

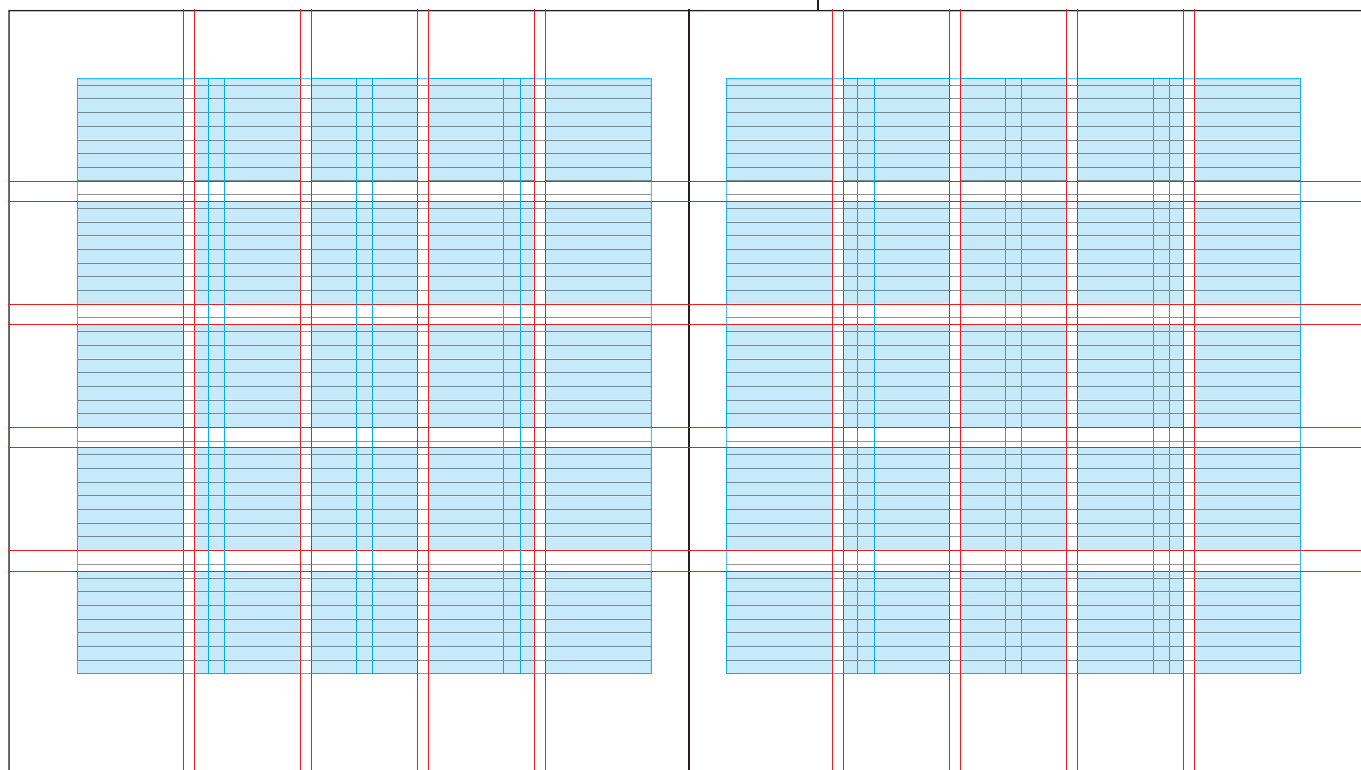
Cómo romper la retícula

5

Se dice que las normas están para romperlas. Lo mismo podría decirse de las retículas, que, en sí mismas, representan el conjunto de reglas que sigue una maqueta. El contenido de una página te indicará, normalmente, si debes ceñirte o no a una retícula, o si es conveniente adaptarla para lograr el estilo más adecuado para un proyecto.

Como es evidente, para poder librarse de ella primero hay que empezar trabajando con una retícula. Puede parecer más lógico prescindir de la retícula por completo, pero sería un error, ya que hay elementos de la retícula original que siempre se van a conservar. Por muy deconstruida que parezca una maqueta, siempre es necesaria cierta estructura para que funcione correctamente.

