

UF1460: Composición de textos en productos
gráficos

Elaborado por: Alejandro Correa Puche

Edición: 5.0

EDITORIAL ELEARNING S.L.

ISBN: 978-84-16492-18-3

No está permitida la reproducción total o parcial de esta obra bajo cualquiera de sus formas gráficas o audiovisuales sin la autorización previa y por escrito de los titulares del depósito legal.

Impreso en España - Printed in Spain

Presentación

Identificación de la Unidad Formativa:

Bienvenido a la Unidad Formativa UF1460: Composición de textos en productos gráficos. Esta Unidad Formativa pertenece al Módulo Formativo MF0698_3: Arquitectura tipográfica y maquetación que forma parte del Certificado de Profesionalidad ARGG0110: Diseño de Productos Gráficos, de la familia de Artes Gráficas.

Presentación de los contenidos:

La finalidad de esta Unidad Formativa es enseñar al alumno a definir y realizar páginas maestras para la maquetación y seleccionar caracteres tipográficos para conseguir los efectos deseados, teniendo en cuenta la arquitectura tipográfica y la maquetación, generando hojas de estilo en caso necesario.

Para ello, se analizará la arquitectura tipográfica, el formato y se estudiará la elaboración de maquetas de productos gráficos.

Objetivos de la Unidad Formativa:

Al finalizar esta Unidad Formativa aprenderás a:

- Crear páginas maestras, ordenando y clasificando los espacios, siguiendo las indicaciones de un boceto dado y utilizando un programa informático de maquetación.
- Seleccionar fuentes tipográficas en función de unas supuestas instrucciones para su realización.

Índice

| | |
|---|-----------|
| UD1. Arquitectura tipográfica | 9 |
| 1.1. Definición y partes del tipo..... | 11 |
| 1.2. Familias tipográficas y campos de aplicación | 17 |
| 1.3. Tipometría | 44 |
| 1.4. Originales de texto | 49 |
| 1.5. Aspectos a considerar para la selección de tipografías | 54 |
| 1.6. Factores a considerar en la composición de textos | 58 |
| 1.7. Principales problemas relacionados con la maquetación y la selección de tipos..... | 65 |
| 1.8. Arquitectura de la página..... | 68 |
| 1.9. Tipos de fuentes, instalación y gestión..... | 69 |
| 1.10. Normas UNE, ISO, libros de estilo | 79 |
| 1.11. Software de edición y compaginación de textos..... | 85 |
| UD2. El formato del producto gráfico | 95 |
| 2.1. Los diferentes tipos de formatos gráficos | 97 |
| 2.2. Peculiaridades y condicionantes de los distintos tipos de formatos | 123 |

| | |
|--|-----|
| 2.3. Herramientas de composición de textos en productos gráficos | 134 |
| 2.3.1. Formatos de archivos digitales..... | 135 |
| 2.3.2. Compatibilidad y problemas de transferencia..... | 141 |
| 2.3.3. Composición de texto con software de edición vectorial y editorial estándares | 142 |
| 2.4. Aplicación tipográfica en formatos estándar (DIN A's) | 164 |
| 2.5. Aplicación tipográfica en otros formatos | 168 |
| 2.5.1. Desplegables y folletos: Dípticos, trípticos y desplegables | 170 |
| 2.5.2. Grandes formatos | 173 |
| 2.5.3. Cartelería exterior, Vallas publicitarias y Rotulación | 176 |
| 2.5.4. Pequeños formatos: tarjetas de visita y Flyers..... | 177 |
| 2.5.5. Packaging: carpetas y packaging de productos | 180 |
| 2.5.6. Formatos digitales: banners..... | 183 |
| 2.5.7. Introducción a las hojas de estilo en cascada "CSS" . | 185 |

