



Todos los derechos reservados, propiedad de  
Universidad de El Salvador.

Autores:

- Sofia Alexandra Dueñas Gudiel.
- Andrea Nathalia García Peña.
- Karen Gabriela Pacheco Figueroa.

Título: Manual de Diseño Editorial Digital.

Año: 2014.

# Diseño **Editorial** Digital



El presente manual está dirigido a estudiantes y profesionales de diseño gráfico, que quieran adquirir o reforzar sus conocimientos en el área del diseño editorial digital, el presente documento es una recopilación de reglas, diferencias y conceptos básicos de diseño editorial impreso y digital, con los cuales se pretende proporcionar una base sólida de conocimientos para que el lector pueda crear una publicación digital de manera adecuada y funcional.

En este se puede encontrar descripciones básicas y breves de programas como Adobe Photoshop y Adobe Dreamweaver, los cuales son programas necesarios para la creación de una publicación digital, ya que uno nos ayuda con la optimización y edición de imágenes y el otro a la programación de nuestra publicación, también se incluye una breve explicación de la nueva programación HTML5 que ha revolucionado el manejo de los códigos.

Dentro de este manual se encuentra una guía paso a paso, en la cual se muestra como crear una publicación digital básica utilizando Adobe Dreamweaver, es una guía sencilla y de fácil entendimiento para personas principiantes en el tema, más no el área del diseño gráfico.



# INTRODUCCIÓN AL DISEÑO EDITORIAL

Fuente: <http://es.scribd.com/doc/19790769/Diseno-Editorial-Reticulas>

## ***Concepto de diseño editorial***

El diseño editorial es aquella área del diseño gráfico que se encarga de disponer de manera atractiva y estructural los contenidos que se desean plasmar en publicaciones como periódicos, revistas o libros en general, ofrece soluciones gráficas para crear cada una de las partes de dichas publicaciones como son: portadas, entrevista, artículo, columna, agenda, sumario, textos, editorial e índice.

Debe tener en cuenta aspectos importantes como:

- La homogeneidad en el diseño y en su estructuración.
- Legibilidad tipográfica.
- Definir el objetivo que queremos comunicar
- Disponerlo de manera atractiva al target al que nos dirigimos.

## ***Retícula***

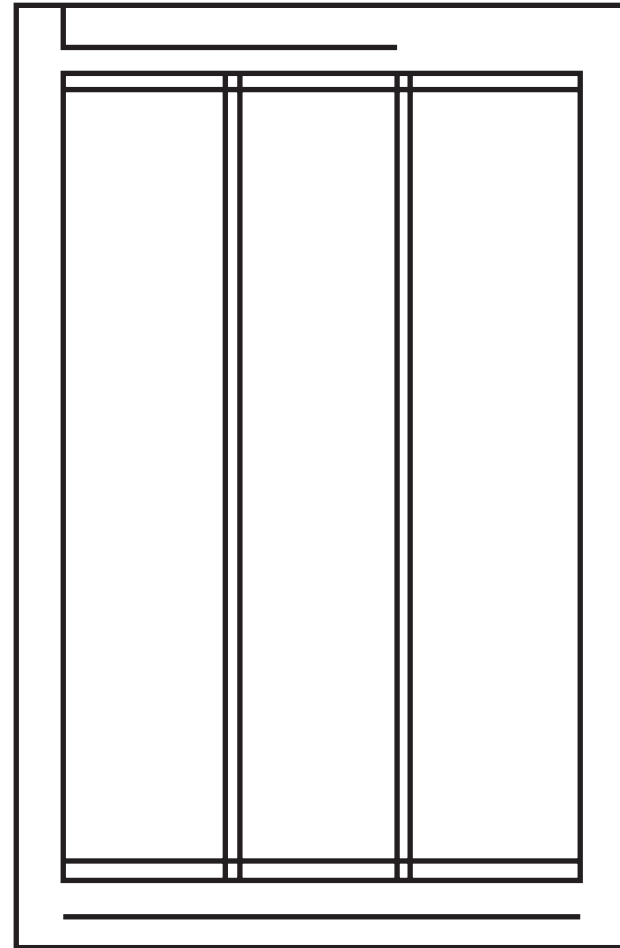
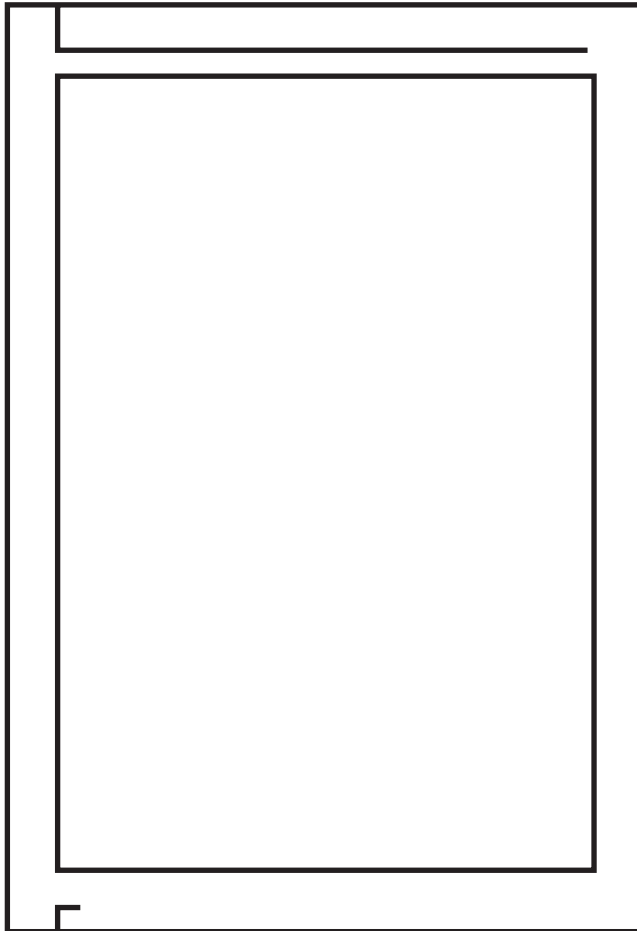
Es una estructura que nos permite colocar de manera creativa y ordenada los elementos que así deseemos o consideremos necesarios en la composición, es la base visual para la organización de una composición; es también conocida como caja tipográfica.

Las retículas ofrecen claridad y accesibilidad ya que nos presenta el contenido de manera más sencilla y establecen distinciones evidentes entre cada tipo de información.

Una retícula bien organizada tiene que tener un modo armónico con el formato y la orientación del papel. Por lo tanto, en la retícula es muy importante la división geométrica de un área, dividida en columnas, espacios, márgenes, etc. tiene que estar dividida con precisión.

## ***Manuscrito***

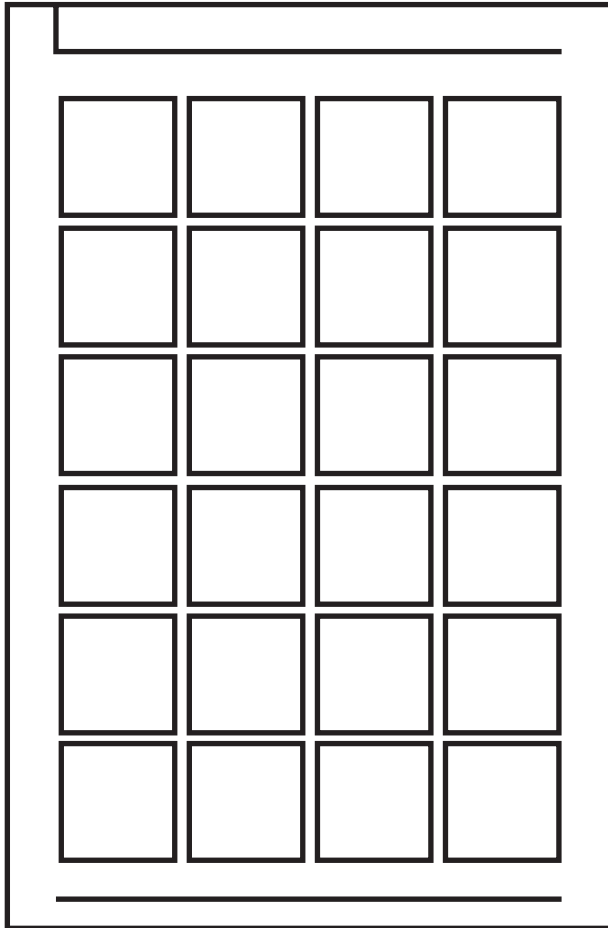
Son aquellas las cuales tienen estructura de base rectangular, y ocupa la mayor parte de la página. Esta acoge los textos largos y continuos, tiene una estructura principal la cual está compuesta por margen y texto, y también contiene estructuras secundarias, en las cuales se definen otros detalles como título, notas de pie de página, numeración, etc.



## ***Columnas***

Este tipo de retícula sirve cuando se presenta información entrecortada, así se disponen entre columnas verticales, la retícula de columnas es de carácter flexible y se utiliza para separar diversos tipos de información, como por ejemplo: columnas para texto y otras para imágenes.





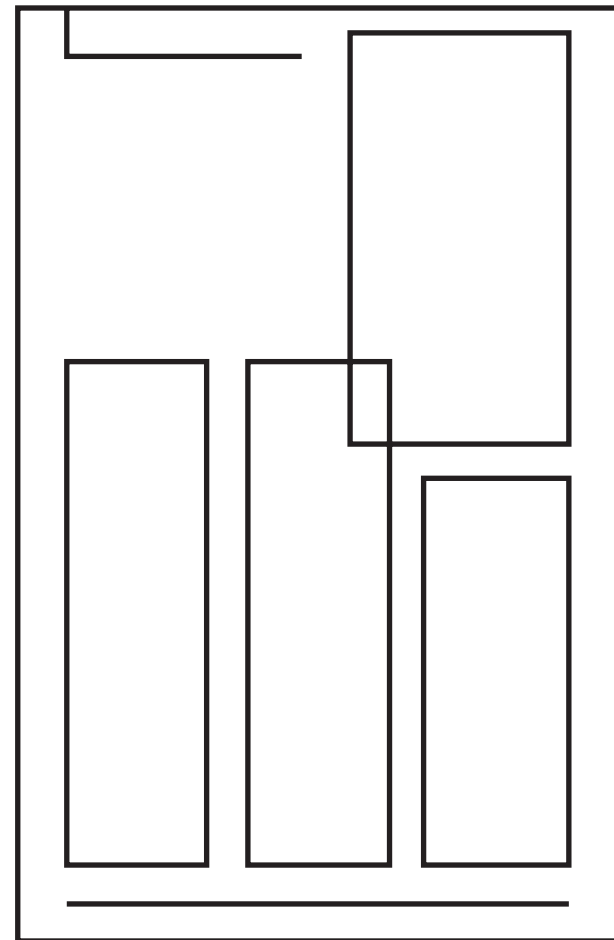
## **Modular**

Esta sirve para proyectos confusos, ya que los módulos pueden ser verticales u horizontales dependiendo de la organización de las imágenes.

Este tipo de retículas sirven para diagramar periódicos, sistemas de diseño de información tabulada como cuadros, formularios, programaciones, etc.

## **Jerarquía**

Este tipo de retícula rompe con todos los esquemas anteriores, ya que está altamente influenciada por intuición del creador del artículo, la retícula jerárquica está relacionada con la proporción de los elementos la cual dicta la forma en la que se realizara la alineación.



# PARTES DE UNA RETÍCULA

Fuente: <http://es.scribd.com/doc/113418771/34/La-construccion-de-la-mancha-tipografica>

## 1. Márgenes

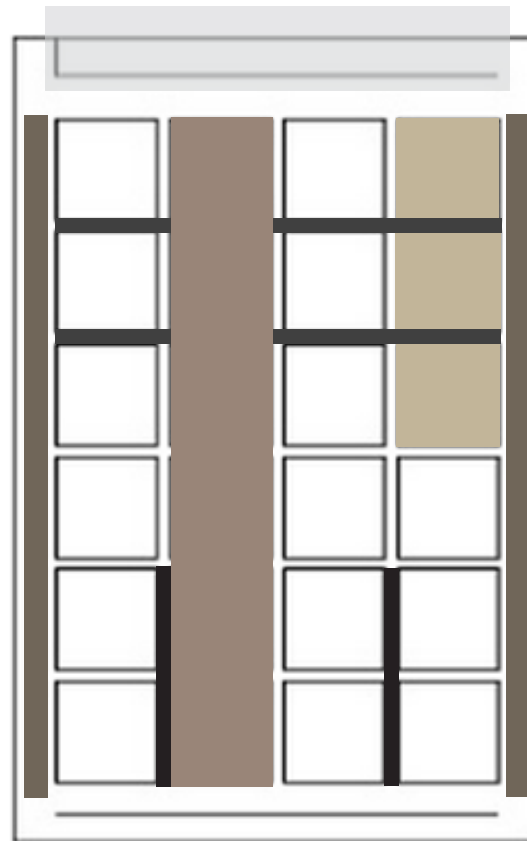
Los márgenes son zonas intermedias. Representan la cantidad de espacio entre el borde del formato, incluido el margen del lomo, y el contenido de la página. Los márgenes también pueden albergar información secundaria, como notas.

## 2. Líneas de Flujo

Alineaciones que descomponen el espacio en bandas horizontales. No son líneas reales, sino que sirven para organizar el espacio y los elementos con el fin de guiar al lector por la página.

## 3. Columnas

Alineaciones verticales que contienen tipos o imágenes. El ancho y el número de columnas de una página o una pantalla dependen del contenido.



## 4. Módulos

Divisiones individuales separadas por un espacio consistente. Crea una retícula repetitiva y ordenada. Combinando módulos se obtienen columnas y filas de diversos tamaños.

## 5. Marcadores

Ayudan al lector a moverse por el documento. Los marcadores, que indican ubicación del material, incluyen números de página, cabeceras repetidas, pies de páginas e iconos.

## 6. Medianil

Es el espacio entre una columna de texto y otra. Usualmente es de 0.5. en columnas normales. Todo depende del objetivo de comunicación.

# ¿QUÉ ES LA MANCHA TIPOGRÁFICA?

Fuente: <http://ikosweb.com/tipografia/tipoymancha.pdf>

La mancha tipográfica consiste en la buena implementación de los contrastes de grises en las diferentes columnas o textos en una página, buscando la atención en este de manera que regulen su peso visual, generen interés en el lector, y lo persuadan de seguir un determinado orden según importancia de textos y la intención de su contenido.



Hay ciertos elementos que deben tomarse en cuenta para realizar una mancha tipográfica, a continuación se mencionan algunos:

## 1. Debe ser gris:

Esto quiere decir que ninguno de sus elementos debe sobresalir demasiado o ser excesivamente contrastante, ni muy oscuro, ni muy claro.

Sus rasgos ascendentes y descendentes no deben sobresalir: no deben resaltar mucho o tener la medida de la altura de la letra "x" para que puedan ser integrados a la mancha y darle equilibrio.

## 2. Puntaje:

Debe tener un mínimo de puntaje apropiado para facilitar su lectura.

## 3. Los espacios interletra:

Tienen que integrar ópticamente bien a la palabra, ya que nosotros no leemos letras, sino palabras. El espacio entre pares de caracteres concretos debe ser ajustado para que su legibilidad y equilibrio visual sea óptimo.

## 4. Espacio interlinea:

Se mide desde la línea base a línea base con medidas tipográficas, usualmente se usa de 2 a 3 puntos de interlineado más que el tamaño de la letra, es decir, si la letra mide 8 puntos, el interlineado será de 10 a 11 puntos, en párrafos normales. Si la columna es muy ancha o muy delgada, el agregarle interlineado mejorará el aspecto de ésta.

