

Había una vez...

Había una vez...

“una ficción sobre tipografía y vectores”



Claude Garamond

(París, 1480 – 1561)

Tipógrafo, impresor y grabador de matrices francés. Su obra tipográfica se considera clásica dentro del estilo antiguo e inspiración para composiciones modernas.

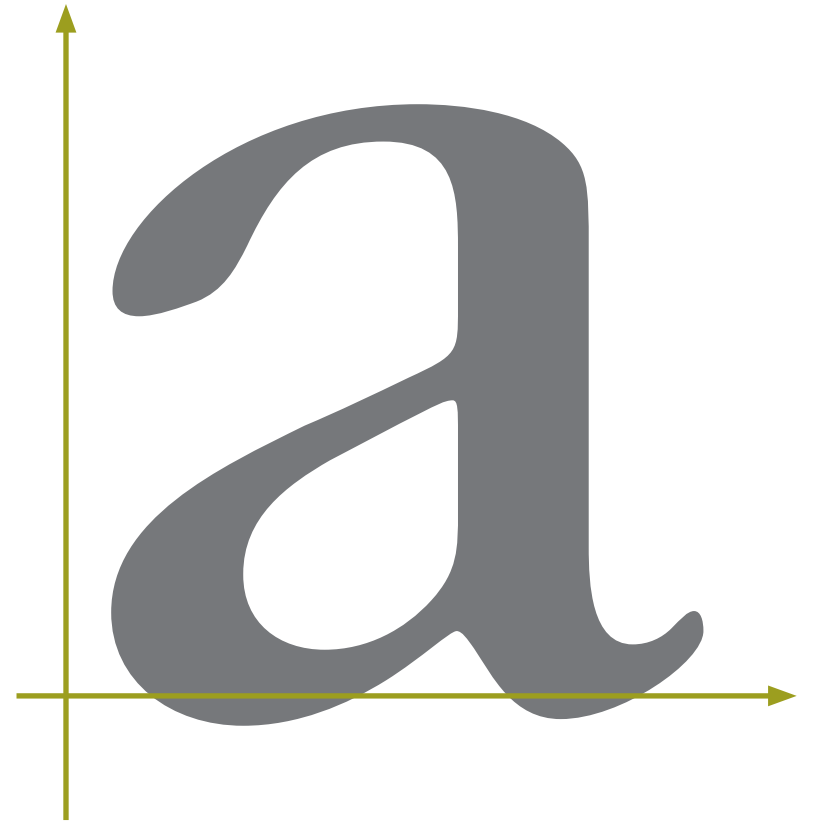
a



René Descartes

(París 1596 – Estocolmo 1650)

Filósofo, matemático y científico francés. Creador de corrientes filosóficas y entre otras cosas de la Geometría Analítica.





Pierre Étienne Bézier

(París, 1910 – 1999)

Eminente ingeniero y el creador de las llamadas curvas y superficies de Bézier que lógicamente llevan su nombre. En la actualidad se usan de manera corriente en la mayoría de los programas de diseño gráfico y de diseño CAD.



FONTOGRAPHER

PROFESSIONAL FONT EDITOR

Version 3.5

Fontographer was developed by:
Jim Von Ehr, Chris Nicolopoulos,
James Brasure, David Spells,
Tom Irby, John Ahlquist and others

Version Date: August 24, 1992

Free Memory: 16320K

Windows Version: 3.95

Patents Pending

© 1985 - 1992 Altsys Corporation



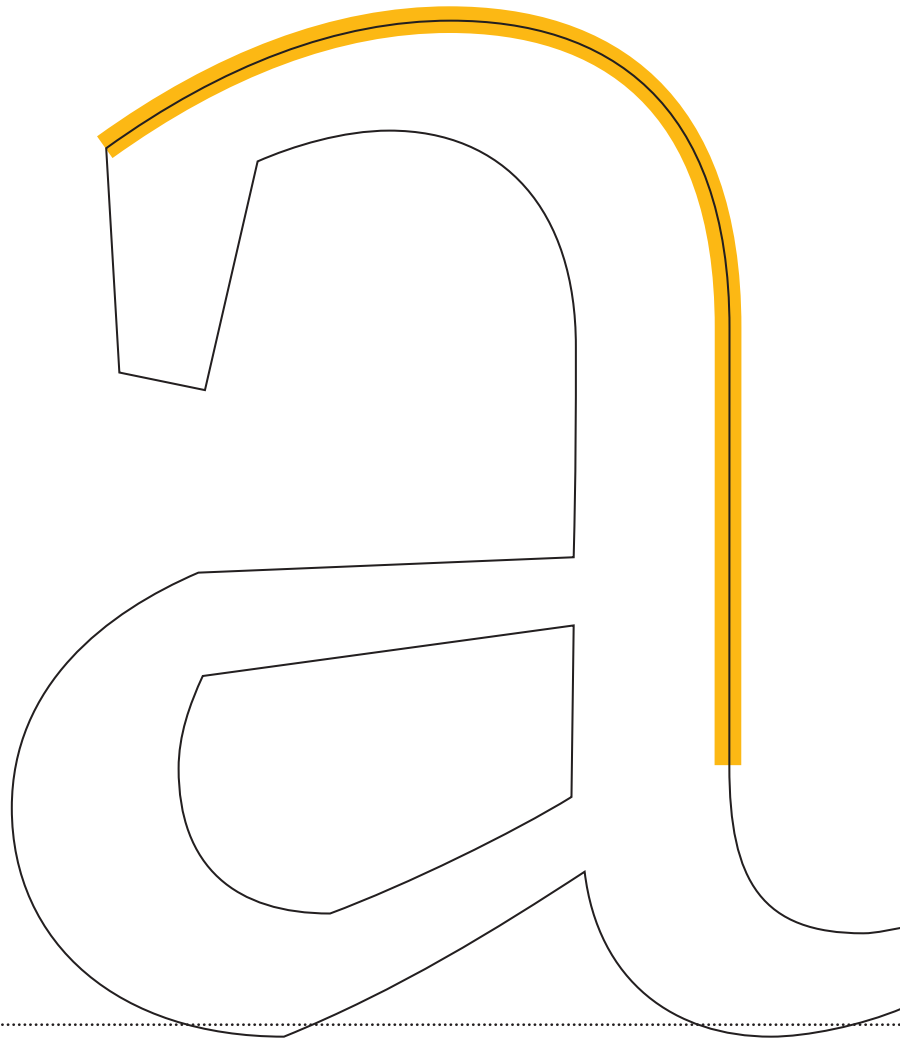
Dibujo vectorial

“conceptos básicos para la digitalización”