UD3. Elaboración de maquetas de productos gráficos 203

| | |
|---|-----|
| 3.1. Metodología de la creación de maquetas de productos gráficos | 205 |
| 3.2. Materiales para la creación de maquetas | 234 |
| 3.2.1. Sistema de impresión digital de pruebas | 237 |
| 3.2.2. Simulación de acabados en las maquetas | 246 |
| 3.2.3. Soportes para presentación: Cartón Pluma, PVC y otros soportes | 261 |
| 3.3. Creación de maquetas..... | 278 |
| 3.3.1. Especificaciones de salida para la elaboración de una maqueta | 281 |
| 3.3.2. Impresión de maquetas | 290 |
| 3.3.2.1. Impresión láser, plotter, impresión digital y otros sistemas de impresión..... | 292 |
| 3.3.2.2. Colocación en los soportes de presentación | 311 |
| 3.3.2.3. Métodos adhesivos, de plegado y otros métodos | 313 |
| 3.4. Creación de maquetas de packaging | 325 |
| 3.4.1. Cartones y sus propiedades..... | 341 |
| 3.4.2. Adhesión del diseño al cartón..... | 353 |
| 3.4.3. Medición de la maqueta | 361 |
| 3.4.4. Creación de troqueles manuales..... | 370 |
| 3.4.5. Pliegues de troquel | 371 |
| 3.4.6. Adhesivos de cierre..... | 375 |
| 3.4.7. Presentación..... | 379 |

Índice

| | |
|---|------------|
| 3.5. Calidad en las maquetas | 386 |
| 3.5.1. Revisión de los aspectos de legibilidad y estética de la maqueta | 408 |
| 3.5.2. Corrección de maquetas para elaborar la maqueta definitiva | 437 |
| | |
| Glosario | 483 |
| | |
| Soluciones | 487 |
| | |
| Anexo | 489 |

Área: artes gráficas

UD1

Arquitectura tipográfica

- 1.1. Definición y partes del tipo
- 1.2. Familias tipográficas y campos de aplicación
- 1.3. Tipometría
- 1.4. Originales de texto
- 1.5. Aspectos a considerar para la selección de tipografías
- 1.6. Factores a considerar en la composición de textos
- 1.7. Principales problemas relacionados con la maquetación y la selección de tipos
- 1.8. Arquitectura de la página
- 1.9. Tipos de fuentes, instalación y gestión
- 1.10. Normas UNE, ISO, libros de estilo
- 1.11. Software de edición y compaginación de textos

1.1. Definición y partes del tipo



Definimos el **tipo** como el diseño, atendiendo a todas sus partes , de una letra.

Según la definición anterior, todas las letras tienen partes diferenciadas según su diseño. Desde que se tiene concepción de la escritura, las letras, gracias a sus formas y sus atributos, han ido evolucionando a la par de la subjetividad humana y la forma en la que queramos transmitir un mensaje. Muchos de estos elementos o partes son imprescindibles, pues forman parte de la concepción original y mental de un tipo, pero otras muchas partes son claramente prescindibles, por su diseño. Es por ello que no se trata de una nomenclatura oficial, pero si muy usada en el gremio. Aprenderemos las partes más importantes que son las siguientes:

- Altura de las mayúsculas: Se trata de la altura máxima de las letras denominadas de “caja alta”.
- Altura X: Llámese así a la altura de las minúsculas; no obstante es necesario conocer que las letras contienen un ascendente y un descendente (que definiremos más adelante)que no entra dentro de la medida en la altura X.



Representación de la Altura de Mayúscula y Altura X

- Asta, fuste o montante: Es la parte más importante de una letra, la que la define.
- Anillo: Parte de algunas letras como la b, B, p, P y o, O, de forma curvada.
- Ascendente: Asta de las letras de “caja baja” (minúsculas) que sobresale de la altura X.
- Asta montante: Es el asta o las astas dominantes u oblicuas de letras como la A, la B, la V o la L.
- Asta Ondulada o doble arco: la parte principal de la letra S,s.
- Asta transversal, cruz o travesaño: Algunas letras como la A o la f, la t y la H, poseen un asta que las atraviesa.
- Brazo: las letras E, K y L contienen un elemento horizontal u oblicuo ascendente que se prolonga del asta principal.
- Cola: Es el elemento oblicuo descendente que contienen letras como la R o la K.
- Descendente: Es el asta predominante que sobresalen de manera descendente de la altura X, como pasa en letras como la p, la q o la g.
- Ángulo de inclinación: Como su propio nombre indica es el ángulo que se inclina en una tipografía.
- Línea base: Se trata de la base de toda letra, sobre la que reposa la altura.