### 5. Espacio inter palabra:

El espaciado de palabras está directamente relacionado con el espaciado de letras. Es necesario una compatibilidad entre ambos para que una palabra desemboque en la otra con una fácil legibilidad.

### 6. Ancho de columna:

Es el ancho que debe tener una línea de texto dentro de un párrafo para que pueda ser leída con comodidad. El mínimo de la palabra es de 5, el óptimo de 7 y el máximo de 10. Una línea de texto con más de 10 palabras por línea y menos de 5 es muy incómoda de leer.

### 7. Evita los huérfanos y viudas:

Los huérfanos son palabras que se quedan solas en una línea de texto, deben cuidarse estos detalles que causan desequilibrio y restan atractivo a las columnas o párrafos.

## Importancia y utilización de la mancha tipográfica

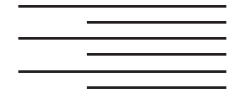
Una buena mancha tipográfica es importante ya que ayuda a que el artículo, no sea tedioso y que el ojo no se canse, así como también ayuda a la estética del mismo y a hacerlo más dinámico e interesante.

En cuanto a la utilización de la mancha, podemos decir que esta nos puede ayudar a determinar o calcular qué tipo de ilustración queda mejor con determinado texto, que tan negro o claro se vuelve tu texto y el tipo de letra que será utilizado, también nos ayuda a saber cómo se comporta la composición de las paginas que se han diseñado.

## Tipos de alineación en la mancha tipográfica

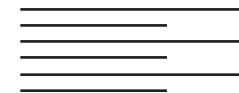
### 1. A la derecha:

Son los párrafos que están alineados a la derecha. Esta alineación es sólo para textos cortos, ya que con los largos se hace incómoda la lectura, ya que nosotros leemos de izquierda a derecha.



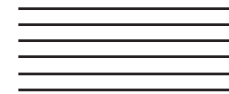
### 2. A la izquierda:

Esta alineación es óptima para la lectura. Muy usada en libros y revistas.



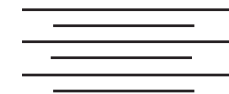
### 3. Justificada por los dos lados:

Esta alineación se usa para piezas donde no hay mucho espacio como en los periódicos.



### 4. Al centro:

Esta alineación se usa para párrafos pequeños y poco texto.



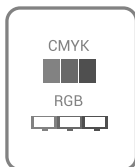
### 5. En forma de algo:

Esta alineación es más creativa y se puede hacer siempre y cuando venga con el concepto y no arriesgue la fluidez de la lectura.



# 5 DIFERENCIAS ENTRE EL DISEÑO EDITORIAL IMPRESO Y EL DISEÑO EDITORIAL DIGITAL

Fuente: <http://www.paredro.com/5-diferencias-entre-diseno-grafico-impreso-y-diseno-web/>



## 1. Diferencias en el uso de color

Una de las diferencias fundamentales en diseño de impresos y diseño web es el uso de color.

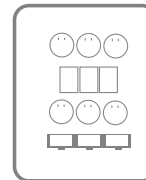
### Color en diseño de impresos

Es diferente diseñar con colores en pantalla y papel. En el caso de los impresos, se trabaja con el esquema CMYK. Antes de enviar el trabajo final a imprenta, es necesario

hacer hasta 3 pruebas de color, pues una vez en imprenta, no se podrán hacer correcciones y algún posible error en el uso del color, significará una pérdida de dinero. Para facilitar el trabajo se usan las paletas Pantone, para obtener colores más definidos y exactos.

### Color en diseño Web:

Si en el diseño impreso se debe considerar las pruebas de color, en la web debemos tener presente las diferencias de color en un monitor y otro. Hace años el estándar eran los monitores CRT, donde el brillo modificaba el color. Con la salida de monitores LCD y LED se obtienen colores más exactos, aunque aún existen diferencias entre marcas, por lo que se debe considerar los cambios de brillo y contraste. En la web, el esquema de color a usar es el RGB.



## 2. Diferencia de objetivos

Ambos tipos de diseño pueden tener el mismo tipo de público, pero al cambiar de plataforma, los objetivos son distintos, por tanto los métodos de diseño también.

En el diseño impreso, se está tratando de llegar a una audiencia que dispone de un tiempo corto para captar el mensaje. En el diseño web, el objetivo es mantener al público en un sitio específico el mayor tiempo posible, mientras que en los impresos la mayoría del público está de paso. En caso de los anuncios gráficos, estos deben explotar la interactividad con sonidos y animaciones. Las imágenes también deben ser de calidad, pero no pueden pesar tanto como las imágenes de medios impresos. La cantidad de páginas para trabajar en una web puede ser ilimitada.



### 3. Diferencia por la disposición de espacios

El diseño impreso y el diseño web requieren de un diseño claro y eficaz, pero se debe adecuar al uso de espacios. Mientras en las impresiones se tiene una variedad de tamaños, los sitios web usan como plataforma estándar los monitores, aunque ahora también las tablets y teléfonos móviles.

#### *Diseño de impresos*

- El espacio se mide generalmente en pulgadas o centímetros.
- Se puede diseñar a cualquier tamaño, desde una tarjeta de visita a una valla publicitaria en carretera.
- De acuerdo al espacio permitido, se debe procurar que el producto final sea visible de la misma manera para todo el mundo.
- En caso de diagramaciones, se debe considerar las áreas de sangrado y seguridad que garantizan un resultado de impresión limpio.
- Se debe usar imágenes de gran calidad y bastante peso de bytes.

#### *Diseño web:*

- El espacio se mide en píxeles.
- El diseño se debe adecuar a la mayoría de monitores, de todo tamaño y de toda resolución.
- El diseño debe mantener armonía y coherencia con la navegación y experiencia que busca el sitio web.
- Las imágenes deben ser claras y legibles, pero no pueden pesar tanto.



### 4. Diferencia en uso de tecnología

Mantenerse al día con lo último en tecnología es necesario, tanto en impresión y diseño web. Es importante trabajar con programas gráficos como Adobe

Photoshop, Illustrator, InDesign, sobre todo en sus últimas versiones.



### 5. Diferencias del área laboral

Los diseñadores de gráficos impresos, puede trabajar en:

- Diseñando anuncios de revistas.
- Diseño packaging de productos.
- Diseñando tarjetas de visita.
- Diseñando de logotipos e imagen corporativa.
- Diagramando una revista.
- Diseños múltiples en una empresa de publicidad

El diseñador de páginas web puede trabajar en:

- Diseñando páginas web estándar en HTML
- Creando banners animados en Flash o HTML5
- Diseñando boletines por correo electrónico
- Diseñando páginas para un sitio de redes sociales

# Roles del Diseñador

Si bien es necesario conocer la tecnología, el diseño gráfico (en ambas especialidades) se basa en conceptos, teorías de color, manejo adecuado de espacios buen gusto, el diseñador gráfico no debe confundir sus roles con el desarrollador web o con un editor

# 10 REGLAS PARA HACER DISEÑO EDITORIAL IMPRESO

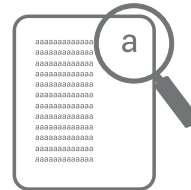
Fuente: <http://foroalfa.org/articulos/10-reglas-para-hacer-diseno-editorial>



## 1. Lee lo que diseñas

En publicaciones cortas como folletos o revistas, leer los textos nos permitirá saber dónde cortar columnas, hacer tablas o apostillas, entender el lugar donde deben ser colocadas para dar dinamismo y orden de lectura.

Lo mismo aplica en libros que no sean de texto corrido (como libros de arte, por ejemplo) y que en lo posible se empata o complementa el contenido con la parte gráfica. Además, leer el texto nos permitirá adentrarnos en el tema de lo que diseñamos y podremos tomar decisiones creativas que incluso puedan llegar a ajustar los textos en pro de una comunicación más efectiva.



## 2. Haz la letra pequeña

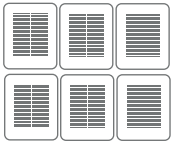
Una letra demasiado grande no solo ocupa mucho espacio sino que reduce el ancho de las columnas provocando que surjan balazos en la mancha tipográfica, muy difíciles de maniobrar, además de minimizar la libertad de aplicación de otros elementos en la misma página.

Lo más recomendable es, una vez seleccionada la tipografía a utilizar, imprimir una hoja con párrafos compuestos en diferentes tamaños (de 6 a 12 puntos, y luego de 14, 16, 18, 21, 24 y 36 para los títulos, subtítulos y balazos). Puedes hacer el mismo ejercicio con distintas interlíneas para entender cómo se comporta la mancha en cada combinación de fuente-tamaño-espaciado. El tamaño de 12 puntos se usa en libros de texto infantiles y de texto corrido; para libros con textos cortos puede usarse en una escala de 9 a 11 puntos y para folletería y revistas los tamaños son mucho más pequeños, a veces desde los 7 hasta los 10 puntos, siendo 9 el más común.



### 3. Comienza tu archivo como original mecánico

Pocas veces tenemos oportunidad de dar una última revisión suficientemente consciente, porque además hemos visto demasiado el proyecto y por lo mismo, los errores no saltan fácilmente a nuestra vista. El mejor consejo para esto es que desde el principio trates tu archivo final como si ya estuvieras armando un original mecánico. Dedícate a hacer los rebases correspondientes y a revisar las imágenes desde que comienzas a aplicar el diseño, de esta forma reduces considerablemente el margen de error producido por la presión el día de la entrega.



### 4. Mantén un solo estilo

Este es un descuido recurrente, especialmente cuando manejas textos independientes o que se encuentran separados por imágenes de forma reiterativa. Para lograr mantener un estilo único es necesario realizar un planteamiento claro del diseño antes de ejecutarlo. Seleccionar la tipografía cuidadosamente y el formato de los textos: tamaño, interlínea, alineación, si llevará cortes de palabra, kerning y tracking.

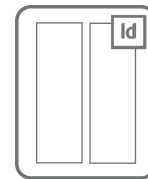
También es importante que plantees el espacio entre párrafos y lo combines con sangrías (excepto en el primer párrafo del texto, que nunca debe llevar). Si usas un espacio grande, entonces suprime las sangrías y si no dejas espacios entre párrafos, entonces sí colócalas, preferentemente de un cuadratín, es decir, del mismo tamaño de la tipografía que estás usando. El secreto es la constancia en todos estos aspectos a lo largo de tu publicación. Algo importante es minimizar el número de fuentes. Realmente puedes plantear el diseño de una revista trabajando con una sola fuente

con sus respectivas variantes y cambiarla en los títulos, subtítulos, balazos, tablas y textos alternos. Cuida igualmente el ancho de las columnas, el ancho de una columna te ayudará a dar uniformidad al diseño.



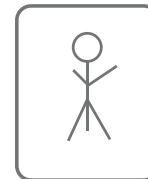
### 5. Cuida la ortografía

Un diseñador no puede darse el lujo de tener mala ortografía, de no conocer las reglas más elementales del español así como los estilos de redacción.



### 6. Usa el programa correcto

Es muy importante la decisión del programa a utilizar para ejecutar cualquier diseño. Utilizar el programa correcto es importante para trabajar más rápido, con mayor facilidad y reducir errores y complicaciones de producción. En diseño editorial no hay muchas opciones: InDesign o QuarkXPress para publicaciones que impliquen manejo de texto y muchas imágenes, Illustrator o CorelDraw para productos editoriales pequeños como folletos en formato tríptico, por ejemplo, carteles o papelería, además de desarrollo de ilustraciones a base de vectores y Photoshop para imágenes con base en píxeles, como carteles, folletos de una sola cara y que no impliquen demasiadas cajas de texto.



### 7. Boceta

Bocetar tiene la ventaja de la ocasión: detener el auto en cualquier lado para plasmar una idea en una libreta o bien, experimentar rápidamente ideas o conceptos, además de que nos ayuda a diseñar sin la predisposición de una herramienta concebida en cualquier programa.





### 8. Cuida las manchas tipográficas

Crear una mancha tipográfica efectiva se ha vuelto más difícil, ya que especialmente en las composiciones justificadas a ambos lados se tienden a abrir espacios que perforan la mancha tipográfica. Controlarlos implica un conocimiento y sensibilidad especial sobre la tipografía. Saber ajustar el espacio entre palabras, el interletraje y los guiones para partir palabras implica un trabajo crítico. Cada vez más se adopta la justificación a la izquierda para evitar estos defectos, especialmente por la movilidad que implican los textos en internet. Sin embargo, es necesario siempre dominarlo.



### 9. No uses copy/paste

Tanto Illustrator como InDesign tienen dos formas de importar imágenes: la primera es como un liga, es decir, colocar un previo de la imagen para que se pueda visualizar en el documento, pero que forzosamente está ligada al archivo de la imagen original y la otra, que cada vez usan más los estudiantes y contemporáneos, que es seleccionar la imagen en Photoshop y transportarla al documento con copiar/pegar, o copy/paste, como se le conoce comúnmente.

Usar este método delata la falta de cuidado en detalles como manejo del color, puntos por pulgadas (dpi) y formato de color.



### 10. Jerarquiza

El diseño editorial podemos llevarlo a dos niveles distintos: el primero es para llamar la atención del lector e interesarlo en el tema, y el segundo para dar confort y dinamismo a la lectura. No siempre van juntos.

En un artículo de una revista, por ejemplo, existen casi siempre tres niveles de lectura:

- El primero es la portada del artículo, que por lo general se compone por el título y una imagen.
- En segundo lugar está el balazo de introducción al texto, así como los demás regados por todo el artículo y finalmente, el texto general. La finalidad de esto es que primero cachemos al lector cuando hojea la revista. Si la imagen y el título le son atractivos automáticamente pasará al segundo nivel que es leer los balazos del artículo. Hasta este punto el diseño editorial se comporta como publicidad, en el sentido que podemos jugar con los textos, colores, alineaciones, imágenes y más.

Finalmente, si al lector le sigue interesando el tema, pasará al tercer y último nivel, que es permitir que la lectura del contenido se pueda desarrollar con comodidad. Aquí el diseño editorial se torna más formal en todas sus reglas y normas, ya que no es necesario seguir llamando la atención del lector.

# Una regla extra

*Aplica correctamente la tipografía*

Un buen diseñador sabe usar la tipografía. A casi todos los diseñadores les gusta pero realmente no todos tienen esa sensibilidad para seleccionar y aplicar la fuente correcta. Habrá que imprimirla, de ver cómo funciona con el sustrato final, probar con interlíneas, con interletrajes y con los diferentes pesos y estilos que ofrece.

# 10 REGLAS PARA HACER DISEÑO EDITORIAL DIGITAL

Fuente: <http://nconideas.com/blog/?p=59>

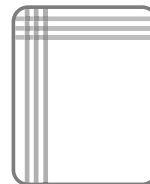
El objetivo principal de cualquier diseño web es la comunicación. La comunicación a través de imágenes, palabras y del diseño en general, siendo clave para ayudarnos a ofrecer la información de una manera exitosa.

Para crear páginas web que se vean bien y entreguen el mensaje correcto, un diseñador gráfico / web debe seguir algunas reglas básicas que se resumen a continuación:



## 1. Usar imágenes de alta calidad.

Elige cuidadosamente las mejores imágenes que va con el mensaje.



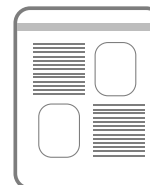
## 2. Sé valiente a la hora de diseñar.

Los sitios web que se destacan entre la multitud son memorables para los clientes y lectores.



## 3. Diseño con un propósito.

Cada elemento de una página web debe ser diseñado con un propósito. Siempre tiene que haber una razón para la creación de cualquier elemento de la página web.



## 4. Lo simple es mejor.

Los diseños simples tienen un mayor impacto en lugar de los complicados. Una disposición de uno o dos columnas es mucho mejor que un diseño de múltiples columnas.



### 5. Elija las fuentes sabiamente.

La tipografía es una parte muy importante de un diseño.



