

GLOSARIO GENERAL DE ARTES GRÁFICAS

TÉRMINOS MÁS USADOS EN:
DISEÑO GRÁFICO, LITOGRAFÍA, TIPOGRAFÍA



Versión 1.0

A BCDEF **Z**
GHIJK
LMNOP
QRSTU
VWXYZ

Apreciado visitante:

La recopilación de este glosario se ha hecho con el fin de tener a mano una herramienta que nos ayude a comprender mejor algunos términos usados en nuestro medio y que algunas veces no son muy claros. Aunque hagan falta muchos vocablos debido a que se nos han pasado o porque los desconocemos, debido que son términos en desuso o a la permanente actualización tecnológica, esperamos hacer este trabajo más completo con la ayuda de cada persona que lo pueda leer y desee colaborar para agregar todas las palabras afines a nuestra noble ocupación.

La mayoría de estos términos se han extraído de algunas fuentes en internet como: www.glosariografico.com - www.urdanizdigital.com por lo cual esta recopilación se hace sin ningún carácter comercial o de lucro y se publica solo como documento informativo.

Sus colaboraciones y comentarios los pueden hacer a los correos electrónicos: angel@edicionesantropos.com o gerencia@edicionesantropos.com donde estaremos atentos a todas y cada una de sus inquietudes.

Cordialmente:

Equipo de trabajo de Ediciones Ántropos Ltda.

A contrafibra: Característica que puede tener una hoja de papel en el que las fibras van orientadas en su dimensión corta.

A dos caras: Expresión muy utilizada en artes gráficas para indicar que una característica o la impresión está presente en las dos caras del papel.

A fibra: Característica de la hoja de papel que se utiliza en impresoras y que se refiere al hecho de que las fibras se encuentran alineadas en la dirección de la dimensión más larga del papel.

A todo color / Full color: Expresión calificativa de una imagen en la que aparecen todos los grados y tonalidades de color de acuerdo con lo que le corresponde al sujeto reproducido en la realidad. Esta expresión se aplica tanto a imágenes de pantalla como a imágenes sobre soporte definitivo.

A una cara: Publicación o producto impreso con páginas que solamente contienen imágenes en una de las caras de cada hoja de papel.

A una sola columna: Indicación colocada en un manuscrito original o en una opción de un menú de programa de composición para expresar el deseo de componer con una sola columna en cada página.

Aberración cromática: Una aberración óptica es el fenómeno óptico por el que una lente u objetivo tiene distintas distancias focales para radiaciones de distinta longitud de onda. Es decir que, por ejemplo, el rojo tiene un punto de enfoque distinto al verde o el amarillo (lo que produce una especie de efecto de arco iris difuso).

Acabado: Conjunto de tecnologías que utilizan sistemas tales como el corte, el recorte, el relieve y otros métodos para crear, mejorar y preservar las cualidades táctiles y visuales de la superficie de soportes en blanco o impresos y para determinar su forma y dimensiones finales.

Cualquier proceso que se aplica al impreso una vez que ha pasado por la prensa o, más precisamente, por la plancha entintada: Plegado, corte, encuadernación, barnizado, plastificado...El conjunto de procesos de acabado se llama a veces postimpresión o postprensa (en oposición a los procesos de preprensa o preimpresión).

También se puede llamar "acabados". En los mismos ámbitos, en sentido más amplio, cualquier proceso que remata la producción de un impreso.

ACE: Siglas de Adobe Certified Expert ("experto certificado por Adobe"), una titulación que expide la firma Adobe a aquellas personas que aprueban un examen de conocimientos sobre uno de sus programas en una versión determinada. Así, por ejemplo, se puede ser ACE en Adobe Photoshop 7.

Siglas de Adobe Color Engine (motor de color de Adobe), el corazón de la gestión del color (CMS) en los programas de la firma Adobe.

Acetato: Método de prueba off-press en el que las separaciones de la película se exponen en contacto con la película CMYK, que luego se pegan con cinta adhesiva según registro a un soporte base.

Acercamiento proporcional: Reducción de espacio entre caracteres en función del crecimiento de su tamaño para compensar la sensación que dan los caracteres ampliados en cuanto a quedar excesivamente separados. Los programas de composición de textos llevan diversos niveles de acercamiento proporcional o tracking entre caracteres en función del cuerpo de letra utilizado.

Acoplamiento: Acercamiento de dos caracteres entre ellos de forma que sus perfiles contiguos se acoplan y se evita con ello la sensación estética de que existe más espacio que el normal entre ellos. De esta forma, el acoplamiento entre letras se refiere y se particulariza siempre a pares de caracteres específicos. Si el programa dispone de una tabla de caracteres acoplados, adoptará el espaciado especial entre cada uno de estos pares en los valores que se haya establecido. Resulta característico el par compuesto por las letras AV que, si no fueran acopladas, parecerían disponer de mayor espacio entre ellas que otro par más rectangular como podría ser el compuesto por las letras NIN. Es obvio que el valor del kerning para cada par no depende solamente de cada par de caracteres sino incluso de su diseño específico y, por tanto, los valores serán distintos para cada fuente.

Acoplamiento automático de pares de letras: Función que tienen algunos sistemas de filmación en los que, automáticamente, se ajusta la distancia entre pares de letras específicos para crear una mejor sensación estética de espaciado cuando sus rasgos encajan en el espacio.

Acoplamiento de caracteres: Acercamiento de dos caracteres entre ellos de forma que sus perfiles contiguos se acoplan y se evita con ello la sensación estética de que existe más espacio que el normal. De esta forma, el acoplamiento entre letras se refiere y se particulariza siempre a pares de caracteres específicos. Si el programa

dispone de una tabla de caracteres acoplados, adoptará el espaciado particular entre cada uno de estos pares en los valores que se haya establecido. Resulta característico el par compuesto por las letras AV que, si no fueran acopladas, parecerían disponer de mayor espacio entre ellas que otro par más rectangular como podría ser el compuesto por las letras NIN. Es obvio que el valor del kerning no depende solamente de cada par de caracteres sino incluso de su diseño específico y, por tanto, los valores serán distintos para cada fuente.

Acoplamiento de pares de letras: Reducción del espacio entre pares de letras o caracteres específicos de acuerdo con una tabla predeterminada que contiene los valores de esos ajustes.

Acuarela: Técnica de dibujo con pincel basada en el uso de pigmentos secos ligados con goma arábiga y solubles en agua. Las acuarelas se usan mojando el pincel con agua y pasándolo después sobre las pastillas secas de acuarela, que sueltan el pigmento. Una de las características más obvias de los trabajos al acuarela es que las pinceladas son semitransparentes, por lo que siempre se ve lo que había debajo, incluidas pinceladas anteriores. Por eso requiere una ejecución segura, ya que cualquier trazo se deja ver. Por lo mismo es una técnica muy agradecida al trazo firme y suelto.

Aditivos primarios: Las luces roja, verde y azul que, al unirse, forman la luz blanca. Comparar con los sustractivos primarios.

Administración del color: En tratamiento de imagen, todas las técnicas, conocimientos, programas y dispositivos necesarios para que el color se transmita y represente de forma predecible, constante y con la mayor calidad posible en el medio elegido.

“Predecible” quiere decir que la reproducción del color no sufrirá cambios sin motivo conocido; “constante”, que no se alterará mientras no se decida lo contrario; y “con la mayor calidad posible”, que se sacará el máximo partido a los medios usados san cuales sean.

En la vida real, la administración del color no pretende un absoluto (la reproducción perfecta del color), aunque ese sea su objetivo ideal. Lo que pretende es lograr la mejor reproducción “posible” en conjunción con otros objetivos rapidez, costes razonables, etc.).

Aunque necesita inversión en maquinaria y formación, la administración del color permite a largo plazo abaratar costes y reducir tiempos de producción al reducir el

Glosario de Artes Gráficas

ciclo de diseño, prueba, corrección e impresión. Es un proceso con un conjunto de técnicas aplicadas al arte y a la industria y, como tal, puede ser mejor o peor, más exigente o menos. Al ser relativamente reciente es un área de trabajo plagada de ideas mal entendidas y peor aplicadas.

Adobe: Firma estadounidense especializada en la producción de programas relacionados con el tratamiento de la imagen (en 2D, vídeo, realidad virtual, etc.). Muchos de sus programas y productos marcan el estándar en su área: Photoshop, Illustrator, InDesign, Premiere, Acrobat, tipografía, PostScript, PDF...

Aerógrafo: Herramienta de pintura en forma de lápiz que pinta expulsando un pequeño spray con pintura regulable, como si fuera una pequeña pistola de pintura. El aerógrafo, inventado a comienzos del siglo XX, es una herramienta de gran dificultad técnica que requiere mucha práctica y paciencia, pero que a cambio ofrece resultados muy vistosos. A comienzos del siglo XXI ha sido casi completamente sustituido por las herramientas de dibujo digital como Adobe Photoshop o Corel Painter, que ofrecen todas sus ventajas sin sus inconvenientes.

Aglutinante: Cualquier sustancia que se usa para mantener cohesionadas otras sustancias dentro de un fluido. En las tintas y pinturas se usan aglutinantes para mantener la cohesión entre los pigmentos y el fluido que los transporta (disolvente). Las cualidades del aglutinante proporcionan a las pinturas y tintas muchas de sus características. Son un factor esencial en el tiempo de secado, en la opacidad final, en la resistencia a la luz y el rozamiento, en la flexibilidad de la capa de barniz, tinta o pintura...

Aguafuerte: Técnica artística de grabado con ácido (intaglio) basada en el uso como mordiente de una solución ácida llamada "aguafuerte" (del latín aqua fortis), formada por cinco partes de agua y una de ácido nítrico. El mordido de la plancha es bastante intenso, por lo que algunos grabadores prefieren sustituir este mordiente por el llamado "mordiente holandés".

Aguarrás: Disolvente para pinturas derivado del petróleo. Producto destilado del petróleo crudo. Como diluyente tiene propiedades similares a la trementina y vale como sustitutivo de menor costo. Sin embargo, como disolvente para resinas su acción es de peor calidad y resultados. Es bastante volátil e inflamable.

Alineación del texto: Disposición de los elementos que componen el texto de manera que exista una correspondencia exacta en la parte inferior o la parte superior de los

caracteres de una fuente. También puede aplicarse al ajuste lateral de líneas, de manera que todas empiecen o terminen de una manera uniforme.

Alta resolución: Nivel alto de precisión con la que una imagen digital o impresa es capaz de representar los detalles de la imagen original. Así pues, una resolución de tipo alto utilizará un número también alto de líneas por milímetro o un número elevado de elementos de ilustración como técnica específica para representar esa imagen.

Altas luces La parte más clara de una imagen.

Altas luces espectrales Una reflexión brillante de una fuente de luz que tiene muy poco o ningún detalle.

Alto contraste: Falta de gradaciones tonales entre las áreas claras y las áreas oscuras de una ilustración.

Alzado: En encuadernación, proceso de ordenar adecuadamente las páginas o los pliegos para formar el cuerpo de un documento o de un libro que después se ha de encuadernar.

Alinear: Hacer que dos o más objetos sigan un mismo eje visual (un borde superior, un centro físico o visual, etc.).

Altura de la x: En tipografía, aquella parte de las letras en caja baja (minúsculas) que coincide en altura con la parte superior de la letra equis (x). A veces se llama también "altura de la eme", por ser el mismo valor.

Alwan Color Expertise: Firma europea especializada en programas de alto nivel para el tratamiento del color en artes gráficas, sobre todo en optimización y estandarización del color CMYK y de pruebas de imprenta.

Amarillo: En el sistema sustractivo de formación de los colores, uno de los tres colores primarios (junto con cian y magenta). Un filtro amarillo antepuesto a una luz blanca elimina el componente azul de dicha luz. Dicho de otro modo: Algo que absorbe el azul y devuelve los demás colores al recibir una luz blanca, es de color amarillo. Una de las cuatro tintas básicas de la impresión por cuatricromía (usualmente llamada "allo" por los profesionales de artes gráficas).

Anamórfico: Relacionado con la distorsión de las imágenes ampliándolas más por uno de sus ejes perpendiculares (vertical u horizontal) que por otro. Así podemos hablar de lentes anamórficas, por ejemplo.

Ángulo de incidencia: En óptica, el ángulo geométrico imaginario que se existe entre el plano de un objeto y la línea formada por un rayo de luz que caiga sobre ese objeto.

Ángulo de la rasqueta: En una rotativa de huecograbado, el ángulo que forma el eje de la rasqueta con respecto al centro del cilindro porta plancha. En una prensa de serigrafía, el ángulo que forma la rasqueta con respecto al pando de la malla.

Ángulo de reflexión: Sinónimo de "Ángulo de refracción"

Ángulo de refracción: En óptica, el ángulo geométrico imaginario que se existe entre el plano de un objeto y la línea formada por un rayo de luz que tras caer sobre él, sale reflejada.

Ángulo de trama: El ángulo que siguen con respecto al eje del observador las líneas de puntos de semitono en una trama ordenada (llamadas "AM", normalmente de tipo PostScript). Usualmente, el negro tiene un ángulo de trama de 45°, por ejemplo.

Anti-alias: El tratamiento de objetos con contornos duros para que se fundan de forma homogénea con el fondo. Es una técnica para fusionar imágenes en los mapas de bits.

Anuncio: Mensaje con el que se hace publicidad de algo. Puede utilizar cualquier órgano de los sentidos para alcanzar a su destinatario, aunque lo más usual es que sea auditivo o visual (escrito o animado). Los anuncios los encarga un anunciante, que paga por la inserción de su publicidad al medio donde se muestran. Para ello, los medios de comunicación suelen tener unas tarifas estandarizadas de precios.

Anuncio clasificado: Anglicismo para "Anuncio por palabras" o "Anuncio breve".

Anverso: En cualquier papel, la cara que se entiende como frontal o principal, por donde comienza la lectura. En un pliego (sin plegar y cortar), la cara en la que cae la primera página.

Apagado: Término poco preciso (y más bien subjetivo) con el que se describe un color al que le falta saturación y "viveza" (término también vago y subjetivo para

"brillo y saturación" combinados). Por ejemplo un rojo "apagado" es un rojo que se ve como falto de saturación y brillo, por ejemplo.

Apago: Empresa estadounidense especializada programas para tratamiento de documentos PDF en entornos de artes gráficas (comprobación previa, conversión Poscript, optimización en masa y similares).

Apaisado: Disposición de una imagen, página, documento, etc. de forma que su dimensión vertical es inferior a la dimensión horizontal.

Aparte: Método de encuadernación en el que las páginas del libro se encierran entre tapas duras. El método de encuadernación más duradero.

Apéndice: Material suplementario añadido al final de un libro o documento cuyo contenido tiene relación con el tema pero no necesariamente esencial en su exposición.

Apóstrofo: Variante de "apóstrofe".

Arracada: En tipografía, sinónimo de "recorrido" o "contorneo".

Arroba: En tipografía, el símbolo @. Aunque actualmente se usa para cosas muy diversas, su origen parece hallarse a finales de la Edad Media (si no antes) para referirse al precio de unidades de vino y grano. De ahí su habría extendido más tarde, sobre todo en el mundo anglosajón, a un significado del tipo de "el precio de cada unidad..." o "cada unidad a un precio de..."; por ejemplo: Each book @ 5.00 US dollars.

Sea cual sea su origen, su presencia en los teclados y codificaciones de ordenador ha hecho que en la actualidad se use para dos cosas (además de con ese primer sentido):

- Para indicar un correo electrónico; por ejemplo, la lectura de perencejo@edicionesantropos.com sería (en inglés) "perencejo at edicionesantropos dot com" y (en español) "perencejo arroba edicionesantropos punto com".
- Para indicar en español un supuesto género "general" (ni femenino ni masculino); por ejemplo "Hola a tod@s". Ese uso surge de que el símbolo @ parece una letra "o" que abarca a una "a", símbolos de masculino y femenino respectivamente. Quien lo hace ignora que en español el género no marcado es el género masculino. En general es una práctica mal vista.

Glosario de Artes Gráficas

Arte final: Antes de que los ordenadores entraran en el diseño, un arte final era el material ya completamente preparado para su paso a fotolitos mediante las técnicas de reproducción adecuadas a cada proceso. En la actualidad se podría decir que un arte final es el material digital ya preparado para su envío a la imprenta sin que haga falta ningún retoque o intervención más (la imposición de las formas se entiende ya fuera del arte final).

Artes gráficas: Las profesiones, empresas y ocupaciones industriales relacionadas con la creación de productos impresos. Diseño gráfico, preimpresión, impresión, encuadernación y ocupaciones similares están directamente relacionadas con las artes gráficas. La publicidad, redacción, fotografía, dibujo, pintura y similares son ocupaciones que pueden estar relacionadas con las artes gráficas.

ARTS PDF: Empresa estadounidense especializada en programas para el tratamiento de PDF. Tienen productos enfocados al tratamiento de PDFs para ofimática y publicación bajo demanda, y otros especializados para artes gráficas.

Ascendente: En tipografía, aquella parte de las letras en caja baja (minúsculas) que va por encima de la llamada 'altura de la equis' (a veces llamada 'altura de la eme'). Es decir, cualquier parte de una minúscula que supera las letras 'x' o 'm'. En el alfabeto latino estándar, sólo tienen 'ascendente' estas letras: b, d, f, h, k, l, t. Las mayúsculas, cifras y otros símbolos quedan excluidos; Las ligaduras, no.

ASCII: (American Standard Code for Information Interchange, código americano normalizado para intercambio de la información). Un formato estándar para representar la información digital en grupos de 8 bits.

Asimetría: Desigualdad entre las partes de un todo. Una composición asimétrica es aquella en la que una parte pesa más que las otras. Las composiciones asimétricas suelen ser más llamativas y ofrecer mejores resultados que las simétricas. Algunas razones son:

- La asimetría permite más libertad de composición y organizar jerárquicamente los elementos.
- Permite establecer juegos de equilibrio entre la parte destacada y el resto de la composición.
- Las composiciones simétricas tienden a la monotonía. Las asimétricas suelen despertar más el interés del espectador.
- Asimetría no implica desequilibrio, sólo desigualdad.

ASP: Siglas de Active Server Pages. Tecnología de programación desarrollada por Microsoft destinada a presentar páginas interactivas en los navegadores web. Esta página que ves ahora mismo fue en origen una consulta mediante ASP de una sencilla base de datos hecha en Microsoft Access (ahora es código php con una base de datos MySQL). ASP suele formar tandem con servidores Windows (el lenguaje PHP lo suele formar con sistemas Linux).

Asterisco: Símbolo tipográfico similar a una estrella de mar. Se usa como referencia para una nota al pie de página sin usar numeración. Es la primera que se usa. Después van la daga y la doble daga (en orden de notas en una misma página). En lingüística también se usa para indicar palabras que nunca han existido sino que son reconstrucciones hipotéticas o palabras en otro idioma usadas en el texto.

Astralón: En imprenta (cuando se usaban los fotolitos, antes de la grabación directa a plancha o CTP), la plancha de plástico o acetato transparente e indeformable sobre la que se montaban los fotolitos de las páginas siguiendo un imposición concreta hasta formar lo que debía ir en una plancha de imprenta.

La plancha 'virgen' fotosensible se exponía a la acción de la luz en una insoladora con ese astralón interpuesto para su grabación. Antes de grabar la plancha, del astralón se solía hacer una última prueba de montaje e imposición llamada usualmente 'ferro' o 'diazó'. Ese ferro se doblaba y cortaba para ver que todas las páginas estaban impuestas correctamente. Además, aún se podían hacer las últimas correcciones.

Atendedor: En corrección de pruebas y textos, la persona que se pone al lado de un corrector para ir cotejando el original mientras que el corrector o teclista lee la copia y avisarle de cualquier error de copiado.

Atender: Entre los correctores, para comprobar que un texto importante se ha transcrito y corregido bien, cuando un corrector se pone al lado de otro y éste le lee en voz alta la copia mientras que el que "atiende" va leyendo para sí el original en papel. De esta forma, si se ve un error de transcripción, el defecto se hace evidente.

Aumento de valor tonal: En imprenta, sinónimo de "ganancia de punto".

Atrape (trapping): Esta función que se aplica a la imagen a nivel de preimpresión, se conoce también como de "encogimiento y extensión". Con ella se pretende evitar el defecto que aparece por variación de registro en el momento de la impresión y

que se exterioriza mediante unos bordes blancos entre imágenes de diferente color al existir ese desplazamiento. Para evitarlo, se ensancha un color o se encoge otro de forma que exista un cierto solapamiento o sobreimpresión en los perfiles de contacto que eviten la aparición de esas franjas blancas. El color del solapamiento se escoge en forma adecuada para que la sensación no sea desagradable.

Autoacercamiento: Función que tienen algunos sistemas de filmación en los que, automáticamente, se ajusta la distancia entre pares de letras específicos para crear una mejor sensación estética de espaciado cuando sus rasgos encajan en el espacio.

Autoadhesivo: Tipo de soporte que lleva adhesivo por una cara y que hace su función simplemente cuando se aplica presión contra otra superficie.

Autoedición: Sistema compuesto por un ordenador equipado con un software de composición y de compaginación y conectado con un dispositivo de salida, como puede ser una impresora láser. Este sistema permite al usuario mezclar elementos de texto y de gráficos para crear publicaciones.

Baja resolución: Nivel bajo de precisión con que una imagen digital impresa representa los detalles de la imagen original. Normalmente se expresa mediante número de líneas por milímetro o por pulgada, o por el número de elementos de ilustración que utiliza la técnica específica para representar la imagen. En el caso de baja resolución, la calidad resulta igualmente insuficiente pero aceptable para las necesidades a que va destinado el documento. Por ejemplo, para la producción de unas pruebas preliminares con vistas a una revisión del contenido del documento, una impresión con baja resolución puede resultar totalmente adecuada, pero para impresión final en offset el resultado va a ser una imagen muy pixelada y de poca calidad.

Bajo relieve: Imagen que sobresale en relieve de sombra a partir de un fondo plano, diseñada para dar la ilusión de una mayor profundidad.

Bandeado: Defecto de impresión o reproducción de zonas de variación de tono o color que consiste en sucesivos saltos bruscos de intensidad o color evidentes a simple vista. Estos cambios tienen la forma de bandas o escalones tonales. Se debe a una transición de color espacialmente demasiado amplia para la escasez de colores disponibles en una imagen. Dicho de otro modo: No se dispone de suficiente variedad de tonos para hacer una transición suave (no visible) en una superficie tan amplia. En los archivos PostScript vectoriales de nivel anterior al PostScript 3 éste era un problema relativamente usual.

Bandera: En tipografía, componer los textos sin justificar por uno o ambos lados. Es decir: los comienzos o finales de líneas no están igualados verticalmente (lo que en tipo grafía se llama justificar).

La bandera puede ser de entrada, de salida o centrada. Además, en un cuarto tipo de bandera la composición se puede hacer forzando la desigualdad de todas las líneas. No es una composición usual ni de fácil lectura pero es bastante eficaz en algunos casos para llamar la atención.

Bandera a la derecha: En tipografía, componer los textos alineando por igual a la derecha y dejando con distancias desiguales (sin unificar) por la izquierda. El nombre viene de la sensación que da el texto de ser una bandera con el mástil a la derecha y ondeando "por la entrada" del texto.

Es una composición tipográfica que dificulta la lectura y que no se suele utilizar más que para textos muy cortos (pies de foto, sumarios, etc...). También se llama "bandera de entrada".

Bandera a la izquierda: En tipografía, componer los textos alineando por igual a la izquierda y dejando con distancias desiguales (sin unificar) por la derecha. El nombre viene de la sensación que da el texto de ser una bandera con el mástil a la izquierda y ondeando "por la salida" del texto. Es el tipo de composición más usual en los textos con alfabetos occidentales por ser la composición tipográfica más fácil. También se llama "bandera de salida".

Bandera al centro: En tipografía, componer los textos centrando horizontalmente todas las líneas unas con respecto a otras, dejando distancias desiguales (sin unificar) por ambos lados. En composición, al ser texto sin justificar, se llama "bandera" (como la de entrada o la de salida). Es de lectura difícil y sólo se debe usar para textos cortos. También se llama "bandera centrada".

Bandera de entrada: En tipografía, componer los textos alineando por igual a la derecha y dejando con distancias desiguales (sin unificar) por la izquierda. El nombre viene de la sensación que da el texto de ser una bandera con el mástil a la derecha y ondeando "por la entrada" del texto.

Es una composición tipográfica que dificulta la lectura y que no se suele utilizar más que para textos muy cortos (pies de foto, sumarios, etc...). También se llama "bandera a la derecha" (el mástil es el que manda).

Glosario de Artes Gráficas

Bandera de salida: En tipografía, componer los textos alineando por igual a la izquierda y dejando con distancias desiguales (sin unificar) por la derecha. El nombre viene de la sensación que da el texto de ser una bandera con el mástil a la izquierda y ondeando "por la salida" del texto. Es el tipo de composición más usual en los textos con alfabetos occidentales por ser la composición tipográfica más fácil. También se llama "bandera a la izquierda".

Barniz: Son barnices todos aquellos líquidos que extendidos en capas delgadas sobre un cuerpo (madera, vidrio, metal, papel) se solidifican constituyéndose en una superficie lisa, brillante y resistente a los líquidos de forma más o menos generalizada. El barniz litográfico es utilizado para impresos que no han sido plastificados para darles una mayor resistencia al roce y proteger la impresión de rayones y fricción.

Barnizado local (Barnizado parcial): Barniz que se aplica sólo a partes de la página, por lo general para destacar elementos en particular.

Barras de calibrado: Tira de tonos en una hoja impresa, prueba o negativo, que se utiliza para comprobar la calidad de impresión.

Bastidor: En serigrafía, la estructura en forma de marco (usualmente de madera) a la que se ha fijado y ajustado malla o tela para que éste se mantenga desplegado y tenso.

Beige, beis: Denominación en pintura y el lenguaje común que se da a un tono de marrón claro, no demasiado oscuro (similar al de un café con leche).

Bicolor: Forma de representar las imágenes o los textos mediante tan solo dos colores.

BIT: La mínima unidad de información posible. Es uno de los dos estados de sólo dos posibilidades (blanco / negro, positivo / negativo, hay / no hay...). Es, por tanto, una unidad "binaria". Se suele representar como un uno (1. Estado "positivo") o un cero (0. Estado "negativo"). Es la base de los sistemas informáticos y digitales desarrollados por el ser humano hasta ahora.

Binaria; Tipo de imagen que sólo contiene píxeles blancos y negros.

Bitono: Imagen gráfica impresa solamente mediante dos colores, uno de los cuales normalmente es el negro.

Blanco: El color neutro más claro posible de percibir por el ojo humano. En diseño gráfico, espacio que se deja intencionadamente sin ocupar (white space). Es el equivalente del silencio en música y, como él, es fundamental para conseguir diseños acertados. En tipografía, sinónimo de "espacio (entre caracteres)", aunque en general se suele llamar "espacio entre palabras, entre líneas..." y cosas similares.

Bobina: Gran rollo de papel continuo que se usa para imprimir en las rotativas. Algunas pueden pesar hasta una tonelada.

Boceto: Dibujo rápido y esquemático que se hace para representar las líneas generales de una obra, una idea o un plan. Al hacer un boceto se intenta plasmar la esencia de lo que se dibuja para ver si se puede capturar su imagen o ver si lo que se va a hacer es viable y cómo. De ese modo, un boceto puede ser un apunte que un pintor hace de forma rápida de algo para "capturar" lo que considera esencial y, si viene al caso, desarrollarlo posteriormente en un dibujo o pintura más elaborado. Un boceto puede ser también uno de muchos dibujos parciales que un autor hace para luego crear una obra más compleja (por ejemplo, los bocetos de Picasso para el Guernica). Un boceto es así mismo las cuatro rayas mal pintadas con las que un diseñador o arquitecto intenta poner en claro cómo hará una obra, ya sea por completo o en una de sus partes. Ese mismo boceto puede servir para dar instrucciones a otra persona sobre cómo desarrollar un trabajo. Un sinónimo es "esbozo".

Bosquejo: Dibujo esquemático de un concepto para un trabajo impreso para dar una idea de su efecto y situar los diversos elementos en su posición.

Brillante: En óptica, Que brilla, que tiene brillo. Lo contrario de "apagado" o "triste". En sentido general, algo cuyos colores son saturados y claros.

Buril: Herramienta de grabador formada por una barra semicurvada de metal con un extremo de metal duro con sección en forma de "V" y otro con un mango amplio y corto de madera donde se sitúa la palma de la mano.

Se usa para realizar hendiduras y surcos en las planchas de grabado artístico en relieve.

Bustrofedón: Es la forma de escribir en la que una línea va en una dirección (de izquierda a derecha, por ejemplo) y la siguiente corre en la dirección contraria. Es una forma de escribir que ya no se usa pero que algunos idiomas de la antigüedad usaron, por ejemplo en Oriente Próximo y el Mediterráneo Oriental.

Byte; Una unidad de medida equivalente a ocho bit de información digital. Es la unidad estándar para medir el tamaño de los ficheros. Véase también megabyte, kilobyte y gigabyte.

C*: Coordenadas de cromaticidad en el espacio de color CIE L*C*h. Va de 0 a 100, siendo 0 el valor "neutro" (es decir: Ausencia de sensación cromática) y los valores extremos, cercanos al 100 los que el observador percibe como tonos más saturados.

Caballete: Soporte vertical con una zona horizontal que se usa para sujetar cuadros en posición horizontal a la altura de un ser humano. Al facilitar su acceso, los caballetes se usan para pintar o restaurar los cuadros. Los caballetes portátiles suelen ser trípodes, pero los más resistentes son armazones verticales. Tradicionalmente se hacían de madera, pero los más ligeros y portátiles se hacen de otros materiales.

Cabecear: En diseño, cuando elementos de distintas columnas (de un mismo texto o de distintos textos), caen uno al lado del otro o casi (lo que es incluso peor). Ese es el caso de ladillos que coinciden, de capitulares o números de apartados, de títulos de varias historias... En la gran mayoría de las ocasiones es un defecto de diseño.

Cabecera: Línea o líneas superiores de un documento impreso, incluyendo también las páginas de una publicación, cuyo contenido se repite en cada página y en la que se incluye fragmentos de texto, material ilustrativo, número de página, fecha, etc. En el campo de la memoria magnética, también se aplica este nombre a las expresiones iniciales de un bloque constituyente de un fichero de textos y en las que se incluye su emplazamiento y otros datos de interés.

Cabecera de página: Línea o líneas superiores de la página de una publicación cuyo contenido se repite en cada una de ellas y en la que se incluye también fragmentos de texto, material ilustrativo, número de página, fecha, etc.

Caja alta: En imprenta y tipografía, "letras mayúsculas"; por ejemplo: "escribió el texto en caja alta" (es decir: Lo escribió todo en mayúsculas). Entre tipógrafos, periodistas, especialistas de artes gráficas, llamar "mayúsculas" a las mayúsculas delata al recién llegado.

Caja baja: En tipografía y diseño, "minúsculas"; por ejemplo: "El texto debe ir compuesto en caja baja". Se aplica el mismo esnobismo que para las palabras "Caja alta" entre profesionales.

Calado: En imprenta, el hecho de calar o una acción de calar.

Calandria: Cilindro o cilindros metálico(s) de gran peso y terminación pulida que se usa al final del proceso de fabricación del papel para proporcionar a éste un acabado satinado y suave. La calandria puede estar situada el final de la misma máquina de fabricación del papel o aparte.

Calar: En imprenta, cuando los colores que no componen un elemento se eliminan de las planchas de impresión. De este modo, en esa zona sólo se imprimen los colores que forman el elemento. Calar una letras amarillas, por ejemplo, sobre un fondo cian quiere decir que se imprimirán ambas planchas y que el resultado será unas letras amarillas sobre un fondo azulado. Calar un elemento puede dar problemas de registro de planchas, por lo que es necesario muchas veces aplicar reventados (trapping). El procedimiento contrario es sobreimprimir.

Calderón: Símbolo tipográfico e informático que indica el final de un párrafo. También se llama a veces "salto de carro", "vuelta de carro", "retorno de carro" o "final de párrafo". Es un signo casi en desuso, que antes de la aparición de los párrafos tipográficamente separados por estar en líneas distintas, servía para marcar el comienzo de una nueva idea o argumentación. Por eso, cuando se usa, se suele situar al final de un párrafo (haya o no cambio de línea) para remarcar ese final. Con todo, a veces se puede encontrar usado al comienzo de párrafo para marcar éste en lugar de la sangría habitual, pero eso es bastante raro. En los ordenadores aparece como símbolo del carácter "retorno de carro" (o sea: final de párrafo) cuando se escoge la opción de mostrar caracteres invisibles.

