

PARCIAL 01 Tipografía Experimental:

Filtype

Alina Pedro Cobuscean
4ºGB Tipografía Experimental
ESDM 2022

0 La idea →

El proyecto que planteo es la creación de una app de “filtros tipográfico”, que permita aplicar sobre cualquier tipografía un efecto personalizable, sin que esto suponga convertirla a formas. Será una herramienta web accesible donde se podrá modificar el texto y variar los parámetros dados para ver el resultado en tiempo real.

Lorem Ips

Esto se conseguiría con la librería [p5.js](#)
“mapeando” la tipografía para convertir el área por
una red de puntos sustituibles. En este ejemplo
vemos el primer texto que logré capturar, relleno de
circunferencias negras.

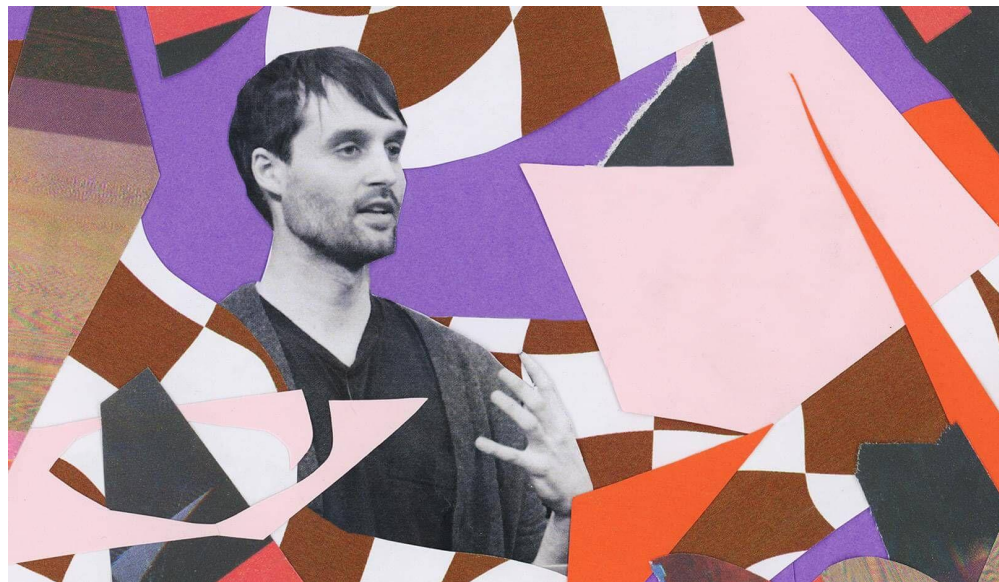
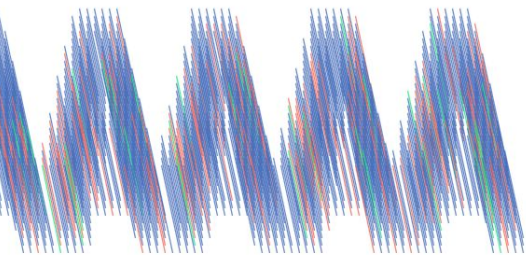


1 Descubriendo p5.js ->

He llevado a cabo una investigación técnica que me sirviera de base para poder ejecutar el proyecto sin contratiempos importantes.

La primera lectura fue [Programming Design Systems](#), de [Rune Madsen](#), cofundador de Design Systems International, donde explica las bases de p5 y del diseño en código.