El signo

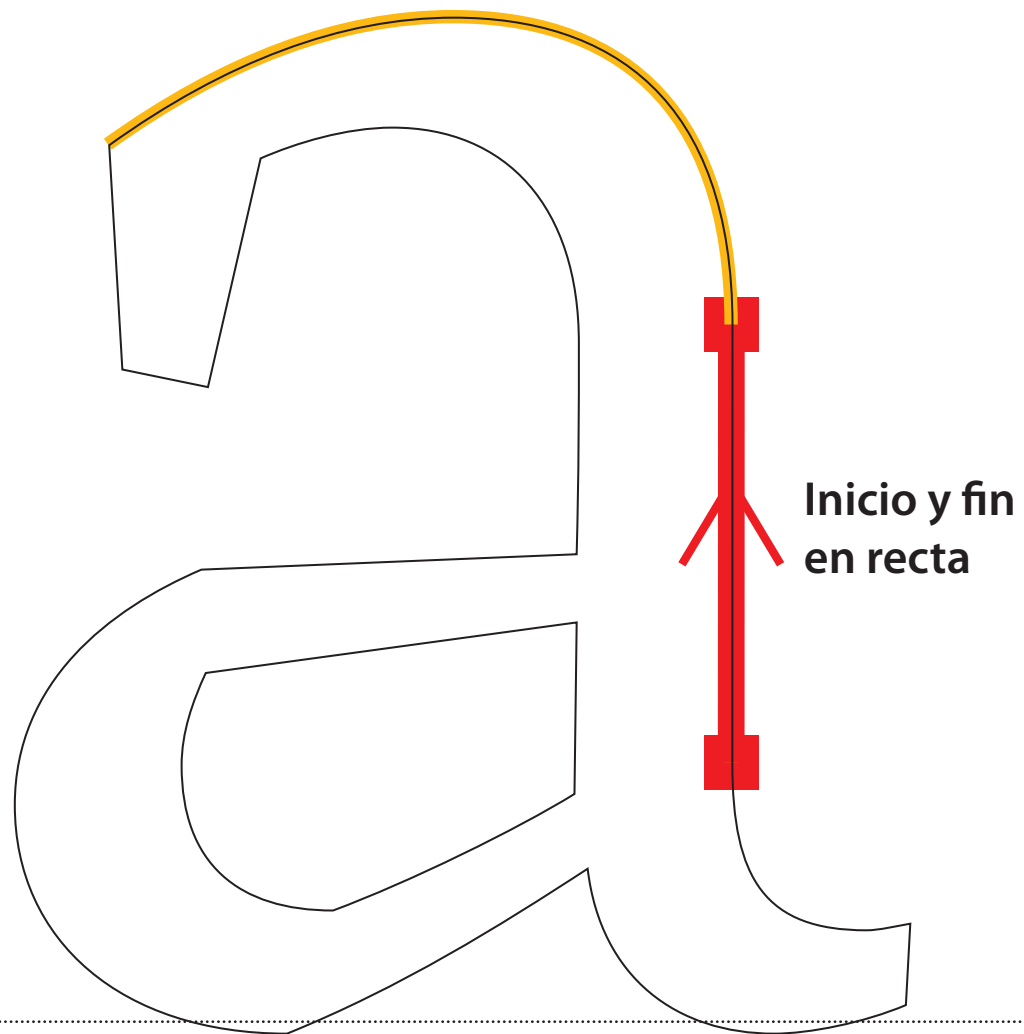


Tramos



Tramos

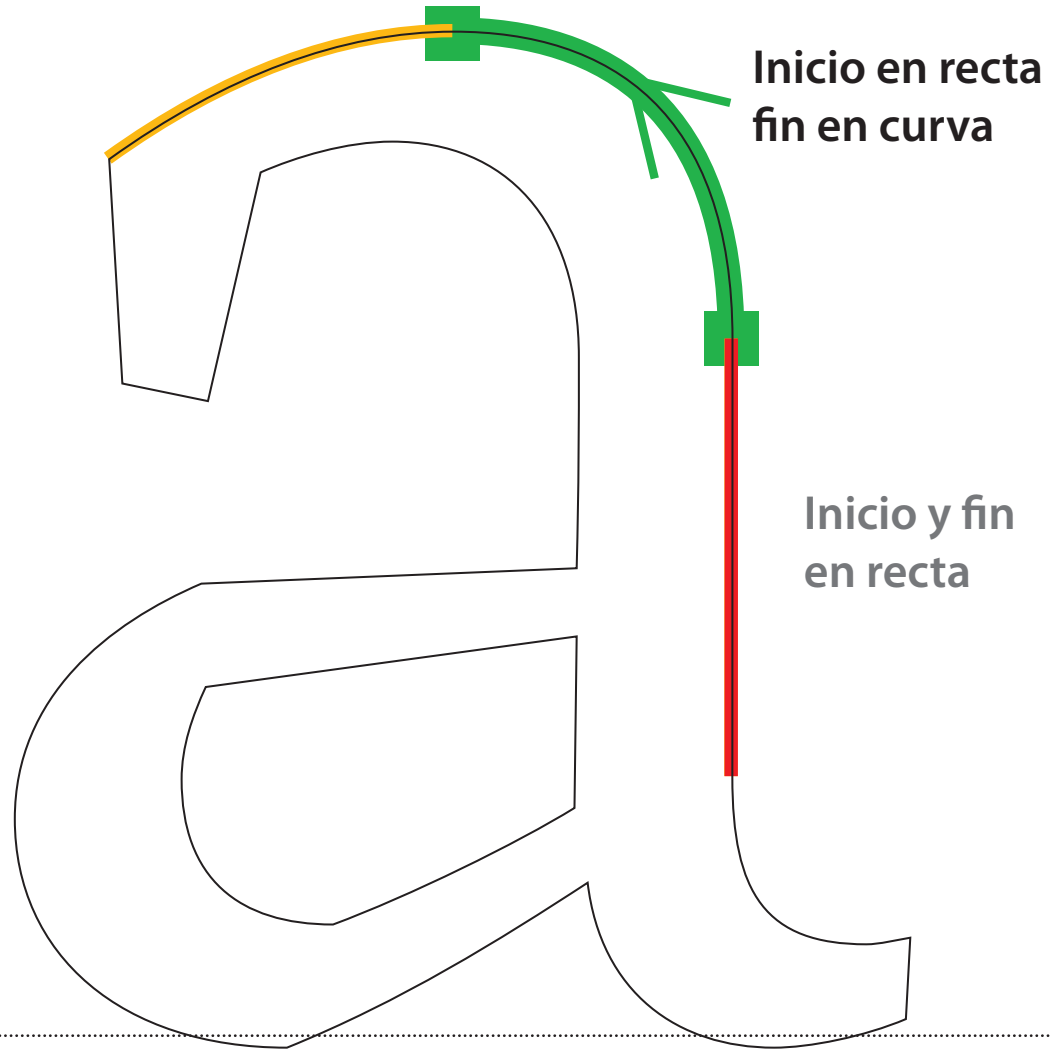
Rectos



Tramos

Rectos

Rectos > Curvos



Tramos

Rectos

Rectos > Curvos

