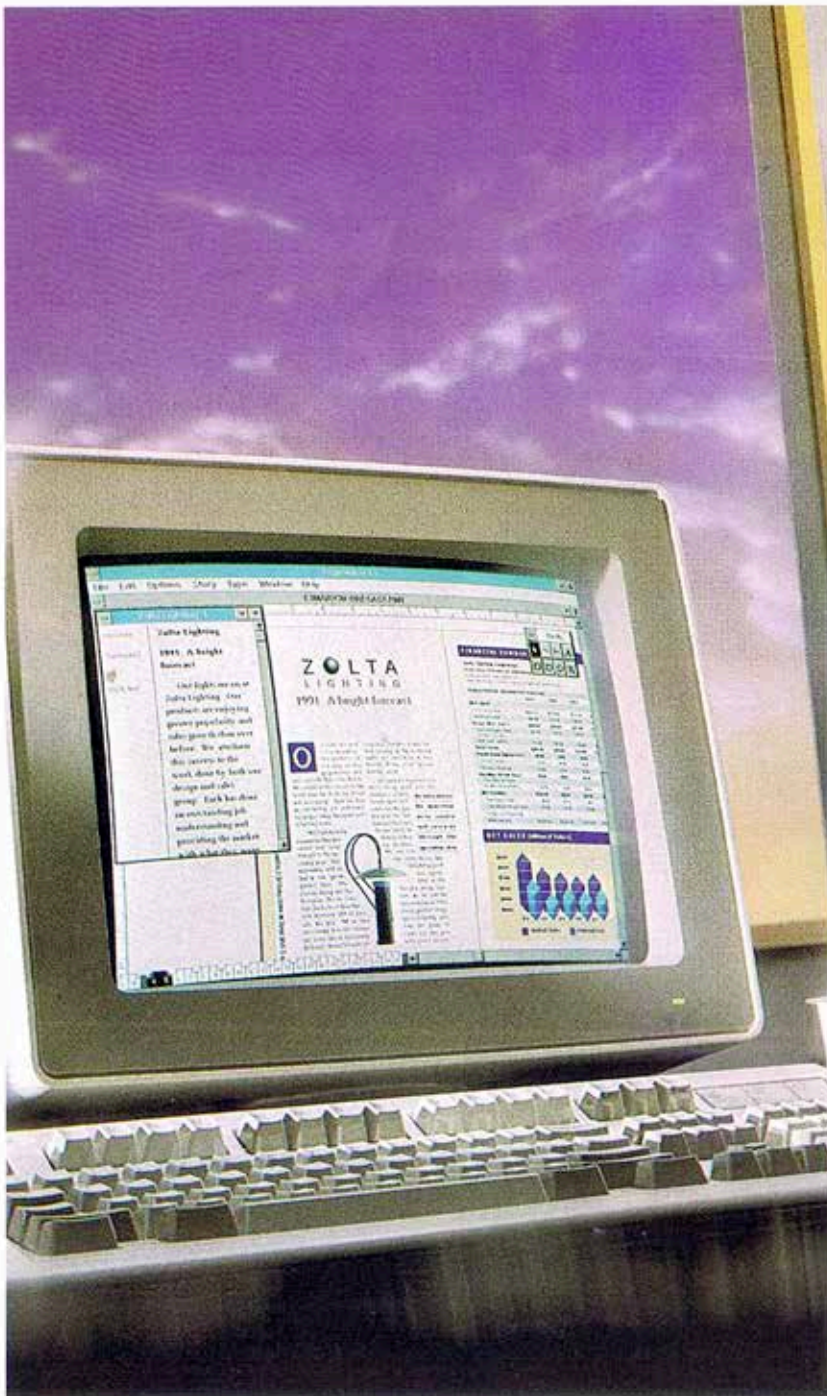




**ADG**

NUMERO 3 AÑO1 AGOSTO 1991



El Desktop Publishing (autoedición) está por ver la luz de un nuevo día con Aldus PageMaker 4.0 para Windows. Unálos y podrás producir la más amplia gama de documentos que jamás haya imaginado, más rápido, fácil y eficientemente que

nunca.