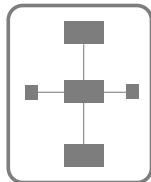
### 6. Elija gráficos sobre el texto.

Las imágenes entregan el mensaje de manera más directa y son más fáciles de entender que un bloque de texto. Recuerde siempre que los lectores tienen prisa y quieren encontrar la información lo más rápidamente posible.



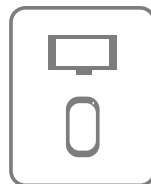
### 7. Mejorar las partes importantes de una página.

El lector debe saber de lo que trata su sitio web en los primeros 10 segundos de la primera visita, por lo que es muy importante destacar las características importantes.



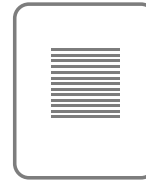
### 8. Organización.

Un sitio web organizado y optimizado es muy importante, no sólo porque el lector puede encontrar la información que necesita rápidamente, sino también porque de esta manera su sitio web atraerá más tráfico. Organizar el contenido, añadir etiquetas y categorías con el fin de hacerlo más fácil de usar es un punto importante a considerar.



### 9. Compatibilidad.

La conectividad a través de todos los dispositivos actuales debe ser asegurada, por lo que es necesario que la página web esté codificada para que pueda ser vista en todos los dispositivos móviles.



### 10. Resumir.

Los lectores son más propensos a leer frases cortas, párrafos y artículos escritos de una manera corta y directa.

## Diseño web exitoso: todo esta en los detalles

Los pequeños detalles de tu sitio web, desde la alineación y las negritas, hasta el contraste y el color, pueden hacer o deshacer tu diseño web. El cuidado de los pequeños detalles antes de la publicación de tu sitio web, te garantizará una apariencia limpia ya que un diseño desorganizado, con poca atención a los detalles, da la impresión de falta de profesionalismo, resultando incluso hasta ofensivo; así que antes de iniciar tu próximo proyecto de diseño web, piensa en todos los pequeños detalles.



SOFTWARES  
NECESARIOS  
PS, DW, HTML5



# Adobe PHOTOSHOP

## Introducción/ Novedades

Este programa es esencialmente una aplicación, en la cual se trabaja en forma de taller de pintura y fotografía, ya que es posible trabajar sobre una página o lienzo en blanco, este está destinado a la edición y retoque fotográfico, y en este también se puede trabajar pinturas a base de imágenes de mapa de bits.

Photoshop se ha convertido en el estándar dentro del rubro de retoque fotográfico, pero este también es utilizado en multitud de disciplinas del campo de diseño y fotografía, entre estas se pueden mencionar: diseño web, composición de imágenes en mapa de bits, estilismo digital, foto composición, edición y grafismos de vídeo y básicamente en cualquier actividad la cual involucre el retoque o modificación de imágenes digitales.

### Formatos de Archivo

Photoshop fue creado en el año 1990. Los formatos soportados por Photoshop son:

Formato	Descripción
PSD, PDD	Formato estándar de Photoshop con soporte de capas

PostScript	No es exactamente un formato, sino un lenguaje de descripción de páginas. Se suele encontrar documentos en PostScript. Utiliza primitivas de dibujo para poder editarlo.
EPS	Es una versión de PostScript, se utiliza para situar imágenes en un documento. Es compatible con programas vectoriales y de autoedición.
DCS	Fue creado por Quark (empresa de software para autoedición) y permite almacenar tipografía, tramas, etc. Se utiliza para filmación en autoedición.
BMP	Formato estándar de Windows.
GIF:	Muy utilizado para las web. Permite almacenar un canal alfa para dotarlo de transparencia, y salvarlo como entrelazado para que al cargarlo en la web lo haga en varios pasos. Admite hasta 256 colores.
JPEG	También muy utilizado en la WWW, factor de compresión muy alto y buena calidad de imagen.
TIFF	Una solución creada para pasar de PC a MAC y viceversa.
PICT	Desde plataformas MAC se exporta a programas de autoedición como QuarkXPress.
PNG	La misma utilización que los GIF, pero con mayor calidad. Soporta transparencia y colores a 24 bits. Solo las versiones recientes de navegadores pueden soportarlos.
PDF	Formato original de Acrobat. Permite almacenar imágenes vectoriales y mapa de bits.
ICO	Es utilizado para representar archivos, carpetas, programas, unidades de almacenamiento, etc.
RAW	Formato estándar para cualquier plataforma o programa gráfico.
TGA	Compatible con equipos con tarjeta gráfica de Truevision.

Fuente: [http://miraloaca.com/maquetacion\\_web\\_photoshop/](http://miraloaca.com/maquetacion_web_photoshop/)

# Adobe DREAMWEAVER

## Introducción/ Novedades

Dreamweaver CS6 es un software sencillo que nos ayuda a la creación de páginas web profesionales. Las opciones de edición visual de Dreamweaver CS6 nos permiten introducir con rapidez, además de un buen diseño, funcionalidad a las páginas, sin tener que programar manualmente el código HTML. Podemos crear tablas, editar marcos, trabajar con capas, insertar comportamientos JavaScript, que es el que nos permite insertar códigos JavaScript dentro del documento, para determinar cierto comportamiento de la ventana al hacer clic a un objeto etc, de una forma muy sencilla y visual.

Este también incluye un software de cliente FTP (File Transfer Protocol) que en informática, es un protocolo de red para que sirve para la transferencia de archivos entre sistemas conectados a una red TCP (Transmission Control Protocol), basado en la arquitectura cliente-servidor, permitiendo entre otras cosas trabajar con mapas visuales de los sitios web, actualizando el sitio web en el servidor sin salir del programa.

Una de las más grandes cualidades de este software que podemos señalar, es su práctica interfaz. Gracias a ella, podrás crear y modificar entornos en la red sin necesidad de ingresar código alguno. Así, podrás trabajar con la comodidad del recurso "arrastrar y soltar" y disponer de herramientas

profesionales al mismo tiempo.

Otra de las ventajas que ofrece, Adobe Dreamweaver CS6 es que cuenta con los beneficios de Adobe Browser Lab. Este servicio online les permite a los usuarios apreciar la apariencia que tiene su página, vista desde diferentes navegadores. De este modo, obtendrás datos determinantes a partir de los cuales podrás realizar modificaciones, de acuerdo al aspecto deseado.

### Novedades de Dreamweaver CS6

- **Plantillas diseño fluido:** Este tipo de diseño hace que la página se adapte automáticamente a las dimensiones del dispositivo desde donde se observa el sitio. Este tipo de diseño utiliza HTML 5 por lo que los navegadores antiguos no son capaces de representarlo correctamente. Sin embargo, existen librerías de Javascript que solucionan este inconveniente.
- **Transiciones:** Las transiciones permiten pasar propiedades CSS de un estado inicial a otro estado final de forma continua. Con transiciones se pueden lograr vistosos efectos de animaciones.
- **Fuentes Web:** Existen sitios web con muchas fuentes nuevas que pueden dar un aire distinto a nuestros diseños de páginas web. En esta versión, Dreamweaver permite incorporar los archivos de nuevas fuentes de forma sencilla.
- **Integración con PhoneGap mejorada:** PhoneGap es un servicio para generar aplicaciones para teléfonos móviles en las plataformas más utilizadas (Android, Apple) ahora se ha mejorado la compatibilidad con PhoneGap desde Dreamweaver.



- **Funciones exclusivas para Creative Cloud.** Creative Cloud es la nueva forma de adquirir productos Adobe, como Dreamweaver, mediante suscripción mensual o anual, de esta forma se tiene acceso más rápido a las actualizaciones y se puede disponer de los archivos de trabajo en cualquier ubicación con acceso a internet.

#### *Diseño de las páginas Web:*

Adopte el diseño más apropiado, o combine las opciones y herramientas de diseño de Dreamweaver para definir el aspecto de su sitio. En la creación de su diseño puede utilizar elementos PA (elemento con posición absoluta), estilos de posición CSS o diseños CSS predefinidos de Dreamweaver.

Las herramientas de tabla le permiten diseñar páginas rápidamente y, posteriormente, reorganizar la estructura de las mismas. Para mostrar varios documentos de forma simultánea en un navegador, pueden utilizarse marcos para diseñar los documentos. Por último, puede crear páginas nuevas basadas en una plantilla de Dreamweaver y actualizar su diseño de forma automática cuando cambie la plantilla.

#### **Creación de páginas dinámicas**

En Dreamweaver se pueden definir diversas fuentes de contenido dinámico, incluidos juegos de registros extraídos de bases de datos, parámetros de formularios y componentes JavaBeans (utilizados para encapsular varios objetos en un único objeto). Para añadir el contenido dinámico a una página, basta con arrastrarlo a ella. Puede establecer que los registros de la página aparezcan de uno en uno o en grupos, mostrar varias páginas de registros, añadir vínculos especiales para pasar de una página de registros a la siguiente

(o a la anterior) y crear contadores para que los usuarios puedan llevar un control de los registros. Puede incorporar lógica de aplicaciones o empresarial mediante tecnologías como Adobe® ColdFusion® y servicios Web.

#### **Descripción general de los elementos del espacio de trabajo:**

- El espacio de trabajo incluye los siguientes elementos:

- **Ventana de bienvenida:**

Le permite abrir un documento reciente o crear un documento nuevo. Desde la pantalla de bienvenida, también puede profundizar sus conocimientos sobre Dreamweaver mediante una visita guiada o un tutorial del producto.

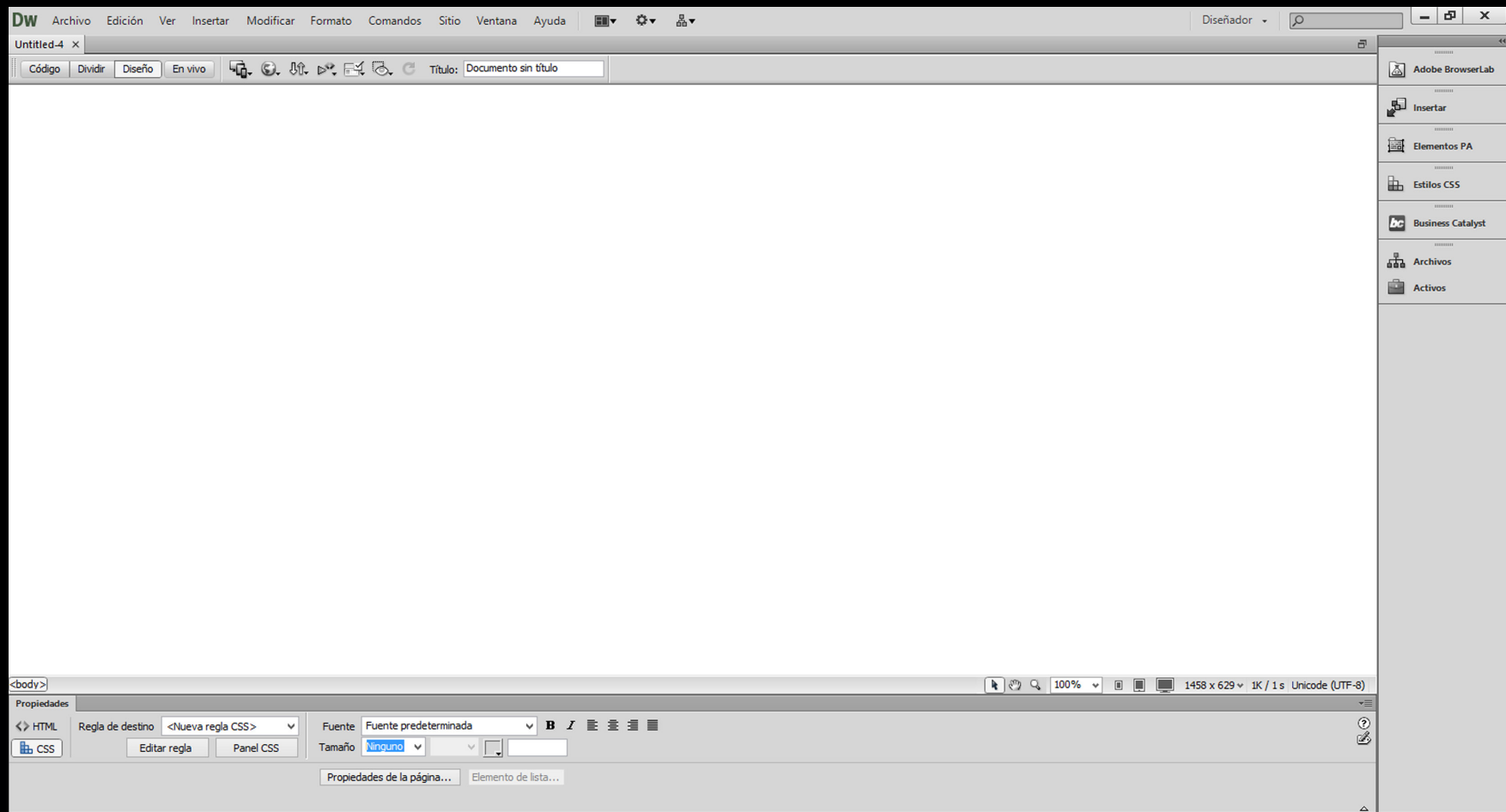
- **Barra de la aplicación:**

A lo largo de su parte superior, la ventana de la aplicación contiene un conmutador de espacios de trabajo, menús (sólo Windows) y otros controles de aplicación.

- **Barra de herramientas Documento:**

Contiene botones que proporcionan opciones para diferentes vistas de la ventana de documento (como la vista Diseño y la vista Código), diversas opciones de visualización y algunas operaciones comunes como la obtención de una vista previa en un navegador.

Fuente: [http://usuarios.multimania.es/learnweb/acerca\\_de\\_DW.htm](http://usuarios.multimania.es/learnweb/acerca_de_DW.htm)



Plataforma de trabajo Dreamweaver CS6

# HTML5

## Introducción/ Novedades

HTML5 (Hyper Text Markup Language) es utilizado para estructurar y presentar contenido para web. Este lenguaje es uno de los aspectos fundamentales para el funcionamiento correcto de los sitios, pero no es el primero. HTML5 es la quinta versión desarrollada desde 1990, con este se tiene la posibilidad de desarrollar usando menos recursos. Los navegadores actuales como Firefox, Google Chrome, Explorer, Safari entre otros utilizando HTML5 pueden saber cómo mostrar una determinada página web, saber dónde se ubican los elementos, dónde poner las imágenes, dónde ubicar los textos, la diferencia entre HTML5 y las versiones anteriores, es el nivel de sofisticación del código que se puede construir.

### **Novedades**

Una de las novedades más importantes que HTML5 presenta, está relacionada con la introducción de multimedia en los sitios web, los cuales contarán con etiquetas HTML especiales para poder ser incluidos. Por otro lado, dentro del lenguaje son incluidos también algunos aspectos de diseño, así como algunos detalles de navegación.

Con el uso de este lenguaje, se reduce la dependencia de los plug-ins que tienen que ser instalados para poder ver ciertas páginas web, esto ha permitido un avance importante para dispositivos que no soportaban flash ni los plug-ins necesarios.

Con HTML5 se amplía las posibilidades de desarrollar aplicaciones que puedan ser utilizadas en diferentes dispositivos, permite que los usuarios puedan acceder a sitios web sin necesidad de conectarse a internet. Se suma a esto la funcionalidad de drag and drop, y también la edición online de documentos, la cual ha sido altamente popularizada por Google Docs.

### **Nuevas Etiquetas**

El lenguaje HTML funciona a través de marcas de sentido llamadas etiquetas. Las etiquetas son la herramienta fundamental para que los navegadores puedan interpretar el código y permitarnos ver imágenes, texto, párrafo, y estructuras. Los navegadores vendrían a ser como "traductores" de las etiquetas, y con HTML5, se agregan nuevas etiquetas para utilizar que nos ahorran el uso de otros productos que se usaban para complementar y hacer cosas que con el simple HTML no se podían hacer.

