

872731

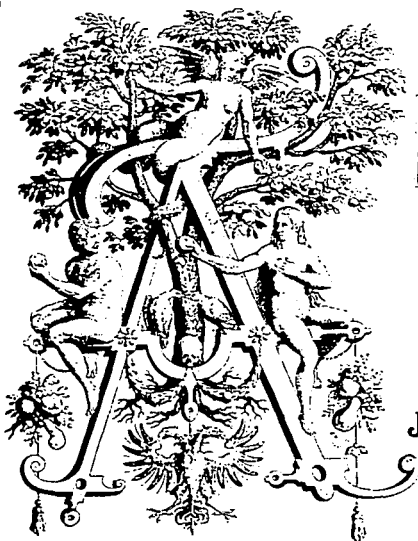
2
71.

UNIVERSIDAD DON VASCO A.C

Incorporada a la Universidad Nacional Autónoma de México



ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO



manual práctico para el uso de la

Tipografía

Tesis profesional que para obtener el Título de
Licenciado en Diseño Gráfico presenta:

José Alberto Galinzoga Esparza

Uruapan, Michoacán. Junio de 1994

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas Tesis Digitales Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS © PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Para mí, el escribir esta página es algo verdaderamente satisfactorio, es el fin de una etapa en mi vida y el principio de otra, donde el reto es más grande, donde me tengo que entregar en cuerpo y alma al cariño de una profesión.

AGRADECIMIENTOS

Antes que a nadie agradezco a Dios el permitirme llegar a realizar uno de mis sueños más anhelados.

A mi Madre, a quien estaré eternamente agradecido por todo lo que me ha dado, la vida, su amor, su silenciosa comprensión.

A mis hermanos, quienes siempre me apoyaron económicamente.

A Luis Gonzalo, en quien siempre encontré un apoyo muy grande.

A la LDG Marta Cortes, por todos sus consejos y su ayuda incondicional.

DEDICATORIA

A Dios, simplemente por TODO.

A mi madre, por ser la persona que más quiero.

A mis hermanos, Cheli y Gil, como recompensa a todo su apoyo moral y económico.

A Luis Gonzalo, Por toda la ayuda que me brindo.

A mi abuelita Berta, a mi tía Irma, a las familias: Esparza Soto, Arriaga Esparza, Esparza Duarte, Cano Silva y Galinzoga Paleo, con cariño.

A mis amigos Mario y Luz, con quienes pase los mejores ratos durante la prepa.

A mis Maestros.

A mis compañeros.

Y así podría llenar hojas dedicando a toda la gente que me ayudo, bien o mal, a todos, ¡Gracias!



INDICE GENERAL

PRIMERA PARTE

Introducción.....	9
-------------------	---

CAPITULO UNO:

Problemática y Objetivos

Problemática y Objetivos.....	13
-------------------------------	----

CAPITULO DOS:

La Tipografía

Historia.....	19
El Alfabeto.....	22
El Alfabeto Fenicio.....	22
El Alfabeto Griego.....	23
El Alfabeto Latino.....	24
La Revolución Industrial.....	26
Clasificación de las Familias Tipográficas.....	26
La Letra.....	31
Sistemas para obtención de Tipografía.....	34

CAPITULO TRES:

El Diseño Editorial como parte del Diseño Gráfico

Historia.....	39
Funciones del Diseñador Gráfico.....	42
Metodología del Diseño.....	42

¿Que es un manual?.....	44
Funciones de un manual.....	44
Diseño Editorial.....	44
Técnicas de impresión y Acabados.....	52
Conclusión.....	57

SEGUNDA PARTE

Proceso de Diseño.....	61
Aportación.....	65

INDICE DE APORTACION

Introducción.....	5
-------------------	---

PRIMERA PARTE

La Letra.....	8
La Tipografía.....	9
Diferencia entre escritura y Tipografía.....	10
Estructura de la Letra.....	11
Anatomía de la Letra.....	12
Características de la Letra.....	17
Variantes de la Letra.....	20
Clasificación Tradicional de las Familias.....	22
Clasificación general de las Familias.....	25
Fuente y Familia.....	27



Como trazar Palabras.....	28	Conclusión General.....	67
Separación entre Letras.....	32	Bibliografía.....	68
Separación entre Palabras.....	33		
Como rotular Letreros.....	34		
Medidas de la Tipografía.....	36		
Legibilidad en la Tipografía.....	37		
Cálculo Tipográfico.....	40		
Indicaciones en el Texto.....	42		
Sistemas para obtención de Tipografía.....	44		

SEGUNDA PARTE

Combinación de Familias.....	50
Como aplicarlas.....	54
El lenguaje de las Letras.....	57
Recursos de Diseño.....	60
Como diseñar en base a otro alfabeto.....	62
Diseña tu propia Tipografía (ejemplos).....	63
La Creatividad es primero (ejemplos).....	64
Análisis de Malos "Diseños".....	70
Conclusiones.....	73
Bibliografía.....	74
Creditos.....	75



**IMERA
ARTE**

**IMERA
ARTE**

**PRIMERA
PARTE**



**PRIMERA
PARTE**

**PRIM
PAI**

**PRIMEA
PARTE**

INTRODUCCION



Ante la necesidad de aportar algo útil, tanto a la escuela como a mis compañeros diseñadores gráficos, y en general a todos los que de una u otra forma están dentro del uso creativo de la tipografía; surge la inquietud de realizar un manual para el uso práctico de la misma, el cual podremos usar como una herramienta de investigación, como una guía en el aprendizaje o como un instrumento en el desempeño de nuestra profesión ya que puede ser un gran auxiliar en la elaboración de logotipos, folletos, carteles, revistas y todo proyecto en donde la tipografía es el elemento fundamental.

Dentro de este manual se estudian las diferentes familias tipográficas desde sus orígenes, la evolución, sus fuentes y todo lo que históricamente pueda ser importante, para llegar a la coyuntura tecnológica en la que nos encontramos con el advenimiento de la computadora, donde podemos prácticamente jugar con letras y palabras, enfatizándolas, alargándolas, colocándolas en diferentes posiciones, deformándolas, en fin, conocer el fascinante mundo de la tipografía por computadora y aprovecharla al máximo sin llegar a la exageración.

Con claros y objetivos ejemplos, sabremos a que letras conviene modificarle algunos rasgos para lograr un carácter diferente, quitar la rigidez e imprimir mayor dinamismo a nuestros diseños.

Para realizar este manual se requiere de un amplio estudio sobre la tipografía, desde la cimentación y conformación de los letreros, hasta su peso específico sobre un diseño propiamente dicho.

El diseñador gráfico, por sus conocimientos, es la persona indicada para estudiar, definir y manejar estructuralmente el diseño tipográfico, mostrar su importancia dentro de un campo visual y elegir creativamente la mejor forma, peso, volumen, etc. para lograr hacerlo más legible, interesante, dinámico y atractivo.





Capítulo uno

PROBLEMATICA Y OBJETIVOS

PROBLEMATICA Y OBJETIVOS

Dentro del extenso mundo que conforma el Diseño Gráfico - existe un elemento que desde - orígenes ha sido mediador de la comunicación: **La Tipografía**, hoy en día, junto con las imágenes que la acompañan, ya sean estilizaciones, fotografías, ilustraciones, etc., forman un todo armónico y agradable.

Actualmente, en la carrera de la Licenciatura en Diseño Gráfico existe un grave problema con la utilización de la letra, ya que en repetidas ocasiones se incurre en dejarla en segundo plano y no darle la importancia que tiene como tal.

Los impresores, serigrafistas y demás personas que están dentro del uso de la misma, muchas veces no tienen idea de lo valioso que es este elemento, incluso existe un desconocimiento de su nacimiento, su historia y cómo ha evolucionado hasta nuestros días, que con la llegada de la computadora se crea un gran avance en el campo del Diseño Gráfico.

La Universidad Don Vasco te Invita a Participar en su Primer Festival Juvenil de la Canción

Categorías:
Canción Acústica
Canción Abstrayada
 - SOLISTAS
 - CANCIO COREOGRAFICO
 - Grupos (Duos, Trios...)




Premios *Patrocinadora*

* EQUIPO MODULAR PARA COMPAC DISC
 * T.V. 14 IN. A COLOR
 * ORGANO CASIO
 * VIAJE A PUERTO VALLARTA PARA DOS PERSONAS

Los Días 16 y 23 de Octubre en la Universidad Don Vasco

San y Tijuca, S. A. de C. V.

INSCRIBETE Si Tienes Menos de 30 años de Edad del 20 de Septiembre al 5 de Octubre en la Universidad 15 10 00 Por Canción



El abuso de los tipos en un solo impreso



PROBLEMATICA Y OBJETIVOS



Ejemplos de Tipografía

Adentrandonos un poco en la tipografía por computadora se conocen una gran diversidad de tipos (dependiendo del o los programas que se estén utilizando) esto ofrece la ventaja de permitir dar variedad y originalidad al diseño, tanto por la cantidad como la facilidad y rapidez con que se manejan.

Nos ofrece ventajas como: poder utilizarla en varios tamaños y acomodados haciendo dinámico el texto, poder deformarla para que se vea más innovadora. Al deformar la letra, siempre hay que cuidar no incidir en la ilegibilidad, ya que es muy importante que todo lo que está escrito se entienda, además muchas veces no se toman en cuenta patrones como: peso, puntaje, interlineado, estilo, etc.

frappierende
Möglichkeiten
im Stil der Zeit

WALDSEE SEES

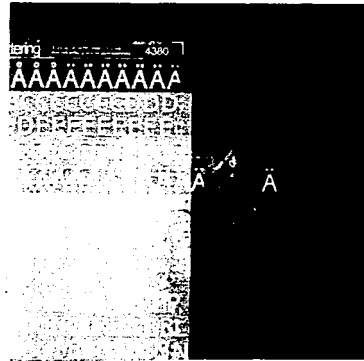
Desde
uno
hasta
200
puntos
y más



diferentes pesos y Estilos

Existen los sistemas transferibles que vinieron a revolucionar y facilitar la utilización de la tipografía, a todas aquellas personas que la utilizan, pero por su alto costo e inexistencia de tipos, han pasado a un segundo plano sin dejar de ser una opción más del uso de la letra. Por lo general, las fuentes que se encuentran dentro de las letras transferibles son las que existen en los libros Mecanorma y Letraset,

catálogos que ofrecen una gran variedad de modelos tipográficos. La tipografía transferible tiene la limitante de no poder deformarla, pues la letra ya tiene su propia estructura, ni utilizarla en diferentes tamaños por no existir variedad en la plantilla.



Sistemas Transferibles

Independientemente del sistema que se utilice, se tiene que procurar un equilibrio entre: la legibilidad, la armonía y la singularidad.

Partiendo de esta carencia surge la necesidad de realizar el manual tipográfico, el cual ayude de una forma clara y sencilla a adquirir los conocimientos necesarios acerca de la tipografía dándole su lugar dentro del Diseño Gráfico, además de que nos guíe en la elección de una buena letra, sin importar el sistema que sea. Para lograrlo, es importante tener una noción general acerca de su origen y cómo ha venido desarrollándose hasta la actualidad, que nos ofrece diferentes formas; conocer las ventajas y desventajas de cada una de ellas para realizar un buen trabajo; digno de un Diseñador Gráfico o de quien desee adquirir un conocimiento más amplio acerca de la letra.

positivo

negativo





Capítulo dos

LA TIPOGRAFIA

LA TIPOGRAFIA

HISTORIA



Desde los primeros tiempos el hombre ha tenido la necesidad de comunicarse, de transmitir mensajes. Primeramente fue la narración oral, la cual no era muy precisa, por lo que algunas veces se modificaba y otras era completamente falsa. Ante este problema nace la necesidad de comunicarse por medio de signos escritos, pintados o grabados.

El hombre primitivo de Africa y Europa deja pinturas en las cavernas, escenas de caza y de guerra, signos que representaban la vida y la muerte.



Es aquí donde da inicio la comunicación visual ya que dichas pinturas fueron creadas para la sobrevivencia y con fines ritualistas. A esta comunicación se le conoce como *ideografía*: símbolos que representaban ideas o conceptos, y a los animales pintados en las cuevas, *pictografías*: pinturas elementales o bosquejos que representaban las cosas descritas.

En la revolución neolítica aparecen los primeros signos escritos que tenían forma de ideogramas, éstos se utilizaban como señalamientos de advertencia, para indicar caminos o simplemente para recordar algo. El punto geográfico de esta renovación fue Mesopotamia, "La tierra entre dos ríos" y cuna de la civilización.

Los escritos más antiguos son las tablillas de la ciudad de Uruk, en donde están enlistados artículos por medio de dibujos pictográficos junto con números y nombres de personas inscritos en columnas.

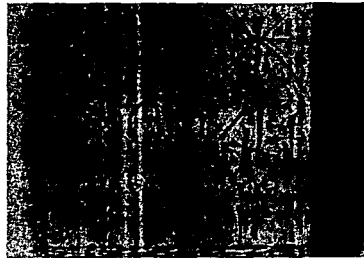
En Sumeria, abundaba la arcilla, se utilizaba un estilete de carrizo con la punta muy afilada para poder hacer las finas líneas curvadas de las primeras pictografías.



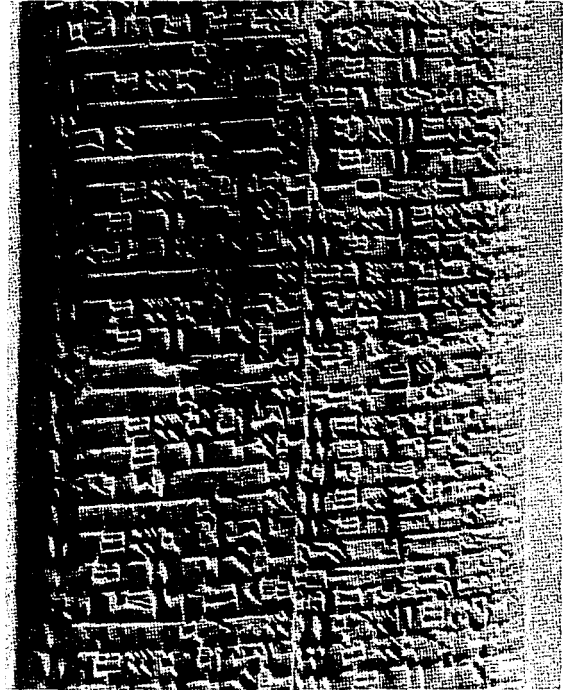
LA TIPOGRAFIA

El sistema de escritura evolucionó a paso de muchos siglos. Se crea un sistema de cuadrícula que permite poner la escritura en espacios divididos vertical y horizontalmente. Esta innovación cambia radicalmente la escritura, las pictografías evolucionaron hacia una escritura de signos abstractos que se conoció como Cuneiforme. La escritura cuneiforme pasa a ser jeroglífica y los dibujos se convierten en Fonogramas: símbolos gráficos para son los sonidos.

A diferencia de los Sumerios, los Egipcios conservaron su sistema de escritura-pintura conocida como jeroglíficos, posiblemente cuando los primeros escribas se enfrentan a palabras difíciles de decir inventan jeroglíficos y utilizan dibujos en lugar de sonidos para poder expresarlas, también inventan un símbolo pictórico para cada consonante. Aunque nunca desarrollan símbolos para representar vocales, la unión de varios glifos daba la idea de un palabra.



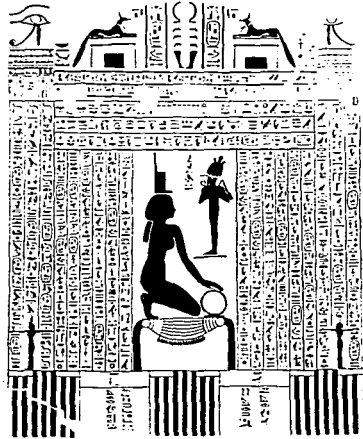
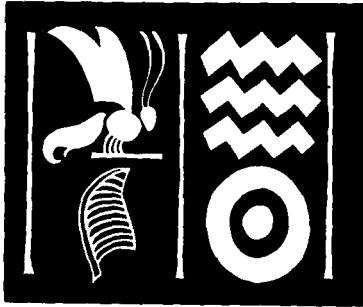
**Tablilla
de Arcilla**



Tablilla Cuneiforme



LA TIPOGRAFIA



Aparentemente los chinos inventan la brújula, la pólvora y la caligrafía que es el sistema de escritura más antiguo y que hoy en día es muy utilizado. También inventan el papel, facilitando con esto la transmisión de información, inventan la imprenta haciendo posible la manipulación de imágenes y palabras.

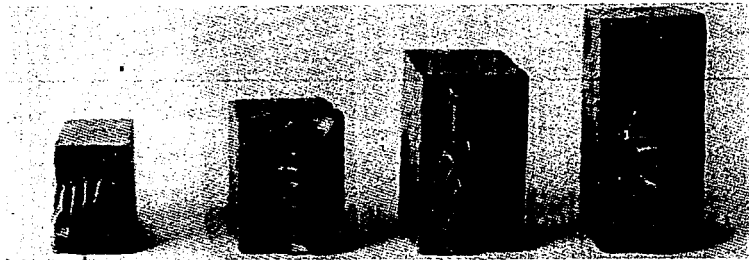
Pi Sheng, desarrolla la imprenta de tipos móviles y reutilizables.

En Corea, se crea un esfuerzo para imprimir con tipo móvil de bronce, aquí los caracteres eran cortados de madera y se colocaban dentro de una artesa con arena fina para realizar una impresión negativa.

En 1450, Johann Gutenberg, crea la imprenta en Europa, aunque no fue el primero, su mérito está en hacer un sistema para fundir los tipos en metal, a base de plomo, estaño y otros metales, que sufren modificaciones hasta el siglo XIX.

Tras la invención de la imprenta empiezan a realizarse impresiones en varias publicaciones y libros. En Estambul sale la primera revista semanal, tiempo después el primer periódico en Alemania.

Tipos móviles Chinos



LA TIPOGRAFIA

EL ALFABETO

La palabra "Alfabeto" se deriva etimológicamente de la primera y segunda letras del alfabeto griego, "alfa" y "beta", esto nos lleva a conocer el origen del mismo.

EL ALFABETO FENICIO

Fenicia crea una gran contribución al comercio. exporta madera, tejidos, metal, vino, sal, etc. inventan un tinte que en latín es llamado púrpura, el cual se hacía de la secreción sacada de un molusco del Mediterráneo. Pero su principal contribución a la humanidad fue: "El Alfabeto fonético".

Los Fenicios tuvieron contacto con la escritura Cuneiforme desde Mesopotamia en el occidente y jeroglíficos egipcios desde el sur; ya que los Fenicios eran navegantes tuvieron un conocimiento de la escritura y de pictografías cretenses y probablemente estuvieron influenciados por ellas, por lo que empiezan a practicar con posibilidades alternas.

Es probable que el alfabeto haya nacido en la ciudad de Biblos, los griegos llaman biblos al papiro por ser exportado del pueblo de Biblos, en español la palabra Biblia se deriva de Biblos que significa "El libro", para 1200 a.c. Biblos era una ciudad-estado dominante de Fenicia, ahí se crea un sistema de escritura conocido como "Sui generis".

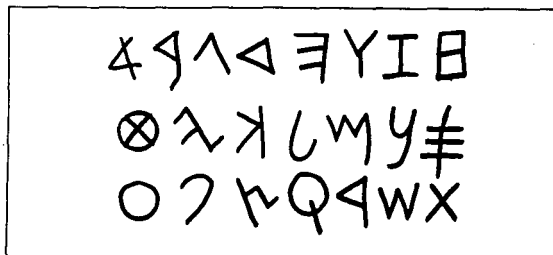
Tiempo después se escriben unos documentos en piedra y bronce, éstos tenían un silabario con más de 100 caracteres, constituyendo un gran avance en el camino del alfabeto.

El sistema de escritura de los Fenicios era totalmente abstracto y alfabético de veintidos caracteres, que fue usado por el año 1500 a.c. y una de las inscripciones encontradas con el Alfabeto Fenicio fue el sacofago de piedra caliza del rey Ahiram de Biblos.

Aparentemente su estilo de escritura de izquierda a derecha se creó por que los artesanos sostenían al cincel en la mano izquierda y el martillo en la derecha, desafortunadamente este alfabeto desaparece, incluyendo, por ejemplo, una obra escrita por un autor de Biblos que tenía nueve libros de mitología.

Sin embargo, el alfabeto Fenicio constituye el inicio histórico del alfabeto.

Alfabeto Fenicio



LA TIPOGRAFIA

EL ALFABETO GRIEGO

En Grecia se desarrolla la ciencia, la filosofía y el gobierno democrático.

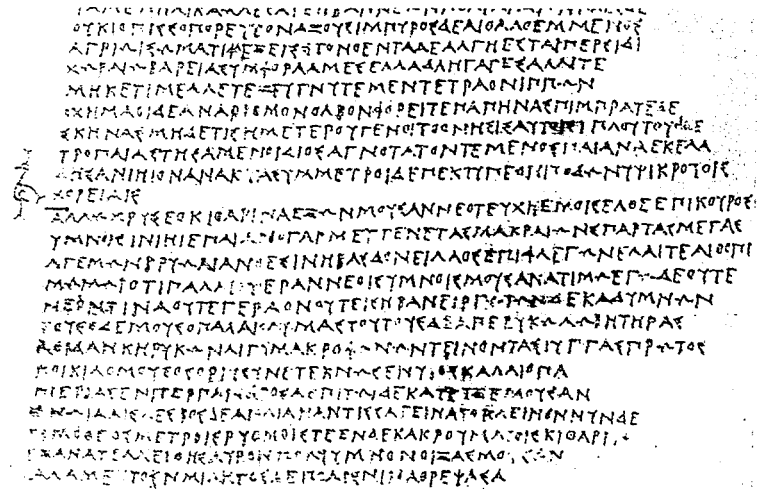
Los griegos adoptan el alfabeto Fenicio y lo esparcen por todas las ciudades-estado, a este alfabeto le cambian cinco consonantes por vocales que en la actualidad son conocidas como: a, e, i, o, u.

