

Fundamentos  
Del Diseño Gráfico

**PUNTO**

**LÍNEA**

**PLANO**

**RECAPITULANDO...**

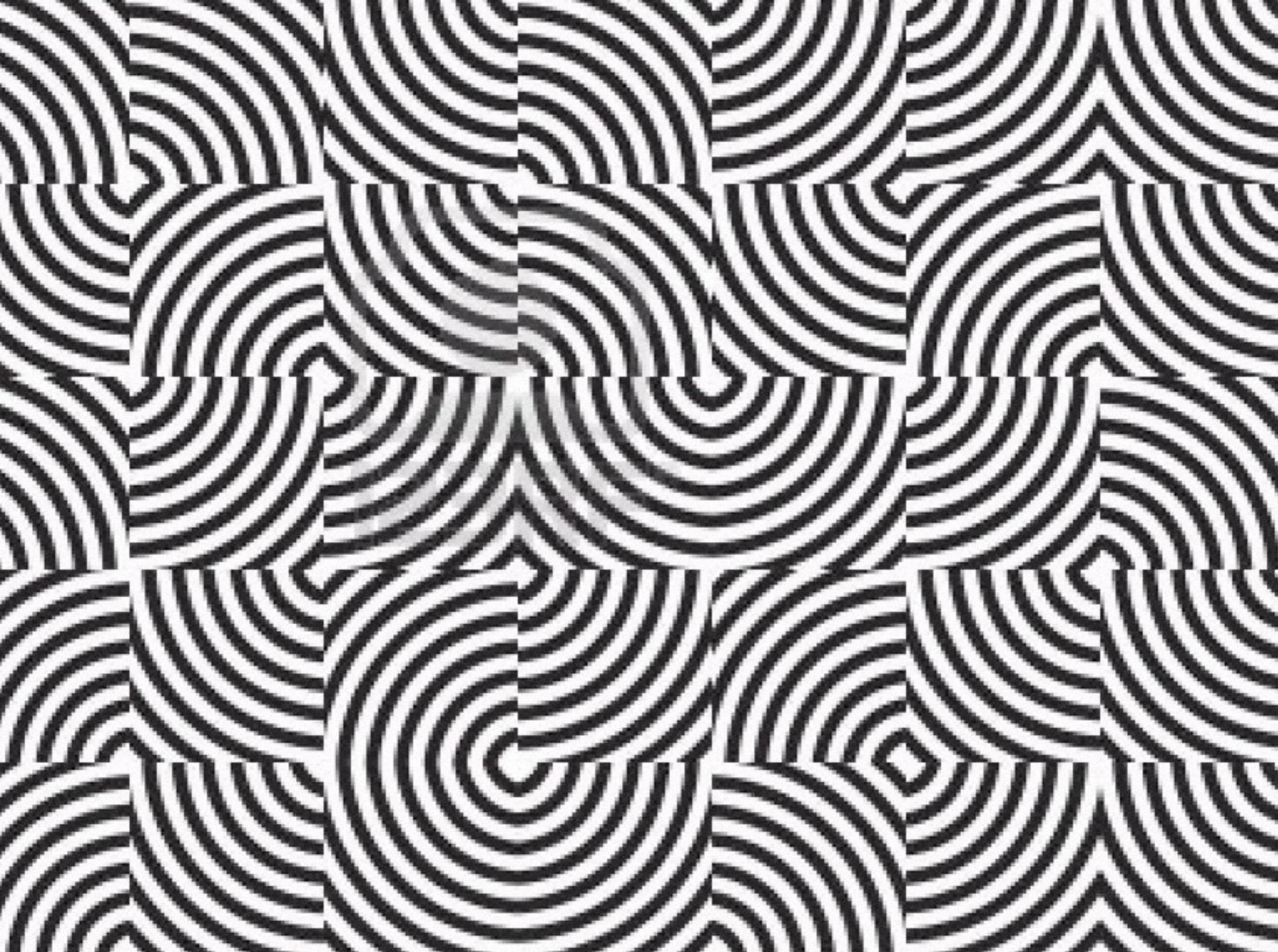
Una línea es el recorrido trazado por un  
punto en movimiento...

Es el movimiento quien la crea,  
específicamente, mediante la destrucción  
del intenso reposo reconcentrado del punto.

Wassily Kandinsky

# TEX TURAS Y PATRO NES

Se construyen a partir de grandes grupos de líneas y puntos que se repiten, rotan, o bien interactúan para formar superficies sugerentes y distintivas.



# TIPO GRA FIA

Se compone de letras individuales (puntos) que forman líneas y campos de texto.

# Baskerville

Son un tipo de familia tipográfica en proceso de las romanas modernas. Su tipografía era sencilla y delicada, en lugar de la típica ornamentación ostentosa de aquel entonces.

