

EPS: Si lo conoces, evítalo

Mauro Boscarol

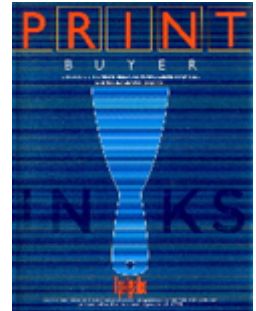
(Junio de 2007)

(Publicado originalmente en la revista italiana *Print Buyer*).

EPS es un formato vectorial (para dibujos esquemáticos, diagramas, diseños gráficos...) que muchos diseñadores usan también para las imágenes de mapas de bits (*raster*) (es decir: Fotografías) cuando quieren siluetearlas).

El formato EPS nació con el lenguaje PostScript (la parte "PS" de "EPS") en los años ochenta del siglo XX (hace unos veinte años). Ya estamos en 2007 y el EPS ha cumplido su tiempo. Es urgente informar a los diseñadores que todavía lo usan que los tiempos han cambiado y que, por muchos y muy buenos motivos, es mejor evitar el uso de EPS.

Un Archivo EPS está formado por dos partes: Una PostScript (que es la que se imprimirá) y otra parte de previsualización (que se mostrará en la pantalla). Esa zona de previsualización se hace sólo para dar una idea de qué contiene el EPS: Es de baja resolución, con pocos colores e, incluso, puede no existir.



Primer problema

Ahí está el primer problema. Cuando miro un EPS, ¿estoy viendo en pantalla la previsualización (cuyo aspecto es irrelevante para el resultado impreso final) o estoy viendo la verdadera imagen PostScript? Pues depende del programa y siempre queda la duda.

Segundo problema

PostScript es un lenguaje (y un formato gráfico) para el diseño vectorial. Es absurdo usarlo para diseños de mapa de bits (*raster*), para la cual está más adaptado el formato de imágenes TIFF. Un EPS es un programa PostScript antes que nada, mientras que un TIFF es la lista de píxeles que forman la imagen. Es decir, son datos. Todo el que sepa de programación, sabe la diferencia entre un programa y los datos. Basta con pensar en los posibles errores sintácticos y semánticos que puede haber en un programa y que no existen en un conjunto de datos. Por esto un EPS puede hacer fallar un RIP y una impresora, algo que un TIFF no puede hacer.

Hasta hace algún tiempo (años, de hecho), era necesario usar EPS también con las imágenes de mapa de bits cuando se quería siluetear algo. Eso se hacía con un trazado vectorial de recorte y había que guardarla como EPS. Hacer eso hoy día ya no tiene sentido porque:

1. El formato TIFF admite los trazados de recorte desde hace años.
2. Todos los programas (o casi) admiten los TIFF con trazados de recorte.

Tercer problema

Es el asunto de los perfiles de color. Un TIFF o tiene un perfil de color ICC o no lo tiene. Un EPS, por su parte, además de poder contener un perfil ICC puede contener un perfil de color PostScript (CSA).

Así, desde el punto de vista de la administración del color, hay cuatro tipos de EPS: Sin perfil de ningún tipo, sólo con perfil ICC, sólo con perfil CSA, o con perfiles ICC y CSA. Cuatro situaciones distintas e incontrolables. Depende de los programas cómo afrontar estas situaciones. Así, por ejemplo, InDesign CS1 hacía honor sólo al CSA que pudiera tener un EPS, mientras que la versión CS2 sólo hacía caso del perfil ICC. Photoshop permite incorporar ambos. Quark XPres... quién sabe qué es lo que hace... Un pastiche.

Hay otras desventajas para el EPS de mapa de bits: A igual tipo y tasa de compresión, es más grande (tiene más bytes) que un TIFF porque además de contener todos los datos del TIFF lleva la previsualización EPS y la superestructura del programa. Es más lento al imprimirse que un TIFF, sobre todo si se hace por separaciones de color.

Y el EPS vectorial, ¿se puede usar todavía? También aquí la respuesta es negativa. Para lo vectorial desde hace tiempo se usa el formato PDF, para el que, mutatis mutandis, vale todo lo dicho con respecto al TIFF.

Y por último...

Algo bastante importante y significativo: La misma firma Adobe, que creó el PostScript y el formato EPS, los está abandonando. En abril de 2006, Adobe anunció un nuevo tipo de RIP, llamado **PDF Print Engine**. Eso, en pocas palabras, significa que Adobe reconoce que el PostScript, sobre el que se asienta EPS, es un cuello de botella (no admite perfiles de color ni transparencias, necesita ser interpretado, etc...) y está en vías de abandonarlo en favor de un mecanismo que trate los archivos gráficos sin obligarlos a pasar por PostScript y Distiller. O sea, que la misma Adobe está abandonando el PostScript y EPS.

Dicho lo cual, los diseñadores son conservadores (no tienen deseos de aprender nuevas tecnologías) y no les gusta cambiar sus sistemas de trabajo. Hace diez o veinte años aprendieron a usar EPS y ya no sueltan. Pero los tiempos han cambiado. EPS ya no tiene el papel que tuvo, y ya no tiene uso; ni para las imágenes de mapa de bits (para las que es mejor el formato TIFF) ni para las vectoriales (para las que es mejor PDF).