HTML5 fue creado para hacer que el proceso de escribir el código sea más simple y más lógico, por decirlo de una forma.

La idea detrás de HTML5 es que podamos visualizar contenido multimedia variado que se encuentra en internet aún cuando nos encontramos en dispositivos de gama baja que no podrían soportarlo cuando tienen que instalar infinidad de plug-ins.

Fuente: <http://blog.eltallerweb.com/html5-el-futuro-de-la-web/>



# DEL PAPEL A LA WEB

## PASO A PASO



# Etiquetas

Fuente: <http://bitelia.com/2012/08/curso-html>

Para iniciar con el proyecto de un sitio web debemos conocer lo mas importante de los elementos HTML que serán utilizados dentro de él.

Como su nombre indica, HTML es un lenguaje de marcas, no un lenguaje de programación, es decir, no existe el concepto de variables, condicionales o bucles. Su objetivo no es otro que la creación de documentos, utilizando etiquetas para especificar la estructura y la semántica del contenido (pero NO el aspecto; para esto utilizaremos CSS).

Las etiquetas son palabras o caracteres rodeados por corchetes angulares (el signo menor que, '<', y mayor que, '>'). Un ejemplo de etiqueta sería `<em>` que se utiliza para marcar un texto como enfatizado. Por defecto los navegadores mostrarían este texto enfatizado en cursiva, a menos que indiquemos otra cosa utilizando CSS. El texto que queremos marcar irá entre la etiqueta de inicio `<em>` y la etiqueta de cierre `</em>`.

Hola `<em>` mundo `</em>`  Hola *mundo*

## Entre etiquetas que utilizaremos están

### Marcas básicas:

`<html>...</html>` Al principio y al final de todo documento.  
`<head>... </head>` Cabecera del documento.

### Dentro del head se ponen las etiquetas:

`<title>... </title>` Indica el título de la página para el navegador.

### Tras cerrar el head se pone la etiqueta:

`<body>... </body>` Dentro de esta etiqueta se insertan los contenidos del documento.

El cierre de la etiqueta `</body>` se coloca justo antes del cierre `</html>`

`<DIV> ...</DIV>` Indica la apertura de una caja contenedora / Indica el cierre de una caja contenedora.

### Formato de textos:

`<b> </b>` Texto en negrita.  
`<strong>... </strong>` También sirve para poner texto en negrita.  
`<i> </i>` Cursiva (también sirve la etiqueta `<em>...</em>`).  
`<u> </u>` Subrayado.

**<font size="X">.</font>** Marca el tamaño de los caracteres, donde X es un valor del 1 a 7, o un valor relativo (+ 1-7).

**<font color="#XYZ">...</font>** Define el color del texto, donde XXYYZZ es un valor formado por letras y números que indica el color.

**<font face="arial"> ..... </font>** Determina el tipo de la fuente.

La etiqueta <font> puede incluir los tres parámetros (tamaño, fuente y color):

**<font size=X color=#XXYYZZ face=fuente escogida> ..... </font>**

**<pre>** Preformateado. Respeta espacios, saltos de línea y los retornos utilizados.

**<blink>** Hace parpadear el texto (no para Explorer).

#### Formato de Párrafos:

**<p>...</p>** Salto de párrafo.

**<br>** Salto de línea.

**<blockquote> </blockquote>** Sangrado.

**<center>** Centrar el texto.

**<p align=center>** Párrafo centrado.

**<p align=left>** Párrafo alineado a la izquierda.

**<p align=right>** Párrafo alineado a la derecha.

**<p align=right>** Párrafo alineado a la derecha.

#### Líneas horizontales separadoras:

**<hr>** Línea horizontal.

**<hr width="x%">** Anchura de la línea en porcentaje.

**<hr width=x>** Anchura de la línea en píxeles.

**<hr size=x>** Altura de la línea en píxeles.

**<hr align=center>** Línea alineada en el centro.

**<hr align=left>** Línea alineada a la izquierda.

**<hr align=right>** Línea alineada a la derecha.

**<hr noshade>** Línea sin efecto de sombra.

#### Imágenes:

**** Indica la ruta de la imagen.

**<img ... border="X">** Establece un borde de X pixels en torno a la imagen.

**<img ... height="XX" width="YY">** Se muestra un texto al pasar el cursor sobre la imagen.

**<img ... align="bottom">** Alineación inferior del texto respecto de la imagen.

**<img ... align="middle">** Alineación del texto en el medio de la imagen.

**<img ... align="top">** Alineación superior del texto respecto de la imagen.

**<img ... align="left">** Alineación izquierda de la imagen en el párrafo.

**<img ... hspace=X>** Espacio horizontal entre la imagen y el texto.

**<img ... vspace=y>** Espacio vertical entre la imagen y el texto.



## Creación de enlaces:

`<a href="http://www.servidor.com/directorio/pagina.htm">`

`</a>` Enunciado del enlace.

`<a href="mailto:dirección de mail">`

Vínculo a una dirección de correo-e.

`<a name="marcador">`

Define un marcador (ancla) en un punto concreto de una página, para poder enlazarlo posteriormente.

`<a href="#marcador">`

Dirige un enlace interno al punto dónde está el marcador.

`<a href="dirección página#marcador">`

Dirige el enlace a un punto concreto de otra página.

## Dentro del a href:

`target="_blank"`

Abre la página en un nuevo navegador.

`target="_top"`

Abre la página en toda la pantalla para evitar los frames.

`title="texto descriptivo del enlace"`

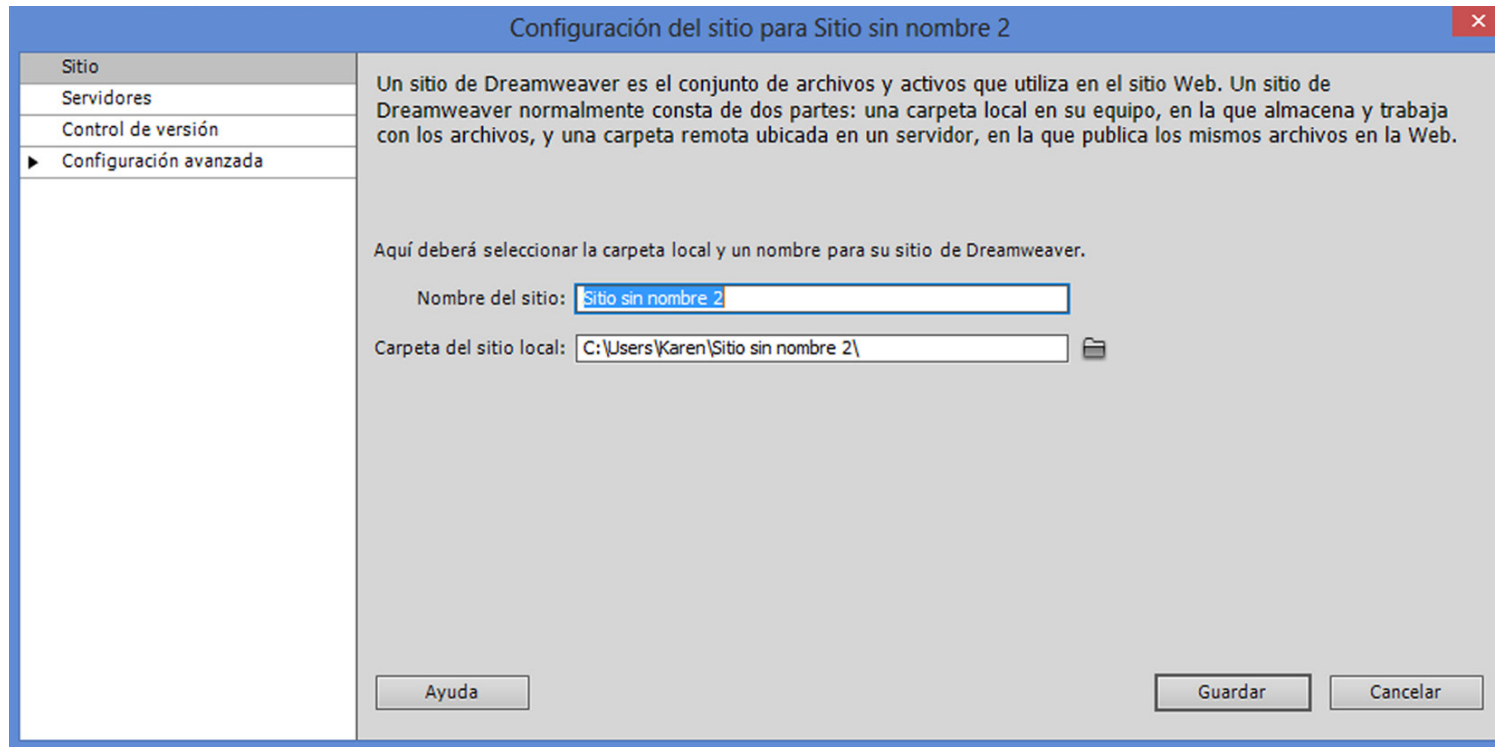
Permite incluir una descripción del destino del enlace.

Antes de comenzar debemos hacer énfasis en ciertos puntos

1. A la hora de trabajar en Dreamweaver, tenemos que tener mucho cuidado de trabajar siempre en la pestaña Diseño y no en la hoja de estilo.
2. A la hora de guardar los archivos, los nombres de estos no deben contener mayúsculas, ñ, ni espacios, si se necesita poner espacios es conveniente usar guion bajo en su lugar.

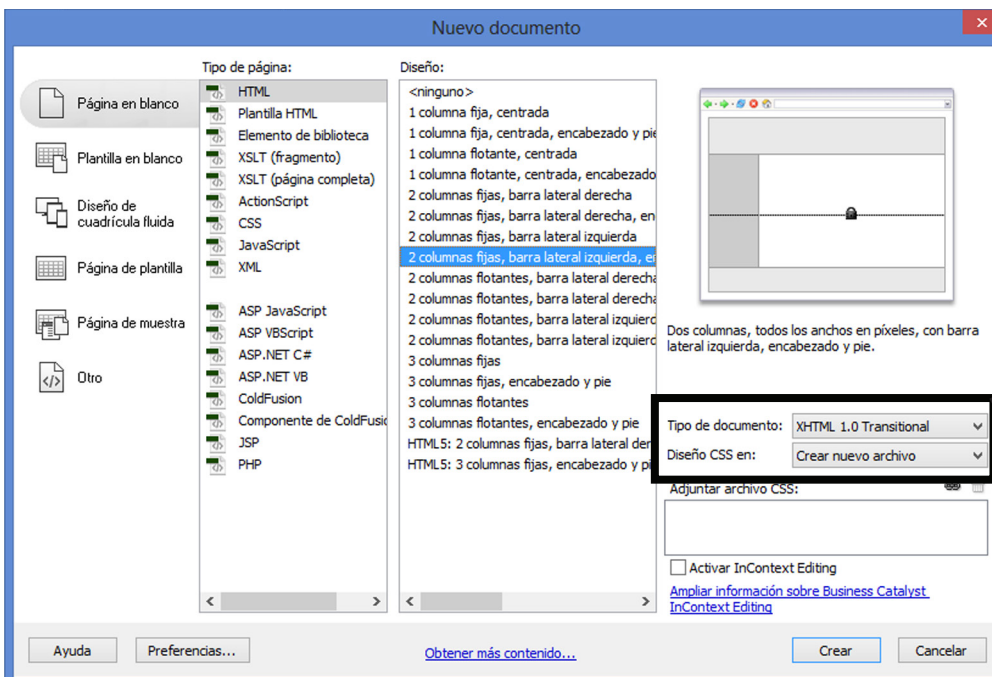
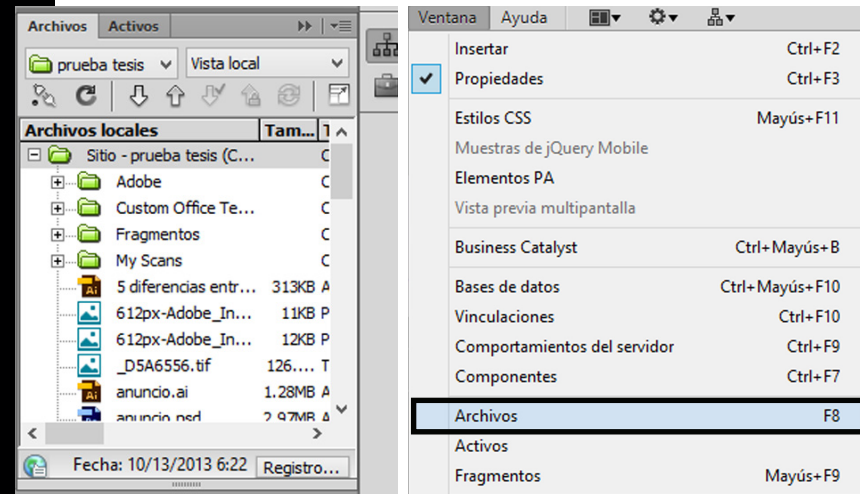
# Paso 1.

Habiendo observado las etiquetas básicas que utilizaremos, iniciaremos el proyecto abriendo Dreamweaver CS6, empezaremos creando un sitio local para nuestras páginas nos dirigiremos al menú Sitio en la barra superior > nuevo sitio; le damos un nombre y elegimos una carpeta del equipo para guardar nuestros archivos, y será esta carpeta donde se guardara nuestro sitio.



## Paso 2.

Ya habiendo abierto el documento, podremos observar en la barra derecha en la opción "archivos" los elementos de la carpeta que acabamos de crear, para una mayor accesibilidad a lo que vamos a incluir en la pagina, si esta opción no aparece en la barra derecha, podemos activarla en: ventana> archivos, o presionamos su atajo f8



La maquetación generara muchos estilos; así que vamos a elegir la opción crear un nuevo archivo, para que este sea colocado en una hoja independiente

Tipo de documento: XHTML 1.0 Transitional

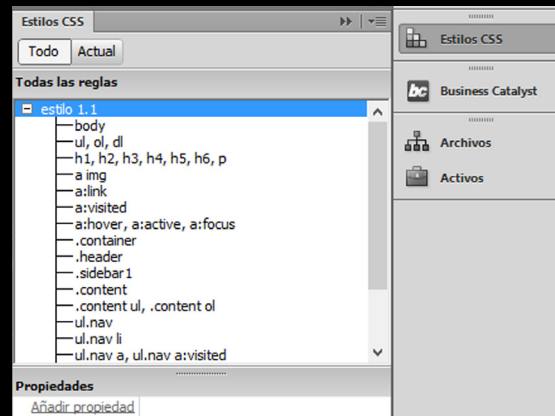
Diseño CSS en: Crear nuevo archivo

## Paso 3.

Una vez creada nuestra carpeta, nos dirigimos a archivo > nuevo > HTML y elegiremos una de las plantillas que por default tiene el programa, elegiremos la opción de "2 columnas fijas, barra lateral izquierda, encabezado y pie de página"

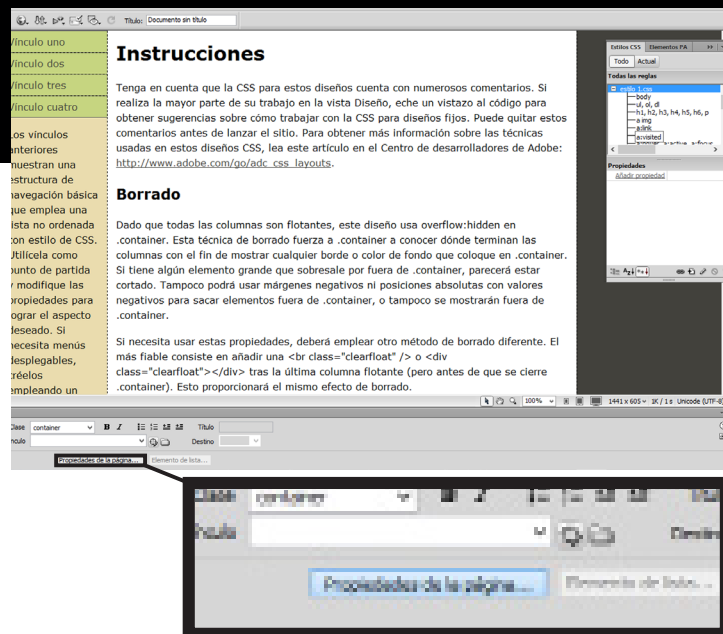
Luego guardamos la hoja de estilo y podremos acceder a ella en cualquier momento, en el panel "estilos CSS" ahí estará contenido todos los estilos.

