

INDICE

Prefacio	XVII
Agradecimientos	XIX
Introducción	XXV
I. Introducción	
1. Qué es Multimedia?	2
Definiciones	5
CD – ROM y la autopista multimedia	7
CD – ROM y multimedia	8
¿Dónde se Utiliza Multimedia?	10
Multimedia en los negocios	11
Multimedia en las escuelas	13
Multimedia en el hogar	16
Multimedia en lugares públicos	17
Realidad virtual	19
2. Introducción al Desarrollo de Multimedia	22
Las etapas de un proyecto	24
Qué necesita	25
Equipo	25
Software	26
Creatividad	27
Organización	30
3. Habilidades y Capacitación en Multimedia	32
El equipo multimedia	35
Gerente de proyecto	35
Diseñador de multimedia	38
Diseñador de interfase	40
Escritor	42
Especialistas en video	44
Especialista en audio	46
Programador de multimedia	47
La suma de las partes	48
Oportunidades de Capacitación en Multimedia	49
Capacitación formal	49
Programas de prácticas y becas	50
Proveedores de capacitación de multimedia	51
II. Equipo de Multimedia	
4. Plataformas de Producción de Macintosh y Windows	54
Macintosh Contra PC	57
La plataforma Macintosh	59
La Macintosh Power PC	60
CPUs de escritorio	61
CPUs Power Book	63
La Plataforma PC de Multimedia	64
Especificación multimedia PC nivel 2	64
5. Equipo Periférico	68
Conexiones	70
Interfase de sistemas para computadoras pequeñas (SCSI)	71

La interface de control de medios (MCI)	72
Dispositivos de Memoria y Almacenamiento	74
Discos flexibles y discos duros	76
Unidades Syquest y dispositivos de almacenamiento óptico	78
Unidades CD – ROM	78
Grabadoras CD – ROM	79
Reproductores de videodisco	79
Dispositivos de Entrada	80
Teclados	80
Ratones	81
Bolas giratorias	81
Pantallas sensibles al tacto	82
Codificadores y lectores de tarjetas magnéticas	82
Tabla de gráficos	83
Digitalizadores	84
Dispositivos de reconocimiento óptico de caracteres	84
Unidades de control remoto de rayos infrarrojos	85
Sistemas de reconocimiento de voz	85
Cámaras digitales	86
Equipo de Salida	86
Dispositivos de audio	86
Monitores	88
Dispositivos de video	90
Proyectores	90
Dispositivos de Comunicación	91
Modems	92
Redes	92
Aplicaciones remotas compartidas	94
III. Software de Multimedia	
6. Herramientas Básicas	98
Herramientas de Pinturas y Dibujo	102
Herramientas CAD y de Dibujo 3 – D	104
Herramientas de edición de imagen	106
Programas OCS	108
Programas de edición de sonido	109
Animación, video y películas digitales	111
Formatos de video	112
Quick Time	113
Microsoft Video para Windows	117
Reproductores de películas	118
Editores de películas	119
Compresión de archivos de películas	121
Accesorios Útiles	122
7. Desarrollo de Multimedia al Instante	124
Vincular elementos de multimedia	127
AppleEvents	127
DDE y OLE	128
Procesadores de Palabras	129

Microsoft Word para Macintosh	130
Microsoft Word para Windows	131
WordPerfect para Macintosh	131
WordPerfect para Windows	133
Ami Pro	133
Microsoft Works edición multimedia	134
Hojas de Cálculo	134
Lotus 1 – 2 – 3 para Macintosh	135
Lotus 1 – 2 – 3 para Windows	135
Excel	136
Bases de Datos	136
FileMaker Pro	137
Superbase	137
WindowBase	137
Q + E Database/VB	138
Herramientas de Presentación	138
Astound	139
Persuasión	140
PowerPoint	140
DeltaGraph Profesional	141
CA – Cricket Presents	142
Canvas	142
Charisma	143
SYSTAT	143
8. Herramientas de Desarrollo de Multimedia	146
Tipos de Herramientas de Desarrollo	148
La herramienta correcta para el trabajo	150
Características de edición	150
Características de organización	151
Características de programación	151
Características de interactividad	152
Características de ajuste del desempeño	153
Capacidades de reproducción	153
Características de distribución	153
Herramientas de Desarrollo Basadas en Tarjetas y Páginas	153
HyperCard (Macintosh)	155
SuperCard (Macintosh)	158
ToolBook (Windows)	160
Visual BASIC (Windows)	162
Herramientas de Desarrollo Basados en Iconos	162
Authorware Professional (Macintosh y Windows)	163
IconAuthor (Windows)	166
HSC Interactive (Windows)	167
Herramientas de Desarrollo Basadas en Tiempo	168
Action (Macintosh y Windows)	168
Animation Works Interactive (Windows)	170
Cinematic (Macintosh)	172
Director de Macromedia (Macintosh)	174