Calibración: Operación que asegura que todos los equipos utilizados en la conversión y tratamiento de fotografías y texto hasta obtener el producto impreso funcionan óptimamente y que el contenido de las imágenes en cuanto a tonalidad y color permanecen constantes a través de todo el ciclo productivo. Existen programas especialmente diseñados para ayudar a la tarea de calibración y que se conocen como software de gestión del color.

Caligrafía: El uso de la escritura manual con fines formalmente artísticos. La diferencia entre caligrafía y literatura es que ésta pretende que el contenido sea artístico, mientras que la caligrafía busca la belleza o arte de la forma misma, aunque siempre se busca que el mensaje transmitido sea tan elevado como su forma (Las inscripciones caligráficas que recubren los muros de la Alhambra son fragmentos de poetas andalusíes como Ibn Zamrak, por ejemplo).

Glosario de Artes Gráficas

La diferencia entre caligrafía y tipografía es que la caligrafía debe ser manual: La búsqueda de la belleza o expresividad formal en los escritos mediante el uso de letras repetibles (tipos) no es caligrafía sino tipografía.

La caligrafía se considera un arte en todas las culturas dotadas de tradición escrita y literaria. Las tradiciones caligráficas musulmanas (árabes y persas, principalmente) y de Extremo Oriente (China y Japón) cuentan con obras de grandes maestros calígrafo de renombre.

Calibrado: Ajustar el equipo de acuerdo con unas medidas estándar para obtener resultados fiables.

Calibrado del monitor: El proceso de corregir la interpretación cromática de un monitor para ajustarla a los colores del resultado impreso.

Callas Software: Firma alemana especializada en soluciones de alto nivel para preimpresión (corrección y administración del color, comprobación previa de trabajos, optimización, etc.) basadas en el formato PDF.

Calle: El espacio entre columnas en un texto (no es el medianil ni los márgenes interiores). En composición de más de dos columnas es usual que las calles sean de la misma medida, aunque también se puede hacer alguna especialmente ancha para poner ahí sumarios, imágenes pequeñas, pies de foto, etc.

Cama: En impresión, una zona que se cubre totalmente con una tinta o barniz, especialmente si encima se imprime otra cosa. Así, se habla de dar una cama de cian a un fondo negro para que quede más frío y profundo.

Cámara: Dispositivo que reproduce información digital en películas de diapositivas o transparencias encuadrado con tapas confeccionadas.

Cambio de planchas: En imprenta, cambiar las planchas de impresión entre tiradas o a mitad de una tirada. Se suele hacer porque las planchas se han gastado y ya no sirven para su propósito, porque se han deteriorado por algún fallo o porque las necesidades de producción así lo requieren.

Camisa: Película o papel transparente o translúcido que se coloca sobre un original destinado a la imprenta y que lleva instrucciones para ésta o parte del original, que ya ha sido preparado para tratamiento en preimpresión; es decir: que el original es un arte final.

Antes de la llegada de la autoedición, Las camisas eran muy corrientes para trabajos como mapas, planos o dibujos de infografía. Conservando ese uso y por extensión, a veces se llama "camisa" a cualquier capa de un documento que lleve información de un tipo concreto; por ejemplo: En un mapa, una capa "camisa" de textos. Probablemente es un uso que desaparecerá.

Canal alfa: Un canal de 8 bits que algunos programas de tratamiento de imágenes reservan para el enmascarado o la información adicional sobre el color.

Capa: En programas de diseño gráfico, cada uno de los grupos de elementos que comparten un mismo nivel virtual en la estructura de un archivo. Lo que diferencia de este tipo de grupos con respecto a otros es que los elementos de cada capa se comportan con respecto a los miembros de otras capas siguiendo unas reglas que simulan el hecho de superponerse físicamente o de estar debajo de las otras capas y esa simulación la hacen en conjunto, no de forma separada.

La capa se trata como un conjunto con propiedades comunes: Se puede ocultar con una sola orden, de puede cambiar su orden de apilamiento con respecto a otras capas, se puede cambiar la forma en la que visualmente se superpone a otras capas (lo que en programas de Adobe y de otras firmas se llama "modos de fusión"), etc.

Resumiendo: En los programas de diseño una capa es una metáfora muy cómoda para tratar grupos de elementos como si se agrupan en hojas de papel que se pueden intercambiar y cuyas propiedades visuales se pueden alterar.

Capítulo: En los materiales impresos, especialmente libros u obras de extensión, cada una de las grandes divisiones lógicas en las que se fragmenta la obra. Cada capítulo suele tratar una escena o situación clave (en una obra de ficción) o un punto importante de la materia tratada (en un ensayo).

Es norma numerar los capítulos (ya sea con cifras romanas o arábigas), y a veces se suele añadir un título o denominación. Los preámbulos, epílogos e índices se suelen situar fuera de la numeración de capítulos.

Captadores del color: Una herramienta para especificar los colores en el monitor.

Carboncillo: Palos de madera (usualmente brezo o sauce) carbonizada en ausencia de aire. Se usa como material de dibujo para esbozos y dibujos en general. Es de fácil trazo y difuminación, permitiendo un trabajo en grises muy delicado. Los trabajos

al carboncillo son muy delicados y necesitan de recubrimientos fijadores. También se producen carboncillos en algunos colores distintos del negro, pero siempre en tonos oscuros.

Cartón pluma (paja): Placa fina de poliestireno (corcho blanco) cubierta por ambos lados de papel satinado que se usa para montajes de diseños en presentaciones. Su poco peso y rigidez relativa ayuda a mostrar los diseños desplegados y sin arrugas. Cuando se presentan a un cliente, los proyectos de diseño gráfico se suelen pegar al cartón pluma mediante algún pegamento en spray.

Casilla de ilustración: En los documentos PDF, definidos por Adobe, es una matriz de cuatro números que expresa la zona del documento que se debe mostrar si se coloca el PDF en programas de diseño o maquetación. Dicho en claro: Indica dónde está "la foto" que se muestra en una caja de imagen al maquetar. No es un elemento obligatorio y en los estándares PDF/X, para imprenta, Se recomienda el uso de TrimBox con preferencia sobre ArtBox.

Casilla de límite de página: En el formato PDF, una anotación interna opcional que indica qué tamaño y zona debe tener la página impresa una vez que el trabajo impreso sea cortado por la guillotina. En cristiano: La página acabada y cortada. Es un dato que sólo interesa en el uso de PDFs para imprenta.

Casilla de material: En un documento PDF, una anotación interna que indica el tamaño de la página en la que está colocado el documento. Es un dato imprescindible que siempre existe en un PDF.

Casilla de sangrado: En un documento PDF, una anotación interna opcional que indica la zona rectangular de la página donde van todos los elementos que deben quedar una vez que un trabajo impreso haya sido cortado o guillotinado. Es decir la página impresa acabada pero con la sangre incluida. Es un dato que sólo interesa en el uso de PDF para imprenta.

CCD: (Charge coupled device) Dispositivo microelectrónico integrado sensible a la luz utilizados por algunos dispositivos de captura de imágenes.

Ceguera a los colores o Ceguera cromática: Defecto en la vista que hace que algunos colores se perciban de forma distinta o no se perciban como tonos distintos. Un ejemplo es la incapacidad de distinguir tonos verdes y rojos. Dependiendo del tipo de defecto, existen diversos tipos de ceguera al color, la mayoría no especialmente

preocupantes aunque hay algunos muy graves e inusuales. La ceguera al color o ceguera cromática suele ser un defecto hereditario que afecta sólo a los varones. La causa más común es una anomalía en las distintas células del ojo encargadas de la percepción del color (los conos). También se llama "ceguera cromática".

Chupada: En tipografía, de forma poco precisa, se dice de la letra que es muy alargada y estrecha, ya sea porque se ha diseñado así (condensed) o porque se ha estrechado o condensado posteriormente deformándola (Vertically Stretched).

Cian: En el sistema sustractivo de formación de los colores, uno de los tres colores primarios (junto con magenta y amarillo). Un filtro cian antepuesto a una luz blanca elimina el componente rojo de dicha luz. Dicho de otro modo: Algo que absorbe el rojo y devuelve los demás colores al recibir una luz blanca, es de color cian. Descrito de forma simple, el color cian es una especie de azul medio brillante. Una de las cuatro tintas básicas de la impresión por cuatricromía.

Cierre: En imprenta y periodismo (especialmente impreso), el momento límite en el que el material para publicar debe estar dispuesto para su publicación. Posteriormente, ya no se puede alterar lo que se va a publicar sin que haya costes añadidos. Si el retraso que sufra el cierre supera un cierto punto, se llegará a los puntos de venta fuera de plazo, por mucho dinero extra que se pague. En prensa escrita el cierre se sitúa lo más tarde que sea posible técnicamente para disponer de noticias más recientes.

Cilindro de impresión: una prensa de imprimir, el cilindro que empuja el papel contra otro cilindro que lleva la imagen entintada (ya sea el cilindro porta planchas o el cilindro porta mantilla) y presiona para que la imagen entintada pase al papel.

Cilindro porta planchas: En una prensa rotativa, el cilindro en el que se colocan las planchas de impresión para que formen parte del sistema. También se llama "cilindro porta plancha".

CMAN: Abreviatura en español, correspondiente a las siglas inglesas CMYK, poco usada para referirse a la cuatricromía. Las siglas corresponden a "Cian, Magenta, Amarillo y Negro".

CMS: (Colour Management System) Sistema de gestión que asegura la uniformidad de los colores a través de los dispositivos de entrada y de salida, de forma que el

Glosario de Artes Gráficas

resultado impreso final sea igual al original. Las características o perfiles de los dispositivos se establecen normalmente comparándolos con modelos de colores IT8 estándar.

CMYK: Abreviatura inglesa para referirse a la cuatricromía. Las siglas corresponden a "Cyan, Magenta, Yellow and Key (colour)". Que el negro se mencione como "Key" se debe a que en imprenta se consideraba el color "clave".

Collage: Técnica artística en dos dimensiones de la época moderna basada en la combinación de recortes de papel, trozos de tela, imágenes de revistas, páginas de libros, billetes de tren o materiales similares que se pegan juntos para formar una nueva composición. El término es un galicismo derivado de la idea de 'pegar'.

Colofón: En la edición de libros, pequeño texto que se coloca en la última página de una obra con algunos datos técnicos relacionados con su producción: Quién lo imprimió, tipos de letra usados, donde y cuando. Suele ir sólo en esa página y parece ser una práctica que va cayendo en desuso.

Color: Sensación que se produce en el ojo de los seres vivos debido a la propiedad que tiene la materia de reflejar, absorber y transmitir la luz que incide sobre ella alterándola en sus características (especialmente en lo que a longitud de onda se refiere). El color es, en ese sentido, una característica de las radiaciones del espectro electromagnético que los órganos sensoriales de los animales destinados a ello (los ojos) perciben como algo diferente en función de la longitud de onda de la luz.

Así, un objeto que refleja la luz sobre todo de unos seiscientos y pico nanómetros de longitud de onda, es percibido por el ojo humano como "rojo", ya que así llamamos a la luz que tiene esa longitud de onda (y, por consiguiente, a los objetos que la reflejan o transmiten).

Es evidente pues que el "color" depende tanto de los órganos sensoriales del receptor como de las cualidades objetivas de las radiaciones percibidas. Un ser humano ciego al color no es capaz de percibir determinadas diferencias de longitud de onda como diferentes, por lo cual no es capaz de ver el color, por ejemplo. Hay muchas formas de analizar el color y de describirlo. Básicamente se puede descomponer un color en tres elementos: Tono, brillo y saturación.

Sustancia que se usa para alterar el color de otra cosa: Color rojo, pintura azul...

Colores cálidos: Colores, tales como el rojo, el amarillo y naranja que producen una impresión psicológica de ser cálidos, a diferencia de los colores fríos, como son el verde, el azul y el violeta.

Color complementario: En óptica, dos colores son complementarios cuando unidos dan como resultado gris o blanco (dependiendo si se trata de luz o de colorantes perfectos). En pintura, el color complementario de un color primario (rojo, azul y amarillo) es el que se obtiene mezclando los otros dos colores primarios a partes iguales.

Color directo: En artes gráficas, forma más bien imprecisa de referirse al color que se obtiene mediante el uso de una "tinta directa". Se trata de una tinta ya mezclada por el fabricante (o siguiendo sus indicaciones muy precisas) para producir un tono de color o un efecto de impresión muy determinado. Los colores directos se suelen describir y usar según los catálogos de unos pocos fabricantes internacionales (Pantone, de Letraset; Toyo; DIC; Trumatch...), pero nada impide a un pequeño impresor hacer sus mezclas de tintas personalizadas para fabricarse sus propias tintas directas y ofrecer así sus "colores directos"

Pese a lo que cree mucha gente, los colores directos no se reproducen igual si se varía el papel o el sistema de impresión. Se pueden (y suelen) usar en porcentajes de trama además de cómo masas al 100%. Dentro del concepto de "colores directos" se incluyen tintas metálicas, fluorescentes y otras especialidades.

Color plano: Área que se reproduce mediante la utilización de una sola tinta, en masa o mediante tramado para obtener así una tonalidad deseada. Se acostumbra a utilizar una tinta de composición especial cuando se trata de colores representativos de la empresa en productos tales como los envases.

Zona impresa con un solo color y en masa, es decir, con una película continua de tinta. Por el contrario, la impresión en medios tonos puede combinar varias tintas y varias gradaciones tonales para obtener cualquier matiz.

Color primario: Cualquiera de los tres colores que combinados en distintas proporciones puede dar lugar (en teoría) a todos los demás colores. Conforme se siga un modelo de formación del color aditivo o sustractivo, hay tres colores primarios aditivos (rojo, verde y azul) y tres primarios sustractivos (Cian, Magenta y Amarillo). Los colores que se forman de combinar dos primarios son colores secundarios. Por eso en la teoría de los colores, los colores primarios aditivos son los colores

sustractivos secundarios y los colores primarios sustractivos son los secundarios aditivos (o sea: Que cada primario sustractivo tiene un oponente aditivo y viceversa). En la tradición pictórica, los colores primarios son azul, rojo y amarillo (pero eso se debe a que es una tradición previa a la teorización moderna de los colores y a la impureza de los pigmentos).

Color secundario: Un color que se obtiene de mezclar dos colores primarios. Por eso en la teoría de los colores, los colores primarios aditivos son los colores sustractivos secundarios y viceversa. En la tradición pictórica, como los colores primarios son azul, rojo y amarillo (debido a que es una tradición previa a la teorización moderna de los colores y a la impureza de los pigmentos), los colores secundarios son verde, naranja y morado (o violeta, según se prefiera llamarle a la mezcla de azul y rojo).

Colorante: El componente (pigmento)de una pintura, tinta o barniz que se añade para proporcionarle un color concreto. En ese sentido es la parte "que mancha".

Colores análogos: Colores que en su composición comparten un color primario aditivo y otro sustractivo. En las ruedas de colores se sitúan entre medias de éstos. El naranja, por ejemplo, se sitúa entre el amarillo y el rojo y es análogo de ambos; el morado se sitúa entre el azul y el magenta... Por extensión, colores que se sitúan adyacentes en la rueda de colores. Uno de ellos debe ser un primario; en este sentido, por ejemplo, el rojo y el naranja son análogos.

Colores no reproducibles: Colores, como pueden ser algunos tonos claros de azul y muchos de los especificados en la guía Pantone que no pueden obtenerse a través de la gama estándar de colores de la cuatricromía.

ColorGATE Digital Output Solutions: Empresa alemana especializada en soluciones para preimpresión (RIPs) y productos para pruebas de color contractuales y administración del color.

Colorimetría: El estudio científico de los aspectos cuantificables y mensurables del color. Se basa en los modelos dimensionales de descripción del color, como el Lab definido por la CIE.

En ese sentido, es una ciencia de medición y comparación de medidas. Como tal, necesita instrumentos de alta precisión y procedimientos estandarizados para realizar esas mediciones.

Colorímetro: Aparato de precisión que sirve para medir la respuesta colorimétrica de muestras de color y convertirlas en valores tristímulos digitalizados. A diferencia de los espectrofotómetros, los colorímetros son más sencillos y baratos de fabricar. Además su comportamiento, aunque mucho más limitado, los hace especialmente adecuados para la calibración y construcción de perfiles de color de dispositivos emisores de luz como las pantallas o monitores.

Columna: En tipografía y caligrafía, la distribución verticalmente ordenada de las líneas de texto. Una columna es una sucesión ordenada de líneas, comenzando por arriba y terminando por abajo. Si hubiera dos o más columnas en un texto, el espacio disponible se divide horizontalmente en las columnas necesarias, separándolas con una calle de espacio en blanco o con un corondel. Por extensión, en prensa escrita, una columna es un artículo de opinión que se publica con regularidad (y quien lo escribe es un "columnista").

En una distribución tabular de datos (una tabla), las columnas son la relación vertical que se establece entre los datos. Se opone a "fila", que es la relación horizontal que se establece entre los datos.

Comic Sans: Desafortunada tipografía informal originalmente distribuida en formato True Type que imita la letra de los cómics y que se proporciona con el sistema operativo Microsoft Windows. Su uso y, sobre todo, su abuso es una de las marcas de un diseño hecho por aficionados de escaso gusto.

Comillas voladas: En composición tipográfica, justificar el texto por la izquierda dejando fuera (descontando) las comillas para alinear en los textos en sí.

Compaginación: La acción de disponer el orden de las páginas de una publicación.

Compaginar: Disponer el orden de las páginas de una publicación.

Compás: Dispositivo de dibujo técnico que se usaba para dibujar círculos con gran precisión antes de la llegada de los ordenadores.

Composición: Composición global de un trabajo que sirve para presentar el aspecto del color y la página maquetada. Véase prueba.

Componente del gris: En una impresión de cuatricromía, la suma del valor mínimo común de los tres colores (CMY) necesario para formar un tono neutro. Por ejemplo,

Glosario de Artes Gráficas

en un verde formado por C55%, M15%, A70%, el componente del gris sería cercano al 15% (ya que es el valor mínimo). Sería 'Cercano' y no 'igual' porque, debido a la imperfección de las tintas reales, para obtener un valor neutro es necesario dar un poco más de cian. El valor concreto dependería de las tintas usadas.

Compresión: En informática, los datos se pueden comprimir para que ocupen menos espacio. Métodos de compresión hay muchos, pero se pueden dividir en dos tipos:

- Compresión con pérdidas (lossy compression), como por ejemplo el sistema jpeg.
- Compresión sin pérdidas (lossless compression), como por ejemplo el sistema LZW.

CTP / Computador a plancha: Sistema diseñado para poder exponer directamente planchas de impresión a partir de datos digitales, eliminando, por tanto, la necesidad de la película y la utilización de planchas expuestas por contacto.

Condensada: En tipografía, la versión estrechada de una familia tipográfica. En una fuente condensada, el tipógrafo altera las proporciones de las partes de cada tipo de forma armoniosa e intencionada. Por eso no es lo mismo una versión condensada que simplemente estrechar la letra deformándola horizontalmente. Lo segundo es lo más cercano que hay a un pecado en tipografía. Las fuentes condensadas se suelen dividir en condensada, extra condensada y ultracondensada conforme a su grado de estrechamiento. Son pocas las familias que admiten todas esas variantes. La Helvética, por ejemplo es una de ellas. Hay tipografías que sólo tienen una variante muy condensada, por lo que se considera que esa es la variante regular o normal de la fuente.

Cono: Junto con los bastones (rods), Uno de los dos tipos de células fotosensibles que tiene el ojo humano. Los conos son los que proporcionan la visión en color. Hay tres clases de conos. Cada uno de ellos contiene un pigmento fotosensible distinto. Los tres pigmentos tienen su capacidad máxima de absorción hacia los 430, 530 y 560 nanómetros de longitud de onda, respectivamente. Por eso se los suele llamar "azules", "verdes" y "rojos". No es que los conos se llamen así por su pigmentación, sino por el supuesto 'color de la luz' al que tienen una sensibilidad óptima.

Contono: Abreviatura usada para referirse a "Continuous tone", de tono continuo. La expresión inglesa es mucho más usada que la española.

Contornear: Componer texto de forma que los extremos de las líneas sigan un perfil determinado. Uno de estos casos es la composición en forma de «arracada» para dejar espacio que debe ocupar una ilustración. No obstante, puede tratarse de casos más complicados como es la configuración del texto alrededor de un objeto irregular, lo cual se consigue con una *serie de sangrías* variables en cada línea. En los programas electrónicos de composición esto se facilita trazando primero el perfil de la ilustración u objeto a representar a modo de frontera por donde no puede pasar el texto.

Contorno: Línea que delimita una imagen u objeto.

Contraste: La relación entre las zonas más claras y más oscuras de una imagen.
Corrección de la gama: Comprimir o expandir las gamas de luces y sombras de una imagen.

Convertidor A/D: Dispositivo que convierte datos analógicos en digitales. Los datos analógicos varían continuamente, mientras que los datos digitales contienen niveles.

Copy: Anglicismo para referirse a la redacción de textos publicitarios y a los que los hacen.

Corondel: Raya vertical que en tipografía se coloca para ayudar a separar columnas de texto. Cuando no existía corondel era costumbre llamar a ese espacio entre columnas "corondel ciego". Hoy día se le suele llamar simplemente "calle".

En los papeles hechos a mano, especialmente en los verjurados, se llama corondeles a las rayas verticales más claras que se dejan ver al trasluz, huella de los hilos metálicos que formaban la estructura de hilos metálicos usada para su fabricación

Corporativo: En diseño, se usa el adjetivo "corporativo" para referirse al diseño planteado de forma conjunta para una misma empresa o cliente en todos sus usos y derivados.

La imagen corporativa es así la imagen que proyecta una entidad comercial hacia fuera (clientes) y hacia dentro (miembros). Abarca muchas más cosas que el mero diseño gráfico, en cierto modo es la personalidad que esa empresa quiere proyectar y tener. En sentido más reducido, corporativo es cualquier aspecto de un diseño planteado desde el concepto de imagen corporativa. Existen "colores corporativos", que son los colores concretos marcados para dar la imagen corporativa deseada, por ejemplo.

La tipografía corporativa es la fuente tipográfica con la que una empresa ha decidido emitir sus escritos. La identidad corporativa se resume en un Manual de identidad corporativo, que debe abarcar todos los elementos corporativos; es decir: Los elementos que componen y revelan su identidad.

Corrección del color: El proceso de ajuste de una imagen para compensar los defectos de la digitalización o por las características del dispositivo de salida.

Correo electrónico: Servicio que suelen mantener las empresas de preimpresión electrónica, al que los clientes pueden enviar archivos electrónicos vía módem.

Corrector: En artes gráficas y periodismo, persona encargada de corregir los textos. Hay correctores de pruebas y correctores de estilo.

Los correctores, 'a secas' o de pruebas leen los textos preparados para su impresión en busca de erratas, faltas de ortografía y similares, o errores en la transcripción y volcado de los originales para corregirlos.

Los correctores de estilo, además de hacer lo anterior, corrigen faltas de estilo en la redacción como las faltas de concordancia, las expresiones incorrectas o mal utilizadas, los barbarismos, la falta de coordinación en los tiempos verbales y problemas similares. Obviamente, los correctores de estilo necesitan mucha mayor preparación que los simples correctores y deben trabajar en plena armonía con el autor al que corrigen, de cuya confianza deben gozar.

En programas de proceso de texto, la posibilidad de efectuar una somera corrección ortográfica siguiendo unas pautas internas que el programa tiene. Hay quien cree que los correctores 'automáticos' pueden sustituir a los correctores profesionales, con el consiguiente ahorro de costes. La lectura de cualquier documento impreso estos últimos años demuestra que nada queda más lejos de la realidad.

Cortador, Cuchilla, Cúter (Bisturi): Cuchilla muy afilada utilizada en artes gráficas. Suele tener el aspecto de un bolígrafo metálico aplastado con una cuchilla en forma de cuña en la punta. La cuchilla suele llevar unas marcas transversales que permiten romperla con limpieza para renovar el filo cortante. Las personas que colocan moquetas usan versiones más grandes para cortar su material.

Corte a sangre: Corte que se realiza en un material impreso de forma que, en alguna parte de su contenido, la imagen o el fondo llega hasta el extremo por donde se corta.

Couché: Galicismo para "estucado". Españolizado a veces como "cuché". En Colombia el término suele aplicarse al los papeles tipo propalcote y propalmate.

Cristal Raster Tecnología de tramado estocástico de frecuencia modulada disponible en RIP PostScript de AGFA. Cf.: tramado estocástico.

Cruces de registro: En los trabajos de artes gráficas destinados a imprenta que llevan más de un color, unas marcas pequeñas (en forma de rayas y cruces finas) que sirven para casar las distintas pasadas de tinta (ya sea en fotolitos, pruebas, planchas o impresos finales) y comprobar que el trabajo está perfectamente registrado (es decir: Casado) en todas sus tintas. Cualquier desajuste en la superposición de los colores se observa perfectamente en esas marcas (también llamadas "marcas de registro").

CT (Contiuous Tone; tono continuo). Un formato de fichero que sirve para intercambiar información digitalizada de alto nivel.

CTP: Son las siglas de la expresión inglesa Computer to Plate (Del ordenador a la plancha). Con esta frase se indica el sistema de producción de artes gráficas por el que se graban las planchas de imprenta directamente desde el ordenador sin la necesidad de pasos intermedios como los fotolitos.

La aparición de los sistemas CTP a finales del siglo XX ha sido un gran avance que ha eliminado muchos costes, aunque no ha estado exento de problemas y se ha llevado por delante a muchas empresas que no han podido adaptarse a ellos. La aparición y consolidación del formato PDF fue el empujón definitivo para el éxito de los sistemas CTP.

Cuadernillo Un pliego impreso y doblado para su encuadernación.

Cuaderno: Grupo de hojas en blanco unidas por un borde que se usa para apuntar o dibujar cosas a mano. Las hojas pueden llevar dibujada alguna pauta para ayudar al uso (normalmente líneas o cuadrados). Las hojas pueden estar cosidas, grapadas, unidas por anillas o un muelle.

Cuadratín: En tipografía, símbolo impreso con forma de cuadrado con el mismo ancho y alto que el cuerpo al que se refiere: Un cuadratín del 12 es un cuadratín de 12 puntos de lado. Por extensión, se llama también cuadratín al espacio blanco que mide lo mismo que un cuadratín. Esa son las definiciones clásicas y permiten la

existencia de espacios en blanco no flexibles conocidos como "medio cuadratín" y "cuarto de cuadratín", que se usaban como medida para separar elementos tipográficos de forma irrompible.

Cuantización: Es la pérdida de datos que se da al convertir datos de una escala a otra que no sea exactamente coincidente en su tamaño o en las divisiones que lo componen. En este sentido, la cuantización es una simplificación de los datos al reducir los intervalos con los que se representan.

Un ejemplo de cuantización es el que se suele producir al aplicar las curvas o niveles a una imagen de mapa de bits. Se suele reflejar en un histograma en forma de peine, donde se producen saltos en los datos similares a los dientes de un peine.

Cuatricromía: Método de impresión de un amplio espectro de colores mediante la mezcla de combinaciones de los cuatro colores básicos: cian, magenta, amarillos y negro. **Deslizamiento del encuadernador:** Tendencia a sobresalir que tienen las páginas que están hacia el centro del cuadernillo o de un libro grapado a silla.

La separación de imágenes en cuatro fotolitos, canales o planchas. Cada uno de ellos destinado a uno de los colores mencionados. Por extensión, cualquier método de impresión basado en el uso de cuatro colores.

Cubierta: En un impreso formado por varias hojas unidas, las hojas o partes externas y sus respectivas zonas interiores; en un libro, por ejemplo, las tapas y el lomo. En una revista, la primera y última hoja.

Incluso cuando son de papel, las cubiertas suelen estar hechas de un material un poco más resistente que las hojas interiores para proteger el impreso del desgaste derivado del uso.

Cuentahilos: Pequeña lupa que se usa en artes gráficas para examinar el detalle más fino de los originales, los impresos, los fotolitos y similares. Hay cuentahilos de muchos tipos, pero el más clásico se compone de tres piezas planas de metal que se pliegan entre sí.

Cuerpo del tipo: Distancia entre la cara anterior y posterior de los tipos móviles. En definitiva se trata del tamaño de la letra coincidente con la altura del carácter medida desde la parte superior de los rasgos ascendentes hasta la parte inferior de los rasgos descendentes.

Cursiva: Tipo de letra que se representa ligeramente inclinada hacia la derecha. Normalmente, mediante esta disposición se intenta imitar la escritura manual y, por tanto, estos tipos acostumbran a poseer unas esquinas más redondeadas y con más remates que los tipos de letra de palo seco o romana. Si bien en el proceso tipográfico antiguo se precisaba de fuentes totalmente distintas para ello, en el caso de la edición electrónica es posible convertir en itálica o cursiva cualquier letra que originalmente dispone de una estructura vertical. Resulta frecuente componer el texto en un carácter de tipo romano y utilizar el tipo de letra itálica para palabras, frases o párrafos que deben distinguirse del texto principal. Otra forma de denominar este tipo de letra es el de «oblicua» o «itálica».

En diseño de tipografía, variante completa del conjunto de caracteres de una fuente que tiene el eje vertical inclinados hacia la derecha (usualmente alrededor de 12°), que imita el resultado de escribir a mano (siendo por eso más curvada en sus rasgos que sus equivalentes 'regulares' o 'redondos').

Del mismo modo que el simple estrechamiento no convierte una fuente redonda en su condensada, las verdaderas cursivas no son simplemente una versión inclinada de la redonda, ya que sus rasgos deben haber sido diseñados compensando los grosores de los rasgos siguiendo el eje vertical inclinado y el eje vertical real de la redonda. También se llama itálica o bastardilla (aunque este último nombre ya casi no se usa).

La clave para distinguir una verdadera cursiva de una falsa cursiva es que la letra a minúscula de las cursivas es siempre similar a la que se escribe a mano y nunca tiene el aspecto de gancho que tienen las de imprenta.

Los textos compuestos en cursiva suelen ocupar menos que sus equivalentes en redonda, aunque su uso principal es destacar algunas palabras dentro de los textos o distinguirlas por algún motivo (que sean neologismos o palabras extranjeras es el más usual). Cualquier tipografía creada para componer textos largos debe tener una variante cursiva.

Curva Bezier: En imágenes vectoriales, una serie de formulas matemáticas para describir dibujos de curvas basándose en ecuaciones polinómicas.

En su forma más sencilla una curva Bézier debe tener un punto de comienzo y otro de final, además debe tener un tercer y cuarto puntos llamados puntos de control o manejadores (*handler*) que trazan dos vectores con respecto al comienzo o el final y define así la curva (uno de los controles puede ser idéntico a los puntos de principio o final).

Las curvas Bézier fueron desarrolladas hacia finales de los sesenta del siglo XX por el ingeniero francés Pierre Bézier, que trabajaba para la firma Renault. Su popularización en el diseño gráfico se debe a su utilización en el lenguaje PostScript.

Curva de tonos: Representación gráfica de la relación existente entre cada densidad del original y la densidad que se obtiene en la reproducción y de cuya composición se encarga el análisis del escáner.

Durante la configuración o preparación del escáner, se ha de ajustar esta curva tonal mediante una lectura del área de punto en la función adecuada del escáner.

Curva de trama: Representación gráfica de la relación existente entre el nivel de gris almacenado para un píxel y el tamaño de punto que resultará a la salida. Al llevar a cabo la linearización de un dispositivo de salida, se establecen las curvas de trama correspondientes.

Curva tonal: Representación gráfica de la relación existente entre cada densidad del original y la densidad que se obtiene en la reproducción y de cuya composición se encarga el análisis del escáner. Durante la configuración o preparación del escáner, se ha de ajustar esta curva tonal mediante una lectura del área de punto en la función adecuada del escáner.

Curvas de color: Instrucciones a nivel de diseño y de compaginación que permiten a los usuarios cambiar o corregir colores en función de los procesos y soportes a utilizar.

D65: Uno de los iluminantes estándares propuestos por la CIE dentro de la serie D de iluminantes (aquellos que describen situaciones de iluminación al mediodía en distintas latitudes del mundo). El iluminante D65 describe las condiciones medias de iluminación en un mediodía en Europa Occidental.

Como tal descripción, D65 es simplemente una tabla de energía relativa por cada franja de 10 en 10 nanómetros entre los 300 y los 830 nanómetros. Su temperatura de color media es de 6.504 grados Kelvin.

