la imagen aparezcan levantada o grabada.



Use el cuadro de diálogo **Relieve** para controlar el área que se pondrá en relieve y lo marcado que será el efecto.

El cuadro de diálogo **Relieve** funciona como sigue:

- Para especificar el radio de la región a la que se aplicará el filtro, introduzca un valor en píxeles en el campo **Radio** o arrastre el control deslizante.
- Para especificar el ángulo del efecto de relieve, introduzca un valor en el campo **Ángulo** o arrastre el control deslizante. Los ángulos positivos crean un efecto levantado, mientras que los ángulos negativos producen un efecto de grabado.
- Para especificar cuánto deben levantarse o grabarse los píxeles, introduzca un valor en el campo **Cantidad**. Los valores más altos crean un efecto más espectacular.

EFFECTOS DE RELIEVE

Cuando se aplica el filtro **Relieve**, se puede especificar la dirección desde la cual se levantará o grabará la imagen por medio del filtro **Efectos de relieve**. Haga clic en las flechas de dirección en el cuadro de diálogo **Efectos de relieve** para aplicar diferentes direcciones. Por ejemplo, si hace clic en **Este** podría especificar que cuando grabara un objeto, empujaría levemente a la derecha, corriendo el grabado en esa dirección.

DETECCIÓN DE BORDES

El filtro **Detección de bordes** muestra sólo los bordes de la imagen y suprime el resto de los colores. El cuadro de diálogo **Detección de bordes** ofrece dos métodos matemáticos para determinar los bordes: **Sobel** y **Prewitt**. El método Sobel puede ser más preciso porque toma en consideración más píxeles circundantes en los cálculos.

TRAZAR PERFIL

El filtro **Trazar perfil** traza con líneas finas las transiciones de las principales áreas de brillo en cada canal de color y produce un contorno en blanco y negro de la imagen. También se ofrece la opción de invertir los resultados.



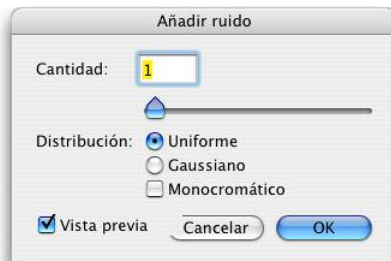
Use el cuadro de diálogo **Trazar perfil** para especificar el nivel de detalle que se perfilará y para invertir los resultados.

Para usar el cuadro de diálogo **Trazar perfil**:

- Para especificar el valor de brillo que resalte el mayor detalle en la imagen, introduzca un valor en el campo **Nivel** o arrastre el control deslizable. Los valores más altos producen imágenes más oscuras con menos contorno.
- Para convertir el valor de brillo de cada píxel del perfil resultante en su inverso, seleccione **Invertir**.

AÑADIR RUIDO

El filtro **Añadir ruido** aplica píxeles aleatoriamente a una imagen, simulando el efecto de tomar fotografías con película de alta velocidad. El filtro aplica un patrón uniforme a los tonos de sombra y medios tonos y añade al mismo tiempo un patrón más suave y saturado a las áreas más claras de la imagen.



Use el cuadro de diálogo **Añadir ruido** para especificar la cantidad, distribución y color de los píxeles aleatorios que se añaden a la imagen en el efecto de ruido.

El cuadro de diálogo **Añadir ruido** funciona como sigue:

- Para especificar la cantidad de píxeles aleatorios que se añadirán, introduzca un valor en el campo **Cantidad** o arrastre el control deslizable.
- Para especificar la distribución de los valores de color en los píxeles aleatorios, haga clic en una opción en el área **Distribución**: **Uniforme** usa un número aleatorio para distribuir los valores de color para producir un efecto sutil, en tanto que **Gaussiano** usa una curva en forma de campana para distribuir los valores de color para producir un efecto moteado.
- Para convertir los píxeles aleatorios en negro, haga clic en **Monocromático**.

MEDIANA

El filtro **Mediana** elimina o reduce el efecto de movimiento en la región especificada de una imagen. El efecto busca los píxeles que tienen un nivel semejante de brillo y sustituye el píxel central con el valor promedio del brillo de los píxeles buscados; los píxeles que difieren significativamente de los píxeles adyacentes no se ven afectados. Para especificar el radio de la región a la que se aplicará el filtro, introduzca un valor en píxeles en el campo **Radio** o arrastre el control deslizante. Seleccione **Escala de grises** para reducir el efecto de movimiento de los píxeles grises.

AUTOMATIZACIÓN DE LOS EFECTOS DE IMAGEN

QuarkVista y QuarkXPress ofrecen dos métodos para manejar automáticamente los efectos de imagen: efectos predefinidos y sincronización. Los efectos predefinidos permiten guardar múltiples ajustes y filtros como un archivo que puede aplicarse con facilidad a otras imágenes. Si sincroniza el formato de las imágenes, asegurará que los cambios en los efectos de imagen se realicen de manera sistemática y uniforme en todo el proyecto.

GUARDAR Y APLICAR EFECTOS PREDEFINIDOS

Para aplicar con rapidez y uniformidad los mismos ajustes y filtros a varias imágenes, exporte las especificaciones como efectos predefinidos. Por ejemplo, si usted sabe que las imágenes de su cámara digital siempre necesitan correcciones de color específicas, guarde esas correcciones de color como un efecto predefinido. Después de aplicar un efecto predefinido a una imagen, puede seguir haciendo cambios en las especificaciones y añadir o eliminar efectos. Los efectos predefinidos se guardan como archivos por separado con una extensión .vpf, y pueden cargarse para aplicarlos en la imagen activa de cualquier proyecto. También puede compartir fácilmente los efectos predefinidos con otros usuarios. Para trabajar con efectos predefinidos:

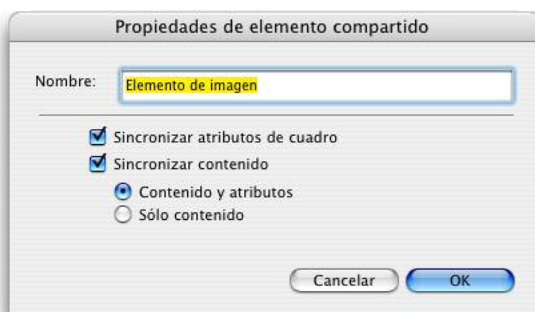
- Guardar efectos predefinidos: primero, aplique los efectos a una imagen y verifique todas las especificaciones. Con la imagen seleccionada, haga clic en **Guardar efecto predefinido** en la paleta **Efectos de imagen**. Introduzca un nombre intuitivo y especifique la ubicación donde se guardará el archivo .vpf. Por omisión, los efectos predefinidos se almacenan en la carpeta “Picture Effects Presets,” dentro de la carpeta de la aplicación de QuarkXPress.
- Aplicación de efectos predefinidos: seleccione una imagen en una maqueta y después haga clic en **Cargar efecto predefinido** en la paleta **Efectos de imagen**. Navegue hasta el archivo predefinido y haga clic en **Abrir**. Los efectos contenidos en el archivo predefinido se añadirán después de los que ya se hayan aplicado a la imagen.



Los archivos predefinidos no pueden editarse. Si necesita realizar cambios en las especificaciones de un archivo predefinido, suprima el archivo predefinido existente y cree uno nuevo.

SINCRONIZACIÓN DE IMÁGENES

Cuando sincronice una imagen, puede incluir los efectos de QuarkVista para que si añade, suprime o cambia un efecto, dicho cambio se realice en todos los casos de la imagen sincronizada. Cuando añada un cuadro de imagen a la paleta **Contenido** compartido (menú **Ventana**), marque **Contenido** y después **Sincr.** en el cuadro de diálogo **Propiedades del elemento compartido**. En seguida, asegúrese de hacer clic en **Contenido y atributos**. Con esto se aplicarán los mismos efectos al mismo archivo de imagen en toda la maquetación.

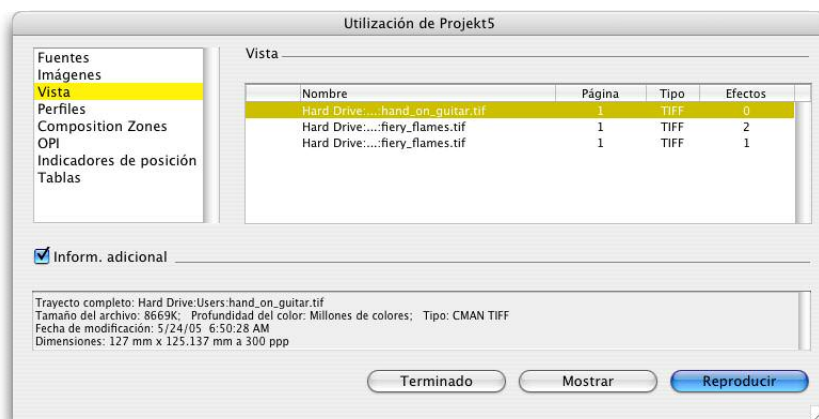


Sincronizar **Contenido y atributos** garantiza que los efectos aplicados a una imagen sincronizada se actualicen en todo el proyecto.

REVISIÓN DE LA UTILIZACIÓN DE IMÁGENES

Para que le resulte fácil ver dónde se utilizan los efectos de QuarkVista en una maquetación, haga clic en la panel **Vista** en el cuadro de diálogo **Utilización** (menú **Utilidades**). La panel **Vista**, semejante a la conocida panel **Imágenes**, presenta una lista con el nombre de archivo, ubicación, número de página (un símbolo de daga o PB indican la mesa de trabajo), tipo de archivo y número de efectos en cada imagen de la maquetación.

Para efectos de comodidad, puede usar la ficha **Vista** para reproducir los efectos y otras modificaciones de las imágenes, guardando los cambios en los archivos de imagen existentes o generando nuevos archivos de imagen. Simplemente seleccione las imágenes en la lista y haga clic en **Reproducir**. Use el cuadro de diálogo **Opciones para exportar imágenes** para especificar qué deberá incluirse en los archivos de imagen. Consulte los detalles en la sección “Exportación de archivos de imagen”, más adelante en este capítulo.



La panel **Vista** del cuadro de diálogo **Utilización** (menú **Utilidades**) ofrece una ruta directa para crear archivos de imagen que reflejen los cambios realizados en QuarkXPress.



Si faltan las imágenes o se han modificado, use la panel **Imágenes** para buscar y actualizar los archivos de imagen.

EXPORTACIÓN DE ARCHIVOS DE IMAGEN

Del mismo modo en que se exporta texto formateado desde QuarkXPress en otros formatos, se pueden exportar archivos de imagen modificados en una variedad de formatos. Todos los cambios que realice en QuarkXPress — incluido todo lo que se puede hacer en el ficha **Imagen** del cuadro de diálogo **Modificar** (menú **Elemento**) y en la paleta **Efectos de imagen** (menú **Ventana**) — pueden guardarse con el archivo original de la imagen o en un nuevo archivo. Aplicar modificaciones a un archivo original de imagen se denomina *reproducir*, y por lo general se hace para agilizar el tiempo de procesamiento durante la impresión. Sin embargo, quizá usted desee simplemente tener nuevos archivos de imagen modificados para usarlos en otras aplicaciones o proyectos.

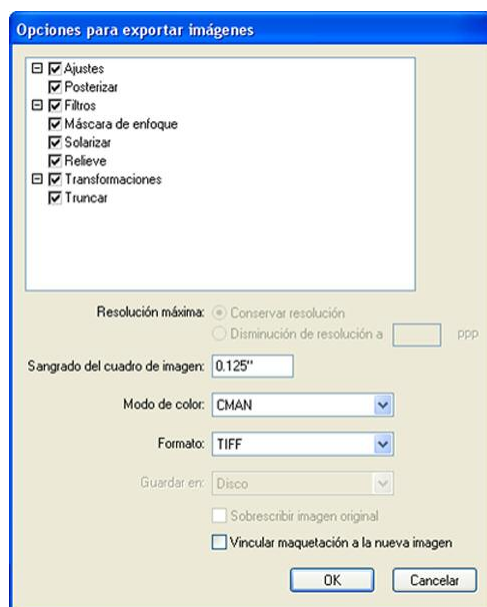
Al exportar los archivos de imagen, puede especificar con exactitud las modificaciones que deben guardarse con cada imagen, el tipo de archivo y el modo cromático. Además, puede optar por sobrescribir los archivos de imagen existentes o crear nuevos archivos. Los nuevos archivos de imagen pueden volver a vincularse con la maquetación. Por ejemplo, puede empezar con un archivo TIFF CMYK, recortarlo y girarlo y luego aplicarle efectos de QuarkVista. En seguida, puede exportar una versión de la imagen JPEG RGB en baja resolución que sólo esté recortada y girada para enviársela a un amigo por correo electrónico.

QuarkVista exporta las imágenes en los siguientes formatos: TIFF (CMYK, RGB, escala de grises, de 1 bit con compresión Ninguna o LZW), PNG (RGB y escala de grises), JPEG (CMYK, RGB y escala de grises son compresión alta, media o baja), Scitex CT (CMYK, RGB y escala de grises), GIF (indexado), PICT (RGB), BMP (RGB y de 1 bit), y EPS (CMYK, RGB, escala de grises y de 1 bit).

USO DEL CUADRO DE DIÁLOGO OPCIONES PARA EXPORTAR IMÁGENES

Para exportar imágenes, use el cuadro de diálogo **Opciones para exportar imágenes**, al cual puede acceder mediante una variedad de controles:

- Elija **Archivo → Guardar Imagen → Imagen seleccionada** para exportar la imagen seleccionada.
- Elija **Archivo → Guardar Imagen → Todas las imágenes de la maquetación** para exportar todas las imágenes de una maquetación. (Las imágenes en formatos y modos cromáticos no compatibles con QuarkVista no se exportan.)
- Elija **Archivo → Recopilar para impresión**, y después haga clic en la panel **Vista** y marque **Reproducir modificaciones de imágenes**.
- Elija **Utilidades → Utilización → panel Vista**, seleccione una imagen y haga clic en **Reproducir**.



Use el cuadro de diálogo **Opciones para exportar imágenes** para especificar las modificaciones que se aplicarán a los archivos de origen y cómo crear los archivos.

El cuadro de diálogo **Opciones para exportar imágenes** funciona como sigue:

- En la lista de la parte superior, deseccione las modificaciones que no desee aplicar a los archivos de imagen exportados.
- Si modificó la escala de alguna imagen, QuarkVista puede reducir las dimensiones en píxeles de la imagen (suprimiendo datos superfluos de la imagen) dependiendo de la resolución de salida. En el área **Resolución**, haga clic en **Mantener resolución** o haga clic en **Remuestrear con reducción** para especificar el número de puntos por pulgada (ppp).
- Si recortó alguna imagen (mediante la creación de un cuadro de imagen más pequeño que la propia imagen), puede introducir un valor en el campo **Sangrado del cuadro de imagen**. Este valor especifica cuántos datos de la imagen más allá del límite de recorte deberán incluirse; la inclusión de datos adicionales permite un margen para ajustes menores en la colocación de la imagen.
- Para convertir los colores en los archivos de imagen, elija una opción en el menú desplegable **Modo cromático**. Por ejemplo, si importó sólo archivos TIFF RGB, puede exportarlos todos en CMYK.
- Para convertir las imágenes en un formato de archivo diferente, elija una opción en el menú desplegable **Formato** que sea apropiado para la resolución y el modo cromático especificado. Si cambia el formato de archivo, tendrá que crear nuevos archivos de imagen en vez de sobrescribir los archivos originales.
- Para reproducir las modificaciones en los archivos de imagen originales, marque **Sobrescribir imagen original**. Para crear nuevos archivos de imagen que contengan las modificaciones seleccionadas, quite la marca de esta opción.
- Para importar automáticamente los nuevos archivos de imagen a la maquetación, marque **Vincular maquetación a la nueva imagen**.

Después de hacer clic en **OK** para exportar las imágenes, quizá aparezca un mensaje para indicarle que especifique los detalles de compresión y la ubicación de los nuevos archivos.

MANEJO DE LA MISMA IMAGEN CON DIFERENTES MODIFICACIONES

Si usa la misma imagen en varios sitios de una maquetación, pero realiza diferentes modificaciones en la imagen con los controles de QuarkXPress y QuarkVista, no necesariamente exportará varias copias de la imagen. QuarkVista exporta los archivos de imagen necesarios para reproducir el aspecto sin producir archivos innecesarios. Por ejemplo, si cambia la escala de varios casos de la misma imagen de modo diferente, pero con las mismas proporciones, QuarkVista exporta esos casos diferentes en un solo archivo.

IMPRIMIR, GUARDAR PÁGINAS COMO EPS Y EXPORTAR COMO PDF

Al imprimir, guardar páginas como archivos EPS o crear archivos PDF a partir de una maquetación, el software QuarkVista XTensions incrusta las imágenes en la maquetación o en la propia salida con todos los efectos aplicados. Cuando la salida es en película, el procesador de imágenes en mapa de bits (RIP) aplica directamente todas las transformaciones.

ESTABLECIMIENTO DE LAS PREFERENCIAS DE QUARKVISTA

Por omisión, los archivos predefinidos se guardan en la carpeta “Picture Effects Presets” en la carpeta de la aplicación QuarkXPress. Mientras trabaja en las imágenes con la paleta **Efectos de imagen**, los datos de las imágenes se guardan en la memoria caché. Puede cambiar la ubicación predeterminada de los archivos predefinidos: por ejemplo, a una ubicación en un servidor donde los archivos quedarían a la disposición de otros usuarios. Además, si necesita más espacio en el disco duro para mejorar el rendimiento de la caché, puede modificar la ubicación de ésta.

Para personalizar las ubicaciones donde se guardarán los archivos predefinidos y la caché, use el panel **Efectos de imagen** del cuadro de diálogo **Preferencias** (QuarkXPress/Edición → Preferencias). Use las opciones **Ubicación de los efectos de imagen predefinidos** y **Ubicación de la caché de imágenes** para especificar las ubicaciones que prefiera.

GUARDAR MAQUETACIONES CON EFECTOS DE IMAGEN EN FORMATO DE QUARKXPRESS 6

Puede exportar una maquetación de QuarkXPress 7 que contiene efectos de imagen de QuarkVista como un proyecto de la versión 6 (**Archivo → Exportar → Maquetación como proyecto**). En seguida, puede abrir el proyecto en QuarkXPress 6.5 o posterior con el software QuarkVista de XTensions en ejecución. Se producirán los siguientes cambios en la maquetación guardada en formato de QuarkXPress 6:

- El efecto **Negativo** (paleta **Efectos de imagen** → menú desplegable **Ajustes**) se sustituye con el estilo **Negativo** de la versión anterior (**Estilo → Negativo**). Se hace caso omiso de los efectos de imagen aplicados conjuntamente con el efecto **Negativo**.
- El efecto **Invertir** (paleta **Efectos de imagen** → menú desplegable **Ajustes**) aplicado a imágenes RGB, de 1 bit y en escala de grises se sustituye con el estilo **Negativo** de la versión anterior (**Estilo → Negativo**).
- En el efecto **Curvas** (paleta **Efectos de imagen** → menú desplegable **Ajustes**), los modos de curva **Segmento recto** y **Segmento escalonado** aplicados a las imágenes se sustituyen con el modo de curva de la versión anterior. Sin embargo, las posiciones de los puntos de control no sufren ningún cambio.

Se eliminan los efectos aplicados a los archivos EPS en mapa de bits.



Para que los efectos de QuarkVista se visualicen e impriman correctamente, es necesario abrir el proyecto con el software QuarkVista XTensions en ejecución en QuarkXPress 6.5 o QuarkXPress 7. Recibirá una advertencia si abre el proyecto en una versión que no es capaz de manejar los efectos.

ABRIR PROYECTOS DE VERSIONES ANTERIORES

Cuando abra proyectos creados en versiones anteriores de QuarkXPress, los estilos **Negativo** y **Contraste** (menú **Estilo**) aplicado a las imágenes se traducen en los efectos apropiados de QuarkVista. El estilo **Negativo** se traduce en **Invertir** o **Negativo** y el estilo **Contraste** se traduce en **Curvas**, ambos están disponibles en el menú desplegable **Ajustes** en la paleta **Efectos de imagen**. Los estilos se traducen como sigue:

- Estilo **Negativo**: cuando se aplica a imágenes de 1 bit, en escala de grises o RVZ, el estilo **Negativo** se traduce en el efecto **Invertir**. Cuando se aplica a imágenes CMAN, el estilo **Negativo** se traduce en el efecto **Negativo**.
- Estilo **Contraste**: el estilo **Contraste** se traduce en el efecto **Curvas**; las especificaciones de contraste se correlacionan con las curvas de QuarkVista si una imagen CMYK tiene ajustes de contraste CMYK, si una imagen RGB tiene ajustes de contraste RGB o CMYK o si la imagen es en escala de grises.



QuarkVista no puede convertir especificaciones de contraste de versiones anteriores en las siguientes situaciones: una imagen LAB con contraste RGB, una imagen CMYK con contraste RGB, una imagen RGB con contraste CMYK o cualquier imagen con contraste MSB. Aparecerá un mensaje de advertencia al abrir el proyecto.

INCORPORACIÓN DE LA TRANSPARENCIA Y LOS EFECTOS EN UN FLUJO DE TRABAJO OPI

Cuando trabaje con archivos de imágenes en baja resolución que se cambiarán después por archivos de imágenes en alta resolución, debe evitar usar efectos de imagen de QuarkVista y efectos de transparencia que produzcan acoplamiento (como se explicó en “Explicación del acoplamiento y otros problemas de producción”, anteriormente en este capítulo). En virtud de que QuarkXPress no puede acceder a los datos de la imagen en alta resolución sino hasta el momento de imprimir, no puede aplicar los efectos ni acoplar las imágenes de manera confiable. En este caso, será necesario aplicar los efectos directamente a los archivos de las imágenes en alta resolución en una aplicación de edición de imágenes.

TRABAJO CON IMÁGENES PSD

Puede importar archivos de imagen nativos, sin acoplar, de Adobe Photoshop directamente en QuarkXPress con el software PSD Import XTensions, que se incluye con QuarkXPress. Después de importar los archivos, podrá manipular las capas, canales y trayectos guardados en los archivos de Photoshop (PSD). Esta integración entre Photoshop y QuarkXPress hace más eficiente el flujo de trabajo porque permite omitir el acoplamiento; ahorra espacio en el disco duro al permitirle trabajar con archivos nativos y aumenta sus posibilidades creativas al proporcionar acceso a las capas, canales y trayectos.



Esta figura muestra PSD Import en acción. En la esquina superior izquierda se muestra la imagen original, tal como fue diseñada en Photoshop. La imagen contiene tres capas: una para el texto, una para el guitarrista y una para el fondo (las guitarras). En QuarkXPress, el artista de **maquetación cambió el modo de fusión** de la capa de las guitarras a Luminosidad, como se muestra en la esquina superior derecha. A continuación, la opacidad de la capa de las guitarras se cambió a 25%, como se muestra en la esquina inferior izquierda. Por último, el artista de maquetación ocultó la capa original del texto y la sustituyó con texto de QuarkXPress.



Para trabajar con archivos PSD en QuarkXPress, es necesario tener cargado el software PSD Import XTensions.

PREPARACIÓN DE ARCHIVOS DE PHOTOSHOP

Cuando prepare imágenes en Photoshop para usarlas con PSD Import, es necesario que tome en cuenta varias cosas. Los pasos de preparación varían dependiendo del grado de manipulación que planea ejecutar en QuarkXPress. En general, recuerde que:

- No es necesario que guarde la imagen en otro formato de archivo, lo que implica que no hay que acoplar las capas.
- Los efectos de QuarkVista no están disponibles para imágenes de Photoshop. Si una imagen requiere alguna de estas manipulaciones, recuerde que debe ejecutarlas en Photoshop.

PREPARACIÓN DE IMÁGENES CON CAPAS, CANALES Y TRAYECTOS

Si planea hacer algo más con PSD Import que importar archivos nativos de Photoshop, pruebe las siguientes técnicas:

- Coloque cada versión de la misma imagen en capas diferentes.
- Si desea la flexibilidad de mostrar y ocultar ciertos aspectos de una imagen, coloque esas áreas en capas diferentes.
- Cree canales alfa o trayectos de recorte en los contornos alrededor de los cuales necesite distribuir texto.
- Cree canales en las áreas donde quizá necesite aplicar un color plano o barniz diferente.
- Si usa efectos de capa, como sombras o brillo, convierta el efecto en su propia capa. Para hacerlo, pulse Control y haga clic/haga clic con el botón derecho en el icono  en la ficha **Capas** de Photoshop. Si no convierte los efectos de capa en capas, no podrá tener acceso a las capas individuales usando PSD Import.

PREPARACIÓN DE IMÁGENES CON EFECTOS DE CAPA Y CAPAS DE AJUSTE

Si una imagen incluye efectos de capa y capas de ajuste, tiene que incluir un compuesto con el archivo de imagen para importarlo con PSD Import. La ficha **Capas** de la paleta **PSD Import** sólo presentará una capa compuesta para este tipo de imagen, por lo que no podrá manipular las capas usando PSD Import. Puede imprimir la imagen compuesta y las separaciones de color de la imagen como de costumbre, y las fichas **Canales** y **Trayectos** funcionan igual en la imagen.

IMPORTACIÓN DE ARCHIVOS DE ADOBE PHOTOSHOP

Cuando el software PSD Import XTensions esté en ejecución, puede usar **Archivo → Importar imagen** para importar un archivo PSD en un cuadro de imagen seleccionado en QuarkXPress. PSD Import es compatible con archivos PSD en los modos cromáticos de escala de grises, RGB, CMYK, indexado y multicanal.

- Después de importar un archivo PSD, podrá manipularlo como casi todas las demás imágenes de QuarkXPress, con algunas excepciones: los comandos **Color**, **Intensidad** y **Mediotono** en el menú **Estilo** no estarán disponibles, al igual que los efectos de QuarkVista en la paleta **Efectos de imagen** (menú **Ventana**).
- Para trabajar con las capas, canales y trayectos en la imagen, elija **Ventana → PSD Import**. Use la paleta **PSD Import** para fusionar capas, trabajar con canales de color y seleccionar trayectos.



Si no puede ver el archivo PSD o si el nombre del archivo no está disponible, confirme que el software PSD Import XTensions esté en ejecución (**Utilidades → Gestor de XTensions**). En Windows, para ver los archivos PSD en el cuadro de diálogo **Importar imagen**, elija **Todos los archivos de imagen** en el menú desplegable **Tipo de archivo**.

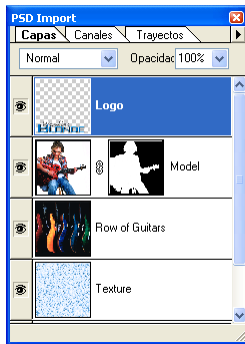
TRABAJO CON CAPAS PSD

Puede guardar varias versiones de una imagen en un solo archivo PSD, importar el archivo de imagen a una maquetación de QuarkXPress y luego mostrar y ocultar las capas para controlar la versión que se imprimirá. Experimente con las capas para ver las distintas imágenes dentro del contexto de toda la maquetación. Además, puede modificar la opacidad de una capa y probar diferentes modos de fusión — como disolver, aclarar y diferencia — para ver cómo funcionan estos efectos con el resto del diseño.

Use el panel **Capas** de la paleta **PSD Import** para mostrar, ocultar, fusionar y cambiar la opacidad de las capas en las imágenes PSD. Si no hay capas en el archivo PSD, la paleta **PSD Import** muestra únicamente la capa de fondo. La paleta **PSD Import** presenta información sobre cómo se creó el archivo de imagen, pero no permite realizar cambios fundamentales en el archivo de imagen:

- No puede crear, dar nombre, copiar, duplicar, alinear, reposicionar, suprimir o fusionar capas usando el panel **Capas**.
- En icono **Vínculo** y el icono **Candado** indicar cómo se creó la imagen en Photoshop, y que no se puede modificar la imagen con PSD Import.
- El icono **Vínculo** indica las capas vinculadas, que se mueven en conjunto o adoptan los mismos efectos en Photoshop. Los vínculos se crearon en Photoshop y no pueden modificarse con PSD Import.

- El icono **Candado** indica que las capas están bloqueadas y no pueden moverse en Photoshop. Los bloqueos no pueden eliminarse con PSD Import.
- Una línea punteada alrededor de capas continuas indica un grupo de recorte.



El panel **Capas** de la paleta **PSD Import** muestra cada capa guardada en Photoshop. Puede mostrar, ocultar y elegir las opciones de fusión de las capas.

MOSTRAR Y OCULTAR CAPAS

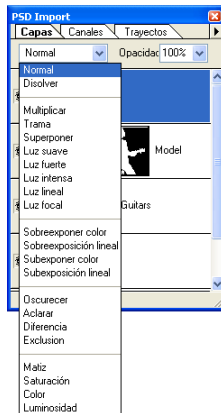
Puede ver e imprimir capas que no están ocultas. Las capas ocultas no se muestran en pantalla y no es posible imprimirlas. PSD Import permite ocultar cualquier capa, incluida la del fondo.

- Para mostrar una capa, haga clic en el icono del cuadro vacío a la izquierda de la capa.
- Para mostrar todas las capas, pulse Opción+Mayús/Alt+Mayús, y haga clic en el icono del cuadro vacío.
- Para ocultar una capa, haga clic en el icono **Del ojo**.
- Para ocultar todas las capas, salvo una, pulse Opción/Alt, y haga clic en el icono **Del ojo**.

FUSIÓN DE CAPAS

El menú desplegable **Modo de fusión** en el panel **Capas** permite controlar cómo los píxeles en una capa seleccionada interaccionarán con los píxeles en todas las capas que se encuentran debajo de la capa seleccionada. Los modos de fusión son similares a los de las aplicaciones de edición de imágenes: **Multiplicar**, **Sobreexponer color**, **Exclusión**, **Saturación**. La paleta **PSD Import** muestra las capas de arriba abajo en el panel **Capas**, con la capa superior en la parte de arriba y la capa de fondo al final.

Para especificar un modo de fusión, haga clic en el nombre de una capa para seleccionarla. Elija una opción en el menú desplegable **Modo de fusión** para especificar cómo los píxeles en la capa seleccionada interaccionarán con las capas visibles por debajo de la capa seleccionada.



Cree efectos interesantes eligiendo diferentes modos de fusión para las capas.

MODIFICACIÓN DE LA OPACIDAD DE UNA CAPA

Un menú y un campo en el panel **Capas** permiten controlar la transparencia de los píxeles de la capa seleccionada. Puede especificar una transparencia desde 0% (transparente) hasta 100% (opaca) en incrementos de 1%. Para cambiar la opacidad de una capa, haga clic en su nombre para seleccionarla. Introduzca un valor en el campo **Opacidad** o elija un valor en el menú desplegable para especificar la opacidad de los píxeles de la capa seleccionada. Si aplica un valor de opacidad a la imagen mediante el ficha **Imagen (Elemento → Modificar)**, la opacidad se aplicará a todas las capas visibles de la imagen.



Cambiar la opacidad de la capa seleccionada a XX por ciento crea un efecto interesante.

TRABAJO CON MÁSCARAS DE CAPA

Si se guardan máscaras de capa con los archivos PSD, puede habilitar o inhabilitar las máscaras en el panel **Capas** de la paleta **PSD Import**. Para habilitar o inhabilitar las máscaras de capa, pulse Mayús y haga clic en los iconos de **Máscara** en el panel **Capas**.

PARA DESHACER CAMBIOS EN LAS CAPAS

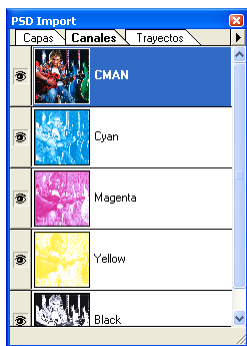
Si al cambiar el modo de fusión y la opacidad de las capas se producen resultados indeseables, es posible devolver las capas a su estado original en el archivo PSD importado. Para ello, elija **Invertir capa** o **Invertir todas las capas** en el menú de la paleta **PSD Import** o en el menú contextual.



Los comandos **Deshacer** y **Rehacer** del menú **Edición** no funcionan con los cambios realizados en la paleta **PSD Import**.

TRABAJO CON CANALES PSD

Los canales de Photoshop almacenan información sobre el color de las imágenes. Por omisión, las imágenes en escala de grises y color indexado tienen un canal, las imágenes en RGB tienen tres canales y las imágenes en CMYK tienen cuatro canales. Colectivamente, todos ellos se denominan *canales por omisión*. Use el panel **Canales** de la paleta **PSD Import** para mostrar y ocultar todos los canales, cambiar el color y la solidez de tinta de un canal seleccionado de color plano o canal alfa, y asignar colores planos a colores indexados seleccionados. Por ejemplo, podría asignar efectos especiales como colores planos, barnices, grabados y troquelados a los canales.



El panel **Canales** de la paleta **PSD Import** muestra los canales por omisión del archivo PSD y los posibles canales adicionales creados para el archivo.

MOSTRAR Y OCULTAR CANALES

Los canales que no están ocultos se visualizan en pantalla y pueden imprimirse, mientras que los canales ocultos no se visualizan en pantalla y no pueden imprimirse. El proceso para mostrar y ocultar los canales es igual que el que se sigue con las capas.

- Pulse Opción/Alt, y haga clic en el icono **Del ojo** para ocultar todos los canales, salvo uno.
- Pulse Opción+Mayús /Alt+Mayús, y haga clic en el cuadro vacío para mostrar todos los canales.

Cuando se hace clic en el canal compuesto se muestran todos los canales por omisión, como CMYK o RGB.



Por omisión, los canales se visualizan en escala de grises en el panel **Canales**. Seleccione el comando **Mostrar canales en color** en el menú de la paleta **PSD Import** para ver los canales en color.

MODIFICACIÓN DEL COLOR Y SOLIDEZ DEL CANAL

PSD Import permite cambiar el color, intensidad y solidez de tinta de cualquier color plano, máscara o canal alfa que se haya creado en Photoshop. Puede asignar colores planos a canales que sobreimprimen imágenes compuestas, y especificar la solidez para mostrar los canales en pantalla e imprimir colores compuesto (el valor de la solidez no se toma en consideración al imprimir separaciones de color).

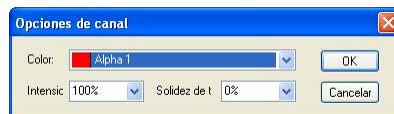
Los canales especificados como canales de máscara en Photoshop se importan de manera diferente que los canales especificados como colores planos. En Photoshop, a los canales de máscara se les asigna un ajuste de opacidad, mientras que a los canales planos se les asigna un ajuste de solidez. Puesto que PSD Import admite solidez de tinta, los canales de máscara se importan con un 0% de solidez de tinta. Los canales de color plano conservan el valor del ajuste de solidez guardado en el archivo PSD. Para trabajar con canales de esta manera, es necesario imprimir las separaciones desde QuarkXPress.

Para modificar el color, intensidad o solidez de tinta de los píxeles en un canal de color plano o canal alfa:

- 1 Haga clic en el nombre de un canal para seleccionarlo. No se pueden modificar los canales por omisión.
- 2 Seleccione **Opciones de canal** en el menú de la paleta **PSD Import** o el menú contextual.
- 3 Para cambiar el color de los píxeles en el canal, seleccione un color en el menú desplegable **Color** en el cuadro de diálogo **Opciones de canal**.



En el menú **Color** se enumeran todos los colores planos, colores multitinta y colores de cuatricromía que aparecen en el cuadro de diálogo **Colores** (menú **Edición**), excepto los colores **Blanco** y **Registro**.



Use el cuadro de diálogo **Opciones de canal** para modificar el color, intensidad y solidez de tinta de los canales de color plano y los canales alfa. Podría hacerlo para crear una plancha de barniz.

- 4 Para especificar un tinte para el color, seleccione un valor de **0%** a **100%** en incrementos de 1% en el menú desplegable **Intensidad**.
- 5 Para cambiar la manera en que los píxeles se visualizan en el canal, seleccione una opción en el menú desplegable **Solidez de tinta** o introduzca un valor de **0%** a **100%** en incrementos de 1% en el campo.



Un valor alto de solidez (100%) muestra el canal como una tinta opaca, como con los colores planos. Un valor bajo de opacidad (0%) muestra el canal semitransparente, como con los barnices.

- 6 Haga clic en **OK** para guardar los cambios.

TRABAJO CON CANALES DE COLORES INDEXADOS

Por omisión, cuando se imprimen separaciones de color desde QuarkXPress usando PSD Import, los colores en las imágenes de color indexado se separan en CMYK. Esto puede invalidarse si se crea un color plano o un color multitinta en QuarkXPress (**Edición → Colores**) y se asigna a los colores indexados seleccionados en la imagen. PSD Import también permite crear colores planos a partir de los colores en la imagen de colores indexados. Los colores indexados que no se modifiquen seguirán separándose en CMYK.

Para asignar colores planos a colores indexados:

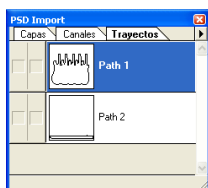
- 1 Con la paleta **PSD Import** abierta, seleccione un archivo PSD con color indexado.
- 2 En el panel **Canales**, haga doble clic en el canal **Indexado** o elija **Opciones de canal** en el menú de la paleta o el menú contextual.
- 3 Para asignar un color plano a un color indexado, haga clic en la muestra de color indexado en el cuadro de diálogo y después elija una opción en el menú desplegable **Color**.



Use el cuadro de diálogo **Opciones de color indexado** para traducir colores indexados a colores planos para impresión.

TRABAJO CON TRAYECTOS PSD

También puede usar PSD Import para elegir entre trayectos incrustados que se usarán para recorte y contorno. Puede crear trayectos de recorte en Photoshop para aislar el primer plano del fondo de una imagen, aislar diferentes aspectos de una imagen para efectos de experimentación y crear contornos de distribución de texto. El panel **Trayectos** en la paleta **PSD Import** proporciona un cómodo acceso al trayecto de recorte y a las funciones de contorno de texto en QuarkXPress.



Use el panel **Trayectos** de la paleta **PSD Import** para seleccionar trayectos de recorte para efectos de visualización y contorno de texto.

CONTROL DEL CONTORNEO DE TEXTO

Usando el panel **Trayectos**, puede seleccionar diferentes trayectos de recorte que se usarán para los contornos de distribución del texto. El contorno de distribución de texto no necesita ser igual que el trayecto de recorte que muestran los controles. Para seleccionar un contorno de distribución de texto, haga clic en el cuadro vacío en la primera columna. Aparecerá el icono de **Contorneo de texto** y el texto se distribuirá alrededor de los contornos del trayecto de recorte.



Para que el contorno de texto ocurra en QuarkXPress, es necesario que el cuadro de imagen esté delante del texto. Si el texto no se distribuye, seleccione el cuadro de imagen y elija **Elemento → Traer delante → Elemento → Traer al frente**.

SELECCIÓN DE UN TRAYECTO DE RECORTE

También puede usar el panel **Trayectos** para controlar la visualización de una imagen, seleccionando un trayecto de recorte creado en Photoshop. Para seleccionar un trayecto de recorte, haga clic en el cuadro vacío en la segunda columna. Aparecerá el icono de **Trayecto de recorte** así como el área de la imagen dentro del trayecto de recorte seleccionado.

DESHACER CAMBIOS EN LOS TRAYECTOS

Puede deshacer cualquier cambio que realice a los trayectos en PSD Import. Los trayectos volverán a su estado original como se crearon en el archivo PSD importado. Para ello, elija **Invertir trayecto** o **Invertir todos los trayectos** en la paleta **PSD Import** o en el menú contextual.



Los comandos **Deshacer** y **Rehacer** del menú **Edición** no funcionan con los cambios realizados en la paleta **PSD Import**.

OPTIMIZACIÓN DEL ENTORNO DE PSD IMPORT

Cuando se importa una imagen PSD a una maqueta de QuarkXPress, PSD Import crea una vista previa de conformidad con las especificaciones actuales en el panel **Pantalla** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**). Para visualizar imágenes de Adobe Photoshop, PSD Import utiliza una caché para acelerar su presentación en pantalla. Para controlar la utilización de la memoria y la velocidad de regeneración, puede optimizar el entorno de PSD Import mediante las especificaciones de pantalla de QuarkXPress y modificar la configuración de la caché mediante las preferencias.

MODIFICACIÓN DE LAS ESPECIFICACIONES DE PANTALLA DE QUARKXPRESS

Para optimizar la presentación en pantalla, considere la posibilidad de usar vistas previas en **Baja resolución** (**Elemento → Pantalla**) en lugar de **A toda resolución**. Además, puede reducir las especificaciones de **TIFF en color** y **TIFF grises** en el panel **Pantalla** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**), y volver a importar las imágenes. Este cambio afecta solamente a las nuevas imágenes que se importen.

MODIFICACIÓN DE LAS PREFERENCIAS DE PSD IMPORT

Use el cuadro de diálogo **Preferencias de PSD Import** (**Utilidades → PSD Import**) para especificar ajustes que controlan el tamaño y ubicación de la caché utilizada para almacenar datos de imágenes. También se pueden borrar los datos de imágenes de la caché en caso necesario.



Use el cuadro de diálogo **Preferencias de PSD Import** para personalizar el tamaño y ubicación de la caché utilizada para almacenar datos de imágenes.

El cuadro de diálogo **Preferencias de PSD Import** funciona como sigue:

- Campo **Tamaño**: Para incrementar la cantidad de espacio en disco asignado a la memoria caché de datos de imágenes, escriba un valor entre 1MB y 32,767MB en el campo **Tamaño**. Ésta es la cantidad de espacio de memoria que los archivos de la caché utilizan mientras usted trabaja con imágenes usando PSD Import. Este espacio no se conserva en la unidad de disco duro y se libera después de salir de QuarkXPress.
- Mientras QuarkXPress y PSD Import se están ejecutando, PSD Import utiliza todo el espacio en disco duro que sea necesario para almacenar las imágenes. Al salir de QuarkXPress, los datos de imágenes almacenados en la memoria caché se limitan a la cantidad que usted asigne.

- Botón **Limpiar caché**: Si experimenta problemas debido a la falta de espacio libre en disco duro, puede borrar los datos de imágenes almacenados en la caché haciendo clic en este botón.
- Botón **Seleccionar**: En Mac OS, la carpeta “PSD Import Cache” se localiza en “disco duro\Usuario\<nombre de usuario>\Biblioteca\Preferencias”. En Windows, la carpeta “PSD Import Cache” se localiza dentro de la carpeta “XTension” en la carpeta de la aplicación QuarkXPress. Si esta ubicación tiene espacio insuficiente en el disco duro, seleccione una carpeta diferente.
- Los cambios realizados en el tamaño y ubicación de la caché surtirán efecto después de salir de QuarkXPress.

MANEJO DE ARCHIVOS PSD MODIFICADOS O FALTANTES

Como ocurre con otros archivos de imagen, QuarkXPress necesita los datos más recientes para mostrar correctamente las imágenes PSD. Si realiza cambios en los archivos de imagen en Photoshop o los mueve, puede terminar con imágenes modificadas o faltantes en **Utilización de imágenes (Utilidades → Utilización → Imágenes)**.

PSD Import no le permitirá seguir trabajando con los archivos PSD hasta que actualice los vínculos de las imágenes modificadas o faltantes. Un icono de Alto con un mensaje aparecerá en la parte inferior de la paleta **PSD Import** según se indica a continuación:

- Actualización de vínculos: Para una modificación sencilla en Photoshop, como un cambio en el nombre de un archivo o un modo de fusión u opacidad diferente, haga clic en el icono de **Alto** para actualizar el vínculo. Para actualizar todos los casos de la imagen en el documento, pulse Opción/Alt y haga clic en el icono de **Alto**.
- Volver a importar archivos PSD: Para una modificación compleja en Photoshop, como un cambio de modo o la adición de capas, canales o trayectos, tiene que actualizar el vínculo para realizar cualquier cambio posterior con PSD Import. Haga clic en el icono de **Alto** para abrir el panel **Imágenes** del cuadro de diálogo **Utilización**, y luego localice o actualice el archivo de imagen.



El icono de **Alto** en la parte inferior de la paleta **PSD Import** indica archivos PSD modificados o faltantes.

ABRIR PROYECTOS DE QUARKXPRESS SIN PSD IMPORT

Puede abrir e imprimir un proyecto de QuarkXPress que contiene archivos PSD nativos incluso si PSD Import XTensions no está instalado. Sin embargo, si imprime una maquetación sin el software PSD Import XTensions, sólo se imprimirán vistas previas en baja resolución de las imágenes.



El panel **Imágenes** del cuadro de diálogo **Utilización** (menú **Utilidades**) muestra la indicación “No XTension” en la columna **Estado** de los archivos PSD cuando PSD Import XTensions no está en ejecución.

IMPRIMIR CON PSD IMPORT

Cuando imprima una maquetación usando PSD Import, podrá especificar las capas, canales y trayectos dentro de cada imagen PSD que desea imprimir. Puesto que el icono de **Ojo** en la paleta **PSD Import** controla tanto la visualización como la impresión, las imágenes se imprimen como se ven. De este modo, si tiene varias versiones de una imagen en diferentes capas de PSD Import, asegúrese de que la capa que contiene la versión de la imagen que necesita imprimir esté visible en el cuadro de imagen.



Si imprime una maquetación sin que el software PSD Import XTensions esté en ejecución, los archivos PSD se imprimirán como vistas previas compuestas en baja resolución. Las capas, canales e información sobre los trayectos no estarán disponibles y las imágenes no se separarán.

CREACIÓN DE PLACAS DE COLOR PLANO Y BARNIZ

Con PSD Import, puede crear placas de colores planos y barnices en partes de una imagen. Será necesario preparar el archivo de imagen para estas placas en Photoshop.

CREACIÓN DE UNA PLACA DE COLOR PLANO

Tal vez desee que una parte de una imagen CMYK en Photoshop se imprima en un color plano; por ejemplo, el logotipo de su empresa. Para lograrlo, seleccione primero el área en Photoshop y cree un canal a partir de ahí. Si sabe qué color desea, puede especificar el color y la opacidad del canal en Photoshop. Si está seguro respecto al color, puede darle al canal el nombre del color para que se imprima en las separaciones. Si no está seguro respecto al color, dé al canal un nombre genérico, como “color plano”.

Si prefiere especificar el color una vez que vea la imagen en la maquetación, use el comando **Opciones de canal** de PSD Import (en el menú de la paleta en la ficha **Canal**). También puede usar PSD Import para cambiar el color y la opacidad que se especificaron en Photoshop.

CREACIÓN DE UNA PLACA DE BARNIZ

En Photoshop, cree un canal que contenga el área que se va a barnizar, por ejemplo, guardando una selección como una máscara. Llame a este canal “Barniz” en el cuadro de diálogo **Opciones** de canal. Cuando importe esta imagen al proyecto de QuarkXPress, un nuevo color plano llamado “Barniz” se añadirá a la lista de colores de QuarkXPress.

Cuando imprima separaciones, asegúrese de que la placa de barniz esté visible en la paleta **PSD Import**; de lo contrario, esta placa no se imprimirá. Para impresión compuesta, si no necesita un color, conviene establecer en blanco el color del barniz en el cuadro de diálogo **Editar color** de QuarkXPress (**Edición → Colores**). De este modo, la placa de barniz no se incluirá en el compuesto, pero se separará correctamente cuando se impriman separaciones.

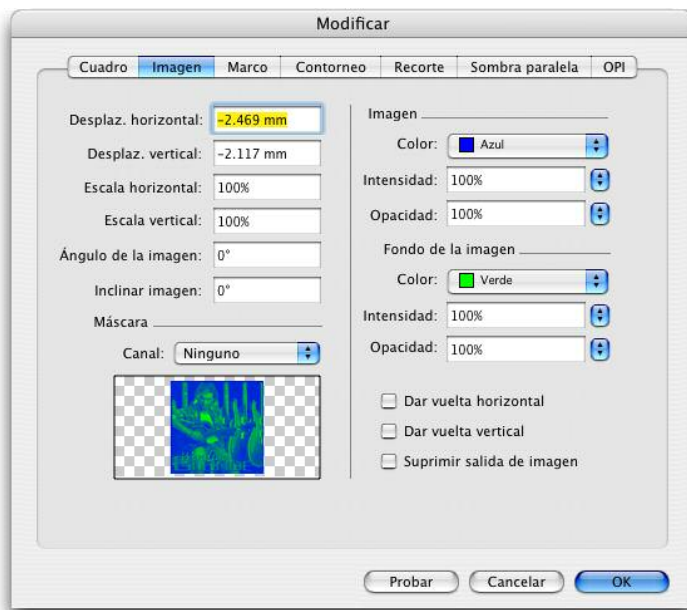
TRABAJO CON IMÁGENES

Algunos aspectos del trabajo con imágenes han cambiado en QuarkXPress 7, entre otros, cómo se aplica el color de fondo a los cuadros y cómo se sustituyen las imágenes cuando vuelven a importarse.

ESPECIFICACIÓN DE COLORES DE FONDO PARA IMÁGENES

En las versiones anteriores de QuarkXPress, cuando se aplicaba color a imágenes en escala de grises y líneas artísticas, los píxeles blancos adquirían su color del color de fondo del cuadro de imagen. De modo que si un cuadro de imagen tenía un fondo rojo y se importaba una imagen en escala de grises, los píxeles negros, blancos y grises tomaban tonalidades de rojo. Para aumentar las opciones de diseño con imágenes, QuarkXPress 7 ofrece ahora color de cuadro, color de imagen y color de fondo de la imagen. Las características funcionan como sigue:

- **Color de cuadro:** El color del cuadro controla el fondo del cuadro de imagen (**Elemento → Modificar → ficha Cuadro → área Cuadro →** menú desplegable **Color** o el icono **Color de fondo** de la paleta **Colores**).
- **Color de imagen:** El color de imagen aplica a los píxeles negros y grises en la imagen (**Elemento → Modificar → panel Imagen → área Imagen** fi menú desplegable **Color** o el icono **Color de imagen** de la paleta **Colores**).
- **Color de fondo de la imagen:** El color de fondo de la imagen aplica a los píxeles blancos y grises en la imagen (**Elemento → Modificar → ficha Imagen → área Fondo →** menú desplegable **Color** o el icono **Color de fondo de la imagen** de la paleta **Colores**).
- En el caso de los píxeles grises, el color de imagen y el color de fondo de la imagen se mezclan.
- Si especifica opacidades diferentes en el color de imagen o el color de fondo de la imagen, los colores interaccionarán entre sí y con el color de cuadro.



A la izquierda, el ficha **Imagen (Elemento → Modificar)** incluye un menú desplegable **Color** en el área **Imagen** y el área **Fondo**.

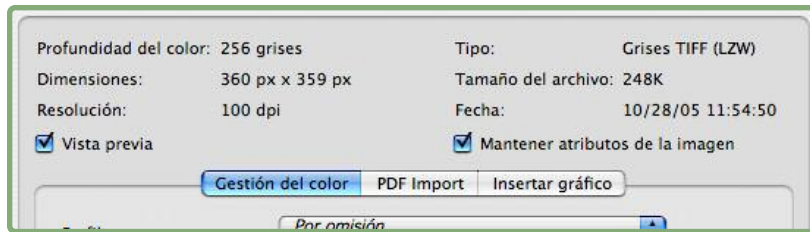


Cuando se abre un documento o proyecto de una versión anterior de QuarkXPress, el color de cuadro se correlaciona con el color de fondo de la imagen para que la imagen se vea igual.

MANTENER LOS ATRIBUTOS DE IMAGEN

Cuando se importa una imagen a un cuadro de imagen — ya sea que el cuadro contenga una imagen o no — QuarkXPress 7 brinda la opción de conservar todos los atributos de imagen. Por ejemplo, si un cuadro de imagen vacío en una plantilla específica que la imagen debe reducirse 50% y girarse 90°, puede importar una nueva imagen y esos atributos se aplicarán automáticamente. O si ha pasado algún tiempo ajustando a la perfección una imagen en un cuadro, y luego decide usar una imagen ligeramente diferente del mismo modo, puede importar una imagen diferente con todos los mismos atributos.

Para importar una imagen y conservar los atributos especificados para el cuadro o la imagen existente, seleccione **Mantener atributos del cuadro de imagen** en el cuadro de diálogo **Importar imagen** (menú **Archivo**). Se conservarán los siguientes atributos del ficha **Imagen** del cuadro de diálogo **Modificar** (menú **Elemento**): desplazamiento, escala, ángulo, inclinar, dar vuelta y suprimir impresión, junto con el color, intensidad y opacidad tanto para la imagen como para el fondo de la imagen.



Use la casilla de verificación **Mantener atributos del cuadro de imagen** en el cuadro de diálogo **Importar imagen** (menú **Archivo**) para controlar si una nueva imagen tendrá los mismos atributos que la imagen existente.



La opción **Mantener atributos del cuadro de imagen** aparece seleccionada por omisión. Si prefiere comenzar con los atributos de imagen predeterminados en las preferencias cuando importe alguna imagen, deseleccione **Mantener atributos del cuadro de imagen** en el panel **Interactivas** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**). Esta casilla de verificación también controla si los cuadros de imagen conservarán sus atributos cuando las imágenes se peguen en otros cuadros. Se trata de una **preferencia de la aplicación**, por lo que se convertirá en el ajuste predeterminado de su copia de QuarkXPress. Sin embargo, puede seleccionar o deseleccionar **Mantener atributos del cuadro de imagen** cada vez que importe una imagen.

CONVERSIÓN DEL MODO CROMÁTICO DE UNA IMAGEN

En versiones anteriores de QuarkXPress, podían usarse comandos del teclado que permitían convertir el modo cromático de una imagen al importarla. En concreto, para convertir imágenes en color en escala de grises, imágenes en escala de grises en blanco y negro, e imágenes en blanco y negro en escala de grises, se pulsaba la tecla Comando/Ctrl al tiempo que se hacía clic en **Abrir** en el cuadro de diálogo **Importar imagen** (menú **Archivo**). Si necesita convertir el modo cromático de una imagen, exporte la imagen con QuarkVista, como se explicó anteriormente en “Exportación de archivos de imagen”.

Debido a las características ampliadas de manejo de imágenes en QuarkXPress 7, estas conversiones ya no se admiten. Si abre un documento o proyecto de una versión anterior de QuarkXPress, las imágenes convertidas seguirán visualizándose correctamente.

Capítulo 2: Sincronización y contenido compartido

Con la arquitectura de QuarkXPress 7, se puede usar la característica de sincronización para presentar la misma información en diferentes formatos y distribuirla a través de múltiples canales. Además de hacer los diseños a la medida de las necesidades del soporte — impresión o Web —, también puede crear proyectos que contengan maquetaciones de varios tamaños. Lo mejor de todo es que agilizará su trabajo sincronizando automáticamente el contenido entre maquetaciones de cualquier tipo.

EXPLICACIÓN DE LA SINCRONIZACIÓN

La edición moderna de publicaciones ofrece una amplia variedad de canales para entrega de contenido. Los periódicos y revistas, que anteriormente sólo estaban disponibles en formato impreso, ahora se publican en prensa, en la Web y en una variedad de formatos basados en XML destinados para dispositivos como los teléfonos móviles. Incluso el contenido que sólo se ofrece en versión impresa a veces necesita diversificarse en diferentes formatos de salida; por ejemplo, cuando el mismo contenido tiene que producirse en formato tamaño carta y en A4.

Esta diversificación de los formatos de entrega es favorable para los editores, pero no les hace la vida más fácil. Si alguna vez ha trabajado en un proyecto en el que es preciso mantener el mismo contenido idénticamente en varios lugares, sabe que se corren ciertos riesgos. ¿Qué sucede si la versión para imprimir se actualiza, pero no así la versión para Web? Tener dos versiones diferentes de lo que debería ser el mismo contenido es simplemente poco profesional.

Este problema se debe en parte al hecho de que las organizaciones usan diferentes herramientas para producir contenido que se entregará en distintos formatos. Sin embargo, el problema puede presentarse incluso dentro del juego de herramientas para un solo soporte: ¿cómo puede mantenerse la versión en tamaño carta de un documento impreso en sincronía con la versión en tamaño A4, si se encuentran en archivos totalmente diferentes? Resulta evidente que lo que se requiere es una herramienta que no sólo le permita producir contenido para varios formatos de salida, sino que también le ofrezca la capacidad de sincronizar ese contenido entre diseños de distintos tipos y tamaños.

Para solucionar este problema, QuarkXPress 7 incluye una serie de características especializadas:

- **Múltiples maquetaciones en un solo archivo de proyecto:** Un solo archivo de proyecto de QuarkXPress puede contener múltiples maquetaciones para impresión, múltiples páginas de un sitio Web o una combinación de ambas.
- **Sincronización:** Esta característica permite vincular contenido que se utiliza en distintos lugares dentro de un archivo de proyecto. Si una copia del contenido cambia, las demás se actualizan de inmediato y automáticamente para reflejar dichos cambios. Se puede sincronizar texto (con y sin formato), imágenes, cuadros, líneas y Composition Zones (véase el capítulo 8, “Composition Zones”).
- **Vistas divididas:** Esta característica permite ver diferentes partes de un proyecto al mismo tiempo. Use esta característica para examinar dos páginas de la misma maquetación, dos maquetaciones completamente diferentes o incluso tener dos vistas distintas de la misma página. Cuando use esta característica, podrá ver de inmediato cómo los cambios en una parte del proyecto afectan a las demás.

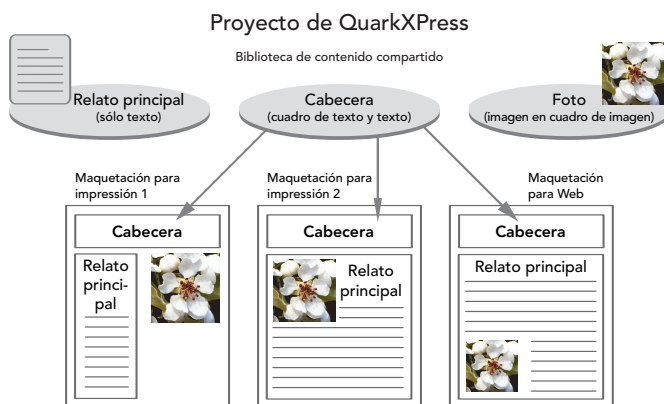
En este capítulo se explica cómo puede usar estas características para garantizar no sólo que sus materiales publicados sean sistemáticamente de alta calidad, sino también que sean congruentes y uniformes entre sí.

EXPLICACIÓN DE LA BIBLIOTECA DE CONTENIDO COMPARTIDO

Cada persona concibe la sincronización de distintas maneras. Si usted está familiarizado con las páginas maquetada, podría suponer que la sincronización emplea una “versión maestra” de un elemento para determinar el aspecto de todos los demás casos de dicho elemento. O podría suponer que cuando dos elementos se sincronizan, un cambio en el elemento A actualiza automáticamente el elemento B y viceversa. ¿Qué punto de vista es correcto?

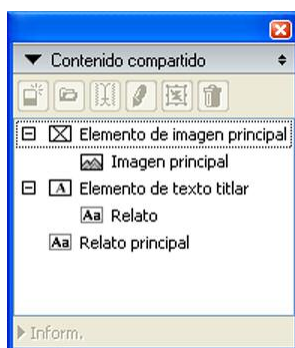
La respuesta que los dos son correctos. En la mayoría de los elementos sincronizados, QuarkXPress mantiene una versión maestra, pero la almacena en una parte invisible del archivo de proyecto que se llama *biblioteca de contenido compartido*. Cuando se realiza un cambio en cualquier elemento sincronizado en una maquetación, ese cambio se graba en la versión maestra en la biblioteca de contenido compartido, y en seguida, QuarkXPress actualiza automáticamente todas las copias sincronizadas de dicho elemento en el proyecto para que reflejen el cambio. De este modo, si actualiza el elemento A, el elemento B se actualiza automáticamente por medio del elemento maestro en la biblioteca de contenido compartido, y si modifica el elemento B, el elemento A se actualiza de la misma manera.

En la biblioteca de contenido compartido se pueden guardar imágenes, cuadros, líneas, texto con y sin formato, Composition Zones y otros elementos que desee reutilizar o sincronizar. Después de crear uno de estos elementos, agréguelo a la biblioteca de contenido compartido y sincronícelo (o “compártalo”).



La biblioteca de contenido compartido contiene texto, imágenes, líneas, Composition Zones y elementos que pueden usarse en diferentes maquetaciones dentro de un proyecto. Cuando cambie cualquier caso de un elemento de la biblioteca de contenido compartido en una maquetación, todos los casos en todas las maquetaciones se actualizan automáticamente porque todos ellos están vinculados a la versión maestra en la biblioteca de contenido compartido.

Los elementos en la biblioteca de contenido compartido se muestran en la paleta **Contenido compartido**. Desde esta paleta, puede duplicar y sincronizar ese contenido en diferentes maquetaciones, como se ilustra a continuación.



La paleta **Contenido compartido** proporciona acceso a los elementos contenidos en la biblioteca de contenido compartido. Aquí, la “Maquetación para impresión 1” utiliza el “Cuadro de imagen Relato principal” y la imagen que contiene, pero la “Maquetación para Web 1” sólo usa la imagen (en un cuadro de imagen más grande). Si la imagen cambia en cualquiera de las maquetaciones, ambas maquetaciones se actualizan automáticamente.



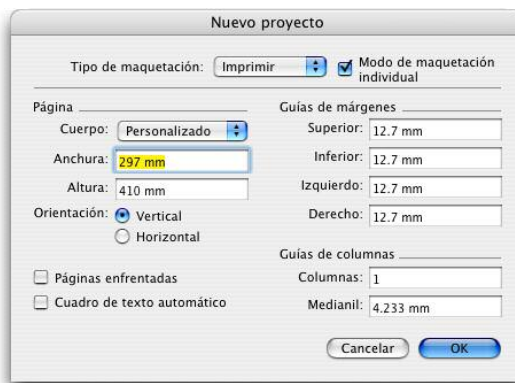
En versiones anteriores de QuarkXPress, la biblioteca de contenido compartido se llamaba “espacio independiente de maquetación”.

No es posible añadir un grupo a la biblioteca de contenido compartido. Sin embargo, puede convertir el grupo en una zona de composición y después añadir la zona de composición a la biblioteca de contenido compartido. Encontrará más información en el capítulo 8, “Composition Zones”.

CREACIÓN DE MÚLTIPLES MAQUETACIONES EN UN SOLO PROYECTO

Para crear un solo proyecto con múltiples maquetaciones:

1 Elija Archivo → Nuevo → Proyecto.



Use el cuadro de diálogo **Nuevo proyecto** para habilitar múltiples maquetaciones en el proyecto y especificar los ajustes de la primera maquetación.

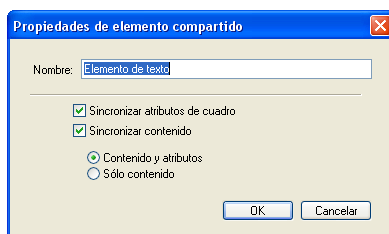
- 2 Introduzca el nombre de la maquetación en el campo **Nombre de la maquetación**. Tenga en cuenta que el nombre de la maquetación es independiente del nombre del archivo del proyecto. Una maquetación puede tener el mismo nombre que el proyecto o un nombre diferente.
- 3 Deseleccione **Modo de maquetación individual**.
- 4 Especifique los parámetros de la primera maquetación y haga clic en **OK**.
- 5 Elija **Maquetación → Nueva** para abrir el cuadro de diálogo **Nueva maquetación**. Los controles son los mismos que en el cuadro de diálogo **Nuevo proyecto**, salvo por la casilla de verificación **Modo de maquetación individual**. Especifique un nombre, tipo de maquetación, tamaño, orientación, márgenes y columnas, y haga clic en **OK**.
- 6 Repita el paso 4 para cada maquetación que desee añadir al proyecto.
- 7 Elija **Archivo → Guardar**, introduzca el nombre del proyecto y elija una ubicación.

SINCRONIZACIÓN DEL CONTENIDO

Puede sincronizar los elementos, el contenido de éstos o ambas cosas. Sin embargo, sólo puede especificar las opciones de sincronización en el momento en que añada un elemento o contenido a la paleta **Contenido compartido**.

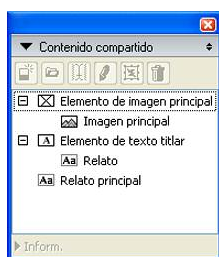
Para sincronizar texto y contenido y atributos de cuadro de texto:

- 1 Abra la paleta **Contenido compartido** (menú **Ventana**).
- 2 Haga clic en un cuadro de texto.
- 3 Haga clic en el botón **Nuevo**  en la paleta **Contenido compartido** para abrir el cuadro de diálogo **Propiedades de elemento compartido**.



Use el cuadro de diálogo **Propiedades de elemento compartido** para sincronizar contenido exclusivamente o conjuntamente con atributos del contenido (como los parámetros del cuadro y el estilo aplicado).

- 4 Seleccione **Sincronizar atributos del cuadro**. Consulte las diferentes opciones para cuadros y contenido en el apartado “Explicación de las opciones de sincronización” más adelante.
- 5 Seleccione **Sincronizar contenido**, y haga clic en **Contenido y atributos**.
- 6 Haga clic en **OK** para añadir el cuadro de texto a la paleta **Contenido compartido**.



La paleta **Contenido compartido** (menú **Ventana**) proporciona acceso a elementos y contenido en la biblioteca de contenido compartido. En este ejemplo, el cuadro de la cabecera y el contenido, el texto del relato principal, así como la imagen del relato principal están sincronizados en las tres maquetaciones. Si se modifica el texto o la imagen en cualquiera de las tres maquetaciones, el contenido se actualiza automáticamente en todas.

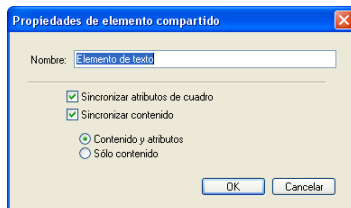


También puede almacenar líneas, trayectos de texto (con y sin texto y atributos de texto) y cuadros sin contenido en la paleta **Contenido compartido** para ahorrar tiempo y no tener que recrear un estilo específico.

Puede sincronizar el texto contenido en una celda de una tabla, pero no puede sincronizar una tabla completa o sus atributos.

EXPLICACIÓN DE LAS OPCIONES DE SINCRONIZACIÓN

Cuando añada elementos y contenido a la paleta **Contenido compartido**, puede elegir varias opciones de sincronización en el cuadro de diálogo **Propiedades de elemento compartido**.



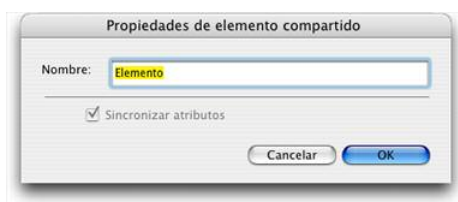
Las selecciones que realice en el cuadro de diálogo **Propiedades de elemento compartido** determinan si la paleta **Contenido compartido** se usará simplemente para almacenamiento o también para sincronización.

- Para sincronizar el contenido del cuadro de texto, trayecto de texto o cuadro de imagen seleccionado sin sincronizar el cuadro o trayecto propiamente dicho, deseleccione **Sincronizar atributos del cuadro** y seleccione **Sincronizar contenido**. El texto sincronizado de este modo debe arrastrarse a un cuadro o trayecto de texto, y las imágenes sincronizadas de este modo deben arrastrarse a un cuadro de imagen.
- Puede sincronizar el texto o imagen y sus atributos de contenido (como el formato del texto y la escala, rotación y efectos de las imágenes) haciendo clic en **Contenido y atributos**.
- Puede sincronizar el texto o imagen y permitir ediciones únicas de los atributos de contenido haciendo clic en **Sólo contenido**. Si hace esto, podrá aplicar formato diferente al texto o imagen en las distintas partes del proyecto. Sin embargo, si edita el texto o actualiza la imagen en un lugar, el cambio se reflejará en todas partes.
- Para sincronizar un cuadro de texto, trayecto de texto o cuadro de imagen y sus atributos *sin* sincronizar su contenido, seleccione **Sincronizar atributos del cuadro** y deseleccione **Sincronizar contenido**. Por ejemplo, pongamos por caso que hace esto con un cuadro de texto o imagen y luego arrastra dos copias del cuadro. Si cambia el tamaño de uno de los cuadros y le añade un marco, el tamaño del otro cuadro cambia automáticamente y adquiere el mismo marco. Sin embargo, puede importar contenido diferente en cada cuadro.

Para sincronizar los atributos de un elemento, el contenido y los atributos del contenido, seleccione **Sincronizar atributos del cuadro** y **Sincronizar contenido**, y haga clic en **Contenido y atributos**. Si sincroniza dos cuadros de este modo, cualquier cambio que realice en uno se aplica automáticamente al otro, incluidos los cambios en el tamaño del cuadro, su contenido y formato.

SINCRONIZACIÓN DE LÍNEAS Y CUADROS SIN CONTENIDO

Cuando añada una línea o un cuadro sin contenido a la paleta **Contenido compartido**, puede darle un nombre al elemento. Los cambios subsiguientes en cualquier caso del elemento se aplican a todos los casos.



Use el cuadro de diálogo **Propiedades de elemento compartido** para las líneas y los cuadros sin contenido (**Elemento** → **Contenido** → **Ninguno**).

SINCRONIZACIÓN DE CONTENIDO BLOQUEADO

Los ajustes de bloqueo se conservan en los elementos sincronizados. Por ejemplo, si selecciona **Elemento** → **Bloquear** → **Bloquear contenido de imagen** para el contenido de un cuadro de imagen y luego sincroniza el cuadro de imagen, su contenido y los atributos del contenido, la imagen seguirá bloqueada cuando coloque copias del cuadro sincronizado. Esto es, no podrá importar texto o imágenes ni sustituir de ningún modo el contenido de las copias sincronizadas. Si bloquea la posición de un elemento (**Elemento** → **Bloquear** → **Bloquear posición**) y luego lo añade a la paleta **Contenido compartido**, no podrá moverlo después de que arrastre el elemento a una página de la maquetación. Si desbloquea la posición o contenido de un elemento sincronizado, todos los casos se desbloquearán.

COLOCACIÓN DE ELEMENTOS Y CONTENIDO SINCRONIZADOS

Para usar un elemento sincronizado, arrástrelo de la paleta **Contenido compartido** a la página de la maquetación. Sin embargo, para usar contenido sincronizado sin su cuadro o trayecto, necesitará trazar primero un cuadro de imagen, cuadro de texto o trayecto de texto para contenerlo.

COLOCACIÓN DE UN ELEMENTO SINCRONIZADO

Para colocar un elemento sincronizado:

- 1 Seleccione la entrada del elemento en la paleta **Contenido compartido**.
- 2 Arrastre la entrada de la paleta **Contenido compartido** a la página.

COLOCACIÓN DE CONTENIDO SINCRONIZADO

Para colocar contenido sincronizado:

- 1 Seleccione un cuadro de texto, trayecto de texto o cuadro de imagen.
- 2 Seleccione la entrada de contenido de texto o imagen en la paleta **Contenido compartido** y haga clic en **Insertar** .

Observe cómo los controles de cambio de tamaño del elemento cambian a símbolos de sincronización .

También puede arrastrar la entrada de texto o imagen de la paleta **Contenido compartido** a un cuadro de texto, trayecto de texto o cuadro de imagen activo.



Si ha compartido un elemento y su contenido, puede hacer clic en el control extensor a la izquierda del nombre del elemento en la paleta **Contenido compartido** para mostrar el contenido del elemento; en seguida, arrastre el contenido del elemento a un cuadro de imagen, cuadro de texto o trayecto de texto en la maquetación.

Si inserta contenido sincronizado en un cuadro o trayecto que ya tiene contenido, un mensaje de advertencia le indicará que el contenido anterior será sustituido.

Para observar cómo se actualiza simultáneamente el contenido sincronizado, vea “Múltiples vistas de maquetación” más adelante.

IMPORTACIÓN DE CONTENIDO A LA BIBLIOTECA DE CONTENIDO COMPARTIDO

Además de importar texto o imágenes en cuadros de texto o imagen, puede usar dos métodos diferentes para importar contenido directamente en la paleta **Contenido compartido**.

Para importar contenido usando el cuadro de diálogo **Configuración de colaboración**:

- 1 Con una maquetación activa, elija **Archivo** → **Configuración de colaboración**.
- 2 Haga clic en la ficha **Contenido**.
- 3 Haga clic en **Importar imagen** o en **Importar texto**.
- 4 Desplácese hasta el archivo y haga clic en **Abrir**.

El contenido importado aparece en la ficha **Contenido** del cuadro de diálogo **Configuración de colaboración** y en la paleta **Contenido compartido**. Si arrastra una imagen así importada a la maquetación desde la paleta **Contenido**

compartido, el nombre y la vía de acceso a la imagen aparecen en el cuadro de diálogo **Utilización** (menú **Utilidades**).

Para importar contenido usando el botón **Examinar** en la paleta

Contenido compartido:

- 1 Seleccione una entrada de imagen o texto en la paleta **Contenido compartido**.

En algunos casos, puede tratarse de un cuadro de imagen, cuadro de texto o trayecto vacío en el que se seleccionó la opción **Sincronizar contenido** en el cuadro de diálogo **Propiedades de elemento compartido**. Véase el apartado anterior “Sincronización de contenido”.

- 2 Haga clic en **Examinar**.

- 3 Desplácese hasta el archivo de texto o imagen que desea usar y haga clic en **Abrir**. El archivo de texto o imagen recién compartido llenará el trayecto o cuadro de texto vacío, o el nuevo contenido sustituirá todos los casos del contenido anteriormente compartido.



El texto así importado se incrusta en el archivo del proyecto; no se mantiene ningún vínculo con el archivo de texto original. Sin embargo, las imágenes así importadas pueden verse y actualizarse en el panel **Imágenes** del cuadro de diálogo **Utilización**.

MÚLTIPLES VISTAS DE MAQUETACIÓN

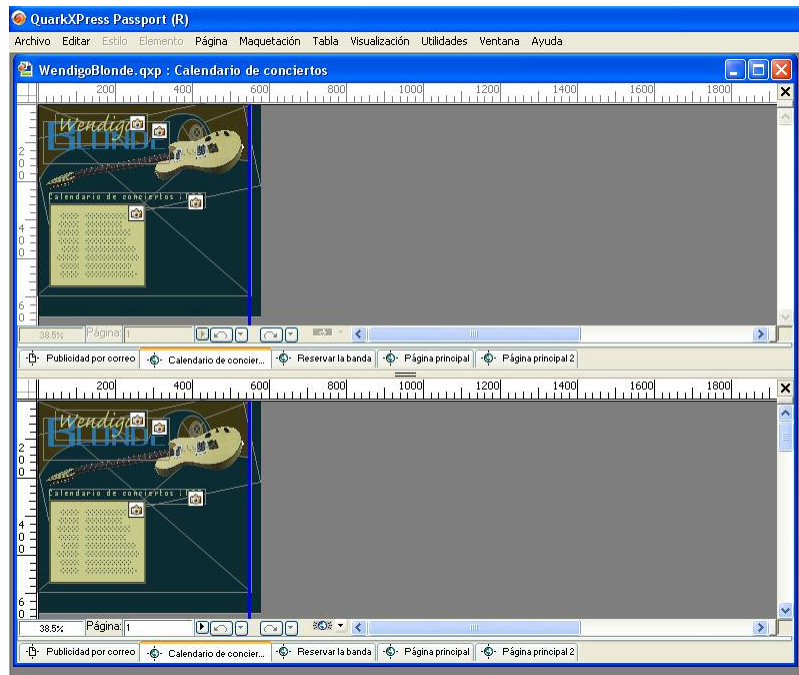
Con QuarkXPress 7, es posible abrir múltiples vistas de una maqueta al mismo tiempo, y ver los cambios en todas las vistas de manera simultánea. Puede dividir varias vistas horizontal o verticalmente dentro de la ventana del proyecto o crear nuevas ventanas que pueden cambiar de tamaño y posición, pero que muestran el mismo proyecto que las otras vistas.

Con las versiones anteriores de QuarkXPress, los usuarios tenían que cambiar a un plano general con el zoom para ver toda la composición y hacer acercamientos para trabajar en los detalles. Con la característica de múltiples vistas de maqueta en QuarkXPress 7, podrá continuar perfeccionando los detalles con un alto nivel de porcentaje de ampliación y estar al pendiente de otra ventana que muestra toda la maqueta. También podrá verificar cómo los cambios afectan a las demás maquetaciones del proyecto (sin cambiar de vista).

