

Nel complesso anche se rapido passaggio avvenuto dalla produzione tipografica al desk top publishing, ben poche cose del classico procedimento di produzione di documenti cartacei sono rimaste immutate.

L'utilizzo dei font, per esempio, ha subito una notevole evoluzione: dai caratteri a piombo si è arrivati alla composizione a video del testo, grazie all'utilizzo di caratteri elettronici raccolti in famiglie.

Alla portata di tutti, dunque, è arrivata un'arte che fino a poco tempo fa era sottoposta a regole ferree, esclusivo patrimonio di specialisti. Ma sempre più spesso si tende a fare a meno del tipografo o del fotocompositore, vale a dire dei specialisti. Sempre più diffusa è la necessità di redigere dei testi lunghi, per esempio una tesi di laurea, una relazione tecnica, una dispensa o comunque un testo sufficientemente lungo che deve essere riprodotto in un certo numero di copie senza per questo essere obbligati a ricorrere allo stampatore. Ed anche se non tutte le regole vanno rispettate, almeno le principali dovrebbero essere conosciute da chi si vuole cimentare in questa raffinata arte. E per farlo nella migliore delle maniere, che poi vuol dire sprecare meno tempo, bisogna aver chiaro nella testa alcuni concetti fondamentali, legati alla grafica e alla gestione del testo. Poca roba: formato della pagina, regole di composizione del testo, giustificazioni, allineamenti, interlinee e così discorrendo. Alla base di tutto, comunque, vi è la scelta del carattere.

Il carattere, il simbolo grafico utilizzato per costruire le parole, è essenzialmente una questione di forma. In relazione ad essa, in un carattere si possono individuare delle precise caratteristiche, quali la forma stessa e la proporzione di peso fra le maiuscole e le minuscole.

Lavorare con la grafica in Windows 95

Parte prima I CARATTERI

Generalmente si possono riconoscere una serie minima di attributi specifici per ogni carattere: il tipo, lo stile e la dimensione.

Il tipo di carattere può essere ricondotto a tre generi principali: i caratteri classici, quelli privi di grazie e i corsivi. I caratteri classici aggraziati (Serif), con spessori variabili e con le grazie alle estremità, sono più indicati per i testi lunghi su colonne larghe; i caratteri a bastone (Sans Serif), più lineari e privi perciò di grazie, hanno un efficace impiego in titoli, sottotitoli e in genere per le scritte tecniche; i caratteri che appartengono alle famiglie dei corsivi sono invece più impegnativi e vanno usati esclusivamente nei casi in cui si debba ottenere un risultato più artificioso. Al di fuori di queste categorie esistono caratteri in forma elettronica di tutti i tipi ed adatti a tutti gli scopi, i quali comunque possono essere fatti ricondurre come origine ai tre che abbiamo appena menzionato.

Molto spesso si ha l'esigenza, nella redazione di un testo, di differenziare alcune parole rispetto al contesto del paragrafo o della pagina. In questi casi si ricorre all'utilizzo di stili diversi, senza per questo dover necessariamente modificare il tipo di carattere. La scrittura normale di un testo è contraddistinta dallo stile tondo, mentre per evidenziare parti di testo o semplici parole all'interno

della frase, si ricorre allo stile corsivo. Un uso indiscriminato del corsivo, oppure molto esteso, può generare anche fastidio alla lettura, perciò il suo utilizzo dovrebbe essere ben ponderato. Lo stile che mai andrebbe utilizzato all'interno di un paragrafo è invece il neretto, che tende a dare un fastidioso effetto di lentiggine alla pagina; qualora l'effetto non corrisponda a una precisa ricerca grafica, rischia di essere un errore grossolano. Totalmente da scordare nella produzione di un testo è la sottolineatura, retaggio dei tempi in cui i testi venivano redatti con la macchina da scrivere, con la quale non vi erano a disposizione molti

Con grazie

A

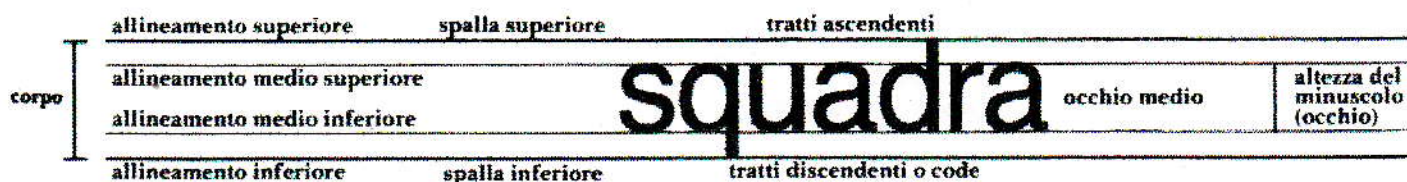
Lineari

A

I tratti terminali sono gli elementi che costituiscono la differenza fra caratteri con grazie e caratteri lineari.

effetti di stile. Come ad esempio il Maiuscoletto, uno stile che sostituisce alle minuscole i caratteri maiuscoli corrispondenti, ma ridotti di grandezza.

La grandezza, ovvero il corpo, di un carattere è appunto uno degli attributi più importanti: si misura dalla spalla superiore alla spalla inferiore del carattere. La sua unità di misura è il



Una serie completa di caratteri di una determinata famiglia viene definita **Font**: esso è la matrice unica per tutti i corpi che possono essere utilizzati.

Il sistema **TrueType** è il più comune in ambiente Windows; è un formato di font creato per la gestione ad alta risoluzione dei caratteri sia sullo schermo che in stampa. L'alternativa è rappresentata dai font **PostScript**, che per essere visualizzati correttamente sullo schermo, nella maggior parte dei casi, necessitano di un programma speciale (Adobe Type Manager).

Diverse altre case produttrici hanno realizzato famiglie di font, ad esempio **Bitstream** e **LinotypeHell**, che più o meno come caratteristiche hanno una grossa corrispondenza con i font TrueType della Adobe.

punto e normalmente una famiglia elettronica di font è in grado di riprodurre a schermo e su carta caratteri che partono da corpo 4, al di sotto dei quali ci vuole una buona lente di ingrandimento. Per intenderci, il corpo 24 è più o meno 6 millimetri, perciò il corpo 4 è circa 1 millimetro. Inutile dire che per corpo massimo, anche se il font è in grado di generare anche il corpo 720, siamo legati alle dimensioni della pagina su cui si stamperà il documento.

La gestione dei font operata da Windows 95 è molto semplice, soprattutto se raffrontata con la gestione caratteri delle versioni precedenti di Windows. Anzitutto, ma già dalle prime versioni di questo ambiente, la visualizzazione del testo in qualsiasi documento è di tipo *wysiwyg*; letteralmente *What You See Is What You Get*, in pratica ottenere in stampa quello che si vede sullo schermo. Questa è una tecnica che permette una perfetta visualizzazione a schermo degli attributi di un carattere. Ciò consente di redigere dei testi in modo più accurato, avendo ancora sul video

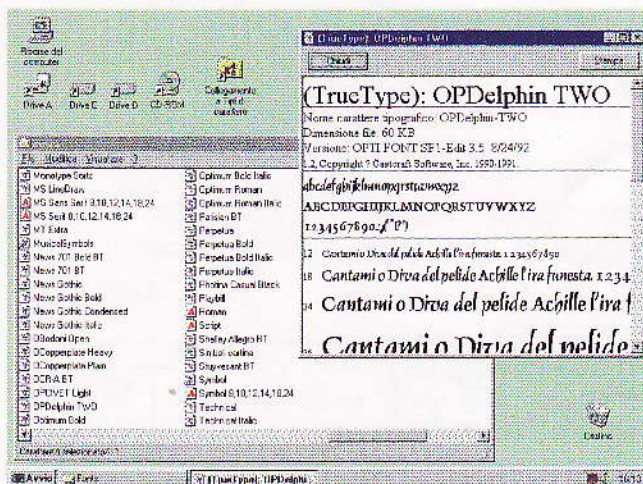
un'idea di quello che sarà l'ingombro del testo e l'effetto di un certo tipo di carattere.

Tutti i font in Windows 95 sono raggruppati in un apposita cartella "Tipi di carattere" in cui sono presenti tutti i caratteri ognuno con un nome diverso. Un doppio click su un file presente in questa cartella, apre una finestra di dialogo nella quale viene presentata una carta di identità del font: il suo nome, il genere, il set di caratteri a disposizione e degli esempi di scrittura a corpi differenti. Un pulsante Stampa, inoltre, permette la riproduzione su carta dell'esempio contenuto nella finestra.

Sempre da questa finestra di dialogo possono venire installati delle nuovi caratteri, attraverso il menu File, oppure può essere variato l'ordine di visualizzazione dei font anche in funzione della somiglianza. La finestra si modifica e vi è la possibilità di indicare il carattere sul quale si deve operare il confronto; l'ordine di elencazione viene modificato e, a fianco del font, compare l'indicazione del grado di somiglianza con il carattere preso come riferimento.

Giorgio Ginelli

Per ogni font possono essere comodamente visualizzati il nome, il tipo, il set completo di caratteri e una serie di esempi con un testo scalato in diverse dimensioni.



normale
corsivo
compatto
allargato
negativo
otso2evor

Con appositi programmi è possibile produrre delle distorsioni nel disegno del carattere. Tutte le famiglie di font, comunque, dovrebbero avere a disposizione almeno quattro tipi di carattere:

normale
corsivo
grassetto
grassetto corsivo

che sono sempre preferibili da utilizzare, in quanto contengono tutte le correzioni ottiche proprie del tipo di carattere.

Un font può servire da riferimento per cercarne altri che abbiano delle somiglianze grafiche in rapporto alla forma del carattere.