Cualquier fuente luminosa cuya curva de distribución espectral se corresponda suficientemente con los datos de D65 se denomina una fuente D65, y la luz que emite se homologa como D65. Aunque es algo más que eso, también se describe a veces de forma simple con expresiones como "luz de día" o "6.500 K".

Daga: Símbolo tipográfico con forma de pequeña cruz o puñal con la punta hacia abajo. Tiene dos usos principales:

- Como referencia para una nota al pie de página sin usar numeración. En este caso se usa después del asterisco y antes de la doble daga (en orden de notas en una misma página).
- Entre paréntesis, como signo antepuesto a una fecha para indicar el momento del fallecimiento de una persona; por ejemplo: Pablo Picasso(+ 1973) [sustituir aquí el símbolo + por la daga].

DCS: Formato de documento digital para artes gráficas desarrollado por la firma Quark. Su nombre, DCS, son las siglas de Desktop Colour Separation (Separación de color de Autoedición) y es básicamente una variante del formato EPS creada con la idea de facilitar el trabajo con colores directos y su separación en planchas en equipos de escaso rendimiento como los existentes a comienzos de la revolución de la autoedición. A comienzos del siglo XXI, su utilidad se ha desvanecido casi por completo y su uso plantea más problemas que ventajas, por lo que debe reservarse a casos en los que no hay una alternativa práctica.

De paso fijo: Véase "monoespaciada".

Dedicatoria: En los libros o escritos, el pequeño texto con el que se dedica el trabajo a una persona, grupo, idea o cualquier cosa que se le haya ocurrido al autor. Se sitúa casi siempre en la página inmediatamente anterior al comienzo de la obra.

Degradado: Efecto complementario que se añade a una página, documento o imagen y que está compuesto por un tramado cuyo porcentaje va gradualmente ascendiendo o descendiendo y que se reproduce en uno o en varios colores. La transición suave y sin saltos de un color a otro; por ejemplo, de rojo a verde, de blanco a negro...

Degradé: Galicismo para "degradado" o "gradiente".

Delta E, "E": Una forma de medir la diferencia existente entre dos colores. La medida "E (léase "delta E" o, menos apropiadamente, "error delta" —puesto que eso es lo que finalmente representa) es, supuestamente, la diferencia mínima entre dos colores que el ojo humano medio es capaz de distinguir. En realidad lo que se está haciendo es medir la distancia entre puntos en un espacio tridimensional (un espacio de color Lab).

El valor "E se utiliza para saber cuánta desviación hay en un sistema de tratamiento del color en el que la fidelidad de su reproducción es esencial. Cuanto menor sea el valor "E tolerado, más difícil será alcanzar el objetivo pero más fiel será la reproducción. La medición para saber cuánto es un valor "E se hace con un espectrofotómetro y con diversos métodos de cálculo (no hay una única fórmula).

Los valores de "E delta considerados admisibles son usualmente muy bajos: Entre 2 y 3,5 son valores ya perceptibles como 'colores distintos' por el ojo no adiestrado. Lo cierto es que hay tonos en los que el ojo percibe antes las diferencias (por ejemplo, los tonos de piel).

Densidad: El grado de opacidad de una imagen fotográfica sobre papel o película.

Densitómetro: Instrumento opto electrónico que se utiliza para la medición de la densidad de las imágenes fotográficas o impresas. Los densitómetros que trabajan por reflexión se utilizan para medir densidades de imágenes que se encuentran en un soporte opaco. El densitómetro de transmisión se utiliza para leer la densidad cuando la imagen se encuentra en soportes transparentes. Aparato de precisión que se usa para medir la densidad óptica de un material o superficie comparándola con un estándar de densidad específico.

Densitómetro de reflexión: tipo específico de densitómetro que se emplea para leer los valores de la densidad en imágenes reproducidas sobre soportes opacos. Esto significa que el propio densitómetro aporta una fuente de luz cuya iluminación coincide sobre la superficie a medir y cuya reflexión es recibida y valorada por un sistema fotoeléctrico. Se distingue así del densitómetro de transmisión que se encarga de leer la densidad de las imágenes existentes en soportes transparentes.

Densitómetro de transmisión: Tipo concreto de densitómetro que se ha diseñado para leer las densidades de las imágenes en soporte transparente y, por tanto, recibe la luz procedente del dorso de la película y que atraviesa la misma en las zonas que no son opacas. Se distingue así del densitómetro de reflexión que se utiliza para leer densidades de imágenes sobre soporte opaco.

Densitómetro para máquina: Densitómetro especial, especialmente diseñado para trabajar en una máquina de imprimir, y que permite comprobar los resultados que van saliendo impresos para ajustarlos automáticamente a los valores de la prueba preparada con antelación. Normalmente, este tipo de densitómetro se aplica en máquinas de bobina y su cabezal lector se va desplazando a lo ancho de la banda

para ir recogiendo los valores densitométricos en cada una de las porciones longitudinales del cilindro. Como sea que la información transmitida tiene que cubrir varios parámetros de la imagen, su función supone la utilización de un sistema multicanal para distinguir cada aspecto detectado.

Desaturar: Quitar saturación a un color o a los colores de una imagen.

Descendente: En tipografía, aquella parte de las letras en caja baja (minúsculas) que va por debajo de la llamada "línea base". Es decir, cualquier parte de una minúscula que sale por debajo de las letras como la 'x' o la 'm'. En el alfabeto latino estándar, sólo tienen 'descendente' estas letras: q, y, p, g, j.

Despiece: En prensa se llama "despiece" a un pequeño artículo que acompaña a uno mayor sobre el mismo tema. Los despieces se usan para tratar aparte un punto específico del reportaje general y su tamaño no debe aproximarse al de éste.

Destramado: Proceso que se sigue para eliminar una estructura de trama en los mediotonos de una imagen ya sea por medios ópticos o mediante la utilización de filtros electrónicos. Después de esta operación, se puede realizar un nuevo tramado que no interfiera con el anterior.

Diagramar: En artes gráficas, hacer el boceto de una publicación para ver e indicar el flujo de la información gráfica y escrita y las distintas posiciones que deben ocupar los elementos en cada página.

Diapositiva: Fotografía positiva realizada en material transparente. Los tamaños estándar más usuales son 35 mm, 4x5, 6x6, 6x7 y 9x12 (aunque estos dos últimos son más raros). Hasta el desarrollo de la fotografía digital, por calidad, cantidad de información, rango dinámico y facilidad de digitalización las diapositivas bien realizadas han sido el formato óptimo de fotografía analógica destinada a artes gráficas.

Diapositiva negra: En la separación de colores para cuatricromía, una separación negra que se ha hecho sólo para compensar el llamado "error de adición".

Digitalización: Operación mediante la cual se convierte una imagen en una serie de códigos binarios que representan cada uno de los puntos de su estructura y que, de esta forma, puede ser almacenada en el ordenador. Así pues, se trata de la conversión de una imagen analógica en un conjunto de valores numéricos digitales. Los

dispositivos característicos para esta operación son: los escáneres, las tabletas gráficas y las videocámaras. En todos estos casos, la información puntual recibida llega a la memoria del ordenador y se va utilizando después para el tratamiento y salida subsiguiente.

Directo a cilindro: Sistema de grabación del cilindro en base a información directa recibida del ordenador.

Directo a impresión: Tecnología mediante la cual se elimina tanto la película como las planchas intermedias en la preimpresión y se obtiene la imagen a imprimir trasladándola directamente desde la forma que tiene en la preimpresión electrónica (datos digitales) hacia los cilindros de impresión de la máquina.

Directo a papel: Tipo de tecnología que tiene la particularidad de no utilizar elementos intermedios entre los datos digitales de la página obtenida en preimpresión y el propio papel receptor, excepto el dispositivo en el que se basa el sistema.

En definitiva, puede tratarse de cualquier tipo de impresora de color sofisticada con calidad suficiente como para que el producto obtenido sea «vendible». Esta tecnología se distingue así de todas aquellas que precisan película, planchas, cilindros o cualquier otro tipo de superficie intermedia donde se ha creado una representación analógica del contenido digital de la imagen.

Se diferencia también de la expresión «directo a máquina» puesto que en este caso no existe tal máquina «de imprimir» sino un dispositivo de salida más parecido a los de oficina.

Directo a plancha: Sistema de creación de imagen en la plancha que recibe datos electrónicos configurando las imágenes de las páginas enviados por ordenadores y que se encarga de exponer el contenido a través de un sistema CTP sin necesidad de películas intermedias.

Directo de original a película: Forma descriptiva para referirse a aquellos sistemas de compaginación o de preimpresión en color que permiten desarrollar los originales en la propia pantalla y obtener las imágenes correspondientes, en forma de páginas terminadas, directamente a la película, sin tener que llevar a cabo ningún montaje manual.

Directo de original a plancha: Forma descriptiva para referirse a aquellos sistemas de compaginación o de preimpresión en color que permiten desarrollar los originales

en la propia pantalla y obtener directamente las imágenes correspondientes, en forma de páginas terminadas, directamente a la plancha, sin necesidad de obtener ninguna película intermedia.

Director de arte: Persona que trabaja en un estudio de arte y que está a cargo de un grupo de diseñadores.

Diseño: Proceso de disponer, estructurar y conformar un objeto o conjunto de información para que cumpla un cometido conforme a los medios disponibles para cumplirlo. El diseño gráfico es, según esto, disponer, estructurar y dar forma a un conjunto de objetos gráficos e informaciones para que el resultado cumpla un fin concreto. En este sentido, el diseño es una operación utilitaria, destinada a un fin. No es una operación 'para si misma'.

Por su naturaleza misma, el proceso de diseñar, de 'crear' un diseño necesita procedimientos propios de la creación artística, ya que también debe expresar cosas por medio de lenguajes no reglamentados (donde 'A' no tiene significados concretos sino aquellos que el diseñador intenta asignarles). Por eso, diseño y arte están muy cercanos, aunque no sean necesariamente una misma cosa y, a veces el diseño pueda alcanzar la categoría de arte. En sentido utilitario, se puede definir de 'buen diseño' aquel que cumple el fin para el que se creó con la mayor acomodación a los medios disponibles. Si además ese diseño reúne valores artísticos, como por ejemplo 'capturar el espíritu de una época' (lo que solemos llamar diseños clásicos), creo que se puede decir que ese diseño es arte... aunque la intención de sus creadores (muchas veces anónimos) no fuera crear arte, sino sólo hacer objetos útiles y agradables.

Diseño gráfico: Cada uno de los trabajos dedicados a la configuración de imágenes por medios gráficos, ya sean manuales o electrónicos.

Diseño mediante ordenador: A nivel estricto, se refiere a cualquier diseño llevado a cabo mediante un ordenador pero el término se utiliza en general para referirse a diseños en 3-D, tales como los diseños de productos o de arquitectura, en los que se utiliza un programa de ordenador para construir y desarrollar estructuras complejas.

Disolvente: En artes gráficas, líquidos que se usan para deshacer en su interior de forma homogénea otras sustancias y facilitar así su aplicación. Los disolventes (también llamados solventes o diluyentes) se suelen combinar con pigmentos, aglutinantes y otros componentes para formar tintas, pinturas, barnices y fluidos similares.

Disolvente alifático: Disolvente de hidrocarburos saturados derivados del petróleo. Se usa en la elaboración de tintas (especialmente las de huecograbado). Diluyentes alifáticos son el heptano, el hexano o el aguarrás mineral.

Distiller: Programa para la creación de documentos PDF de calidad a partir de otros documentos de cualquier programa. En cierto modo es un RIP de software encaminado a crear PDFs. Forma parte de la suite Acrobat.

Dithering: El proceso según el cual se consigue adaptar un color a los píxeles adyacentes para simular un tercer color en una imagen de mapa de bits. Se emplea esta técnica cuando no se dispone de una gama cromática completa.

Dmax: El nivel máximo de densidad de un negativo.

Dmin: El punto de mínima densidad de una imagen o del original.

Doble página: En diseño gráfico, la unidad conceptual y de trabajo que forman dos páginas enfrentadas en una publicación, ya que el lector las va a ver juntas al abrir el impreso. Por extensión cualquier elemento que se haya colocado ocupando las dos páginas: Una foto a doble página, un titular a doble página...

En diseño gráfico de publicaciones se debe trabajar tomando como unidad dos páginas enfrentadas. Al diseñar a doble página siempre hay que tener en cuenta que el medianil es una zona de peligro donde no se deben colocar elementos esenciales y que forma una barrera invisible que hay que romper y, al mismo tiempo, respetar.

En impresión, dos páginas que saldrán enfrentadas (es decir: Formando pareja) en el trabajo final (reader spread) y que, usualmente en impresión comercial, no se imprimen juntas (a veces ni siquiera en el mismo pliego).

Doble pasada: Imprimir dos veces una misma plancha o color para que tenga dos pasadas de esa misma tinta y así tenga más "cuerpo" e intensidad. Se hace especialmente con el color negro (doble pasada de negro) o con algunos barnices.

Dominante de color: En artes gráficas y fotografía, el predominio generalizado en una imagen de un matiz de color; sobre todo en zonas que no deberían tenerlo o ser de tonalidades neutras. Donde la gente diría que una imagen está amarillenta o azulada, el fotógrafo verá una dominante amarilla o azul. No todas las dominantes son malas o accidentales. El predominio de los amarillos y rojos son naturales (debido a la calidad de la luz) en una puesta de sol, por ejemplo.

Con programas de tratamiento de imagen (como Photoshop), la mayoría de las dominantes de color no deseadas se pueden eliminar, aunque es mejor que las no deseadas se hayan eliminado en lo posible en el original.

DPI: (Puntos por pulgada). Medida de resolución de las impresoras, las filmadoras o los monitores. (Pixels por pulgada). Medida de la cantidad de información digitalizada. Cuanto más precisa sea la óptica del escáner, mayor resolución tendrá la digitalización resultante. Efecto de banda Efecto de escalones de color en una gradación.

Drupa: Importante feria internacional de las artes gráficas que se celebra en Düsseldorf (Alemania).

Duotono: En sentido general, una imagen impresa con dos tintas (tonos), sinónimo de "bitono". En un sentido más preciso de tratamiento digital de imágenes en dos dimensiones, un duotono es un archivo en escala de grises (es decir: Una imagen de blanco y negro) que contiene una o más curvas de transferencia aplicables a otras tintas. Es decir: Existe una sola fuente de de información pero se proporciona más de una curva para aplicar a más de una plancha de impresión.

Por eso los duotonos se diferencian de los multicanales en que los primeros sólo tienen un canal aunque generen más de una plancha, mientras que los segundos tienen tantos canales como planchas generen. La diferencia es relevante cuando se retoca un duotono, ya que no se pueden tratar las tintas de forma diferenciada o parcial. Lo único que se puede hacer es alterar la curva que se aplica a cada tinta. Hay quien distingue "duotono" de bitono diciendo que los bitonos son sólo duotonos con un fondo igualado que tienen una imagen de otra tonalidad "encima", pero esa distinción no es hoy día muy relevante.

Dynagram: Multinacional canadiense especializada en programas para imposición en artes gráficas.

ECI: La Iniciativa del Color Europea (European Color Initiative (ECI)) es una organización multinacional europea creada para promover y desarrollar estándares en el uso y tratamiento del color en artes gráficas. Nacida en Alemania, se compone de expertos de varios países y empresas de renombre. Los perfiles de color y datos asociados creados por la ECI sirven como estándares internacionales y son un punto de referencia de probada solvencia (tienen un subsitio en español, aunque está menos actualizado que las zonas en inglés y alemán).

Glosario de Artes Gráficas

Edición: Conjunto de operaciones mediante las cuales se obtiene un producto impreso, normalmente un documento, revista o libro y que se distribuye después en el mercado. Acción de editar.

El conjunto de ejemplares de un impreso informativo o artístico creado de una sola vez (en este caso se habla de primera edición, segunda edición, etc...), con un único contenido o destino (edición nacional, local, regional...) o con un aspecto o formato similar (edición de bolsillo, de lujo, de coleccionista...).

La preparación de un texto de una forma concreta y determinada (edición crítica, edición infantil, edición resumida, etc...).

Editar: En artes gráficas y fotografía, cortar o reencuadrar una imagen para cambiar su composición general (en inglés: To edit y To crop [cortar]). Retocar un texto para mejorar su contenido y forma, o hacer que encaje en un espacio determinado.

Preparar, manipular materiales gráficos y tipográficos para crear y distribuir una obra impresa al público. El objeto principal de estos materiales debe ser su contenido gráfico o escrito; es decir, que se editan folletos comerciales, revistas, libros de aventuras o panfletos políticos, pero no envases de refrescos, cajas de pizzas, por ejemplo.

Edición de libros: Conjunto de operaciones que se llevan a cabo, desde la preparación del contenido hasta la distribución, para crear una obra y hacerla llegar a sus lectores.

Edición en línea: Edición o corrección de textos llevada a cabo por un redactor o subredactor en una terminal que está enlazada directamente con el sistema central de composición.

Edición según demanda: Sistema de edición por el que se imprimen los libros o documentos, de uno en uno, cada vez que existe la necesidad de una copia y utilizando la memorización existente en un ordenador sobre su contenido. Se ahorra la inversión característica del stock del producto terminado.

Efecto espejo: Función que puede llevar a cabo un programa de tratamiento electrónico de imagen mediante la cual se invierte la distribución de los elementos de un diseño o imagen con respecto a un eje, de manera que lo que se encuentra a un lado pasa al otro y viceversa.

Egipcia: Conforme a muchas clasificaciones tipográficas, letras con fuertes remates de forma cuadrada o rectangular, simétricos, y en la que todos los trazos suelen ser de peso similar. Las primeras letras de tipo egipcio son diseños de inicios del siglo XIX asociados con la revolución industrial y el nacimiento de la publicidad.

Emulsión: Capa de sustancia fotosensible (es decir, que sus cualidades cambian al recibir luz) que recubre superficies destinadas a trabajos fotográficos o afines. Suele ser muy fina y delicada.

Encarte: En prensa escrita y publicidad, impreso publicitario que se inserta en una publicación. Suelen tener un tamaño más reducido que la revista o periódico en el que van, ser de material de más gramaje y estar impresos con más calidad. Su inserción se realiza como parte del proceso de postimpresión.

Enceradora: Aparato utilizado en las fotocomposiciones para dar cera a las piezas de texto o imágenes grabadas sobre papel fotográfico y así poder pegarlas en las hojas de montaje para preparar las maquetas.

Encuadernación: En imprenta, la acción de unir permanente y ordenadamente las partes de un impreso multipágina, dejándolo terminado para su uso final por el lector. El lugar o punto del proceso de impresión donde se encuaderna, también llamado "taller de encuadernación" o "encuadernadora".

Encuadernación en caballete: Sistema de encuadernación en el que las hojas se unen formando cuadernillos que se grapan o cosen en el lomo formado por el pliegue central. Es un sistema muy resistente y de gran calidad que da un acabado profesional a los documentos así encuadernados.

Encuadernación a la americana: Tipo de encuadernación en el que las hojas constituyentes de un libro o documento se alzan en orden y se encolan por el lomo donde después se adhiere una cubierta. La cola mantiene unidas las páginas y la cubierta. Después de la encuadernación, los tres bordes no encolados se recortan.

Encuadernación a media piel: Estilo de encuadernación en la cual la cobertura de las cubiertas está sólo mejorada en una parte mediante un material de piel o imitación.

Encuadernación al cuarto: Método de encuadernación en tapa dura en la cual se emplean dos materiales diferentes, uno para las cubiertas frontal y posterior y otro

para el lomo de un libro. Por ejemplo, tejido piel en el lomo y cartón o cartulina en la parte frontal y posterior.

Encuadernación con adhesivo: Tipo de encuadernación en la cual se cortan las hojas por el lomo y se mantienen unidas gracias a la aplicación de adhesivo en esa zona.

Encuadernación con canutillo: Forma de encuadernación mecánica en la cual se conjuntan las páginas por medio de un elemento plástico circular con aspecto de «peine» cuyas púas entran en taladros previamente realizados en el papel.

Encuadernación con grapas: Sistema de fijación de las diversas hojas que componen un producto gráfico que se basa en el elevamiento de pequeños elementos metálicos debidamente doblados por la parte interior del lomo.

Encuadernación con tapa blanda: Tipo de encuadernación cuyas portadas acostumbran a ser de cartulina flexible y continuando el mismo material en la parte del lomo.

Encuadernación de a dos: Operación de encuadernación en la que se cosen o se encolan los lomos en bloques de dos unidades, incluyendo la colocación de las cubiertas dobles para cortar después por el centro y disponer de libros individuales. De esta forma, especialmente cuando el formato es pequeño, se obtiene una doble producción con las mismas operaciones.

Encuadernación de abertura plana: Aquel tipo de encuadernación cuyo lomo permite una abertura total de las páginas quedando el documento abierto totalmente por cualquiera de esos puntos. Éste es el caso de la encuadernación con espiral o con canutillo.

Encuadernación de plástico: Forma de encuadernación mecánica que utiliza tiras de plástico, peines o canutillos en lugar del característico cosido.

Encuadernación en espiral: Método mecánico de encuadernación en el cual se utiliza un alambre o plástico con espiras que se introduce por una serie de agujeros uniformemente espaciados y previamente realizados en el borde interior de las hojas.

Encuadernación en rústica: Tipo de encuadernación cuyas portadas acostumbran a ser de cartulina flexible y continuando el mismo material en la parte del lomo.

Encuadernación en tela: Encuadernación de tapa dura que, en este caso, incluye material tejido.

Encuadernación encolada: Tipo de encuadernación en el que las hojas constituyentes de un libro o documento se alzan en orden y se encolan por el lomo donde después se adhiere una cubierta. La cola mantiene unidas las páginas y la cubierta. Después de la encuadernación, los tres bordes no encolados se recortan.

Encuadernación entera: Estilo de encuadernación en la cual el material de las tapas es de una sola pieza, toda ella del mismo material.

Encuadernación flexible: Cada uno de los tipos de encuadernación cuyo lomo, normalmente de adhesivo, permite una abertura notable en cualquier punto de la publicación, siendo el lomo el que se flexibiliza.

Encuadernación fresada: Tipo de encuadernación, normalmente rústica, que mejora la solidez del lomo creando pequeñas muescas donde puede penetrar la cola para fijar mejor las hojas por el lomo.

Encuadernado con tapa dura: Expresión que se utiliza para describir un libro que ha sido encuadernado con tapa montada o dura. Puede también denominarse encuadernación de lujo.

Encuadernado en rústica: Tipo de encuadernación cuyas tapas son flexibles y abarcan también el lomo del libro.

Encuadernado en tapa dura: Expresión que se refiere a aquellas publicaciones no encuadernadas en rústica o tapa blanda sino mediante el proceso clásico de cosido y tapa rígida.

Encuadernar: Juntar hojas de papel o materiales similares por sus márgenes o zonas intermedias para que formen un libro o cuadernillo que se pueda consultar de forma secuencial.

Enfocus: Multinacional de origen belga especializada en la creación de programas para el tratamiento, estandarización y modificación (automatizada y manual) de PDFs en artes gráficas. Actualmente es una filial de Artwork Systems Group.

Epílogo: Parte final de una obra literaria en la que se desarrollan hechos que son la consecuencia final de todo lo ocurrido a lo largo de ella. En una obra escrita de no

ficción, parte final en la que se recapitula o concluye lo expuesto y se apuntan líneas para seguir las investigaciones.

Equilibrio de grises: En separación de colores para cuatricromía, el ajuste en la creación de las planchas para compensar las impurezas cromáticas de las tintas, de modo que en las zonas grises se reproduzcan tonos verdaderamente neutros. La compensación suele requerir tonos mayores de cian frente a equivalentes de Magenta y Alfo.

Errata: Error en un texto. Puede ser una falta de ortografía, la omisión o repetición de una palabra, que se hayan trastocado palabras, etc. También puede ser un error en el contenido, como decir que la capital de Bolivia es santa Cartagena, por ejemplo.

Para impedir las están los correctores, ya sean humanos (los mejores) o los programas automáticos (muy deficientes de momento). Cuando ya se han impreso, las erratas se pueden enmendar mediante notas llamadas "fe de erratas", donde se indica el error cometido y cual era el mensaje correcto.

Error de adición: En impresión, el fenómeno por el que la densidad de la suma de las tintas al sobreimprimir es menor que la suma de las densidades individuales.

Error PostScript: Un error que ocurre en el proceso de impresión de un documento PostScript y que ocasiona la interrupción de la impresión o la creación de un documento completamente incorrecto. Usualmente, los dispositivos de impresión suelen comunicar el error PostScript con un breve mensaje indicando (usualmente de forma muy oscura) la razón del error; por ejemplo: "Error PostScript Undefined, offending command Fontsave".

Hay en la Red algunos recursos para saber por donde suele andar la raíz del error, pero las más de las veces es que el documento es demasiado complejo para el equipo, que contiene un defecto de sintaxis en su código PostScript o que falta algún elemento que no puede encontrar (como una fuente). Si la razón no es evidente, encontrar la causa de un error PostScript es un trabajo difícil que se basa en ir descomponiendo el trabajo hasta dar con la causa del error.

Escaneado: Incidencia de luz sobre un original que puede ser opaco o transparente cuya luz reflejada o transmitida es analizada por unos elementos CUD para obtener información de la imagen de escaneado desde 250 líneas a 2000 o más líneas/pulgada. Cuanto mayor es el número de líneas por pulgada durante el escaneado,

mayor número de detalles pueden recogerse del original y, como resultado, se dispone de una mayor resolución en las selecciones obtenidas. Cuando el escáner, virtualmente todos, disponen en la actualidad de generación electrónica de puntos, se puede entonces con mayor facilidad obtener imágenes en la salida en alta resolución.

Escáner: Dispositivo que se utiliza para captar una imagen punto a punto, tratar la información obtenida con los convenientes elementos electrónicos y producir un juego de selecciones de color corregidas para cada uno de los componentes de una cuatricromía. Para ello puede utilizar un tambor rotativo o una platina así como elementos de iluminación (normalmente un rayo de luz o rayo láser), sistemas ópticos, filtros de color, circuitos electrónicos, etc. Puede tratarse también de un escáner en blanco y negro que se distingue del anterior en que este último simplemente actúa en los datos recogidos para variar las características tonales y no da como resultado un conjunto de selecciones de color sino simplemente una reproducción tramada y debidamente adaptada de la imagen original.

Escáner de tambor: Escáner en el que el original se enrolla alrededor de un tambor circular durante el proceso de digitalización.

Escáner plano: Escáner en el que el original se coloca en una ventana de cristal, por donde pasan los sensores del escáner.

Espacio de color o Espacio cromático: En líneas generales, un espacio de color es un modelo con el que se intenta describir la percepción humana que se conoce como color. En un espacio de color propiamente dicho se deben poder establecer relaciones entre los distintos colores (independientemente de sus intensidades, saturaciones, etc.).

En este sentido, cada persona que ha teorizado sobre el color ha establecido uno o más espacios de color al intentar explicar qué es el color (Newton, Goethe, etc.).

En la actualidad (cuando conocemos más razonablemente qué es el color y cómo se produce de o que sucedía en la antigüedad), un espacio de color es una descripción matemática tridimensional (es decir: Basada en tres coordenadas) de la percepción del color y de las relaciones que se establecen entre sus puntos.

Las relaciones numéricas entre los distintos puntos y la forma en la que a sensación de color se le asignan las tres coordenadas que le dan una posición en ese cuerpo tridimensional varían según las definiciones de espacio de color.

Los espacios de color actuales más asentados, usados y fiables son aquellos establecidos por CIE, que se consideran estándares internacionales. Abarcan y relacionan entre si todos los colores perceptibles por el ojo humano medio. Permiten establecer lo que se llaman "colores absolutos".

Sin embargo, incluso en estos modelos matemáticos que son los espacios de color CIE es difícil explicar algunos fenómenos de la visión humana (por lo que la modelización del color es aun un campo abierto).

Ampliando el concepto anterior, todos Los colores que un aparato son capaces de reproducir o captar se pueden situar en un diagrama tridimensional con unos límites muy concretos. El cuerpo así construido (y los datos asociados) forman el espacio de color de ese aparato.

De ese modo, podemos comparar espacios de color entre impresoras, por ejemplo, y ver que el de la impresora A forma un cuerpo sólido mayor que el de la impresora B (lo que quiere decir que tiene un espacio de color más grande).

Los perfiles de color de escala de grises, RGB o CMYK estándares son también, por tanto, espacios de color. No todos describen aparatos existentes sino que, al igual que los iluminantes, pueden describir espacios ideales o comportamientos promedios (como sRGB o Adobe RGB 1998).

Espacio de trabajo: En gestión o administración de color se llama 'espacio (de color) de trabajo' (Colour working space) al espacio elegido por el usuario para tratar las imágenes. Es una terminología especialmente aplicada en programas de Adobe como Photoshop. No se debe confundir el espacio de trabajo con el perfil del monitor.

Espectro visible: Zona del espectro electromagnético que va desde los 380 a los 720 nanómetros de longitud de onda. Las ondas situadas dentro de este marco producen estímulos que el ojo humano medio percibe como 'luz' y 'color'. Las sensaciones cromáticas varían con el predominio dentro de un haz de luz de ondas de una zona determinada del espectro luminoso. Cuando predominan las ondas cercanas a 720, por ejemplo, la sensación es 'luz roja'. También se denomina "espectro luminoso".

Espectrofotómetro: Aparato de alta precisión que se usa en colorimetría para analizar la composición espectral de una muestra de luz (reflejada o incidente). El funcionamiento de los espectrofotómetros de reflectancia (que miden la luz reflejada en un objeto) se basan en en iluminar algo con luz blanca y calcular la cantidad de

luz que refleja en una serie de intervalos de longitudes de onda. Con esos datos se puede dibujar un diagrama que es una curva de distribución espectral de la luz reflejada en ese caso. El espectro de reflectancia de una muestra se puede usar, junto con la función del observador estándar CIE y la distribución relativa de energía espectral de un iluminante para calcular los valores triestímulos CIE XYZ para esa muestra bajo ese iluminante.

En imprenta comercial, los espectrofotómetros, son aparatos esenciales para un sistema de trabajo con una administración del color completa. Bien usados en combinación con programas de creación de perfiles de color pagan con creces su precio. Los hay de diferentes tipos y geometrías.

Esquema de imposición (Prueba se imposición): Hoja en que se dan o están dibujadas las indicaciones del orden en que deben imponerse las páginas en cada hoja de montaje de la película para un trabajo.

Et, Etcétera, &t: En tipografía, el símbolo "et", usado ya en época muy antigua por los copistas como notación abreviada de la conjunción latina et. Se sigue usando en los distintos idiomas como equivalente de la conjunción copulativa "y", y como tal debe leerse.

Eurostandard: Desarrollado en Europa como estándar para la impresión offset de bobina, sirve para garantizar la uniformidad del color impreso. (El estándar estadounidense es SWOP). **Prueba heliográfica:** Prueba a un color que por lo general se usa para comprobar las páginas impuestas.

Ferro: En artes gráficas, la prueba de impresión que se hace de todo el pliego, una vez montado completo ya para su imposición, en el que las imágenes y textos salen reproducidos en diferentes tonos de azul (debido a que el papel fotosensible que se usa responde volviéndose de ese tono ante la luz ultravioleta). Una vez expuesto por ambos lados, el ferro se dobla y corta para que el cuadernillo se vea montado tal y como saldrá de máquinas. El fin de un ferro es hacer una comprobación final del producto impreso, sobre todo para cotejar que todas las páginas están en el orden y posición adecuados, que las imágenes están bien escuadradas y cortadas, que ninguna fuente se ha escapado en la filmación final... Es una prueba comparativamente barata.

Fijo, Texto fijo, Repite: Trozos de textos (o imágenes o cualquier otra cosa) que se usan en diseño gráfico e imprenta de forma continuada; por ejemplo: Avisos legales,

Glosario de Artes Gráficas

firmas de fotografía, logotipos de material reciclado, etc. Se suelen conservar en lugares accesibles para su uso repetitivo.

Filete: Sinónimo de línea o de adorno más o menos lineal que no sea demasiado grueso.

Filete ultra fino: La línea o filete más fino que un sistema de impresión es capaz de producir. No es muy conveniente usar esta definición dentro de un programa ya que si bien los filetes "ultrafinos" no dan problemas en las impresoras de oficina (y, de hecho, quedan bastante bien), en las filmadoras y grabadoras de planchas dan lugar a líneas tan finas que son irreproducibles y producen muchos quebraderos de cabeza.

Filmadora: Aparato de impresión profesional de artes gráficas de muy alta resolución usado para producir los fotolitos (imagesetter) o las planchas (platesetter). Sea del tipo que sea, las filmadoras nunca producen materiales de color compuesto, ya que su propósito es producir los materiales de reproducción una vez hecha la separación de colores.