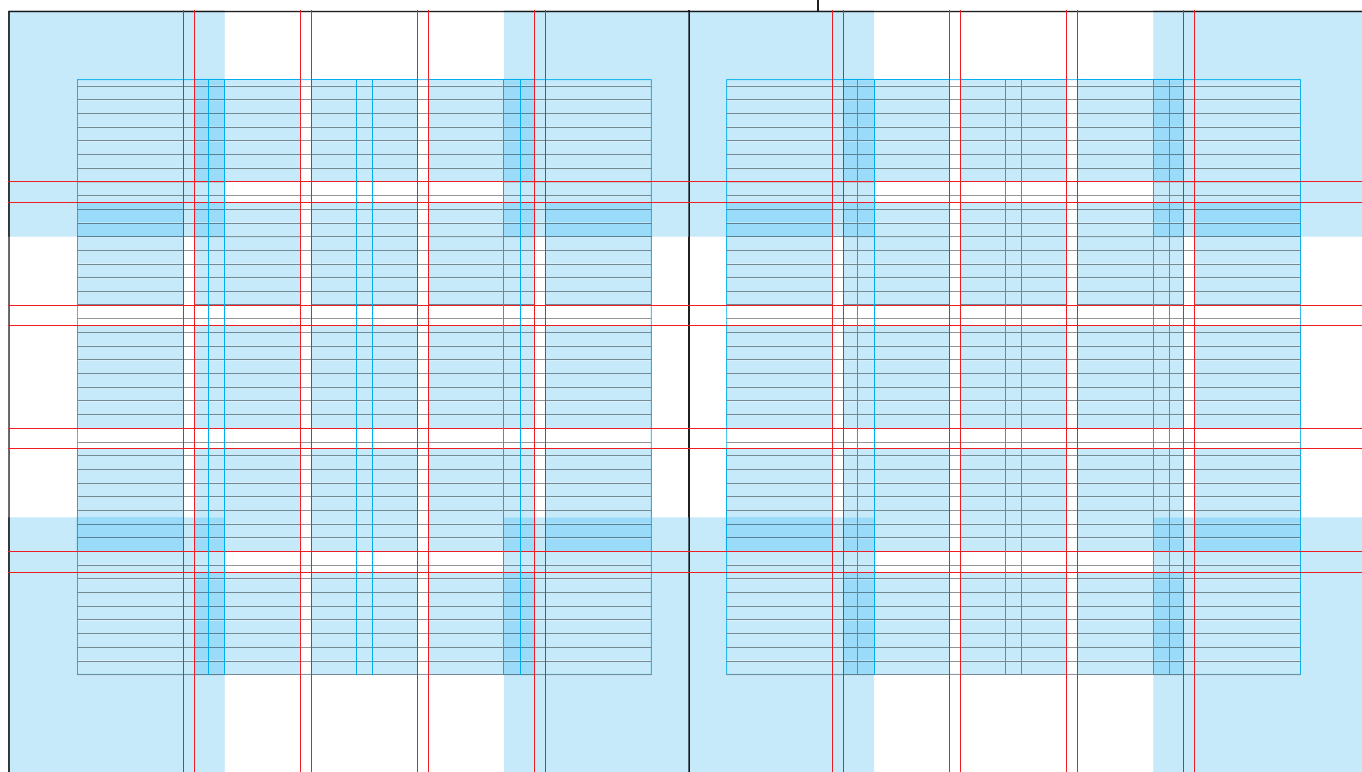
1 La deconstrucción significa que estás desmontando lo que ya está montado. Este ejercicio muestra cómo se puede modificar la retícula creada en las lecciones anteriores para dar a la maqueta una sensación más orgánica. Abre la última versión de los archivos con la retícula de cuatro y cinco columnas y desvela la capa que contiene las cajas modulares que habías creado en el tutorial 3.



Para empezar el proceso deconstructivo, usaremos una serie de módulos de la retícula existente y alteraremos las relaciones entre ellos, asignándoles nuevas posiciones y tamaños.

Si los módulos, con sus nuevos tamaños, estuviesen llenos de color, o se colocase una imagen en esa posición, la relación visual con cualquier texto que se hubiese ubicado correctamente en la retícula original sería muy distinta de la que produciría una retícula sin ajustar. Los siguientes ejemplos ilustran cómo cambia la dinámica visual.

2 Empieza con los módulos de las esquinas de la retícula: expándelos hacia afuera hasta que sangren más allá del borde de la página. A continuación, expande los módulos internos hacia el centro de la página hasta que se encuentren en el medianil, en el centro de la doble página. Al mismo tiempo, aumenta la altura de cada módulo en cuatro líneas (52 pt). Finalmente, arrastra los bordes internos hacia el centro de la página hasta que coincidan con los bordes de las dos columnas situadas en mitad de la retícula de cuatro columnas. Aquí se puede apreciar la retícula resultante, con las áreas que se superponen marcadas en un tono más oscuro.



What's in a name?