Para documentos largos, PageMaker le brinda numeración de páginas, indexado y tabla de contenidos automáticamente.

Además con el manejo de vínculos, puede actualizar sus documentos con las últimas versiones de textos, planillas electrónicas, bases de datos y toda clase de gráficos y dibujos, automáticamente.

Los archivos de PageMaker son compatibles a través de plataformas Macintosh, DOS y OS/2.

El nuevo PageMaker también incluye un procesador de textos, corregir ortografía y búsqueda y sustitución de palabras.

Nuevas ventajas para el tratamiento de gráficos acompañan al nuevo PageMaker, expansión, compresión de letras, rotación de texto a 90°, contorneo alrededor de figuras irregulares y un PANTONE de colores, con la posibilidad de creación de colores con opciones para diferentes estilos de impresión.

Para cambiar el curso de la vida de su PC, comuníquese con NAMER SA



## PageMaker 4.0 para Windows.

# Hoy es el primer día del resto de la vida de su PC.



## LA INFORMÁTICA EN EL DISEÑO GRÁFICO III EL CUERPO DE LA HERRAMIENTA

Con este artículo terminaremos esta serie de notas sobre la Informática en el Diseño Gráfico, tomando como último tema el Hardware. Al igual que en la nota anterior no pretendemos dar un catálogo sino algunas referencias. Vale aclarar que nos limitaremos al mundo de los Microcomputadores, y no a categorías mayores que niquiera existen en nuestro país.

Para aquellos que no tienen conocimientos de computación diremos que el Hardware es todo lo sólido que contiene una computadora, chips, cables, resistencias, transistores, tubo de rayos catódicos, teclas, etc..

Creemos fundamental aclarar que aquí veremos solamente aquellos equipos que dan un buen rendimiento. Pero sobretodo que no nos dejan el camino cerrado para avanzar en nuevos programas. Por lo tanto comenzaremos siempre de los mínimo a lo máximo.

Para poder abordar este tema tan amplio lo dividiremos en cinco partes que serán: Unidades de procesamiento (CPU), Monitores, Impresoras Láser, Accesorios y Digitalizadores.

### Unidades de procesamiento (CPU)

Las CPU las compondremos de: Matherboard, Disco Duro, Disqueteras, Memoria RAM y Teclado.

**Matherboard** es un circuito impreso con resistencias, chips, el procesador (chip que determina el tipo de máquina), transistores y el reloj de velocidad. En algunos casos puede contener a la Memoria RAM. Los procesadores se dividen en dos: Motorola (Apple) Intel (PC y PS). A mayor procesador más rápido el equipo. También contiene las puertas de conexión con impresoras o ratón, que normalmente son: Paralela (Centronics), RS-232 (Serial) y AppelTalk.

**Disco Duro**, es una base rígida para almacenar información, similar a un Compacdisc, permite leer y grabar. Su unidad de medida son

los Mega Bytes (Mb).

**Disqueteras**, son unidades en las que se leen o se graban los disquetes. Existen de dos tamaños, 5 1/4 y 3 1/2 pulgadas de boca. A su vez hay de dos tipos, de baja y de alta capacidad. En las de 5 1/4 las de baja son de 360 Kilo Bytes(Kb), y las de alta de 1.2 Mb. En las de 3 1/2 la de baja son de 720 Kb y las de alta de 1.44 Mb

Vale aclarar que 1 Mb es igual a 1.024 K y 1 K es igual a 1024 Bytes.

**Memoria RAM**, son chips con capacidad de almacenar información. Cuando se prende el equipo los programas son cargados a esta memoria. A su vez todo lo que no esté en ella queda en el Disco Duro. A mayor capacidad de Memoria RAM más rápido va a ser el equipo. Esta memoria puede estar integrada a la Matherboard o incorporarse a través de una tarjeta. La cantidad de memoria que necesitamos estará dada por el tipo de programas que utilizemos, cada software viene con una recomendación de hardware y en ella está la memoria.

En las CPU encontraremos como ya lo habíamos adelantado, dos líneas, la de los Apple Macintosh y los IBM compatibles (PCs y PSs).