Filmadora de tambor: Filmadora en el que el material, película o papel, se enrolla alrededor de un tambor circular durante la filmación.

Filmadora: Dispositivo utilizado para filmar información digital a altas resoluciones en película, papel o soporte de plancha.

Filmadora de cabestrante: Filmadora en la que se tira de la película para que pase delante de la fuente de luz durante la exposición.

Filmina: Forma poco profesional y pedestre de llamar a una diapositiva.

Flexografía: Proceso de impresión que utiliza planchas de caucho o fotopolímero y de tintas de secado rápido para imprimir en casi cualquier soporte.

Focoltone: Sistema patentado que suministra muestras de color para diseñadores, basado en tintas de cuatricromía. Focoltone también suministra tintas premezcladas para la impresión de colores planos

Foliación: La acción de poner número (folio) a cada página de un impreso de varias páginas. También se llama "numeración" o "paginación". Los números que componen esa numeración.

Folio al pie: Número de página que se imprime en su parte inferior.

Folleto: Documento compuesto solamente por unas pocas páginas y que va encuadernado mediante cosido metálico o adhesivo.

Folleto: Pequeño documento de material de propaganda conteniendo información sobre un producto, sistema o servicio.

Folleto publicitario: Documento de extensión variable que tiene por objeto dar a conocer productos o servicios y que contiene información no solamente de tipo publicitario sino también respecto a la utilización, ventajas, funciones, etc.

Fondo mecánico: Una forma ya un poco anticuada de referirse a un fondo de color hecho artificialmente, es decir: Un fondo que no es una fotografía o imagen real (aunque proceda de un dibujo), sino que se ha hecho rellenando con un color.

Fotocomposición: La reproducción de textos mediante la proyección de los tipos sobre una superficie sensible a la luz. La imagen así obtenida se revela y fija, como cualquier material fotográfico, para su posterior utilización en el proceso impreso. También se conoció como "composición en frío", por oposición a "composición en caliente" (la que se hacía con plomo fundido).

Fotolito: En la época química y electroquímica de la preimpresión (entre mediados y finales del siglo XX), para grabar las planchas de una imprenta era necesario crear antes unas copias intermedias en película fotográfica de alto contraste (llamada 'litográfica'). Cada copia correspondía a una plancha de color y allí donde hubiera variaciones de intensidad, la película llevaba una trama que simulaba esas variaciones de intensidad.

Cada una de esas películas era un fotolito. Los distintos fotolitos se montaban (imponían) en grandes planchas llamadas astralones. Cada uno de esos astralones impuestos se usaba a su vez como gran imagen para grabar (por exposición a la luz, se 'insolaban') las distintas planchas de la imprenta. Aunque la grabación directa de lanchas desde el ordenador (CTP) y las pruebas digitales están arrinconando a los fotolitos, aun existen muchas imprentas y fotomecánicas que siguen basándose en ellos.

Fotomecánica: Una empresa de artes gráficas dedicada a las tareas de preimpresión. Suele disponer de filmadoras, escáneres de alto nivel, insoladoras y otros materiales

especializados y del personal cualificado para manejarlos. Los diseñadores gráficos suelen entregar su trabajo a la fotomecánica, que termina de preparar los materiales para su reproducción impresa. Muchas imprentas grandes disponen de servicios de fotomecánica propios.

Fotomontaje: Técnica gráfica de expresión artística consistente en formar una nueva obra con trozos de fotografías y materiales ya impresos. Como arte nació hacia los años veinte del siglo XX de la mano de los dadaístas. En España, Josep Renau fue uno de sus maestros.

Fuente: En tipografía, un conjunto de caracteres que corresponden a un diseño y proporciones determinados. En buena ley, en un alfabeto dado, ese conjunto debe abarcar: las letras mayúsculas y minúsculas (acentuadas y sin acentuar), las cifras y signos matemáticos más usuales, los signos de puntuación y algunos caracteres variados (signos monetarios, ligaduras...).

Además (en alfabetos grecolatinos), una fuente bien diseñada debe incluir versiones de diseño de redondas, cursivas, negritas y negritas cursivas. Los diseños más trabajados incluyen seminegras, condensadas, versalitas, juegos 'expertos' y florituras diversas (en el sentido literal de 'florituras'). En tipografía digital, las fuentes deben incluir además pares de interletraje (kerning).

Todo el conjunto de diseños de una fuente se suele llamar 'familia' ("en la familia de la ITC Asura, falta una seminegra", por ejemplo). Los diseños de fuentes de los tipógrafos más conocidos son auténticas obras de arte y artesanía basados en una tradición centenaria (aun para rechazarla).

Fuera de gama: En reproducción del color, expresión que se aplica a todos los tonos que no se pueden reproducir en un conjunto de tintas, papeles y aparatos determinado debido a su incapacidad para alcanzarlos. Así, de un naranja brillante que no se puede reproducir en un periódico, se dice que está "fuera de gama" porque la mezcla de tintas y papel no consigue formar ese color (el naranja que forma es mucho más apagado). Ese color no está dentro de la gama de tonos reproducibles en ese sistema (gamut).

Uno de los errores más usuales de un diseñador novato es no tener en cuenta la existencia de colores fuera de gama y que éstos varían de sistema a sistema reproductivo. La administración del color es la única manera de bregar con esta limitación intrínseca a la reproducción del color.

Fusor: En una impresora láser, el fusor es el conjunto de piezas que funden y presionan el tóner sobre el medio imprimible (papel, etc.) para que se quede adherido de forma permanente. La fusión hace que las copias salgan siempre calientes de una impresora láser.

Galerada: En tipografía y composición tipográfica a la antigua, bandeja en la que colocaban los tipos de plomo según se iban componiendo las líneas de texto en columnas ordenadas. Una vez que se pasó a la fotocomposición, por extensión, las columnas de texto impreso "en bruto" sin formar páginas, que se solían cortar y pegar en páginas de montaje. Se solían imprimir pruebas de galeradas antes de montar los textos para corregir los fallos de texto.

Gämmerler: Empresa alemana especializada en productos de postimpresión de gran volumen como cortadoras (guillotinas), sistemas de almacenamiento, desplazamiento de productos en imprenta (cadenas de pinzas y similares) y empaquetado de publicaciones.

Ganancia de punto: La ganancia de punto es el fenómeno por el que los puntos de una trama se perciben y reproducen como mayores de lo que se pretendía, lo que causa un oscurecimiento de lo reproducido. Se puede controlar, se puede reducir, pero no se puede evitar, ya que es algo inherente a la reproducción con tramas. Por eso se debe tener en cuenta a la hora de preparar los materiales para su reproducción. Es más intensa en los tonos medios y en las sombras.

Las ganancias de punto varían según sea el sistema de impresión, el soporte y las tintas usadas, la forma de preparar las planchas, la humedad ambiente... En una misma máquina es distinta para cada color de cuatricromía y es especialmente intensa en los tonos medios. Algunos distinguen entre ganancia de punto óptica y ganancia de punto mecánica. En cualquier caso, ambas van juntas y su efecto final es conjunto.

En algunos procesos de impresión (como la impresión offset de periódicos en papel prensa o la impresión de cartonajes con flexografía) la ganancia de punto puede llegar a ser de cerca del 30%. Esto quiere decir que las tramas del 50% de negro resultan al final ser del 70%. Un fenómeno afín (por no decir que es una variante de ganancia de punto mecánica) es el "empastamiento" de los textos y filetes cuando son demasiado finos (y no se ha tenido en cuenta que las tintas siempre "rebotan" un poco y que el registro de planchas no es 100% perfecto).

GCR: Son las siglas de la expresión inglesa Gray Component Replacement (sustitución del componente gris). Es una técnica aplicada en la separación de colores para su impresión. Consiste en sustituir en todos los colores, siempre que sea posible, aquellos porcentajes de CMY que sumados den un tono neutral (gris) para sustituirlo por tinta negra (K).

A diferencia del caso de UCR (la otra técnica que existe en separación de colores), GCR se aplica a todas las zonas de la imagen, sea en sombras, luces o tonos medios. Una GCR mal aplicada o excesiva (que implica demasiada sustitución de CMY por negro y una pérdida de densidad) hace que las imágenes queden poco saturadas en las sombras. Ese problema se suele solucionar con la aplicación de UCA (Under Color Addition: Adición de color subyacente).

Una CGR bien aplicada hace que sea más fácil registrar bien las imágenes al imprimir y que las zonas neutrales se mantengan como tales. Los métodos para aplicar esa GCR varían de fabricante a fabricante. En el caso de Photoshop, se puede especificar cómo debe generarse la plancha del negro (incluyendo una curva), el máximo de tinta negra (en porcentaje), el límite total de tinta (en porcentaje) y la cantidad de UCA.

El otro procedimiento estándar en la separación de colores es UCR. Las ventajas e inconvenientes de aplicar uno u otro dependen de muchos factores, por ejemplo, del tipo de imagen incluido.

Generación del negro: En separación de 4 colores para artes gráficas (cuatricromía en CMYK), se le llama así a la forma en la que se crea la plancha o canal destinado a la tinta negra. La plancha del negro tiene un papel clave en la impresión, por lo que la manera en la que se genere es un elemento crítico de ese proceso de separación de colores. Los métodos varían de fabricante a fabricante, pero en lo general se basan en la aplicación de algún tipo de curva al trasladar los valores de RGB o Lab a CMYK (con más negro, con menos negro, con más negro en las luces y menos en las sombras, etc.).

Georgia: Tipografía originalmente en formato True Type incluida con el sistema operativo Microsoft Windows. Es de fácil legibilidad en pantalla.

Gestión del color: Sinónimo de "Administración del color".

Golpe seco (Repujado): Técnica de impresión (o, más bien, de "acabado") que consiste en imprimir letras o imágenes mediante presión con un troquel y contra troquel sin tinta ni barniz (por eso es "seco") sobre una superficie para dejar una

marca en relieve (bajorrelieve o altorrelieve, dependiendo de la disposición de las piezas). En algunos casos, se añade a la vez calor.

El "golpe seco" se aplica sobre materiales de cierta entidad (cartulina, cartón, cuero...), ya que el papel, demasiado fino, ni lo soporta ni lo recoge. Ejemplos de impresión mediante troquel seco son la impresión Braille para ciegos o las tarjetas de visita con dibujos o letras en relieve.

Gótica: En tipografía, cualquier fuente de imprenta con apariencia similar a las usadas en la Baja Edad Media (la época del Gótico, de ahí su nombre). En realidad ese tipo de fuentes fueron las primeras usadas en la imprenta, ya en pleno renacimiento. Los caracteres góticos son de difícil legibilidad.

Grabación directa de planchas: En preimpresión, cualquier sistema que permita grabar directamente las planchas de impresión directamente desde el ordenador sin necesidad de usar materiales intermedios como los fotolitos. La grabación directa de planchas permite ahorros de costes y tiempo muy notables. Además, permite reducir la incidencia de algunos defectos como la ganancia de punto o los desajustes de color. Su mayor peligro consiste en que preimpresores y clientes deben cambiar sus conceptos y sistemas de pruebas de color para ajustarse a los nuevos procedimientos.

Grabado: Proceso de impresión mediante planchas metálicas grabadas, en el que la tinta se deposita en pequeños alvéolos con los que entra en contacto el papel para crear la imagen.

Gradiente: Sinónimo de "degradado": La transición suave y sin saltos de un color a otro; por ejemplo, de rojo a verde, de blanco a negro, de azul a morado...

Gramaje: La densidad del papel medida en gramos por metro cuadrado. Usualmente, a mayor gramaje, más calidad. El papel de oficina corriente, por ejemplo, suele tener un gramaje de 70 a 80 gramos por m². Para aumentar el gramaje, la pulpa que se usa al fabricar el papel debe tener más densidad, lo que encarece la producción. En algunos países como Estados Unidos, el gramaje se calcula de modo completamente distinto.

Graneador: Instrumento usado en los grabados a mediatinta.

Grapado en silla: Método de encuadernación adecuado para folletos pequeños, en los que los cuadernillos se cosen a las tapas mediante grapas en el pliegue central.

Grapadora: Maquina que sirve para unir papel mediante pequeñas piezas metálicas de alambre doblado (grapas).

Grotesca: En tipografía, sinónimo de "palo seco".

Guía de color: Papel que se asigna a una prueba de color que se obtiene precisamente como referencia para conservar una constancia suficiente durante el tiraje. Para que el resultado sea coherente, se aconseja preparar esa prueba de color a partir del mismo juego de películas de selección que se han utilizado para preparar las planchas. Las densidades de las zonas de masa han de corresponder a las áreas que se imprimen en máquina con las tintas que se vayan a utilizar teniendo en cuenta que éstas forman una película de 0,005 a 0,01 mm. Las superposiciones de zonas tramadas deben presentar las mismas ganancias relativas de punto que se obtendrán en el tiraje cuando se imprima definitivamente el trabajo. Finalmente, esa prueba debería idealmente ser obtenida sobre el mismo soporte de papel que se empleará para el tiraje.

Guillotina: Máquina que corta el papel después de impreso y plegado para dejarlo en su tamaño final. Su elemento principal es una afilada cuchilla metálica, pero su complejidad varía desde las pequeñas guillotinas manuales que usan los encuadernadores artesanos o los fotógrafos a las potentes guillotinas industriales situadas al final de la zona de plegado de una rotativa. Cuando un documento va a llevar colores o fotografías hasta el mismo borde, se debe dejar un margen de exceso de unos 3 mm. (Llamado "sangre") para evitar que la imprecisión que pueda tener la guillotina al cortar, no deje una rebaba blanca.

Guillotinado: Tamaño final de una pieza impresa. Corte de un cuadernillo a su tamaño final.

Halo: Imagen difusa que suele formarse en torno a las altas luces del sujeto. Aparece cuando la luz incide perpendicularmente sobre la película, atraviesa la base, alcanza el respaldo de la cámara y es reflejada de nuevo hacia la emulsión. Aunque técnicamente se considera un fallo (las películas tienen una capa antihalo para evitarlo), el fenómeno adopta a veces formas interesantes que pueden aprovecharse creativamente.

Heidelberg: Empresa multinacional de origen alemán especializada en todo tipo de productos para imprenta profesional, desde programas y maquinaria de preimpresión hasta soluciones de postimpresión, pasando por prensas de imprimir de diversos tipos.

Hendido: Estampación de un filete en una hoja de papel o en otro soporte como medio para indicar la posición de un pliegue así como para facilitar su realización.

Histograma: Un diagrama de barras apiladas que representa la frecuencia relativa de distintos valores en una situación dada. En fotografía digital, el histograma (del que podemos ver un ejemplo) representa la mayor o menor presencia de píxeles según su valor luminoso.

Una imagen muy luminosa tendrá más píxeles claros y el histograma representará más valores en su lado derecho; por ejemplo. Bien usado, un histograma es una herramienta de análisis de las imágenes que dice muchas cosas que de otra manera sería casi imposible descubrir.

Hoja de estilo: Guía de referencia o conjunto de datos fijos que utilizan algunos tratamientos de textos y programas de composición y que llevan todas las especificaciones tipográficas a aplicar dentro de un bloque específico. Este bloque o documento posee una referencia o etiqueta y, cuando el tratamiento de textos la encuentra, adopta los valores de los parámetros existentes en la hoja de estilo correspondiente.

Hoja de montaje: Lámina de película impuesta para exponer las planchas de impresión.

Hoja de maqueta: Hoja que presenta la descripción de los elementos de una página o documento con sus posiciones respectivas.

Huecograbado: Sistema de impresión comercial y artístico consistente en grabar pequeños huecos en una plancha de metal que luego se rellenan de tinta. La plancha, de la que se ha limpiado el exceso de tinta, se presiona directamente contra el medio a imprimir para que reciba la tinta y quede impresa.

El huecograbado se puede hacer desde en simples prensas manuales, como se suele hacer con los grabados artísticos, o en grandes rotativas (los anglosajones distinguen ambos sistemas llamando al primero gravure y al segundo rotogravure, que algunos españolizan como 'rotograbado')

El huecograbado es un sistema caro de poner en práctica, por el coste que suponen las planchas metálicas y su grabado, pero muy efectivo y económico cuando se trata de grandes tiradas, ya que las planchas metálicas aguantan sin desgaste

muchísimo más que las planchas de litografía offset. El huecograbado se usa para producir prensa de calidad (revistas femeninas y similares) de grandes tiradas y para imprimir embalajes con cierto empaque como cajetillas de cigarrillos (las cajas y los plásticos que las envuelven), de alcohol diverso, de caramelos y dulces...

Huellas de abrasión: Arañazos en una película fotográfica debidos al roce con algo duro. Suele deberse a la presencia de suciedad (polvo, arena, etc.) en los aparatos o en la propia película. Si esas marcas están por el lado de la emulsión, el daño puede ser irreparable. También se llaman "marcas de abrasión".

HTTP: HTTP es un acrónimo de HyperText Transfer Protocol, protocolo de transferencia de hipertexto. Se utiliza en las transferencias de información de páginas en Internet, de tal forma que puedan ser visualizadas en un navegador o explorador. Comprende, entre otros elementos, textos en lenguaje HTML, imágenes, Applets de JAVA, datos, documentos de diversos tipos, animaciones y elementos multimedia.

El protocolo HTTP no fija exactamente lo que se envía o cómo está programado, sólo se refiere al mecanismo empleado para hacer llegar y recibir dicha información entre los servidores y el usuario final. Por tanto, controlará el mecanismo de comunicación entre los servidores.

Se emplea desde 1990 y actualmente es un estándar, versión 1.1 que data de 1997, mantenido por el W3C (World Wide Web Consortium). Debido a la gran evolución de Internet, se estudian alternativas más ágiles al HTTP original, como pueden ser el HTTP-NG (HyperText Transport Protocol-Next Generation).

Icono: La palabra "icono" proviene del griego eikon, que significa parecido o semejanza. Se considera que la imagen es sagrada y que ayuda a establecer contacto con la figura que representa. Un icono es, por tanto, una representación pictórica de un santo o de otra figura sagrada, especialmente en la Iglesia de Oriente.

Después del siglo IV, el término se aplicaba a todo el arte religioso, incluyendo mosaicos, relieves y pinturas, relacionado con la Iglesia cristiana primitiva (250-600). En la actualidad el término se refiere a tablas de pequeño formato en las que está representada la cabeza de Jesucristo, de la Virgen María o de otras figuras, casi siempre en colores oscuros sobre un fondo dorado o adornado con piedras preciosas.

En informática y en entornos gráficos, la palabra "icono" se usa para nombrar una pequeña imagen gráfica mostrada en la pantalla que representa un objeto

manipulable por el usuario. Por ejemplo, una papelera representa un comando para borrar textos o archivos no deseados.

Los iconos permiten controlar ciertas funciones de los ordenadores sin tener que recordar comandos ni escribirlos con el teclado. Son un elemento importante de las interfaces gráficas de usuario, ya que facilitan el manejo de las distintas funciones y programas.

IFRA: Organización europea especializada en la publicación de prensa periódica y productos afines. Formada por empresas editoras de periódicos, Ifra organiza cursos, conferencias y ofrece servicios de consultoría para la mejora en la producción de periódicos (reducción de costes, desarrollo de estrategias, optimización de calidad y recursos, etc...).

Iluminante: Tabla de la energía luminosa que emite una fuente de energía luminosa (real o teórica) dividida en franjas de distintas longitudes de onda. Esa tabla se puede usar como si fuera una huella digital de cualquier fuente real.

De ese modo, de cualquier fuente luminosa real se puede derivar un iluminante (o sea: Se puede tabular su curva de distribución espectral con un instrumento especializado). Por el contrario, podemos idear iluminantes teóricos que no tengan una correspondencia en el mundo real.

Al especificar muy claramente cual debe ser la composición de la luz que emite una fuente luminosa, los iluminantes sirven para estandarizar las industrias relacionadas con la luz y el color. Cualquier persona o empresa puede especificar sus iluminantes, pero la organización estandarizadora por excelencia es la CIE (la Comisión Internacional de la Iluminación), que ha creado series de iluminantes como las A, C y D (uno de los cuales es D65), por ejemplo.

Iluminante CIE serie D: Cualquier iluminante de un conjunto basado en medidas hechas en pleno día a cielo abierto que CIE propuso como estándares en 1965. Son tablas de datos de curvas de distribución espectral en franjas de 10 nanómetros desde los 300 hasta los 830 nm. Se describen en términos de temperatura de color (6.500 K, 5.500 K, 5.000 K...). Los dos más conocidos y usados son D65 (llamado a veces "Luz de día" o "6.500 K") y D55, aunque existen otros como D75.

Iluminante estándar CIE: Cualquier iluminante de una de las cuatro series (A, B, C y D) de iluminantes propuestos por la CIE como fuentes de luz ideales para estandarizar y facilitar las mediciones del color y la iluminación.

Ilusión óptica: Percepción visual en la que lo percibido no se corresponde con cómo es realmente el estímulo visual; por ejemplo: un dibujo en el que dos componentes parecen de distinto tono cuando realmente son iguales, otro en el que los elementos parecen moverse (no lo hacen), un tercero en el que dos elementos parecen de distinto tamaño pese a ser iguales, etc.).

Ilustraciones: Forma genérica en que se designa todo elemento que no es texto y que aparece en un documento compuesto o impreso. En general, en inglés, existe una cierta tendencia a utilizar este término para referirse a cualquier dibujo de línea, dejando el término «halftone» para referirse a aquellas ilustraciones que son de mediotonos.

Imagen: La representación de algo real o imaginario basándose en la luz y su efecto sobre la visión humana. Por extensión, se entiende que una imagen puede ser también la representación que el cerebro humano se forma por otros medios que no sean la luz y su efecto sobre la visión. Así, el ruido de cristales rotos puede formar en nuestro cerebro lo que es una imagen sonora.

En ese sentido, la imagen no es el hecho real, sino la representación que del hecho se hace el cerebro usando la visión (u otros sentidos complementarios). Si nuestros receptores reciben los estímulos necesarios, se puede formar una visión de algo que no sea un hecho real (es decir, que no existe). Eso es lo que, por ejemplo, permite la existencia de la fotografía, el cine o la televisión.

Imagen de baja resolución: Forma inglesa abreviada de utilización habitual para referirse a aquellas imágenes que no llegan a tener el nivel de definición característica en artes gráficas, es decir, imágenes cuya resolución se encuentra por debajo de 2000 puntos/pulgada.

Imagen de mediotonos: de tono discontinuo para representar con un solo valor de tinta los distintos matices de los tonos continuos. Para ello se utiliza una distribución de puntos o líneas de tamaños distintos pero iguales distancias entre centros para representar los diversos valores de gris de la imagen original. Por extensión, se aplica también este término para referirse a la imagen gráfica que posee estas características.

Imagen de tonos continuos: Imagen que contiene una gradación de tonos desde los más claros a los más oscuros, tales como los de una fotografía, los de una pintura de acuarela o de un dibujo de lápiz, sin haberlos tramado.

Imagen negativa: Resultado de cambiar de blanco a negro y viceversa las partes de una imagen para cambiar su aspecto o para conseguir un efecto determinado. Esto acostumbra a ser una función característica de muchos programas de composición electrónica.

Impar: En diseño gráfico, cualquier página de una publicación dividida en dos (libros, revistas, periódicos...) que cae a la derecha del medianil según la mira el lector. La portada es siempre impar (siendo como es la página número 1).

Imposición: En artes gráficas, disponer las planchas de las páginas en la plancha de modo que una vez impreso y doblado el papel del pliego, se formen los cuadernillos con las páginas en el orden y posición adecuados. Hay diversos tipos de imposición, su uso depende del tamaño del papel del pliego, del tipo de máquina en el que se va a imprimir y de otros aspectos técnicos menores.

Imprenta: Máquina ideada para crear muchos impresos con un coste por ejemplar bastante bajo en comparación con otros sistemas de creación de documentos. Gracias a su reducido coste (en términos relativos) la imprenta, inventada en el siglo XV por Gutenberg, fue la gran democratizadora del conocimiento humano, ya que permitió a muchas personas acceder a la sabiduría escrita.

Hay imprentas de muy diversos tipos y categorías, dependiendo del tipo de impreso que deben producir y de la cantidad final que se desea: Desde grandes rotativas de huecograbado a pequeñas impresoras de tipografía. Las imprentas se clasifican según el sistema de impresión en el que se basan: Litografía, huecograbado, serigrafía, tipografía, flexografía, etc. y también por el sistema de papel que usan: Rotativas y de hojas. Además, de por el número de cuerpos de color y por otros detalles menores. También se llama "prensa", aunque esta denominación se suele reservar para máquinas medianas y pequeñas de hoja plana.

Impresión a doble página: color o imagen que cruza el margen interior de una doble página de libro. **Impresión a sangre:** Imagen o color que llega hasta el borde guillotinado de la pieza impresa.

Impresión bajo demanda: Se identifica con este término al servicio de impresión que, ante un breve pedido, puede ser efectuado de manera rápida y económica. Consiste más en una filosofía y un modo de trabajar que en una tecnología concreta. La reprografía puede considerarse una clase de impresión bajo demanda.

Glosario de Artes Gráficas

Impresión de pruebas: Acto mediante el cual se pasa a la creación directa del contenido de la imagen sobre el soporte receptor en cualquiera de los sistemas, sea con prensa o sin ella.

Impresión de seguridad: Actividad de impresión dirigida específicamente a la producción de documentos de valor como billetes de banco, billetes de lotería, acciones, etc. y que precisan de condicionantes específicos en el proceso para dificultar su copiado.

Impresión digital en color: Sistema de impresión que, al contrario de los sistemas convencionales, realiza la reproducción en color a partir de datos digitales procedentes del ordenador y sin la utilización de una forma impresora.

Impresión en bobina: Cualquier tipo de impresión en un soporte que es introducido en la máquina como rollo continuo o bobina, por oposición a las hojas sueltas. Las imprentas que más habitualmente utilizan este método son las flexográficas y las de huecograbado, aunque también es muy frecuente en offset, con o sin horno de secado, para la impresión de periódicos y revistas.

Impresión en cuatricromía: Impresión utilizando las tintas amarilla, magenta, cian y negra que se combinan en cantidades adecuadas en cada punto de la imagen a través de la utilización de mediotonos.

Impresión en cuatro colores: Impresión utilizando las tintas amarilla, magenta, cian y negra que se combinan en cantidades adecuadas en cada punto de la imagen a través de la utilización de mediotonos.

Impresión en escala de grises: Expresión mediante la cual se describe la característica de un sistema de impresión electrónica en el sentido de poder imprimir niveles de gris (monocolor) a diferencia de los que sólo pueden imprimir imágenes con elementos en masa o de los que pueden imprimir a todo color.

Impresión en relieve: Cualquier proceso de impresión o copiado de imagen que transfiere una imagen a un soporte a través de una superficie portaimagen en relieve. Se usa habitualmente como sinónimo de impresión tipográfica o flexográfica.

Impresión monocolor: Representación, ya sea en pantalla o sobre soporte, de cualquier imagen, sea texto o ilustración, utilizando un solo color en todo caso distinto del fondo para disponer del contraste necesario.

Impresión personalizada: Impresión que incorpora información de una base de datos para preparar documentos dirigidos a personas específicas.

Impresión según demanda: Sistema de planificar las necesidades de los productos impresos en base a realizar en cada momento el número de ejemplares que es estrictamente necesario durante un período. Esto es posible gracias a la impresión electrónica y a las impresoras láser, así como, en general, a todos los nuevos sistemas de impresión directa desde el computador. También la impresión convencional de offset intenta absorber este tipo de actividad en base a acortar los costos de la preimpresión y el tiempo necesario para la puesta a punto de la máquina de imprimir.

Inconstancia del color: Es el fenómeno por el que una única muestra de color se percibe como si fuera de un color distinto bajo distintas luces. Muchas personas lo confunden con el metamerismo (que necesariamente implica dos muestras de color). Como cualquier otra diferencia de color, la inconstancia del color se puede medir usando diferentes fórmulas como un valor ΔE .

Incunable: Un libro impreso antes de 1501, es decir, hecho en el primer siglo de vida de la imprenta, el XV. "Incunabulum" es un neologismo latino que significa "en la cuna" (de la imprenta, se entiende).

Interletraje: En tipografía, el espacio general entre las letras de las palabras (*tracking*). En tipografía, ajustar el espacio entre pares de caracteres concretos para que su legibilidad y equilibrio visual sea óptimo (*kerning*). Pares de kerning habituales son "AV", "va" y "kv", por ejemplo. Un buen kerning es esencial en una fuente tipográfica bien diseñada.

En ambos casos, el interletraje óptimo depende bastante de la situación en la que se aplique (cuerpo, color, tipo de fuente...) y del criterio tipográfico del diseñador: Los hay que prefieren los textos más apretados, los que prefieren que "respiren" un poco más... Hasta donde se sabe, en español no hay términos exactos para describir ambos tipos de interletraje. En inglés, francés e italiano, sí. En otros alfabetos donde las letras va ligadas, como el árabe, el interletraje se hace con caracteres especiales como la kashida.

Interlínea: El espacio existente entre las líneas de un texto. En artes gráficas se mide con medidas tipográficas como los puntos de pica o los puntos didot. En proceso de textos y mecanografía se solía medir con "espacios" (los que el carro

de la maquina permitía dar: 1 espacio, 1/2 espacio, 2 espacios...). La interlínea adecuada es una de las claves de una composición tipográfica con buena legibilidad.

Interpolación: El proceso de calcular valores numéricos desconocidos a partir de otros ya conocidos mediante la aplicación de algoritmos concretos. En cristiano: Sacarse de la manga números (en imágenes digitales: píxeles) que no existen deduciéndolos de otros que sí existen mediante cálculos numéricos más o menos complicados.

Hay diversos tipos de interpolación (por vecindad, bilineal, bicúbica...) que producen resultados muy diversos. Bien aplicada, la interpolación es una herramienta de trabajo muy útil. Los fabricantes de programas de procesamiento de imagen procuran resaltar siempre la calidad de sus procesos de interpolación en comparación con los de la competencia.

Interpolación bicúbica: En tratamiento digital de imágenes, procedimiento de interpolación basado en promediar los valores de los 16 píxeles vecinos.

Interpolación bilineal: En tratamiento digital de imágenes, procedimiento de interpolación basado en promediar los valores de los 4 píxeles vecinos.

Interpolación por aproximación, Por vecindad: En tratamiento digital de imágenes, procedimiento de interpolación basado en promediar los valores de los 2 píxeles vecinos.

ISO-9660: La norma ISO-9660 hace referencia a un sistema de estructura de ficheros que se usa en los discos CD-ROM. Este sistema se puede usar en muchos sistemas operativos (Macintosh OSX, Windows, Linux...) por lo que es especialmente recomendable cuando la compatibilidad entre plataformas es el principal objetivo. Su limitación es que en su nivel más restrictivo sólo permite nombre de 8 caracteres con una extensión de 3.

Itálica: Tipo de letra que se representa ligeramente inclinada hacia la derecha. Normalmente, mediante esta disposición se intenta imitar la escritura manual y, por tanto, estos tipos acostumbran a poseer unas esquinas más redondeadas y con más remates que los tipos de letra de palo seco o romana. Si bien en el proceso tipográfico antiguo se precisaba de fuentes totalmente distintas para ello, en el caso de la edición electrónica es posible convertir en itálica o cursiva cualquier letra que originalmente dispone de una estructura vertical. Resulta frecuente

componer el texto en un carácter de tipo romano y utilizar el tipo de letra itálica para palabras, frases o párrafos que deben distinguirse del texto principal. Otra forma de denominar este tipo de letra es el de «oblicua» o «cursiva».

JPEG: Un formato de archivo de compresión con pérdida que admite color de 24 bits y se utiliza para conservar las variaciones tonales de las fotografías. JPEG comprime el tamaño de los archivos descartando selectivamente los datos.

La compresión JPEG puede deteriorar los detalles más intensos de las imágenes y no se recomienda para imágenes con texto o áreas sólidas de color. JPEG no admite transparencias. Al guardar una imagen en esta compresión, las zonas transparentes se sustituyen por color mate.

El nombre de este tipo de compresión "JPGE" se debe al de sus creadores: The Joint Photographic Experts Group.

Joliet: "Joliet" es el nombre de una extensión que Microsoft hizo del sistema de ficheros ISO-9660, usados en los discos CD-ROM. El sistema Joliet tiene la gran ventaja sobre ISO-9660 de permitir nombres "largos" (de hasta 64 caracteres) y el uso de caracteres Unicode (es decir, verdaderamente internacionales). Su gran desventaja es que muchas otras plataformas (versiones antiguas de Windows incluidas) no pueden trabajar con ella.

