



Presentación e índice

Presentación

En un mundo donde la imagen tiene cada vez más importancia y los procesos de comunicación cada vez se basan más en el uso del ordenador, resulta muy importante conocer las bases del diseño con herramientas informáticas.

Aunque una formación completa en diseño artístico por ordenador requiere el conocimiento y uso de herramientas de diseño vectorial y diseño bitmap, en este curso solamente se explica diseño vectorial, concretamente en esta parte. Aun así, se explica la diferencia y relación entre ambos tipos de diseño. Los conceptos aquí presentados de diseño vectorial se aplican no solo en sus programas específicos, sino en otros tipos de programa, como animación 3D, diseño técnico y edición de vídeo.

Se ha elegido OpenOffice.org Draw 1.1.2 como programa sobre el que poner en práctica las explicaciones.

Índice

1. Portada
2. Presentación e índice
3. Estudio de gráficos
4. La ventana de Draw
5. Creación de objetos
6. Curvas de Bézier
7. Texto
8. Modificación de objetos
9. Líneas y rellenos
10. Transformaciones
11. Relación entre objetos
12. Efectos
13. Imprimir y exportar