## Características identificadoras de la tipografía de Baskerville:

**Eje constructivo vertical**

Terminación de la cabeza de la e tiene singularidades que pueden ayudar a identificar la tipografía.

**Contraste medio**

La dirección del eje de engrosamiento está más cerca de ser horizontal que oblicuo.

**De dos pisos con cola abierta y remate en punta**

**Espuela horizontal**

La tipografía Baskerville es, sobretodo, una fuente para textos largos.

**Modulación Visible de los trazos**

**Remates o serifs: Agudos y refinados**

La composición de la tipografía nos hablan de un diseño elegante en el que prima la claridad y en el que nada interfiere al mensaje.

**Terminación aguda**

De alta legibilidad, se ha convertido en una tipografía básica para textos largos, especialmente en libros.

Los trazos son variables, al igual que las antiguas, pero las diferencias entre finos y gruesos son más marcadas sin llegar al contraste que marcan las modernas. Por otro lado las minúsculas ganan redondez

**Vértice recto**  
**Terminación en gota**  
**Grosor y variación del trazo**  
**Remates simétricos inclinados**  
**Terminación en cola con uña**

Es una tipografía de dos pisos con cola abierta y remate en punta el serif es de terminación mucho más aguda que las antiguas.

**Terminación aguda**  
Siendo los más característicos el palo inferior de la Q mayúscula y los serif de las cursivas.  
**Cola larga esquila vertical**

abcdefghijklmnopqrstuvxyz  
ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ



## Historia:

John Baskerville nació en 1706 en Sion Hill, Worcester (Inglaterra). Sobre el año 1723 se había convertido en un maestro de la escritura y hábil grabador de lapidas. Alrededor de 1750 comienza a experimentar con la fabricación de papel, elaboración de tintas, fundición de tipos e impresión y en 1754 Baskerville crea su primer tipo.

El uso de unos cilindros de cobre caliente para dar un acabado alisado a las páginas indican su compromiso en la búsqueda de una impresión perfecta. Los tipos que diseñó poseían una gran delicadeza y elocuencia visual, en vez de buscar la ostentosa ornamentación del estilo de su generación eligió la simplicidad tanto en los diseños de tipos como en su impresión.

Como un desafío personal quiso superar al tipo creado por William Caslon pero su experiencia como calígrafo hizo que su diseño se alejara de las propuestas de Caslon ciertamente ancladas en el pasado. Quizás por esto, los tipos de Baskerville no se ganaron el favor de los impresores ingleses y desaparecieron en un oscuro túnel por más de 150 años hasta que el diseñador americano Bruce Rogers los rescató del olvido reeditándolos para Monotype en 1924 y para Linotype en 1931.

# PUNTO

Marca o posición en el espacio.  
Par de coordenadas en X e Y.  
No posee masa.

Una serie de puntos forma una línea. Una masa de ellos se convierte en textura, una forma o un plano.

# LÍNEA

- Es una serie infinita de puntos.
- Posee longitud, pero no anchura.
- Es la conexión entre dos puntos.
- Es la trayectoria de un punto en movimiento.
- Pueden ser rectas o curvas.
- Continuas o a trazos.

Cuando una línea alcanza un cierto grosor, se convierte en un plano. Las líneas se multiplican para describir volúmenes, planos y texturas.

# PLANO

Es una superficie que se extiende a lo alto y a lo ancho. Es el recorrido de una línea en movimiento; una línea dotada de anchura.

Una línea se cierra para convertirse en forma, en un plano acotado.

# ESPA CIO Y VOLU MEN

La perspectiva lineal simula distorsiones ópticas de manera que los objetos cercanos parecen más grandes con respecto a los lejanos, que se hacen cada vez más pequeños a medida que se aproximan al horizonte.

**Presto especial atención a la variedad de formas y tamaños y coloco los objetos de manera que las líneas y los bordes creen un ritmo que guíe la mirada del espectador en torno a la imagen y hacia el punto focal.**

Sergei Forostovskii

# RIT MOY EQUI LIBRIO

El equilibrio es una condición humana fundamental. Requerimos de un equilibrio físico para permanecer erguidos y caminar. En diseño ancla y activa los elementos en el espacio.

El equilibrio visual surge cuando el peso de uno o más elementos se distribuye de manera uniforme o proporcional en el espacio.

El ritmo consiste en la repetición de un patrón regular y marcado. Los diseñadores gráficos usan el ritmo en la construcción de imágenes estáticas, así como en libros y revistas.

# TAREA

Perseguir  
el Concepto

8 Croquis

“Volver a mirar”

Componer lo observado “con intención” y perseguir el concepto derivado de las unidades constitutivas del diseño