



Diana Laura Rodriguez Flores

Taller multimedia

Antecedentes historicos de multimedia.

6 Cuatrimestre

1 Parcial

ANTECEDENTES HISTORICOS DE MULTIMEDIA

01

EN 1945

Vannevar Bush en "As we may think" las computadoras deberían usarse como soporte del trabajo intelectual de los humanos; esta idea era bastante innovadora en aquellos días donde la computadora se consideraba como una máquina que hacía cálculos "devorando números".

EN 1965

Las ideas de Bush son retomadas por Ted Nelson en el proyecto Xanadu donde se propone el concepto de "hipertexto". Un hipertexto debe ser típicamente: no lineal, ramificado y voluminoso, con varias opciones para el usuario."

03

EN 1968

Douglas Engelbart propone en la descripción de NLS (oNLine System) un sistema en donde no se procesan datos como números sino ideas como texto estructurado y gráficos, dando mayor flexibilidad a manejar símbolos de manera natural que forzar la reducción de ideas a formas lineales como sería el texto impreso.

02

EN 1987

Se comenzó con juegos de video operados por monedas y software de computadoras de entretenimiento (PC WORLD No. 115, p.40).

04

EN 1984

Inicio la multimedia, en ese año, Apple Computer lanzó la Macintosh, la primera computadora con amplias capacidades de reproducción de sonidos equivalentes a los de un buen radio AM.

06

EN 1988

Al mismo tiempo que desarrolla la tecnología del disco compacto (leído ópticamente: a través de haces de luz de rayos láser) incursiona en la tecnología de un disco compacto interactivo (CD-I): Según Gaston A.J. Bastiaens, director de la Philips Interactive Media Systems.

05

1992

Durante la feria CES (Consumer Electronics Show) de Las Vegas, se anunció el CD multiusos. Un multiplayer interactivo capaz de reproducir sonido, animación, fotografía y video, por medio de la computadora o por vía óptica, en la pantalla de televisión.

07

EN 1992

La tecnología de multimedia toma auge en los video-juegos, cuando se integran: audio (música, sonido estereo y voz), video, gráficas, animación y texto al mismo tiempo.

08

INICIO DE LA MULTIMEDIA EN COMPUTADORAS