### Mac

Apple nos ofrece dos líneas, una totalmente compacta (SE y SE/30) y otra modular (Mac II). En la primera están integrados CPU y Monitor, siendo estos los de menor potencia, pero de todas formas con grandes posibilidades gráficas. Para el trabajo profesional requieren incorporar memoria RAM y Disco Duro más grande. En la línea Mac II existen cuatro modelos que son: Mac II, IIcs, IIci y IIfx sin duda los de mayor potencia y los hemos ordenado de menor a mayor. Los monitores son separados y permiten mayor memoria RAM y discos más grandes que los modelos SE. Las posibilidades gráficas son realmente muy buenas y los programas más sofisticados se desarrollan para estos equipos.

### IBM y compatibles

En la línea de IBM y sus compatibles (otras marcas, pero equipos iguales), encontramos tres tipos de AT: los 80286, 80386 SX y los 80386. Los equipos con menor potencia no son aptos



Arriba: Equipo Mac II  
Medio: Impresora láser Texas Instruments  
Abajo: Impresora Color HP PaintJet XL

para el trabajo gráfico (XT 8088), mientras que con los más nuevos (80486 y 80586) no existe software que lo aproveche. Los 286 son la base mínima para nuestro trabajo, pero es recomendable equipos 386, porque la cantidad de información con la que se trabaja es muy grande. En equipos pequeños los procesos se hacen muy lentos. Ahora bien, también va a depender del reloj y de la memoria RAM. La velocidad de los relojes se miden Mhz (Mega Herzios) y lo mínimo recomendable son 16Mhz. La velocidad de los relojes van de 8 a 33 Mhz. Las posibilidades de estos equipos no es tan grandes como la de los Mac pero su costo es muy inferior y cada vez son menores la diferencias.

### Monitores

Los monitores para diseño gráfico tienen que ser de alta calidad y en consecuencia encontramos tres tipos: Hércules, EGA y VGA. Estos nombres corresponden al tipo de placa de video que se utiliza para conectarlo con la CPU. A su vez, por cada placa el monitor tendrá una cantidad determinada de puntos en la pantalla. No se pueden intercambiar las placas a no ser monitores especiales. Lo que si ocurre es que según el software el monitor baje de calidad para correr la aplicación.

Las placas Hércules y sus compatibles son siempre monocromos y es el mínimo que se puede tener para el trabajo gráfico. Las EGA son con 16 colores o monocromo con 16 grises, las VGA tienen 256 colores y 64 grises. Dentro de las VGA hay placas y monitores de 8 bytes y 24 bytes, dando los últimos la mayor cantidad de colores, 4.600.000.

Para aquellos que sólo piensan usar su equipo para el trabajo con textos, los Monocromos están bien; para los que lo usen en diseño el monitor color es fundamental y sin duda recomendamos los VGA.

Por otro lado varía el tamaño de las pantallas yendo de las 9 pulgadas de los Mac SE hasta las 20 de los Radius (monitores VGA 24 bytes, especiales para diseño en versiones PC y Mac). La experiencia nos dice que para los que trabajamos muchas horas en el computador, las pantallas pequeñas nos van gastando nuestra

vista, aunque algún vendedor diga que no. Por supuesto que la calidad del monitor también influye, pero creemos que lo mínimo a usar por un profesional debe ser un monitor de 14 pulgadas.

### Impresoras Láser

Las impresoras láser se dividen en dos tipos según el lenguaje de programación que manejan. Estas dos versiones son, las impresoras que manejan el lenguaje PCL y las que manejan PostScript. De los lenguajes que se utilicen dependerán las posibilidades gráficas. También existen distintos niveles de calidad según la cantidad de puntos por pulgada cuadrada (dpi) que hagan. El mínimo es de 300 dpi pero las de alta resolución van desde 1270 dpi hasta 2400 dpi. En la primera categoría hay muchas marcas, pero de la segunda por el momento sólo hay una que es Linotype, con sus modelos de Linotronic 100, 200, 300 y 500. Estas últimas sólo trabajan con lenguaje PostScript ya que este es el que da más posibilidades.

