



# Aula 8

## Sistemas de autoria

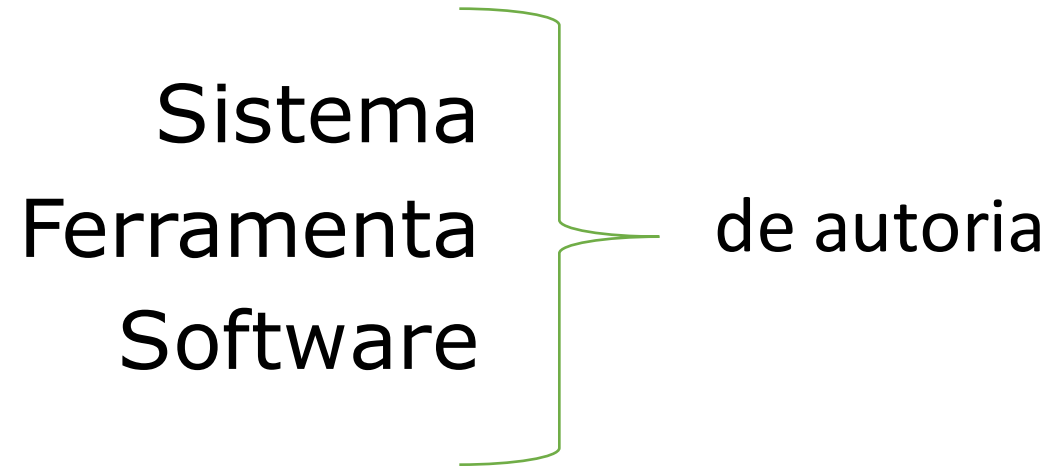
Prof. MSc. Cleyton Slaviero

[cslaviero@gmail.com](mailto:cslaviero@gmail.com)

# Agenda

- Sistema de autoria
- Ferramentas
- Edição de imagem, som e vídeo

# Sistema de autoria



# Sistema de autoria

Programas que auxiliam na criação de produtos  
multimídia

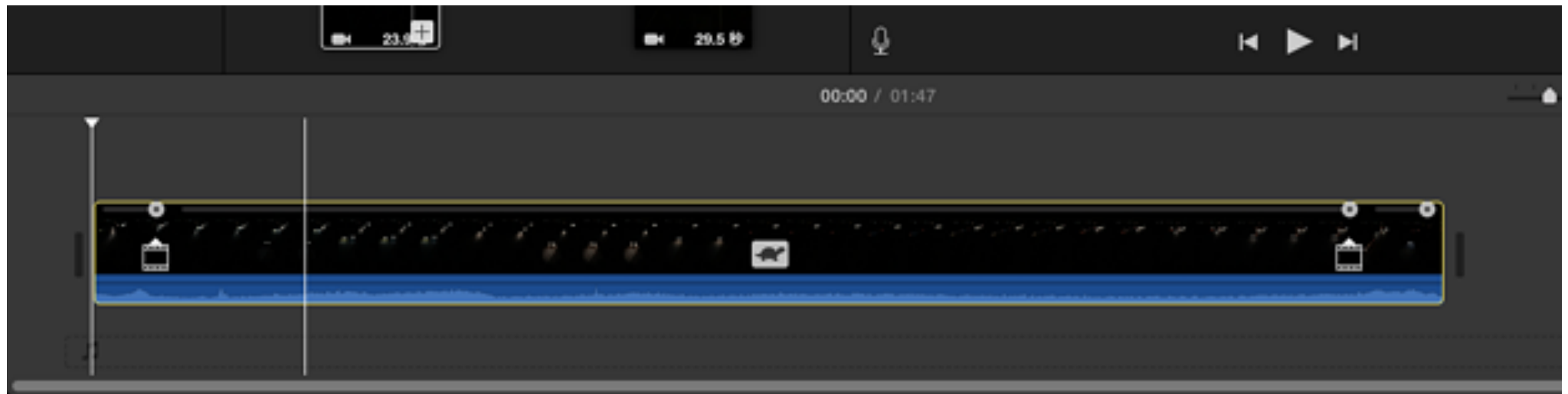
# Sistema de autoria

Os softwares de autoria funcionam como um aglutinador de produções elaboradas em outros softwares.

