**ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL**

**ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL**

**DISEÑO GRÁFICO Y PUBLICITARIO**

**EXAMEN DE MULTIMEDIA**

**INSTRUCTORA: MSC. INGRID FIALLOS DE SANTOS**

**NOMBRE: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ FECHA \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ PARALELO\_\_\_\_\_\_\_\_**

**No se permiten tachones o enmendaduras**

1. **Escoja la o las respuestas correctas (Vale 1 pts. c/p)**

**Son principios del guión multimedia**

Libertad Múltiples salidas Atención

Zonas sensibles Vitalidad Realismo

**El principio de Interactividad consiste en**

Reforzar el mensaje Evitar períodos largos q no intervenga el usuario

Poner toda la interacción posible Convertir al usuario en actor principal

**Según las reglas de oro, los fondos claros y sencillos consisten en:**

Colocar pocas imágenes de colores oscuros Facilitar la visualización

No cansar al lector con la luz del monitor Resaltar las imágenes de blanco

**Las formas de animar en Flash son**

En guías Streamming Classic

Shape Motion Muto

**En el programa Hammer se puede:**

Editar sonidos Colocar efectos de vibraciones

Crear patrones rítmicos Componer digitalmente una canción

1. **Desarrolle lo siguiente:**

Realice un sonido en el programa Hammer. **Vale 2 ptos.**

Una animación en el programa Flash como sigue la muestra. **Vale 7 ptos.**

En el programa Director, coloque la animación y un video, y realice los botones de control de ambos recursos. **Vale 5 ptos.**

Coloque el sonido realizado anteriormente como fondo musical. **Vale 1pto.**

**Video**

**Animación de Flash**

Nombre y Apellido

Pantalla de Ejemplo: