DISEÑO DE INTERFACES WEB UD-2

TIPOGRAFÍA

ÍNDICE

[FUENTES Y TIPOGRAFÍA 3](#_Toc148086742)

[A. font-family 3](#_Toc148086743)

[1. Utilización de fuentes externas 4](#_Toc148086744)

[B. font-size 6](#_Toc148086745)

[1. Palabras clave 6](#_Toc148086746)

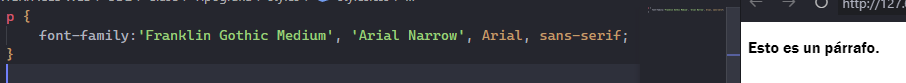
[2. Unidades absolutas 6](#_Toc148086747)

[3. Unidades relativas 6](#_Toc148086748)

# FUENTES Y TIPOGRAFÍA

## font-family

Esta propiedad CSS define una lista de fuentes donde la que tiene más preferencia es la primera.



En el ejemplo el navegador intentará cargar la tipografía Franklin Gothic Medium, en el caso de no poder hacerlo, intentará cargar Arial Narrow, etc.

En último lugar, se pone una fuente genérica para que en el caso de que el navegador no cuente con ninguna de las fuentes previas, pueda utilizar la genérica.

Las fuentes genéricas son:

1. sans-serif:

Una captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente con confianza media

1. serif:

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

1. monospace:

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Teams

Descripción generada automáticamente

1. cursive:

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Teams

Descripción generada automáticamente

1. fantasy:

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

Como regla general las fuentes concretas se escriben con la primera letra de cada palabra en mayúscula y la fuente genérica se escribe íntegramente en minúsculas. Si la fuente concreta tiene varias palabras, debe entrecomillarse con comillas simples.

1. Utilización de fuentes externas

Con la evolución de CSS empezaron a utilizarse las Web Fonts que cargan la fuente desde el servidor.

A la hora de enlazar fuentes tenemos varias opciones:

1. Uso de @font-face

La primera de las opciones es descargar una fuente e incluirla en nuestro directorio web. Los formatos de archivo soportados son .otf, .ttf, .svg, .woff.

Para descargar una fuente podemos acudir a la web de Google Fonts (<https://fonts.google.com/>) y descargar la que necesitemos:

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

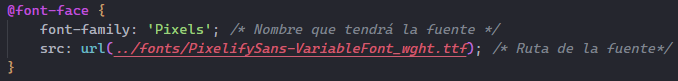
Una vez descargado el .zip, lo descomprimimos y lo guardamos en el directorio de nuestro proyecto.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

A continuación, debemos hacer una regla @font-face en nuestra hoja de estilos. Esta regla se compone de dos propiedades:

* font-family: Que será el nombre con el que se conocerá a la fuente dentro de la hoja de estilos.
* src: url(): Que tendrá el enlace al archivo que contiene la fuente.



Para hacer uso de esta font-face, en la regla CSS donde queramos utilizar esta fuente, utilizaremos el nombre asignado en la propiedad font-family de la regla:

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Teams

Descripción generada automáticamente

1. Uso de la etiqueta <link>

Otra forma de referenciar fuentes en nuestra web es a través de la etiqueta link de HTML. Para ello en Google Fonts podemos copiar las etiquetas link que genera cada fuente y agregarlas a nuestro código HTML:

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Chat o mensaje de texto

Descripción generada automáticamenteTexto

Descripción generada automáticamente

En nuestra hoja de estilos utilizaremos la regla CSS creada por Google Fonts:

Captura de pantalla con letras y números

Descripción generada automáticamente con confianza media

Interfaz de usuario gráfica, Texto

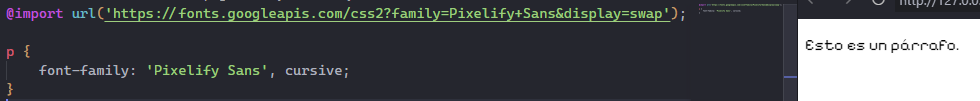
Descripción generada automáticamente

1. Uso de @import

Otra forma de utilizar fuentes externas es a través de @import en nuestro CSS (o en la etiqueta <style> de HTML aunque es preferible modularizar los diferentes elementos de una web).

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente



De los 3 estilos vistos los 2 últimos nos dan más seguridad para usar fuentes especiales, pero penalizan el rendimiento por los tiempos de carga que suponen.

## font-size

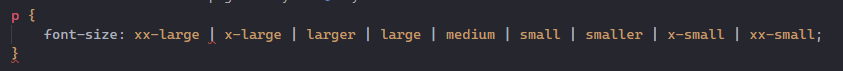
Con la propiedad font-size vamos a poder afectar al tamaño de la fuente.

Se pueden usar diferentes tipos de valores:

1. Palabras clave

Son los valores que:

* Mantienen una relación entre sí.
* Evitan problemas de legibilidad en valores pequeños.
* La relación entre ellos cambia según el navegador.



1. Unidades absolutas

No es recomendable usarlas. Son pt, mm, cm in.

1. Unidades relativas

Son las siguientes:

* em: anchura de la letra M en la fuente del elemento.
* rem: anchura de la letra M en la fuente del elemento raíz.
* ex: altura de la x en la fuente del elemento.
* px: varía en función de la resolución. 100px pueden verse muy grandes en un monitor y muy pequeños en otro.
* %: relativa al valor por defecto del elemento o el heredado.

1. em

Es una medida relativa al tamaño de la fuente por defecto del elemento afectado.

Cuando hereda a otro elemento, el valor pasado no es el relativo sino el absoluto.

Puede acarrear problemas en algunos navegadores a la hora de redondear.

Puede ser complicado conocer su comportamiento en algún elemento al verse afectado de herencias.

No es aconsejable su uso, salvo para elementos dentro de un determinado contexto. Por ejemplo, un botón en el que se quiera que los márgenes se mantengan proporcionales en función del tamaño de la fuente.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Teams

Descripción generada automáticamente

Al ser “em” relativo al tamaño de la fuente del elemento afectado, si tenemos en cuenta que el tamaño es una propiedad que se hereda, el cálculo del tamaño se complica, por tanto, es más recomendable utilizar rem, que hace referencia al elemento raíz (html, que suele ser el del navegador).

1. em

Es una medida que es relativa al tamaño de la fuente por defecto del elemento raíz (html).

Cuando hereda a otro elemento, el valor pasado no es el relativo sino el absoluto.

En general es el tipo de unidad más aconsejable ya que permite un reescalado por parte del usuario sin que la página pierda legibilidad.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Teams

Descripción generada automáticamente