Juntar trabajos: Juntar distintos trabajos (de un mismo cliente o de varios distintos) en una misma pasada de filmadora, de imprenta, etc... para ahorrar costes y aprovechar materiales y tiempo de máquinas. En español no parece tener un nombre especial más allá de "juntar trabajos", "aprovechar película" o expresiones similares.

Es una práctica muy usual, que bien realizada, puede proporcionar costes muy ventajosos a un cliente económicamente débil y ayudar a la empresa de artes gráficas a reducir costes y tiempos de entrega. La desventaja es que el trabajo irá optimizado para el cliente que más pague o que el impresor tenga en mayor consideración (por el motivo que sea), por lo que el "acompañante" puede en algún caso ver cierta pérdida de calidad.

Justificación: En composición tipográfica, el ajuste de los márgenes de los textos a uno de los lados o (preferentemente) a ambos lados. La justificación se llama simplemente "justificación" si los textos ajustan por igual a ambos márgenes, "(en bandera) de salida" si los textos se igualan a la izquierda pero no a la derecha, "(en

bandera) de entrada" si no ajustan a la izquierda pero si a la derecha y "(en bandera) centrada" si los textos no se ajustan con respecto a los lados sino con respecto a su ancho y al eje central de composición.

Además, también se puede hablar de "justificación vertical" si se consideran unos márgenes de composición superior e inferior. Un texto está verticalmente justificado cuando sus líneas llenan un espacio vertical asignado por el simple procedimiento de abrir la interlínea.

Justificación a la izquierda: Alineación por la izquierda de las líneas de texto de forma que se dispone de un margen izquierdo regular.

Justificación automática: En todo programa de composición electrónica con un nivel mínimo, se dispone de la posibilidad de justificar las líneas automáticamente de forma que, una vez definido el espacio que debe ocupar el texto (anchura de columna), cuando éste se vierte del fichero que lo contiene a la página donde debe situarse, cada una de las líneas llenan de forma exacta la anchura predeterminada. Para ello, existen unas reglas jerarquizadas para decidir cómo llevar a cabo el ajuste del espacio sobrante en la línea después de haber colocado la cantidad de texto que inicialmente cabe en ella. Si, apurando todas las posibilidades, no es posible realizar la justificación sin exceder los límites preestablecidos para cada uno de los parámetros, la mayoría de programas pueden recurrir a cambios en las líneas precedentes para poder disponer del resultado conveniente.

Justificación de líneas: Conjunto de operaciones que efectúa un programa con mayor o menor participación del operador para conseguir que una línea quede ajustada en los bordes izquierdo y derecho, actuando sobre los espacios existentes entre las palabras o los caracteres o dividiendo las palabras que quedan en el extremo derecho según las reglas establecidas para ello. Esta expresión, no obstante, puede referirse también a la justificación vertical mediante la cual se regula el espacio entre líneas y entre párrafos para conseguir un ajuste en la altura de la columna.

Justificación del margen: Conjunto de operaciones que efectúa un programa para conseguir que una composición quede alineada, ya sea por el borde izquierdo o por el borde derecho, actuando sobre los espacios existentes en esos extremos y en el interior de cada línea. Se obtiene así un margen regular alineado mientras que el opuesto, si no se justifica también, presenta una forma «quebrada» o «en bandera».

Justificación derecha: Tipo de composición que presenta el texto alineado únicamente por la derecha formando allí un margen uniforme. Se supone que el margen de la izquierda queda desigual.

Justificación estrecha: Esta expresión se aplica a aquella justificación de líneas que se ve obligada a utilizar un espaciado mínimo entre caracteres y entre palabras.

Justificación horizontal: Distribución de espacios entre los componentes de una línea de texto para conseguir que la longitud de la imagen coincida con la longitud asignada a la línea.

Justificación izquierda: Alineamiento por la izquierda de las líneas de texto, de forma que se dispone de un margen izquierdo regular. Normalmente, esta expresión supone que la parte derecha del texto queda compuesta en forma quebrada o «en bandera».

Justificado: Calificativo que recibe un texto compuesto cuyos márgenes derecho e izquierdo se encuentran alineados dentro de una dimensión horizontal o su parte superior e inferior poseen las posiciones verticales establecidas.

Justificado por la derecha: Calificativo que recibe aquella composición que presenta el texto igualado únicamente en el margen derecho quedando así todas sus líneas ajustadas a una vertical teórica. Se supone que el margen de la izquierda queda no alineado, desigual, quebrado o en bandera.

Justificado por la izquierda: Se refiere al alineamiento por la izquierda de las líneas de texto de forma que se dispone de un margen izquierdo regular. Normalmente, esta expresión supone que la parte derecha del texto queda compuesta en forma quebrada o «en bandera».

Justificar: Ejecutar las rutinas o programa de justificación para que las líneas de texto tengan la longitud deseada de acuerdo con el conjunto de la composición. Esta justificación puede hacerse con respecto a la vertical izquierda, a la derecha o a ambas. La operación de justificar acostumbra a incluir la división de palabras a fin de líneas, ya sea mediante un conjunto de reglas lógicas o por consulta en el diccionario interior.

Kashida: Sistema de justificación usado en alfabetos árabigos por el que, para que las líneas llenen el ancho de justificación, no se modifica el espacio entre palabras

(como se hace en los alfabetos latinos), sino que se estiran las zonas de "guión horizontal" en aquellas letras que lo tienen. Así, una "b" medial, por ejemplo, prolonga su comienzo y final más allá de lo normal (se estira, no se deforma). El límite de ese estiramiento lo dictamina el buen gusto y la necesidad. No hay una norma fija.

Kerning: Acercamiento de dos caracteres entre ellos de forma que sus perfiles contiguos se acoplan y se evita con ello la sensación estática de que existe más espacio que el normal entre ellos.

De esta forma, el acoplamiento entre letras se refiere y se particulariza siempre a pares de caracteres específicos. Si el programa dispone de una tabla de caracteres acoplados adoptará el espaciado especial entre cada uno de estos pares en los valores que se haya establecido.

Resulta característico el par compuesto por las letras AV que, si no fueran acopladas, parecerían disponer de mayor espacio entre ellas que otro par más rectangular como podría ser el compuesto por las letras MN. Es obvio que el valor del kerning para cada par no depende solamente de cada par de caracteres sino incluso de su diseño específico y, por tanto, los valores serán distintos para cada fuente.

Komori: Firma japonesa especializada en maquinaria para impresión de gran volumen (prensas de hoja y rotativas).

Krause-Biagosch: Empresa alemana de productos de preimpresión especializada en productos CTP (grabación directa de planchas) y en sistemas de preparación de planchas para periódicos.

Laca: Capa transparente que se añade al material impreso para resaltar el color o aumentar la duración.

Lápiz: Objeto alargado para escribir o dibujar formado por un núcleo alargado de grafito rodeado de una camisa de madera. El lápiz se afila en un extremo para dejar al aire el grafito, que es el que se apoya en el papel para escribir. La mina de grafito puede ser más dura o blanda (en una escala estandarizada: h1, h2, h3... son puntas duras. B1, b2, b3... son puntas blancas. BC es la dureza media). Las minas pueden ser también de carboncillo, materiales de colores o fantasía (metálicos, etc.)

Lápiz litográfico: Lápiz de mina grasa que se usa para dibujar sobre planchas litográficas (de caliza, aluminio, etc.) para grabado o impresión litográfica.

Láser: Siglas de Light Amplification by Stimulated Emission of Radiation (Amplificación de la luz por emisión estimulada de radiación) que describen un dispositivo capaz de emitir un haz intenso de luz coherente de un solo color muy puro.

Los láseres son aparatos que amplifican la luz y producen haces de luz coherente. Su frecuencia va desde el infrarrojo hasta los rayos X. Un haz de luz es coherente cuando sus ondas, o fotones, se propagan de forma acompasada, o en fase. Esto hace que la luz láser pueda ser extremadamente intensa, muy direccional, y con una gran pureza de color. Se emplea en la realización de hologramas y en varios campos de la fotografía científica.

Se ha desarrollado también una técnica de obtención de copias en color a partir de diapositivas por medio de láseres que dan lugar a una serie de señales electrónicas cuyo posterior procesado origina una copia en color.

Se emplean para ello tres láseres de colores azul, verde y rojo que atraviesan la transparencia y originan señales electrónicas en función de las proporciones y densidades de los colores de la imagen. Tales señales se procesan en un ordenador y se emplean para controlar otros tres o más láseres que hacen una exposición sobre película de grano fino y alta resolución que se procesa de la forma normal. Este proceso produce copias de calidad comparable al dye transfer, pero a un costo inferior y en menos tiempo. Permite además alterar el color y crear varios efectos especiales.

LCD: Del inglés Liquid Crystal Display (monitor de cristal líquido).

Legibilidad: En tipografía y diseño gráfico, la cualidad que tiene un texto de leerse con facilidad. A mayor legibilidad, mayor facilidad para un observador de percibir el texto como tal texto y de captar el mensaje escrito.

Esta concepción de legibilidad no implica comprensión del mensaje. No es una legibilidad cognitiva, sino perceptual: Tipográficamente el texto es legible no porque sea entretenido o porque esté escrito conforme a las reglas sintácticas adecuadas, sino porque se ha compuesto y distribuido de forma que su percepción es cómoda, sencilla y exige poco esfuerzo.

De este modo, podemos juzgar la legibilidad de un texto falso como Lorem ipsum... No hace falta entender lo que pone, sino juzgar si lo que pone es fácilmente perceptible.

Obviamente, después de esta legibilidad perceptual viene la legibilidad cognitiva: O sea, que para que nos entiendan no sólo hace falta escribir con buena letra, sino además poner cosas coherentes.

Letra capitular: Mayúscula, muchas veces historiada o adornada, que corresponde a la primera letra de un texto y que se imprime a tamaño mucho mayor, en general ocupando varias líneas con fines estéticos.

Letra condensada: Tipo de letra cuya anchura es inferior a la normal cuando la altura es la misma. Si bien originalmente este tipo de letra constituía una fuente totalmente separada, con los medios electrónicos actuales es posible «estrechar» o «condensar» los caracteres de una fuente normal para obtener el mismo efecto.

Pero también es posible encontrar en muchos programas y dispositivos de salida la existencia de fuentes de letra estrecha para ser utilizadas directamente. No debe confundirse el efecto óptico de una letra estrecha con el que se obtiene al reducir el espacio entre letras al utilizar una fuente normal. En este caso se trataría solamente de aplicar las posibilidades del «acercamiento de letras».

Letra de contorno: Fuente o letra computerizada cuya imagen se crea en base a un juego de perfiles patrón que se guarda en forma electrónica mediante fórmulas matemáticas.

Cuando se precisa un tamaño concreto de una fuente perfilada con este método, el ordenador calcula el tamaño apropiado y envía las instrucciones correspondientes para trazar el perfil y después llenar su parte interior con negro. En algunos casos se atribuye esta expresión a las letras formadas únicamente por su perfil exterior, quedando en blanco interiormente.

Letra de estilo antiguo: Cualquiera de los tipos de letra actualmente en desuso pero muy específicamente, en inglés, se da este calificativo a un tipo de letra que lleva unos remates muy característicos y que procede de las letras romanas clásicas.

Letra de texto: Tipo de letra especialmente diseñado para disponer de una máxima legibilidad mediante un aspecto agradable y que normalmente se compone en un tamaño medio.

Letra estrecha: Tipo de letra cuya anchura es inferior a la normal cuando la altura es la misma. Si bien originalmente este tipo de letra constituía una fuente totalmente

separada, con los medios electrónicos actuales es posible «estrechar» o «condensar» los caracteres de una fuente normal para obtener el mismo efecto. Pero también es posible encontrar en muchos programas y dispositivos de salida la existencia de fuentes de letra estrecha para ser utilizadas directamente.

No debe confundirse el efecto óptico de una letra estrecha con el que se obtiene al reducir el espacio entre letras al utilizar una fuente normal. En este caso se trataría solamente de aplicar las posibilidades del «acercamiento de letras».

Letra fina: Tipo de letra de trazo estrecho como el que se utiliza para la mayoría de textos principales que no necesitan ser destacados.

Letra gótica: Tipo de letra compuesta por rasgos de espesor uniforme y sin remates en sus terminaciones.

Letra historiada: Mayúscula, muchas veces historiada o adornada, que corresponde a la primera letra de un texto y que se imprime a tamaño mucho mayor, en general ocupando varias líneas con fines estéticos.

Letra inclinada: Tipo de letra que presenta una inclinación hacia la derecha normalmente con una estructura de letra romana, y a cuya familia pertenece si bien presenta esta variación.

Letra mayúscula: Como su nombre indica, se trata de cualquier letra mayúscula de una fuente.

Letra ornamental: Carácter que presenta un estilo con adornos o trazos ornamentales y que se acostumbra a utilizar individualmente como iniciador de un capítulo.

En otros casos puede tratarse de toda una fuente compuesta de caracteres ornamentales que se adoptan para componer títulos o frases cortas cuya estética es especialmente importante en el entorno e que van colocados.

Letra para carteles: Tipo de letra de gran tamaño que se utiliza para la composición de los textos que han de aparecer en carteles y pósters.

Letra para titulares: Caracteres de tamaño relativamente grande utilizados para títulos, anuncios, carteles, etc.

Glosario de Artes Gráficas

Letras acopladas: Conjunto de dos letras cuya relación especial de forma contiguas precisa de un acercamiento para evitar la sensación de que están demasiado separadas.

Letras minúsculas: Letras que se utilizan normalmente para la escritura del texto, a diferencia de las iniciales o palabras que se han de destacar que se escriben entonces en mayúscula.

Letras perfiladas: Caracteres que se reproducen utilizando las líneas exteriores de su imagen y que normalmente se utilizan para la preparación de rótulos o carteles.

Letras sombreadas: Letras especiales para titulares que llevan incorporado u efecto de sombra.

Libro: Obra escrita que no se publica regularmente y que tiene cierta extensión (o sea: Que no es tan pequeña como para ser considerada otra cosa). El material con el que esté escrito es indiferente (papel, pergamino, piedra, etc.) y su número de hojas también (aunque la UNESCO define libro como algo que tiene que tener más de 48 hojas).

En este sentido, el Libro de los Muertos del antiguo Egipto es un libro, y el Corán ha sido siempre un libro aunque en su gestación no estuviera como tal sino disperso en distintos materiales y mantenido en la memoria de los oyentes hasta que el califa Otmán mandó su compilación canónica.

Dicho de otro modo: Un libro es un libro porque es palabra fijada y es lo bastante largo para que la comunidad lo tenga por libro.

En una segunda acepción, más limitada, un libro es un objeto material formado por hojas encuadernadas (usualmente unidas por parejas en sus márgenes interiores) que tiene una extensión mínima en torno a algunas docenas de páginas.

Las hojas pueden tener imágenes, escritura, una combinación de ambas o estar en blanco (aunque entonces es más bien un cuaderno).

Libro según demanda: Publicación cuyo número de ejemplares se encarga en función de las previsiones de venta en un período corto y cuyo costo es proporcional al número de unidades.

Libros según demanda: Actividad peculiar de la impresión digital que consiste en utilizar unos archivos con el contenido de libros específicos para realizar un número impreso de copias, que decide el propio cliente, en un plazo de tiempo muy corto. Se distingue así de la impresión convencional de libros en la que se debe pasar por todo el proceso de confección de películas y planchas y que, por ello, solamente es justificable si el número de copias es suficientemente elevado. La impresión de libros según demanda permite dividir la presumible cantidad necesaria en fracciones mucho más inferiores de acuerdo con los pedidos que se van recibiendo de cada título.

Lienzo: En programas de diseño digital, el espacio sobre el que se puede trabajar (es decir: el espacio útil del fichero), también llamado "espacio de trabajo" o "mesa de trabajo".

Ligadura: En tipografía, caracteres formados por la unión de dos o más caracteres simples, que se escriben ligados por razones de tradición estética. Son una señal de buena composición. En alfabetos latinos, ligaduras tradicionales son la ff, ffi (que no se reproducen aquí). En alfabetos como el árabe, donde la escritura es casi toda ligada, las ligaduras son muy numerosas y complejas.

Línea base: En composición tipográfica. una línea horizontal imaginaria en la que se apoyan los caracteres tipográficos para ir formando textos. En las líneas con partes inferiores redondeadas (como la 'o' o la 'u'), el carácter siempre sobresale un poco por debajo.

Línea huérfana: En composición tipográfica, la línea de final de párrafo situada a comienzo de columna. Es un error tipográfico que se considera muy grave y que debe evitarse a toda costa. Si no hubiera más remedio y el texto prosiguiera (es decir, no se tratara del último párrafo), se puede dejar la línea siempre que se llene el ancho de composición (lo que disimula la "orfandad").

Lineatura: El número de puntos de semitono que hay en una unidad de medida lineal, usualmente pulgadas o centímetros. Así, hablamos de lineaturas de 150 líneas por pulgada (150 lpi —del inglés *lines per inch*— o 150 lpp) y 60 líneas por centímetro (60 lpc), por ejemplo. En imprenta, al imprimir con tramas de semitonos ordenadas (es decir: tramas no estocásticas), hablar de lineatura es la forma (la mejor, de hecho) de medir la resolución de la impresión. A mayor lineatura, más puntos de semitono por unidad; 150 lpp indica una impresión con mayor resolución que 60 lpp.

La lineatura no es un valor que se pueda escoger sin pagar un precio. No todos los soportes (papel) y tipos de impresión admiten lineaturas altas. Fenómenos como la ganancia de punto, el control de calidad, etc... limitan las lineaturas disponibles. Sin embargo, una lineatura baja no es necesariamente mala. Muchas veces impresiones poco nítidas y faltas de contraste, sucias, se deben haber escogido lineaturas demasiado altas. Con otras más bajas, el impreso hubiera quedado más limpio y contrastado.

En tramas estocásticas el concepto lineatura no existe. La medida de la lineatura en centímetros es más usual en Europa. La lineatura se puede medir con aparatos de precisión o, de forma aproximada, con una especie de regla llamada lineómetro.

Linograbado: Método de grabado artístico muy similar a la xilografía sólo que usando linóleo como material para la plancha. El artista graba directamente la plancha en ahuecando aquellas zonas en las que no quiere que se deposite tinta (que quedarán más bajas). Para ello usa buriles e instrumentos similares.

Cómo el linóleo es más blando y ductil que la madera y además carece de dirección de la fibra (grano), es más fácil de trabajar. Por ese mismo motivo, la plancha es más débil y resiste menos presión, además de permitir menos finura en el detalle. Es un método que fue desarrollado en Alemania a comienzos del siglo XX y es muy popular como método de aprendizaje de las técnicas de grabado en altorrelieve.

Litografía: Técnica de impresión en plano (planografía) descubierta por el alemán Alois Senefelder en 1796 cuando buscaba un método sencillo y barato para hacer muchas copias de sus trabajos.

Senefelder descubrió casi por accidente que si se dibujaba con un lápiz graso sobre una plancha de piedra caliza (porosa), se humedecía la plancha y se entintaba con una tinta grasa, la tinta se quedaba sólo allí donde había dibujo (debido a que la grasa atraía a la grasa y el agua la repelía).

Presionando un papel con esa plancha se reproducía el dibujo con gran calidad y, lo que era mejor, ese proceso de entintado-impresión se podía reproducir numerosas veces antes de que se perdiera definición.

Una plancha bien realizada y utilizada puede dar bastante servicio antes de "agotarse". Y entonces podemos eliminar bien el dibujo, pulir de nuevo un poco y volverla a usar en otro grabado. Obviamente el bajo coste de las planchas y su fácil reciclado es una de las razones de la gran popularidad de la litografía.

Desde su nacimiento, la litografía tuvo un intenso desarrollo uso artístico y comercial. Tras su descubrimiento y hasta la aparición de un derivado suyo (la litografía offset), fue la reina de la impresión comercial, ya que se desarrollaron máquinas capaces de imprimir grandes tiradas en diversos colores. Grandes artistas como Toulouse-Lautrec crearon con ella obras de arte e impresos de todo tipo.

Litografía offset: El método de impresión más utilizado, en el que la imagen se transfiere de una plancha de lectura inversa a una mantilla de lectura positiva, y de allí al soporte.

Logo: Abreviatura de «logotipo». Nombre, símbolo o marca para identificar a una entidad.

Logotipo: Símbolo identificativo de una marca o empresa que acostumbra a combinar letras e imágenes y que se utiliza en los documentos comerciales correspondientes.

Lomo: Parte del libro encuadernado en la que van fijadas las páginas y con la que se une la cubierta frontal con la posterior.

Lorem ipsum: Parrafada más o menos larga de texto formada por latinajos aparentemente con cierto sentido que se usa en diseño gráfico y tipografía para componer textos falsos a fin de ver el efecto que producirá una cierta disposición del texto (cuerpo, tipo de letra, color).

Se le llama "Lorem ipsum" porque es la forma en la que la parrafada suele comenzar. La leyenda que circula entre los tipógrafos afirma que el Lorem ipsum original se trataba de un texto formado por trozos tomados al azar de la obra *Finibus Bonorum et Malorum* de Cicerón que un impresor del renacimiento usó para hacer pruebas de composición. El sentido de usar un texto sin sentido es centrar la atención en el diseño y no en el contenido cuando se están haciendo pruebas de diseño.

LPI: Del inglés Lines per Inch (líneas por pulgada). Medida utilizada junto con dpi para determinar la resolución de una imagen impresa tramada. Mide el número de líneas por pulgada de la retícula de la trama.

Luces: En una fotografía, las zonas más claras de la imagen. Si se dividen los tonos de una imagen en cuatro partes, de más claro a más oscuro, se suelen considerar

Glosario de Artes Gráficas

luces del 0% al 25% más claro. Se relacionan con las "sombras" (las zonas más oscuras, del 75% al 100% de tono) y los "medios tonos" (las zonas intermedias, más o menos del 25% al 75%).

Luz: Aquella parte del espectro electromagnético, hablando en cuanto a longitudes de onda, a la que es sensible el ojo humano medio. Las emisiones electromagnéticas con una longitud de onda más reducida (del ultravioleta hacia abajo) o más amplia (del infrarrojo hacia arriba) no se consideran "luz". Esa zona se sitúa aproximadamente entre los 400 y 700 nanómetros de longitud de onda.

De este modo, la luz, como el color, se define desde un punto de vista antropocéntrico por el efecto que produce en los seres humanos, aunque sea un fenómeno perfectamente medible y cuantificable (a diferencia del color). En la naturaleza, las emisiones electromagnéticas a las que llamamos "luz" no se componen necesariamente de emisiones de una sola longitud de onda, sino que se suelen componer de muchas emisiones de distintas longitudes a la vez.

Magenta: En el sistema sustractivo de formación de los colores, uno de los tres colores primarios (junto con cian y amarillo). Un filtro magenta antepuesto a una luz blanca elimina el componente verde de dicha luz. Dicho de otro modo: Algo que absorbe el verde y devuelve los demás colores al recibir una luz blanca, es de color magenta. Descrito de forma simple, el color magenta es una especie de rosa púrpuro brillante. Una de las cuatro tintas básicas de la impresión por cuatricromía.

El nombre "Magenta" se debe a que el colorante con el que se obtiene este tono (fucsina) fue desarrollado por químicos franceses que le dieron este nombre en honor a la victoria de Napoleón III sobre los austriacos en la batalla de Magenta (1859), en Italia del norte.

Magnificación (Zoom): Sinónimo de "ampliación" o "aumento de tamaño" que se usa sobre todo en óptica y fotografía. Una "magnificación" del 200% es un aumentar el tamaño al doble, por ejemplo. Aunque se puede tener por español, su uso es un más bien un anglicismo.

Mailing: Sistema de propaganda popularizado recientemente según el cual se imprime propaganda impresa y se hace llegar a los posibles interesados por correo.

Mancheta: En las publicaciones periódicas, una caja o espacio que contiene los datos principales de la publicación: Quién la dirige, quién la edita, los componentes

de su redacción (o, al menos, sus jefes), dónde están las oficinas, quién la imprime y dónde, los datos necesarios para contactar... Todo ello usualmente encabezado por una reproducción reducida de la cabecera. En un libro, un pequeño texto con datos como edición, impresión, fecha, copyright, etc... que suele ir en la página par enfrentada a la portadilla.

Manipulación de imágenes: Conjunto de operaciones que se llevan a cabo mediante programas de preimpresión electrónica en color y que permiten ajustar las imágenes captadas a las características deseadas en su salida.

Mantilla: En litografía offset, la mantilla es la superficie semirrígida (de caucho, goma o un material similar) que recibe la imagen de la plancha para traspasarla al medio que se va a imprimir (usualmente papel). La mantilla va colocada sobre una plancha o cilindro (cilindro porta mantilla). La imagen en la mantilla está siempre invertida como en un espejo, para que al pasar al papel se convierta en lectura correcta.

Manual: Libro, normalmente encuadernado en rústica e impreso e forma económica, que describe las instrucciones técnica de un proceso, método o equipo.

Manual con anillas: Forma característica de presentar muchos documentos ex tensos de empresa y manuales descriptivos de sistemas, consistente en hojas impresas a una o dos caras y conjuntada en un sistema de encuadernación con pasadores o anillas.

Manual de funcionamiento: Documento o libro en el que se explica el funcionamiento de una máquina, los consejos a seguir y las instrucciones cumplir para su conservación.

Manual de mantenimiento: Documento o libro en el que se contiene todos los consejos y advertencias referentes a la conservación y reparación de un equipo de producción.

Manual de usuario: Especie de libro o documento en el que se contienen las instrucciones y los consejos para utilizar un equipo.

Manual del usuario: Pequeño libro que recibe el usuario junto con el sistema de composición, ya sea con referencia al hardware o al software, que le permite aprender las particularidades del equipo o del sistema y la forma de utilizarlo. Una vez

familiarizado con el mismo, pasa a ser un instrumento de consulta para cuando se ha olvidado algún aspecto o se presenta alguna duda.

Manuscrito: Original que se recibe en un taller de impresión cuyo contenido puede estar escrito a máquina o a mano. En general se utiliza este término para distinguir el original recibido del autor de cualquier reproducción intermedia o final en el taller.

Mapa de bits: Distribución de puntos, cada uno de ellos ocupando un bit de memoria, que se utiliza para guardar y tratar imágenes visuales en el ordenador. Cada punto posee una situación específica en la superficie de forma que se puede describir una imagen punto a punto. Los sistemas digitales para la creación de imágenes crean un mapa de bits del texto y gráficos de forma que el dispositivo de salida reproduce con precisión la distribución de los puntos correspondientes sobre el soporte escogido, sea papel o película.

Maqueta: En diseño gráfico impreso y artes gráficas en general, un modelo de cómo va a ser el producto impreso. En una maqueta debe ir, de forma expresa o implícita, todo lo necesario para que el producto se realice hasta el final.

En las maquetas anteriores a la existencia del diseño con ordenador y la autoedición, el maquetador disponía todos los elementos pintándolos de forma esquemática en un boceto usualmente a tamaño real. Allí indicaba por escrito al taller todo lo necesario para la composición tipográfica, distribución de textos, imágenes y manchas de color y, si era necesario, adjuntaba los artes finales. La precisión y concisión en las indicaciones eran esenciales.

Con la aparición del diseño digital con ordenador, lo que se proporciona es el documento final, dispuesto y preparado para su impresión final, todo lo más a falta de recibir el contenido definitivo. Así, el texto puede ser falso (como un latinajo "Lorem ipsum...") y las imágenes carecer de la resolución necesaria (ser de "baja resolución" sólo para maquetar), pero el diseño y el documento no variarán salvo por el hecho de que el texto tendrá sentido y las imágenes pasarán a tener la calidad necesaria para su impresión.

Una maqueta puede ser así una colección de modelos para producción (lo que en España se llama coloquialmente un "monstruo" (dummy)) o un documento individual que sólo necesita ser editado para estar listo (ambos son lay-out). Ampliando el concepto, una maqueta es también un modelo tridimensional del objeto que va a ser impreso (en España eso se suele llamar un "mono" (mock-up)). Por ejemplo: La

maqueta de una caja de embalaje puede presentarse sin plegar o acompañarse de un modelo ya cortado y plegado para que el cliente y el impresor vean cómo debe quedar terminado. Ambos se pueden considerar "maquetas", aunque la verdadera maqueta es el documento digital. El término "maquetador" se suele usar expresamente para referirse al diseñador gráfico especializado en la producción de maquetas para productos impresos multipágina, especialmente libros o prensa.

Maquetación: El hecho y proceso de producir una maqueta, especialmente para libros o prensa. El que hace maquetación es el maquetador.

Marca: Mancha en la hoja de imprenta producida por suciedad en el soporte o en la mantilla de la prensa.

Marca de agua: Dibujo en el papel, realizado deliberadamente y visible por transparencia. El dibujo se obtiene por desplazamiento localizado de fibras

Marcas de alzado: En impresión, especialmente de libros, las marcas (usualmente pequeños rectángulos de tinta negra) que se colocan en los lomos de los pliegos o cuadernillos de forma sucesiva escalonada para facilitar visualmente su colocación ordenada (alzado). Cuando un pliego está colocado fuera de lugar, salta a la vista porque su marcar rompe la escalera visual de las marcas.

Marcas de corte: En los trabajos de artes gráficas destinados a imprenta, unas pequeñas marcas (situadas usualmente como rayas en las esquinas) que sirven para ajustar la guillotina y cortar las piezas a su tamaño final. Las marcas de corte se sitúan de modo que cuando el papel se corta, queden fuera y no se vean en el producto acabado.

Marcas de plegado: En un trabajo de diseño gráfico destinado a imprenta que debe ser plegado posteriormente (un envase, un folleto, etc...), las pequeñas marcas que se dibujan en él para que el impresor sepa por dónde debe plegarse el impreso. Las marcas de plegado no deben verse una vez doblado y acabado el trabajo, por lo que se suelen situar en zonas o capas no imprimibles.

Marcas de registro: En los trabajos de artes gráficas destinados a imprenta que llevan más de un color, unas marcas pequeñas (en forma de rayas y cruces finas) que sirven para casar las distintas pasadas de tinta (ya sea en fotolitos, pruebas, planchas o impresos finales) y comprobar que el trabajo está perfectamente registrado (es decir: Casado) en todas sus tintas. Cualquier desajuste en la

Glosario de Artes Gráficas

superposición de los colores se observa perfectamente en esas marcas (también llamadas "cruces de registro").

Margen de error: El margen de diferencia posible que se establece entre un objetivo determinado y el punto alcanzado. En producción de artes gráficas, el objetivo suele ser lo que se denomina 'el original' y el margen de errores o desviaciones admisibles suele estar fijado por un estándar explícito al que cliente y proveedor suelen acordar atenerse.

Margen interior: En una publicación de dos o más hojas, el margen interno entre el texto o imágenes y el medianil (el punto donde se pliega el papel).

Markzware: Empresa estadounidense especializada en programas de comprobación previa (*preflight*) de trabajos de diseño gráfico y en utilidades de conversión entre dichos programas (Quark XPress, InDesign...)

Máscara: Al trabajar en un sistema de preimpresión electrónico, cuando se dispone un área de imagen para que imprima sobre otra que queda debajo, se produce una «reserva» o un impedimento para que la inferior forme imagen. De hecho se utiliza el sistema de «reserva» cuando se quiere obtener, por ejemplo, un texto en blanco sobre un fondo compuesto por el color que se está imprimiendo.

Máscara de barniz: Un barniz que se aplica sólo en algunas zonas o reservas de la superficie impresa, para destacarlas como si fuera un color directo. Es un efecto usual en libros, donde la portada puede ir en un acabado satinado salvo en la zona de una imagen (una cara, un jarrón), donde se ha añadido un barniz de forma limitada que le da allí un acabado brillante. Bien aplicado, es un procedimiento de diseño muy efectivo.

Mate: Característica del papel, tinta o barniz en cuanto a reflejar poca cantidad de luz o hacerlo en forma dispersa.

Medianil: En una publicación de dos o más hojas, la zona donde se pliega el papel. A veces, por extensión, el margen interior entre el texto o imágenes y el medianil en sí.

Medios tonos: En una fotografía, las zonas de tonos intermedios, ni muy oscuros ni muy claros. Si se dividen los tonos de una imagen en cuatro partes, de más claro a más oscuro, se suelen considerar medios tonos las zonas del 25% más claro al 75%

más oscuro. Se relacionan con las "luces" (las zonas más claras, del 0% al 25% de tono) y las "sombras" (las zonas oscuras, más o menos del 75% al 100%).

