



Instituto Politécnico Nacional

Unidad Profesional Interdisciplinaria de Ingeniería y Ciencias Sociales y Administrativas.



Profesor: Velasco Contreras José Antonio

Alumna: Romero Ramírez Susana Vianey

Asignatura: Herramientas multimedia

Secuencia: 2CV20

Tarea

Fecha de solicitud: 3- marzo-2021

Fecha de entrega: 8-marzo-2021

Modo de entrega: individual

Tarea N.4

Descripción: ¿Cuáles son los componentes multimedia?

Las aplicaciones multimedia pueden incluir muchos tipos de medios. La característica principal de un sistema multimedia es el uso de más de un tipo de medio para entregar contenido y funcionalidad.

Texto: En multimedia, el texto sirve para mostrar títulos, menús, sistemas de navegación, información a nivel de conceptos generales, y ayudas sobre el manejo del material computarizado. En la elaboración de títulos, menús y botones se debe tratar de utilizar la palabra pertinente, con un significado preciso para expresar lo que se quiera decir. Se puede incluir información textual en la pantalla, tratando de buscar el equilibrio: muy poco texto requiere de muchos cambios de página para expresar ideas o conceptos mientras que demasiado texto hace que la pantalla se sobrecargue haciendo agotadora su lectura y poco motivante.

Imagen: Una imagen es una representación espacial de un objeto, en dos dimensiones o de una escena en tres dimensiones. Esta puede ser real o virtual.

Las imágenes digitales en dos dimensiones se dividen en dos tipos: imágenes vectoriales y de mapa de bits. Esta no es división tajante, ya que las imágenes vectoriales suelen admitir la incrustación de imágenes de mapa de bits en su interior y los programas especializados en dibujo vectorial cada vez tienen más cualidades de los programas de tratamiento de imágenes de mapa de bits y al contrario.

Audio: Se produce por la interacción de un objeto que vibra, un medio de transmisión y un receptor. Para que el sonido sea percibido por el ser humano el objeto debe vibrar con una frecuencia de entre 20 Hz y 20 KHZ.

Gráficos: Utilizados para representar esquemas, planos, dibujos lineales.

Video: Presentación de un número de imágenes por segundo, que crean en el observador la sensación de movimiento. Pueden ser sintetizadas o captadas. Las fuentes de video más comunes son de naturaleza analógica (VHS), por lo que para manipular las imágenes en el computador o mezclarla con textos, gráficos, sonidos y/o animación, sus señales debe ser digitalizadas y comprimidas (CTR 1993).

Animación: Se asocia habitualmente con el de movimiento y consiste en una secuencia de imágenes que se visualizan de forma muy rápida, dando la sensación de movimiento. Cada una de estas imágenes que componen la animación se denomina cuadros o frames. Toda animación debe tener un número mínimo de cuadros por segundo para que los humanos seamos capaces de captar esa sensación de movimiento sin saltos o discontinuidades.



Webgrafia

<https://sistemamultimedia.wordpress.com/2009/08/29/componentes-de-una-aplicacion-multimedia/amp/>