Desde el punto de vista del Diseño Gráfico, los griegos convierten los caracteres fenicios en formas de arte de gran armonía y belleza, originalmente toman el estilo de escritura fenicia de derecha a izquierda, creando más tarde un sistema de escritura llamado *boustrophedon*, el cual se compara con la acción de labrar un campo con un buey; la primera línea era leída de derecha a izquierda, la segunda de izquierda a derecha, así el lector no tenía necesidad de regresarse al principio de cada renglón.

La época más importante de la cultura griega fue conocida como "La edad de oro de Atenas", se practicaba la democracia o gobierno del pueblo, el alfabeto ocupa un lugar importante pues todo ya se hacía por escrito.

Alejandro el grande acaba con el poder que tenía el imperio persa y lleva la cultura helénica por todo el mundo antiguo, incluyendo Egipto, Mesopotamia y La India, por estos tiempos aumenta la importancia de la lectura y la escritura. Alejandro se da a la tarea de crear bibliotecas, siendo una de las principales la de Alejandria, en Egipto, que tenía cientos de miles de pergaminos que desgraciadamente quedan treinta mil rollos debido a su fragilidad y al clima griego. Despues del alfabeto griego se crean el etrusco, el latín y el cirilico,convirtiendose en el más antiguo de los alfabetos utilizados, actualmente, en todo el mundo.

Alfabeto Griego



LA TIPOGRAFIA

EL ALFABETO LATINO

El gran poeta Horacio escribe que "Grecia cautiva toma cautiva a Roma". Después de que Roma conquistara Grecia son enviados a Roma eruditos y bibliotecas completas. Roma se apodera de la literatura, el arte y la religión griega, adoptándolos a las condiciones del poderío y la confianza de Roma extendiéndolos por todo su imperio.

El alfabeto Romano, es traído de Grecia por los etruscos, un pueblo que dominaba la península itálica.

Spurius Cavilius diseña la letra "G" que reemplaza a la letra griega "Z", que no era del interés de los romanos. El alfabeto latino se componía de 21 letras , A, B, C, D, E, F, G, H, I, L, M, N, O, P, Q, R (que evolucionó de una variación de la P) S, T, V, X. Añadiéndose después las letras griegas Y y Z, para escribir palabras griegas. A partir de la Edad Media se agregaron otras 3 letras, la J que se originó de la I, la U y W que son variantes de la V, llegando con esto a 26 letras en el alfabeto inglés contemporáneo.

Roma orgullosa por sus triunfos imperiales y por sus conquistas, diseña monumentales que tenían formas de letras, para celebrar sus victorias.

Los Capitales Monumentales (Capitalis monumentalis), tenían líneas geométricas simples, las cuales eran dibujadas con trazos gruesos y delgados, con líneas rectas y curvas para unificarlas. Tenían un cuidado muy especial en el contorno interno de la letra así como entre una y otra.

Se creó un debate por el origen de los "patines" (Serif): pequeños trazos prolongados de los extremos de una letra, en base a esto una teoría dice que los patines son marcas de cincel, originados por la "limpieza" que realizaba el albañil al terminar de grabar las letras, otra sostiene que las inscripciones se dibujaban en piedra con un cincel plano, y que antes de levantar el pincel se hacía un ademán corto el cual interrumpía el trazo.

Las letras Capitalis quadrata (mayúsculas cuadradas), es el más importante de los varios estilos de diseño utilizado por los Romanos, escritas con una pluma plana, muy cuidadosamente, logrando una gran legibilidad. Los diseños de estas letras son similares a los que hoy conocemos como mayúsculas. Las Capitalis quadrata fueron muy usadas desde el siglo II a.c hasta el siglo V d.c, por este mismo tiempo se utilizaron también capitalis rústica (mayúsculas rústicas), letras que eran condensadas ahorrando mucho espacio al escribirlas con una pluma o pincel de punta plana y afilada, se sostenía en posición vertical, logrando un ritmo de staccato. Un detalle de diseño interesante era la falta de trazo horizontal de la A.

Las letras rústicas se escribían rápido pero eran difíciles de leer.

El papiro proviene de Egipto, éste se sustituía con madera, arcilla, piezas planas de metal, tablillas de cera, para el año 190 a.c se volvió común el uso del pergamino como material para la escritura, siendo el Vellum el pergamino de más alta calidad, fabricado de suaves pieles de becerros recién nacidos.



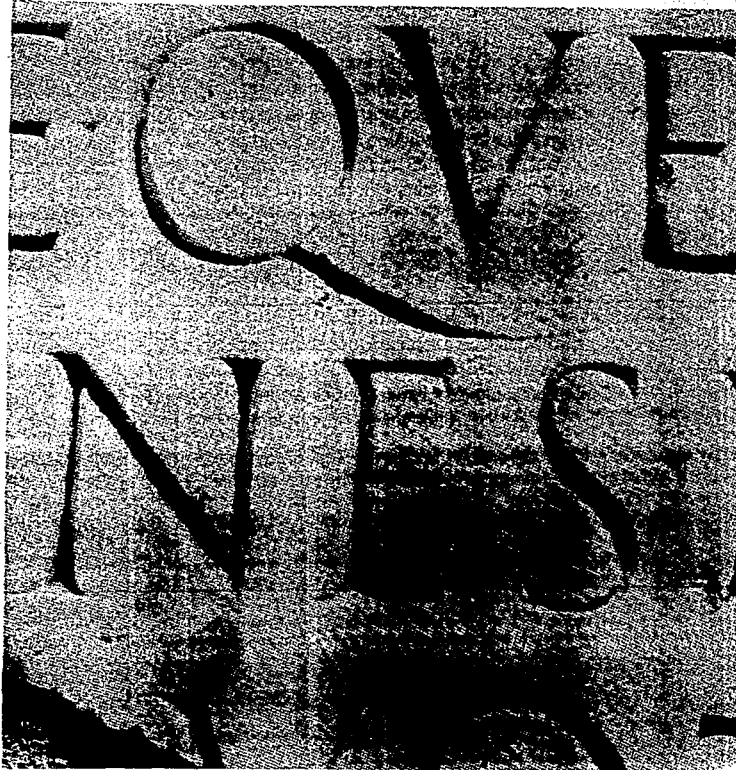
LA TIPOGRAFIA

En Roma y Grecia el codex (códice) vino a revolucionar el diseño de formatos, suplantando el rútilos (rollo) a principios de era cristiana. El pergamino se juntaba en grupos de dos, cuatro u ocho hojas, éstas se doblaban, cosían y cambiaban de códices con páginas, parecido a un libro moderno. Dando con ésto la ventaja de abrir más rápido un códice en la página deseada.

El imperio Romano legó a la humanidad su arquitectura, leyes, idioma y literatura. Su alfabeto se convierte en la forma de diseño para los lenguajes visuales en el mundo occidental.

SQVARE CAPITALS
RVSTIC CAPITALS

Alfabeto Latino



LA TIPOGRAFIA

LA REVOLUCION INDUSTRIAL:

El avance de la comunicaci3n visual

Aparentemente la revoluci3n Industrial tiene lugar en Inglaterra, siendo la fuerza animal y la humana las primeras fuentes de energa, hasta que James Watt, perfecciona la m3quina de vapor, que r3pidamente se desarrolla a partir de 1780.

El papel que jugo la tipografia durante la revoluci3n industrial era de comunicar, por medio de libros, pero las necesidades de una sociedad industrializada, hicieron que se expandiera la imprenta comercial, anuncios y carteles.

Se crea una competencia entre impresores y lit3grafos por la realizaci3n de diseos tipogr3ficos, mostr3ndose a principios de la d3cada del siglo XIX, una innovaci3n 3n la tipografia.

William Caslon es el primero en esta revoluci3n, seguido de Joseph Jackson y Thomas Cotterell, que llegaron a ser una promesa en el diseo de letras.

Cotterell inicia la tendencia en fundir, en moldes de arena, letras negritas, esta idea de crear letras m3s grandes y gruesas hizo los tipos m3s pesados.

Vincent Figgins, aprendiz de Jackson, disea una serie completa de letras romanas y empieza a reproducir caracteres tipogr3ficos eruditos y extranjeros. Tambi3n disea tipos antiguos (egipcios) que es la segunda innovaci3n m3s importante en el diseo de letras, su caracterstica esencial son sus patines rectangulares gruesos, uniformidad de peso ascendentes y descendentes cortos; despu3s se inventa una variante de este tipo caracterizada con patines, con pequeos corchetes y mayor contraste entre los trazos gruesos y delgados, conocida como "j3nica".

William Thorowgood, compra los derechos de autor de una letra egipcia, llamada claredon, su forma condensada, con mayor contraste entre sus trazos gruesos y delgados y patines m3s ligeros.

La tercera innovaci3n m3s importante fue la Sans Serif, siendo su caracterstica el no tener patines, estando a prueba un tiempo y utiliz3ndose en textos pequeos.

CLASIFICACION DE LAS FAMILIAS TIPOGRAFICAS:

1. Las G3ticas

Escritura que tiene su origen en las arcaicas medievales. Se caracteriza por ser r3gida, sus trazos verticales la hacen poco legible, es la primera letra utilizada en la imprenta.



LA TIPOGRAFIA

2. Las humanas

Se caracterizan por ser letras redondas, creadas por los humanistas italianos y adoptadas por los humanistas del resto de Europa.

Las mayúsculas están basadas en los dibujos de las capiteles romanas y las minúsculas en la escritura carolingia. Sus trazos están hechos con una pluma y existe poco contraste entre los mismos, sus patines tienen forma triangular.

Berkeley OLDSTYLE BOLD
ABCDEFGHIJ!
KLMNOPQRÇ
STUVWXYZ?
ÆCEØ abcdefg
hijklmnopqrst
uvwxyzæœçø

3. Las Garaldas

El origen de su nombre es a raíz de la conjunción de Garamond y Aldus. Letras elegantes y tradicionales, con un contraste entre sus trazos gruesos y delgados, sus patines permanecen en forma de cuña.

Caslon MODERN
ABCDEFGHIJ
KLMNOPQ
RSTUVWXZ
Yabcdefghijklmnopkl
mnopqrstuvwxyz
xyzœæøç1234
567890ÆCEß
&%\$£?!Ø(;*~«»)

4. Las de Transición

Llamadas así por estar entre las letras "antiguas" y "modernas". Su creador John Baskerville, basa su estilo en los trazos de la Romaindu Rois influenciados por el grabado en cobre, existe un contraste entre sus trazos gruesos y delgados y una pequeña inclinación de sus curvas.

Baskerville
ABCDEFGHI
JKLMNOPQ
RSTUVWX
YZabcdefghijklmnopkl
lmnopqrstuvwxyz
xyz1234567890
CEÆ&£\$?!(~»~)



LA TIPOGRAFIA

5. Las didonas o Modernas

Su nombre proviene de los nombres de Bodoni y Didot. Se caracterizan por sus trazos gruesos y delgados que las hacen fáciles de reconocer. Letra condensada, que visualmente se ve en mitades verticales. Su terminación tiene una ligera perpendicular, que sustituye la forma triangular. Las letras minúsculas tienen un tamaño, que ocupan un mismo espacio. Las cursivas son letras inclinadas que recuerdan levemente a la escritura manual.

Bodoni ANTIQUA REGULAR

ABCDEFGHIJK
LMNOPQRSTU!
VWXYZÆŒÇ?
Ø abcdefghijklm
nopqrstuvwxyzß

6. Egipcias o Mecánicas

Letras surgidas de la publicidad. Tienen patines gruesos y en forma cuadrada, denotan poco contraste entre sus trazos. Si se les eliminara el serif, fácilmente se confundirían con las de palo seco.

Clarendon BOLD

ABCDEFGH
IJKLMNOP
QRSTUVWXYZ
XYZabcdefghijklmnop
hijklmnopq
rstuvwxyz:1
234567890!
? \$ % & ß Œ / + ^ ¯ ñ

7. Glifas

Letras con patines triangulares y con poco contraste entre sus trazos, sus trazos curvos tienden a ser verticales. Algunas fuentes se limitan por ser letras mayúsculas.

Letras que tienen su origen en las inscripciones talladas en piedra.

Friz quadrata BOLD

ABCDEFGHIJKL
MNOPQRSTUVWXYZ
WXYZÆŒÇØa
bcdefghijklmn
opqrstuvwxyz
æœçø1234567



LA TIPOGRAFIA

8. Lineales o Sans Serif

Sans, en francés "sin". También conocidas como palo seco. Por su extensa Variedad de familias, se dividen en cuatro.

a) *Lineales o Grotescas:* Son las primeras que se usaron comercialmente, demuestran una cuadratura en las curvas, algunas familias presentan la "g" en forma romana.

b) *Lineales Neo-grotescas:* Letras de fácil confusión con las grotescas, son fuentes pesadas para resistir modificaciones. La letra "g" es más simplificada, las variantes de grosor que presenta no se distingue a simple vista. En general son letras monótonas.

c) *Lineales Geométricas:* De la era moderna, industrial y maquinista, letras trazadas geoméricamente. Tienen semejanza entre distintas letras que las hacen menos legibles que las grotescas. En varias ocasiones la letra "a" aparece con el ojo redondo que es una forma de las letras itálicas.

Franklin GOthic BOOK

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
Æ Ç Ø a
bcdefghijklmnop
qrstuvwxyz æ ç ø
æ ß 123456789

Helvetica MEDIUM ITALIC

ABCDEFGHIJKL
MNOPQRST
UVWXYZ Ø a
bcdefghijklmn
opqrstuvwxyz
1234567890?!
ß & £ \$ % © (< > * ~)

Avant garde BOLD

AA ABCDEFGHIJ
KLMMN OPQ
RSTUVVW WX
YZ **©** **€** **£** **!**
® **H** **K** **L** **R** **S** **T** **H** **R**
abccdeefghijkl
mnopqrstutvv
wwxyyzzfff1123
4567890&?£\$~



LA TIPOGRAFIA

d) *Lineales Humanistas*: De todas las familias son las más legibles. Sus trazos están basados en las proporciones de las letras mayúsculas romanas, tienen una imperceptible influencia caligráfica.

9. Manuscritas

Estas letras tienen rasgos caligráficos. Dependiendo del instrumento que se utilice para su realización, así será su forma final.

Eras MEDIUM

ABCDEFGHIJ
KLMNOPQRS!
TUVWXYZ Æ
Œ Ç Ø abcdefg
hijklmnopqrst:
uvwxyzæœç;
ø ß 1234567890

Mistral

ABCDEFGHIJKL
MNOPQRSTUVWXYZ
XYZÆœøÇabc?
defghijklmno!
pqrstuvwxyzæ
œøç1234567890
£ \$ % (~ » ~ * + ; / !)

10. Gráficas

Estas familias podrían considerarse como las ornamentadas, están dibujadas con un objetivo específico, expresar algo. Se utilizan para anuncios publicitarios, ya que algunas de ellas son totalmente ilegibles. Algunas son variantes de la Helvética, Shadegan, por mencionar algunas.

Via face don BLACK

A B C D E
F G H I
J K L M N
O P Q R S ;
T U V W X



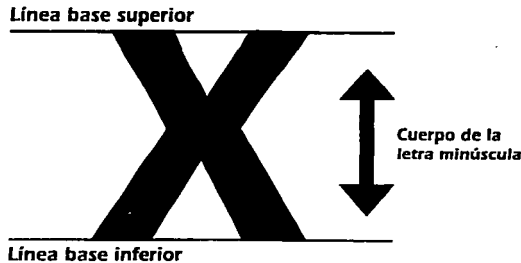
LA TIPOGRAFIA

LA LETRA

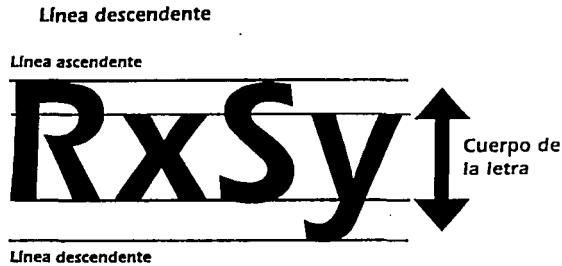
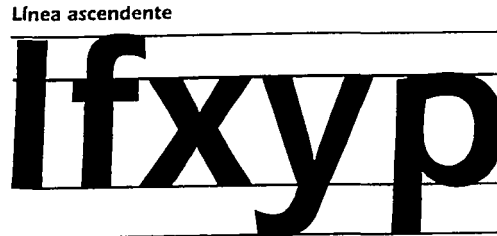
La letra se puede definir como cada uno de los signos alfabéticos desde la letra "a" hasta la "z", que unidos forman palabras y frases que van a expresar ideas.

Tipografía (Tipos y grapho) es el arte de escribir por medio de tipos (palabra derivada del griego tipos que significa: modelo, caracter). Tipografía son los signos de escritura ya impresos.

La estructura de la letra: El trazo de cada letra esta dividido en cuatro líneas auxiliares. Si se toma como ejemplo la letra "x" minúscula (por ser la que más claramente delimita su altura), trazando dos líneas, "La línea base inferior" y la "línea base superior", la distancia entre estas dos, se denomina el cuerpo de la letra minúscula.



Las letras minúsculas como la l, f, d, h que que tienen trazos que rebasan la línea base superior se les llama ascendentes, limitadas por otra línea auxiliar llamada "Línea ascendente", letras como la y, p, q, j, que rebasan la línea base inferior están de la misma manera limitadas por una línea conocida como "Línea descendente". A la distancia que existe entre la línea ascendente y descendente es conocida como tamaño de la letra. Las mayúsculas están sostenidas sobre la línea base inferior dependiendo de su tamaño, puede, o no, coincidir con la línea ascendente.



LA TIPOGRAFIA

En general todas las letras pertenecen a una fuente y una familia. La fuente, son todas aquellas letras de un mismo estilo. La familia son todas las variaciones que sufren las fuentes como:

Peso: Es el grosor de la letra, se clasifican en:

a) Light o finas: Su trazo es el más fino de una familia, y da una sensación de elegancia y suavidad.

light

b) Normal o medium: Su trazo es estandar, podría denominarse el más flexible de una familia, por lo regular se utiliza en textos largos para publicaciones como: periódicos, revistas, etc.

normal
medium normal

c) Pesada o bold: Su trazo es más grueso de lo común, se utiliza para títulos o para destacar alguna información.

bold

d) Outline: (contorno) El trazo de la letra es el contorno de la misma, puede utilizarse con fondos de color para darle su peso.

outline

Anchura: Es la medida horizontal de la letra, pueden ser:

a) Normal: Tiene una medida estandar y se puede utilizar en cualquier escrito.



LA TIPOGRAFIA

b) Condensada: Esta es más alta que ancha, lo cual permite economizar espacios.

condensada

c) Extendida: Su característica es ser más ancha que alta, por lo que ocupa mayor espacio.

EXTENDIDA

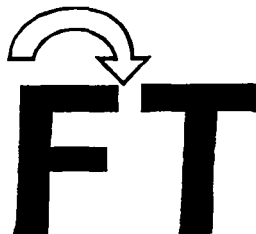
Todas estas variantes forman la estructura de la letras que independientemente del tipo que se utilice al escribir un texto, es muy importante considerar la distancia entre cada una de las letras.

Si las terminaciones de dos letras paralelas y verticales están juntas es necesario separarlas más:



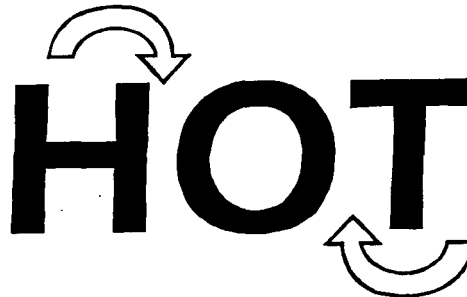
HE

Si las terminaciones son horizontales se tienen que separar menos:



FT

Cuando se convinen letras rectas y curvas, el espacio estará entre los límites marcados por las dos primeras opciones.



HOT

En el caso donde se junten dos letras que tengan trazos inclinados, será necesario abrirlas, si las uniones son de trazo horizontal con una de trazo inclinado será necesario cerrar.



LA TIPOGRAFIA

LA FOTOCOMPOSICION

Es un medio de impresión de tipografía por medio de una máquina fotográfica. Existen dos tipos: máquinas para cabezas y máquinas para texto.

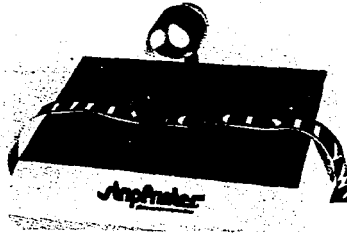
FOTOCOMPOSICION DE CABEZAS:

Estas máquinas componen en tamaños grandes, desde 14 hasta 144 puntos. Por lo regular estas máquinas son manuales, como por ejemplo:

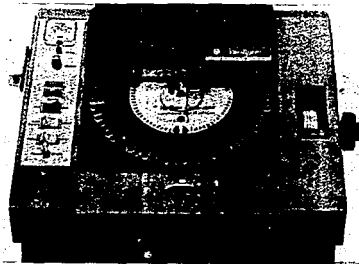
a) La Strip-Printer: Aquí, se coloca el papel sencibilizado o la película en la zona de exposición (donde recibe la luz), se coloca la fuente de filmina con el tipo (que puede ser de 6 hasta 96 puntos) que se va a fotografiar, en la zona de explosión, se tienen que mover la filmina y el papel para cada letra. Una vez terminado el procedimiento se revela la película o papel.

b) La Headliner: En esta máquina se utiliza un disco de plástico, conocido como type master que es la fuente de tipo, este se coloca entre la lámpara para exposición y el papel fotosensible o película, se gira la perilla selectora y van apareciendo letras en la ventana del selector, una vez encontrada la letra deseada se deja de girar, -

se acciona la palanca para imprimir y espaciar, centrandose automáticamente el caracter en la ventana del selector, avanzando al mismo tiempo el papel o película, y se hace la exposición fotográfica.