Curva > Curva

Inicio y fin
en curva



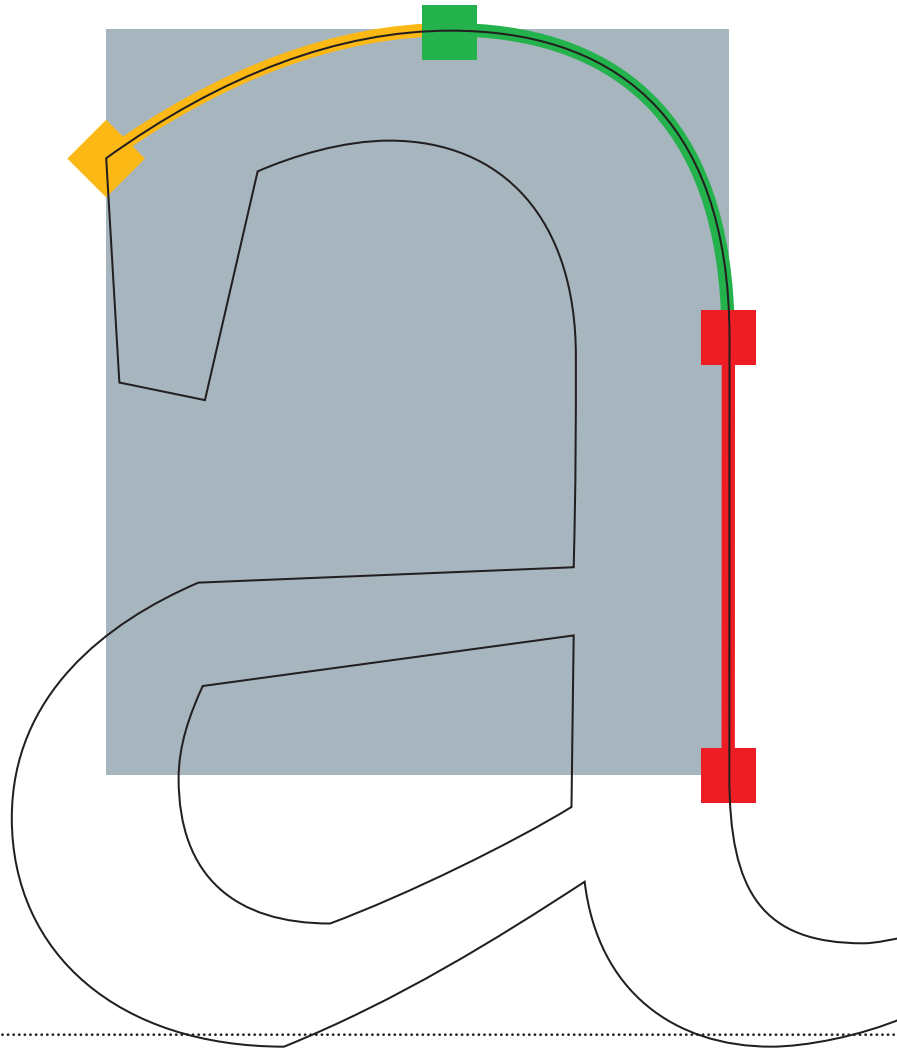
Inicio en recta
fin en curva



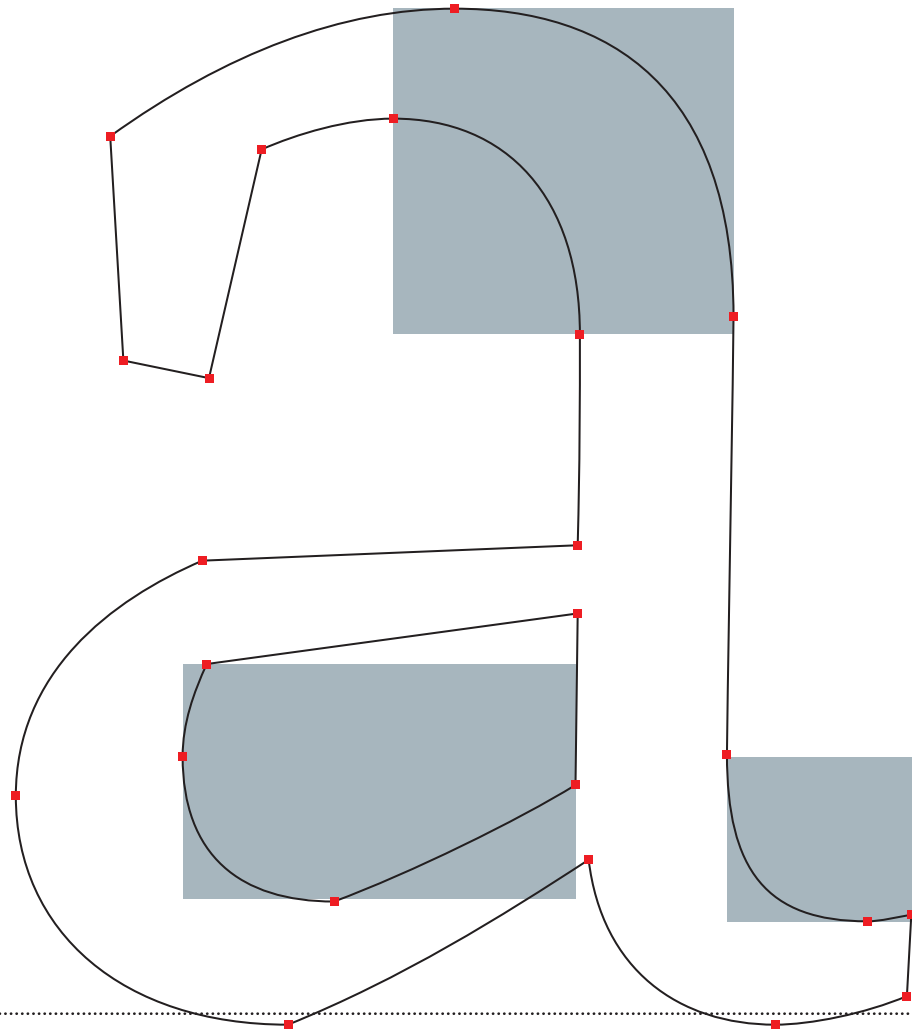
Inicio y fin
en recta