- Oreja: es la vírgula, o terminación que podemos insertar en algunas letras como la r, o la g y en escritura manual inclusive la o caligráfica.
- Hombro o arco: Se trata de la parte curva de una letra que no acaba cerrándose, como es el ejemplo de la letra n o m.
- Panza o bucle: Línea curva que como su propio nombre indica hace forma de panza. Es el caso de la letra C o la D.



Anatomía de la tipografía.

Existen otras muchas partes que se han ido añadiendo conforme las letras han sido diseñadas y pertenecen a tipos muy concretos de una familia de tipos determinada. Entre los elemento opcionales cabe destacar los siguientes:

- Gracia o remate: Llamamos, gracia o remate a lo que comúnmente denominamos "serif". Este término es utilizado en diferentes familias de letras con este término. Si dentro de una familia de letras alguna de las tipografía no contiene serif aparecerá con el término francés "sans serif" o "sans". Se trata de una terminación que no sigue la misma dirección al final y/o al principio del trazo principal. El remate es un elemento que hace destacar

la fuente. En muchos casos es lo que consigue que la letra sea reconocible. Muchos tipos de “palo seco” (sans serif) cuando son mostrados solamente en su mitad superior resultan muy difíciles de reconocer, mientras que otros caracteres romanos sólo poseyendo remate, son reconocibles.



Los romanos usaron los remates o gracias como recurso en la lápidas de la ciudad de los muertos. Posteriormente la imprenta los acopló de la mano de algunos eruditos y humanistas en el Renacimiento en Italia, siendo añadidos en las letras minúsculas de los alfabetos carolingios. François Thibaudeau clasificó en 1921 los tipos según su remate.



El serif o remate es un elemento que puede hacer que nuestra tipografía pueda o no ser más legible. Hay que tener en cuenta que en textos impresos el remate facilita la lectura considerablemente, de ahí que la mayoría de textos clásicos la posean, pero no ocurre lo mismo en los textos digitales, por lo que es primordial observar la resolución en la que estamos trabajando. La mayoría de pantallas de ordenador, aunque cada vez menos utilizan una resolución aproximada de 72 píxeles, lo que no ocurre en el texto impreso que puede superar los 300 píxeles. Por ello no se recomienda usar una letra con remate en resoluciones inferiores a 12 píxeles.

Hay muchos diseñadores que convergen en la opinión de que el remate refleja autoridad, pero también tranquilidad y firmeza. Algo que no pasa desapercibido en las fuentes con remate es que provienen, como ya hemos aclarado de fuentes romanas, que se trazaban atendiendo al círculo perfecto.

Los tipos de remates más comunes que podemos encontrar son los siguientes:

- Sans serif, de palo seco o grotesco: Como ya hemos comentado anteriormente, es el tipo de letra que no posee remate. Son las más utilizadas en el desarrollo WEB por su legibilidad en pantalla.
- Filiforme: Posee una “gracia seca”, normalmente con un ángulo de 90° y de trazo fino (no máximo de 3 puntos)
- Mixtiforme o lobulado: Aunque el término lobulado podríamos clasificarlo en otro epígrafe, tanto el mixtiforme como el lobulado presentan las mismas características. Son de terminación suave y redondeada y con un grosor no superior a 3 puntos. Si bien el remate lobulado puede plantearse con una línea curva rematando el final en 4 puntos.
- Rectangular: Tienen también, como el filiforme un remate seco con un ángulo de 90°. La diferencia con este es su grosor que va entre lo 4 y lo 6 puntos, aunque pueden incluso aumentar hasta los 8 puntos.
- Clásico: El serif clásico es el proveniente de las familias romanas, y es aquel que encontramos con un remate curvo y un grosor de no más de 3 puntos.
- Rectilíneo: Es el tipo de serif más “moderno” puesto que se trata de un remate de terminación oblicua, con un ángulo de inclinación entre los 45° y los 60°.