Metamerismo: En el estudio del color, fenómeno por el que dos muestras de color parecen iguales en unas circunstancias y distintas en otras. Esa diferencia se debe a razones distintas, por lo que hay distintos tipos de metamerismo (del iluminante, del observador, geométrico, etc...). De dos muestras de color que son iguales sólo en ciertas circunstancias se dice que forman un par metamérico (metameric pair). No se debe confundir el metamerismo con la inconstancia del color. El metamerismo implica siempre al menos dos muestras de color.

Mezcla aditiva: Un modelo y sistema de formación del color en el que los colores se forman añadiendo luces con distintas longitudes de onda. La suma (adición) de luces es la que forma el color. También se llama "síntesis aditiva (del color)".

Los tres colores primarios de la síntesis aditiva son rojo, verde y azul (aunque podrían ser otros, son los que dan un juego más amplio). El modelo contrario (o, más bien, complementario) de formación del color, es la mezcla o síntesis sustractiva del color. La mezcla aditiva del color es la base de dispositivos como la televisión y los monitores de ordenador. La fotografía analógica (la clásica), el cine y los productos impresos se basan en la síntesis sustractiva.

Módem: Dispositivo que convierte información digital en señales que pueden enviarse a través de la línea telefónica

Monitor: Monitor o Pantalla es el dispositivo en el que se muestran las imágenes generadas por el adaptador de vídeo del ordenador. El término monitor se refiere normalmente a la pantalla de vídeo y su carcasa.

El monitor se conecta al adaptador de vídeo mediante un cable. El tamaño de un monitor se define como la longitud de la diagonal de la pantalla, medida en pulgadas. Su calidad se mide por el tamaño del punto, la frecuencia de barrido horizontal y la frecuencia de barrido vertical o frecuencia de refresco.

En un principio, todos los monitores estaban basados en tubos de rayos catódicos, similares a las pantallas de televisión. Hoy día están ganando terreno las pantallas de tipo panel, cuya tecnología puede ser LCD (Liquid Cristal Display, dispositivos de cristal líquido), plasma, EL (ElectroLuminescent, electroluminiscencia) o FED

(Field Emission Display, dispositivos de emisión de campo); inicialmente sólo aparecían en los ordenadores portátiles, pero en la actualidad se incluyen también en otros equipos.

Mono, modelo: Un diagrama, boceto o modelo (a escala o reducido) para mostrar el impresor o cliente cómo va a quedar el impreso final o cómo deben de ser algunas de sus características (plegados, dobleces o similares, por ejemplo).

En impresión de libros, un libro de papeles en blanco para mostrar cómo va a quedar la impresión final una vez encuadernada. Cuando se trata de materiales complejos (cajas para exposición o cosas así) se suele considerar obligatorio acompañar el material con un modelo o mono.

Monocromático: Que da la sensación de estar compuesto por un sólo color, aunque pueda tener diversos grados e intensidades: De lo más claro (usualmente blanco) al más intenso (el color al 100% de su intensidad).

Una imagen en la que para crear el motivo se ha usado un único pigmento o fuente luminosa y las variaciones tonales se han hecho variando la cantidad de pigmento o luz es monocromática o monocroma (aunque hay quien distingue entre ambos términos). Así ocurre con la fotografía en blanco y negro, con la televisión en blanco y negro (la única forma de "dibujar" era variar la intensidad luminosa de cada punto de la pantalla), etc.

En ese sentido, un dibujo rojo pintado sobre una superficie amarilla es monocromático (aunque habría quien consideraría el fondo amarillo un segundo color y diría que es un bicromo). Una luz que no dé la sensación de ser blanca y que no varíe en su composición espectral de forma perceptible también es monocromática.

Al no ser neutra ni tender a ello y no variar, es lo que se llama una "luz de color" monocromática (una bombilla roja, por ejemplo). Si parpadea sigue siendo monocromática (su composición no varía perceptiblemente, sólo su intensidad).

Monoespaciada: En tipografía, se dice de las fuentes tipográficas en las que todos los caracteres tienen asignado el mismo ancho de composición (usualmente un cuadratín). Las letras de máquina de escribir tradicionales, y la letra de ordenador Courier son ejemplos de tipos monoespaciados. La denominación "de paso fijo" es un poco anticuada y se solía usar para máquinas de escribir e impresoras matriciales.

Lo contrario de una tipografía monoespaciada es una proporcional. En todas las fuentes las cifras son siempre monoespaciadas (para poder alinear las columnas de cuentas).

Monstruo: En artes gráficas en España, de forma coloquial, el modelo de un diseño impreso, las más de las veces con textos e imágenes falsas. El monstruo sirve como pauta a seguir por los diseñadores que han desarrollar ese diseño y debe ofrecer las soluciones tipo necesarias para ello.

Un buen monstruo final debería ir acompañado de un libro de estilo gráfico donde se explican las normas de uso de sus elementos, lo que se debe y lo que no se debe hacer. Un monstruo puede estar más o menos completo, ser simplemente hojas sueltas montadas en cartón pluma o haber sido impreso como si fuera un diseño real.

Montador: En artes gráficas, la persona encargada hasta no hace mucho de montar las distintas piezas filmadas de textos y fotografías que formaban los fotolitos para grabar las planchas. La operación se llamaba "montaje" y se hacía siguiendo las maquetas que los diseñadores gráficos proporcionaban. En cierto modo, los montadores componían los artes finales.

Montaje: En general, positivado de más de un negativo de un mismo papel fotográfico. También se llama montaje al reforzamiento de una copia con un soporte de cartón o algún otro material resistente.

Por su parte, llamamos "montaje en seco" a las copias montadas sobre una base de cartón por medio de un tisú termoadhesivo que se coloca entre la copia y la base y se pega introduciendo el conjunto en una prensa caliente. Es el método de montaje más eficaz que se conoce, no produce arrugas en la copia, es permanente y no contamina la fotografía con productos peligrosos, al contrario que muchos otros adhesivos.

Morder: En artes gráficas y grabado artístico, desgastar con una solución ácida (mordiente) una plancha metálica, dejando relieves y huecos para dibujar el motivo que se quiere grabar.

Mordiente: En grabados con planchas metálicas, la sustancia ácida que se usa para rebajar el grosor de la plancha y grabar así el motivo. A la acción del mordiente se le llama "morder".

Mordiente holandés: Solución de ácido rebajado que los grabadores artísticos usan para grabar ("morder") las planchas de huecograbado. Es de acción más suave que el ácido nítrico.

Moteado: Cobertura no homogénea de la tinta en zonas de color plano de la hoja de la imprenta. Por lo general producida por un desequilibrio entre la tinta y el agua.

Muaré (moiré): Efecto no deseable que aparece en la imagen como consecuencia de un solapamiento de dos o más estructuras reticulares como las pertenecientes a los puntos de los mediotonos consecuencia del tramado. Se puede disimular la estructura moiré desplazando circularmente las tramas unos 30°. Normalmente se adopta unos ángulos de tramado para la reproducción en cuatricromía de manera que el cian se encuentra a 105°, el magenta a 75°, el negro a 45° y el amarillo a 90°. La norma indicada de poner una diferencia de 30° no se cumple en el caso del amarillo, que está tan sólo a 15° del cian y del magenta pero esto es consecuencia de no disponer de suficiente espacio angular para mayor distancia. Se escoge el amarillo para que pueda presentar un cierto grado de moiré pero, lógicamente, éste es el color que menos efecto tiene en el impacto visual.

Multicanal: En tratamiento digital de imágenes, en sentido amplio, que tiene más de un canal. En sentido más específico, una imagen digital de color que tiene más de un canal pero que no se corresponde con los cuatro tradicionales de cuatricromía (cian, magenta, amarillo y negro), RGB, escala de grises o Lab. Así, por ejemplo, una imagen con tres canales formados por los Pantones 300 C, 193 C, y 123 C es un fichero en modo de color multicanal. El sentido de usar imágenes multicanal es preparar imágenes para su impresión con varias tintas directas en determinados programas o circunstancias. De otro modo, presentan más inconvenientes que ventajas.

En programas como Photoshop, las imágenes en modo multicanal sólo se pueden guardar como EPS (versión DCS), en formato RAW o en formato nativo de Photoshop (*.psd).

Multimedia: Se conoce con el nombre de multimedia una forma de presentar información que emplea una combinación de texto, sonido, imágenes, animación y vídeo. La mayoría de las aplicaciones multimedia incluyen asociaciones predefinidas conocidas como hipervínculos, que permiten a los usuarios moverse por la información de modo más intuitivo e interactivo.

Los productos multimedia permiten que una misma información se presente de múltiples maneras, utilizando cadenas de asociaciones de ideas similares a las que emplea la mente humana. La conectividad que proporcionan los hipertextos hace que los programas multimedia no sean meras presentaciones estáticas con imágenes y sonido, sino una experiencia interactiva infinitamente variada e informativa.

Las aplicaciones multimedia suelen necesitar más memoria y capacidad de proceso que la misma información representada exclusivamente en forma de texto.

La imagen es un elemento primordial de las aplicaciones multimedia. Cuanto mayor y más nítida sea una imagen y cuantos más colores tenga, más difícil es de presentar y manipular en la pantalla de un ordenador. Las fotografías, dibujos y otras imágenes estáticas deben pasarse a un formato que el ordenador pueda manipular y presentar.

Las aplicaciones multimedia también pueden incluir animación para dar movimiento a las imágenes, así como sonidos grabados.

Naranja: Color intermedio en la gama de los rojos y amarillos. Aunque no existe "el naranja perfecto", en artes gráficas se suele obtener mediante un 100% de amarillo y un 50% de magenta. En pintura se obtienen naranjas con dos partes de amarillo y una de rojo.

Negativo: Imagen formada mediante la sustitución de los puntos de un original por otros cuya densidad sea la inversa de la imagen a partir de la cual se obtiene y, en el caso de imágenes en color, mediante la sustitución del color del original por el del complementario.

Negativo de mediotonos: Película fotográfica negativa obtenida exponiendo una imagen de tonos continuos a través de una trama de mediotonos. Al negativo de mediotonos se le llama también negativo tramado.

Negro: El color más oscuro. De hecho, el negro puro es la ausencia de color y de luz. Sólo existe (en teoría) en los objetos estelares conocidos como "Agujeros negros", que no dejan escapar radiación alguna, luz visible incluida. No reflejan nada, no emiten luz.

En la vida más normal, el negro es el color neutro más oscuro que un aparato, pintura o tinta son capaces de reproducir. La cuestión de la neutralidad (ausencia

Glosario de Artes Gráficas

de predominio de una longitud de onda concreta) es esencial para que el ojo humano considere "negro" ese tono. Cuanto más oscuro sea (menos luz deje pasar o refleje), más negro se considerará. En ese sentido, el negro que es capaz de reproducir un periódico medio es peor negro que el de una revista en papel estucado. Y ambos son peor negro que el de un monitor de ordenador bien ajustado.

Negro de gama completa: En la separación de colores para cuatricromía, una selección negra que se ha hecho cubriendo toda la gama tonal.

Negro en masa: Impresión del color negro llenando toda la superficie y donde, para intensificar, puede añadirse un porcentaje de cian, normalmente el 60%.

Negro para cuatricromía: Tinta negra formulada especialmente para la impresión en cuatro colores. Normalmente el negro de cuatricromía es ligeramente menos denso que el negro que se utiliza para la impresión de texto.

Negro sólido: Impresión del color negro llenando toda la superficie y donde, para intensificar, puede añadirse un porcentaje de cian, normalmente el 60%.

Neutro: Al hablar del color, neutro quiere decir que en una luz no hay ninguna frecuencia de onda que predomine, por lo que la luz carece de croma, es decir, que carece de lo que comúnmente llamamos color o tono.

Los tonos grises que van del blanco al negro son los tonos neutros. En esos colores puede variar la intensidad de la luz, pero no la composición relativa de sus ondas luminosas. Por extensión, también se dice que algo es neutro cuando realmente se quiere decir que no tiene una dominante de color muy marcada, que no es un color muy saturado.

Curiosamente, para que el ojo perciba un color impreso en cuatricromía como realmente neutro suele necesitar una parte levemente mayor de tinta cian que de magenta y amarillo (debido a las imperfecciones de los pigmentos).

Nivel del ojo: En actividades en las que existe la figura del observador (el que mira algo), el nivel del ojo o la altura de los ojos es aquel punto o plano que se haya en el mismo plano que los ojos de este observador. Es decir: Que para verlo, el observador no tiene que bajar o subir los ojos. Le basta con "mirar recto" y no necesita forzar la mirada.

Oblicua: Característica tipográfica que en composición electrónica se puede asignar a un tipo romano y que cambia la inclinación hacia la derecha de los caracteres. Así pues, las letras mantienen su estilo original pero sus rasgos quedan inclinados hacia la derecha. A esta variante se le conoce también como «pseudo-italica». El grado de inclinación puede variarse en la mayoría de programas como consecuencia de las ventajas de la utilización de la electrónica.

Observador estándar: En estudio del color, un observador humano teórico cuya forma de percibir el color se corresponde con los datos estandarizados obtenidos por la CIE (un organismo internacional que estudia la luz). Un observador estándar representa el promedio de respuestas humana a los estímulos luminosos de distintas longitudes de onda en distintas combinaciones. Obviamente ningún ser humano concreto representa al observador estándar.

La CIE ha definido dos observadores estándares principales: Uno llamado de dos grados (correspondiente a mediciones hechas en 1931) y otro de 10 grados correspondiente a una nueva toma de datos hecha en 1964 (en ambos casos los grados se refieren al ángulo del campo visual de los observadores individuales reales durante la toma de datos). Se supone que si no se especifica de cuál de los dos observadores se está hablando, se trata del observador de dos grados (1931).

Observador estándar CIE: Uno de los dos observadores estándares teóricos establecidos por la CIE (el de dos grados (1931) y el de diez grados (1964)).

Offset: El método de impresión comercial más utilizado. La impresión offset se basa en el principio de que el aceite y el agua no se mezclan. La plancha de impresión se recubre con una sustancia oleaginosa, de forma que el agua no se adhiere al diseño. Cuando el rodillo con la plancha de impresión entra en contacto con los rodillos de entintado, la tinta sólo queda fijada en el diseño. La prensa se denomina offset porque el diseño se transfiere de la plancha de impresión a un segundo rodillo de goma antes de producir la impresión sobre el papel.

Offset seco: Procesamiento de impresión comercial que combina las técnicas de la litografía offset y la tipografía convencional. En el offset seco, la plancha que recibe la tinta tiene un poco de relieve (como en tipografía). Al girar, la plancha transmite la tinta a la mantilla, de donde pasa al medio que se va a imprimir. El adjetivo de "seco" proviene debido a que la plancha no se humedece, al contrario que en el caso de la litografía offset. El proceso fue desarrollado en los Estados Unidos para la impresión parcial de cheques y sellos postales.

Ogámico: Relacionado con el antiguo alfabeto Ogham, un antiguo sistema de escritura celta similar a las runas usado en la antigua Britania celta.

Ojos rojos: Brillo rojo que aparece en los ojos de los sujetos fotografiados causado por la luz del flash al reflejarse en los vasos sanguíneos del ojo, situados detrás de la retina. Este efecto es más probable cuando el nivel de iluminación es bajo, como en exteriores por la noche o en una habitación poco iluminada. En blanco y negro las pupilas quedan anormalmente claras. Para evitar el fenómeno, basta hacer que el sujeto no mire directamente a la cámara o separar el flash de ésta.

One Vision: Multinacional de origen alemán especializada en soluciones de preimpresión para sistemas de trabajo editorial y periodístico complejo basados en el formato PDF y el lenguaje PostScript.

Óptica: El estudio sistemático de lo relacionado la luz y su percepción.

Ortrocromática: Se conoce con el nombre de ortrocromática una emulsión en blanco y negro sensible al azul y verde pero no al rojo ni al naranja. En el siglo XIX, todas las emulsiones eran o bien ortrocromáticas, o bien "corrientes", es decir, sensibles sólo a la región azul del espectro. Las primeras placas pancromáticas aparecieron a principios del siglo XX, gracias al trabajo de químicos como Benno Homolka, que descubrió la capacidad sensibilizadora al rojo del pigmento pinacianol en 1904.

Oscuridad: Ausencia o escasez de luz. Su contrario es luminosidad.

Página: Lado de una hoja de papel constituyente de un libro o documento en la que existe o puede existir un contenido gráfico. Por similitud, se asigna también este término al texto que aparece en una pantalla de ordenador ocupando todo el espacio disponible. Cada uno de los dos lados de una hoja de papel o material similar. Por extensión, a veces, la hoja en sí (aunque es en realidad incorrecto, ya que cada hoja está formada por dos páginas). En Internet, cualquier documento de hipertexto.

Page Maker: Page Maker es un programa de maquetación de textos desarrollado por la firma Aldus y comprado posteriormente por Adobe. PageMaker fue, junto con los ordenadores Macintosh de Apple y las impresoras LaserWriter, el motor de la aparición de la autoedición en los años ochenta del siglo XX.

Página apaisada: Página cuyo contenido se lee teniendo su dimensión más larga en posición horizontal. Cuando una de estas páginas se incluye en un documento de

páginas verticales, acostumbra a doblarse adecuadamente para que no sobrepase sus límites y se extiende al querer tener acceso a su información.

Paleta de colores: En pintura o trabajos gráficos, el conjunto de colores con el que a un artista le gusta trabajar. Así, la paleta de un artista puede no incluir los marrones o los morados, e incluir un tono muy peculiar de rojo. Por derivación, el conjunto de colores que una imagen o conjunto de imágenes tiene.

En pintura, la pequeña plancha (de madera, plástico o metal) que un artista usa para disponer de sus colores físicamente según va trabajando y realizar sus pequeñas mezclas al momento. En algunos programas informáticos, las pequeñas ventanas flotantes con órdenes temáticamente relacionadas (la paleta de Capas en Photoshop, por ejemplo).

Pálido: En pintura y artes gráficas, cualquier color que es a la vez claro y poco saturado. Un sinónimo es "pastel".

Palo seco: En tipografía, cualquier fuente que carece de serifas o patines. Ejemplos de fuentes "sans" son Helvética, Univers o Folio.

Pan de oro: Láminas extrafinas de oro que se usan para hacer recubrimientos de objetos (muebles, esculturas, libros...) y darles un acabado dorado. El pan de oro se elabora en calidades muy diversas, pero las principales son dos: Verdadero (o fino) y falso.

El pan de oro verdadero está hecho de oro genuino, es más caro que el otro pero tiene mucha mayor prestancia y no desmejora con el paso del tiempo. El pan de oro falso o 'de imitación' (dutch gold o composition leaf) es mucho más barato pero desmejora con el tiempo y necesita una capa protectora (lleva un gran porcentaje de bronce).

Pancromática: Se llama pancromática a la emulsión fotográfica en blanco y negro sensible a todos los colores visibles, aunque no necesariamente de forma uniforme. Estas emulsiones deben su amplio espectro de sensibilidad al empleo de pigmentos.

Panfleto: Pequeño documento de material de propaganda conteniendo información sobre un producto, sistema o servicio.

Pantalla azul: En Microsoft Windows, la Pantalla azul con letras gris claro ("Se produjo un error fatal en...") es la forma definitiva en la que el sistema operativo comunica al usuario que se ha producido un error grave en el control del aparato. La mayoría de las veces la única salida es reiniciar el ordenador, perdiendo así la información que no se hubiera guardado en los discos.

La aparición continuada o frecuente de estas pantallas indica un sistema muy inestable, lo que pudiera tener su origen incluso en defectos de fabricación de los mismos componentes del ordenador (una placa base defectuosa, módulos de RAM en mal estado, etc...). También se conoce a esta pantalla con las iniciales inglesas BSOD (Blue Screen of Death: "Pantalla Azul de Muerte").

Pantógrafo: Dispositivo mecánico usado para copiar dibujos ampliando o reduciendo a la vez su tamaño de forma proporcional.

Pantone: Sistema patentado que suministra muestras de color para diseñadores y tintas homologadas a los impresores, utilizado para definir e imprimir colores específicos. Estándar de la industria para colores no cuatricromados.

Papel: Material plano y fino fabricado en forma de hojas, formado por fibras vegetales (principalmente celulosa y, a veces trapos) que se usa como soporte para la escritura y el dibujo.

El papel fue inventado en China a comienzos de nuestra era y difundido por los árabes. Su invención y propagación representó un gran avance en la difusión de la cultura y la información ya que era un material mucho más barato, versátil y fácil de preparar que el pergamino o el papiro, usados hasta entonces.

Existen muchos tipos de papel, desde los de mayor calidad dedicados al dibujo artístico y las impresiones de lujo (fabricados a base de celulosa y trapos), al papel prensa (hecho de pasta de maderas baratas). La calidad del papel depende, pues, del material con el que estén hechos, del grosor (gramaje) que tenga, de las diferentes terminaciones (calandrado, estucado, etc.).

Además como soporte de escritura y dibujo, el papel se usa para proteger materiales empaquetándolos, para filtrar líquidos, como soporte de otros medios, etc... La aparición de los procesos mecanizados de fabricación del papel representó un nuevo avance.

Papel Biblia: Papel opaco muy fino muy resistente a la tensión, tirones y dobleces que acepta muy bien la impresión. Se suele usar para imprimir libros gruesos o de calidad que necesitan uso intenso y reducido peso, como es el caso de las Biblias, misales, diccionarios o similares. Se hace generalmente con pasta mecánica y sus gramajes son inferiores a los 50 g./m².

Papel autoadhesivo: Papel que lleva, por un lado, una capa de material adhesivo que adhiere el material por simple contacto.

Papel Biblia: Papel liviano, con alta opacidad, que recibe también el nombre de papel biblia por su frecuente utilización para la impresión de Biblias.

Papel calandrado. Papel que ha pasado a través de un grupo de cilindros para reducir su espesor, aumentar la densidad y mejorar su suavidad y brillo superficiales.

Papel cebolla: Papel de bajo gramaje y translúcido que se utiliza para copiar o para proteger material gráfico.

Papel couché: Papel que se ha fabricado con un revestimiento suave ya sea en una o en las dos caras. Con ello se obtiene una superficie mucho más compacta, lisa y con mejores propiedades de reflexión de la luz.

Papel de carta (papel bond). Originalmente, este nombre inglés se daba al papel que se utilizaba para la impresión de acciones (bonds) y que precisaba lo que en aquel momento era de una cierta calidad. Actualmente, es equivalente a lo que se denomina «papel offset», cuya calidad permite una impresión con bordes definidos pero que no lleva ningún recubrimiento (estucado).

Papel de periódico: Papel de baja calidad, compuesto especialmente por pasta de madera, que se utiliza normalmente para la impresión de periódicos.

Papel de seguridad: Papel especialmente formulado con un fondo protector para que aparezcan borraduras o se identifiquen otras alteraciones o para que sirva de comprobación de falsificación.

Papel estucado: Papel que se ha fabricado con un revestimiento suave ya sea en una o en las caras. Con ello se obtiene una superficie mucho más compacta, lisa y con mejores propiedades de reflexión de la luz.

Glosario de Artes Gráficas

Papel fino: Papel de bajo gramaje y translúcido que se utiliza para copiar o para proteger material gráfico.

Papel metalizado: Papel (en algunos casos también película) que ha sido recubierto con una capa microscópica de metal. Se obtiene el papel metalizado fundiendo y vaporizando aluminio en vacío mientras se va pasando una banda de papel alrededor de un rodillo refrigerador y sobre el punto de vaporización. Las moléculas vaporizadas se depositan sobre la banda fría, dando así al papel un acabado metálico.

Papel no calandrado: Papel que no ha sido sometido a las operaciones de calandrado para suavizar su superficie durante las etapas finales de fabricación.

Papel no estucado: Papel que no ha sido sometido a la operación de aplicación de estuco y que se utiliza para la impresión, para escritura y otras aplicaciones y está hecho casi totalmente con pasta de papel química.

Papel normal: Papel que no dispone de ningún tratamiento o revestimiento específico que ayude en el proceso de crear la imagen en su superficie. Se distingue así, por tanto, del papel tratado cuya característica especial interviene en la creación de la imagen.

Papel offset: Término genérico utilizado para describir a una amplia gama de calidades de papel, fabricados específicamente para litografía offset. También se denominan así los papeles sin estucar.

Papel reciclable: Papel o retales de papel clasificados y separados de otros desperdicios sólidos y destinados a su uso como materia prima.

Papel reciclado: Término que se refiere al papel que se fabrica mediante material de papel utilizado, como puede ser el de periódicos viejos o de desperdicios, a los que se aplica un refinado ligero.

Papel recuperado: Desechos de papel o cartón recuperados después de su empleo y que, tras una operación de transformación destinada a convertirlos en pulpa, pueden ser reutilizados como materia prima para la fabricación de papel o cartón.

Papel verjurado: Papel que presenta verjuras.

Papiro: Soporte para la escritura y el dibujo que se obtiene aplastando y preparando los tallos de la planta del papiro, que crece en las orillas de algunos ríos especialmente en el Nilo. Fue muy utilizada en la antigüedad junto con el pergamino hasta la invención del papel.

Par: Cualquier página de una publicación dividida en dos (libros, revistas, periódicos...) que cae a la izquierda del medianil según la mira el lector.

Partición silábica: En tipografía, la partición de palabras a final de línea mediante guiones. Cada idioma tiene sus propias reglas de particiones admisibles e inadmisibles. En cualquier caso, no se debe partir sílaba por la mitad, dejar pocas matrices a comienzo o a final de línea, y no de deben acumular demasiados guiones de partición seguidos. El guión que se usa para partición es el llamado "guión corto" o "guión ene".

Paspartú: En pintura, dibujo o fotografía, borde ornamental de cartón, papel o tela que se pone alrededor del original para facilitar su enmarcación y, sobre todo, resaltarlo. Un paspartú no debe dañar el original y su proporción y color deben ayudar a destacarlo, no competir con él.

PDF/X: Subconjuntos de especificaciones del formato PDF ideado para el intercambio fiable de datos en el sector de las artes gráficas. En este momento hay tres tipos de PDF/X: PDF/X-1, PDF/X-2 y PDF/X-3. Cada una de éstas especificaciones está enfocada a un uso particular en el mundo de la imprenta.

Como estas especificaciones se revisan y actualizan de vez en cuando, es necesario referirse a qué versión se está usando. Esto se hace añadiendo la fecha de la revisión; por ejemplo: PDF/X-1a:2001. Las especificaciones PDF/X son un estándar de la ISO.

Perforado: Serie de pequeños cortes o agujeros alineados producidos en el papel con la intención de facilitar el rasgado por ese punto.

Pergamino: Piel de oveja o cabra tratada alisándola y suavizándola para su uso como soporte de escritura. Antes de la invención y universalización del papel, era junto con el papiro el medio más usual para los escritos.

Personalización: Operación que se aplica a un producto impreso para que sus diversas copias queden más dirigidas a usuarios específicos o, incluso, a personas individuales

diferentes. Para ello, se precisa que el equipo impresor pueda generar una imagen distinta en cada copia o se disponga de un cabezal impresor complementario que añada la información adicional necesaria.

Perspectiva lineal: En dibujo y pintura, un sistema que simula la sensación de profundidad en tres dimensiones que el ojo humano tiene al observar una escena real. Esta forma de simular en pintura la existencia de espacio en tres dimensiones o 'perspectiva', se basa en el fenómeno óptico de que para los seres humanos, las líneas que se alejan en la distancia parecen converger hacia unos pocos puntos, llamados "puntos de fuga".

Si se establece una cuadrícula y uno o dos de esos puntos de fuga en un horizonte ficticio (marcado por una línea horizontal), y se pinta basándose en esas bases geométricas, el observador percibirá la sensación de estar viendo una imagen con profundidad espacial. Si eso se combina con la aplicación coherente de intensidades de color para simular puntos de luz, el efecto será aun más realista. La perspectiva lineal, que no es el único sistema de perspectiva (pero sí el más satisfactorio), fue inventada y desarrollada por pintores italianos a comienzos del Renacimiento.

Pica: Medida de distancia en tipografía tradicional entre los tipógrafos de tradición anglosajona. La pica tradicional medía 4,22 mm (en una pulgada había 6,0225 picas) y se dividía en doce puntos de pica, que a su vez se dividían en décimas de punto.

La pica PostScript no mide lo mismo que la pica tradicional. Equivale a una sexta parte de una pulgada, mientras que la pica tradicional mide "casi" eso. Esa diferencia se debió a un redondeo necesario para facilitar en gran medida el trabajo de los primeros dispositivos PostScript: Una pulgada mide 72 puntos de pica PostScript y 72,27 puntos de pica tradicionales).

En Europa continental (incluida España), la medida tradicional en tipografía era el cícero (dividido en puntos Didot), que no medía lo mismo.

Pie: Parte inferior de un libro, página o columna.

Pie de foto: En edición o periodismo, un pequeño texto que se pone acompañando una fotografía o ilustración para especificar su contenido. Las fotografías deben llevar pies de foto que identifiquen su contenido salvo que sea de una obviedad absurda. Un pie de foto debe ser explicativo pero no obvio; así, por ejemplo, una

fotografía de una columna puede llevar como pie de foto el texto "Altar de Hattusas en el que los hititas juraban sus leyes" pero no "Antigua columna de piedra" (se supone que eso es evidente para el lector) ni tampoco "Los hititas consideraban sagradas las columnas" (eso es más bien un sumario).

Pie de página: Línea de texto situada al pie de la página y que puede incluir el número de la página, el título del documento, el nombre del autor, etc. Es normal que esta línea contenga la misma información que las restantes páginas de una misma publicación, o al menos a nivel de capítulo o sección.

Pigmento: Un pigmento es una sustancia formada por moléculas que reflejan o transmiten la luz visible, o hacen ambas cosas a la vez. El color de un pigmento depende de la absorción selectiva de ciertas longitudes de onda de la luz y de la reflexión de otras. Por ejemplo, la clorofila, el pigmento de las plantas, absorbe luz en la parte violeta y de la zona naranja a la zona roja del espectro luminoso. Convierte esta energía luminosa en energía química mediante la fotosíntesis y refleja luz en la parte del verde y en la parte del amarillo del espectro. De esta manera, la clorofila parece verde.

En química, los pigmentos son productos naturales o artificiales, insolubles en el agua, que se aplican sobre diversos objetos para recubrirlos de una superficie coloreada, que a la vez los protege de los agentes exteriores. Los pigmentos o colores no suelen aplicarse directamente, generalmente se mezclan con barnices. Las mezclas de colores y barnices constituyen las pinturas en sus múltiples variedades.

Píxel: Píxel, en informática, es la abreviatura fonética del concepto inglés "Picture Element" (elemento gráfico).

Se trata de un punto en una rejilla rectilínea de miles de puntos tratados individualmente, para formar una imagen en una pantalla o en la impresora. Igual que un bit es la unidad de información más pequeña que puede procesar un ordenador, un píxel es el elemento más pequeño que el hardware y el software de pantalla e impresora pueden manipular al crear gráficos.

Si un píxel tiene sólo dos valores de color (normalmente blanco y negro), se puede codificar con un solo bit de información. Cuando se utilizan más de dos bits para representar un píxel, es posible representar un rango mayor de colores y niveles de gris. Con dos bits se representan cuatro colores o niveles de gris, con

cuatro bits se representan dieciséis colores, y así sucesivamente. Las fotografías digitales están compuestas de miles o millones de ellos. Los píxeles son los elementos constitutivos de las imágenes digitales.

Pixelización (pixelar): En imágenes digitales de mapas de bits, defecto debido a que la resolución de la imagen es tan baja que los píxeles que la forman se hacen excesivamente evidentes al ojo humano. Se nota sobre todo en los bordes de las imágenes, donde aparecen escalonados y molestos mosaicos. No debe confundirse la pixelización con los defectos debidos a una compresión jpeg excesiva (*jpeg artifacts*).

Plancha: En impresión, la pieza que lleva toda la información imprimible y que al recibir la tinta, distribuye ésta de forma significativa para que después se traslade a donde se va a imprimir (directa o indirectamente).

Una plancha puede llevar la información como bajorrelieve (huecos donde se alojará tinta: huecograbado), como altorrelieve (zonas más alzadas donde irá la tinta: Tipografía o flexografía), como agujeros (huecos en una malla: Serigrafía) o como zonas repelentes a la tinta: Litografía).

El nombre de plancha proviene de las imprentas antiguas, donde esta pieza tenía forma de placa o plancha rígida. Posteriormente adoptó forma semicilíndrica para adaptarse a cilindros rotatorios. Dependiendo del sistema de impresión, las planchas pueden ser de muchos materiales: Madera, Metal (acero, cobre, etc.), plástico, plásticos polímeros (flexografía) e incluso papel (litografía offset).