La Strip-Printer



La Headliner

FOTOCOMPOSICION DE TEXTOS:

Todas estas máquinas tienen teclado, para capturar el texto. Pantalla de video para leer la información, la cual se llama entrada. Almacenamiento en computadora, para guardar la información; teniendo esta información se le da "salida", a esta impresión se le llama originales impresos, que pueden estar en papel sencibilizado o en película.

Existen máquinas de fotocomposición de entrada directa, una vez teclado el texto ya no se puede corregir, de ser necesario se tendría que volver a escribir. En las de entrada indirecta se utilizan discos o cintas magnéticas, su ventaja es poder corregir errores antes de imprimir y poder guardar la información en discos blandos, con capacidad para más de 300 000 caracteres.

LOS SISTEMAS TRANSFERIBLES

Este es un sistema de plantillas, las cuales están impresas con una tinta muy especial de transferencia en una hoja de plástico transparente. Las hojas tienen repeticiones de cada letra, de un solo tamaño, cuando es de puntos muy grandes puede venir en dos hojas, su utilización es



LA TIPOGRAFIA

muy fácil, se coloca en un papel liso y se frota con un instrumento de punta redonda llamado aplicador, también se puede hacer con un lápiz.

Cuando se van a adherir varias palabras, es importante tomar en consideración, entre cada palabra, un espacio equivalente a la anchura de la letra "i". Este sistema es muy práctico para textos pequeños.

LA COMPUTADORA

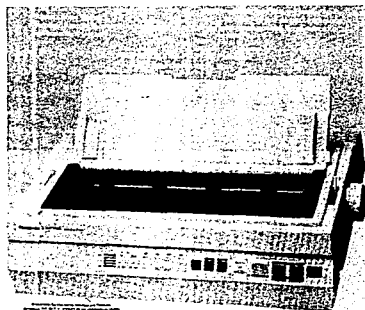
Actualmente una de las herramientas indispensables para el diseñador gráfico, es sin duda la computadora, la cual ofrece muchas ventajas que permiten el ahorro de tiempo.

Corregir la información en la pantalla o monitor (si es necesario) antes de pasarlo al papel por medio de una impresora, justificar el texto, ya sea al centro, izquierda, derecha, corregir la ortografía, y dependiendo del programa que se utilice, reticular la página, permitiendo acomodar la información como se desee al igual que fotografías e imágenes que finalmente pueden ser utilizados como originales mecánicos.

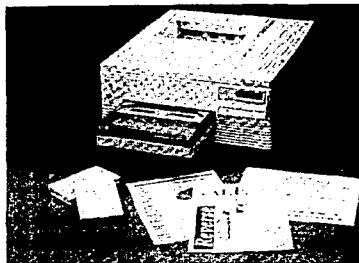
Sin embargo, para el diseñador gráfico, la función más importante de la computadora, es la realización de tipografía. Nos ofrece muchísimos tipos diferentes, que se pueden variar en pesos y tamaños, que van desde medio punto hasta tamaños considerables.

Su realización es por medio de una impresora, las hay:

a) De matriz de puntos: su sistema es por medio de agujas que van picando la letra, su calidad no es muy definida, por lo que únicamente se utiliza donde la calidad tipográfica no es muy importante.



b) Laser: imprimen desde 300, 600, 900 y actualmente existen en el mercado de 3000 dpi (puntos por pulgada), su sistema es por medio de un rayo laser, que marca la letra y la mancha de toner (tinta) para darle salida, siendo su calidad excelente



calidad LASER





Capítulo tres

**EL DISEÑO EDITORIAL COMO
PARTE DEL DISEÑO GRAFICO**

DISEÑO GRAFICO

DISEÑO GRAFICO



DISEÑO: Viene del vocablo ingles "Designare": trazar, dibujar, delinear, etc.

GRAFICO: Es perteneciente o relativo a la escritura o impresión.

DISEÑO GRAFICO: Son todos aquellos diseños destinados a ser leídos libros, revistas, anuncios, envases, etiquetas, letreros, carteles, etc. Es una manera de comunicar visualmente de una manera ordenada y agradable, por medio de imágenes y tipografía, puestas dentro de un campo visual, con la función principal de transmitir un mensaje.

DISEÑADOR GRAFICO: El diseñador es una persona involucrada en el mundo de la comunicación, su función es persuadir a un público para que este responda positivamente a un mensaje visual. El Diseñador Gráfico se comunica de cuatro formas: tipografía, simbología, ilustración y fotografía.

HISTORIA DEL DISEÑO GRAFICO

Un norteamericano, llamado William Addison Dwiggins, es quien da el término Diseñador Gráfico, el cual fue utilizado hasta 1922, aunque antes ya se tenían antecedentes del mismo entre los fenicios quienes crearon un alfabeto que fue usado para poder representar el lenguaje hablado. Poco a poco fue evolucionando el uso de la palabra escrita, hasta llegar a la necesidad de organizar todo aquel material creado, dando oportunidad al surgimiento del diseño.



DISEÑO GRAFICO

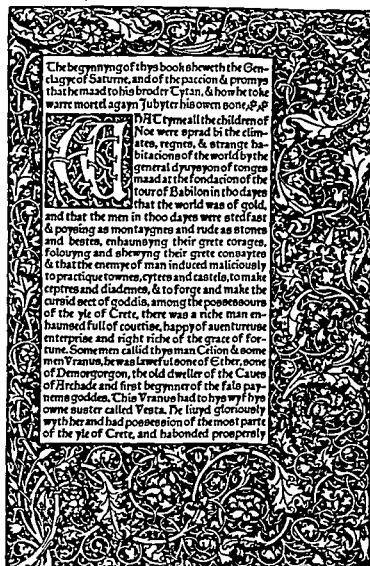
Con la creación de la imprenta mecánica en el siglo XV se crea un gran cambio, pues esta supuso la disponibilidad de libros y folletos en grandes cantidades.



El Diseño Moderno se da a partir del siglo XIX gracias a la revolución industrial y a la aparición de la litografía, aumentando en gran cantidad todo el material impreso.

William Morris, funda en Inglaterra una imprenta llamada Kelmscott, dedicada a imprimir libros bellos y bien acabados. Morris adopta un estilo inspirado en la ornamentación medieval creando diseños muy naturalistas.

Aubrey Beardsley contemporáneo de Morris, combina todas estas ideas con las estampas xilográficas japonesas, trabajando en blanco y negro para lograr un contraste entre lo natural y lo geométrico.



Otro diseñador importante fue Ricketts que junto con Beardsley pertenecen al movimiento modernista, siendo Henri Toulouse-Lautrec uno de los primeros seguidores de este movimiento. Toulouse-Lautrec hace historia gracias a sus carteles sobre la vida nocturna de París, para el un cartel era un contacto directo con las demás personas.

Otra influencia significativa en el diseño fue el movimiento de las artes decorativas conocido como Art Nouveau (Arte Nuevo), las características de este estilo son curvas y flotantes. Fue un estilo de decoración gráfico que se transfirió a una amplia variedad de objetos.



DISEÑO GRAFICO

Sin embargo la influencia más importante fue la de Bauhaus, esforzada por unir arte e industria. Lazslo Moholy-Nagy uno de los maestros de la Bauhaus decía que la tipografía debería de ser "Clara comunicación". La Bauhaus creó una nueva tipografía al igual que experimento con los materiales de impresión.

Jan Tschichol, importante diseñador de los años treinta adopta las ideas de la Bauhaus creando un estilo propio más refinado, incluyendo fotografías en los diseños ya que hasta entonces unicamente se usaban ilustraciones.

En los años treinta se desarrolla lo que se conocio como Estilo Tipografico Internacional, que seguia las ideas de Tschichol, surgiendo de este movimiento -Universo- uno de los tipos más usados actualmente.

Univers	Univers
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqr	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnop

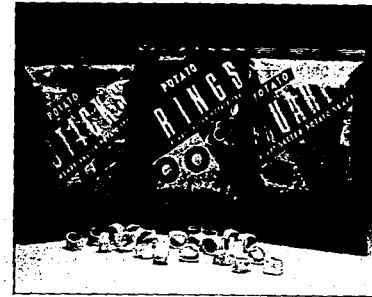


El Diseñador Gráfico ganó aceptación en Estados Unidos, donde la producción y la publicación masiva, junto con el Cine, crearon la necesidad de diseñadores especialistas, se siguió un tratamiento más intuitivo y pragmático y menos formal que el de Europa. Sus seguidores intercambiaban collage, fotomontaje, caligrafía, símbolos y otros elementos. Terminando por llamarse Escuela de Expresionismo Gráfico.

Los años setentas se caracterizaron por una mayor insistencia en los elementos simbólicos y una consciencia más universal del diseño.

Apartir de la segunda guerra mundial, el Diseñor Gráfico se ha hecho cada vez más necesario no solo para cubrir las necesidades de grandes compañías industriales y de agencias de publicidad.

Actualmente los sistemas de creación de gráficos por computadora constituyen un gran avance en el mundo del la comunicación visual, haciendo que este sea cada más desafiante.



Jardines del tiempo



DISEÑO GRAFICO

FUNCIONES QUE CUMPLE UN DISEÑADOR GRAFICO:

El campo de acción con el que cuenta el Diseñador Gráfico es muy extenso, siempre con la función principal de comunicar, su actividad gira al rededor de la venta o promoción de un producto, puede prestar sus servicios en:

- Empresas privadas
- Compañías disqueras
- Agencias de publicidad
- Puede incursionar en Cine y T.V
- Instituciones de gobierno, local o Nacional
- Instituciones (De benefico social, de salud, políticas, etc.)
- Editoriales
- Despachos de Diseño Gráfico
- e incluso por sus conocimientos incursionar en talleres o empresas de Artes Gráficas.



El trabajo que puede realizar en los diversos campos son: revistas, folletos, carteles: promocionales, de concientización o decorativos, portadas de libros y de discos, tipografía, señalizaciones, puntos de venta, postales, mapas, identidades cooperativas, calendarios, stands, logotipos, anuarios, guías turísticas, envases y embalajes, manuales, etc.



El Diseñador aporta sus ideas poniendo en incapie sus habilidades, conocimientos y creatividad, para que su trabajo cumpla con lo que quiere comunicar.

METODOLOGIA DEL DISEÑO:

Cuando se va a realizar un diseño no importa su facilidad o dificultad es muy importante tomar en cuenta varios factores que nos van alludar a tener una idea más clara de lo que se quiere lograr.

1)¿Que se va a comunicar?

Tener una idea más concreta de lo que se va a informar.

2)¿A quién va dirigido el mensaje?

Saber exactamente a que tipo de público se va a informar, edad, sexo, nivel socio-economico, etc.

3)¿Qué debe decir?

Despues de saber a que tipo de publico va dirigido el mensaje decir de la forma más clara la información.

4)¿De que manera se va a comunicar el mensaje?

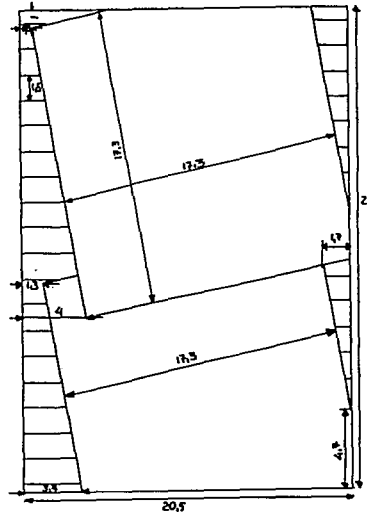
Es el medio por el cual se va a decir la información, folleto, cartel, revistas ,etc.



DISEÑO GRAFICO

5) ¿Qué se pretende con ese mensaje?

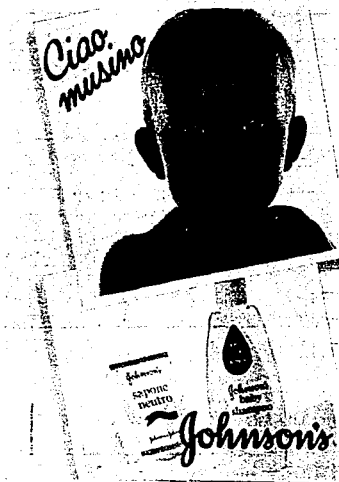
Es importante saber si se quiere concientizar, invitar a algo, para así mismo poder definir si el diseño será a base de tipografía, imágenes o una combinación de ambas.



Todos estos factores son importantes cuando se va con un cliente para definir el concepto que desea.

Otros puntos a considerar son el presupuesto y tiempo de entrega del trabajo. Una vez aceptado el proyecto, el diseñador deberá hacer una lluvia de ideas, hacer elección de las mejores, realizar los bocetos

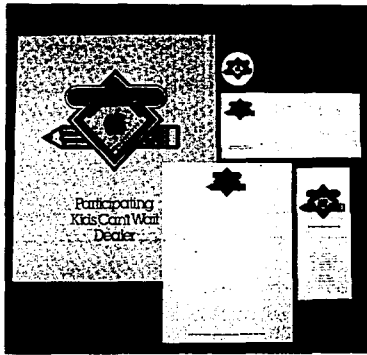
lo mejor posible para presentárselos a su cliente, decidido el diseño se elabora el original mecánico (si es necesario) para su impresión o reproducción, siendo el diseñador capaz de conocer la técnica de impresión en que se hará su trabajo para poder realizar dicho original.



DISEÑO EDITORIAL

¿QUE ES UN MANUAL?

Un manual es una guía de consulta, presenta paso a paso todos los aspectos teóricos y prácticos del tema que se trate. Existen manuales de diferentes temas como por ejemplo: Manuales de identidad corporativa (que pueden ser de empresas privadas o de gobierno), manuales de Artes Gráficas, Manuales de Tipografía, etc.



FUNCIONES DE UN MANUAL

Su función principal es orientar al lector a conocer de una manera muy precisa el tema que se este tratando. Por lo general

un manual presenta más fotografías o ilustraciones que texto ya que una de sus funciones es ser más gráfico.

TAMAÑOS

Los manuales varían en tamaños, pueden ser rectos, estos tienen un margen menor en el borde superior e inferior o de estilo italiano o apaisados, estos tienen un margen mayor en los bordes superior e inferior. Cualquier manual que se realice siempre deberá de llevar la información muy clara y consisa ya que de ella dependerá si funciona o no.



DISEÑO EDITORIAL

Uno de los campos más fascinantes que abarca el Diseñador Gráfico es el Editorial. Este es aplicado a libros, revistas, manuales, etc, valiéndose de algunas de las artes gráficas para la multiplicación rápida y eficaz de los ejemplares.

Para la realización de un buen diseño editorial es importante tomar en cuenta varios factores, como son:

FORMATO: Es la forma, el tamaño y el estilo de la publicación. El formato es el resultado de tres consideraciones prácticas, 1) facilidad de manejo, 2) adaptabilidad del contenido al formato y 3) limitaciones mecánicas de los tamaños de las prensas de impresión.

Es muy importante considerar el papel en el cual se va a imprimir el diseño, existen dos tamaños básicos: el métrico, usado más frecuentemente para folletos y el imperial que sería el formato folio. Hay equivalentes de tamaños similares en ambos formatos.



DISEÑO EDITORIAL

RETICULA: Las retículas son "El principio de la organización". Su función principal es darle una composición a la página, es decir, darle orden al texto, fotografías o ilustraciones. Las retículas se forman a base de columnas y módulos, siendo las columnas las más importantes. Es importante establecer el tamaño del papel, para entonces poder diseñar la retícula.

TIPOS DE RETICULA:

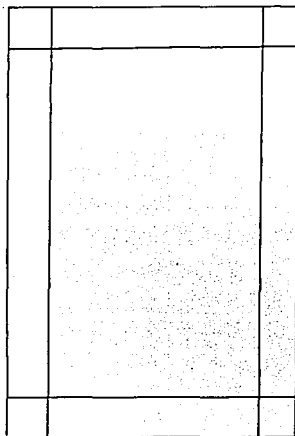
-De una columna: Es la más sencilla, se traza un margen que puede ser de cualquier longitud o anchura, dejando un espacio en blanco para los elementos de diseño.

-De dos columnas: Aquí se mantendrá una distribución pareja y equilibrada en la página, estas dos columnas pueden darnos opción a cuatro.

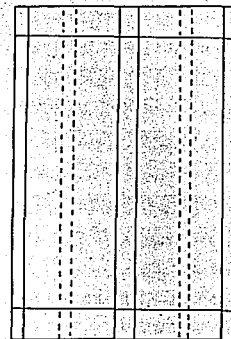
-De tres columnas: Este tipo es recomendable para folletos y revistas, proporciona anchas y legibles columnas de texto con la opción de poder subdividir las y convertirlas en seis, y aún más eficaz cuando se emplea en doble página pues se puede subdividir en doce columnas.

-De cinco y siete columnas: Cuando se realizan retículas de números impar, se da un estilo totalmente diferente al concepto global.

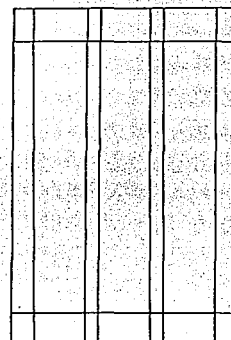
El número de columnas dependerá tanto del formato como del tamaño del papel, así como de la cantidad del texto e imágenes.



-De una columna



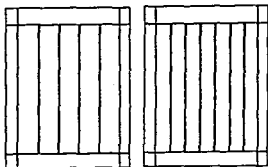
-De dos columnas



-De tres columnas



DISEÑO EDITORIAL



-De cinco y siete columnas

ANCHO DE COLUMNA: Este es variable y va a depender de la cantidad de texto e imágenes que se tengan. El ancho de columna se puede medir tanto en ciceros (que es equivalente a doce puntos) y en milímetros.

Las columnas están separadas por un espacio en blanco conocido como medianil y en ocasiones se pone una línea negra conocida como filete.

INTERLINEADO: La separación que existe entre línea y línea de texto, se conoce como "interlínea". Esta permite tener una buena legibilidad. Es muy importante considerar el interlineado en todo texto, pues si están muy juntas las líneas va a ser muy difícil la lectura, pues el ojo puede confundirse al comenzar la siguiente. Si la interlínea es excesiva, puede perderse la visibilidad de la siguiente línea.

Un buen interlineado debe ser 20% más del tamaño de la letra, asegurando así una buena lectura.

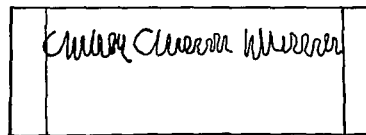
Un buen interlineado debe ser 20% más del tamaño de la letra, asegurando así una buena lectura. Un buen interlineado debe ser 20% más del tamaño de la letra, asegurando así una buena lectura. Un buen interlineado debe ser 20% más del tamaño de la letra, asegurando así una buena lectura. Un buen interlineado debe ser 20% más del tamaño de la letra, asegurando así una buena lectura. Un buen interlineado debe ser 20% más del tamaño de la letra, asegurando así una buena lectura.

Un buen interlineado debe ser 20% más del tamaño de la letra, asegurando así una buena lectura. Un buen interlineado debe ser 20% más del tamaño de la letra, asegurando así una buena lectura. Un buen interlineado debe ser 20% más del tamaño de la letra, asegurando así una buena lectura.

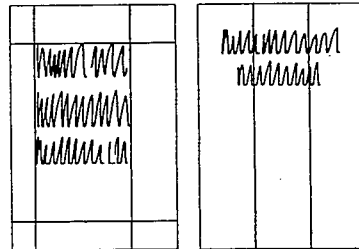
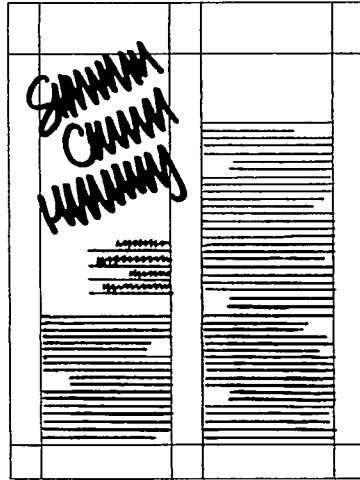
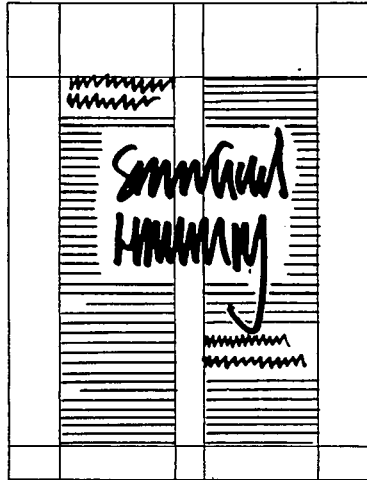
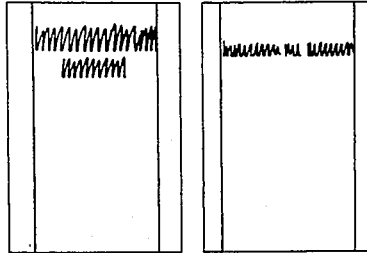
TIPOGRAFIA: Es el elemento fundamental en todo diseño editorial, existen las letras de base: Estas son las que forman el texto principal de un impreso, por lo regular se utilizan entre seis y doce puntos.

Las letras de resalte: Son aquellas utilizadas en títulos, pies de foto o donde se quiera "resaltar" una información, estas generalmente van de catorce a setenta y dos puntos, y se utilizan bold o itálicas. Un punto equivale a 0,352 mm. el tamaño de los tipos puede ir desde un punto hasta 144 puntos.

TÍTULOS: Un título es el principal elemento para causar impacto. Teniendo la retícula se podrá jugar con él en todas sus posibles proporciones y acomodos. Por lo general los títulos se utilizan en tamaños más grandes que el texto normal. También se pueden utilizar subtítulos que son de peso intermedio entre el texto y el título, dando más variedad a la composición.



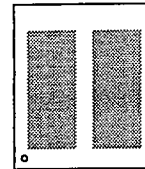
DISEÑO EDITORIAL



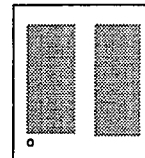
FOLIOS: Este es conocido también como titulillo de encabezamiento. Hace referencia a la página perteneciente a una secuencia de páginas, puede variar de posición la cual esta determinada por los espacios en blanco que estan fuera del texto.

La posición del folio siempre debe de ser funcional para poder fácilmente encontrar alguna página.

Los folios siempre apareceran marcados en la retícula y pueden estar apollados por círculos, ovalos, plecas, etc.



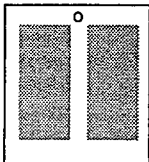
No es recomendable ya que tiende a deslizarse hacia abajo



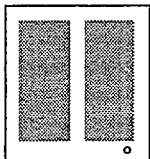
Es el más usado ya que da una sensación de equilibrio a la página



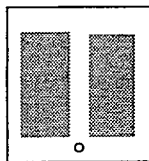
DISEÑO EDITORIAL



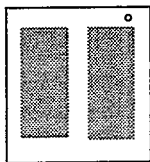
Su posición es muy práctica ya que se puede localizar rápidamente la página



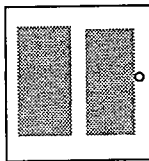
Su posición da la sensación de simetría en sentido vertical u horizontal



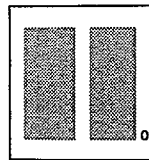
Su colocación es muy usual, da un efecto óptico dinámico



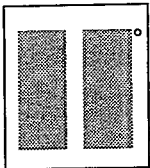
Su posición tiene que estar cerca de las columnas para que no tienda a deslizarse hacia arriba.



No se recomienda ya que puede llegar a confundirse con algún capítulo

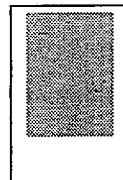


Su colocación es poco usual pero puede resultar interesante ya que prolonga la columna

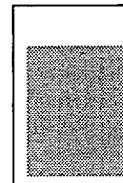


Su posición es poco usual. Prolonga la línea de comienzo.

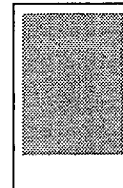
BLANCOS: Son los espacios que quedan fuera del cuerpo del texto, haciendo la página más legible y limpia. Es recomendable que no sean muy delgados pues pueden reducir más al hacer el refilado dando la página una sensación de rigidez.



Aquí el cuerpo del texto está demasiado arriba lo que hace que tienda a salirse de la hoja



Su posición es muy desagradable, ya que no tiene ningún contraste, sus márgenes de lomo y corte son similares.



Su posición no causa interés, sus márgenes de lomo, corte y cabeza son de la misma medida lo cual hacen a la página muy rígida



DISEÑO EDITORIAL

LA PORTADA: Es el primer grito de una publicación, ya que depende en gran parte de ella el que se venda o no.

La portada puede ser fotografía, ilustración, estilización, gráficos, etc. que puede ocupar todo el espacio visual o solamente una parte, esta está complementada con tipografía la cual esta empleada en el título del libro, revista, etc. y en alguna otra información más pequeña que va a indicar que se va a encontrar dentro.

LA CONTRAPORTADA: Esta es la parte contraria de la publicación, por lo general siempre lleva una unidad con la portada la cual es con plecas o simplemente con el diseño que abarque portada y contraportada.

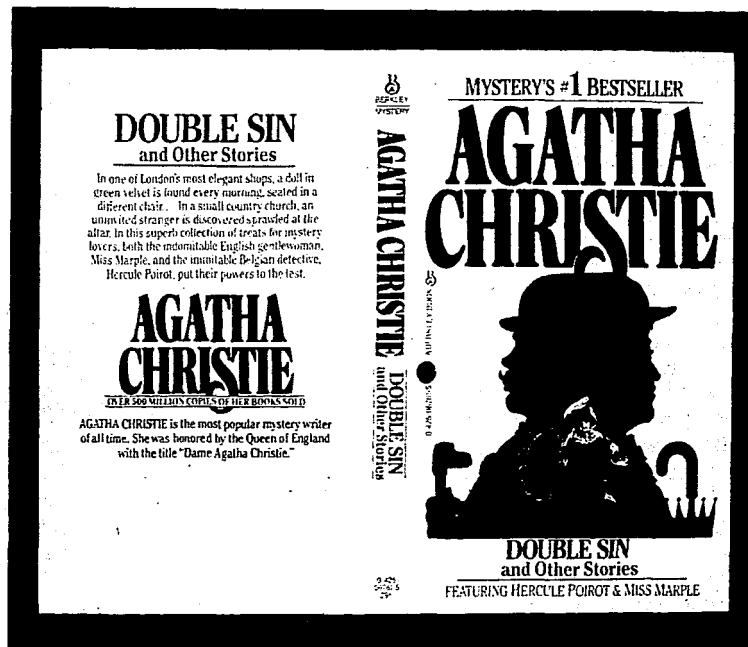
La contraportada tiene diferentes usos, por ejemplo: en un libro puede ir la reseña del mismo, en una revista desde un anuncio hasta una fotografía, etc.

LOMO: Es la parte lateral de un libro o revista, es usado para repetir el título, para colocar el logotipo de la editorial que lo realiza. El lomo es la parte intermedia entre la portada y la contraportada por lo que tiene mucha unidad con el diseño.

contraportada

lomo

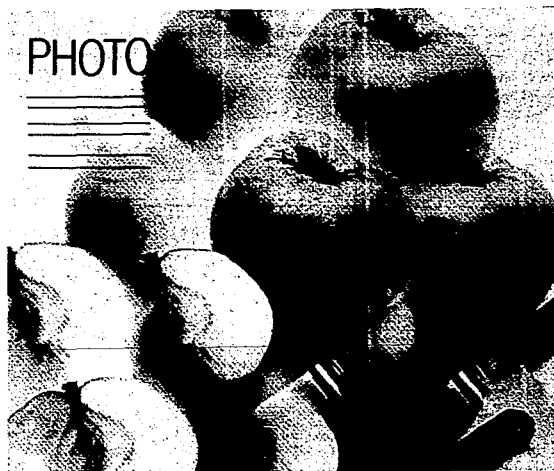
portada



DISEÑO EDITORIAL

IMAGENES: La utilización de imágenes sirve para complementar alguna información, pueden ser fotografías e/o ilustraciones tanto en blanco y negro como a color.

FOTOGRAFIA: La fotografía nos da un contacto más directo con la realidad, es capaz de transportarnos y sencibilizarnos. Con la fotografía así como con las palabras el diseñador puede interpretar y crear un impacto visual mayor. La fotografía se puede utilizar en revistas, periódicos, folletos, etc, teniendo en cuenta que nos podemos valer de los efectos especiales para lograr todavía más originalidad e impacto.



ILUSTRACIONES: La función principal de las ilustraciones, es proporcionar comentarios, caricaturas, ambiente o emoción o simplemente revelar el pensamiento a través de la metáfora. Una de las técnicas de las que se vale la ilustración es el pastel, prisma color, acuarela, aerografo, gouche, etc.



DISEÑO EDITORIAL

PAPEL: El papel es un factor muy importante ya que va a determinar la calidad de una reproducción, su textura, blancura y acidez pueden afectar el resultado final de una impresión. Las características del papel son: cuerpo, textura, absorbencia, reflejo, blancura y corte.

CALIDADES DEL PAPEL Y SUS USOS

<i>clase</i>	<i>calidad</i>	<i>uso</i>
Antiguo	Con textura rugosa y abultada	Folletos, libros, carpetas
Biblia (India)	Calidad fina, delgado; parecido al acabado a máquina	Biblias, enciclopedias, opúsculos compactos
Cartón grueso	Formas tronqueadas	Carteles de aparadores, calcomanías para vehículos públicos, cajas, etiquetas
Secante	Tiene propiedades para secar la tinta	Secantes de propaganda
De hilo (bond)	Fuerte, firme; aprestado para que acepte la tinta de escribir	Papelaría de negocios y social; impresos de oficina
Bristol, índice	Acabado liso como el inglés, tenaz y grueso; acepta la tinta de escribir	Targetas de fichero
Bristol, estucado	Estucado, pesado y rígido	Impresión de medias tintas
Bristol, corriente	Acabado igual al inglés, pero mucho más pesado	Targetas, targetas postales y exhibidores
Couché	Blanco y más liso que el acabado inglés	Medias tintas finas en impresos de propaganda, libros, folletos y revistas
Para cubiertas	Acabados en antiguo, liso, verjurado, ondulado y couché	Cubiertas para opúsculos, impresos propaganda, menús y programas
Acabado inglés	Más liso y menos abultado que el Antiguo, calandrado	Revistas, carpetas para ilustraciones libros, folletos y catálogos
Engomado	Parecido al de hilo, engomado por una de sus caras	Etiquetas, rótulos para pegar
Ledger	Parecido al de hilo, pero mucho más grueso	Libros de contabilidad
Para mimeógrafo	Rugoso, absorbente	Reproducciones en multicolorista
De periódico	Acabado rugoso, gris	Diarios, hojas volantes, listas
Para offset	Similar al antiguo, pero más liso o estucado	Folletos, libros, carpetas
Supercalambrado	Ligeramente satinado y calambrado, liso	Libros, folletos y carpetas más baratos
Acabado a máquina	Parecido al acabado inglés	Lo mismo que el acabado inglés

ELEMENTOS AUXILIARES

CÁLCULO TIPOGRÁFICO: Son las operaciones realizadas para saber el espacio que va a ocupar el texto, una vez decidido el tamaño y tipo de letra. El cálculo tipográfico se puede expresar en picas y cuando se requieren fracciones en picas y puntos. Para un cálculo más exacto se hace mediante la siguiente fórmula:

**golpes entre caracter por pica =
picas entre ancho de columna =
líneas por interlínea = puntos
entre doce = picas**

PIE DE FOTO: Por lo regular este va junto a la foto y sirve para dar una breve descripción de la misma. Puede estar en bold o itálica, que las haga diferentes del texto normal.

CAPITULARES Es la letra inicial del texto se diferencia por su tamaño, peso, familia.

PLECAS: Son líneas que sirven para decorar la página, dividir columnas o simplemente guiar al lector de una página a otra. Las plecas pueden ser desde una simple línea hasta una pleca ornamentada, pero siempre siguiendo el estilo de la publicación.



TECNICAS DE IMPRESION Y ACABADOS

HUECOGRABADO: Este es un proceso de impresión en hueco. El término "Huecograbado" significa recortado o vaciado.

Clases de trabajos que se hacen por medio de huecograbado: billetes de banco (papel moneda), estampillas postales, bonos y valores fiduciarios, revistas, suplementos dominicales de los periódicos y envolturas para alimentos y caramelos.

Ventajas e inconvenientes del huecograbado:

1. El huecograbado resulta adecuado para tiradas largas, de 25 000 o más ejemplares, en los que las ilustraciones abarquen más de un tercio de superficie.
2. Los cilindros de impresores del huecograbado pueden durar hasta un millón de estampaciones, mucho más de lo que se logra en los procedimientos de tipografía y litografía offset.
3. En el huecograbado de las ilustraciones faltan los detalles finos; pero el huecograbado da a los medios tonos un mejor

realce que ningún otro procedimiento. la trama de las ilustraciones grabadas no es tan aparente como la que se ve en los otros procesos.

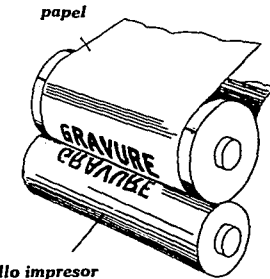
4. Las prensas de huecograbado están montadas de manera que imprimen más aprisa que las máquinas de tipografía.

5. En la impresión por huecograbado todos los ojos de tipos se han tramado, lo que hace que se les vea más grueso y con bordes dentados. Esto hace que resulte difícil el empleo de tipos de línea fina, y limita la selección de tipos.

6. En las prensas de huecograbado se puede emplear papel de clase barata, comparada con la clase de papel que se emplea en las prensas de tipografía y de offset.

7. Las prensas de huecograbado tiene velocidades más altas, y muchas de ellas imprimen a un mismo tiempo cuatro o cinco colores en ambas caras de la hoja de papel cuando pasa por la prénsa.

Procedimiento de huecograbado



LITOGRAFIA OFFSET: La palabra "litografía" se deriva de dos palabras griegas: *lithos*, piedra, y *graphein*, escribir; por ende la palabra, significa escritura con piedra o escritura sobre piedra.

La litografía Offset se basa en el principio "que la grasa y el agua no se mezclan".

Clases de trabajos que se hacen en litografía offset: los cheques y los impresos para depósitos bancarios, el material estampado distintivo de las latas de bebidas y alimentos, impresos en el metal del en-



TECNICAS DE IMPRESION Y ACABADOS

vase, etiquetas de papel, libros infantiles, en especial los ilustrados a colores, carteles a colores y muchas clases de material de propaganda.



Ventajas e inconvenientes de la litografía offset:

1. Cuando las tiradas de la prensa son cortas, y las ilustraciones son muchas, el mejor procedimiento es de litografía offset.

2. Las formas con tipos que son difíciles de componer, si están ya impresas, pueden fotografiarse y tirarse en offset, ahorrando así el costo de volver a parar los tipos.

3. Los dibujos a lápiz (crayón) y los que tienen puntillados y viñetas delicados se imprimen mejor en offset. (una viñeta es una ilustración en la que el tono gris va desvaneciéndose hasta desaparecer al llegar a los bordes).

4. Se pasa menos tiempo en poner las prensas offset a punto para que se impriman, si se les compara con las prensas de tipografía.

5. Las instalaciones para conservación de planchas suelen ser mejores para las de offset, en comparación con las de tipografía.

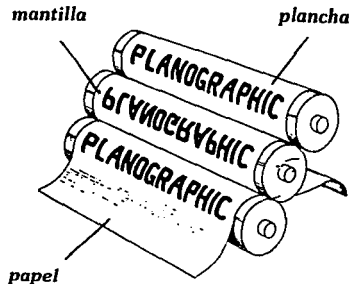
6. Los impresos rayados, con muchas líneas y cuadrículas, se obtiene mejor si se les estampa en offset; en tipografía existe cierta tendencia de los filetes (o rayas) a embutir el papel, lo que hace las puntas de las resmas o pila de impresos se abarquillen hacia arriba. Además, en offset se puede hacer que las rayas o filetes se unan perfectamente, lo que es muy difícil en tipografía.

7. Los medios tonos o planchas que tengan varios matices de tonos grises se pueden estampar en papel rugoso. Esto no puede hacerse bien en tipografía.



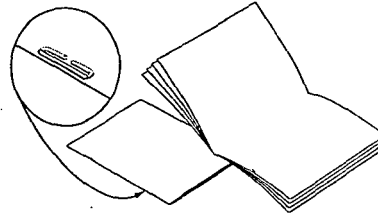
TECNICAS DE IMPRESION Y ACABADOS

Procedimiento del Offset

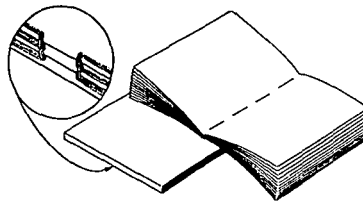


ENCUADERNACION:

-Engrapados en el canto: Es la forma más sencilla y barata de encuadernación, generalmente se usa para folletos, periódicos de papel delgado y en ocasiones hasta en revistas de poco grueso, esta encuadernación es temporal, ya que no resiste mucho el uso continuo.



-Encuadernación a la rústica: Es más cara pero más permanente, aquí se cosen en máquina cada uno de los pliegos para mantener sus hojas juntas.



-Encuadernación con bornas de tornillo y grapas: Estas quedan ocultas, lo que hace que la encuadernación tenga mejor aspecto. Para estas tapas se tiene que emplear un papel grueso y muy resistente.

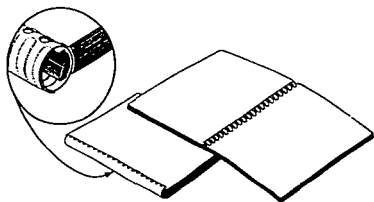
-Encuadernaciones mecánicas, ventajas:

1. Se pueden encuadernar hojas de tamaños desiguales.
2. Los libros siempre quedan planos cuando se les abre para leerlos.
3. La mayoría de las encuadernaciones mecánicas son resistentes y soportan el manejo rudo.
4. Son posibles bonitas combinaciones de color de los materiales de encuadernación.
5. Se pueden imprimir algunos de los dispositivos encuadernadores mecánicos.
6. A algunas de las encuadernaciones mecánicas se les pueden añadir hojas.
7. No hay necesidad de imprimir los libros en pliegos; es decir, en partes de ocho o más páginas; esto ahorra a menudo cierto número de tiradas en colores durante la impresión de un libro.
8. Todas las páginas brindan una visibilidad total; no hay parte alguna de la página que quede oculta debido a la encuadernación.

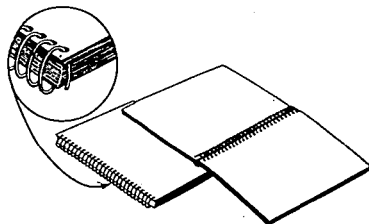


TECNICAS DE IMPRESION Y ACABADOS

-**Encuadernación de plástico:** Consiste en un dispositivo cilíndrico que sujeta las hojas por medio de un gran número de arillos de plástico, y se encuentra en distintos colores.



-**Encuadernación de espiral:** Están hechos con un sencillo espiral de alambre que pasa por una serie de pequeños agujeros redondos perforados en las hojas.



CONCLUSION



Ante la necesidad del hombre por transmitir mensajes, surge la comunicación visual, la cual ha venido evolucionando, hasta llegar a lo que actualmente conocemos como **TIPOGRAFIA**.

Sin duda alguna, dentro del mundo del Diseño Gráfico, este elemento, es la herramienta más importante, siendo su función principal la de comunicar, ya sea por medio de revistas, folletos, carteles, logotipos, manuales, etc.

Como se ha estudiado, desde la invención de los tipos móviles, la tipografía ha venido en constante transformación, creando diferentes familias y fuentes, (serif, sanserif, itálica, etc.), teniendo todas el objetivo de transmitir algo.

Ya que el fin de este proyecto es realizar un manual práctico para el uso de la tipografía, se ha estudiado su historia y evolución, para así poder comprender de una manera más sencilla todo lo que se debe o no hacer con ella. Que sirva como una guía completa tanto a estudiantes de Diseño Gráfico como a impresores, tipógrafos, etc.

Este trabajo debe estar apoyado por un Diseño Editorial que lo haga más práctico e interesante, tomando muy en cuenta los elementos que la rigen como son: retícula, interlineado, elementos auxiliares, etc. La reproducción del mismo bien puede ser en huecograbado o en offset (que sería la más recomendable), pudiendo complementarse con la serigrafía.

Con dicho manual se pretende poder conocer el fascinante mundo de la tipografía, que es y será el mejor medio de comunicación.



**GUNDA
ARTE**

**SEGUNDA
PARTE**

**GUNDA
ARTE**

**SEGUNDA
PARTE**

**SEGU
PAI**

**SEGUNDA
PARTE**

**SEGUN
PARTE**



PROCESO DE DISEÑO

El proceso que se siguió para la realización de este proyecto fue el siguiente:

1. Elección del Tema: El tema surge ante la necesidad de una nueva fuente bibliográfica que explique de una forma fácil y práctica lo que es y como se puede aprovechar a la Tipografía.

2. Elaboración del Contenido: Para realizar el índice, primero se hizo una investigación de campo para saber que tanto saben los estudiantes de diseño gráfico sobre la tipografía y así poder elaborar un contenido que les amplie sus conocimientos acerca de la misma.

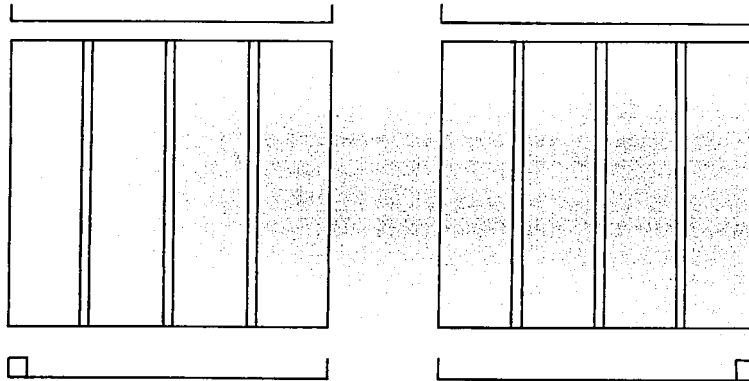
3. Investigación: Una vez terminada la investigación de campo se paso a la investigación bibliográfica, dicha investigación se realizo en varias fuentes, llegando a una conclusión que el interesado pudiera comprender más fácilmente.

4. Ejemplos: Ya concluida la investigación, se hizo un análisis sobre que ejemplos complementarían a está, para no incurrir en confusiones.

5. Diseño Editorial: Terminada esta parte del proceso, se paso a realizar lo que sería el diseño editorial del manual, ya que siendo una de las áreas más fascinantes del diseño gráfico, es importante que sea bueno.

a) Formato: Es la forma, tamaño y estilo de la publicación, es tamaño es de 21.5 cm. de ancho por 23 cm. de largo, el formato se considero por la facilidad de manejo y por que la información se adapta perfectamente.

b) Reticula: Hay que recordar que una Reticula es "El principio de la organización" y permite dar composición a la página. Para este proyecto se utilizo una reticula de dos columnas, para tener una distribución pareja y equilibrada, estas dos columnas también pueden dar la opción a cuatro.

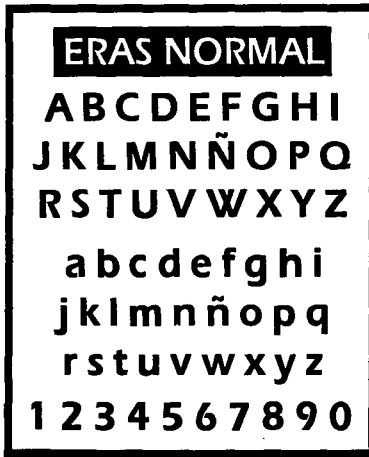


PROCESO DE DISEÑO

c) **Ancho de columna:** Este tiene una medida de 8.5 cm. con un medianil entre columna de 0.5 mm.

d) **Interlineado:** El interlineado es de 12/14 pts. permitiendo una buena legibilidad.

e) **Tipografía:** Para la tipografía de Base, que forma el texto principal se uso la "Eras Normal" en 12 pts. por su carencia de patines permite una buena legibilidad además hacer moderno y dinámico el manual.



La tipografía de Resalte que se utilizó en el título fue la "Garamond bold" en 26 pts. para dar un contraste con la tipografía de base.



f) **Folio:** Es el número de la página, por lo que su posición debe ser funcional para poder encontrar fácilmente una página. En este caso se colocó a un lado en la parte inferior. Esta posición da una sensación de equilibrio a la página.

g) **Elementos Auxiliares:** Estos son "adornos" que complementan la página, pueden ser flecos decorativos, líneas, etc.. Aquí se utilizó una letra "a" en negativo y se colocó en un lado inferior, dicho elemento es pequeño para que no sature la página y no cause durante la consulta.



h) **Portada y Contraportada:** La portada es el primer grito de la publicación, y de ella depende gran parte del éxito de que se venda o no, por lo que se hicieron varios bocetos para decidir cuál era el más conveniente.

El No. 1 se deshecho ya que podría causar confusiones al estar dividida la palabra "Tipografía" en tres partes.

El No. 2 podría funcionar sin embargo faltaba más interés e impacto por adquirir la publicación.



PROCESO DE DISEÑO

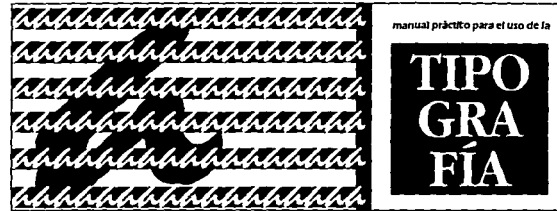
Se decidió por el No. 3, por ser dinámico, interesante y cumplía con el objetivo planteado de llamar la atención del público.

La Contraportada, lleva una gran unidad con la portada por tener una textura que abarca ambas partes.

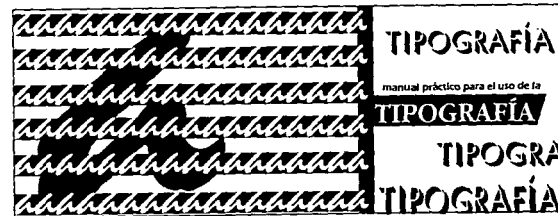
Esta textura salió de poner una letra "a" repetida en negativo y poniendo esa misma "a" más grande en positivo en la parte de atrás de las líneas en negativo, logrando un efecto interesante.

i) Papel: El papel es un factor muy importante en cualquier publicación ya que de él depende en gran porcentaje la calidad de la reproducción. Para la portada se utilizó Cartulina Canson teniendo el pliego una medida de 75 x 110 cm. por lo que salen 4 portadas por pliego. Si en un momento dado no se encontrara este papel también se propone la Cartulina Corsican, gruesa gris, que tiene una medida de 58 x 89 cm. saliendo 3 portadas de cada pliego.

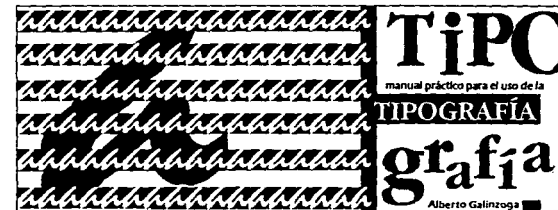
Para el contenido se utilizó papel Láser por su blancura y economía, se vende en hojas tamaño carta por lo que se desperdicia una mínima parte.



N. 1



N. 2



N. 3



PROCESO DE DISEÑO

j) Color: Únicamente se utilizó en la portada, siendo el Azul Marino para la textura y el título de la publicación y crema pastel para juego de letras que se hizo con la palabra "Tipografía".

Técnicas de Impresión y Acabados:

a) La impresión del manual se propone en dos técnicas.

Para la portada, en serigrafía por la calidad de impresión que se logra. Para el contenido, en Offset, ya que es bastante económico imprimir este tipo de publicaciones además de obtener buena calidad de impresión, tiene muchas ventajas como imprimir desde un dibujo a lápiz hasta una viñeta que es una ilustración en la que el tono gris va desvaneciéndose hasta desaparecer al llegar a los bordes).

b) Encuadernación: Ésta se propone, mecánica ya que se obtienen muchas ventajas como: soporta el manejo rudo, son resistentes, quedan planos cuando se abren para leerlos, todas las páginas brindan visibilidad total ya que no quedan ocultas debido a la encuadernación.

PRESUPUESTO

El presupuesto que a continuación se pone a consideración es hasta la fecha de Agosto de 1994. Por lo que puede aumentar en un tiempo próximo.

Impresión de 100 portadas en Serigrafía a tres tintas, tiene un costo de N\$ 110.00

Impresión de 250 portadas en Serigrafía a tres tintas, tiene un costo de N\$ 200.00

Impresión de 100 manuales con 75 páginas, en papel Bond blanco, en una tinta, en Offset, tiene un costo de N\$ 2,500.00

Impresión de 250 manuales con 75 páginas, en papel Bond blanco, en una tinta, en Offset, tiene un costo de N\$ 2,800.00

Impresión de 100 manuales con 75 páginas, en copias fotostáticas blanco y negro, en papel bond blanco, tiene un costo de N\$ 1,764.00

Impresión de 250 manuales con 75 páginas, en copias fotostáticas blanco y negro, en papel bond blanco, tiene un costo de N\$ 3,995.00



Tipografía de Título

← "Garamond Bold",
en 26 Puntos

Para una mejor comprensión sobre los términos de diseño editorial, se elaboro este esquema donde se ubican cada uno de los mismos, indicando sus medidas reales.

La Tipografía de base tiene una medida de 12 puntos con un interlineado de 14.

La Tipografía de Titulo tiene una medida de 26 puntos.

El texto esta justificado a la izquierda para hacer más dinámico el manual durante la consulta.

El folio esta ubicado en la parte inferior derecha, esté tiene una medida de 14 puntos para hacerlo más visible.

El elemento decorativo se ubica a un costado del folio, este tiene una medida de 1 x 1 cm.

El ancho de toda la caja tipográfica es de 17.5 cm. la cual se divide en dos columnas de 8.5 cm. C/U con un medianil de .5 cm. dando la opción a 4 columnas.

Este esquema se realizo para ubicar cada uno de estos elementos dentro de la página, y poder reconocerlos en el manual que a continuación se presenta.

← Medianil 0.5 cm.

← "Erie Normal",
en 12/14 Puntos

Ancho de Columna
8.5 cm.

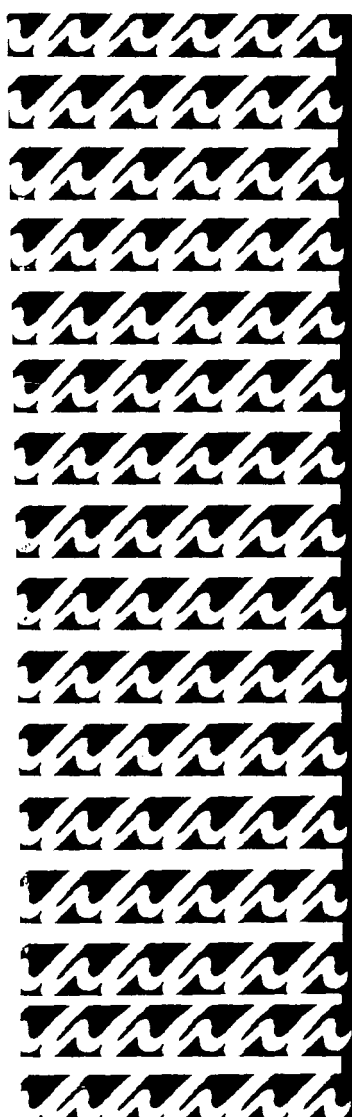
← Ancho de la Caja Tipográfica 17.5 cm.



← Elemento Decorativo 1x1 cm.



← Folio 14 puntos



TIPO

manual práctico para el uso de la

TIPOGRAFÍA

Alberto Galinzoga





El presente trabajo se lo dedico a todas aquellas personas que de una u otra forma me ayudaron en su realización. ¡ Gracias !

Contenido

Introducción	5
PRIMERA PARTE	
La Letra	8
La Tipografía	9
Diferencia entre Escritura y Tipografía	10
Estructura de la Letra	11
Anatomía de la Letra	12
Características de la Letra	17
Variantes de la Letra	20
Clasificación Tradicional de las Familias	22
Clasificación General de las Familias	25
Fuente y Familia	27
Como trazar Palabras	28
Separación entre Letras	32
Separación entre Palabras	33
Comó rotular Letreros	34
Medidas de la Tipografía	36

TiPO

grafia

Legibilidad en la Tipografía	37
Cálculo Tipográfico	40
Indicaciones en el Texto	42
Sistemas para obtención de Tipografía	44
SEGUNDA PARTE	
Combinación de Familias	50
Como aplicarlas	54
El lenguaje de las Letras	57
Recursos de Diseño	60
Como diseñar en base a otro alfabeto	62
Diseña tu propia Tipografía (ejemplos)	63
La Creatividad es Primero (ejemplos)	64
Análisis de Malos "Diseños"	70
Conclusiones	73
Bibliografía	74
Creditos	75

Introducción

El presente proyecto se realizó pensando en la necesidad existente, tanto en los estudiantes de Diseño Gráfico, como los tipógrafos e impresores, por aprender más sobre la tipografía.

Como encontrar nuevas formas para aprovecharla creativamente, e incluso crear nuestro propio alfabeto. Y descubrir por qué es importante saber combinar los tipos, para que nuestro diseño tenga éxito.

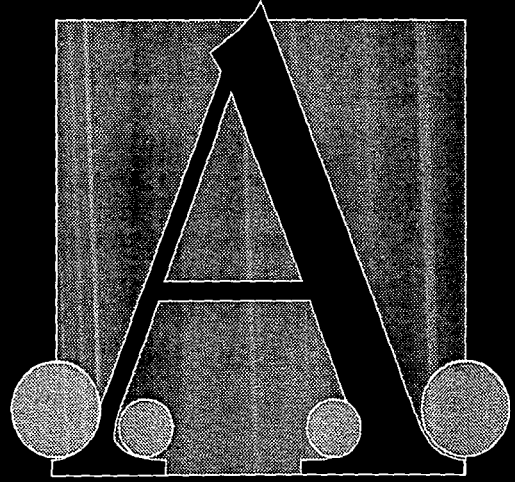
A lo largo de este manual encontraremos ejemplos de como se puede utilizar la tipografía en las diferentes áreas del Diseño Gráfico de forma correcta y veremos ejemplos de formas incorrectas de utilización.

Conoceremos que tipos son apropiados para textos por su legibilidad y que tipo son ilegibles. Conoceremos también fundamentos que nos ayudarán a decidir la conveniencia o inconveniencia de deformar la tipografía y hasta que punto hacerlo sin rayar en lo chocante.

En fin entraremos un poco más, al fascinante mundo de la tipografía, que esta lleno de sorpresas. Esperando que esta manual sea una herramienta más para mis "colegas" Diseñadores Gráficos y a todos los que de alguna manera están involucrados con el uso de la tipografía.



"Aunque el trazo
mecánico
de una letra
sea perfecto
si no se ve
BIEN está MAL"



David Gates, 1969

Primera Parte

La Letra

Desde los primeros tiempos el hombre tuvo la necesidad de comunicarse gráficamente, primeramente dibujo figuras en las cavernas, con el paso del tiempo esta necesidad evoluciono, hasta llegar a formar lo que actualmente conocemos como **"La Letra"**. Está es cada uno de los signos alfabéticos desde la "a" hasta la "z" y que utilizamos para comunicar mensajes visuales que unidos van a formar palabras y frases que van a transmitir ideas.

La letra se diferencia tanto por el estilo como por el origen y puede variar dependiendo de la cultura donde provenga.



El estilo de letra en Japón



Tipo de letra Árabe



Combinación de estilos de letra



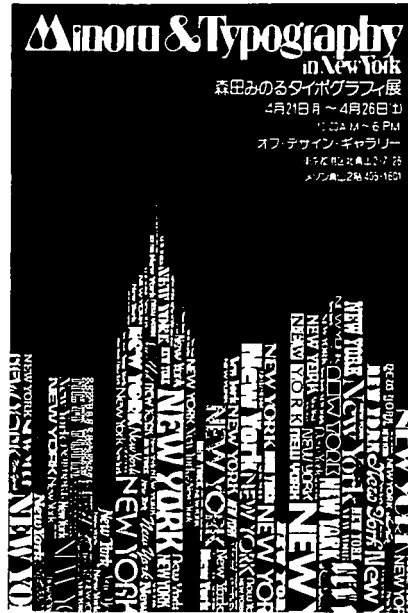
La Tipografía

Typos, significa: modelo, carácter (Un carácter es cada uno de los signos alfabéticos, numerales, de puntuación y figuras. También se refiere a cada uno de los bloques de metal que ideó Gutenberg para imprimir textos. Es por ello que la palabra significan todos aquellos signos de escritura ya impresos que resultan de los bloques de metal. Igualmente tipografía se refiere al arte de escribir por medio de tipos, y un tipo son todas las letras. Actualmente existe un sinfín de tipografía la cual se utiliza para textos, títulos, anuncios, rótulos, etc. Y esta dividida en muchas fuentes, la clasificación normal es serif o patín, sanserif o palo seco y decorativas.

POLO
GRILL
Tiresplus



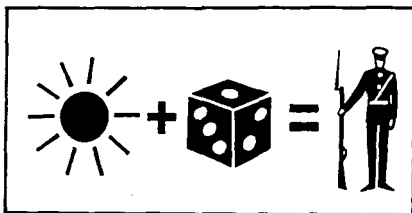
La tipografía es el arte de escribir por medio de tipos, y un tipo son todas y cada una de las letras



Diferencia entre Escritura y Tipografía

La escritura era una forma de comunicación por medio de dibujos que unidos formaban ideas. Ejemplo: Un Sol y un Dado, significaban soldado, en la escritura china antigua la idea del bosque se representaba con la figura (1), la idea-dibujo (ideograma) de un ojo con la figura (2), que además significaba vista, mirada, visión, perfección, etc. Actualmente el ideograma aún existe en ideas-dibujo como el signo del dolar (\$: dinero, moneda fuerte, divisa, poder económico); la paloma con la rama de olivo (paz), el semáforo (prohibido, espera, atención, pase, etc.). Actualmente, escritura se le llama al arte de escribir a mano alzada.

A diferencia de la escritura, la tipografía es un medio de comunicación con letras móviles, que unidas forman palabras y las palabras forman y dan el mensaje.



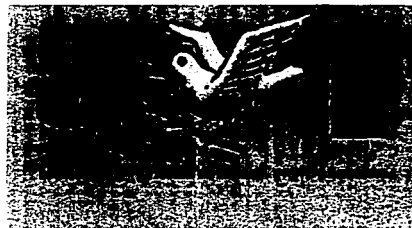
Un sol y un dado significaban Soldado



figura 1



figura 2



Actualmente el ideograma aún existe como lo representan estas figuras.



Escritura, se le llama al arte de escribir a mano alzada.

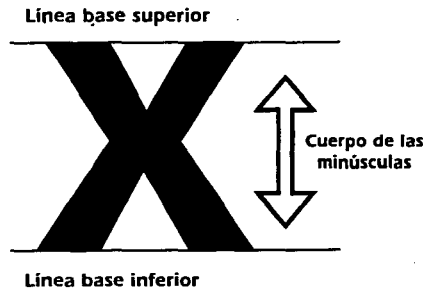


La estructura de la Letra

Todas las letras están apoyadas sobre cuatro líneas auxiliares, cumpliendo cada una, una función.

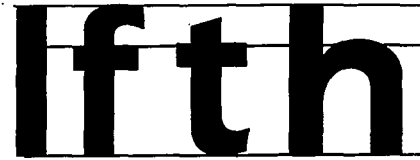
La línea de abajo es conocida como "línea base inferior" y la arriba como "Línea base superior".

Si se pone como referencia la letra "x" minúscula, por ser la que más claramente delimita su altura. La distancia que existe entre las dos líneas es llamado cuerpo de las minúsculas.



Las minúsculas como la f, l, d, h que rebasan la línea base superior están delimitadas por una línea llamada "ascendente".

Línea ascendente



De igual manera hay letras como la y, p, q, j que están limitadas por una línea conocida como "Línea de las descendentes".



La distancia que existe entre la línea ascendente y la descendente, es llamada "Tamaño de la letra".

Las letras minúsculas están apoyadas en la línea inferior, su altura varía según el tipo de letra, aunque en ocasiones coincide con la línea de las ascendentes.



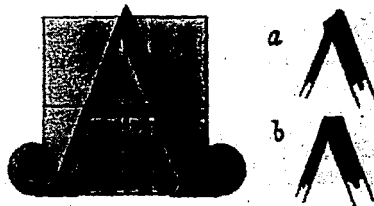
Anatomía de la Letra

SABES COMO TRAZAR UNA LETRA?

Hay en la letra una serie de esquemas y medidas, de dimensiones y proporciones, que se repiten y relacionan y hay una estructura geométrica que las caracteriza, dándoles un estilo peculiar.

Cada letra se presenta dentro de un cuadro dividido en cruz, el cual va a servir para determinar y estudiar el ancho proporcional de unas letras respecto a otras, así como la posición de los patines.

El ancho de la letra "A" incluyendo los patines es igual al alto. El vértice de la "A" es levemente más alto que la caja, de tal manera que la "A" es un milímetro más alta que la B, E, F. La barra horizontal que cruza la letra "A" es ligeramente más abajo del centro, y las curvas de los patines son de configuración muy especial en esta letra.



Las letras B, P y R, tienen una característica en común: la media circunferencia de la parte superior. Esta media circunferencia que tiene un espacio blanco en el interior, llamado ojo de la letra es idéntica en las tres letras mencionadas.



Un tip para trazar de una mejor manera letras B, P y R, es dibujando una especie de "E", poniendo después las medias circunferencias dentro de cada cuadro, afinando y retocando después las formas.

Las letras C, G, O y Q, forman un grupo aparte y concreto, y son comunes.

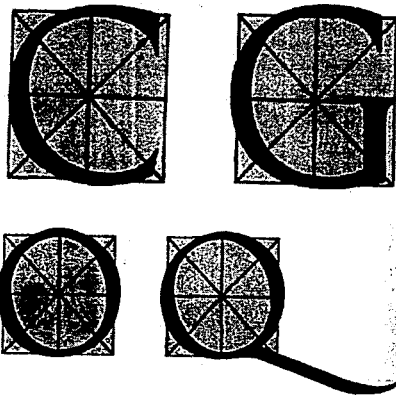
1. Por su forma circular, respondiendo a una circunferencia perfecta en la O y la Q, y a un esquema de circunferencia en la C y la G.

El ojo de la O y Q, tienen forma de un óvalo, mientras el contorno externo es igual a un círculo perfecto.

2. Los trazos gruesos y delgados son simétricos.



3. El alto de estas letras, en especial la "O" y la "Q", es levemente superior a la altura normal de las otras letras. Esta característica se debe tener en cuenta en todos los alfabetos, sea cual sea el tipo de letra. Sin embargo junto a otras letras da la sensación de ser más pequeñas.



A continuación se presenta un ejemplo donde se observa el efecto que causan las letras en su tamaño normal y todas en el mismo tamaño.

AZOTE

AZOTE

En el primer ejemplo las letras aparentan idéntica altura, la "A" y la "O" aparecen como si fueran más bajas que las letras restantes Z, T, E. En el segundo ejemplo, se aumentó la altura de las letras A y O, compensándose con las otras letras, y corrigiéndose el efecto óptico anterior. Este efecto se nota especialmente en las letras que de alguna forma ofrecen uno o más vértices, como la A, M, N, V, W.

La letra "D" tiene de particular su notable anchura y gran ojo. Su ancho (incluyendo los patines) es igual al alto.



La letras E, F y L, corresponden a un mismo patrón, con las barras del centro levemente más cortas en las letras E y F, con la barra inferior de la "L" idéntico al de la "E". Otro aspecto importante es el nivel en donde se sitúan las barras centrales de la E y la F.



Las letras H, I y J, son letras cuyo trazo es muy simple. El ancho de la "H", incluyendo los patines, es igual al alto.



En la letra "K" su transversal inferior es más grueso, lo cual hace evidente que su patin es diferente al de la letra "A".



La "M" y la "N", son letras similares por la forma de sus vértices, que sobrepasan un poco la altura del cuadro.



En todos los alfabetos la letra "S" es, probablemente, la menos geométrica de todas las letras. Es la que menos tiene medidas estándar. Y por ello es más difícil de trazar. Para hacerlo, se trazan dos círculos, uno encima de otro, el de arriba un poco más pequeño y se traza una línea eje vertical.

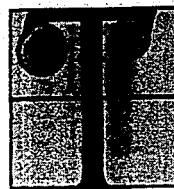




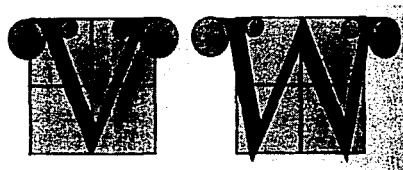
La construcción de la letra "U" se inicia con una circunferencia, que determina la curvatura de la base, a partir de aquí se trazan los dos fustes laterales. En su parte inferior se tiene que extender un poco sobrepasando el cuadro con el fin de compensar la apariencia visual que se sitúa algo más arriba.



En casi todos los alfabetos la letra "T" ofrece una estructura simétrica. En este ejemplo la "T" se diseña con los patines de la barra superior asimétricos.

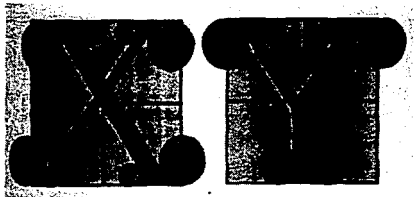


La "V" y la "W" tienen una estructura semejante a la "M" y la "N".



La "X" y la "Y" son letras diseñadas con absoluta simetría. El cruce de las aspas de la letra "X" están al mismo nivel de la B, la E, la F, etc. La "Y" tiene el cruce más abajo, siendo la excepción al igual que la A.





En la letra "Z", únicamente se tiene que cuidar la construcción, la inclinación de la transversal y el punto exacto donde terminan las barras en relación con los vértices de la transversal detalle importante que caracteriza la forma de esta letra.



Dentro del estudio anatómico de la letra romana, queda por ver a qué norma o ley obedece la disposición de los bastones gruesos en relación con los bastones delgados.

Se sabe que antiguamente los romanos escribían con una especie de cuña cuya punta, hacían las veces de la pluma actual. Es necesario considerar que el trazo del **cálamus** -que así se le llamaba la "**pluma**" de los romanos- resultaba relativamente delgado cuando trazaba en sentido diagonal y ascendente de izquierda a derecha, y por el contrario, notablemente grueso cuando trazaba en sentido inverso. Lo mismo cabe decir respecto a los bastones verticales y horizontales. Resumiendo como se muestra en el siguiente ejemplo, la dirección de trazado y la posición de la pluma condicionaban el grosor del bastón.



Características de la Letra

TRAZOS RECTOS

FUSTES: Son trazos verticales salvo en las itálicas, que son inclinadas por propio diseño, los fustes sostienen la estructura de la letra.

d f E p t h f o g a p a

BARRAS: Estas son horizontales, y se apoyan en los fustes.

A F e H L t

TRANSVERSALES O TRAVIESAS: Son trazos inclinados, los cuales, en ocasiones sostienen la estructura y a veces se apoyan en los fustes.

w v k N x

TRAZOS CURVOS

ANILLOS: Son los que están formados por curvas cerradas, también conocido como ojo de la letra.

BUCLES: Estos son formados por curvas abiertas.

c U ? R S

TRAZOS TERMINALES

Estos son trazos que están al final de los dos anteriores. También son conocidos como patines o serif. Y dependiendo del tipo de letra pueden ser:



TRIANGULARES

p E n C

EN FORMA DE GOTA

a g z c s

RECTANGULARES

N S A w

EN FORMA DE UÑA

m r a i t ñ

COLAS: Son trazos alargados que suelen tener las letras caligráficas.

LINEALES

A W Q g



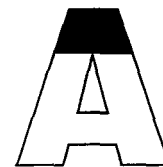
Cuando son trazos terminales generalmente son en forma de gota.



OTROS TRAZOS

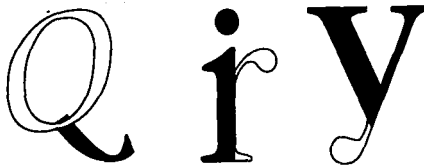


Base

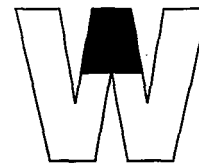


Vértice Superior

Las colas están unidas de tal manera que si se quitaran quedaría la forma de otra letra.



Vértice Inferior



Vértice Mediano

TRAZOS PARTICULARES

Su característica es que determinan la forma de otra letra y son insustituibles: Alpice, cedilla, tarabita, barba.



Pata



Cuello



Variantes de la Letra

Una familia esta constituida por diferentes tipos de letra los cuales varían en:

PESO

Es el grosor del trazo y se clasifican en:

a) Light o finas: Su trazo es el más fino de una familia, y da una sensación de elegancia y suavidad.

light

b) Normal o medium: Su trazo es estandar, podría denominarse el más flexible, por lo general se utiliza en textos largos para publicaciones como: periódicos, revistas, etc.

normal

c) Pesada o bold: Su trazo es más grueso de común, se utiliza para titulos o para destacar alguna información.

bold

d) Outline (contorno): El trazo de la letra es el contorno de la misma, puede utilizarse con fondos de color para darle peso.

outline

ANCHURA

Es la medida horizontal de la letra, puede ser:

a) Normal: Tiene una medida estandar y puede utilizarse en cualquier escrito.

normal



b) Condensada: Esta es más alta que ancha, lo cual permite economizar espacio.

condensada

c) Extendida: Su característica es ser más ancha que alta por lo que ocupa mayor espacio.

extendida

INCLINACION

Las fuentes inclinadas son conocidas como itálicas o cursivas y tienen una apariencia manuscrita, sus rasgos son más condensados y aparentan uniones entre las letras por lo general la inclinación es a la derecha entre 8 y 12 grados. (Aunque también se pueden hacer inclinaciones hacia la izquierda)

itálicas

izquierda

TAMAÑO

El tamaño de una letra varía dependiendo en lo que se vaya a utilizar, con la era de las computadoras, se puede llegar a obtener una letra hasta de 1000 puntos o más.



Clasificación tradicional de las Familias

1. LAS GÓTICAS

Escritura que tiene su origen en las arcaicas medievales. Se caracteriza por ser rígida, sus trazos verticales la hacen poco legible, es la primera letra utilizada en la imprenta.

Góticas

2. LAS HUMANAS

Se caracterizan por ser letras redondas, creadas por los humanistas italianos y adoptados por los humanistas del resto de Europa. Las mayúsculas están basadas en los dibujos de las capiteles romanas y las minúsculas en la escritura carolingia. Sus trazos están hechos con una pluma y existe poco contraste entre los mismos, sus patines tienen forma triangular.

Humanas

3. LAS GARALDAS

El origen de su nombre es a raíz de la conjunción de Garamond y Aldus. Letras elegantes y tradicionales, con un contraste entre sus trazos gruesos y delgados, sus patines permanecen en forma de cuña.

Garaldas

4. LAS DE TRANSICIÓN

Llamadas así por estar entre las letras "antiguas" y "modernas". Su creador John Baskerville, basa su estilo en los trazos de la Romaindu Rois influenciados por el grabado en cobre, existe un contraste entre sus trazos gruesos y delgados y una pequeña inclinación de sus curvas.

Transición



5. LAS DIDONAS O MODERNAS

Su nombre proviene de los nombres Bodoni y Didot. Se caracterizan por trazos gruesos y delgados que las hacen fáciles de reconocer. Letra condensada, que visualmente se ve en mitades verticales. Su terminación tiene una ligera perpendicular, que sustituye la forma triangular. Las letras minúsculas tienen un tamaño, que ocupa un mismo espacio. Las cursivas son letras inclinadas que recuerdan levemente a la escritura manual.

Didonas

6. EGIPCIAS O MECANICAS

Letras surgidas de la publicidad tienen patines gruesos y en forma cuadrada, denotan poco contraste entre sus trazos. Si se les eliminara el serif, fácilmente se confundirían con las palo seco.

Egipcias

7. GLIFAS

Letras con patines triangulares y con poco contraste entre sus trazos curvos tienden a ser verticales. Algunas fuentes se limitan por ser letras mayúsculas.

Letras que tienen su origen en las inscripciones talladas en piedra.

Glifas

8. LINEALES O SANS SERIF

sans, en francés "sin". También conocidas como palo seco, por su extensa variedad de familias, se dividen en cuatro:

a) **Lineales Neo-grotescas:** Son las primeras que se usaron comercialmente, demuestran una cuadratura en las curvas, algunas familias presentan la "g" en forma romana.

Neo
Grotescas



b) Lineales Geométricas: De la era moderna, industrial y maquinista letras trazadas geoméricamente. tienen semejanza entre distintas letras que las hacen menos legibles que las grotescas. En varias ocasiones la letra "a" aparece con el ojo redondo que es una forma de las letras itálicas.

**Lineales
Geométricas**

d) Lineales Humanistas: De todas las familias son las más legibles. Sus trazos están basados en las proporciones de las letras mayúsculas romanas, tienen una imperceptible influencia caligráfica.

**Lineales
Humanistas**

9. MANUSCRITAS

Estas letras tienen rasgos caligráficos. Dependiendo del instrumento que se utilizó para su realización, así será su forma final.

*Manuscritas
Manuscritas*

10. GRÁFICAS

Estas familias podrían considerarse como las ornamentadas, están dibujadas con un objetivo específico, expresar algo. Se utilizan para anuncios publicitarios, ya que algunas de ellas son totalmente ilegibles. Algunas con variantes de la Helvética, Shadegan, por mencionar algunas.

**GRÁFICAS
Gráficas**



Clasificación general de las Familias

SERIF: Los tipos presentan terminaciones con patines, los cuales pueden ser ovalados, rectangulares, delgados, curvos o puntiagudos. El espesor del trazo es contrastante entre líneas gruesas y delgadas las cuales permiten una mayor legibilidad. Los tipos con serif generalmente se utilizan para textos largos en diseño editorial, para títulos o para resaltar alguna información.

SANS SERIF (O DE PALO SECO): Estos tipos carecen de patines, su trazo es simple, uniforme y limpio. se utiliza también en textos largos, títulos, logotipos, carteles, etc. y es muy legible.



DECORATIVAS: Presentan diversos adornos en sus trazos. No son recomendables para textos largos ya que pueden resultar muy ilegibles, se recomienda para títulos o para resaltar alguna información muy pequeña.

COMBINACION DE FAMILIAS



Fuente y Familia

LA FUENTE

Son todos los caracteres de un mismo estilo de letra, repartidos en mayúsculas, minúsculas, números, etc.



LA FAMILIA

Son los alfabetos resultantes de las variaciones que sufren las fuentes: bold, itálicas, light, medium, condensada, etc.

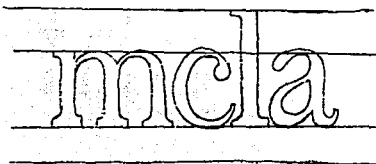


Como trazar palabras

En ocasiones nos encontramos con la necesidad de trazar palabras y no tenemos idea de cual es la forma más fácil y correcta de hacerla, e aquí unos tips para una mejor realización.

a) Se coloca un papel transparente sobre la letra que se desea trazar, puede ser un albanene o un herculene (de preferencia sobre una mesa de luz).

b) Se trazan cuatro líneas paralelas dos para la parte central de la letra y dos para las ascendentes y las descendentes.

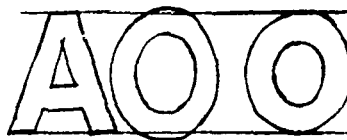


c) Se coloca una letra tras otra hasta formar la palabra deseada, tomando muy en cuenta cada particularidad de la letra para no perder su estructura.

d) Hay que recordar siempre que la separación entre letras debe ser ópticamente uniforme.



e) Las letras redondas siempre sobresalen por arriba y por abajo con respecto a las letras planas ya que si fueran tan altas como las planas, ópticamente parecerían de un cuerpo inferior.



f) Si hay que juntar una "l" con una "l", habrá que mantener la distancia tipográfica, pero si se da la misma distancia a una "l" y una "C", se obtendrá una palabra desequilibrada.



g) Ahora se observa las distancias equilibradas nótese que se ha juntado la "C" a la "I".



h) Obviamente la separación entre letras es muy importante, si se tienen que juntar dos letra redondas (por ejemplo S, C, O) la distancia entre las dos letras se tendrá que reducir.



i) Mucho ojo con la unión de muchas letras como por ejemplo:

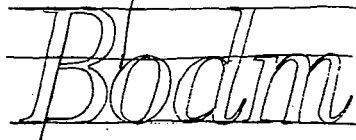


Para equilibrarlas ópticamente, hay que acercarlas y en algunos casos casi juntarlas. Estas particularidades son especialmente visibles en las letras mayúsculas.

j) Para trazar letras cursivas, además de las líneas horizontales, se tienen que marcar las oblicuas, con la inclinación que corresponda, (dependiendo de la tipografía que se elija). Hay que observar muy bien la diferencia entre las letras y dibujarlas en redonda y en cursiva.



k) En las cursivas la distancia entre cada letra es poco más reducido.



Otro proceso para trazar palabras es el siguiente:

a) Con un lápiz muy suave como puede ser el 5 o 6B, se dibuja la palabra, (en un papel transparente albanene o vegetal), cuidando la altura y la distancia de las palabras. Es un primer boceto.



b) Con una regla y con una escuadra se vuelve a realizar el primer paso, pero ahora con más cuidado, vigilando la verticalidad de cada letra.



c) se tiene que rellenar cada letra para ir viendo el efecto del rótulo terminado. No hay que olvidar la separación entre cada una.



d) Una vez terminado, se calca sobre el papel donde va a ir definitivamente. Se raya por detrás del papel donde se trazo la palabra con un lápiz suave, pero sin exagerar (se puede difuminar con el dedo, a fin de eliminar el exceso de grafito, que podría manchar el

papel). Para pasar la palabra se utiliza una lápiz no muy suave.



e) Ya que esta la palabra terminada se procede a rellenar con tinta.



Así, la palabra podrá usarse como original. En la actualidad existen varios sistemas para obtener tipografía de una manera más rápida, sin embargo habrá ocasiones en que se necesite esbozarlos, por ello es importante tener el conocimiento de como se puede hacer a mano y que resulten de buena calidad.



Separación entre Letras

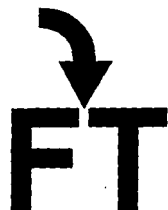
Cuando se hace un texto, la distancia entre cada letra se debe compensar armónicamente con el fin de que parezca similar entre una y otra, pero sin inferir en el espacio propio de cada letra.

Si dos letras contiguas son paralelas y verticales, se tienen que separar más.



HE

Si las terminaciones son horizontales se tienen que separar menos.



FT

Cuando haya ocasiones donde se junten rectas y curvas, el espacio estará entre los límites marcados por las dos primeras posibilidades.



HOT

TEXTO MUY JUNTO

TEXTO MUY
SEPARADO

BUENA
SEPARACION



Separación entre Palabras

Un renglón de texto es el resultado de acomodar una palabra tras otra. La separación que debe existir entre ellas debe ser coherente para que no se encimen unas con otras, ni se rompa el flujo por estar muy separadas.

Los tipos condensados necesitan menos espacio que los expandidos, como una tipografía pequeña requiere proporcionalmente más espacio que una de mayor puntaje.

En general la separación entre palabras siempre deberá ser menor a la distancia entre el cuerpo de la "x" de una línea y de la línea siguiente.

**LOS TIPOS CONDENSADOS NECESITAN MENOS
ESPACIO QUE LOS EXPANDIDOS.**

**LOS TIPOS EXPANDIDOS NECESITAN MAS ESPACIO
QUE LOS CONDENSADOS**

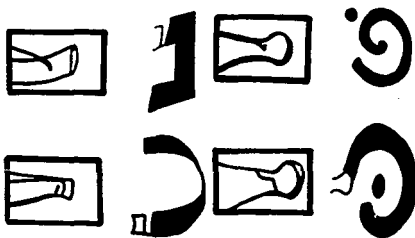
una tipografía pequeña requiere proporcionalmente
de más espacio que una de mayor puntaje.

Una tipografía de mayor puntaje
requiere de menos espacio
que una de menor puntaje.



Como rotular Letreros

a) Primero que nada es importante saber que existen diferentes tipos de puntas de graphos para trazar letras a mano, cada una con una función diferente.



b) Las letras se deben hacerse a pulso.

c) Se necesita practicar con frecuencia para conseguir facilidad y estilo.



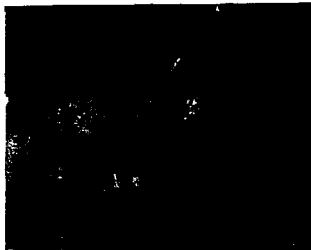
d) Se debe usar una regla como guía para escribir recto.

e) El primer ejercicio para escribir cualquier tipo de letra, por primera vez, es hacer líneas horizontales y verticales.



f) De preferencia sobre una cartulina.

g) Se tienen que hacer los trazos una sola vez y no tratar de acabar muy rápido, si no al contrario hacerlo con calidad.



Es muy común cometer errores al rotular, cuando no se le da la importancia debida al espacio entre letras.

1. Darles un espacio igual a todas las letras tanto de ancho como entre letra y letra, ocasionando que unas queden muy separadas y otras demasiado "apachurradas"

IDOKLIC

MINATOW

Lo ideal es darle un espacio entre letra y letra que ópticamente se vea muy bien, por ejemplo:

IDOKLIC



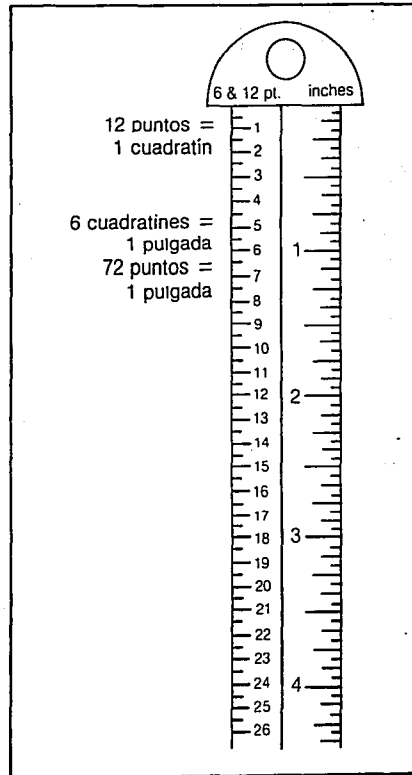
Medidas de la Tipografía

Los sistemas más comunes para medir tipos, es el de **PUNTOS**, que se divide en dos unidades: El punto y la pica o cuadratín, en el cual doce puntos son igual a un cuadratín y seis cuadratines son igual a 2.5 cm. O una pulgada. Los puntos generalmente se utilizan para medir el tamaño de los tipos y los cuadratines para medir la longitud de una línea de impresión.

Para medir los puntos y los cuadratines se utiliza un tipómetro, donde aparecen en el lado izquierdo, y en el derecho están los milímetros o pulgadas. Los milímetros y las pulgadas se utilizan para medir tipos grandes, en lugar de puntos y cuadratines.

Los tamaños más usuales de los tipos son: 6, 8, 10, 12, 14, 18, 24, 30, 42, 48, 60 y 75 puntos. Aunque se pueden hacer en cualquier tamaño.

Los tipos de 6 y 14 puntos generalmente se usan para texto y se les llama "**tipo para texto**". Los tamaños más grandes se les llama "**tipos titulares o para encabezados**", y se utilizan para títulos, carteles, espectaculares, etc.



Legibilidad en la Tipografía

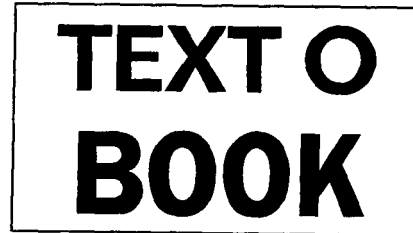
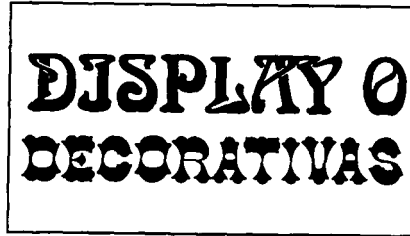
Como ya se sabe la función principal de la tipografía es comunicar. Es por ello que todo texto, título, etc. Debe ser siempre muy legible.

LEGIBILIDAD: Es la característica que determina la rapidez y exactitud con que se puede leer un texto.

FACTORES QUE CONDICIONAN LA LEGIBILIDAD:

1. El diseño de la letra: Hay letras mal diseñadas que si se emplean bien pueden resultar legibles que una bien diseñada y mal empleada. Existen letras "DISPLAY" o decorativas creadas especialmente para utilizarse en títulos, cabezas de revistas, carteles, etc. Son letras que no son para nada recomendables utilizarse en textos largos.

También existen las "TEXT" o "BOOK" que son óptimas para textos largos, también se recomienda usar fuentes "regular" o "medium", ya que son las que mejor balancean la relación peso anchura altura. Las fuentes bold e itálicas son solo recomendables para resaltar ciertas palabras en el texto.



2. El espacio entre letra y letra: La separación entre ellas debe ser ópticamente coherente para que ni se encimen unas con otras ni rompan el flujo de la lectura por estar muy separadas.

Una fuente bold requiere menos espacio entre las letras que una normal, y una fuente light requiere más. Una tipografía pequeña requiere proporcionalmente más espacio que



una de mayor puntaje, ya que es más fácil que el ojo junten las palabras cuando están más aproximadas. Una fuente con cuerpo de "X" mayor requiere de más espacio que una de cuerpo menor, así mismo una expandida necesita tener más separación que una condensada.

una bold menos espacio que una normal, y una light requiere más una expandida más separación que una condensada

3. La longitud de la línea: Una línea más angosta convierte a la lectura muy cansada por la frecuencia en que el ojo debe hacer el cambio de línea.

Una línea ancha puede hacer que el ojo tenga problemas en pasar al siguiente renglón. Para evitar esta serie de problemas el ancho de la línea debe ser aproximadamente de 65 golpes, o debe contener entre 10 y 12 palabras.

muy angosta cansa la vista por la frecuencia con que se cambia de renglón. una línea muy ancha puede ocasionar problemas al ojo al pasar al siguiente renglón. la línea debe ser aproximadamente de 65 golpes o debe contener entre 10 y 12 palabras.

4. El tamaño de la letra: La altura de "X" varia dependiendo de la familia. El puntaje adecuado para un texto es entre 9 y 12 puntos. Un puntaje más grande disminuye la eficiencia de la lectura ya que el campo de visión del ojo no permite reconocer las palabras completas, y un puntaje menor dificulta el reconocimiento de caracteres.

Un puntaje adecuado para la lectura es entre 9 y 12 puntos ya que un puntaje más grande disminuye la eficiencia de la misma.



5. El espacio entre línea y línea: conocido como "interlineado", debe ser aproximadamente de un 20% del tamaño de la letra. Si la línea de texto es muy larga, se debe de incrementar el interlineado para no confundir al ojo al comenzar la siguiente. Si el cuerpo de la "X" es grande, la interlínea debe ser mayor ya que se reduce el espacio entre cuerpos de "X".

Un buen interlineado debe ser 20% más del tamaño de la letra, asegurando así una buena lectura.
Un buen interlineado debe ser 20% más del tamaño de la letra asegurando así una buena lectura.
Un buen interlineado debe ser 20% más del tamaño de la letra, asegurando así una buena lectura

6. La justificación del texto: Un texto puede estar justificado de diferentes formas, izquierda, derecha, centro o con alguna justificación especial. La justificación del texto también es condicionante de una buena legibilidad.

El texto puede estar justificado a la izquierda.

El texto puede estar justificado a la derecha.

El texto puede estar justificado al centro.

Alguna justificación especial.

Hay ocasiones en que se acomoda el texto en forma vertical, para cual hay que tomar en cuenta los siguientes tips.

El acomodar el texto hacia abajo resulta prácticamente ilegible. Por lo tanto ¡PROHIBIDO ESTE ACOMODO!



La lectura hacia arriba resulta legible, por lo que es más recomendable esta dirección para acomodar el texto.



Hacia abajo es poco menos recomendable sin embargo no deja de ser una opción más para justificar el texto.



Cálculo Tipográfico

El cálculo tipográfico son las operaciones realizadas para saber que espacio va a ocupar el texto en una página. Hay dos pasos para calcularlo.

1. Contar el número de caracteres (letras, espacios, signos de puntuación y números) en el texto original.

2. Se elige el tipo y tamaño de letra. Se determina cuantos caracteres cabrán en cada línea. Para saber el número de líneas, se divide el número de caracteres en el texto original.
Ejemplo:

<p>Número de Caracteres en el texto: 1000</p> <p>Número de Caracteres en cada línea: 50</p> <p>Número total de líneas en el texto: saldrán 20 líneas</p> $\begin{array}{r} 20 \\ 50 \overline{)1000} \end{array}$
--

CONTEO DE CARACTERES: Es lo que indica su nombre. Se puede hacer un conteo real de caracteres por medio de una línea más corta en el original mecanografiado, ósea:

1. Se traza una raya vertical a lo largo del texto al final de la línea más corta.

2. En el lado izquierdo de esta raya se cuenta el número de caracteres en una línea completa.
Ejemplo.

<p>Número de Caracteres en el lado izquierdo de la raya vertical: 20</p> <p>Número de líneas completas: 5</p> <p>Se multiplica: 20</p> $\begin{array}{r} 20 \\ \times 5 \\ \hline 100 \end{array}$



El número total de caracteres en el lado izquierdo de la raya es 100.

3. Se cuenta el número completo de líneas. La línea más corta que por lo regular esta al final de cada párrafo se cuenta como línea completa.

4. Se multiplica el número de caracteres en el lado izquierdo de la raya por el número de líneas completas.

5. Hay que contar todos los caracteres en el lado derecho de la raya vertical.

6. Se suma este número al de los caracteres que hay en la izquierda de la raya. Éste es un conteo real de caracteres.
Ejemplo:

**Número de Caracteres en el
lado izquierdo de la raya: 100**

**Número de Caracteres en el
lado derecho de la raya: 25**

Se suman: 100 más 25= 125

**El conteo real de
caracteres es: 125**



Indicaciones en el Texto

Son las que le dan personalidad propia al texto, como son. Sangrías capitulares, separación entre párrafos, etc. Así como también las correcciones a la información original del texto mecanografiado, errores de ortografía, separaciones, etc.

Estas separaciones se dividen en dos niveles.

a) Los signos indicativos: señalan la corrección o la alteración a realizar dentro del propio texto y no requiere de mayores correcciones.

b) Los signos de llama: Tienen la función de llamar la atención del operador dentro del texto y conducirla hasta indicaciones que están en los márgenes y que por su extensión no pueden ser incluidas en el texto. Estos signos pueden ser cualquier forma (líneas diagonales, curvas, verticales, horizontales, etc.)

Ejemplo de texto con correcciones:

Helvetica

10/12

15-06 μ



1. Es el nombre del tipo de letra que debe de llevar el texto. Es importante investigar con anticipación que nombre tiene la familia tipográfica en el estudio donde se mande para el texto ya que en algunos cambian de nombre.

2. El puntaje y la interlínea se indican con números separados por una diagonal, puntaje sobre interlínea.

3. El ancho de la columna se expresa en picas y en ocasiones en picas y puntos, si se requieren fracciones.

4. La justificación del texto se indica con una línea que va a cambiar dependiendo de la justificación.



Subrayar con una línea

Cambiar a bold

Cambiar a ALTAS

Cambiar a bajas

eliminar ~~palabras~~

palabras invertir

2.08 ¶

30 puntos
Times bold Capitular

5. Para cambiar una o varias palabras a itálicas se subrayan con una línea. Cuando se quieren cambiar por bold se encierra en un óvalo y se indica al margen, para ponerla en altas se subraya en dos líneas y si se necesita cambiar a bajas las líneas se ponen sobre la palabra.

6. Para eliminar palabras basta con subrayarla por en medio.

7. Para invertir palabras se marca con el signo correspondiente al igual que las letras.

8. La sangría se indica al margen del párrafo con la separación deseada, está se indica en picas, puntos o golpes.

9. Para marcar una capitular se encierra la letra y se marca el tipo deseado y el puntaje en que debe ir.



Sistemas para obtención de Tipografía

SISTEMAS ANTIGUOS

FOTOCOMPOSICION: Es un medio de impresión por medio de una máquina fotográfica. Existen dos tipos: máquinas para cabezas y máquinas para textos.

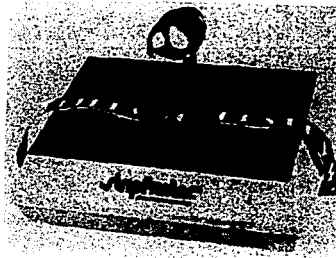
FOTOCOMPOSICION DE CABEZAS:

Estas máquinas componen en tamaños grandes desde 14 hasta 144 puntos. Por lo regular estas máquinas son manuales como por ejemplo:

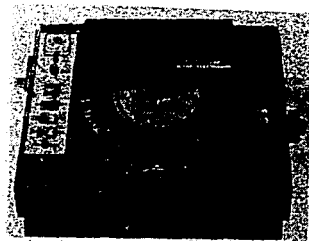
a) La Strip-Printer: Aquí, se coloca el papel sensibilizado o la película en la zona de exposición (donde reciba la luz), se coloca la fuente de filmina con el tipo (que puede ser de 6 hasta 96 puntos) que se va a fotografiar, en la zona de explosión, se tienen que mover la filmina y el papel para cada letra. Una vez terminado el procedimiento se revela la película o papel.

b) La Headliner: En esta máquina se utiliza un disco de plástico, conocido como type master que es la fuente de tipo, este se coloca entre la lámpara para exposición y el papel fotosensible o película, se gira la perilla selectora y van apareciendo letras en la ventana del selector, una vez encontrada la letra

deseada se deja de girar, se acciona la palanca para imprimir y espaciar, centrándose automáticamente el carácter en la ventana del selector, avanzando al mismo tiempo el papel o película, y se hace la exposición fotográfica.



a) La Strip- Printer



b) La Headliner



FOTOCOMPOSICION DE TEXTOS: Todas estas máquinas tienen teclado para capturar texto. Pantalla de video para leer la información, la cual se llama entrada. Almacenamiento en computadora, para guardar la información; teniendo esta información se le da "salida", a este tipo de impresión se le llama "Originales Impresos", que pueden estar en papel sensibilizado o en película.

Existen máquinas de fotocomposición de entrada directa, que una vez capturado el texto ya no se puede corregir, de ser necesario se tendría que volver a escribir. En las de entrada directa se utiliza discos o cintas magnéticas, su ventaja es poder corregir errores antes de imprimir y poder guardar la información en discos blandos, con capacidad para más de 30000 caracteres.

SISTEMAS TRANSFERIBLES

Existen los sistemas transferibles que vinieron a revolucionar y facilitar la utilización de la tipografía.

Esta técnica consiste en una película o soporte encerado que sostiene las letras adheridas por el reverso.

Las hojas tienen repeticiones de cada letra, de un solo tamaño, cuando es de puntos muy grandes por lo regular viene en dos hojas. Su utilización es muy sencilla, se coloca en un papel liso y se frota con un instrumento de punta llamado aplicador, o también se puede hacer con un lápiz.

Cuando se van a adherir varias palabras es muy importante tomar en consideración, entre cada palabra, un espacio equivalente a la anchura de la letra "I".

Este sistema es muy práctico para textos y títulos pequeños.

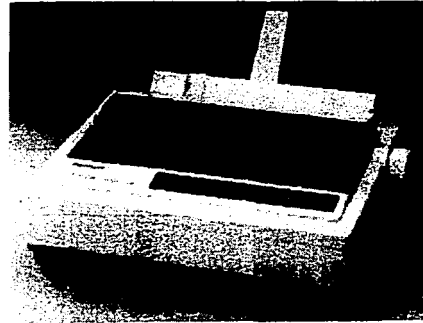


SISTEMA ACTUAL

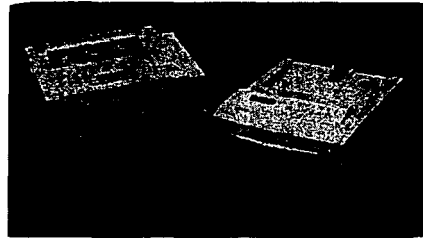
LA COMPUTADORA: Actualmente una de las herramientas indispensables para el Diseñador Gráfico, es sin duda la computadora, la cual ofrece muchas ventajas que permiten el ahorro de tiempo y dinero. La principal y más importante es la Tipografía, que dependiendo del programa que se utilice se pueden encontrar un sinnúmero de familias para todo tipo de diseño (editorial, envase y empaque, logotipos, etc.), que pueden ir desde medio punto hasta tamaños considerables. Corregir la información en la pantalla o monitor (si es necesario) antes de pasarlo al papel por medio de una impresora, justificar el texto (centrado, izquierda, derecha o de alguna forma especial), corregir la ortografía y reticular la página, permitiendo darle orden al texto al igual que fotografías o imágenes que finalmente pueden ser utilizadas como originales mecánicos.

El sistema de impresión para tipografía por computadora es por medio de una impresora, que pueden ser:

a) De matriz de puntos: Su sistema es por medio de agujas que van picando la letra, su calidad no es muy fina, por lo únicamente se utiliza donde no importe la calidad tipográfica.



b) Láser: Este tipo de impresión es por medio de un rayo láser, que marca la letra y la mancha de toner (tinta) para darle salida. Pueden llegar a imprimir desde 300, 600, 900 y actualmente existen en el mercado 3000 DPI (Puntos por pulgada), siendo su calidad excelente.



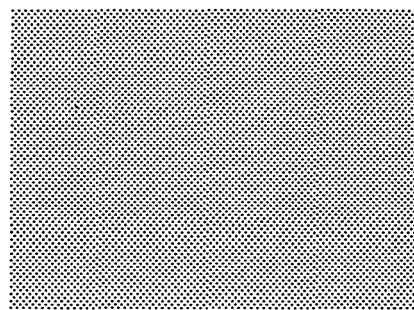
IMAGINADORA

Recientemente se lanzó al mercado un novedoso sistema de impresión que nunca antes se había visto. La tecnología CristalRaster de AGFA, una reproducción de calidad fotográfica, con nuevas posibilidades de impresión y reimpresión.

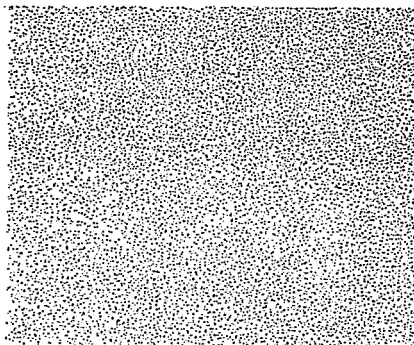
La impresión es por medio de una trama de micropuntos uniformes, dispuestos al azar para cada separación. Dado que no emplea ángulos ni lineaturas de trama, sus imágenes se reproducen sin efectos moiré, estructuras de roseta u otros defectos. O sea que Cristal Raster es la primera aplicación práctica de impresión sin trama.

CristalRaster de AGFA funciona con Post Script, que es un cartucho que se instala en la impresora para dar aún mayor calidad de línea.

Una de las ventajas de esta maravillosa tecnología es que acepta cualquier tipo de papel, mejorando la calidad de cualquier producto que puede ser desde un periódico hasta un fino libro de arte.



Tramado Convencional



Tramado CristalRaster



"Hay letras mal
diseñadas, que
BIEN empleadas
resultan más
legibles que una
BIEN diseñada
y MAL empleada"

a!

Segunda Parte

Combinación de Familias

Entre los principales problemas a que se enfrentan los estudiantes de Diseño Gráfico, algunos profesionistas, los tipógrafos e impresores es el no SABER ELEGIR UN TIPO adecuado para determinado diseño y/o no saber combinarlos. En ocasiones se abusa del uso de las familias tipograficas en un solo impreso (cartel, volante, anuncio de prensa, etc.) poniendo hasta cinco tipos diferentes y por supuesto mal combinados.

¿ Pero combinar tipos de diferentes familias, y lograr un éxito en nuestro diseño ?

a) La primera y más sencilla forma de resolver este problema, es combinando "Tipos Opuestos".

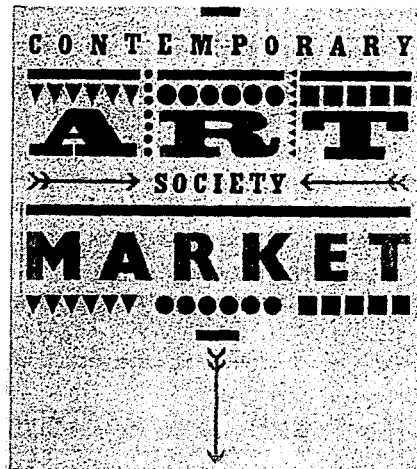
Un tipo de palo seco, (helvetica, unifers, eras, peignot) pueden combinarse con cualquier familia con serif (garamond, bodoni, benguiat, baskerville).



HERITAGE GREEN
AT HOBBITS' GLEN

La 
Galería

FOTOGRAFIA CREATIVA
DISEÑO GRAFICO

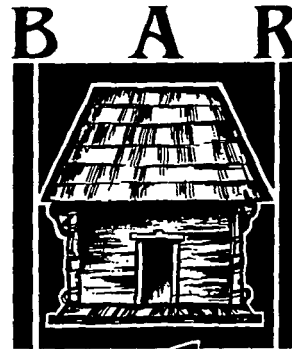


b) Una recomendación muy importante, es NO combinar dos tipos de palo seco como la helvética con la univers, ya que son fuentes que se parecen demasiado.

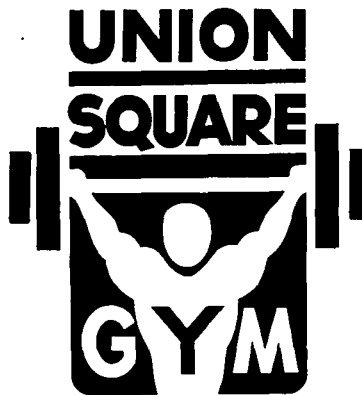
c) Dentro de los tipos con serif existen muchos que son bastante compatibles y no hay necesidad de combinarlos con los de palo seco. La mayor parte de los tipos con patines cuadrangulares combinan perfectamente con tipos modernos como times o baskerville.



d) Se pueden utilizar familias manuscritas (barrnf, mistral) con cualquier tipografía de palo seco y algunas serif, logrando así un contraste entre lo clásico y lo moderno.



e) También se logran buenos contrastes utilizando letras en positivo y negativo. En estos casos se pueden utilizar tipografías de la misma fuente o no, poniendo en altas las que están en positivo y en bajas las que están en negativo, o viceversa. Esta combinación es aplicable a cualquier área del diseño gráfico (publicidad, carteles, editorial, logotipos, espectaculares, envases, etc).

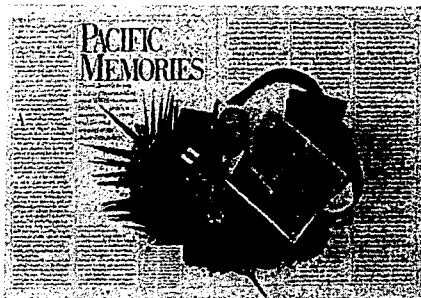
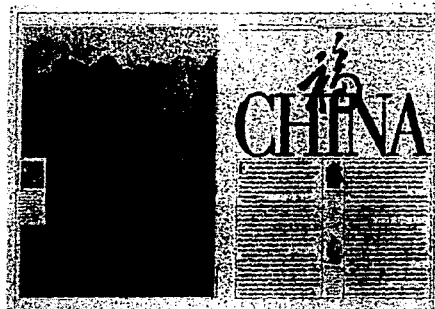


Como aplicarlas

Publicidad: Una buena combinación de tipos en publicidad puede ser: Poner los títulos con un tipo fuerte, de palo seco y para el texto se recomienda un tipo opuesto como garamond, baskerville y century. Esta combinación funciona muy bien a la inversa, poniendo un tipo con patines en el título y un palo seco para el texto, aunque es menos común.

Dependiendo del tipo de anuncio, el tipo puede ir en cualquier peso y en cambio el texto debe ir con un tipo no muy pesado ya que puede perder legibilidad.

Es muy recomendable no usar más de dos familias en un diseño ya que el resultado puede ser muy malo.

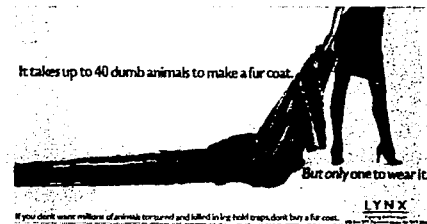


Carteles y Espectaculares: Los espectaculares son un medio de publicidad que no se presta a la combinación de tipos. por lo general un espectacular no debe de llevar más de nueve palabras, ya que se colocan en carreteras, autopistas, etc. Donde el conductor solo tiene tiempo de leer mensajes breves. Sin embargo no se desecha la opción de combinar tipos en los espectaculares, se pueden combinar cuando se usa la palabra del logotipo con la frase, para darle cierta importancia.





Existen espectaculares que se colocan en centrales de autobuses, ferrocarriles, zonas peatonales, etc. que son destinados a los transeúntes. en estos se pueden combinar tipos creativamente con el fin de distraer al peatón y a los pasajeros que esperan.



A diferencia del espectacular, un cartel tiene la función principal de informar. Se exhiben en espacios cerrados y en lugares públicos donde la gente puede detenerse a leer. Aquí el diseñador tiene más oportunidad de crear algo interesante con la combinación de tipos.

Birtwistle Britten
 MAX WALKER JOHN SHANLEY
 alton TIPPETT Vaughn
 LENNON BRIDGE CRAY

**A THEME,
 WITH VARIATIONS**
 A CELEBRATION OF BRITISH MUSIC

January - June 1988

Presented by the London Symphony Orchestra and the Barbican Centre

BBC Symphony Orchestra
 London Sinfonietta, G. P. Concerto Co., and Brite
 The King's Singers, National Youth Orchestra of Great Britain
 The Royal Opera and English National Opera

Barbican Centre South Bank Centre London Coliseum Royal Opera House

**Measure
 for Measure**

RSC
 Royal Shakespeare Company



El lenguaje de las Letras

Es muy común que en las primeras veces que se va a diseñar, no sepamos que tipo de letra elegir, como también es común elegir tipos que nada tienen que ver con la idea que se pretende dar.

Un buen ejercicio para empezar a tener contacto con la tipografía y descubrir cual es su lenguaje, es escribiendo una serie de palabras que no tengan que ver unas con otras.

Ejemplo: Fragancia, constructora, antiguo
Se busca entre las fuentes cual tipografía se cree que es la más conveniente para representar cada palabra, así se ira descubriendo que sensación causa cada una.

Con una tipografía muy pesada va a resultar muy fría casi sin sentido.

Fragancia

En cambio con una más libre, va a expresar mejor su significado, con más delicadeza.

Fragancia

Con un tipo con serif va a dar la sensación de debilidad, resulta muy inapropiado.

Constructora

Con un tipo extrabold o bold la palabra va a expresar confianza, fuerza. Va a dar perfectamente la idea de su significado.

Constructora

Con un tipo muy moderno va a resultar muy actual.

Antiguo

Con un tipo con serif va a dar la idea de algo más conservador, antiguo.

Antiguo

Y así podríamos seleccionar una serie de palabras que poco a poco nos harán entender el lenguaje de las letras.



Es muy complicado precisar exactamente, en cada caso, cual debe ser el tipo adecuado a emplear para lograr mayor expresividad.

Pero hay ciertas normas generales que nos pueden ayudar a una buena elección.

La letra de PALO SECO

Indica: Actualidad, mecanismo, fuerza, limpieza, sencillez, modernidad.

Palo Seco

La letra SERIF

Indica: Clasicismo, tradicionalismo, religión, arte, antigüedad.

S E R I F

La letra BOLD

Es símbolo de: Fuerza, poder, energía.

B O L D

La letra LIGHT

Simboliza: Debilidad, suavidad, elegancia, lujo.

