

# porEjemplo

Paulina Descouvieres

# createFont

Convierte una tipografía .ttf o .otf al formato que utiliza Processing.

Ésta debe estar dentro de una carpeta llamada “data” dentro del sketch para ser ejecutada.

Esta función convierte los caracteres en vectores, para así ser renderizados de manera más rápida al ejecutar un programa.

```
createFont(nombre, tamaño)
```

```
createFont(nombre, tamaño, smooth)
```

```
createFont(nombre, tamaño, smooth, charset)
```

nombre = String, nombre de la tipografía

tamaño = float, tamaño de la letra

smooth = boolean, true para antialiased

charset = array, con la cantidad de caracteres a generar

createFont | Processing 3.3.6

createFont

```
1 PFont texto;  
2  
3 void setup() {  
4   size (500, 500);  
5   background (123);  
6   texto = createFont("Adam", 48);  
7   textFont(texto);  
8   textAlign(CENTER, CENTER);  
9   text("texto ejemplo", width / 2, height / 2);  
10  
11 }  
12  
13
```

Console Errors



# loadFont

Carga tipografías en formato .vlw desde “Create Font”, en Herramientas.

A diferencia de createFont(), no se crean vectores, si no texturas en el programa. Éstas crean un archivo en la carpeta llamada “data” dentro del sketch.

Se recomienda usarlo en el setup(), ya que si se escribe en el draw(), el programa puede correr lento al ejecutarse una y otra vez.

loadFont(nombre)

nombre = String, nombre del archivo a cargar











