

CURSO DE DISEÑO GRAFICO

VOLUMEN III

CONTENIDO

El diseño gráfico por ordenador (computador)	7
El ordenador personal	7
La unidad central	8
La pantalla	9
Las unidades periféricas	10
Historia del cálculo automático	12
Los programas	17
Cómo funciona un procesador	23
El ordenador personal	25
Un nuevo modo de trabajar	27

Superchip: Un reto continuo	29
El producto final	32
¿Y luego?	37
Los términos informáticos	37
Aplicaciones prácticas	39
El trazo elaborado	40
El diseño gráfico pictórico	42
Diseño gráfico y caracteres	46
El logotipo	49
El efecto de la rotación	51
Animación por ordenador	54
Un programa totalmente a color	64
↘ La gama de colores en la pantalla	77
Un programa totalmente en movimiento: La animación	79
El libro	93
El diseñador gráfico editorial	93
Qué debe saber el diseñador gráfico editorial	97
El arte de ilustrar con colores lisos	102
El libro infantil	104
Conocer el papel	120
El libro no ilustrado	137

Aprender a "ver" una página	145
La maqueta	147
El libro de bolsillo	150
Cómo está hecho un libro	151
Cómo nace un libro	151
Las cuatro primeras páginas	152
El manual ilustrado, el libro de cocina y el libro técnico	153
El libro ilustrado	162
La premaqueta	163
Los libros obsequio	165
¡Hay libros y libros...!	174
El libro troquelado	178
La maqueta del libro	182
La realización de los interiores	185
La cubierta	188
Propuesta para una cubierta	190
Escoger un nuevo distintivo	191
Cómo se hace la cubierta	200
Los distintivos internacionales de las editoriales	206
Un viajero infatigable	208