DIVIDIR UNA VISTA

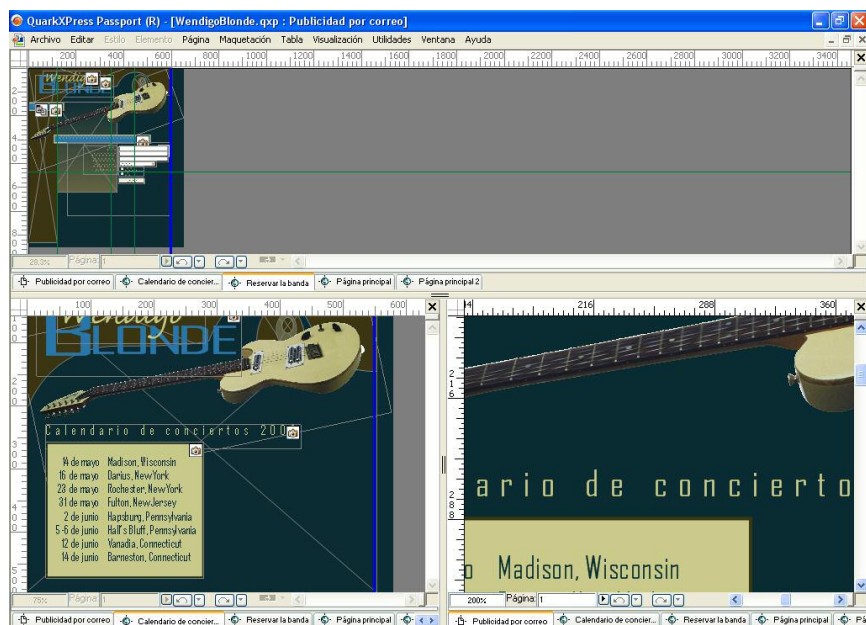
Si desea ver varias maquetaciones en una sola ventana del proyecto, puede orientar las diferentes vistas de manera horizontal o vertical y ajustar el tamaño independientemente después de elegir una vista.

- 1 Con el proyecto que contiene tres maquetaciones abiertas, elija **Ventana → Dividir ventana → Horizontal**.



Puede comparar varias vistas dentro de una sola ventana de proyecto. La vista superior muestra **Visualización → Encajar en ventana**, y la de la parte inferior muestra **Visualización → Tamaño real**.

- 2 Haga clic en la ventana de la parte inferior y elija **Ventana → Dividir ventana → Vertical**.
- 3 Muestre una maquetación en la ventana de la parte superior, una segunda maquetación en la ventana inferior izquierda y una tercera maquetación en la ventana inferior derecha.
- 4 Elija **Visualización → Encajar en ventana** para una ventana, **Visualización → 75%** para otra ventana y **Visualización → 200%** para la tercera.



Puede dividir las ventanas horizontal y verticalmente dentro de la misma ventana del proyecto.

- 5 Si la maquetación contiene una imagen que no está bloqueada, simplemente muévela dentro del cuadro. Observará el movimiento en las tres ventanas.
- 6 Para cambiar el tamaño relativo de las dos vistas, arrastre la barra separadora entre ellas.



Aunque no se puede cambiar una vista dividida horizontalmente en una vista dividida verticalmente, puede dividir posteriormente cada vista.

Para cerrar las vistas divididas en un solo paso, elija **Ventana → Dividir ventana → Eliminar todo**.

Para dividir una vista horizontalmente, haga clic en el cuadro pequeño arriba de la barra de desplazamiento vertical. Y para dividir una vista verticalmente, haga clic en el cuadro pequeño a la derecha de la barra de desplazamiento horizontal.



Use las barras separadoras horizontal y vertical para dividir las ventanas de manera horizontal y vertical.

CREACIÓN DE UNA VISTA EN UNA NUEVA VENTANA

También puede crear otra ventana para mostrar una nueva vista.

- 1 Active una de las ventanas de la maqueta.
- 2 Elija **Ventana → Nueva ventana**.

La nueva ventana del proyecto se activará. Si el proyecto contiene varias maquetaciones, la parte inferior del menú **Ventana** muestra "<Nombre del proyecto: Nombre de la maquetación>" para identificar la vista concreta.



Aunque las vistas en nuevas ventanas dan la impresión de contener archivos diferentes, son sólo temporales. Esto es, no puede guardar estas vistas para compartirlas con otros usuarios. Cuando el proyecto se cierra, la vista no se guarda.

SINCRONIZACIÓN CON ZONAS COMPOSITION ZONES

Como ha aprendido en este capítulo, la paleta **Contenido compartido** puede usarse para sincronizar texto y otro tipo de contenido dentro de un proyecto. Sin embargo, la paleta **Contenido compartido** también puede usarse para sincronizar una Composition Zones, que es una maquetación o área definida por el usuario dentro de un proyecto que puede compartirse con otros usuarios de QuarkXPress. Encontrará información sobre cómo sincronizar contenido entre proyectos en el capítulo 8, "Composition Zones".

Capítulo 3: Maquetaciones para Web

Desde hace mucho tiempo, QuarkXPress ha sido la aplicación de maquetación de páginas preferida por los creadores de materiales impresos. Con la versión 5, QuarkXPress añadió características que permiten a los diseñadores crear páginas Web con las mismas herramientas que utilizan para crear originales para impresión, y convertir con facilidad las maquetaciones para impresión en maquetaciones para Web (y viceversa). Con la versión 6, QuarkXPress permitió a los artistas de maquetación sincronizar el contenido de las maquetaciones para impresión y Web en el mismo proyecto. Ahora, con la versión 7, QuarkXPress mejora la calidad de las maquetaciones para Web exportadas y añade la importación de archivos Flash® (SWF), que permiten a los diseñadores crear páginas Web que tienen un aspecto más atractivo y son más interactivas que nunca.

EXPLICACIÓN DE LAS MAQUETACIONES PARA WEB

Además de las maquetaciones para impresión, QuarkXPress es compatible con las maquetaciones para Web, que pueden exportarse para crear páginas Web en formato HTML. QuarkXPress ofrece un amplio conjunto de herramientas para diseñar páginas Web, que incluyen imágenes cambiantes, mapas de imagen, formularios, menús y estilos CSS, así como otros componentes más comunes de las páginas Web, como los hipervínculos; de este modo, prácticamente todo lo que puede hacerse en una página Web, se puede hacer con QuarkXPress.

Además, QuarkXPress ofrece tres características que no es probable encontrar en otros entornos de creación de páginas Web:

- Puede crear versiones en mapa de bits, bellamente suavizadas, del texto en la página, para que las potentes características tipográficas de QuarkXPress puedan conservarse al importar la maquetación a la Web.
- Puede crear automáticamente versiones en mapa de bits de los elementos gráficos en la página, incluidas las imágenes, cuadros, líneas y texto en un trayecto. Esto significa que los elementos gráficos no tendrán bordes dentados e irregulares, y que el usuario final de la página Web verá los mismos elementos que usted ve en el entorno de diseño.

- Puede utilizar las características familiares de QuarkXPress para crear las páginas, en lugar de tener que aprender a usar una incómoda herramienta de diseño HTML, y sin ver nunca código HTML. Simplemente diseñe cada página como desee que se vea y luego expórtela como archivo HTML.

Una vez dicho lo anterior, es preciso señalar que existen algunas diferencias notables entre el diseño para Web y el diseño para impresión que usted debe conocer. Esta sección contiene información sobre lo que funciona o no en una maquetación para Web, junto con ejemplos de cómo puede aprovechar las maquetaciones para Web.

¿QUÉ ES UNA MAQUETACIÓN PARA WEB?

Una maquetación para Web es un tipo especial de maquetación de QuarkXPress que puede usarse para crear archivos HTML. Sin embargo, una maquetación para Web no es un documento HTML, porque no se guarda en formato HTML, sino que se almacena como una maquetación en un proyecto de QuarkXPress. Para crear una versión HTML de una maquetación para Web, es necesario *exportarla* como HTML.

¿EN QUÉ DIFIERE UNA MAQUETACIÓN PARA WEB DE UNA MAQUETACIÓN PARA IMPRESIÓN?

Una maquetación para Web de QuarkXPress funciona de manera un poco diferente que una maquetación para impresión de QuarkXPress, debido a que el formato HTML tiene ciertas cualidades y limitaciones que las maquetaciones para impresión no tienen. Por ejemplo, no tiene sentido aplicar trapping en una página diseñada para verse en un monitor. Y las imágenes cambiantes no tienen sentido en las maquetaciones para impresión porque no es posible “pasar” el cursor por encima de una hoja de papel.

Existen, además, otras diferencias. En una maquetación para impresión puede especificar con exactitud dónde desea colocar un cuadro de texto, el tamaño preciso que debe tener el cuadro de texto y las fuentes exactas que se usarán en el cuadro. Sin embargo, es difícil alcanzar esa precisión en una maquetación para Web, porque HTML se diseñó para ser flexible. Por ejemplo, el concepto de “tamaño de página” no existe en realidad en una página Web en virtud de que los usuarios finales pueden cambiar el tamaño de las ventanas de sus examinadores Web. Tampoco hay modo de saber si los usuarios finales en la Web tendrán los mismos tipos de letra que usted tiene en el ordenador.

Afortunadamente, QuarkXPress ofrece opciones para sortear estas limitaciones. Cuando se crea una maquetación en QuarkXPress, el tamaño de la página corresponde exactamente a lo que se crea en QuarkXPress (a menos que se especifique otra cosa), y es posible mantener la calidad de la tipografía de QuarkXPress porque se utilizan cuadros de texto en mapas de bits (cuadros de texto que han sido convertidos en imágenes; véase “Trabajo con elementos gráficos” en este capítulo). Mediante el uso de cuadros de texto en mapas de bits es posible preservar no sólo las fuentes, sino también los controles tipográficos más sutiles, como el interlineado y el espacio entre caracteres.

Esto podría hacerle pensar que debe convertir todos los cuadros de texto en mapas de bits para mantener la apariencia de la página. Sin embargo, el hacerlo también podría aumentar radicalmente el tiempo de descarga para el usuario final. Además, si decide no convertir un cuadro de texto en una imagen, podrá aprovechar las características del texto HTML, que puede ser objeto de búsquedas y ampliarse o reducirse para adaptarlo a las preferencias del usuario final. El texto HTML también puede leerse en examinadores que no admiten imágenes.

PRUEBA DE LAS MAQUETACIONES PARA WEB

Antes de publicar una página Web terminada, se recomienda probar la página en diferentes examinadores y en diferentes ordenadores. Una prueba a distintas velocidades de descarga le dará una buena idea de lo que encontrarán los usuarios finales que tienen conexiones lentas.

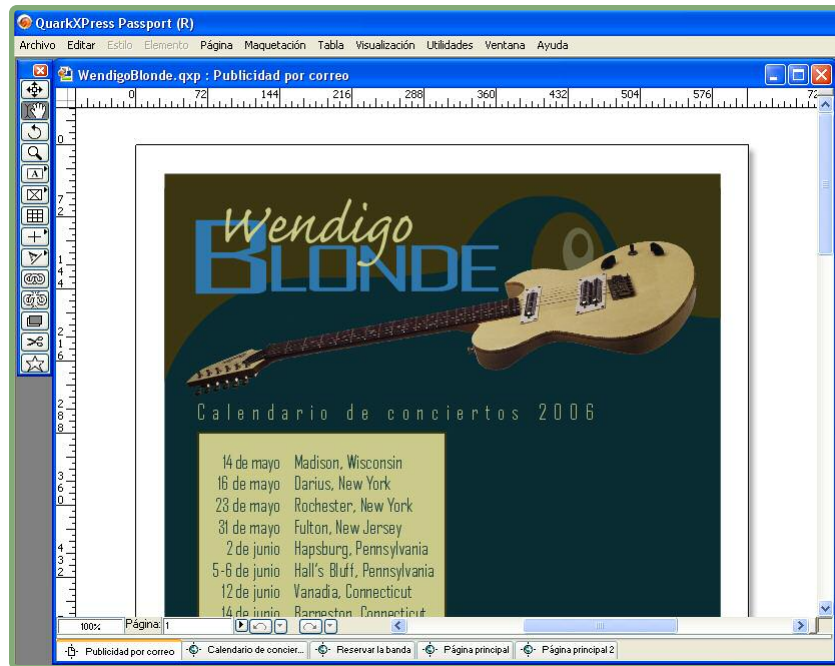
MAQUETACIONES PARA WEB EN ACCIÓN

Esta sección le guiará a través de un ejemplo de proyecto que usa una maqueta para Web. No se preocupe si no comprende todavía todos los detalles; éstos se explicarán más adelante en el capítulo. Esta sección sólo tiene el propósito de darle una idea de cómo y por qué podría crear una maqueta para Web.

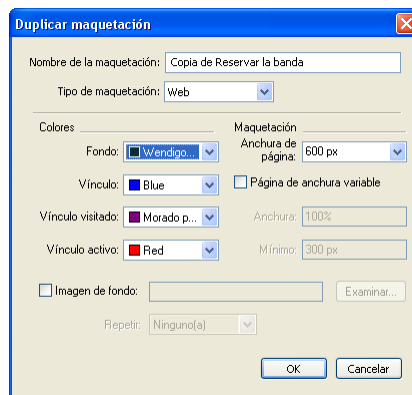
Pongamos por caso que Brad está a cargo de la publicidad de un grupo musical. El grupo quiere un sitio Web que incluya lo siguiente:

- Una página principal muy atractiva
- Una página que contenga el programa de giras del grupo
- Una página que contenga una lista de las canciones del grupo
- Una página que contenga información sobre el grupo, con una página adicional sobre cada uno de los miembros del grupo
- Un formulario que pueden llenar los interesados en contratar al grupo.

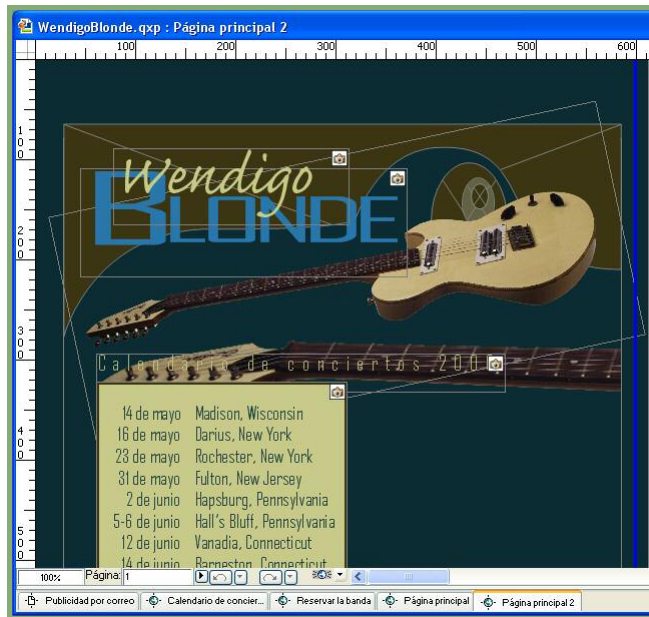
Supongamos, además, que el grupo ya cuenta con una identidad visual que usa en sus materiales impresos (los cuales, por supuesto, producen en QuarkXPress). ¿Cuál es la mejor manera para Brad de diseñar este sitio para el grupo?



Para empezar, Brad abre una maqueta de QuarkXPress que incluye la identidad visual del grupo y en seguida, crea una copia de esa maqueta en una maqueta para Web, para lo cual selecciona **Maquetación → Duplicar**. Usa el cuadro de diálogo **Duplicar maqueta** para especificar una anchura de página de 600 píxeles, y elige uno de los colores distintivos del grupo, Negro Wendigo, como color de fondo.



Cuando aparece la maqueta para Web, en lugar de ver los bordes de una página, Brad ve una línea azul que corre a lo largo del lado derecho de la pantalla y delimita la anchura especificada de 600 píxeles. También ve un nuevo grupo de herramientas Web en otra barra de herramientas debajo de la barra de herramientas original.



Ahora Brad ajusta la maqueta para que funcione en un examinador Web y crea la página principal del sitio Web del grupo.



Éstas son algunas de las cosas que Brad hace:

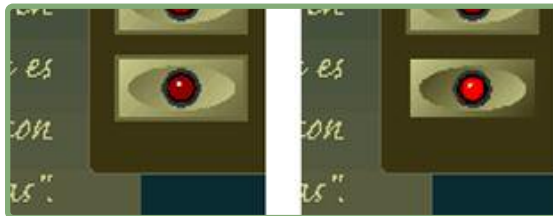
- Se asegura que los cuadros que contienen las palabras “Wendigo” y “Blonde” sean cuadros de texto en mapa de bits para conservar el logotipo del grupo.



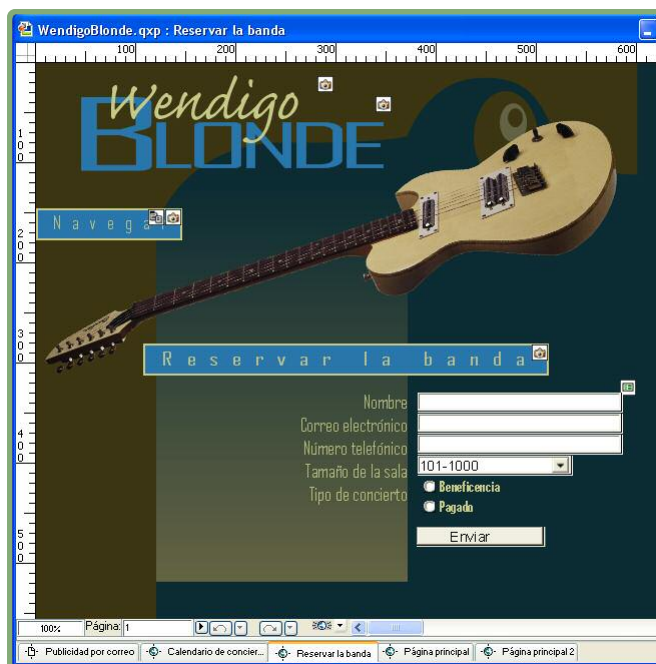
- Traza un cuadro azul con la palabra “Navigate” y después crea un menú de navegación usando **Edición → Menús en cascada**. Brad relaciona el menú de navegación con el cuadro “Navigate” de modo que los admiradores puedan desplazarse por las páginas del sitio.



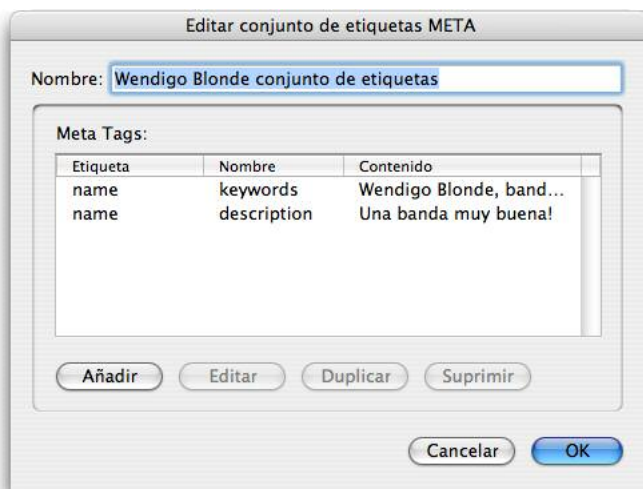
- Añade botones de imágenes cambiantes para crear vínculos con las mismas páginas, en caso de que los admiradores prefieran navegar de ese modo desde la página principal.



- Crea una página que contiene un formulario HTML que permite a los clientes interesados en contratar al grupo enviar información al representante.



- Crea un conjunto de etiquetas META que permitirá a los motores de búsqueda encontrar la página del grupo y leer la descripción de la página.



Cuando todo este trabajo queda concluido, Brad exporta la maqueta para Web como un conjunto de páginas e imágenes HTML, las carga en el servidor y el sitio Web del grupo está listo, sin que Brad tenga que usar jamás código HTML.

TRABAJO CON MAQUETACIONES PARA WEB

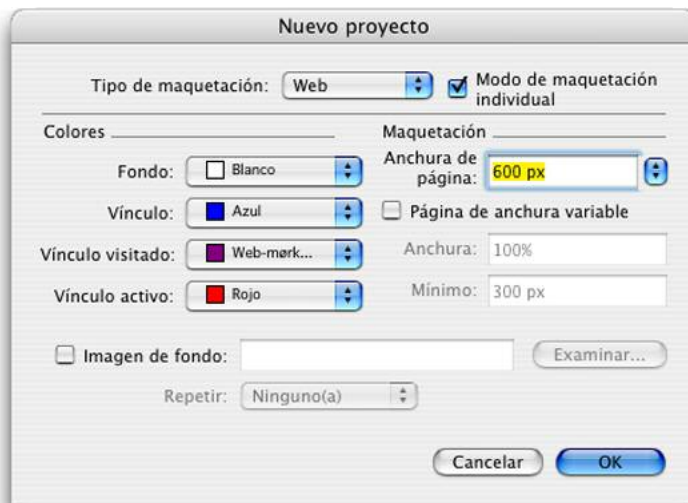
En esta sección se describen los fundamentos del trabajo con maquetaciones para Web. En las secciones posteriores se explica cómo trabajar con características avanzadas, como los hipervínculos, las imágenes cambiantes y los formularios.

CREACIÓN DE UNA MAQUETACIÓN PARA WEB

En los siguientes pasos se describe cómo crear una maquetación para Web.

- 1 Para empezar a crear una maquetación para Web, haga uno de lo siguiente:
 - Para crear una maquetación en blanco para Web, como la primera maquetación de un nuevo proyecto, seleccione **Archivo → Nuevo → Proyecto**.
 - Para crear una maquetación para Web como una nueva maquetación en un proyecto existente, abra el proyecto y elija **Maquetación → Nueva**.
 - Para crear una maquetación para Web basada en una maquetación existente, abra la maquetación y elija **Maquetación → Duplicar**.

Aparecerá el cuadro de diálogo **Nuevo proyecto**, **Nueva maquetación** o **Duplicar maquetación** (en esencia, los tres son iguales).



Puede configurar una nueva maquetación para Web en el cuadro de diálogo **Nuevo proyecto**.

- 2 Elija **Web** en el menú desplegable **Tipo de maquetación**.
- 3 Para usar otros colores diferentes de los predeterminados para el texto y color de fondo de la página Web, elija las opciones que prefiera en los menús desplegables del área **Colores**.

- 4 Especifique la anchura de la página usando uno de los siguientes métodos:
 - Para crear una página con anchura fija (sin consideración del tamaño de la ventana del examinador), introduzca un valor en el campo **Anchura de página** y deje sin seleccionar la casilla **Página de anchura variable**.
 - Para basar la anchura de la página en el ancho de la ventana del examinador, seleccione **Página de anchura variable** e introduzca los valores correspondientes a la **Anchura** (que controla el lugar donde se colocará la guía vertical que indica el límite de la página) y **Mínimo** (que controla la anchura mínima permitida de la página). Conforme vaya creando la página, deberá indicar los cuadros de texto cuyo tamaño se ajustará para que encajen en la ventana del examinador seleccionando **Elemento** → **Modificar** → **Texto** → **Convertir en anchura variable** en cada uno de esos cuadros.
- 5 Para indicar la imagen de fondo de la página, seleccione **Imagen de fondo**, haga clic en **Seleccionar** para especificar el archivo de la imagen de fondo y elija una opción en el menú desplegable **Repetir**. (Cuando exporte la página, la imagen de fondo se copiará al lugar de la exportación.)
- 6 Haga clic en **OK**.

TRABAJO CON CUADROS DE TEXTO

Las maquetaciones para Web admiten dos tipos de cuadros de texto:

- *Cuadros de texto en mapa de bits*: Estos cuadros de texto tienen seleccionada la casilla **Convertir a gráfico al exportar** en el cuadro de diálogo **Modificar** (menú **Elemento**). Los cuadros de texto en mapa de bits se ven muy bien en una página exportada porque se convierten en imágenes al exportarlos (como indican los pequeños iconos de cámara  en la esquina superior derecha), aunque el usuario final no puede modificar ni buscar su contenido. Use los cuadros de texto en mapa de bits cuando la fidelidad del diseño es importante. Encontrará información sobre el formato en que se exportan los cuadros de texto en mapa de bits en “Trabajo con elementos gráficos”, más adelante en este capítulo.
- *Cuadros de texto HTML*: Los cuadros de texto HTML tienen deseleccionada la casilla **Convertir a gráfico al exportar** en el cuadro de diálogo **Modificar** (menú **Elemento**). Los cuadros de texto HTML pueden seleccionarse y realizar búsquedas de su contenido en una página Web exportada, pero sólo pueden usar fuentes que están instaladas en el ordenador del usuario final. Al diseñarlos, puede usar cualquier fuente que desee en un cuadro de texto HTML, pero no hay garantía de que dicha fuente se visualice en el examinador del usuario final. Use los cuadros de texto HTML cuando la capacidad de buscar y seleccionar texto es más importante que la apariencia.

Los cuadros de texto HTML tienen las siguientes limitaciones:

- Los cuadros de texto HTML tienen que ser rectangulares. Un cuadro de texto HTML no rectangular se convierte en gráfico al exportarlo.

- Los cuadros de texto HTML no pueden girarse.
- Los cuadros de texto HTML pueden contener columnas, pero éstas se convertirán en una tabla HTML cuando se exporta la maqueta para Web.
- No se puede cambiar desproporcionadamente (estirar) el tamaño de un cuadro de texto HTML.
- No se pueden tamaños fraccionarios de punto con el texto de un cuadro de texto HTML.
- El texto de un cuadro de texto HTML se distribuye alrededor de un elemento frente a ese cuadro en la página exportada, pero sólo si el elemento al frente no cubre por completo el cuadro de texto HTML. Si el cuadro de texto HTML está completamente cubierto, actúa como si el elemento al frente tuviera especificado el contorno **Ninguno**.
- No se pueden vincular cuadros de texto HTML entre páginas.

Las siguientes características no están disponibles en los cuadros de texto HTML:

- Alineación forzada o justificada
- Especificaciones de partición de palabras y justificación (PyJ)
- Sangría de primera línea
- Alineación con cuadrícula base
- Tabulaciones
- Ajustes de **Primera línea base y Máx. entre párrafos**
- Mover línea base
- Kern y track
- Escala horizontal y vertical
- Tipos de letra **Hueca, Sombreada, Versalitas, Superior y Palabra subrayada**
- Dar vuelta horizontal y vertical

Si desea usar cualquiera de estos ajustes en un cuadro de texto HTML, elija **Elemento → Modificar** y seleccione **Convertir a gráfico al exportar** para convertir el cuadro de texto HTML en un cuadro de mapa de bits.

TRABAJO CON FAMILIAS DE FUENTES CSS

El estándar CSS (Hojas de estilo en cascada) posibilita la creación de familias de fuentes, que son grupos de fuentes que pueden asociarse con texto en los cuadros de texto HTML. La idea en la que se basan las familias de fuentes es ésta: cuando la página se carga, el examinador trata de mostrar el texto con la primera fuente de la familia aplicada a dicho texto. Si esa fuente no existe en el ordenador del usuario final, el examinador busca la siguiente fuente de la familia. Si ninguna de las fuentes de la familia puede usarse, el examinador busca la fuente “genérica” de la familia (por ejemplo, “Serif” o “Sans-serif”) y usa una fuente de ese tipo.

Las familias de fuentes son útiles porque brindan la oportunidad de tener cierto control sobre las fuentes que se utilizarán para mostrar las páginas, aunque no sea posible controlar las fuentes que están instaladas en el ordenador del usuario final. Típicamente, una familia de fuentes comienza con una fuente muy específica (como Agency FB), en seguida enumera algunas fuentes parecidas pero más comunes que por lo general están disponibles en la mayoría de las plataformas (por ejemplo, Arial y Helvetica), y por último, añade una fuente “genérica”: Serif, Sans-serif, Cursive, Fantasy o Monospace. No es posible saber qué tipo de letra específico se usará para mostrar una fuente genérica, pero por lo menos se puede saber qué tipo de letra es.

Para crear una familia de fuentes CSS:

- 1 Elija **Edición → Familias de fuentes CSS**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Familias de fuentes**.



Configure familias de fuentes en el cuadro de diálogo **Familias de fuentes**.

- 2 Haga clic en **Nuevo**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Editar familia de fuentes**.



Para indicar las fuentes que son miembros de una familia de fuentes, use el cuadro de diálogo **Editar familia de fuentes**.

- 3 Elija una fuente genérica en el menú desplegable **Fuente genérica**.
- 4 Para añadir fuentes a la familia, use los botones de flecha. Use los botones **Subir** y **Bajar** para cambiar la prioridad de las fuentes en la familia (más arriba en la lista significa prioridad más alta).
- 5 Haga clic en **OK**.

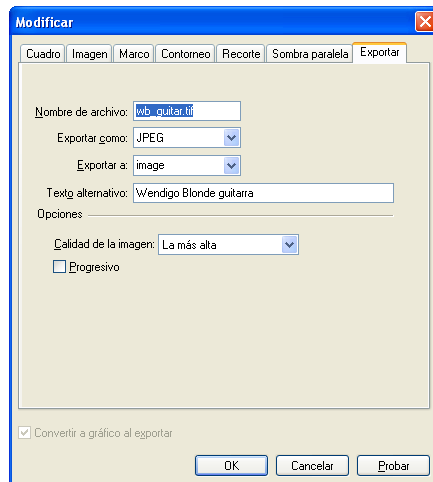
Para usar una familia de fuentes, simplemente aplique la primera fuente de la familia al texto en un cuadro de texto HTML. Cuando se exporte el archivo, la familia de fuentes correspondiente se aplicará al texto.

TRABAJO CON ELEMENTOS GRÁFICOS

Cuando se exporta una maqueta para Web, los siguientes objetos se convierten en imágenes en un formato adecuado para verlas en la Web:

- Cuadros que contienen imágenes importadas
- Líneas
- Texto en un trayecto
- Cuadros con contenido Ninguno (**Elemento → Contenido → Ninguno**)
- Cuadros vacíos
- Tablas en las que se seleccione la opción **Elemento → Modificar → Tabla → Convertir tabla a gráfico al exportar**.

Se puede controlar esta conversión en la ficha **Exportar** del cuadro de diálogo **Modificar**.



Se pueden controlar las opciones de exportación de imágenes, cuadros de texto en mapa de bits y otros elementos gráficos en la ficha **Exportar** del cuadro de diálogo **Modificar**.

Para configurar la exportación de un elemento gráfico:

- 1 Elija **Elemento** → **Modificar** y vaya a la ficha **Exportar**.
- 2 Para especificar un nombre diferente de la imagen exportada, escriba ese nombre en el campo **Nombre de archivo**. Por ejemplo, si el nombre del archivo original contiene espacios, debe especificar un nombre sin espacios aquí.
- 3 Elija una opción en el menú desplegable **Exportar como**:
 - **GIF** (Graphics Interchange Format) es un formato de color indexado que se recomienda para imágenes de colores sólidos y cuadros de texto gráficos. Casi todos los examinadores admiten el formato GIF.
 - **JPEG** (Joint Photographic Experts Group) es lo mejor para imágenes fotográficas. En el formato JPEG, cuando elija una opción en el menú desplegable **Calidad de la imagen**, recuerde que mientras más alta sea la calidad mayor será el tamaño del archivo. Casi todos los examinadores admiten el formato JPEG.
 - **SWF** (Flash) es lo mejor si la imagen contenida en el cuadro de imagen es un archivo SWF importado. Tenga en cuenta que para ver una imagen SWF, el usuario final debe tener instalado el *plug-in* Flash. Observe también que esta opción requiere que esté cargado el software SWF Filter XTensions y SWF Toolkit XTensions.
 - **PNG** (Portable Network Graphics) es muy flexible y compatible tanto con el color indexado (como GIF) como con el color verdadero (como JPEG). Sin embargo, debe tenerse en cuenta que los examinadores Web no admiten el formato PNG de manera tan generalizada como los formatos JPEG y GIF. Tenga en cuenta que esta opción requiere que esté cargado el software PNG Filter XTensions.

Las opciones disponibles para estos formatos son las siguientes (no todas las opciones están disponibles para todos los formatos):

- **Utilizar puntos combinados**: Mejora la presentación de imágenes con gradaciones de color, permitiendo así el uso de colores que no están disponibles en la paleta de colores **Compatible con Web**.
- **Utilizar entrelazamiento**: Hace que la imagen aparezca gradualmente en el examinador.
- **Progresivo**: Hace que la imagen aparezca gradualmente en el examinador.
- **Paleta**: Indica los colores que pueden usarse en la imagen exportada. Elija **Compatible con Web** para usar únicamente colores admitidos por todos los examinadores; **Windows**, para usar únicamente colores admitidos por monitores Windows de 256 colores; **Mac OS**, para usar sólo colores admitidos por monitores Mac OS de 256 colores; o **Adaptable** para la mejor presentación (recomendado).

- 4 Para indicar un directorio de destino para el archivo de imagen exportado, introduzca un valor en el campo **Exportar a**.
- 5 Escriba una breve descripción o nombre de la imagen en el campo **Texto alternativo**. Este valor, a menudo se denomina “etiqueta alternativa”, se muestra cuando la imagen no puede cargarse y cuando el usuario final mueve el puntero del ratón sobre la imagen. Los examinadores no visuales también pueden leer este valor.

IMPORTACIÓN DE UN ARCHIVO EN FORMATO FLASH (SWF)

Además de importar imágenes en todos los formatos admitidos en las maquetaciones para impresión, también puede importar archivos en formato Flash (SWF). Cuando se exporta una maquetación que contiene un archivo importado Flash, el archivo Flash se copia al directorio de exportación y se muestra como parte de la página HTML exportada.



Esta característica requiere que esté cargado el software SWF Filter XTensions y SWF Toolkit XTensions.

CONVERSIÓN DE Y A MAQUETACIONES PARA WEB

Para convertir una maquetación para impresión en una maquetación para Web, abra la maquetación y elija **Maquetación → Duplicar**, y después seleccione **Web** en el menú desplegable **Tipo de maquetación**.

Cuando se convierte una maquetación para impresión en una maquetación para Web ocurren los siguientes cambios:

- La casilla de verificación **Convertir a gráfico al exportar** está seleccionada para todos los cuadros de texto. Si deselecciona esta opción y convierte el cuadro en un cuadro de texto HTML, todas las tabulaciones se convertirán en espacios.
- Los cuadros de texto vinculados en páginas enfrentadas se muestran como cuadros de texto separados en la misma página.



Los atributos de las hojas de estilo que no son compatibles con cuadros de texto HTML se marcan con un asterisco (*) en el cuadro de diálogo **Editar hojas de estilo** (**Edición → Hojas de estilo**).

Cuando se convierte una maquetación para Web en una maquetación para impresión ocurren los siguientes cambios:

- Los cuadros de texto HTML y en mapa de bits se muestran como cuadros de texto.
- Los cuadros de formulario HTML y los propios formularios se eliminan.
- Las imágenes cambiantes y los mapas de imagen se convierten en imágenes comunes y corrientes.

HIPERVÍNCULOS

Un hipervínculo es un enlace en una página Web donde el usuario final puede hacer clic en el examinador para realizar cualquiera de lo siguiente:

- Saltar a una página Web diferente en el mismo sitio Web o en otro distinto
- Saltar a una parte diferente de la página en uso
- Descargar un archivo
- Iniciar un mensaje de correo electrónico

Los hipervínculos funcionan mediante *URL (Localizadores de recursos uniformes)*. Cada URL apunta a un recurso determinado. Dicho recurso puede ser una página Web, una parte específica de una página Web, un archivo o incluso una dirección de correo electrónico. Para crear un hipervínculo, todo lo que tiene que hacer es asociar un URL con algo donde el usuario pueda hacer clic en la página. Cuando el usuario hace clic, el examinador abre el recurso al que apunta el URL.

Los URL pueden ser absolutos o relativos:

- Un *URL absoluto* es un URL completo que incluye la dirección completa de un servidor Web. Por ejemplo, <http://euro.quark.com> es un URL absoluto.
- Un *URL relativo* indica la ubicación del recurso de destino en relación con la ubicación del archivo actual. Por ejemplo, el URL relativo `/imágenes/logo.gif` apunta al archivo `logo.gif` que se encuentra dentro de la carpeta `imágenes`, situada a su vez en el mismo lugar que el archivo HTML que contiene el hipervínculo. Una `../` en un URL indica que el examinador debe buscar el archivo en el directorio principal de la carpeta que contiene el archivo HTML.

Si va a vincular los archivos dentro del sitio, en términos generales es mejor usar URL relativos porque son más portátiles. Si usa URL absolutos para vincular las distintas partes del sitio, no podrá mover el sitio a otro servidor sin cambiar todos los vínculos. Sin embargo, si usa URL relativos, podrá mover el sitio a cualquier parte que quiera. Esto puede ser ventajoso en un entorno de “ensayo” donde se prueba un sitio antes de publicarlo.



Aunque los hipervínculos son fundamentalmente una característica de las maquetaciones para Web, pueden usarse también para efectos de desplazamiento en las maquetaciones para impresión exportadas en formato PDF.

EXPLICACIÓN DE LOS HIPERVÍNCULOS

En casi todas las herramientas HTML, para crear un hipervínculo se selecciona un rango de texto o una imagen y luego se escribe el URL en un campo. En QuarkXPress las cosas se hacen de manera ligeramente diferente.

DESTINOS

Un *destino* es un “contenedor” de un URL específico. Así como un proyecto de QuarkXPress puede contener listas de colores y hojas de estilo, también puede incluir una lista de destinos. Cada destino contiene uno de los siguientes tipos de URL:

- **URL:** Apunta a un recurso determinado en la Web.
- **Página:** Apunta a una página específica en la misma maquetación.
- **Ancla:** Apunta a una parte específica de una página de la maquetación.



Aunque la interfaz de usuario distingue entre URL, páginas y anclas, el vínculo propiamente dicho que se incluye en el archivo HTML exportado es siempre un URL.

Lo mismo que los colores y hojas de estilo, cada destino tiene un nombre. Puede dar el nombre que desee a un destino. Por ejemplo, si tiene un destino para el URL <http://euro.quark.com>, podría llamarlo “Sitio Web de Quark”.

Del mismo modo que puede ver una lista de los colores de un proyecto en la paleta **Colores**, puede ver la lista de los destinos de un proyecto en la paleta **Hipervínculos**. Y, así como puede aplicar un color de la paleta **Colores**, puede “aplicar” un destino al texto o elemento seleccionado haciendo clic en el hipervínculo en la paleta **Hipervínculos**.

También puede modificar la lista de destinos en el cuadro de diálogo **Hipervínculos** (menú **Edición**). Tenga en cuenta que, igual que con los colores, la lista de destinos de un proyecto puede contener destinos que en realidad no se usan en el proyecto.



Si prefiere crear hipervínculos seleccionando algo e introduciendo después un URL, puede seguir haciéndolo en QuarkXPress. Sin embargo, debe saber que cuando lo haga, estará creando un destino, y que ese destino se añadirá a la lista de destinos del proyecto y se mostrará en la paleta **Hipervínculos**.

ANCLAS

Un *ancla* es simplemente un marcador que se relaciona con un objeto en alguna parte de la maquetación. Puede relacionar anclas con lo siguiente:

- Una palabra, carácter o cadena en un cuadro de texto en mapa de bits o HTML, o bien en texto sobre un trayecto.
- Un cuadro de imagen.
- Un área específica en un mapa de imagen.
- Una celda determinada en una tabla.

- Un cuadro vacío.
- Una línea.

En QuarkXPress, los indicadores de ancla se ven así: ¶ o ¶.



Un hipervínculo no tiene que apuntar a un ancla.

OBJETIVOS

Puede usar *objetivos* para controlar la ventana en que se abrirá el destino. Los tipos disponibles de objetivos son los siguientes:

- **Ninguno:** El destino debe aparecer en la misma ventana que el hipervínculo.
- **_blank:** El destino debe aparecer en una nueva ventana del examinador. Esta opción es útil si desea mantener abierta la página actual, de modo que los usuarios finales vean de nuevo la página original cuando cierren la ventana de la página vinculada.
- **_self:** El destino debe aparecer en la misma ventana que el hipervínculo.
- **_parent:** El destino debe aparecer en la ventana principal de la página que contiene el hipervínculo. Si no hay ventana principal, este ajuste funciona como la opción **_self**. Esta opción es útil cuando se crea una página que se utiliza en un marco anidado, si desea abrir la página vinculada en sustitución del marco principal del marco actual.
- **_top:** El destino eliminará todos los marcos en la página y ocupará la ventana completa del examinador. Esta opción es útil cuando se crea una página que se utiliza en un marco, si desea abrir la página vinculada en sustitución de todos los marcos en el conjunto.



Un objetivo se asocia con un hipervínculo en lo individual (algo en lo que el usuario final hace clic), en lugar de con un destino (el URL abierto con ese clic). En consecuencia, no se puede especificar un objetivo si sólo va a crear un destino.

TRABAJO CON HIPERVÍNCULOS

El método principal para trabajar con hipervínculos es la paleta **Hipervínculos** (**Ventana → Mostrar hipervínculos**). La paleta **Hipervínculos** permite:

- Crear, editar y suprimir destinos y anclas.
- Ver todos los destinos y anclas en la maqueta activa, ya sea por nombre o por URL.
- Abrir cualquier hipervínculo o navegar a cualquier ancla haciendo doble clic en el hipervínculo o el ancla en la paleta.



Con la paleta **Hipervínculos**, puede trabajar con destinos, anclas e hipervínculos.

En esta sección se describe cómo usar la paleta **Hipervínculos** para crear destinos, anclas e hipervínculos.



También puede realizar todas las tareas mencionadas anteriormente con el cuadro de diálogo **Hipervínculos** (menú **Edición**).

CREACIÓN DE UN DESTINO

Un destino contiene un URL al cual apunta un hipervínculo. Para crear un destino:

- 1 Elija **Visualización** → **Mostrar hipervínculos**. Aparecerá la paleta **Hipervínculos**.
- 2 Haga clic en el botón **Nuevo hipervínculo**  en la paleta **Hipervínculos**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Nuevo hipervínculo**.
- 3 Introduzca el nombre del destino en el campo **Nombre**. Recuerde que se trata del nombre del contenedor del URL y no del URL propiamente dicho. Recomendamos usar un nombre descriptivo como “Sitio Web de Quark”.
- 4 Elija una opción en el menú desplegable **Tipo**:
 - Para especificar el URL manualmente, elija **URL**, y después escriba el URL en el campo **URL** o use el botón **Seleccionar** para crear la vía de acceso a un archivo específico. (Recuerde que tiene que asegurarse de que la vía de acceso siga siendo válida en la página HTML exportada.) Puede elegir entre cuatro protocolos comunes usando el menú desplegable al lado del campo **URL**.
 - Para establecer un vínculo a otra página en la misma maquetación, elija **Página** en el campo **Tipo** y después seleccione una página en el menú desplegable **Página**.
 - Para establecer un vínculo a un ancla específica en la misma maquetación, elija **Ancla** en el campo **Tipo** y después seleccione un ancla en el menú desplegable **Ancla**.

- 5 Haga clic en **OK**. (Si va a añadir varios destinos, pulse la tecla Mayús mientras hace clic en **OK**, y el cuadro de diálogo **Nuevo hipervínculo** permanecerá abierto.)



Cree un nuevo destino con el cuadro de diálogo **Nuevo hipervínculo**.

CREACIÓN DE UN ANCLA

Un ancla es simplemente un indicador de un lugar específico en una maquetación. Para crear un ancla:

- 1 Elija **Visualización → Mostrar hipervínculos**. Aparecerá la paleta **Hipervínculos**.
- 2 Para indicar el lugar donde debe ir el ancla, coloque el punto de inserción de texto en un rango de texto, seleccione un rango de texto o seleccione un cuadro de imagen o línea.
- 3 Abra el cuadro de diálogo **Nueva ancla** de una de las siguientes maneras:
 - Haga clic en el botón **Nueva ancla** (🔗) en la paleta **Hipervínculos**.
 - Elija **Estilo → Ancla → Nueva**.
 - Abra el menú de la paleta **Hipervínculos** y elija **Nueva ancla**.
 - Abra el menú contextual del texto o elemento seleccionado y elija **Ancla → Nueva**.
- 4 Escriba el nombre del ancla en el campo **Nombre del ancla** o elija un nombre de ancla no utilizado en el menú desplegable.
- 5 Haga clic en **OK**.



Configure una nueva ancla con el cuadro de diálogo **Nueva ancla**.



Para crear un ancla “vacía”, deselectione todo y después haga clic en el botón **Nueva ancla**  en la paleta **Hipervínculos**. Use este método para crear hipervínculos que apunten a anclas en partes de la maquetación a las cuales no tiene acceso o que aún no ha creado.

Puede establecer el color predeterminado de las anclas en el panel **Maquetación para Web → Generales** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Editar**).

CREACIÓN DE UN HIPERVÍNCULO UTILIZANDO UN DESTINO EXISTENTE

Un hipervínculo es una cadena de texto, cuadro o línea que apunta a un destino específico. Para crear un hipervínculo utilizando un destino existente, seleccione el rango de texto o cuadro de imagen que desea usar como hipervínculo y luego haga uno de lo siguiente:

- Haga clic en un destino en la paleta **Hipervínculos**.
- Elija **Estilo → Hipervínculo → [destino]**.
- Abra el menú contextual del texto o elemento seleccionado y elija **Hipervínculo → [destino]**.



Puede establecer el color predeterminado de los hipervínculos en el panel **Maquetación para Web → Generales** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Editar**).

CREACIÓN DE UN HIPERVÍNCULO DESDE EL PRINCIPIO

Un hipervínculo es una cadena de texto, cuadro o línea que apunta a un destino específico. Para crear un hipervínculo y un destino al mismo tiempo:

- 1** Seleccione el rango de texto o el elemento que desea usar como hipervínculo.
- 2** Abra el cuadro de diálogo **Nuevo hipervínculo** de una de las siguientes maneras:
 - Haga clic en el botón **Nuevo hipervínculo**  en la paleta **Hipervínculos**.
 - Elija **Estilo → Hipervínculo → Nuevo**.
 - Abra el menú contextual del texto o cuadro seleccionado y elija **Hipervínculo**.
- 3** Escriba el nombre del destino en el campo **Nombre**. Recuerde que se trata del nombre del contenedor del URL y no del URL propiamente dicho. Recomendamos usar un nombre descriptivo como “Sitio Web de Quark”.

4 Elija una opción en el menú desplegable **Tipo**:

- Para especificar el URL manualmente, elija **URL**, y después escriba el URL en el campo **URL** o use el botón **Seleccionar** para crear la vía de acceso a un archivo específico. (Recuerde que tiene que asegurarse de que la vía de acceso siga siendo válida en la página HTML exportada.) Puede elegir entre cuatro protocolos comunes usando el menú desplegable al lado del campo **URL**.
- Para establecer un vínculo a otra página en la misma maquetaación, elija **Página** y después seleccione una página en el menú desplegable **Página**.
- Para establecer un vínculo a un ancla específica en la misma maquetaación, elija **Ancla** y después seleccione un ancla en el menú desplegable **Ancla**.

5 Haga clic en **OK**.



Use el cuadro de diálogo **Nuevo hipervínculo** para crear un hipervínculo y un destino al mismo tiempo.

VERIFICACIÓN DE HIPERVÍNCULO

Hay dos maneras de verificar que un hipervínculo ha sido aplicado a una cadena de texto u objeto específico:

- Los hipervínculos de texto se ven en el color (en una maquetaación para Web) o subrayado de color (en una maquetaación para impresión) especificado en el panel **Generales** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Editar**).
- Los hipervínculos de imagen y gráficos muestran un icono de eslabón Ⓢ en la esquina superior derecha.

MOSTRAR VÍNCULOS EN LA PALETA HIPERVÍNCULOS

Los botones y lista desplegable **Mostrar** de la paleta **Hipervínculos** permiten controlar lo que se ve en el menú desplegable de la paleta:

- Haga clic en el botón **Mostrar destinos** 📍 para mostrar los destinos.
- Haga clic en el botón **Mostrar anclas** 📌 para mostrar las anclas.
- Haga clic en el botón **Mostrar vínculos de página** 📄 para mostrar los vínculos a páginas de esta maquetaación.
- Elija **Nombre** para mostrar los elementos de la lista por sus nombres, o elija **Vínculo** para mostrar los elementos de la lista por su URL.



Use la paleta **Hiper vínculos** para ver y navegar a destinos, anclas e hipervínculos.

FORMATO DE HIPERVÍNCULOS

Por omisión, el texto de un hipervínculo aparece subrayado y coloreado de conformidad con los colores predeterminados definidos en el cuadro de diálogo **Propiedades de la maquetación (Maquetación → Propiedades de la maquetación)**. Para anular el aspecto predeterminado de cada hipervínculo en lo individual, seleccione la o las palabras específicas en el hipervínculo y aplique el formato deseado (color, tamaño y fuente).

Si cambia el formato de un párrafo que contiene hipervínculos de texto, los hipervínculos reflejarán los cambios en la fuente y el cuerpo de ésta que se hayan aplicado al párrafo, sin perder el formato de texto predeterminado de color y subrayado. De este modo, el texto del hipervínculo seguirá distinguiéndose del otro texto del párrafo.

EDITAR Y SUPRIMIR DESTINOS

Para editar el nombre o URL de un destino, seleccione el destino en la paleta **Hiper vínculos** y haga clic en el botón **Editar** [E]. Los cambios que realice se aplicarán a todos los hipervínculos de la maquetación que usen ese destino.

Para suprimir un destino, selecciónelo en la paleta **Hiper vínculos** y haga clic en el botón **Suprimir** [X]. Todos los hipervínculos que apuntan a ese destino se eliminarán de la maquetación.

También puede editar y suprimir destinos usando el cuadro de diálogo **Hiper vínculos** (menú **Edición**).

EDITAR Y SUPRIMIR ANCLAS

Para editar el nombre de un ancla, selecciónela en la paleta **Hiper vínculos** y haga clic en el botón **Editar** [E]. Puede editar el nombre del ancla y la propia ancla. Si un ancla carece de nombre, el ancla se muestra en la paleta **Hiper vínculos**.

Para suprimir un ancla, selecciónela en la paleta **Hiper vínculos** y haga clic en el botón **Suprimir** [X]. Todos los hipervínculos que apuntan a esa ancla se eliminarán de la maquetación.

También puede editar y suprimir anclas usando el cuadro de diálogo **Hiper vínculos** (menú **Edición**).

EDITAR Y SUPRIMIR HIPERVÍNCULOS

Para editar el destino de un hipervínculo, seleccione el hipervínculo en la maqueta, haga clic en el botón **Editar**  en la paleta **Hipervínculos** e introduzca un nuevo valor en el campo URL o elija una opción en el menú desplegable al lado del campo URL.

Para eliminar el destino de un hipervínculo, seleccione el hipervínculo en la maqueta y haga clic en **Ningún hipervínculo** en la paleta **Hipervínculos** o elija **Estilo → Hipervínculo → Suprimir**.

NAVEGACIÓN CON LA PALETA HIPERVÍNCULOS

Además de crear hipervínculos en la paleta **Hipervínculos**, puede usar la paleta **Hipervínculos** para navegar a los hipervínculos y anclas en la maqueta activa de QuarkXPress. Para navegar con la paleta **Hipervínculos**:

- Para ver un destino que es un URL, haga doble clic en ese destino en la paleta **Hipervínculos**. El URL se transfiere al examinador Web designado.
- Para navegar a un ancla en la maqueta activa, haga doble clic en el nombre del ancla en la paleta **Hipervínculos**.



Use la paleta **Hipervínculos** para abrir destinos y navegar a anclas.

IMÁGENES CAMBIANTES

Una *imagen cambiante* es una imagen en una página HTML que cambia cuando el usuario mueve el puntero del ratón sobre ella. Las imágenes cambiantes se usan comúnmente como “botones” que enlazan con una página diferente o que descargan un archivo. Aunque en el aspecto visual son impresionantes, las imágenes cambiantes tienen algunos inconvenientes en función del tamaño del archivo y el tiempo de descarga. Asimismo, no todas las versiones de todos los examinadores Web son compatibles con las imágenes cambiantes (aunque se admiten en las versiones 3.x y posteriores de Microsoft Internet Explorer y Netscape Navigator, así como en las versiones actuales de Safari y Firefox).

QuarkXPress ofrece dos tipos de imágenes cambiantes:

- *Imagen cambiante básica*: Cambia la imagen cuando el puntero del ratón se encuentra sobre el cuadro de la imagen cambiante.

- *Imagen cambiante de dos posiciones:* Cambia la imagen en otro u otros cuadros cuando el puntero del ratón se encuentra sobre el cuadro de la imagen cambiante.



Una imagen cambiante modifica su apariencia cuando el usuario final “pasa” el puntero del ratón sobre ella.

CREACIÓN DE UNA IMAGEN CAMBIANTE BÁSICA

Puede crear una imagen cambiante básica con cuadros de imagen o con cuadros de texto. Si usa cuadros de texto, éstos se convierten automáticamente en imágenes al exportarlos. Para crear una imagen cambiante básica:

- 1 Seleccione un cuadro de imagen o cuadro de texto en la maquetación para Web activa.
- 2 Elija **Elemento** → **Imagen cambiante básica** → **Crear imagen cambiante**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Imagen cambiante**.
- 3 Especifique lo que debe aparecer cuando el puntero del ratón no se encuentre sobre la imagen cambiante:
 - Si se trata de una imagen, introduzca la vía de acceso y el nombre de un archivo de imagen en el campo **Imagen por omisión**, o haga clic en **Seleccionar/Examinar** para buscar el archivo manualmente.
 - Si se trata de texto, introduzca el texto y aplíquele formato.
- 4 Especifique lo que debe aparecer cuando el usuario final mueva el puntero del ratón sobre la imagen cambiante:
 - Si se trata de una imagen, introduzca la vía de acceso y el nombre de un archivo de imagen en el campo **Imagen de cambio**, o haga clic en **Seleccionar/Examinar** para buscar el archivo manualmente.
 - Si se trata de texto, introduzca el texto y aplíquele formato.
- 5 Para añadir un hipervínculo a la imagen cambiante, introduzca un URL en el campo **Hipervínculo** o elija un URL en el menú desplegable **Hipervínculo**. También puede hacer clic en **Seleccionar/Examinar** para localizar manualmente el archivo deseado, pero tenga en cuenta que esto crea un vínculo absoluto; para crear un vínculo *relativo*, introduzca manualmente la vía de acceso relativa al archivo deseado.
- 6 Haga clic en **OK**. El cuadro de la imagen cambiante muestra un icono  para indicar que contiene imágenes intercambiables, un icono  indica que es sensible a imágenes cambiantes y (si añadió un hipervínculo) el icono  indica un hipervínculo.

EDITAR Y SUPRIMIR IMÁGENES CAMBIANTES BÁSICAS

Para editar una imagen cambiante, seleccione el cuadro de imagen que contiene la imagen cambiante y elija **Elemento → Imagen cambiante básica → Editar imagen cambiante**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Imagen cambiante**. Puede cambiar la imagen o editar el hipervínculo.

Para eliminar el comportamiento de imagen cambiante de una imagen cambiante ya creada, seleccione el cuadro de imagen que contiene la imagen cambiante y elija **Elemento → Imagen cambiante básica → Eliminar imagen cambiante**.

CREACIÓN DE UNA IMAGEN CAMBIANTE DE DOS POSICIONES

En una imagen cambiante de dos posiciones, el usuario final mueve el puntero del ratón sobre un cuadro, y el contenido de un cuadro *diferente* muestra la imagen de cambio. El cuadro sobre el cual el usuario final pasa el ratón se llama *cuadro de origen*, y el cuadro que muestra la imagen de cambio se llama *cuadro de destino*. Para crear una imagen cambiante de dos posiciones:

- 1 Cree un cuadro de texto o un cuadro de imagen para que actúe como *cuadro de origen*, es decir, el cuadro sobre el cual se moverá el puntero del ratón para invocar la imagen cambiante. Si el cuadro es de texto, elija **Elemento → Modificar** y seleccione **Convertir a gráfico al exportar**.
- 2 Cree otro cuadro de texto o cuadro de imagen para que actúe como *cuadro de destino*, es decir, el cuadro que cambiará su contenido cuando el puntero del ratón se mueva sobre el cuadro de origen. Si el cuadro es de texto, elija **Elemento → Modificar** y seleccione **Convertir a gráfico al exportar**.
- 3 Importe una imagen o escriba texto en el cuadro de destino. Esto será el contenido por omisión del cuadro de destino.
- 4 Con el cuadro de destino seleccionado, elija **Elemento → Imágenes cambiantes → Crear destino de 2 posiciones**. Aparecerá un icono  en el cuadro de origen.
- 5 Para especificar la imagen de cambio, importe una nueva imagen o introduzca nuevo texto en el cuadro de destino.
- 6 Para vincular el cuadro de origen con el cuadro de destino, seleccione la herramienta **Vinculación de imagen cambiante de 2 posiciones**  en la paleta **Herramientas Web**; haga clic en el cuadro de origen y después haga clic en el cuadro de destino. Aparecerá un icono  en el cuadro de destino.



Si no ve el comando **Ventana → Herramientas → Mostrar herramientas Web**, será necesario habilitar el software ImageMap QuarkXTensions por medio del **Gestor de XTensions** (menú **Utilidades**).

- 7 Para crear otros cuadros de destino, repita los pasos 2–6.
- 8 Haga una vista previa de la página para asegurarse de que la imagen cambiante funcione de la manera deseada.



Puede usar una imagen cambiante básica como cuadro de origen de una imagen cambiante de dos posiciones, pero no puede usar el destino de una imagen cambiante de dos posiciones como cuadro de origen de otra imagen cambiante de dos posiciones.

ALTERNAR ENTRE IMÁGENES DE CAMBIO EN LA MAQUETACIÓN

Una imagen cambiante básica o un destino de una imagen cambiante de dos posiciones es un cuadro de imagen que contiene dos imágenes importadas: una para el estado por omisión y otra para el estado de imagen cambiante. Sin embargo, sólo una de estas imágenes puede verse en la maqueta en un momento determinado. Para alternar entre las imágenes en la maqueta, seleccione el cuadro que contiene la imagen cambiante básica o el destino de una imagen cambiante de dos posiciones y haga uno de lo siguiente:

- Para una imagen cambiante básica, elija **Elemento → Imagen cambiante básica → Imagen por omisión** para mostrar la imagen por omisión, o **Elemento → Imagen cambiante básica → Imagen de cambio** para mostrar la imagen de cambio.
- Para una imagen cambiante de dos posiciones, elija **Elemento → Imágenes cambiantes de dos posiciones → Mostrar**, y después elija uno de los elementos del menú. (El elemento que dice “(por omisión)” es la imagen predeterminada.)

ELIMINAR UN DESTINO DE UN CUADRO DE IMAGEN CAMBIANTE DE DOS POSICIONES

Para eliminar un solo destino de un cuadro de imagen cambiante de dos posiciones, seleccione el cuadro que contiene la imagen cambiante de dos posiciones, elija **Elemento → Imagen cambiante de 2 posiciones → Eliminar destino**, y después elija la imagen que desea eliminar.

DESVINCULAR UNA IMAGEN CAMBIANTE DE DOS POSICIONES

Para desvincular una imagen cambiante de dos posiciones, seleccione la herramienta **Desvinculación de imagen cambiante de 2 posiciones**  en la paleta **Herramientas Web**, haga clic en el cuadro de origen y después en el cuadro de destino. Esto eliminará el vínculo entre los cuadros de origen y destino, pero no elimina el contenido de los cuadros.



Si no ve el comando **Ventana → Herramientas → Mostrar herramientas Web**, será necesario habilitar el software ImageMap QuarkXTensions por medio del **Gestor de XTensions** (menú **Utilidades**).

MAPAS DE IMÁGENES

Un *mapa de imagen* es una característica de HTML que permite al usuario final establecer vínculos con diferentes URL, haciendo clic en distintas partes de una imagen en una página Web. Para crear un mapa de imagen, importe una imagen, trace las “zonas sensibles” (formas) en las partes de la imagen que desea que actúen como hipervínculos y asocie los hipervínculos con las zonas sensibles. Las zonas sensibles son invisibles al exportarse, pero los hipervínculos funcionan cuando el usuario final hace clic en las diversas partes de la imagen.

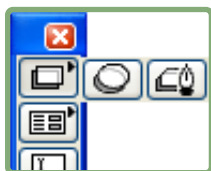


Para trabajar con mapas de imagen en QuarkXPress, es necesario que esté cargado el software ImageMap QuarkXTensions.

CREACIÓN DE UN MAPA DE IMAGEN

Para crear un mapa de imagen, seleccione un cuadro de imagen y trace una o más zonas sensibles en el cuadro de imagen. Para trazar zonas sensibles en el cuadro de imagen activo:

- 1 Seleccione una herramienta **Mapa de imagen** en la paleta **Herramientas Web**. Puede seleccionar entre las herramientas **Mapa de imagen rectangular**, **Mapa de imagen ovalado** y **Mapa de imagen Bézier**.



Use las herramientas **Mapa de imagen rectangular**, **Mapa de imagen ovalado** y **Mapa de imagen Bézier** (de izquierda a derecha en la parte superior de la paleta) para trazar zonas sensibles en un cuadro de imagen.



Si no ve el comando **Ventana → Herramientas → Mostrar herramientas Web**, será necesario habilitar el software ImageMap QuarkXTensions por medio del **Gestor de XTensions** (menú **Utilidades**).

- 2 Si usa la herramienta **Mapa de imagen rectangular** o la herramienta **Mapa de imagen ovalado**, arrastre el puntero en cruz, comenzando dentro del cuadro de imagen.
- 3 Si usa la herramienta **Mapa de imagen Bézier**, haga clic (o haga clic y arrastre) para colocar los nodos del polígono. Asegúrese de hacer el primer clic dentro del cuadro de imagen. Cuando termine de dibujar, haga doble clic para cerrar el contorno de la zona sensible.

- 4 Para convertir una zona sensible en un hipervínculo, haga clic en un destino o ancla en la paleta **Hipervínculos**. (Encontrará más información en el apartado “Trabajo con hipervínculos”, anteriormente en este capítulo.)
- 5 Elija **Visualización → Mostrar guías** y compruebe que las zonas sensibles estén ubicadas donde usted lo desea.



Las zonas sensibles se muestran sólo cuando el cuadro de imagen que las contiene está seleccionado. Las zonas sensibles no se imprimen.

Puede crear zonas sensibles que se extiendan más allá de los límites de un cuadro de imagen. Sin embargo, al exportarse, dichas zonas sensibles se recortarán hasta el borde del cuadro (con la excepción de las zonas sensibles circulares).

Las zonas sensibles ovaladas (áreas elípticas que no son círculos perfectos) se convierten en polígonos. Para controlar el número de nodos en tales polígonos, cambie las especificaciones de cada herramienta en el panel **Maquetación para Web → Herramientas** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Editar**).

EDITAR UN MAPA DE IMAGEN

Después de haber creado un mapa de imagen, puede mover las zonas sensibles, cambiar el tamaño de las zonas sensibles y eliminarlas. Para editar un mapa de imagen:

- 1 Seleccione un cuadro de imagen que contenga un mapa de imagen.
- 2 Si las zonas sensibles no son visibles, elija **Visualización → Mostrar guías**.
- 3 Para modificar el tamaño de una zona sensible, selecciónela y arrastre uno de sus controladores.
- 4 Para mover una zona sensible, arrastre dentro de sus límites.
- 5 Para suprimir una zona sensible, selecciónela y pulse **Suprimir/Retroceso**.



Si se mueve la imagen de un cuadro de imagen, las zonas sensibles de dicha imagen se moverán con ella.

No se puede cortar, copiar ni pegar zonas sensibles, pero se puede cortar, copiar y pegar las imágenes que las contienen.

Las zonas sensibles se almacenan con la imagen en la que fueron creadas. Si la imagen se duplica, mueve, cambia de tamaño, inclina o gira, los mapas de imagen se incluyen.

Si se inserta una nueva imagen en un cuadro de imagen usando el comando **Obtener imagen** (**Archivo → Obtener imagen**), se suprimirán las zonas sensibles creadas en la imagen anterior.

FORMULARIOS

Los formularios HTML permiten a los usuarios incluir sus datos en listas de direcciones, comprar productos y enviar comentarios por Internet o una intranet. Los formularios pueden contener campos de texto, botones, casillas de verificación, menús desplegables y listas; los usuarios utilizan estos controles para introducir texto, enviar contraseñas de manera segura e incluso cargar archivos.

EXPLICACIÓN DE LOS FORMULARIOS

Lo más importante que debe saber sobre los formularios es que no pueden existir en el vacío; cuando cree un formulario, también deberá crear una secuencia de comandos o aplicación basada en servidor para procesar los datos que se envíen en dicho formulario. Dichas secuencias de comandos y aplicaciones utilizan a menudo, pero no siempre, el protocolo CGI (Common Gateway Interface), y pueden escribirse en lenguajes como Perl, C, Java™ y AppleScript®. Los protocolos y lenguajes que pueden usarse dependen del software de servidor Web y la plataforma en que se ejecute dicho software de servidor Web.

Si desea usar formularios HTML como parte del sitio Web, será necesario utilizar una herramienta de terceros para generar la secuencia de comandos o aplicación de servidor. Si requiere información sobre cómo abordar esta tarea, consulte con su administrador Web.



Las herramientas para formularios están disponibles en la paleta **Herramientas Web** (**Ventana → Herramientas → Mostrar herramientas Web**). Si no ve el comando **Ventana → Herramientas → Mostrar herramientas Web**, será necesario habilitar el software ImageMap QuarkXTensions por medio del **Gestor de XTensions** (menú **Utilidades**).

TRABAJO CON FORMULARIOS

Al igual que el resto de una página Web, un formulario HTML consiste en etiquetas HTML. Los examinadores Web leen las etiquetas de los formularios y las convierten en campos de texto, botones, casillas de verificación, menús desplegables y listas. Los lectores usan estos controles para introducir información en el formulario y después hacen clic en un botón para enviar el contenido del formulario al URL o de una secuencia de comandos o aplicación que se ejecuta en un servidor Web.



Use un formulario para recopilar información sobre los visitantes de su sitio Web.

CREACIÓN DE UN CUADRO DE FORMULARIO

Un *cuadro de formulario* designa los límites de un formulario HTML. Un cuadro de formulario debe contener uno o más controles de formulario y también puede contener campos ocultos. Use los ajustes de validación para especificar lo que sucederá si el usuario final deja en blanco un campo obligatorio. Para crear un cuadro de formulario:

- 1 Seleccione la herramienta **Cuadro de formulario**  en la paleta **Herramientas Web**.
- 2 Mueva el puntero en forma de cruz a cualquier posición en la página y arrastre para trazar el cuadro de formulario.
- 3 Elija **Elemento → Modificar** para abrir el cuadro de diálogo **Modificar**, y después haga clic en la ficha **Formulario**.
- 4 Escriba el nombre del cuadro de formulario en el campo **Nombre**.

5 Elija un método de envío en el menú desplegable **Método**:

- Elija **Get** si desea que el examinador Web adjunte los datos del formulario al final del URL de la secuencia de comandos o aplicación de destino. Este método puede limitar la cantidad de datos del formulario que pueden enviarse; encontrará más información en la documentación del software del servidor Web.
- Elija **Post** si desea que el examinador Web envíe los datos del formulario a la secuencia de comandos o aplicación de destino como una transacción HTTP por separado.

6 Si elije **Post** en el menú desplegable **Método**, especifique un tipo MIME (Multipurpose Internet Mail Extensions) para los datos del formulario seleccionando una opción en el menú desplegable **Codificación**:

- La opción **urlencoded** significa que los datos del formulario que se enviarán al servidor Web estarán codificados por URL. La codificación por URL es una especificación estándar que hace posible codificar datos de URL (Uniform Resource Locator) y usarlos con la mayoría de las plataformas de hardware y las aplicaciones de software.
- La opción **form-data** significa que los datos del formulario que incluyen archivos adjuntos se codificarán como datos del formulario en múltiples partes. Este método de codificación permite que cada porción del envío multiparte sea comprendida por el servidor Web. Sin esta opción, sólo se envía el nombre del archivo adjunto (en lugar de los datos contenidos en el archivo).
- La opción **plain** significa que los datos del formulario que se enviarán al servidor Web no estarán codificados.

7 Para especificar dónde debe mostrar la aplicación CGI la respuesta (en su caso), elija una opción en el menú desplegable **Destino**:

- Elija **None** o **Self** para especificar el mismo marco o ventana del formulario.
- Elija **Blank** para especificar el destino como una nueva ventana sin nombre.
- Elija **Parent** para especificar el destino como el marco o ventana de la cual depende el formulario. Si no hay ventana principal, los datos del formulario aparecerán en la misma ventana que el formulario (como si se hubiera especificado **None** o **Self** en el campo **Destino**).
- Elija **Top** para especificar el destino como la primera ventana que no contiene marcos; por lo general, la página que introduce el formulario.

8 Para especificar la secuencia de comandos o aplicación de destino que procesará los envíos del cuadro activo de formulario, introduzca un URL en el campo **Acción**. También puede hacer clic en **Seleccionar/Examinar** para buscar manualmente la secuencia de comandos o aplicación de destino, pero tenga en cuenta que esto crea un vínculo absoluto; para crear un vínculo *relativo*, introduzca manualmente una vía de acceso relativa al archivo de destino.

9 Use el área **Validación de formulario** para especificar lo que ocurrirá si el usuario final trata de enviar un formulario sin introducir información en un campo obligatorio:

- Elija **Página de error** para especificar que debe abrirse una página HTML diferente, y después escriba el URL de esa página. También puede hacer clic en **Seleccionar/Examinar** para buscar manualmente la página de destino, pero tenga en cuenta que esto crea un vínculo absoluto; para crear un vínculo *relativo*, introduzca manualmente la vía de acceso relativa al archivo de destino.
- Elija **Mensaje del cuadro de diálogo** para especificar que debe abrirse un mensaje de alerta en un cuadro de diálogo, y después escriba el mensaje de alerta en el cuadro de texto. Para incluir el nombre del primer campo obligatorio vacío en la alerta, use `<campo vacío>`. Cuando la alerta aparezca, esta etiqueta será sustituida con los nombres de los campos obligatorios vacíos.

10 Haga clic en **OK**.

También puede crear un formulario trazando un control de formulario en una parte en blanco de una maquetación para Web. (Cuando trace el control de formulario, el cuadro de formulario se creará automáticamente.) El cuadro de formulario creado en estas circunstancias utiliza las dimensiones predeterminadas de anchura y altura que se especificaron en el panel **Maquetación para Web** → **Herramientas** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Editar**).



Los cuadros de formulario no pueden solapar otros cuadros de formulario.

Los controles de formulario deben estar contenidos en su totalidad dentro de un cuadro de formulario.

AÑADIR UN CONTROL DE TEXTO, CONTRASEÑA O CAMPO OCULTO

Un *control de texto* permite a los usuarios introducir texto común. Un *control de contraseña* permite a usuarios introducir texto común, pero sólo muestra dicho texto como una serie de asteriscos (u otros caracteres especiales). Un *control de campo oculto* envía un valor cuando se envía el formulario, pero no muestra dicho valor al usuario. Para añadir un control de texto, contraseña o campo oculto a un formulario:

- 1 Use la herramienta **Campo de texto**  para trazar un control de texto dentro del cuadro de formulario. Tenga en cuenta que aunque los campos ocultos pueden solaparse dentro de un cuadro de formulario, los controles visibles de formulario no pueden hacerlo.
- 2 Elija **Elemento** → **Modificar** y haga clic en la ficha **Formulario**.
- 3 Introduzca el nombre del control de texto en el campo **Nombre**.

- 4 Elija una opción en el menú desplegable **Tipo** para especificar el tipo de campo:
 - Elija **Texto: Una línea** para un control que sólo puede contener una línea de texto.
 - Elija **Texto: Varias líneas** para un control que puede contener varias líneas de texto.
 - Elija **Contraseña** para un control donde todos los caracteres se mostrarán como asteriscos o viñetas.
 - Elija **Campo oculto** para un control que se enviará con el formulario, pero que no se mostrará en el examinador Web del usuario final. Puede usar un campo oculto para enviar datos que el usuario final no puede ver. Los campos ocultos se usan comúnmente para almacenar información sobre la identificación de la sesión, variables, códigos de validación, etcétera. Si se elige la opción **Campo oculto**, las opciones **Máximo de caracteres**, **Ajustar texto**, **Sólo lectura** y **Requerido** no estarán disponibles.
- 5 Introduzca un número en el campo **Máximo de caracteres** para especificar el número máximo de caracteres que el control aceptará.
- 6 Seleccione la casilla de verificación **Ajustar texto** para especificar que varias líneas de texto en el control deben ajustarse automáticamente de una línea a la siguiente. Esta casilla de verificación sólo está disponible si se elige **Texto: Varias líneas** en el menú desplegable **Tipo**.)
- 7 Para evitar que el usuario final edite el contenido del control, seleccione **Sólo lectura**.
- 8 Para indicar que el control debe contener un valor para poder enviar el formulario, seleccione **Requerido**.
- 9 Haga clic en **OK**.

AÑADIR UN CONTROL DE BOTÓN

Un *control de botón Enviar* permite a los usuarios enviar el formulario a una secuencia de comandos o aplicación de destino en un servidor. Un *control de botón Restablecer* devuelve todos los campos y botones del formulario a sus valores predeterminados. Para crear un control de botón Enviar o Restablecer:

- 1 Use la herramienta **Botón**  para trazar el control de botón en el cuadro de formulario.
- 2 Elija **Elemento** → **Modificar** y haga clic en la ficha **Formulario**.
- 3 Escriba el nombre del control de botón en el campo **Nombre**.

- 4 Elija una opción en el menú desplegable **Tipo**:
 - Elija **Restablecer** para configurar el control de botón para que devuelva los campos y botones en el formulario a sus valores predeterminados.
 - Elija **Enviar** para configurar el control de botón para que envíe los datos del formulario a la secuencia de comandos o aplicación CGI de destino que se indica en el cuadro de formulario.
- 5 Haga clic en **OK**.
- 6 Si desea un botón de texto, haga clic en el botón con la herramienta **Contenido** e introduzca el texto que aparecerá en el botón.



El tamaño de los botones se ajusta automáticamente para dar cabida a la extensión de sus nombres.

AÑADIR UN CONTROL DE BOTÓN DE IMAGEN

Puede crear *controles de botón de imagen* para enviar un formulario. Para crear un control de botón de imagen:

- 1 Use la herramienta **Botón de imagen**  para trazar el control de botón de imagen en el cuadro de formulario.
- 2 Elija **Obtener imagen** (**Archivo** → **Obtener imagen**) para abrir el cuadro de diálogo **Obtener imagen**. Seleccione el archivo de la imagen que aparecerá en el control de botón de imagen y haga clic en **Abrir**.
- 3 Elija **Elemento** → **Modificar** y haga clic en la ficha **Formulario**.
- 4 Escriba el nombre del control de botón en el campo **Nombre**.
- 5 Haga clic en la ficha **Exportar** (**Elemento** → **Modificar**) para ver las opciones de exportación para el control de botón de imagen seleccionado. La ficha **Exportar** muestra diferentes opciones, dependiendo de lo que se selecciona en el campo **Exportar como**. Encontrará información sobre las opciones de esta ficha en el apartado “Trabajo con elementos gráficos”, anteriormente en este capítulo.
- 6 Haga clic en **OK**.

AÑADIR CONTROLES DE MENÚ EMERGENTE Y LISTA

Los *controles de menú emergente* permiten a los usuarios finales elegir un elemento de un menú. Los *controles de lista* permiten a los usuarios finales elegir uno o más elementos de un menú. Para añadir un control de menú desplegable o lista a un formulario:

- 1 Use la herramienta **Menú emergente**  o la herramienta **Cuadro de lista**  para trazar el control de lista en el cuadro de formulario.
- 2 Elija **Elemento** → **Modificar** y haga clic en la ficha **Formulario**.

- 3 Escriba el nombre de la lista o menú emergente en el campo **Nombre**.
- 4 Elija una opción en el menú desplegable **Tipo**, si es necesario:
 - Elija **Menú emergente** para un menú emergente.
 - Elija **Lista** para una lista con desplazamiento.
- 5 Especifique el menú que aparecerá en el control:
 - Para especificar un menú que ya ha creado, elija el nombre de ese menú en el menú desplegable **Menú**.
 - Para crear un nuevo menú, haga clic en **Nuevo**. Para usar el cuadro de diálogo **Editar menú**, consulte el apartado “Creación de un menú estándar” en este capítulo.
- 6 (Sólo controles de lista) Para indicar que pueden seleccionarse uno o más elementos en el control, seleccione **Permitir selecciones múltiples**.
- 7 Para indicar que por lo menos uno de los elementos en el control debe seleccionarse para poder enviar el formulario, seleccione **Requerido**.
- 8 Haga clic en **OK**.