Las planchas antiguamente se grababan directamente mediante herramientas como buriles o lápices grasos. Posteriormente, con el desarrollo de las técnicas fotográficas y de tramados de semitonos, se pasó a la grabación fotoquímica usando pasos intermedios conocidos como 'fotolitos'. En la actualidad, se graba la plancha directamente desde los ordenadores. Es lo que se llama "grabación directa a plancha" (Computer To Plate: CTP).

Planillo: Un dibujo esquemático de las páginas de la publicación colocadas en sucesión y con los elementos principales que afectan a la producción señalados de algún modo. Allí se va indicando cómo se encuentra cada página o grupo de páginas con respecto a la producción: En elaboración, ya editadas, cerradas, enviadas a la fotomecánica, etc.

También es posible indicar qué páginas pueden llevar elementos de color, tintas planas, imágenes, etc. y cuáles, no. La idea es que cualquiera, de un vistazo al planillo pueda saber en qué estado de producción está la publicación.

Planografía: Sinónimo de litografía. En general, cualquier sistema de impresión en el que la plancha no tiene relieve. También se dice "impresión planográfica".

Plastificado: Procedimiento mediante el cual se recubre un impreso con una película plástica brillante o mate para protegerlo de la humedad, la fricción, etc.

Plegado: Operación que se acostumbra a llevar a cabo después de la impresión y del corte mediante la cual se va doblando la hoja formando una signatura para que el impreso quede terminado. Para ello, se utiliza una «plegadora».

Plegado carta: En operaciones de postimpresión, tipo de plegado que consiste en dos o más pliegues paralelos, todos orientados en la misma dirección, dejando dentro la parte central.

Plegado falso: Hoja plegada que proporciona al impresor para demostrar los requisitos de imposición.

Plegado en acordeón: En operaciones de encuadernación y acabado, este término se refiere a la realización de dos o más pliegues paralelos con pliegues adyacentes en direcciones opuestas de tal forma que los pliegues se abren y se cierran como lo harían un folleto de acordeón.

Plegado en zig-zag: Método adoptado por los formularios continuos para plegar la banda de papel formando páginas sin perder la continuidad.

Plegado paralelo: Método de plegado del papel, característico, por ejemplo, de los formularios continuos, en el que se realizan pliegues paralelos.

Pliegue de acordeón: Tipo de plegado en zig-zag que acostumbra a emplearse en papeles que se imprimen en continuo o en aquellos casos en que una hoja mayor debe incorporarse en una publicación debidamente plegada.

pliegue de bolsa: En las operaciones de acabado, pliegue que se realiza en un papel para que quepa en un sobre o bolsa.

Pliegue de cuchilla: Pliegue que se realiza en una signatura y que se obtiene mediante la acción de una cuchilla que fuerza que pase el papel entre rodillos plegadores para completar el pliegue.

Pliegue de puerta: Conjunto de dos pliegues paralelos presentes en una página y perpendiculares al lomo del documento de forma que la página se puede abrir extendiéndose verticalmente como si se tratara de una doble puerta.

Pliegue de signatura: Serie de pliegues que se precisa en una hoja impresa de máquina para convertirla en una signatura o pliego doblado con la correcta secuencia de sus páginas.

Pliegue en acordeón: Tipo de plegado en zig-zag que acostumbra a emplearse en papeles que se imprimen en continuo o en aquellos casos en que una hoja mayor debe incorporarse en una publicación debidamente plegada.

Pliegue en ángulo recto: Forma de plegado que presenta un papel cuyo lomo es perpendicular al del pliegue anterior.

Pliegue en cuarto: Tipo de pliegue en el cual una hoja impresa por un lado se dobla primero verticalmente y después horizontalmente formando cuatro páginas.

Pliegue en z: Tipo de plegado zig-zag que se aplica para trípticos y otros materiales de propaganda compuestos por varias páginas no cosidas sino tan sólo plegadas.

Pliegue longitudinal: En una máquina de bobina, tipo de pliegue que se realiza en una plegadora colocada en línea y que consiste esencialmente en un pliegue único paralelo a la dirección de movimiento de la banda de papel y que se obtiene al apoyar el material sobre una placa triangular denominada embudo.

Pliegue para extensión vertical: Conjunto de dos pliegues paralelos presentes en una página y perpendiculares al lomo del documento de forma que la página se puede abrir extendiéndose verticalmente como si se tratara de una doble puerta.

Pliegue paralelo: Cualquier pliegue en secuencia que presenta paralelismo con uno anterior. Sería característicamente los dos pliegues que se realizan en un tríptico.

Pliegue transversal: Pliegue que se realiza en una signatura y que se obtiene mediante la acción de una cuchilla que fuerza que pase el papel entre rodillos plegadores para completar el pliegue.

Plegado en ventana: Tipo de plegado de folletos en el que el papel tiene dos pliegues que cierran ambos hacia el interior, como si se tratase de una doble ventana.

Plegadora: En imprenta, la máquina que se usa para plegar los papeles una vez impresos antes de su corte en la cortadora o guillotina.

Pliego: Conjunto de páginas que se imprimen en una misma hoja con una misma plancha para luego plegarse y cortarse. En publicaciones de hojas pareadas (libros, revistas, periódicos, etc...) un pliego va compuesto siempre necesariamente por un número de páginas múltiplo de 4 (4, 8, 12, 16, 20...), de las que la mitad van impuestas en cada cara de la hoja que se mete en la máquina (lo que en una rotativa suele equivaler a un giro completo de la plancha). Por eso el tamaño de las páginas que componen un pliego y el tamaño de éste deben ajustarse lo mejor posible al tamaño de la hoja, para desperdiciar el menor papel posible (véase también Juntar trabajos).

Posterización: En reproducción de imágenes y colores, un defecto que consiste en que lo que debería ser una gradación suave de tonos sin saltos bruscos, se reproduce con saltos o escalones de tono perceptibles al ojo. La posterización suele deberse a una cuantización. En artes gráficas y diseño, la búsqueda intencionada de ese efecto, reproduciendo con masas de color igual zonas que usualmente tendrían gradaciones. Ha sido una técnica muy usada y muy efectiva en el pasado para hacer carteles (en inglés posters), de ahí su nombre.

Prensa: Denominación genérica de las máquinas en un taller de impresión.

Prensa de alimentación por hojas Prensa de impresión que utiliza hojas de papel cortadas, en lugar de un rollo de papel continuo.

Preparación de pruebas: Actividad o conjunto de operaciones mediante las cuales se obtiene una imagen sobre un soporte o una pantalla que pretende emular la reproducción que se obtendrá en el tiraje real en la impresión de un trabajo.

Las pruebas pueden dividirse en dos grandes grupos, el que utiliza la impresión convencional y el que emplea métodos artificiales, como el fotomecánico. Al primer grupo se le denomina en general pruebas en prensa y el segundo grupo, pruebas de

preimpresión. El primero puede subdividirse en dos subgrupos, el que emplea la propia máquina de imprimir o el que prepara las pruebas con una prensa especial diseñada para este propósito. Las pruebas de preimpresión pueden ser de tipos muy diversos pero, en la actualidad, es importante distinguir entre las pruebas cuya imagen se obtiene por métodos fotográficos y aquellas que se preparan por procesos digitales. La preparación de las pruebas es una actividad importante para el impresor y puede tener diversas aplicaciones. Se preparan pruebas para realizar los ensayos de diseño de un encargo.

Preparación de pruebas en color: Actividad o conjunto de operaciones mediante las cuales se obtiene una imagen sobre un soporte o una pantalla que pretende emular la reproducción que se obtendrá en el tiraje real en la impresión de un trabajo. Las pruebas pueden dividirse en dos grandes grupos, el que utiliza la impresión convencional y el que emplea métodos fotomecánicos. Al primer grupo se le denomina en general «pruebas en prensa» y el segundo grupo, pruebas de preimpresión o «pruebas rápidas».

El primero puede subdividirse en dos subgrupos, el que emplea la propia máquina de imprimir o el que prepara las pruebas con una prensa especial diseñada para este propósito. Las pruebas de preimpresión pueden ser de tipos muy diversos pero, en la actualidad, es importante distinguir entre las pruebas cuya imagen se obtiene por métodos fotográficos y aquellas que se preparan por procesos digitales. La preparación de las pruebas es una actividad importante para el impresor y puede tener diversas aplicaciones. Se preparan pruebas para realizar los ensayos de diseño de un encargo.

Preparación de pruebas en cuatricromía: Actividad o conjunto de operaciones mediante las cuales se obtiene una imagen sobre un soporte o una pantalla que pretende emular la reproducción que se obtendrá en el tiraje real en la impresión de un trabajo. Las pruebas pueden dividirse en dos grandes grupos, el que utiliza la impresión convencional y el que emplea métodos fotomecánicos. Al primer grupo se le denomina en general pruebas en prensa y el segundo grupo, pruebas de preimpresión.

El primero puede subdividirse en dos subgrupos, el que emplea la propia máquina de imprimir o el que prepara las pruebas con una prensa especial diseñada para este propósito. Las pruebas de preimpresión pueden ser de tipos muy diversos pero, en la actualidad, es importante distinguir entre las pruebas cuya imagen se obtiene por métodos fotográficos y aquellas que se preparan por procesos digitales. La

preparación de las pruebas es una actividad importante para el impresor y puede tener diversas aplicaciones. Se preparan pruebas para realizar los ensayos de diseño de un encargo.

PostScript: Lenguaje de programación creado por la firma estadounidense Adobe que se usa para decirle a una máquina destinada a imprimir cómo y qué debe imprimir. Es lo que se llama un "lenguaje de descripción de página". Por eso, un documento PostScript, es un pequeño programa que le dice a una máquina qué, cómo y dónde imprimir, paso a paso.

Los documentos PostScript deben imprimirse en aparatos PostScript, es decir, en aparatos que tienen un dispositivo interno (RIP) capaz de descifrar el código que reciben y convertirlo en simples puntos de impresión ("aquí imprimo, aquí no, aquí sí, aquí también, etc...").

Un documento PostScript, como programa que es, debe atenerse a unas reglas de construcción muy precisas. Aparte de esto, puede contener dentro datos de todo tipo: Textos, Imágenes de mapa de bits (es decir, "fotos") y descripciones matemáticas de gráficos (es decir, "dibujos vectoriales"). Para más información, hay un documento más extenso en este mismo sitio.

Preimpresión / Preprensa: En artes gráficas, todas las operaciones y profesiones implicadas en la preparación y procesamiento de los materiales una vez diseñados para que sea posible imprimirlos. Dicho de otro modo: la etapa posterior al diseño y previa a la impresión misma. La separación de colores, el reventado (trapping) de las tintas, la preparación de fotolitor, el grabado de las planchas... son por ejemplo tareas típicas de preimpresión.

Prólogo: Al hablar de las divisiones clásicas del contenido de un libro, aquella parte que precede al cuerpo principal de texto y en la que se explica de qué trata, se habla del autor o se presenta el contenido en general.

Proporcional: En tipografía, aquellas fuentes que tienen un ancho que varía en función del ancho de cada letra o símbolo, al contrario de lo que ocurre con las fuentes de ancho fijo. En tipografía las fuentes "de calidad" siempre han sido de ancho proporcional, no ocurría lo mismo con las máquinas de escribir y las primeras impresoras de ordenador, donde lo usual eran las fuentes de ancho fijo. La aparición de fuentes proporcionales en los ordenadores personales supuso un gran avance en la calidad tipográfica de los textos producidos con ellos.

Glosario de Artes Gráficas

Prueba: Impreso previo que se hace antes de imprimir el trabajo definitivo para ver cómo va a quedar éste. Hay muchos tipos y calidades de pruebas.

Prueba contractual: Prueba suministrada al impresor como documentación de los resultados de color que se esperan de la imprenta.

Prueba de estado: En grabado artístico, cada una de las pruebas que va haciendo el artista para ir viendo cómo evoluciona su trabajo e ir decidiendo así sus siguientes acciones. Son pruebas inacabadas y únicas en su imperfección en las que se ve el progreso del proceso artístico. Suelen llevar alguna marca que las identifica como pruebas (las iniciales "P" y "E", por ejemplo), y en el caso de artistas cotizados alcanzan un elevado precio (si es que el artista las vende, lo que no ocurre siempre). También se llaman a veces "pruebas de artista".

Prueba de imprenta: Prueba tirada en una imprenta, utilizando las tintas y el soporte del trabajo definitivo.

Prueba digital en color: Prueba de color creada de un archivo digital en vez de separaciones de película.

Prueba laminada: Método de pruebas off-press en las que las separaciones de la película se exponen en contacto con la película CMYK, que luego se adhieren con registro a un soporte base para simular el proceso de impresión.

Prueba láser: Prueba realizada con una impresora láser de sobremesa.

Pulgada: Medida lineal anglosajona que equivale a 2,54 cm.

Punta seca: Técnica de grabado artístico en hueco (intaglio) basado en grabar directamente sobre la plancha haciendo a mano libre pequeñas incisiones y líneas con un instrumento de punta fina muy afilada.

Punto de semitono: Cada uno de los puntos que componen una trama de semitono. Si se trata de una trama PostScript o similar, de amplitud modulada (AM), el punto de semitono se compone de varios puntos de impresión (para producir 256 diferencias de tono se necesitan teóricamente 256 puntos de impresión por punto de semitono). En tramas avanzadas, los puntos de semitono se agrupan en las llamadas "superceldas" para superar limitaciones intrínsecas de realización.

Punto negro: En una imagen, la zona oscura que se desea reproducir con el valor más oscuro posible (es decir "como negro"). En tratamiento digital, se llama "marcar o elegir el punto negro" a indicar qué valores de una imagen deben reproducirse con el valor más oscuro posible). Hacerlo así aumenta el efecto de profundidad de una imagen. Eso se suele hacer marcando con el cuentagotas una zona representativa de esos valores (usualmente una zona de sombras), sin embargo, no es imprescindible que una imagen tenga asignado un "(valor de) punto negro", aunque es lo más usual.

Quebrada: Disposición que se confiere a un bloque de texto en la que su margen izquierdo, su margen derecho o su centro presenta una estructura no alineada verticalmente sino siguiendo las propias fluctuaciones de las terminaciones de palabras que se encuentran en esa zona. Puede hablarse así de composición quebrada por el centro (ragged center), composición quebrada por la izquierda (ragged left) y composición quebrada por la derecha (ragged right). En español se utiliza también la expresión composición en bandera para indicar la misma circunstancia.

Quebrado por la derecha: Composición que se ha compuesto de tal forma que queda alineada por el margen izquierdo y desigual o quebrada por el lado derecho.

Quebrado por la izquierda: Composición que se ha compuesto de tal forma que queda alineada por el margen derecho y desigual o quebrada por el lado izquierdo.

Quemar: Exponer las planchas fotosensibles a la acción de la luz para su posterior procesado. Es un anglicismo. En fotografía, exponer en exceso, de forma que los detalles en las zonas más iluminadas desaparezcan.

Quinto color: Color directo (spot colour) que se añade en un proceso de impresión mediante cuatricromía para conseguir efectos de color o brillo que no se pueden conseguir con los cuatro colores habituales.

Un quinto color es así un color que viene ya mezclado por el fabricante y que tiene características especiales como ser una tinta metálica o fluorescente. También es un sistema muy usado para garantizar que el color especial de un logotipo no se altera y se mantiene constante en todos los productos.

QWERTY: El teclado QWERTY, en informática, es un tipo de distribución de teclado utilizado mayoritariamente cuyo nombre está formado por los seis caracteres de la izquierda de la fila superior de letras. Se trata del tipo de teclado estándar de la mayoría de máquinas de escribir y equipos informáticos. Se considera más eficiente

el diseño del teclado Dvorak, pero el teclado QWERTY es conocido por la mayoría de los usuarios y su uso está más extendido que el Dvorak.

Rango dinámico: La capacidad de algo de reproducir o recoger más o menos cantidad de señales y de que éstas tengan grados de diferencia más finos. A mayor capacidad y finura, mayor rango dinámico.

Un aparato receptor es capaz de recibir señales más variadas que otro con menor rango dinámico, ya que puede distinguir señales más tenues e intensas que el otro. Un escáner con gran rango dinámico, por ejemplo, podrá leer más datos de una imagen concreta que otro más limitado.

En el caso de aparatos relacionados con la óptica (escáneres, cámaras, película fotográfica, etc...) el rango dinámico se mide tomando en cuenta la densidad mínima (datos "más tenues") y la densidad máxima (datos "más oscuros o cargados") que pueden representar o captar.

Recorrido: En tipografía y diseño gráfico, acomodar la disposición de las líneas de un texto (acortándolas y desplazando sus inicios o finales) para que permitan la presencia de otro objeto (usualmente una imagen). Los recorridos (también llamados arracadas o sangrías) son el procedimiento habitual para colocar siluetas de objetos por en medio de los textos para animarlos un poco. Hacer un recorrido excesivo (donde el espacio de texto quitado es mayor que el espacio que se le ha dejado) es una composición tipográfica muy pobre.

Recto. Cualquier página que en un documento impreso formado por dobles páginas cae a la derecha. Es siempre impar.

Regente: En artes gráficas, el encargado de las operaciones de un taller (especialmente tipográfico). Es una expresión que probablemente esté en vías de desaparición (como los talleres al estilo antiguo, de hecho).

Registro: El registro es la superposición exacta de los distintas planchas en un proceso de impresión. Usualmente cada plancha corresponde a un color, por lo que la "falta de registro" es perceptible como un fallo en la superposición de los colores. Para que las planchas o fotolitos no estén "fuera de registro" se añaden unas marcas especiales llamadas "cruces de registro" que facilitan su colocación y comprobación exacta.

En cada proceso de impresión hay un pequeño margen de tolerancia en el registro que se soluciona mediante el reventado (trapping). Cada proceso tiene su margen de tolerancia particular de lo que se considera aceptable, aunque el registro exacto es el ideal.

Registrador de imágenes: Parte de la filmadora que expone los materiales, también llamado filmadora.

Regla: Instrumento usualmente alargado, recto y no muy dado a la distorsión que se usa para realizar medidas de longitud no excesivamente grandes. Las reglas se hacen de madera, plástico y metal. Las medidas pueden ser de cualquier medida de distancia usual: Centímetros (con milímetros), Pulgadas, Picas, Cíceros... Además de para medir, las reglas se usan como ayuda en el dibujo lineal.

Repinte (repise): En imprenta, el defecto de impresión que se produce cuando la tinta (aun húmeda) de una hoja se transfiere en parte a la hojas que tiene en contacto (encima o debajo), lo que crea una especie de imagen 'fantasma'.

Resma: Un bloque de 500 hojas de papel.

Retractilado: Al hablar de productos fabricados en masa, un objeto que se ha envuelto en una película plástica sellada. La película suele ser muy fina. No es necesario que vaya al vacío (de hecho no suele estarlo). Se usa mucho en producción de impresos para proteger revistas o libros. También para facilitar la entrega de paquetes con varios objetos (una revista, un encarte, una promoción publicitaria...) hay dos formas principales de retractilado: simple (polywrapping o polybagging) y por calor (shrink wrapping).

Retractiladota: Máquina que se usa para hacer retractilados por calor.

Retractilar: Fabricar retractilados por calor.

Retramado: Que se ha vuelto a tramar. Usualmente se trata de materiales gráficos (fotografías o dibujos) que ya fueron publicados y que se vuelven a someter al proceso de semitonos para su republicación. El resultado, salvo que se observen unas mínimas precauciones, suele ser una gran pérdida de calidad y la aparición del llamado muaré. Hay algunas técnicas para evitarlo.

Glosario de Artes Gráficas

Retramar: Usar como original para impresión un material gráfico que ya ha sido impreso con una trama de semitonos. Es decir, que un material que ya se ha tramado vuelve a ser tramado, produciéndose casi siempre un problema de muaré.

Reunión: Proceso de ensamblado de cuadernillos de un libro en el orden correcto para su encuadernación.

Revelador: En fotografía y artes gráficas, cualquier sustancia química destinada a hacer visible al ojo humano el efecto que la luz ha tenido sobre un material sensible a la luz que haya sido expuesto. El revelador lo único que hace es oscurecer o aclarar las zonas del material fotosensible según haya recibido más o menos exposición.

Para hacer que ese cambio se detenga en un punto dado y no siga alterándose se necesitan dos sustancias más: El baño de paro (que detiene la acción del revelador) y el fijador (que hace que el cambio sea permanente y que el material deje de ser fotosensible).

Reventado: En imprenta, aplicar reventados (trapping) es ajustar cómo imprimen los colores de las diferentes planchas para corregir los defectos visuales que producirán los inevitables pequeños fallos en el registro de las planchas al imprimir. Lo usual es que ampliar un poco los bordes de los colores más claros para que sobreimpriman un poco sobre los colores más oscuros. Hay dos clases de reventado. Cuando un elemento oscuro está sobre un fondo claro, se amplía el color del fondo claro, que 'entra' en el objeto oscuro. Ese es un reventado positivo (choke trapping). Cuando un elemento claro está sobre un fondo oscuro, se amplía el color del objeto claro, que 'rebosa' hacia el fondo oscuro. Ese es un reventado negativo (spread trapping)

RGB: Modelo aditivo de representación del color que usa algún tono de Rojo, Verde y Azul como primarios. Por costumbre, se suele usar en español las siglas inglesas RGB (Red, Green and Blue) y no las RVA o RVZ (Rojo, Verde y Azul). Los espacios de color RGB son generalmente dependientes de los dispositivos, no independientes, aunque hay excepciones.

RIP: Siglas de la expresión inglesa "Raster Image Processor": Procesador Interpretador de Imágenes. Es el elemento encargado de procesar los datos PostScript y convertirlos en puntos de impresión en aparatos de alto nivel.

Rippear: En artes gráficas, neologismo y anglicismo para referirse al acto de imprimir o procesar materiales con un RIP; por ejemplo: "Este archivo no ripea", es decir: "Este archivo no pasa por el RIP". Mejor sería usar la expresión "procesar por el RIP", "interpretar por el RIP" o cualquiera similar.

Rodillo: En imprenta, cada una de las piezas cilíndricas giratorias que forman parte de las distintas máquinas de imprimir para mover el papel o transmitir la tinta a éste. También se suele denominar 'cilindro'.

Rodillo de filigrana: Rodillo con acabado de alambre que, aplicado con bastante presión sobre el papel verjurado al final de su proceso de fabricación deja en éste sus típicas marcas y textura longitudinales. Rodillo similar al anterior pero que lleva un dibujo peculiar para dejar marcas de agua en el papel (watermark).

Rojo: Sensación de color que en el ojo humano estándar causa una energía electromagnética en la que predominan las longitudes de onda cercanas a los 700 nanómetros. Uno de los tres tipos de células receptoras del ojo humano llamadas conos es especialmente sensible a esa longitud de onda, por eso el rojo es uno de los tres colores primarios de la síntesis aditiva del color (los otros son el verde y el azul). Su complementario sustractivo (su oponente, si se quiere considerar así) es el Cian.

Tradicionalmente se considera que el rojo es un color "caliente", asociado con el peligro, la excitación, la sensualidad y la actividad. Lo cierto es que, por razones fisiológicas (hay más conos sensibles al rojo), el ojo humano es capaz de discriminar muchas más tonalidades de rojo que de azul o verde. En artes gráficas, los más veteranos llaman a veces rojo al magenta y, cuando dicen que en una plancha "sobra rojo", realmente lo que están diciendo es que sobra magenta. Es un uso indebido pese a su extensión.

Roseta: Motivo repetitivo usualmente hexagonal que forman los puntos de las tramas en un impreso a varios colores. La roseta, aunque es una cierta forma de muaré, no es molesta al ojo y, de hecho, la buena formación de una roseta es el único modo de asegurar una impresión correcta con tramas ordenadas. Su presencia asegura que los puntos no se superpondrán más de lo necesario (lo que empastaría el resultado impreso).

En el caso de tramas muy gruesas (de baja lineatura), la roseta puede llegar a ser bastante evidente. En tramas muy finas no es realmente perceptible. Existen dos tipos de roseta: Abierta y cerrada.

Rotativa: Dispositivo de impresión comercial de gran capacidad de tirada que funciona con bobinas de papel continuo. Una rotativa puede tirar fácilmente varios cientos de miles de ejemplares de un periódico o revista, por ejemplo. Las rotativas pueden aplicar distintos sistemas de impresión: Litografía offset, flexografía o huecograbado. Éstas últimas son las que se usan para tiradas de mayor volumen y calidad.

Rueda de colores: Diagrama en forma de rueda en el que los colores perceptibles por el ojo humano se distribuyen siguiendo la pauta de que los tres colores primarios aditivos (rojo, verde y azul) se sitúan en las esquinas de un triángulo equilátero y los tres primarios sustractivos (cian, magenta y amarillo) se sitúan formando otro triángulo entre los espacios dejados por el anterior (con lo que forman una especie de estrella de ocho puntas).

Los tonos intermedios (naranja, turquesa, etc...) se forman mediante transiciones entre los colores primarios. Al representar los colores sin tener en cuenta su saturación ni su brillo, sino sólo su componente 'cromático' (tono o croma) en realidad, una rueda de colores es una representación circular de sólo uno de los tres ejes de un verdadero espacio de color.

En ese sentido, la posición de los colores se puede especificar en grados de ángulo (siendo el círculo completo 360°): Cada color primario estaría situado a 120° de los otros dos y estaría a 180° de su color complementario (oponente exacto en la rueda). Los colores análogos son aquellos situados a 60° los unos de los otros.

Pese a sus limitaciones, su sencillez y claridad hace que el concepto de la rueda de colores sea muy útil en el aprendizaje del tratamiento del color por pintores, fotógrafos y diseñadores. Existen numerosos modelos de ruedas de color desde su invención por Isaac Newton en el siglo XVII. Muchos artistas han desarrollado sus propias ruedas asignándole a cada color un valor psicológico o emotivo.

Runa: Cada uno de los caracteres escritos de los alfabetos usados en la antigua Europa del Norte por las poblaciones germanas y vecinas entre comienzos de la era cristiana y la Edad Media. Se aplica especialmente a los textos en lenguas escandinavas grabados en piedra en esa época. A los textos rúnicos se les solía atribuir un carácter mágico y las mismas letras eran tenidas por mágicas.

RVZ: Siglas de Rojo-Verde-aZul (RVZ) con las que se quiso establecer un equivalente en español de las siglas RGB. Pese a su precisión, tuvieron muy poca fortuna y casi nadie las usa.

Sangrar: En tipografía, hacer que una línea comience más adentro que el resto del párrafo (*to indent*). En los alfabetos latinos es usual que la primera línea de cada párrafo comience con una pequeña sangría. A la acción contraria, en la que la primera línea sobresale un poco más que el resto del párrafo se le llama "sangría francesa" o "sangría negativa".

En artes gráficas, llevar un elemento o ilustración hasta un poco más allá el borde de la página (a sangre), lo que hará que quede cortado ("sangrando") cuando la guillotina corte la hoja (*to bleed*)

Sangre: En artes gráficas, la medida que se debe extender la impresión de un documento que vaya impreso hasta el mismo borde para que al cortarse al final en la guillotina no queden rebordes blancos o vacíos que lo afeen. La medida de esa sangre varía según cada proceso; en litografía offset estándar suele andar por los 3 mm. Determinar cuál es el máximo necesario de sangre ayuda a ahorrar costes de papel (ya que la rebaba cortada se tira).

Sangría: En tipografía, desplazar el inicio de una o más líneas con respecto al de las demás líneas de un bloque de texto. La sangría más usual es la que reduce el tamaño de una línea (una especie de "mordisco", de ahí el nombre de "sangría"). Ese es el caso de la sangría inicial de párrafo, por la que las primeras líneas de cada párrafo comienza más adentro que las demás, pero también existen sangrías negativas (sangrías francesas).

Las sangrías son un recurso muy usual en tipografía. Bien usadas ayudan a la legibilidad de los textos y prestan interés a la lectura ayudando a introducir gráficos u otros elementos cerca de los textos generales. A veces, se usa 'sangría' para referirse a la cantidad de sangre (bleed) necesaria en un documento que se va a imprimir. No es un uso correcto.

Sangría colgante: Si bien esta expresión en castellano resulta poco ortodoxa, entendemos que su adaptación a la expresión original inglesa debe aceptarse por la facilidad de interpretación de operarios no familiarizados en el ámbito tipográfico. Se refiere a aquella composición de párrafo en la que la primera línea dispone de toda la anchura de la columna o página y las restantes poseen un margen izquierdo mayor.

Sangría derecha: Expresión tipográfica que indica la ampliación relativa del margen derecho afectando a una serie de líneas, un párrafo o un bloque de texto previamente especificado.

Sangría escalonada: Composición especial de texto en la que el margen va aumentando o disminuyendo progresivamente en cada línea.

Sangría izquierda: Ampliación del margen izquierdo en la composición de un fragmento de texto en el espacio indicado. Normalmente, se utiliza este tipo de sangría para realizar apartados de subdivisión.

Sangría francesa: Estilo de sangría de párrafo en el que la primera línea sobresale por la izquierda algo más que el resto, que van algo más sangradas. Al párrafo formado con la sangría francesa se le llama "párrafo francés". Este tipo de composición es muy útil por su claridad en listados largos como los nombres de las guías telefónicas, diccionarios y similares. Hay quien la llama también "sangría negativa", pero es poco usual.

Saturado: Un color en el que se mezclan muchas longitudes de onda es un color poco saturado o desaturado. Un color en el que el predominio de una sola longitud de onda es absoluto, o incluso único, es un color muy saturado. Dicho de otro modo: Cuanto más saturado es un color menos mezcla de longitudes tiene, más "puro" es.

Secuencia de tintas: En artes gráficas, el orden en el que se imprimen las distintas tintas sobre un trabajo.

Siena: En el sistema tradicional e impreciso de describir los colores mediante palabras ('rojo marlboro, verde botella...) la ciudad de Siena, en Italia central, da nombre a toda una gama de tonos ocres y marrones claros amarillentos muy usados en pintura. Son todos tonos de ocre. El tono Siena característico es un tono ocre más bien medio: Ni muy oscuro ni muy claro.

Símbolo: Imagen, sonidos o gráficos con los que se representa un concepto. Es usual que haya alguna similitud o relación aparente entre lo representado y el símbolo (el fuego representa al Diablo porque su hogar es el Infierno, por ejemplo).

Síntesis aditiva: Un modelo y sistema de formación del color en el que los colores se forman añadiendo luces con distintas longitudes de onda. La suma (adición) de luces es la que forma el color. También se llama "mezcla aditiva (del color)". Los tres colores primarios de la síntesis aditiva son rojo, verde y azul (aunque podrían ser otros, son los que dan un juego más amplio). El modelo contrario (o, más bien, complementario) de formación del color, es la mezcla o síntesis sustractiva del color.

La síntesis aditiva del color es la base de dispositivos como la televisión y los monitores de ordenador. La fotografía analógica (la clásica), el cine y los productos impresos se basan en la síntesis sustractiva.

Sobre: Contenedor hecho de papel doblado que se utiliza para proteger documentos en su interior. Hay muchos tipos y formatos de sobres pero la mayoría están estandarizados (como es el caso de las series ISO C).

Sobreimpresión: El hecho de sobreimprimir.

Sobreimprimir: Imprimir una tinta encima de otra. Es decir, imprimir los colores de todos los elementos sin tener en cuenta los colores que puedan tener elementos que haya debajo, sumando así los valores de todos ellos donde coincidan.

Sobreimprimir una letras amarillas, por ejemplo, sobre un fondo cian quiere decir que se imprimirán ambas planchas y que el resultado será unas letras verdes (cian + amarillo) sobre un fondo azulado. Un sinónimo de 'sobreimprimir' es 'pisar' (por ejemplo: 'la fotografía pisa sobre el fondo'). El procedimiento contrario es 'calar'.

Sobrexposición: En fotografía, la exposición a la luz un material fotosensible más de lo necesario para reproducir un original de la forma más fiel posible.

Solarización: Tratamiento fotográfico por el que las zonas de luz de una imagen se vuelven oscuras mientras que los medios tonos se vuelven muy claros y las sombras se mantienen como tales. El efecto es similar al de superponer un negativo oscuro y un positivo claro: Sólo los medios tonos se perciben como luces.

Solape: Esta función que se aplica a la imagen a nivel de preimpresión, se conoce también como de encogimiento por variación de registro en el momento de la impresión y que se exterioriza mediante unos bordes blancos entre imágenes de diferente color al existir ese desplazamiento. Para evitarlo, se ensancha un color o se encoge otro de forma que exista un cierto solapamiento o sobreimpresión en los perfiles de contacto que eviten la aparición de esas franjas blancas. El color del solapamiento se escoge en forma adecuada para que la sensación no sea desagradable.