Los estilos CSS (Cascading Style Sheets u hojas de estilo en cascada), es un lenguaje que se utiliza para definir el aspecto que tendrán los documentos HTML o XHTML en pantalla.

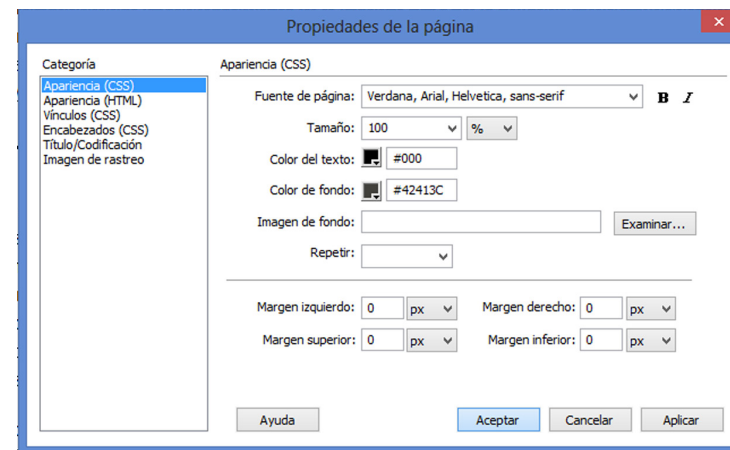


## Paso 4.

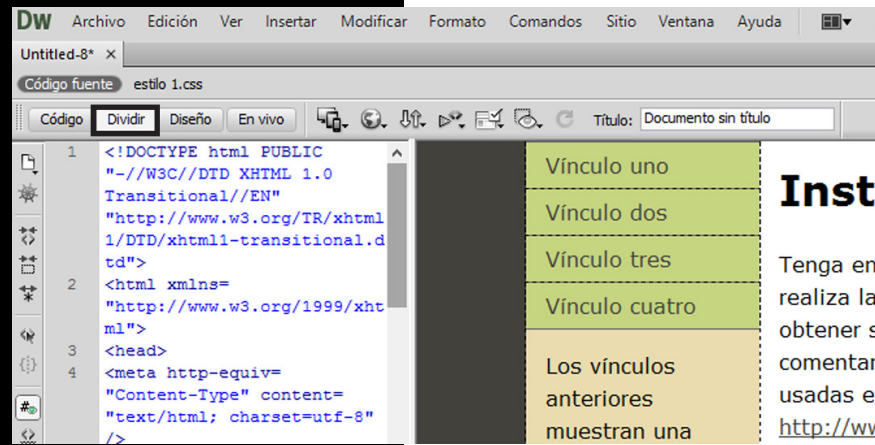
En nuestra pantalla tendremos lo siguiente, en la cual podremos modificar las propiedades de la página.



Se pueden elegir 3 las cuales funcionaran de manera descendente  
En este cuadro de propiedades podremos modificar color de texto, fondo, márgenes o si se desea colocar una imagen de fondo; Vículos CSS donde podremos modificar el color de los enlaces etc, luego de realizar los cambios, presionamos aceptar.



Para una mejor visión de todo lo q se está desarrollando dentro del documento, seleccionaremos la vista "dividir" y podremos observar la estructura interna de este, si hay algún error, el código será resaltado en la vista diseño.



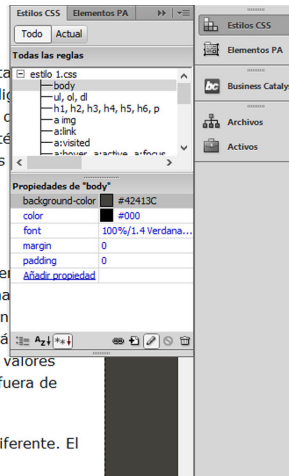
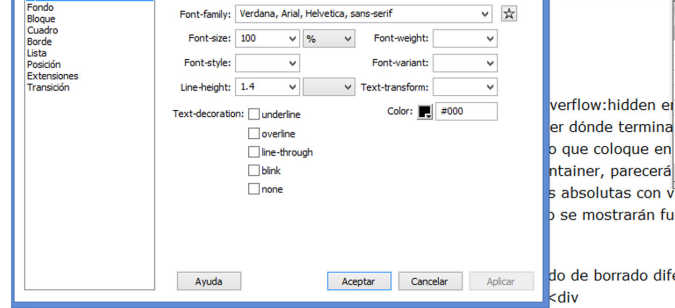
## Instr

Tenga en c  
realiza la r  
obtener su  
comentaric  
usadas en  
<http://www>

## Instrucciones

Tenga en cuenta que la CSS para estos diseños cuenta con numerosos comentarios que realiza la mayor parte de su trabajo en la vista Diseño, eche un vistazo al código

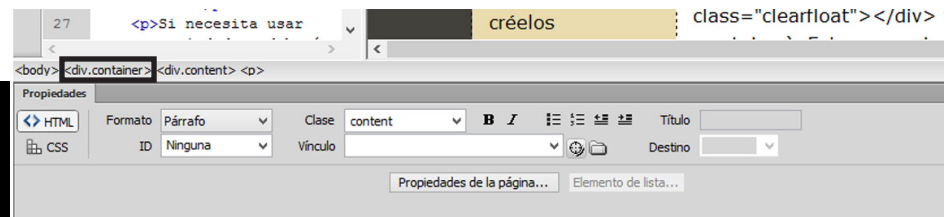
los fijos. Puede d  
ación sobre las t  
desarrolladores



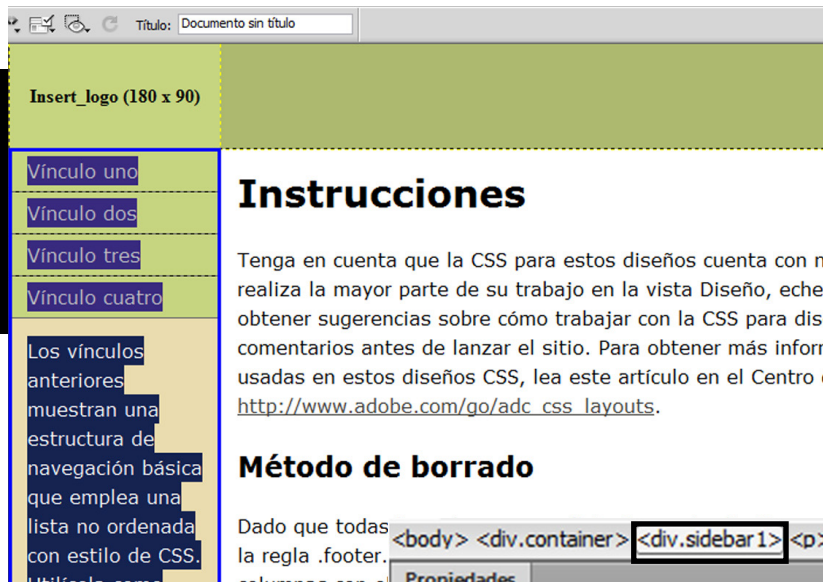
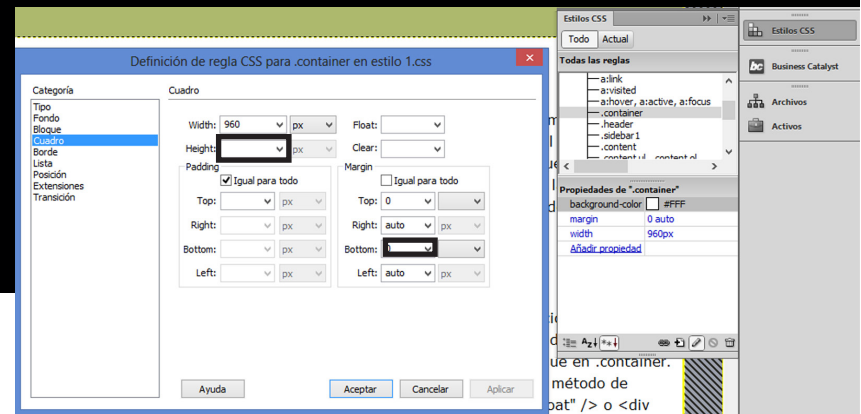
## Paso 5.

Para modificar los estilos CSS actuales nos dirigimos al panel "Estilos CSS" cambiaremos los aspectos de "body" que es donde normalmente se definen los aspectos generales del texto, haciendo doble clic la editamos, color, alineación, tamaño de fuente etc, una vez lo tengamos hacemos clic en aceptar

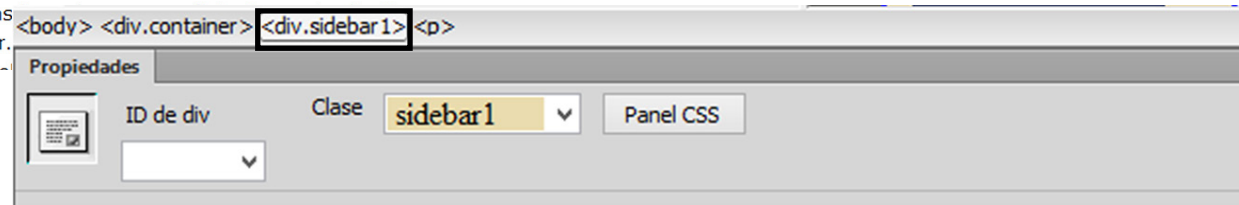
Para cambiar el ancho de pagina hacemos clic en el centro



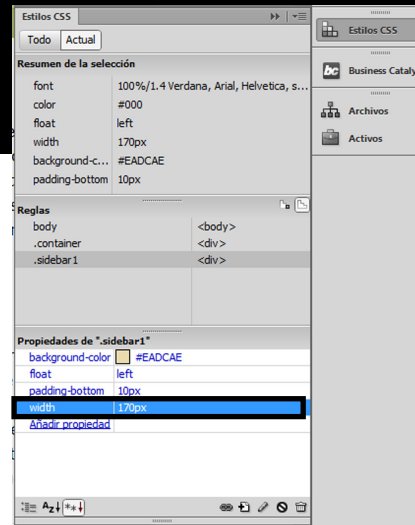
Y podemos observar que todos los elementos están dentro del div con la clase container, por lo que será ahí donde estableceremos el ancho fijo, accedemos a él siempre en el panel de estilos css, haciendo doble clic sobre la clase container, cambiamos el ancho en la categoría cuadro, y luego podemos agregarle un margen para separarlo del borde.



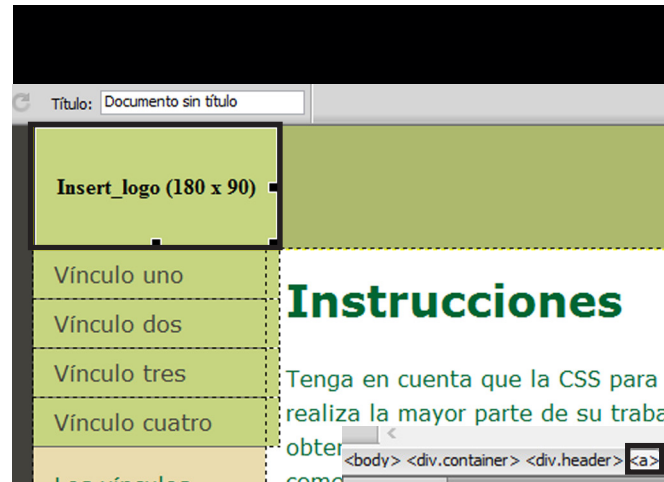
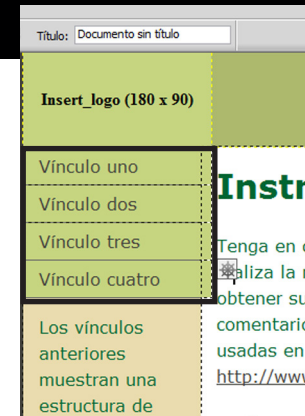
Paso 6.  
Luego para cambiar el ancho fijo de la barra lateral, nos dirigiremos a div. sidebar1



Y lo modificamos un poco acá, al tener el valor de-seado, dar clic en aplicar para poder ver los cambios antes de aceptar:



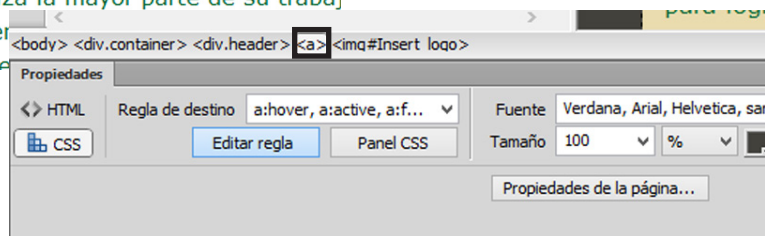
Lucirá de esta manera:  
Los elementos del menú sobresaldrán un poco, luego los modificaremos



## Instrucciones

Tenga en cuenta que la CSS para el menú realiza la mayor parte de su trabajo. Obtenga un comentario de los vínculos anteriores muestran una estructura de

Ahora modificaremos la cabecera o header, en la plantilla, por defecto Dw coloca un espacio para el logo, en nuestro caso no llevara un logo, asi que lo eliminaremos de la siguiente manera Seleccionamos la parte donde debería ir el logotipo.



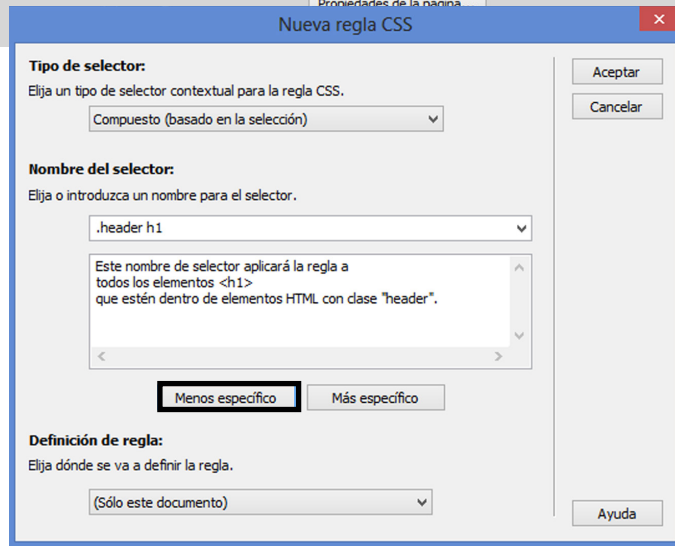
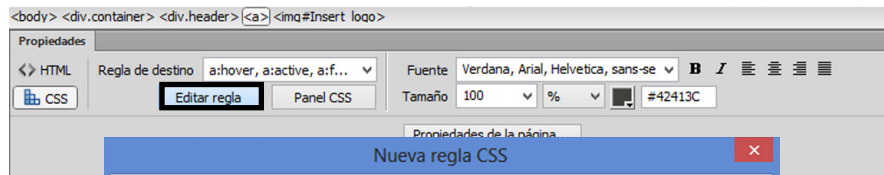
Y luego seleccionamos la etiqueta <a> que es el enlace que contiene a la imagen y presionamos suprimir.