Por otro lado realicé un análisis de ingeniería inversa al proyecto [P_3_2_5_01](#) de [Joey Lee](#) publicado por [Generative Design](#)



2 La arquitectura de la información →

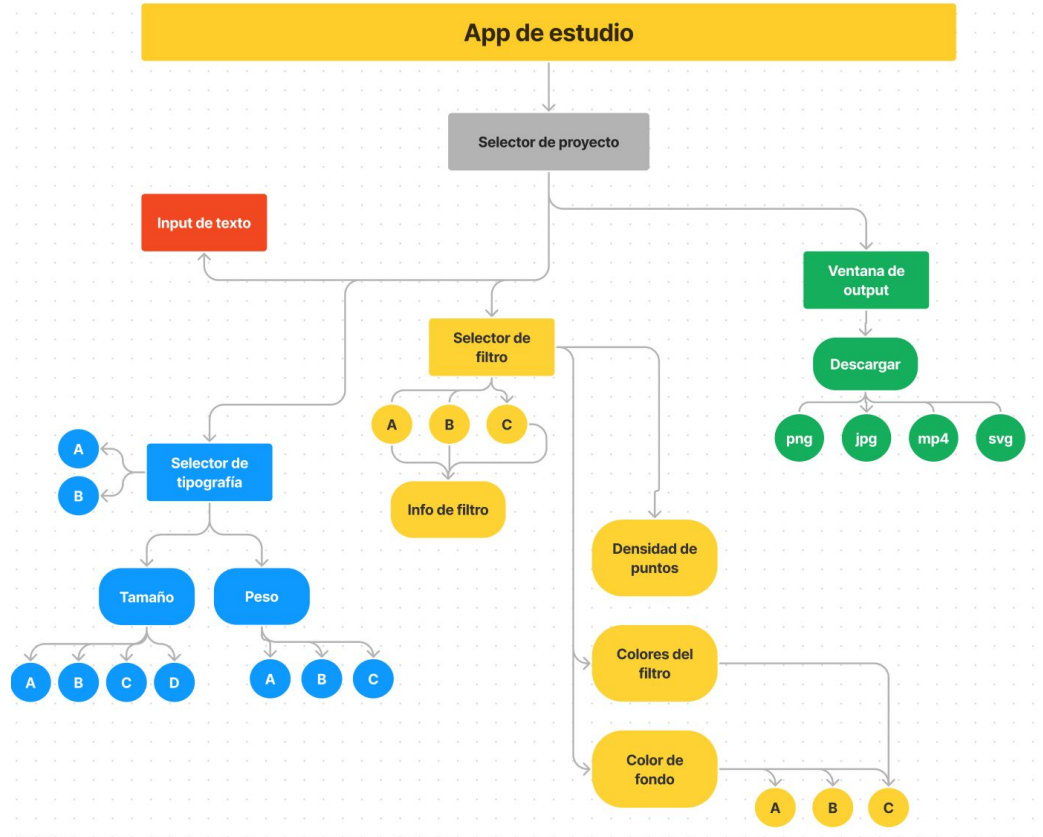
De entre las 4 posibles apps que planteo, he optado por la segunda vía: una app para un estudio de diseño, pensada para que un diseñador con conocimientos de programación desarrolle un filtro por cada proyecto que lo requiera, y que el resto de diseñadores puedan generar diferentes resultados según las variables definidas.

De este modo permitimos la experimentación en la parte estética de la tipografía al mismo tiempo que mantenemos la consistencia del sistema gráfico. También hace más accesible los resultados del código a diseñadores sin formación en ello.



La ruta es la siguiente:

1. Un selector de filtro permite acceder a todos ellos desde la misma app.
2. Un input de texto
3. Las herramientas de tipografía:
 - a. Selector de tipos
 - b. Tamaños definidos
 - c. Pesos definidos
4. Información de filtro y herramientas:
 - a. Densidad de puntos
 - b. Colores definidos
 - c. Color de fondo
 - d. Velocidad
 - e. Otras variables concretas
5. Herramientas de output



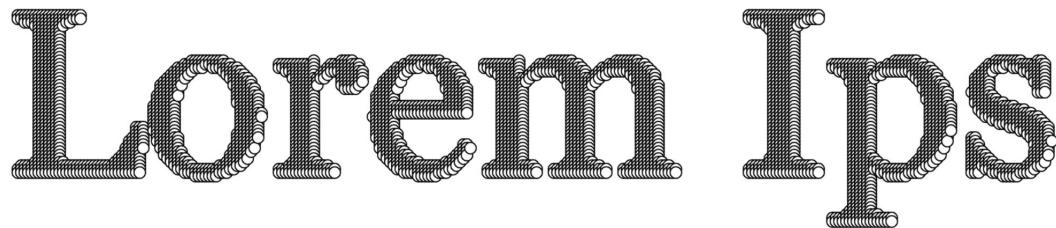
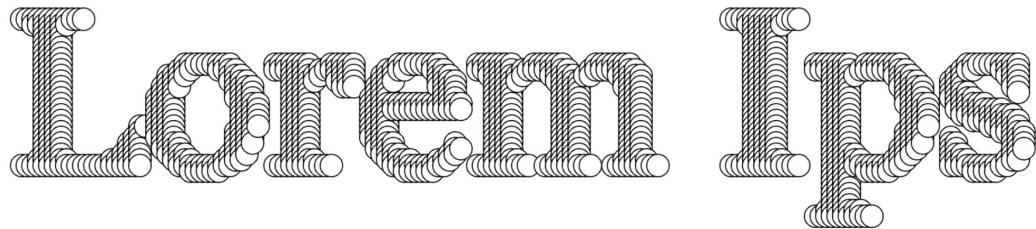
3

Primeros filtros

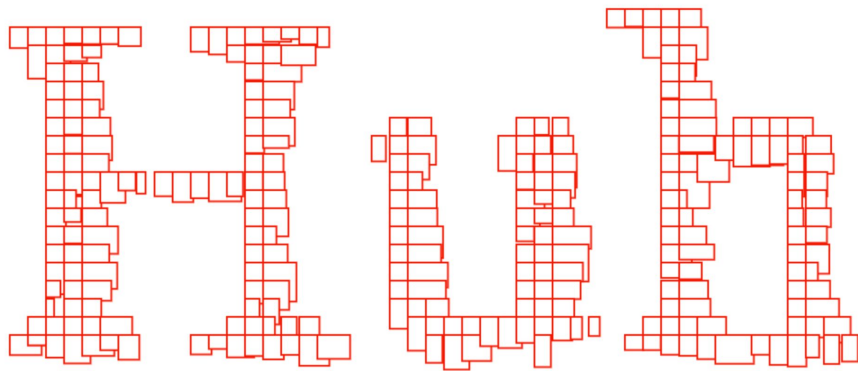
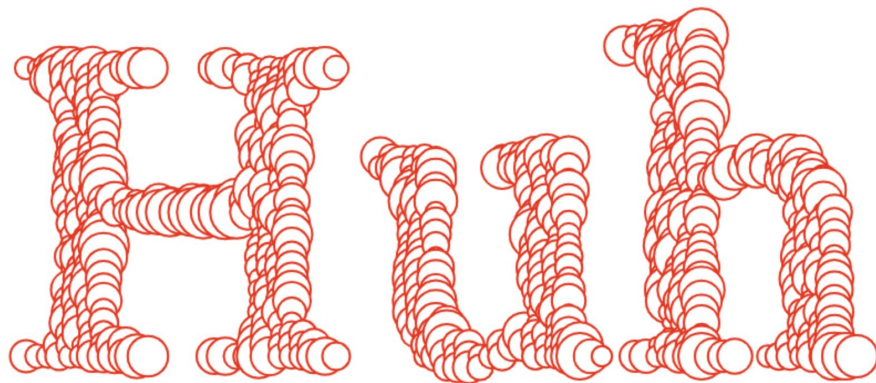


Una vez conseguí extraer los píxeles de la tipografía y sustituirlos por cualquier cosa, probé con formas planas y animaciones de escala.

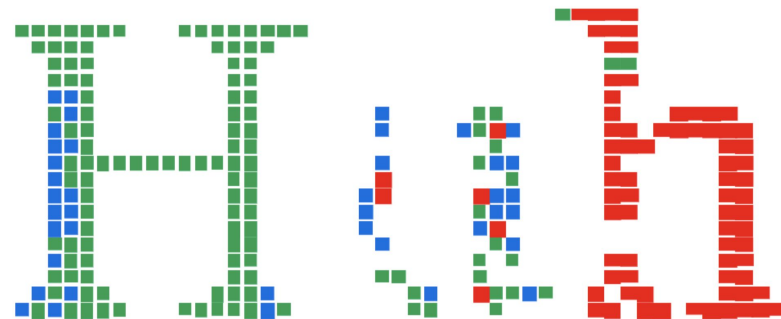
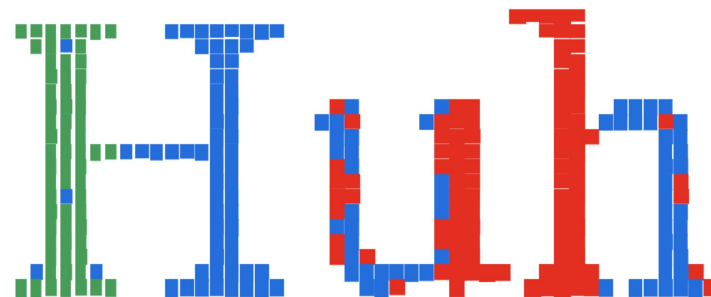
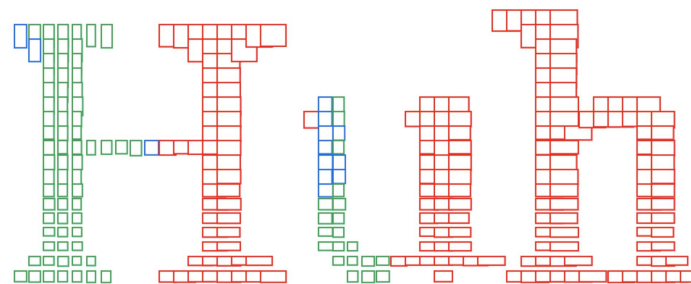
Se ve claramente lo mucho que puede variar un mismo filtro tan solo modificando la densidad de puntos, como es en este caso:



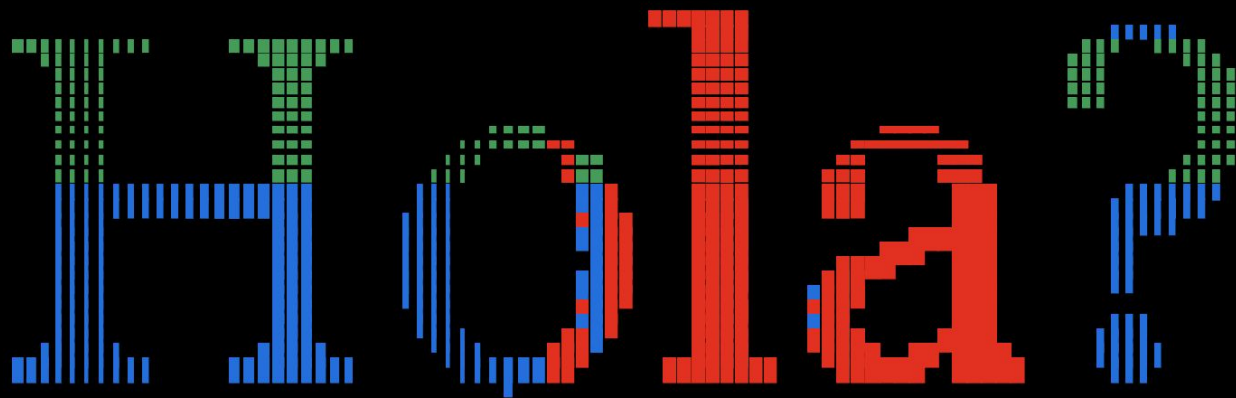
A continuación añadí el ruido Perlin (Perlin noise), una función que devuelve un número aleatorio más armónico que el `random()`. En este caso sigo el código de Joey Lee para crear una variable de la escala horizontal y otra vertical.



Por último añadí un condicional para colocar el color en función del número perlin resultante, dando lugar a multitud de posibilidades gráficas.

