



C209 – Computação Gráfica e Multimídia
EC215 – Multimídia

Multimídia e Hiperemídia

Marcelo Vinícius Cysneiros Aragão
marcelovca90@inatel.br

Conteúdo

1. Definição e Tipos
2. Multimídia Linear
3. Multimídia Não-Linear
4. Hipermídia
5. Referências

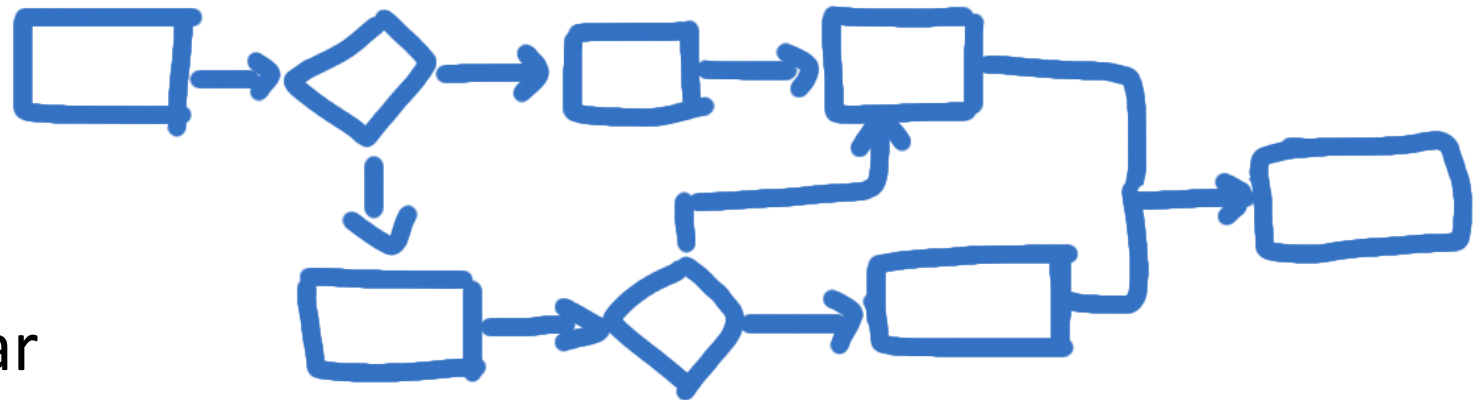


Definição

- **mul.ti.mí.di:a**, *feminino (plural: multimídias)*
- (*informática*) sistema que apresenta imagens, sons e textos juntos
- apresentação de informações em que se faz uso dessa multiplicidade de meios de comunicação

Tipos

- Multimídia Linear
- Multimídia Não-Linear



Multimídia Linear: definição

- É projetada para ser apresentada de forma sequencial.
- Tem começo e fim bem definidos.
- Também conhecida como "passiva", é destinada para fins de exibição com pouca interação ou distração do público.
- Neste tipo de apresentação, o criador do conteúdo está no controle.
- Os objetivos principais são: entreter, transmitir conhecimento e familiarizar as pessoas sobre um determinado tema, sem qualquer forma de desvio.

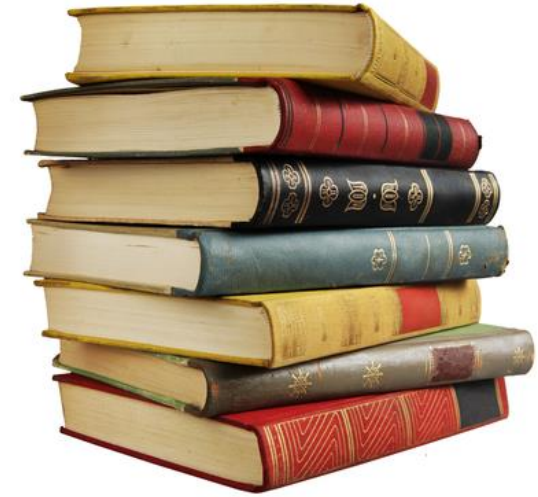


Multimídia Linear: exemplos

- Retroprojeção
- Apresentação em PowerPoint
- Enredo de um filme
- Episódio de seriado
- Vídeo do YouTube



Aperture, in Geometry, is the Inclination of Lines which meet in a Point.
Aperture in Opticks, is the Hole next to the Object Glass of a Telescope, thro' which the Light and Image of the Object comes into the Tube, and thence it is carried to the Eye.



Multimídia Linear: vantagens

- Audiência precisa se concentrar em um tópico específico
- Há ordem lógica e organização na apresentação
- O apresentador controla o fluxo da apresentação
- É eficaz quando precisamos que o público absorva bem a informação



Multimídia Linear: desvantagens

- Pouca ou nenhuma interatividade
- A plateia não palpita sobre qual assunto deve ser aprofundado



abre-e-fecha
quanto-queres
come-come
vai-e-vem
origami da sorte

Multimídia Não-Linear: definição

- Tipo não-sequencial de multimídia onde a participação da pessoa é crucial
- A pessoa precisa interagir com um programa de computador (por exemplo), assumindo assim o controle da experiência.
- Através de uma interface, a pessoa e o computador interagem um com o outro.
- De um ponto de partida, é dada à pessoa uma gama de opções que, de acordo com suas próprias preferências, vai levá-la a uma nova informação.