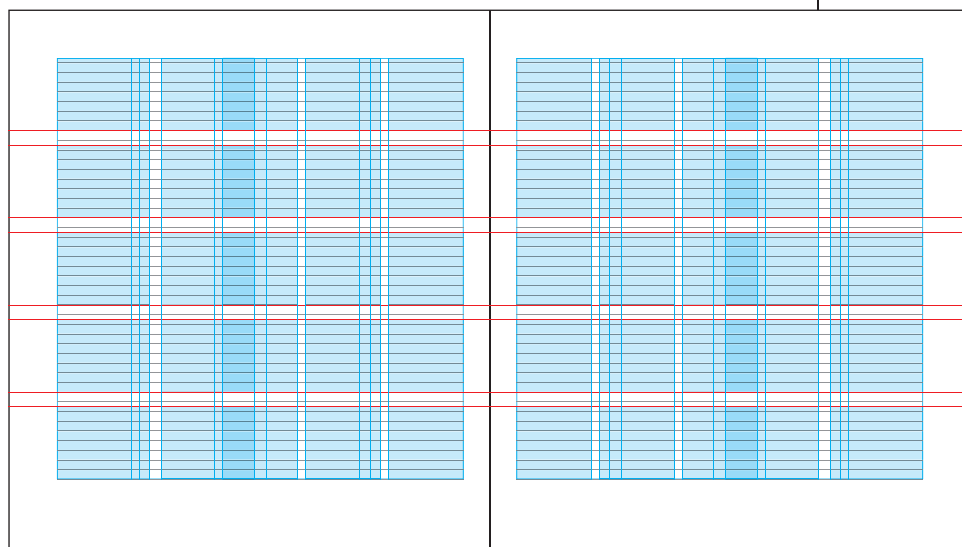
Image file naming is invaluable to an image-management workflow. To begin, it's generally a good idea to assign a unique code to each of your projects. Keep the coding short and simple, and incorporate it into the name of each image file for that project. This provides an instant visual link between image and project that doesn't require any asset-management software. Incidentally, this code can be assigned to all files for a project, not just image files, and is useful for accounting and invoicing too, particularly if you combine it with a code for each of your clients. In addition, it always saves with your image files, so you can find them later (see "File Handling Preferences," p. 105). It's useful to be able to identify file types without having to open them. An intelligent approach to file naming is invaluable to an image-management workflow. To begin, it's generally a good idea to assign a unique code to each of your projects. Keep the coding short and simple, and incorporate it into the name of each image file for that project. This provides an instant visual link between image and project that doesn't require any asset-management software. Incidentally, this code can be assigned to all files for a project, not just image files, and is useful for accounting and invoicing too, particularly if you combine it with a code for each of your clients.



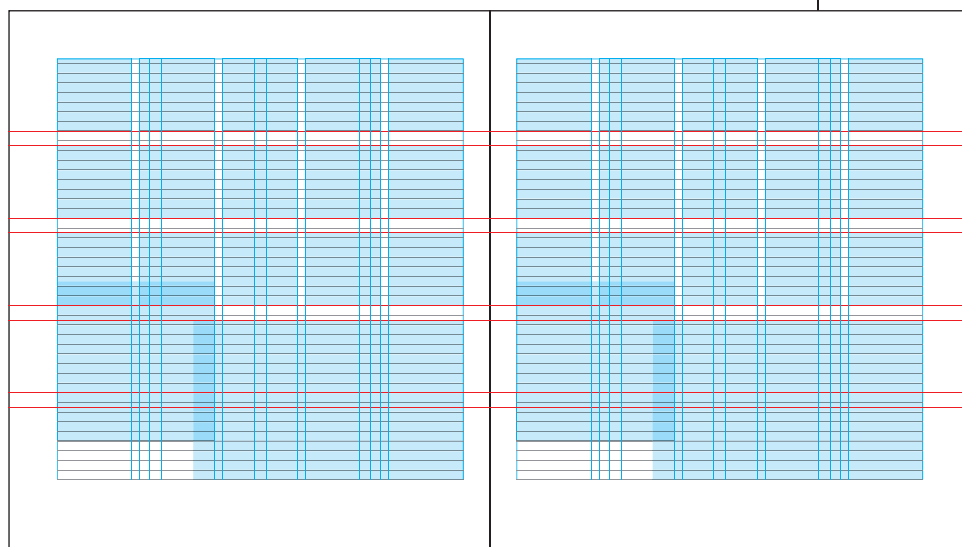
What's in a name? The importance of file naming is invaluable to an image-management workflow. To begin, it's generally a good idea to assign a unique code to each of your projects. Keep the coding short and simple, and incorporate it into the name of each image file for that project. This provides an instant visual link between image and project that doesn't require any asset-management software. Incidentally, this code can be assigned to all files for a project, not just image files, and is useful for accounting and invoicing too, particularly if you combine it with a code for each of your clients. In addition, it's always useful with spreadsheets and databases. For example, in the *Image Handling* preferences, as I've said to be able to identify file types without having to open them. An intelligent approach to file naming is invaluable to an image-management workflow. To begin, it's generally a good idea to assign a unique code to each of your projects. Keep the coding short and simple, and incorporate it into the name of each image file for that project. This provides an instant visual link between image and project that doesn't require any asset-management software. Incidentally, this code can be assigned to all files for a project, not just image files, and is useful for accounting and invoicing too, particularly if you combine it with a code for each of your clients.