MediaBlitz! (Windows)	177
Produces (Macintosh y Windows)	179
PROMotion (Macintosh)	181
Herramientas de Plataforma Cruzada	183
PACo Producer (Macintosh)	185
Windows Player del Director (Windows)	187
converIT! (Macintosh y Windows)	188
IV. Componentes de Multimedia	
9. Texto	192
El poder del significado	195
Sobre tipos de letra y fuentes	196
Cajas	197
Con patines o sin patines	197
Texto en Multimedia	200
Diseño con texto	200
Selección de fuentes	201
Menús de navegación	202
Botones de interacción	203
Campos de lectura	205
Símbolos e iconos	206
Texto animado	208
Computadoras y Texto	209
La guerra de las fuentes	209
Fuentes de mapas de bits para Macintosh	212
Fuentes instaladas en Windows y sistema 7	213
Fabricantes de fuentes	213
Administre sus fuentes	214
Conjunto de caracteres y alfabeto	215
La Organización ATYPI	220
Edición de Fuentes y Herramientas de Diseño	221
ResEdit	222
FONTastc Plus	222
Fontographer	223
Metamorphosis Professional	224
FontStudio	225
Haga texto atractivo	226
Hipermedia e Hipertexto	228
El poder de hipertexto	231
Utilice hipertexto	232
Búsqueda de palabras	233
Las estructuras de hipermedia	234
Herramientas de hipertexto	236
10. Sonido	238
El poder del sonido	240
Sonidos de sistemas de multimedia	242
MIDI VS AUDIO DIGITAL	243
Escoja entre MIDI y audio digital	246
Audio Digital	246

Prepare archivos de audio digital	247
Cree Audio MIDI	253
Prepare archivos MIDI	257
Reproducción de sonidos MIDI	259
Formatos de archivo de audio	259
Cómo trabajar con sonidos en Macintosh	260
MIDI en Macintosh	261
Audio digital en Macintosh	262
Audio en QuickTime	263
Cómo Trabajar con Sonidos en Windows	260
MIDI bajo Windows	264
Audio digital bajo Windows	267
Agregue Sonidos a su Proyecto de Multimedia	267
Hacia un Sonido Profesional: El Estándar Libro Rojo	269
Consideraciones de espacio	270
Grabación de producción	270
Grabación de audio	271
Edición de audio	272
Siga de pista de sus sonidos	273
Probar y evaluar	274
Sobre derechos de autor	275
11. Imágenes	276
Antes de que Empiece a Crear	278
Planee su propuesta	279
Organice sus herramientas	279
Monitores múltiples	279
Haga Imagen Fijas	280
Mapas de bits	281
Dibujo de vectores	288
Dibujo y despliegue en 3 – D	290
Color	292
Trabaje con color	292
Entienda la luz natural y el color	292
Color computarizado	293
Paletas de color	296
Formatos de Archivo de Imágenes	300
Formatos Macintosh	300
Formatos Windows	300
Formatos de plataforma cruzada	302
12. Animación	304
El poder del movimiento	306
Principios de Animación	307
Técnicas de animación	308
Formatos de archivo de animación	310
Haga Animaciones que Funcionen	310
Una pelota que rueda	310
Cree una escena animada	312
Animación de fuentes	315

13. Video	318
Empleo de video	320
Obtenga secuencias de video	322
Cómo trabajar el video	322
Estándares de producción de video	325
NTSC	325
PAL	326
SECAM	326
HDTV	326
Integración de Computadoras y Televisores	327
El primer paso: sistemas de superimposición de video	327
El siguiente paso: reproducción de video digitalizado	330
Diferencias entre video de televisión y de computadora	332
Trabajo con texto y títulos para televisión	335
Grabe Tomas de Video y Edítelo	335
Formatos de Grabación	336
Video S – VHS	336
Componente (YUV)	336
Componente digital	337
Compuesto digital	338
Resoluciones de equipo de video	338
Equipo de calidad comercial	338
Edite con videograbadoras comerciales	340
Equipo profesional de video	341
Consejos de Video	345
Plataforma de tomas de video	345
Iluminación	345
Clave cromática o pantalla azul	346
Composición	347
Monitoreo	416
Acceso al código	416
Riesgos y contratiempos	417
16. Contenido y Colaboradores	420
Adquisición de contenido	423
Utilice contenido creado por terceros	424
Localice contenido preexistente	425
Derechos de autor	426
Obtenga los derechos	426
Emplee el contenido creado para in proyecto	430
Emplee colaboradores	432
Localice a los profesionales que necesita	432
Los contratos con los sindicatos	433
Adquiera autorizaciones	435
17. Distribución	438
Pruebas	441
Pruebas alfa	441
Pruebas beta	442
Logre un brillante resultado final	442

Prepárese para distribuir	444
Comprima y una archivos	446
Resguarde de archivos	446
Diseñe Programas de Instalación	449
Instale en una plataforma Windows	449
Install para Windows de EDI	451
Instale en una Plataforma Macintosh	453
Emplee stuffit InstallerMaker	454
18. CD – ROMS y Empaque de Software	458
CD – ROM	460
Tecnología de Disco Compacto	462
Estándares de disco compacto	463
Produzca un CD	473
Empaque su Proyecto	474
Cubiertas del empaque	474
Formas del empaque	475
Empaque básico	476
Estándares de empaque de multimedia PC	477
Empaque de CDs	478
Despliegue de los requerimientos del sistema	482
Compresión de Video	348
JPEG	349
MPEG	350
DVI	350
Otros métodos de compresión	351
Optimice los archivos de video para CD – ROM	351
Grabe la salida de la computadora	352
Cuide sus cintas	353
V. Integrar y Distribuir un Proyecto	
14. Planeación y Presupuesto	358
Planeación y Costos	361
La idea	361
Programas de administración de ideas	367
Integre un equipo	369
Proyectos piloto y prototipo	371
Planeación de tareas	373
Programación	374
Presupuestos	375
Tarifas	378
Hojas de costos de ejemplo	379
Propuestas y Ofertas	379
La portada y la presentación	383
Contenido	383
Resumen ejecutivo	384
Necesidades de análisis y descripción	384
Público destino	384
Estrategias creativa	384
Presupuestos	385

15. Diseño y Producción	386
Diseño	389
Diseñe la estructura	389
Diseñe la interface del usuario	401
La historia de un caso de diseño de multimedia	407
Producción	413
Arranque	413
Trabaje con clientes	415
A. Fabricantes de Fuentes	484
B. Proveedores de Capacitación de Multimedia	492
Programas de multimedia en Universidades	494
Otros proveedores de capacitación en Multimedia	496
C. Referencia de Productos de Macromedia	500
Macromedia, la Compañía	502
Oportunidad de mercado	503
Estrategia de negocios de Macromedia	504
Liderazgo tecnológico	505
Productos de Macromedia	506
Authorware Professional para Macintosh y Windows (Desarrollo)	506
Director de Macromedia para Macintosh y Windows (Desasollo)	507
MacroModel para Macintosh y Windows (Gráficos 3 - D)	507
Action! Para Macintosh y Windows Presentación)	508
SoundEdit 16 y SoundEdit 8 (Sonido)	508
Swivel 3D Pro, Three – D, ModelShop II, Life Formas (Gráficos 3 - D)	508
clipMedia para Macontosh y Windows (Contenido)	509
Usuarios de Macromedia	509
D. El CD – ROM Showcase de Macromedia	512
Cómo Utilizar el CD – ROM SHOWCASE	515
CD – ROMs híbridos	515
Para usuarios Macintosh	515
Para usuarios Windows	517
Contenido del Disco SHOWCASE	519
Demostraciones de soluciones para Multimedia	519
Programas de Macromedia	522
Servicios de Macromedia	522
Información sobre pedidos	522
Información sobre compatibilidad	523
Modelos de trabajo	523
Demo GNS	523
Otras demostraciones interesantes	523
Directorio: Partición Macintosh	524
Directorio: Partición DOS/ WINDOWS	538