

IF687 - Introdução a Multimídia

Bruno de Melo Costa

Maio 2019

1 Introdução

Introdução a Multimídia é uma disciplina que estuda, cria e programa percepções sensoriais, como visão e audição, de modo a criar uma nova perspectiva a determinados dados, para torná-los mais amigáveis e aperfeiçoar o entendimento.[2] Alguns de seus tópicos são:

Realidade Virtual: é relacionada com o estudo de criação de uma perspectiva diferente da perspectiva do mundo real.[4]

Realidade Aumentada: é relacionada com o estudo de como alterar a percepção do mundo real, seja adicionando objetos virtuais a ele, seja alterando sua forma.[3]



Figura 1: Exemplo de mudança de percepção
[1]

2 Relevância

A relevância da Introdução a Multimídia é ampla. Essa disciplina interage com as percepções do homem na realidade inserida. Conectando essa realidade com algum dispositivo, é possível criar um modo de manuseá-lo com uma precisão formidável. Além disso, adicionando objetos virtuais no mundo real pode-se auxiliar a percepção de diversos corpos dificilmente observáveis ao olho humano. Desse modo, a área de estudo da Introdução a Multimídia modifica a perspectiva do homem para interagir direta e facilmente com o meio virtual com uma maior precisão e agilidade.

3 Relação Com Outras Disciplinas

Disciplina	Relações
MA531 - Álgebra Vetorial Linear para Computação	Fornece os recursos essenciais para a manipulação dos dados visuais.
IF755 - Realidade Virtual	Ensino aprofundado da Introdução a Multimídia.
IF669 - Introdução a Programação	Ensina como manipular dados virtuais.

Referências

- [1] Renato Pezzotti. *Exemplo de mudança de percepção*. online, 2019.
- [2] Luis Vasconcelos. *Slide de Introdução à Multimídia*. CIn UFPE, 2011.
- [3] Luis Vasconcelos. *Slide de Introdução à Realidade Aumentada*. CIn UFPE, 2011.
- [4] Luis Vasconcelos. *Slide de Introdução à Realidade Virtual*. CIn UFPE, 2011.