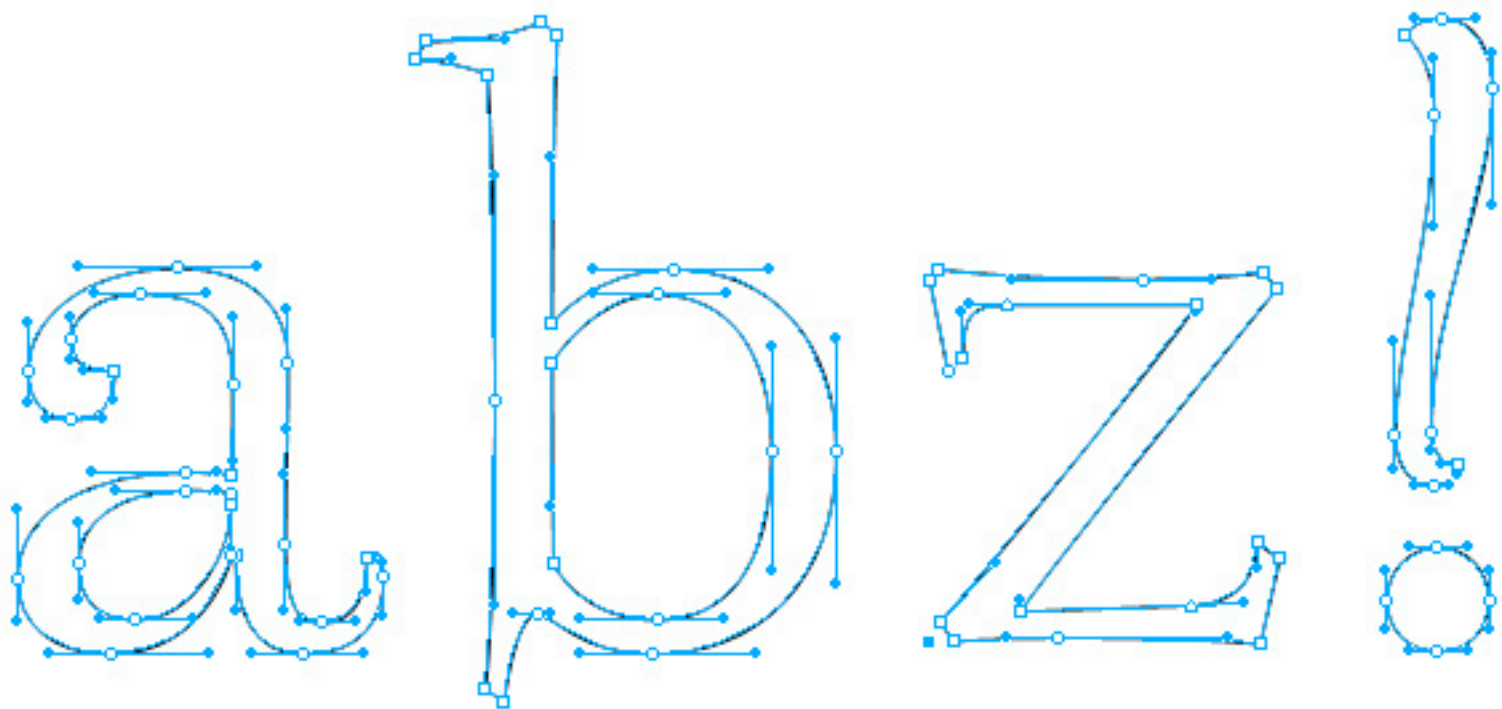


DIBUJO VECTORIAL

abz!



INTRODUCCIÓN

El dibujo vectorial es un tipo de imagen con propiedades particulares y diferentes a las imágenes de mapa de bit; las imágenes vectoriales permiten altas posibilidades de alteración de la forma sin afectar la calidad del dibujo.

Se conforma de puntos y líneas, para generar formas bidimensionales poligonales, curvas o mixtas. El trazado es un segmento de línea entre dos o más puntos o nodos, siendo el vector la línea (o trazo) entre dos puntos o nodos.

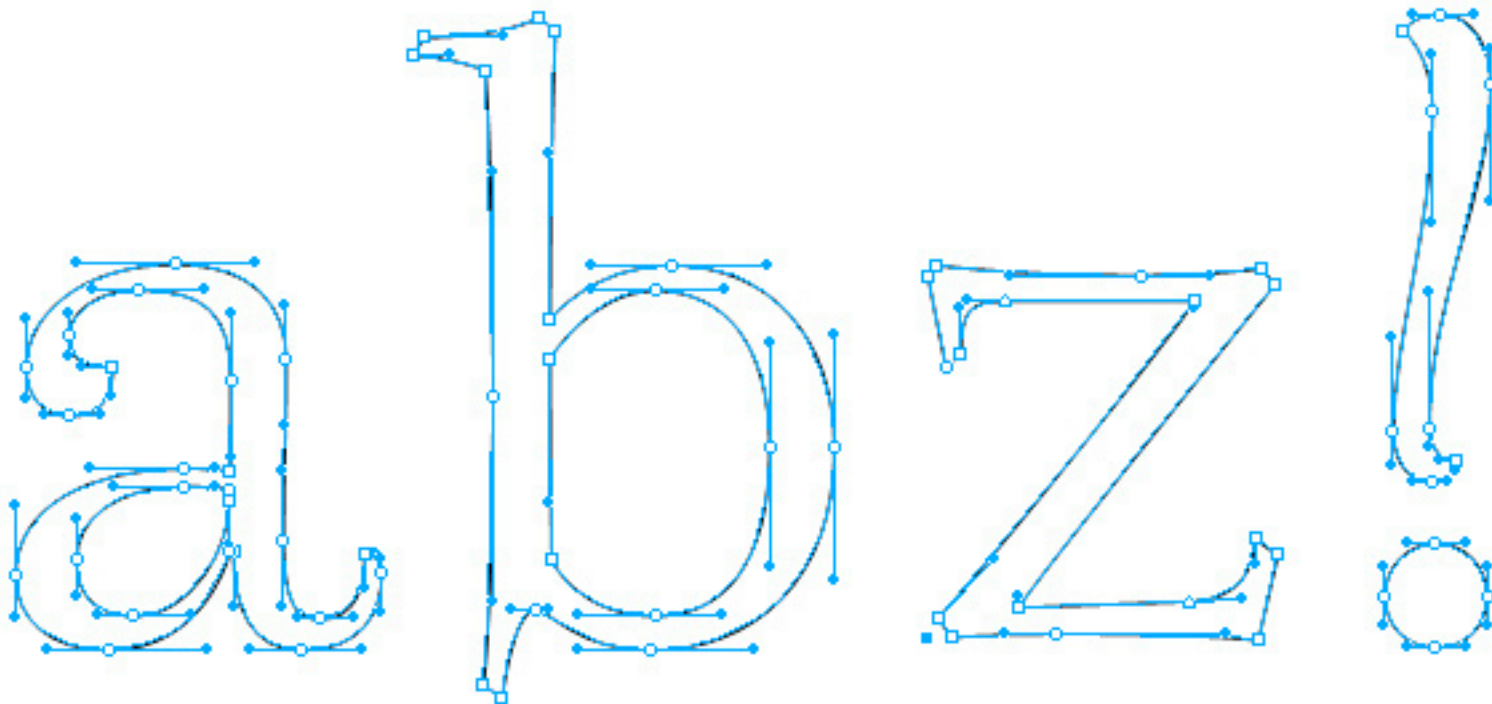
El dibujo vectorial se articula sobre el eje cartesiano –dibujo ortogonal–, sistema de coordenadas que permite la adecuada codificación de la información.

Este sistema sirve para generar las curvas de Bézier, método matemático para crear curvas entre dos puntos y dos selectores de curva o manejadores.

Hay tres tipos de puntos o nodos:

- Punto de vértice.
- Punto de curva.
- ▲ Punto de tangente.

abz!



INTRODUCCIÓN

El dibujo vectorial es un tipo de imagen con propiedades particulares y diferentes a las imágenes de mapa de bit; las imágenes vectoriales permiten altas posibilidades de alteración de la forma sin afectar la calidad del dibujo.

Se conforma de puntos y líneas, para generar formas bidimensionales poligonales, curvas o mixtas. El trazado es un segmento de línea entre dos o más puntos o nodos, siendo el vector la línea (o trazo) entre dos puntos o nodos.

El dibujo vectorial se articula sobre el eje cartesiano –dibujo ortogonal–, sistema de coordenadas que permite la adecuada codificación de la información.

Este sistema sirve para generar las curvas de Bézier, método matemático para crear curvas entre dos puntos y dos selectores de curva o manejadores.




Hay tres tipos de puntos o nodos:

- Punto de vértice.
- Punto de curva.
- ▲ Punto de tangente.

