

Características de la Fuente Tengwar Elfica

La Codificación

Aparte de la información dada en la sección 1 se darán ahora las nociones básicas acerca de la codificación de caracteres para poder entender luego las características de Elfica.

Cuando se introduce un texto en la computadora, debe existir una operación de conversión de los caracteres a códigos, de modo que la computadora pueda entender lo que hemos introducido. Esto significa que un texto en la computadora es una colección de códigos, que son números enteros.

Una Norma de Codificación de Caracteres (NCC) es una lista de definiciones de correspondencia entre caracteres y códigos, que luego se usa para representar los caracteres en la computadora. Existen muchas normas de estas de acuerdo a los diferentes lenguajes. Además existen diferencias en el tamaño del código: de un byte, de doble byte y de múltiple byte. Una NCC de un byte usa sólo 8 bits para representar un carácter, por lo que se pueden usar sólo 256 caracteres. De hecho para los sistemas operativos de la familia Windows muchos lugares están reservados para funciones de control, por lo que en realidad se dispone sólo de 215 caracteres, como en las primeras versiones de Elfica. Una NCC de doble byte usa 16 bits para cada carácter, por lo que se pueden mapear 65536 caracteres. Un ejemplo conocido de este tipo de NCC es Unicode. En la actual versión de Tengwar Elfica se ha usado Unicode manteniéndose la definición de las teclas de las versiones anteriores, disposición que fue originariamente definida por Daniel Smith. Los caracteres adicionales se acceden (como siempre) con el método ALT Onnn donde nnn es un número entero, que ahora puede ser mayor que 256. Esto es una buena noticia, tenemos más espacio!, realmente más del que podamos usar.

La Fuente Tengwar Elfica

La fuente Tengwar Elfica 3.0 tiene las siguientes características:

Formato: True Type. No se prevé generar la fuente en otros formatos.

Encoding: Unicode.

MS Windows: Codificación MS Windows 1252 Latin 1

Mcintosh en aplicaciones no-Unicode: Codificación MC OS Roman (compatible con Mc!)

Mcintosh en aplicaciones Unicode: Codificación MS Windows 1252 Latin 1

Distribución de caracteres en el teclado US internacional: Distribución de caracteres propuesta por Daniel Smith.

Caracteres básicos: 215 caracteres que coinciden exactamente con los usados en las fuentes Quenya, Sindarin y Noldor de Daniel Smith. Estos caracteres eran los únicos disponibles en las versiones anteriores de Tengwar Elfica.

Caracteres Adicionales: caracteres que se han agregado a la colección de caracteres básicos, los cual ha sido posible a través de la codificación Unicode. Entre estos caracteres se cuentan los de la fuente adicional Tengwar Elfica A, la cual ya no está más disponible por no ser necesaria.

Tipos de caracteres que contiene:

Los primeros 256 lugares de la fuente contienen los siguientes caracteres:

1. 65 caracteres Tengwar, incluyendo los 36 caracteres de la Tabla del Apéndice E además de caracteres alternativos, portadores y caracteres propios de los modos anglosajón, Sindarín, Black Speech.
2. 14 caracteres de puntuación modernos y del sistema.
3. 10 caracteres de puntuación élficos
4. 12 caracteres élficos para los números
5. 117 caracteres Tehtar, con 4 variantes para cada uno, además de tildes, barras, rulos, identificadores de base 12, etc.
6. 38 lugares no usables, reservados para funciones de control, como en todas las fuentes bajo MS Windows. Originalmente eran 41 y en la última versión se recuperaron 3.

Existen además 62 caracteres adicionales en la versión 3.0 de Elfica. Para mayores detalles, ver las tablas de caracteres.

Los caracteres Tehtar

Los caracteres Tehtar sirven en el idioma Quenya y Sindarin (modo Tengwar/Tehtar) para representar las vocales, que no tienen símbolo Tengwar propio. De acuerdo al idioma la vocal se representa colocando el Tehta correspondiente en el carácter Tengwa que le precede (Quenya) o en el inmediato siguiente (Sindarin).

En la fuente Tengwar Elfica, así como en todas las otras fuentes Tengwar, el acento Tehta es un glifo independiente, que debe escribirse inmediatamente después de haber escrito el carácter Tengwa que será su portador (es decir, el Tengwa que va a ser acentuado). Esto parecerá un poco raro, porque en las fuentes Latin no se procede así, sino que luego de una combinación de teclas aparece en carácter acentuado de una sola vez (porque es un glifo único). En el caso de las fuentes Tengwar, primero se escribe el Tengwa y luego el Tehta.ç

Dado que:

- o los Tehtar se pueden colocar por encima o por debajo del carácter Tengwa
- o existen 5 vocales básicas pero varias alternativas de estilo para algunas de ellas
- o existen 4 variantes de cada Tehta para hacer posible la correcta ubicación del símbolo sobre Tengwar de diferente ancho

existen muchas variantes diferentes Tengwa-Tehta y la cantidad de glifos independientes que serían necesarios para contemplar todas las combinaciones sería enorme.

Es por ello que se decidió generar glifos para los Tengwar por un lado y para los Tehtar por el otro, combinándolos luego a medida que se escribe. La cantidad de glifos necesarios en este caso es mínima si se compara con la cantidad de caracteres Tengwar acentuados que deberían generarse si se adoptara el método convencional de colocar en un mismo glifo el carácter y el acento.

Algo de Historia

Cuando se publicó la primera versión de Tengwar Elfica, la fuente contenía varios problemas de compatibilidad entre glifos, los cuales no eran posibles de solucionar sin crear nuevas variantes de glifos. Dado que la fuente usaba una codificación que permitía

la inclusión de sólo 215 glifos (muchos lugares se usan para caracteres de control), no era posible dar solución a los problemas usando una sola fuente. Es por ello que se creó una fuente auxiliar con el objeto de solucionar los problemas conocidos de la fuente principal y también para dar más alternativas decorativas a la escritura. Estos glifos adicionales, que aún siguen siendo necesarios, y muchos más, han sido incluidos en una sola fuente gracias a la codificación Unicode.