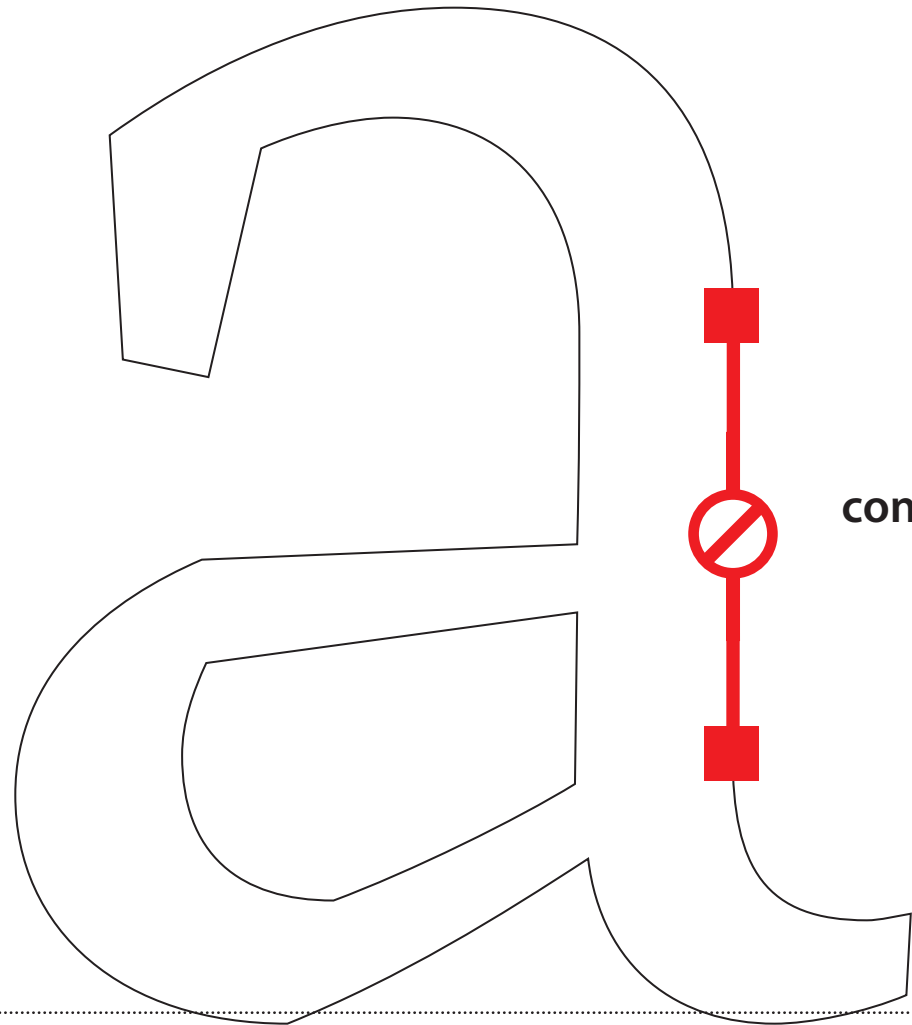
El Rectángulo



Los Puntos

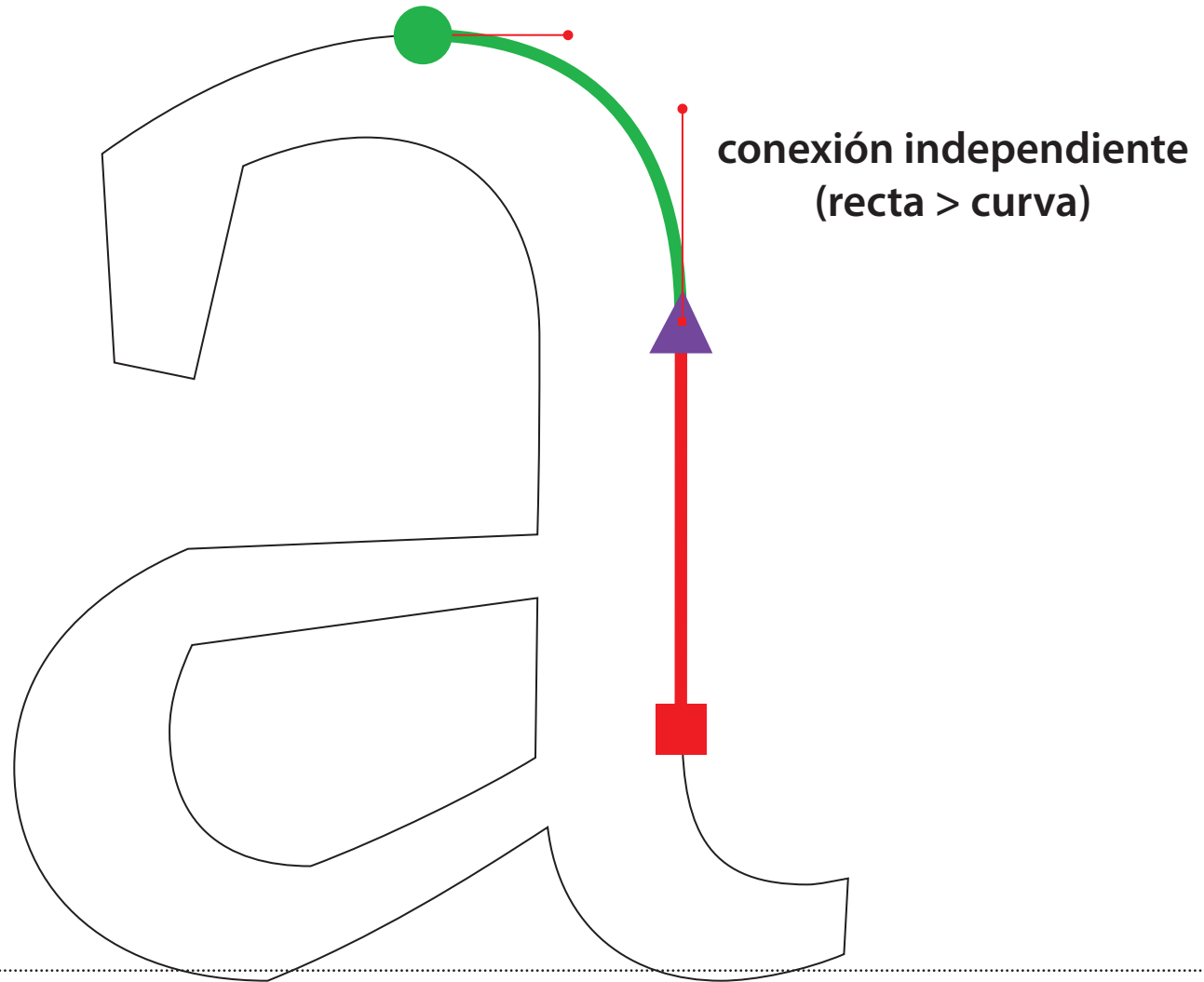


Controladores

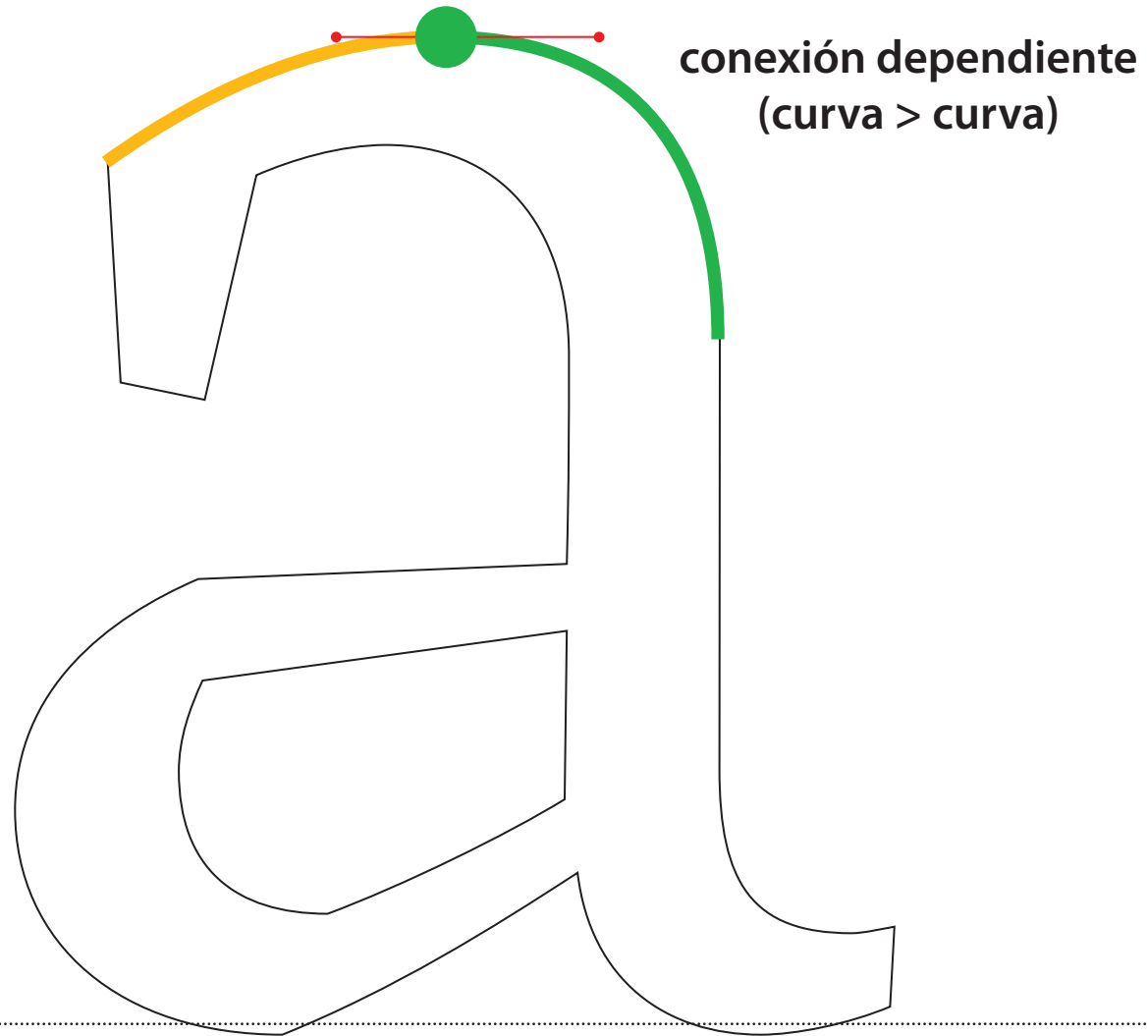


conexión independiente
(recta > recta)