Las impresoras de 300 dpi funcionan con un mecanismo de Toner en polvo, similar a una fotocopidora, mientras que las de alta con papel o película gráfica igual que la fotocomposición tradicional.

Otro punto importante al elegir una impresora es la vida útil que ella tiene ya que van desde 70.000 hojas hasta 650.000. En el caso de las de alta este problema no existe.

Pero lo fundamental es recalcar la diferencia entre PCL y PostScript, para el trabajo profesional es fundamental contar con PostScript porque no estaremos limitados en efectos o tipografía. La tipografía dependerá de la impresora y son las que tienen PostScript las que nos darán mayor cantidad de posibilidades. Por otro lado a muchas impresoras PCL se les puede incorporar una tarjeta o un cartucho con PostScript, esta opción aunque mejora la impresora no siempre funciona con software sofisticado.

Existen también impresoras a color como la HP PaintJet XL, de Hewlett Packard de 150 dpi con lenguaje NQL y muy pocas fuentes de letra. Hay también de toner de 300 dpi con PostScript, pero no existen nuestros país

# EXPERTOS EN FOTOCOMPOSICIÓN



**M&S Métodos & Sistemas**  
Expertos en Fotocomposición.

Guadala 1418 esc.6  
Tel./Fax: 90 23-37

### Configuración Mac:

**Mínimo:** Mac SE/30, 2Mb de memoria RAM, Monitor monocromo, Disco Duro de 80Mb.

**Ideal:** Mac IIcs o fx, 4 Mb de RAM, Monitor Color 32 bites, Disco Duro de 120Mb.

### Configuración PC:

**Mínimo:** AT 80386 SX, reloj de 16Mhz, 2Mb de memoria RAM, Monitor VGA monocromo, Disco Duro de 80Mb.

**Ideal:** AT 80386, reloj de 33 Mhz, 4Mb de RAM, Monitor VGA color, Disco Duro de 120Mb

### Impreoras Láser:

**Mínimo:** Con PostScript , 1 Mb de RAM mínimo.

**Ideal:** PostScript interno, 2 Mb RAM y 35 funtes. (no importa al velocidad de impresión)

**Programa de diagramación:** Mac y PC, Aldus PageMaker 4.0 español

**Programas de diseño:** Mac: Aldus Freehand 3.0 inglés. PC: Corel Draw 2.0 español

### Accesorios

Entre los accesorios son fundamentales el Ratón y la Tabla Digitalizadora. En los equipos Mac ya viene incluido, mientras que en los PC es un accesorio. En general cualquier ratón sirve pero hay de mejor y peor calidad. Es indiferente que tenga 2 o tres botones ya que ellos van a funcionar según el software.

Las Tablas Digitalizadoras, que se asemejan a los tableros de dibujo, son muy poco comunes en nuestro país, ellas nos permite trabajar con mayor precisión pero a su vez no todos los software la reconocen. En cambio los ratones son cada vez más populares en los paquetes de software. En los programas para diseño gráfico es imprescindible la existencia de uno de estos dos accesorios.

### Digitalizadores

También conocidos como Scanners, estos equipos son los que nos permiten leer imágenes e incorporarlas al computador. Se dividen en dos categorías, una llamados Scanners de mano y la otra de mesa. Los de mano como lo dice su nombre, son operados manualmente y se parecen a un ratón gigante. Los de mesa vendrían a ser la parte lectora de una fotocopiadora con una lector que se traslada mecánicamente. Los scanners de mesa permiten leer mayor superficie que los manuales y aseguran por su regularidad mecánica de lectura una mejor calidad de imagen. La mayoría simplemente leen monocromaticamente pero existen también los que leen colores.

Queremos dejarles nuestra recomendación de software y hardware, para aquellos que quieran internarse en esta nueva herramienta. Estos datos no significan que otras alternativas no funcionen.

Quiero agradecerles y disculparme por no poder complacer a aquellos que ya manejan el tema, o ser un poco complicado para los que se inician. Por cualquier consulta dirigirse a ADG.