Multimídia Não-Linear: exemplos

- Um website
- Uma página de um motor de busca
- O menu de um DVD
- Um canal no YouTube
- Um site de streaming (Netflix)



Multimídia Não-Linear: vantagens

- A pessoa está no controle e pode usar a multimídia de acordo com suas preferências e necessidades.



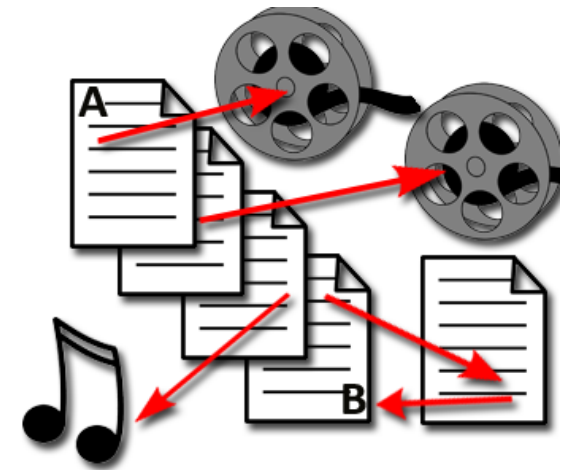
Multimídia Não-Linear: desvantagens

- Exige um certo nível de conhecimento por parte do utilizador.
- Pode ser desorganizada se não for bem arquitetada e/ou utilizada.



Hipermídia: definição

- É um meio não-linear de informação que inclui multimídia (imagens, áudio, vídeo e texto sem formatação) e hipertexto (texto com hiperlinks).
- Isso significa que o usuário tem uma escolha sobre o caminho que ele ou ela leva, a fim de recolher informações.
- O usuário tem a opção de ignorar certos itens ou passar por cada pedaço de informação que está listado.
- O exemplo clássico é a World Wide Web.



Hipermídia: vantagens e desvantagens

- Hipermídia possui várias vantagens:
 - É fácil de navegar e divertida de usar
 - As referências pode ser rastreadas tanto para trás quanto para frente
 - A informação pode ser estruturada numa variedade de maneiras
- Uma desvantagem da hipermídia pode ser que os usuários podem navegar apressadamente.
- Além disso, há casos em que os links são quebrados.



Hipermídia: aplicações



WIKIPEDIA



Google Maps

coursera



UDACITY



Google
Scholar

Portal de
Periódicos
CAPES/MEC

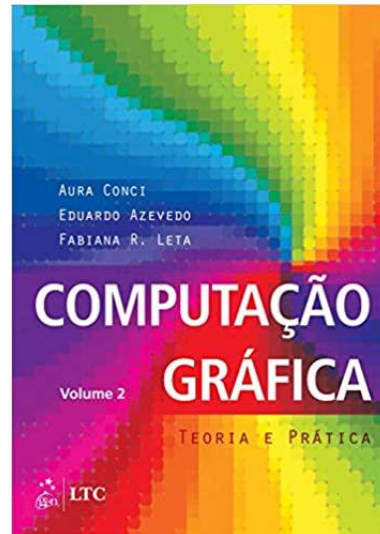
Recursos

- [Consumer Electronic Show \(CES\)](#)
- [Technical Community on Multimedia Computing \(TCMC\)](#)
- [IEEE International Conference on Multimedia Big Data](#)
- [IEEE International Symposium on Multimedia](#)
- [IEEE MultiMedia](#)

Referências & Links Interessantes

- <https://groupsevenmultimedia.wordpress.com/>
- <http://suhaimy003.blogspot.com/p/4131differentiate-between.html>
- <http://www.techterms.com/definition/hypermedia>
- <http://global.britannica.com/EBchecked/topic/289959/interactive-multimedia>

Referências & Links Interessantes



- AZEVEDO, Eduardo; CONCI, Aura, Computação gráfica volume 1: geração de imagens. Rio de Janeiro, RJ. Editora Campus, 2003, 353 p. ISBN 85-352-1252-3.
- AZEVEDO, Eduardo; CONCI, Aura; LETA, Fabiana R. Computação gráfica volume 2: teoria e prática. Rio de Janeiro, RJ: Editora Elsevier, 2007, 384 p. ISBN 85-352-2329-0.
- PAULA FILHO, Wilson de Pádua, Multimídia: Conceitos e aplicações. Rio de Janeiro, RJ: LTC, 2000, 321 p. ISBN 978-85-216-1222-3.