Controladores

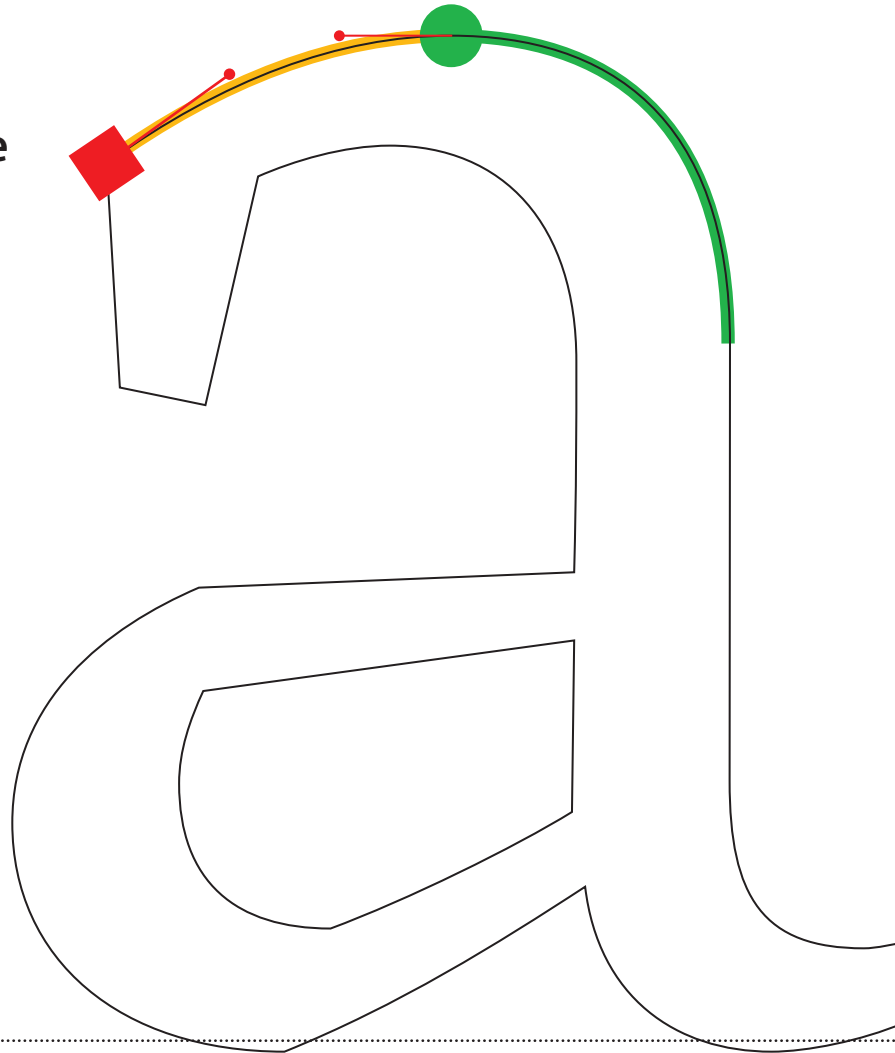


Controladores



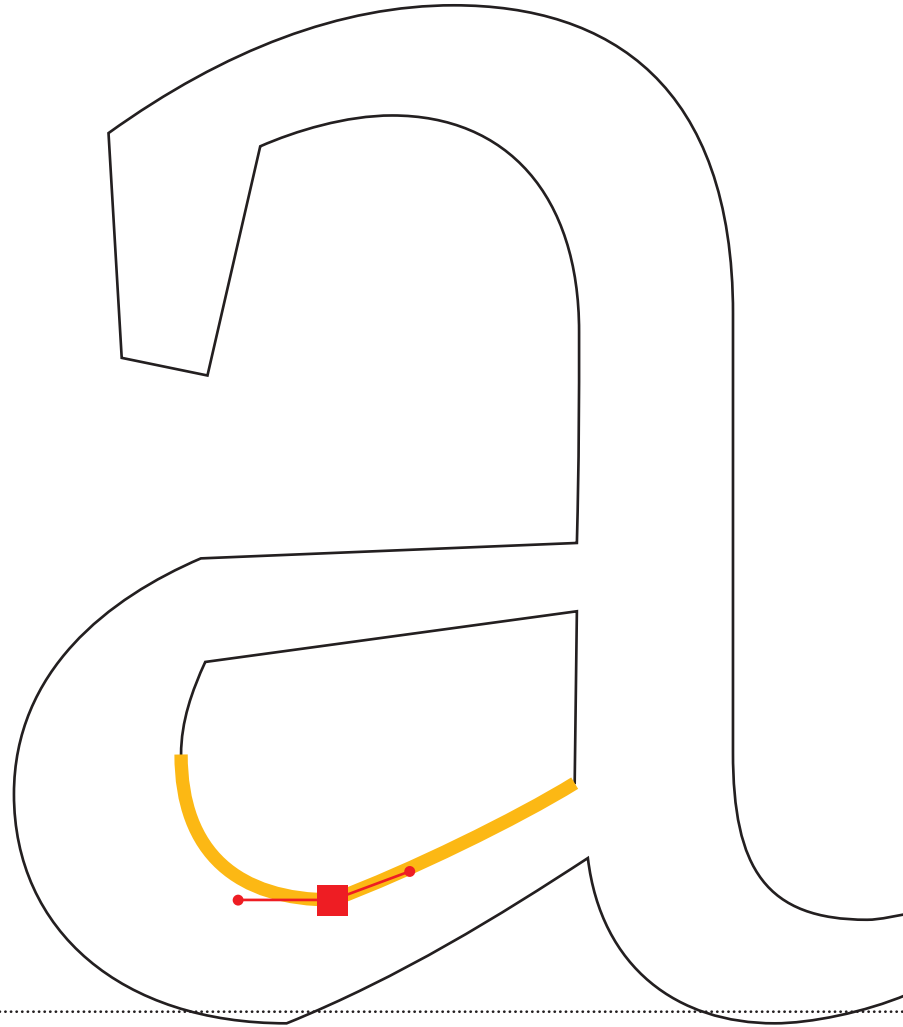
Controladores

conexión independiente
(recta > curva)



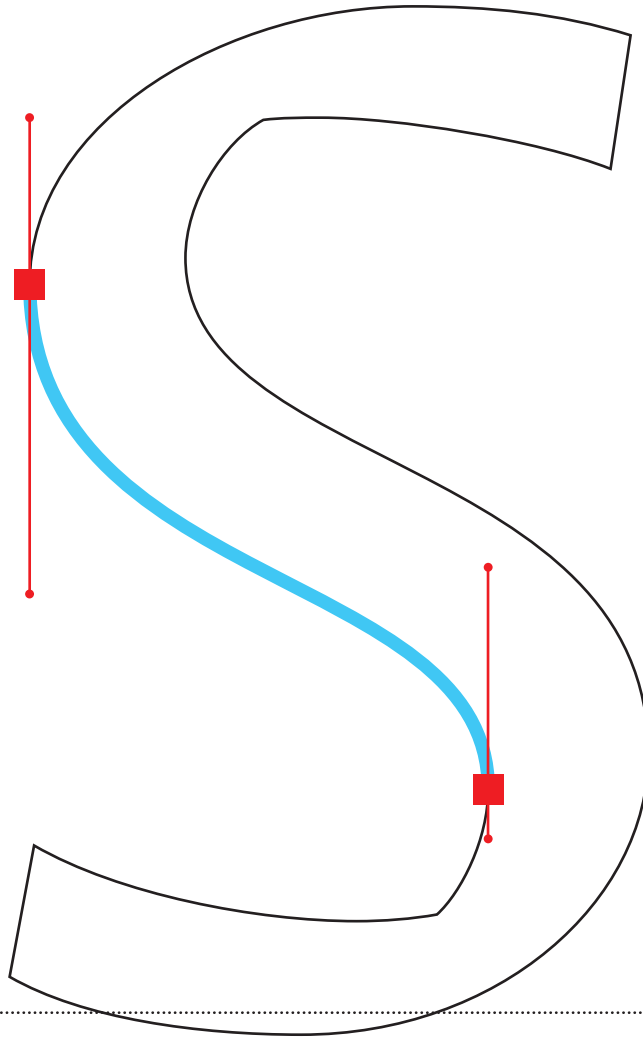
Controladores

conexión independiente
(curva > curva)