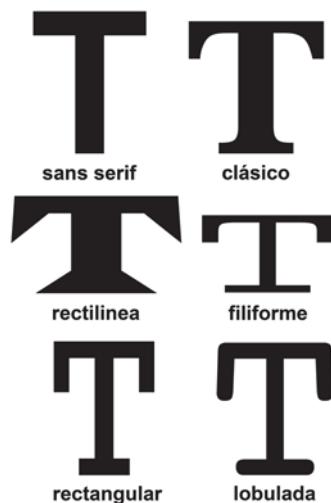


Imagen de los diferentes tipos de remates.



La primera tipografía con serifa data del año 1465 y diseñadores como Nicolas Jenson y Aldo Manucio las retocaron para volverlas mucho más refinadas creando son saberlo un tipo de letra al que llamaría “bastardillas”, actualmente se le denomina “italica” y es utilizada para remarcar en la escritura alguna cita importante.

Otras partes que también podemos encontrar en las letras son las siguientes:

- Uña o espolón: Se trata de un trazo que cuenta con una prolongación.
- Lágrima: Es la parte final con forma redondeada de una letra.

Hemos establecido las partes fijas en las letras, pero también existen unas partes “opcionales” que merecen ser tratadas y conocidas para un posible futuro diseño. Del matrimonio entre estas partes fijas y las opcionales surgen una serie de zonas que pueden determinar que el diseño de una familia tipográfica sea válida o no, ya que hay que tener cuidado de unirlas de manera que resulten naturales. Estas partes son las siguientes:

- Contorno interior y exterior:

Se trata de la diferenciación de los contornos interiores y exteriores de una letra. El grosor del trazo que diseñamos tanto para uno como para otro puede ser diferente, y esto pueda otorgarle a nuestra tipografía mayor riqueza. Ejemplo de letras con diferentes contornos

- Contrapunzón:

También conocido como ojo, lo forma la parte vacía de algunas letras

- Lazo:

Se denomina lazo al trazo que enlaza las curvas de letras como la m al asta.

- Punto de enlace:

Punto de encuentro entre el serif y el asta.

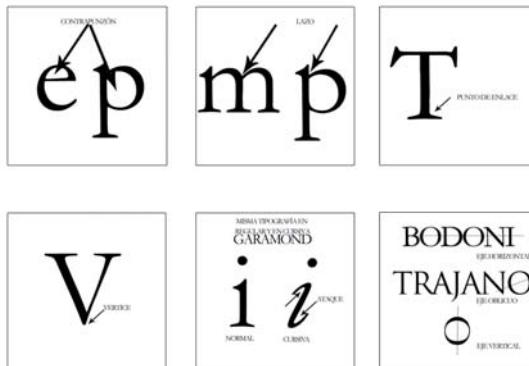
- Vértice:

En letras como la V encontramos un punto de conexión entre las dos astas principales.

- Ataque:

Especie de cuña que se traza en algunos caracteres para diferenciar la cursiva.

- Eje de engrosamiento: Este elemento de las tipografías podremos entenderlo mejor en la siguiente imagen. Grosso modo el eje de engrosamiento es aquella parte de la letra en la que disminuye su grosor en las curvas. Existen tres: oblicuo, horizontal y **vertical**.



Partes de las letras

1.2. Familias tipográficas y campos de aplicación

Las familias tipográficas son el conjunto de signos que mantienen elementos de diseño en común.

Existen multitud de familias tipográficas, algunas con varios siglos de edad, aunque de nomenclatura reciente. Los miembros de una misma familia poseen caracteres comunes aunque también poseen rasgos propios.

A lo largo de la historia, los estudiosos de las tipografías, llamados tipógrafos, no se ponen de acuerdo a la hora de elaborar una clasificación oficial. Muchos la establecen por su serif, otros por su contorno y grosor, y otros por su curva. Vamos a hacer un repaso general a todas las clasificaciones que se consideran más consolidadas.

