_	 				 	 	 	 		
_	 					 	 			



1/48	Status bar	
1,5/24	Menú superior	
	Zona de treball	
	Menú d'enllaç	
	Menú inferior	









Proporcions. Definició de la proporció entre l'ample i l'alt del constructor.





Inclinació. Definició de l'angle d'inclinació del constructor.





Divisió. Definició de la reticulació gran del constructor.







Altures. Definició de l'altura d'x i, per eliminació d'ascendents i descendents.



Cursus. S'arrossega el dit en un traç vertical per a fer un mòdul recte d'una «i», per exemple



Cursus. S'arrossega el dit en un traç arrodonit pensant en crear la entrega d'una «n», per exemple.



Ductus. Es delimita l'aparença externa del traç mitjançant la elaboració d'un perímetre amb punts d'anclatge fent un rectangle.

Menú pop-up. Un cop s'ha decidit elaborar el mòdul definint un perímetre per coordenades seleccionades amb el dit sobre la pantalla i es tanca, l'aplicació mostra un menú eventual que ens deixa tirar enrere o donar «llum verda» a la creació del mòdul. D'aquesta manera ja estaria fet el primer mòdul per a seguir-lo editant o elaborar

caràcters amb ell.

Ductus. Es delimita l'aparença externa del traç mitjançant la elaboració d'un perímetre amb punts d'anclatge fent una corba.

Notificació. Quan a l'apartat de constructor es demana la opció de rebre notificacions l'aplicació respon amb missatges com el de la pantalla en el que alerta a l'usuari que la relació entre coordenades que haurien determinar un traç gruixut és menor o major del que hauria de ser.

Per a tal notificació, l'aplicació es guia per la definició de la divisió i subdivisió del *constructor*.







Pixel. Es selecciona el botó del filtre *píxel* per a aplicar-lo al mòdul que s'està editant.

Corba. Es selecciona el botó del filtre *corba* i els punts que marquen el tram a editar.

Punt. Es selecciona el botó del filtre *punt* i els diferents punts entre els quals se'ls vol afegir.

Traç. Es selecciona el botó del filtre *traç* en el cas que s'hagi fet un mòdul per *cursus*.



Pixel.

Si la interacció tàctil fa que el mòdul es desdibuixi en excés i no s'allunyi molt de l'inicial, apareix una notificació

Corba.

En el cas que es mogui molt el dit a la esquerra o la dreta, la corba es solapa amb d'altres i apareix una notificació.

Punt.

Si s'explora l'edició amb la interfície tàctil es pot arribar a tenir un nombre insuficient de punts apareixent una notificació.

Traç.

En el cas que un dels punts pinçats no sigui del gruix que marca el constructor, l'aplicació envia una notificació.



Selecció del caràcter. De la graella de caràcters del menú superior es selecciona el que es vulgui elaborar.

Selecció dels mòduls. Del menú inferior s'arrosseguen els mòduls amb els que es vulguin treballar a la zona de treball.







Col·locació. Es disposen els mòduls en l'espai per a compondre el caràcter.



Enllaç. A la part de baix de la pantalla, a l'hora que s'està modificant un mòdul concret apareix una franja que mostra els caràcters enllaçats que utilitzen aquest mòdul per a tenir més controlada la edició. Es pot, a banda, desvincular la relació clicant sobre la cadena de la esquerra.

Edició d'un mòdul dins del caràcter. A l'hora de crear un caràcter, si hi ha un mòdul que es vol modificar es pot clicar sobre d'ell i editar-lo a temps real.



Grafisme/Contragrafisme. Una opció que ofereix *Typemapp* és designar els mòduls com a grafisme o contra grafisme.

El que explora l'aplicació és la possibilitat de concebre mòduls de negre/grafisme (icona esq.) i de blanc/contragrafisme (icona dret.), definint si és interior o exterior. Això permet comprendre la importància de la relació i el balanç entre blanc i negre a l'hora de dissenyar una tipografia, com es feia en punxoneria.





















Gruixut. Selecció dels grups de punts que marquin el traç gruixut.

Fi. Selecció dels grups de punts que marquin el traç fi.

Direcció. Selecció dels grups de punts que marquin l'angle de direcció del traç.



Continuïtat. Selecció dels grups de punts que, entre ells, marquin un traç independent.

Gruixut.

L'aplicació marca en vermell els punts seleccionats.

Fi.

L'aplicació marca en vermell els punts seleccionats.

Direcció.

L'aplicació marca en vermell els punts i la diagonal entre els punts.

Continuïtat.

L'aplicació marca en vermell els punts i els trams entre ells.



Gruixut.

Amb la interacció tàctil, les distàncies entre els punts varien, canviant el traç gruixut.

Fi.

Amb la interacció tàctil, les distàncies entre els punts varien, canviant el traç fi.

Direcció.

Amb la interacció tàctil, la distància entre els punts varia l'angle de la diagonal.

Continuïtat.

Amb la interacció tàctil, la tensió de les corbes dels punts varien fent-les rectes o més corbes.



425 PS	
421 PM	
r	

Delimitació. Creació de la primera aparença de la terminal superior d'una c.

Delimitació. Creació de la primera aparença de la terminal inferior d'una *n*.



Edició. Aplicació del filtre d'edició *corba* per a poder ajustar el perímetre inicial a la terminal que s'està pensant en fer.

Edició. Aplicació del filtre d'edició *píxel* per a provar de definir millor el terminal.



Aplicació. Selecció del caràcter c mitjançant la graella de caràcters funcionant com a plantilla.

Enllaç. Selecció dels caràcters *C*, *G*, *S*, *c* i *s* que utilitzen la mateixa terminal.

Aplicació. Selecció del caràcter *n* mitjançant la graella de caràcters funcionant com a plantilla.

Enllaç. Selecció dels caràcters *F, H, I, K, M*,... que utilitzen la mateixa terminal.



J	ĸ	L	
P	Q	R	
V	w	x	
b	с	d	
h		j	
n	0	р	
103			



Ajustament. Ajustament final dels punts d'anclatge sobre el caràcter.

a les dues astes de la n.



Combinació d'arquetips. Hi ha caràcters que, per determinar-ne la prosa, necessiten la combinació d'arquetips.

Un bon exemple és el de la «n» que, per la banda esquerra correspondria al quadrat però per la dreta s'hi adiu una combinació entre quadrat i cercle (recte i corba). Així, arrossegant aquests arquetips un sobre l'altre s'obtindria el sub-arquetip quadrat-cercle de la següent manera:







Determinació de l'ample de la prosa.

Individualment a cada banda d'un caràcter, s'arrossega un arquetip de baix per a determinar-ne l'espai amb la interacció tàctil, enllaçant els caràcters que el comparteixin. Si l'espai és negatiu, l'aplicació ho notifica.



Mostrar/ocultar espais. *Typemapp* permet mostrar o ocultar la prosa per a veure millor el caràcter.

A sota s'exemplifica, a l'esquerra, l'estat el botó amb la visualització dels espais activat i, a la dreta, desactivat.