AÑADIR UN GRUPO DE CONTROLES DE BOTONES DE RADIO

Un grupo de controles *de botón de radio* permite al usuario final elegir un valor de entre una selección de valores. Cuando el usuario final hace clic en un botón de radio, se deselectan todos los demás botones de radio en el grupo. Para añadir un grupo de controles de botón de radio a un formulario:

- 1 Use la herramienta **Botón de radio**  para trazar varios controles de botones de radio en el cuadro de formulario.
- 2 Seleccione uno de los controles de botón de radio, elija **Elemento → Modificar** y haga clic en la ficha **Formulario**.
- 3 Elija **Botón de radio** en el menú desplegable **Tipo**, si es necesario.
- 4 Se considera que los controles de botón de radio que tienen el mismo nombre se ubican en el mismo grupo. Decida el nombre del grupo de botones de radio y escriba ese nombre en el campo **Grupo**.
- 5 Para especificar un valor para el botón de radio seleccionado, introduzca un valor en el campo **Valor**.
- 6 Repita los pasos 2–5 hasta que haya creado y configurado todos los botones de radio en el grupo.
- 7 Para hacer que uno de los controles de botón de radio aparezca seleccionado de manera predeterminada, seleccione ese botón de radio, elija **Elemento → Modificar**, haga clic en la ficha **Formulario** y marque la casilla **Utilizar como valor por omisión**.

- 8 Para indicar que uno de los botones de radio en el grupo debe estar seleccionado para poder enviar el formulario, seleccione cualquiera de los controles de botón de radio y marque la casilla **Requerido**. Al marcar **Requerido** para un control de botón de radio se marca también la casilla de todos los controles de botón de radio en el grupo.
- 9 Haga clic en **OK**.



Puede especificar el texto que aparecerá al lado de un control de botón de radio en un formulario.

Un control de botón de radio no puede tener el mismo nombre que un control de casilla de verificación en el mismo formulario.

AÑADIR UN CONTROL DE CASILLA DE VERIFICACIÓN

Un *control de casilla de verificación* puede ser seleccionado o deseleccionado por el usuario final. Para añadir un control de casilla de verificación a un formulario:

- 1 Use la herramienta **Casilla de verificación**  para trazar el control de casilla de verificación en el cuadro de formulario.
- 2 Elija **Elemento** → **Modificar** y haga clic en la ficha **Formulario**.
- 3 Elija **Casilla de verificación** en el menú desplegable **Tipo**.
- 4 Escriba el nombre del control de casilla de verificación en el campo **Nombre**.
- 5 Introduzca un valor para el control de casilla de verificación en el campo **Valor**.
- 6 Para indicar que el control de casilla de verificación debe estar seleccionado cuando aparece la página Web, seleccione **Seleccionada al principio**.
- 7 Para indicar que el control de casilla de verificación debe estar seleccionado para poder enviar el formulario, seleccione **Requerido**.
- 8 Haga clic en **OK**.



La ficha **Formulario** no permite añadir texto a un control de casilla de verificación; sin embargo, puede especificar el texto que aparecerá al lado de la casilla de verificación cuando un control de formulario casilla de verificación esté seleccionado con la herramienta **Contenido**.

Un control de casilla de verificación no puede tener el mismo nombre que un control de botón de radio en el mismo formulario.

AÑADIR UN CONTROL DE SELECCIÓN DE ARCHIVO

Un *control de selección de archivo* permite a los usuarios finales especificar la vía de acceso a un archivo local que se cargará cuando se envíe el formulario. El usuario final puede introducir la vía de acceso al archivo o hacer clic en el botón **Examinar** (creado con el control de formulario) y navegar hasta el archivo. Para añadir un control de selección de archivo a un cuadro de formulario:

- 1 Use la herramienta **Selección de archivo**  para trazar el control de envío de archivo en el cuadro de formulario.
- 2 Elija **Elemento** → **Modificar** y haga clic en la ficha **Formulario**.
- 3 Escriba el nombre del control de selección de archivo en el campo **Nombre**.
- 4 Si lo desea, especifique una lista de tipos MIME aceptables, separados por comas, en el campo **Aceptar**.
- 5 Seleccione la casilla de verificación **Requerido** para especificar que debe enviarse un archivo con los datos del formulario.
- 6 Haga clic en **OK**.

MENÚS

Un *menú* es una lista de elementos que aparecen en un control de lista o control de menú emergente dentro de un cuadro de formulario. Use los menús para que los usuarios elijan de entre una lista de opciones, o puede crear menús de navegación en los que cada elemento tiene un URL correspondiente.

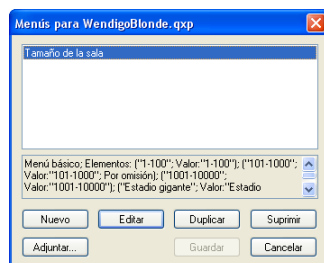
TRABAJO CON MENÚS ESTÁNDARES

Los menús estándares son una lista sencilla de opciones que puede usarse en un formulario HTML. Un menú estándar puede proporcionar valores que se enviarán en el formulario o usarse para efectos de navegación.

CREACIÓN DE UN MENÚ ESTÁNDAR

Para crear un menú estándar:

- 1 Elija **Edición** → **Menús** para abrir el cuadro de diálogo **Menús**.



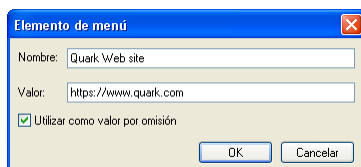
Trabaje con menús estándares en el cuadro de diálogo **Menús**.

- 2 Para crear un menú, haga clic en **Nuevo**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Editar menú**.



Use el cuadro de diálogo **Editar menú** para configurar un menú estándar.

- 3 Para especificar un menú como menú de navegación, seleccione **Menú de navegación**. Cuando el usuario final selecciona un elemento de un menú de navegación, el examinador Web intentará abrir el URL especificado como valor de ese elemento.
- 4 Para añadir un elemento al menú seleccionado, haga clic en **Añadir**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Elemento de menú**.



El cuadro de diálogo **Elemento de menú** contiene controles para configurar un elemento de un menú estándar.

- 5 Escriba un nombre en el campo **Nombre**. El nombre aparecerá como un elemento en el menú desplegable.
- 6 Escriba un valor en el campo **Valor**. La manera como se use el valor depende de si el menú es de navegación o no:
- Si el menú es de navegación, cuando se seleccione el elemento, el examinador Web intentará abrir el URL especificado en el campo **Valor**. En consecuencia, si el menú es de navegación, asegúrese de que el valor del campo **Valor** sea un URL válido.
 - Si el menú *no* es de navegación, cuando se seleccione el elemento, el valor del campo **Valor** simplemente se enviará al servidor Web junto con el resto de los datos del formulario cuando éste se envíe.

- 7 Para especificar que el elemento de menú debe estar seleccionado de manera predeterminada, seleccione **Utilizar como valor por omisión**.
- 8 Haga clic en **OK** para cerrar el cuadro de diálogo **Elemento de menú**.
- 9 Haga clic en **OK** para cerrar el cuadro de diálogo **Editar menú**.
- 10 Haga clic en **Guardar** para cerrar el cuadro de diálogo **Menús**.

También puede usar el cuadro de diálogo **Menús** para editar, duplicar, suprimir y adjuntar menús estándares.



Para abrir el cuadro de diálogo **Elemento de menú**, también puede hacer doble clic en el nombre de un elemento.

Si no se especifica ningún elemento por omisión, el primer elemento del menú o lista por lo general aparece seleccionado en el formulario (este funcionamiento puede depender del examinador).

UTILIZACIÓN DE UN MENÚ ESTÁNDAR

Para añadir un menú estándar a una maquetación para Web, tiene que añadir un cuadro de formulario.

- Si va a usar el menú para proporcionar valores para un formulario HTML, trace el menú en el cuadro de formulario como se describió en “Añadir controles de menú emergente y lista” (anteriormente en este capítulo).
- Si va a usar el menú para navegación, trace el menú en la página utilizando las herramientas **Menú emergente**  o **Cuadro de lista**  de la paleta **Herramientas Web**. QuarkXPress creará automáticamente un formulario para que contenga el menú desplegable o lista, pero usará el formulario únicamente como contenedor del menú desplegable o lista.



Las herramientas de formulario están disponibles en la paleta **Herramientas Web** (**Ventana → Herramientas → Mostrar herramientas Web**). Si no ve el comando **Ventana → Herramientas → Mostrar herramientas Web**, será necesario habilitar el software ImageMap QuarkXTensions por medio del **Gestor de XTensions** (menú **Utilidades**).

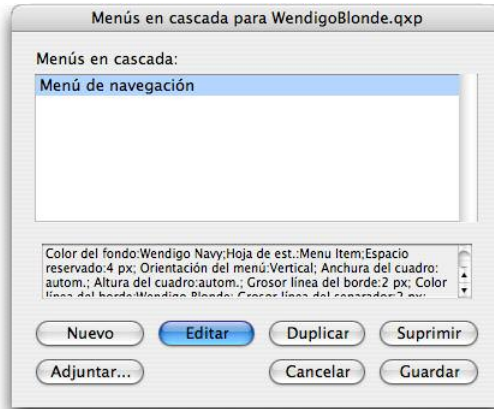
TRABAJO CON MENÚS EN CASCADA

Con la característica *Menús en cascada*, puede crear maquetaciones optimizadas para Web que ofrecen una excelente interfaz de usuario e interés visual. Los menús en cascada simplifican el diseño porque “ocultan” elementos de menú hasta que el usuario mueve el puntero del ratón sobre un elemento específico.

CREACIÓN DE UN MENÚ EN CASCADA

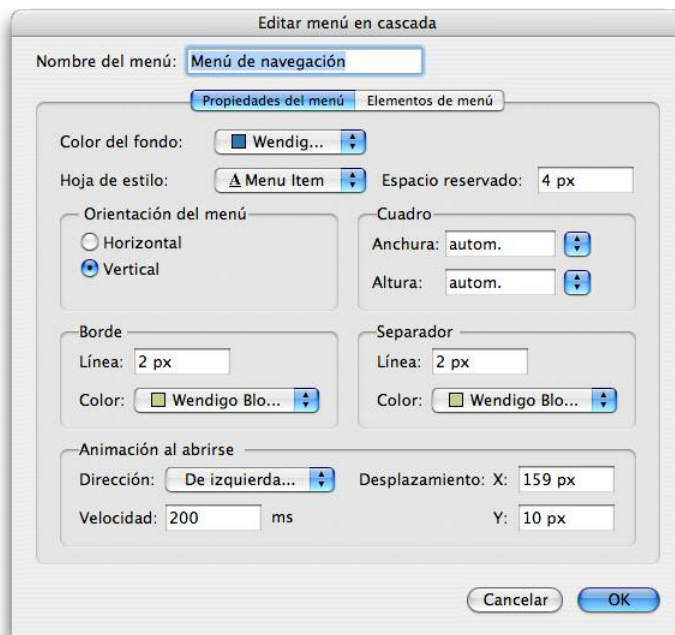
Antes de aplicar un menú en cascada, es necesario crearlo. Para ello:

- 1 Elija **Edición → Menús en cascada**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Menús en cascada**.



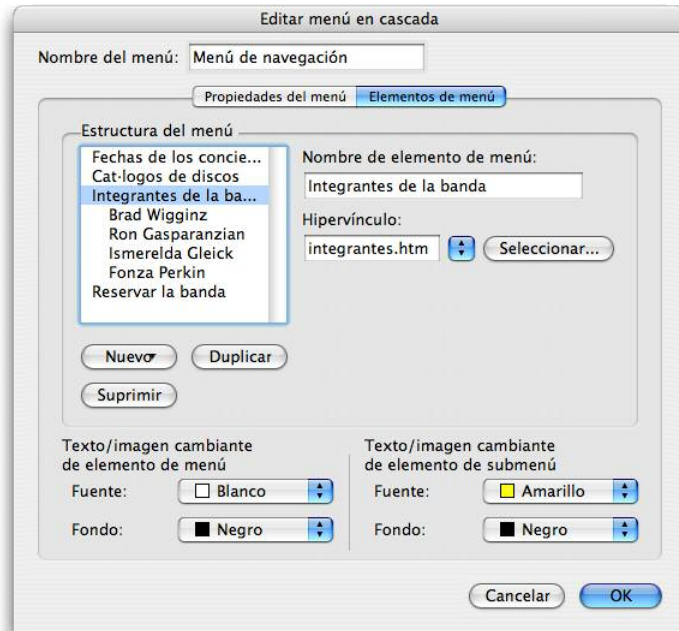
Trabaje con menús en cascada en el cuadro de diálogo **Menús en cascada**.

- 2 Haga clic en **Nuevo**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Editar menú en cascada**.



Use el cuadro de diálogo **Editar menú en cascada** para configurar los menús en cascada.

- 3 Escriba el nombre del menú en cascada en el campo **Nombre de menú**.
- 4 En la ficha **Propiedades del menú**, configure las propiedades generales del menú en cascada como sigue:
 - Elija un color para el menú en cascada en el menú emergente **Color de fondo**.
 - Elija una hoja de estilo para el menú en cascada en el menú emergente **Hoja de estilo**.
 - Introduzca un valor en el campo **Espacio reservado** para especificar la distancia desde el cuadro del menú en cascada a la que aparecerá el texto del menú.
 - En el área **Orientación del menú**, haga clic en **Horizontal** o **Vertical** para especificar en qué dirección deberá leerse el menú.
 - En el área **Cuadro**, especifique la anchura y la altura del menú en cascada entero. El valor **autom.** Se calcula usando el número de caracteres del nombre del elemento del menú o del elemento de submenú y el cuerpo de la fuente.
 - En el área **Borde**, especifique un grosor de línea en el campo **Línea** y el color de la línea en el menú desplegable **Color**. Esta línea y color se aplicarán a todo el cuadro del menú en cascada.
 - En el área **Separador**, especifique un grosor de línea en el campo **Línea** y un color para los separadores en el menú desplegable **Color**. Este grosor de línea y color se aplicarán a los separadores entre los elementos del menú.
 - En el área **Animación al abrirse**, elija una opción en el menú emergente **Dirección** para determinar cómo se abrirá el menú.
 - Si elige una opción que no sea **Ninguna** en el menú emergente **Animación al abrirse**, el campo **Velocidad** estará disponible. Introduzca un valor entre 0 y 10,000. La velocidad se mide en milisegundos.
 - En los campos **Desplazamiento**, introduzca valores en los campos **X** y **Y** para especificar la distancia a la que deben desplazarse los elementos del menú.
- 5 La ficha **Elementos de menú** permite especificar los elementos de menú y de submenú. En el área **Estructura del menú**, elija **Elemento de menú** con el botón **Nuevo** para crear un nuevo elemento de menú.



Puede crear elementos de menú y de submenú en la ficha **Elementos de menú** del cuadro de diálogo **Editar menú en cascada**.

- 6 En el campo **Nombre del elemento de menú**, introduzca el nombre del elemento de menú.
- 7 Para especificar un hipervínculo para el elemento de menú, elija un hipervínculo en el menú desplegable **Hipervínculo**, o introduzca un hipervínculo en el campo **Hipervínculo**. Sólo los hipervínculos asociados con URL aparecen en el menú emergente **Hipervínculo**.
- 8 Para especificar un elemento de submenú, seleccione el menú en la lista **Estructura del menú**, y elija **Elemento de submenú** en el botón emergente **Nuevo**; en seguida, configure el elemento del submenú como se describió anteriormente. Los elementos de submenú se añaden debajo del elemento de menú seleccionado y aparecen con sangría en la lista **Estructura del menú**.
- 9 En las áreas **Texto/imagen cambiante de elemento de menú** y **Texto/imagen cambiante de elemento de submenú**, elija los colores para los elementos de menú y submenú en el menú emergente **Fuente** y elija los colores de fondo en el menú emergente **Fondo**. Cuando el puntero del ratón se mueva sobre un elemento, éste se mostrará en estos colores.
- 10 Haga clic en **OK**, y después haga clic en **Guardar** en el cuadro de diálogo **Menús en cascada**.

También puede usar el cuadro de diálogo **Menús en cascada** para editar, duplicar, suprimir y adjuntar menús en cascada.

APLICAR UN MENÚ EN CASCADA A UN CUADRO

Después de haber creado un menú en cascada, puede aplicarlo a cualquier elemento que se haya especificado para exportarse como gráfico (**Elemento → Modificar → Convertir a gráfico al exportar**). Para ello, simplemente seleccione el elemento y elija **Elemento → Menú en cascada → [Nombre del menú en cascada]**.



Un menú en cascada (aquí, extendiéndose desde el cuadro de texto “Navigate”) añade atractivo a la navegación.

ELIMINACIÓN DE UN MENÚ EN CASCADA DE UN CUADRO

Para eliminar un menú en cascada de un cuadro, seleccione el cuadro y elija **Elemento → Menú en cascada → Eliminar menú en cascada**. El menú en cascada será eliminado del cuadro, pero el contenido del cuadro permanecerá intacto.



Eliminar un menú en cascada de un cuadro no suprime el menú en cascada del proyecto. Para suprimir un menú en cascada de un proyecto, use el cuadro de diálogo **Menús en cascada** (menú **Edición**).

TABLAS EN MAQUETACIONES PARA WEB

Puede crear tablas en las maquetaciones para Web igual que en las maquetaciones para impresión. Sin embargo, las siguientes características de las tablas sólo están disponibles en las maquetaciones para impresión; las características pueden cambiar o no estar disponibles en las maquetaciones para Web:

- Degradados en el fondo de las celdas. Sólo se pueden especificar fondos con colores sólidos para las celdas en las maquetaciones para Web.
- Porcentajes de intensidad para fondos cuando se eligen colores compatibles con Web. Si usa otro modelo cromático, como RGB (RVZ) o PANTONE®, puede especificar la intensidad del color de fondo.

- Trazos y rayas en las líneas de cuadrícula. Las líneas de cuadrícula, incluidas las de los bordes de la tabla y las celdas, deben ser sólidas.
- Grosor variable de las líneas de cuadrícula. Las líneas de cuadrícula deben tener un grosor uniforme, que se convertirá en el espaciado de las celdas en la exportación a HTML.
- Valores de **Primera línea base**, **Mínimo**, **Desplazamiento** y **Máx. entre párrafos**.
- Valores de **Varios espacios reservados**. El texto de las celdas debe tener un valor uniforme de espacio reservado, que se convertirá en el margen interno de las celdas en la exportación a HTML.
- **Contorneo de texto alrededor de todos los lados**.
- **Dar vuelta horizontal/vertical** aplicados al texto.
- Texto girado o inclinado dentro de las celdas.

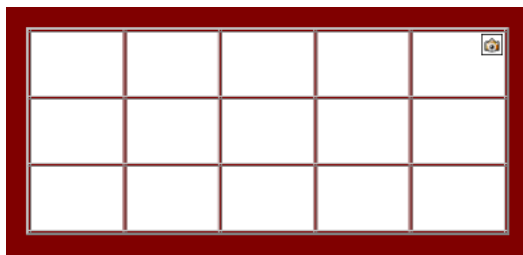
Si desea usar estas características en una maqueta para Web, debe convertir en mapa de bits la tabla o algunas de sus celdas:

- Para convertir en mapa de bits la tabla entera, elija **Elemento → Modificar** y seleccione **Convertir tabla a gráfico al exportar**. Encontrará información sobre las opciones de esta ficha en el apartado “Trabajo con elementos gráficos”, anteriormente en este capítulo.
- Para convertir en mapa de bits una sola celda, seleccione la celda con la herramienta **Contenido**; elija **Elemento → Modificar**; haga clic en la ficha **Celda** y seleccione **Convertir celda a gráfico al exportar**.



Si se especifica que una tabla debe exportarse como una imagen, todas sus celdas se incluirán en la imagen. No podrá exportar celdas individuales como contenido HTML.

Las celdas de imagen y las celdas cuyo contenido es **Ninguno** se exportarán automáticamente como imágenes; cuando estos tipos de celdas se seleccionan, la opción **Convertir celda a gráfico al exportar** (cuadro de diálogo **Modificar**) no está disponible.



Cuando se crea una tabla en una maqueta para Web, el área delimitadora de la tabla tiene aspecto tridimensional, igual que las tablas HTML.

ETIQUETAS META

Las *etiquetas META* contienen información sobre una página Web. No se ven en el examinador Web, pero el añadir etiquetas META a las maquetaciones para Web facilita la indexación de las páginas en los motores de búsqueda.

EXPLICACIÓN DE LAS ETIQUETAS META

Una etiqueta META consta de tres partes:

- **Etiqueta:** Indica el tipo de etiqueta META. Típicamente, son del tipo “name” o “http-equiv”.
- **Nombre:** Indica el nombre de la etiqueta META. Hay varios grupos de nombres disponibles para tipos diferentes de etiquetas META.
- **Contenido:** Se trata de las “tripas” de la etiqueta META y contiene una lista de valores separados por comas.

Como se mencionó antes, las etiquetas META son típicamente de dos variedades:

- Las etiquetas META de la variedad **name** (**Etiqueta** = “name”) proporcionan información sobre la página a los usuarios Web y a los motores de búsqueda. Puede especificar sus propias etiquetas META del tipo **name**, o elegir de entre las siguientes etiquetas META del tipo **name: author, copyright, description, distribution, generator, keywords, resource-type, revisit-after, y robots**.
- Las etiquetas META de la variedad **http-equiv** (**Etiqueta** = “http-equiv”) permiten dirigir el examinador para que realice ciertas acciones cuando se abre la página, como almacenarla en memoria caché, actualizarla y especificar el idioma en el que se mostrará una página. Puede especificar sus propias etiquetas META del tipo **http-equiv**, o elegir de entre las siguientes etiquetas META estándares del tipo **http-equiv: charset, cache-control, content-language, refresh y set cookie**.

Si desea más información sobre etiquetas META específicas y sus valores, consulte un manual de referencia de HTML.



Algunas de las etiquetas META mencionadas anteriormente pueden requerir que edite el contenido del documento HTML en un editor de texto para garantizar que la información o acción de la etiqueta META se interprete íntegramente.

TRABAJO CON ETIQUETAS META

Las etiquetas META se almacenan en *conjuntos de etiquetas META*. Puede asociar un conjunto de etiquetas META con una página de una maquetación para Web, y cuando esa página se exporte como HTML, la página exportada incluirá todas las etiquetas en el conjunto de etiquetas META.

Una etiqueta META es un elemento de HTML, como `<title>` o `<body>`. Las etiquetas META que se utilizan con mayor frecuencia tienen dos atributos: `name` y `content`. El atributo `name` identifica el tipo de la etiqueta META, y el atributo `content` identifica los valores únicos de la etiqueta META.

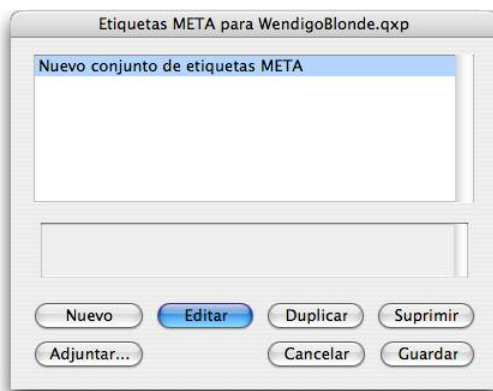
Puede usar una amplia variedad de etiquetas META. Sin embargo, dos de las etiquetas META que se emplean con mayor frecuencia son las siguientes:

- `<meta name="description">`: Algunos motores de búsqueda leen y muestran el atributo `content` de esta etiqueta META.
- `<meta name="keywords">`: Algunos motores de búsqueda utilizan el atributo `content` de esta etiqueta META para clasificar las páginas, y puede usarse en búsquedas de palabras clave.

CREACIÓN DE UN CONJUNTO DE ETIQUETAS META

Para crear un conjunto de etiquetas META:

- 1 Elija **Edición → Etiquetas META**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Etiquetas META**.
- 2 Haga clic en **Nuevo**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Editar conjunto de etiquetas META**.
- 3 Escriba el nombre del conjunto de etiquetas META en el campo **Nombre**.
- 4 Haga clic en **Añadir**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Nueva etiqueta META**.
- 5 Use los controles del cuadro de diálogo para configurar la nueva etiqueta META, como sigue:
 - Use el menú desplegable **Etiqueta META** para elegir un tipo de atributo para la etiqueta META, o introduzca un atributo en el campo **Etiqueta META**.
 - Use el menú desplegable y campo **Nombre** para especificar un valor que se asociará con el tipo de atributo de etiqueta META seleccionado en el campo **Etiqueta META**.
 - Introduzca el contenido de la etiqueta META en el campo **Contenido**. Cada fragmento de contenido en el campo **Contenido** debe separarse del siguiente por medio de una coma.
- 6 Haga clic en **OK** para guardar la nueva etiqueta META.
- 7 Cuando haya añadido todas las etiquetas META deseadas, haga clic en **OK** para cerrar el cuadro de diálogo **Editar conjunto de etiquetas META**.
- 8 Haga clic en **Guardar** para guardar los cambios y cerrar el cuadro de diálogo **Etiquetas META**.



Trabaje con conjuntos de etiquetas META en el cuadro de diálogo **Etiquetas META**.

También puede usar el cuadro de diálogo **Etiquetas META** para editar, duplicar, suprimir y adjuntar conjuntos de etiquetas META.



Para crear un conjunto predeterminado de etiquetas META que pueda volver a utilizarse y personalizarse en cada proyecto para Web, cree un conjunto de etiquetas META cuando no haya ningún proyecto abierto.

ESPECIFICAR UN CONJUNTO DE ETIQUETAS META PARA UNA PÁGINA WEB

Para asociar un conjunto de etiquetas META con una página Web, elija **Página** → **Propiedades de la página**; seleccione un conjunto de etiquetas META en el menú desplegable **Conjunto de etiquetas META** y haga clic en **OK**.

VISTA PREVIA DE PÁGINAS WEB

Las maquetaciones para Web no se ven igual en QuarkXPress que en un examinador Web. También pueden verse diferentes en distintos examinadores Web, o en el mismo examinador Web en plataformas diferentes. Afortunadamente, QuarkXPress le facilita hacer una vista previa de una página HTML en el o los examinadores de su preferencia antes de exportar el archivo.

VISTA PREVIA DE LA MAQUETACIÓN PARA WEB ACTIVA

Hay dos maneras de abrir la vista previa de la maquetación para Web activa en un examinador:

- Haga clic en el botón **Vista previa HTML** en la parte inferior de la ventana del proyecto.
- Elija una opción en el menú desplegable **Vista previa HTML** en la parte inferior de la ventana del proyecto.

ESPECIFICAR OTROS EXAMINADORES PARA VISTAS PREVIAS

Cuando se instala QuarkXPress, el examinador predeterminado de HTML del ordenador se selecciona automáticamente para hacer la vista previa de las maquetaciones para Web. Puede especificar otros examinadores de HTML para que aparezcan en el menú desplegable en la parte inferior de la ventana del proyecto y le permitan hacer con facilidad la vista previa de sus páginas Web en diferentes examinadores. Para crear una lista de examinadores para hacer la vista previa de las páginas Web:

- 1 Abra el cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Editar**) y haga clic en **Examinadores** en la lista del lado izquierdo para abrir el panel **Examinadores**.
- 2 Haga clic en **Añadir** para abrir el cuadro de diálogo **Seleccionar examinador**.
- 3 Navegue a un examinador Web, selecciónelo en la lista y después haga clic en **Abrir**. El examinador se añadirá a la lista de examinadores del panel **Examinadores**.
- 4 Si desea que este examinador sea el examinador predeterminado para abrir las vistas previas de las maquetaciones para Web de QuarkXPress, haga clic en la columna izquierda del examinador que acaba de añadir y asegúrese de que aparezca una marca de verificación en dicha columna.
- 5 Haga clic en **OK**.

EXPORTACIÓN DE PÁGINAS WEB

Puede preparar una página Web con aspecto muy atractivo como una maquetación para Web de QuarkXPress. Sin embargo, para poder publicar la página Web, es necesario exportar la maquetación para Web en formato HTML.

PREPARACIÓN PARA LA EXPORTACIÓN

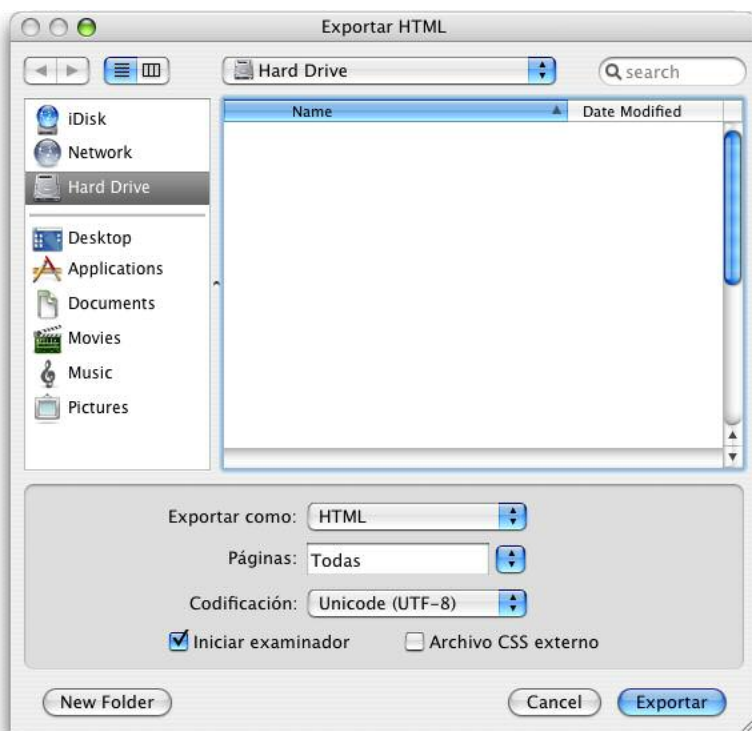
Para exportar una página, haga lo siguiente:

- 1 Abra el panel **Maquetación para Web** → **Generales** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Editar**).
- 2 Para indicar dónde se exportarán los archivos, introduzca una vía de acceso a un directorio en el sistema local de archivos en el campo **Directorio raíz del sitio**, o haga clic en **Seleccionar/Examinar** para buscar manualmente la carpeta de destino.
- 3 Cuando se exporta una maquetación para Web, los archivos de las imágenes que van con la páginas o páginas HTML exportadas se colocan automáticamente en un subdirectorio del **Directorio raíz del sitio**. Para indicar el nombre de este subdirectorio, introduzca un valor en el campo **Directorio de exportación de imágenes**.
- 4 Abra la vista previa de la maquetación para comprobar que tenga el aspecto deseado (véase “Vista previa de páginas Web”, anteriormente en este capítulo).

EXPORTACIÓN DE UNA PÁGINA WEB

Para exportar la maquetación para Web activa como una página HTML:

- 1 Elija **Archivo → Exportar → Maquetación como HTML, Maquetación como XHTML 1.1, o Maquetación como XSLT 1.0**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Exportar HTML**.



Use el cuadro de diálogo **Exportar HTML** para controlar las opciones de formato de las maquetaciones para Web exportadas.

- 2 Navegue a la carpeta donde desea guardar los archivos exportados. No es necesario que sea la misma carpeta que se especificó en el campo **Directorio raíz del sitio** en el panel **Maquetación para Web → Generales** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Editar**).
- 3 Elija una opción en el menú desplegable **Exportar como**:
 - **HTML**: Exporta la página en formato de transición HTML 4.0. Se trata de una buena opción para obtener máxima compatibilidad con los examinadores existentes.

- **XHTML 1.1:** Exporta la página en formato XHTML 1.1. Elija esta opción si desea observar el formato XHTML 1.1 y crear un archivo HTML que también sea un archivo XML válido. Tenga en cuenta que este formato no es compatible en la actualidad con todos los examinadores.
 - **XSLT:** Genera transformaciones XSL en un archivo XSL que contiene nodos XML. Estas transformaciones XSL, cuando se aplican a XML usando un procesador de XSLT, producen un archivo HTML (que cumple con las especificaciones de XHTML 1.1) que representa los datos XML en la ventana del examinador Web.
- 4** Introduzca un rango de páginas en el campo **Páginas** o elija una opción en el menú desplegable **Páginas**.
 - 5** Elija una opción en el menú desplegable **Codificación:**
 - Si va a exportar una página que contiene caracteres con varias codificaciones (como diferentes idiomas con fuentes de idiomas distintas), elija **Unicode (UTFx)**. Esta opción conserva las codificaciones de los caracteres en la maquetación y hace más probable que los caracteres se visualicen correctamente en un examinador compatible con Unicode.
 - Si va a exportar una página que utiliza solamente una codificación (como un solo idioma con una fuente de idioma única), elija la codificación correspondiente en este menú desplegable. El texto se visualizará correctamente en cualquier examinador compatible con esa codificación.
 - 6** Seleccione **Archivo CSS externo** para especificar que la información de estilo en la maquetación para Web exportada se guarde como un archivo CSS (Cascading Style Sheet) en la carpeta de exportación. Un archivo CSS contiene información de estilo que el examinador utiliza para mostrar archivos HTML. Al seleccionar esta opción, se genera un solo archivo CSS que controla el formato de todas las páginas en el sitio exportado. Esto puede hacerle más fácil actualizar el formato del sitio más adelante.
 - 7** Seleccione **Iniciar examinador** para abrir la primera página exportada en el examinador predeterminado.
 - 8** Haga clic en **Exportar**.



Cuando esté preparado para publicar sus archivos HTML en Internet o en una intranet, recuerde que todos los archivos deben usar las mismas vías de acceso relativas a los archivos; en otras palabras, los archivos tienen que estar en los mismos lugares (en relación unos con otros) cuando las ponga a la disposición en Internet o en una intranet. Si mueve los archivos o le cambia el nombre a las carpetas puede ocasionar errores o vínculos que no funcionan.

ARCHIVOS CREADOS DURANTE LA EXPORTACIÓN

Cuando se exporta una maquetación para Web en formato HTML, se produce lo siguiente:

- Un archivo HTML, XHTML o XSL por cada página de la maquetación para Web. Cada página tiene un nombre basado en el nombre de dicha página tiene en la paleta **Maquetación de páginas**.
- Una carpeta de “imágenes” que contiene archivos de imagen de todos los gráficos y cuadros de texto en mapa de bits de la maquetación. Los nombres de estos archivos son los mismos de las imágenes originales siempre que sea posible; en los casos en que las imágenes se han pegado en cuadros de imagen en lugar de haberse importado, se utilizan nombres predefinidos. Por omisión, las imágenes se exportan en formato JPEG, pero para invalidar los ajustes pre-determinados en cualquier imagen, selecciónela y use los controles de la ficha **Exportar** del cuadro de diálogo **Modificar** (menú **Elemento**).
- Un archivo CSS, si se selecciona **Archivo CSS externo** en el cuadro de diálogo **Exportar HTML**. Si usa esta opción, todos los archivos HTML exportados de la maquetación para Web se vincularán a un solo archivo CSS que controla el formato del texto, lo que facilita realizar cambios globales en el estilo.

Capítulo 4: Capas

Las capas son una de las numerosas maneras en que QuarkXPress facilita la manipulación de los diferentes elementos de contenido relacionados. Las capas se pueden usar para combinar en una maquetación las versiones de un documento en varios idiomas, para bloquear o imprimir partes específicas de una página en un solo paso y más.

EXPLICACIÓN DE LAS CAPAS

Una capa de QuarkXPress es como una lámina transparente que cubre cada página de una maquetación. Puede colocar prácticamente cualquier cosa en una capa, incluidos los cuadros de imagen, cuadros de texto, líneas, tablas, objetos interactivos y cualquier otro tipo de elemento de QuarkXPress.

Las capas son útiles en muchos sentidos:

- Puede colocar diferentes traducciones de un documento en capas distintas y así almacenar las versiones del documento en todos los idiomas en la misma maquetación. Al imprimir la maquetación, es posible ocultar todas las capas, salvo la que contiene el idioma deseado.
- Puede colocar diferentes versiones de un diseño en capas distintas, para poder pasar con facilidad de una variación del tema de diseño a otra cuando se muestra un diseño a un cliente.
- Puede bloquear las capas para impedir cambios accidentales en las capas que contienen elementos de página que no deben modificarse. Por ejemplo, si piensa imprimir en papel preimpreso con un membrete y gráfico de fondo, puede incluir dicho membrete y gráfico de fondo en una capa para ver el aspecto que tendrá la pieza impresa final y después bloquear esa capa y omitir su impresión.

Si ha utilizado aplicaciones de edición de imágenes, como Adobe Photoshop y Macromedia® Fireworks®, quizá ya esté familiarizado con el concepto de las capas. Sin embargo, las capas tienen ciertas implicaciones en las maquetaciones de QuarkXPress que no están presentes en la edición de imágenes:

- Incluso si la capa del frente está visible, puede hacer clic “a través” de las partes vacías de dicha capa y seleccionar elementos en las capas subyacentes, sin tener que cambiar manualmente la capa activa.

- Cada capa existe en todas las páginas de una maquetación de QuarkXPress, en lugar de ser específica de una página o plancha extendida. Esto facilita el control del aspecto de cada página en una maquetación grande.
- El texto en una capa del fondo puede distribuirse alrededor de objetos en una capa superpuesta.

CAPAS EN ACCIÓN

Examinemos el funcionamiento de las capas. Pongamos por caso que Tia tiene que producir varias versiones de una circular publicitaria, en la que debe incluir diferentes precios y establecimientos para cada mercado. Tia también tiene que distribuir el proyecto de QuarkXPress que contiene la circular para su revisión antes de que ésta se considere definitiva.

Para la revisión inicial de la maquetación, y antes de añadir los detalles específicos de cada mercado, Tia crea una “capa de comentarios” no imprimible y distribuye el proyecto entre las personas que conforman su grupo de trabajo. En lugar de tener que marcar una copia impresa o añadir notas a la maquetación propiamente dicha, los revisores simplemente colocan sus anotaciones en la capa de comentarios no imprimible.

Cuando Tia recibe el proyecto después del proceso de revisión, examina las notas que se añadieron en la capa de comentarios, ocultando y mostrando esa capa según sea necesario para poder realizar los cambios en la maquetación subyacente. Después de aplicar todos los comentarios, puede suprimir la capa de comentarios o guardarla como referencia.

Cuando se aprueba la maquetación inicial, Tia crea una capa para cada mercado. La capa de cada mercado contiene únicamente la información sobre los precios y establecimientos que corresponden a dicho mercado. Cuando tiene que recopilar los archivos para impresión, muestra la capa correspondiente a cada mercado y recopila los archivos, repitiendo este proceso con cada capa de precios y establecimientos.

TRABAJO CON CAPAS

La paleta **Capas** es el “centro de control” de las capas. Puede ocultar, mostrar, bloquear o desbloquear las capas con un solo clic en esta paleta. También puede usar esta paleta para especificar la capa activa (donde se colocarán los objetos recién trazados), reorganizar el orden de superposición de las capas, fusionar las capas y mover objetos de una capa a otra.

Cada capa que se crea tiene una combinación de color única en la paleta **Capas**. Cuando se crea un elemento en una capa, el cuadro delimitador y los controles del elemento usan el color de esa capa.

Para mostrar la paleta **Capas**, elija **Visualización → Capas**.



Puede trabajar con las capas en la paleta **Capas**.

Toda maquetación tiene una capa **Por omisión**. Puede añadir y eliminar elementos de la capa **Por omisión**, pero no puede suprimirla. Cuando se abre una maquetación que fue creada con una versión de QuarkXPress anterior a la 5.0, todos los elementos aparecen en la capa **Por omisión**.

Una maquetación puede contener hasta 256 capas, incluida la capa **Por omisión**.

CREACIÓN DE UNA CAPA

Para crear una nueva capa, haga clic en el botón **Nueva capa**  en la paleta **Capas**. La nueva capa se agrega a la paleta **Capas** delante de la capa activa. Por omisión, la nueva capa está activa, lo que significa que todos los elementos que cree se colocarán en dicha capa.

SELECCIÓN DE CAPAS

La *capa activa* se identifica en la paleta **Capas** por el icono **Editar** . La capa activa es aquella en la que se colocarán los elementos que se creen. Puede establecer la capa activa de dos maneras:

- Haga clic en el nombre de la capa en la paleta **Capas**.
- Seleccione un solo elemento de la página. La capa de ese elemento se convertirá automáticamente en la capa activa.

Sólo una capa puede estar activa a la vez (incluso si se seleccionan elementos en más de una capa simultáneamente). Sin embargo, puede seleccionar más de una capa a la vez (por ejemplo, si desea fusionar las capas). Para seleccionar más de una capa, siga uno de estos pasos:

- Seleccione elementos de más de una capa (por ejemplo, seleccione todo lo que hay en la página).
- Para seleccionar capas consecutivas en la paleta, pulse la tecla Mayús cuando haga clic en la primera y la última capa del rango que desea seleccionar.
- Para seleccionar capas no consecutivas en la paleta, pulse Comando/Ctrl mientras hace clic en las capas que desea seleccionar.



Para deseleccionar una capa cuando hay varias capas seleccionadas, pulse Comando/Ctrl y haga clic en la capa que desea deseleccionar.

MOSTRAR Y OCULTAR CAPAS

La columna **Visible**  en la paleta **Capas** controla las capas que estarán visibles en un momento determinado. Cuando el icono **Visible**  aparece en la columna **Visible**, la capa correspondiente puede verse.

- Para mostrar u ocultar una capa, haga clic en el icono **Visible** a la izquierda del nombre de dicha capa. También puede hacer doble clic en una capa para abrir el cuadro de diálogo **Atributos**, seleccione o deseleccione **Visible** en el cuadro de diálogo y después haga clic en **OK**.
- Para mostrar u ocultar todas las capas de una maquetación a la vez, seleccione un nombre de capa y elija **Mostrar todas las capas** u **Ocultar todas las capas** en el menú de la paleta **Capas**.
- Para ocultar todas las capas, salvo la que está activa, seleccione el nombre de la capa que desea que esté activa y luego elija **Ocultar otras capas** en el menú de la paleta **Capas**. También puede pulsar Control/Ctrl mientras hace clic en el icono **Visible** de la capa que desea mostrar; todas las demás capas quedarán ocultas.
- Para mostrar todas las capas, *salvo* la capa activa, elija **Mostrar otras capas** en el menú de la paleta **Capas**.

Cuando se usa la característica **Buscar/Cambiar**, QuarkXPress busca tanto en las capas ocultas como en las visibles. Si encuentra una coincidencia en una capa oculta, QuarkXPress muestra temporalmente el cuadro de texto o trayecto de texto oculto.

Cuando se verifica la ortografía de una maquetación o relato, QuarkXPress busca en todas las capas de la maquetación o relato. Si encuentra alguna palabra dudosa en una capa oculta, QuarkXPress muestra temporalmente el cuadro de texto o trayecto de texto oculto.

Cuando una capa está oculta, aparece deseleccionada por omisión en el panel **Capas** del cuadro de diálogo **Imprimir** y, en consecuencia, dicha capa no se imprimirá (a menos que el usuario haga clic para seleccionar la capa manualmente en el cuadro de diálogo **Imprimir**).

Cuando se crea un elemento en una capa oculta, dicho elemento sigue siendo visible hasta que se deselecciona el elemento.

CREACIÓN DE ELEMENTOS EN UNA CAPA

Para crear un elemento en una capa específica, primero haga clic en el nombre de la capa en la paleta **Capas** para activarla. En seguida, utilice cualquiera de las herramientas estándares de creación de elementos para crearlos en la capa.

DETERMINACIÓN DE LA CAPA EN LA QUE SE COLOCARÁ EL ELEMENTO

Existen dos maneras de determinar la capa en la que se colocará un elemento:

- Examine el cuadro delimitador y los controladores del objeto (es posible que tenga que elegir **Visualización** → **Guías** para verlos). Cada capa (con excepción de la capa **Por omisión**) tiene asignada una combinación de colores única en la paleta **Capas**, y los cuadros delimitadores y controladores de los objetos en dicha capa se trazan en el color de la capa.
- Observe la paleta **Capas**. Cuando se selecciona un elemento de página, el icono **Elemento**  aparece en la paleta **Capas** al lado del nombre de la capa que contiene el elemento seleccionado. Si selecciona varios elementos en capas diferentes, el icono **Elemento** aparece al lado de cada capa que contenga un elemento seleccionado.

ELIMINACIÓN DE CAPAS

No se puede suprimir la capa **Por omisión**; sin embargo, es posible eliminar cualquier otra capa. Al suprimir capas, puede elegir si se suprimirán también los elementos que aparecen en dicha capa o si desea moverlos a otra capa. Para suprimir una capa:

- 1 En la paleta **Capas**, seleccione la o las capas que desea suprimir.
- 2 Haga clic en el botón **Suprimir capa** .
- 3 Si hay elementos en las capas que van a eliminarse, aparecerá el cuadro de diálogo **Suprimir capa**. Elija una opción:
 - Si las capas incluyen elementos que desea suprimir, marque **Suprimir elementos en las capas seleccionadas**.
 - Si las capas incluyen elementos que desea mover a otra capa, deseleccione **Suprimir elementos en las capas seleccionadas**, y elija una capa de destino en el menú desplegable **Mover elementos a la capa**:
- 4 Haga clic en **OK**.

Para suprimir todas las capas sin usar en una maquetación, elija **Suprimir capas no utilizadas** en el menú de la paleta.

CAMBIO DE LAS OPCIONES DE CAPA

Se pueden controlar las siguientes opciones de la capa seleccionada en el cuadro de diálogo **Atributos**:

- **Nombre:** El nombre de la capa, tal como aparece en la paleta **Capas**.
- **Color de capa:** El color utilizado para los cuadros delimitadores y controladores de los objetos en esa capa.

- **Visible:** Controla si la capa será visible en QuarkXPress.
- **Suprimir impresión:** Controla si la capa podrá imprimirse al imprimir la maquetación. Puede anular este ajuste en el cuadro de diálogo **Imprimir**.
- **Bloqueada:** Controla si se podrán manipular los objetos que aparecen en dicha capa.
- **Conservar contorno:** Controla si el contorno de los objetos en esta capa se aplicará a las capas subyacentes cuando esta capa esté oculta.

Para abrir el cuadro de diálogo **Atributos** de una capa, haga doble clic en el nombre de la capa en la paleta **Capas**, o seleccione un nombre de capa en la paleta y elija **Editar capa** en el menú de la paleta.



Las opciones de capa se controlan en el cuadro de diálogo **Atributos**.

Puede establecer los valores predeterminados de las casillas de verificación **Visible**, **Bloqueada**, **Suprimir impresión** y **Conservar contorno** para la nuevas capas, en el panel **Capas** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**).

MOVER ELEMENTOS A OTRA CAPA

La paleta **Capas** ofrece tres métodos para mover los elementos existentes a una capa diferente. Con la herramienta **Elemento**, seleccione los elementos que desea mover y luego siga uno de estos pasos:

- Haga clic en el botón **Mover elemento a otra capa** , y elija la capa de destino en el cuadro de diálogo **Mover elementos**.
- Arrastre el icono **Elemento**  a la capa de destino.
- Corte los elementos de la capa actual y péguelos en la capa de destino.

Para colocar una copia de un elemento en otra capa, pulse Control/Ctrl mientras arrastra el icono **Elemento**  a la capa de destino en la paleta **Capas**.



Puede mover elementos de la página maqueta en páginas de la maquetación desde la capa **Por omisión** a otras capas, pero éstos dejarán de ser elementos de la página maqueta si los mueve.

CAMBIO DEL ORDEN DE SUPERPOSICIÓN DE LAS CAPAS

La superposición de las capas funciona de la misma manera que en una página “común y corriente”. Dentro de la capa, cada elemento tiene su propia posición en el orden de superposición (la colocación del frente hacia atrás de los elementos en la capa). Cuando se trazan elementos en una capa, los nuevos elementos se colocan delante de los ya existentes en la capa. Use los comandos **Enviar detrás**, **Enviar al fondo**, **Traer al frente** y **Traer delante** (menú **Elemento**) para cambiar el orden de superposición de los elementos dentro de una capa, aunque estos comandos no mueven los elementos a otras capas. Sin embargo, todo lo que se encuentra en una capa superpuesta se muestra delante de todo lo que esté en una capa subyacente.

Para cambiar el orden de superposición de las capas, arrastre la capa a su nueva posición en la paleta **Capas**. (La capa en la parte superior de la paleta **Capas** es la capa que se encuentra delante de todas las demás capas de la maquetación.)

CAPAS Y CONTORNEO DE TEXTO

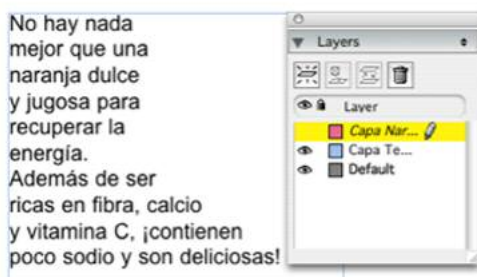
Los elementos en las capas siguen la regla habitual del contorneo en QuarkXPress: el texto sólo puede distribuirse alrededor de los elementos que se encuentran delante de él. Por ejemplo, si traza un cuadro de imagen pequeño en el centro de una columna de texto, el texto se distribuirá alrededor del cuadro de imagen por omisión.



QuarkXPress también evalúa el ajuste **Tipo** en la ficha **Contorneo** del cuadro de diálogo **Modificar** (menú **Elemento**) para determinar cómo se distribuirá el texto alrededor de los elementos.

Cuando se oculta una capa, se puede mostrar u ocultar el contorneo de texto ocasionado por los elementos obstructores en esa capa. Por omisión, se mantiene el contorneo de texto forzado por los elementos ocultos.

- Para ocultar el contorno de texto forzado por los elementos que se encuentran en una capa oculta, haga doble clic en la capa oculta en la paleta **Capas** para abrir el cuadro de diálogo **Atributos**, deseleccione **Conservar contorno** y haga clic en **OK**.
- Para cambiar este ajuste de contorno por omisión en las capa nuevas, deseleccione **Conservar contorno** en el panel **Capas** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Editar**).



El texto en una capa subyacente puede distribuirse alrededor de objetos en una capa superpuesta.

DUPLICACIÓN DE CAPAS

Para duplicar una capa, selecciónela en la paleta **Capas** y elija **Duplicar capa** en el menú de la paleta **Capas**. La nueva capa duplicada se coloca directamente delante de la capa original. Cuando se duplica una capa, QuarkXPress también duplica todos los elementos que contiene dicha capa, incluido el contenido de cada elemento.

Si duplica un relato con cuadros de texto vinculados que se han colocado en otras capas, observará lo siguiente:

- Si duplica la capa que contiene el primer cuadro del relato, todo el texto de dicho cuadro, así como el texto de los cuadros vinculados que completan el relato, se duplica. El primer cuadro aparece en la capa duplicada y muestra el símbolo de desbordamiento.

- Si duplica una capa que incluye uno de los cuadros a medio relato, todo el texto de dicho cuadro, así como el texto de los cuadros vinculados que completan el relato, se duplica. El cuadro intermedio aparece en la capa duplicada y muestra el símbolo de desbordamiento. Ninguna parte del texto de los cuadros precedentes en el relato se copia en la capa duplicada.
- Si duplica la capa que contiene sólo el último cuadro de un relato, únicamente el texto contenido en ese último cuadro, y ninguna parte del texto de los cuadros precedentes en el relato, se copiará en la capa duplicada.

FUSIÓN DE CAPAS

Cuando se fusionan dos o más capas, todos los elementos en todas las capas se mueven a la misma capa. El orden de superposición se conserva tanto dentro como entre todas las capas fusionadas (en otras palabras, todo lo que se encuentra en la capa de arriba seguirá delante de todo lo que se encuentre en una capa subyacente). Para fusionar capas:

- 1 En la paleta **Capas**, seleccione las capas que desea fusionar.
- 2 Haga clic en el botón **Fusionar capas**  en la paleta **Capas**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Fusionar capas**.
- 3 Elija la capa de destino en el menú desplegable **Elegir capa de destino**.
- 4 Haga clic en **OK**. Los indicadores visuales de los elementos fusionados muestran el color de la capa en que se fusionaron las demás, y las capas seleccionadas para fusionarse se suprimen.



Las capas no pueden fusionarse cuando una de las capas seleccionadas está bloqueada.

Es posible fusionar elementos de la capa **Por omisión**, pero las operaciones de fusión nunca suprimen la capa **Por omisión**.

Las capas afectan la manera en que los elementos se muestran e imprimen; por lo tanto, es recomendable verificar todos los atributos de cada una de las capas antes de enviar la maquetación a la imprenta. Incluso, es posible guardar una copia de la maquetación y “acoplarla”, fusionando todas las capas en la capa **Por omisión**.

BLOQUEAR ELEMENTOS EN LAS CAPAS

Para evitar que por accidente se realicen cambios en los elementos de una capa, use la paleta **Capas** para bloquear toda la capa.

El bloqueo de capa es independiente del bloqueo de elemento. Los elementos bloqueados mediante **Elemento** → **Bloquear** pueden seleccionarse y modificarse; sin embargo, los elementos que se encuentran en una *capa bloqueada* no pueden seleccionarse. Si bloquea un elemento en una capa usando **Elemento** → **Bloquear**, y después bloquea y desbloquea la capa, el elemento conserva el bloqueo incluso después de desbloquear la capa.

La columna **Bloquear**  en la paleta **Capas** controla el bloqueo de las capas. Para bloquear una capa, siga uno de los siguientes métodos:

- Para bloquear o desbloquear una capa, haga clic en la columna **Bloquear** a la izquierda del nombre de la capa. También puede hacer doble clic en la capa para abrir el cuadro de diálogo **Atributos**, seleccione o deseleccione **Bloqueada** y haga clic en **OK**.
- Para bloquear todas las capas salvo una, pulse Comando/Ctrl y haga clic en la columna **Bloquear**  al lado de la capa que desea editar.
- Para bloquear todas las capas, elija **Bloquear todas las capas** en el menú de la paleta.



No se pueden crear elementos en una capa bloqueada.

USO DE LAS PÁGINAS MAQUETA CON LAS CAPAS

Los elementos de la página maqueta residen en la capa **Por omisión** de las páginas de la maquetación. Con respecto a las capas, los elementos de la página maqueta tienen las siguientes características:

- Si aplica una página maqueta a una página de la maquetación, los elementos de la página maqueta afectarán solamente la capa **Por omisión** de esa página de la maquetación.
- Los elementos que se agreguen a la página maqueta se colocarán detrás de los elementos que se hayan añadido a la capa **Por omisión** en una página de la maquetación.
- Los elementos de la página maqueta que residen en la capa **Por omisión** pueden moverse a otra capa, pero dejarán de ser elementos de la página maqueta.

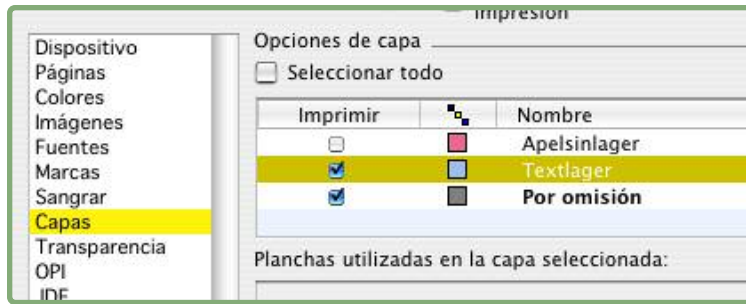


Una página maqueta no puede contener capas, de modo que cuando se visualiza una página maqueta en la paleta **Capas** queda inactiva.

SUPRIMIR IMPRESIÓN DE CAPAS

Del mismo modo en que puede suprimirse la impresión de elementos, como los cuadros de imagen, en el cuadro de diálogo **Modificar**, se puede suprimir la impresión de las capas. Para suprimir la impresión de una capa, haga doble clic en esa capa en la paleta **Capas**. En el cuadro de diálogo **Atributos**, seleccione **Suprimir impresión**, y después haga clic en **OK**.

Cuando se selecciona **Suprimir impresión** en una capa, dicha capa aparece deseleccionada por omisión en el panel **Capas** del cuadro de diálogo **Imprimir** y, en consecuencia, la capa no se imprimirá (a menos que seleccione la capa manualmente en el cuadro de diálogo **Imprimir**).



El cuadro de diálogo **Imprimir** ofrece ajustes para controlar las capas que se imprimirán.



Para cambiar el ajuste de impresión por omisión en las nuevas capas, seleccione **Suprimir impresión** en el panel **Capas** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Editar**).

El ajuste **Suprimir impresión** de una capa es independiente de los controles **Suprimir impresión** y **Suprimir impresión de imagen** del cuadro de diálogo **Modificar** (menú **Elemento**).

Capítulo 5: Texto y tipografía

Para editar texto y afinar la tipografía con facilidad, es indispensable tener acceso a las numerosas opciones que ofrecen las fuentes modernas y contar con la capacidad de ver en pantalla lo que se está haciendo. Para mejorar el manejo de texto y tipografía, QuarkXPress 7 es compatible con Unicode y OpenType, incluye la paleta **Glifos** para obtener acceso a todos los caracteres en un tipo de letra, ofrece opciones de menú para acceder a caracteres especiales e incluye diversas características que tienen el propósito de aumentar la comodidad, mejorar la presentación y afinar los tipos.



Para trabajar con la paleta **Glifos** es necesario tener habilitado el software GlyphPalette XTensions, tal como está por omisión.

TRABAJO CON FUENTES OPENTYPE

OpenType es un formato de fuente que puede usarse en múltiples plataformas, desarrollado por Adobe y Microsoft, que contiene juegos de caracteres ampliados y glifos, y a menudo incluye fracciones, ligaduras discrecionales, números en estilo antiguo y más. Las fuentes OpenType se activan mediante el sistema operativo o un gestor de fuentes, igual que las demás fuentes.

Como siempre en QuarkXPress, se puede seleccionar una fuente OpenType en cualquier menú **Fuente**. Cuando el texto tiene aplicada una fuente OpenType, es posible acceder a todas las opciones de estilo incorporadas en dicha fuente mediante la paleta **Dimensiones** (menú **Ventana**) y el cuadro de diálogo **Atributos de caracteres** (**Estilo → Carácter**). OpenType se está convirtiendo rápidamente en el formato de fuente preferido en la edición profesional en QuarkXPress, ya que impide la redistribución del texto entre plataformas.

REVISIÓN DE ESTILOS EN LAS FUENTES OPENTYPE

Lo peculiar respecto a los estilos OpenType, como las fracciones y las ligaduras, es que no todos los estilos están disponibles en todas las fuentes OpenType; en realidad, muy pocas fuentes OpenType ofrecen todas las opciones de estilo que se describen en este capítulo. Si empieza a trabajar en un proyecto que podría beneficiarse de las características OpenType, puede adquirir una fuente OpenType en los sitios Web de muchos desarrolladores de fuentes. Si necesita algo en particular, asegúrese de revisar todos los glifos y opciones disponibles antes de comprar una fuente. Algunas fuentes OpenType son simplemente fuentes PostScript Tipo 1 que se han convertido al formato OpenType sin ofrecer nuevas características. Otras fuentes OpenType ofrecen muchos caracteres especiales y características. Además, al igual que con otras fuentes, las fuentes OpenType pueden actualizarse continuamente para añadir aún más características.

EXPLICACIÓN DE LOS ESTILOS OPENTYPE

QuarkXPress 7 proporciona acceso a los estilos OpenType que pueden estar disponibles o no en una fuente. Una vez más, si necesita algo específico, asegúrese de revisar las opciones disponibles cuando compre fuentes OpenType. QuarkXPress no puede proporcionar acceso a estilos OpenType que no están disponibles en una fuente. También puede usar la paleta **Glifos** (menú **Ventana**) para revisar las opciones que ofrece una fuente. Recuerde que cuando aplique estos “estilos”, los caracteres se visualizarán como glifos diferentes en la fuente. Asimismo, tenga presente que cualquier cosa a la que se acceda mediante los estilos OpenType representa una decisión tomada por diseñador del tipo de letra y no por QuarkXPress.

CARACTERES FRENTE A GLIFOS

Aprender a distinguir entre caracteres y glifos le ayudará a comprender cómo funcionan los estilos OpenType. Un carácter es un elemento de una lengua escrita: las letras en mayúsculas y minúsculas, los números y los signos de puntuación son caracteres. Un glifo es en realidad una imagen que representa un carácter, posiblemente en formas diferentes. Por ejemplo, el número 1 normal es un carácter, mientras que el número 1 en estilo antiguo es un glifo. Como otro ejemplo, una “f” y una “i” contiguas son caracteres, mientras que la ligadura “fi” es un glifo.

No siempre existe una relación de uno a uno entre caracteres y glifos. En algunos casos, tres caracteres (como un 1, una diagonal y un 2) componen un solo glifo de una fracción ($\frac{1}{2}$). O un carácter puede estar representado por tres posibles glifos (por ejemplo, tres símbolos “&” diferentes). Con QuarkXPress, puede seleccionar *caracteres* individuales para darles formato y editarlos, sin importar los *glifos* utilizados.

DEFINICIONES DE ESTILOS

Los estilos OpenType a los que puede obtenerse acceso mediante la paleta **Dimensiones** y el cuadro de diálogo **Atributos de caracteres (Estilo → Carácter)** se definen como sigue:

- **Ligaduras estándar:** Ligaduras comunes definidas por el diseñador de la fuente. Las ligaduras estándar generalmente incluyen por lo menos las parejas de caracteres fi y fl y, en ocasiones, incluyen ff, ffi y ffl. Algunos estilos también incluyen otras secuencias de caracteres, como fj, ffj y Th.
- **Ligaduras discrecionales:** Ligaduras poco comunes, como ct, sp, st y fh, que rara vez se incluyen en las fuentes.
- **Ordinales:** Glifos de superíndices para números ordinales, como 1º, 2º y 3º; algunas fuentes incluyen No. y th.
- **Caracteres alternativos para título:** Por lo general, letras mayúsculas diseñadas para títulos en tamaños de punto más grandes.
- **Todas versalitas:** Versiones más pequeñas de letras mayúsculas para caracteres tanto en mayúsculas como en minúsculas.
- **Fracciones:** Glifos específicos para fracciones. Por lo general, éstos incluyen por lo menos ½, ¼ y ⅓, y a veces incluyen ⅙, ⅚, ⅛, ⅞ y ⅔. Algunos estilos también ofrecen la capacidad de generar cualquier fracción.
- **Caracteres decorativos:** Caracteres adornados que contienen trazos extendidos. Por lo general, En ocasiones, los caracteres decorativos están disponibles en los tipos manuscritos o en las versiones en cursiva de las fuentes, pero también pueden estar disponibles en otras fuentes.
- **Versalitas:** Versiones más pequeñas de letras mayúsculas que se emplean sólo para letras en minúscula. Los caracteres en mayúsculas permanecen en los glifos estándar.
- **Caracteres contextuales alternativos:** Ligaduras y otros glifos que sustituyen combinaciones específicas de letras para darles un aspecto más natural.
- **Alineación tabular:** Números que tienen la altura de las letras mayúsculas y el mismo ancho entre sí.
- **Cifras en estilo antiguo proporcionales:** Números que tienen diferente altura y anchura, apropiados para usarse con texto en minúsculas.
- **Alineación proporcional:** Números que tienen la altura de las letras mayúsculas y ancho variable, basado en el diseño del número específico.
- **Cifras en estilo antiguo tabulares:** Números que varían en altura y tienen el mismo ancho entre sí.
- **Superíndice:** Números y letras pequeños que se colocan por encima de la línea base.
- **Subíndice:** Números y signos de puntuación pequeños que se colocan por debajo de la línea base.
- **Numerador:** El número que se coloca en la parte superior de una fracción.
- **Denominador:** El número que se coloca en la parte inferior de una fracción.

MANTENIMIENTO DE LA UNIFORMIDAD DE LAS FRACCIONES

Cuando trabaje con fracciones, dispondrá de varias opciones para crearlas, entre ellas las siguientes:

- Usar las opciones **Fracciones**, **Numerador** y **Denominador** de las fuentes OpenType.
- Usar el comando **Hacer fracción (Estilo → Estilo de letra)** en QuarkXPress.
- Formatear manualmente las fracciones.
- Usar una fuente específicamente diseñada para fracciones.

Si usa una variedad de fracciones en una maquetación, la uniformidad es importante. Si combina diferentes opciones de creación de fracciones, lo más seguro es que no obtendrá resultados uniformes. Conviene revisar primero las fracciones que se necesitan y después determinar la opción de creación de fracciones que se utilizará.

$\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$

Aquí, con Myriad Pro, puede observarse por qué es mala idea combinar diferentes tipos de formatos de fracciones. La primera fracción se creó con el estilo de letra **Hacer fracción** de QuarkXPress (menú **Estilo**). La segunda se formateó con los estilos **Numerador** y **Denominador** de la fuente OpenType. (Ambas fracciones usan una vírgula en lugar de una raya diagonal.) La tercera fracción, la que tiene el mejor aspecto del grupo, es el glifo de la fuente. Aunque $\frac{1}{2}$ es un ejemplo sencillo, si tuviera que trabajar con $\frac{3}{16}$ y $\frac{1}{8}$, sería necesario encontrar una fuente que tuviera los dos glifos específicos o elegir otra opción de creación de fracciones.

USO DE CARACTERES ALTERNATIVOS

Algunas fuentes OpenType incluyen variaciones de glifos específicos, entre otras posibilidades, **formas históricas**, **ornamentos**, **cero atravesado por una diagonal** y **caracteres estilísticos alternativos**. Para ver estas variaciones en la paleta **Glifos** (menú **Ventana**), haga clic en la celda de un glifo que contenga un cuadro en la esquina inferior derecha. Además, puede elegir las opciones en el menú **Mostrar** de la paleta **Glifos**. Por ejemplo, **Alternativas para selección** muestra otros glifos para el primer carácter seleccionado en el texto.



La paleta **Glifos** muestra otro glifo para el signo de dólar en la fuente Palatino Linotype®.

APLICACIÓN DE ESTILOS OPENTYPE

Puede aplicar un “estilo” OpenType a los caracteres para visualizar glifos diferentes, especialmente diseñados o reposicionados dentro de la fuente en uso. Por ejemplo, aplique **Fracciones** para obtener acceso a glifos específicos de fracciones en lugar de formatear manualmente las fracciones, ajustando el tamaño y la posición de los caracteres existentes. Asimismo, con la aplicación de **Ligaduras estándar**, los caracteres se representan de conformidad con las ligaduras disponibles en la fuente. (Consulte la siguiente sección, “Trabajo con ligaduras”, para obtener más información.) Para aplicar los estilos OpenType puede usar la paleta **Dimensiones**, el cuadro de diálogo **Atributos de caracteres** (**Estilo → Carácter**) o las hojas de estilo.



Puede aplicar estilos OpenType al texto seleccionado en cualquier fuente, sin importar si la fuente admite esos estilos o no. Por ejemplo, puede aplicar **Fracciones** al texto en PostScript Helvetica. Si posteriormente aplica al texto una fuente OpenType que sea compatible con **Fracciones**, el estilo OpenType entrará en funcionamiento. Sin embargo, para obtener mejores resultados, aplique los estilos OpenType compatibles al texto que en realidad los necesite. De lo contrario, tal vez se produzcan espacios impredecibles ocasionados por estilos que se contraponen. Por ejemplo, no funciona bien aplicar **Fracciones**, **Numerador** y **Denominador** en combinación.

USO DE LA PALETA DIMENSIONES

Para aplicar estilos OpenType con la ficha **Carácter** o la ficha **Clásico** de la paleta **Dimensiones**:

- 1 Aplique una fuente OpenType al texto.
- 2 Resalte el texto pertinente; por ejemplo, una fracción.
- 3 Haga clic en el menú **OpenType** en la paleta **Dimensiones**. Las opciones que aparecen entre corchetes, como [**Caracteres alternativos para título**], no están disponibles en la fuente activa.
- 4 Elija una opción disponible en el menú **OpenType**, usando la sección anterior, “Explicación de los estilos OpenType”, como guía. Puede aplicar muchos estilos combinados, aunque algunos, por ejemplo **Superíndice** y **Subíndice**, son mutuamente excluyentes.



Menú **OpenType** en la ficha **Carácter** de la paleta **Dimensiones**; las opciones que aparecen entre corchetes no están disponibles en la fuente activa. (En este caso, Palatino Linotype no ofrece **Números ordinales**, **Caracteres alternativos para título**, **Caracteres decorativos**, **Caracteres contextuales alternativos**, **Alineación tabular**, **Numerador** ni **Denominador**. Aunque parece que esta fuente admite muy pocos estilos OpenType, en realidad admite muchos de ellos en comparación con otras fuentes OpenType a la venta.)

Hasta que se familiarice con las opciones que ofrecen sus fuentes OpenType específicas, no le sorprenda si termina experimentando con estilos diferentes.

USO DEL CUADRO DE DIÁLOGO ATRIBUTOS DE CARACTERES O LAS HOJAS DE ESTILO

Además de acceder a los estilos OpenType mediante la paleta **Dimensiones**, puede usar el cuadro de diálogo **Atributos de caracteres** (**Estilo** → **Carácter**) y los paneles **Editar atributos de caracteres** (**Edición** → **Hojas de estilo**) para definir hojas de estilo de caracteres y párrafos. Haga clic en la flecha al lado de **OpenType** para mostrar los estilos y después use las casillas de verificación para aplicarlos. Una casilla de verificación no disponible o una opción del menú desplegable entre corchetes indica un estilo OpenType que la fuente en uso no admite.



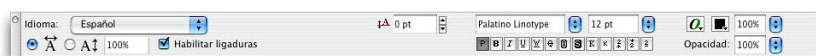
Área **OpenType** del cuadro de diálogo **Atributos de caracteres** (menú **Estilo**); las opciones no disponibles no están incorporadas en la fuente activa.

TRABAJO CON LIGADURAS

QuarkXPress 7 ofrece dos métodos para usar ligaduras: el método tradicional y el método OpenType. El método tradicional, en el que se implementan las ligaduras estándar, como fi y fl, en las fuentes PostScript, se ha ampliado más allá de las preferencias a un atributo de caracteres que puede aplicarse de manera selectiva. El método OpenType, en el cual QuarkXPress accede a ligaduras estándar y discrecionales incorporadas en las fuentes, también está disponible. Cuando se aplican ligaduras, el método tradicional y OpenType son mutuamente excluyentes. Sin embargo, las **Preferencias de caracteres** relacionadas con la maquetación aplican a los dos tipos de ligaduras.

USO DE LIGADURAS EN LAS FUENTES POSTSCRIPT

Las ligaduras en las fuentes PostScript — por lo general, fi, fl, ffi y ffl — ahora pueden aplicarse como un atributo de caracteres en las versiones para Mac OS o para Windows de QuarkXPress. Simplemente seleccione el texto en el que desea usar las ligaduras y marque **Habilitar ligaduras** en la ficha **Carácter** de la paleta **Dimensiones** (menú **Ventana**). Además, puede seleccionar **Ligaduras** en el cuadro de diálogo **Atributos de caracteres** (**Estilo** → **Carácter**), y aplicar ligaduras por medio de hojas de estilo de caracteres (**Edición** → **Hojas de estilo**). (Tenga en cuenta que las ligaduras se incluyeron principalmente en las fuentes PostScript. Si una fuente TrueType incluye ligaduras, seguirán admitiéndose de esta manera.)



La casilla de verificación **Habilitar ligaduras** en la ficha **Carácter** de la paleta **Dimensiones** permite aplicar ligaduras en las fuentes PostScript o TrueType al texto resaltado.

USO DE LIGADURAS EN LAS FUENTES OPENTYPE

Cuando se aplica formato a un texto con una fuente OpenType, se puede utilizar el conjunto ampliado de ligaduras OpenType en lugar de las características tradicionales para las ligaduras en QuarkXPress. Para ello, seleccione el texto y elija **Ligaduras estándar** en el menú **OpenType** en las fichas **Clásico** o **Carácter** de la paleta **Dimensiones** (menú **Ventana**). Esto aplica a ligaduras como fi, fl, ff, ffi, ffl, fj, ffj y th, si están incorporadas en la fuente. Además, puede elegir **Ligaduras discrecionales** para aplicar ligaduras fuera de lo común, como ct, sp, st y fh. Si alguna opción de ligadura aparece entre corchetes, la fuente OpenType en uso no es compatible con esas características de las ligaduras.



Con la fuente Zapfino Extra LTX Pro de Linotype, puede ver las ligaduras estándar y discrecionales en acción. En el ejemplo superior, no se usa ninguna ligadura. En el ejemplo inferior, pueden verse las ligaduras discrecionales en "st" en "First" y "first", junto con "th" y "ng" en "things". También puede observarse la ligadura estándar de "fi" en "first": fíjese en la "f", que es diferente de la que aparece arriba.

También puede marcar **Ligaduras estándar** y **Ligaduras discrecionales** en el área **OpenType** del cuadro de diálogo **Atributos de caracteres** (**Estilo** → **Carácter**) y en el cuadro de diálogo **Editar hoja de estilo de caracteres** (**Edición** → **Hojas de estilo**).

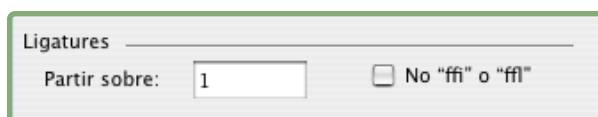
ESTABLECIMIENTO DE LAS PREFERENCIAS PARA LAS LIGADURAS

Cuando aplique ligaduras, se usarán todos los caracteres para los cuales existan ligaduras en la fuente en uso, con base en las **Preferencias de caracteres** establecidas para la maquetación. En el panel **Carácter** del cuadro de diálogo **Preferencias** (QuarkXPress/Edición → Preferencias → Maquetación para impresión → Caracteres), las opciones controlan cómo funcionarán las ligaduras. En el área **Ligadura**:

- **Partir sobre:** El valor en el campo especifica un valor de track o kern por encima del cual las ligaduras se separarán. En el valor predeterminado de 1, si se aplica +1 como valor de track al texto (1/200° de un espacio eme), las ligaduras se convertirán de nuevo en letras estándar.
- **No "ffi" o "ffl":** Marque este cuadro para impedir que se formen ligaduras fi y fl en palabras como "office" o "waffle" cuando las ligaduras ffi y ffl no existen en la fuente en uso. Observe que muchas fuentes PostScript carecen de ligaduras ffi y ffl, pero casi todas las fuentes OpenType las tienen. Esta opción está deseleccionada por defecto.



El ajuste No “ffi” o “ffl” también entra en acción cuando se trabaja con documentos o proyectos que usan el método de distribución de texto de QuarkXPress 6.5 o anterior, porque el método anterior de distribución de texto no es compatible con las ligaduras ffi y ffl. Para actualizar la distribución del texto en un proyecto con el fin de aprovechar el manejo ampliado de las ligaduras, consulte “Actualización de los métodos de distribución del texto”, más adelante en este capítulo.



En el área **Ligadura** del panel **Caracteres** (QuarkXPress/Edición → Preferencias → Maquetación para impresión → Caracteres) se controla la manera en que se aplicarán las ligaduras en las fuentes.

ESPECIFICACIÓN DE KERN OPENTYPE EN LOS PROYECTOS

Una nueva preferencia aplica a las fuentes que incluyen información de kern OpenType en la forma de tablas de datos de posición de los glifos (GPOS). Situada en la panel **Generales** de **Preferencias del proyecto** (QuarkXPress/Edición → Preferencias), la opción **Usar kern OpenType** aparece seleccionada por defecto en los proyectos creados en QuarkXPress 7. Para mantener la distribución del texto, la opción **Usar kern OpenType** está deseleccionada en proyectos creados en QuarkXPress 6.5 y versiones anteriores. Esta característica aplica a todas las maquetaciones de un proyecto, sean para impresión o para Web. Cuando el kern OpenType está activo, invalida todos los valores de kern especificados en **Editar tabla de kern** (menú **Utilidades**) para estas fuentes. Sin embargo, se puede aplicar kern adicional de manera manual.

GUARDAR ESTILOS OPENTYPE COMO “XPRESS TAGS”

Cuando se etiqueta texto con “XPress Tags” para importarlo y cuando se exporta texto en formato de “XPress Tags”, se admiten todos los estilos OpenType. La lista completa de “XPress Tags” se incluye en el archivo Ayuda de QuarkXPress, y también puede ver fácilmente los códigos que necesite si selecciona el texto formateado y lo exporta como “XPress Tags” (**Archivo** → **Guardar texto**). En seguida, importe el texto con la opción **Interpretar XPress Tags** deseleccionada en el cuadro de diálogo **Importar texto** (menú **Archivo**). Con este método, podrá visualizar los códigos que necesite.

El paso Nº. 1 es ½ taza de harina para waffles.

<v 7.00><e8>

@Normal=<Ps100p100t0h100z12k0b0cKf"ArialMT"n0oG0>

@Normal=[S", "Normal", "Normal"]<*L*h"Standard"*kn0*kt0*ra0*rb0*d0*p(0,0,0,0,0,g)>

@\$:<*h"New H&]"><z24f"CaflischScriptPro-Regular">El paso <o("ordn")>No<o(\$)>. 1 es <o("frac")>1/2<o(\$)> taza de harina para waffles.

La primera línea de texto está en Palatino Linotype, con estilo Ordinales en "No.", estilo Fracciones en "½" y Ligaduras estándar en "waffle".

TRABAJO CON GLIFOS

Un glifo es la unidad más pequeña de una fuente; cada letra mayúscula, por ejemplo, consta de su propio glifo. Cada letra minúscula también es un glifo, lo mismo que cada signo de puntuación y cada carácter especial. Para obtener acceso a todos los glifos de una fuente — en especial una fuente OpenType que puede incluir aproximadamente 65,000 glifos — es necesario ver un mapa de caracteres completo. QuarkXPress lo proporciona en la forma de la paleta **Glifos** (menú **Ventana**), que permite ver todos los glifos de la fuente seleccionada, ver glifos en negritas o cursivas, hacer doble clic en un glifo para insertarlo en el texto y guardar los glifos favoritos para facilitar el acceso a ellos.

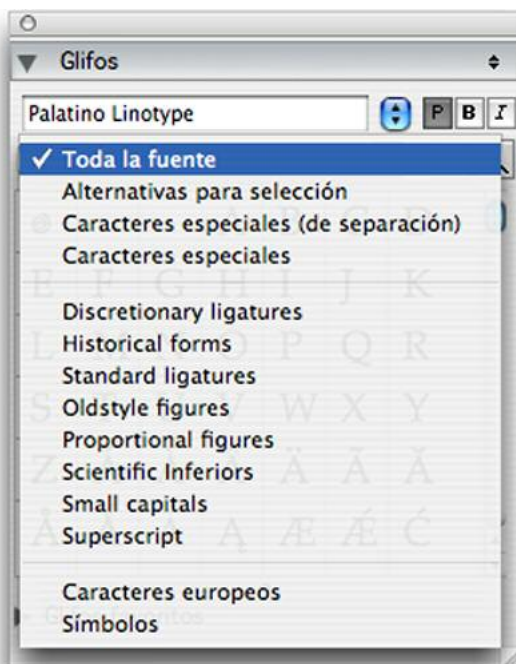
La paleta **Glifos** es igualmente útil para localizar los glifos que utiliza de vez en cuando, como el signo de centavos de dólar o una fracción de ½, y para localizar los glifos que rara vez utiliza, como una cedilla debajo de una "c". En el caso de los glifos que utiliza con frecuencia — por ejemplo, guiones eme, viñetas o "é" — vale la pena aprenderse y recordar los comandos del teclado. (Algunos programas de terceros, como las aplicaciones de gestión de fuentes pueden mostrar los comandos del teclado disponibles para cada glifo en una fuente.)

VISUALIZACIÓN DE LOS GLIFOS

El primer paso para localizar un glifo que necesite es comprobar que la fuente deseada esté activa en el sistema, ya sea mediante una utilidad del sistema o un gestor de fuentes. Si busca un carácter raro, como ciertos signos ortográficos diacríticos o fracciones, es posible que necesite usar una fuente OpenType que incluya muchos caracteres especiales. La mayoría de los principales proveedores de fuentes publican mapas de caracteres completos de sus fuentes en sus sitios Web, para permitirle confirmar que los caracteres que se necesita estén incluidos en la fuente.

Para ver los glifos de una fuente:

- 1 Si la paleta **Glifos** no está abierta, elija **Ventana → Glifos**.
- 2 Elija una fuente en el menú **Fuente** en la esquina superior izquierda. También puede escribir las primeras letras del nombre de la fuente hasta que el programa lo reconozca.
- 3 Si desea ver los glifos en la versión de la fuente en negrita, cursiva o negrita cursiva (por ejemplo, Helvetica Bold), haga clic en el botón **Negrita** o en el botón **Cursiva** (o en ambos) al lado del menú. Haga clic en **Texto común** para volver a la fuente redonda principal (por ejemplo, Helvetica). Si la versión de la fuente en negrita, cursiva o negrita cursiva no está activa en el sistema, QuarkXPress simulará los estilos negrita, cursiva o negrita cursiva en los glifos igual que cuando se aplican los estilos de letra **Negrita** y **Cursiva** usando la paleta **Dimensiones**.
- 4 Para ver un subconjunto de los glifos de la fuente, elija una opción en el menú desplegable **Mostrar**. Los tipos de glifos que pueden elegirse son específicos de cada fuente, por lo que el menú desplegable sólo muestra una lista de las categorías disponibles en la fuente seleccionada.



El menú desplegable **Mostrar** de la paleta **Glifos** (menú **Ventana**) sirve para mostrar los subconjuntos de glifos disponibles en la fuente.

- 5 Para ver cualquiera de los caracteres alternativos de un glifo, haga clic en el cuadro en la esquina inferior derecha de la celda de cada glifo.



Los caracteres alternativos disponibles en Palatino Linotype Bold para el signo de dólar.

- 6 Dependiendo de la fuente y la complejidad de los glifos, tal vez sea difícil verlos. Si es necesario, haga clic en la herramienta **Zoom** en la paleta para ampliar el tamaño de los glifos. Si se ven muy pocos glifos como resultado, arrastre la esquina de la paleta para ajustar su tamaño.
- 7 Desplácese por los glifos para encontrar el que necesita. Si necesita el punto de código Unicode de un glifo — por ejemplo, para efectos de programación en HTML — puede señalar el glifo para mostrar el punto de código Unicode (representado por un hexadecimal).



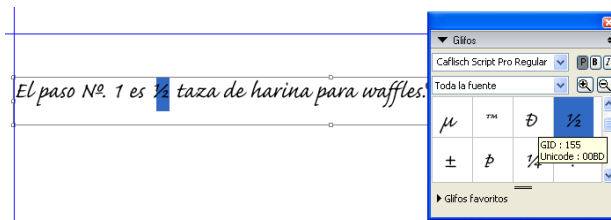
QuarkXPress es compatible con todos los glifos de una fuente — por ejemplo, todos los que están disponibles por medio de los estilos OpenType —, incluso con los glifos que no tienen puntos de código Unicode oficiales.



Se muestra el valor Unicode del glifo ½ en la paleta **Glifos** (menú **Ventana**).

INSERTAR GLIFOS

Para insertar el glifo seleccionado en la paleta **Glifos** en el punto de inserción de texto, haga doble clic en el glifo. Si el texto está seleccionado, el glifo sustituirá al texto seleccionado.



El glifo de la fracción $\frac{1}{2}$ se insertó seleccionando un carácter alternativo para los caracteres resaltados 1, 2 y diagonal, en Palatino Linotype.

GUARDAR LOS GLIFOS COMO FAVORITOS

Si utiliza con frecuencia glifos específicos de una fuente, puede guardarlos como favoritos para agilizar el acceso. Por ejemplo, puede usar sus favoritos para tener acceso rápido a todas las fracciones en una fuente especializada mientras trabaja en un recetario. Para crear una lista de favoritos, primero haga clic en la casilla extensora al lado de **Glifos favoritos** en la paleta **Glifos** (menú **Ventana**). En seguida, simplemente arrastre un glifo a una celda vacía en el área **Glifos favoritos**. Para suprimir un favorito, pulse Control y haga clic/haga clic con el botón derecho en el glifo y use el menú contextual.



Todos los favoritos que guarde se muestran en la paleta **Glifos**, independientemente de la maquetación que tenga abierta o la fuente que haya seleccionado. Sin embargo, si la fuente de un glifo se encuentra inactiva en el sistema, ese glifo se mostrará como un cuadro. Haga clic en el cuadro para ver la Ayuda de herramientas sobre la fuente faltante.



El área **Glifos favoritos** de la paleta **Glifos** (menú **Ventana**) proporciona acceso rápido a los glifos que utiliza con frecuencia en cualquier fuente.

VER LOS CARACTERES INVISIBLES

La opción **Invisibles** (menú **Visualización**) siempre es útil para editar texto o afinar la tipografía porque permite ver “caracteres invisibles” comunes, como los espacios, tabulaciones y retornos de párrafo. Ahora, con QuarkXPress se puede ver la gama completa de caracteres invisibles, incluidos los guiones discrecionales, los espacios eme, los espacios de no separación y más. Además, la escala de los caracteres invisibles se ajusta al tamaño de punto y porcentaje de visualización. Como resultado, el punto que indica un espacio se ve diferente a 10 puntos de lo que se ve a 60 puntos; y tiene un aspecto diferente al 100% que al 500%. Los caracteres invisibles se muestran como sigue:

CARÁCTER INVISIBLE	SÍMBOLO ESTÁNDAR	SÍMBOLO DE NO SEPARACIÓN
Espacio	·	·
Espacio de ancho cero/Unión de palabra	:	:
Espacio extrafino		
Espacio fino		
6 por espacio eme		
4 por espacio eme		
3 por espacio eme		
Espacio ene		
Espacio eme		
Espacio tabular		
Espacio de puntuación	!	!
Espacio flexible	}	}
Sangrar aquí	...	n/a
Nueva línea discrecional	¶	n/a
Guión de no separación	n/a	-
Nueva línea	↵	n/a
Columna siguiente	↓	n/a
Cuadro siguiente	⇓	n/a
Tabulación	→	n/a

INSERTAR CARACTERES ESPECIALES

QuarkXPress es compatible con todo tipo de caracteres especiales para efectos tipográficos y de formato. Por ejemplo, los guiones eme y ene son caracteres especiales que se ven y se imprimen, y dan un aspecto profesional a la tipografía. Otros caracteres especiales son invisibles y simplemente controlan la distribución del texto, como los espacios de no separación, los guiones discrecionales y los caracteres de columna siguiente o cuadro siguiente. Otros más son simplemente códigos que sirven como indicadores de posición de otras cosas, como el carácter de número de página actual.

En general, estos tipos de caracteres especiales se introducen usando comandos del teclado. En QuarkXPress 7, también pueden introducirse directamente estos caracteres con el menú **Utilidades**. Si utiliza a menudo cualquiera de estos caracteres especiales, vale la pena recordar los comandos del teclado. Estos comandos del teclado se incluyen en las siguientes secciones: “Insertar espacios” e “Insertar otros caracteres especiales”.

Como se explicó en la sección anterior, “Ver los caracteres invisibles”, cada carácter se ve de manera diferente cuando se muestran los invisibles (**Visualización → Invisibles**).

INSERTAR ESPACIOS

Los tipógrafos emplean una variedad de caracteres especiales de espacios para afinar la distribución del texto y el espaciado, en particular al final de las líneas y en las columnas de cifras. Para insertar un tipo específico de espacio — como un espacio eme — en el punto de inserción del texto, elija **Utilidades → Insertar carácter → Espacio** o **Utilidades → Insertar carácter → Espacio de no separación**. Las opciones del submenú Espacio de no separación actúan como “pegamento” entre dos palabras, números, etc., e impiden que se produzcan separaciones entre los dos elementos “pegados” al final de una línea. Por ejemplo, podría usar un espacio de no separación entre “Mac” y “OS” para evitar que la frase “Mac OS” se separe al final de un renglón.



El ancho de los espacios eme (y, por tanto, el de los espacios ene) introducidos en una maquetación se controla por medio del ajuste **Espacio eme estándar** en las **Preferencias de caracteres** (**QuarkXPress/Edición → Preferencias → Maquetación para impresión → Caracteres**). La opción **Espacio eme estándar** está deseleccionada por defecto, lo que significa que un espacio eme tiene la anchura de dos ceros en la fuente activa (y un espacio ene tiene la anchura de un cero). Cuando se selecciona **Espacio eme estándar**, QuarkXPress usa el tamaño actual de punto o el ancho del espacio eme especificado en la fuente activa. El ancho del espacio flexible también se controla por medio del ajuste **Anchura De Esp. Flexible** en las **Preferencias de caracteres**.

TIPO DE ESPACIO	UTILIZACIÓN	COMANDO DEL TECLADO ESTÁNDAR
Espacio eme	El tamaño actual de punto o la anchura especificada dentro de la fuente; cuando la preferencia Espacio eme estándar está seleccionada, la anchura de dos ceros en la fuente; se usa para separar información.	Comando+6/Ctrl+Mayús+7
Espacio ene	La mitad del tamaño actual de punto o la anchura especificada dentro de la fuente; cuando la preferencia Espacio eme estándar está seleccionada, la anchura de un cero en la fuente; se utiliza a menudo en listas numeradas después del punto que sigue al número de elemento en la lista,	Opción+Espacio/Ctrl+Mayús+6
3 por espacio eme	La anchura de ⅓ de un espacio eme; se utiliza como una variante de un espacio fino.	n/a
4 por espacio eme	La anchura de ¼ de un espacio eme; se utiliza como una variante de un espacio fino.	n/a
6 por espacio eme	La anchura de ⅙ de un espacio eme; se utiliza como una variante de un espacio fino.	n/a
Espacio fino	La anchura de ⅙ de un espacio eme separa grupos de dígitos o puede usarse a ambos lados de un guión eme o ene.	Comando+7/Ctrl+Mayús+8

TIPO DE ESPACIO	UTILIZACIÓN	COMANDO DEL TECLADO ESTÁNDAR
Espacio extrafino	La anchura de $\frac{1}{4}$ de un espacio eme se emplea para ajustes mínimos.	n/a
Espacio de ancho cero	Sin anchura; se usa para indicar separaciones en palabras que no requieren guiones	n/a
Espacio flexible	Espacio de anchura fija definida por el usuario; el ajuste predeterminado de Anchura de espacio flexible en las Preferencias de caracteres es de 50% de un espacio ene.	Opción+Mayús+Espacio/ Ctrl+Mayús+5
Espacio tabular	La anchura de un número en el tipo de letra en uso; alinea los números en las tablas financieras.	n/a
Espacio de puntuación	La anchura de un punto en el tipo de letra en uso; alinea números cuando algunos contienen comas	Mayús+Espacio/Ctrl+6

TIPO DE ESPACIO DE NO SEPARACIÓN	COMANDO DEL TECLADO ESTÁNDAR
Espacio eme (de no separación)	Comando+Opción+6/Ctrl+Alt+Mayús+7
Espacio ene (de no separación)	Comando+Opción+Espacio/ Ctrl+Alt+Mayús+6
3 por espacio eme (de no separación)	n/a
4 por espacio eme (de no separación)	n/a
6 por espacio eme (de no separación)	n/a
Espacio fino (de no separación)	Comando+Opción+7/Ctrl+Alt+Mayús+8

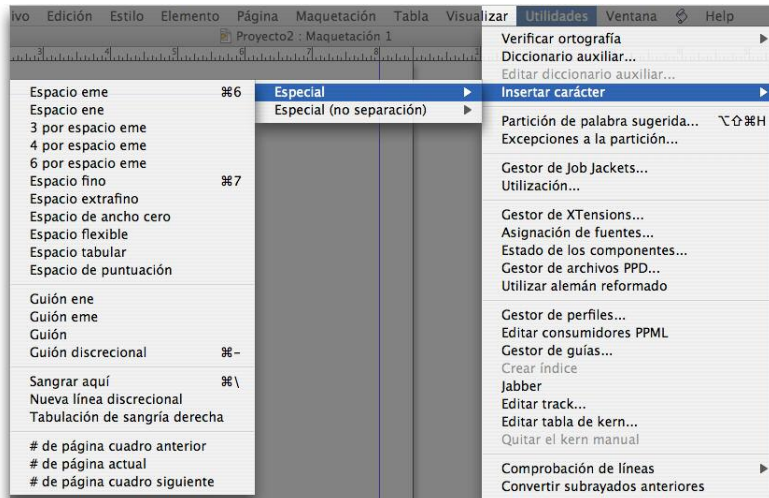
TIPO DE ESPACIO DE NO SEPARACIÓN	COMANDO DEL TECLADO ESTÁNDAR
Espacio extrafino (de no separación)	n/a
Unión de palabra (de no separación, anteriormente conocido como espacio de ancho cero, de no separación)	Comando+Espacio/Ctrl+5
Espacio flexible (de no separación)	Comando+Opción+Mayús+Espacio/ Ctrl+Alt+Mayús+5
Espacio tabular (de no separación)	n/a
Espacio de puntuación (de no separación)	Comando+Mayús+6/Ctrl+Alt+6
Espacio estándar (de no separación)	Comando+Espacio/Ctrl+Espacio

INSERTAR OTROS CARACTERES ESPECIALES

Para insertar otros caracteres especiales, aparte de los espacios — como un guión eme o un carácter indicador de posición del número de página actual — en el punto de inserción del texto, elija **Utilidades → Insertar carácter → Especial** o **Utilidades → Insertar carácter → Especial de no separación**. Al igual que con los caracteres de espacio, las opciones en el submenú **Especial de no separación** impiden separaciones entre dos caracteres al final de un renglón. Por ejemplo, podría usar un espacio de no separación en un número telefónico para mantener todo el número en la misma línea.

CARÁCTER ESPECIAL ESTÁNDAR	UTILIZACIÓN	COMANDO DEL TECLADO
Guión ene	Rangos de números, valores negativos	Opción+guión/ Ctrl+Alt+Mayús+guión
Guión eme	Aísla cláusulas, transiciones abruptas	Opción+Mayús+guión/ Ctrl+Mayús+=
Guión	Dividir palabras, unir adjetivos compuestos	Guión

CARÁCTER ESPECIAL ESTÁNDAR	UTILIZACIÓN	COMANDO DEL TECLADO
Guión discrecional	Se coloca al principio de la palabra para impedir la partición o restringir la partición a los puntos donde se colocan los guiones discrecionales; se introducen dentro de las palabras para indicar los puntos preferidos para la partición	Comando+guión/ Ctrl+guión
Sangrar aquí	Sangrías francesas	Comando+\\Ctrl+\\
Nueva línea discrecional	Salto de línea dentro del párrafo	Mayús+Retorno/ Mayús+Intro
Tabulación de sangría derecha	Tope de tabulación alineado con la sangría derecha; se emplea a menudo para colocar caracteres de fin de relato	Opción+Tab/ Mayús+Tab
# de página del cuadro anterior	Número de página en líneas “continúa de”	Comando+2/ Ctrl+2
# de página actual	Indicador de posición de los números de página en las páginas maqueta, añade el número de la página actual	Comando+3/ Ctrl+3
# de página del cuadro siguiente	Número de página en líneas “continúa en”	Comando+4/ Ctrl+4
Guión ene (de no separación)	Rangos de números que no deben separarse al final de una línea	n/a
Guión eme (de no separación)	Impide guiones al principio o al final de las líneas	Comando+Opción+=/ Ctrl+Alt+Mayús+=
Guión (de no separación)	Números de teléfono	Comando+=/ Ctrl+=



Submenú **Insertar carácter** → **Especial** del menú **Utilidades**; el submenú **Insertar carácter** → **Especial de no separación** ofrece versiones de no separación de ciertos caracteres especiales.

FORMATO Y DISTRIBUCIÓN DEL TEXTO

En QuarkXPress 7 han cambiado algunos aspectos de formato y distribución del texto en una maquetación, que aportan mayor flexibilidad y facilidad de uso. Estos cambios incluyen lo siguiente:

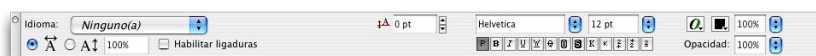
- El **Idioma** es ahora un **Atributo de caracteres** en lugar de un **Atributo de párrafo**.
- La paleta **Dimensiones** ahora incluye el ficha **Tabulación**.
- La presentación de las flechas de vinculación es diferente.
- Puede utilizar el software Kerning Table Edit XTensions para aplicar kern en dirección transversal (vertical).

Sin importar los problemas de formato, QuarkXPress mantiene siempre la distribución del texto de versiones anteriores para que éste no se redistribuya al abrir documentos y proyectos existentes. Para aprovechar las nuevas características de distribución de texto, como las ligaduras en las maquetaciones de Windows, puede actualizar la distribución del texto al abrir los archivos.

ESPECIFICACIÓN DEL IDIOMA DE LOS CARACTERES

En las versiones anteriores, el **Idioma** era un **Atributo de párrafo**. Con QuarkXPress 7, puede especificar el idioma que se utilizará en la partición de palabras y la verificación de ortografía como un **Atributo de caracteres**. Esta característica es útil sobre todo en QuarkXPress Passport®, donde puede mezclar palabras de idiomas diferentes en el mismo párrafo sin que se produzca una partición de palabras deficiente o más **Palabras dudosas en Verificar ortografía** (menú **Utilidades**). Además de aplicar un idioma específico a los caracteres, puede aplicar **Ninguno** para que una palabra no se tome en consideración en la partición de palabras o la verificación de ortografía. En las versiones monolíneas de QuarkXPress, puede usar la opción **Idioma** en lugar de atiborrarse de excepciones a la participación o llenar los diccionarios auxiliares con palabras que rara vez utiliza, pero que no desea que sean consideradas en la partición de palabras o la verificación de ortografía.

Para aplicar un idioma a los caracteres seleccionados, use el menú desplegable **Idioma** del cuadro de diálogo **Atributos de caracteres** (**Estilo → Carácter**) o la ficha **Carácter** de la paleta **Dimensiones**.



Use el menú desplegable **Idioma** en la ficha **Carácter** de la paleta **Dimensiones** para aplicar un idioma a los caracteres seleccionados.

FIJACIÓN INTERACTIVA DE TABULACIONES

Varias mejoras en los métodos de fijación de tabulaciones en QuarkXPress 7 hacen más fácil alinear información. Las mejoras incluyen:

- El nuevo ficha **Tabulación** de la paleta **Dimensiones** permite fijar tabulaciones sin ocultar la maquetación con el ficha **Tabulación** del cuadro de diálogo **Atributos de párrafos** (**Estilo → Tabulación**).
- Además de arrastrar los iconos de tabulación a la regla, ahora puede arrastrar los iconos de tabulación directamente al texto para especificar los topes de tabulación.
- Cuando arrastre las tabulaciones a la regla o al texto, aparecerá una línea vertical en la pantalla para ayudarle a decidir dónde colocar la tabulación.

El uso de la paleta **Dimensiones** ahorra espacio en la pantalla, y continuamente se ven los efectos actualizados a medida que se cambian los ajustes de tabulación.

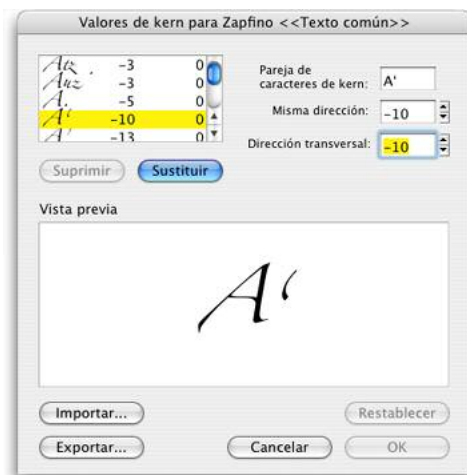
Fecha	Ciudad	Hora	Precio
14 de mayo	Madison, Wisconsin	8p.m.	\$35
16 de mayo	Darius, New York	7p.m.	\$50
23 de mayo	Rochester, New York	9p.m.	\$45
31 de mayo	Fulton, New Jersey	8p.m.	\$28
2 de junio	Hapsburg, Pennsylvania	10p.m.	\$35
5 de junio	Hall's Bluff, Pennsylvania	7p.m.	\$35
12 de junio	Yonkers, Connecticut	6p.m.	\$

Ya sea que use el ficha **Tabulación** del cuadro de diálogo **Atributos de párrafos** o el ficha **Tabulación** de la paleta **Dimensiones**, podrá arrastrar los iconos de tabulación a la regla y ver una línea vertical para evaluar la colocación de las tabulaciones.

EDICIÓN DE KERN VERTICAL

El software Kern-Track Editor XTensions que se proporciona con QuarkXPress siempre le ha permitido afinar el espacio horizontal entre dos caracteres. Ahora también podrá personalizar el espacio vertical en parejas de caracteres de kern. Para ello:

- 1 Elija **Utilidades** → **Editar tabla de kern**. Si desea especificar una cantidad predeterminada de kern para todos los nuevos proyectos, realice este paso sin ningún proyecto abierto.
- 2 Seleccione una fuente y haga clic en **Editar**.
- 3 Seleccione una pareja de caracteres de kern en la lista de la izquierda. Si es necesario, introduzca una nueva pareja de caracteres de kern en el campo **Par de kern**.
- 4 Introduzca un valor en el campo **Dirección transversal** o haga clic en las flechas para personalizar el espaciado.
- 5 Cuando termine de editar la tabla de kern de la fuente, haga clic en **OK**, y después haga clic en **Guardar**.



Al aumentar el valor en el campo de kern **Dirección transversal** en **Editar tabla de kern** (menú **Utilidades**), elevamos las comillas en relación con la “A” en la fuente Zapfino Plain.

ACTUALIZACIÓN DE LOS MÉTODOS DE DISTRIBUCIÓN DE TEXTO

Para aprovechar las mejoras en la distribución de texto en QuarkXPress 7 — como las ligaduras fi, fl, ffi y ffl en los proyectos de Windows — es necesario actualizar el método de distribución de texto empleado en el proyecto. Para ello, seleccione el documento o proyecto en el cuadro de diálogo **Abrir** (menú **Archivo**) y pulse Opción/Ctrl mientras hace clic en el botón **Abrir**. No se puede actualizar el método de distribución de texto pulsando Opción o Ctrl mientras hace doble clic en un archivo en el escritorio.

TRABAJO CON FONDOS DE CUADROS DE TEXTO

En QuarkXPress 7, los cuadros de texto tienen un color de fondo **Ninguno** por defecto. Además, cuando selecciona el cuadro de texto con la herramienta **Contenido** para editar el texto, el cuadro sigue siendo transparente para que pueda ver los elementos que se encuentran detrás. (Antes de QuarkXPress 6, el color de fondo predeterminado de los cuadros de texto era **blanco**; antes de QuarkXPress 5, los fondos de los cuadros se veían blancos cuando se editaba el texto.) Puede modificar las preferencias para que QuarkXPress funcione de manera más parecida a las versiones anteriores como sigue:

- Fondo predeterminado de los cuadros de texto: Si prefiere que el fondo de los cuadros de texto sea **blanco** — o de cualquier otro color si así lo desea — haga doble clic en la herramienta **Cuadro de texto rectangular** para abrir el panel **Herramientas** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**). Haga clic en **Tipos similares** si desea cambiar la preferencia en todas las

herramientas de cuadro de texto. En seguida, haga clic en **Modificar**. En la ficha **Grupo**, cambie el ajuste en el menú desplegable **Color**. Si hace esto cuando no hay ningún proyecto abierto, se convertirá en el valor predeterminado para todos los nuevos proyectos. Conviene hacerlo con las maquetaciones para impresión porque los cuadros con el color **Ninguno** tardan más en procesarse en el dispositivo RIP.

- Fondos para editar texto: Si prefiere editar el texto sobre un fondo de color sólido, seleccione **Edición de cuadro de texto opaco** en el panel **Pantalla** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**). Aunque el fondo de los cuadros de texto es opaco mientras se edita el texto con la herramienta **Contenido**, el color del cuadro vuelve a su color de fondo original una vez que se selecciona un elemento diferente (por ejemplo, **Ninguno** o un degradado). Se trata de un valor predeterminado de la aplicación, que usted puede modificar para concentrarse en el texto sin distracciones de los elementos en el fondo.

TRABAJO CON LA RESERVA DE FUENTES

La compatibilidad con Unicode — un sistema de codificación de caracteres de 16 bits que permite la inclusión de juegos de caracteres muy amplios en las fuentes — incluye la compatibilidad con la Reserva de fuentes. En esencia, la Reserva de fuentes es la capacidad de una aplicación para seleccionar de manera automática e inteligente otra fuente para un carácter específico cuando la fuente actual no puede mostrar o imprimir dicho carácter.

La Reserva de fuentes actúa cuando QuarkXPress se topa con un carácter no estándar en texto importado o pegado que la fuente en uso no contiene. Sin la Reserva de fuentes, las versiones anteriores de QuarkXPress mostraban el carácter de un cuadro en el texto. Tal vez lo haya visto, por ejemplo, con un carácter acentuado, fracción o símbolo. Cuando un carácter no aparece, uno no puede saber de cuál se trata o cómo aplicarle formato correctamente. La compatibilidad con la Reserva de fuentes en QuarkXPress resuelve este problema al intentar encontrar una fuente que pueda mostrar e imprimir correctamente cada carácter.

La Reserva de fuentes es una **Preferencia de la aplicación** que sólo funciona con texto que no tiene fuentes especificadas. Esto incluye cuando se copia y pega texto de otras aplicaciones, cuando se importa texto común o en formato HTML, y cuando se introduce un punto Unicode desde una paleta del sistema, como PickChar.

ACTIVACIÓN DE LA RESERVA DE FUENTES

La Reserva de fuentes se implementa como una **Preferencia de la aplicación**, lo que significa que la característica está activada o desactivada en su copia de QuarkXPress. La característica está activada por defecto, pero si necesita desactivarla, deseccione **Reserva de fuentes** en el panel **Interactivas** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**). Si prefiere enterarse de todos los problemas relacionados con las fuentes que se deban a la posible redistribución del texto y manejarlos usted mismo, le sugerimos deseccionar **Reserva de fuentes**.



Casilla de verificación **Reserva de fuentes** en el panel **Interactivas** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**), la cual puede deseleccionar si prefiere tomar personalmente todas las decisiones relacionadas con las fuentes.

APLICACIÓN DE LA RESERVA DE FUENTES A LOS CARACTERES

Antes de la Reserva de fuentes, cuando se importaba o pegaba texto que no tenía fuentes especificadas, dicho texto se formateaba en su totalidad de acuerdo con la fuente seleccionada en el punto de inserción del texto. Todos los caracteres que la fuente activa no contenía se sustituían con caracteres de cuadros u otros símbolos. Con la Reserva de fuentes:

- Si QuarkXPress se topa con un carácter que no está disponible en la fuente actual, busca entre las fuentes activas en el sistema para encontrar una que incluya ese carácter. Por ejemplo, si Helvetica se aplica en el punto de inserción del texto y usted importa o pega texto que contiene un carácter Kanji, QuarkXPress podría aplicar una fuente Hiragino a ese carácter.

- Tenga en cuenta que aunque la característica Reserva de fuentes aplica una fuente que contiene el carácter, depende de usted elegir una fuente que se ajuste al diseño y tipografía en general, pero que contenga ese carácter.
- Si QuarkXPress no puede encontrar una fuente activa que contenga el carácter, éste seguirá presentándose como un cuadro o símbolo.

IMPORTAR Y EXPORTAR TEXTO CON OPCIONES UNICODE

Con la compatibilidad con Unicode de QuarkXPress 7, ahora tiene la opción de especificar un tipo de codificación cuando importe y exporte texto. El tipo de codificación especifica la secuencia de bytes que se emplea para representar cada glifo en el texto. Al trabajar con texto internacional o en formato HTML, puede elegir la codificación apropiada para convertir todos los caracteres en el archivo a Unicode. Las opciones funcionan como sigue:

- El cuadro de diálogo **Importar texto** (antes **Obtener texto**) incluye un menú desplegable **Codificación** cuando se seleccionan archivos de texto común o en formato HTML. El software intenta determinar la codificación de los archivos de texto seleccionados y aplicar el tipo de codificación que corresponda. Sin embargo, usted puede elegir una opción diferente para el texto.
- El cuadro de diálogo **Guardar texto** y los cuadros de diálogo **Exportar HTML** contienen un menú desplegable **Codificación** cuando se exporta texto en formato de texto común, HTML o “XPress Tags”.
- La opción **Convertir comillas** sigue convirtiendo las comillas rectas en comillas tipográficas y los guiones dobles en guiones eme.

TRABAJO CON REGLAS DE ASIGNACIÓN DE FUENTES

Cuando se abre un proyecto, QuarkXPress realiza una verificación para ver que todas las fuentes aplicadas al texto — en maquetaciones para impresión y para Web, y en páginas normales y en páginas maqueta — estén activas en el sistema. Si no es así, aparece la alerta **Fuentes faltantes**, que le brinda la oportunidad de sustituir las fuentes faltantes con fuentes activas. Por ejemplo, tal vez acostumbre sustituir siempre el tipo de letra Helvetica con Arial o Times con Times New Roman. Puede guardar esas sustituciones como “reglas globales de asignación de fuentes”, que se aplicarán automáticamente cada vez que abra un proyecto. QuarkXPress permite crear reglas de asignación de fuentes sobre la marcha mientras se abren los proyectos; gestionar las reglas y editarlas, suprimirlas y compartirlas; y establecer las **Preferencias de la aplicación** para personalizar el manejo de las fuentes faltantes.



Si tiene un flujo de trabajo de publicaciones impresas que depende de la activación específica de las fuentes correctas para cada proyecto — en particular en el entorno de salida — no se recomienda crear reglas de asignación de fuentes ni suprimir la presentación de la alerta sobre **Fuentes faltantes**. Si utiliza un gestor de fuentes que proporciona capacidades automáticas de activación de fuentes, es probable que invalide la alerta sobre **Fuentes faltantes** de QuarkXPress y no tendrá que especificar reglas de asignación de fuentes.

CREACIÓN DE REGLAS DE ASIGNACIÓN DE FUENTES

Para crear una regla de asignación de fuentes, abra primero un proyecto en el que se utilice una fuente faltante (inactiva). Haga clic en **Listar fuentes** para mostrar la alerta **Fuentes faltantes**. Use el botón **Sustituir** para elegir las fuentes de sustitución que reemplazarán a las fuentes faltantes y después haga clic en **Guardar como regla**. Todas las sustituciones indicadas en la alerta **Fuentes faltantes** se guardarán como reglas, incluso si sólo se seleccionan algunas sustituciones. Si cambia de opinión respecto a una sustitución, seleccione la línea correspondiente y haga clic en **Restablecer**. También puede elegir **Archivo → Volver a lo guardado** después de abrir el proyecto. Esto hará que la alerta **Fuentes faltantes** vuelva a aparecer y le permitirá realizar cambios. (Tenga en cuenta que los cambios aplican sólo a ese proyecto, y no a las reglas que acaba de guardar.)



Una fuente “faltante” es simplemente una fuente que actualmente no está activa en el sistema. Si tiene la fuente, actívela por medio del sistema o de un gestor de fuentes en lugar de sustituirla con otra fuente.

GESTIÓN DE LAS REGLAS DE ASIGNACIÓN DE FUENTES

Después de crear una regla de asignación de fuentes haciendo clic en **Guardar como regla** en la alerta **Fuentes faltantes**, la regla se guarda en las preferencias de su copia de QuarkXPress y se aplica a todos los proyectos. Si necesita cambiar, suprimir o compartir las reglas de asignación de fuentes, elija **Utilidades → Asignación de fuentes**. El cuadro de diálogo **Asignación de fuentes** contiene una lista de todas las reglas que ha creado — donde se indica la fuente original y la de sustitución — y le permite importar, exportar, editar y suprimir reglas. Observe que el botón **Exportar** exporta todas las reglas de asignación de fuentes que aparecen en la lista, independientemente de que se hayan seleccionado o no.

ESTABLECIMIENTO DE LAS PREFERENCIAS PARA LA ASIGNACIÓN DE FUENTES

Con el fin de facilitar el trabajo con la asignación de fuentes, QuarkXPress ofrece algunas **Preferencias de la aplicación** que se aplican a todos los proyectos. En el panel **Asignación de fuentes** (QuarkXPress/Edición → **Preferencias**), puede especificar una fuente de sustitución predeterminada y controlar cuándo debe aparecer la alerta **Fuentes faltantes**.

- **Especificar la fuente de sustitución por omisión:** Siempre que una fuente faltante no tenga una regla, se puede especificar una fuente predeterminada para sustituirla. Seleccione **Especificar la fuente de sustitución por omisión** y después elija una fuente activa en el menú desplegable **Fuente de sustitución por omisión**. En general, ésta debe ser una fuente que siempre esté activa en el sistema.
- **No mostrar el cuadro de diálogo “Fuentes faltantes”:** Una vez que haya implementado reglas de asignación de fuentes que se adapten a las necesidades del flujo de trabajo, puede suprimir la presentación de la alerta **Fuentes faltantes**. Para ello, seleccione **No mostrar el cuadro de diálogo “Fuentes faltantes”**. Si QuarkXPress encuentra una fuente faltante que no tenga una regla de asignación, haga clic en una opción para especificar cómo manejarla: **Mostrar el cuadro de diálogo “Fuentes faltantes”** o **Sustituir las fuentes faltantes con la fuente de sustitución** (que usa la **Fuente de sustitución por omisión**).

La creación de reglas de asignación de fuentes y el establecimiento de las preferencias puede asegurar que nunca vuelva a ver la alerta **Fuentes faltantes**. Sin embargo, tenga en consideración que la mayoría de los flujos de trabajo de impresión dependen de la utilización precisa de las fuentes correctas en cada proyecto. Antes de crear estas reglas globales y establecer las preferencias correspondientes, cerciórese de que se ajusten a todos sus proyectos.

Capítulo 6: Tablas

Sea que trabaje con datos de una tabla tradicional — como los datos de un informe anual, un itinerario o un formulario de pedido — o que simplemente necesite una manera fácil de organizar imágenes en cuadros al estilo de un tríptico de Andy Warhol, las características de las tablas en QuarkXPress le resultarán útiles. Las características para trabajar con tablas ofrecen todas las opciones de diseño y precisión que se esperan de QuarkXPress, incluido todo desde colores para cada celda en lo individual, celdas de texto o imágenes y formato de marcos y cuadrículas hasta el manejo de texto importado o archivos de Microsoft Excel.

En QuarkXPress, una tabla es un elemento diferenciado, como un cuadro de texto, un cuadro de imagen, un trayecto de texto o una línea. Como ocurre con estos otros elementos, se puede cambiar el orden de superposición de una tabla, agrupar una tabla con otros elementos, modificar los atributos de una tabla, girarla, cambiar su tamaño y editar su contenido. Y, al igual que con los demás elementos, el contenido (texto e imágenes) se edita con la herramienta **Contenido** y los atributos del elemento (tamaño, posición, etc.) se modifican con la herramienta **Elemento**. Sin embargo, en un sentido, las tablas difieren un poco de los elementos estándares. Una tabla es ya una especie de grupo en sí misma, en el sentido de que una tabla consta de una serie de cuadros rectangulares y agrupados, llamados *celdas*. Al trabajar con tablas, imagine que una celda es algo muy parecido a un cuadro individual de texto, imagen o sin contenido; además, las celdas se manejan prácticamente de la misma manera en que se manejan estos otros elementos. Para trabajar con elementos de la tabla — como las filas y columnas — use el menú **Tabla**.

Desde QuarkXPress 5, ha podido crear tablas con celdas de texto e imagen, y ha disfrutado del conjunto completo de opciones de formato. Las características de las tablas siguieron mejorando en QuarkXPress 6 y se han perfeccionado en QuarkXPress 7 para producir controles potentes y avanzados para crear, actualizar y aplicar formato a las tablas. Ahora las tablas pueden vincularse con otros elementos de texto, girarse, continuar en otros lugares y mostrar encabezados y pies de tabla sincronizados.

Encontrará información sobre cómo trabajar con tablas en las maquetaciones para Web en el capítulo 3, “Maquetaciones para Web”.

CREACIÓN DE TABLAS

QuarkXPress ofrece tres opciones para crear tablas: trazar una tabla desde el principio y añadir los datos, convertir texto existente en una tabla, e importar datos de Excel. La opción que elija dependerá del origen de los datos:

- Trazar una tabla es apropiado si trabaja con papel e introduce datos, si va a importar datos que no están delimitados para una tabla o si la tabla consistirá sobre todo en imágenes.
- Convertir texto en tabla funciona bien si los datos ya están divididos (o *delimitados*) de algún modo (por ejemplo, con tabulaciones) para indicar las columnas y filas.
- Importar datos de Excel es la opción lógica para datos originados en Excel, en especial por la opción de actualizar automáticamente los datos en las tablas importadas.

TRAZAR UNA TABLA

Con QuarkXPress, puede trazar un rectángulo aproximadamente del tamaño de la tabla deseada, y eso es todo lo que tiene que dibujar. En cuanto suelte el botón del ratón, aparecerá el cuadro de diálogo **Propiedades de tabla**, que contiene las opciones para personalizar la tabla. Para trazar una tabla y especificar sus propiedades:

- 1 Seleccione la herramienta para Tablas en la paleta **Herramientas**.
- 2 Arrastre el puntero para trazar un rectángulo de aproximadamente el tamaño de la tabla final. Para convertir el rectángulo en un cuadrado, pulse Mayús mientras traza la tabla.



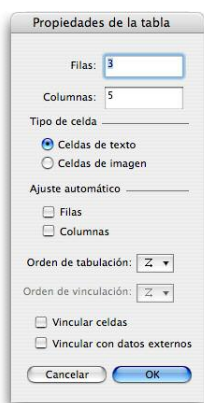
Arrastre la herramienta Tablas para trazar un rectángulo de aproximadamente el tamaño de la tabla terminada.

- 3 Cuando suelte el botón del ratón, aparecerá el cuadro de diálogo **Propiedades de la tabla**.



Si el cuadro de diálogo **Propiedades de la tabla** no aparece, seleccione la opción **Mostrar cuadro de diálogo de creación** en las Preferencias de Herramientas correspondientes a la herramienta para Tablas y vuelva a trazar la tabla. Para obtener acceso a esta casilla de verificación, haga doble clic en la herramienta para Tablas, elija **Modificar**, y después haga clic en el panel **Creación**.

- 4 Especifique el número de filas horizontales en el campo **Filas**, y el número de columnas verticales en el campo **Columnas**. Puede añadir y suprimir filas y columnas más adelante. QuarkXPress calcula automáticamente la medida inicial de la anchura de las filas y la altura de las columnas con base en el tamaño del rectángulo que haya trazado.



El cuadro de diálogo **Propiedades de la tabla** permite personalizar las tablas trazadas con la herramienta Tablas.

- 5 Para especificar el tipo de celda por omisión, haga clic en **Celdas de texto** o **Celdas de imagen** en el área **Tipo de celda**. Haga clic en la opción que corresponda a la mayor parte del contenido deseado de la tabla. Después podrá seleccionar celdas específicas y convertir el tipo de contenido si es necesario.
- 6 Si desea crear celdas de texto que se expandan a medida que se añade el texto, use los controles en el área **Ajuste automático**. Cuando se selecciona **Filas**, la altura de las celdas aumenta automáticamente y cuando se selecciona **Columnas**, el ancho de las celdas aumenta automáticamente. Si selecciona ambas opciones, lo primero que aumentará es el ancho de las celdas hasta alzar los valores máximos especificados en el panel **Celda** del cuadro de diálogo **Modificar** (menú **Elemento**).



Encontrará más información sobre el Ajuste automático en “Ajuste automático de filas y columnas para adaptarlas al texto”, más adelante en este capítulo.

- 7 Si tiene alguna preferencia respecto a cómo desplazarse por las celdas de una tabla cuando pulse Control+Tab, elija una opción diferente en el menú desplegable **Orden de tabulación**.
- 8 Si desea vincular celdas de texto para que el texto importado se distribuya en las celdas especificadas — de manera similar a los cuadros de texto vinculados — seleccione **Vincular celdas**.



Si no vincula las celdas de este modo, podrá vincularlas después con la herramienta **Vinculación** o con el comando **Vincular celdas de texto** (menú **Tabla**). Además, incluso si no vincula las celdas de texto, puede seguir usando Control+Tab para pasar de una celda a otra al introducir o editar datos.

- 9 Si selecciona **Vincular celdas**, puede elegir el orden en el que se vincularán las celdas de texto en el menú desplegable **Orden de vinculación**. Por ejemplo, podría especificar un orden de vinculación si supiera que los datos que va a importar muestran valores ascendentes de izquierda a derecha, pero usted considera que los datos tendrían más impacto si los valores se mostraran en orden descendente.
- 10 Si planea importar datos de Excel, seleccione **Vincular con datos externos**. Encontrará más información en “Importación de tablas de Excel”, más adelante en este capítulo.
- 11 Haga clic en **OK** para crear la tabla.

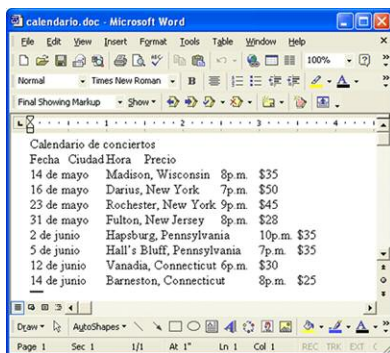
Si los valores predeterminados en el cuadro de diálogo **Propiedades de la tabla** no funcionan con sus proyectos típicos — por ejemplo, si todas sus tablas consisten en celdas de imagen, o todas sus tablas tienen un marco de 2 puntos de grosor — puede cambiar las **Preferencias de Herramientas** correspondientes a la herramienta para Tablas. Haga doble clic en la herramienta para tablas para acceder a las **Preferencias de Herramientas**.

CONVERTIR TEXTO EN TABLAS

Si la información que desea usar en una tabla ya ha sido importada o introducida en un cuadro de texto de QuarkXPress, puede convertir dicho texto en una tabla. Esto funciona mejor con texto que se ha delimitado de algún modo para indicar cómo dividir la información en columnas y filas. Casi siempre, los caracteres de tabulación indican nuevas columnas y los cambios de párrafos indican nuevas filas.

La conversión de texto en tabla suele ser la manera más fácil y rápida de crear una tabla. Además, este método mantiene todos los atributos pertinentes de caracteres y párrafos. Los ajustes en las fichas **Tabulación** y **Filetes** del cuadro de diálogo **Atributos de párrafos (Estilo → Formatos)** no se conservan porque estas especificaciones no tienen relación con las celdas de las tablas.

La conversión correcta del texto en una tabla depende de la preparación del propio texto. Es importante que los párrafos, tabulaciones, espacios o comas (los caracteres que QuarkXPress puede convertir) se usen de manera uniforme en un bloque de texto, porque estos caracteres se utilizan en la conversión a tabla para definir las filas y columnas. Es común que los usuarios usen varios caracteres de tabulación en un procesador de texto para alinear columnas de datos, en lugar de establecer los topes de tabulación correspondientes. Si el bloque de texto que va a convertir contiene múltiples caracteres de tabulación, es probable que el bloque de texto tenga un número desigual de tabulaciones entre las columnas de datos. Será necesario uniformar las tabulaciones para convertir correctamente el texto en una tabla.

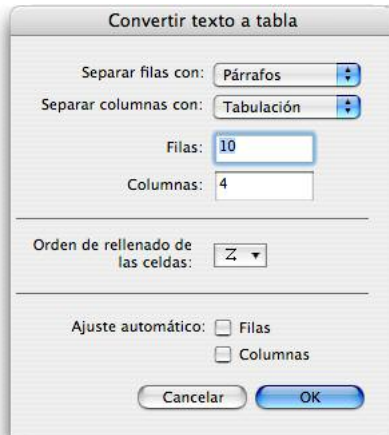


Texto delimitado, preparado en Microsoft Word, muestra un cambio de párrafo al final de cada fila y sólo un carácter de tabulación entre cada columna.

Para convertir texto en tabla:

- 1 Importe o introduzca el texto en un cuadro de texto. Elija **Visualización → Invisibles** para ver los delimitadores y determinar cómo está separada actualmente la información. Si es necesario, limpie el bloque de texto, eliminando los caracteres que no necesite y sustituyendo los caracteres incorrectos (por ejemplo, sustituya dos caracteres de tabulación con uno o sustituya los saltos manuales de línea con retornos de párrafo).

- 2 Con la herramienta **Contenido**, seleccione todo el texto que desea convertir en tabla.
- 3 Elija **Tabla → Convertir texto en tabla** para abrir el cuadro de diálogo **Convertir texto en tabla**.



El cuadro de diálogo **Convertir texto en tabla** permite controlar cómo se dividirán los datos en filas y columnas, el orden en el que se llenarán las celdas y si desea ajustar automáticamente las filas y columnas al texto.

- 4 Con base en el texto seleccionado, QuarkXPress calcula cómo aplicar **Separar filas con**, **Separar columnas con** y cuántas **Filas** y **Columnas** son necesarias para el peor de los casos en el texto seleccionado. Casi siempre, estos supuestos son correctos y el usuario puede continuar. Sin embargo, si necesita realizar cambios, hágalo como se indica a continuación:
 - **Campos Filas y Columnas:** Si estos valores no son correctos, puede cambiarlos. (Si lo hace, después de crear la tabla confirme si la información sigue teniendo sentido.) También puede aumentar estos valores para añadir filas y columnas indicadoras de posición al final y a la derecha de la tabla, respectivamente.
 - **Separar filas con, Separar columnas con:** Si las filas y columnas no se han separado correctamente, puede cambiar las opciones en estos menús desplegables. Si no sabe qué seleccionar, asegúrese de revisar el texto de origen con la opción **Invisibles** seleccionada (menú **Visualización**).



A menudo, si los valores predeterminados en el cuadro de diálogo **Convertir texto en tabla** son incorrectos, esto significa que hay un problema con el texto, como un carácter de tabulación extraviado que está creando más columnas de las que se desean. Lo recomendable en este caso es que haga clic en **Cancelar**, repare el texto y luego vuelva a seleccionar **Tabla → Convertir texto en tabla**.

5 Por omisión, Convertir texto en tabla crea celdas que dan cabida al bloque texto más grande en el rango seleccionado. El tamaño de las celdas permanece igual hasta que usted lo modifique. Sin embargo, puede especificar que las celdas se expandan a medida que se añade el texto usando los controles en el área **Ajuste automático**.

- Seleccione **Filas** para incrementar automáticamente la altura de las celdas a fin de dar cabida a texto adicional.
- Seleccione **Columnas** para incrementar automáticamente el ancho de las celdas a fin de dar cabida a texto adicional.
- Si selecciona tanto **Filas** como **Columnas**, el ancho de las celdas se incrementará primero hasta alcanzar el valor máximo especificado en la ficha **Celda** del cuadro de diálogo **Modificar** (menú **Elemento**).



Encontrará más información sobre el Ajuste automático en “Ajuste automático de filas y columnas para adaptarlas al texto”, más adelante en este capítulo.

6 Si desea que la información se distribuya de manera diferente en la tabla — por ejemplo, si los valores se encuentran actualmente en orden descendente, pero tendrían más impacto en orden ascendente — puede cambiar la distribución. Elija una opción en el menú desplegable **Orden de rellenado de las celdas** (el valor predeterminado es **De izquierda a derecha, arriba abajo**).

7 Haga clic en **OK**. Se creará una nueva tabla, desplazada del cuadro de texto original.

8 El texto original permanece en la página, detrás de la nueva tabla. Si lo desea, puede suprimir el texto original, el cuadro de texto o ambos.

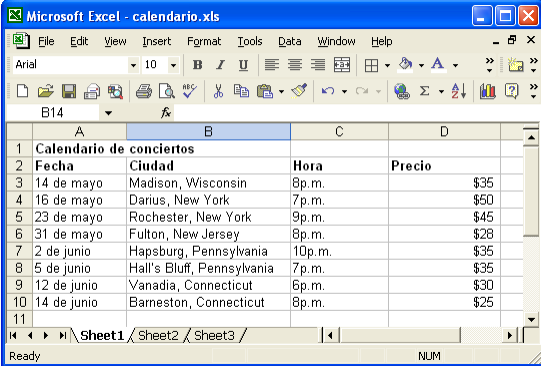
Calendario de conciertos			
Fecha	Ciudad	Hora	Precio
14 de mayo	Madison, Wisconsin	8p.m.	\$35
16 de mayo	Darius, New York	7p.m.	\$50
23 de mayo	Rochester, New York	9p.m.	\$45
31 de mayo	Fulton, New Jersey	8p.m.	\$28
2 de junio	Hapsburg, Pennsylvania	10p.m.	\$35
5 de junio	Hall's Bluff, Pennsylvania	7p.m.	\$35
12 de junio	Vanadia, Connecticut	6p.m.	\$30
14 de junio	Barneston, Connecticut	8p.m.	\$25

El texto delimitado que se mostró anteriormente se convirtió en esta tabla, que muestra formato adicional, incluido un marco, estilo de cuadrícula y espacio reservado.

Después de convertir el texto en una tabla, puede editar y aplicar formato a la tabla como si fuera cualquier otra tabla. Si necesita extraer los datos de la tabla, consulte “Convertir tablas en texto”, más adelante en este capítulo.

IMPORTAR TABLAS DE EXCEL

Los datos de las tablas a menudo se originan en un programa de hoja de cálculo como Excel, y se pueden importar los datos de las tablas igual que se importan las imágenes. Aunque la técnica es ligeramente diferente, los resultados son los mismos: la tabla en QuarkXPress se vincula con el archivo de Excel para darle seguimiento y actualizarla. Sin embargo, el vínculo es en realidad un poco más complejo que los vínculos entre imágenes, ya que cada celda de una tabla de QuarkXPress está vinculada con la celda correspondiente en Excel.



The screenshot shows a Microsoft Excel window titled "Microsoft Excel - calendario.xls". The spreadsheet contains a table with the following data:

Fecha	Ciudad	Hora	Precio
14 de mayo	Madison, Wisconsin	8p.m.	\$35
16 de mayo	Darius, New York	7p.m.	\$50
23 de mayo	Rochester, New York	9p.m.	\$45
31 de mayo	Fulton, New Jersey	8p.m.	\$28
2 de junio	Hapsburg, Pennsylvania	10p.m.	\$35
5 de junio	Hall's Bluff, Pennsylvania	7p.m.	\$35
12 de junio	Vanadia, Connecticut	6p.m.	\$30
14 de junio	Barneston, Connecticut	8p.m.	\$25

Compare la hoja de cálculo de Excel a la izquierda con la tabla de QuarkXPress a la derecha. Cuando se importa una tabla, cada celda de Excel se vincula con una celda de tabla en QuarkXPress.

Aunque las tablas pueden actualizarse de la misma manera en que se actualizan las imágenes, es necesario tener en cuenta lo siguiente:

- Si selecciona **Incluir formatos** en el cuadro de diálogo **Vínculo de tabla** al importar por primera vez la tabla de Excel, el formato de la tabla de Excel se conservará (en la medida de lo posible) en QuarkXPress. Si posteriormente actualiza la tabla, todo el formato local que haya aplicado en QuarkXPress se eliminará y se sustituirá con el formato del archivo de Excel.
- Si no selecciona **Incluir formatos** en el cuadro de diálogo **Vínculo de tabla** al importar por primera vez la tabla de Excel, el formato de la tabla de Excel se descartará. Si posteriormente actualiza la tabla, QuarkXPress intentará conservar el formato local que haya aplicado a la tabla en QuarkXPress.



Para importar tablas y gráficos de Excel en QuarkXPress, es necesario que el software Table Import de XTensions esté cargado.

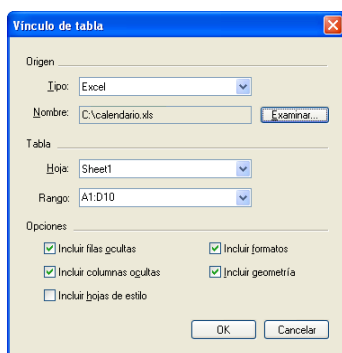
Para importar una tabla de Excel y mantener el vínculo en QuarkXPress:

- 1 Si tiene Excel, primero abra el archivo en Excel y determine lo que desea importar. Por ejemplo, ¿desea importar más de una hoja de cálculo o desea importar sólo algunas de las celdas en una hoja de cálculo determinada? Anote lo que desea importar y luego cierre el archivo.
- 2 Con la herramienta **Tablas**, arrastre para trazar una tabla de aproximadamente las dimensiones que necesita.
- 3 El cuadro de diálogo **Propiedades de la tabla** aparecerá cuando suelte el botón del ratón. Seleccione **Vincular con datos externos**.



Si el cuadro de diálogo **Propiedades de la tabla** no aparece, seleccione **Mostrar cuadro de diálogo de creación** en las **Preferencias** de herramientas **Tablas**. Para tener acceso a esta casilla de verificación, haga doble clic en la herramienta **Tablas**, haga clic en **Modificar** y después haga clic en el ficha **Creación**.

- 4 Si tiene alguna preferencia respecto a cómo desplazarse por las celdas de una tabla cuando pulse Control+Tab, elija una opción diferente en el menú desplegable **Orden de tabulación**.
- 5 Si desea que el texto se ajuste automáticamente dentro de las celdas — en especial si opta por no utilizar la geometría de la tabla de Excel — use los controles en el área **Ajuste automático**. Seleccione **Filas** para incrementar automáticamente la altura de las celdas y seleccione **Columnas** para incrementar automáticamente el ancho de las celdas. Si selecciona ambas opciones, el ancho de las celdas se incrementará primero hasta alcanzar el valor máximo especificado en la ficha **Celda** del cuadro de diálogo **Modificar** (menú **Elemento**).
- 6 Haga clic en **OK** para abrir el cuadro de diálogo **Vínculo de tabla**.



El cuadro de diálogo **Vínculo de tabla** permite seleccionar un archivo de Excel, especificar las hojas de cálculo que se importarán y cómo se importarán.

- 7 Haga clic en **Examinar** para localizar y seleccionar el archivo de Excel que desea importar.

- 8 Si el archivo incluye varias hojas de cálculo, elija la que desea importar en el menú desplegable **Hoja**. Sólo se puede importar una hoja de cálculo a la vez.
- 9 Si desea importar sólo una parte de los datos, especifique un rango de celdas en el campo **Rango** o elija un rango con nombre en el menú desplegable.
- 10 En el área **Opciones**, seleccione los atributos que desea importar:
 - **Incluir filas ocultas e Incluir columnas ocultas:** Importa filas o columnas que se han ocultado usando el comando **Formato → Fila → Ocultar** o **Formato → Columna → Ocultar** en Excel.
 - **Incluir formatos:** Importa texto con formato, como fuente, color y alineación, especificado en la barra de herramientas **Formato** (menú **Ver**) en Excel.
 - **Incluir geometría:** Importa las celdas del tamaño que tenían en Excel. Deseleccione esta opción para ajustar la tabla de Excel al tamaño de la tabla trazada en QuarkXPress.
 - **Incluir hojas de estilo:** Importa los estilos aplicados al texto que se definieron en el cuadro de diálogo **Formatos** (menú **Estilo**) en Excel. Los conflictos de nombre con las hojas de estilo de Excel se manejan del mismo modo que los conflictos con las hojas de estilo de Word.
- 11 Haga clic en **OK** para crear una tabla a partir de los datos de Excel.

La información de Excel se importa en QuarkXPress como sigue:

- Los bordes se correlacionan con estilos de línea de QuarkXPress siempre que es posible; de lo contrario, los bordes se importan como líneas sólidas de 1 punto.
- Los estilos de subrayado **Simple**, **Doble**, **Simple contabilidad** y **Doble contabilidad** se convierten al estilo de letra **Subrayada**.
- Se mantienen los valores de rotación en las celdas.
- Los hipervínculos se importan y aparecen en la paleta **Hipervínculos** (menú **Ventana**).
- Las celdas fusionadas se importan como celdas combinadas de tabla.
- Las fórmulas y referencias no se importan. En cambio, se importan los valores finales que resultan de las fórmulas y referencias.
- Las imágenes insertadas no se importan.
- El texto con **Autofiltro** o **Filtro avanzado** (**Datos → Filtro**) aplicado se importa como texto estático.

PEGAR TABLAS DE EXCEL

Una manera rápida de crear una tabla a partir de datos de Excel — sin vincular la tabla de origen con el proyecto de QuarkXPress para actualizaciones — es copiar y pegar. Para esto, seleccione cualquier rango de datos en una hoja de cálculo de Excel y copie los datos seleccionados. A continuación, simplemente cambie a QuarkXPress y elija **Edición → Pegar**. QuarkXPress crea una tabla apropiada para los datos e inserta el texto. La tabla refleja la geometría de la tabla de Excel.

IMPORTAR GRÁFICOS DE EXCEL

Si tiene gráficos o imágenes creados mediante los comandos **Insertar → Gráfico** o **Insertar → Imagen** en Excel, que desee usar en una maquetación de QuarkXPress, puede importar dichos gráficos o imágenes del mismo modo en que se importan otras imágenes. Para ello, use la ficha **Gráfico** del cuadro de diálogo **Importar imagen** (menú **Archivo**) en QuarkXPress. Los gráficos e imágenes importados de Excel se detallan en la ficha **Imágenes** del cuadro de diálogo **Utilización** (menú **Utilidades**) igual que otras imágenes.

AÑADIR TEXTO E IMÁGENES A LAS TABLAS

Al trabajar con tablas, imagine que una celda es como un cuadro de texto o imagen. Cada cuadro tiene contenido — texto que puede vincularse o no con el de la celda siguiente, una imagen individual o nada (quizá sólo un degradado). Por lo tanto, puede añadir contenido a las tablas igual que añade contenido a los cuadros: introduciendo o importando texto o importando imágenes.

AÑADIR TEXTO A CELDAS DE TABLAS

Existen dos opciones para añadir texto a las celdas de las tablas: introducir texto en las celdas o importarlo en celdas vinculadas. (También puede importar texto en celdas individuales, aunque éste sería un método muy laborioso para rellenar una tabla.) Para empezar, use la herramienta **Contenido** y haga clic en una celda:

- Empiece a teclear para introducir el texto manualmente. Cuando haya introducido todo el texto que necesita en la celda, pulse **Control+Tab** para avanzar a la siguiente celda o **Control+Mayús+Tab** para ir a la celda anterior.
- Elija **Archivo → Importar texto** para importar texto. Si seleccionó **Vincular celdas** en el cuadro de diálogo **Propiedades de la tabla** o vinculó las celdas con la herramienta **Vinculación**, el texto importado se distribuirá en las celdas de conformidad con el **Orden de vinculación** especificado.



Como ocurre con los cuadros de texto vinculados, el texto rellena cada celda vinculada antes de avanzar a la siguiente celda. Es posible que necesite usar el carácter **Columna siguiente** (Intro en el teclado numérico) para mover texto a la siguiente celda vinculada. Si trabaja con texto delimitado — por ejemplo, tabulaciones entre columnas y retornos de párrafo entre filas — importe el texto en un cuadro de texto y use **Convertir texto en tabla** (menú **Tabla**) en lugar de importar el texto en una tabla terminada.

14 de mayo Madison, Wisconsin 8p.m. \$35	16 de mayo Marlboro, New York 7p.m. \$50	23 de mayo Rochester, New York 9p.m. \$45	31 de mayo Haddonfield, New Jersey 8p.m. \$28	2 de junio Haddonfield, Pennsylvania 10p.m. \$35
5 de junio Hall's Bluff, Pennsylvania 7p.m. \$35	12 de junio Haddonfield, Connecticut 8p.m. \$30	14 de junio Haddonfield, Connecticut 8p.m. \$25		

El proceso de importación de texto en celdas vinculadas de una tabla es igual al que se usa para importar texto en cuadros de texto vinculados. Como ocurre con los cuadros de texto vinculados, las flechas muestran el orden de vinculación de las celdas.

IMPORTAR IMÁGENES EN CELDAS DE TABLAS

Cuando se crea una tabla, el cuadro de diálogo **Propiedades de la tabla** ofrece la opción de crear **Celdas de imagen**. Aunque esto es práctico para las tablas en las que cada celda contiene una imagen, no es lo más común. Es más probable que la tabla empiece con celdas de texto y contenga algunas celdas de imagen.

Convertir celdas de texto en celdas de imagen es lo mismo que convertir un cuadro de texto en un cuadro de imagen. Seleccione todas las celdas que desea convertir y elija **Elemento → Contenido → Imagen**. Las imágenes en las celdas de una tabla se importan y formatean del mismo modo en que se trabaja con las imágenes en los cuadros de imagen. En primer término, seleccione la celda de imagen con la herramienta **Contenido** y después use el cuadro de diálogo **Importar imagen** (menú **Archivo**) para importar la imagen. Para aplicar formato a la imagen, use la ficha **Imágenes** del cuadro de diálogo **Modificar** (menú **Elementos**), el menú **Estilo** y la paleta **Efectos de imagen** (menú **Ventana**).



Además de importar imágenes, puede pegar una imagen de baja resolución en una celda seleccionada de la tabla.

Azul	
Verde	
Naranja	
Rojos	

El uso de celdas de texto y celdas de imagen en una tabla facilita la creación de gráficos y catálogos.

USO DE IMÁGENES COMO FONDO DE UNA TABLA

Para usar una imagen como fondo de toda la tabla, coloque la tabla delante de un cuadro de imagen que contenga la imagen. Para que la imagen sea visible a través de la tabla, es necesario que las celdas sean transparentes. En el área **Color** la ficha **Celdas (Elemento → Modificar)**, elija **Ninguno** o introduzca un valor de **Opacidad** por debajo de 100% para las celdas seleccionadas.

EDICIÓN Y FORMATO DEL TEXTO DE LA TABLA

El trabajo con el texto de las tablas es similar al que se realiza con el texto de los cuadros. Las únicas diferencias radican en cómo desplazarse entre las celdas y cómo seleccionar el texto en las celdas. Al trabajar con tablas importadas de Excel, puede aplicar automáticamente las ediciones realizadas en Excel actualizando la tabla.

EDICIÓN DEL TEXTO DE LA TABLA

Dos cosas importantes que deben conocerse sobre la edición de texto dentro de las tablas son cómo desplazarse entre las celdas y cómo seleccionar el texto para aplicarle formato. Como siempre que se trabaja con texto, lo primero que debe seleccionar es la herramienta **Contenido**.

Desplácese por la tabla como sigue:

- Haga clic en la celda en la desea introducir o importar texto.
- Pulse Control+Tab para avanzar a la siguiente celda.
- Pulse Control+Mayús+Tab para ir a la celda anterior.
- Pulse las teclas de flecha para desplazarse por el texto de una celda y para moverse de una celda a otra.



Para introducir un carácter de tabulación en una celda de texto, pulse Tab. Para introducir una tabulación alineada a la derecha, pulse Opción+Tab/Mayús+Tab. Si necesita alinear los números dentro de una tabla en el punto decimal u otro carácter, puede insertar tabulaciones en cada celda de la tabla y después especificar los topes de tabulación correspondientes en **Alinear** en (**Estilo → Tabulación**).

La selección de texto en las celdas funciona como sigue:

- Para seleccionar texto en una celda, arrastre dentro de esa celda.
- Haga clic dos veces para seleccionar una palabra, tres veces para seleccionar una línea y cuatro veces para seleccionar un párrafo.
- Para seleccionar todo el texto en una celda o celdas vinculadas, haga clic cinco veces o elija **Edición → Seleccionar todo**.

La selección de texto en filas y columnas funciona como sigue:

- Para seleccionar todo el texto en una fila, haga clic fuera del borde derecho o izquierdo de la tabla.

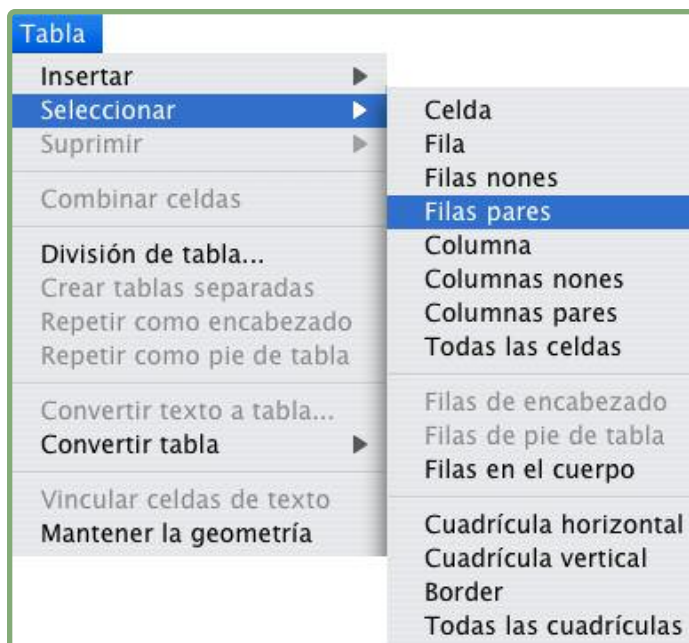
Calendario de conciertos			
Fecha	Ciudad	Hora	Precio
14 de mayo	Madison, Wisconsin	8p.m.	\$35
16 de mayo	Darius, New York	7p.m.	\$50
23 de mayo	Rochester, New York	9p.m.	\$45
31 de mayo	Fulton, New Jersey	8p.m.	\$28
2 de junio	Hapsburg, Pennsylvania	10p.m.	\$35
5 de junio	Hall's Bluff, Pennsylvania	7p.m.	\$35
12 de junio	Vanadia, Connecticut	6p.m.	\$30
14 de junio	Barneston, Connecticut	8p.m.	\$25

Cuando se encuentra fuera de los límites de una tabla, el puntero se convierte en una flecha y se puede seleccionar toda una fila o columna.

- Para seleccionar todo el texto en una columna, haga clic fuera del borde superior o inferior de la tabla.
- Para seleccionar todo el texto en varias filas o columnas, arrastre a lo largo de un borde de la tabla.
- Para seleccionar texto en filas o columnas no adyacentes, pulse Mayús y haga clic en las filas o columnas específicas.
- Para seleccionar texto en varias filas o columnas, use las opciones en el submenú **Seleccionar** del menú **Tabla**. Las opciones incluyen: **Celda**, **Fila**, **Filas noes**, **Filas pares**, **Columna**, **Columnas noes**, **Columnas pares**, **Todas las celdas**, **Filas de encabezado**, **Filas de pie de tabla** y **Filas en el cuerpo**.



Los comandos **Seleccionar** del menú **Tabla** son útiles para aplicar diferentes formatos a filas o columnas alternadas.



El submenú **Seleccionar** del menú **Tabla** ofrece opciones para seleccionar diferentes partes de una tabla. A la derecha del submenú, se ven los resultados de seleccionar **Tabla** → **Seleccionar** → **Filas pares**.

CORTAR, COPIAR Y PEGAR CONTENIDO DE LAS TABLAS

El texto y las imágenes en las celdas de las tablas se pueden cortar, copiar y pegar como se copia y pega otro contenido. Para cortar, copiar y pegar celdas:

Seleccione las filas, columnas o celdas usando la herramienta **Contenido** y después elija **Edición** → **Cortar** o **Edición** → **Copiar**. Usando la herramienta **Contenido**, seleccione las filas, columnas o celdas en las que desea pegar el contenido cortado o copiado. Elija **Edición** → **Pegar** para pegar el contenido.

Notará lo siguiente:

- Puede copiar sólo una imagen de celda a la vez. Si selecciona varias celdas de imagen, los comandos **Cortar**, **Copiar** y **Pegar** (menú **Edición**) no estarán disponibles.
- Si copia más celdas de texto de las que caben en la tabla o celdas de destino, las celdas se pegarán (siguiendo el mismo orden que en la tabla original) de izquierda a derecha y de arriba abajo hasta rellenar el área de pegado. Las celdas de texto restantes no se pegarán.
- Si selecciona celdas con contenido mixto (en otras palabras, algunas celdas con imágenes, algunas celdas con texto y algunas celdas **Sin** contenido), los comandos **Cortar**, **Copiar** y **Pegar** (menú **Edición**) no estarán disponibles.

VINCULACIÓN DE LAS CELDAS DE UNA TABLA

Las celdas de una tabla pueden vincularse igual que los cuadros y trayectos de texto. Cuando se vinculan las celdas, el texto que se introduce, importa o pega en una celda rellena la primera celda de texto en el relato vinculado y después se distribuye en cada celda vinculada subsiguiente. Como ocurre con el texto en los cuadros vinculados, el carácter Columna siguiente (Intro en el teclado numérico) es útil para controlar la distribución del texto en las celdas vinculadas. Además de vincular las celdas de una tabla entre sí, puede vincularlas con cuadros y trayectos de texto.

Para vincular las celdas de una tabla, existen varias opciones:

- Para vincular todas las celdas de una tabla, seleccione **Vincular celdas** en el cuadro de diálogo **Propiedades de la tabla** cuando cree la tabla. También puede especificar el **Orden de vinculación**, el cual puede cambiar después en la ficha **Tablas** del cuadro de diálogo **Modificar** (menú **Elemento**).
- Para vincular celdas seleccionadas de una tabla, elija **Tabla → Vincular celdas de texto**. Todas las celdas, salvo la primera en la selección, deben estar vacías. Como ocurre con los cuadros y trayectos de texto, no se pueden establecer vínculos con elementos que ya contienen texto.
- Para vincular manualmente las celdas de una tabla, use la herramienta **Vinculación**. Al igual que para vincular cuadros de texto, haga clic para seleccionar la primera celda y después haga clic en la siguiente celda que desee añadir. Para reorientar los vínculos existentes, pulse Mayús y haga clic con la herramienta **Vinculación**. Cuando se vinculan manualmente las celdas, puede vincularlas en cualquier orden.

14 de mayo Madison, Wisconsin 8p.m. \$35	16 de mayo Darius, New York 7p.m. \$50	23 de mayo Rochester, New York 9p.m. \$45
	31 de mayo Fulton, New Jersey 8p.m. \$28	2 de junio Hapsburg, Pennsylvania 10p.m. \$35

5 de junio

Cuando se vinculan manualmente las celdas de texto, puede omitir celdas, vincularlas en cualquier orden y vincularlas con elementos externos, como un trayecto de texto.

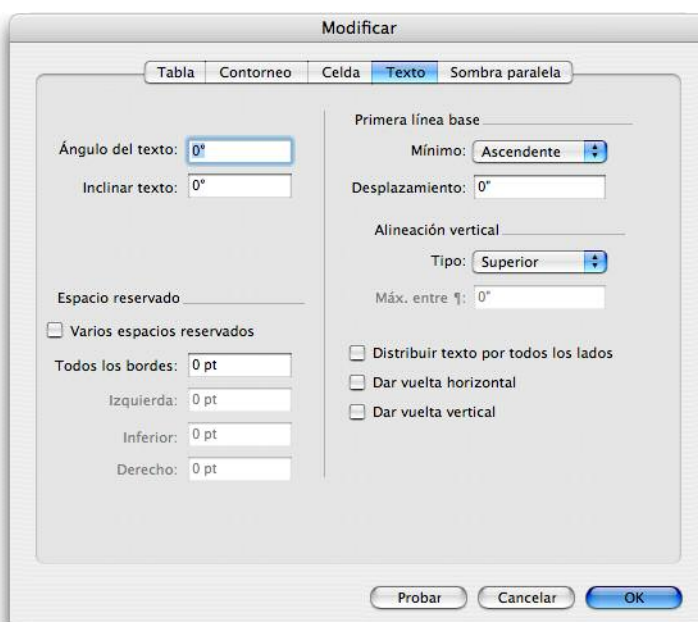
- Para desvincular las celdas de una tabla, use la herramienta **Desvinculación** para hacer clic en el extremo sin punta de la flecha entre las celdas vinculadas. Cuando se desvinculan las celdas, el texto remanente se distribuye en la primera celda de la cadena. Si no cabe el texto, aparecerá el símbolo de desbordamiento.
- Para vincular las celdas de una tabla con cuadros o trayectos de texto, use la herramienta **Vinculación**.



Si combina celdas de texto vinculadas (**Tabla → Combinar celdas**), las celdas combinadas se eliminan de la cadena de texto; los vínculos restantes no se afectan. Si se divide una celda combinada (**Tabla → Dividir celdas**), los vínculos se mantienen y el texto se distribuye de conformidad con el **Orden de vinculación** especificado.

FORMATO DEL TEXTO DE UNA TABLA

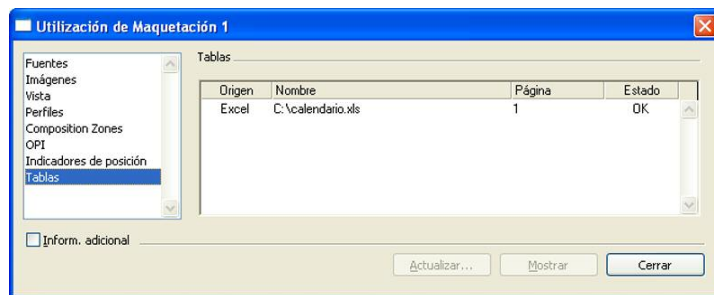
Para aplicar formato al texto de una tabla se sigue el mismo procedimiento que se usa para aplicar formato a cualquier otro texto: seleccione el texto con la herramienta **Contenido** y aplique las opciones del menú **Estilo**, incluidas las hojas de estilo de párrafos y caracteres. Para establecer la posición del texto dentro de las celdas seleccionadas, use la ficha **Texto** del cuadro de diálogo **Modificar** (menú **Elemento**).



La ficha **Texto** del cuadro de diálogo **Modificar** para las tablas (menú **Elemento**) es semejante al panel **Texto** para los cuadros de texto y contiene controles para **Espacio reservado** y **Alineación vertical**, entre otros.

ACTUALIZAR UNA TABLA DE EXCEL

Si importa una tabla de Excel usando la característica **Vincular con datos externos** en el cuadro de diálogo **Propiedades de la tabla**, la utilización de la tabla se detalla igual que la utilización de imágenes. Esto garantiza que se le informe si la tabla de origen cambia y que tenga los datos más recientes de la tabla cuando le dé salida a la maquetación, ya sea que la imprima, recopile para impresión, guarde como PDF o exporte a HTML. Para verificar el estado de una tabla, elija **Utilidades → Utilización**, y luego haga clic en la ficha **Tablas**.



El panel **Tablas** del cuadro de diálogo **Utilización** (menú **Utilidades**) detalla las tablas importadas de Excel y le informa si los datos de origen cambian.

Como ocurre con las imágenes, en la ficha **Tablas** se enumera cada uso de una tabla en la maquetación y se muestra el estado como **OK**, **Modificado** o **Faltante**. Sin embargo, a diferencia de las imágenes, no es necesario que se preocupe por la salida si el estado de una tabla es **Faltante**. QuarkXPress simplemente imprimirá la tabla tal como aparece en la maquetación. En contraste, un estado **Modificado** puede indicar que los datos de una tabla han cambiado. En este caso, si desea importar los nuevos datos, seleccione un caso de la tabla en la ficha **Tablas** y haga clic en **Actualizar**. Al actualizar, puede ocurrir lo siguiente:

- Si seleccionó **Incluir formatos** en el cuadro de diálogo **Vínculo de tabla** al crear la tabla, todo el formato de la tabla del archivo de Excel, incluida la adición de filas para encabezados y pies de tabla, se conservará.
- Si la estructura de la tabla de Excel se ha modificado (por ejemplo, si se han añadido o eliminado filas), los cambios en la estructura no se reflejarán en la tabla actualizada. Sólo las celdas que formaban parte de la estructura original de la tabla se actualizarán. Si usa una tabla cuya estructura ha sido modificada en Excel, tal vez convenga suprimir la tabla de la maquetación de QuarkXPress y volver a importar la tabla modificada de Excel.
- Si una celda se ha eliminado del archivo de Excel, se recuperará un valor nulo para dicha celda en la tabla de QuarkXPress.
- Los atributos del texto o la geometría de la tabla que se especificaron en QuarkXPress pueden invalidarse cuando se actualiza la tabla, dependiendo de las opciones seleccionadas cuando la tabla se importó inicialmente.



En Windows, puede actualizar automáticamente todas las tablas modificadas en las maquetaciones cuando se abre un proyecto, pulsando la tecla Ctrl y haciendo clic en el botón **Abrir** del cuadro de diálogo **Abrir** (menú **Archivo**).

FORMATO DE TABLAS

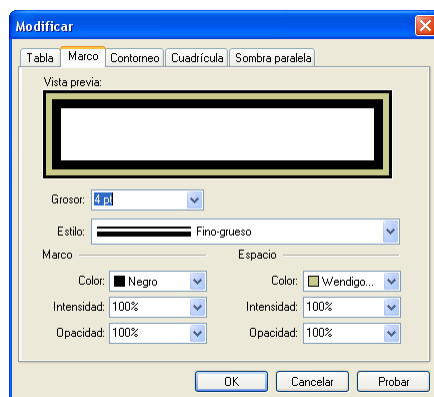
Al igual que otros elementos de QuarkXPress, las tablas tienen su propia versión del cuadro de diálogo **Modificar** (menú **Elemento**) para aplicar formato a los atributos de la tabla. Los paneles disponibles en el cuadro de diálogo **Modificar** dependen de lo que se seleccione; por ejemplo, puede seleccionar toda la tabla con la herramienta **Elemento**; seleccionar celdas individuales o grupos de celdas con la herramienta **Contenido**; o seleccionar cuadrículas, celdas de imagen o celdas de texto específicas. Las opciones de la paleta **Dimensiones** y la paleta **Colores** reflejan también las selecciones en la tabla para permitirle realizar ciertos ajustes.



En el cuadro de diálogo **Modificar**, las opciones la ficha **Contorneo** y la ficha **Sombra paralela** son las mismas para las tablas que para los demás elementos. En esta sección se hace énfasis en los atributos específicos de las tablas.

ENMARCAR TABLAS

Cuando se selecciona toda la tabla con la herramienta **Elemento**, puede usar la ficha **Marco** del cuadro de diálogo **Modificar** para especificar el grosor, estilo de línea y color del marco y el color del espacio entre las líneas del marco. En cuanto a los colores, puede especificar la intensidad y opacidad. Los marcos siempre se colocan fuera de los límites de la tabla.



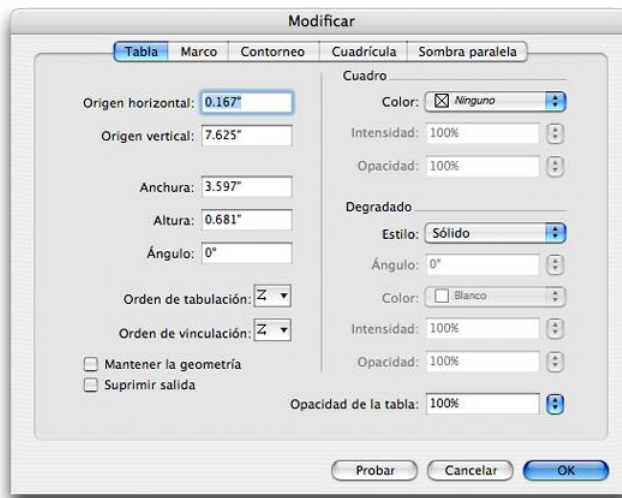
El panel **Marco** del cuadro de diálogo **Modificar** aparece cuando toda la tabla se selecciona con la herramienta **Elemento**. Use la ficha **Marco** para enmarcar los bordes externos de una tabla.

CREACIÓN DE FONDOS DE LA TABLA

En QuarkXPress, toda la tabla puede tener su propio color o degradado de fondo. Sin embargo, sólo se puede ver este fondo si las celdas de la tabla tienen el color **Ninguno** o un valor de **Opacidad** por debajo de 100%, que las hace transparentes. De lo contrario, los fondos de las celdas de la tabla anulan el fondo de la tabla. Para especificar un fondo para la tabla seleccionada, use la ficha **Tabla** del cuadro de diálogo **Modificar**.



Si desea usar una imagen como fondo de una tabla, coloque la tabla encima de la imagen y asegúrese de que el fondo de la tabla y las celdas sea transparente.



La ficha **Tabla** permite especificar la posición, tamaño y fondo de una tabla.

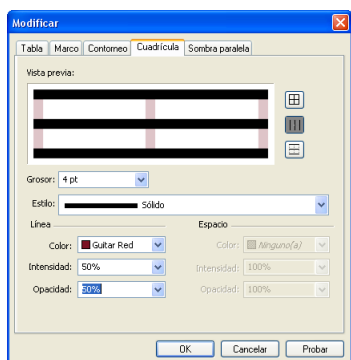
ESPECIFICAR LA TRANSPARENCIA DE UNA TABLA

Puede modificar la opacidad de toda la tabla, incluidos sus fondos, marco, líneas de cuadrícula y contenido. Para ello, use el campo **Opacidad de la tabla** en la ficha **Tabla** del cuadro de diálogo **Modificar**. Este valor de opacidad se aplicará además de cualesquiera otros valores de opacidad especificados para los elementos y contenido de la tabla, como los fondos de las celdas, cuadrícula, texto e imágenes.

FORMATO DE LA CUADRÍCULA

La cuadrícula está formada por las líneas horizontales entre las filas y las líneas verticales entre las columnas. Es común aplicar formato diferente a las líneas de la cuadrícula; por ejemplo, podría usar una línea más gruesa directamente debajo de una fila de encabezado de la tabla. Cuando se selecciona la cuadrícula, se puede usar la ficha **Cuadrícula** del cuadro de diálogo **Modificar** para especificar el estilo, grosor y color de las líneas, el color del espacio intermedio, las intensidades y opacidades.

- 1 Para aplicar formato a las líneas de la cuadrícula, primero selecciónelas como sigue:
 - Para una línea de cuadrícula individual, haga clic en ella con la herramienta **Contenido**.
 - Para varias líneas de cuadrícula, pulse Mayús y haga clic en cada una de ellas.
 - Para toda la tabla, todas las líneas horizontales o todas las líneas verticales de la cuadrícula, seleccione la tabla con la herramienta **Elemento**. Entonces podrá especificar una selección en el cuadro de diálogo **Modificar**.
 - Elija una opción en el submenú **Seleccionar** del menú **Tabla: Cuadrícula horizontal, Cuadrícula vertical, Borde, o Todas las cuadrículas**.
- 2 Después de seleccionar las líneas de cuadrícula apropiadas, elija **Elemento → Modificar**, y después haga clic en la ficha **Cuadrícula**.



La ficha **Cuadrícula** del cuadro de diálogo **Modificar** permite especificar el grosor, estilo de línea, color y más de las líneas de cuadrícula seleccionadas.

- 3 Si no selecciona ninguna línea de cuadrícula en la tabla activa, haga clic en uno de los botones a la derecha del área **Vista previa**. De arriba abajo, los botones seleccionan **Todas las cuadrículas**, **Cuadrícula horizontal** o **Cuadrícula vertical**.
- 4 Cambie los valores deseados en la ficha **Cuadrícula**, usando el área **Vista previa** y el botón **Probar** para que le ayuden a tomar las decisiones que correspondan.



La paleta **Dimensiones** (menú **Ventana**) también contiene un panel para aplicar formato a las líneas seleccionadas de la cuadrícula.

FORMATO DE CELDAS, FILAS Y COLUMNAS

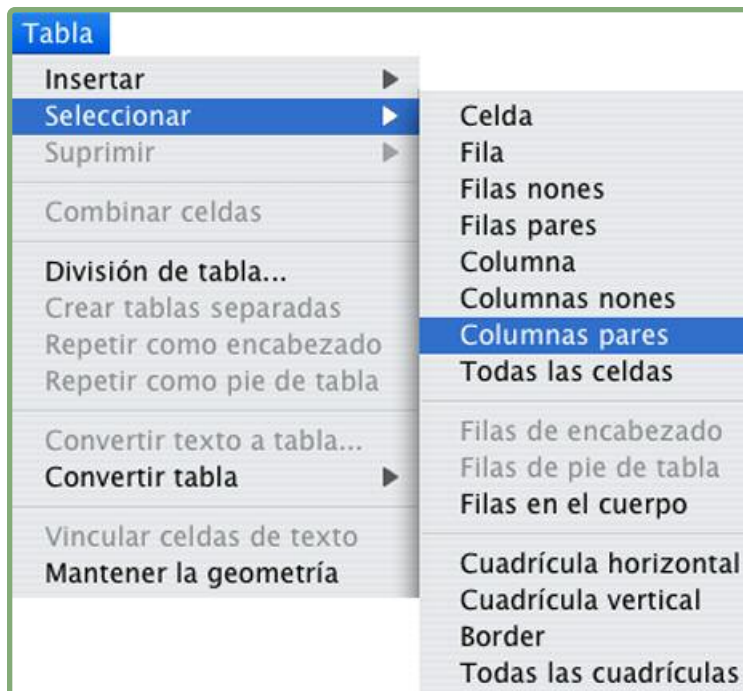
QuarkXPress ofrece controles de precisión para aplicar formato a cada celda de una tabla. Para dar formato a una fila o columna, simplemente seleccione todas las celdas en dicha fila o columna. Para seleccionar las celdas que habrán de modificarse, use la herramienta **Contenido** para hacer uno de lo siguiente:

- Para seleccionar una celda, haga clic en ella.

- Para seleccionar todas las celdas de una tabla, haga clic en una celda y elija **Tabla → Seleccionar → Todas las celdas**.
- Para seleccionar una fila o columna de manera individual, apunte el cursor fuera del borde de una tabla hasta que aparezca la flecha de selección. Haga clic en la flecha para seleccionar esa fila o columna. También puede elegir **Tabla → Seleccionar → Fila** o **Tabla → Seleccionar → Columna**.
- Para seleccionar varias filas o columnas adyacentes, arrastre el puntero de flecha a lo largo del borde de la tabla para expandir la selección.
- Para seleccionar texto en filas o columnas no adyacentes, pulse Mayús y haga clic con el puntero de flecha.
- Para seleccionar una pauta de filas o columnas, elija una opción en el submenú **Seleccionar** del menú **Tabla: Filas nones, Filas pares, Columnas nones o Columnas pares**. Si trabaja con filas de encabezado o pie de tabla en una tabla continuada, también puede elegir **Filas de encabezado, Filas de pie de tabla o Filas en el cuerpo**.

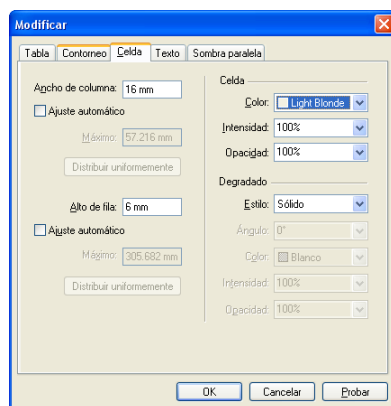


La selección de una pauta de filas y columnas facilita aplicar formato de manera alternada — como una intensidad cada tercera fila — para simplificar el seguimiento de los datos en una tabla.



El submenú **Seleccionar** del menú **Tabla** permite seleccionar una pauta de filas o columnas, como **Columnas pares**.

Cuando hay celdas seleccionadas, puede usar la ficha **Celda** del cuadro de diálogo **Modificar** para modificar el fondo de cada celda. Use las áreas **Celda** y **Degradado** para especificar el color, degradado y opacidad de las celdas. Los colores de fondo o degradados que aplique dentro de una celda se colocan sobre el fondo especificado para la propia tabla. Por ejemplo, si las celdas son transparentes, podrá ver el fondo de la tabla.



Las áreas **Celda** y **Degradado** en la ficha **Celda** del cuadro de diálogo **Modificar** permiten especificar el color y el degradado de las celdas seleccionadas.



La paleta **Colores** (menú **Ventana**) es otra opción para aplicar colores de fondo y degradados a las celdas seleccionadas.

AJUSTE DE LAS TABLAS

Las tablas de QuarkXPress son flexibles, de modo que puede cambiar con facilidad la posición de una tabla en la página, el número de filas y columnas, la anchura y altura de las filas y columnas y más. Puede fusionar y dividir las celdas según sea necesario para contener datos variados, asegurar que el tamaño de la tabla no se modifique y ajustar automáticamente las filas y columnas para dar cabida al texto.

POSICIÓN DE LA TABLA EN LA PÁGINA

Al igual que otros elementos, las tablas pueden moverse y girarse con precisión o a mano alzada. Seleccione una tabla e introduzca nuevos valores para **X (Origen horizontal)**, **Y (Origen vertical)**, o **Girar**, ya sea en la ficha **Clásico** de la paleta **Dimensiones** o en la ficha **Tabla** del cuadro de diálogo **Modificar**. O puede reposicionar la tabla arrastrándola con la herramienta **Elemento** o la herramienta **Rotación**. Si la tabla en la que está trabajando es mayor que una sola página o plancha extendida, consulte “Continuación de tablas en otros lugares”, más adelante en este capítulo.

INSERTAR FILAS O COLUMNAS

Puede insertar filas y columnas en cualquier parte dentro de una tabla. Simplemente haga clic dentro de una celda que se encuentre inmediatamente arriba o abajo del lugar donde desea añadir la nueva fila. O haga clic en una celda a la derecha o izquierda de donde desea añadir la nueva columna. En seguida, elija **Tabla → Insertar → Fila** o **Tabla → Insertar → Columna**.

En el cuadro de diálogo **Insertar filas de tabla** o **Insertar columnas de tabla** que aparece, introduzca el número de filas o columnas que desee insertar. Para filas, haga clic en **Insertar encima de la selección** o **Insertar debajo de la selección** para especificar dónde habrán de insertarse las nuevas filas; para columnas, haga clic en **A la izquierda de la selección** o **A la derecha de la selección**. Si desea que las nuevas filas o columnas tengan los mismos atributos — como los fondos de las celdas o el formato de las líneas de la cuadrícula — que la fila o columna seleccionada, seleccione **Conservar atributos**. Cuando trabaje con celdas vinculadas, puede usar la herramienta **Vinculación** para reorientar los vínculos de y hacia las nuevas celdas. Igual que se hace para vincular cuadros de texto, pulse Mayús y haga clic para modificar los vínculos.



Añada filas contiguas a la selección actual usando el cuadro de diálogo **Insertar filas de tabla**.



Si se selecciona **Mantener la geometría** en el menú **Tabla**, el tamaño de las columnas o filas existentes se reduce para dar cabida a las columnas o filas insertadas. Si no se selecciona **Mantener la geometría**, la tabla se hace más ancha o más alta según sea necesario.

SUPRIMIR FILAS O COLUMNAS

Igual que puede insertar filas o columnas, también puede suprimirlas de la tabla. Con ellas se suprime todo el texto o las imágenes contenidas en las celdas afectadas, a menos que dichas celdas estén vinculadas con otras que se conserven en la tabla. No se pueden suprimir celdas individuales, ya que se destruiría la simetría de la tabla.

Para seleccionar las filas o columnas que se suprimirán, arrastre el puntero de flecha sobre el borde de la tabla, pulse Mayús y haga clic con el puntero de flecha o use los comandos en el submenú **Seleccionar** del menú **Tabla** (como **Filas none**). En seguida, elija **Tabla → Suprimir → Fila** o **Tabla → Suprimir → Columna**.



Si se selecciona **Mantener la geometría** en el menú **Tabla**, el tamaño de las columnas o filas existentes se incrementará para llenar el espacio que ocupaban las columnas o filas suprimidas. Si no se selecciona **Mantener la geometría**, la tabla entera se reducirá según sea necesario.

COMBINAR CELDAS

Puede combinar una selección rectangular de celdas adyacentes en una tabla — incluidas filas o columnas enteras — en una sola celda. Por ejemplo, podría tener un encabezado de tabla que abarque tres celdas en lugar de una. Si combina celdas de texto vinculadas, el texto se distribuirá en las celdas restantes. Si combina celdas sin vincular que contienen texto o imágenes, el contenido de la celda superior izquierda en la selección se mantiene en la celda combinada.

Para combinar celdas, pulse Mayús y haga clic en una selección rectangular de celdas con la herramienta Contenido. Seleccione **Tabla → Combinar celdas**. Para devolver las celdas a su estado original a fin de que concuerden con la tabla circundante, seleccione las celdas combinadas y elija **Tabla → Dividir celdas**.

Calendario de conciertos			
Fecha	Ciudad	Hora	Precio
14 de mayo	Madison, Wisconsin	8p.m.	\$35
16 de mayo	Darius, New York	7p.m.	\$50
23 de mayo	Rochester, New York	9p.m.	\$45
31 de mayo	Fulton, New Jersey	8p.m.	\$28
2 de junio	Hapsburg, Pennsylvania	10p.m.	\$35
5 de junio	Hall's Bluff, Pennsylvania	7p.m.	\$35
12 de junio	Vanadia, Connecticut	6p.m.	\$30
14 de junio	Barneston, Connecticut	8p.m.	\$25

En esta tabla, las cuatro celdas de la parte superior se han combinado para formar una sola celda para el título de la tabla.

MANTENER LA GEOMETRÍA DE LA TABLA

Cuando se insertan o suprimen filas o columnas, puede determinar si los cambios afectarán la anchura y altura de toda la tabla. Para impedir que se modifiquen las dimensiones de la tabla, seleccione la tabla y marque **Mantener la geometría** en el menú **Tabla** o en la ficha **Tabla** del cuadro de diálogo **Modificar** (menú **Elemento**). Cuando se selecciona **Mantener la geometría**, el tamaño de las filas y columnas de la tabla se ajusta proporcionalmente si se realizan cambios. Si no se selecciona **Mantener la geometría**, la tabla se hace más grande o más pequeña a medida que las filas y columnas cambian.

AJUSTE AUTOMÁTICO DE FILAS Y COLUMNAS PARA ADAPTARLAS AL TEXTO

Si introduce o importa texto en las celdas, tal vez necesite que las celdas se amplíen para dar cabida a todo el texto introducido. La característica **Ajuste automático** permite especificar esto en filas y columnas seleccionadas o en toda la tabla. Al aplicar Ajuste automático las celdas aumentan de tamaño a medida que se va añadiendo el texto o si el cuerpo de la fuente se incrementa; las celdas no se reducen si se suprime texto o si el cuerpo de la fuente disminuye. Para especificar Ajuste automático:

- Cuando cree una tabla con la herramienta para **Tablas**, puede habilitar el **Ajuste automático** seleccionando **Filas**, **Columnas** o ambas en el área **Ajuste automático** del cuadro de diálogo **Propiedades de la tabla**.
- En el caso de una tabla existente, puede habilitar el Ajuste automático en filas y columnas seleccionadas o en toda la tabla. Para ello, elija **Elemento → Modificar → panel Celda**. En el área **Anchura** o **Altura** o en ambas, marque **Ajuste automático**.
- Si selecciona **Ajuste automático**, puede introducir valores en los campos **Máximo** correspondientes a la **Altura** de las filas y la **Anchura** de las columnas. Cuando el tamaño de las celdas se ajusta automáticamente hasta la altura y anchura máximas especificadas, el texto se desbordará.
- Si selecciona **Ajuste automático** tanto en las filas como en las columnas, el ancho de las columnas se modifica primero. La anchura de las celdas se incrementa hasta el valor máximo y después, la altura de las celdas se incrementa hasta el valor máximo.

En las áreas **Anchura** y **Altura** la ficha **Celda**, seleccione **Ajuste automático** y especifique el valor **Máximo** en que las columnas o filas pueden crecer.

Siempre que necesite cambiar el funcionamiento del Ajuste automático, modifique las especificaciones de **Ajuste automático** o valor **Máximo** en las áreas **Altura** y **Anchura** la ficha **Celda** (**Elemento** → **Modificar**).



Si trabaja con celdas vinculadas, el texto que no quepa en una celda se distribuirá en la siguiente celda vinculada en lugar de que el Ajuste automático modifique el tamaño de la celda.

CAMBIAR NUMÉRICAMENTE EL TAMAÑO DE LAS TABLAS, FILAS Y COLUMNAS

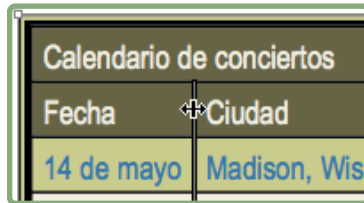
Puede modificar con precisión el tamaño de las tablas, filas y columnas si especifica la altura y la anchura, igual que lo hace con otros elementos. Por ejemplo, si cambió manualmente el tamaño de varias columnas en una tabla y desea restablecer todas las columnas en el mismo ancho, puede hacerlo automáticamente.

Para introducir el valor de la **Altura** y **Anchura** de una tabla seleccionada, use la ficha **Tabla** del cuadro de diálogo **Modificar**. El tamaño de las columnas y filas puede modificarse automáticamente de acuerdo con las nuevas dimensiones de la tabla. Para modificar el tamaño de filas y columnas seleccionadas, use los controles en la ficha **Celda** del cuadro de diálogo **Modificar** como sigue:

- 1 Seleccione las filas o columnas cuyo tamaño desea modificar.
- 2 Elija **Elemento** → **Modificar** → ficha **Celda**.
 - Para especificar un tamaño fijo de las filas o columnas seleccionadas, introduzca un valor en el campo **Altura** o en el campo **Anchura**.
 - Para crear filas o columnas de igual tamaño que encajen en el área seleccionada, haga clic en **Distribuir uniformemente**.
- 3 Haga clic en **Probar** para verificar sus cambios y después haga clic en **OK**.

CAMBIAR MANUALMENTE EL TAMAÑO DE LAS TABLAS, FILAS Y COLUMNAS

Como sucede con otros elementos de QuarkXPress, puede arrastrar para modificar el tamaño de las filas, columnas y tablas. Para cambiar el tamaño de una fila o columna, haga clic en una línea de la cuadrícula para mostrar el puntero de cambio de tamaño. Arrastre el puntero hacia arriba o hacia abajo para modificar el alto de una fila y a la izquierda o derecha para cambiar el ancho de una columna. Para modificar el tamaño de toda la tabla, pulse uno de los siguientes comandos del teclado mientras arrastra un controlador de tamaño.



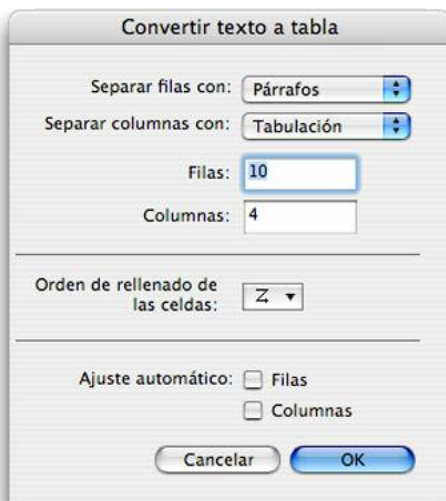
Puede arrastrar las líneas de la cuadrícula para cambiar el ancho de las columnas (como aquí se ilustra) y para cambiar el alto de las filas.

EFFECTO EN LA TABLA	COMANDO MAC OS	WINDOWS COMANDO
El tamaño del contenido se modifica junto con las celdas	Comando	Ctrl
La forma de la tabla se limita a un cuadrado	Mayús	Mayús
El tamaño de las celdas y el contenido se modifica proporcionalmente	Comando+Opción+Mayús	Ctrl+Alt+Mayús

CONVERTIR TABLA EN TEXTO

Si necesita exportar los datos actuales de una tabla — por ejemplo, para guardar los datos como un archivo de Word — puede convertir la información en texto. El texto se copia de la tabla y se coloca en un cuadro de texto que tiene el mismo tamaño que la tabla. Al convertir una tabla, elija los caracteres de separación que se colocarán entre las columnas y filas de información que había en la tabla, y especifique el orden en que se extraerán los datos. Para convertir una tabla en texto:

- 1 Usando la herramienta **Elemento** o la herramienta **Contenido**, seleccione una tabla.
- 2 Elija **Tabla → Convertir tabla → En texto** para abrir el cuadro de diálogo **Convertir tabla en texto**.



El cuadro de diálogo **Convertir tabla en texto** (menú **Tabla**) permite exportar los datos de una tabla a un nuevo cuadro de texto.

- 3 Elija una opción en el menú desplegable **Separar columnas con** para especificar el carácter que se insertará entre cada columna (por lo general, es el carácter de tabulación).
- 4 Elija una opción en el menú desplegable **Separar filas con** para especificar el carácter que se insertará al final de cada fila (por lo general, un retorno de párrafo).
- 5 Elija una opción en el menú desplegable **Orden de extracción del texto** para especificar el orden en que se extraerá el texto de la tabla (el valor predeterminado es **De izquierda a derecha, arriba abajo**).
- 6 Para suprimir la tabla después de convertirla en texto, marque **Suprimir tabla**. Si desea mantener la tabla en la maqueta, deseleccione esta opción.
- 7 Haga clic en **OK** para convertir la tabla en texto. Se creará un cuadro de texto que contiene el texto convertido, desplazado de la tabla original.

TRABAJO CON TABLAS Y GRUPOS

Para efectos de flexibilidad, puede agrupar las tablas con otros elementos usando el comando **Agrupar** (menú **Elemento**). Además, puede desarmar una tabla si convierte sus celdas en una serie agrupada de cuadros de texto, cuadros de imagen o ambos. Este método permite separar elementos de una tabla y usarlos en otras partes de la maquetación. Para ello, seleccione una tabla y elija **Tabla → Convertir tabla → En grupo**. Para trabajar con cada cuadro en lo individual, seleccione **Elemento → Desagrupar**.

Calendario de conciertos			
Fecha	Ciudad	Hora	Precio
14 de mayo	Madison, Wisconsin	8p.m.	\$35
16 de mayo	Darius, New York	7p.m.	\$50
23 de mayo	Rochester, New York	9p.m.	\$45
31 de mayo	Fulton, New Jersey	8p.m.	\$28
2 de junio	Hapsburg, Pennsylvania	10p.m.	\$35
5 de junio	Hall's Bluff, Pennsylvania	7p.m.	\$35
12 de junio	Vanadia, Connecticut	6p.m.	\$30
14 de junio	Barneston, Connecticut	8p.m.	\$25

Después de convertir una tabla en un grupo, puede desagrupar los elementos y trabajar con ellos individualmente.



Para conservar una tabla, pero reutilizar partes de ella en otros lugares, haga clic en **Duplicar** (menú **Elemento**) para duplicar primero toda la tabla y después convertir el duplicado en un grupo.

CONTINUACIÓN DE LAS TABLAS EN OTROS LUGARES

En virtud de que las tablas no siempre caben en una página o plancha extendida — o dentro del espacio asignado en un diseño — pueden continuar automáticamente en cualquier otra parte de la maquetación. Cuando las tablas continúan, es posible que se necesite una leyenda para explicar lo que contienen. Puede añadir una leyenda en la forma de filas sincronizadas de encabezado y pie de tabla que se crean automáticamente.

ESPECIFICACIÓN DE DIVISIONES DE TABLA

Para continuar una tabla en otro lugar, se especifica una división de tabla. La división de tabla es el tamaño máximo que puede alcanzar la tabla antes de dividirse en dos tablas vinculadas. En las tablas continuadas, todos los cambios realizados en una de ellas, como las columnas insertadas, se reflejan en todas las demás. Para crear la continuación de una tabla:

- 1 Seleccione una tabla.

- 2 Elija **Tabla** → **División de tabla** para abrir el cuadro de diálogo **División de tabla**.



El cuadro de diálogo **División de tabla** (menú **Tabla**) permite especificar el tamaño máximo de una tabla antes de que se divida en varias tablas.

- 3 Seleccione **Anchura** para dividir la tabla cuando el ancho supere el valor especificado en el campo. Por omisión, el ancho actual de la tabla aparece en el campo **Anchura**. Si se reduce este valor, la tabla se dividirá.
- 4 Seleccione **Altura** para dividir la tabla cuando el alto supere el valor especificado en el campo. Por omisión, la altura actual de la tabla aparece en el campo **Altura**. Si se reduce este valor, la tabla se dividirá.
- 5 Haga clic en **OK**. Si la altura o el ancho de la tabla satisface los criterios establecidos en División de tabla, la tabla se separará en dos o más tablas vinculadas. Puede mover las tablas continuadas a otras partes de la maquetación. Si la tabla cabe dentro de los criterios de División de tabla, puede dividirse después a medida que la vaya ajustando, ya sea modificando su tamaño o añadiendo filas y columnas.

Calendario de conciertos			
Fecha	Ciudad	Hora	Precio
14 de mayo	Madison, Wisconsin	8p.m.	\$35
16 de mayo	Darius, New York	7p.m.	\$50
23 de mayo	Rochester, New York	9p.m.	\$45

31 de mayo	Fulton, New Jersey	8p.m.	\$28
2 de junio	Hapsburg, Pennsylvania	10p.m.	\$35
5 de junio	Hall's Bluff, Pennsylvania	7p.m.	\$35
12 de junio	Vanadia, Connecticut	6p.m.	\$30
14 de junio	Barneston, Connecticut	8p.m.	\$25

La tabla Calendario de giras tiene aproximadamente 18 cm. de altura. Dividimos la tabla en 6 cm., lo que da como resultado tres instancias de la tabla.

La característica División de tabla funciona en ambas direcciones: continúa la tabla usando subtablas adicionales según sea necesario si la tabla se hace más grande y recombina las tablas según sea necesario si la tabla se hace más pequeña.

SEPARACIÓN DE TABLAS CONTINUADAS EN TABLAS DIFERENCIADAS

Puede romper el vínculo entre las tablas continuadas para que cada una de ellas se convierta en una tabla separada por completo de las demás. Esto impide que los cambios realizados en una parte de la tabla afecten a todas las tablas continuadas. Para romper los vínculos entre tablas, seleccione cualquier instancia de la tabla continuada y elija **Tabla → Crear tablas separadas**. Todos los “segmentos” de la tabla continuada se convertirán en tablas separadas e independientes.

AÑADIR FILAS DE ENCABEZADO O PIE A LAS TABLAS

Si una tabla se divide en tablas continuadas, es útil repetir las filas de encabezado y pie de tabla que se han utilizado para explicar los datos de la tabla. Puede especificar que las filas de encabezado y pie de tabla se repitan automáticamente en las instancias continuadas de la tabla. Aún mejor, las filas de encabezado y pie de tabla se sincronizan automáticamente, de modo que cualquier cambio que se realice en el texto se refleje en todas las instancias de una tabla continuada.

Para especificar filas de encabezado y pie de tabla:

- 1 Seleccione una tabla.
- 2 Asegúrese de seleccionar **Altura** en el cuadro de diálogo **División de tabla** (menú **Tabla**). De lo contrario, no podrá especificar filas automáticas de encabezado y pie de tabla.
- 3 Seleccione la primera fila de la tabla y elija **Tabla → Repetir como encabezado** para especificar que la primera fila sea una fila automática de encabezado. También puede seleccionar varias filas en la parte superior de una tabla para que se repitan como encabezados.
- 4 Seleccione la última fila y elija **Tabla → Repetir como pie de tabla** para especificar que la última fila sea una fila automática de pie de tabla. En este caso, también puede seleccionar varias filas para que se repitan como pie de tabla.

Deseleccione **Repetir como encabezado** o **Repetir como pie de tabla** en el menú **Tabla** en cualquier momento para eliminar las filas de encabezado o pie de las tablas continuadas.

Calendario de conciertos			
Fecha	Ciudad	Hora	Precio
14 de mayo	Madison, Wisconsin	8p.m.	\$35
16 de mayo	Darius, New York	7p.m.	\$50
23 de mayo	Rochester, New York	9p.m.	\$45

Calendario de conciertos			
Fecha	Ciudad	Hora	Precio
31 de mayo	Fulton, New Jersey	8p.m.	\$28
2 de junio	Hapsburg, Pennsylvania	10p.m.	\$35
5 de junio	Hall's Bluff, Pennsylvania	7p.m.	\$35

Calendario de conciertos			
Fecha	Ciudad	Hora	Precio
12 de junio	Vanadia, Connecticut	6p.m.	\$30
14 de junio	Barneston, Connecticut	8p.m.	\$25

En esta tabla continuada, las primeras dos filas — el título de la tabla y las leyendas de las columnas — se repiten como filas de encabezado en las instancias continuadas de la tabla.



Después de añadir filas automáticas de encabezado y pie de tabla, las filas restantes de la tabla se consideran “filas en el cuerpo”. Las opciones en el submenú **Seleccionar** del menú **Tabla** permiten seleccionar todas las **Filas de encabezado**, **Filas de pie de tabla** y **Filas en el cuerpo** de cualquier instancia de una tabla continuada para aplicarles formato.

USO DE MENÚS CONTEXTUALES CON LAS TABLAS

Si utiliza menús contextuales — a los que se obtiene acceso pulsando Control y haciendo clic/o haciendo clic con el botón derecho del ratón en cualquier parte de un elemento — le agradecerán los menús contextuales que están disponibles para las tablas. En esencia, puede acceder a todo lo que necesita para aplicar formato a las tablas, celdas y líneas de cuadrícula que contiene el cuadro de diálogo **Modificar**. Además, el menú contextual contiene un subconjunto apropiado del menú **Tabla**.

Capítulo 7: Job Jackets

La característica Job Jackets da un paso revolucionario más allá de las pruebas técnicas previas a la impresión: contribuye a garantizar que un trabajo de impresión se adhiera a sus especificaciones *desde el momento en que se crea*, y que continúe ajustándose a dichas especificaciones hasta que salga de las prensas. Además, los Job Jackets amplían el concepto de la aplicación de las especificaciones de trabajo más allá del ámbito del usuario individual porque vinculan los proyectos a especificaciones de diseño sincronizadas, que se actualizan dinámicamente e incluyen todo, desde las hojas de estilo y los colores hasta el tamaño de página y el número de páginas, lo que permite a los grupos de trabajo mantener la uniformidad en proyectos relacionados, incluso cuando se realicen cambios en las especificaciones.

EXPLICACIÓN DE LOS JOB JACKETS

Los Job Jackets cumplen dos propósitos principales:

- Permitir al definidor del trabajo crear especificaciones detalladas para maquetaciones para impresión y Web.
- Permitir al artista de maquetación crear proyectos y maquetaciones a partir de estas especificaciones, compartir las especificaciones con otros artistas de maquetación, y verificar que cada maquetación se ajuste a sus especificaciones.

Los Job Jackets se crearon porque producir una maquetación y darle la salida impresa correcta puede ser una tarea muy compleja.

Por ejemplo, consideremos algunas de las dificultades que han acosado a los creadores de maquetaciones para impresión. Cada imprenta tiene diferentes capacidades, y las modernas aplicaciones de maquetación de páginas tienen que ser suficientemente versátiles para ser compatibles con todas esas capacidades. En consecuencia, muchas cosas pueden salir mal, en especial cuando se incluye la inevitable posibilidad de un simple error humano. Sólo para mencionar unos cuantos ejemplos:

- Un artista de maquetación puede usar colores o gráficos importados que no pueden reproducirse con precisión en la prensa de destino.
- Un documento que se ha presupuestado en 100 páginas puede enviarse a imprimir con una extensión de 112 páginas.

- Un proyecto puede enviarse al dispositivo de salida sin los archivos gráficos o las fuentes requeridas.
- Una maquetación con texto pequeño en color plano puede enviarse a una prensa de cuatricromía, lo que produce como resultado un texto ilegible.
- Los ajustes de gestión del color pueden configurarse de manera incorrecta para el dispositivo de salida y producir resultados inesperados.

La mala comunicación, las especificaciones ambiguas y los errores comunes rutinariamente dan como resultado ajustes en la etapa de pre prensa, e incluso pueden obligar a un especialista en pre prensa a devolver un trabajo al artista de maquetación para que lo adapte, ocasionando que el proyecto rebase el presupuesto o no se entregue dentro del plazo establecido. Los trabajos de impresión grandes y complejos presentan aún más oportunidades de error, y el costo de tales errores se vuelve mucho mayor.

Pueden existir problemas similares para los creadores de maquetaciones para Web. Por ejemplo, ¿cómo se mantiene la uniformidad del diseño en un sitio Web grande, cuando hay una docena o más artistas de maquetación produciendo páginas para ese sitio Web? ¿Cómo se puede comprobar que todos usen los mismos colores, estilos y especificaciones de fuentes y diseñen para las mismas dimensiones de pantalla? ¿Y qué ocurre cuando se requiere un cambio estilístico global?

Para solucionar algunos de estos problemas, Quark ha implementado la característica “Recopilar para impresión”. Y aplicaciones completas se han desarrollado con el propósito de realizar una “comprobación previa a la impresión” de las maquetaciones; esto es, ejecutar inspecciones automatizadas para asegurar que la maquetación cumpla con todos los requisitos para la salida e impresión en una imprenta específica. Sin embargo, aunque Recopilar para impresión y la comprobación previa son excelentes herramientas para verificar un trabajo *después de que éste ha quedado concluido*, no hacen nada para evitar que se genere desde un principio un trabajo mal construido o que no sea posible imprimir.

El propósito principal de la característica Job Jackets es contribuir a garantizar que la maquetación satisfaga todos los requisitos que se han definido para ella, desde el momento en que se crea la maquetación hasta que llega a su formato final, ya sea que se trate de un documento impreso, una página HTML, XML o XSL, un archivo PDF, o cualquier otro de los formatos de salida que admite QuarkXPress.

¿QUÉ SON LOS JOB JACKETS?

En términos técnicos, los Job Jackets son estructuras XML que incluyen especificaciones y reglas para crear e inspeccionar las maquetaciones de QuarkXPress. Conceptualmente, la estructura de los Job Jackets puede compararse con una carpeta que contiene las fichas técnicas que describen varios tipos de proyectos y maquetaciones, así como otros tipos de información.

Los Job Jackets se basan en la versión más reciente del esquema JDF (acrónimo de Job Definition Format [Formato de definición de trabajo]). JDF es un estándar basado en XML, desarrollado y mantenido por CIP4 (the International Cooperation for the Integration of Processes in Prepress, Press and Postpress Organization). El formato JDF tiene el propósito de estandarizar el avance de un trabajo a lo largo de todo el proceso de impresión, desde la maquetación y pre prensa hasta la imprenta, además del corte, encuadernación y entrega. JDF es compatible con una amplia variedad de dispositivos, y ofrece una manera excelente de introducir la automatización en el flujo de trabajo de producción para la imprenta.

Además de permitirle controlar las especificaciones relacionadas con QuarkXPress, los Job Jackets también le permiten establecer valores para varias especificaciones adicionales cubiertas por JDF, como los ajustes de encuadernación y elementos cruzados. Cuando envíe una maquetación a impresión, tendrá la opción de incluir la información JDF de la maquetación, para que los sistemas posteriores puedan usar dicha información para automatización y efectos informativos. Además, la especificación de los Job Jackets puede ampliarse, para que los desarrolladores de sistemas compatibles con JDF puedan incrustar sus propios ajustes específicos de la implementación en los Job Jackets antes de enviar el trabajo al artista de maquetación. Estos ajustes pueden conservarse en el archivo del Job Jackets y usarse con el software de XTensions, las aplicaciones con JDF habilitado u otros sistemas, para automatizar y agilizar una amplia variedad de procesos.

Los Job Jackets también le ayudarán a colaborar dentro de un grupo de trabajo. Varios artistas de maquetación que trabajan en maquetaciones que comparten el mismo conjunto de especificaciones pueden vincular sus proyectos a un archivo de Job Jackets compartido, para que si uno de estos artistas realiza un cambio, por ejemplo, en una hoja de estilo, el mismo cambio pueda propagarse automáticamente a las maquetaciones de los otros artistas.

Los Job Jackets son potentes y, en consecuencia, complejos. Este capítulo comienza por explicar los conceptos empleados en los Job Jackets, sin cubrir a fondo la interfaz del usuario y después continúa explicando cómo acceder y usar los diversos componentes que integran los Job Jackets.

LA ESTRUCTURA DE LOS JOB JACKETS

Como se mencionó con anterioridad, los Job Jackets son estructuras XML que contienen especificaciones y reglas. En esta sección se describe cómo están organizadas estas especificaciones y reglas en los Job Jackets.

RECURSOS

Los Job Jackets contienen *recursos*, que incluyen lo siguiente:

- 1 *Recursos a nivel del proyecto*: Cosas que pueden aplicarse a un proyecto específico, como las hojas de estilo, colores, estilos de impresión y ajustes de gestión del color.
- 2 *Recursos a nivel de la maquetación*: Cosas que pueden aplicarse a una maquetación específica, como:
 - *Especificaciones de la maquetación*: Ajustes que pueden usarse para asignar un tamaño específico, orientación, etcétera, a una maquetación.
 - *Especificaciones de salida*: Ajustes que pueden usarse para configurar un proyecto para que pueda imprimirse correctamente en un dispositivo de salida.
 - *Reglas y conjuntos de reglas*: Pruebas que pueden ejecutarse para inspeccionar una maquetación y verificar si se ajusta a las especificaciones.

Además de los recursos descritos anteriormente, los Job Jackets pueden contener ciertos recursos informativos, incluidos los siguientes:

- *Descripciones del trabajo*: Esta categoría incluye un número de trabajo, revisión, instrucciones, notas y palabras clave.
- *Contactos*: Información de contacto de los definidores del trabajo y otras personas relacionadas con el trabajo. La adición de contactos facilita la localización de la persona que corresponda si algo sale mal con el trabajo.

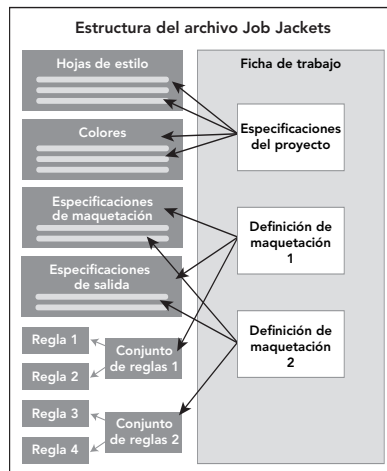
FICHAS DE TRABAJO

Los recursos de los Job Jackets están organizados en una o más *fichas de trabajo*. Cada ficha de trabajo contiene un conjunto de recursos específicos que pueden aplicarse a un proyecto de QuarkXPress.

Dentro de una ficha de trabajo, los recursos se agrupan como sigue:

- 1 *Especificaciones del proyecto*: Un conjunto de recursos a nivel de proyecto que pueden aplicarse a un solo proyecto. Las especificaciones del proyecto incluyen cosas como hojas de estilo, colores, estilos de impresión y ajustes de gestión del color. Cada ficha de trabajo contiene un conjunto de especificaciones del proyecto.
- 2 *Definiciones de maquetación*: Conjuntos de recursos a nivel de la maquetación, cada uno de los cuales puede aplicarse a una sola maquetación. Cada ficha de trabajo puede contener cero o más definiciones de la maquetación. Cada definición de la maquetación puede incluir lo siguiente:
 - Una especificación de maquetación (tamaño de página, orientación, etcétera)
 - Cero o más especificaciones de impresión (configuraciones para un dispositivo de salida específico)

- Cero o más conjuntos de reglas (para inspeccionar la maquetación)
- Un tipo de soporte (impresión, o Web)
- Ajustes de gestión del color (Configuración del origen y Configuración de salida)
- Especificaciones de prueba (Prueba de salida e Intención de prueba)
- Recursos informativos (Descripción, Descripción del trabajo e Instrucciones)

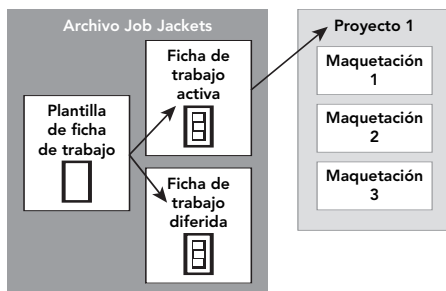


Los recursos (amarillo) se definen y almacenan en la estructura del Job Jackets (morado). La ficha de trabajo (azul) contiene un conjunto de especificaciones para un tipo concreto de proyecto y definiciones de cero o más maquetaciones. Obsérvese que las definiciones de los recursos no se “guardan” en las fichas de trabajo; éstas se refieren o “apuntan” a definiciones de los recursos, que se guardan en la estructura del Job Jackets.

FICHAS DE TRABAJO Y PLANTILLAS DE FICHA DE TRABAJO

Hay tres tipos de fichas de trabajo:

- Una *plantilla de ficha de trabajo* es una definición de una ficha de trabajo “maestra”. En cierto sentido, una plantilla de ficha de trabajo es similar a una página maquetada o a un archivo de plantilla de QuarkXPress.
- Una *ficha de trabajo activa* es una copia de una plantilla de ficha de trabajo que se asocia con un proyecto particular.
- Una *ficha de trabajo diferida* es una copia de una plantilla de ficha de trabajo que estuvo asociada con un proyecto, pero que ya no lo está más (por ejemplo, si el proyecto se cerró sin guardarlo).



Un archivo de Job Jackets puede contener plantillas de ficha de trabajo (que contienen las definiciones de las fichas de trabajo), fichas de trabajo activas (que están asociadas con un proyecto concreto), y fichas de trabajo diferidas (que estuvieron asociadas con un proyecto, pero ya no lo están).

Cada plantilla de ficha de trabajo puede usarse para generar fichas de trabajo para uno o más proyectos. Cada ficha de trabajo puede aplicarse solamente a un proyecto. Cuando se aplica una ficha de trabajo a un proyecto, los recursos en esa ficha de trabajo pueden usarse en el proyecto (por ejemplo, el proyecto hereda todas las definiciones de colores, hojas de estilo y maquetación contenidas en la ficha de trabajo).

Hay dos maneras de aplicar una ficha de trabajo a un proyecto:

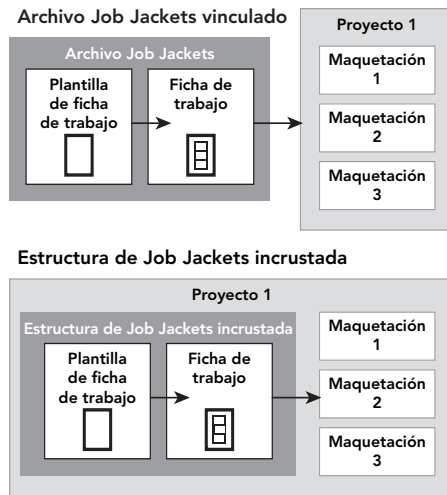
- Cuando cree un proyecto, elija **Archivo → Nuevo → Proyecto a partir de ficha de trabajo**, y después seleccione una plantilla de ficha de trabajo. QuarkXPress copia la información de la plantilla de ficha de trabajo en una nueva ficha de trabajo para el nuevo proyecto. El nuevo proyecto contendrá automáticamente una maquetación preconfigurada para cada una de las definiciones de maquetación en la plantilla de ficha de trabajo, además de todas las especificaciones de proyecto definidas en la plantilla de ficha de trabajo.
- Cree o abra un proyecto existente y elija **Archivo → Job Jackets → Vincular proyecto** y seleccione una plantilla de ficha de trabajo. Una vez más, QuarkXPress copia la información de la plantilla de ficha de trabajo en una nueva ficha de trabajo para ese proyecto concreto. El proyecto adquirirá todas las especificaciones de proyecto definidas en la plantilla de ficha de trabajo y se creará una nueva maquetación preconfigurada para cada una de las definiciones de maquetación en la plantilla de ficha de trabajo.



Las fichas de trabajo no conservan ningún vínculo con la plantilla de ficha de trabajo a partir de la cual se crearon. Los cambios realizados en una plantilla de ficha de trabajo no se propagan a las fichas de trabajo existentes.

JOB JACKETS VINCULADOS E INCRUSTADOS

Todo proyecto de QuarkXPress está asociado con una estructura de Job Jackets. La estructura de Job Jackets de un proyecto puede incrustarse en éste o almacenarse en un archivo XML de Job Jackets en el sistema de archivos local. La ubicación de la estructura de Job Jackets de un proyecto depende de cómo se cree el proyecto; encontrará más información en “Aplicación de una plantilla de ficha de trabajo a un proyecto”.



Una estructura de Job Jackets puede existir como un archivo XML en el sistema de archivos o incrustarse en el archivo del proyecto.

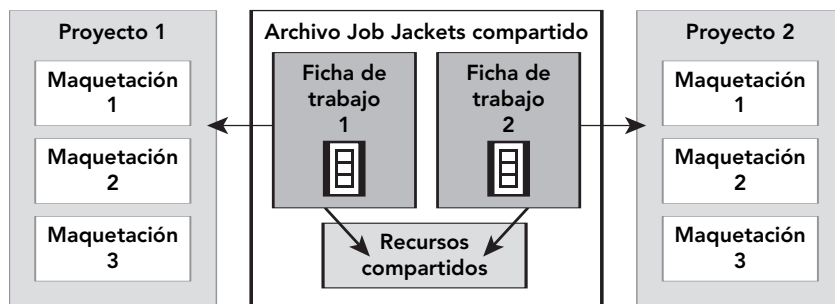
Por defecto, los archivos de Job Jackets no incrustados se guardan en la ubicación especificada en el panel **Job Jackets** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**).

Sin embargo, puede almacenar los archivos de Job Jackets donde usted lo desee. Por ejemplo, si va a compartir un archivo de Job Jackets con los artistas de maquetación de un grupo de trabajo (consulte “Job Jackets compartidos,” a continuación), podría optar por colocar ese archivo de Job Jackets en un servidor de archivos al que todos puedan acceder por medio de la red.

Para cambiar la ubicación predeterminada donde se almacenan los **Job Jackets**, vaya al panel **Job Jackets** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**), haga clic en **Seleccionar la vía de acceso**, haga clic en el botón **Seleccionar** y navegue hasta el directorio de destino.

JOB JACKETS COMPARTIDOS

Una estructura de Job Jackets incrustada sólo puede usarse en un proyecto: el proyecto en el que está incrustada. Sin embargo, un archivo de Job Jackets autónomo puede compartirse en más de un proyecto. (Para ser más precisos, un archivo de Job Jackets compartido proporciona definiciones de recursos a fichas de trabajo utilizadas en más de un proyecto.)



Un archivo de Job Jackets compartido permite que varios proyectos compartan los mismos recursos.

Cuando dos proyectos comparten un archivo de Job Jackets, pueden sincronizar los recursos contenidos en la ficha de trabajo de cada uno de ellos. Así, por ejemplo, si el propietario del Proyecto 1 cambia una definición de color que existe en ambas fichas de trabajo, la definición de color se actualizará automáticamente en el Proyecto 2.

Encontrará más información sobre los Job Jackets compartidos en “Colaboración con Job Jackets compartidos”.

EJEMPLO DE UN FLUJO DE TRABAJO PARA JOB JACKETS

En esta sección se describe un flujo de trabajo sugerido para los Job Jackets. Tenga en cuenta que no se trata del único flujo de trabajo posible, sino que es sólo un ejemplo para demostrar cómo pueden usarse los Job Jackets. Se utilizan las siguientes definiciones:

- *Definidor del trabajo*: La persona que sabe en qué debe consistir el trabajo de impresión; por ejemplo, número de páginas, tamaño, colores, etcétera.
- *Especialista en impresión*: La persona que sabe cómo debe crearse y configurarse un trabajo para que se imprima correctamente en la imprenta de destino.
- *Artista de maquetación*: La persona que crea la maquetación en QuarkXPress.

El flujo de trabajo para los Job Jackets es como sigue:

- 1 Un especialista en impresión y un definidor del trabajo trabajan conjuntamente para definir las especificaciones y reglas de salida que son adecuadas para un trabajo de impresión (o para un conjunto de trabajos de impresión relacionados), incluidas cosas como el tamaño de páginas, el número de páginas, la lista de colores, las especificaciones de trapping, las hojas de estilo, el grosor de las líneas y los espacios colorimétricos válidos para las imágenes importadas.
- 2 El definidor del trabajo usa estas especificaciones y reglas para crear una plantilla de ficha de trabajo en un archivo de Job Jackets. La plantilla de ficha de trabajo describe un proyecto concreto y puede incluir diferentes especificaciones y reglas para cada maquetación en ese proyecto (en este caso, supondremos que sólo se

ha definido una maquetación en la plantilla de ficha de trabajo). Cuando el archivo de Job Jackets está concluido, el definidor del trabajo le entrega el archivo al artista de maquetación.

- 3 El artista de maquetación crea un proyecto a partir de la plantilla de ficha de trabajo usando el comando **Archivo → Nuevo → Proyecto a partir de ficha de trabajo**. QuarkXPress crea automáticamente una ficha de trabajo a partir de la plantilla de ficha de trabajo, y asocia la ficha de trabajo con el proyecto. QuarkXPress lee la ficha de trabajo y automáticamente inserta todos los recursos de la ficha de trabajo en el proyecto (por ejemplo, colores, hojas de estilo y ajustes de gestión del color). QuarkXPress crea también automáticamente las maquetaciones definidas en la ficha de trabajo.
- 4 Usando la ficha de trabajo como un conjunto de lineamientos, el artista de maquetación crea la maquetación. Periódicamente, el artista de maquetación selecciona **Archivo → Job Jackets → Evaluar maquetación** para verificar si se están siguiendo los lineamientos definidos en la ficha de trabajo. Cuando lo hace, un cuadro de diálogo le permite identificar y desplazarse a los elementos de diseño que infringen las reglas definidas en la ficha de trabajo. Esto permite al artista de maquetación arreglar los problemas a medida que van surgiendo en vez de dejar que los descubran en pre prensa.
- 5 Cuando la maquetación está terminada, el artista de maquetación la envía a impresión a través de varios métodos, como el de impresión directa, Recopilar para impresión, o exportar a PDF o PDF/X. Si el Job Jackets incluye Especificaciones de salida, dichas Especificaciones de salida pueden usarse para darle salida al trabajo en formatos específicos y con ajustes específicos. Debido a que la maquetación se ha creado dentro de las especificaciones proporcionadas por la plantilla de ficha de trabajo, la maquetación está correcta cuando llega a la imprenta.

VENTAJAS DE LOS JOB JACKETS

Los Job Jackets ofrecen muchas ventajas, incluidas las siguientes:

- Debido a que los requisitos del trabajo se codifican al principio del proceso, se preservan aun cuando alguien que originalmente no iba trabajar en el proyecto termine realizándolo.
- Si es necesario realizar cambios en las especificaciones después de que el artista de maquetación ya está trabajando en un proyecto, dichos cambios pueden implementarse en la ficha de trabajo del proyecto. Entonces, el artista de maquetación puede usar simplemente el comando **Archivo → Job Jackets → Evaluar maquetación** para ver si los cambios tienen impacto en su trabajo.

- Si más de un artista de maquetación está trabajando en proyectos relacionados, puede colocarse un archivo de Job Jackets que describa esos proyectos en una ubicación compartida en la red, al cual pueden obtener acceso simultáneo todos los artistas de maquetación que lo necesiten. Si un artista de maquetación actualiza un recurso en su proyecto, dicha actualización puede aplicarse a los otros proyectos que usan el archivo de Job Jackets.
- Los proveedores de impresión pueden crear por adelantado Job Jackets que describan las capacidades de sus imprentas — incluidos los perfiles de gestión del color — y dar esos Job Jackets a los artistas de maquetación que necesiten imprimir en esas imprentas. Incluso si no se captura todo el trabajo en una ficha de trabajo, el artista de maquetación puede por lo menos evitar algunos de los principales contratiempos si usa las configuraciones de origen y de impresión y las especificaciones de impresión del proveedor.

JOB JACKETS EN ACCIÓN

En esta sección se describe paso a paso un ejemplo de proyecto que usa la característica Job Jackets. No se preocupe si todavía no comprende todos los detalles; éstos se explicarán más adelante en este capítulo. Esta sección sólo es para darle una idea de cómo y por qué podría usar los *Job Jackets*.

Bryn ha decidido enviar un boletín informativo bimensual a sus clientes, en el que se describirán los modelos más recientes de guitarras que pueden conseguirse en su tienda. Bryn decide que el boletín tendrá cuatro páginas y se imprimirá en papel grueso en cuatro colores, con fotografías de alta calidad. Para garantizar que el boletín cumpla con las normas estrictas de sus clientes, Bryn selecciona personalmente a un impresor que goza de buena reputación. Para ahorrar dinero, decide hacer el diseño él mismo.

Como sus amigos le han contado varias historias de horror sobre los errores costosos en los trabajos de impresión a cuatro colores, Bryn se comunica con el impresor y le pregunta si cuenta con algún archivo de Job Jackets que Bryn pueda utilizar para asegurarse de crear correctamente sus maquetaciones en QuarkXPress. El impresor no sabe nada de los Job Jackets, pero cuando Bryn le explica lo que son, el impresor comprende de inmediato que conviene a sus intereses utilizarlos. “Me interesa cualquier cosa que impida que mis clientes me manden trabajos que no pueden imprimirse”, asegura el impresor.

Bryn y el impresor hablan del trabajo, y deciden conjuntamente qué imprenta se usará. El impresor se comunica en seguida con el fabricante de la imprenta, y se entera de que el fabricante tiene un archivo de Job Jackets que el impresor puede descargar del sitio Web. Este archivo de Job Jackets contiene las reglas que guían al artista de maquetación para crear una maquetación imprimible, ya que incluyen un perfil de salida para gestión del color, en el que se especifica que los colores planos no son compatibles, se indica la resolución mínima de los archivos de imagen y se limita el tamaño de las maquetaciones a 11" x 17" o más pequeñas. El impresor añade su información de contacto al archivo de Job Jackets y envía por correo electrónico el archivo de Job Jackets a Bryn.

Bryn modifica el archivo de Job Jackets para adaptarlo a sus necesidades particulares y añade especificaciones de tamaño y orientación de las páginas, número de páginas y colores. Para asegurarse de no usar por accidente una fuente equivocada en alguna parte, Bryn añade reglas que especifican las fuentes permitidas. Por último, agrupa todas las especificaciones pertinentes en una plantilla de ficha de trabajo dentro del archivo de Job Jackets.

Cuando Bryn está preparado para crear el boletín, simplemente inicia QuarkXPress y elige **Archivo → Nuevo → Proyecto a partir de ficha de trabajo** y usa la plantilla de ficha de trabajo que ha creado. Cuando termina de diseñar el primer número, Bryn elige **Archivo → Job Jackets → Evaluar maquetación**, y QuarkXPress le muestra dónde hay problemas, lo que le permite arreglar con facilidad los casos de fuentes equivocadas, gráficos con espacios colorimétricos incompatibles u otros problemas. Finalmente, envía el proyecto al impresor, quien le da salida usando la Especificación de salida contenida en el archivo del Job Jackets, y lleva la salida a la imprenta sin tener que preocuparse por posibles problemas de impresión.

A medida que pasa el tiempo y el negocio de Bryn crece, se encuentra demasiado ocupado para hacer personalmente el boletín, y contrata a una artista de maquetación llamada Andrea para que se encargue de hacerlo. Le entrega a Andrea el archivo de Job Jackets que contiene la plantilla de ficha de trabajo que él creó, y le da instrucciones para que use esa plantilla de ficha de trabajo cuando cree el boletín, confiado porque sabe que si por algún motivo Andrea no comprendiera bien las instrucciones verbales de Bryn, la ficha de trabajo le ayudará a evitar errores, como armar un boletín de ocho páginas en lugar de cuatro.

Conforme el negocio de Bryn sigue creciendo, surge la necesidad de crear un boletín de especialidades para sus clientes más selectos. Bryn trabaja con Andrea y ambos crean otra ficha de trabajo en el mismo archivo de Job Jackets que se usa para el boletín a fin de que pueda seguir ajustándose a las capacidades de la imprenta y mantener la uniformidad del diseño con las reglas de colores y fuentes del boletín existente.

A medida que el negocio del impresor continúa creciendo, él empieza a investigar algunas de las funcionalidades de automatización que ofrecen los sistemas que usan el estándar JDF. Con el tiempo, el impresor puede crear un sistema automatizado casi en su totalidad de prensa y posprensa. Cuando empieza a usar la información JDF en su flujo de trabajo, incorpora campos JDF para dicha información en sus Job Jackets. Al hacerlo, el impresor permite a sus clientes especificar aspectos como información de elementos cruzados y encuadernación en QuarkXPress, y trasladarle esa información en un archivo de impresión JDF generado automáticamente.

A Andrea quizá no le impresione demasiado la característica Job Jackets; al final de cuentas, no es ni remotamente tan genial como las nuevas características de transparencia, pero ella, el impresor y Bryn se benefician del flujo de trabajo eficiente y sin contratiempos que la característica Job Jackets ofrece.

TRABAJO CON LOS JOB JACKETS

Como se explicó anteriormente, la información de los Job Jackets se almacena en formato XML. Sin embargo, QuarkXPress brinda una interfaz integral que facilita la creación y modificación de los Job Jackets. En las siguientes secciones se describen los “aspectos prácticos” de la interfaz de usuario de los Job Jackets.

MODO BÁSICO Y MODO AVANZADO

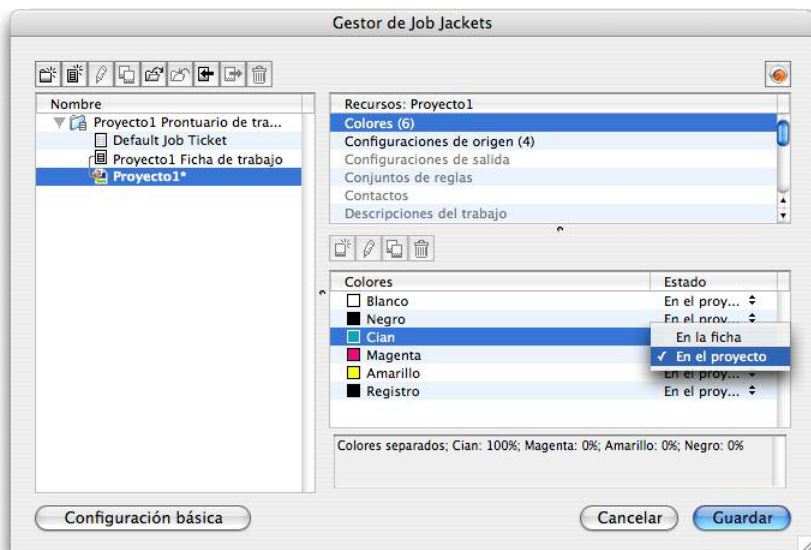
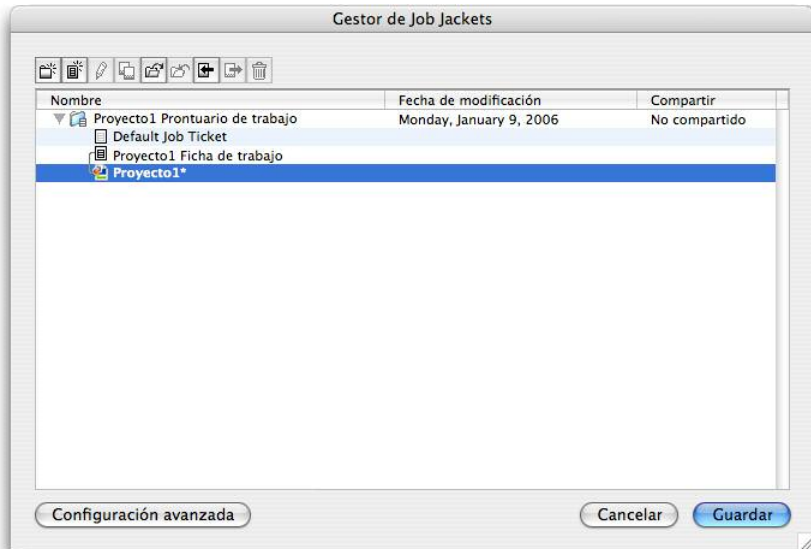
El cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets** (**Utilidades** → **Gestor de Job Jackets**) proporciona una interfaz unificada donde el definidor del trabajo puede crear y configurar los Job Jackets y los componentes que los integran.

Por defecto, el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets** muestra los Job Jackets contenidos en la carpeta predeterminada de Job Jackets (consulte “Ubicación de los archivos de Job Jackets”), así como los Job Jackets asociados con los proyectos abiertos. El proyecto activo (en su caso) se muestra en negritas con un asterisco.

El cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets** tiene dos modos:

- El *modo básico* es para los artistas de maquetación y definidores de trabajos que no necesitan usar las capacidades avanzadas JDF de los Job Jackets. El modo básico ofrece todos los controles necesarios para crear, gestionar y compartir los Job Jackets.
- El *modo avanzado* es para los administradores de la producción que necesitan usar las características de JDF para automatizar e integrar partes de su flujo de trabajo. El modo avanzado utiliza una interfaz de usuario diferente que proporciona acceso a todo lo que ofrece el modo básico, además de recursos adicionales, como las reglas y los recursos exclusivos para JDF, como las especificaciones para encuadernación y elementos cruzados.

Para usar el modo avanzado, abra el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menú **Utilidades**) y haga clic en el botón **Configuración avanzada**. Para volver al modo básico, haga clic en el botón **Configuración básica**.



El cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets** (Utilidades → Gestor de Job Jackets) permite al definidor del trabajo trabajar con los Job Jackets y sus componentes. Este cuadro de diálogo tiene un modo básico (izquierda) y un modo avanzado (derecha).

En este capítulo, las secciones que aplican solamente al modo avanzado tienen títulos que terminan con “modo avanzado”, y las secciones que aplican solamente al modo básico tienen títulos que terminan con “modo básico”.



Los pasos que comprende el uso del modo básico en oposición al modo avanzado se consideran por separado en las siguientes secciones. Se sugiere que trate de realizar un objetivo usando el modo básico y que cambie al modo avanzado sólo si no puede realizarlo en el modo básico.

CREACIÓN DE JOB JACKETS

En primer término, *¿cuándo y por qué* debe un definidor de trabajo crear un nuevo archivo de Job Jackets? No hay reglas que puedan aplicarse a rajatabla para responder a esta pregunta: si lo desea, puede colocar las fichas de trabajo de todos sus trabajos de impresión en un gran archivo de Job Jackets. Sin embargo, a continuación se presentan algunos lineamientos para indicarle cuándo es conveniente contar con Job Jackets independientes.

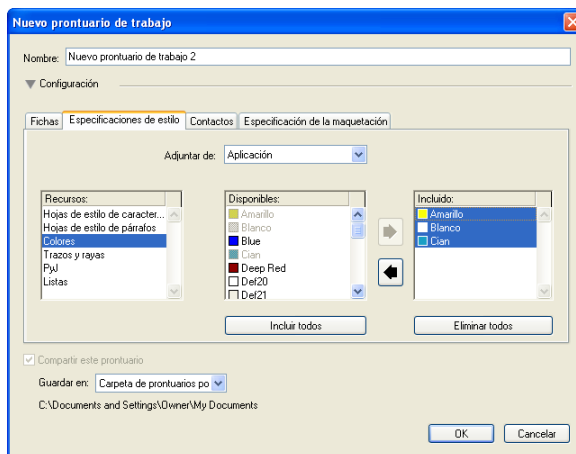
- Si planea crear una serie de trabajos de impresión que comparten los mismos recursos (por ejemplo, colores, hojas de estilo, especificaciones de trapping, ajustes de gestión del color, tamaños de página, etc.), es recomendable crear un archivo de Job Jackets para todos esos trabajos de impresión. Por ejemplo, si trabaja en un despacho de diseño que atiende a varios clientes diferentes y cada uno de ellos tiene su propia identidad visual, conviene crear un archivo de Job Jackets para cada cliente.
- Si usted está a cargo de un grupo de diseño y desea asegurarse de que cada artista de maquetación que trabaja en un proyecto concreto (como una campaña promocional) use exactamente los mismos recursos, cree un archivo de Job Jackets y una plantilla de ficha de trabajo que contengan dichos recursos, y pida a todos los artistas de maquetación que compartan ese archivo de Job Jackets.
- Si es impresor y tiene una prensa particular con requisitos concretos, podría crear un archivo de Job Jackets que contenga los requisitos de la prensa y proporcionárselo a sus clientes (para evitar que rebasen dichos requisitos). Incluso, podría descargar un archivo de Job Jackets del fabricante de la prensa, que contenga los requisitos específicos.

CREACIÓN DE UN ARCHIVO DE JOB JACKETS: MODO BÁSICO

Para crear un archivo de Job Jackets en el modo básico:

- 1 Abra el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets** (Utilidades → **Gestor de Job Jackets**).
- 2 Si aparece más de una lista en el cuadro de diálogo, haga clic en **Configuración básica** para ver el panel básico.
- 3 Haga clic en el botón **Nuevo Job Jackets** . Aparecerá el cuadro de diálogo **Nuevo Job Jackets**.

- 4 Introduzca el nombre del archivo de Job Jackets en el campo **Nombre**. En virtud de que un archivo de Job Jackets es para incluir plantillas de ficha de trabajo para una variedad de proyectos relacionados, elija un nombre que describa todos los proyectos que se basarán en este archivo de Job Jackets. Por ejemplo, si este archivo de Job Jackets se usará para crear todos los proyectos de Guitarras ruidosas Bryn, podría introducir “Job Jackets de Bryn”.
- 5 Si planea permitir que varios usuarios compartan este archivo de Job Jackets, seleccione **Compartir este Job Jackets**. Si no selecciona esta casilla, el archivo de Job Jackets se incrustará en el proyecto activo (si lo hay). Tenga en cuenta que si no comparte el archivo de Job Jackets en este momento, puede hacerlo después mediante el cuadro de diálogo **Configuración de colaboración** (menú **Archivo**); consulte “Colaboración con Job Jackets compartidos”, más adelante en este capítulo.
- 6 Si seleccionó **Compartir este Job Jackets** en el paso anterior, especifique dónde debe almacenarse el archivo de Job Jackets, eligiendo una opción en el menú desplegable **Guardar en**:
 - Para usar la ubicación predeterminada (consulte “Job Jackets vinculados e incrustados”), elija **Carpeta de Job Jackets por omisión**.
 - Para almacenar el archivo de Job Jackets compartido en la misma carpeta que el proyecto activo, elija **Carpeta del proyecto**.
 - Para almacenar el archivo de Job Jackets compartido en otra parte, elija **Otro** y desplácese hasta el directorio de destino (como un volumen en la red al que puedan acceder todos los artistas de maquetación).
- 7 Haga clic en el control **Especificaciones** para ver los paneles **Fichas**, **Especificaciones de estilo**, **Contactos** y **Especificación de la maquetación**.



El cuadro de diálogo **Nuevo Job Jackets** permite añadir recursos a un nuevo archivo de Job Jackets.

- 8 Use el panel **Fichas** para añadir plantillas de ficha de trabajo al archivo de Job Jackets. Encontrará más información en “Creación de una plantilla de ficha de trabajo: modo básico.”
- 9 Use el panel **Especificaciones de estilo** para añadir recursos al archivo de Job Jackets. Puede adjuntar recursos a nivel de proyecto de una variedad de orígenes usando la opción **Adjuntar de:**
 - Para adjuntar recursos de las opciones predeterminadas de la aplicación, haga clic en **Aplicación**.
 - Para adjuntar recursos de un archivo de proyecto o de otro archivo de Job Jackets, haga clic en **Otros**, y después haga clic en **Seleccionar** y navegue hasta el archivo de destino.

Para copiar recursos a la plantilla de ficha de trabajo, use las tres listas en la parte inferior del cuadro de diálogo. Elija un tipo de recurso en la primera lista, elija recursos específicos en la segunda lista y después haga clic en el botón  para copiar esos recursos a la tercera lista (que muestra los recursos de este tipo en la plantilla de ficha de trabajo).

Para eliminar recursos del archivo de Job Jackets, elija un tipo de recurso en la primera lista, elija los recursos específicos en la tercera lista y haga clic en el botón **Eliminar**.

- 10 Los contactos facilitan a las personas que trabajan con un archivo de QuarkXPress ponerse en contacto con el definidor del trabajo si se presentan problemas. Para añadir información de contacto JDF al archivo de Job Jackets, haga clic en la ficha **Contactos** y después haga clic en el botón **Nuevo elemento**  para añadir un contacto. Haga clic en la casilla extensora  al lado del nuevo contacto para abrir los campos y después introduzca los detalles en cada uno de ellos.
- 11 La ficha **Especificaciones de maquetación** permite establecer atributos, como el tamaño y número de páginas, de las maquetaciones generadas de forma automática. Para añadir especificaciones de maquetación al archivo de Job Jackets, haga clic en la ficha **Especificaciones de maquetación**, y después haga clic en el botón **Nuevo elemento**  para añadir una especificación de maquetación. Haga clic en la casilla  al lado de la nueva especificación de maquetación para abrir los campos y después introduzca los detalles en cada uno de ellos.
- 12 Haga clic en **OK**.

CREACIÓN DE UN ARCHIVO DE JOB JACKETS: MODO AVANZADO

Para crear un archivo de Job Jackets en el modo avanzado:

- 1 Abra el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menú **Utilidades**).
- 2 Si sólo aparece una lista en el cuadro de diálogo, haga clic en **Configuración avanzada** para ver el panel avanzado.

- 3 Haga clic en el botón **Nuevo Job Jackets** . Aparecerá el cuadro de diálogo **Nuevo Job Jackets**.
- 4 Introduzca el nombre del archivo de Job Jackets, desplácese hasta el directorio de destino y haga clic en **Guardar**. Si planea permitir que varios artistas de maquetación tengan acceso al mismo archivo de Job Jackets, elija un directorio en el que todos los artistas de maquetación puedan acceder al archivo de Job Jackets por la red.
- 5 Añada recursos al archivo de Job Jackets, como se describe en “Añadir recursos a un archivo de Job Jackets: modo avanzado,” a continuación.

AÑADIR RECURSOS A UN ARCHIVO DE JOB JACKETS: MODO AVANZADO

El siguiente procedimiento es útil si desea crear un archivo de Job Jackets usando los recursos de un proyecto existente. Por ejemplo, si tiene la copia del año pasado de un proyecto de folleto, y desea colocar todas las hojas de estilo, colores, etcétera, del proyecto de folleto en un nuevo archivo de Job Jackets, siga este procedimiento. También puede usarlo para copiar recursos de un archivo de Job Jackets a otro.

Para añadir recursos a un archivo de Job Jackets usando el modo avanzado:

- 1 Abra el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menú **Utilidades**).
- 2 Si sólo aparece una lista en el cuadro de diálogo, haga clic en **Configuración avanzada** para ver el panel avanzado.
- 3 Especifique de dónde quiere copiar los recursos:
 - Para copiar recursos de una estructura de Job Jackets, plantilla de ficha de trabajo o ficha de trabajo, seleccione el elemento de origen en la lista de la izquierda.
 - Para copiar recursos de un proyecto abierto, seleccione el proyecto en la lista de la izquierda.
 - Para copiar recursos de las opciones predeterminadas de la aplicación, haga clic en el botón **Cargar recursos de la aplicación** .
- 4 Seleccione una categoría de recursos en la lista de la esquina superior derecha.
- 5 Arrastre y coloque cada recurso de la lista en la parte inferior derecha al icono del Job Jackets de destino a la izquierda.



También puede arrastrar recursos a una ficha de trabajo o proyecto.

Encontrará información sobre cómo cambiar la ubicación de los recursos en una ficha de trabajo en “Especificación de la ubicación de los recursos: modo avanzado”.

TRABAJO CON FICHAS DE TRABAJO

Una ficha de trabajo es un conjunto de recursos (especificaciones y reglas) que puede aplicarse a uno o más proyectos de QuarkXPress. Cada ficha de trabajo tiene un nombre y se almacena en una estructura específica de Job Jackets. Una ficha de trabajo contiene recursos tanto a nivel de proyecto (como colores, hojas de estilo y especificaciones de gestión del color) como a nivel de maquetación (como las especificaciones y definiciones de maquetación).

Hay tres tipos de fichas de trabajo:

- Una *plantilla de ficha de trabajo* es una definición de una ficha de trabajo “maestra”. En cierto sentido, una plantilla de ficha de trabajo es similar a una página maquetada o a un archivo de plantilla de QuarkXPress.
- Una *ficha de trabajo activa* es una copia de una plantilla de ficha de trabajo que está asociada con un proyecto concreto.
- Una *ficha de trabajo diferida* es una copia de una plantilla de ficha de trabajo que estuvo asociada con un proyecto, pero ya no lo está más (por ejemplo, si el proyecto se cerró sin guardar).

CREACIÓN DE UNA PLANTILLA DE FICHA DE TRABAJO

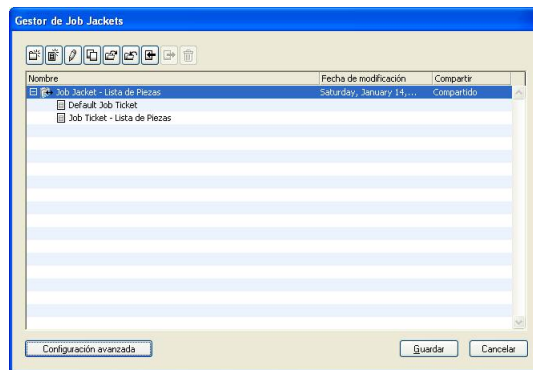
Primero que nada, ¿cuándo y por qué debe un definidor de trabajo crear una plantilla de ficha de trabajo? He aquí algunos lineamientos:

- Si tiene un trabajo de impresión recurrente, como un boletín o una revista, sería conveniente crear una plantilla de ficha de trabajo para ese trabajo.
- Si planea crear varios tipos diferentes de maquetaciones (como un cartel, tarjeta postal, sitio Web y presentación Flash) que se basan en una sola campaña o tema, sería recomendable crear una plantilla de ficha de trabajo para cada maquetación y guardar todas las plantillas de ficha de trabajo en un solo archivo de Job Jackets. Así, todas las maquetaciones pueden compartir las mismas hojas de estilo, colores, etcétera.
- Si tiene un formato estándar que usan varias personas, como el formato de un anuncio, podría usar una plantilla de ficha de trabajo para ayudarle a sus clientes a producir sus anuncios de conformidad con los lineamientos.
- Si un grupo de artistas de maquetación necesita asegurarse de que todos usen las mismas hojas de estilo, colores u otros recursos, y mantener todos esos recursos sincronizados entre los artistas de maquetación en caso de que los recursos sufran modificaciones, sería muy conveniente guardar dichos recursos en una plantilla de ficha de trabajo para que los artistas de maquetación puedan obtener acceso a los recursos a través de un archivo de Job Jackets compartido. Este método le ayudará a mantener las normas corporativas de marca en una organización grande.

CREACIÓN DE UNA PLANTILLA DE FICHA DE TRABAJO: MODO BÁSICO

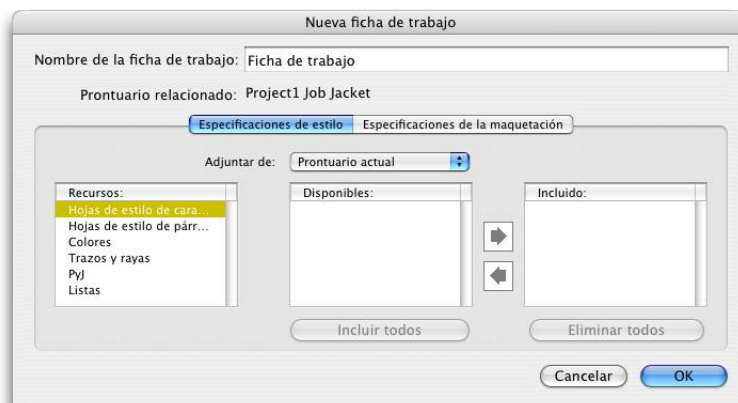
Para añadir una plantilla de ficha de trabajo a una estructura de Job Jackets en el modo básico:

- 1 Abra el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets** (**Utilidades** → **Gestor de Job Jackets**). Si aparece más de una lista en el cuadro de diálogo, haga clic en **Configuración básica** para ver el panel básico.



Puede crear plantillas de ficha de trabajo en el panel básico del cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menú **Utilidades**).

- 2 Seleccione la estructura de Job Jackets que contendrá la plantilla de ficha de trabajo.
- 3 Haga clic en el botón **Nueva plantilla de ficha de trabajo** . Aparecerá el cuadro de diálogo **Nueva ficha de trabajo**.



Puede asignar recursos a una nueva plantilla de ficha de trabajo en el cuadro de diálogo **Nueva ficha de trabajo**.

- 4 Configure la nueva plantilla de ficha de trabajo como se describe en “Trabajo con recursos en una ficha de trabajo: modo básico”.

EDICIÓN DE UNA FICHA DE TRABAJO: MODO BÁSICO

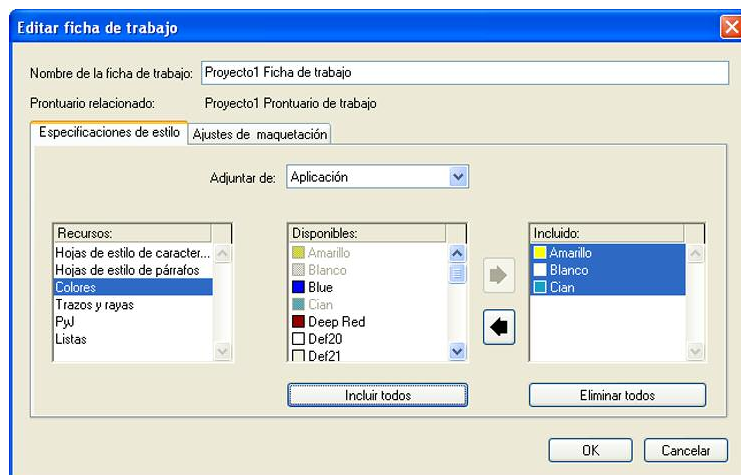
Es posible que necesite editar la ficha de trabajo activa de un proyecto por varias razones, incluidas las siguientes:

- Si el proyecto activo contiene recursos que le gustaría añadir a la estructura de Job Jackets, puede hacerlo si añade dichos recursos a la ficha de trabajo activa del proyecto. (Cuando se añade un recurso a una ficha de trabajo, dicho recurso se agrega también a la estructura primaria de Job Jackets de la ficha de trabajo.)
- Si la ficha de trabajo del proyecto activo se encuentra en una estructura de Job Jackets que contiene un recurso que se necesita, pero dicho recurso no está incluido actualmente en la ficha de trabajo activa, puede añadir el recurso a la ficha de trabajo activa.

Para editar la ficha de trabajo activa de un proyecto, abra el proyecto y elija **Archivo → Job Jackets → Modificar ficha de trabajo**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Editar ficha de trabajo**. Encontrará información sobre cómo usar el cuadro de diálogo **Editar ficha de trabajo** en “Trabajo con recursos en una ficha de trabajo: modo básico.”

TRABAJO CON RECURSOS EN UNA FICHA DE TRABAJO: MODO BÁSICO

En esta sección se explica cómo añadir y eliminar recursos en una ficha de trabajo o plantilla de ficha de trabajo usando el cuadro de diálogo **Nueva ficha de trabajo** o **Editar ficha de trabajo**. Estos dos cuadros de diálogos son iguales en esencia, salvo que el cuadro de diálogo **Editar ficha de trabajo** tiene un aspecto ligeramente distinto para las fichas de trabajo que para las plantillas de ficha de trabajo.



Puede añadir recursos a una plantilla de ficha de trabajo o ficha de trabajo en los cuadros de diálogo **Nueva ficha de trabajo** y **Editar ficha de trabajo**.

Para asignar recursos usando el cuadro de diálogo **Nueva ficha de trabajo** o **Editar ficha de trabajo**:

- 1 Para agregar o eliminar recursos a nivel de proyecto, use los controles en la ficha **Especificaciones de estilo** (para plantillas de ficha de trabajo) o la ficha **Especificaciones del proyecto** (para fichas de trabajo activas y diferidas).

Puede adjuntar recursos a nivel de proyecto de una variedad de orígenes usando menú desplegable **Adjuntar de**:

- Para adjuntar recursos de la estructura primaria de Job Jackets de la ficha de trabajo, elija **Job Jackets actual**.
- Para adjuntar recursos del proyecto activo, elija **Proyecto vinculado**.
- Para adjuntar recursos de las opciones predeterminadas de la aplicación, elija **Aplicación**.
- Para adjuntar recursos de un archivo de proyecto o de un archivo de Job Jackets, haga clic en **Otros**, y después haga clic en **Seleccionar** y desplácese hasta el archivo deseado.

Para copiar recursos a la ficha de trabajo, use las tres listas en la parte inferior del cuadro de diálogo. Elija un tipo de recurso en la primera lista, elija los recursos específicos en la segunda lista y después haga clic en el botón  para copiar esos recursos a la tercera lista (que muestra los recursos de este tipo en la ficha de trabajo).

Para eliminar recursos de la ficha de trabajo, elija un tipo de recurso en la primera lista, elija los recursos específicos en la tercera lista y haga clic en el botón **Eliminar**.

- 2 La presencia de una definición de maquetación significa que QuarkXPress creará automáticamente una maquetación cuando esta ficha de trabajo se aplique a un proyecto. Cuando cree una definición de maquetación, podrá establecer una Especificación de maquetación (con información como tamaño de página y número de páginas), un tipo de soporte (impresión, o Web), conjuntos de reglas y especificaciones de salida.

Para agregar una definición de maquetación a la ficha de trabajo, haga clic en la ficha **Especificaciones de maquetación**, y después haga clic en el botón ; se añadirá una nueva definición de maquetación a la lista.

Para configurar la definición de maquetación seleccionada, primero haga clic en el control **Propiedades de la maquetación** para ver los controles de las propiedades de la maquetación y, a continuación:

- Para dar un nombre a la definición de maquetación, introduzca un nombre en el campo **Nombre de la maquetación**. Este nombre se aplicará a la maquetación generada automáticamente.

- Para especificar información como el tamaño y el número de páginas en la definición de maquetación, elija una opción en el menú desplegable **Especificación de maquetación**. (Tenga en cuenta que debe haber una Especificación de maquetación en la estructura de Job Jackets para poder elegir la Especificación de maquetación aquí; encontrará más información en “Creación de Job Jackets”.)
- Para indicar el tipo de maquetación que debe crearse automáticamente para esta definición de maquetación, elija una opción en el menú desplegable **Tipo de soporte**.
- Para copiar conjuntos de reglas y especificaciones de salida de la estructura primaria de Job Jackets a la definición de maquetación, use las tres listas en la parte inferior del cuadro de diálogo. Elija un tipo de recurso en la primera lista, elija los recursos específicos en la segunda lista y después haga clic en el botón  para copiar dichos recursos a la tercera lista (que muestra los recursos de este tipo en la definición de maquetación).

Para suprimir una definición de maquetación, selecciónela y haga clic en el botón .

- 3 Cuando termine de configurar la ficha de trabajo, haga clic en **OK**.

CREACIÓN DE UNA PLANTILLA DE FICHA DE TRABAJO: MODO AVANZADO

Para agregar a plantilla de ficha de trabajo a una estructura de Job Jackets usando el modo avanzado:

- 1 Abra el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets (Utilidades → Gestor de Job Jackets)**. Si sólo aparece una lista en el cuadro de diálogo, haga clic en **Configuración avanzada** para ver el panel avanzado.
- 2 Para indicar dónde debe almacenarse la nueva plantilla de ficha de trabajo, cree o seleccione el icono de un Job Jackets en la lista a la izquierda.
- 3 Haga clic en el botón **Nueva plantilla de ficha de trabajo** . Se añadirá una nueva plantilla de ficha de trabajo a la estructura seleccionada de Job Jackets.
- 4 Configure la nueva plantilla de ficha de trabajo como se describe en “Trabajo con recursos en una ficha de trabajo: modo avanzado”.

TRABAJO CON RECURSOS EN UNA FICHA DE TRABAJO: MODO AVANZADO

Podría necesitar trabajar con los recursos de una ficha de trabajo en varias situaciones:

- Siga este procedimiento si desea crear una plantilla de ficha de trabajo usando los recursos de un proyecto existente. Por ejemplo, si tiene la copia del año pasado de un proyecto de folleto, y desea colocar todas las hojas de estilo, colores, etcétera, del proyecto de folleto en una nueva plantilla de ficha de trabajo o en la ficha de trabajo activa de un proyecto existente, puede hacerlo con este procedimiento.

- Siga este procedimiento para copiar los recursos de una ficha de trabajo a otra.
- Siga este procedimiento para copiar los recursos de una estructura de Job Jackets o un proyecto a una ficha de trabajo.

Para agregar recursos a una estructura de Job Jackets usando el modo avanzado:

- 1** Abra el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menú **Utilidades**).
- 2** Si sólo aparece una lista en el cuadro de diálogo, haga clic en **Configuración avanzada** para ver el panel avanzado.
- 3** Especifique de dónde desea copiar los recursos:
 - Para copiar recursos de una estructura de Job Jackets, plantilla de ficha de trabajo o ficha de trabajo, seleccione el elemento de origen en la lista de la esquina superior izquierda.
 - Para copiar recursos de un proyecto abierto, seleccione el proyecto en la lista de la izquierda.
 - Para copiar recursos de las opciones predeterminadas de la aplicación, haga clic en el botón **Cargar recursos de la aplicación** .
- 4** Seleccione una categoría de recursos en la lista en la parte superior derecha.
- 5** Arrastre y coloque cada recurso de la lista en la parte inferior derecha a la plantilla de ficha de trabajo o ficha de trabajo de destino en la lista de la izquierda.

Encontrará información sobre cómo cambiar la ubicación de los recursos en una ficha de trabajo en “Especificación de la ubicación de los recursos: modo avanzado”.

AÑADIR UNA DEFINICIÓN DE MAQUETACIÓN A UNA FICHA DE TRABAJO: MODO AVANZADO

Una definición de maquetación es un grupo de especificaciones que se combinan para describir una sola maquetación. Una definición de maquetación incluye recursos como un tipo de soporte (salida) (impresión o Web), especificaciones de salida y conjuntos de reglas.

Cuando se crea un proyecto a partir de una plantilla de ficha de trabajo, QuarkXPress crea automáticamente una maquetación para cada definición de maquetación en la plantilla de ficha de trabajo. Si una definición de maquetación no contiene una Especificación de maquetación, QuarkXPress muestra el cuadro de diálogo **Nuevo proyecto** donde podrá especificar el tamaño de página, los márgenes, etcétera.

Cuando se añade una definición de maquetación a una ficha de trabajo activa, se crea una maquetación a partir de esa definición y se añade automáticamente al proyecto correspondiente.

Para agregar una definición de maquetación a una plantilla de ficha de trabajo o ficha de trabajo:

- 1 Abra el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets (Utilidades → Gestor de Job Jackets)** y seleccione la ficha de trabajo deseada en la lista de la izquierda.
- 2 Para ver los controles de los recursos, haga clic en el botón **Configuración avanzada**.
- 3 Seleccione **Maquetaciones** en la lista de la esquina superior derecha. Las definiciones de maquetación en la ficha de trabajo se muestran en la lista de la parte inferior derecha.
- 4 Haga clic en el botón **Nuevo elemento**  arriba de la lista de la parte inferior derecha. Se añade una definición de maquetación llamada “Maquetaciones”. (El nombre que dé a una definición de maquetación es el nombre que se aplicará a la maquetación real cuando cree un proyecto. Para cambiar el nombre de una definición de maquetación, haga doble clic en el nombre e introduzca el nuevo.)
- 5 Haga clic en  la casilla extensora al lado del nombre de la definición de maquetación para ver los campos de la definición de maquetación.
- 6 Especifique o introduzca valores en los campos que desee usar.
- 7 Haga clic en **Guardar**.

Encontrará información sobre cómo usar las definiciones de maquetación en “Aplicar una definición de maquetación a un proyecto”.

APLICACIÓN DE UNA PLANTILLA DE FICHA DE TRABAJO A UN PROYECTO

Hay dos maneras de aplicar una plantilla de ficha de trabajo a un proyecto:

- Cree un proyecto a partir de la plantilla de ficha de trabajo.
- Vincule un proyecto existente a una plantilla de ficha de trabajo.

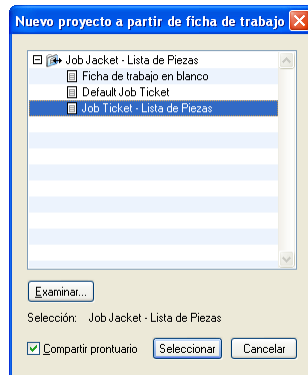
En ambos casos, se creará una ficha de trabajo basada en la plantilla de ficha de trabajo, y la nueva copia de la ficha de trabajo se aplicará al nuevo proyecto. En esta sección se describen los dos métodos.

CREACIÓN DE UN PROYECTO A PARTIR DE UNA PLANTILLA DE FICHA DE TRABAJO

Cuando se crea un proyecto a partir de una plantilla de ficha de trabajo, QuarkXPress siempre crea una ficha de trabajo basada en esa plantilla. Puede elegir dónde se almacenará esta ficha de trabajo: en un archivo de Job Jackets compartido o en una estructura incrustada de Job Jackets en el archivo del proyecto.

Para crear un proyecto a partir de una plantilla de ficha de trabajo:

- 1 Elija **Archivo → Nuevo → Proyecto a partir de ficha de trabajo**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Nuevo proyecto a partir de ficha de trabajo**.



Use el cuadro de diálogo **Nuevo proyecto a partir de ficha de trabajo** para seleccionar una plantilla de ficha de trabajo para un nuevo proyecto.

- 2 Si la estructura de Job Jackets que necesita no aparece, haga clic en **Examinar**, desplácese hasta el archivo de Job Jackets y haga clic en **Abrir**.
- 3 Seleccione la plantilla de ficha de trabajo deseada en la lista. (Tenga en cuenta que también puede seleccionar una ficha de trabajo diferida.)
- 4 Seleccione o deseleccione la casilla de verificación **Compartir Job Jackets**, como sigue:
 - Para almacenar la ficha de trabajo activa de este proyecto en un archivo externo de Job Jackets, para que la ficha de trabajo pueda compartir recursos con otros usuarios de ese archivo de Job Jackets, seleccione **Compartir Job Jackets**. (Encontrará más información en “Colaboración con Job Jackets compartidos”).
 - Para almacenar la ficha de trabajo de este proyecto en una estructura de Job Jackets incrustada en el archivo del proyecto, deseleccione **Compartir Job Jackets**.
- 5 Haga clic en **Seleccionar**. El nuevo proyecto heredará las especificaciones de la plantilla de ficha de trabajo, y QuarkXPress creará automáticamente maquetaciones basadas en las definiciones de maquetación en la plantilla de ficha de trabajo.



No se puede almacenar una ficha de trabajo en la estructura de Job Jackets por omisión. En consecuencia, si crea un proyecto a partir de una plantilla de ficha de trabajo en la estructura de Job Jackets por omisión y selecciona **Compartir Job Jackets**, se le pedirá que guarde un nuevo archivo de Job Jackets en el sistema de archivos.

VINCULACIÓN DE UN PROYECTO EXISTENTE A UN ARCHIVO DE JOB JACKETS

Cuando se vincula un proyecto existente a un archivo de Job Jackets, se elimina la actual ficha de trabajo activa del proyecto y éste se vincula a una nueva ficha de trabajo creada a partir de una plantilla de ficha de trabajo en otro archivo de Job Jackets. Quizá necesite hacer esto si, por ejemplo, desea vincular un proyecto existente a un archivo de Job Jackets en el que otro artista de maquetación tiene una ficha de trabajo activa y sincronizar así algunos o todos los recursos que los dos utilizan. (Encontrará los detalles en “Colaboración con Job Jackets compartidos”).

Para aplicar una ficha de trabajo a un proyecto existente:

- 1 Cree o abra el proyecto.
- 2 Elija **Archivo → Job Jackets → Vincular proyecto**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Vincular proyecto**.
- 3 Si el archivo de Job Jackets deseado no aparece, haga clic en **Examinar**, desplácese hasta el archivo y haga clic en **Abrir**.
- 4 Seleccione la plantilla de ficha de trabajo deseada en la lista.
- 5 Seleccione o deseleccione la casilla de verificación **Compartir Job Jackets**, como sigue:
 - Para almacenar la ficha de trabajo de este proyecto en el archivo de Job Jackets que contiene la plantilla de ficha de trabajo deseada, seleccione **Compartir Job Jackets**.
 - Para almacenar la ficha de trabajo de este proyecto en una estructura de Job Jackets incrustada en el archivo del proyecto, deseleccione **Compartir Job Jackets**.
- 6 Haga clic en **Adjuntar**. El proyecto heredará las especificaciones de la plantilla de ficha de trabajo, y automáticamente se crearán maquetaciones para las definiciones de maquetación en la plantilla de ficha de trabajo.



Si usa una plantilla de ficha de trabajo en la estructura de Job Jackets por omisión y selecciona **Compartir Job Jackets**, se le pedirá que guarde un nuevo archivo de Job Jackets en el sistema de archivos. Esto es porque no se puede almacenar una ficha de trabajo en la estructura de Job Jackets por omisión.

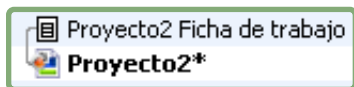
VER LAS RELACIONES ENTRE LAS FICHAS DE TRABAJO

Puede ver las relaciones entre Job Jackets, plantillas de ficha de trabajo, fichas de trabajo y proyectos en el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menú **Utilidades**). Los iconos que aparecen en este cuadro de diálogo son los siguientes:

-  Estructura de Job Jackets (vinculada)
-  Estructura de Job Jackets (incrustada)

-  Plantilla de ficha de trabajo
-  Ficha de trabajo activa o diferida
-  Proyecto (el nombre en negrita indica el proyecto activo)

Un proyecto que está vinculado a una ficha de trabajo activa se muestra así:



Una ficha de trabajo diferida tiene un icono , pero no está vinculada a un proyecto. Esto puede significar que el proyecto se movió, suprimió o nunca se guardó.

APLICACIÓN DE UNA DEFINICIÓN DE MAQUETACIÓN A UN PROYECTO

Una definición de maquetación contiene un grupo de especificaciones que se combinan para describir una maquetación. Estas especificaciones pueden incluir un tipo de soporte (impresión o Web), conjuntos de reglas, configuraciones de salida y la configuración de origen de la gestión del color. Una definición de maquetación también puede incluir una Especificación de maquetación, que contiene información como el tamaño y número de páginas (tenga en cuenta que las Especificaciones de maquetación tienen que crearse a nivel de los Job Jackets).

Cuando se asocia un proyecto con una plantilla de ficha de trabajo, QuarkXPress crea automáticamente una maquetación para cada definición de maquetación en esa plantilla de ficha de trabajo. Dichas maquetaciones tienen los mismos nombres que las definiciones de maquetación en las que se basaron.

Hay dos maneras de aplicar una definición de maquetación a un proyecto:

- Crear un proyecto a partir de la ficha de trabajo que contiene la definición de maquetación, como se describe en “Creación de un proyecto a partir de una ficha de trabajo”.
- Vincular la ficha de trabajo al proyecto activo después de haberlo creado, como se describe en “Vinculación de un proyecto existente a una ficha de trabajo”.

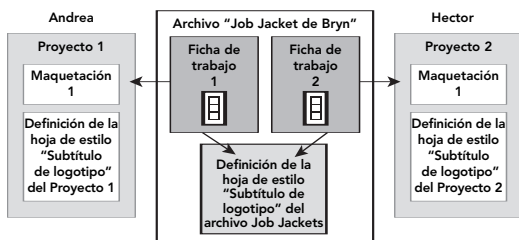
Sin importar el método que elija, las maquetaciones definidas se crean automáticamente.

COLABORACIÓN CON JOB JACKETS COMPARTIDOS

Los recursos en un archivo de Job Jackets compartido pueden ser compartidos por cualquier proyecto que use las fichas de trabajo en ese archivo de Job Jackets. Cuando un recurso compartido se actualiza en un proyecto, el cambio se transmite automáticamente a todos los demás proyectos que usan ese recurso.

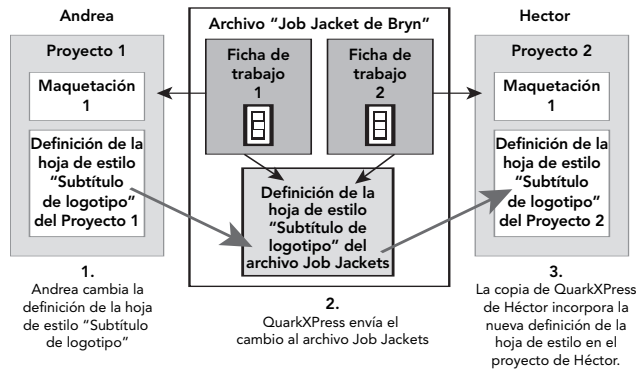
Por ejemplo, supongamos que dos artistas de maquetación, llamados Andrea y Héctor, trabajan por separado en dos proyectos. Cada proyecto usa una ficha de trabajo situada en un archivo de Job Jackets titulado “Job Jackets de Bryn”. (No importa si las dos fichas de trabajo se basan en la misma plantilla de ficha de trabajo o no, con tal de que ambas fichas de trabajo residan en el “Job Jackets de Bryn”.)

Ahora supongamos que las dos fichas de trabajo incluyen una hoja de estilo llamada “Subtítulo de logotipo”. Como esta hoja de estilo está incluida en una ficha de trabajo, la definición de la hoja de estilo se almacena en el archivo de Job Jackets. Y como las fichas de trabajo de ambos artistas de maquetación incluyen esta hoja de estilo, ambos proyectos pueden usar la definición de la hoja de estilo que está almacenada en el archivo de Job Jackets compartido. De modo que si Andrea, la artista de maquetación principal, decide cambiar la fuente utilizada en la hoja de estilo “Subtítulo de logotipo”, ese cambio se comunicará automáticamente a la maquetación en que Héctor está trabajando, y la fuente de su copia de la hoja de estilo cambiará también. En otras palabras, el recurso de la hoja de estilo “Subtítulo de logotipo” puede sincronizarse en los dos proyectos.



Dentro de un archivo de Job Jackets compartido, sólo puede haber una definición de cada recurso, independientemente de cuántas fichas de trabajo utilicen ese recurso. De modo que si las fichas de trabajo de dos proyectos usan el mismo recurso (en este caso, una hoja de estilo), dicho recurso puede sincronizarse automáticamente en esos proyectos.

Es importante hacer notar que la copia de un recurso en un archivo de proyecto está vinculada a la copia de dicho recurso en la ficha de trabajo, aunque es independiente. De modo que si la copia de un recurso cambia en un proyecto — por ejemplo, si Andrea cambia la fuente de la hoja de estilo “Subtítulo de logotipo” — QuarkXPress no actualizará automáticamente la copia de ese recurso en el proyecto de Héctor a menos que se haya habilitado la colaboración tanto en el proyecto de Andrea como en el de Héctor (**Archivo → Configuración de colaboración**). Si la colaboración está habilitada para Andrea, QuarkXPress comunicará automáticamente el cambio en el proyecto de Andrea a su ficha de trabajo activa y así, se actualizará automáticamente la copia del recurso en el “Job Jackets de Bryn”. Si Héctor también tiene habilitada la colaboración, su copia de QuarkXPress leerá la definición actualizada del “Job Jackets de Bryn” e insertará la nueva definición en su proyecto.



Cuando Andrea cambia la definición del recurso compartido de la hoja de estilo, su copia de QuarkXPress envía ese cambio (por medio de la ficha de trabajo activa del proyecto) al archivo de Job Jackets compartido. Entonces, la copia de QuarkXPress de Héctor lee la definición actualizada de la hoja de estilo en el archivo de Job Jackets y actualiza la definición en su proyecto.

Las especificaciones que controlan cuándo se realizarán estas actualizaciones se ubican en el cuadro de diálogo **Configuración de colaboración** (menú **Archivo**).

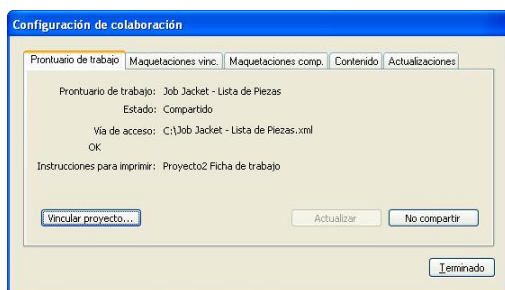
En la ficha **Actualizaciones**, las casillas de verificación **Al abrir**, **Antes de imprimir** y **Al trabajar** controlan cómo el proyecto actualizará sus definiciones de recursos a partir del archivo de Job Jackets compartido cuando el proyecto se abre, antes de que se envíe a impresión y mientras el usuario trabaja en el proyecto.



Para controlar la frecuencia con que se escribirán y leerán los cambios en los recursos compartidos de un archivo de Job Jackets, use la ficha **Actualizaciones** del cuadro de diálogo **Configuración de colaboración** (menú **Archivo**).

La ficha **Job Jackets** de este cuadro de diálogo muestra el nombre de la estructura de Job Jackets del proyecto activo, el estado (compartido o no compartido), la vía de acceso al archivo de Job Jackets (si corresponde), y el nombre de la ficha de trabajo activa del proyecto activo. Los botones en la parte inferior de la ficha son los siguientes:

- **Otro Job Jackets:** Use este botón para vincular este proyecto a una ficha de trabajo en otro archivo de Job Jackets.
- **Otra ficha:** Use este botón para vincular este proyecto a una ficha de trabajo diferente.
- **Actualizar:** Si las opciones de actualización automática en la parte superior de este cuadro de diálogo están desactivas, puede usar este botón para realizar una actualización manual.
- **Compartir/No compartir:** Use este botón para separar el proyecto activo del archivo de Job Jackets compartido. La ficha de trabajo del proyecto se traslada a una estructura de Job Jackets incrustada dentro del archivo del proyecto.



Puede controlar si se compartirá la estructura de Job Jackets del proyecto activo en la ficha **Job Jackets** del cuadro de diálogo **Configuración de colaboración** (menú **Archivo**).

Es importante hacer notar que un vínculo entre dos fichas de trabajo no implica que *todos* los recursos se sincronizarán automáticamente entre los proyectos que utilizan esas fichas de trabajo. Un recurso se sincroniza entre dos proyectos sólo si se satisfacen las siguientes tres condiciones:

- El recurso existe en ambos proyectos.
- El recurso existe en las fichas de trabajo de ambos proyectos.
- Las fichas de trabajo de ambos proyectos están en el mismo archivo de Job Jackets.

EXPORTACIÓN E IMPORTACIÓN DE FICHAS DE TRABAJO

Puede haber situaciones en las que el definidor del trabajo necesite copiar una plantilla de ficha de trabajo o una ficha de trabajo de un archivo de Job Jackets a otro, o importar todas las plantillas de ficha de trabajo y las fichas de trabajo de una estructura de Job Jackets a otra. Ambas cosas pueden hacerse con las características de exportación e importación de fichas de trabajo.

EXPORTACIÓN DE UNA PLANTILLA DE FICHA DE TRABAJO O FICHA DE TRABAJO

Para exportar una plantilla de ficha de trabajo o ficha de trabajo de una estructura de Job Jackets:

- 1 Abra el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menú **Utilidades**) y seleccione la ficha o fichas de trabajo deseadas en la lista de la izquierda.
- 2 Haga clic en el botón **Exportar ficha de trabajo**  arriba de la lista de la izquierda. Aparecerá el cuadro de diálogo **Nuevo Job Jackets**.
- 3 Especifique un nombre y una ubicación y haga clic en **Guardar**. Todas las fichas de trabajo seleccionadas se guardarán en un archivo de Job Jackets con el nombre de archivo indicado, junto con todos los recursos que requieren.

IMPORTACIÓN DE UNA PLANTILLA DE FICHA DE TRABAJO O FICHA DE TRABAJO

Para importar una plantilla de ficha de trabajo o ficha de trabajo en una estructura de Job Jackets:

- 1 Abra el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menú **Utilidades**) y seleccione los iconos de los Job Jackets deseados en la lista de la izquierda.
- 2 Haga clic en el botón **Importar**  arriba de la lista de la izquierda. Aparecerá el cuadro de diálogo **Seleccionar archivo de Job Jackets**.
- 3 Seleccione un archivo de Job Jackets y haga clic en **Abrir**. Todas las plantillas de ficha de trabajo y las fichas de trabajo en el archivo seleccionado se importarán a la estructura de Job Jackets seleccionada, junto con todos los recursos que requieren.

EL ARCHIVO DE JOB JACKETS POR OMISIÓN

Cuando se instala QuarkXPress, también se instala un archivo de Job Jackets por omisión (que contiene una plantilla de ficha de trabajo por omisión) llamado "DefaultJacket.xml", en la ubicación especificada en el panel **Job Jackets** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**)

Cuando se crea un proyecto mediante la selección de **Archivo → Nuevo → Proyecto**, ocurre lo siguiente:

- QuarkXPress hace una copia de este archivo de Job Jackets por omisión (llamado "Job Jackets por omisión") y lo incrusta en el nuevo proyecto. La estructura de Job Jackets incrustada se llama "Job Jackets [*nombre_de_archivo*]".
- En la estructura de Job Jackets incrustada, QuarkXPress crea una ficha de trabajo basada en la plantilla de ficha de trabajo por omisión (llamada "Ficha de trabajo por omisión"). La nueva ficha de trabajo se llama "Ficha de trabajo [*nombre_de_archivo*]".
- QuarkXPress asocia la ficha de trabajo en la estructura de Job Jackets incrustada con el nuevo proyecto.

Puede usar el archivo de Job Jackets por omisión para controlar los recursos que se utilizan en los nuevos proyectos de QuarkXPress. También puede editar la plantilla de ficha de trabajo por omisión que se utiliza en los proyectos creados por medio de **Archivo → Nuevo → Proyecto**. En esta sección se explican ambos procedimientos.



No se puede almacenar una nueva ficha de trabajo en el archivo de Job Jackets por omisión. Encontrará más información en “Creación de un proyecto a partir de una plantilla de ficha de trabajo”.

EDITAR LA PLANTILLA DE FICHA DE TRABAJO POR OMISIÓN

La plantilla de ficha de trabajo por omisión se utiliza en los nuevos proyectos creados por medio de **Archivo → Nuevo → Proyecto**. Hay dos maneras de editar la plantilla de ficha de trabajo por omisión.

Para editar la plantilla de ficha de trabajo por omisión desde el menú **Archivo**:

- 1 Cierre los proyectos abiertos.
- 2 Para abrir la plantilla de ficha de trabajo por omisión en el cuadro de diálogo **Modificar ficha de trabajo**, elija **Archivo → Job Jackets → Modificar ficha de trabajo**.
- 3 Use los controles en el cuadro de diálogo **Modificar ficha de trabajo** para configurar la plantilla de ficha de trabajo por omisión y al terminar haga clic en **OK**.

Para editar la plantilla de ficha de trabajo por omisión desde el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets**:

- 1 Abra el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menú **Utilidades**).
- 2 Haga clic en el botón **Abrir Job Jackets** , desplácese al archivo de Job Jackets predeterminado y haga clic en **Abrir**.
- 3 Expanda la estructura de Job Jackets por omisión y seleccione la plantilla de ficha de trabajo llamada “**Ficha de trabajo por omisión**” en la lista.
- 4 Haga clic en el botón **Editar** . Aparecerá el cuadro de diálogo **Editar ficha de trabajo**.
- 5 Use los controles del cuadro de diálogo **Editar ficha de trabajo** para configurar la plantilla de ficha de trabajo por omisión.
- 6 Haga clic en **OK**.

El siguiente proyecto que cree por medio de **Archivo → Nuevo → Proyecto** utilizará la plantilla modificada de ficha de trabajo por omisión.

EDITAR EL ARCHIVO DE JOB JACKETS POR OMISIÓN

Puede usar el archivo de Job Jackets por omisión para controlar los recursos que se utilizan en los nuevos proyectos de QuarkXPress. Para editar el archivo de Job Jackets por omisión:

- 1 Abra el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menú **Utilidades**).
- 2 Haga clic en el botón **Abrir Job Jackets** , desplácese al archivo de Job Jackets por omisión y haga clic en **Abrir**.
- 3 Seleccione la estructura de Job Jackets llamada “Job Jackets por omisión” en la lista.
- 4 Use los controles en el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets** para configurar la estructura predeterminada de Job Jackets y después haga clic en **OK**.

Encontrará información sobre cómo trabajar con recursos en “Trabajo con recursos: modo avanzado.”

TRABAJO CON RECURSOS: MODO AVANZADO

“Recursos” es una categoría genérica que describe la mayoría de los componentes que integran los archivos de Job Jackets y fichas de trabajo. Los recursos incluyen todo, desde hojas de estilo a especificaciones del tamaño de página. En esta sección se explica cómo acceder, crear y actualizar recursos en el panel avanzado del cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menú **Utilidades**).



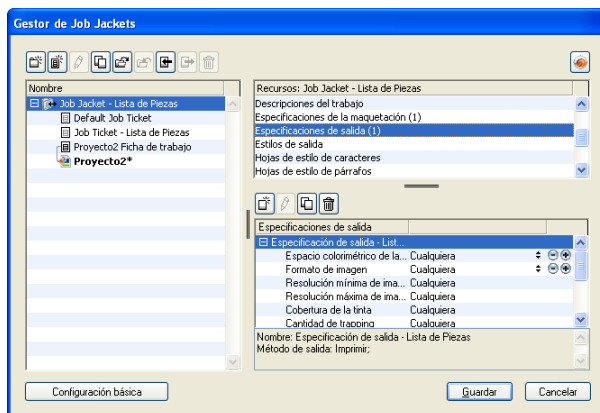
Los definidores de trabajos utilizarán este procedimiento a menudo, para varios fines. Sin embargo, los artistas de maquetación tal vez nunca tengan que seguir este procedimiento.

ACCESO A LOS RECURSOS: MODO AVANZADO

Antes de trabajar con un recurso, tiene que acceder a él. Para acceder a un recurso:

- 1 Abra el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menú **Utilidades**).
- 2 Si sólo aparece una lista en el cuadro de diálogo, haga clic en **Configuración avanzada** para ver el panel avanzado.
- 3 En la lista de la izquierda, abra  o cree  un archivo de Job Jackets. Las categorías de Recursos en el archivo de Job Jackets aparecen en orden alfabético en la lista de la esquina superior derecha.
- 4 Para trabajar con recursos que son específicos de una estructura de Job Jackets, seleccione la estructura del Job Jackets deseado en la lista de la izquierda. Tenga en cuenta que las categorías atenuadas representan recursos que tienen que especificarse a nivel de la ficha de trabajo.

- 5 Para trabajar con recursos específicos de una ficha de trabajo, expanda  la estructura de Job Jackets; cree , duplique  o importe  una ficha de trabajo; y después asegúrese de que la ficha de trabajo deseada esté seleccionada en la lista de la izquierda. Tenga en cuenta que las categorías atenuadas representan recursos que tienen que especificarse a nivel del Job Jackets.
- 6 Seleccione un tipo de recurso en la lista de la esquina superior derecha. Los recursos existentes del tipo seleccionado se enumeran en la lista inferior derecha.



Use el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets** para ver, crear, duplicar, suprimir, importar y exportar recursos.

CONFIGURACIÓN DE RECURSOS: MODO AVANZADO

Después de navegar hasta un recurso en el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets**, podrá configurarlo. Hay diferentes opciones disponibles para los distintos tipos de recursos en este cuadro de diálogo:

- Puede especificar una ubicación para la mayoría de los recursos.
- Puede suprimir la mayoría de los recursos.
- Puede crear y modificar algunos tipos de recursos, pero otros tienen que crearse y modificarse usando otras partes de la interfaz de usuario de QuarkXPress.
- Puede crear, duplicar, suprimir y configurar definiciones de maquetación, especificaciones de salida, especificaciones de maquetación, descripciones de trabajos, contactos, reglas y conjuntos de reglas en la estructura de un Job Jackets.

Si un recurso lo permite, puede crear y configurar ese recurso en el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets** como sigue:

- 1 Para crear un recurso del tipo seleccionado en la lista superior derecha, haga clic en el botón **Nuevo elemento**  en la lista inferior derecha. Para cambiar el nombre del recurso, haga doble clic en el nombre.

- 2 Si un recurso tiene un icono extensor , haga clic en el icono para expandir el recurso y configurar los campos que contiene. Algunos campos de recursos incluyen menús desplegables, mientras que otros permiten introducir valores manualmente.
- 3 Si un recurso tiene un botón , haga clic en el botón para crear instancias adicionales del recurso. Por ejemplo, cuando cree una Especificación de maquetación, puede hacer clic en este botón en el recurso **Color plano** para crear colores planos adicionales.

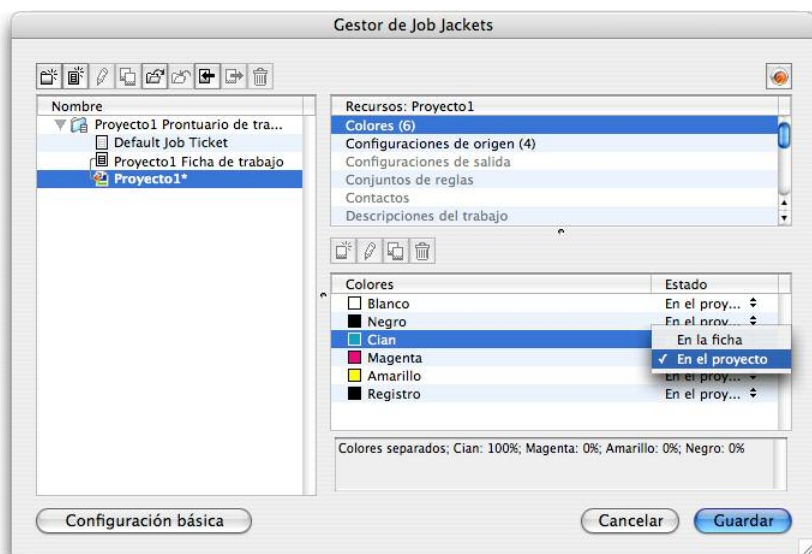
ESPECIFICACIÓN DE LA UBICACIÓN DE LOS RECURSOS: MODO AVANZADO

Los recursos pueden guardarse en varias ubicaciones:

- **En el archivo Job Jackets:** Se almacenan en una estructura de Job Jackets, pero no se usan en ninguna de las plantillas de ficha de trabajo o fichas de trabajo de esa estructura de Job Jackets.
- **En la ficha de trabajo:** Se almacenan en una estructura de Job Jackets y están asociados con una plantilla de ficha de trabajo o ficha de trabajo. Si un recurso “En la ficha de trabajo” se encuentra en una plantilla de ficha de trabajo que está asociada con un proyecto, dicho recurso también estará disponible en el proyecto.
- **En el proyecto:** Se almacenan en un proyecto, pero NO están necesariamente asociados con una estructura de Job Jackets o ficha de trabajo.

Puede especificar la ubicación de los recursos como sigue:

- 1 Acceda a un recurso usando el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets**, como se describe en “Acceso a los recursos: modo avanzado.”
- 2 Seleccione el recurso en la lista inferior derecha.
- 3 Elija una ubicación en el menú desplegable de la columna **Estado**:
 - Si el elemento seleccionado en la lista de la izquierda es una estructura de Job Jackets, sólo puede elegir **En el archivo Job Jackets**.
 - Si el elemento seleccionado en la lista de la izquierda es una plantilla de ficha de trabajo o ficha de trabajo, puede especificar si el recurso estará asociado o no con esa plantilla de ficha de trabajo o ficha de trabajo eligiendo **En el archivo Job Jackets** o **En la ficha de trabajo**.
 - Si el elemento seleccionado en la lista de la izquierda es un proyecto, puede especificar si el recurso estará definido sólo en el proyecto (**Estado = En el proyecto**) o usará la definición en la ficha de trabajo activa del proyecto (**Estado = En la ficha de trabajo**).



Use el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menú **Utilidades**) para especificar dónde se almacenarán los recursos.

TRABAJO CON ESPECIFICACIONES DE MAQUETACIÓN

Una especificación de maquetación permite definir información específica de la maquetación, como el tamaño de página, el número de páginas, los márgenes, información sobre expansión, sangrado y encuadernación, etcétera.

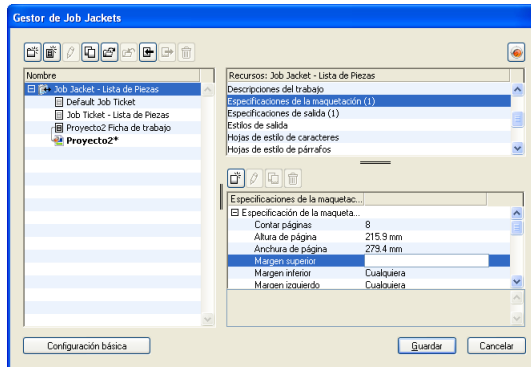
El procedimiento estándar para trabajar con las especificaciones de maquetación es:

- 1 Cree una especificación de maquetación (consulte “Creación de una especificación de maquetación”). Típicamente, el definidor del trabajo se encarga de esta parte.
- 2 Asocie la especificación de maquetación con una maquetación por medio de una plantilla de ficha de trabajo o ficha de trabajo. Típicamente, el artista de maquetación lo hace.

En esta sección se explican en detalle cada uno de los procedimientos anteriores.

CREACIÓN DE UNA ESPECIFICACIÓN DE MAQUETACIÓN: MODO AVANZADO

Las especificaciones de maquetación son recursos y, por tanto, deben crearse en el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets**, como se describe en “Trabajo con recursos: modo avanzado”.

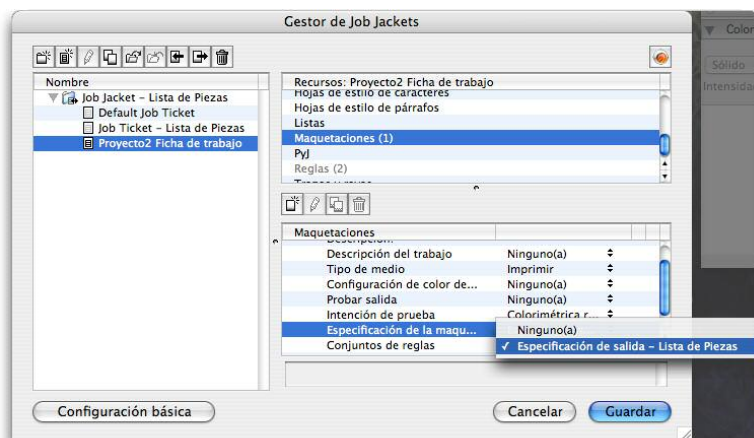


Use el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menú **Utilidades**) para crear especificaciones de maquetación.

APLICACIÓN DE UNA ESPECIFICACIÓN DE MAQUETACIÓN A UNA MAQUETACIÓN

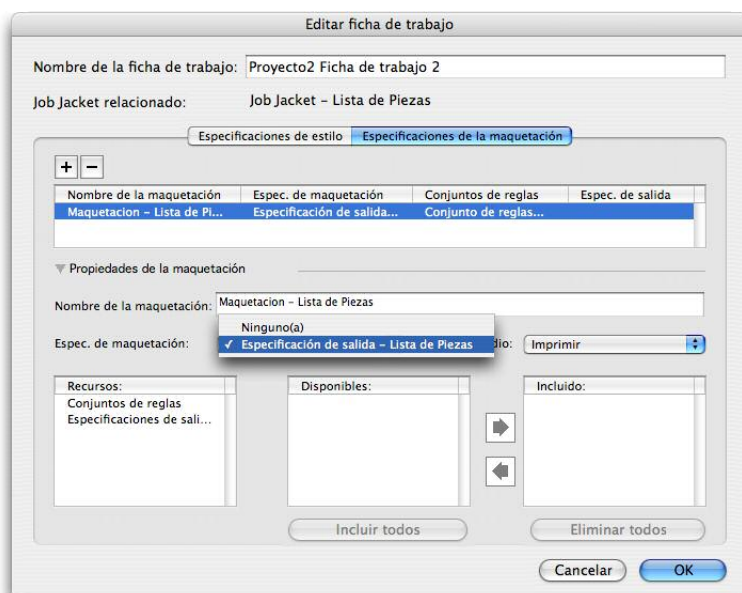
Hay dos maneras de asociar una especificación de maquetación con una maquetación: creando la maquetación a partir de una plantilla de ficha de trabajo, o aplicando la especificación de maquetación a la ficha de trabajo activa de una maquetación existente.

Típicamente, el definidor del trabajo añade una especificación de maquetación a una definición de maquetación en un archivo de Job Jackets *antes* de que se creen el proyecto y la maquetación. Debido a que una especificación de maquetación es un recurso, se añade a una definición de maquetación igual que cualquier otro recurso (consulte “Trabajo con recursos: modo avanzado”).



Para configurar una plantilla de ficha de trabajo para crear automáticamente una maquetación que siga una especificación de maquetación en particular, asocie la especificación de maquetación con la definición de maquetación usando el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets**.

Un artista de maquetación puede aplicar una especificación de maquetación a la ficha de trabajo activa de una maquetación *después* de crear el proyecto y la maquetación mediante el cuadro de diálogo **Editar ficha de trabajo** (**Archivo → Job Jackets → Modificar ficha de trabajo**). Para agregar una especificación de maquetación a una ficha de trabajo activa, haga clic en la ficha **Especificaciones de maquetación**, seleccione la maquetación en la lista **Especificaciones de maquetación** y elija una opción en el menú desplegable **Especificaciones de maquetación**.



Use el cuadro de diálogo **Editar ficha de trabajo** (**Archivo → Job Jackets → Modificar ficha de trabajo**) para asignar una especificación de maquetación a una maquetación en el proyecto activo.

TRABAJO CON ESPECIFICACIONES DE SALIDA

Una especificación de salida permite especificar información específica de la salida, como espacio colorimétrico y resolución de las imágenes, formato de archivo gráfico, cobertura de la tinta, frecuencia de los medios tonos, nivel PostScript, conformidad con PDF/X, etcétera. Al igual que las reglas, las especificaciones de salida son pruebas que se ejecutan para verificar la maquetación activa cuando el artista de maquetación elige **Archivo → Job Jackets → Evaluar maquetación**.

El procedimiento estándar para trabajar con las especificaciones de salida es:

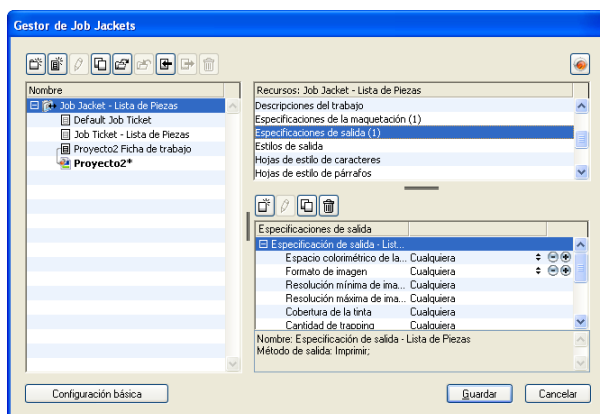
- 1 Cree una especificación de salida (consulte “Creación de una especificación de salida: modo avanzado”). Esta parte del trabajo la realiza típicamente el definidor del trabajo en conjunto con un especialista en impresión.

- 2 Asocie la especificación de salida con una maquetación por medio de una definición de maquetación en una plantilla de ficha de trabajo. Esto puede realizarlo el definidor del trabajo o el artista de maquetación, aunque típicamente lo hace el definidor del trabajo.
- 3 Use la Especificación de salida cuando genere la salida del trabajo (por medio de **Archivo → Imprimir trabajo**) para asegurar que éste se imprima correctamente. Encontrará más información en “Usar especificaciones de salida con Imprimir trabajo”.

En esta sección se describen en detalle cada uno de los procedimientos anteriores.

CREACIÓN DE UNA ESPECIFICACIÓN DE SALIDA: MODO AVANZADO

Las especificaciones de salida son recursos y, por tanto, tienen que crearse en el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets**, como se describe en “Trabajo con recursos: modo avanzado”.

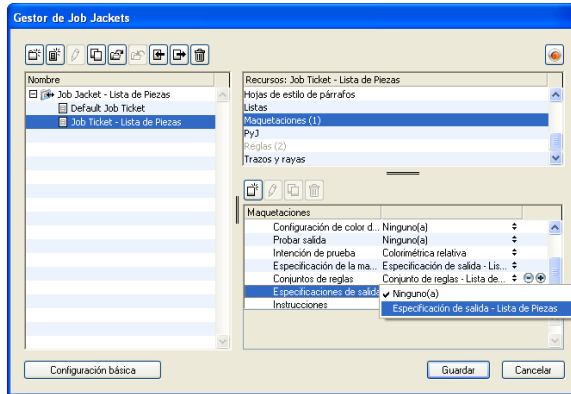


Use el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menú **Utilidades**) para crear especificaciones de salida.

APLICACIÓN DE UNA ESPECIFICACIÓN DE SALIDA A UNA MAQUETACIÓN

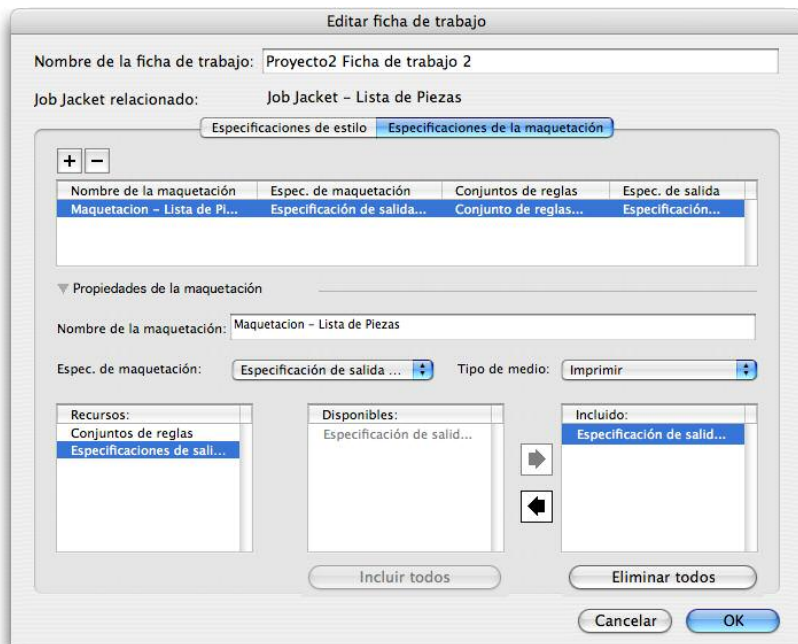
Hay dos maneras de asociar una especificación de salida con una maquetación: creando la maquetación a partir de una plantilla de ficha de trabajo, o aplicando la especificación de salida a la ficha de trabajo activa de una maquetación existente.

Típicamente, el definidor del trabajo añade una especificación de salida a una definición de maquetación en un archivo de Job Jackets *antes* de crear el proyecto y la maquetación. Debido a que una especificación de salida es un recurso, se añade a una definición de maquetación igual que cualquier otro recurso (consulte “Trabajo con recursos: modo avanzado”).



Para configurar una plantilla de ficha de trabajo para crear automáticamente una nueva maquetación con una especificación de salida particular, asocie la especificación de salida con la definición de maquetación usando el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets**.

El artista de maquetación puede asociar una especificación de salida con una maquetación después de haber creado el proyecto y la maquetación. Encontrará información sobre cómo hacer esto en “Editar una ficha de trabajo: modo básico”.



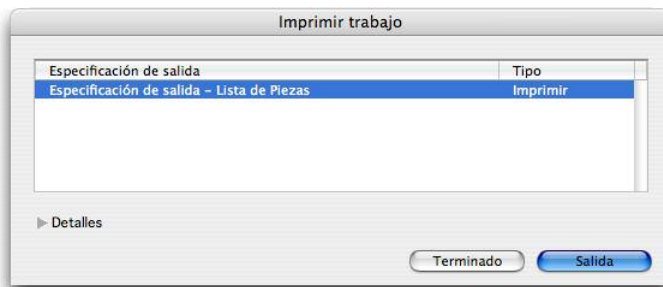
Use el cuadro de diálogo **Editar ficha de trabajo** (**Archivo** → **Job Jackets** → **Modificar ficha de trabajo**) para asignar una especificación de salida a una maquetación en el proyecto activo.

USAR ESPECIFICACIONES DE SALIDA CON IMPRIMIR TRABAJO

Una especificación de salida contiene reglas precisas respecto a cómo puede generarse la salida de un trabajo, incluidas las reglas que tienen que evaluarse y las instrucciones sobre la salida que debe tener un trabajo. Por ejemplo, una Especificación de salida puede especificar que una maquetación no debe incluir ninguna imagen que tenga una resolución menor que 150 ppp, y que debe dársele salida en formato PDF.

Si la estructura del Job Jackets de la maquetación activa incluye una especificación de salida (consulte “Creación de una especificación de salida: modo avanzado”), puede usar esa especificación de salida cuando genere la salida de dicho trabajo. Para ello:

- 1 Elija **Archivo → Imprimir trabajo**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Imprimir trabajo**.
- 2 Seleccione una especificación de salida.
- 3 Haga clic en **Salida**.



Use el cuadro de diálogo **Imprimir trabajo** (menú **Archivo**) para dar salida a la maquetación activa usando una especificación de salida incluida en la estructura del Job Jackets de la maquetación.



Siempre se incluye un archivo JDF cuando se da salida a un trabajo mediante **Imprimir trabajo**.

TRABAJO CON REGLAS Y CONJUNTOS DE REGLAS

Una *regla* es una prueba que se ejecuta para verificar la maquetación activa cuando se elige **Archivo → Job Jackets → Evaluar maquetación**.

Cada regla comprueba una condición. Por ejemplo, una regla puede especificar que todos los caracteres de texto se superimpriman. Las reglas también incluyen descripciones, políticas (para indicar al artista de maquetación si cierta condición es obligatoria, recomendada o prohibida), e instrucciones para resolver situaciones problemáticas.

El procedimiento estándar para trabajar con reglas y conjuntos de reglas es:

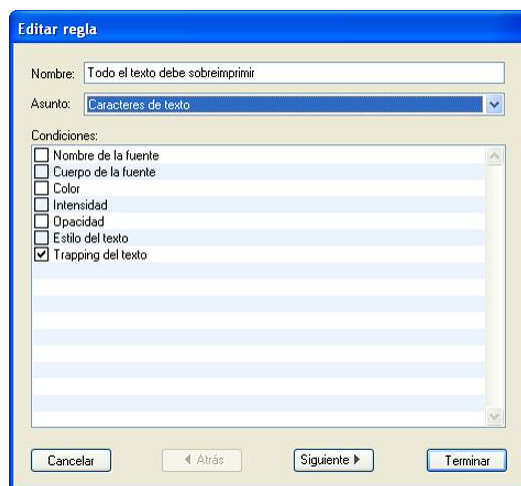
- 1 Cree reglas (consulte “Creación de reglas: modo avanzado”) y añádalas a un conjunto de reglas (véase “Añadir reglas a un conjunto de reglas: modo avanzado”). Típicamente, el definidor del trabajo se encarga de esto, posiblemente en colaboración con un especialista en impresión.
- 2 Asocie el conjunto de reglas con una maquetación por medio de una plantilla de ficha de trabajo (consulte “Aplicación de un conjunto de reglas a una maquetación”). Típicamente, el definidor del trabajo se encarga de esto.
- 3 Use el conjunto de reglas para evaluar la maquetación (consulte “Evaluación de una maquetación”). Típicamente, el artista de maquetación se encarga de esto.

En esta sección se describen en detalle cada uno de los procedimientos anteriores.

CREACIÓN DE REGLAS: MODO AVANZADO

Para formular una regla, primero navegue a los recursos de reglas en el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets**, como se describe en “Trabajo con recursos: modo avanzado”. En seguida, use el asistente para reglas como sigue:

- 1 Haga clic en el botón **Nuevo** . Aparecerá el cuadro de diálogo **Editar regla** (la primera parte del asistente para reglas).
- 2 Introduzca el nombre de la regla en el campo **Nombre**.
- 3 Para indicar a qué tipo de objeto debe aplicarse la regla, elija una opción en el menu desplegable **Sujeto**. Los sujetos disponibles incluyen todos los cuadros, cuadros de texto, cuadros de imagen, caracteres de texto, líneas, trayectos de texto, imágenes y fuentes.

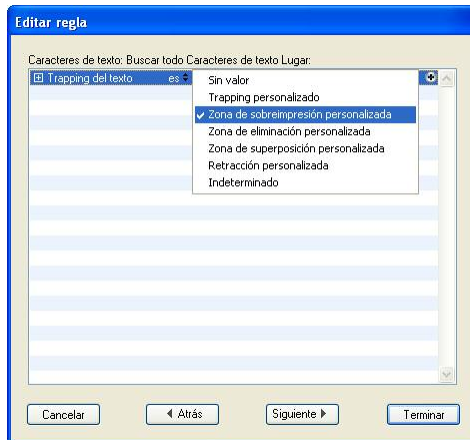


Use el cuadro de diálogo **Editar regla** para crear reglas.

- 4 Para indicar lo que desea que compruebe la regla, seleccione una opción en el área **Condiciones**. Las condiciones disponibles dependen del sujeto seleccionado.

Repita este paso con cada condición que desee incluir en la regla. Las condiciones se combinan con un operador lógico AND. Por ejemplo, para crear una regla que especifique que los cuadros de texto deben tener un fondo azul al 50%, elija **Cuadros de texto** y después seleccione tanto **Fondo** como **Intensidad**.

- 5 Haga clic en **Siguiente** para abrir el siguiente cuadro de diálogo del asistente para reglas. En este cuadro de diálogo, tiene que especificar las condiciones que activarán la regla (por ejemplo, “no es Sobreimprimir” o “es menor que 10 puntos”). Para configurar cada condición, haga clic en la casilla extensora  para expandir el elemento en la lista y después elija las opciones e introduzca los valores en los campos proporcionados.



Use el segundo cuadro de diálogo del asistente para reglas para configurar una regla.

Si una condición tiene un botón , haga clic en este botón para añadir otras cláusulas a la condición. Las cláusulas se combinan con el operador lógico O. Por ejemplo, para especificar que el elemento indicado debe tener ya sea un color CMYK o un color plano, configure la primera línea para que verifique CMYK, y después añada una segunda línea y configúrela para que verifique Tinta directa.

- 6 Haga clic en **Siguiente** para abrir el tercero y último cuadro de diálogo del asistente para reglas. Use este cuadro de diálogo para especificar una **Descripción** de la regla, una **Política** (que determina el tipo de icono que aparecerá si se infringe a regla), e **Instrucciones** para resolver el problema. La información que introduzca en las **Instrucciones** aparecerá cuando el artista de maquetación elija **Evaluar maquetación** si se ha infringido la regla.

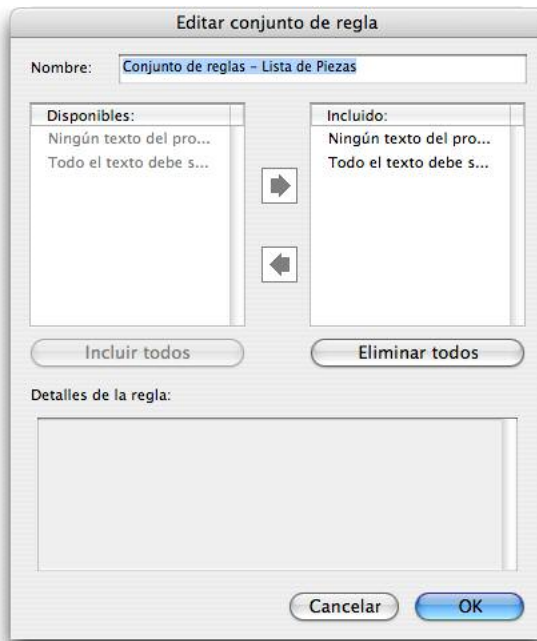


Use el tercer cuadro de diálogo del asistente para reglas para controlar lo que ocurrirá cuando se infrinja una regla.

AÑADIR REGLAS A UN CONJUNTO DE REGLAS: MODO AVANZADO

Las reglas deben agruparse en *conjuntos de reglas*, que son recopilaciones de reglas a las que se ha dado un nombre. El definidor del trabajo puede incluir uno o más conjuntos de reglas en una definición de maquetación en una plantilla de ficha de trabajo. El artista de maquetación que trabaja en una maquetación basada en esa definición de maquetación puede evaluarla usando las reglas contenidas en esos conjuntos (consulte “Evaluación de una maquetación”). Para agregar una regla a un conjunto de reglas:

- 1 Abra el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menú **Utilidades**).
- 2 Si sólo aparece una lista en el cuadro de diálogo, haga clic en **Configuración avanzada** para ver el panel avanzado.
- 3 Cree o seleccione una estructura de Job Jackets.
- 4 Seleccione **Conjuntos de reglas** en la lista superior derecha.
- 5 Haga clic en el botón **Nuevo**  para crear un conjunto de reglas. Aparecerá el cuadro de diálogo **Editar conjunto de reglas**.



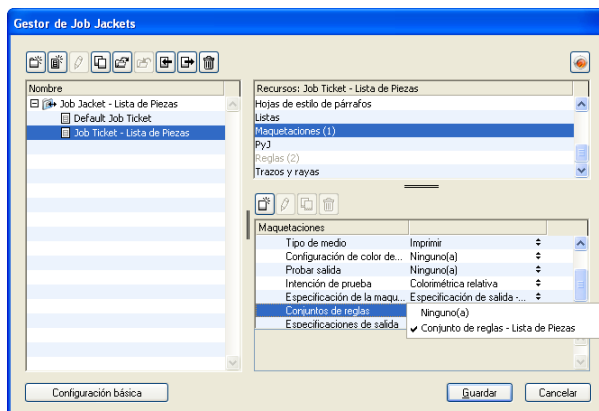
Use el cuadro de diálogo **Editar conjunto de reglas** para trabajar con los conjuntos de reglas.

- 6 Introduzca el nombre del conjunto de reglas en el campo **Nombre**.
- 7 Seleccione las reglas que necesite en la lista **Disponibles** y haga clic en el botón , o haga clic en **Incluir todo** para añadir todas las reglas de la lista **Disponibles** al conjunto de reglas activo.
- 8 Haga clic en **OK**.

APLICACIÓN DE UN CONJUNTO DE REGLAS A UNA MAQUETACIÓN

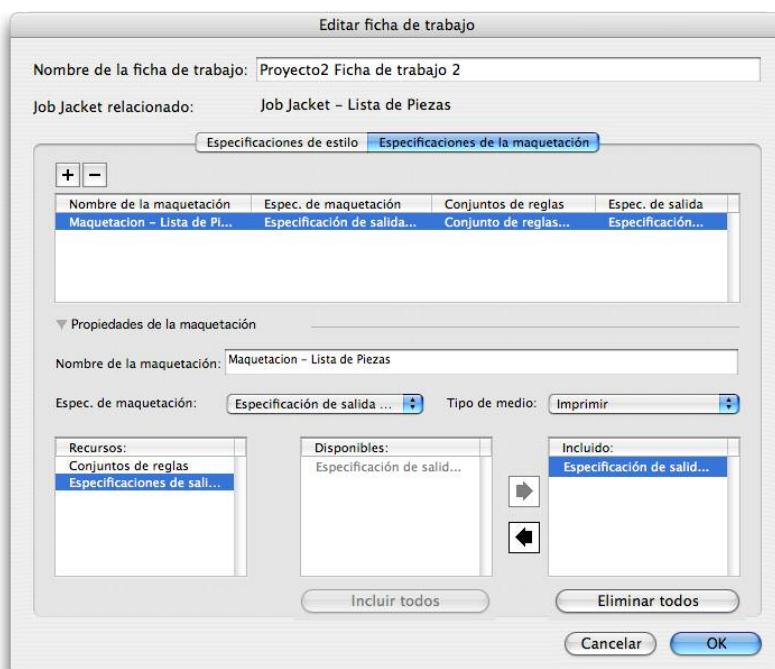
Después de asociar un conjunto de reglas con una instancia de la plantilla de ficha de trabajo de una maquetación, el artista de maquetación puede evaluar la maquetación contra ese conjunto de reglas (consulte “Evaluación de una maquetación”). Puede asociar un conjunto de reglas con una maquetación de dos maneras.

Típicamente, el definidor del trabajo añade un conjunto de reglas a una definición de maquetación en un archivo de Job Jackets *antes* de crear el proyecto y la maquetación. Debido a que un conjunto de reglas es un recurso, se añade a una definición de maquetación igual que cualquier otro recurso (consulte “Trabajo con recursos: modo avanzado”).



Para que un conjunto de reglas esté disponible en una maquetación en cuanto ésta se crea, asocie el conjunto de reglas con la definición de maquetación usando el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets**.

El artista de maquetación puede añadir un conjunto de reglas a una maquetación *después* de crear el proyecto y la maquetación. Encontrará información sobre cómo hacer esto en “Trabajo con recursos en una ficha de trabajo: modo básico”.



Un artista de maquetación puede usar el cuadro de diálogo **Editar ficha de trabajo** (**Archivo** → **Job Jackets** → **Modificar ficha de trabajo**) para asignar un conjunto de reglas a una maquetación en el proyecto activo.

EVALUACIÓN DE UNA MAQUETACIÓN

Los conjuntos de reglas, especificaciones de maquetación y especificaciones de salida constituyen pruebas que pueden evaluarse para determinar si una maquetación se ajusta a las especificaciones creadas por el definidor del trabajo. El comando **Evaluar maquetación** permite ejecutar estas pruebas y determinar si (y dónde) se presentan violaciones. Este comando también coteja la maquetación con su definición de maquetación, para verificar el tipo de soporte (impresión o Web) y las especificaciones de gestión del color. Después de identificar las violaciones, el artista de maquetación decidirá qué hacer al respecto (en su caso).

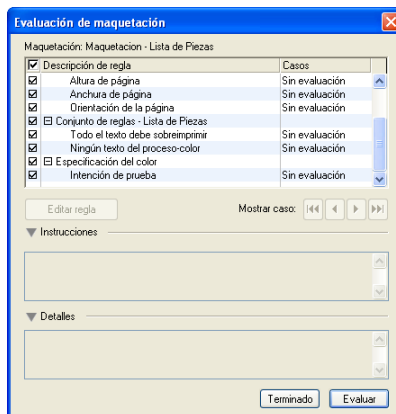


Antes de intentar evaluar una maquetación, asegúrese de que el proyecto esté asociado con una ficha de trabajo que define conjuntos de reglas o especificaciones de salida para la maquetación activa.

La característica **Evaluar maquetación** se ha diseñado para resaltar problemas en una maquetación e indicar dónde pueden arreglarse. Sin embargo, no puede evitar que un artista de maquetación realice cambios que infringen las especificaciones y reglas definidas en una ficha de trabajo.

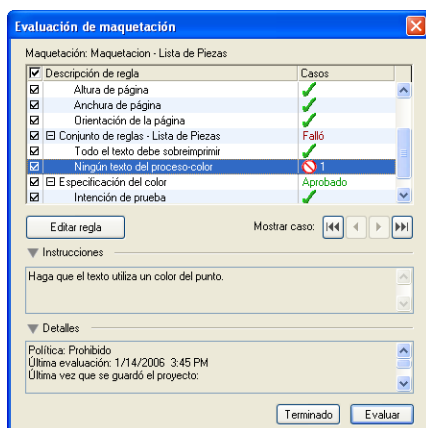
Para evaluar una maquetación:

- 1 Elija **Archivo → Job Jackets → Evaluar maquetación**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Evaluación de la maquetación**, donde se enumeran los conjuntos de reglas, especificaciones de maquetación y especificaciones de salida aplicables. Para expandir un conjunto de reglas, especificación de maquetación o especificación de salida y ver sus reglas componentes, haga clic en el icono extensor  al lado.



Use el cuadro de diálogo **Evaluación de la maquetación** para evaluar la maquetación activa contra los conjuntos de reglas, especificaciones de maquetación y especificaciones de salida.

- 2 Para editar la regla seleccionada, haga clic en su nombre y después haga clic en el botón **Editar regla**. Los cambios en la regla se graban en el archivo de Job Jackets y se aplican a todos los demás proyectos que usan esta ficha de trabajo.
- 3 Para indicar que una regla debe comprobarse, seleccione la casilla al lado de esa regla. Para indicar que todas las reglas de un conjunto, especificación de maquetación o especificación de salida deben comprobarse, seleccione la casilla al lado del nombre del conjunto de reglas, especificación de maquetación o especificación de salida.
- 4 Para evaluar la maquetación activa contra las reglas seleccionadas, haga clic en **Evaluar**. La columna **Casos** se actualizará para mostrar si el documento pasa cada comprobación de las reglas.
- 5 Para ver información más detallada sobre una regla infringida, haga clic en su nombre y después seleccione las casillas **Instrucciones** y **Detalles**. La casilla **Instrucciones** contiene las instrucciones proporcionadas por el creador de la regla, y la casilla **Detalles** proporciona información sobre el proyecto (por ejemplo, si se ha modificado desde la última evaluación).



El cuadro de diálogo **Evaluación de la maquetación** muestra cuáles reglas se han cumplido y cuáles se han infringido.

- 6 Para desplazarse a los puntos de la maquetación en los que se infringió alguna regla, haga clic en los botones **Mostrar caso**. Esto facilita arreglar las violaciones a las reglas. (Tenga en cuenta que esta funcionalidad no está disponible para todas las violaciones; por ejemplo, no hay “ubicación” para un tipo de soporte incorrecto.)



Puede configurar QuarkXPress para que evalúe automáticamente cada maquetación cuando se abre el proyecto, cuando se guarda, cuando se cierra y cuando la maquetación se envía a impresión. Encontrará más información en “Preferencias de los Job Jackets”.

BLOQUEO DE LOS JOB JACKETS

Para evitar que dos personas traten de editar un recurso al mismo tiempo, QuarkXPress bloquea los archivos de Job Jackets compartidos en las siguientes circunstancias:

- Cuando el usuario de un proyecto que comparte un archivo de Job Jackets abre el cuadro de diálogo **Editar ficha de trabajo** (**Archivo → Job Jackets → Editar ficha de trabajo**), QuarkXPress bloquea ese archivo de Job Jackets.
- Cuando un usuario abre el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menú **Utilidades**), QuarkXPress bloquea todos los archivos de Job Jackets que aparecen en el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets**.
- Cuando el usuario de un proyecto que comparte un archivo de Job Jackets crea, duplica, edita o suprime un recurso que está contenido en el archivo de Job Jackets compartido, QuarkXPress bloquea el archivo de Job Jackets. Por ejemplo, si Tara trabaja en un proyecto que comparte el archivo de Job Jackets “Lista de productos”, y elige **Edición → Colores** y comienza a modificar un color que está incluido en la ficha de trabajo del proyecto, QuarkXPress bloquea todos los recursos compartidos en el archivo de Job Jackets “Lista de productos” para que sólo Tara pueda modificarlos.

Cuando un archivo de Job Jackets está bloqueado:

- No se puede crear un proyecto a partir de una plantilla de ficha de trabajo que esté contenida en ese archivo de Job Jackets.
- No se puede vincular un proyecto al archivo de Job Jackets.
- No se puede abrir el cuadro de diálogo **Editar ficha de trabajo** (**Archivo → Job Jackets → Modificar ficha de trabajo**) en un proyecto que comparte el archivo de Job Jackets.
- Se puede abrir el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menú **Utilidades**), pero no se puede editar el archivo bloqueado de Job Jackets ni ninguna de sus fichas de trabajo.
- No se puede editar un recurso compartido en el archivo de Job Jackets. Por ejemplo, si Tara bloquea el archivo de Job Jackets “Lista de productos”, y Samuel selecciona **Edición → Colores** y trata de modificar un color que se encuentra en la ficha de trabajo del proyecto, el color se verá atenuado y no estará disponible sino hasta que Tara desbloquee el archivo de Job Jackets.
- No se puede añadir una maquetación ni cambiar el nombre de una maquetación existente en un proyecto que comparta el archivo de Job Jackets.
- No se puede editar una regla desde el cuadro de diálogo **Evaluación de la maquetación** (**Archivo → Job Jackets → Evaluar maquetación**).

Un archivo de Job Jackets bloqueado se desbloquea en los siguientes puntos:

- Cuando el usuario que lo bloqueó cierra el cuadro de diálogo **Editar ficha de trabajo**.

- Cuando el usuario que lo bloqueó cierra el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets**.
- Cuando el usuario que lo bloqueó termina de editar un recurso contenido en el archivo de Job Jackets compartido. Usando el ejemplo anterior, esto ocurriría cuando Tara hiciera clic en **Guardar** o en **Cancelar** en el cuadro de diálogo **Colores** después de modificar el color compartido.

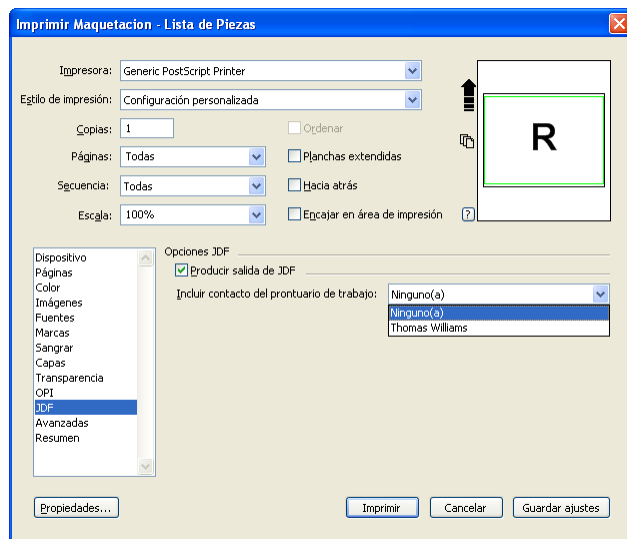


En virtud del bloqueo de los Job Jackets, es importante abrir los cuadros de diálogo **Editar ficha de trabajo** y **Gestor de Job Jackets** sólo cuando esto sea estrictamente necesario, y cerrarlos tan pronto como se concluya el trabajo que se necesite hacer el ellos.

Si abre el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menú **Utilidades**) y descubre que no puede editar el archivo de Job Jackets asociado con el proyecto, es probable que otro usuario haya bloqueado el archivo de Job Jackets.

IMPRESIÓN CON SALIDA EN JDF

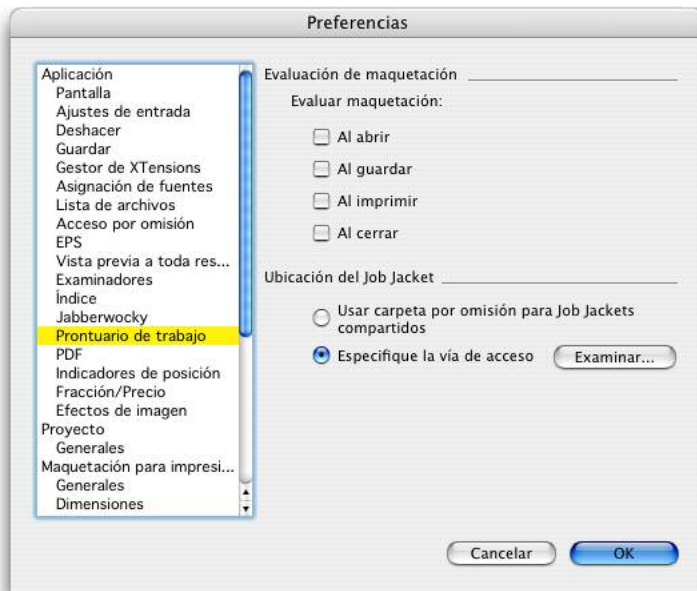
Cuando se manda imprimir un proyecto, ya se puede indicar si debe generarse y almacenarse un archivo JDF donde se guarde el archivo de salida. (Tenga en cuenta que si imprime directamente en el dispositivo de salida, no se generará el archivo JDF.)



Use el panel **JDF** del cuadro de diálogo **Imprimir** para especificar que debe incluirse información del Job Jackets en la salida, en la forma de un archivo XML que cumple con las especificaciones JDF.

PREFERENCIAS DE LOS JOB JACKETS

Use el panel **Job Jackets** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**) para especificar las preferencias respecto a la evaluación automática de las maquetaciones y la ubicación por omisión de los Job Jackets.



Use el panel **Job Jackets** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**) para especificar las preferencias respecto a la evaluación automática de las maquetaciones y la ubicación por omisión de los Job Jackets.

EVALUACIÓN DE LA MAQUETACIÓN

Use las opciones en el área **Evaluación de la maquetación** para controlar cuándo deberá QuarkXPress ejecutar automáticamente el comando **Archivo → Evaluar maquetación**. Por ejemplo, si selecciona **Al imprimir**, las maquetaciones se evaluarán siempre antes de enviarlas a impresión. Las opciones son:

- **Al abrir**
- **Al guardar**
- **Al imprimir**
- **Al cerrar**

UBICACIÓN DE LOS ARCHIVOS DE JOB JACKETS

Use las opciones en el área **Ubicación** para especificar dónde se almacenarán los archivos de Job Jackets. Por omisión, los archivos de Job Jackets se almacenan en la siguiente ubicación:

- Mac OS: carpeta “Documentos”
- Windows: carpeta “Mis documentos”

Para usar la ubicación anterior, haga clic en **Usar vía de acceso por omisión en los Job Jackets compartidos**. Para cambiar la ubicación donde se almacenarán por omisión los Job Jackets, haga clic en **Especificar vía de acceso**, haga clic en el botón **Seleccionar** y desplácese hasta el directorio de destino.

Capítulo 8: Composition Zones

Con QuarkXPress 7, los integrantes de grupos de trabajo pueden realizar tareas editoriales y de diseño en la misma maquetación simultáneamente. En este capítulo se muestra cómo las Composition Zones hacen más eficientes los flujos de trabajo existentes porque permiten a los miembros de los equipos trabajar en el mismo proyecto de QuarkXPress al mismo tiempo.

EXPLICACIÓN DE LAS COMPOSITION ZONES

Una *Composition Zones* es una maquetación o área definida por el usuario dentro de una maquetación que puede compartirse con otros usuarios de QuarkXPress. Las características de sincronización de QuarkXPress 7 proporcionan una forma de usar texto, imágenes y elementos uniformemente dentro de un proyecto. Cuando se modifica un caso del contenido sincronizado, todos los demás casos de ese contenido se actualizan. Las Composition Zones llevan esta funcionalidad un paso más adelante porque amplían el contenido sincronizado para incluir toda una maquetación o un área definida por el usuario dentro de una maquetación.



Para trabajar con Composition Zones en QuarkXPress, es necesario que el software CompositionZone XTensions esté cargado.

COMPOSITION ZONES EN ACCIÓN

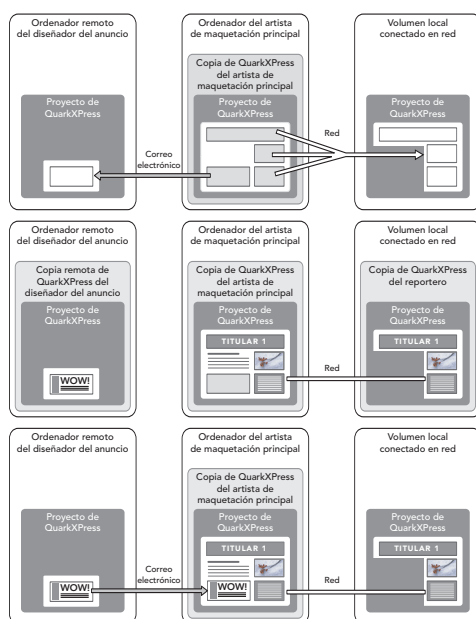
Imagine un artista de maquetación a cargo de los archivos de proyecto de QuarkXPress 7 para una revista. El artista de maquetación puede usar las Composition Zones para compartir contenido con redactores, editores, artistas gráficos y colaboradores externos que también usan QuarkXPress 7.

Antes de QuarkXPress 7, el artista de maquetación designaría el espacio para un anuncio y llenaría el área cuando llegara el material gráfico, tal vez como archivos EPS o PDF. Pero si el anuncio tuviera un error de ortografía u otro problema, el artista de maquetación tendría que avisar al creador del archivo para que éste creara la corrección y enviara un nuevo archivo.

Con QuarkXPress 7, el artista de maquetación puede “trazar” el área del proyecto para un anuncio usando la herramienta **Composition Zones** y después exportar esa Composition Zones como un archivo por separado. El archivo resultante incluye las especificaciones correctas, y este método ahorra pasos cuando el creador externo del anuncio recibe el archivo. El creador del anuncio

trabaja en QuarkXPress 7 para añadir el contenido y luego devuelve el archivo, junto con los gráficos y fuentes necesarios, al artista de maquetación. El artista de maquetación coloca entonces el archivo actualizado en la carpeta correspondiente y la maquetación se actualiza automáticamente para mostrar el anuncio. Y como la Composition Zones funciona exactamente igual que una maquetación de QuarkXPress, el artista de maquetación puede abrir el archivo para corregir errores de ortografía o realizar otros cambios.

Mientras tanto, el artista de maquetación puede designar otra Composition Zones para un artículo en la misma página que el anuncio. El artista de maquetación traza tres cuadros: uno para el título, otro para el cuerpo del artículo y uno más para una imagen. Usando la tecla Mayús para seleccionar los tres cuadros, el artista de maquetación crea un nuevo archivo de Composition Zones a partir de esos tres cuadros, exporta el archivo y le avisa al autor que el archivo está disponible en la carpeta compartida del personal en la red. Mientras el autor trabaja con el archivo y guarda cada versión actualizada, las actualizaciones se reflejan en el proyecto del artista de maquetación. Y, al igual que el anuncio, el artículo puede editarse después en el proyecto.



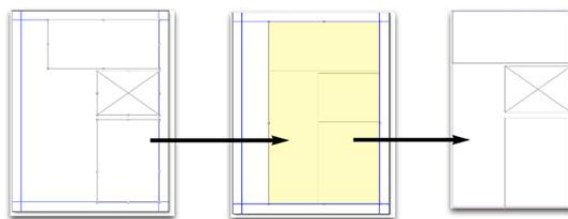
Arriba: El artista principal de maquetación exporta partes de un proyecto como Composition Zones; en seguida, envía un archivo por correo electrónico a un diseñador externo de anuncios y coloca otro archivo en un servidor conectado a una red local. **Centro:** El artista principal de maquetación, el reportero y el diseñador del anuncio trabajan cada quién en la parte que le corresponde de la página simultáneamente. **Abajo:** El diseñador del anuncio envía por correo electrónico el anuncio terminado al artista principal de maquetación, la página se actualiza automáticamente y la maquetación está terminada.

La situación anterior demuestra los usos principales de las Composition Zones, pero la característica permite también otras formas de colaboración en el flujo de trabajo. Por ejemplo, las Composition Zones pueden restringirse al proyecto en el que se definieron, y esto puede resultar conveniente por una serie de razones. Tal vez el artista de maquetación desee usar un anuncio en más de un lugar del proyecto, y el anuncio podría incluir varios cuadros de texto e imagen. No se puede usar la paleta **Contenido compartido** para sincronizar un grupo de elementos, pero si el artista de maquetación crea una Composition Zones basada en una selección de múltiples elementos, esa Composition Zones se sincroniza y está disponible para usarse en todo el proyecto. Quizá el artista de maquetación designe una maquetación para la revista impresa y otra maquetación en el mismo proyecto para una página Web que incluye el anuncio. El artista de maquetación puede restringir el uso de esta Composition Zones a este único proyecto, pero el anuncio se ve exactamente igual en la versión impresa y en la página Web.

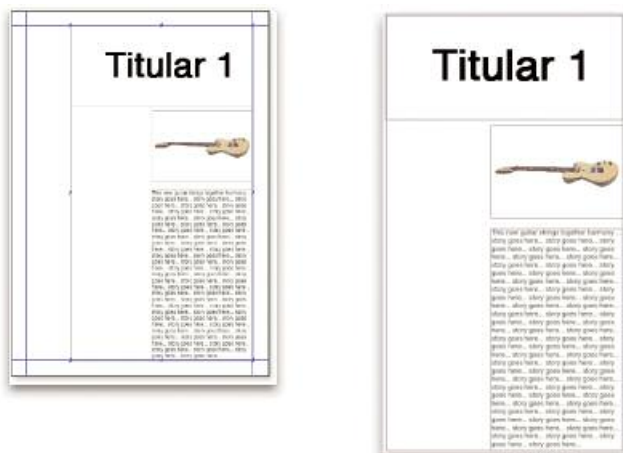
TERMINOLOGÍA DE LAS COMPOSITION ZONES

Los siguientes términos identifican diferentes componentes y condiciones de la característica Composition Zones en QuarkXPress 7. Las Composition Zones son únicas porque tienen las características de los *elementos* cuando se las coloca en una maquetación, pero también se comportan como *maquetaciones* cuando se edita su contenido.

- *Composition Zones*: Elemento que muestra el contenido de una maquetación que existe en otra parte. Una Composition Zones puede concebirse como una “ventana” a través de la cual se puede ver el contenido de una maquetación diferente. La maquetación mostrada en una Composition Zones se llama *maquetación de composición* (véase la siguiente definición). Cada Composition Zones obtiene su contenido de una (y sólo una) maquetación de composición. Las Composition Zones se ven con un tinte azul.
- *Maquetación de composición*: Tipo especial de maquetación que se usa solamente para proporcionar contenido a una Composition Zones. Una maquetación de composición puede concebirse como la maquetación que se ve a través de la “ventana” de una Composition Zones. Varias Composition Zones sincronizadas pueden mostrar el contenido de una sola maquetación de composición. Sin embargo, sólo una persona puede editar una maquetación de composición a la vez.

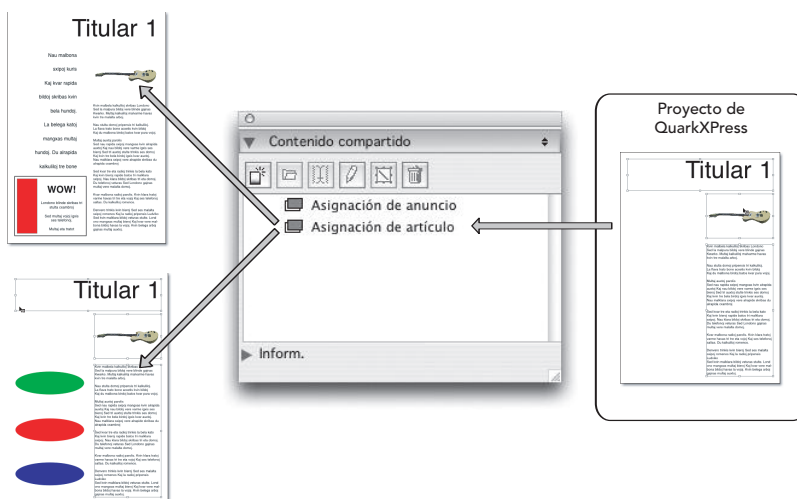


Cuando se crea una Composition Zones, QuarkXPress crea automáticamente una maquetación de composición para proporcionar contenido a esa Composition Zones.



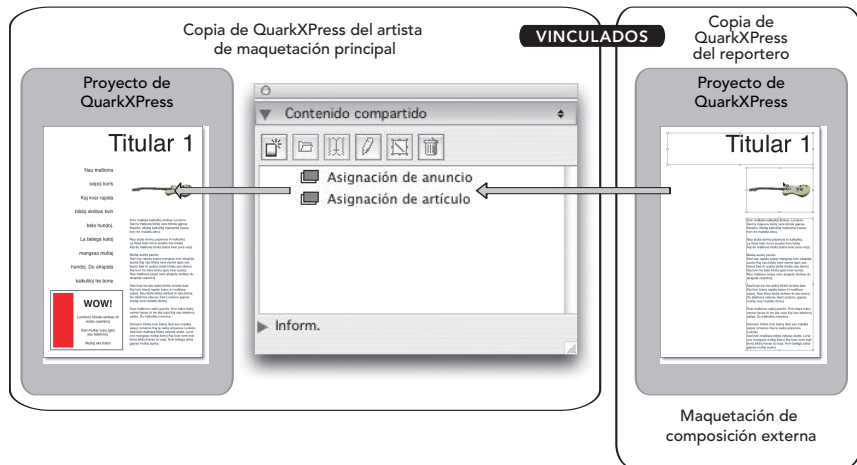
Cuando se añade contenido a una maquetación de composición, ésta actualiza automáticamente todas las Composition Zones correspondientes. Las actualizaciones se muestran en las Composition Zones de acuerdo con las preferencias que se establecen para las maquetaciones que contienen las Composition Zones (de inmediato, en el momento de imprimir o cuando se abre el proyecto).

- **Composition Zones original:** La maquetación o área definida por el usuario original a partir de la cual se creó la Composition Zones.
- **Composition Zones colocada:** Composition Zones que se ha colocado en una maquetación usando la paleta **Contenido compartido**.



Las maquetaciones de composición se enumeran en la paleta **Contenido compartido**. Puede usar esta paleta para colocar maquetaciones de composición en varias maquetaciones, ya se en el mismo proyecto o en otros.

- *Maquetación anfitriona original:* La maquetación donde se creó una Composition Zones.
- *Maquetación anfitriona:* Cualquier maquetación en la que se coloca una Composition Zones.
- *Maquetación de composición externa:* Maquetación de composición exportada como un proyecto independiente de QuarkXPress. Otro usuario puede editar una maquetación de composición externa y los cambios efectuados por ese usuario se actualizan en todas las maquetaciones anfitrionas.

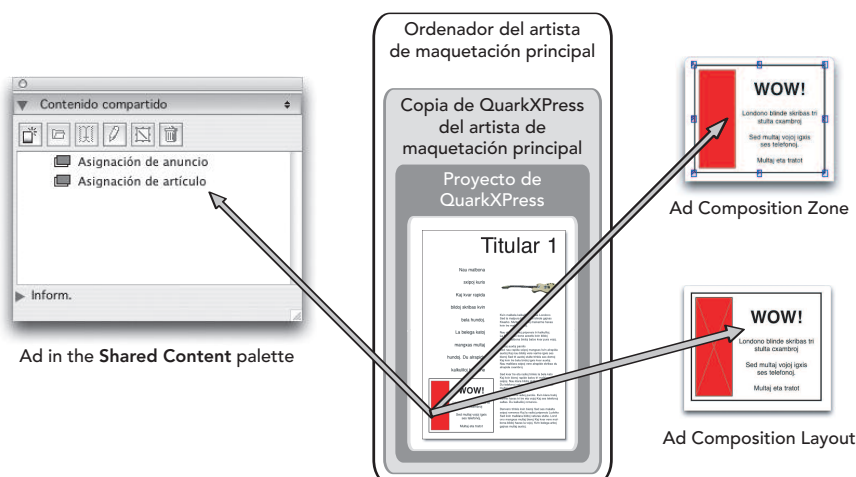


Cuando se exporta una maquetación de composición, otro usuario puede editar esa maquetación. Los cambios efectuados por el otro usuario pueden mostrarse automáticamente en todas las maquetaciones anfitrionas que contienen Composition Zones basadas en la maquetación de composición externa.

- *Maquetación de composición vinculable:* Cuando se designa una maquetación de composición vinculable dentro del proyecto, otros usuarios de QuarkXPress pueden vincularse al proyecto y usar esa maquetación de composición para colocar Composition Zones en sus maquetaciones. Sin embargo, los cambios efectuados en una maquetación de composición vinculable sólo pueden ocurrir dentro de la propia maquetación de composición vinculable (ya sea que usted los haga u otros usuarios que obtienen acceso a la maquetación anfitriona original). Las maquetaciones de composición vinculables se muestran en la ficha **Maquetaciones compartidas** del cuadro de diálogo **Configuración de colaboración** (menú **Archivo**).
- *Maquetación de composición para un solo proyecto:* Una maquetación de composición que sólo puede colocarse y editarse en el proyecto donde se creó la maquetación de composición.
- *Maquetación de composición vinculada:* Una maquetación de composición a la que se obtiene acceso vinculándola a un proyecto que contiene una maquetación de composición vinculable.

Las maquetaciones de composición vinculadas aparecen en la paleta **Contenido compartido** y en la ficha **Maquetaciones vinculadas** del cuadro de diálogo **Configuración de colaboración** (menú **Archivo**). Puede arrastrar maquetaciones de composición vinculadas de la paleta **Contenido compartido** a su maquetación para colocar Composition Zones.

- *Biblioteca de contenido compartido*: Parte “invisible” de un archivo de proyecto de QuarkXPress que contiene texto, imágenes, líneas, Composition Zones y otros elementos que pueden usarse en diferentes maquetaciones dentro de un proyecto. Cuando se cambia cualquier caso de un elemento sincronizado que se encuentra en la biblioteca de contenido compartido, todos los casos de ese elemento en todas las maquetaciones se actualizan automáticamente porque cada caso está vinculado a la versión maestra del elemento que se guarda en la biblioteca de contenido compartido. La biblioteca de contenido compartido también puede contener elementos no sincronizados.



Arriba, derecha: Una Composition Zones se ve como un elemento con controladores de manipulación en cualquier maquetación anfitriona. **Abajo, derecha:** Cuando se edita el contenido de una Composition Zones, es necesario abrir la maquetación de composición. **Izquierda:** La paleta **Contenido compartido** enumera las Composition Zones.

Después de que aprenda a crear una Composition Zones para un solo proyecto en la siguiente sección, aprenderá a hacer accesible una Composition Zones a diferentes usuarios y aprenderá también los atributos que diferencian las Composition Zones y las maquetaciones de composición de otros elementos y maquetaciones de QuarkXPress.

CREACIÓN DE UNA COMPOSITION ZONES

Puede usar tres métodos para crear una Composition Zones (y su correspondiente maquetación de composición):

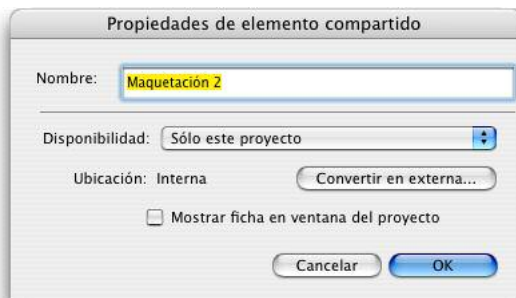
- Seleccionar varios objetos y después elegir **Elemento → Composition Zones → Crear**.
- Designar toda una maquetación como Composition Zones.
- Seleccionar la herramienta **Composition Zones** y trazar manualmente el contorno de la Composition Zones.

Los siguientes ejemplos demuestran los tres métodos para crear una Composition Zones, en este caso para uso exclusivo dentro de un proyecto (esto es, una *maquetación de composición para un solo proyecto*). En las secciones subsiguientes de este capítulo, aprenderá a designar una maquetación de composición para que otros usuarios puedan trabajar con ella en otros proyectos.

CREACIÓN DE UNA COMPOSITION ZONES A PARTIR DE LA SELECCIÓN DE VARIOS ELEMENTOS

Para crear una Composition Zones basada en una selección de varios elementos:

- 1 Seleccione la herramienta **Elemento** o **Contenido**, pulse la tecla Mayús y seleccione más de un elemento.
- 2 Elija **Elemento → Composition Zones → Crear**. Un marco azul delinea el contorno de la Composition Zones, y los controladores de tamaño del marco se asemejan a los controladores de tamaño de un grupo.
- 3 Para terminar de crear la Composition Zones, elija **Elemento → Compartir**, o abra la paleta **Contenido compartido** (menú **Ventana**) y haga clic en **Nuevo** . De un modo u otro, aparecerá el cuadro de diálogo **Propiedades de elemento compartido**.



Use el cuadro de diálogo **Propiedades de elemento compartido** para dar nombre a la maquetación de composición y designar la disponibilidad.

- 4 Introduzca el nombre de la maquetación de composición en el campo **Nombre**.
- 5 Elija **Sólo este proyecto** en el menú desplegable **Disponibilidad**.



Aprenderá sobre la **Disponibilidad** en “Compartir una maquetación de composición” más adelante.

- 6 Seleccione **Mostrar ficha en ventana del proyecto** para proporcionar acceso a la maquetación de composición desde la ficha de la maquetación en la parte inferior de la ventana del proyecto.
- 7 Haga clic en **OK** para guardar la maquetación de composición.

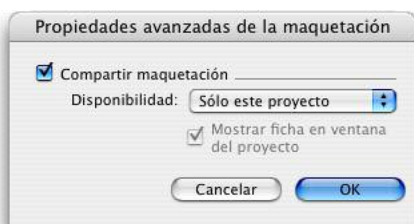


Si la posición de uno o más elementos seleccionados está bloqueada (**Elemento → Bloquear → Bloquear posición**), no podrá crear una Composition Zones. Sin embargo, puede crear una Composition Zones si el contenido está bloqueado en uno o más elementos seleccionados (**Elemento → Bloquear → Bloquear contenido del relato** o **Elemento → Bloquear → Bloquear contenido de imagen**).

CREACIÓN DE UNA COMPOSITION ZONES A PARTIR DE UNA MAQUETACIÓN

Para crear una Composition Zones basada en toda una maquetación:

- 1 Abra la maquetación que desea designar como Composition Zones (en este ejemplo, la “Maquetación 1”).
- 2 Elija **Maquetación → Propiedades avanzadas de la maquetación**.
- 3 Seleccione **Compartir maquetación**.



Use el cuadro de diálogo **Propiedades avanzadas de la maquetación** para especificar que desea compartir una maquetación de composición que se basa en una maquetación entera.

- 4 Elija **Sólo este proyecto** en el menú desplegable **Disponibilidad**.

- 5 Seleccione **Mostrar ficha en ventana del proyecto** para facilitar el acceso a la maquetación de composición desde la ficha de la maquetación en la parte inferior de la ventana del proyecto. Si deselecciona **Mostrar ficha en ventana del proyecto**, puede obtener acceso a la maquetación de composición seleccionando la Composition Zones y eligiendo **Elemento → Composition Zones → Editar**.
- 6 Haga clic en **OK**. La maquetación de composición aparecerá en la paleta **Contenido compartido**.

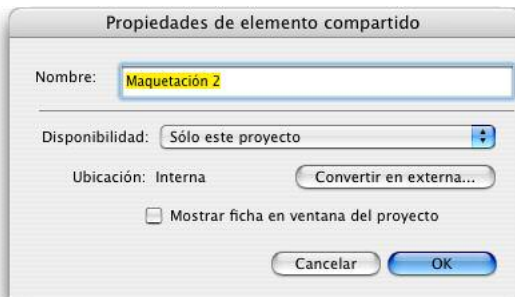


Una maquetación de composición puede contener múltiples páginas. Use el menú **Página** o la paleta **Maquetación de páginas** para añadir, suprimir o mover las páginas.

CREACIÓN DE UNA COMPOSITION ZONES CON LA HERRAMIENTA COMPOSITION ZONES

Para definir manualmente una Composition Zones:

- 1 Seleccione la herramienta **Composition Zones** en la paleta **Herramientas**.
- 2 Arrastre para trazar la Composition Zones.
- 3 Para terminar de crear la Composition Zones, elija **Elemento → Compartir**, o abra la paleta **Contenido compartido** (menú **Ventana**) y haga clic en **Nuevo** . De un modo u otro, aparecerá el cuadro de diálogo **Propiedades de elemento compartido**.



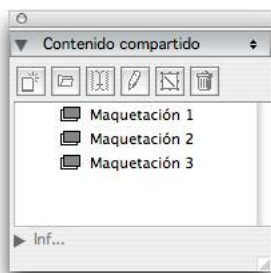
Use el cuadro de diálogo **Propiedades de elemento compartido** para dar nombre a la maquetación de composición, designar la disponibilidad y especificar si se mostrará una ficha en la parte inferior de la ventana del proyecto.

- 4 Introduzca el nombre de la maquetación de composición en el campo **Nombre**.
- 5 Elija **Sólo este proyecto** en el menú desplegable **Disponibilidad**.
- 6 Haga clic en **OK**. La maquetación de composición aparecerá en la paleta **Contenido compartido**.

COLOCACIÓN DE UNA COMPOSITION ZONES

Después de añadir una maqueta de composición a la paleta **Contenido compartido**, puede colocar en una página una Composition Zones basada en esa maqueta de composición. Para colocar una Composition Zones:

- 1 Abra la paleta **Contenido compartido** (menú **Ventana**).



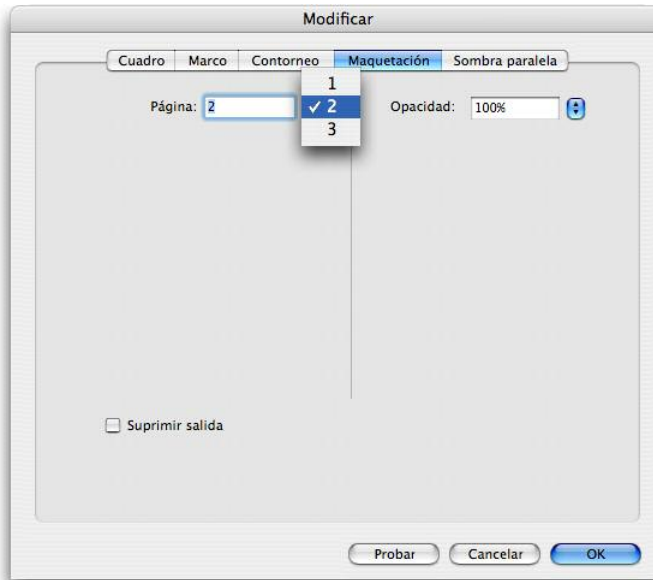
La paleta **Contenido compartido** contiene una lista de las maquetaciones de composición, así como de otro contenido compartido.

- 2 Seleccione la maqueta de composición que desea colocar.
- 3 Arrastre la maqueta de composición de la paleta **Contenido compartido** a la maqueta. Una vez colocada la entrada, puede repositionar la Composition Zones.

GESTIÓN DE MÚLTIPLES PÁGINAS EN UNA COMPOSITION ZONES COLOCADA

Una maqueta de composición puede contener múltiples páginas. Sin embargo, una Composition Zones basada en esa maqueta de composición sólo puede mostrar una página a la vez. Si desea mostrar varias páginas de una maqueta de composición que tiene múltiples páginas, deberá colocar una Composition Zones por cada página. Por ejemplo, una maqueta de composición de tres páginas requeriría colocar tres veces la Composition Zones y especificar una página en cada colocación. Para indicar la página que se mostrará en una Composition Zones:

- 1 Seleccione la Composition Zones.
- 2 Elija **Elemento** → **Modificar**, y haga clic en la ficha **Maquetación**.
- 3 Elija una página en el menú desplegable **Página**.



Use el menú desplegable **Página** en la ficha **Maquetación** del cuadro de diálogo **Modificar** para mostrar una página específica de una maquetación de composición en la Composition Zones colocada.

4 Haga clic en **OK**.

COMPARTIR UNA MAQUETACIÓN DE COMPOSICIÓN

Puede especificar compartir cuando cree una maquetación de composición, y modificar después las especificaciones para compartir. Las opciones para compartir incluyen:

- *Compartir de manera sincronizada y modificable entre proyectos:* Puede exportar una maquetación de composición en un archivo de proyecto independiente que puede abrirse y editarse libremente, que se denomina *maquetación de composición externa*. Otros proyectos pueden vincularse a un archivo de proyecto que contiene una maquetación de composición externa, y los usuarios pueden trabajar en esa maquetación para crear Composition Zones.
- *Compartir de manera sincronizada y vinculada entre proyectos:* Puede convertir las maquetaciones de composición internas en vinculables. Esto significa que otros proyectos pueden vincularse al proyecto que contiene la maquetación de composición interna y usarla para crear Composition Zones.
- *Compartir en un solo proyecto:* Puede limitar el uso de la maquetación de composición al proyecto que la contiene (esto es, *una maquetación para un solo proyecto*).



Vincular o abrir. Cuando se *vincula* a un proyecto, puede crear Composition Zones a partir de cualquier maqueta- ción de composición compartida en ese proyecto. Sin embargo, no puede editar una maqueta- ción de composición a menos que *abra* el proyecto que contiene dicha maqueta- ción. Varios usuarios pueden vincularse simultáneamente a un proyecto que contiene una maqueta- ción de composición, pero sólo una persona a la vez puede abrir el proyecto y editar la maqueta- ción.

Los controles para compartir están disponibles en varios cuadros de diálogo, y los cambios efectuados en los diferentes controles se integran de manera uniforme.

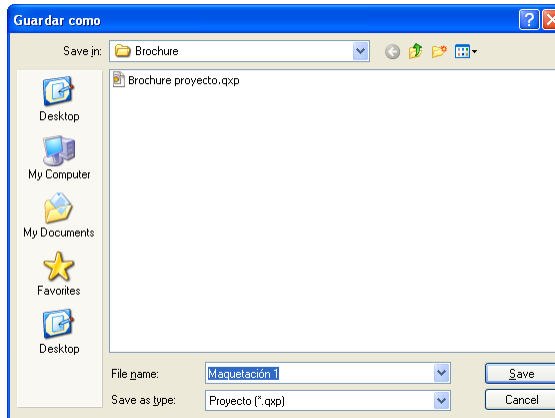
COMPARTIR UNA MAQUETACIÓN DE COMPOSICIÓN PARA EDICIÓN

Si desea que otros usuarios puedan modificar la maqueta- ción de composición como un archivo por separado, cree una *maqueta- ción de composición externa*. Cuando un usuario edita esta maqueta- ción de composición externa, el con- tenido se actualiza en la *maqueta- ción anfitriona original* a partir de la cual se creó la maqueta- ción de composición (además, se actualiza en otros proyectos que se vinculan a la maqueta- ción de composición externa). Las actualizaciones se muestran en las Composition Zones de acuerdo con las preferencias que se establecen para las maqueta- ciones que contienen las Composition Zones (de inmediato, al abrirlas o en el momento de imprimirlas).

La herramienta para crear todas las maqueta- ciones de composición externas es el botón **Convertir en externa** en el cuadro de diálogo **Propiedades de elemento compartido**. El cuadro de diálogo **Propiedades de elemento compartido** apa- rece cuando se crea una maqueta- ción de composición basada en una selección múltiple o usando la herramienta **Composition Zones** y haciendo clic en **Nuevo** en la paleta **Contenido compartido** o eligiendo **Elemento → Compartir**. En el caso de las maqueta- ciones de composición existentes, el acceso al botón **Convertir en externa** se hace por medio de la paleta **Contenido compartido**.

Para crear una maqueta- ción de composición externa desde la paleta **Contenido compartido**:

- 1 Abra la paleta **Contenido compartido**.
- 2 Seleccione la maqueta- ción de composición en la paleta **Contenido compartido**.
- 3 Haga clic en el botón **Editar** .
- 4 En el cuadro de diálogo **Propiedades de elemento compartido**, haga clic en **Convertir en externa**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Guardar como**.



Después de hacer clic en **Convertir en externa**, use el cuadro de diálogo **Guardar como** para especificar el nombre y ubicación del archivo de la maqueta de composición externa.

- 5 Introduzca un nombre de archivo, elija una ubicación y haga clic en **Guardar**. La maqueta de composición externa se crea como un proyecto separado de QuarkXPress.



Cuando seleccione la Composition Zones externa en la paleta **Contenido compartido** y haga clic en **Editar**, el botón cambia a **Convertir en interna**.

COMPARTIR UNA MAQUETACIÓN DE COMPOSICIÓN PARA COLOCACIÓN (PERO NO PARA EDICIÓN)

Para usar contenido de manera congruente y uniforme entre proyectos, pero limitando la capacidad de editar a la maqueta anfitriona original, especifique la opción de compartir usando uno de los siguientes dos métodos.

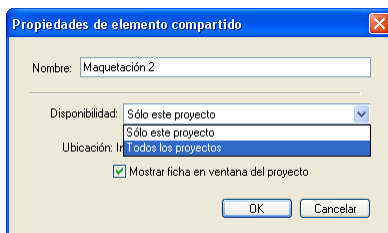
Para especificar la opción de compartir desde la paleta **Contenido compartido**:

- 1 Abra la paleta **Contenido compartido** (menú **Ventana**).



Use la paleta **Contenido compartido** para compartir una maqueta de composición para colocación.

- 2 Seleccione la maquetaación de composiación y haga clic en **Editar**  para abrir el cuadro de diálogo **Propiedades de elemento compartido**.



El menú desplegable **Disponibilidad** es el mismo en los cuadros de diálogo **Propiedades avanzadas de la maquetaación** y **Propiedades de elemento compartido**.

- 3 Elija **Todos los proyectos** en el menú desplegable **Disponibilidad**.
- 4 Haga clic en **OK**.

Para especificar la opción de compartir desde la maquetaación de composiación:

- 1 Abra la maquetaación de composiación y elija **Maquetación → Propiedades avanzadas de la maquetaación**. O pulse Control y haga clic/haga clic con el botón derecho en la ficha de la maquetaación de composiación en la parte inferior de la ventana del proyecto y elija **Propiedades avanzadas de la maquetaación**. La ficha de la maquetaación está disponible si se seleccionó **Mostrar ficha en ventana del proyecto** en los cuadros de diálogo **Propiedades de elemento compartido** o **Propiedades avanzadas de la maquetaación**.



Use el menú desplegable **Disponibilidad** en el cuadro de diálogo **Propiedades avanzadas de la maquetaación** para especificar el acceso.

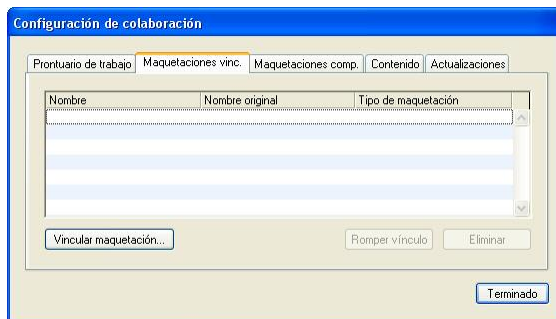
- 2 La lista **Disponibilidad** incluye **Todos los proyectos** y **Sólo este proyecto**. Elija **Todos los proyectos** para que otros usuarios puedan vincularse al proyecto activo y colocar esta Composition Zones. Encontrará más información en “Vinculación a una maquetaación de composiación en otro proyecto” a continuación.
- 3 Haga clic en **OK**.

VINCULACIÓN A UNA MAQUETACIÓN DE COMPOSICIÓN EN OTRO PROYECTO

Cuando una maqueta de composición tiene un ajuste de **Disponibilidad de Todos los proyectos**, es una *maqueta de composición* vinculable. Otros usuarios pueden vincularse a la maqueta de composición vinculable desde otro proyecto y colocar la maqueta de composición vinculable en una de las maquetaciones de ese proyecto como Composition Zones.

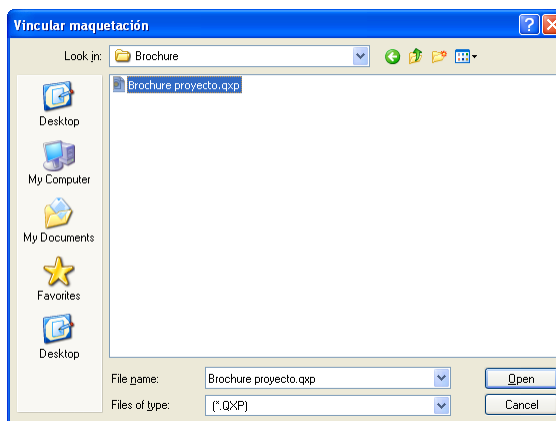
Para establecer un vínculo a un proyecto que contiene maquetaciones de composición vinculables:

- 1 Con un proyecto abierto, elija **Archivo → Configuración de colaboración** para abrir el cuadro de diálogo **Configuración de colaboración**.
- 2 Haga clic en la ficha **Maquetaciones vinculadas**.



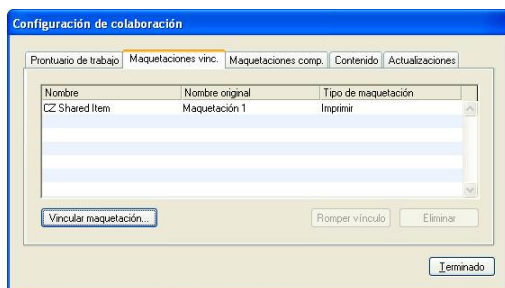
Use la ficha **Maquetaciones vinculadas** del cuadro de diálogo **Configuración de colaboración** para acceder a las maquetaciones de composición vinculables en otros proyectos.

- 3 Haga clic en el botón **Vincular maquetación**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Vincular maquetación**.



Use el cuadro de diálogo **Vincular maquetación** para seleccionar un proyecto desde el cual se pueda acceder a maquetaciones de composición vinculables.

- 4 Seleccione el proyecto que contiene las maquetaciones de composición vinculables que desea añadir a su proyecto, y haga clic en **Abrir**.
- 5 Las maquetaciones de composición vinculables en el proyecto al cual se ha vinculado se muestran en el cuadro de diálogo **Configuración de colaboración** y en la paleta **Contenido compartido**.



La ficha **Maquetaciones vinculadas** en el cuadro de diálogo **Configuración de colaboración** contiene una lista de las maquetaciones de composición vinculables de otros proyectos.



Puede colocar cualquier maquetación de composición vinculada en las maquetaciones del proyecto activo. Cuando se coloca una maquetación de composición vinculada, la Composition Zones resultante se parece a una imagen importada porque se puede ver la Composition Zones, pero no se puede editar su contenido. Sin embargo, se pueden editar los atributos de la Composition Zones del mismo modo en que se editan los atributos de un cuadro de imagen.

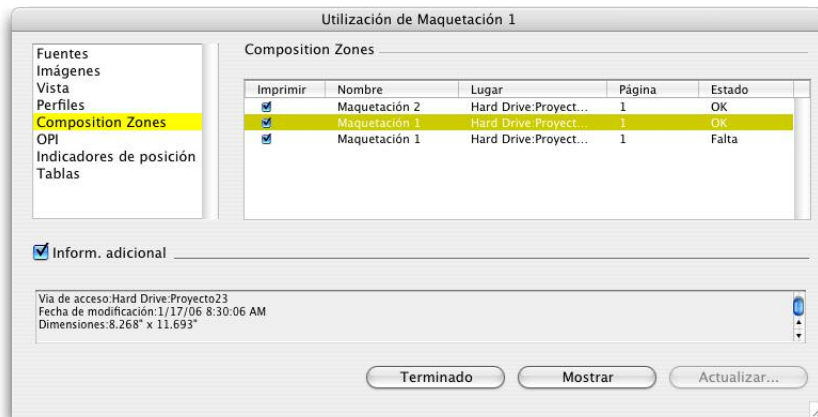
Encontrará más información sobre los controles de la opción compartir del cuadro de diálogo **Configuración de colaboración** en “Explicación de la configuración de colaboración” más adelante.

SEGUIMIENTO DE LAS ACTUALIZACIONES EN UNA COMPOSITION ZONES

QuarkXPress da seguimiento a las Composition Zones usando los mismos métodos empleados para dar seguimiento a las imágenes importadas.

- Si mueve una maquetación de composición externa a una carpeta diferente, abra un proyecto que esté vinculado a la maquetación de composición y elija **Utilidades → Utilización**; el cuadro de diálogo **Utilización** mostrará **Faltante** en el panel **Composition Zones**. Sin embargo, puede desplazarse hasta el archivo correcto para actualizar de nuevo el vínculo.
- Si deselecciona todas las opciones de actualización en la ficha **Actualizaciones** del cuadro de diálogo **Configuración de colaboración** y edita una maquetación de composición externa vinculada a su proyecto de QuarkXPress, el cuadro de diálogo **Utilización** mostrará **Modificada** en la panel **Composition Zones**. Como ocurre con las imágenes, se puede actualizar el estado.

- Si la maquetaación de composiación no se modifica y se ubica en la misma carpeta que el proyecto de QuarkXPress o dentro de la carpeta desde la cual se originó la maquetaación de composiación, el cuadro de diálogo **Utilización** mostrará **OK** en la panel **Composition Zones**.



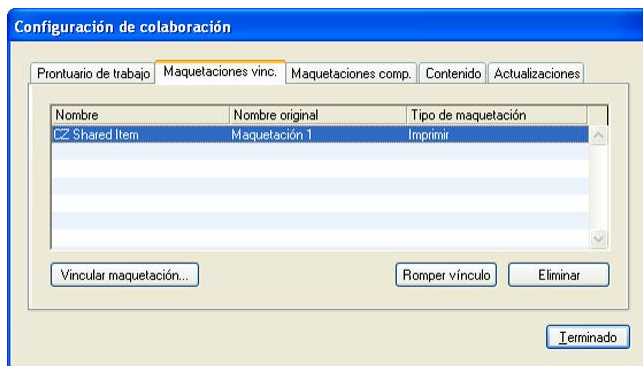
El panel **Composition Zones** del cuadro de diálogo **Utilización** (menú **Utilidades**) muestra las Composition Zones en la maquetaación activa.

- **Desvinculada** indica que la **Disponibilidad** se cambió de **Todos los proyectos** a **Sólo este proyecto** en la maquetaación anfitriona original.
- **No disponible** indica que la Composition Zones no puede actualizarse, tal vez porque se cambió el tipo de maquetaación de impresión a Web.

RECUPERACIÓN DEL CONTENIDO DE UNA MAQUETACIÓN DE COMPOSICIÓN EXTERNA

Si pierde una maquetaación de composiación externa (quizá porque alguien la suprimió de la red), las Composition Zones basadas en esa maquetaación de composiación se verán como **Faltantes** en el panel **Composition Zones** del cuadro de diálogo **Utilización** (menú **Utilidades**). Sin embargo, seguirá teniendo acceso al contenido y podrá crear una nueva maquetaación de composiación a partir de cualquier maquetaación anfitriona que use la maquetaación de composiación faltante. Para recuperar el contenido de una maquetaación de composiación externa que se ha perdido:

- 1 Abra una maquetaación con una Composition Zones basada en la maquetaación de composiación faltante.
- 2 Elija **Archivo** → **Configuración de colaboración**.
- 3 Haga clic en la ficha **Maquetaciones vinculadas**.
- 4 Seleccione la maquetaación de composiación faltante.
- 5 Haga clic en **Romper vínculo**.



Use el botón **Romper vínculo** en la ficha **Maquetaciones vinculadas** del cuadro de diálogo **Configuración de colaboración** para cortar la conexión con la maquetación anfitriona original a partir de la cual se estableció el vínculo.

- La maquetación de composición será eliminada de la ficha **Maquetaciones vinculadas** y una nueva maquetación de composición se añadirá a la ficha **Maquetaciones compartidas** del cuadro de diálogo **Configuración de colaboración**. Aunque el nombre de esta maquetación de composición es el mismo en la paleta **Contenido compartido**, realmente se transforma en una nueva maquetación de composición con **Disponibilidad** restringida a **Sólo este proyecto**. Entonces podrá colocar y editar la maquetación de composición.

Encontrará más información sobre cómo romper y eliminar los vínculos de una maquetación de composición en “Desincronizar y cambiar vínculos de Composition Zones y maquetaciones de composición” más adelante.

EDITAR UNA MAQUETACIÓN DE COMPOSICIÓN

Cuando se edita una maquetación de composición, se puede cambiar el contenido y ajustar los atributos a nivel de la maquetación.

Para editar el contenido de una maquetación de composición:

- En un archivo de maquetación de composición externa, elija **Archivo → Abrir**.
- En una maquetación de composición dentro del proyecto de QuarkXPress, haga clic en el nombre de la maquetación en la ficha **Maquetación** en la parte inferior de la ventana del proyecto (disponible si se selecciona **Mostrar ficha en ventana del proyecto**).

Si el nombre de la maquetación de composición no aparece en la ficha de la maquetación, tendrá que seleccionar una Composition Zones colocada que se base en la maquetación de composición (o la Composition Zones original) y elegir **Elemento → Composition Zones → Editar**.

3 Cuando aparezca la maqueta de composición, todo el contenido de la maqueta de composición estará disponible para editarlo. Puede usar los comandos de menús y paletas para modificar texto, gráficos y elementos, así como las herramientas para añadir contenido.

4 Elija **Archivo → Guardar** para que los cambios se reflejen en la maqueta original (y en cualesquiera otras maquetas en las que la maqueta de composición externa haya sido vinculada y colocada).

Si está editando una maqueta de composición para un solo proyecto, simplemente con cerrar la ventana se actualiza el contenido en la Composition Zones.

Para editar los atributos de una maqueta de composición:

1 Abra el archivo de maqueta de composición externa (**Archivo → Abrir**) o active la maqueta de composición por medio de la ficha de la maqueta o **Elemento → Composition Zones → Editar**.

2 Elija **Maquetación → Propiedades de la maqueta** para abrir el cuadro de diálogo **Propiedades de la maqueta**.



Use el cuadro de diálogo **Propiedades de la maqueta** para modificar el tamaño y orientación de la página (y configurar una maqueta con páginas enfrentadas).

3 En los tipos de maqueta para impresión, confirme o cambie el tamaño, orientación y ajustes de páginas enfrentadas, y haga clic en **OK**.

4 En los tipos de maqueta para Web, confirme o cambie el fondo y los colores de los vínculos, el tamaño de la maqueta y la imagen de fondo (si la hay), y haga clic en **OK**.



Puede cambiar el tipo de maquetaación en el cuadro de diálogo **Propiedades de la maquetaación**, pero podría perder contenido y ajustes. Y esto hará que la maquetaación de composiación **No Esté Disponible** dentro del cuadro de diálogo **Utilización** (menú **Utilidades**) de otros proyectos de QuarkXPress vinculados a la maquetaación de composiación.

Una maquetaación de composiación puede contener múltiples páginas.

EDITAR EL CONTENIDO DE UNA MAQUETACIÓN DE COMPOSICIÓN PARA UN SOLO PROYECTO

Una *maquetaación de composiación para un solo proyecto* está restringida al proyecto en el que se creó. El método para acceder a una maquetaación de composiación para editarla está determinado por el ajuste **Mostrar ficha en ventana del proyecto** en el cuadro de diálogo **Propiedades avanzadas de la maquetaación**. Cuando se selecciona **Mostrar ficha en ventana del proyecto**, se accede a la maquetaación de composiación desde la ficha **Maquetaación** en la parte inferior de la ventana del proyecto. Simplemente haga clic en la ficha para activar la maquetaación de composiación para editar el contenido y los atributos de la maquetaación.

Si no selecciona **Mostrar ficha en ventana del proyecto**, tiene que seleccionar la **Composition Zones** original y elegir **Elemento → Composition Zones → Editar**. Aparecerá la maquetaación de composiación.

Para una maquetaación de composiación creada a partir de una maquetaación entera, seleccione **Mostrar ficha en ventana del proyecto** en el cuadro de diálogo **Propiedades avanzadas de la maquetaación** para que pueda acceder a la maquetaación con facilidad. De lo contrario, tiene que seleccionar la maquetaación de composiación en la paleta **Contenido compartido**, hacer clic en **Editar** y seleccionar **Mostrar ficha en ventana del proyecto**.

Una vez que aparezca la maquetaación de composiación, podrá editar su contenido como se describió anteriormente en “Editar una maquetaación de composiación”.

EDITAR LOS ATRIBUTOS DE UNA COMPOSITION ZONES

Las **Composition Zones** son elementos. Se asemejan a las imágenes importadas porque se pueden especificar muchos atributos similares mediante el cuadro de diálogo **Modificar** (menú **Elemento**). Pero, al igual que una imagen importada, la maquetaación de composiación permanece intacta. Por ejemplo, puede especificar un valor de **Ángulo** en la ficha **Cuadro** y crear una sombra paralela para una **Composition Zones** particular. Sin embargo, la maquetaación de composiación no cambia y otras **Composition Zones** colocadas pueden tener diferentes valores. Para editar los atributos de una **Composition Zones**:

- 1 Seleccione una **Composition Zones**.
- 2 Elija **Elemento → Modificar**.



Use el cuadro de diálogo **Modificar** para editar los atributos de una Composition Zones.

- 3 Use la ficha **Cuadro** del cuadro de diálogo **Modificar** para especificar la posición, tamaño, alineación, color, opacidad y capacidad de impresión.
- 4 Use las fichas **Marco**, **Contorneo** y **Sombra paralela** para realizar otros ajustes estructurales.
- 5 Use la ficha **Maquetación** para navegar entre páginas, suprimir o habilitar la impresión y ajustar la opacidad de la maquetación.
- 6 Después de realizar los cambios, haga clic en **OK**.

DESINCRONIZAR Y CAMBIAR LOS VÍNCULOS DE LAS COMPOSITION ZONES Y MAQUETACIONES DE COMPOSICIÓN

Puede desincronizar Composition Zones individuales o maquetación de composición para romper el vínculo entre esa maquetación de composición y las Composition Zones en el proyecto.

DESINCRONIZAR UNA COMPOSITION ZONES

Cuando se desincroniza una Composition Zones, su maquetación de composición sigue estando disponible en el proyecto. Para desincronizar una Composition Zones:

- 1 Seleccione la Composition Zones en la ventana de la maquetación.
- 2 Elija **Elemento → Desincronizar**. La maquetación de composición se queda en la paleta **Contenido compartido** y en la ficha **Maquetaciones compartidas** del cuadro de diálogo **Configuración de colaboración** para uso futuro. Sin embargo, los cambios subsiguientes en la Composition Zones desincronizada en la ventana de la maquetación ya no se sincronizarán.

DESINCRONIZAR UNA MAQUETACIÓN DE COMPOSICIÓN

Cuando se desincroniza una maquetación de composición, QuarkXPress rompe el vínculo entre esa maquetación de composición y todas las Composition Zones existentes basadas en esa maquetación de composición. Para desincronizar todos los casos de una Composition Zones en un proyecto, seleccione la maquetación de composición en la paleta **Contenido compartido**, y haga clic en el botón **Desincronizar todo** . Sin embargo, si posteriormente cambia la maquetación de composición y coloca una nueva Composition Zones basada en ella, la nueva Composition Zones reflejará el cambio.

ROMPER EL VÍNCULO CON UNA MAQUETACIÓN DE COMPOSICIÓN

Si el proyecto de QuarkXPress contiene una Composition Zones vinculada a una maquetación de composición en otro proyecto, tal vez convenga usar la Composition Zones para un propósito diferente, sin recibir actualizaciones cuando se realicen cambios en el proyecto que contiene la maquetación de composición. Cuando se rompe el vínculo, la Composition Zones se queda en la biblioteca de contenido compartido y sigue estando disponible en la paleta **Contenido compartido**.

Para romper el vínculo entre una Composition Zones y su correspondiente maquetación de composición:

- 1 Elija **Archivo → Configuración de colaboración**.
- 2 Seleccione la maquetación de composición en la ficha **Maquetaciones vinculadas**, y haga clic en **Romper vínculo**.
- 3 Haga clic en **Terminado**. La maquetación de composición se eliminará de la ficha **Maquetaciones vinculadas**, y una nueva maquetación de composición se añadirá a la ficha **Maquetaciones compartidas** del cuadro de diálogo **Configuración de colaboración**. La maquetación de composición se conserva en la biblioteca de contenido compartido.

ELIMINAR UNA MAQUETACIÓN DE COMPOSICIÓN VINCULADA

Eliminar una maquetación de composición vinculada es similar a romper el vínculo con una maquetación de composición vinculada. La diferencia radica en que cuando se elimina una maquetación de composición vinculada, la maquetación de composición se elimina de la biblioteca de contenido compartido y, por tanto, deja de aparecer en la paleta **Contenido compartido**. Puede usar el botón **Eliminar** en el cuadro de diálogo **Configuración de colaboración** para eliminar el vínculo con una maquetación de composición vinculada y usar el botón **Suprimir** en la paleta **Contenido compartido** para eliminar de la paleta **Contenido compartido** las Composition Zones vinculadas. De un modo u otro, la maquetación de composición se eliminará de la paleta **Contenido compartido**.

Para eliminar una maquetación de composición vinculada:

- 1 Elija **Archivo → Configuración de colaboración**.
- 2 Seleccione la maquetación de composición en la ficha **Maquetaciones vinculadas**.
- 3 Haga clic en **Eliminar**.



El botón **Eliminar** sólo puede usarse con maquetaciones de composición vinculadas.

Después de eliminar una maquetación de composición vinculada, la Composition Zones se conserva en la página de la maquetación, de modo que puede elegir **Elemento → Compartir** para añadir de nueva cuenta la Composition Zones a la paleta **Contenido compartido**.

SUPRIMIR UNA MAQUETACIÓN DE COMPOSICIÓN

Para suprimir una maquetación de composición:

- 1 Abra la paleta **Contenido compartido**.
- 2 Seleccione la maquetación de composición en la paleta y haga clic en **Suprimir** .



El botón **Eliminar** en la ficha **Maquetaciones vinculadas** tiene el mismo efecto que el botón **Suprimir** en la paleta **Contenido compartido**. Ambos controles eliminan la maquetación de composición de la paleta **Contenido compartido** del proyecto, pero aún puede volver a añadirse la maquetación de composición de la ventana de la maquetación a la paleta **Contenido compartido** si se elige **Elemento → Compartir** y se especifica **Disponibilidad**.

Si suprime una Composition Zones de la ventana de la maquetación (**Elemento → Suprimir**), su maquetación de composición seguirá conservándose en la paleta **Contenido compartido**.

CONVERTIR UNA COMPOSITION ZONES EN UNA IMAGEN

Para crear un archivo de imagen externo a partir de una Composition Zones, elija **Elemento → Composition Zones → Convertir en imagen**. Esta acción usa el estilo predeterminado de salida EPS para crear un archivo EPS en la carpeta del proyecto y sustituye la Composition Zones colocada con ese archivo EPS.

Antes de convertir una Composition Zones en una imagen, la Composition Zones aparece en el panel **Composition Zones** del cuadro de diálogo **Utilización** (menú **Utilidades**). Pero cuando se elige **Elemento → Composition Zones → Convertir en imagen**, un mensaje de advertencia indica que la Composition Zones se desincronizará. La imagen resultante aparece en la panel **Imagen** del cuadro de diálogo **Utilización**. Sin embargo, la maquetación de composición se conserva en la paleta **Contenido compartido**.

USO DE CONFIGURACIÓN DE COLABORACIÓN

El cuadro de diálogo **Configuración de colaboración** (menú **Archivo**) incluye ajustes de colaboración que se aplican a todo el proyecto. Puede usar estos ajustes para hacer lo siguiente:

- Establecer vínculos a maquetaciones de composición en proyectos externos.
- Ver información sobre maquetaciones de composición compartidas en el proyecto activo.
- Compartir Job Jackets.
- Importar texto o imágenes en la biblioteca de contenido compartido.
- Eliminar texto o imágenes importados por medio del cuadro de diálogo **Configuración de colaboración**.
- Especificar la frecuencia con que se actualizará el proyecto activo con los cambios realizados en el contenido vinculado o las especificaciones de los Job Jackets.

VINCULACIÓN A OTROS PROYECTOS

La colaboración funciona en ambos sentidos. Puede crear maquetaciones de composición y poner esas maquetaciones de composición a la disposición de otros integrantes del equipo, y puede establecer vínculos con proyectos que contienen maquetaciones de composición vinculables.



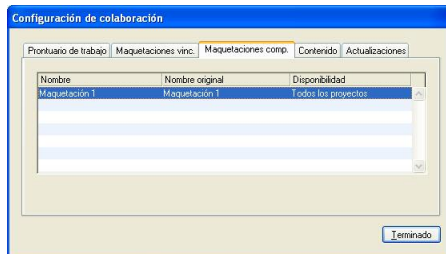
Use la ficha **Maquetaciones vinculadas** del cuadro de diálogo **Configuración de colaboración** para establecer vínculos con otros proyectos que contienen maquetaciones de composición vinculables, para romper los vínculos con maquetaciones de composición vinculables en otros proyectos y para eliminar del proyecto maquetaciones de composición vinculadas.

Encontrará información sobre cómo establecer vínculos con otro proyecto en “Vinculación a una maquetación de composición en otro proyecto” en páginas anteriores. Para aprender a usar los botones **Romper vínculo** y **Eliminar**, consulte el apartado anterior “Desincronizar y cambiar vínculos de Composition Zones y maquetaciones de composición”.

La columna **Nombre** contiene el nombre de la maquetación de composición, tal como se designó en la paleta **Contenido compartido**, y la columna **Nombre original** indica el nombre original de la maquetación de composición, tal como se designó en la maquetación anfitriona original. La indicación de los dos nombres le ayuda a controlar las maquetaciones de composición si modifica el nombre de una maquetación de composición en la paleta **Contenido compartido**.

VISUALIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN SOBRE MAQUETACIONES DE COMPOSICIÓN VINCULABLES

Use la ficha **Maquetaciones compartidas** para ver una lista de las maquetaciones de composición vinculables dentro del proyecto.



Use la ficha **Maquetaciones compartidas** del cuadro de diálogo **Configuración de colaboración** para identificar las maquetaciones de composición vinculables dentro del proyecto.

La columna **Nombre** contiene el nombre de la maquetación de composición en la paleta **Contenido compartido** y la columna **Nombre original** indica el nombre aplicado a la maquetación de composición tal como se especificó en el cuadro de diálogo **Propiedades de la maquetación**.

Encontrará más información sobre cómo compartir maquetaciones de composición en “Compartir una maquetación de composición”, anteriormente en este capítulo.

IMPORTAR Y GESTIONAR CONTENIDO COMPARTIDO

La ficha **Contenido** permite importar texto e imágenes, y la ficha indica el texto y las imágenes sincronizadas en un proyecto.

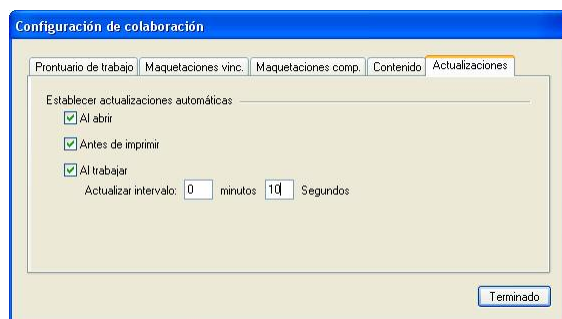


Use la ficha **Contenido** del cuadro de diálogo **Configuración de colaboración** para importar texto e imágenes.

Cuando use la ficha **Contenido** para importar imágenes y texto, el contenido va directamente a la paleta **Contenido compartido**. Encontrará más información sobre la ficha **Contenido** del cuadro de diálogo **Configuración de colaboración** en el capítulo 2, “Sincronización y contenido compartido”.

ESPECIFICACIÓN DE LAS OPCIONES DE ACTUALIZACIÓN

Puede especificar la frecuencia con que se actualizarán las Composition Zones basadas en maquetaciones vinculadas.



Especifique las opciones de actualización en la ficha **Actualizaciones** del cuadro de diálogo **Configuración de colaboración**.

- **Al abrir:** Actualiza cuando se abre el proyecto.
- **Antes de imprimir:** Muestra una advertencia para realizar las actualizaciones cuando se imprime el proyecto.
- **Al trabajar:** Actualiza de acuerdo con el **Intervalo de actualización** especificado.

Capítulo 9: Gestión del color

Quark reconoce la importancia de producir color predecible a lo largo de todo el flujo de trabajo, desde la selección de los colores y las pruebas en pantalla hasta las pruebas impresas y separaciones de color. Con todos los retos que plantea el manejo de los colores producidos por los diversos equipos y programas que intervienen en los procesos editoriales, la gestión del color en general se ha ganado la reputación de ser muy difícil y laboriosa y, pese a todo, los resultados obtenidos siguen siendo impredecibles en ocasiones.

QuarkXPress 7 resuelve el problema de producir color predecible con herramientas de gestión del color basadas en ICC que requieren, si acaso, poca intervención por parte de los usuarios. Sin embargo, para los especialistas en color, QuarkXPress 7 proporciona control sobre todos los aspectos de la gestión del color. Y para no dejar cabos sueltos en el flujo de trabajo, los usuarios pueden implementar con facilidad las especificaciones proporcionadas por el especialista en color. Si no desea aprovechar las nuevas características de gestión del color, no tiene que hacerlo: puede configurar QuarkXPress para que utilice los mismos ajustes de gestión del color que se usaban en las versiones 3.3, 4.0 ó 6.0. Además de agilizar y hacer más eficiente la implementación de la gestión del color, QuarkXPress 7 ofrece la capacidad de realizar verdaderas pruebas en un monitor de color mediante vistas previas que simulan la impresión en varios dispositivos. Por ejemplo, puede examinar una vista previa que le mostrará cómo se verían las imágenes RGB y los elementos de página si se imprimieran en un dispositivo CMYK o en escala de grises.



Para obtener mejores resultados con los controles de gestión del color de QuarkXPress, asegúrese de calibrar los monitores y otros equipos que se utilizan para reproducir color.

CONFIGURACIONES DE ORIGEN Y CONFIGURACIONES DE SALIDA

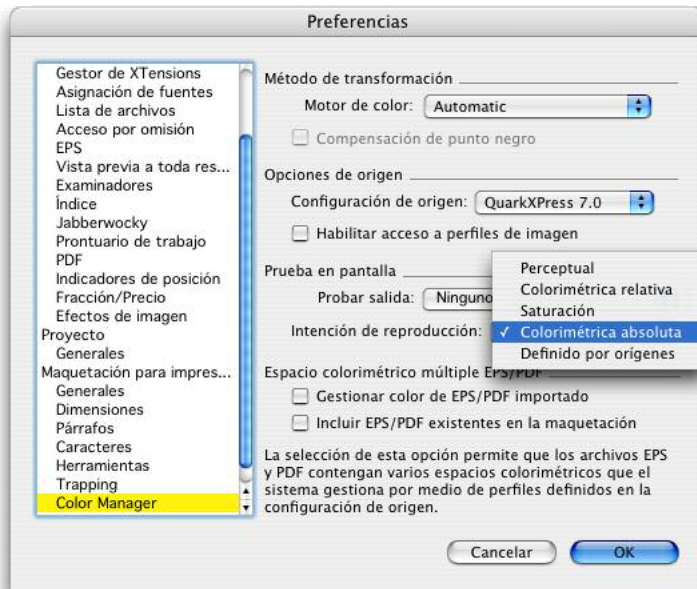
La implementación de la gestión del color en QuarkXPress 7 permite a los especialistas en color crear y afinar “paquetes” de especificaciones de gestión del color, llamados configuraciones de origen y configuraciones de salida. Las *configuraciones de origen* especifican individualmente perfiles e intenciones de reproducción para colores sólidos e imágenes en los espacios colorimétricos RGB, CMYK, LAB y escala de grises; especifican espacios colorimétricos de origen para colores con nombre; e indican espacios colorimétricos subyacentes para tintas. Las *configuraciones de salida* especifican perfiles de salida y modelos cromáticos, y configuran las opciones de prueba para simular en pantalla diferentes tipos de salida. Si le interesa contratar a un especialista en color para que cree configuraciones de origen y salida específicas para su flujo de trabajo, consulte con los impresores y proveedores de servicios de salida para que le den sus recomendaciones.

LA EXPERIENCIA DE LA GESTIÓN DEL COLOR PARA LOS USUARIOS

Para la mayoría de los usuarios, los controles de gestión del color en QuarkXPress 7 están diseñados para trabajar en segundo plano y no requieren ajustes o, si acaso, muy pocos. Sin embargo, existen muchas opciones para trabajar: el usuario puede trabajar con especificaciones predeterminadas comprobadas, implementar las configuraciones de origen y de salida preparadas por un especialista en color o trabajar dentro del entorno de gestión del color de versiones anteriores.

TRABAJO EN EL ENTORNO PREDETERMINADO DE GESTIÓN DEL COLOR

Cuando cree proyectos en QuarkXPress 7, incluso si opta por no hacer absolutamente nada en términos de la gestión del color, se beneficiará de las configuraciones de origen y salida. Las especificaciones predeterminadas están diseñadas para producir vistas previas precisas e impresión excelente en la mayoría de las circunstancias. No es necesario realizar ningún ajuste, pero si desea ver las especificaciones predeterminadas, puede seleccionar las opciones de perfil del monitor, configuración de origen y prueba en pantalla en el cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**).



Use el panel **Color manager** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**) para revisar o cambiar el entorno predeterminado de gestión del color para nuevas maquetaciones.



Si va a abrir archivos de una versión anterior de QuarkXPress, consulte “Trabajo en un entorno de gestión del color de versiones anteriores”, más adelante en este capítulo.

ESPECIFICACIÓN DE UN MOTOR DE COLOR

El menú desplegable **Motor de color** permite elegir el motor de color que se usará para transformar los colores en la gestión del color. Las opciones disponibles incluyen **LogoSync CMM**, **Kodak CMM** y **Configuración del sistema**.

Si se selecciona la opción **Usar compensación de punto negro**, QuarkXPress ajustará los valores negros para adaptarlos al espacio colorimétrico de salida.

ESPECIFICACIÓN DE UN PERFIL DE MONITOR

El área **Monitor** del panel **Pantalla** muestra el perfil del monitor en uso.

El ajuste predeterminado, **Automático**, se refiere al monitor actual reconocido por Mac OS o Windows. Puede seleccionar otro perfil en el menú desplegable **Perfil**. Por ejemplo, podría cambiar el perfil predeterminado del monitor, si tuviera un perfil personalizado para su monitor o si tuviera que cambiar entre un ordenador portátil y otro de escritorio y quisiera simular el mismo entorno de visualización.

ESPECIFICACIÓN DE UNA CONFIGURACIÓN DE ORIGEN

El área **Opciones de origen** del panel **Color manager** muestra la configuración de origen predeterminada, **QuarkXPress 7.0**, que proporciona el entorno de gestión del color más reciente y probado. Si prefiere el entorno de gestión del color de una versión anterior de QuarkXPress, seleccione **QuarkXPress 3.3**, **QuarkXPress 4.0** o **QuarkXPress 6.0** en el menú desplegable **Configuración de origen**.



Para especificar perfiles e intenciones de reproducción de manera individual en cada imagen, marque **Habilitar acceso a perfiles de imágenes** en el área **Opciones de origen**. Encontrará más información en “Ajustes de gestión del color para imágenes individuales”, más adelante en este capítulo.

ESPECIFICACIÓN DE UNA CONFIGURACIÓN PREDETERMINADA DE PRUEBA DE SALIDA

Para especificar una configuración predeterminada de salida para ver el color en las maquetaciones para impresión, elija una opción en la lista desplegable **Probar salida**. Esta configuración de salida se seleccionará por omisión en el submenú **Visualización → Probar salida**, lo que significa que los colores de las maquetaciones se verán con esta configuración de salida, a menos que usted la cambie.

ESPECIFICACIÓN DE UNA INTENCIÓN DE REPRODUCCIÓN

El menú desplegable **Intención de reproducción** muestra el método empleado para convertir colores de un espacio colorimétrico a otro. El ajuste predeterminado, **Colorimétrica absoluta**, reproduce con precisión los colores dentro de la gama y traduce los colores fuera de la gama en el tono más aproximado posible. Dependiendo del tipo de trabajos que realice — por ejemplo, si el énfasis se centra en el material gráfico lineal y los colores Pantone en lugar de en las fotografías — es posible que necesite elegir una opción diferente en el menú desplegable **Intención de reproducción**. QuarkXPress ofrece las siguientes intenciones de reproducción:

- La opción **Perceptual reajusta** proporcionalmente todos los colores de la gama de origen para que puedan caber en la gama de destino. La intención de reproducción **Perceptual** funciona bien con fotografías y con la mayoría de las imágenes porque conserva las relaciones entre los colores.
- La opción **Colorimétrica relativa** conserva colores que están a la vez en ambas gamas, la de origen y la de destino. Los únicos colores de origen que se cambian son los que no figuran dentro de la gama de destino. Con esta intención de reproducción, el punto blanco se correlaciona con el punto blanco de la impresora. Aunque la opción **Colorimétrica relativa** reproduce los colores impresos con mayor precisión, los colores pueden resultar desconcertantes en la pantalla para algunos usuarios.

- La opción **Saturación** toma en cuenta la saturación de los colores de origen y los cambia a colores con la misma saturación relativa en la gama de destino. La intención de reproducción **Saturación** puede sacrificar el tono y la luminosidad, de modo que es más apropiada para gráficos que requieren alto contraste en lugar de algún color en particular.
- La opción **Colorimétrica absoluta** conserva colores que están a la vez en ambas gamas, la de origen y la de destino. Los colores que se ubican fuera de la gama de destino se ajustan en función del aspecto que tendrían una vez impresos en papel blanco. Esta intención de reproducción conserva el punto blanco. La opción **Colorimétrica absoluta** reproduce mejor el color en la pantalla que la opción **Colorimétrica relativa**, pero es menos precisa cuando se trata de imprimir los colores.
- **Definida por los orígenes** aplica a cada color e imagen la intención de reproducción definida en el perfil asociado. (Un perfil se asocia con un color mediante una configuración de origen; un perfil se asocia con una imagen mediante una configuración de origen o mediante un perfil incrustado.)

Además de especificar una intención global de reproducción en las preferencias, QuarkXPress permite seleccionar una intención de reproducción para cada imagen en lo individual. Encontrará más información en “Ajustes de gestión del color para imágenes individuales”, más adelante en este capítulo.

GESTIÓN DE COLOR EN IMÁGENES EPS Y PDF QUE TIENEN VARIOS ESPACIOS COLORIMÉTRICOS

Algunos archivos EPS y PDF contienen elementos que usan diferentes espacios colorimétricos. Por ejemplo, un archivo PDF o EPS podría contener una imagen que usa el espacio colorimétrico RGB y un color que usa el espacio colorimétrico CMYK. Para permitir a QuarkXPress gestionar correctamente estos diversos elementos usando la configuración de salida especificada, seleccione **Gestionar color de EPS/PDF importados en la maquetación**.

TRABAJO CON CONFIGURACIONES DE ORIGEN Y CONFIGURACIONES DE SALIDA PREPARADAS POR UN ESPECIALISTA EN COLOR

Si un especialista en color crea configuraciones personalizadas de origen y salida específicas de un flujo de trabajo concreto — o incluso específicas de un trabajo o cliente en lo individual — podrá emplear con facilidad estas configuraciones mediante las preferencias, opciones de visualización, especificaciones de salida y los Job Jackets. Por ejemplo, una oficina de servicios o impresor puede proporcionarle configuraciones que contribuyan a asegurar la salida apropiada en su equipo.

ADJUNTAR CONFIGURACIONES DE ORIGEN

Si se crean configuraciones de origen para un proyecto en el que está trabajando, puede adjuntar esas configuraciones de origen a otros proyectos. Use el botón **Adjuntar** en el cuadro de diálogo **Configuraciones de origen** (Edición → Configuraciones de color → Origen) para navegar a la configuración de origen y seleccionarla. Las configuraciones de origen se guardan con el proyecto activo y están disponibles en los menús de gestión del color.

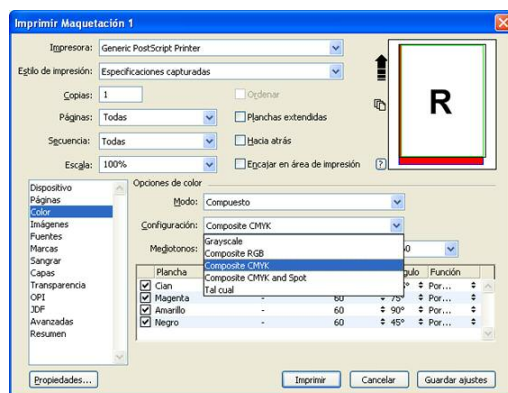
IMPORTAR CONFIGURACIONES DE SALIDA

Si se crean configuraciones de salida, impórtelas mediante el cuadro de diálogo **Configuraciones de salida** (Edición → Configuraciones de color → Salida). Use el botón **Importar** para navegar a los archivos de configuración de salida y seleccionarlos. Las configuraciones se guardan con la copia de QuarkXPress y están disponibles en los menús de gestión del color.

SELECCIONAR CONFIGURACIONES DE ORIGEN Y CONFIGURACIONES DE SALIDA

Para usar configuraciones personalizadas de origen y salida, selecciónelas en los distintos menús de gestión del color como sigue:

- Orígenes de color: Para usar una configuración de origen personalizada, selecciónela en el menú desplegable **Configuración de origen** en el panel **Color manager** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**) de la maquetación. Esto indica a QuarkXPress de dónde proviene el color.
- Visualización del color: Para usar una configuración de salida personalizada para realizar pruebas, selecciónela en el submenú **Probar salida** del menú **Visualización**.
- Salida del color: Para usar una configuración de salida personalizada para efectos de impresión u otros tipos de salida, selecciónela en el menú desplegable **Configuración** en el panel **Colores** del cuadro de diálogo **Imprimir** (Archivo → Imprimir).



Use el panel **Colores** del cuadro de diálogo **Imprimir** (Archivo → Imprimir) para seleccionar una configuración personalizada de salida.

TRABAJO CON CONFIGURACIONES DE ORIGEN Y SALIDA EN LOS JOB JACKETS

Cuando cree un nuevo proyecto a partir de un archivo de Job Jackets, las configuraciones correspondientes de origen y salida se incluyen y seleccionan por usted. Podrá seguir importando, adjuntando y creando otras configuraciones y seleccionarlas para efectos de visualización y salida.

TRABAJO EN UN ENTORNO DE GESTIÓN DEL COLOR DE VERSIONES ANTERIORES

Cómo afectan las nuevas características de gestión del color en QuarkXPress 7 sus documentos y proyectos de versiones anteriores? La respuesta es que no los afectan en absoluto, a menos que usted así lo quiera. Puede abrir documentos de QuarkXPress 3.3, 4 ó 5 o proyectos de QuarkXPress 6, y tener la plena certeza de que el color se visualizará e imprimirá como siempre. Por ejemplo, puede ver esto cuando abre un proyecto creado y guardado por última vez en QuarkXPress 6.5. En el panel **Pantalla** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**), el **Perfil** seleccionado en el área **Monitor** es **RGB predeterminado de QuarkXPress 6**. Otros ajustes de gestión del color reflejan también los perfiles predeterminados de QuarkXPress 6.

Puede continuar trabajando en un entorno de gestión del color de QuarkXPress 3.3, 4.0 ó 6.0 (QuarkXPress 5 utiliza el mismo entorno que QuarkXPress 4). Si necesita ajustar alguna especificación de color, consulte “Ajustes de gestión del color para imágenes individuales”, más adelante en este capítulo. Si opta por trabajar en un entorno anterior de gestión del color, podrá aprovechar las características de prueba en pantalla de QuarkXPress 7.

Sin embargo, no estará limitado al entorno original de gestión del color de un proyecto o documento. Puede actualizarlo fácilmente a los métodos de QuarkXPress 7 cambiando la **Configuración de origen a QuarkXPress 7.0** (o a una opción personalizada) en las preferencias del **Color manager** (menú **QuarkXPress/Edición → Preferencias**). La **Configuración de origen** es específica de la maquetación, de modo que si abre un proyecto con varias maquetaciones, puede cambiar la configuración de origen de cada maquetación. En seguida, asegúrese de que las configuraciones de salida que utilice (**Edición → Configuraciones de color → Salida**) especifiquen perfiles de **QuarkXPress 7.0** y no otros perfiles de versiones anteriores.

PRUEBA DE COLOR EN PANTALLA

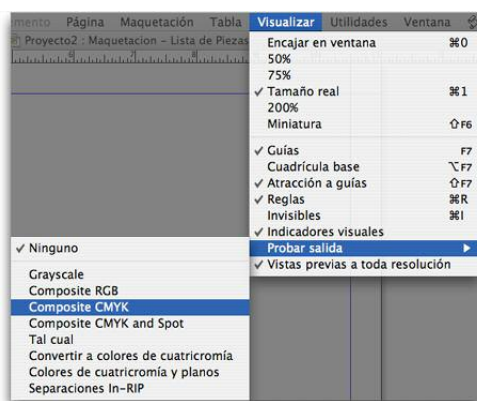
Independientemente de cómo configure el entorno de gestión del color, QuarkXPress 7 ofrece una simulación en pantalla que es suficientemente precisa para probar una gama de salida. Usando la información contenida en la configuración de origen, la configuración de salida y otras especificaciones personalizadas (como los diferentes perfiles aplicados a las imágenes), las opciones flexibles de simulación muestran cómo se verá la misma maquetación cuando se le dé salida en diferentes soportes y con diferentes métodos de impresión. Por ejemplo, si tiene un anuncio que se colocará en un sitio Web, en una

sección de anuncios clasificados en blanco y negro en un periódico y en una revista en papel brillante a cuatro colores, puede hacer una vista previa de las tres opciones en la pantalla.



La simulación en pantalla será tan precisa como lo permita la calibración del monitor. Otros factores, como la luz ambiente y los colores reflejados, pueden afectar la también la percepción de los colores en la pantalla.

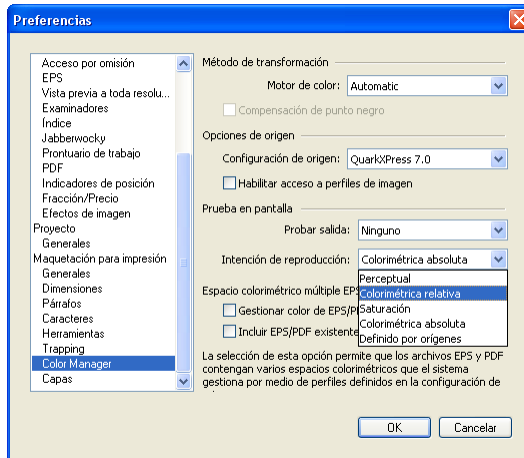
Para realizar una prueba en pantalla, elija una opción en el submenú **Probar salida** del menú **Visualización**. El menú mostrará una lista de todas las configuraciones de salida disponibles en la maquetación, de modo que si ha importado configuraciones de salida personalizadas, preparadas por un especialista en color, éstas aparecerán en esta lista. Una vez que elija una opción, toda la maquetación se mostrará en ese espacio colorimétrico, incluidas la paleta **Colores** (menú **Ventana**) y las muestras de color que aparecen en QuarkXPress.



El submenú **Probar salida** (menú **Visualización**) ofrece opciones de simulación en pantalla para que pueda ver cómo se imprimirán los colores. Por ejemplo, si planea convertir colores planos en colores de cuatricromía o imprimir toda una maquetación RGB en escala de grises, podrá hacer una vista previa de cómo se imprimirá esta opción.



QuarkXPress simula en pantalla las opciones de **Probar salida** con base en la especificación del menú desplegable **Intención de reproducción** en el área **Prueba en pantalla** de las preferencias del Color manager (QuarkXPress/Edición → Preferencias). La especificación predeterminada es **Colorimétrica absoluta**, que reproduce con precisión los colores dentro de la gama y traduce los colores fuera de la gama en el tono más aproximado posible. Muchos especialistas en color consideran que la reproducción **Colorimétrica absoluta** es la mejor opción cuando el dispositivo de prueba tiene una gama más amplia que el dispositivo de salida; por ejemplo, como ocurre con un monitor y una impresora de color compuesto.



El panel **Color manager** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**) contiene un área **Prueba en pantalla** para personalizar la simulación en pantalla.

GESTIÓN DEL COLOR PARA ESPECIALISTAS

Aunque QuarkXPress 7 se ha diseñado para proporcionar color excelente a lo largo de todo el flujo de trabajo sin necesidad de realizar ajustes mayores, un especialista en color siempre puede personalizar y afinar las especificaciones de gestión del color para trabajos, equipo y procesos de salida específicos. Si usted comprende la teoría del color y toda la terminología que se usa en la gestión del color — como perfiles e intenciones de reproducción — puede crear configuraciones personalizadas de origen y salida que se adapten a las necesidades específicas de un flujo de trabajo. Estas configuraciones son portátiles, de modo que pueden compartirse con otros usuarios para evitar sorpresas relativas al color en la pantalla y en la imprenta.

CREACIÓN DE UNA CONFIGURACIÓN DE ORIGEN

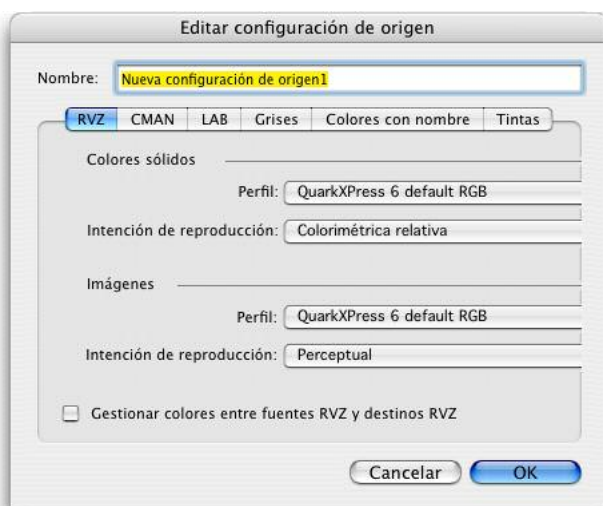
Una *configuración de origen* describe los colores de una maquetación tal como existen antes de la impresión; en otras palabras, especifica de dónde provienen los colores. Una configuración de origen contiene perfiles e intenciones de reproducción tanto para colores sólidos como para imágenes en RGB, CMYK, LAB y escala de grises. Además, incluye información sobre el espacio colorimétrico subyacente de colores con nombre (como los colores Pantone Process Coated) y tintas (como cian, magenta, amarillo, negro y multitintas). Puede crear configuraciones de origen para clientes con base en sus flujos de trabajo estándares o para un proyecto específico.

Para comenzar a crear una configuración de origen, es necesario que conozca algunos detalles del equipo y programas informáticos que se utilizan en el flujo de trabajo del cliente — qué tipo de cámara digital y escáner se emplean, por ejemplo — y tendrá que asegurarse de que los perfiles pertinentes estén disponibles. También es útil ver ejemplos de proyectos para conocer con qué tipos de imágenes, colores, tintas y dispositivos trabajan, como logotipos, tablas y gráficos, fotografías, duotonos, etc., cuáles se imprimen de acuerdo con SWOP o se publican en Web.

QuarkXPress 7 proporciona configuraciones predeterminadas de origen para describir la entrada de color en QuarkXPress, en las versiones 3.3, 4.0, 6.0 y 7.0.

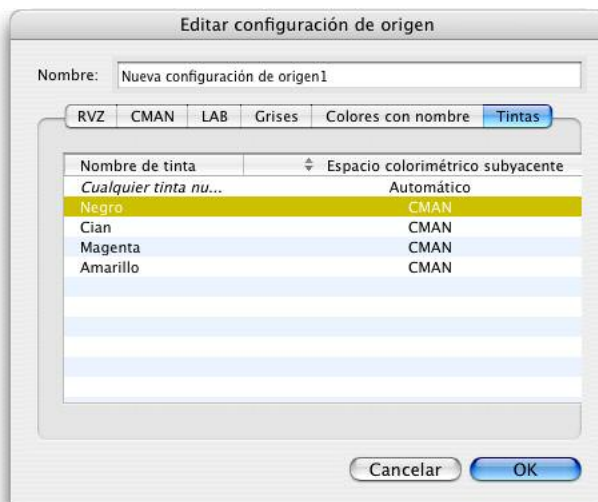
Para crear una configuración de origen:

- 1 Seleccione **Edición → Configuraciones de color → Origen**.
- 2 Haga clic en **Nuevo**. Si desea modificar las especificaciones en una configuración existente, como la configuración predeterminada, que no puede editarse, seleccione dicha configuración y haga clic en **Duplicar**.
- 3 Introduzca un nombre útil y reconocible en el campo **Nombre**. Si la configuración de origen es específica de una campaña publicitaria, por ejemplo, podría ponerle el nombre de la campaña.
- 4 En las fichas **RGB**, **CMYK**, **LAB** y **Gris**, revise y realice los cambios que correspondan en el **Perfil** y la **Intención de reproducción** seleccionados para los Colores sólidos y las Imágenes.



Use las fichas **RGB**, **CMYK**, **LAB** y **Gris** del cuadro de diálogo **Editar configuración de origen** (**Edición → Configuraciones de origen → Nueva**) para especificar los perfiles y las intenciones de reproducción de los colores sólidos y las imágenes importadas.

- 5 En las fichas **RGB** y **CMYK**, si desea que ocurran transformaciones de gestión del color incluso dentro del mismo espacio colorimétrico, seleccione **Gestionar colores entre orígenes RGB y destinos RGB** o **Gestionar colores entre orígenes CMYK y destinos CMYK**, respectivamente.
- 6 En la ficha **Colores con nombre**, especifique el espacio colorimétrico de origen de cada uno de los colores de cuatricromía que cree en el cuadro de diálogo **Colores** (menú **Edición**). Para ello, seleccione un color y elija una opción en el menú desplegable **Espacio de origen: LAB, RGB o CMYK**. El ajuste predeterminado, **Automático**, usa el mayor espacio colorimétrico disponible para describir el color.
- 7 En la ficha **Tintas**, especifique el espacio colorimétrico de origen de cada tinta que pueda imprimirse desde la maquetación. Para ello, seleccione una tinta y elija una opción en el menú desplegable **Espacio colorimétrico subyacente: LAB, RGB o CMYK**. No se puede modificar el **Negro**, **Cian**, **Magenta** y **Amarillo** porque su espacio colorimétrico de origen siempre será **CMYK**. Sin embargo, puede cambiar la especificación de **Cualquier tinta nueva** o de las tintas que cree, como una plancha de barniz personalizada. El ajuste **Automático** usa el mayor espacio colorimétrico disponible para describir el color, tomando en consideración primero LAB, luego RGB y, por último, CMYK.



Use la ficha **Tintas** del cuadro de diálogo **Editar configuración de origen** (**Edición** → **Configuraciones de color** → **Origen** → **Nueva**) para especificar el espacio colorimétrico de origen de cada tinta (o plancha) requerida para imprimir separaciones.

- 8 Para terminar la configuración de origen, haga clic en **OK**. Para guardar la configuración de origen con la maquetación actual, haga clic en **Guardar**.

Se recomienda probar la configuración de origen antes de compartirla con otros usuarios.

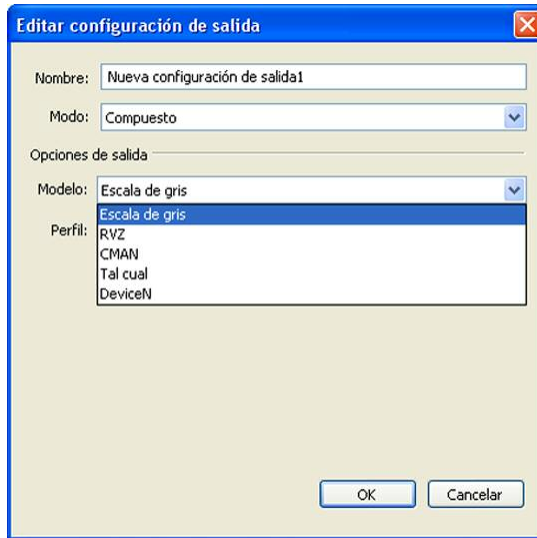
CREACIÓN DE UNA CONFIGURACIÓN DE SALIDA

Una *configuración de salida* describe las capacidades de varios tipos de dispositivos de salida y determina cómo se manejarán los colores en diversos escenarios de impresión. Imagine que una configuración de salida es “adonde van los colores”. Una configuración de salida especifica la impresión de color compuesto o en separaciones, el modo de salida y un perfil de salida. Las configuraciones de salida se crean tanto para simulación en pantalla usando **Visualización → Probar salida** como para la salida propiamente dicha en papel, PDF y otros formatos.

Como ocurre con las configuraciones de origen, para comenzar a crear una configuración de salida, es necesario conocer los detalles de los trabajos típicos, los métodos de salida y el equipo utilizado. Por ejemplo, es útil conocer el nombre y tener los perfiles de los dispositivos de impresión de color compuesto. QuarkXPress 7 proporciona configuraciones predeterminadas de salida para varios flujos de trabajo: Tal cual, CMYK compuesto, Colores compuestos CMYK y planos, Hexachrome® compuesto, RGB compuesto, Convertir a colores de cuatricromía, Escala de grises, Separaciones In-RIP y Colores de cuatricromía y planos.

Para crear una configuración de salida:

- 1** Seleccione **Edición → Configuraciones de color → Salida**.
- 2** Haga clic en **Nuevo**. Si desea modificar las especificaciones en una configuración existente, como la configuración predeterminada, que no puede editarse, seleccione dicha configuración y haga clic en **Duplicar**.
- 3** Introduzca un nombre útil y reconocible en el campo **Nombre**. Si la configuración de origen es específica de un taller de imprenta, por ejemplo, podría ponerle el nombre del taller.
- 4** Seleccione una opción en el menú desplegable **Modo** para especificar el tipo de salida: **Compuesto** o **Separaciones**.
- 5** Si selecciona el modo **Compuesto**, puede especificar un espacio colorimétrico de salida en el menú desplegable **Modelo: Escala de grises, RGB, CMYK, Tal cual** o **DeviceN**. Si selecciona el modo **Separaciones**, puede seleccionar **Separaciones basadas en host** o **Separaciones In-RIP** en el menú desplegable **Modelo**.



El cuadro de diálogo **Editar configuración de salida** (Edición → **Configuraciones de salida** → **Nueva/Editar**) ofrece diferentes modelos de salida dependiendo del modo de salida. A la izquierda, cuando se selecciona el modo **Compuesto**, el menú desplegable **Modelo** ofrece diversos modelos cromáticos para elegir. A la derecha, cuando se selecciona el modo **Separaciones**, el menú desplegable **Modelo** permite elegir el tipo de las separaciones.

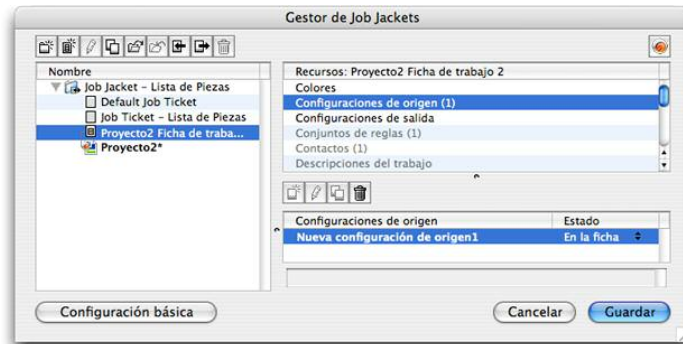
- 6 Con base en el **Modelo** especificado, seleccione un perfil de salida en el menú desplegable **Perfil**. Si necesita cargar perfiles personalizados, use el cuadro de diálogo **Gestor de perfiles** (menú **Utilidades**).
- 7 Para terminar la configuración de salida, haga clic en **OK**. Para guardar la configuración de salida con la maquetación actual, haga clic en **Guardar**.

Se recomienda probar la configuración de salida antes de compartirla con otros usuarios.

COMPARTIR CONFIGURACIONES DE ORIGEN Y SALIDA

Las configuraciones de origen y salida son portátiles, por lo que los especialistas en color pueden distribuirlas con facilidad entre los usuarios y grupos de trabajo. Las configuraciones de origen pueden adjuntarse de otros proyectos y las configuraciones de salida pueden exportarse como archivos individuales y guardarse en los estilos de impresión. Ambos tipos de configuraciones, de origen y salida, pueden compartirse mediante su inclusión en los Job Jackets. Antes de distribuir las configuraciones en un grupo de trabajo o a los clientes, asegúrese de probarlas con trabajos típicos. Para compartir configuraciones:

- Adjuntar configuraciones de origen: para compartir una configuración de origen, primero debe crearla en un proyecto de QuarkXPress y después distribuir el archivo del proyecto a otros usuarios de QuarkXPress. Los otros usuarios pueden usar el botón **Adjuntar** en el cuadro de diálogo **Configuración de origen** (**Edición** → **Configuraciones de color** → **Origen**) para obtener acceso a la configuración de origen personalizada.
- Exportar e importar configuraciones de salida: para compartir configuraciones de salida, expórtelas como archivos individuales. Distribuya los archivos de configuración de salida entre usuarios de QuarkXPress, que podrán importar los archivos. Los botones **Exportar** e **Importar** para compartir las configuraciones se encuentran en el cuadro de diálogo **Configuración de salida** (**Edición** → **Configuraciones de color** → **Salida**).
- Incorporar configuraciones en los Job Jackets: para especificar las configuraciones de origen y salida utilizadas en la estructura de un Job Jacket, haga clic en el botón **Configuración avanzada** en el cuadro **Job Jacket Manager** (menú **Utilidades**). seleccione un proyecto que contenga configuraciones de origen o salida en la lista de la izquierda y después arrastre las configuraciones de origen o salida a la estructura del Job Jacket de destino. También puede elegir un estilo de salida que incluya configuraciones de salida específicas. Encontrará más información en el capítulo 7, “Job Jackets”.



Use el área **Configuraciones de origen** en el cuadro de diálogo **Job Jacket Manager** (menú **Utilidades**) para seleccionar configuraciones de origen para las maquetaciones en proyectos basados en la estructura del prontuario o ficha de trabajo seleccionado.

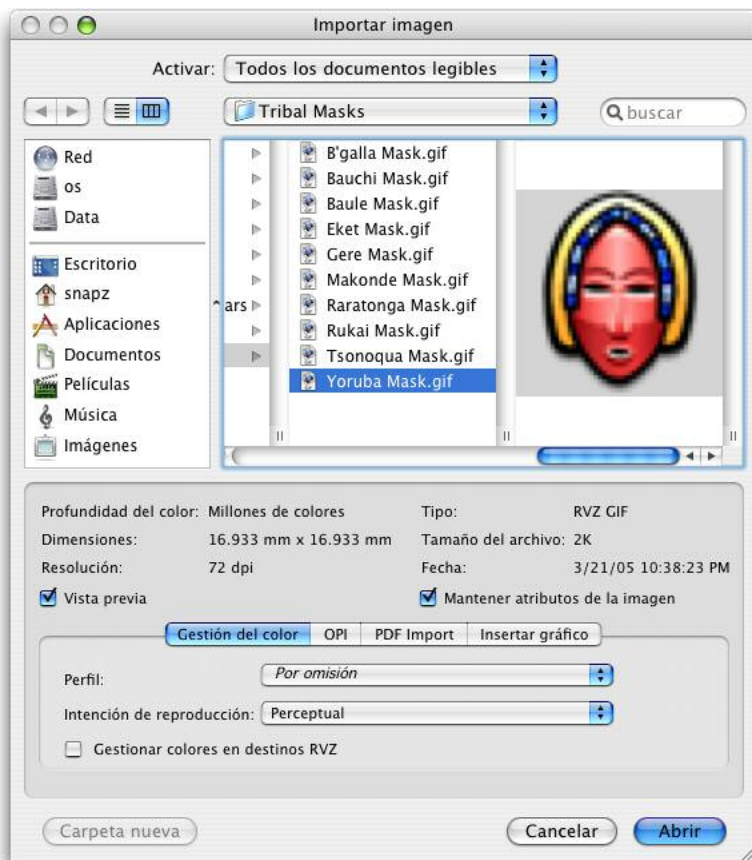
- Incluir configuraciones de salida con estilos de salida: para usar una configuración de salida personalizada para impresión u otros tipos de salida, seleccione esa configuración de salida en el menú desplegable **Configuración** en el panel **Color** o **Colores** del cuadro de diálogo del estilo de salida (**Edición** → **Estilos de salida** → **Nuevo/Editar**).

AJUSTES DE GESTIÓN DEL COLOR PARA IMÁGENES INDIVIDUALES

Si necesita especificar perfiles e intenciones de reproducción para imágenes individuales, puede seguir haciéndolo de manera muy semejante a como lo hacía en las versiones anteriores de QuarkXPress. Esto invalida las especificaciones predeterminadas de QuarkXPress 7 o la configuración de origen seleccionada. Por ejemplo, podría cambiar la intención de reproducción de un logotipo EPS a saturación y dejar el resto de las imágenes de la maquetación, en su mayor parte fotografías, en perceptual.

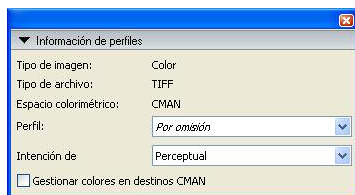
Para obtener acceso a los controles de gestión del color para imágenes individuales, primero habilite estas características seleccionando **Habilitar acceso a perfiles de imágenes** en el panel **Color manager** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**). Para aplicar y cambiar los perfiles de las imágenes:

- Importar imágenes: el cuadro de diálogo **Importar imagen** (menú **Archivo**) contiene un panel **Gestión del color** que permite especificar un **Perfil** y una **Intención de reproducción** para la imagen seleccionada. Además, verá una casilla de selección que es específica de la imagen seleccionada, como **Gestionar color en destinos CMYK** para una imagen TIFF CMYK, **Gestionar color en destinos RGB** para un archivo JPG RGB o **Gestionar color en destinos grises** para una imagen TIFF en escala de grises. Seleccione esta casilla para aplicar gestión del color incluso cuando el espacio colorimétrico de origen y el de salida sean iguales.



Use el panel **Gestión del color** del cuadro de diálogo **Importar imagen** (menú **Archivo**) para personalizar las especificaciones de gestión del color al importar imágenes individuales.

- **Cambiar perfiles:** la paleta **Información de perfiles** (menú **Ventana**) muestra información sobre el tipo y espacio colorimétrico de la imagen seleccionada. Use esta paleta cambiar con rapidez las especificaciones **Perfil**, **Intención de reproducción** y **Gestionar color en [tipo de dispositivo]** correspondientes a la imagen.



Use la paleta **Información de perfiles** (menú **Ventana**) para ver y cambiar con facilidad la información sobre gestión del color de la imagen seleccionada.



Habilitar acceso a perfiles de imágenes es una preferencia basada en la maquetación y está deseleccionada por omisión. Si necesita obtener acceso a estas características de gestión del color con cierta regularidad, establezca la preferencia para todos los tipos de maquetaciones sin tener proyectos abiertos. Para ello, seleccione **Habilitar acceso a perfiles de imágenes** en el panel **Color manager** bajo **Maquetación para impresión por omisión** y **Maquetación para Web por omisión** en el cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**).

GESTIÓN DE PERFILES

La gestión del color, en su esencia, se basa en los perfiles. A medida que vaya adoptando nuevos flujos de trabajo, adquiriendo nuevos dispositivos y solucionando problemas de impresión, es posible que necesite instalar nuevos perfiles, controlar los perfiles que estarán disponibles y determinar cómo se utilizará cada perfil en una maquetación. Para realizar estas tareas, use las características **Gestor de perfiles** y **Utilización de perfiles**.

Las características **Gestor de perfiles** y **Utilización de perfiles** se consideran características avanzadas de gestión del color. Para acceder al comando **Gestor de perfiles** en el menú **Utilidades** y el panel **Perfiles** del cuadro de diálogo **Utilización**, es necesario seleccionar la opción **Habilitar acceso a perfiles de imágenes** en el panel **Color manager** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**).



Habilitar acceso a perfiles de imágenes es una preferencia basada en la maquetación y está deseleccionada por omisión. Si necesita obtener acceso a estas características de gestión del color con cierta regularidad, establezca la preferencia para todos los tipos de maquetaciones sin tener proyectos abiertos. Para ello, seleccione **Habilitar acceso a perfiles de imágenes** en el panel **Color manager** bajo **Maquetación para impresión por omisión** y **Maquetación para Web por omisión** en el cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**).

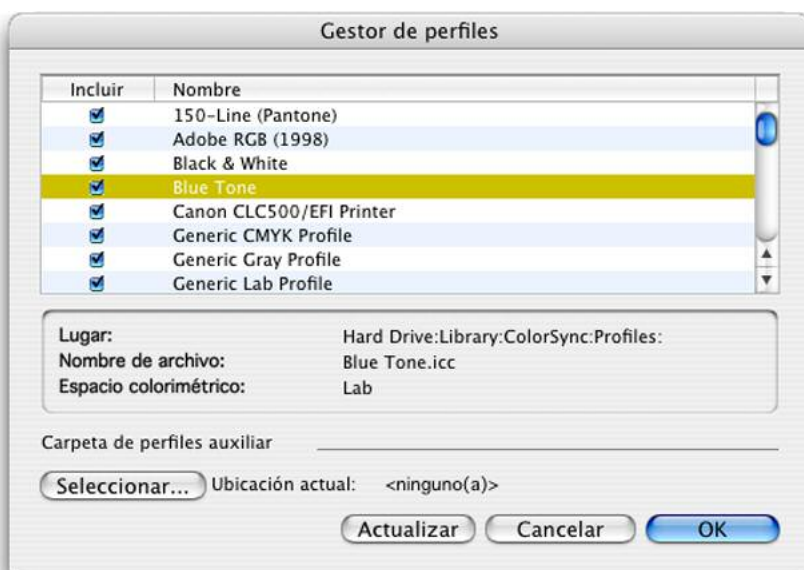
INSTALACIÓN DE PERFILES

Si adquiere nuevos perfiles de fabricantes, y dichos perfiles no se instalan automáticamente en el nivel del sistema, arrástrelos a la carpeta “Perfiles” dentro de la carpeta de la aplicación QuarkXPress. La próxima vez que inicie QuarkXPress, los perfiles estarán disponibles en los menús desplegables pertinentes de gestión del color. Use el cuadro de diálogo **Gestor de perfiles** (menú **Utilidades**) para especificar también una nueva carpeta **Perfiles**.

CARGAR PERFILES

Si tiene más perfiles de los que necesita para un flujo de trabajo específico, puede reducir los perfiles disponibles en QuarkXPress. Para ello, use el cuadro de diálogo **Gestor de perfiles** (menú **Utilidades**). El cuadro de diálogo **Gestor de perfiles** funciona como sigue:

- **Lista de perfiles:** En la parte superior del cuadro de diálogo se presenta una lista de todos los perfiles disponibles en el sistema. Para eliminar un perfil de los menús desplegables de gestión del color, deselectione ese perfil en la columna **Incluir**. Esto impide que los usuarios realicen selecciones incorrectas cuando elijan los perfiles de una imagen o dispositivo en lo individual.
- **Área de información:** Si desea obtener los detalles de un perfil, haga clic en el nombre de ese perfil en la lista y seleccione la información deseada en los campos **Ubicación**, **Nombre de archivo** y **Espacio colorimétrico**.
- **Área Carpeta auxiliar de perfiles:** Puede seleccionar otra carpeta para almacenar perfiles, como los que son específicos de ciertas publicaciones o clientes. Para actualizar la lista de perfiles e incluir los que se guardan en la carpeta auxiliar en uso, haga clic en **Actualizar**.

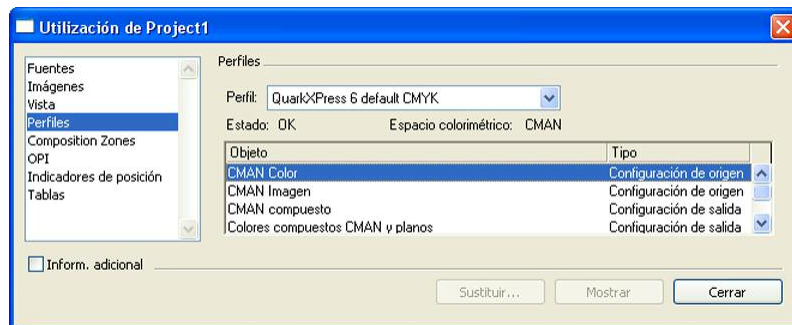


Use el cuadro de diálogo **Gestor de perfiles** (menú **Utilidades**) para especificar los perfiles de color que deben cargarse con QuarkXPress y para especificar una carpeta auxiliar de perfiles.

REVISIÓN DE LA UTILIZACIÓN DE PERFILES

Cuando trabaje con maquetaciones de otros usuarios, puede ver con rapidez cómo se ha implementado la gestión del color, abriendo el panel **Perfiles** del cuadro de diálogo **Utilización** (menú **Utilidades**). Del mismo modo que con la Utilización de imágenes y fuentes, con las características de Utilización de perfiles puede ver dónde están disponibles los perfiles en la maquetación y si éstos están especificados en configuraciones de origen y salida o se han aplicado a imágenes. En el caso de los perfiles aplicados a las imágenes, se puede sustituir un perfil con otro. El panel **Perfiles** funciona como sigue:

- Menú desplegable **Perfil**: Este menú desplegable contiene una lista de todos los perfiles que podrían utilizarse en la maquetación activa. Elija un perfil para ver su utilización.
- Columna **Objeto**: Esta columna describe lo que gestiona el perfil en cuestión, lo cual puede ser un tipo de color, como **Color CMYK** o **CMYK compuesto**, o una imagen importada. En el caso de una imagen, también se indica la ubicación del archivo.
- Columna **Tipo**: Esta columna describe cómo se aplica el perfil: a una **Configuración de origen**, a una **Configuración de salida** o a un tipo específico de archivo de imagen (TIFF, EPS, etc.).
- Botón **Mostrar**: Si el objeto seleccionado es un archivo de imagen, puede hacer clic en **Mostrar** para ver la imagen que tiene aplicado el perfil seleccionado.
- Botón **Sustituir**: Si el objeto seleccionado es un archivo de imagen, puede hacer clic en **Sustituir** para aplicar un perfil diferente a la imagen.



El panel **Perfiles** del cuadro de diálogo **Utilización** (menú **Utilidades**) muestra los perfiles que están en uso, mediante una configuración de origen, configuraciones de salida o imágenes.

Capítulo 10:

Más características nuevas

Este capítulo presenta una perspectiva general del manejo mejorado de las paletas, las mejoras en la paleta **Dimensiones**, cambios en la terminología y otras mejoras diversas en QuarkXPress 7.

MANEJO MEJORADO DE LAS PALETAS

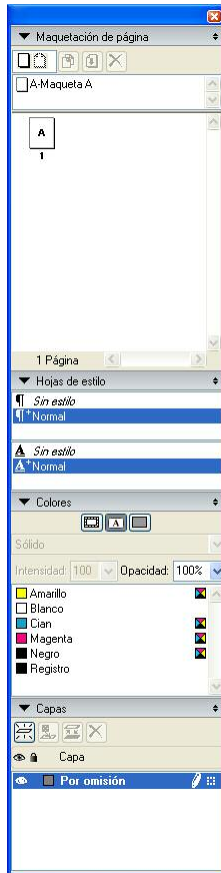
Los usuarios de software suelen bromear respecto a que necesitan monitores más grandes para ver todas sus paletas, pero esto será cosa del pasado con las funciones mejoradas para el manejo de las paletas de QuarkXPress 7. Para dar cabida a una selección predeterminada de 17 paletas — y una cantidad significativamente mayor si se usan bibliotecas y software de XTensions — QuarkXPress 7 ofrece dos nuevas características:

- La característica grupos de paletas permite combinar varias paletas en una.
- La característica conjuntos de paletas permite almacenar y recordar la posición y el estado de todas las paletas y bibliotecas abiertas, para que pueda alternar con facilidad entre configuraciones diferentes de paletas.

En esta sección se describen en detalle ambas características, así como una lista de mejoras relacionadas con las paletas.

PALETAS CONECTADAS: CREACIÓN DE UN GRUPO DE PALETAS

La configuración predeterminada de las paletas **Hojas de estilo**, **Colores** y **Maquetación de páginas** a la derecha del monitor se ve como una paleta grande con un marco delimitador alrededor de las tres. Puede identificar cada paleta por su nombre y una pequeña línea divisoria, pero las tres están *conectadas* dentro de un *grupo de paletas*.



Este grupo de paletas muestra las paletas **Hojas de estilo**, **Colores** y **Maquetación de páginas** conectadas como si fueran una sola, lo que economiza espacio y proporciona acceso fácil a las funciones.

CÓMO CONECTAR UNA PALETA A UN GRUPO DE PALETAS

Para conectar una paleta a un grupo de paletas:

- 1 Pulse Control y haga clic con el botón derecho en la barra de título de un grupo de paletas para abrir el menú contextual. También puede pulsar Control y hacer clic, o hacer clic con el botón derecho, en el nombre de una paleta específica para abrir un menú contextual parecido.
- 2 Elija un nombre de paleta que no tenga marca de verificación.



Cuando se conecta una paleta que ya está abierta, la paleta se mueve para formar parte del grupo de paletas.

CÓMO SEPARAR UNA PALETA DE UN GRUPO DE PALETAS

Para separar una paleta de un grupo de paletas:

- 1 Pulse Control y haga clic con el botón derecho en el nombre de una paleta específica para abrir el menú contextual.
- 2 Elija **Separar <nombre de la paleta>**. La paleta será eliminada automáticamente del grupo de paletas y se reposicionará en el monitor.

CONJUNTOS DE PALETAS: GUARDAR UNA CONFIGURACIÓN DE PALETAS

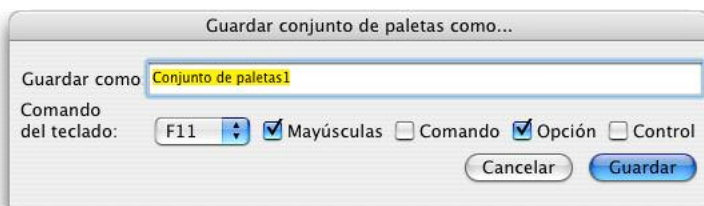
Los conjuntos de paletas permiten almacenar y recordar la posición y el estado de todas las paletas y bibliotecas abiertas, para que pueda alternar con facilidad entre grupos diferentes de paletas y bibliotecas.

Los distintos conjuntos de paletas pueden ajustarse a las etapas del flujo de trabajo. Por ejemplo, si compone texto en QuarkXPress al principio de un proyecto, quizá sólo quiera tener a la mano las paletas básicas **Herramientas** y **Dimensiones** mientras escribe. Sin embargo, en una etapa posterior del proceso, es posible que necesite las paletas **Hojas de estilo** y **Listas** y, más adelante, en otra etapa, tal vez tenga que hacer uso de bibliotecas y herramientas especializadas en gráficos para la gestión del color y las imágenes.

CREACIÓN DE UN CONJUNTO DE PALETAS

Para crear un conjunto de paletas:

- 1 Abra todas las paletas que necesitará para realizar una tarea particular, como escribir, editar o trabajar con gráficos. Coloque y agrupe las paletas.
- 2 Oculte todas las demás paletas.
- 3 Elija **Ventana → Conjuntos de paletas → Guardar conjunto de paletas como**.
- 4 En el cuadro de diálogo **Guardar conjunto de paletas como**, introduzca un nombre y (si desea tener acceso al conjunto desde el teclado) asigne un comando del teclado.



Use el cuadro de diálogo **Guardar conjunto de paletas como** para asignar una combinación de teclas y el nombre del nuevo conjunto de paletas.

USO DE UN CONJUNTO DE PALETAS

Para recuperar un conjunto de paletas, elija **Ventana → Conjuntos de paletas → [nombre del conjunto de paletas]**, o pulse la combinación de teclas asignada a ese conjunto de paletas.

OTRAS CONSIDERACIONES RESPECTO A LOS CONJUNTOS Y LOS GRUPOS DE PALETAS

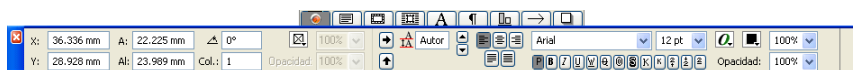
Además de hacer un uso más eficaz del espacio, las paletas de QuarkXPress 7 ejecutan ajustes automáticos para aumentar aún más la eficiencia.

- Cuando se inicia QuarkXPress 7, el software detecta el tamaño de la pantalla del monitor y coloca las paletas en consecuencia.
- Cuando se mueve una paleta cerca de las barras de desplazamiento y otras paletas, la paleta que se está moviendo *se adherirá* a su posición sin superponerse a la barra de desplazamiento o a otra paleta.
- Una paleta puede aparecer sólo en un grupo de paletas a la vez.
- Puede mostrar varios grupos de paletas de manera simultánea, y un conjunto de paletas puede contener varios grupos de paletas.
- Cuando se unen y separan paletas de un grupo, las otras paletas del grupo ajustan su tamaño automáticamente.
- Para contraer o expandir una paleta en un grupo de paletas, haga clic en el triángulo a la izquierda del nombre de la paleta o haga doble clic en la barra de título de la paleta.
- Para contraer o mostrar todas las paletas en un grupo de paletas, pulse Comando y haga clic Ctrl y haga clic en el nombre de cualquier paleta dentro del grupo.
- La paleta más ancha dentro de un grupo de paletas define la anchura mínima del grupo.
- Las bibliotecas pueden formar parte de un conjunto de paletas. Sin embargo, si una biblioteca dentro de un conjunto de paletas se almacena en un servidor inaccesible, dicha biblioteca no aparecerá cuando se seleccione el conjunto de paletas.
- No se puede incluir libros en un conjunto de paletas.
- Para usar la pantalla completa con el fin de ver los proyectos, es conveniente crear un conjunto sin paletas ni bibliotecas abiertas.
- Los conjuntos de paletas pueden contener paletas que no se pueden agrupar (por ejemplo, las paletas **Herramientas** y **Dimensiones**).
- Un grupo de paletas se comporta como una paleta individual. Haga doble clic en la barra superior para contraer la presentación dentro de la barra superior. Puede hacer clic en el cuadro Cerrar para ocultar el grupo de paletas.
- Para abrir el menú de una paleta, haga clic en las flechas a la derecha del nombre de la paleta. Por ejemplo, el menú de la paleta **Hojas de estilo** contiene los controles para editar y gestionar las hojas de estilo.

- Para reposicionar una paleta dentro de un grupo, haga clic en el nombre de la paleta y arrastre a una nueva ubicación dentro del grupo. Aparecerá una línea fina en la ubicación de destino antes de que suelte el botón del ratón.
- Los conjuntos de paletas se guardan como archivos XML individuales dentro de la carpeta “Conjuntos de paletas” en la carpeta Preferencias de QuarkXPress. Puede establecer su propia jerarquía de conjuntos de paletas, creando carpetas en la carpeta “Conjuntos de paletas” en la carpeta Preferencias de QuarkXPress. Estas carpetas se convierten en submenús del submenú **Ventana → Conjuntos de paletas**. Simplemente coloque el archivo XML del conjunto de paletas en la carpeta correspondiente y después salga de QuarkXPress y vuelva a iniciarlo para que dicho conjunto de paletas aparezca en el submenú deseado. También puede crear carpetas anidadas para crear submenús anidados.
- Los desarrolladores de software de XTensions tienen la opción de usar las funciones de grupos de paletas en QuarkXPress 7. Si el desarrollador opta por este método, puede añadir paletas del software de XTensions a los grupos y conjuntos.

DISEÑO MEJORADO DE LA PALETA DIMENSIONES

Use la paleta **Dimensiones** para obtener acceso a prácticamente todos los comandos disponibles en los cuadros de diálogo. Una fila de iconos, llamada *barra de navegación*, aparece sobre el centro de la paleta **Dimensiones**. Puede especificar que la barra de navegación aparezca en todo momento, sólo cuando pase el ratón sobre la paleta, o nunca. Cuando la barra de navegación esté activa, elija un icono para cambiar la información presentada. Descubrirá una amplia gama de controles en un espacio relativamente pequeño.



La barra de navegación aparece sobre el centro de la paleta **Dimensiones**.

PRESENTACIÓN DE LA PALETA DIMENSIONES ESTÁNDAR

Cuando uno o más elementos están activos, la barra de navegación siempre muestra los siguientes iconos: el icono **predeterminado de QuarkXPress** (representado con el icono de la aplicación), **Espaciado y alineación** y **Sombra paralela**.

- Haga clic en el icono **predeterminado de QuarkXPress** para mostrar información sobre el elemento o el contenido, dependiendo de la herramienta y el elemento seleccionados.
- Haga clic en el icono **Espaciado y alineación** para mostrar los controles para alinear elementos (entre sí o en relación con la página o plancha extendida).
- Haga clic en el icono **Sombra paralela** para mostrar los controles para añadir una sombra paralela a los elementos activos.

Además de los tres iconos estándares, otros iconos de la paleta **Dimensiones** varían dependiendo del elemento activo y la herramienta seleccionada.

CONTROLES DE ESPACIADO Y ALINEACIÓN

Cuando elige **Elemento** → **Espaciado y alineación** → **Espaciado y alineación** (Comando+,/Ctrl+,), se activan los controles de Espaciado y alineación en la paleta **Dimensiones**.

Además de añadir los controles de **Espaciado y alineación** a la paleta **Dimensiones**, las opciones son más amplias en QuarkXPress 7. Puede elegir entre ocho opciones de **espaciado y seis de alineación** en la paleta **Dimensiones**, y especificar la alineación en relación con elementos seleccionados, la página o (en el caso de maquetaciones para impresión con páginas enfrentadas) la plancha extendida. Los seis comandos del submenú **Espaciado y alineación** (menú **Elemento**) también se incluyen en la paleta **Dimensiones**, pero los nuevos modos de alineación relativa (esto es, con respecto al elemento, la página o la plancha extendida) sólo se definen en la paleta **Dimensiones** y producen un comportamiento sutilmente diferente de las anteriores versiones del software.

MODO RELATIVO AL ELEMENTO

Los controles de **Espaciado y alineación** en las versiones anteriores de QuarkXPress empleaban el *modo relativo al elemento*. Es decir, cuando se seleccionaba más de un elemento, se podían usar las opciones de **Espaciado y alineación** para definir el espacio entre los elementos. En QuarkXPress 7, el **modo relativo al elemento** es uno de tres modos relativos.

MODO RELATIVO A LA PÁGINA

Como una novedad en QuarkXPress 7, el **modo relativo a la página** coloca los elementos de acuerdo con los parámetros de la página (izquierda, derecha, arriba o abajo).

MODO RELATIVO A LA PLANCHA EXTENDIDA

Otra de las novedades en QuarkXPress 7, el **modo relativo a la plancha extendida** está disponible para maquetaciones para impresión que tienen páginas enfrentadas. Supongamos que tiene abierta una maquetación con una plancha extendida y que después seleccionó un elemento en la página izquierda y otro elemento en la página derecha. Si hace clic en el icono **Modo relativo a la plancha extendida**  en la paleta **Dimensiones** y elige **Espaciar centros horizontales** , los elementos seleccionados se colocarán en los extremos izquierdo y derecho de la plancha extendida.

CONTROLES DE ESPACIADO

Los siguientes controles de espaciado están disponibles en todos los modos de **Espaciado y alineación**:

- **Espaciar bordes superiores** 
- **Espaciar centros verticales** 

- Espaciar bordes inferiores 
- Espaciar verticalmente 
- Espaciar bordes izquierdos 
- Espaciar centros horizontales 
- Espaciar bordes derechos 
- Espaciar horizontalmente 

CONTROLES DE ALINEACIÓN

Los siguientes controles de alineación están disponibles en todos los modos de espaciado y alineación:

- Alinear bordes izquierdos 
- Alinear centros horizontales 
- Alinear bordes derechos 
- Alinear bordes inferiores 
- Alinear centros verticales 
- Alinear bordes superiores 



Otra de las novedades en QuarkXPress 7 es que puede elegir **Elemento → Espaciado y alineación → Aplicar último** para repetir el comando de alineación usado más recientemente.

OTRAS NOTAS SOBRE LA PALETA DIMENSIONES

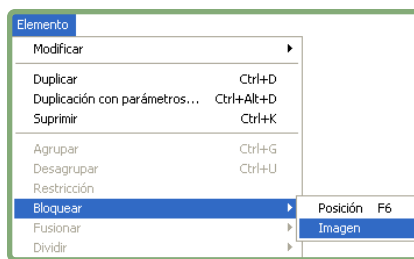
- Cuando hay una maquetación para Web activa, la paleta **Dimensiones** incluye un icono **Exportar**  para mostrar los controles de exportación.
- Cuando se seleccionan varios elementos del mismo tipo (como tres cuadros de imagen independientes), los controles de la paleta **Dimensiones** aplican a todos los elementos seleccionados.
- Para recorrer de izquierda a derecha los iconos de la barra de navegación de la paleta **Dimensiones**, pulse Comando+Opción+;/Ctrl+Alt+;. Para dar marcha atrás (de derecha a izquierda), pulse Comando+Opción+, Ctrl+Alt+,.
- Para que la barra de navegación aparezca continuamente, pulse Control y haga clic/haga clic con el botón derecho en la barra de título de la paleta **Dimensiones** y elija **Mostrar siempre la barra de fichas**.
- Para ocultar permanentemente la barra de navegación, pulse Control y haga clic/haga clic con el botón derecho en la barra de título de la paleta **Dimensiones** y elija **Ocultar siempre la barra de fichas**.
- También puede hacer que la barra del navegador se muestre de manera interactiva. Pulse Control y haga clic/haga clic con el botón derecho en la barra de título de la paleta **Dimensiones** y elija **Mostrar barra de fichas al pasar el ratón**.

- La paleta **Dimensiones** recuerda el icono y la presentación seleccionada para un tipo de elemento. Por ejemplo, si muestra el icono **Tabulación**  para texto y seguida hace clic en un cuadro de imagen, cuando vuelva a hacer clic un cuadro de texto, aparecerán los controles de **Tabulación**.
- Cuando una maquetación para Web está activa, la paleta **Dimensiones** y el cuadro de diálogo **Modificar** (menú **Elemento**) incluyen la casilla de verificación **Convertir a gráfico al exportar** para convertir automáticamente los cuadros de texto en elementos gráficos al exportar la maquetación. Representado por un icono de una cámara pequeña encima de una casilla de verificación en la paleta Dimensiones, la especificación **Convertir a gráfico al exportar** también muestra la cámara en todos los cuadros de texto en los que se seleccionó la casilla.

BLOQUEAR ELEMENTOS Y CONTENIDO

Las características de bloqueo de QuarkXPress 7 aplican a elementos y contenido. Puede proteger con facilidad trabajo de diseño, gráficos y texto con estas características de bloqueo, pero también puede volver a asumir el control de edición mediante el menú **Elemento**.

- Para bloquear la posición de un elemento, elija **Elemento → Bloquear → Bloquear posición**. Los controles para bloquear elementos en las versiones anteriores de QuarkXPress impedían el movimiento accidental de un elemento con el ratón, pero permitían cambiar las coordenadas en la paleta **Dimensiones** o el cuadro de diálogo **Modificar**. Con la nueva funcionalidad de bloqueo, el elemento no puede moverse sino hasta que se desbloquea.
- También puede bloquear el contenido de un elemento si elige **Elemento → Bloquear → Bloquear contenido del relato** o **Elemento → Bloquear → Bloquear contenido de imagen**.



El submenú **Elemento → Bloquear** muestra una marca de verificación al lado de las posiciones o contenido bloqueados. Vuelva a seleccionar la opción para deseleccionar (y desbloquear) la posición o contenido de un elemento activo.



Si duplica un elemento completamente bloqueado (esto es, con su posición y contenido bloqueados), puede reposicionar y suprimir el duplicado, pero no puede sustituir el contenido sin desbloquearlo antes.

INCRUSTACIÓN AUTOMÁTICA DE FUENTES EN ARCHIVOS EPS EXPORTADOS

Al elegir **Archivo → Guardar página como EPS**, puede hacer clic en **Opciones**, elegir **Fuentes** e incrustar de manera selectiva las fuentes en el archivo EPS.

OPCIONES DE SALIDA NUEVAS EN QUARKXPRESS 7

Salida solía ser sinónimo de *impresión*. Sin embargo, en la actualidad este término abarca una amplia variedad de opciones de exportación. Por medio de exportar, imprimir y otros comandos, QuarkXPress 7 puede producir archivos en los siguientes formatos:

- PostScript (PS)
- Encapsulated PostScript (EPS)
- Portable Document Format (PDF), con o sin verificación de PDF/X
- Personalized Print Markup Language (PPML)
- HyperText Markup Language (HTML)
- Extensible HyperText Markup Language (XHTML)
- Extensible Markup Language (XML)
- Extensible Stylesheet Language (XSL)
- Extensible Stylesheet Language Translator (XSLT)

Los siguientes puntos atañen a aspectos específicos de los procesos de salida.

- El tipo de maquetación activa determina las opciones de exportación en QuarkXPress. Por ejemplo, cuando se muestra en pantalla una maquetación para impresión, el comando para exportar una maquetación para Web en formato HTML (**Archivo → Exportar → HTML**) no está disponible.
- En QuarkXPress 7, ya no se admite el formato PostScript Nivel 1. Sin embargo, la salida de QuarkXPress es totalmente compatible con todos los dispositivos de Nivel 2 y Nivel 3, que abarcan la funcionalidad PostScript Nivel 1 y añaden más opciones (como la capacidad de incluir tintas planas en los archivos EPS).
- QuarkXPress 7 ofrece opciones ampliadas para especificar la anchura y la longitud de las marcas en la salida impresa, EPS, PDF y PPML. Tener control sobre la posición y los atributos de las marcas ayuda a comunicarse con los impresores y a designar alineación única para las distintas planchas de color.

GUARDAR UNA PÁGINA EN FORMATO EPS

Cuando se exporta una página de una maquetación como un archivo Encapsulated PostScript (EPS), se puede especificar el nombre y ubicación del archivo y establecer varios parámetros para la exportación a EPS (mediante controles personalizados o un estilo de salida en EPS). Para usar los controles básicos de exportación a EPS:

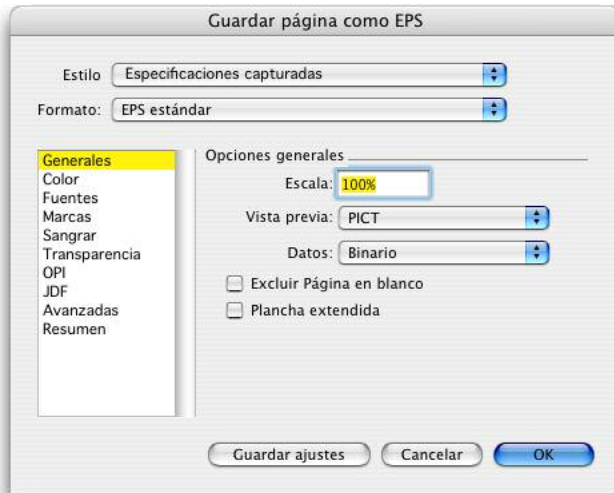
- 1 Elija **Archivo → Guardar página como EPS**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Guardar página como EPS**.



Use el cuadro de diálogo **Guardar página como EPS** para guardar una página en formato EPS.

- 2 Introduzca un nombre de archivo.
- 3 Especifique la página que se guardará en el campo **Página**.
- 4 Si ya ha creado un estilo de salida en EPS (véase “Estilos de salida”), elija el nombre en el menú desplegable **Estilo EPS**.

- 5 Para especificar manualmente o cambiar las opciones de exportación a EPS, haga clic en **Opciones**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Opciones para guardar página como EPS**.
- Para usar un estilo de salida EPS, elija una opción en el menú desplegable **Estilo EPS**. Para crear un estilo de salida EPS usando los ajustes actuales, elija **Nuevo estilo**.
 - Para especificar un formato para el archivo EPS, elija una opción en el menú desplegable **Formato**. Las opciones disponibles incluyen **EPS estándar**, **DCS en varios archivos** y **DCS en un solo archivo**. (Tenga en cuenta que ambos formatos DCS usan el estándar DCS 2.0; QuarkXPress ya no es compatible con el estándar DCS 1.0.)
 - Use el panel **Generales** para especificar la escala del archivo EPS, el formato de la vista previa del archivo EPS, si las áreas blancas de la página se tratarán como transparentes u opacas en el archivo EPS y si la salida del archivo EPS será como una plancha extendida.
 - Use el panel **Color** para elegir una configuración de salida del archivo EPS y para seleccionar las planchas que deberán incluirse en la salida.
 - Use el panel **Fuentes** para especificar las fuentes que se incrustarán dentro del archivo EPS exportado.
 - Use el panel **Marcas** para especificar la posición, anchura y longitud de las marcas de registro en el archivo EPS.
 - Use el panel **Sangrar** para designar un tipo de sangrado simétrico o asimétrico y para especificar la distancia de sangrado alrededor del archivo EPS.
 - Use el panel **Transparencia** para activar o desactivar la transparencia y para controlar la resolución de los elementos acoplados en el archivo EPS.
 - Use el panel **OPI** para especificar las opciones para incluir las imágenes originales en alta resolución en el archivo EPS, y para controlar las opciones TIFF y EPS por separado.
 - Use el panel **JDF** para indicar si debe crearse un archivo Job Definition Format (JDF) al mismo tiempo que el archivo EPS. Podría optar por hacer esto si está usando Job Jackets en un flujo de trabajo JDF.
 - Use el panel **Avanzadas** para elegir si el EPS observará las normas de PostScript Nivel 2 o PostScript Nivel 3.
 - Para capturar los ajustes actuales sin crear el archivo EPS, haga clic en **Guardar ajustes**.



Use el cuadro de diálogo **Guardar página como EPS** para especificar opciones detalladas para guardar una página como un archivo EPS.

- 6 Haga clic en **OK**.
- 7 Haga clic en **Guardar**.

EXPORTACIÓN DE UNA MAQUETACIÓN EN FORMATO PDF

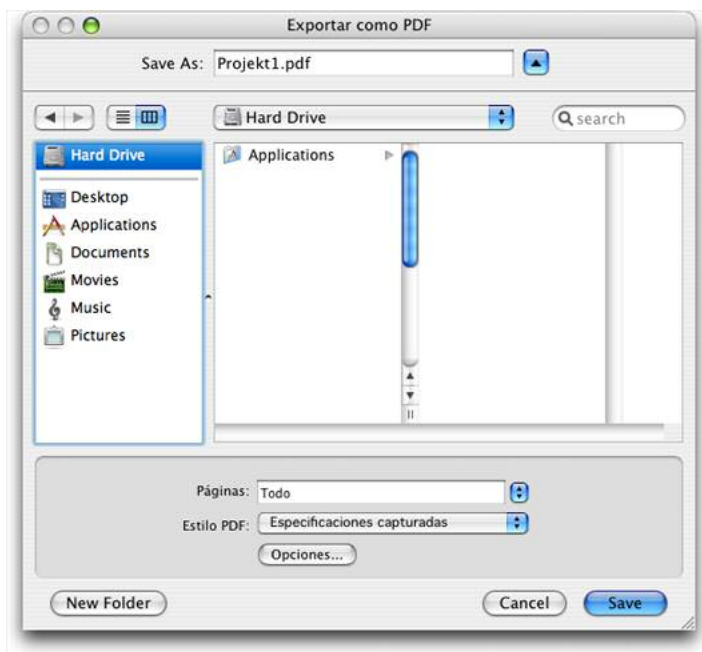
PDF se ha convertido en el estándar entre plataformas para compartir información. Los archivos PDF son relativamente pequeños, y pueden abrirse en pantalla o imprimirse en todos los niveles de calidad (esto es, para el escritorio o un impresor comercial). También pueden incluir controles de visualización, hipervínculos internos y externos, anotaciones y características de seguridad.

PDF/X es un subconjunto de la especificación PDF diseñado para atender variables de color, fuentes y trapping que afectan los trabajos impresos en la imprenta. Las primeras versiones de PDF/X simplemente eliminaban características de PDF que no guardaban relación con el flujo de trabajo de prepress (como los comentarios, anotaciones y colores RGB). Los desarrollos subsiguientes del estándar atienden la gestión del color y otros problemas de impresión.

PDF/X no es un formato de archivo, sino un conjunto de limitaciones en el formato de archivo PDF. Al exportar un archivo en formato PDF, puede elegir si el archivo debe observar las limitaciones descritas en la especificación PDF/X. Si crea un archivo PDF que se ajuste al estándar PDF/X, puede evitar numerosos problemas de salida y prepress. Hable con su proveedor de salida para obtener más información sobre PDF/X.

Para exportar la maquetación activa en formato PDF:

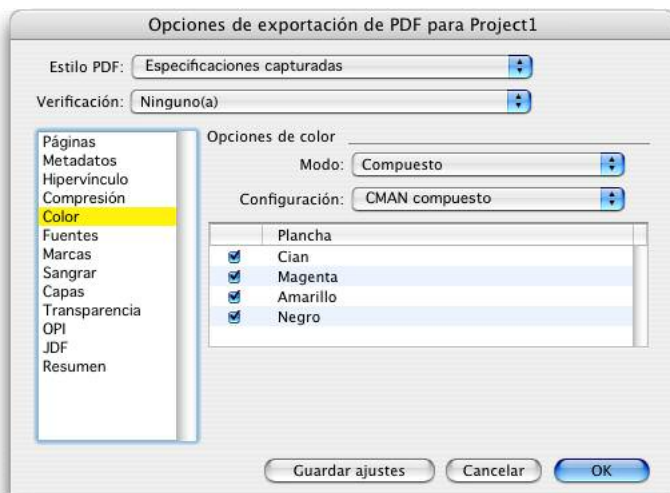
- 1 Elija **Archivo → Exportar → Maquetación como PDF**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Exportar como PDF**.



Use el cuadro de diálogo **Exportar como PDF** para exportar una maquetación en formato PDF.

- 2 Introduzca un nombre de archivo.
- 3 Especifique las páginas que se exportarán en el campo **Página**.
- 4 Si ya ha creado un estilo de salida en PDF (véase “Estilos de salida”), elija el nombre en el menú desplegable **Estilo PDF**.
- 5 Para especificar manualmente o cambiar las opciones de exportación a PDF, haga clic en **Opciones**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Opciones de exportación de PDF**.
 - Para usar un estilo de salida PDF, elija una opción en el menú desplegable **Estilo PDF**. Para crear un estilo de salida PDF usando los ajustes actuales, elija **Nuevo estilo**.
 - Para usar la verificación PDF/X, elija una opción en el menú desplegable **Verificación**. Las opciones disponibles incluyen **PDF/X 1a** y **PDF/X 3**. Tenga en cuenta que la verificación **PDF/X 1a** sólo permite CMAN y colores planos, en tanto que la verificación **PDF/X 3** permite incluir colores e imágenes que usan otros espacios colorimétricos, junto con los perfiles de color ICC (que se definen en las configuraciones de origen y salida para la gestión del color).

- Use el panel **Color** para especificar si se creará una salida compuesta o separaciones, para elegir una configuración de salida para el archivo PDF y para seleccionar las planchas que deberán incluirse en la salida.
- Use el panel **Compresión** para especificar las opciones de compresión de los diferentes tipos de imágenes en el archivo PDF.
- Use el panel **Páginas** para especificar si se exportarán planchas extendidas, si se exportará cada página como un archivo PDF independiente, si se incluirán las páginas en blanco y si se incrustará una miniatura del archivo PDF.
- Use el panel **Marcas** para especificar la posición, anchura y longitud de las marcas de registro en el archivo PDF.
- Use el panel **Hipervínculos** para especificar cómo se exportarán los vínculos y listas de la maquetación y cómo deberán abrir los hipervínculos en el PDF. También puede usar este panel para especificar el zoom predeterminado del archivo PDF.
- Use el panel **Metadatos** para proporcionar los detalles que aparecerán en la ficha **Descripción** del cuadro de diálogo **Propiedades del documento** en Adobe Acrobat Reader®.
- Use el panel **Fuentes** para especificar las fuentes que se incrustarán dentro del archivo PDF exportado.
- Use el panel **Sangrar** para especificar cómo se manejarán los sangrados en el archivo PDF.
- Use el panel **Capas** para especificar las capas que se incluirán en el archivo PDF.
- Use el panel **Transparencia** para activar o desactivar la transparencia y para controlar la resolución de los elementos acoplados en el archivo PDF.
- Use el panel **OPI** para especificar las opciones para incluir imágenes originales en alta resolución en el archivo PDF (no está disponible cuando se elige **PDF/X 1a** o **PDF/X 3** en el menú desplegable **Verificación**).
- Use el panel **JDF** para indicar si debe crearse un archivo Job Definition Format (JDF) al mismo tiempo que el archivo PDF. Podría optar por hacer esto si está usando Job Jackets en un flujo de trabajo JDF.
- Use el panel **Resumen** para ver un resumen de las opciones seleccionadas para la exportación a PDF.
- Para capturar los ajustes actuales sin crear el archivo PDF, haga clic en **Guardar ajustes**.



Use el cuadro de diálogo **Opciones de exportación de PDF** para especificar opciones detalladas para exportar una maquetación como un archivo PDF.

- 6 Haga clic en **OK**.
- 7 Haga clic en **Guardar**.

PERSONALIZED PRINT MARKUP LANGUAGE (PPML)

PPML (Personalized Print Markup Language) es un estándar basado en XML creado por la PODi (Print On Demand Initiative), una organización de proveedores y clientes que se dedican a la edición personalizada. La meta del estándar PPML es promover la salida optimizada de trabajos de edición personalizados. PPML se funda en tres ideas esenciales:

- *Estandarización:* Debido a que PPML es un estándar abierto, puede ser compatible con una variedad de aplicaciones y dispositivos de salida con un mínimo de esfuerzo. Esto contribuye a facilitar la interacción entre tales aplicaciones y dispositivos, y evita que los editores tengan que desarrollar soluciones patentadas de edición personalizada.
- *Personalización:* El estándar PPML admite la personalización ya que permite el uso de “elementos no repetitivos” que son diferentes en cada copia de una pieza personalizada. Típicamente, estos elementos provienen de un origen de datos, como una base de datos o un archivo XML.
- *Optimización:* El estándar PPML optimiza el tamaño del archivo de salida y el tiempo de procesamiento porque permite el uso de “elementos repetitivos”, que son aquellas partes de un trabajo de impresión que son iguales en cada copia que sale de la imprenta. Un elemento repetitivo se define sólo una vez en un archivo PPML, se procesa sólo una vez en el dispositivo de salida y después se guarda en memoria y vuelve a utilizarse, produciendo ahorros enormes tanto en el tamaño del archivo como en el tiempo de reproducción.

Las características de personalización y optimización de PPML se combinan para producir grandes mejoras en la eficiencia. Por ejemplo, suponga que va a enviar una carta a 1,000 clientes, y es necesario insertar en ella el nombre de cada uno de los clientes. Suponga, además, que la carta incluye una fotografía y un logotipo, que deben imprimirse exactamente de la misma manera en cada página. Si crea este documento en una aplicación de maquetación de páginas como QuarkXPress, y luego lo mandara imprimir en un dispositivo normal de salida PostScript, obtendría un archivo de salida muy grande, ya que la misma fotografía y logotipo tendrían que repetirse mil veces. Sin embargo, si crea este documento en una aplicación de maquetación de páginas como QuarkXPress y luego lo exporta en formato PPML, acabaría con un archivo exponencialmente más pequeño: un archivo que contiene sólo una copia de la fotografía y el logotipo, además de una copia del nombre de cada cliente. Este archivo PPML puede enviarse entonces a un dispositivo de salida PPML, que guardará en la memoria caché todos los elementos repetitivos en lugar de reproducirlos una y otra vez, y armará las páginas en un lapso breve antes de enviarlas al dispositivo de impresión.

PPML no es un lenguaje de descripción de páginas propiamente dicho como PostScript; más bien, simplemente sirve como un marco que contiene referencias a objetos reproducibles en una variedad de formatos. Por ejemplo, un archivo PPML puede contener indicadores de archivos SVG, PostScript y TIFF que se combinan para producir un documento terminado. Estos archivos externos se envían a impresión junto con el archivo PPML que hace referencia a ellos, o pueden detallarse por medio de un URL para que el dispositivo de salida pueda obtener acceso directo a ellos por la red.

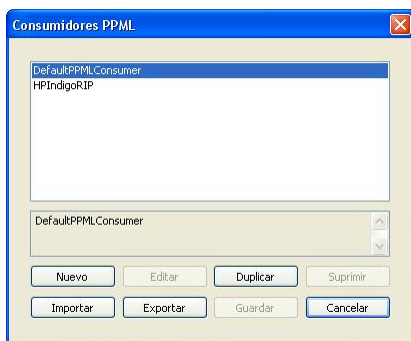
Un *consumidor PPML* es un dispositivo capaz de leer y reproducir un archivo en formato PPML. En ocasiones se dice que un consumidor PPML se llama “PPML RIP.” Es importante hacer notar que no todos los consumidores de PPML son iguales; como se mencionó anteriormente, un archivo PPML puede hacer referencia a otros recursos en una variedad de formatos, y un consumidor PPML determinado puede procesar o no todos estos formatos.

TRABAJO CON CONSUMIDORES PPML

QuarkXPress permite guardar y editar configuraciones para diferentes consumidores de PPML. La mejor manera de trabajar con consumidores de PPML es preguntar al proveedor de salida si cuenta con un archivo de configuración del consumidor de PPML que pueda usarse con QuarkXPress, importarlo y usar ese archivo. Si eso no funciona, puede usar la configuración predeterminada para consumidores de PPML o crear una propia.

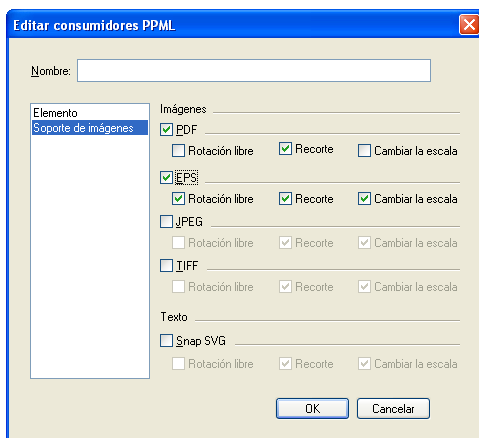
Si conoce las características que son compatibles con un dispositivo de salida PPML, puede crear su propia configuración para consumidores de PPML. Para crear una configuración para consumidores de PPML:

- 1 Elija **Utilidades → Editar consumidores PPML**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Consumidores PPML**.



Use el cuadro de diálogo **Consumidores PPML** para crear, editar, suprimir, duplicar, importar y exportar consumidores PPML.

- 2 Haga clic en **Nuevo**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Consumidor PPML**.



Use este cuadro de diálogo para configurar una definición de consumidor PPML.

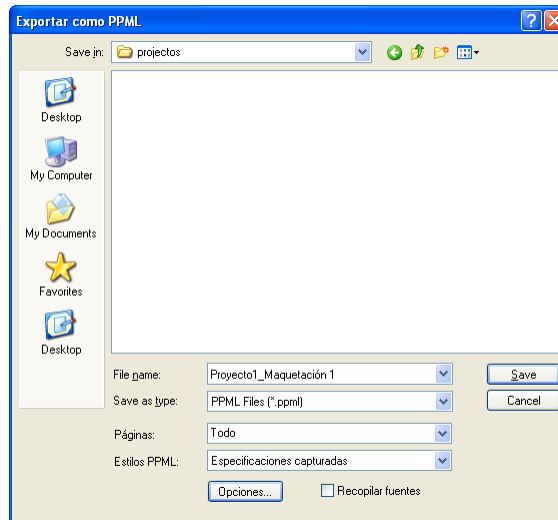
- 3 Use los paneles en este cuadro de diálogo para seleccionar las características compatibles con el dispositivo de salida PPML.
- 4 Haga clic en **OK**.
- 5 Asegúrese de usar este consumidor PPML cuando exporte el archivo en formato PPML (véase “Exportar una maquetación en formato PPML”).

También puede usar el cuadro de diálogo **Consumidores PPML** para importar los consumidores PPML que le proporcione su proveedor de salida.

EXPORTAR UNA MAQUETACIÓN EN FORMATO PPML

Para exportar un archivo en formato PPML:

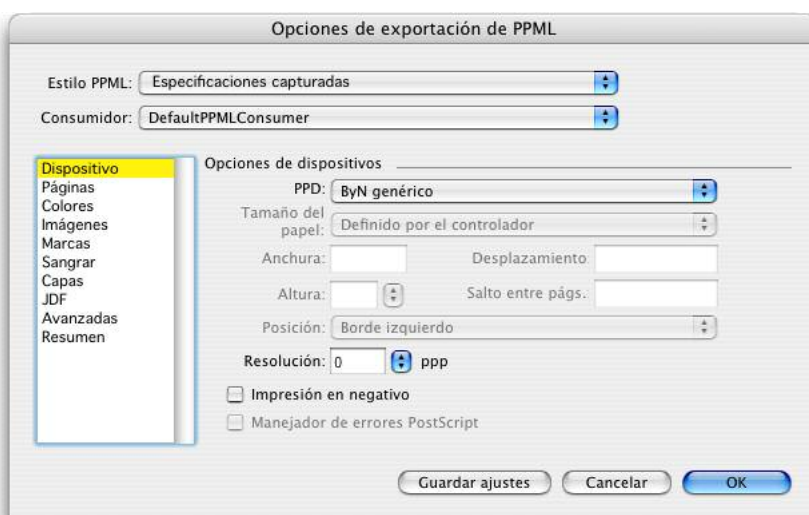
- 1 Elija **Archivo → Exportar → Maquetación como PPML**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Exportar como PPML**.



El cuadro de diálogo **Exportar como PPML** permite exportar una maquetación en un formato adecuado para un dispositivo de salida PPML.

- 2 Introduzca un nombre de archivo.
- 3 Especifique las páginas que se exportarán en el campo **Página**.
- 4 Si ya ha creado un estilo de salida en PPML (véase “Estilos de salida”), elija el nombre en el menú desplegable **Estilo PPML**.
- 5 Para especificar manualmente o cambiar las opciones de exportación a PPML, haga clic en **Opciones**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Opciones**:
 - Para usar un estilo de salida PPML, elija una opción en el menú desplegable **Estilo PPML**. Para crear un estilo de salida PPML usando los ajustes actuales, elija **Nuevo estilo**.
 - Para usar la definición de un consumidor PPML, elija una opción en el menú desplegable **Consumidor**.
 - Use el panel **Dispositivo** para especificar los detalles del dispositivo de salida deseado.
 - Use el panel **Páginas** para especificar el número de copias, escala, secuencia, orientación y otras opciones relacionadas.
 - Use el panel **Imágenes** para especificar las opciones de compresión y resolución de las imágenes.

- Use el panel **Colores** para especificar si se creará una salida compuesta o separaciones, para elegir una configuración de salida para el archivo PPML, para especificar las opciones de medios tonos y para seleccionar las planchas que deberán incluirse en la salida.
- Use el panel **Marcas** para especificar la posición, anchura y longitud de las marcas de registro en la salida PPML.
- Use el panel **Avanzadas** para elegir si la salida se ajustará al estándar PostScript Nivel 2 o PostScript Nivel 3.
- Use el panel **Sangrar** para especificar cómo se manejarán los sangrados en la salida PPML.
- Use el panel **Capas** para especificar las capas que se incluirán en la salida PPML.
- Use el panel **JDF** para indicar si debe crearse un archivo Job Definition Format (JDF) al mismo tiempo que la salida PPML. Podría optar por hacer esto si está usando Job Jackets en un flujo de trabajo JDF.
- Use el panel **Resumen** para ver un resumen de las opciones seleccionadas de exportación a PPML.



Use el cuadro de diálogo **Opciones del trabajo** para especificar opciones detalladas para exportar una maquetación en formato PPML.

- 6 Haga clic en **OK**.
- 7 Para capturar los ajustes actuales sin crear la salida PPML, haga clic en **Guardar ajustes**.
- 8 Para imprimir planchas extendidas en lugar de páginas individuales, seleccione **Planchas extendidas**.

- 9 Para recopilar copias de todas las imágenes utilizadas en la maquetación en una carpeta llamada “Imágenes”, seleccione **Recopilar imágenes**. De lo contrario, las imágenes no se incluirán en la salida PPML.

- 10 Haga clic en **Guardar**.

ESTILOS DE SALIDA

Tomando en consideración las múltiples opciones para dar salida al contenido en QuarkXPress, los *estilos de salida* pueden ayudarle a agilizar los pasos finales de producción. Además de usar los estilos de impresión (disponibles en versiones anteriores de QuarkXPress), puede capturar ajustes para salidas en formato PDF, EPS y PPML. QuarkXPress 7 incluye configuraciones predeterminadas para todas las opciones de salida, que pueden servir como base para personalizarlas a la medida de sus necesidades. O puede crear estilos de salida desde el principio.

Para crear un estilo de salida:

- 1 Elija **Editar → Estilos de salida**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Estilos de salida**.



Use el cuadro de diálogo **Estilos de salida** para crear, importar, exportar, editar y eliminar grupos de ajustes para salidas en formato impreso, PPML, EPS y PDF.

- 2 Haga clic en **Nuevo** y elija una de las cuatro opciones. Aparecerá un cuadro de diálogo donde podrá generar un estilo de salida. Las opciones específicas que están disponibles en este cuadro de diálogo para un formato específico son las mismas que se ofrecen cuando se imprime o exporta una maquetación en ese formato.
- Encontrará información sobre las opciones de EPS en “Guardar una página en formato EPS”.
 - Encontrará información sobre las opciones de PDF en “Exportar una maquetación en formato PDF”.
 - Encontrará información sobre las opciones de PPML en “Exportar una maquetación en formato PPML”.

OTROS CAMBIOS EN LA INTERFAZ

Además de los cambios importantes en la arquitectura del software QuarkXPress 7, también descubrirá cambios sutiles en términos, iconos y elementos de la interfaz.

“Importar” sustituye a “Obtener” en texto e imágenes. Cuando un cuadro de texto desbloqueado está activo, el menú **Archivo** muestra **Importar texto**. Cuando un cuadro de imagen desbloqueado está activo, muestra **Importar imagen**.

Con la herramienta Vinculación o Desvinculación seleccionada, el extremo posterior de una cadena de texto que estaba representado por plumas de flecha ahora se representa con finales de líneas sencillas en QuarkXPress 7.