Controladores

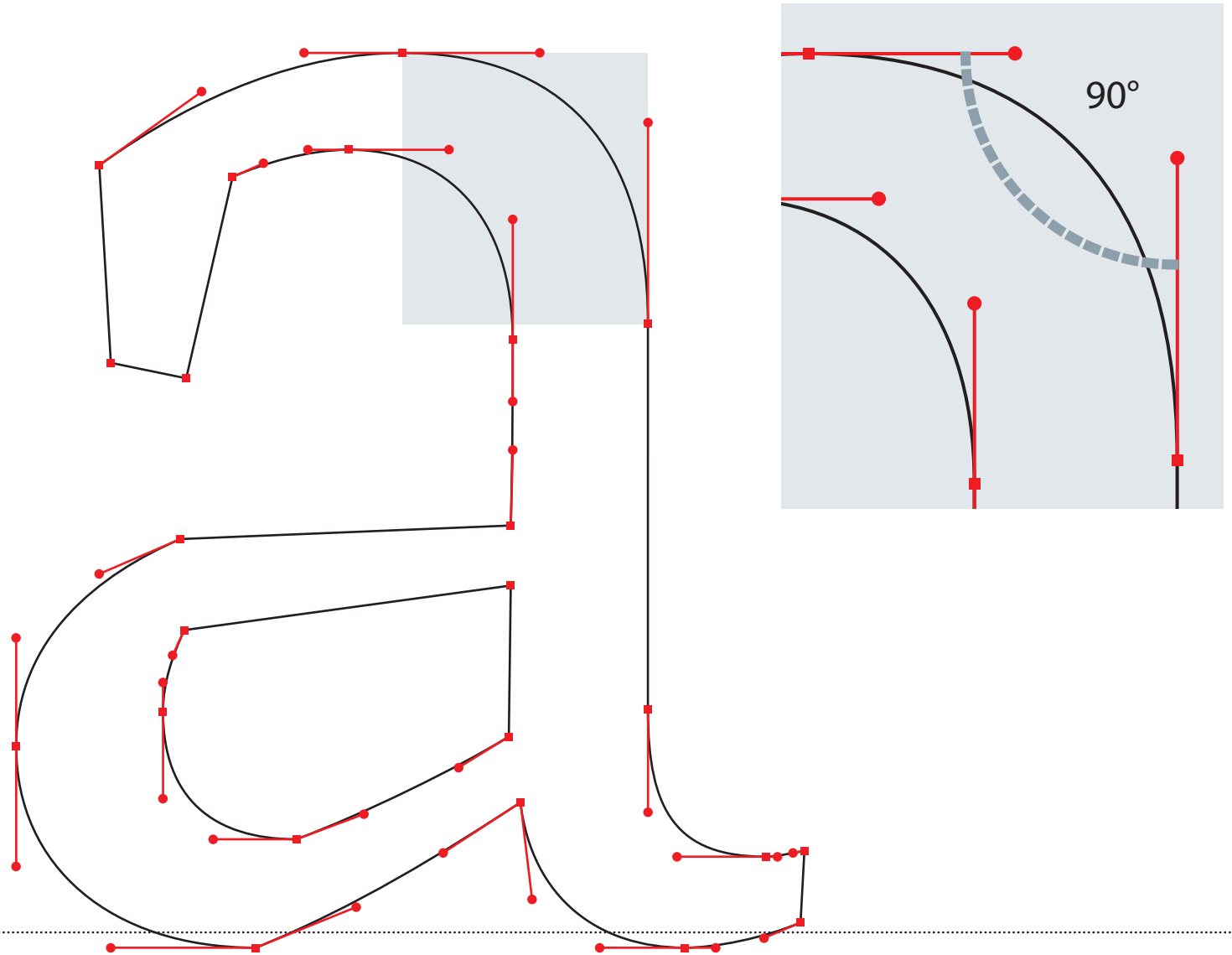
conexión dependiente
(curva > curva)



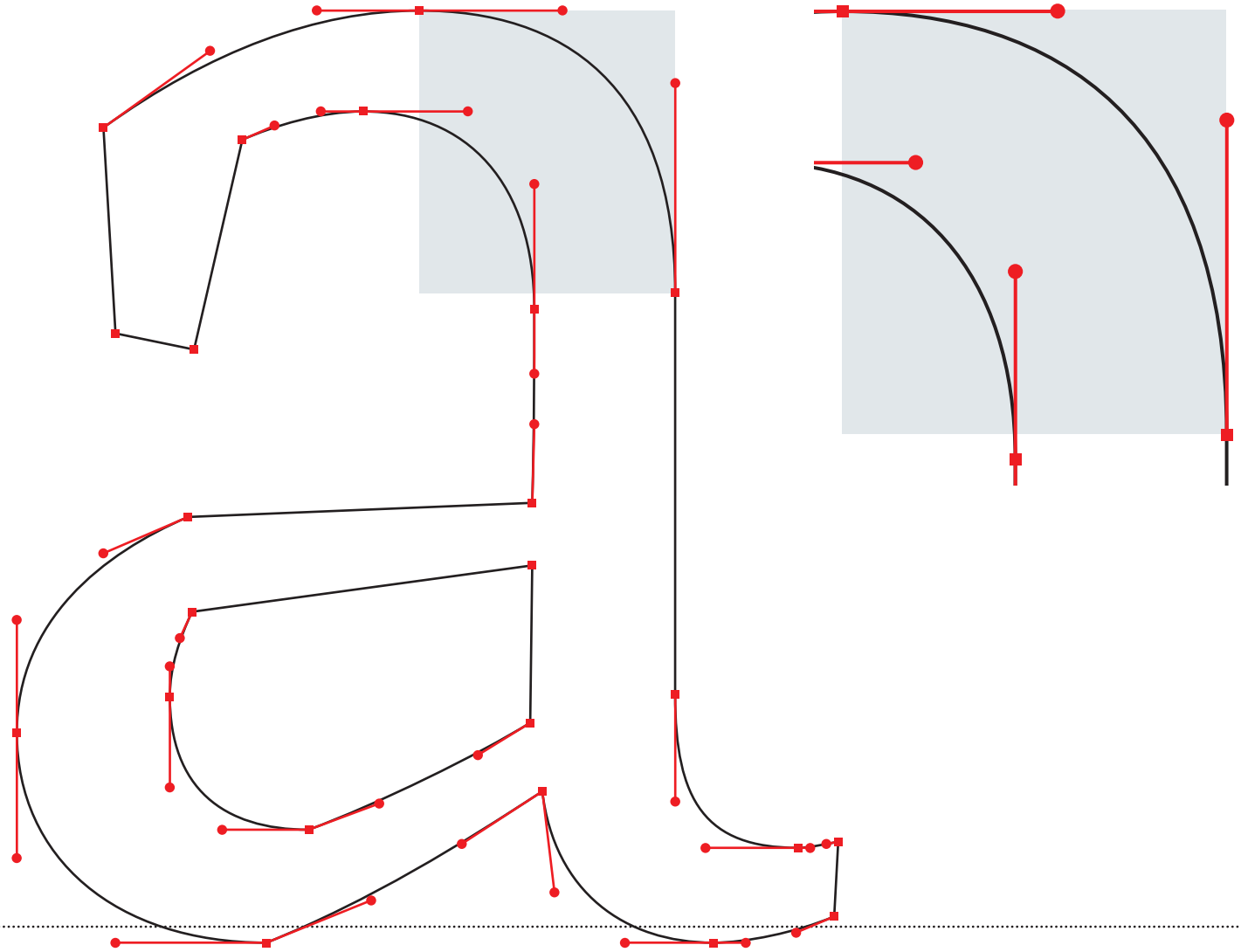
Curvas de Bézier

“sus reglas”