Tajra, 2007

# Sistema de autoria

- Baseadas em metáforas como palcos e livros
  - Atuação via manipulação direta



# Sistema de autoria

- Algumas ferramentas facilitam para o criador que não conhece linguagem de programação
- Dependendo da ferramenta, pode se limitar à edição de imagens, sons e vídeos

# Sistema de autoria



- Alto nível
  - Aprendizagem mais fácil
  - Vários recursos prontos
  - Limitado ao formato proposto

## FERRAMENTAS



- Baixo nível
  - Aprendizagem mais demorada
  - Mais flexível
  - Muitas possibilidades



# Ferramentas

- iBooks Author
- Unity3D
- Cocos2D-JS
- GameMaker
- RPGMaker
- Adobe Director
- Tupí
- Pencil
- Synfig
- Plastic Animation Paper
- Scratch

# Ferramentas



## iBooks Author

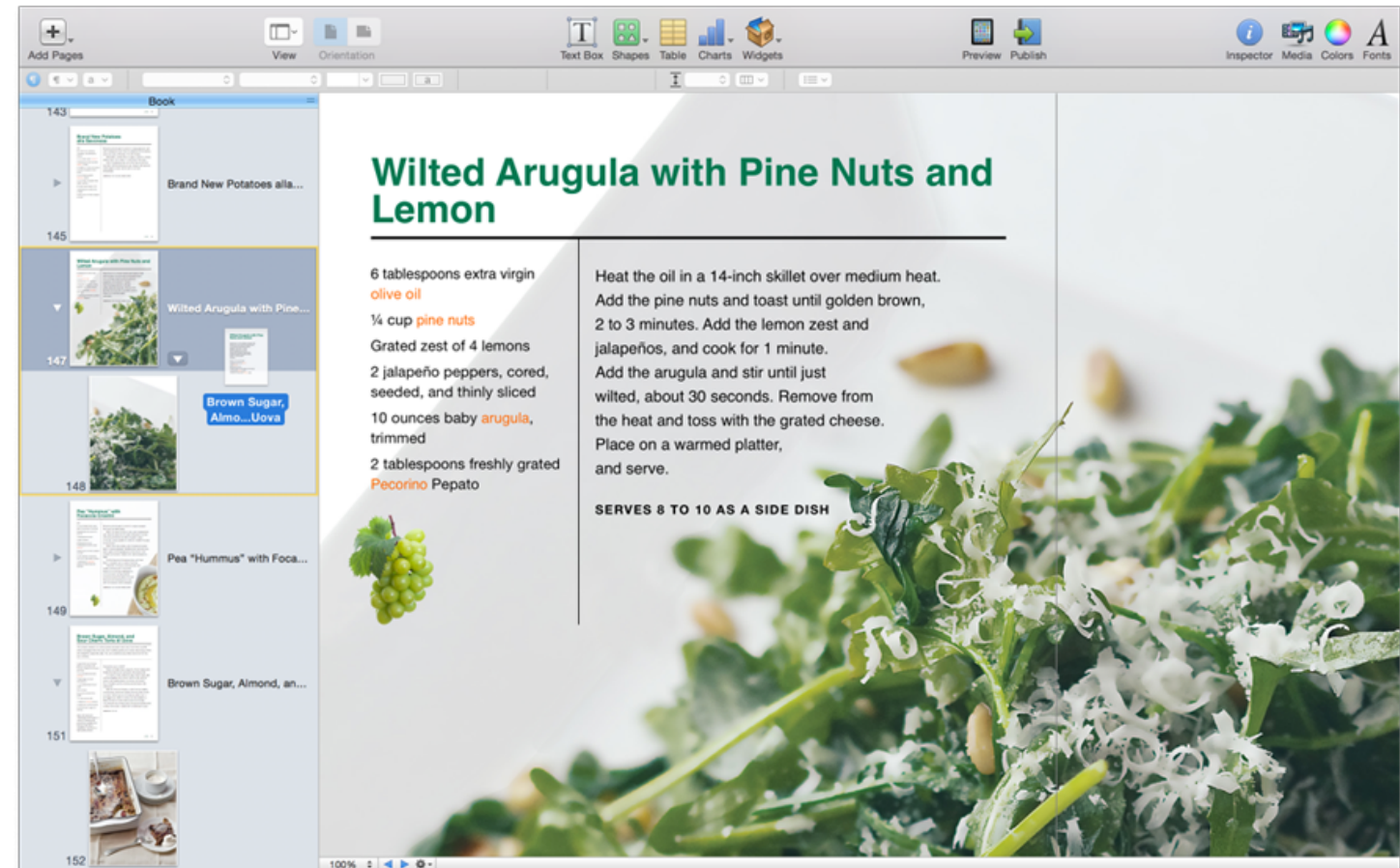
Metáfora de livro

Recursos de áudio/video,  
visualização 3D, etc

Recursos de acessibilidade

Exporta para Pdf ou iBooks

Disponível apenas para  
MacOS (gratuito)



[Vídeo de apresentação](#)



Universidade Federal  
de Mato Grosso  
Campus Rondonópolis

# Ferramentas



Engine 3D+ IDE

Permite criar ambientes 3D (ex. jogos)

Permite exportar para diversas plataformas (Cardboard inclusive!)