DG José Prieto

## CONCURSO PEMAI-ADG

Pemai srl y ADG llaman a concurso por el diseño de Tapa y Contratapa de un cuaderno escolar. Sólo podrán participar los diseñadores afiliados a ADG.

**Formato:** 220mm alto por 170mm base cada una. Formato abierto 340X220mm.

**Colores:** 4 más el blanco del papel.

**Proceso fotomecánico:** citocromia o lineal con aplicaciones de retículas, según lo requiera el diseño.

**Técnica:** libre

**Encuadernación:** espiral o grapas, una de estas opciones según proponga el diseñador.

**Forma de entrega:** los trabajos se entregarán sobre un soporte rígido en un formato de 400X400mm (el soporte), no debiendo ser el trabajo menor que el tamaño definitivo. Al dorso debe figurar nombre, cédula de identidad y teléfono.

**Premios:** 1º U\$S 300.-, 2º U\$S 200.-, Tres menciones de U\$S 100.-

**Jurado:** Tres miembros de ADG

**Fecha y lugar de entrega:** Lunes 30/9/91, de 9-13hs. Oficinas de ADG.

**Normas generales:** El Jurado puede declarar desierto el concurso y su fallo será inapelable. El jurado tendrá 5 días para el fallo y se comunicara telefónicamente el resultado a los ganadores.

Es interés de los organizadores que se mantenga una línea gráfica en el frente y el dorso.

Es obligación del participante que gane el entregar los originales en condiciones óptimas para su reproducción. A tal efecto se le otorga un plazo de 15 días.

Los trabajos presentados no se devolverán y no es obligación su utilización. Los organizadores podrán publicar trabajos no premiados y por ello se le pagará al autor la suma de U\$S 100.- por cada uno.

## SÍMBOLO

Un símbolo es una imagen sintética creada deliberadamente para ser memorizada apenas se la percibe. En nuestra memoria tenemos muchísimas de estas imágenes; además de los símbolos hemos memorizado también las marcas de fábrica, las señales, los escudos, los emblemas, los simples signos.

Para ser fácilmente memorizado, un símbolo debe ser muy simple, construido con una estructura elemental, como la cruz, las formas básicas, las paralelas, la espiral, etc. y sus variaciones. Debe aportar algo nuevo, que sea necesario inventar y todo el trabajo del diseñador debe apuntar a quitarle lo superfluo, a simplificar siempre más este símbolo lo que portará su mensaje, es necesario que el símbolo proyectado sea simple para parecer obvio, como la cruz, como el disco rojo de la bandera japonesa.

Simplificar gráficamente es una tarea muy difícil y esforzada, que nadie advertirá después, una vez finalizado el trabajo. A menudo, muchas personas, frente a un símbolo muy simplificado, exclaman: "Pero esto lo sé hacer yo"; en tal caso, a esas personas cabe responderles que ellos podrían rehacerlo pero no hacerlo, de otra manera ya lo hubieran hecho antes.

Un ejemplo acabado de un símbolo o escudo demasiado complicado y difícilmente memorizable es el escudo de Italia, compuesto por un engranaje sobre el cual está insertada una estrella de cinco puntas, en torno a estas imágenes hay una corona de laurel y una de encina (de acuerdo a la retórica visual) y una cinta que rodea con la leyenda: República Italiana. He preguntado a muchas personas en Italia si podrían describir este escudo y sólo el 2% de las personas lo recordaban casi todo. Un escudo o símbolo (complicado) no puede ser recordado cuando está compuesto por muchos elementos que difieren entre sí.

Entre los diseñadores contemporáneos, Félix Beltrán es un profesional que se sabe ciertamente cómo se construye un símbolo, lo sabe por su sensibilidad de especialista en la percepción, lo sabe porque es una actividad que forma parte de su profesión, lo sabe, en suma por oficio. Lo sabe

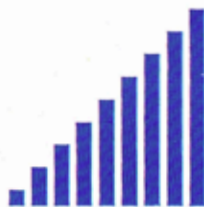
porque conoce el uso del blanco y negro, de la forma reversible, de la síntesis y de las formas simples. Lo sabe también porque conoce los mensajes contenidos en las formas elementales y en los símbolos y entonces puede proyectar adecuadamente y construir una imagen sintética comunicativa.

Cada símbolo posee una estructura similar a la de alguna de las formas elementales; en su construcción intervienen criterios de simetría tales como: translación, inversión en espejo, expansión, rotación (de una línea base o de una forma).

La forma de un objeto "significa" ya por sí, puede ser sintetizada y transformada en símbolo; una simple barra vertical, junto a otras de medidas crecientes, puede recordar una estructura de crecimiento y ser el símbolo de un banco. Una letra del alfabeto, una probeta de química, cualquier objeto simple puede ser estilizado o caracterizado en un registro expresivo y comunicativo.

**Bruno Munari**

Extraído de "Tipográfica" nº 12  
Bs. As., Argentina



*Símbolos de MediQuímica, Banco Nacional (La Habana 1966 y 1974) y Banmex (México DF, 1982). Diseño: Félix Beltrán*

## PAPELES Y CARTULINAS

NACIONALES

E IMPORTADOS

SOBRES, ROLLOS DE MÁQUINA  
TINTAS Y ARTICULOS GRAFICOS  
EN GENERAL

Distribución directa  
en todos  
los departamentos



Porongos 2929

Esq. Pedemal

Tels.: 29 71 31, 20 78 97

Montevideo

# CARTAS

## DEL SR. JORGE FRASCARA

Julio 5/1991

Estimado Jorge de Arteaga

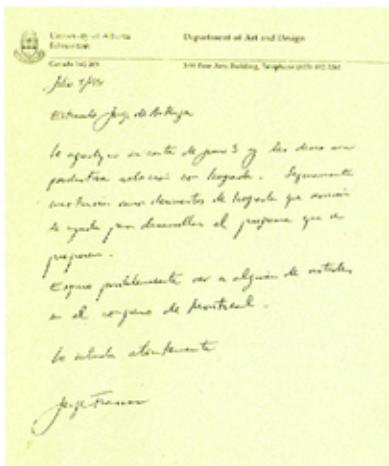
Le agradezco su carta de junio 5 y les deseo una productiva relación con ICOGRADA.

Seguramente encontrarán varios documentos de ICOGRADA que servirán de ayuda para desarrollar el programa que se proponen.

Espero posiblemente ver a alguien de ustedes en el congreso de Montreal.

Lo saluda atentamente

Jorge Frascara



Arriba: reproducción facsimilar de la carta del Sr. Jorge Frascara, Ex presidente de ICOGRADA.

Abajo: reproducción facsimilar de la carta de la Sra. Mary V. Mullin Secretaria General de ICOGRADA

## ICOGRADA

International Council of Graphic Design Associations

8 de julio de 1991

Estimado Sr. de Arteaga:

El presidente, Helmut Langer, me ha pedido agradecerle muy especialmente por sus consulta referente a la integración de su Asociación a ICOGRADA.

Para postularse como miembro de ICOGRADA, las asociaciones deben llevar dos años existencia. Por lo tanto, su Asociación debe esperar hasta diciembre de 1991 para hacer la respectiva solicitud. Siempre y cuando esté todo en orden en ese momento, el directorio de ICOGRADA estaría autorizado para concederles la Asociación Provisional. Esta, a su vez, pasaría ante la Asamblea General en Glasgow en setiembre de 1993, para su ratificación.

Mientras tanto, el presidente y el Directorio desearían conocer más de su Asociación y, paralelamente, quisieran que ustedes se familiarizarán con actividades de ICOGRADA. Con este fin, se me ha pedido invitar a su Asociación a constituirse en Miembro Corresponsal de ICOGRADA. Tal como implica el nombre, esperamos mantenernos en contacto estrecho hasta que llegue el momento de considerará la solicitud de asociación como Miembro Pleno. La asociación como Miembro Corresponsal es gratuita y no conlleva derechos de voto.

El presidente también me ha pedido invitarle a usted y a otro integrante de su Asociación a asistir a la XIV Asamblea General de ICOGRADA en calidad de observadores. La Asamblea se realizará en Montreal los días 30/31 de agosto próximo. Su presencia será muy bienvenida. No se cobra la inscripción a la Asamblea General, pero los delegados deben pagar su propia estadía de hotel y otros gastos. Se cobra, por supuesto, la inscripción en el Congreso que antecede a la Asamblea, el cual se llevará a cabo del 25 al 29 de agosto inclusive.

Espero que su Asociación acepte la invitación para convertirse en Miembro Corresponsal, y que tengamos la oportunidad de conocerlo a usted y algunos de sus colegas en Montreal. Agradecería recibir lo antes posible su contestación. Los documentos finales para la Asamblea General serán despachados por correo a fines de este mes.

Con los mejores saludos para usted y sus colegas uruguayos,  
Atentamente

Mary V. Mullin  
Secretaria General

c.c. Helmut Langer, Presidente  
Giancarlo Iliprandi, Presidente-Electo



# BOCETOS

## SEGUIMOS SUMANDO

A la lista de nuevos socios de ADG tenemos el agrado de dar la bienvenida a:

**Milton Cencio** - Profesional  
**Antonio Coitíño** - Suscriptor  
**Rómulo Ferreira** - Profesional  
**Daniel Gonzalez** - Profesional  
**Inés Lasida** - Profesional  
**Rodolfo Lavecchia** - Profesional  
**Mario Martínez** - Profesional  
**Miguel Pérez** - Profesional  
**Carlos Pirez** - Profesional  
**Fabio Rosi** - Profesional

Volvemos a reiterar que el 1º de octubre se termina el período de franquicias, por lo que luego de esa fecha el ingreso se hará según el sistema previsto por los estatutos.

## Diseño Gráfico por computadora

Se está formando un  
**Club de Compra**  
de Hardware y Software para Diseño  
Gráfico.

La firma Softec elaboró  
varias propuestas  
tanto de equipos y programas y planes  
de financiación.

Para todo los diseñadores que estén  
interesados

comunicarse con ADG.

## CONCURSO PUBLICARTEL

Sr. Presidente de la  
**ASOCIACION DE DISEÑADORES  
GRAFICOS**  
Don Jorge de Arteaga  
**PRESENTE**  
29/07/1991

De nuestra consideración:  
Motiva la presente hacerle participe de una iniciativa de nuestra Empresa que beneficiará a la Publicidad Exterior, estimulando la creatividad y calidad de sus mensajes.

A tales efectos hemos ideado un concurso, a desarrollar en los luminosos gigantes de Publicartel.

Dichos carteles, realizados ahora mediante el exclusivo sistema Screenlight, representan lo máximo en tecnología aplicada a la Publicidad Exterior. Con ellos es posible reproducir fotografías o ilustraciones a todo color con una definición y fidelidad sólo comparables al sistema Offset.

En atención a dichas posibilidades, nos pareció ideal ofrecer al mercado de anunciantes y agencias es estímulo de un concurso con importantes premios, con piezas de 24 metros cuadrados expuestas en diferentes puntos estratégicos de la ciudad.

Teniendo en cuenta las repercusiones que sin duda tendrá esta iniciativa en el medio, nos gustaría contar con un representante de vuestra organización integrando el jurado.

El mismo está invitado a participar en la reunión de presentación de las bases y coordinación del jurado que se realizará el día 6 de agosto a las 15 horas en nuestra casa.

Esperando vuestra asistencia, le agradecemos la atención y la deferencia.

Atentamente

**Guillermo Ravera**  
POR PUBLICARTEL SA

Inauguramos en este número de ADG una nueva sección de entretenimiento

## ENCUENTRE LA DIFERENCIA

En su versión blanco y negro, estos tres isotipos son, a primera vista, idénticos, sin embargo cada uno de ellos tiene una particularidad que los diferencia de los otros.

¿Se anima a encontrarlas en menos de un minuto?



**A-** Nuevo Isotipo de CUTCSA  
**B-** Isotipo de Travel International Assistance, tomado del aviso de diario El País, domingo 4 de agosto de 1991.  
**C-** Isotipo de la Ontario Trucking Association, Toronto, 1974. Diseñador: Peter Adam para Gottschack+Ash International. Publicado en Trademarks & Symbol of the World de Yasarubo Kuguayama, pág. 393. Editado por Kashiwa - Shobo Co. Ltd., Tokyo, Japón, 1987.

## GUÍA DE DISEÑADORES GRÁFICOS '92

Reiteramos que sólo podrán participar los socios de ADG, con 3 meses de antigüedad al 1 de enero de 1992.

Las bases fueron publicadas en el número 2 de ADG.

Apurate!

NR: Toda semejanza del retrato de la pág. 9 del boletín nº 2 con Hugo Alíes, es pura casualidad.

## BOCETOS

### REPRESENTANTES DE ADG EN CONCURSOS

**DG Marcos Larghero**, concurso de impresos de la Asociación de Impresores del Uruguay

**DG Fernando Alvarez Cozzi**, concurso del logotipo de CUDECOOP

**DG Jorge Rodriguez Delucchi**, concurso de Publicartel

**DG Jorge de Arteaga**, concurso restringido de la Sociedad de Arquitectos del Uruguay

**DG Jorge Rodriguez Delucchi**, certamen EXPOPRADO por ADDIP

### AGRADECIMIENTOS

El Consejo Editor y ADG agradecen la colaboración de la imprenta **Intergraf SA** por la realización del boletín número 2, también tenemos que agradecerles la realización de este.

Este ejemplo de confianza en nuestros diseñadores, es una apuesta al futuro.

Gracias nuevamente.

### ADG ASAMBLEA EXTRAORDINARIA

Reiteramos la solicitud de colaboración para la realización de la Asamblea Extraordinaria de nuestra Asociación, a tal efecto se esta formando un grupo para la "Organización" de este evento. En ella se aprobarán los Aranceles y el Código de Etica, por información llamar a ADG de 9 a 13 horas.

## LIBROS

### EL LIBRO DEL ROJO

**Dale Russell**. Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1990. Graffiti

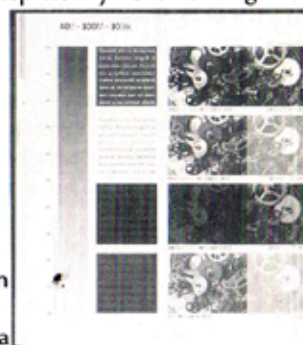
Es uno de los tomos de la interesante serie denominada "Biblioteca del Color", editada por la prestigiosa editorial española y acaba de llegar a nuestras librerías.

La colección, es un utilísimo sistema de referencia, consiste en cinco tomos ideados para alentar la utilización creativa del color, en busca de una mayor eficacia profesional a través del aporte de ejemplos para ayudar a la generación de nuevas ideas. La consulta de la Biblioteca del Color, permite ahorrar tiempo en experiencia y en errores, al ofrecer un amplio abanico de ejemplos de combinaciones y efectos visuales impresos.

Cada tomo contiene indicaciones de cómo utilizar la información contenida, una introducción sobre el color elegido, un análisis somero de ilusión óptica, proporción y textura.

Además, anotaciones sobre respuestas psicológicas ante el color, su uso en el marketing, y su significado a través de la cultura y la época. Finaliza con una demostración de la utilización de 25 colores principales con especificaciones técnicas sobre su aplicación.

Es un bienvenido aporte bibliográfico y será una útil herramienta de trabajo para los diseñadores, a la hora de plantear el color como lenguaje.




LIBROS Y PUBLICACIONES DE DISEÑO GRAFICO, DISEÑO, FOTOGRAFIA, COMICS, PUBLICIDAD Y ARQUITECTURA



G R A F F I T I

COLONIA 883  
TEL. / FAX (5982) 92 29 76

REPRESENTANTE EXCLUSIVO  ROTOVISION

# BUTTERFLIES



*by CorelDRAW!*



REPRESENTANTE EXCLUSIVO PARA URUGUAY - CONVENCION 1485 - TEL.: 92 30 08 - FAX : 92 16 18