Sombras: En una fotografía, las zonas más oscuras de la imagen. Si se dividen los tonos de una imagen en cuatro partes, de más claro a más oscuro, se suelen considerar sombras del 75% al 100% más oscuro. Se relacionan con las "luces" (las zonas más

Glosario de Artes Gráficas

claras, del 0% al 25% de tono) y los "tonos medios" (las zonas intermedias, más o menos del 25% al 75%).

Soporte: Material sobre el que se imprime. Suele ser papel, cartulina o cartón, pero la verdad es que se imprime sobre cualquier cosa capaz de "soportar" una impresión (tela, metal, latas, cristal, plástico... lo que sea con tal de que lo aguante el tiempo suficiente). También se le suele llamar "substrato" (o "sustrato").

Subexposición: En fotografía, la exposición a la luz un material fotosensible menos de lo necesario para reproducir un original de la forma más fiel posible.

Sumario: Los sumarios (pull-quotes) son frases cortas que se extraen literalmente (o casi literalmente) del contenido de un artículo en una publicación periódica o similar (una revista, un periódico, un anuario...) y que se compone tipográficamente de forma resaltada (en un cuerpo mayor, en una letra distinta, a doble columnado...) para llamar la atención del lector y captar su atención.

En las publicaciones periódicas tipo revista, la página (index page, content page) en la que se describe, usualmente de forma llamativa, el contenido del número en cuestión.

Superposición: La preparación de las separaciones en película para que los colores adyacentes se solapen ligeramente y así evitar la aparición de espacios en blanco entre colores en caso de ligero desvío del registro en la prensa.

Sustitución automática de imágenes: Proceso por el que los archivos de imágenes de alta resolución sustituyen automáticamente en la salida a una imagen de baja resolución que servía como referencia de colocación (OPI).

SWOP: Siglas de Specifications for Web offset Publications (publicaciones en offset de bobina), desarrollado en los EE.UU. como estándar para la producción de revistas, sirve para garantizar la uniformidad del color impreso.

Tabla: Forma de disponer y estructurar datos relacionados para que sea posible ver qué relaciones tienen con respecto a distintos conceptos. Una tabla debe ser fácil de consultar y de leer. Las relaciones y jerarquías se deben de poder ver al primer golpe de vista. Así, por ejemplo, en una tabla de precios de hoteles en distintas temporadas, debe ser fácil saber qué hotel es el más barato en temporada baja. Las tablas pueden contener cualquier tipo de elemento visual y su estructuración y ajuste requiere bastante disciplina visual y tipográfica.

Tabular: Disponer datos en forma de tabla. Usar la tecla de tabular (TAB) para introducir un carácter de tabulador.

Taller: En artes gráficas, tradicionalmente el lugar o establecimiento donde se realizan las tareas de preimpresión y acabados.

Tamaño final: En artes gráficas, el tamaño que tendrá un impreso una vez cortado y plegado.

Tamaño real o Tamaño original: En artes gráficas y publicidad, se llama así a la reproducción que se hace de algo con el mismo tamaño que tiene el original en la vida real. Por ejemplo, reproducir una imagen de un lápiz de 15 cm. de largo con una fotografía en la que su representación es de 15 cm permite decir que es una imagen "a tamaño real".

Tapa: Cubierta de cartón forrado de papel, tela o piel, en los libros encartonados.

Tarjeta: Pequeña pieza de material plano y ligero, usualmente un trozo de cartulina de forma rectangular, que lleva impreso algún texto o dibujo.

Tarjeta de visita: Documento de tamaño pequeño para su fácil colocación en un bolsillo, impreso sobre soporte más rígido que el papel como puede ser cartulina o plástico y que contiene información sobre una empresa y/o personas.

Tejuelo: Recuadro estampado en el lomo y en el plano del libro, donde uno sitúa el título y el nombre del autor.

Thesaurus: Colección de expresiones ordenadas alfabéticamente incluyendo su significado, sinónimos, antónimos, etc.

Termocolorímetro: Aparato usado en fotografía para medir la temperatura de color de una fuente luminosa. Si se le proporcionan los datos necesarios, un termocolorímetro permite además saber qué filtros o correcciones hay que hacer para neutralizar las dominantes que puedan aparecer.

Termograbado: Sinónimo de "Termografía".

Texto: En tipografía y diseño gráfico, el elemento visual formado por letras, cifras, signos ortográficos o cualquier otro símbolo tipográfico con la intención de transmitir un significado (aunque en un momento dado no lo tenga, como el llamado texto

falso). Desde el punto de vista del diseño gráfico, un texto no tiene porque tener sentido aunque, como el valor al soldado en combate, se le supone. Lo único necesario para que un texto sea texto es es que esté formado por símbolos propios de algún sistema de escritura conocido y la voluntad de que en algún momento tenga un contenido, por mínimo que sea.

Desde el punto de vista de la transmisión de la información, por el contrario, los textos deben estar codificados en algún tipo de lenguaje y sí deben formar algún tipo de mensaje mínimamente coherente. Dicho de otro modo: Para el diseño gráfico, la secuencia "lorem ipsum cis. ajagsfa; shsgfaf" es un texto. Para la gramática o la lingüística no es un texto.

Para técnicas relativamente nuevas como la llamada arquitectura de la información, los textos mantienen entre si relaciones, con las que forman estructuras multidimensionales que forman a su vez redes de conocimiento.

Texto falso o Texto simulado.

En diseño gráfico, las líneas (horizontales usualmente) con las que se suele representar la presencia de texto en un boceto o borrador. Los programas informáticos de maquetación y dibujo (como Quark Xpress o Adobe InDesign) suelen ofrecer la posibilidad de representar así los textos a partir de cierto tamaño para agilizar el trabajo de los ordenadores (que deben hacer muchos menos cálculos para representar los diseños).

En diseño gráfico, también se llama así a los textos sin sentido (como Lorem ipsum) que se ponen para ver cómo queda un texto cuyo contenido de momento no interesa. Los programas antes mencionados también suelen tener la capacidad de generar textos aleatorios para ayudar a componer trabajos.

Tinta: Fluido de mayor o menor viscosidad y opacidad que se usa para imprimir o escribir mensajes e imágenes. La composición y color de la tinta es muy variable. Así, las tintas para litografía artística son muy viscosas y espesas, mientras que las tinta para dibujo a pluma o para grabado mediante huecogrado son bastante fluidas y líquidas. Algunas, como las tintas de serigrafía son opacas como la pintura, pero la mayoría son semitransparentes al aplicarse.

Tinta china: Denominación genérica de un tipo de tinta para dibujo de base acuosa hecha de negro de carbón. Como aglutinante suele llevar bórax, goma arábica o similares. Su color es negro y se usa desde tiempos muy antiguos.

Tinta directa: En artes gráficas, una tinta ya mezclada por el fabricante (o siguiendo sus indicaciones muy precisas) para producir un tono de color o un efecto de impresión muy determinado. Al contrario que las tintas de cuatricromía (colores cian, magenta, amarillo y negro), las tintas directas pueden tener cualquier color o propiedad que su fabricante deseé. Pueden ser irisadas, de color 'pistacho vivo', con cualidades metálicas (color bronce, oro viejo).

No hay más límite que la habilidad de quien la fabrica y la capacidad del proceso de impresión para aplicarla. Cualquiera puede fabricarse una tinta directa siempre que tenga los conocimientos. Sin embargo, los colores directos se suelen describir y usar según los catálogos de unos pocos fabricantes internacionales (Pantone, de Letraset; Toyo; DIC; Trumatch...).

Esta estandarización permite saber a un cliente en Noruega cómo se va a imprimir su catálogo a diez tintas en una imprenta de Singapur. Saber que se va a usar su color corporativo, definido con un Pantone concreto, le da la confianza de un resultado profesional.

Pese a lo que cree mucha gente, los colores directos no se reproducen igual si se varía el papel o el sistema de impresión. Se pueden (y suelen) usar en porcentajes de trama además de cómo masas al 100%.

Tinta fluorescente: En artes gráficas, tinta que tiene la capacidad de ser fluorescente. Se suele usar en impresos para darles mayor impacto visual, ya que al ojo le parecen más brillantes que las normales.

Tinta magnética: Tinta que contiene partículas metálicas magnetizables, se suele usar con tipos MICR para su lectura mediante dispositivos magnéticos.

Tinta metálica: En artes gráficas, tinta que contiene partículas metálicas para dar a los impresos un aspecto metalizado e irisado. Suelen ser tintas estandarizadas por fabricantes internacionales como Pantone.

Tinta ultravioleta o Tinta UVI: Tinta especial que una vez impresa es invisible a la luz normal y aparece de forma muy evidente (usualmente como un blanco azulado muy brillante) al ser expuesta a la luz ultravioleta (la llamada 'luz negra').

Este tipo de tinta se usa para evitar falsificaciones en documentos como el papel moneda o las tarjetas de crédito. Es difícil de fabricar y su producción es reducida.

Aunque la modalidad más extendida responde con un brillo azulado a la luz ultravioleta, se fabrican variantes que responden con otros tonos o que brillan sólo en ciertas frecuencias ultravioletas.

Tinte: Sustancia que da color a una cosa por haberse mezclado con la materia que la compone. Así, los tintes son solubles en la materia a la que se aplican. Por eso tienden a absorber la luz y no a dispersarla. De ese modo, los tonos claros que se ven en los cristales tintados o en los filtros de colores transparentes se deben a tintes. Los tintes no son opacantes.

Tipo: Imagen representando un carácter que se utiliza en impresión para obtener la reproducción correspondiente. En forma más extensa, el término inglés puede ser aceptado como representativo de «texto».

Tipo antiguo: Cualquiera de los tipos de letra ya en desuso. No obstante, en inglés recibe este nombre específico un tipo primitivo de letra romana llevando un sombreado oblicuo y con los rasgos relativamente uniformes.

Tipo corriente: Tipo de letra especialmente diseñado para disponer de una máxima legibilidad mediante un aspecto agradable y que normalmente se compone en un tamaño medio.

Tipo de letra: Diseño específico de letra o carácter que se distingue con un nombre propio y que normalmente constituye una familia completa. Así, por ejemplo, se conoce el tipo de letra Times o Helvética. Cada tipo de letra posee muchas fuentes pero algunas veces se tiende a identificar el concepto de tipo de letra con el de fuente.

Tipografía: La tipografía es un sistema de impresión en el que los tipos y grabados que se van a imprimir están en relieve, por lo que, una vez se les ha aplicado la tinta, se presionan directamente sobre el papel, transfiriéndole la tinta. La impresión se realiza, pues, mediante presión o contacto.

La tipografía es la forma más antigua de impresión. Nació con el invento del tipo de imprenta metálico y móvil fundido a mediados del siglo XV, y durante cinco siglos fue la única técnica de impresión para grandes tiradas. A mediados del siglo XX, y a pesar de su superioridad en cuanto a claridad de impresión y de densidad de la tinta, la tipografía cedió su predominio al offset por ser un proceso mucho más rápido.

Originalmente las superficies de impresión tipográfica se construían ensamblando miles de tipos de plomo que llevaban fundida en relieve una letra o una combinación de éstas con el fin de crear páginas de texto. Se aplicaba entonces tinta a la parte en relieve y se estampaba sobre papel o pergamino. Las letras se combinaban con xilografías y grabados para obtener páginas compuestas con texto e ilustraciones.

El estudio y elaboración de símbolos para la comunicación escrita impresa (tipos) (typography). La impresión con símbolos tipográficos y planchas de altorrelieve con tipos móviles (letterpress).

Arte de realizar la composición de textos. Al margen de la disposición de los caracteres, esta actividad incluye también la correcta combinación de fuentes y diseños y el reparto de los espacios para obtener un resultado estético agradable.

Tipógrafo: Persona especializada en la creación y estudio de tipografías. Persona con amplios conocimientos tipográficos, encargada de aplicar fuentes tipográficas.

Tipómetro: Regla especial usada en artes gráficas por los tipógrafos, diseñadores y demás especialistas gráficos para medir tipos, fuentes, interlíneas y otras distancias o proporciones relacionadas con los textos.

Los tipómetros suelen incluir varias escalas de interlíneas, tablas simplificadas para contar textos, muestras de tipos y otras utilidades. Los había de metal, plástico y, en su etapa final (antes del triunfo de la autoedición), de acetato flexible. Los tipómetros europeos "continentales" median en ciceros, los anglosajones en "picas".

Tipoteca: En tipografía, colección de tipos de fuentes disponibles. Así, la tipoteca de una revista puede ser de dos o tres fuentes, por ejemplo.

Tira de control o Tira de prueba: En artes gráficas, una serie de parches de color y tramas diversas ordenadas en forma de tira, que se coloca en los documentos para controlar la calidad de los impresos resultantes. Las tiras de control se sitúan en las zonas marginales de los papeles para que una vez recortados los documentos no se vean o no molesten (cuando son muy pequeñas). Las tiras de control suelen estar estandarizadas y las principales organizaciones de impresores (Fogra, SWOP, etc...) proporcionan la suya.

Tirada: El conjunto de ejemplares que forman una edición. No se define realmente por el arranque y parada de una máquina o grupo de máquinas, sino por el inicio y

acabado de una tarea de impresión, que puede durar más de un día (incluidos varias paradas de máquinas para cambio de planchas o similares).

Una tirada en sentido "clásico" se entiende que sucede en un solo lugar, aunque pueda incluir más de una máquina trabajando al unísono. Una tirada "moderna" puede ocurrir en varios lugares a la vez (por ejemplo, la edición multiplanta de un periódico).

Posiblemente lo que defina la tirada sea el hecho de una unidad razonable de planchas y de comienzo y acabado del proceso. De ese modo, dos rotativas trabajando en paralelo e imprimiendo ediciones de un periódico para dos zonas distintas (con planchas distintas) debería entenderse como dos tiradas en paralelo, no como una sola.

Si por el motivo que sea se vuelve a repetir el proceso completo y se redistribuye el periódico, se ha hecho una repetición de tirada o segunda tirada (que puede ser o no una segunda edición, si se varía o no el contenido). Las tiradas se cuentan por número de ejemplares "tirados" o impresos.

Tomo: Cada uno de los libros con paginación propia que forman parte de una obra que consta de varios volúmenes.

Tolerancia a sangre: La distancia en la que un color o imagen a sangre debe extenderse más allá del corte especificado para absorber las variaciones en el guillotinado y plegado.

Tolerancia de superposición: Cantidad de solapamiento entre colores adyacentes en las separaciones en película.

Toyo (sistema de homologación del color): Sistema patentado que suministra muestras de color para diseñadores y tintas homologadas a impresores, utilizando para definir e imprimir colores específicos.

Trama o Tramado: Composición fragmentada de una imagen en base a pequeños puntos para conseguir, con su tamaño selectivo, los distintos grados de gris. Este efecto se consigue situando el dispositivo del mismo nombre en la cámara durante el proceso de exposición, ya sea en el itinerario de la luz desde el original hasta la película o por contacto con la propia película. De esta forma se consigue la posibilidad de imprimir con una sola tinta los distintos valores tonales de una imagen de tonos

continuos. Esta expresión en inglés puede también equivaler al verbo, es decir a la expresión castellana «tramar» representando la realización del tramado. Por extensión, también se aplica este concepto a la configuración de imágenes en pantalla en base a la distribución reticular de puntos de mayor o menor tamaño.

Trama estocástica o Tramado estocástico: Sistema de tramado de imágenes por el que se reproducen los distintos tonos de color distribuyendo los puntos de tinta de forma controlada pero aparentemente aleatoria (es decir: De forma "estocástica"). El tamaño de los puntos no varía, varía la frecuencia de su distribución (por eso se llaman también 'tramas de frecuencia modulada'). En las zonas claras, hay menos puntos, en las oscuras hay más.

Tramado estocástico: Alternativa al tramado convencional que divide la imagen en micropuntos finísimos colocados aleatoriamente, en lugar de una retícula de celdillas de medio tono geométricamente alineadas.

Trama para mediotonos: Accesorio fotográfico que se utiliza entre la imagen de tonos continuos y el material fotosensible para obtener la reproducción en mediotonos. Básicamente, existen dos tipos de trama, la de cristal con líneas cruzadas y la trama de contacto. La primera se utiliza a una cierta distancia del material sensible mientras que la segunda se emplea en contacto con él.

Tránsfer: Anglicismo para "calcomanía".

Translúcido: Algo que deja pasar la luz pero de forma difusa, dispersando los rayos, de modo que no se pueden ver las formas con definición.

Transportador de ángulos: Especie de regla semicircular utilizada en el dibujo técnico manual para medir y trazar ángulos de forma precisa.

Trazado de recorte: En imágenes en dos dimensiones con destino a la impresión, un es un trazado vectorial que va dentro de una imagen para 'recortar' una parte de ella (usualmente el fondo) de modo que no se vea al colocar la imagen dentro de otro programa (normalmente un programa de maquetación o dibujo vectorial).

La imagen que se recorta puede ser vectorial, de mapa de bits o mixta. El trazado debe ser siempre vectorial, debe estar indicado como tal 'trazado de recorte' y se debe haber indicado una curvatura (flatness) para él dependiendo del dispositivo en el que se vaya a imprimir (0-3 para impresoras, 8-10 para filmadoras).

Tripa: Parte interior de algunas publicaciones.

Triptico: En artes gráficas y pintura, una obra compuesta en tres paneles o partes unidas entre sí.

Tritono: Una imagen preparada para imprimirse sólo con tres tintas, en sus diferentes tonos y proporciones.

Troquel: Cualquiera de los elementos de corte distintos de la guillotina que permiten obtener productos terminados con formas, normalmente no rectas, para aplicaciones o efectos específicos.

TruMatch (sistema de homologación del color): Sistema patentado que suministra muestras de color para diseñadores, basado en tintas de cuatricromía. Los colores TruMatch están organizados según el tono, la saturación y el brillo.

True type: True type es una tecnología de fuentes ajustables a escala que genera fuentes tanto para la impresora y la pantalla. En principio fue desarrollada por Apple, aunque después fue mejorada conjuntamente por Apple y Microsoft. Las fuentes TrueType se utilizan en Windows, a partir de Windows 3.1, así como en el sistema operativo Mac System 7.

A diferencia de PostScript, en donde los algoritmos se mantienen en la máquina de entramado, cada fuente TrueType contiene sus propios algoritmos para convertir los trazos en mapas de bits. El lenguaje de nivel más bajo insertado dentro de la fuente TrueType permite una flexibilidad ilimitada en el diseño.

Turquesa: En el sistema tradicional e impreciso de describir los colores mediante palabras ('rojo carruaje, verde botella...') el azul turquesa viene a ser un azul claro y brillante que a veces tiene una levisima tonalidad verdosa.

Su nombre se deriva del color que tiene la piedra semipreciosa llamada turquesa (cuya tonalidad va desde el azul claro brillante hasta un verde azulado claro brillante).

UCR: Son las siglas de la expresión inglesa Under Colour Removal (eliminación del color subyacente). Es una técnica aplicada en la separación de colores para su impresión.

Sólo actúa en las áreas neutras (grises). Se identifican aquellas zonas de la imagen o diseño en las que la mezcla CMY (Cian, Magenta y Amarillo) es neutra o muy cercana

al neutro (gris) y se sustituye en lo posible esa mezcla por una cantidad de tinta negra que dé los mismos resultados, pero nunca se eliminan del todo los colores CMY (para que las sombras no pierdan profundidad). La UCR se aplica sobre todo en las zonas de sombras.

La función UCR se mide como un porcentaje total de cobertura de tinta, es decir: Si las cuatro tintas fueran al 100%, darían un 400% (inaplicable en el mundo real por los problemas y costes que causaría). Por eso se puede hablar de UCR con un total de tinta del 280%, por ejemplo. Ese valor total de tinta se calcula sumando los valores máximos de los cuatro colores en las zonas más oscuras de una imagen (tope que no se puede superar).

El tipo de UCR depende del tipo de impresión y del papel que se van a usar. La impresión en rotativas de periódicos en papel prensa usa UCRs mucho más bajos (280%, por ejemplo) que la impresión de huecograbado en papel estucado (fácil un 320% o superior, por ejemplo). La impresión en papeles más absorbentes y de peor calidad obliga a aplicar valores de UCR menores, lo que implica una intervención más intensa sobre la imagen, que se reproduce inevitablemente peor.

El exceso de UCR (un valor demasiado bajo, que implica demasiada eliminación de CMY) hace que las imágenes queden 'planas', faltas de vida y que aparezca incluso la sensación de ver las sombras en negativo (por falta de tono). La falta de UCR (un valor alto, que implica poca eliminación de CMY), causará repinte en las impresiones, que las sombras se cieguen perdiendo detalle, alteraciones de tonos, y costes mayores en grandes tiradas.

En Photoshop (y otros programas), además de elegir el valor total de tinta de una UCR, se pueden elegir el valor máximo de tinta negra (con un tope de 100%, evidentemente). El otro procedimiento estándar en la separación de colores es CGR. Las ventajas e inconvenientes de aplicar uno u otro dependen de muchos factores, el tipo de imagen incluido.

UGRA: Centro Suizo para la tecnología de Medios e Impresión (Swiss Centre of Competence for Media and Printing Technology). Es una organización europea con base en suiza centrada en la promoción de estándares en las artes gráficas y el desarrollo de especificaciones y certificaciones al efecto.

Ultravioleta: La luz ultravioleta es aquella zona del espectro electromagnético cuya longitud de onda se sitúa entre los 12 y los 400 nanómetros. El ojo humano

no es capaz de percibirla, pero se la puede llamar 'luz' por estar al borde del espectro visible. Muchos animales e instrumentos de medición óptica sí son capaces de percibirla.

Umbral: En tratamiento de imágenes, aplicar un umbral es marcar un punto a partir del cual el efecto sobre la imagen se produce y, por debajo del cual, no. Lo más usual es que ese efecto sea la mera visibilidad.

Así, por ejemplo, aplicar un "Umbral" en Photoshop del 50% es hacer que sólo aquellos píxeles que están por encima del valor 128 sean visibles (128 = 50%, ya que 128 es la mitad de 255). Los que estén por debajo no se verán. El umbral se puede marcar en cualquier punto de una escala, pero siempre afecta de forma radical a todos los valores.

Uncial: En tipografía y caligrafía, letras iguales o similares a las letras muy redondeadas y biseladas (por el uso de un cálamo) que se usaban en los manuscritos latinos y griegos escritos entre los siglos III y IX.

Era una caligrafía típica de fragmentos del Antiguo y Nuevo Testamento escritos en papiros. En la actualidad, las letras unciales tienden a asociarse con una apariencia medieval, céltica o irlandesa.

UV: Abreviatura de ultravioleta. También se usan las siglas UVI.

Varita mágica: En algunos programas de dibujo y tratamiento de imagen (como Adobe Photoshop o Corel PhotoPaint), herramienta que permite seleccionar elementos de características similares (basándose normalmente en la similitud de color).

Vehículo: En impresión, el líquido (más o menos viscoso) que sirve para transportar los pigmentos y facilitar su dispersión sobre el medio imprimible.

Verificación de ficheros: Operación o programa que tiene por finalidad la comprobación de la integridad y la compatibilidad de un fichero digital antes de pasar a la producción.

Versalitas: Letras o caracteres en mayúsculas que poseen la misma altura que la altura de la «x» minúscula normal. Normalmente, se utilizan estos caracteres para destacar una palabra o una frase.

Verso: Página izquierda de un documento o libro impreso a dos caras. Coincide con las páginas que van numeradas con números pares.

Viuda: En tipografía, la última línea de un párrafo cuando tiene una longitud inferior a un tercio de la anchura total de la línea, especialmente cuando contiene parte de una palabra que quedó cortada en la línea anterior. También puede referirse a una palabra o parte de palabra que queda sola en una línea de un título.

Viñeta: (Cartoon, Cartoon Frame) Cualquiera de los cuadros o situaciones que componen una historia gráfica o cómic. (Vignette) Cualquier dibujo decorativo (no informativo) que se coloca en un libro, especialmente al final o entremedias de algunos textos para separarlos, embellecer el impreso y dejar reposar el ojo.

Vocabulario: Conjunto de palabras clasificadas adecuadamente y que el programa puede consultar para verificar su correcta escritura. Por extensión, se aplica también esta expresión al conjunto de códigos de instrucciones que se encuentran disponibles para aplicar las instrucciones de un programa que se ha de escribir.

Vocal: En la tipografía derivada del alfabeto latino, las cinco letras a, e, i, o, y u; sus correspondientes mayúsculas A, E, I, O y U, y todas sus variantes con marcas diacríticas: á, Á, é, É, í, Í,... Se incluyen en este sentido los dígrafos ae y oe y sus variantes.

Volante: Pequeña publicación compuesta esencialmente por una sola hoja de papel, ya sea plegada o sin plegar (con mayor frecuencia sin plegar), que se utiliza para promover algún tipo de venta.

Volcado PostScript: Forma un poco anticuada de referirse a la impresión de un archivo PostScript a un fichero (print to file).

Volumen: Cuerpo material del libro encuadernado; puede constar de uno o más tomos.

WACOM: Firma estadounidense especializada en tabletas gráficas de gran calidad para el dibujo digital directo en ordenador.

WYSIWYG: Siglas de la expresión inglesa "What you see is what you get". Es decir: "Lo que ves es lo que hay". Esa expresión se acuñó hacia los años ochenta para indicar programas que por primera vez eran capaces de reflejar en pantalla una

aparición aproximada de cómo iba a quedar impreso el documento (proporciones de textos, apariencia tipográfica, colores, etc...). Los primeros tiempos del Wysiwyg causarían risa en la actualidad. Era más un deseo y una expresión de publicidad que una realidad, y sin embargo, los programas que respondían al Wysiwyg revolucionaron el mundo de la informática.

X: Junto con Y y Z, uno de los tres primarios imaginarios o valores triestímulo definidos por CIE en 1931.

XHTML: Al igual que html, es un lenguaje informático de marcas (tags) para definición e intercambio de datos en forma de hipertexto. No es un lenguaje de programación, sino más bien un conjunto de reglas de escritura. Las siglas xhtml corresponden al inglés eXtended Hyper Text Markup Language (es decir: "Lenguaje de marcas de hiper texto ampliado"). Es un subconjunto del código html (que a su vez lo es de SGML).

La diferencia entre xhtml y html es que xhtml es más restrictivo en sus reglas de uso y escritura. El objetivo de esta falta de permisividad es evitar el marasmo de código en el que la creación de páginas web estaba cayendo y conseguir que los creadores de páginas web (humanos y programas) escriban páginas que se atengan a unos estándares para que puedan seguir siendo legibles en un futuro (y evitar así la pérdida de información).

Hay varias versiones y revisiones del estándar xhtml. De ese trabajo se encarga una organización internacional llamada W3C.

Xilografía: Impresión en altorrelieve realizada con tipos, motivos o dibujos grabados en madera. Es una de las formas más antiguas de impresión. La grabación de las planchas se suele hacer a mano con instrumentos como gubias o buriles. Eso deja unas marcas y un acabado muy característico de la xilografía. La aparente tosquedad e ingenuidad de ese acabado es el origen de un estilo de ilustración digital, que surge de una recreación de este acabado. Una técnica artística muy similar es el linogrado, que en lugar de madera usa linóleo, más fácil de trabajar y más barato.

XML: Siglas del inglés "eXtensible Markup Language" (lenguaje extensible de marcas). Es un lenguaje informático de marcas (tags) para definición e intercambio de datos derivado de SGML (Standard General Markup Language: Lenguaje General de Marcas Estándar).

El objetivo de xml es que un usuario pueda definir y crear un conjunto de marcas para definir y estructurar cualquier grupo de datos. Es un lenguaje de descripción de datos. La única obligación del usuario es seguir unas normas de construcción y jerarquización de marcas muy estrictas. De hecho lo único que es xml es el conjunto de esas normas de creación.

Así, con xml podemos definir una base de datos que incluya los habitantes de un país, especificando sus características hasta el mínimo detalle. También podemos describir y estructurar las noticias del día en un grupo periodístico (luego, conforme a otras reglas de combinación de datos, podríamos volcar a un cliente todos los datos del día referentes a un hecho concreto siguiendo un formato concreto).

Al ir los datos claramente definidos, es posible crear reglas automáticas de combinación, filtrado y presentación. Por eso xml está recibiendo tanta atención del mundo editorial y periodístico con iniciativas como JDF, por ejemplo. Porque permite reutilizar y redireccionar los datos hacia distintas presentaciones (libros, catálogos, sitios web...) sin grandes gastos o pérdidas de tiempo.

Xobject: En el formato PDF, un Xobject (de eXternal Object) es un objeto gráfico que se define aparte de la corriente de datos en la que se usa. Según su uso Hay tres tipos principales de XObjects:

- XObject de imagen: (*image XObject*): Sirve para definir imágenes.
- XObject de formulario: (*form XObject*): Define series o grupos de objetos gráficos que se usan varias veces en el documento (pese a su nombre, no debe confundirse con un formulario en el sentido de algo que hay que rellenar). Se divide en dos tipos:
 - XObject de grupos: (*group XObject*): Son grupos de elementos gráficos que se usan como tal conjunto.
 - XObject de referencia. (*reference XObject*): Son grupos de elementos definidos en otro documento PDF, al que se puede llamar. Este PDF puede ser un documento externo o estar definido internamente dentro del flujo de datos del PDF.
- XObject PostScript: (*PostScript XObject*): Define trozos de código PostScript. Al ser un elemento que ha ido evolucionando con los niveles de PDF, algunos programas tienen problemas con algunas de sus variantes.

Y: Junto con X y Z, uno de los tres primarios imaginarios o valores triestímulos definidos por CIE en 1931.

Z: Junto con X e Y, uno de los tres primarios imaginarios o valores triestímulos definidos por CIE en 1931.

Zonas tramadas: Arcas específicas de una tira de control utilizada en la valoración de la imagen reproducida sobre una plancha, sobre un soporte de prueba o sobre el impreso definitivo y que se emplean para establecer las curvas características de la reproducción de tonos y el comportamiento de la ganancia de punto en una serie de niveles tramados. Si bien normalmente se utilizan niveles del 25%, 40%, 50%, 75% y 80%, otros sistemas llegan a emplear niveles intermedios, inferiores o superiores para poder configurar una curva total de reproducción.

Zoom: En fotografía un objetivo zoom es aquel cuya longitud focal varía continuamente entre ciertos límites. Para ello se cambia la posición de uno o varios grupos de elementos internos móviles. En casi todos los tipos se conserva el foco al cambiar la longitud focal. En realidad, los objetivos cuyo punto de enfoque varía con la longitud focal deberían de llamarse de longitud focal variable, pero no zoom. Hay modelos en los que el enfoque y el cambio de focal se efectúan mediante dos anillos diferentes, mientras que otros combinan ambas funciones en un solo mando, que se gira para enfocar y se desplaza hacia adelante o hacia atrás para cambiar de focal.

Los intervalos de focal más frecuentes son: gran angular-normal (28-50 mm, por ejemplo), gran angular-moderado o normal-tele corto (35-70 mm ó 50-135 mm), y tele corto-tele largo (80-200 mm); hay también objetivos de cobertura mucho más amplia, de los que el caso extremo es Nikon 360-1200 mm f11.

Frente a las evidentes ventajas de tener una cantidad ilimitada de longitudes focales en un solo objetivo, los zooms tienen sus inconvenientes:

- son más pesados que los objetivos convencionales por su compleja construcción óptica.
- son de peor calidad, porque es imposible compensar satisfactoriamente las aberraciones a lo largo de todo el intervalo de focales.
- son menos luminosos. Esta falta de luminosidad es casi siempre más notable en uno de los dos extremos del zoom. Así, en el caso de uno 80-200 mm f4, esta abertura máxima está bien para un 200 mm, pero es escasa para lo

normal actualmente en un 80 mm. Al enfocar es aconsejable, si hay tiempo para ello, hacerlo a la longitud focal máxima, que da menos profundidad de campo y obliga a una mayor precisión, y pasar luego a la focal deseada.

En los programas de edición se refiere la lupa y permite acercar o alejar el objeto seleccionado.

Zoom digital: El zoom digital sencillamente recorta el centro de una imagen y la muestra magnificada mediante el sistema de interpolación, lo cual incide en una pérdida de su resolución original.

Este material se ha recopilado desde distintas fuentes, la mayoría de ellas en internet como por ejemplo: www.glosariografico.com - www.urdanizdigital.com y se publica como documento informativo sin ningún fin comercial ni de lucro.