[Site da engine](https://unity.com)

# Ferramentas

- Cocos2D-JS
  - Engine 2D para jogos
  - Usa Javascript para criar os jogos
  - Suporta todos os browsers e plataformas nativas



```
init:function()
{
    var layer1 = cc.LayerColor.create(
        new cc.Color4B(128, 128, 128, 255), 600, 600),
        jetSprite = cc.Sprite.create("./images/Jet.png");

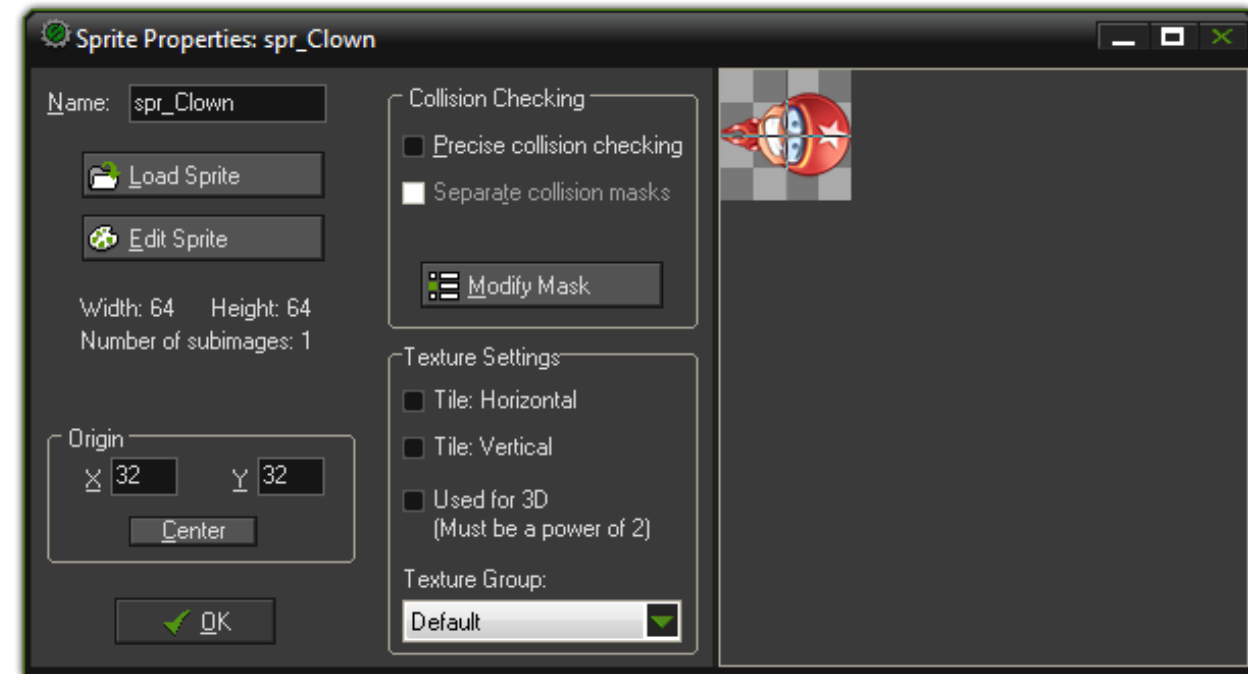
    layer1.setPosition(new cc.Point(0.0,0.0));
    layer1.addChild(jetSprite);

    var size = cc.Director.getInstance().getWinSize();
    jetSprite.setPosition(new cc.Point(size.width/2,size.height/2));

    this.addChild(layer1);
    return true;
}
```