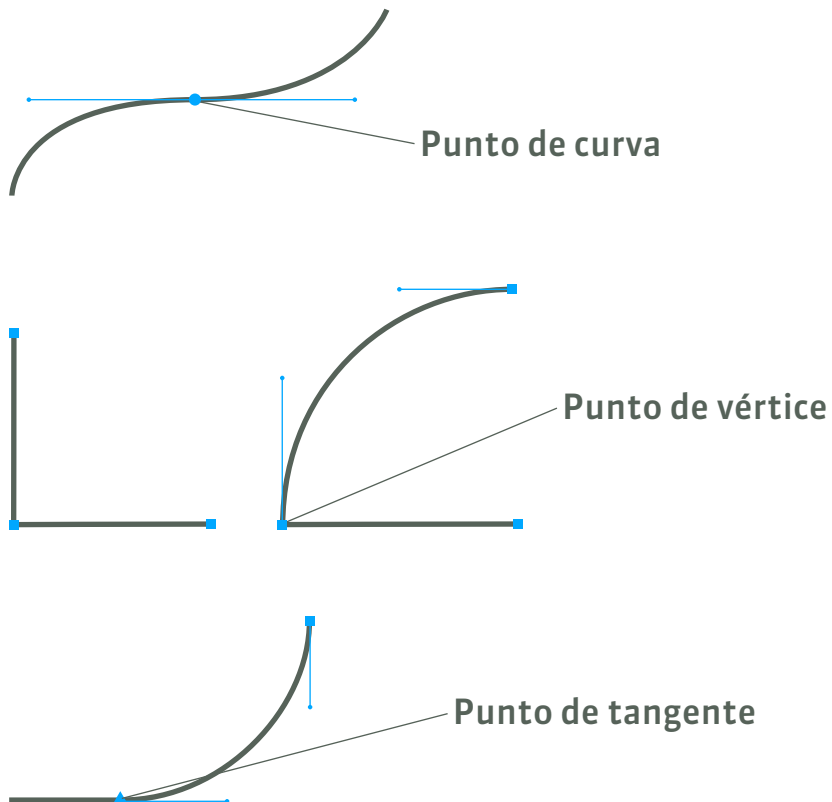
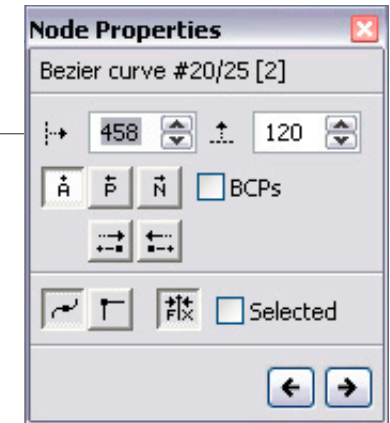


TIPOS DE PUNTOS

Existen tres tipos de puntos, todos ellos se editan con sus respectivos manejadores.




-  ● **Punto de curva:** nodo que permite generar trazos curvos. Sirve sólo con sus dos manejadores.
-  ■ **Punto de vértice:** nodo que permite sacar trazos rectos, curvos y/o mixtos. Sirve con o sin manejadores.
-  ▲ **Punto de tangente:** nodo que permite una transición suavizada desde un trazo recto a uno curvo. Sirve sólo con un manejador desplegado.

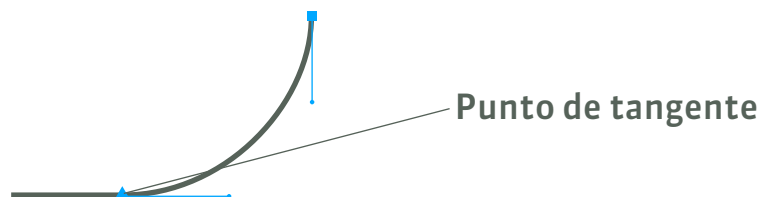
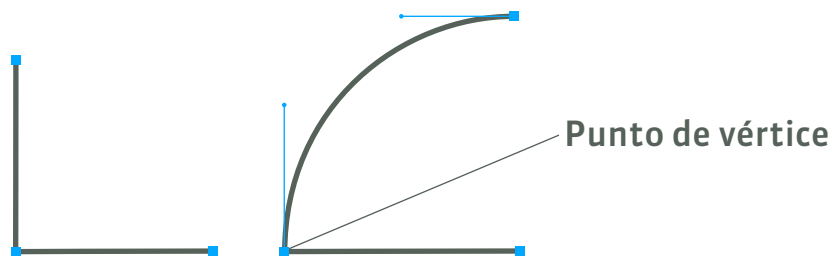
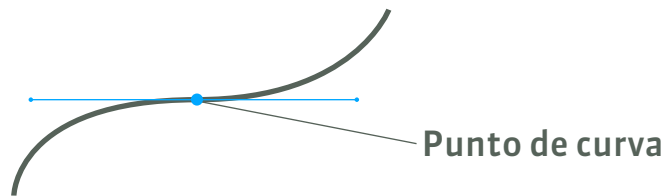
Paleta de propiedades de puntos en FontLab



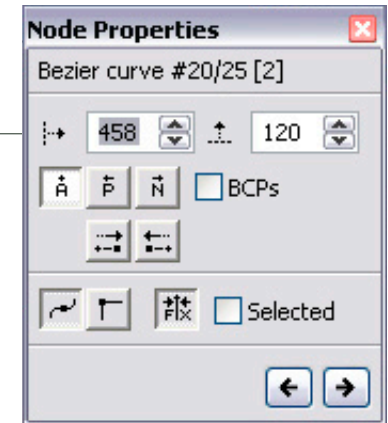
TIPOS DE PUNTOS

Existen tres tipos de puntos, todos ellos se editan con sus respectivos manejadores.

-  ● **Punto de curva:** nodo que permite generar trazos curvos. Sirve sólo con sus dos manejadores.
-  ■ **Punto de vértice:** nodo que permite sacar trazos rectos, curvos y/o mixtos. Sirve con o sin manejadores.
-  ▲ **Punto de tangente:** nodo que permite una transición suavizada desde un trazo recto a uno curvo. Sirve sólo con un manejador desplegado.



Paleta de propiedades de puntos en FontLab



Consideraciones generales




Equilibrio

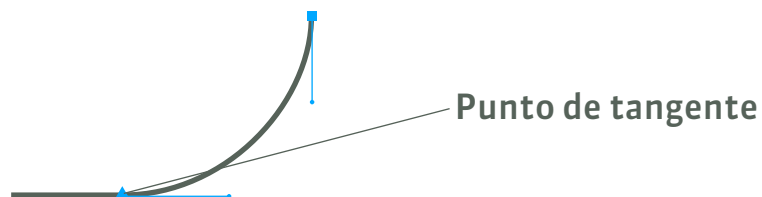
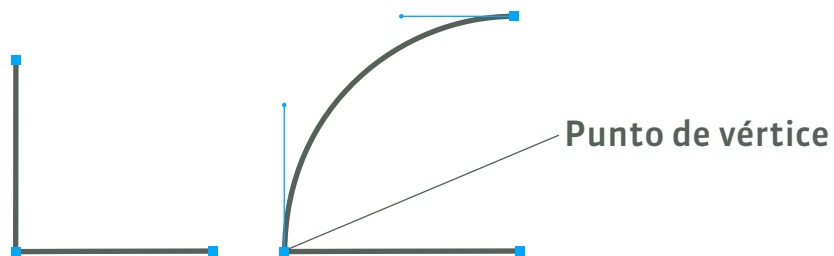
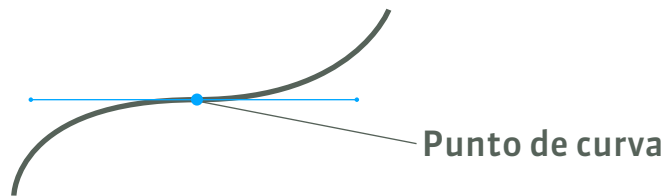
Ortogonalidad

Cantidad

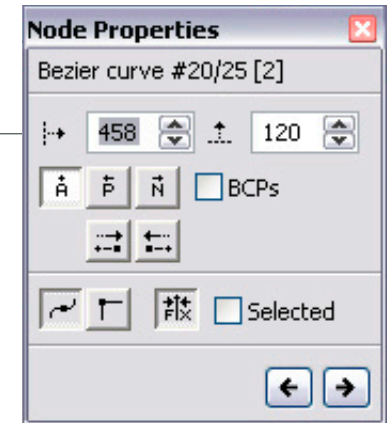
TIPOS DE PUNTOS

Existen tres tipos de puntos, todos ellos se editan con sus respectivos manejadores.

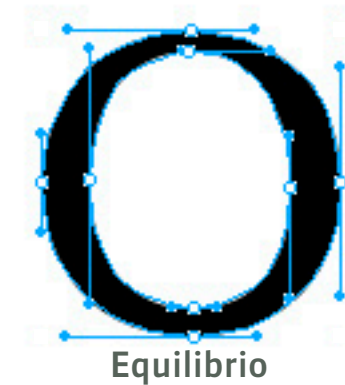
-  ● **Punto de curva:** nodo que permite generar trazos curvos. Sirve sólo con sus dos manejadores.
-  ■ **Punto de vértice:** nodo que permite sacar trazos rectos, curvos y/o mixtos. Sirve con o sin manejadores.
-  ▲ **Punto de tangente:** nodo que permite una transición suavizada desde un trazo recto a uno curvo. Sirve sólo con un manejador desplegado.



Paleta de propiedades de puntos en FontLab



Consideraciones generales






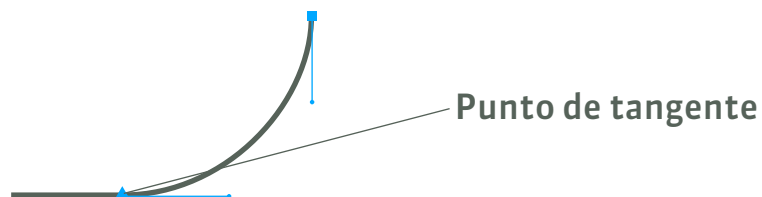
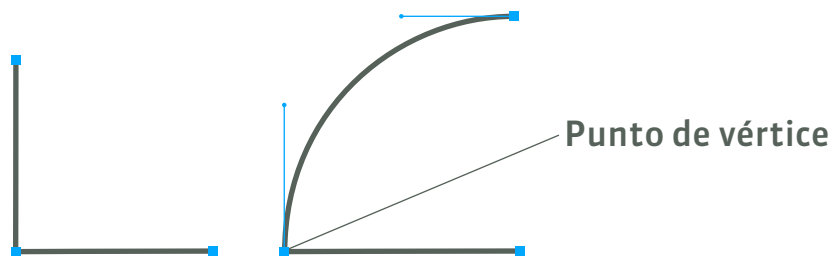
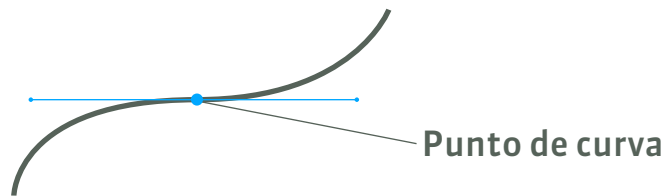
Ortogonalidad

Cantidad

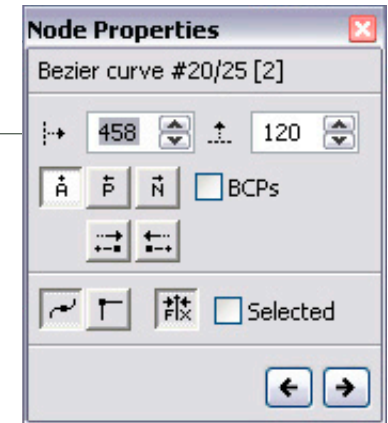
TIPOS DE PUNTOS

Existen tres tipos de puntos, todos ellos se editan con sus respectivos manejadores.

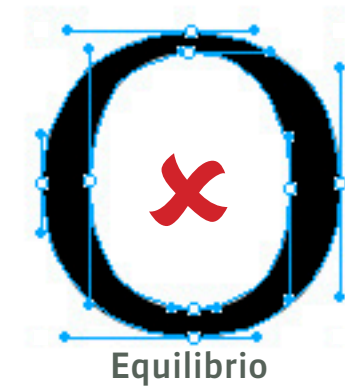
-  ● **Punto de curva:** nodo que permite generar trazos curvos. Sirve sólo con sus dos manejadores.
-  ■ **Punto de vértice:** nodo que permite sacar trazos rectos, curvos y/o mixtos. Sirve con o sin manejadores.
-  ▲ **Punto de tangente:** nodo que permite una transición suavizada desde un trazo recto a uno curvo. Sirve sólo con un manejador desplegado.



Paleta de propiedades de puntos en FontLab



Consideraciones generales






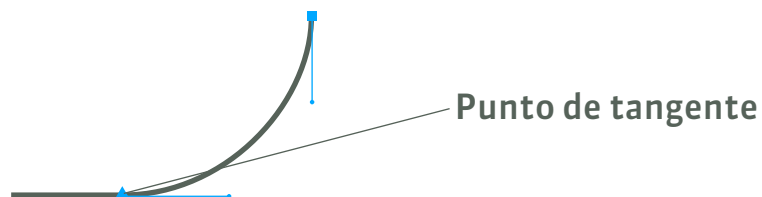
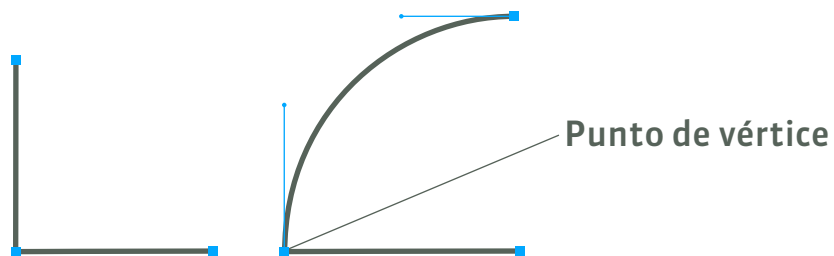
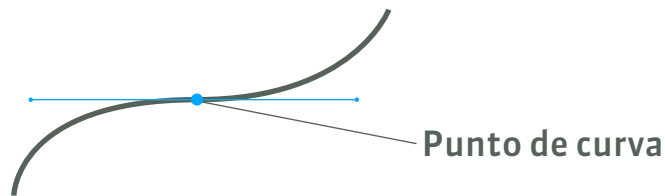
Ortogonalidad

Cantidad

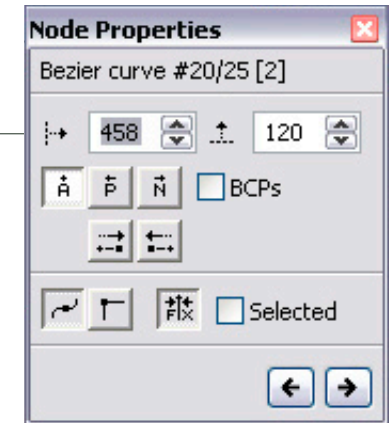
TIPOS DE PUNTOS

Existen tres tipos de puntos, todos ellos se editan con sus respectivos manejadores.

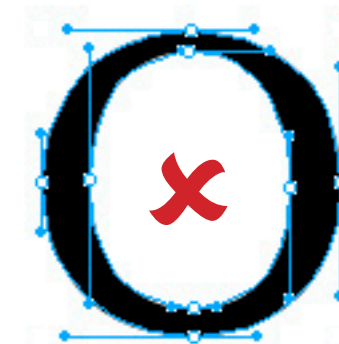
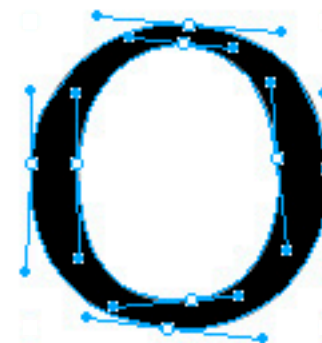
-  ● **Punto de curva:** nodo que permite generar trazos curvos. Sirve sólo con sus dos manejadores.
-  ■ **Punto de vértice:** nodo que permite sacar trazos rectos, curvos y/o mixtos. Sirve con o sin manejadores.
-  ▲ **Punto de tangente:** nodo que permite una transición suavizada desde un trazo recto a uno curvo. Sirve sólo con un manejador desplegado.



Paleta de propiedades de puntos en FontLab






Consideraciones generales

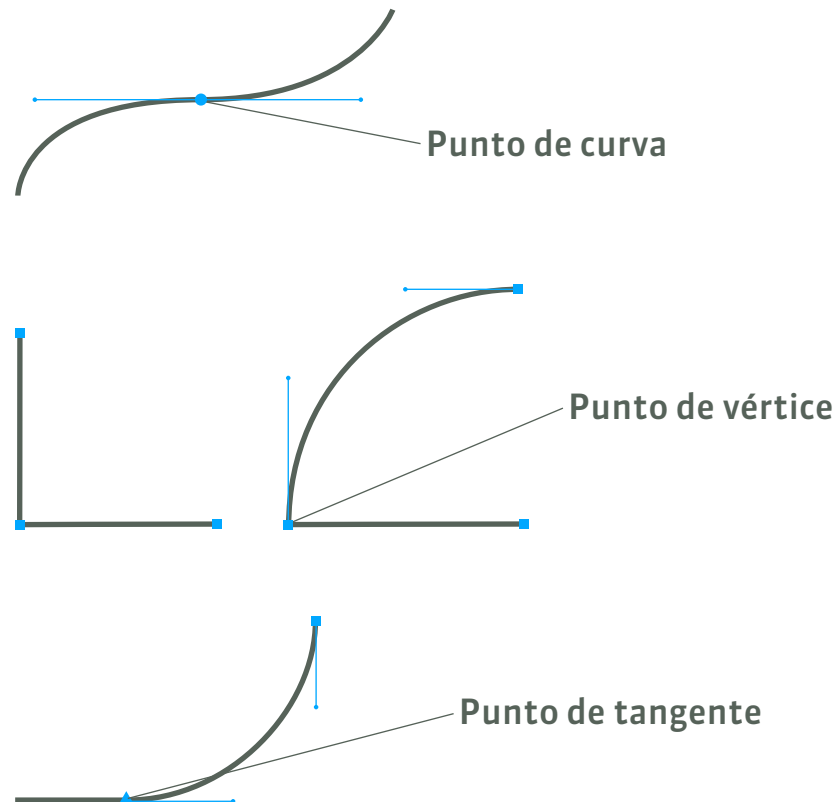


Cantidad

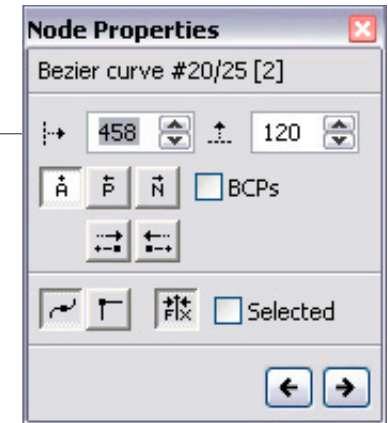
TIPOS DE PUNTOS

Existen tres tipos de puntos, todos ellos se editan con sus respectivos manejadores.

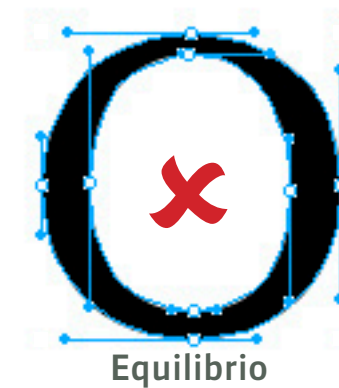
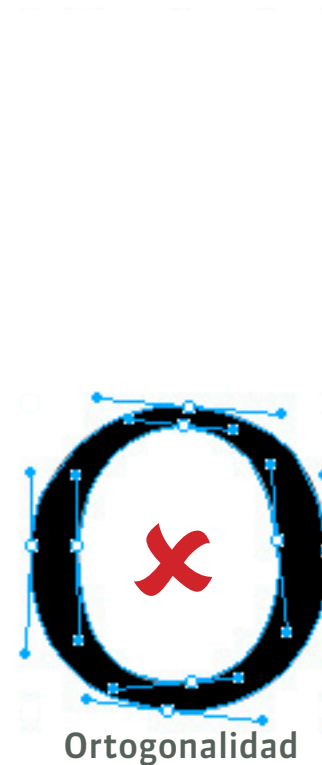
-  ● **Punto de curva:** nodo que permite generar trazos curvos. Sirve sólo con sus dos manejadores.
-  ■ **Punto de vértice:** nodo que permite sacar trazos rectos, curvos y/o mixtos. Sirve con o sin manejadores.
-  ▲ **Punto de tangente:** nodo que permite una transición suavizada desde un trazo recto a uno curvo. Sirve sólo con un manejador desplegado.



Paleta de propiedades de puntos en FontLab



Consideraciones generales






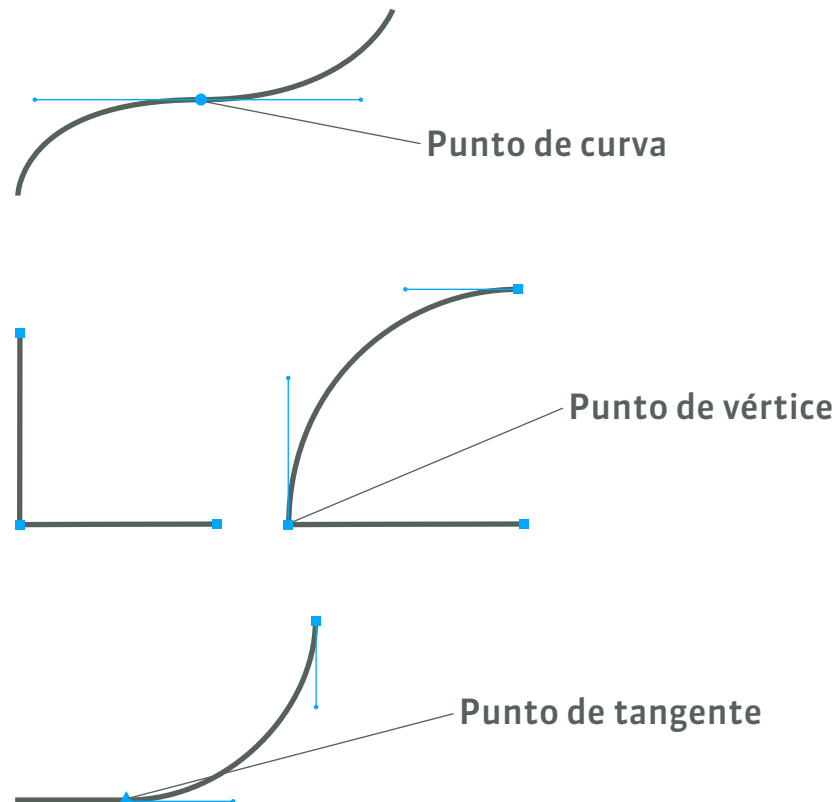
Equilibrio

Cantidad

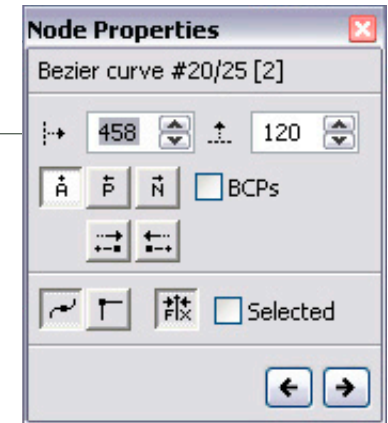
TIPOS DE PUNTOS

Existen tres tipos de puntos, todos ellos se editan con sus respectivos manejadores.

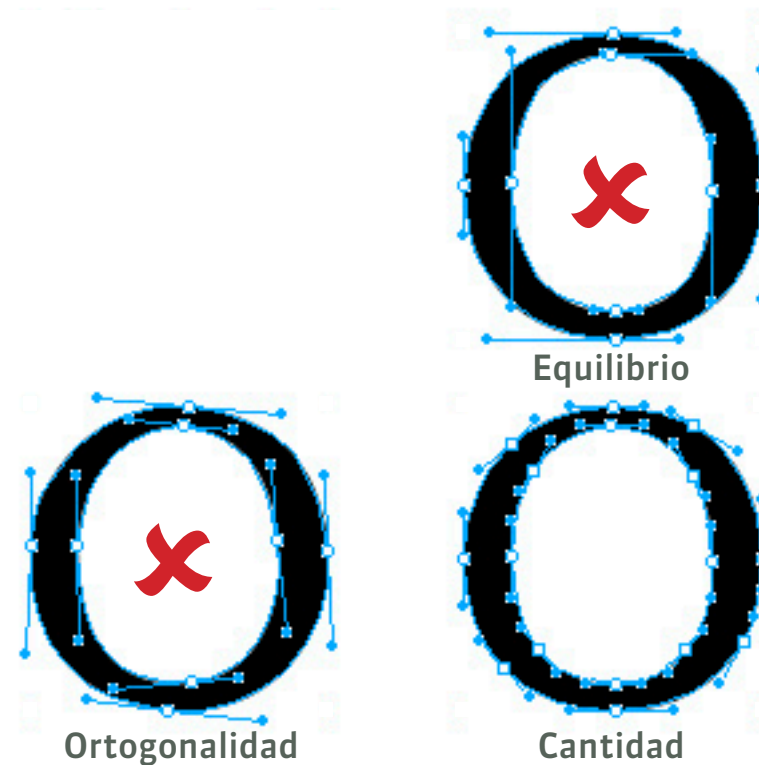
-  ● **Punto de curva:** nodo que permite generar trazos curvos. Sirve sólo con sus dos manejadores.
-  ■ **Punto de vértice:** nodo que permite sacar trazos rectos, curvos y/o mixtos. Sirve con o sin manejadores.
-  ▲ **Punto de tangente:** nodo que permite una transición suavizada desde un trazo recto a uno curvo. Sirve sólo con un manejador desplegado.



Paleta de propiedades de puntos en FontLab






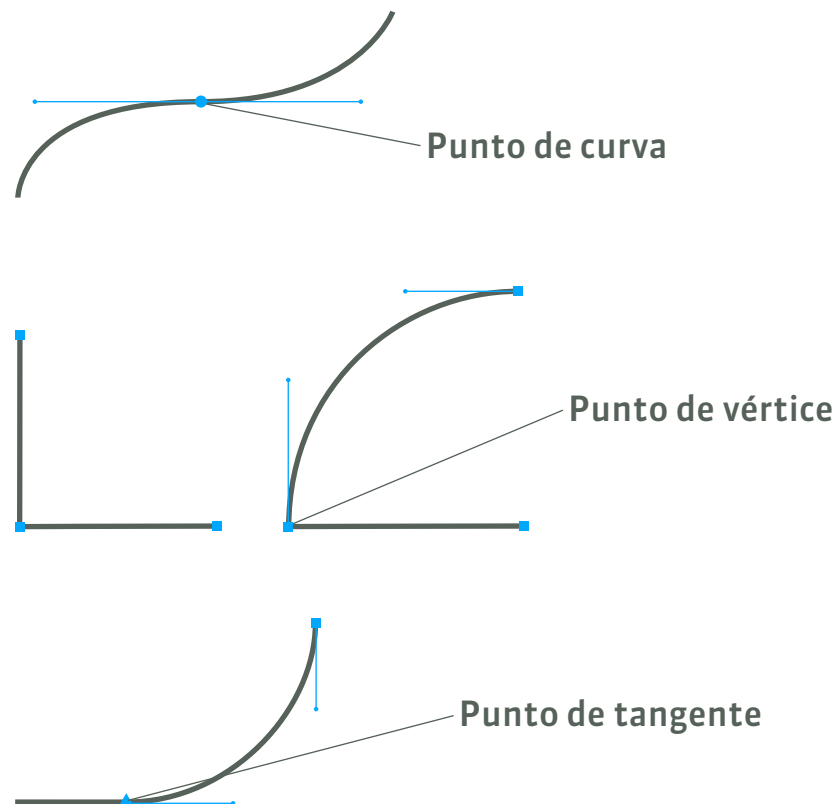
Consideraciones generales



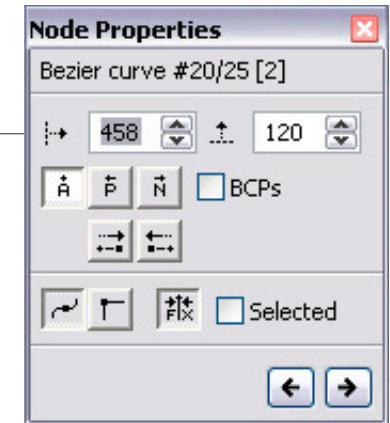
TIPOS DE PUNTOS

Existen tres tipos de puntos, todos ellos se editan con sus respectivos manejadores.

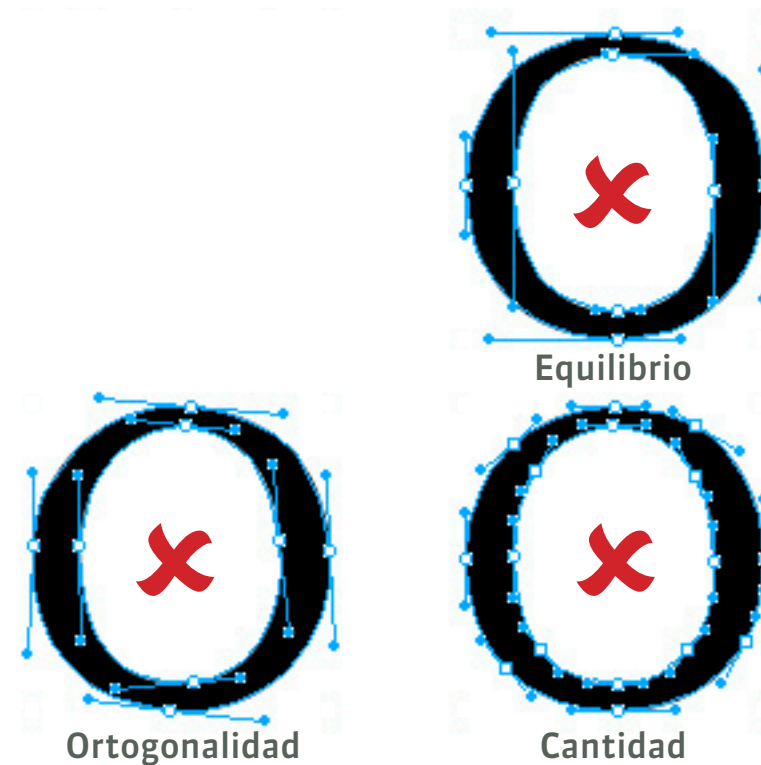
-  ● **Punto de curva:** nodo que permite generar trazos curvos. Sirve sólo con sus dos manejadores.
-  ■ **Punto de vértice:** nodo que permite sacar trazos rectos, curvos y/o mixtos. Sirve con o sin manejadores.
-  ▲ **Punto de tangente:** nodo que permite una transición suavizada desde un trazo recto a uno curvo. Sirve sólo con un manejador desplegado.



Paleta de propiedades de puntos en FontLab






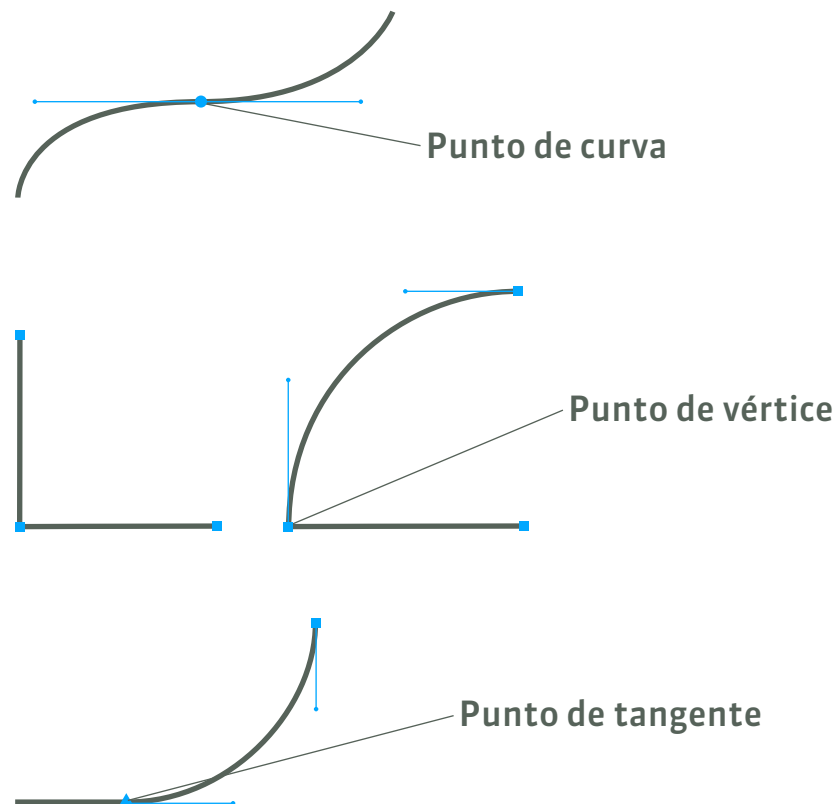
Consideraciones generales



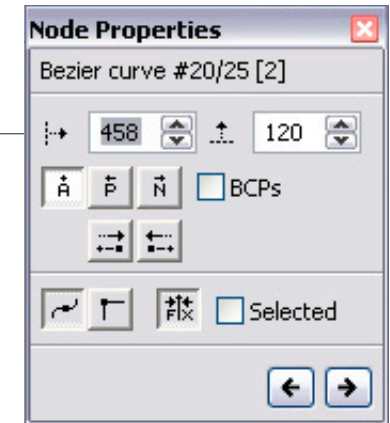
TIPOS DE PUNTOS

Existen tres tipos de puntos, todos ellos se editan con sus respectivos manejadores.

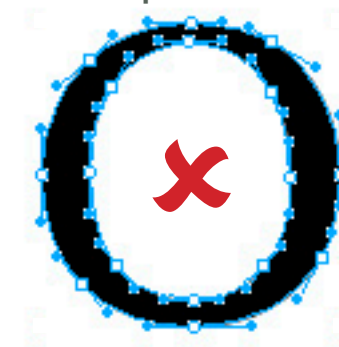
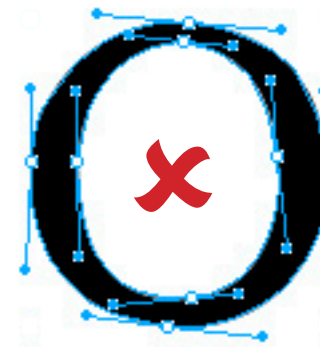
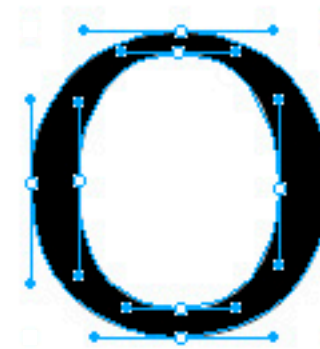
-  ● **Punto de curva:** nodo que permite generar trazos curvos. Sirve sólo con sus dos manejadores.
-  ■ **Punto de vértice:** nodo que permite sacar trazos rectos, curvos y/o mixtos. Sirve con o sin manejadores.
-  ▲ **Punto de tangente:** nodo que permite una transición suavizada desde un trazo recto a uno curvo. Sirve sólo con un manejador desplegado.



Paleta de propiedades de puntos en FontLab



Consideraciones generales






Equilibrio

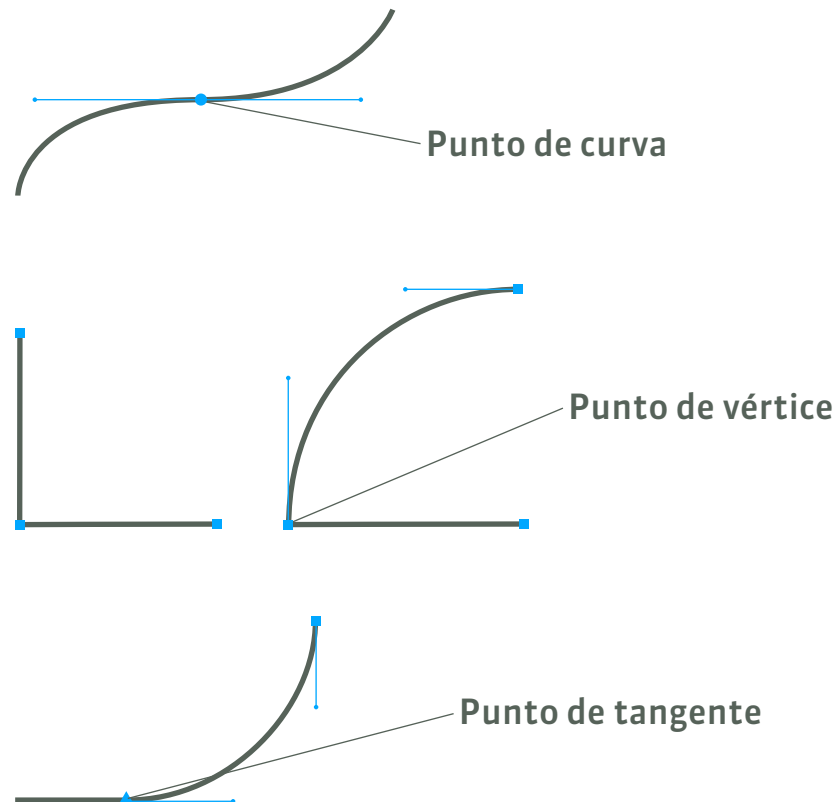
Ortogonalidad

Cantidad

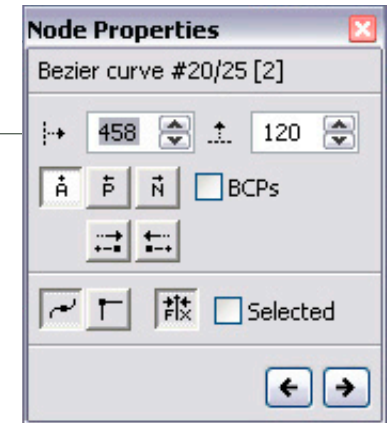
TIPOS DE PUNTOS

Existen tres tipos de puntos, todos ellos se editan con sus respectivos manejadores.

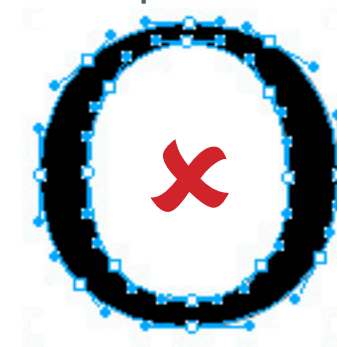
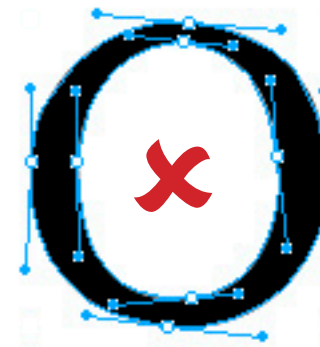
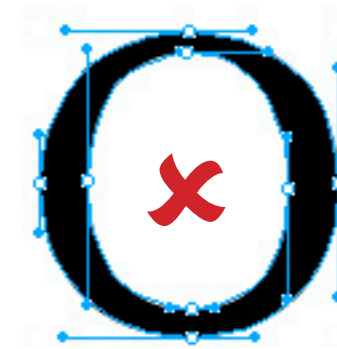
-  ● **Punto de curva:** nodo que permite generar trazos curvos. Sirve sólo con sus dos manejadores.
-  ■ **Punto de vértice:** nodo que permite sacar trazos rectos, curvos y/o mixtos. Sirve con o sin manejadores.
-  ▲ **Punto de tangente:** nodo que permite una transición suavizada desde un trazo recto a uno curvo. Sirve sólo con un manejador desplegado.



Paleta de propiedades de puntos en FontLab

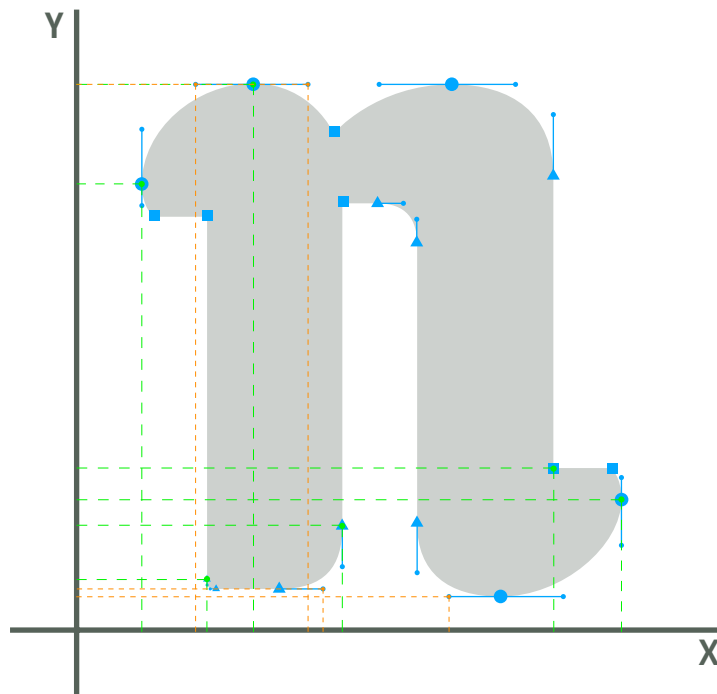


Consideraciones generales



DIBUJO ORTOGONAL

Por regla general, el dibujo vectorial se articula sobre el plano cartesiano, sistema de coordenadas formado por dos ejes en el plano (x e y), mutuamente perpendiculares que se cortan en el origen. Esta lógica de dibujo permite dibujar prácticamente sin limitaciones, sobre una estructura matemática basada en logaritmos, que el computador traduce en formas. Es decir, se le entrega al ordenador información codificable –en coordenadas específicas– sobre la ubicación del nodo y la ubicación del punto del manejador. Con esta información se construyen las curvas y rectas que arman la forma. El dibujo ortogonal requiere entonces que los nodos y los puntos de los manejadores, mantengan una relación de perpendicularidad para asegurar una adecuada construcción.



Principales herramientas de dibujo



Pluma: principal herramienta con la que se dibuja; agrega nodos para crear la forma, genera puntos de vértice y de curva.



Unión: crea un único trazado a partir de dos o más trazados seleccionados.



Dividir: corta los trazados seleccionados en secciones definidas por áreas de superposición.



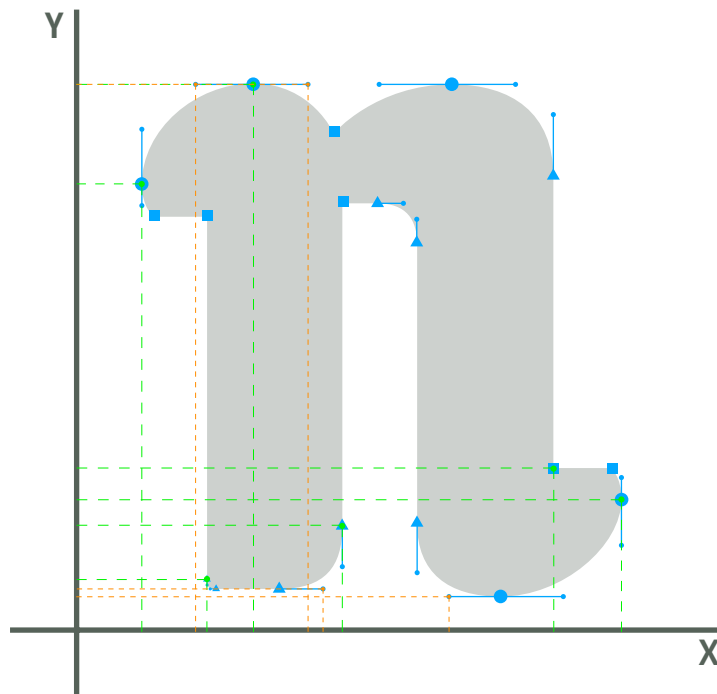
Perforación: crea un agujero en los trazos seleccionados a través del cual son visibles otros objetos, se utiliza para generar las contraformas internas de las letras.



Intersección: Crea un trazado único a partir de los fragmentos de los trazados seleccionados que se superponen, y elimina los restantes.

DIBUJO ORTOGONAL

Por regla general, el dibujo vectorial se articula sobre el plano cartesiano, sistema de coordenadas formado por dos ejes en el plano (x e y), mutuamente perpendiculares que se cortan en el origen. Esta lógica de dibujo permite dibujar prácticamente sin limitaciones, sobre una estructura matemática basada en logaritmos, que el computador traduce en formas. Es decir, se le entrega al ordenador información codificable –en coordenadas específicas– sobre la ubicación del nodo y la ubicación del punto del manejador. Con esta información se construyen las curvas y rectas que arman la forma. El dibujo ortogonal requiere entonces que los nodos y los puntos de los manejadores, mantengan una relación de perpendicularidad para asegurar una adecuada construcción.



Principales herramientas de dibujo



Pluma: principal herramienta con la que se dibuja; agrega nodos para crear la forma, genera puntos de vértice y de curva.



Unión: crea un único trazado a partir de dos o más trazados seleccionados.



Dividir: corta los trazados seleccionados en secciones definidas por áreas de superposición.



Perforación: crea un agujero en los trazos seleccionados a través del cual son visibles otros objetos, se utiliza para generar las contraformas internas de las letras.



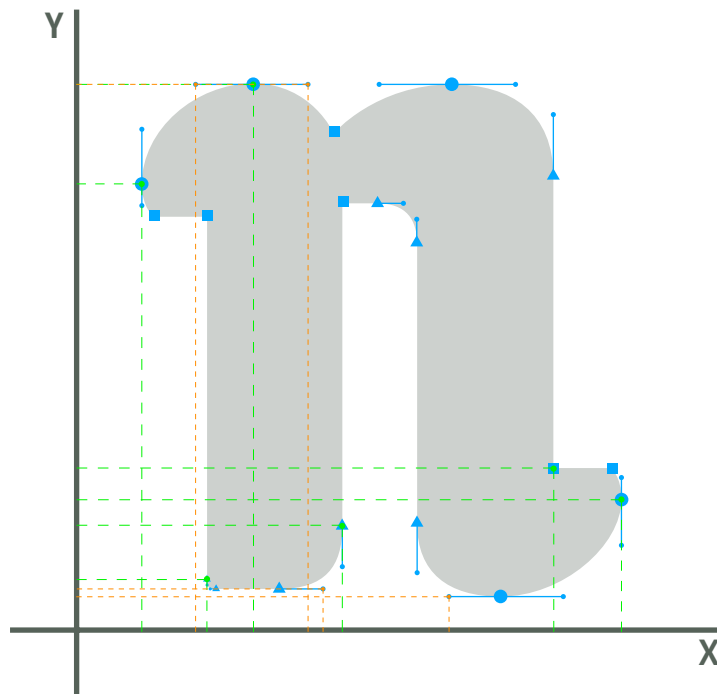
Intersección: Crea un trazado único a partir de los fragmentos de los trazados seleccionados que se superponen, y elimina los restantes.



Unión

DIBUJO ORTOGONAL

Por regla general, el dibujo vectorial se articula sobre el plano cartesiano, sistema de coordenadas formado por dos ejes en el plano (x e y), mutuamente perpendiculares que se cortan en el origen. Esta lógica de dibujo permite dibujar prácticamente sin limitaciones, sobre una estructura matemática basada en logaritmos, que el computador traduce en formas. Es decir, se le entrega al ordenador información codificable –en coordenadas específicas– sobre la ubicación del nodo y la ubicación del punto del manejador. Con esta información se construyen las curvas y rectas que arman la forma. El dibujo ortogonal requiere entonces que los nodos y los puntos de los manejadores, mantengan una relación de perpendicularidad para asegurar una adecuada construcción.



Principales herramientas de dibujo



Pluma: principal herramienta con la que se dibuja; agrega nodos para crear la forma, genera puntos de vértice y de curva.



Unión: crea un único trazado a partir de dos o más trazados seleccionados.



Dividir: corta los trazados seleccionados en secciones definidas por áreas de superposición.



Perforación: crea un agujero en los trazos seleccionados a través del cual son visibles otros objetos, se utiliza para generar las contraformas internas de las letras.



Intersección: Crea un trazado único a partir de los fragmentos de los trazados seleccionados que se superponen, y elimina los restantes.



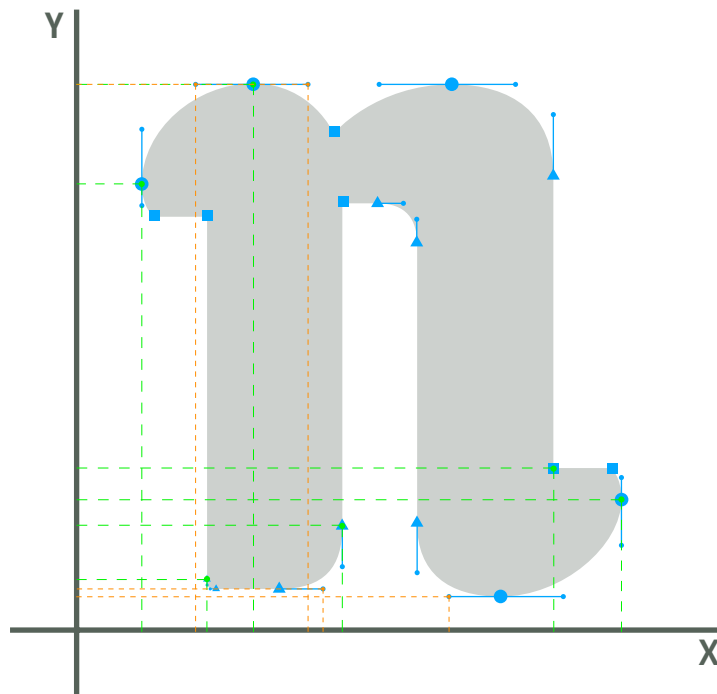
Unión



Dividir

DIBUJO ORTOGONAL

Por regla general, el dibujo vectorial se articula sobre el plano cartesiano, sistema de coordenadas formado por dos ejes en el plano (x e y), mutuamente perpendiculares que se cortan en el origen. Esta lógica de dibujo permite dibujar prácticamente sin limitaciones, sobre una estructura matemática basada en logaritmos, que el computador traduce en formas. Es decir, se le entrega al ordenador información codificable –en coordenadas específicas– sobre la ubicación del nodo y la ubicación del punto del manejador. Con esta información se construyen las curvas y rectas que arman la forma. El dibujo ortogonal requiere entonces que los nodos y los puntos de los manejadores, mantengan una relación de perpendicularidad para asegurar una adecuada construcción.



Principales herramientas de dibujo



Pluma: principal herramienta con la que se dibuja; agrega nodos para crear la forma, genera puntos de vértice y de curva.



Unión: crea un único trazado a partir de dos o más trazados seleccionados.



Dividir: corta los trazados seleccionados en secciones definidas por áreas de superposición.



Perforación: crea un agujero en los trazos seleccionados a través del cual son visibles otros objetos, se utiliza para generar las contraformas internas de las letras.



Intersección: Crea un trazado único a partir de los fragmentos de los trazados seleccionados que se superponen, y elimina los restantes.



Unión



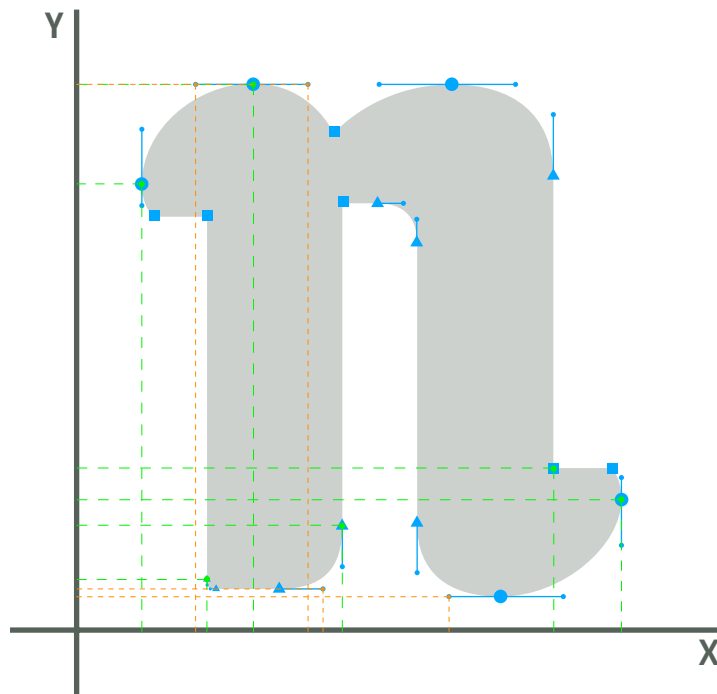
Dividir



Perforación

DIBUJO ORTOGONAL

Por regla general, el dibujo vectorial se articula sobre el plano cartesiano, sistema de coordenadas formado por dos ejes en el plano (x e y), mutuamente perpendiculares que se cortan en el origen. Esta lógica de dibujo permite dibujar prácticamente sin limitaciones, sobre una estructura matemática basada en logaritmos, que el computador traduce en formas. Es decir, se le entrega al ordenador información codificable –en coordenadas específicas– sobre la ubicación del nodo y la ubicación del punto del manejador. Con esta información se construyen las curvas y rectas que arman la forma. El dibujo ortogonal requiere entonces que los nodos y los puntos de los manejadores, mantengan una relación de perpendicularidad para asegurar una adecuada construcción.



Principales herramientas de dibujo



Pluma: principal herramienta con la que se dibuja; agrega nodos para crear la forma, genera puntos de vértice y de curva.



Unión: crea un único trazado a partir de dos o más trazados seleccionados.



Dividir: corta los trazados seleccionados en secciones definidas por áreas de superposición.



Perforación: crea un agujero en los trazos seleccionados a través del cual son visibles otros objetos, se utiliza para generar las contraformas internas de las letras.



Intersección: Crea un trazado único a partir de los fragmentos de los trazados seleccionados que se superponen, y elimina los restantes.



Unión



Dividir



Perforación



Intersección

DIGITALIZACIÓN DE LETRAS

Para empezar a dibujar sobre una imagen escaneada, conviene tener en cuenta lo siguiente:

- Trabajar con dibujos en papel a buen tamaño y con buen contraste –dibujo negro sobre papel blanco idealmente–, para poder ver bien el contorno del dibujo de las letras una vez escaneadas.
- Escanear a alta resolución –sobre los 250 dpi–, a tamaño original (100%) y en modo escala de grises. Es recomendable limpiar un poco la imagen y contrastar con niveles de Curvas en Photoshop. La idea es conseguir una imagen clara y de buen contorno y contraste, que sea una referencia fiel del dibujo original.
- Generar archivos de buena calidad –tiff o jpg en calidad máxima–. Importar desde el programa de dibujo vectorial favorito.
- Se sugiere trabajar en capas para facilitar la tarea, dejando la imagen escaneada en una capa de fondo y bloqueada. En otro capa comenzar a dibujar el contorno con la herramienta pluma.



DIGITALIZACIÓN DE LETRAS

Para empezar a dibujar sobre una imagen escaneada, conviene tener en cuenta lo siguiente:

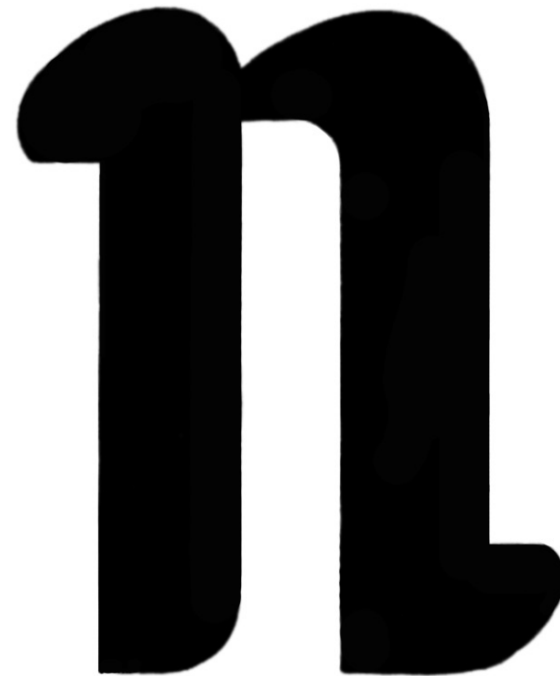
- Trabajar con dibujos en papel a buen tamaño y con buen contraste –dibujo negro sobre papel blanco idealmente–, para poder ver bien el contorno del dibujo de las letras una vez escaneadas.
- Escanear a alta resolución –sobre los 250 dpi–, a tamaño original (100%) y en modo escala de grises. Es recomendable limpiar un poco la imagen y contrastar con niveles de Curvas en Photoshop. La idea es conseguir una imagen clara y de buen contorno y contraste, que sea una referencia fiel del dibujo original.
- Generar archivos de buena calidad –tiff o jpg en calidad máxima–. Importar desde el programa de dibujo vectorial favorito.
- Se sugiere trabajar en capas para facilitar la tarea, dejando la imagen escaneada en una capa de fondo y bloqueada. En otro capa comenzar a dibujar el contorno con la herramienta pluma.



DIGITALIZACIÓN DE LETRAS

Para empezar a dibujar sobre una imagen escaneada, conviene tener en cuenta lo siguiente:

- Trabajar con dibujos en papel a buen tamaño y con buen contraste –dibujo negro sobre papel blanco idealmente–, para poder ver bien el contorno del dibujo de las letras una vez escaneadas.
- Escanear a alta resolución –sobre los 250 dpi–, a tamaño original (100%) y en modo escala de grises. Es recomendable limpiar un poco la imagen y contrastar con niveles de Curvas en Photoshop. La idea es conseguir una imagen clara y de buen contorno y contraste, que sea una referencia fiel del dibujo original.
- Generar archivos de buena calidad –tiff o jpg en calidad máxima–. Importar desde el programa de dibujo vectorial favorito.
- Se sugiere trabajar en capas para facilitar la tarea, dejando la imagen escaneada en una capa de fondo y bloqueada. En otro capa comenzar a dibujar el contorno con la herramienta pluma.