## Paso 7.

## Paso 8.

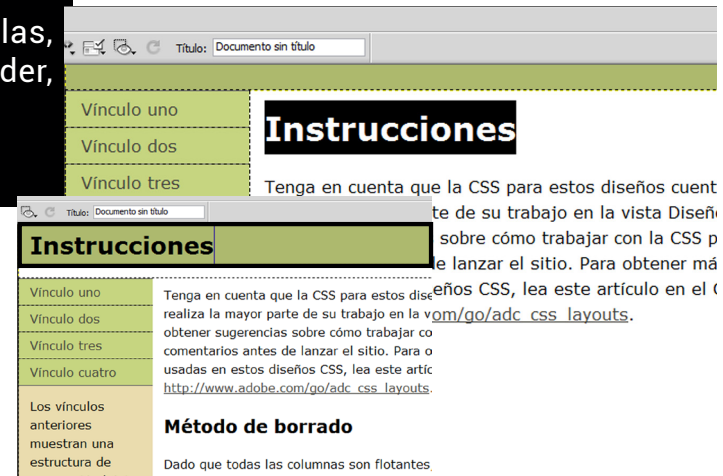
Para colocar un texto sobre el header modificaremos algunas reglas, seleccionando el encabezado lo arrastraremos hacia el área del header, luego creamos otra regla

Tendremos algo así, para modificarlo en la opción regla de destino, la cual se encuentra en la barra inferior, seleccionaremos nueva regla CSS, desplegando el menú, luego editaremos esa regla.



Al presionar editar regla nos aparecerá la ventana siguiente.

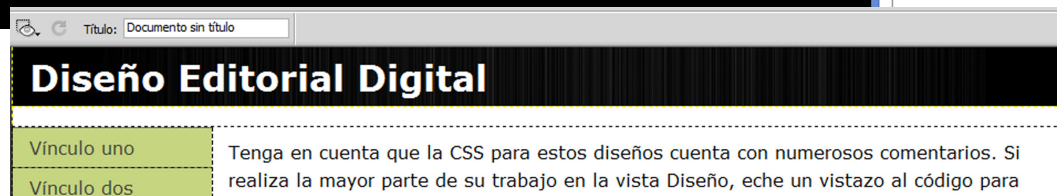
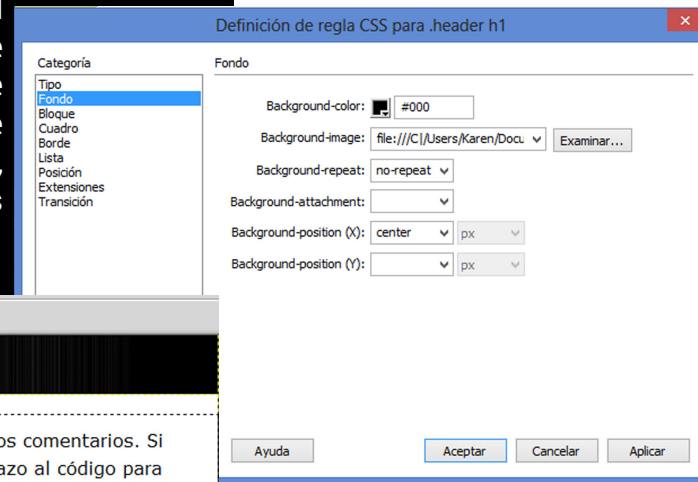
Pulsamos la opción menos específico, para que nos quede de esta manera, así, esta regla solo afectará a los elementos con encabezado <h1> dentro de la clase header, luego pulsamos aceptar; después de esto automáticamente nos aparecerá la ventana donde modificaremos esta regla.



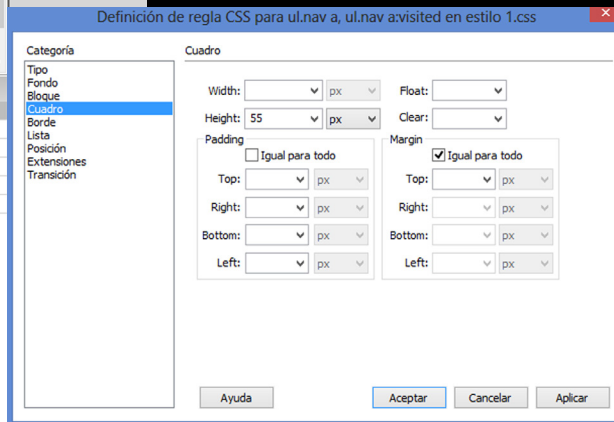
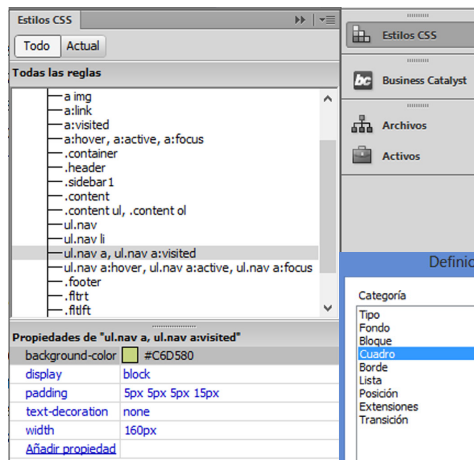


## Paso 9.

En esta ventana cambiaremos la tipografía, el tamaño y el color que deseamos darle, también colocaremos el fondo que tendrá este header, de preferencia la extensión del archivo que pongamos de fondo deberá ser PNG, y con las medidas que queramos darle de alto, para que este se ajuste al espacio, recordemos que el alto que poseerá esta regla lo podemos modificar en la categoría Cuadro; luego pulsamos aceptar.



En nuestro caso se verá así.

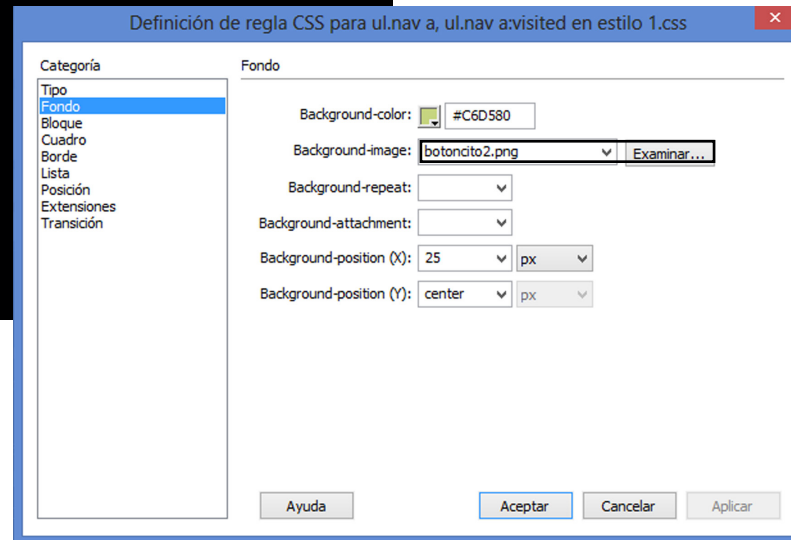


## Paso 10.

Después de esto nos dirigiremos a la barra de menú para hacer los cambios respectivos, estos cambios los realizaremos en la regla "ul.nav a, ul.nav a:visited" ya que esta afecta los enlaces de menú.

Eliminamos su ancho, y en nuestro caso dejaremos un alto de 55 pues nuestros enlaces contarán con 2 líneas también eliminaremos los valores del padding; en la categoría Fondo, trataremos de igualar el alto de línea para centrar el contenido; nosotros colocaremos un valor de 25 en la casilla background-position (x); en Bloque, alinearemos nuestro texto al centro

Luego si deseamos agregar un botón para darle otro look a los enlaces, lo haremos desde la categoría fondo y buscaremos en nuestra carpeta. En nuestro caso hicimos un PNG con las dimensiones 21x60 px. Y colocamos en el las propiedades que aparecen en la imagen, pulsamos aceptar



Por el momento tendremos algo así:

## Diseño Editorial Digital

Vínculo uno

Vínculo dos

Vínculo tres

Vínculo cuatro

Los vínculos anteriores muestran una estructura de navegación básica que emplea una lista no ordenada

## Paso 11.

Eliminamos el texto que aparece abajo. Al menú le afectan otras reglas como la que afecta a los elementos de lista "ul.nav li" hacemos doble clic a esta, Cambiaremos el valor del margen inferior, en la pestaña cuadro, para separar entre sí los botones, y colocamos un borde de un pixel. Luego pulsamos aceptar.

Eliminaremos el fondo del sidebar. Seleccionándola en estilos CSS y dando doble clic, luego modificando sus propiedades, en el panel de estilos, pestaña fondo.

Definición de regla CSS para 'sidebar1' en estilo 1.css

Categoría: Fondo

Tipo: **Fondo**

Background-color: #000

Background-image: [ ] Examinar...

Background-repeat: [ ]

Background-attachment: [ ]

Background-position (X): [ ] px

Background-position (Y): [ ] px

Reglas:

- body <body>
- .container <div>
- sidebar1 <div>

Propiedades de ".sidebar1"

- float: left
- padding-bottom: 10px
- width: 180px
- Añadir propiedad

```

103 repeat:
104   margin-bottom: 1px;
105   background-image:
106     url(botonestop.png);
107   border-top-width:
108     15px;
109   border-right-width:
110     15px;
111   border-bottom-width:
112     15px;
113   border-left-width:
114     15px;
115   color: #FFF;
116   font-family:
117     Verdana, Geneva,
118     sans-serif;
119   ul.nav a:hover, ul.nav
120     a:active, ul.nav a:focus
121     /* esto cambia el
122     color de fondo y del
123     texto tanto para
124     usuarios que navegan
125     con ratón como para los
126     que lo hacen con teclado
127     */
128   background-color:
129     #ADD8E6;
130   color: #FFF;
131 }
  
```

realiza la mayor parte de su trabajo en la vista Diseño, eche un vistazo a los comentarios antes de lanzar el sitio. Para obtener más información sobre cómo trabajar con la CSS para diseños fijos, consulte el artículo en el Centro de desarrollo de Adobe: [http://www.adobe.com/go/adc\\_css\\_layouts](http://www.adobe.com/go/adc_css_layouts).

**Método de borrado**

Dado que todas las columnas son flotantes, este diseño usa una declaración de fondo para la regla .container. Esta técnica de borrado fuerza a .container a conocer el color de fondo y del texto tanto para usuarios que navegan con ratón como para los que lo hacen con teclado. Esto proporcionará el mismo efecto de borrado.



Definición de regla CSS para 'ul.nav li' en estilo 1.css

Categoría: Cuadro

Width: [ ] px

Height: [ ] px

Float: [ ]

Clear: [ ]

Padding: [ ] Igual para todo

Top: [ ] px

Right: 15 px

Bottom: [ ] px

Left: 15 px

Margin: [ ] Igual para todo

Top: [ ] px

Right: [ ] px

Bottom: 2 px

Left: [ ] px

Reglas:

- body <body>
- .container <div>
- sidebar1 <div>
- ul, ol, dl <ul>
- li, ol, dl <li>
- ul.nav <ul>
- li.nav li <li>

Propiedades de "ul.nav li"

- border-bottom: 1px solid #666
- border-left: 1px solid #666
- border-right: 1px solid #666
- border-top: 1px solid #666
- list-style-type: none
- margin-bottom: 15px
- padding-bottom: 10px
- padding-left: 15px
- padding-right: 15px
- padding-top: 10px

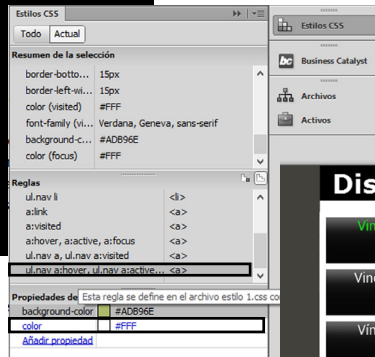
**Sustitución de logotipo**

Se ha utilizado un marcador de posición de imagen en el .header de este sitio web para indicar que lo más probable es que desee colocar un logotipo. Se recomienda

Los elementos de lista también se encuentran en una lista, que tiene sus estilos definidos. En esta cambiaremos el Margin y el Padding para reducir los botones, según sea necesario.

En nuestro caso dejaremos el ancho como estaba.

Luego editaremos la regla "ul.nav a:hover" para que cuando el mouse esta sobre cada botón, indique al usuario que este puede ser pulsado.



Cambiaremos el color de fondo (que es el que aparecerá al poner el cursor sobre el) y el color de texto aquí.

## Diseño Editorial Digital

Vínculo uno

Vínculo dos

Vínculo tres

Vínculo cuatro

Tenga en cuenta que la CSS para estos diseños cuenta con numerosos comentarios. Si realiza la mayor parte de su trabajo en la vista Diseño, eche un vistazo al código para obtener sugerencias sobre cómo trabajar con la CSS para diseños fijos. Puede quitar estos comentarios antes de lanzar el sitio. Para obtener más información sobre las técnicas usadas en estos diseños CSS, lea este artículo en el Centro de desarrolladores de Adobe: [http://www.adobe.com/go/adc\\_css\\_layouts](http://www.adobe.com/go/adc_css_layouts).

### Método de borrado

Dado que todas las columnas son flotantes, este diseño usa una declaración clear:both en la regla .footer. Esta técnica de borrado fuerza a .container a conocer dónde terminan las columnas con el fin de mostrar cualquier borde o color de fondo que coloque en .container. Si su diseño exige la eliminación de .footer de .container, deberá usar un método de borrado diferente. El más fiable consiste en añadir una <br class="clearfloat" /> o <div class="clearfloat"></div> tras la última columna flotante (pero antes de que se cierre .container). Esto proporcionará el mismo efecto de borrado.

El resultado quedaría así



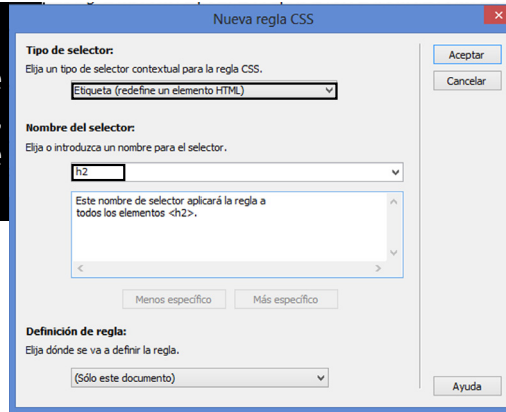
## Paso 12.

Continuando, modificaremos los encabezados de nuestro contenido. El contenido de la página siempre comenzará por un encabezado h2. Crearemos una nueva regla para los encabezados.

Y editamos la regla:

Debemos elegir Etiqueta, a la hora de elegir el tipo de de selector contextual, debemos asegurarnos que en el nombre de selector aparezca h2

Luego hacemos los cambios que creamos convenientes.



Y hacemos exactamente lo mismo para el encabezado "h3"

**Método de borrado**

Dado que todas las columnas son flotantes, este diseño usa una declaración clear:both en la regla .footer. Esta técnica de borrado fuerza a .container a conocer dónde terminan las columnas con el fin de mostrar cualquier borde o color de fondo que coloque en .container. Si su diseño exige la eliminación de .footer de .container, deberá usar un método de borrado diferente. El más fiable consiste en añadir una <br class="clearfix" /> o <div class="clearfix"></div> tras la última columna flotante (pero antes de que se cierre .container). Esto proporcionará el mismo efecto de borrado.