3 Para producir tu propia versión, coge cualquier imagen y texto y, usando nuestra retícula, prueba diferentes combinaciones de imagen, color y texto. Esta versión ilustra por qué es importante plantearse qué elementos de la retícula se pueden cambiar. Si la intensidad de la imagen de fondo no se hubiera modificado, el texto resultaría ilegible. De un modo o del otro, las decisiones que tomes estarán dictadas por el contenido con el que estás trabajando.

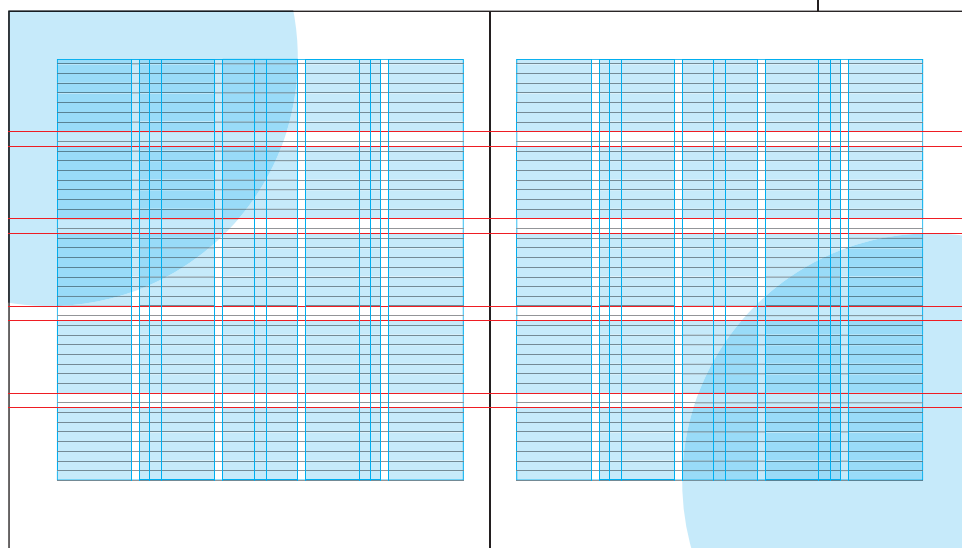
Aquí hay algunos ejemplos más que muestran cómo se puede adaptar la retícula con la que hemos trabajado para así crear distintas posibilidades de maquetación manteniendo siempre la integridad estructural de la retícula original.



④ En este ejemplo, cada módulo exterior de la retícula se ha extendido a 44 mm, que es la medida de la retícula de cuatro columnas. La anchura de cada módulo de la siguiente columna se ha incrementado a 44 mm y se ha movido para alinearla por la parte superior con la retícula de cuatro columnas. Ello crea una zona, ligeramente descentrada respecto del área de texto, en la cual se pueden superponer texto e imágenes (o zonas tonales).



⑤ Prueba a combinar módulos individuales, introduciéndolos en grupos más grandes que designan las zonas para imágenes o bloques de texto. Al compensar los módulos de mayor tamaño, conseguirás una dinámica distinta a la de la estructura básica de columnas. No siempre es necesario superponer materiales al romper la retícula; las dimensiones del texto o el tamaño de las imágenes se pueden ajustar, pero conviene que intentes mantener un espaciado constante entre los distintos elementos, para así garantizar la armonía visual.



⑥ Además de los módulos que caben en las líneas verticales y horizontales, puedes crear formas alternativas, como módulos que se superponen a la retícula original. Estas áreas se pueden usar para ubicar imágenes que interactúan de modo dinámico con el texto. El tamaño y la colocación afectarán a las medidas del texto que discorra en torno a estos módulos. Evita reducir las medidas más allá de un mínimo razonable de palabras por línea.