DIGITALIZACIÓN DE LETRAS

Para empezar a dibujar sobre una imagen escaneada, conviene tener en cuenta lo siguiente:

- Trabajar con dibujos en papel a buen tamaño y con buen contraste –dibujo negro sobre papel blanco idealmente–, para poder ver bien el contorno del dibujo de las letras una vez escaneadas.
- Escanear a alta resolución –sobre los 250 dpi–, a tamaño original (100%) y en modo escala de grises. Es recomendable limpiar un poco la imagen y contrastar con niveles de Curvas en Photoshop. La idea es conseguir una imagen clara y de buen contorno y contraste, que sea una referencia fiel del dibujo original.
- Generar archivos de buena calidad –tiff o jpg en calidad máxima–. Importar desde el programa de dibujo vectorial favorito.
- Se sugiere trabajar en capas para facilitar la tarea, dejando la imagen escaneada en una capa de fondo y bloqueada. En otro capa comenzar a dibujar el contorno con la herramienta pluma.



DIGITALIZACIÓN DE LETRAS

Para empezar a dibujar sobre una imagen escaneada, conviene tener en cuenta lo siguiente:

- Trabajar con dibujos en papel a buen tamaño y con buen contraste –dibujo negro sobre papel blanco idealmente–, para poder ver bien el contorno del dibujo de las letras una vez escaneadas.
- Escanear a alta resolución –sobre los 250 dpi–, a tamaño original (100%) y en modo escala de grises. Es recomendable limpiar un poco la imagen y contrastar con niveles de Curvas en Photoshop. La idea es conseguir una imagen clara y de buen contorno y contraste, que sea una referencia fiel del dibujo original.
- Generar archivos de buena calidad –tiff o jpg en calidad máxima–. Importar desde el programa de dibujo vectorial favorito.
- Se sugiere trabajar en capas para facilitar la tarea, dejando la imagen escaneada en una capa de fondo y bloqueada. En otro capa comenzar a dibujar el contorno con la herramienta pluma.

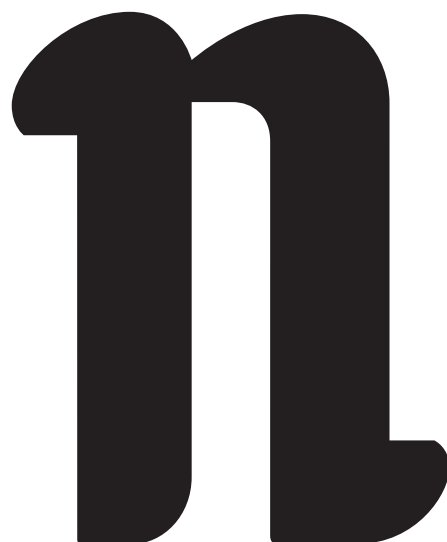




Dibujo original



Escaneado y contrastado



Primer dibujo vectorial



Fuente final

AJUSTES ÓPTICOS

Existen una serie de correcciones que debemos considerar a la hora de diseñar una letra. Estas guardan relación con efectos de distorsión de nuestro ojo, que hace vibrar determinadas formas o percibe formas más grandes que otras.

El diseño de una tipografía entonces, está principalmente guiado por el ojo, y la mejor solución para estos problemas será dada por nuestra vista e intuición, además de mucho ensayo, error y corrección.

Los principales ajustes ópticos que hay que considerar, son los siguientes:

AJUSTES ÓPTICOS

Existen una serie de correcciones que debemos considerar a la hora de diseñar una letra. Estas guardan relación con efectos de distorsión de nuestro ojo, que hace vibrar determinadas formas o percibe formas más grandes que otras.

El diseño de una tipografía entonces, está principalmente guiado por el ojo, y la mejor solución para estos problemas será dada por nuestra vista e intuición, además de mucho ensayo, error y corrección.

Los principales ajustes ópticos que hay que considerar, son los siguientes:



Efecto: un círculo parece menor que un cuadrado, aunque tengan la misma altura.

Corrección: los trazos curvos sobrepasan ligeramente la altura de x.

AJUSTES ÓPTICOS

Existen una serie de correcciones que debemos considerar a la hora de diseñar una letra. Estas guardan relación con efectos de distorsión de nuestro ojo, que hace vibrar determinadas formas o percibe formas más grandes que otras.

El diseño de una tipografía entonces, está principalmente guiado por el ojo, y la mejor solución para estos problemas será dada por nuestra vista e intuición, además de mucho ensayo, error y corrección.

Los principales ajustes ópticos que hay que considerar, son los siguientes:

ona

Efecto: un círculo parece menor que un cuadrado, aunque tengan la misma altura.

Corrección: los trazos curvos sobrepasan ligeramente la altura de x.

Nn

Efecto: si se tienen dos rectángulos del mismo ancho y diferente alto, el más alto se ve más delgado.

Corrección: los trazos más altos se ensanchan ligeramente.

AJUSTES ÓPTICOS

Existen una serie de correcciones que debemos considerar a la hora de diseñar una letra. Estas guardan relación con efectos de distorsión de nuestro ojo, que hace vibrar determinadas formas o percibe formas más grandes que otras.

El diseño de una tipografía entonces, está principalmente guiado por el ojo, y la mejor solución para estos problemas será dada por nuestra vista e intuición, además de mucho ensayo, error y corrección.

Los principales ajustes ópticos que hay que considerar, son los siguientes:



Efecto: un círculo parece menor que un cuadrado, aunque tengan la misma altura.

Corrección: los trazos curvos sobrepasan ligeramente la altura de x.



Efecto: si se tienen dos rectángulos del mismo ancho y diferente alto, el más alto se ve más delgado.

Corrección: los trazos más altos se ensanchan ligeramente.



Efecto: una línea horizontal, en el centro de un cuadrado, da la impresión de estar un poco más baja.

Corrección: las barras se colocan ligeramente arriba del centro.

AJUSTES ÓPTICOS

Existen una serie de correcciones que debemos considerar a la hora de diseñar una letra. Estas guardan relación con efectos de distorsión de nuestro ojo, que hace vibrar determinadas formas o percibe formas más grandes que otras.

El diseño de una tipografía entonces, está principalmente guiado por el ojo, y la mejor solución para estos problemas será dada por nuestra vista e intuición, además de mucho ensayo, error y corrección.

Los principales ajustes ópticos que hay que considerar, son los siguientes:



Efecto: un círculo parece menor que un cuadrado, aunque tengan la misma altura.

Corrección: los trazos curvos sobrepasan ligeramente la altura de x.



Efecto: si se tienen dos rectángulos del mismo ancho y diferente alto, el más alto se ve más delgado.

Corrección: los trazos más altos se ensanchan ligeramente.



Efecto: una línea horizontal, en el centro de un cuadrado, da la impresión de estar un poco más baja.

Corrección: las barras se colocan ligeramente arriba del centro.



Efecto: un rectángulo horizontal parece más ancho que uno vertical, aunque sean iguales.

Corrección: los trazos horizontales se dibujan más delgados que los verticales.

AJUSTES ÓPTICOS

Existen una serie de correcciones que debemos considerar a la hora de diseñar una letra. Estas guardan relación con efectos de distorsión de nuestro ojo, que hace vibrar determinadas formas o percibe formas más grandes que otras.

El diseño de una tipografía entonces, está principalmente guiado por el ojo, y la mejor solución para estos problemas será dada por nuestra vista e intuición, además de mucho ensayo, error y corrección.

Los principales ajustes ópticos que hay que considerar, son los siguientes:



Efecto: un círculo parece menor que un cuadrado, aunque tengan la misma altura.

Corrección: los trazos curvos sobrepasan ligeramente la altura de x.



Efecto: si se tienen dos rectángulos del mismo ancho y diferente alto, el más alto se ve más delgado.

Corrección: los trazos más altos se ensanchan ligeramente.



Efecto: una línea horizontal, en el centro de un cuadrado, da la impresión de estar un poco más baja.

Corrección: las barras se colocan ligeramente arriba del centro.



Efecto: un rectángulo horizontal parece más ancho que uno vertical, aunque sean iguales.

Corrección: los trazos horizontales se dibujan más delgados que los verticales.



Efecto: cuando dos líneas oblicuas se cruzan, parecen quebrarse.

Corrección: las líneas se quiebran deliberadamente.

AJUSTES ÓPTICOS

Existen una serie de correcciones que debemos considerar a la hora de diseñar una letra. Estas guardan relación con efectos de distorsión de nuestro ojo, que hace vibrar determinadas formas o percibe formas más grandes que otras.

El diseño de una tipografía entonces, está principalmente guiado por el ojo, y la mejor solución para estos problemas será dada por nuestra vista e intuición, además de mucho ensayo, error y corrección.

Los principales ajustes ópticos que hay que considerar, son los siguientes:



Efecto: un círculo parece menor que un cuadrado, aunque tengan la misma altura.

Corrección: los trazos curvos sobrepasan ligeramente la altura de x.



Efecto: si se tienen dos rectángulos del mismo ancho y diferente alto, el más alto se ve más delgado.

Corrección: los trazos más altos se ensanchan ligeramente.



Efecto: una línea horizontal, en el centro de un cuadrado, da la impresión de estar un poco más baja.

Corrección: las barras se colocan ligeramente arriba del centro.



Efecto: un rectángulo horizontal parece más ancho que uno vertical, aunque sean iguales.

Corrección: los trazos horizontales se dibujan más delgados que los verticales.



Efecto: cuando dos líneas oblicuas se cruzan, parecen quebrarse.

Corrección: las líneas se quiebran deliberadamente.



Efecto: una esquina y, en general, cualquier punto de unión entre dos trazos, genera un engrasamiento de la forma.

Corrección: se reduce la anchura de uno o ambos trazos.