El francés François Thibaudeau estableció en 1921 una clasificación de familias tipográficas según su remate en su libro “la lettred’imprimerie. 12 notices-illustrées sur les arts du livre”.



François Thibaudeau realizó los catálogos de tipografía para Renault a principios del siglo XX.

ANTIGUAS
TRANSICIÓN
ROMANAS
GROTESCAS
EGIPCIAS
HUMANISTICAS
CALIGRÁFICAS
DECORATIVAS

Familias tipográficas.

Su clasificación se basó, como ya hemos comentado en las “patas de las letras” como él denominaba a los remates. Su clasificación sería, en un futuro, muy susceptible de ser modificada y/o ampliada. La clasificación original fue la siguiente:

- Romanas Antiguas:

Estas tipografías a las que también se le llamas elzeverianas, son las tipografías originales humanísticas del siglo XV, provenientes a su vez de las graffías manuscritas del sistema lapidario romano . Existen familias tan antiguas como la de NicolausJenson. Vieron la luz por primera vez en imprenta entre los siglos XVI y XVII. Clasificaciones posteriores las denominaron también OLD FACE o GARALDAS. Sus características arquitectónicas más destacadas son debidas a su origen, ya que su escritura manual resulta difícil debido a que en su origen se realizaban con cincel sobre la piedra lo que le ofrecía a la letra un aspecto tosco y poco lineal. Al incidir el sol sobre ellas se observaba que su forma era la de una cuña, lo que ofrecía al espectador una visión de una sombra sobre uno de los lados de la cuña. Destacan también por la gran diferencia que ofrecen las letras rectas de las curvas. No son letras con un carácter geométrico y sus diferencias internas se basan en 3 parámetros aunque sus características fisiológicas son más extensas:

- El remate:

Es la manera de distinguir con seguridad el tipo de tipo al que nos enfrentamos. Tipos como COOPERPLATE posee trazos finos que en letra pequeña (cuerpo pequeño) parezcan letras de la familia grotesca o de palo seco. Sin embargo otras como la Century Schoolbook, tipografía de inspiración romana antigua pero de denominación reciente, posee un serif fuerte y definido que la hace tosca en tamaño grande pero muy legible en pequeño. Como ya hemos comentado anteriormente los caracteres romanos son legibles gracias a la presencia de remate.

- La diferencia entre trazo grueso y fino (contraste):

Otorga densidad a la letra, letras con mucho cuerpo o muy finas que pueden transmitir un mensaje u otro.

- La modulación:

Punto donde la línea del trazo es más fina. Otorga personalidad a los tipos. Resulta ser una característica muy propia de los caracteres de esta familia, aunque no es la única.

Estas son las 3 diferencias, pero aun podemos encontrar 3 características más:

- En el eje de engrosamiento toma una direccionalidad oblicua.
- El espacio que existe entre las letras es amplio.
- Son letras en su generalidad gruesas y pesadas, caracterizadas por un color muy marcado.

De esta familia encontramos fuentes tan conocidas como las siguientes:

- BOOK ANTIGUA:

Esta letra del s.XX es una de las letras típicas de los sistemas operativos de Microsoft. Muy similar a la letra PALATINO y con reminiscencias de la Arial, la Century Gothic o la Helvética.

Es una tipografía bastante simple en su ejecución como podemos observar.

Ejemplo:

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

- GARAMOND:

Esta antigua tipografía datada del s. XVI, en Francia a manos de Claude Garamond. Muchos reconocimientos ha recibido, entre ellos el de LA TIPOGRAFÍA DEL MILENIO. Ofrece pocas diferencias con la anteriormente expuesta, si bien es una tipografía de carácter más fino, con grosor y contrastes diferentes a la Book Antigua. Se encuentran muy marcadas las diferencias entre los brazos como podemos observar en la K, la F, la E y la H de caja alta.

Ejemplo:

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz