

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN 8

CAPÍTULO 1

EL ENTORNO MULTIMEDIA 16
La interactividad 18

LA BIBLIOTECA EN CASA 20
Un recorrido por el mundo 24
Multimedia y ocio 26
Museos interactivos 28
Revistas multimedia 30

EL AULA MULTIMEDIA 32
Cuentos 34
Clase de matemáticas 36
Desarrollo de la creatividad 38
Aprendizaje de idiomas 40
Aproximación a las ciencias 42

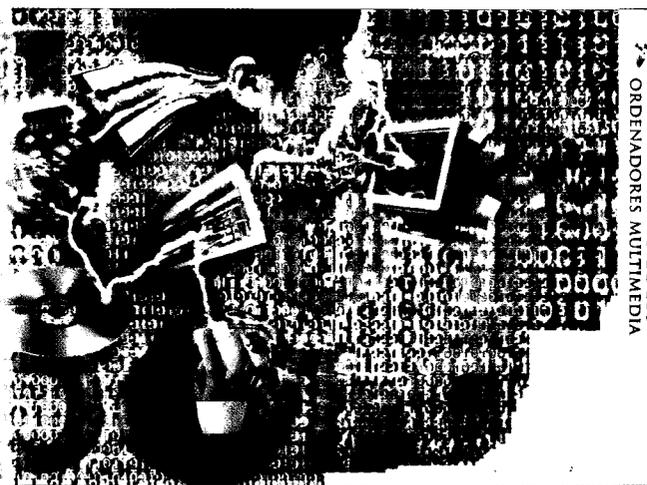
JUEGOS Y ENTRETENIMIENTO 44
Juegos de acción en 3-D 46
Aventuras animadas 50
Películas interactivas 54
Música interactiva 56
Otras opciones 58

LA MULTIMEDIA Y EL TRABAJO 60
Información pública 62



CAPÍTULO 2

EL CEREBRO DE UN PC 68
Del ratón a la pantalla 72



CAPÍTULO 3

PLATAFORMAS Y EQUIPOS 80

HISTORIA DE LA INFORMÁTICA 82
El PC compatible IBM 88
El Macintosh de Apple 90

CONSOLAS DOMÉSTICAS 92
Philips inventa el CD-i 96
El estándar 3DO 98
La Saturn de Sega 100
La PlayStation de Sony 102

LA REALIDAD VIRTUAL 104



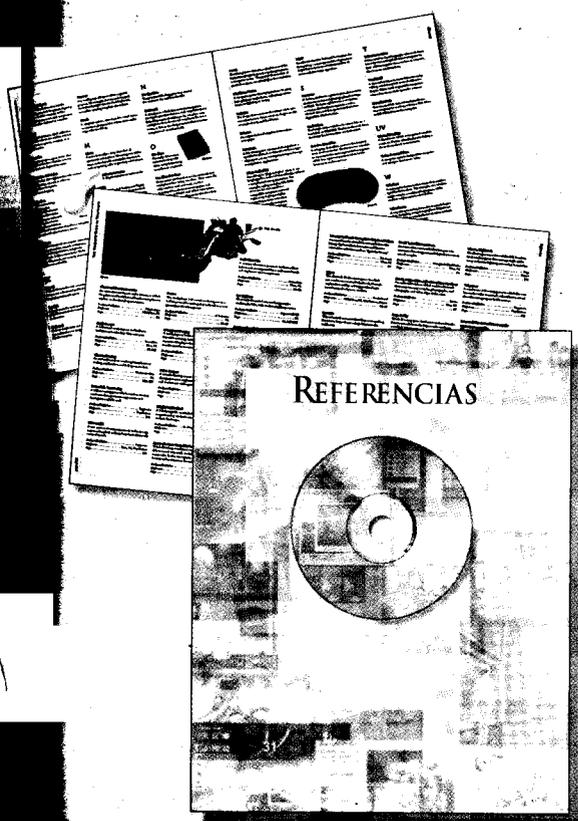
CAPÍTULO 4

CÓMO SE HACE UN CD-ROM	110
LA CREACIÓN DE JUEGOS	114
LA AUTORÍA	118
TEXTOS Y TIPOS DE LETRA	122
EL ARTE DEL SONIDO	124
El estudio de grabación	126
La orquesta digital	130
DISEÑOS GRÁFICOS	132
Dibujo y pintura	134
Manipulación de imágenes	136
Modelado en 3-D	138
EL MUNDO DE LA ANIMACIÓN	142
Animación de dibujos	144
Animación en 3-D	146
Mundos animados	148
VÍDEO DIGITAL	150
Producción de vídeos	152
Posproducción	154



CAPÍTULO 5

AUTOPISTAS DE LA INFORMACIÓN	160
INTERNET	162
La World Wide Web	164
Servicios en línea	166
TELEVISIÓN INTERACTIVA	168
PERSPECTIVAS DE FUTURO	172
El hogar del futuro	174



REFERENCIAS

LISTA DE OBRAS	179
GLOSARIO	184
ÍNDICE	188