L I G H T

La CURSIVA

Simboliza: Dinamismo

Cursiva

Las letras MAYUSCULAS

Indican: Título, encabezamiento, anuncio, importancia.

MAYUSCULAS

Las letras MINUSCULAS

Indican: Conversación, frase, charla.

minúsculas



Las letras MANUSCRITAS
Simbolizan: Libertad

manuscritas

Es importante recalcar que dependiendo el tamaño en que se vaya a utilizar la tipografía, puede simbolizar algo diferente.

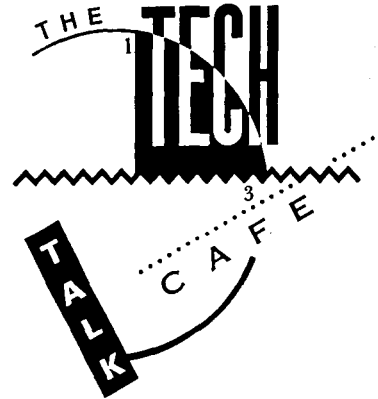
Ejemplo: Una light en un tamaño para espectacular puede parecer letra normal y una normal puede parecer bold.

Hay tipos que podríamos llamar femeninos, como también hay tipos que se asocian más fácil al género masculino.

Femenino

Masculino

Ejemplo:



Recursos de Diseño

DEFORMACIONES: Por deformaciones se va a entender todas las modificaciones que le se le hacen a la letra.

Actualmente la mayoría de estas deformaciones se hacen por computadora, ya que resulta más rápido, fácil y económico que hacerlo a mano.

Se le pueden hacer a cualquier tipografía, pero siempre y cuando sea necesario y el diseño lo amérite. Se pueden aplicar estas deformaciones a logotipos, carteles, folletos, volantes, etc. Llegando a lograr efectos interesantes (siempre y cuando se haga con ingenio).

Una recomendación sumamente importante es el cuidar en no incurrir en la ilegibilidad, ya que es muy fácil y puede echar a perder nuestro diseño.

No existe una regla que marque hasta donde se puede deformar la letra, va a depender de las necesidades del diseño y del criterio del diseñador.

Sin embargo, si podríamos llamar regla, el RESPETAR al máximo la tipografía, no abusar de las deformaciones ya que puede perder sus rasgos que la caracterizan y diferencian de las demás. Es importante saber aprovechar la tipografía tal y como es ya que por eso fue diseñada con un fin específico.

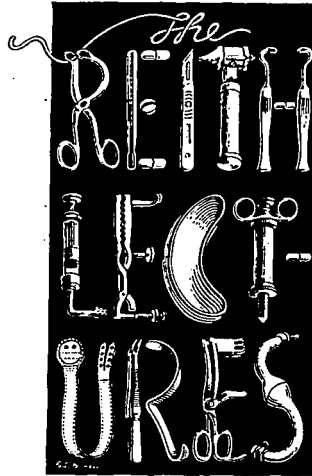
El defomar la tipografía es una moda impuesta más por los tipógrafos que la utilizan como un recurso cuando tratan de "diseñar", sin saber que están cayendo más en un recurso de ignorantes que de verdaderos tipógrafos.



TRANSFORMACIONES

Consiste en darle imagen a la tipografía, de tal manera que la letra, la palabra y la imagen sean una sola cosa.

Por lo regula este tipo de transformaciones se utiliza para anuncios infantiles, rara vez se aplica a logotipos, pues puede resultar ilegible.



ENFATIZACIONES

La enfatización consiste, en sustituir una letra por una imagen, y esta debe de representar la palabra que se trate.

Las enfatizaciones es muy común utilizarlas en logotipos, también es aplicable a envases, carteles, folletos, volantes. Siempre y cuando exista una palabra clave y sea la que llame la atención.



Como diseñar en base a otro alfabeto

El Diseñador Gráfico como creativo que es, debe siempre buscar soluciones nuevas e impactantes, y una de ellas es el poder crear nuevas formas en base a otras ya existentes. En este caso el poder eliminar o aumentar ciertos rasgos de algún alfabeto para crear otro, que quede claro que no es deformar, sino transformar.



SHARP

PARAISO



Diseña tu propia Tipografía

El diseñar tu propia tipografía puede resultar fascinante. Cuando no se encuentre la letra ideal por que no tiene las características necesarias para el diseño, es la oportunidad de echar a volar la imaginación y hacer nuestro propio alfabeto, que tendrá más intimidad y calidez.

Los trazos a mano, también pueden resultar creativos y proyectar emociones.

HAPPY
Singles

BRAVA
♦ ♦ ♦ ♦ ♦
TERRACE

Midnight
Paris

Rio

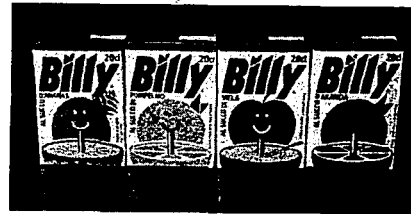
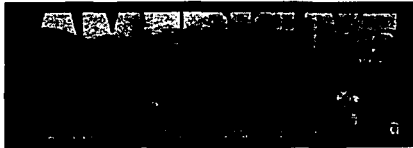
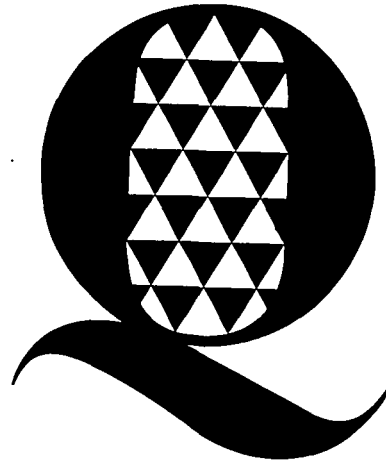


La Creatividad es primero

Diseño Gráfico disciplina de vanguardia, siempre con nuevas propuestas que logran el mejor impacto en la comunicación visual.

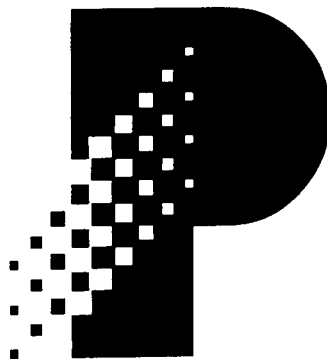
Disciplina donde la CREATIVIDAD, es el elemento vital, que aunado a los conocimientos sistemáticos nos hace destacar y lograr recrear y crear las imágenes más audaces e inusitadas, con gran claridad y calidad.

Estos algunos ejemplos de lo que se puede lograr cuando se maneja la CREATIVIDAD con conocimiento e ingenio.





SUSUMU SATO



HILTON



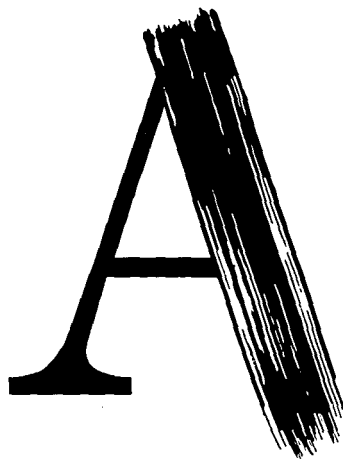
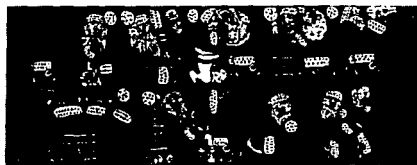
1. Litra
Color.

MAGNÉS

• QUE ESCRIBEN •



Rafael López Castro • Felipe Garrido



DeCordova

Freaky
Nomi

IDL

el
machete

REVISTA SEMANAL DE CULTURA POLITICA EN MAYO 1988 \$ 30 PESOS

TAPADOS: LA CARRERA DEL 82

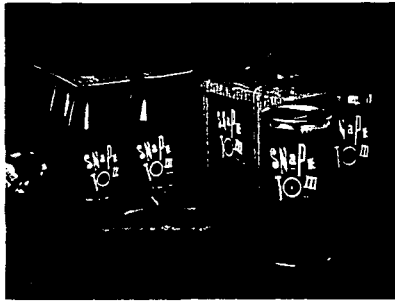


NOXIVALE: FEMINISMO Y
HOMOSEXUALIDAD

SINDICATOS Y
SOCIALCHARRISMO

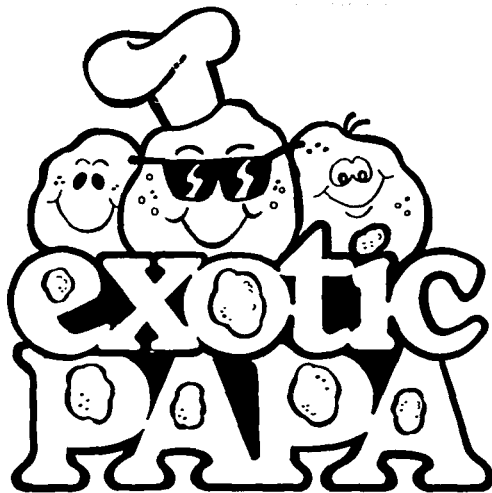
DE POPOTTOS A TATELOCO





CARING FOR KIDS AT FAIRFAX HOSPITAL





DANCES WITH WOLVES



Análisis de malos "diseños"

Es evidente que existe un porcentaje de tipógrafos con ínfulas de diseñador, que frecuentemente se dan a la tarea de "diseñar": carteles, volantes, folletos, logotipos, etc. cayendo en el mal uso de los tipos, echando a perder tanto la estética visual como la tipografía, siendo que esta es su principal herramienta.

Constantemente hacen malas combinaciones, no saben elegir las para un determinado diseño, abusan de los tipos usando hasta cinco diferentes en un solo impreso, deformándolos hasta hacerlos completamente ilegibles.

A continuación quiero presentar una serie de ejemplos de lo que **"NO SE DEBE HACER CON LA TIPOGRAFIA"**



¡¡ Cinco Estrellas de Calidad !!

PARAISO *Tours* ★★★★★

Gratis Toma Una

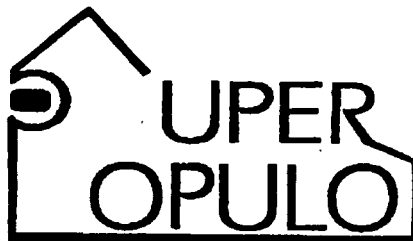
EN ESTE MES DE OCTUBRE
APOVECHA NUESTROS PAQUETES
AL FESTIVAL CERVANTINO
Y REYNO AVENTURA

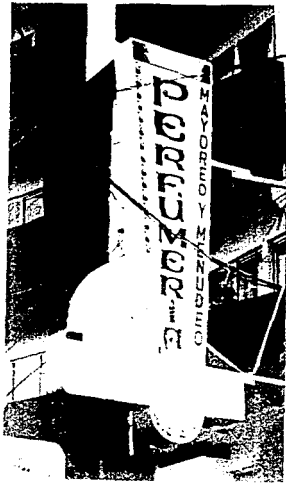
¡ PIDE INFORMES A
NUESTRO TELEFONO
4-38-88

CARRETERA URUAPAN-PATZCUARO, ESQ. LOMA LARGA TEL. 4 38 88 URUAPAN, MICHO.

Conserva esta revista, es tu boleto para participar en la rifa de un REGALO SORPRESA.
Busca el número ganador de la edición pasada en el interior.
Publicate, te invita.

ENTRADA EN LA RIFA 0027





Florencia
MARTHA
 Mejor Detalle en arreglos florales

La Universidad Don Vasco te invita a Participar en su Primer
 Festival Juvenil de la Canción

Categorías:

Canción Acústica

Canción Interpretada

- Solistas

- CANTO COREOGRÁFICO

- Grupos (Duos, Trios...)



Los Días 16 y 23 de Octubre
 en la Universidad Don Vasco

Premios

Patrocina

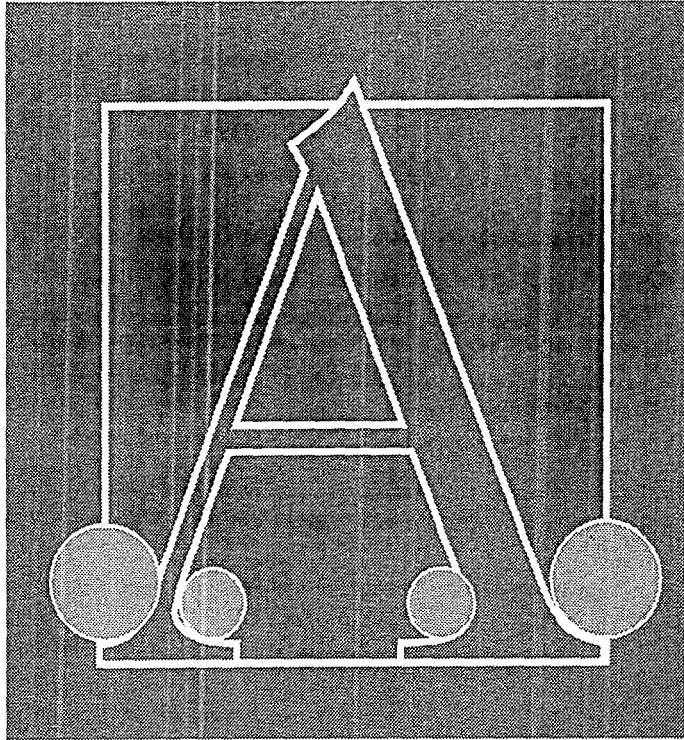
* EQUIPO MODULAR
 PARA COMPAC DISC
 * T.V. 14 IN. A COLOR
 * ORGANO CASIO
 * VIAJE A PUERTO
 VALLARTA
 PARA DOS PERSONAS



Centro y Fieles J. A. de 67'

INSCRIBETE Si Tienes Menos de 30 años de Edad, del
 20 de Septiembre al 8 de Octubre, en la Universidad
 \$5 10 00 Por Canción





Conclusión

Una vez terminado este somero pasaje por la tipografía, es necesario insistir en la gran importancia que tiene este elemento tanto para el diseñador como para el tipógrafo, que por ser su principal herramienta no deben permitir el mal uso y abuso de la misma, muy por el contrario estar comprometidos con ella, saberla llevar y manejarla de una manera que resulte favorable.

Con este manual se pretende estar más en contacto con la tipografía; ya que ha sido elaborado para conocer sobre su génesis y aplicación, en las diferentes áreas del Diseño Gráfico. Pero sobretodo crear una inquietud para tener más interés y adquirir mayores conocimientos acerca de la misma para saberla aprovechar y resolver diseños con gran éxito. Una buena biblioteca será de gran utilidad en la vida profesional.



Bibliografía

-Beaumont, Michael, **"Tipo y Color"**
Hermann Blume

-Parramón, José María, **"Cómo dibujar
Letras y Logotipos"**,
Parramón ediciones, s.a

-**CURSO DE DISEÑO GRAFICO**, Tomo 1,
editorial educar.

-J. Hendri, William, **"Introducción a las
Artes Gráficas"**

-Fernandez Espinosa, Juan Carlos
Palau y Payerol, José, **"Estudios de mate-
rial didactico para Tipografía"**, Tesis
Universidad Iberoamericana.

-Blanchard, Gérard, **"La letra"**
CEAC - Enciclopedia de Diseño

-March, Marión, **"Tipografía Creativa"**
G.Gill

- **"Manual Speedball"**
Hunt Manufacturing Co.

-Agradecimiento especial a:
PELI DISEÑO y KENNETH DISEÑO

-**"American Corporate Identity"**
Hearst International



Creditos

Pág. 8, derecha abajo, Lola Starling. **Pág. 9 Izq. arriba,** Joel Adler, **Izq. abajo,** Bill Chidley, Rencie Roberts, **derecha,** Minoru Morita. **Pág. 10, derecha e Izq. arriba y centro** "Como dibujar letras y logotipos", **Izq. abajo,** Kenneth Diseño. **Pág. 12-16,** "Como dibujar letras y logotipos". **Pág. 25, Izq. arriba,** Peli Diseño, **Izq. centro,** Justin Kennard, **derecha arriba,** Bill Chiaravalle, Greg Silveria, **derecha enmedio,** Fran Parente, Gene Black, **derecha abajo,** Ann Kim. **Pág. 26, Izq. arriba,** Don Hencke, **Izq. abajo,** Tim Scott, **derecha arriba,** Bryan Murphy, Rod Parker, **derecha enmedio,** Kathryn A. Klein, **derecha abajo,** Jackson Boelts, Eric Boelts, Kerry Straf ford, Bob Case, Delphine Kiem, Todd Fedell. **Pág. 28-30, 45,** "Curso de Diseño Gráfico" Tomo 1. **Pág. 31,** "Como dibujar letras y logotipos". **Pág. 34-35,** "Manual Spedball". **Pág. 36, 44,** "Introducción a las Artes Graficas". **Pág. 46, derecha arriba,** PERSONAL computing méxico, **derecha abajo,** PC magazine. **Pág. 50 Izq. abajo,** Jennifer milne, **derecha arriba,** Peli Diseño, **derecha abajo,** Grundy y Northedge. **Pág 51 Izq.** Elaine Fleskes, Jennifer Larsen Morrow, **derecha,** Max y Hunter Brown. **Pág. 52 Izq. arriba,** Barbara Bonesteele, Drew Haygeman, Craig Isobe, Steven Gerry, **Izq. abajo,** Kenichi Nishiwaki, **derecha arriba,** Kenneth Diseño, **derecha abajo,** "Desing Wordl".

Pág. 53, Izq., Ann Silver, **derecha arriba,** Kenneth Diseño. **Pág. 54, Izq.,** Pentagram UK. **Pág. 55, arriba,** Peli Diseño, **derecha abajo,** Bob Appleton. **Pág. 56, Izq.** Ginny Crow. **Pág. 59, derecha arriba,** Thomas McNulty, **derecha abajo,** Kenneth Diseño. **Pág. 60,** Kenneth Diseño. **Pág 61, Izq.,** "Tipografía Creativa", **derecha abajo,** Melissa Rigler. **Pág. 63, Izq. arriba,** Jody Thompson, Elizabeth Berta, **Izq. abajo,** Dan Liew, **derecha arriba,** Kenneth Diseño, **derecha abajo,** Tiffany Taylor, Arthur Eisenberg. **Pág. 64, Izq. arriba,** "Curso de Diseño Gráfico" Tomo 1, **derecha arriba,** Jan Ellis, Laurie Ellis, **derecha abajo,** Minale Tattersfield. **Pág. 65, Izq. arriba,** Kenneth Diseño, **Izq. abajo,** Sue Borach, Gary Geyer, **derecha arriba,** Joy Grenne, Muts Yasumura, **derecha abajo,** Karen Smidth, Michael Cabaretta. **Pág 66, Izq. arriba,** Rafael Lopéz Castro, **Izq. abajo,** Michael Beaumont, **derecha arriba,** Earl Gee, Mark Anderson, **derecha abajo,** Supon Phornirunlit, Andy Dolan. **Pág. 67, Izq. arriba,** Mark Minelli, **Izq. enmedio,** Kenneth Diseño, **Izq. abajo,** Andrew M: Battiste, Mary Goetz Battiste, **derecha,** Rafael Lopéz Castro. **Pág. 68, Izq. abajo,** Mike Gross, **derecha arriba,** Kelly Abbananto, Steven Walker, **derecha abajo,** Hien Nguyen, Stephanie Hooton. **Pág. 69, Izq.** Kenneth Diseño, **derecha,** Robert Mitchell, **abajo,** Vane Fattal.



CONCLUSION



Como ya se vio la "Tipografía" es un elemento fundamental dentro del - Diseño Gráfico que ha venido evolucionando tanto en su diseño como en la manera de generarla.

Actualmente se puede obtener una letra por medio de una computadora hasta de 1000 puntos o más y hacer de ella muchas cosas como por ejemplo: girarla, inclinarla, voltearla y hasta deformarla, por lo tanto uno de los objetivos principales de este proyecto fue estudiar estos recursos y saber hasta donde es conveniente "abusar" de ellos.

Es obvio que este material no va a explicar todo lo que se tiene que saber acerca de la tipografía, pero va a establecer una base, para adquirirlos conocimientos principales sobre la misma y va servir para poder dar solución a algún problema de como combinar familias, como trazar letras e incluso como realizar un boceto con tipografía.

En fin, tratar de crear un criterio para dejar de incurrir en una mala utilización.



BIBLIOGRAFIA

- Meggs, Philip B. , "**Historia del Diseño Gráfico**", Ed. Trillas, 1991
- Swann, Alan. "**Cómo diseñar Retículas**", Ed. Gustavo Gili, S.A, 1990
- Laing, John. "**Haga Ud. Mismo su Diseño Gráfico**", Ed. Herman Blume, 1984
- Karch, Randolph. "**Manual de Artes Gráficas**", Ed. Trillas, 1990
- Beaumont, Michael, "**Tipo y Color**", Herman Blume, 1988
- Parramón, José María, "**Cómo dibujar letras y logotipos**", Parramón ediciones S.A, 1991
- Cortes Granja, Marta, "**Artes Gráficas para el Diseño**", Tesis UAG, 1988
- CURSO DE DISEÑO GRAFICO**, Tomo 1, Ed. Educar, 1991
- J. Hendri, William. "**introducción a las Artes Gráficas**", 1989
- Fernández Espinoza, Juan Carlos Palau y Payerol, José., "**Estudios de Material Didactico para tipografía**", Tesis Universidad Iberoamericana, 1991
- Ayala Pérez, María Genoveva, "**Guía Turística de Uruapan y sus Alrededores**", Tesis Universidad Don Vasco, 1992
- Blanchard, Gérard. "**La Letra**", CEC -Enciclopedia de Diseño- 1988
- March, Marión, "**Tipografía Creativa**", Ed. Gustavo Gilli S.A
- "**Manual Speedball**", Hunt Manufacturing Co. 1972
- "**American Corporate Identity**", Hearst International
- Lewis, John, "**Principios Básicos de Tipografía**", Ed. Trillas, México, 1974