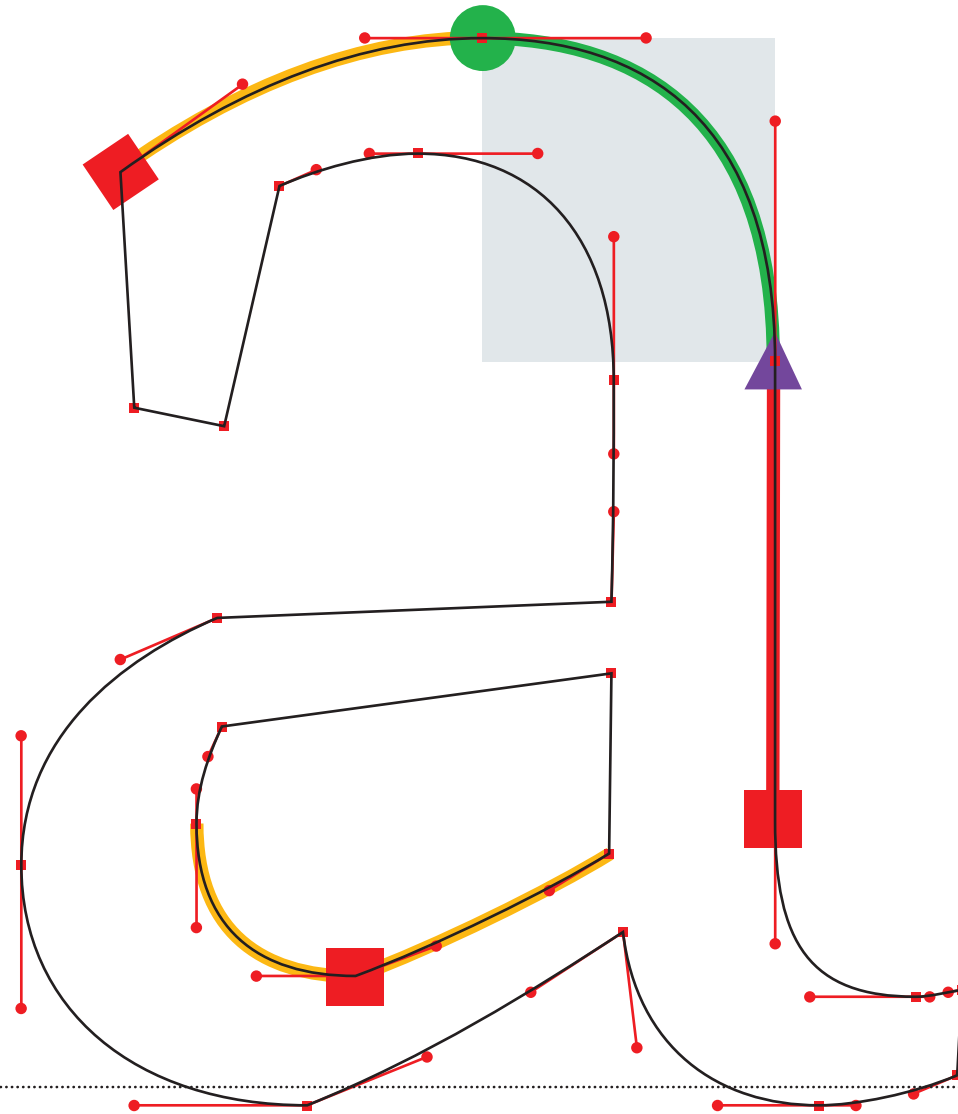
Ortogonalidad



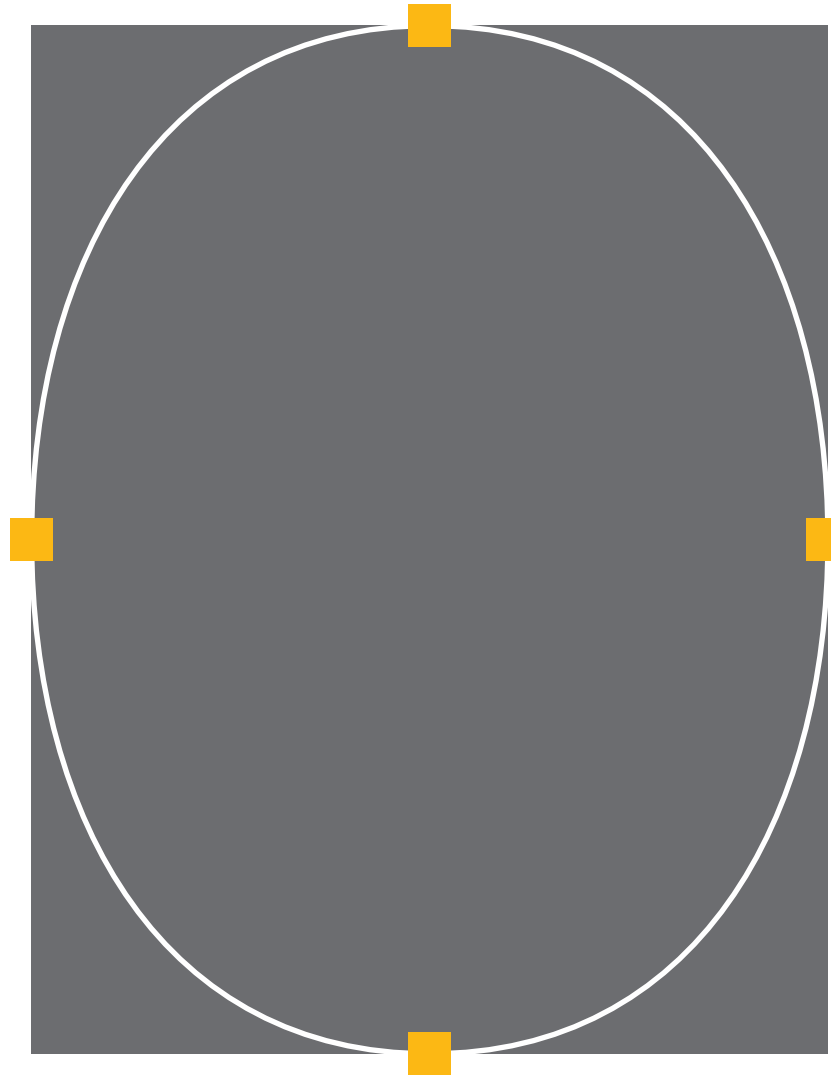
Largo máximo



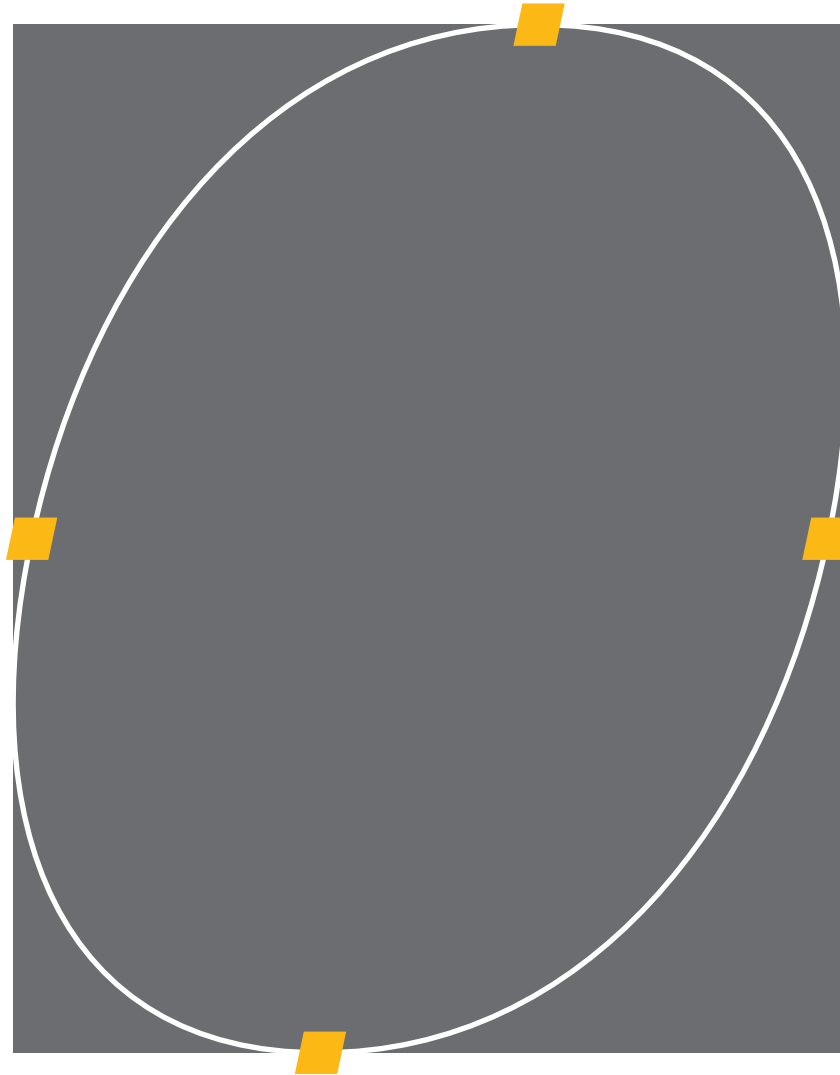
Resumen



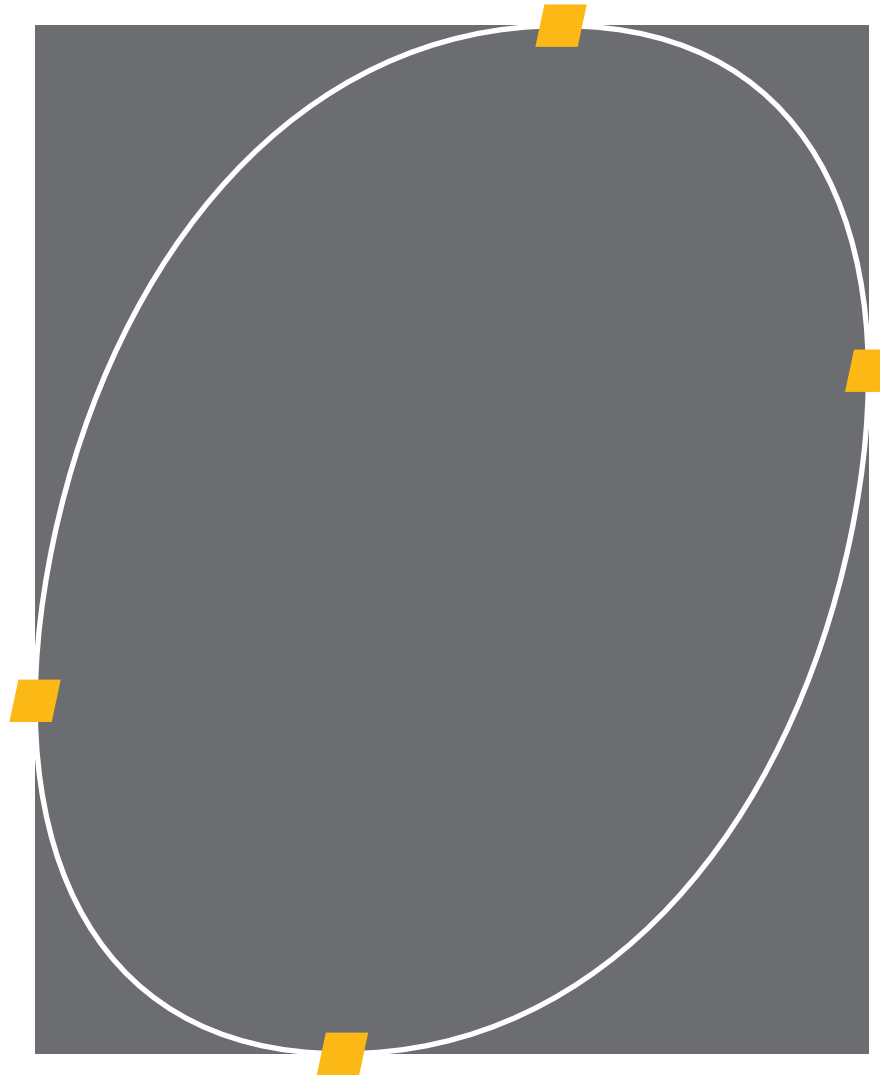
Redondas



Itálica Incorrecta



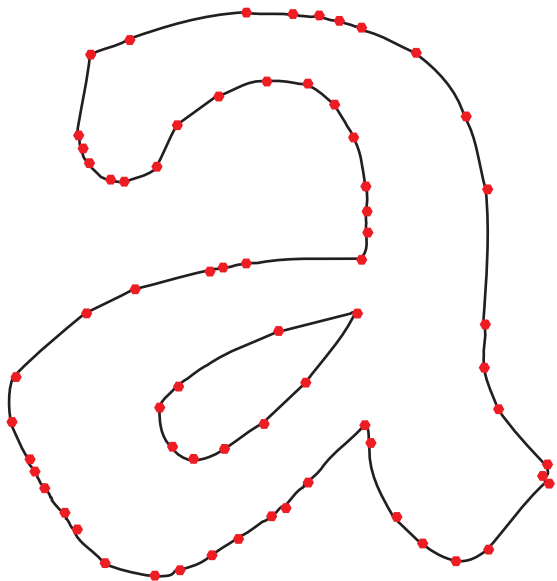
Itálica Correcta



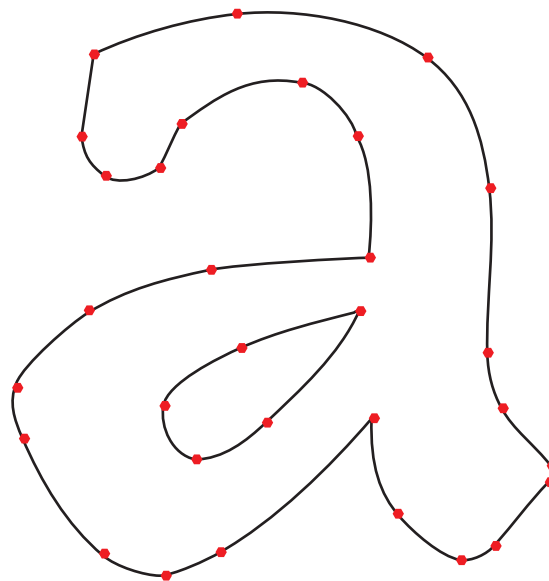
¿Porqué tanto trabajo?

algunos temas de post-producción

Ejemplos

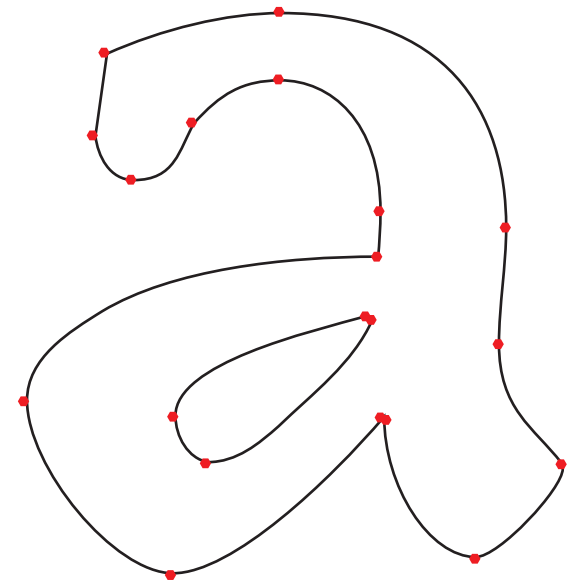


autotrazado



trazado simplificado

-en forma automática-



vectorización

postscript