

DISEÑO GRÁFICO DIGITAL

UNIDAD 4: Color y Tipografía

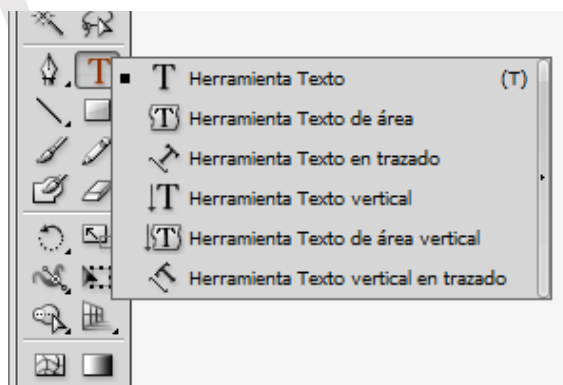
1. Herramienta Texto

Tipos de texto y parámetros básicos

Los elementos de texto o los contornos tipográficos son muy comunes y su utilización resulta a menudo un recurso casi indispensable.

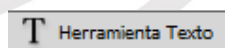
La inserción de texto es sencilla y sus parámetros muy similares en todos los programas.

Para empezar deberemos utilizar la herramienta texto que está representada en la barra de herramientas por una T.



A partir de aquí ya podremos distinguir entre dos tipos de texto según como utilicemos esta herramienta: El **texto de punto** y el de **párrafo o caja**, los cuales se comportarán también de forma distinta.

Ambos tipos de texto se crean con la **Herramienta Texto**.

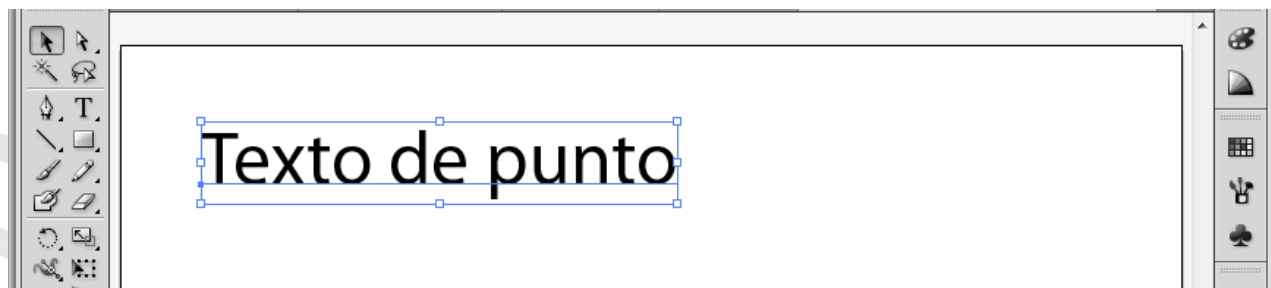


Texto de punto

El texto de punto se crea haciendo un solo clic en el punto de inicio del texto, podremos escribir lo que queramos en una sola línea (sin producirse saltos automáticos) de modo que conforme el texto sea más largo la caja que lo contenga será más ancha.

Si hacemos un salto de línea (con *Enter*) se generará otra línea debajo que funcionará como “párrafo” independiente, aunque gráficamente no se pueda considerar un párrafo.

Cuando movamos los manejadores de la caja el texto se deformará para ajustarse al tamaño de ésta, quedando el texto siempre dentro aunque sea totalmente comprimido.



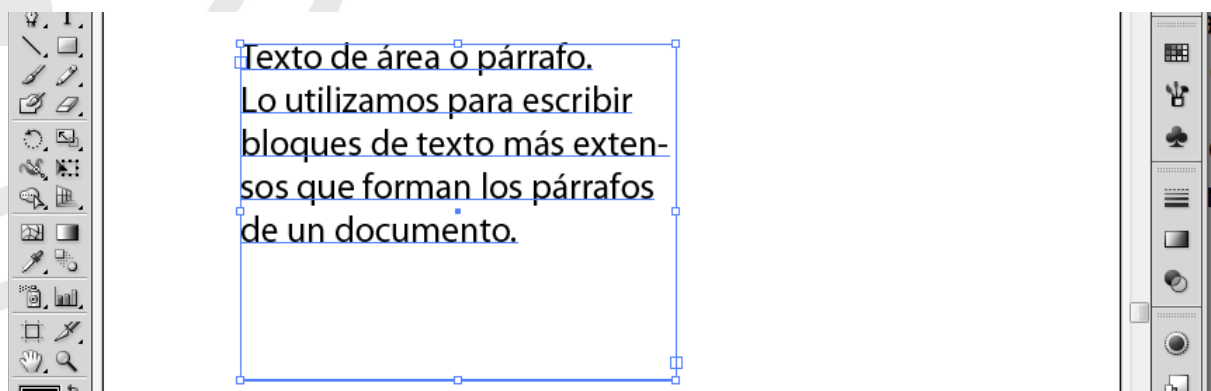
Texto de párrafo

El texto de área se crea haciendo clic y arrastrando hasta crear una caja que servirá de “ventana” para el texto.

Cuando escribimos en una caja el texto fluye dentro de ella de izquierda a derecha y de arriba a abajo saltando de línea cuando sea necesario, si hacemos clic en *Enter* se creará un nuevo párrafo como entidad independiente dentro de la caja de texto.

Si manipulamos los manejadores de la caja de texto la ventana cambiará su tamaño haciendo fluir al texto entre márgenes más estrechos o más anchos.

Si el tamaño de la caja no permite mostrar todo el texto la caja lo indicará con un signo + en rojo en la esquina inferior derecha, lo cual podremos solucionar en principio haciendo la caja más grande o borrando el texto “excedente”.



Las letras, palabras y párrafos que aparecen en un documento gráfico tienen una apariencia gráfica determinada que se configura mediante valores a los que se puede acceder desde la barra horizontal superior teniendo el texto seleccionado o a través de los paneles específicos accesibles desde esta misma barra o en los paneles carácter y párrafo.

Las propiedades son las siguientes:



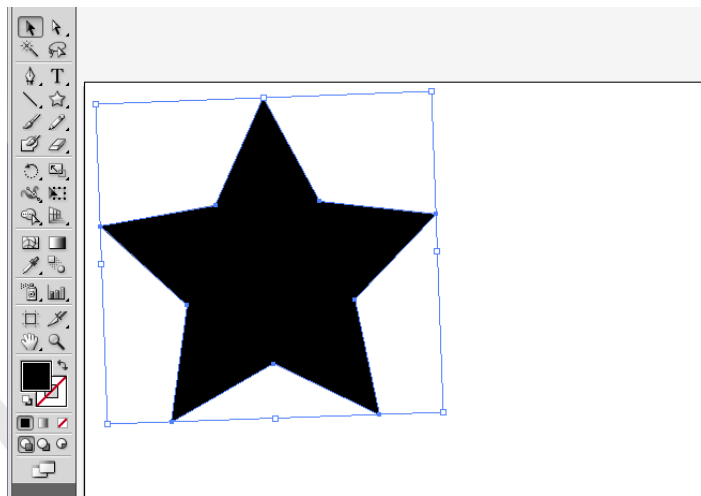
- **Color de relleno:** Es el color que tiene el interior de las letras.
- **Color y grosor de trazo:** Su presencia es opcional. Contornea las letras con trazos (y sus atributos).
- **La fuente y estilo:** Determina la forma de las letras. Las fuentes son un aspecto importantísimo para el diseño gráfico.
- **El tamaño de la fuente e interlineado:** Estos valores determinan el tamaño de las letras y su separación entre una línea y otra, obviamente ambos están relacionados.
- **Kerning y tracking:** Es el espaciado entre caracteres y entre palabras. Por decirlo simplemente el kerning es relativo (varía entre combinaciones de letras) y el tracking es una constante de separación extra.
- **La distorsión y rotación:** Son valores más propios de los textos que han sido convertidos en trazados pero a veces los ajustes de los textos a su espacio u objetivo requiere de estas distorsiones.
- **Índice y subíndice:** Consiste simplemente en la conversión de algunos caracteres en índice o subíndice de otros.
- **Subrayado y tachado:** Para subrayar o tachar una parte del texto.
- **Alineación y justificación:** Se utiliza para dar formato a los párrafos, determina la posición en la que se alinearán los renglones del párrafo (izquierda, centro, derecha) y el modo de ajustarse a los límites de la caja.
- **Sangrías y espaciados de párrafo:** Para ordenar la lectura de los textos se establecen sangrías (desplazamiento horizontal de las líneas del párrafo o de primera línea) y espaciados antes o después de cada párrafo para establecer la jerarquía y pausas entre bloques de texto.

Texto de área

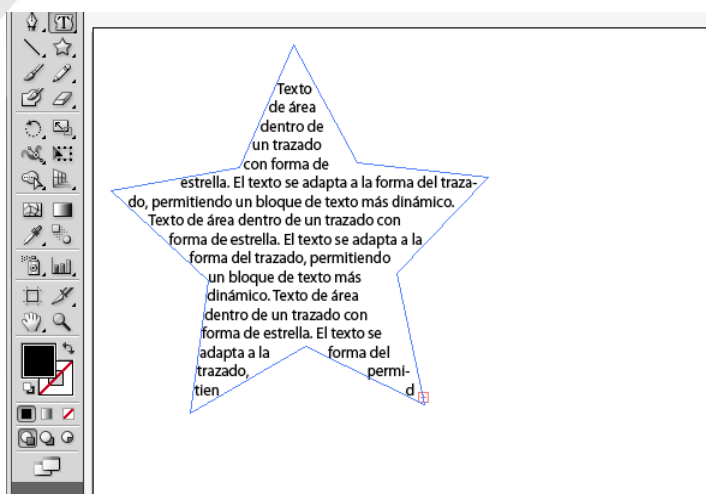
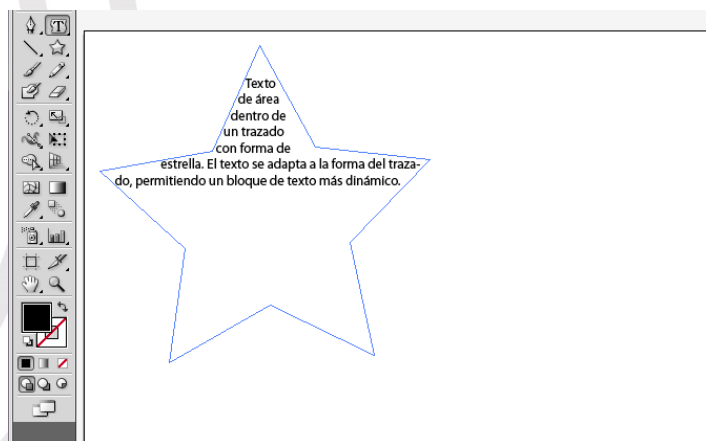
Los caracteres vienen contenidos en un objeto, que define sus límites.


Cuando llega a los límites, el texto se va ajustando al elemento contenedor. Utilizaremos este método para introducir texto de varios párrafos, ya que nos facilita posicionarlo con el resto de imágenes.

Lo primero que debemos hacer es crear el trazado que funcionará como contenedor del texto.



Luego hacemos clic en la herramienta Texto de área, con el cursor hacemos clic en el contorno del trazado y ya podemos comenzar a escribir.

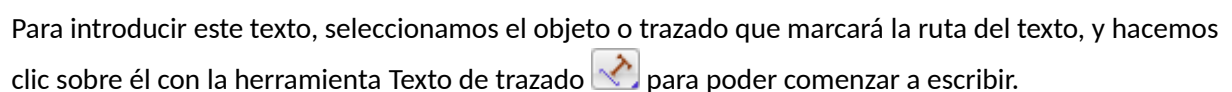


Para introducir este texto, seleccionamos el objeto que formará el área, y hacemos clic en su trazado con la herramienta **Texto de área**  para poder comenzar a escribir.



Utilizaremos este método para introducir texto con formas especiales, como en títulos.

Al igual que con el Texto de área, realizamos el trazado (en este caso lineal) y hacemos clic con la herramienta **Texto en Trazado** para comenzar a escribir.





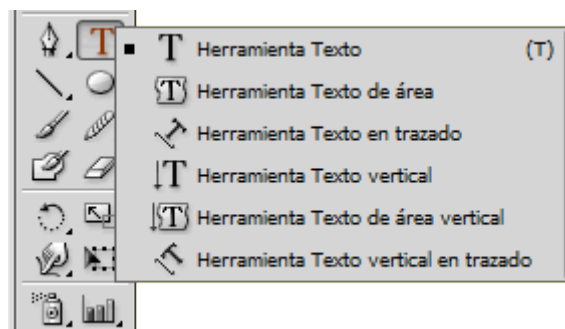
El texto que introducimos normalmente es horizontal, pero también podemos introducir texto vertical. Esto no se refiere al texto en relación con la parte horizontal del documento, si no a que un carácter esté al lado del anterior (texto horizontal) o en su parte inferior (texto vertical).

Texto horizontal

Texto horizontal

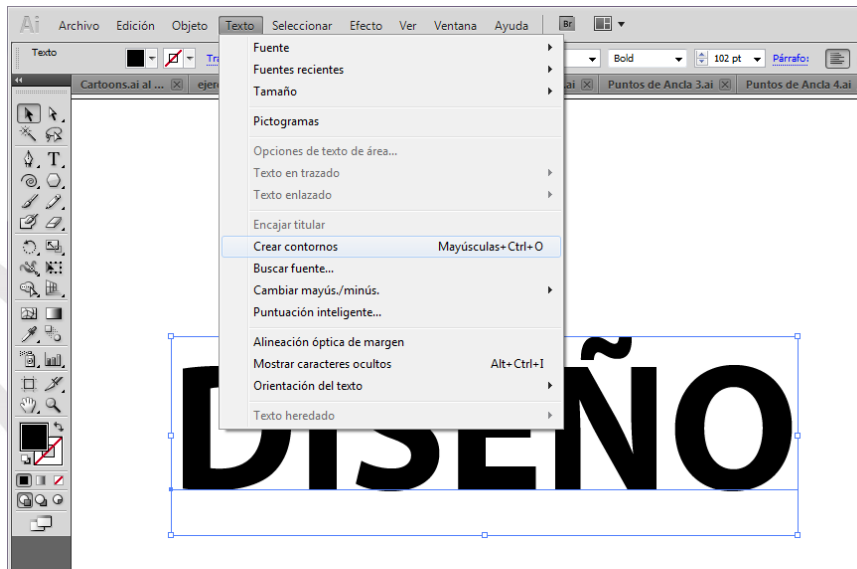
T
e
x
t
o
v
e
r
t
i
c
a
l

Para escribir texto en vertical, en la barra de herramientas disponemos de una herramienta de texto vertical para cada uno de los tres métodos de introducción de texto que hemos visto, que utilizaremos igual que las de texto horizontal.



Transformar en trazado

El texto puede ser transformado fácilmente en un objeto, utilizando la opción del menú **Texto → Crear contornos**.



Esto convierte el texto en un grupo de objetos, agrupados en dos niveles, uno todo el texto, y otro por cada carácter. Y cada carácter queda formado por un trazado, con sus puntos de ancla y su relleno, por lo que a partir de ahora dejaremos de tratarlo como si fuese texto.



Y como cualquier otro trazado, podemos editarlo con las herramientas de dibujo.





Bibliografía

- Pablo Katcheroff, Diseño Gráfico. Colección USERS 2009
- Carlos C. Durán, Manual de Adobe Illustrator. Univ. De San Nicolas de Hidalgo 2011
- Alan Swann, “Bases del Diseño Gráfico”. Editorial GG 1995
- Maggie Gordon, Manual del Diseño Gráfico Digital. Editorial Rústica 2007