**Sustitución de logotipo**

Se ha utilizado un marcador de posición de imagen en el .header de este diseño, en el que lo más probable es que desee colocar un logotipo. Se recomienda quitar el marcador de posición y reemplazarlo por su propio logotipo vinculado.

Tenga en cuenta que si utiliza el inspector de propiedades para navegar hasta la imagen de su logotipo empleando el campo Origen (en lugar de quitar y reemplazar el marcador de posición), deberá quitar el fondo en línea y mostrar las propiedades. Estos estilos en línea sólo se utilizan para hacer que el marcador de posición del logotipo aparezca en los navegadores para fines de demostración.

### Paso 13.

Luego nos dirigimos a modificar el pie de página. Seleccionamos el "div. Footer"

con ratón como para los que lo hagan con teclado

```
118 */ background-color:
```

<body> <div.container> <div.footer> <p>

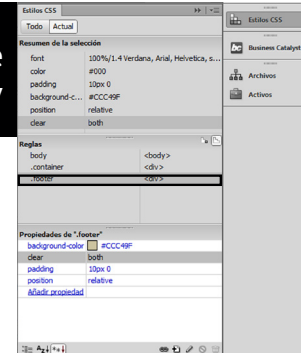
Propiedades

Elemento CSS-P Izq. An. Índice Z Im. fondo Clase footer

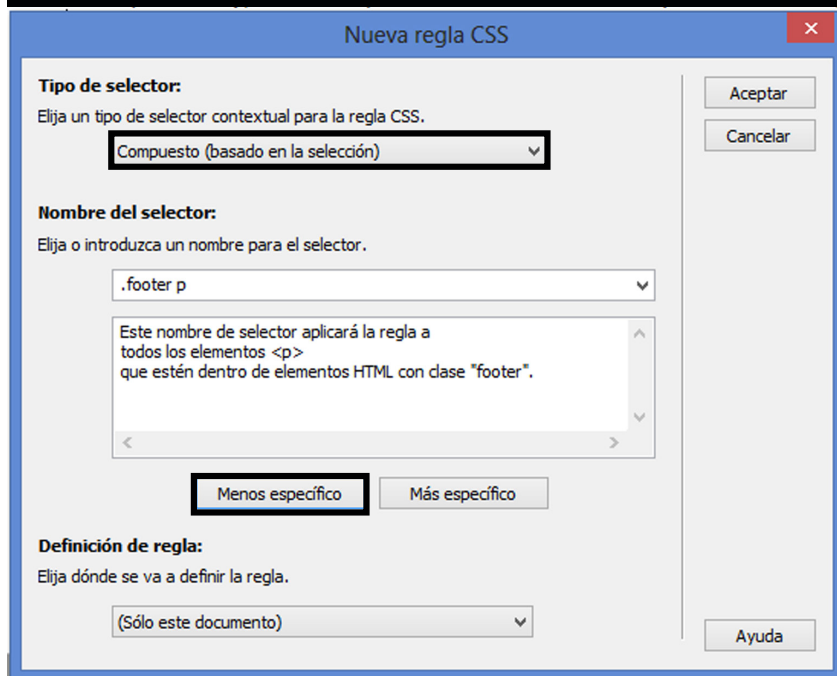
Sup. Al. Vis. default Col. fondo #CCC49F

Desb. Rec: Izq. Der. Sup. Inf.

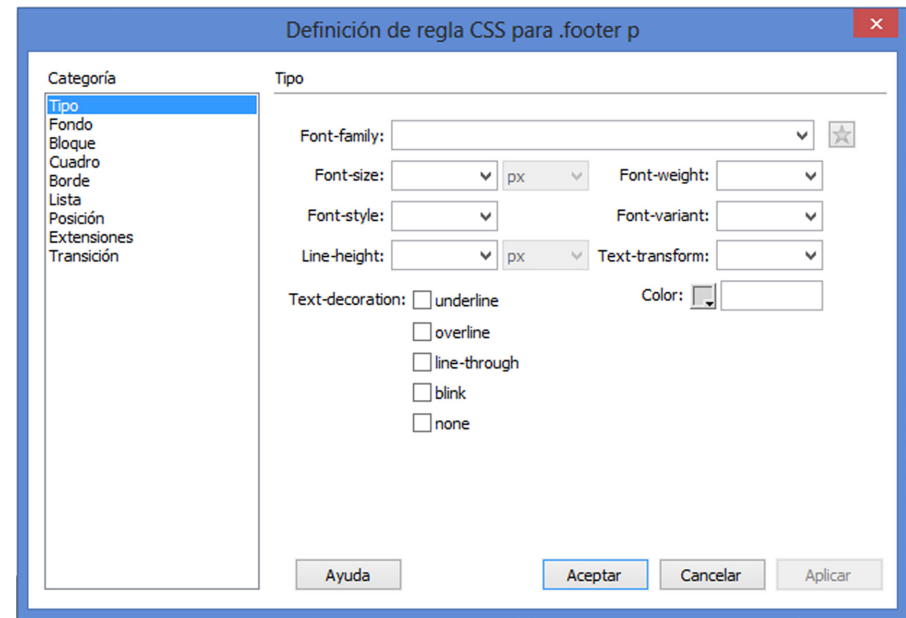
Y modificamos las propiedades de este div



Y creamos una regla para el párrafo contenido en el pie, luego creamos los cambios necesarios. Debemos asegurarnos que en el tipo de selector contextual seleccionemos Compuesto y en nombre de selector debe aparecer .footer p, para esto debemos dar clic en menos específico.

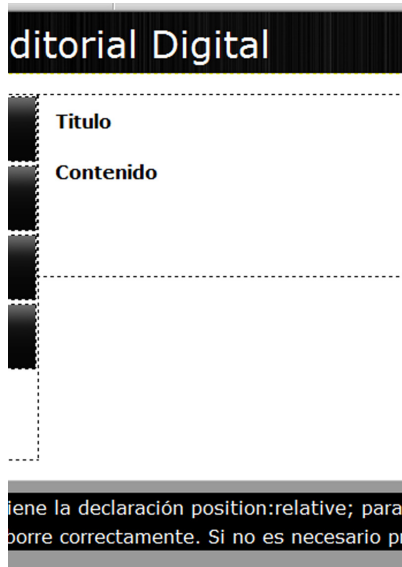
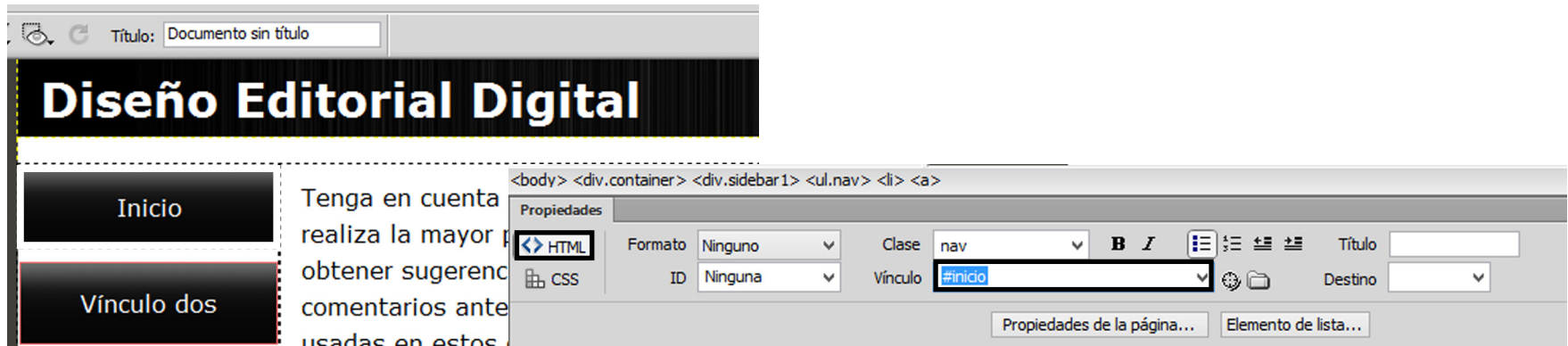


Y creamos una regla para el párrafo contenido en el pie, luego creamos los cambios necesarios.

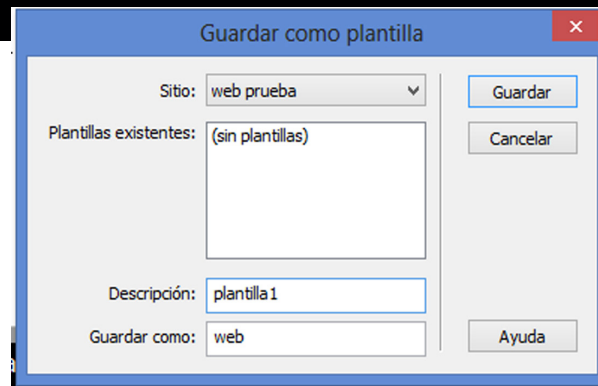


Luego para concluir con la apariencia general del sitio crearemos una plantilla para todo nuestro sitio, ya que la apariencia de este será el mismo en todos los enlaces; de esta manera solo insertaremos los textos que necesitemos para cada vinculo inmerso en el.

Colocamos los nombres de los enlaces, y el nombre de los vínculos de las páginas que estableceremos más adelante.



Suprimimos los textos del contenido, Dejaremos ese texto indicador, luego lo guardaremos como plantilla, desde el menú archivo> guardar como plantilla> colocamos el nombre de la plantilla y listo.



Aparecera un recuadro preguntando si se desea actualizar los links, dar aceptar.

## Paso 14.

Teniendo la plantilla, insertaremos regiones editables, sombreamos el texto "titulo" y nos dirigimos al menú insertar > objetos de plantilla > región editable; agregamos un nombre descriptivo y listo, con "contenido" se hace exactamente lo mismo.



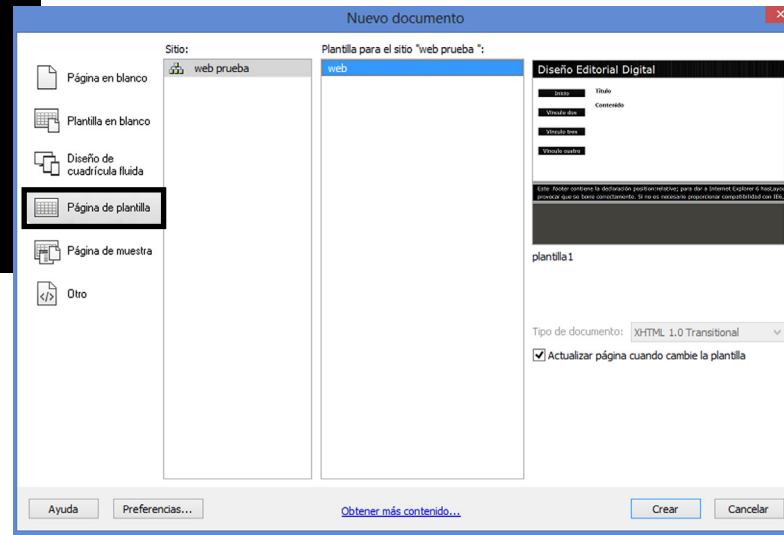
Tendremos algo así:

Y guardamos , a partir de esta plantilla podremos crear todas las páginas de nuestro sitio, cambiando el contenido y titulo de las regiones editables.



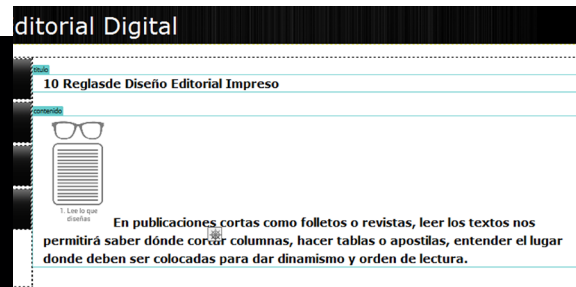
## Paso 15.

Para abrir la plantilla nos dirigimos al menú archivo > nuevo > pagina de plantilla > y seleccionamos la plantilla elaborada.

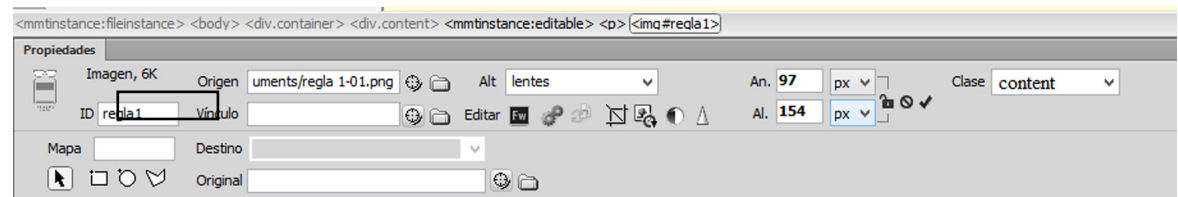


Creamos tantas páginas como enlaces tengamos establecidos, y las guardamos con el nombre del vínculo colocado en las propiedades HTML. (Abriremos una plantilla nueva cada vez que queramos hacer una página diferente)

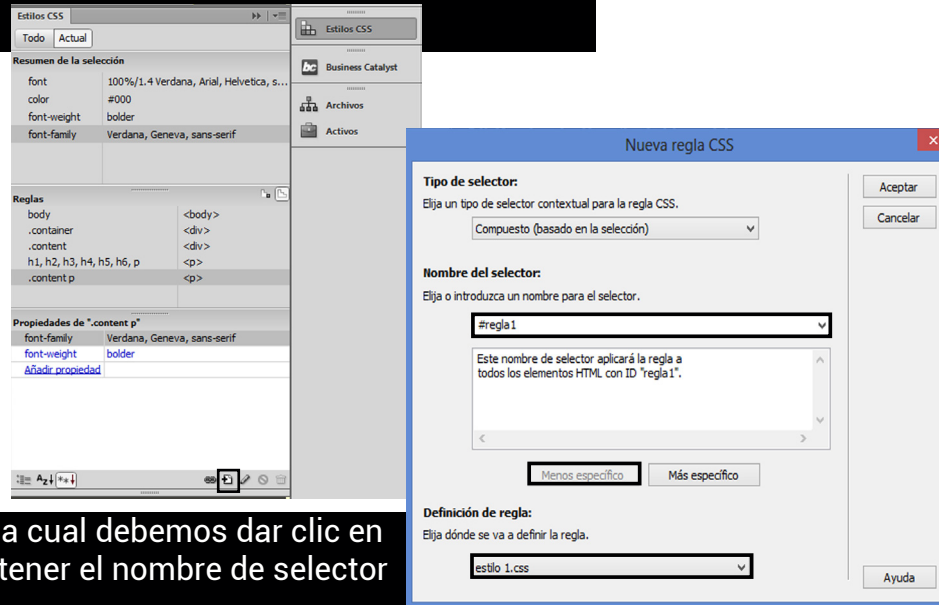
Para insertar imágenes lo haremos desde menú > insertar > imagen > y la seleccionamos desde nuestros documentos



Y le agregaremos un ID



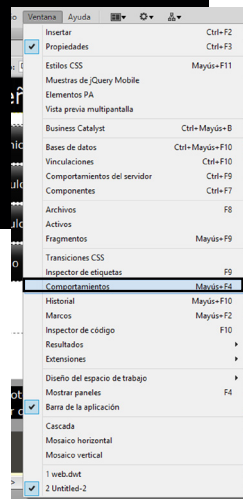
Necesitamos crear una nueva regla para la nueva imagen, en esta etapa lo realizamos de la siguiente manera, en el panel Estilos, en la esquina inferior derecha se encuentra llamado Nueva Regla CSS



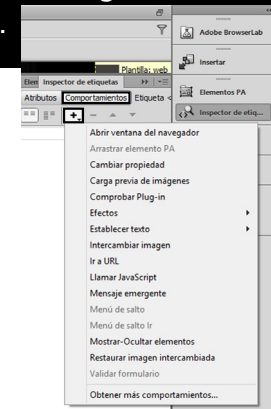
Se desplegará la siguiente ventana en la cual debemos dar clic en el botón menos específico para poder tener el nombre de selector que se necesita.