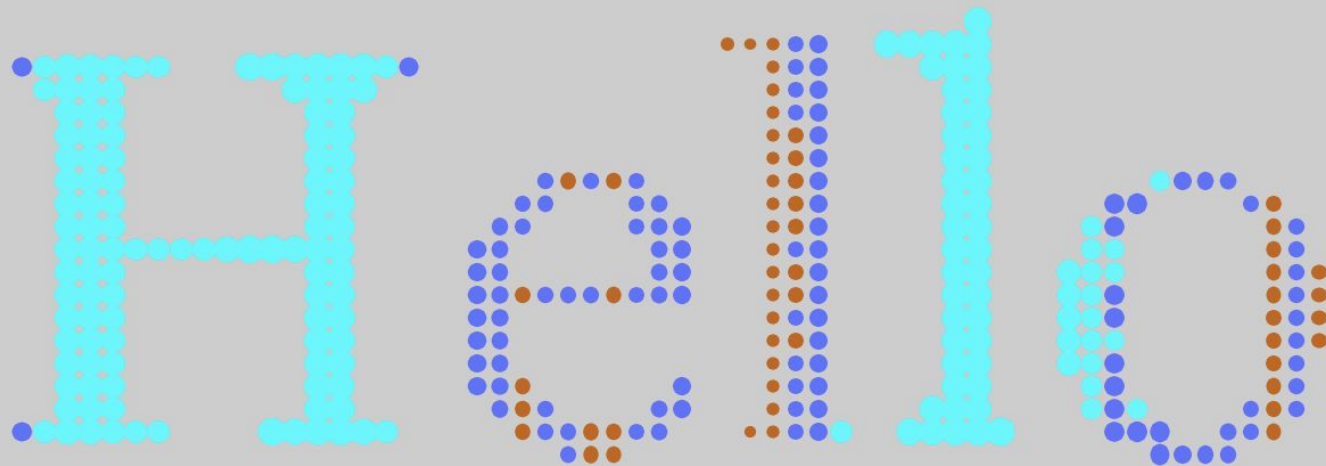


El resultado actual es el siguiente:



A pixelated graphic of the word "HOLA?" in a stylized, blocky font. The letters are composed of small squares. The color scheme is primarily blue and red, with green used for the top portions of the letters. The 'H' and 'O' are blue with green tops. The 'L' is red with a green top. The 'A' is red with a green top. The question mark is blue with a green top. The background is black.

Y este secundario:



3

Diseñando la interfaz



MacBook Pro 16" - 1



MacBook Pro 16" - 4



MacBook Pro 16" - 5



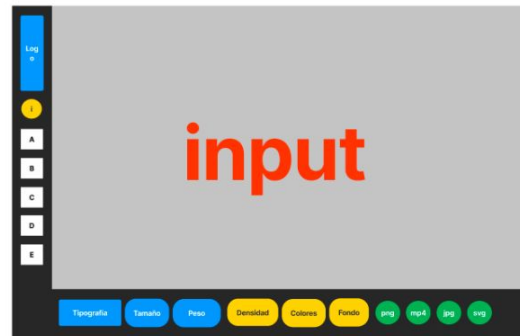
MacBook Pro 16" - 2



MacBook Pro 16" - 3



MacBook Pro 16" - 7



Filtros tipográficos

Selector de tipo

Tamaño

Peso

Filtro A

Filtro B

Filtro C

I

Densidad de
puntos

Color de
fondo

Colores

PNG

JPEG

SVG

Input de texto

Hello + * { % &

FILTYPE

A

B

C

I

SELECTOR
DE TIPO

TAMAÑO

PESO

DENSIDAD
DE
PUNTOS

COLOR
DE
FONDO

COLORES

PNG

JPEG

SVG

FILTYPE



Escribe

TIPOGRAFÍA

TAMAÑO

PESO

DENSIDAD

FONDO

COLOR DE FILTRO

PNG

JPEG

SVG

4 Próximos objetivos

1. Desarrollo de interfaz / Fase 2: Variables dinámicas con el DOM
2. Desarrollo de filtros / Fase 4: Incrustar de set de partículas

¡Gracias!