

índice general

TEMA 1 ----- 18

Área3 (Chema Longobardo, Sebastià Puiggrós, Elisa Lee y Federico Joselevich)

Se explican los puntos clave para la realización de un póster cuya imagen principal es una ilustración vectorial. El peso del ejemplo recae en cómo se genera el dibujo a partir de una foto, la síntesis conceptual, la realización de la foto, los pasos básicos y trucos para vectorizarla y pistas sobre un buen acabado para imprenta. Para ello utiliza FreeHand.



ESPAÑA

TEMA 2 ----- 38

Jessica E. Battcher

A través de dos ejemplos prácticos, seguidos con Photoshop, muestra cómo pueden crearse preciosas ilustraciones utilizando diversas herramientas del programa y algunos trucos fruto de la experiencia adquirida en sus diseños.



ESTADOS UNIDOS

TEMA 3 ----- 54

Darío Ariel Becher

La práctica de este diseñador es muy variada, nos muestra desde el modelado de objetos en 3D Studio Max y la puesta a punto de las imágenes necesarias en Fireworks, hasta el montaje en Dreamweaver de una botonera de navegación no convencional.

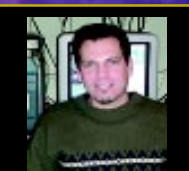


ARGENTINA

TEMA 4 ----- 74

Michael Brown

Un montaje de la imagen puede ser un método eficaz para comunicar la información dentro de un solo elemento gráfico. El ejemplo muestra el proceso de selección y corrección de imágenes con una gran variedad de fuentes, combinándolas en un solo montaje para su uso en impresora o en medios interactivos. Se emplea Photoshop, Illustrator y Avid VideoShop.

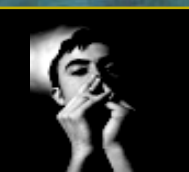


ESTADOS UNIDOS

TEMA 5 ----- 90

Simon Bukhave

En este caso, el diseñador ilustra manualmente y acaba el proceso de forma digital. Primero, se muestran algunos ejemplos de las complicaciones que han surgido en el proceso de creación de ilustraciones. Después, se explica cómo se hace un bosquejo, se agranda y se entinta. Finalmente, se comenta paso a paso cómo se colorea el gráfico con Photoshop.



DINAMARCA



CANADÁ

TEMA 6 ----- 106

Lenny Cohen

Nos muestra el proceso de diseño, según sus impresiones, y seguiremos paso a paso su trabajo. Seguidamente, se explica la estrategia pensada hasta llegar al desarrollo de todos los aspectos del diseño, incluyendo la animación. Por último, se centra en la investigación, diseño de iconos, disposición de las imágenes utilizando DHTML, Flash y rollovers de JAVA. Se emplea Illustrator, Dreamweaver, Photoshop y Flash.



ESPAÑA

TEMA 7 ----- 122

Xesca Comas Roser

En esta práctica veremos el cartel de un grupo musical pop que después de haber grabado un CD quiere promocionarlo. La diseñadora explica paso a paso el diseño y la creación completa del póster. Todo ello se llevará a cabo a través de la aplicación Photoshop.



BÉLGICA

TEMA 8 ----- 138

Jérôme Cordiez

Este ejemplo muestra cómo se complementan dos aplicaciones muy diversas: 3D Studio MAX y 2D Image Manipulation con Photoshop. Se crean dos modelos 3D con 3D Studio Max; sus texturas se realizan con Photoshop, después se aplican los modelos con 3D Studio Max y, finalmente se producen cuadros fuera de los modelos. Por último, ambos modelos se agrupan en Photoshop y se manipula la imagen resultante.

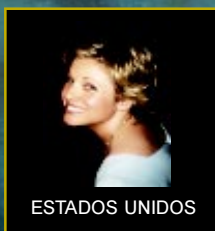


ESPAÑA

TEMA 9 ----- 164

Peio Etxecar (Pedro Etxeberria Karrere)

Este artista nos presenta el diseño de un CD musical (carátula y libreto), mediante FreeHand y Photoshop. Detalla el proceso de creación paso a paso, planteando una combinación mixta de técnicas manuales e informáticas. Este trabajo, creado expresamente para este libro, permite ver diversas técnicas e incita a la reflexión a través de los personales planteamientos filosóficos del autor.



ESTADOS UNIDOS

TEMA 10 ----- 194

Isaacson, Tania

El ejercicio propuesto explica los pasos necesarios en Photoshop para mostrar cómo se pueden utilizar las diferentes formas y modos de color en una ilustración. El proceso desarrollado explica cómo se puede obtener un aspecto dramático mediante la utilización adecuada del color. Además, se visualizará el cambio progresivo que se va produciendo en la imagen a medida que se avanza en la práctica.

TEMA 11 ----- 208

Siddhant Johri

Este sorprendente trabajo explica cómo realizar una adoración ritual interactiva del dios indú Ganesh. El ejemplo práctico tiene como objetivo mostrar a profesionales y diseñadores lo fácil que puede resultar desarrollar secuencias animadas complejas empleando el software adecuado. Se utiliza Photoshop para la creación de imágenes y Dreamweaver para la creación de páginas web.

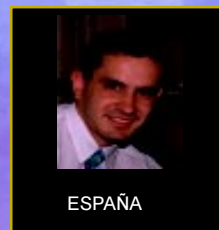


INDIA

TEMA 12 ----- 228

Antonio Lirio Barajas

Esta práctica enseña a crear una animación en formato Flash desde FreeHand, utilizando las brochas personalizadas que permiten poner en movimiento trazos, personajes u otros objetos sin necesidad de tratar los fotogramas uno por uno. En el ejemplo se ilustra cómo crear el vuelo de un pájaro a partir del dibujo de ese pájaro en reposo.



ESPAÑA

TEMA 13 ----- 254

María Loor de Lastra

Éste es un caso práctico de packaging. Se trataba de una empresa centenaria que debía renovar el diseño de sus productos de consumo (azúcar), sin perder su imagen tradicional. Se desarrolla desde el proceso de creación de las imágenes y opciones de diseño hasta la realización de la ilustración final en Photoshop e Illustrator.

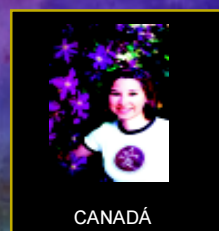


ECUADOR

TEMA 14 ----- 270

Annie Rondeau

La descripción paso a paso «conecta con el universo», es el decorado perfecto donde se integran múltiples elementos para promover la interrelación de la idea. El planeta, el ordenador y los gatos hacen de este diseño algo complejo y único a la vez. El equilibrio, los efectos ligeros y las habilidades de la composición usados por el artista hacen que este diseño llame la atención del usuario. Todo ello explicado paso a paso mediante Photoshop, Illustrator, 3D Studio Max y Vecta 3D.



CANADÁ

TEMA 15 ----- 298

John Simpson

En esta práctica se creará un objeto 3D en un programa tradicional (en este caso, 3D Studio MAX). Se guardará como plantilla .PNG; después, será importado a Flash. Desde allí, se optimizarán las imágenes importadas, obteniendo un 3D animado.



AUSTRALIA

índice general

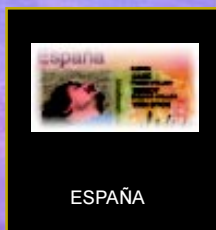


AUSTRALIA

TEMA 16 ----- 314

Fern Smith

Este ejemplo práctico muestra cómo a través de Photoshop se puede manipular una imagen totalmente. Una vez acabada la ilustración, se utilizará Dreamweaver para diseñar la página web donde se insertará la imagen como galería. Para ello, se utiliza una de las muchas imágenes que tiene expuestas en su galería la diseñadora, la misma página de la que explica su diseño.

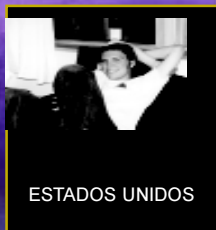


ESPAÑA

TEMA 17 ----- 342

Lluc Sumoy Van Dyck

Se proponen varias figuras para recortar con diversos grados de dificultad. El resultado es un recorte limpio y suave, sin halos ni mordeduras. Se utiliza básicamente Photoshop, aunque se hace referencia a lo que se puede conseguir con Director. Esta práctica interesará a todos aquellos que habitualmente recortan imágenes.

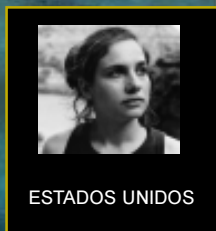


ESTADOS UNIDOS

TEMA 18 ----- 366

Matt Weier

Este amplio ejemplo se centra enteramente en el proceso seguido para desarrollar secciones de un sitio web basado en Flash. Este sitio simula un sistema de trenes y de estaciones para navegar a través de varios túneles. Se planifican las hojas de operación, el diseño de la idea, el funcionamiento del tren y ponerlo en práctica a través de Flash (ActionScript).



ESTADOS UNIDOS

TEMA 19 ----- 404

Jane Miranda Wulf

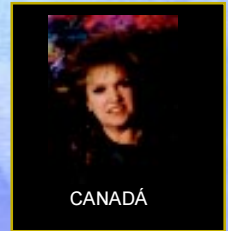
Este trabajo muestra cómo se creó un sitio web para Ben Perowsky, un batería de jazz de la ciudad de New York. Este ejemplo práctico nos enseña paso a paso cómo realizar un sitio web con creatividad e intuición, utilizando para ello Photoshop, ImageReady y BBEdit.

ANEXO I ----- 422

Exposición de galería I

Barbara McGivern

A través de una explicación y una imagen, Barbara nos muestra qué sentido tienen para ella las ilustraciones que realiza, cómo fueron creadas y la técnica que necesitó para obtener el fascinante acabado que nos ofrece.



ANEXO II ----- 432

Exposición de galería India

Pinakee Chakraborty

Aunque se trata de una muestra muy breve, su originalidad justifica su presencia en este libro.



ANEXO III ----- 436

Cómo se creó el menú del CD que acompaña al libro

Ernesto Frías Ruiz

Se trata de un interface de usuario del CD-ROM que acompaña al libro (aunque bien podría ser para Internet), en el que el usuario puede acceder a los diferentes ejemplos de que consta el libro, así como a la información más importante sobre cada diseñador. Dicha información se encuentra almacenada en matrices, y a través de un sólo botón, que posteriormente se duplica tantas veces como ejemplos existen en el CD-ROM, se accede al contenido.