A estas imágenes se les pueden agregar diferentes comportamientos.

Veremos la lista de comportamientos desde el menú Ventana > comportamientos



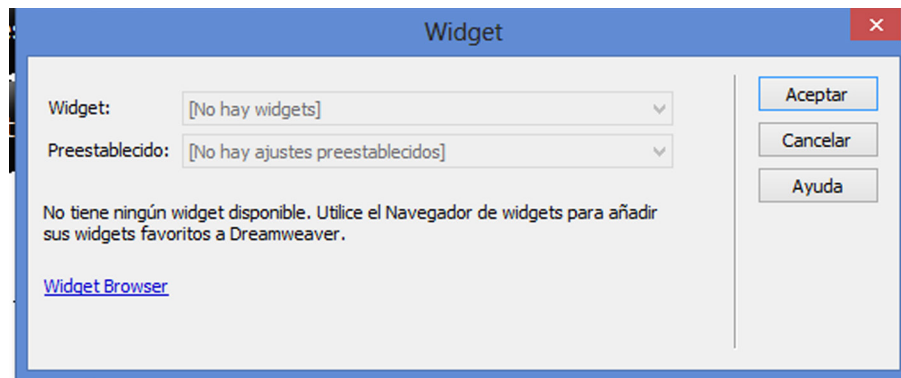
En donde presionaremos el signo "+" y observaremos la lista de comportamientos que pueden ser aplicados a una imagen; elegimos el que nos convenga.



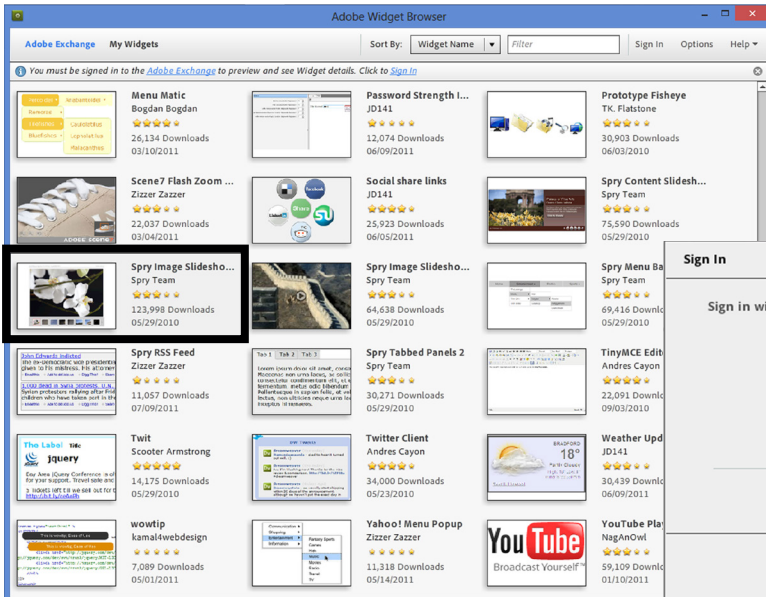
## Paso 16.

Si queremos agregar un slideshow en alguno de nuestros enlaces, podemos hacerlo de varias maneras, a continuación les presentaremos dos formas:

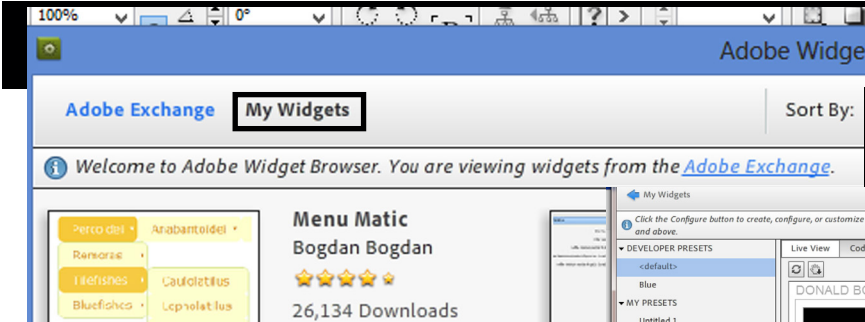
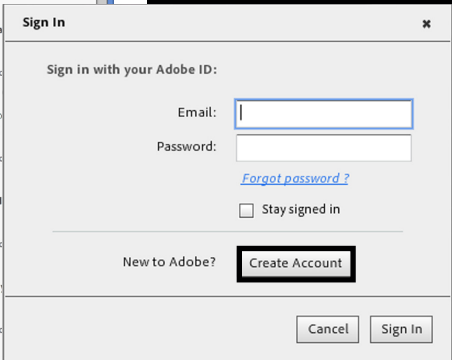
Agregando un widget desde Dreamweaver nos dirigimos al menú insertar > Widget... y nos aparecerá esta ventana



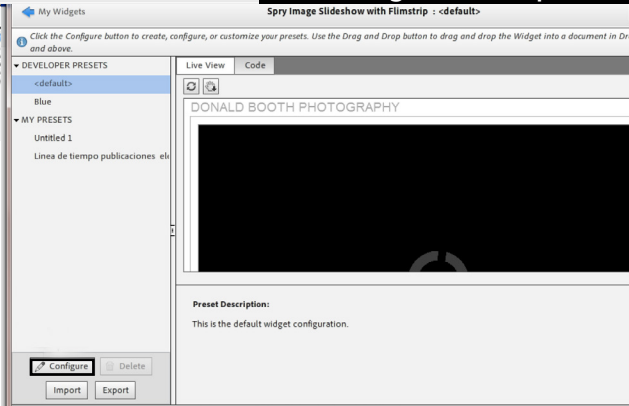
Hacemos clic en "widget browser" si no tenemos ningún widget para seleccionar, nos aparecerá esta pantalla, de la cual seleccionaremos "sry images slideshow" y haremos clic en "agregar a mis widget"



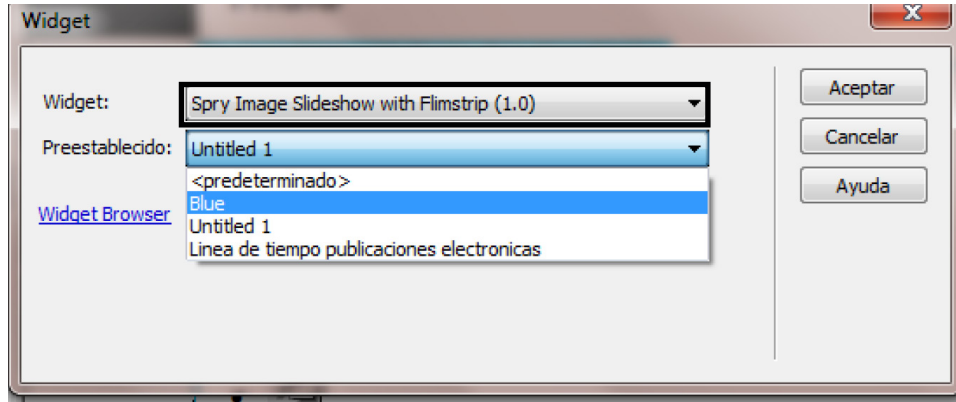
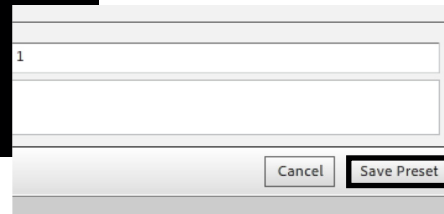
Al seleccionarlo nos pedira ingresar a nuestra cuenta de Adobe, si no posees una puedes crearla facilmente presionando en boton Create Account



Estando en el widget presionamos la opción "preview", y luego en la opción modificar.



Luego realizamos los cambios necesarios y presionamos "save presets"



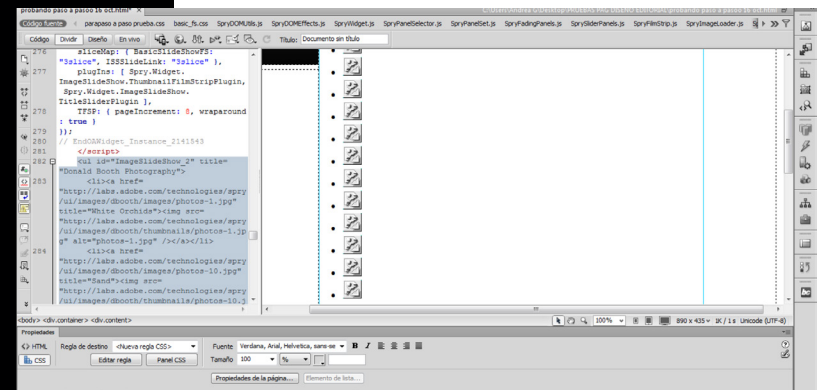
Luego nos dirigimos otra vez a > insertar> widget donde nos aparecerán los cambios recién guardados, seleccionamos y presionamos aceptar. Luego nos aparecerán unos enlaces rotos los cuales tendremos que ir cambiando uno a uno por las imágenes que queramos que aparezcan, cambiaremos esas imágenes haciendo doble clic en los enlaces rotos y seleccionando las que deseamos.

El slide show podremos verlo desde la vista "en vivo", esta es una de las maneras de agregar un slide show.

Otra manera puede ser optando por un recurso en línea como Picasa, Prezi y copiamos el código brindado por la pagina y lo copiamos en la parte donde queremos que aparezca.

De esta manera tendríamos concluida la elaboración de nuestro sitio web.

El próximo paso es verificar elementos más técnicos como el tipo de servidor que usaremos, y el dominio de este.





# Glosario

- **Alineación:** Colocación en línea recta.
- **Apostillar:** Acotación que aclara, interpreta o completa un texto.
- **Balazo:** espacio excesivo y anti estético entre las palabras que conforman una columna.
- **Bocetar:** Hacer un esbozo o bosquejo de rasgos generales que sirve de base al artista antes de emprender la obra definitiva.
- **Browser:** Programa o aplicación informática que se usa para navegar por las redes informáticas y acceder a documentos, imágenes y demás información.
- **Bytes:** Conjunto formado por 4, 6 u 8 dígitos binarios o bits, que constituye la unidad de transmisión de información.
- **CMYK:** (acrónimo de Cyan, Magenta, Yellow y Key) es un modelo de color sustractivo que se utiliza en la impresión en colores.
- **Columnas:** En impresos, cualquiera de las partes en que suele dividirse verticalmente una página
- **Composición:** Conjunto de los componentes de un elemento gráfico.
- **Cuadratín:** Blanco o espacio cuya anchura y altura es igual a la del cuerpo de letra empleado.
- **Diagramar:** Distribuir proporcionalmente los espacios de un texto.
- **Homogeneidad:** Igualdad o semejanza en el género de varios elementos.
- Uniformidad en la composición y la estructura de algo.
- **Inter palabra:** 'entre' o 'en medio' de las palabras.
- **Interactividad:** que permite una acción recíproca, a modo de diálogo, entre un ordenador y el usuario.
- **Interletra:** 'entre' o 'en medio' de las letras.
- **Interlinea:** 'entre' o 'en medio' de las líneas.
- **Kerning:** es el espacio existente entre dos caracteres individuales, para cuando dos de estos caracteres se encuentran demasiado juntos o separados.
- **Línea huérfana:** es la primera línea de un párrafo que aparece al final de la página o columna, cuyo párrafo continúa en la siguiente página o columna, quedando pues aislada del resto de su párrafo.
- **Líneas de flujo:** líneas horizontales que dividen la caja de composición en bandas horizontales. Estas líneas guían al ojo a través del formato y marcan el inicio de los textos o imágenes.
- **Logotipo:** Distintivo o emblema formado por letras, abreviaturas, etc., peculiar de una empresa, marca, producto.
- **Mapa de bits:** consiste en una estructura de forma rectangular formada por píxeles o puntos de color, y que puede visualizarse en un monitor, en un papel, o en cualquier otro dispositivo que permita la representación de imágenes.
- **Maquetación:** Preparación del formato de un texto.
- **Marcadores:** localización almacenada de una página web.

- **Márgenes:** Espacio en blanco que queda a cada uno de los cuatro lados de una página manuscrita o impresa.
- **Margin:** Espacio margen.
- **Medianil:** Espacio en blanco que queda entre dos páginas contiguas de un libro
- **Notas de pie de página:** son aquellas que ofrecen información adicional que resulta de interés para el lector, pero que no pueden incluirse dentro del texto
- **Packaging:** Empaquetado o envoltorio.
- **Padding:** Relleno de un área.
- **Palabra huérfana:** una línea huérfana compuesta por una sola palabra.
- **Pantone:** un sistema de identificación, comparación y comunicación del color para las artes gráficas. Sistema de control de colores. Este modo de color a diferencia de los modos CMYK y RGB suele denominarse color sólido.
- **Peso visual:** valor que viene dado fundamentalmente por la posición de la forma en la superficie del soporte, por su tamaño, por su color o por su configuración.
- **Pixel:** Punto mínimo de luz que entra a formar parte de una imagen.
- **Plantilla:** Patrón que sirve como modelo para hacer otras piezas.
- **Resolución:** Calidad de la imagen de una pantalla que depende del número de columnas de puntos de luz que se pueden mostrar.
- **Retícula:** estructura que nos permite colocar de manera creativa y ordenada los elementos que así deseemos o consideremos necesarios para crear una composición.
- **RGB:** (en inglés Red, Green, Blue, en español rojo, verde y azul) es la composición del color en términos de la intensidad de los colores primarios de la luz.
- **Sangrado:** Comenzar una línea más interiormente que el resto.
- **Slideshow:** Presentación de diapositivas.
- **Subtítulo:** Título secundario que se coloca tras el principal.
- **Target:** Objetivo, meta.
- **Tipografía:** es la forma gráfica de expresar el lenguaje. Se puede ver como el arte y técnica del manejo y selección de tipos, para crear trabajos de impresión.
- **Título:** Palabra o frase con que se enuncia una obra o una parte de ella, en relación con su contenido.
- **Tracking:** altera la densidad visual del texto o el espacio global entre un grupo seleccionado de caracteres, ajusta el espacio que existe entre los caracteres, abriendo los cuerpos más pequeños y cerrando los más grandes.
- **Vínculo:** elemento de un documento electrónico que está relacionado con otro recurso y que, al formar parte de una red de documentos, posibilita la navegación.
- **Viudas:** siendo la última de un párrafo, aparece al principio de la página o columna siguiente, por lo que se muestra aislada de su contexto y, por norma general, seguida de una línea en blanco que la separa del siguiente párrafo.
- **Widget:** de las palabras window (ventana) y gadget (mecanismo, chisme, artilugio) es un pequeño programa que puede incrustarse en algún servicio web. Ofrece las más variadas funciones: un calendario, un registro de visitas, un álbum de fotos, etc. son de libre distribución en la web, y puede añadirse un número ilimitado de ellos a nuestro sitio web.



# Bibliografía

- <http://foroalfa.org/articulos/10-reglas-para-hacer-diseno-editorial>
- <http://www.paredro.com/5-diferencias-entre-diseno-grafico-impreso-y-diseno-web/>
- [http://www.aulaclic.es/dreamweaver-cs6/t\\_1\\_1.htm](http://www.aulaclic.es/dreamweaver-cs6/t_1_1.htm)
- [http://es.wikipedia.org/wiki/Adobe\\_Dreamweaver](http://es.wikipedia.org/wiki/Adobe_Dreamweaver)
- [http://es.wikipedia.org/wiki/Adobe\\_Photoshop](http://es.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop)
- <http://es.wikipedia.org/wiki/HTML5>
- <http://bitelia.com/2012/08/curso-html>