

C · L · A · S · E · 5 : TIPOGRAFIA DIGITAL

TIPOGRAFIA DIGITAL

LO PRIMERO QUE DEBEMOS TENER CLARO ES QUE LA TIPOGRAFIA DIGITAL ES UNA FUENTE DIGITAL, LA WAI ES UNA PIEZA DE SOFTWARE QUE TRABAJA CON OTROS TIPOS DE SOFTWARE.

ESTA ES UN ARCHIVO QUE CONTIENE EL DIBUJO DE CARACTERES Y LA INFORMACION DEL ESPACIO ENTRE ESTOS. DE ESTA MANERA SE PUEDE VISUALIZAR DIFERENTES DISEÑOS DE LETRAS, NÚMEROS Y SIGNOS. EN DIFERENTES SISTEMAS

COMO: Aplicaciones

Navegadores de computador

Dispositivos móviles.

COMPUTADORES Y SOFTWARES

SISTEMAS DE COMPOSICIÓN

EN EL ÁREA DE LA INDUSTRIA GRÁFICA LAS TIPOGRAFÍAS digitales que se utilizaban EVOLUCIONARON HACIA FORMATOS que pudieran ser utilizados EN LOS PRIMEROS SISTEMAS de Autoedición.

LOS SISTEMAS DE COMPOSICIÓN (NATURALEZA FOTOGRÁFICA) ya habían comenzado con la incorporación DE LA TECNOLOGÍA DIGITAL PARA EL ALMACENAMIENTO DEL TEXTO Y DIBUJO DE letras.

ADOBE

ADOBE desarrollo **POSTSCRIPT**: UN LENGUAJE DE DESCRIPCIÓN DE PÁGINA que permitió PONER EN CONTACTO LOS COMPUTADORES PERSONALES CON LOS DISPOSITIVOS DE IMPRESIÓN Al hacer que lo que uno está viendo EN LA pantalla se guarde y se imprima tal cual lo vemos.

ALDUS

ALDUS PAGEMAKE fue la primera aplicación a para maquetación más compleja que un procesador de texto como **WORD PERFECT** y **MICROSOFT WORD**.

IMPRESORAS

JUNTO A ESTE DESARROLLO DE APLICACIONES ESTUVO EL DESARROLLO DE LAS PRIMERAS **IMPRESORAS DE BAJO PRECIO** CAPAZ DE PROPORCIONAR IMPRESIONES A 300 PUNTOS POR PULGADA: **LA APPLE LASER WRITER**

LA PRIMERA IMPRESORA DE INYECCIÓN A TINTA SE COMERCIALIZÓ EN 1988, LA QUE FUE **HP OFFICEJET PRO X**

IMPRESORAS EN EL SIGLO XX

- 1953. Nace UNIVAC High speed (SOLO PODÍA IMPRIMIR TEXTO)
- 1957. (NO CONTEMPLABA CARACTERES ESPECIALES)
- 1959. Esta máquina imprimía por sobre exposición sobre un papel enrollado con agujeros.

FUENTES DIGITALES HISTÓRICAS

LUCIDA

ENTRE LAS MÁS CONOCIDAS ESTÁN LAS TIPOGRAFÍAS DE LOS AÑOS 80. UNA DE ESTAS TIPOGRAFÍAS ES "LUCIDA", ESTA FUE CREADA POR ADOBE PARA QUE FUERA LEGIBLE EN IMPRESIONES DE MUY Poca resolución.

→ **LUCIDA Console**: UTILIZADA EN EL PANTALLAZO AZUL DE WINDOWS XP Y WINDOWS CE Y BLOC DE NOTAS.

→ **LUCIDA SANS DEMIBOLD**. (SIMILAR A LUCIDA Grande Bold). UTILIZADO EN SISTEMA OPERATIVO OS X DE APPLE Y MUCHOS DE SUS PROGRAMAS.

CHICAGO.

ES UNA TIPOGRAFÍA PIXELADA DISEÑADA COMO ENCARGO DE APPLE A SUSAN KARE (DISEÑADORA TIPOGRÁFICA) PARA UTILIZARLA EN SUS PANTALLAS.-

ARIAL

ARIAL, una de las tipografías más conocidas, fue inicialmente un encargo de Windows PARA ahorrarse la licencia de la Helvética, porque quería incluirla dentro de las tipografías del sistema

Boom tipografía digital.

EN LOS AÑOS 90 se produce el boom del diseño tipográfico DIGITAL. ESTO surgió gracias a la masificación del uso del computador, especialmente de softwares para dibujar fuentes tipográficas como el fontographer.

EXISTEN EMPRESAS que se dedican a crear fuentes tipográficas y comercializarlas. DENTRO de ESTOS funcionamientos las empresas tienen sus propios diseños y también compran diseños a diseñadores tipográficos.

Muchas de las tipografías que se crean son tipografías antiguas digitalizadas.

EVOLUCIÓN DE LA TIPOGRAFÍA DIGITAL.

Fuentes de bitmap

Las fuentes de BITMAP se construían con puntos o píxeles representando la imagen de cada "glypho" (signo) en formas y tamaños separados.

Las primeras fuentes BITMAP ERAN MUY TOSCAS. A PARTIR DE ESTA CARACTERÍSTICA HUBIERON DISEÑADORES SE DEDICARON A MEJORAR EL ASPECTO "TOSCO", MIENTRAS OTROS INTENCI-
FICARON ESTA CARACTERÍSTICA.

Fuentes vectoriales.

EN LA ACTUALIDAD, LAS FUENTES VECTORIALES O "de contorno" SON UTILIZADAS EN LA MAYORÍA, EN LOS COMPUTADORES.

EN ESTA TECNOLOGÍA LA LETRA QUEDA DEFINIDA POR EL CONJUNTO DE ECUACIONES DE LA POLILÍNEA DE CONTORNO DEL CARÁCTER (signo). PARA ESTO SE DEBE ESCALAR LA LETRA MEDIANTE UNA TRANSFORMACIÓN MATEMÁTICA POR LO QUE NO ES NECESARIO INSTALAR TODOS LOS TAMAÑOS DE UNA TIPOGRAFÍA, YA QUE EN LA REALIDAD SOLO EXISTE UN DIBUJO QUE SE ADAPTA A DIFERENTES TAMAÑOS.

EL SISTEMA VECTORIAL DE DEFINICIÓN DE CARACTERES ESTÁ BASADO EN CURVAS DE BÉZIER QUE SON DEFINIDAS POR CUATRO PUNTOS:

LA CURVA PASA POR EL PRIMERO Y EL ÚLTIMO (ESTOS LLAMADOS PUNTOS DE ANCLAJE), LUEGO ES ATRAÍDA POR LOS OTROS DOS PUNTOS QUE SE CONOCEN COMO CONTROLADORES O PUNTOS DE CONTROL.

LAS CURVAS DE BÉZIER SE ADAPTAN IDEALMENTE PARA LA RÉPLICA DE CURVAS COMPLEJAS COMO SON LAS DE LOS OJOS TIPOGRÁFICOS DE LOS CARACTERES.

Fuentes POSTSCRIPT

ENTRE LOS FORMATOS COMERCIALES DE FUENTES VECTORIALES LOS MÁS EXTENDIDOS SE ENCUENTRAN LAS FUENTES POSTSCRIPT. ASOCIADAS AL LENGUAJE DE DESCRIPCIÓN DE PÁGINA POSTSCRIPT ES DECIR, UTILIZABAN UN LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN COMPLETO PARA DESCRIBIR UNA IMAGEN DE IMPRESIÓN:

ESTOS ERAN CREADOS POR ADOBE Y DOMINANTES EN EL MERCADO, BAJO EL FORMATO TYPE 1

FUENTES TRUE TYPE

La tecnología TRUE TYPE (FORMATO TTF) fue desarrollada por Apple, con el objetivo de competir con PostScript de Adobe.

Finalmente Apple no siguió con el proyecto, lo que llevó a vender la licencia a Microsoft. Fue esta transacción la que hizo que finalmente TRUE TYPE se convirtiera en el estándar definitivo de PC.

Esta fuente fue incorporada en el propio sistema operativo a partir de Windows 3.1 y de Apple System 7.0.

FUENTES OPEN TYPE

OPEN TYPE (FORMATO OTF) es un formato de tipografía creado por Adobe y Microsoft en los 90' para mejorar el formato creado por Apple, utilizando su propia tecnología. Esta se convirtió en el principal estándar.

Se trata de tipos de multiplataforma puesto que el mismo archivo de tipos sirve tanto para Mac como para PC.

Webfonts

Con la llegada de internet y el diseño web, en los años 90. y la primera década del 2000, el uso de tipografías para web sólo podía acotarse a una breve lista específica que todos los computadores podían cargar, establecidas por Microsoft como las CORE FONTS FOR THE WEB, tales como:

1. ARIAL
2. COURIER NEW
3. TIMES NEW ROMAN.
4. COMIC SANS.
5. IMPACT
6. GEORGIA
7. TREBUCHET
8. VERDANA.

A comienzos del 2010, los navegadores. comenzaron a usar FONT FACE, que permitía cargar tipografías especiales. EN UN sitio, PERO AUMENTABA EL PESO DE UN. sitio y se presta PARA PROBLEMAS DE LICENCIAS.

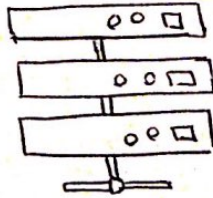
EN LA ACTUALIDAD, lo más usado son las webfonts (formato WOFF Web, OPEN FRONT format), que permiten mediante la inserción de un código en los HTML de las web, el uso de diversas tipografías ofrecidas por librería de webfonts.

USER'S COMPUTERS.

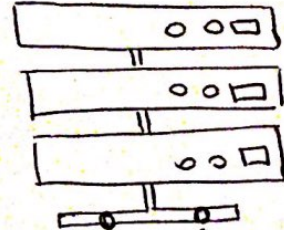


FONT-FAMILY : georgia

WEB server



WEB SERVER



SYSTEM FONTS.

1. ARIAL
2. COURIER NEW
3. Georgia.

WOFF



AA CASI
TODOS LOS
BUSCADORES

WOFF 2



VERSIONES
sin
BORDES.

DISEÑO Y USO DE FUENTES TIPOGRÁFICAS.

USO de tipografías

Cuando se diseña una tipografía se debe considerar factores que afectan al estilo y a la extensión familiar.

Estas son:

1. USO o finalidad (identidad visual o edición)
2. SOPORTES (pantalla, exterior, impreso, etc)
3. MEDIO Y EL CONTENIDO (DIARIO, NOVELA, etc)

¿CÓMO SE PRUEBA UNA TIPOGRAFÍA?

P A N G R A M A S.

EL PANGRAMA
ES UNA FRASE
QUE UTILIZA TODAS
LAS LETRAS DEL
ALFABETO

DERECHOS TIPOGRÁFICOS.

LAS TIPOGRAFÍAS EN EL ENTORNO DIGITAL, SE TRATAN COMO CUALQUIER SOFTWARE Y POSEEN LICENCIA DE USO. ES POR ESTA RAZÓN, QUE LA PRIMERA COSA QUE DEBES HACER ANTES DE USAR UNA TIPOGRAFÍA EN UN PROYECTO, DEBES AVERIGUAR EL TIPO DE LICENCIA (EULA) DE LO CONTRARIO ESTARÁS COMETIENDO UN DELITO.

EXISTEN DOS TIPOS DE DERECHO: 1. LOS MORALES
2. PATRIMONIALES.

LOS DERECHOS PATRIMONIALES SON AQUELLOS SOBRE LA REPRODUCCIÓN Y EXPLOTACIÓN DE UNA OBRA.

COPYRIGHT

LOS DERECHOS O COPYRIGHT SE PUEDEN VENDER, ARRENDAR O REGALAR (LA VALIDEZ DEPENDE DEL PAÍS DEL DUEÑO). PASADO EL TIEMPO ESTABLECIDO. LA OBRA PASA A DOMINIO PÚBLICO Y CUALQUIERA PUEDE REPRODUCIR, COPIAR, O HACER VERSIONES PROPIAS SOBRE UNA OBRA.

COPYLEFT

EXISTE UN MOVIMIENTO, CONTRARIO AL COPYRIGHT, LLAMADO COPYLEFT. ESTE MOVIMIENTO CADA VEZ CUENTA CON MAYOR APOYO, USUARIOS Y EMPUJE, INCLUSO DE ARTISTAS Y CREADORES.

ESTE MOVIMIENTO SE BASA EN PERMITIR LA LIBRE DISTRIBUCIÓN DE COPIAS Y VERSIONES. O LIMITANDO SOLO ALGUNOS DE LOS DERECHOS DE AUTOR.

CREATIVE COMMONS.

EXISTEN SEIS LICENCIAS. "CREATIVE COMMONS" QUE VAN DESDE LA LIBERTAD ABSOLUTA (CC BY) HASTA LA LIBERTAD RELATIVA (CC BY-NC-ND).

1. LIBERTAD ABSOLUTA: ESTA REFIERE A PODER MODIFICAR LO QUE SE QUIERA, CAMBIAR LA LICENCIA DE LA OBRA RESULTANTE O PODER VENDERLA (PERO CITANDO LA FUENTE).

ATRIBUCION CC BY

2. LIBERTAD RELATIVA: ESTA LIBERTAD REFIERE A QUE LA OBRA PUEDE SER CITADA (SIN MODIFICAR) Y NO AUTORIZA LA VENTA DE LA OBRA

ATRIBUCIÓN - NO COMERCIAL - NO DERIVADAS
(CC BY-NC-ND)

FUENTES LIBERADAS

ESTAS FUENTES SON LAS QUE VIENEN CON LOS SISTEMAS OPERATIVOS Y HABITUALMENTE EN OFFICE Y ADOBE CREATIVE SUITE O GOOGLE FONTS.

SI EL SISTEMA OPERATIVO O APLICACIONES NO SON "PIRATAS", UNO ADQUIERE LA LICENCIA DE USO TIPOGRÁFICO QUE SE INSTALAN DE MANERA AUTOMÁTICA, CON ESTA LICENCIA SE PUEDE CREAR Y COBRAR.

PERO, NO SE PUEDE INSTALAR EL FUENTE EN UN SERVIDOR PARA UTILIZARLE EN UNA PÁG WEB. YA QUE CUALQUIERA PODRÍA DESCARGARLE.