# Ferramentas

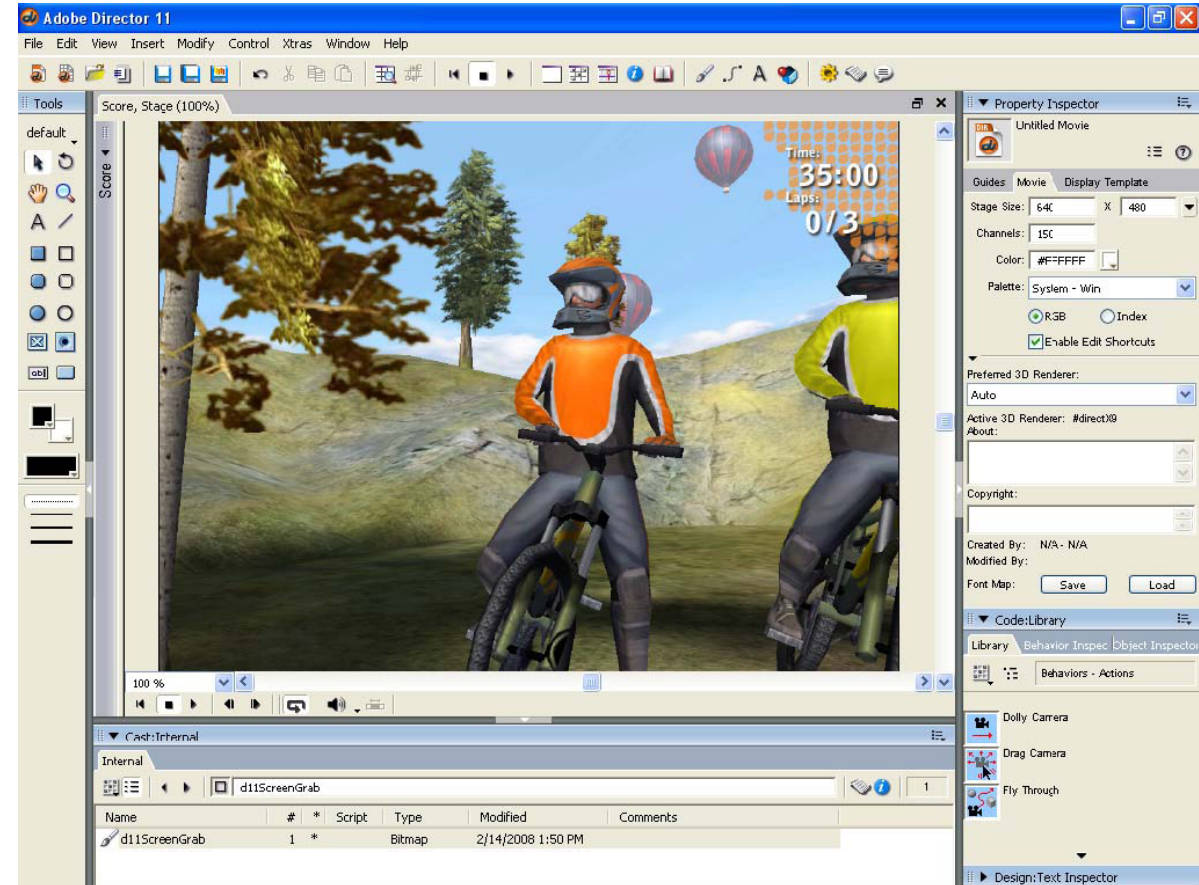
- GameMaker
  - Ferramenta de criação de jogos
  - Usa uma linguagem baseada em C
  - Permite exportação para várias plataformas



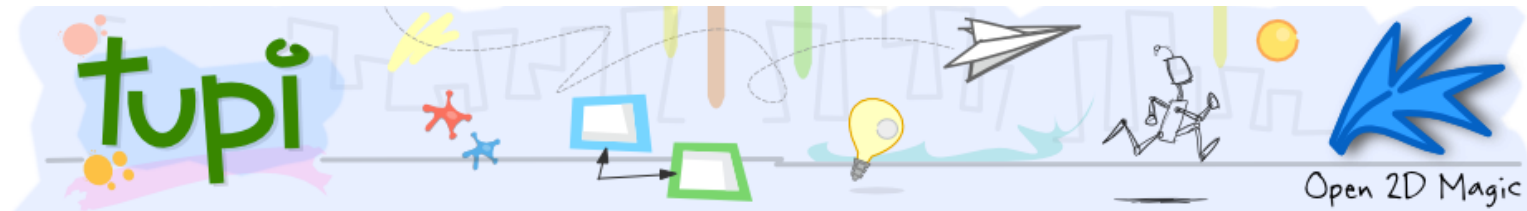


# Ferramentas

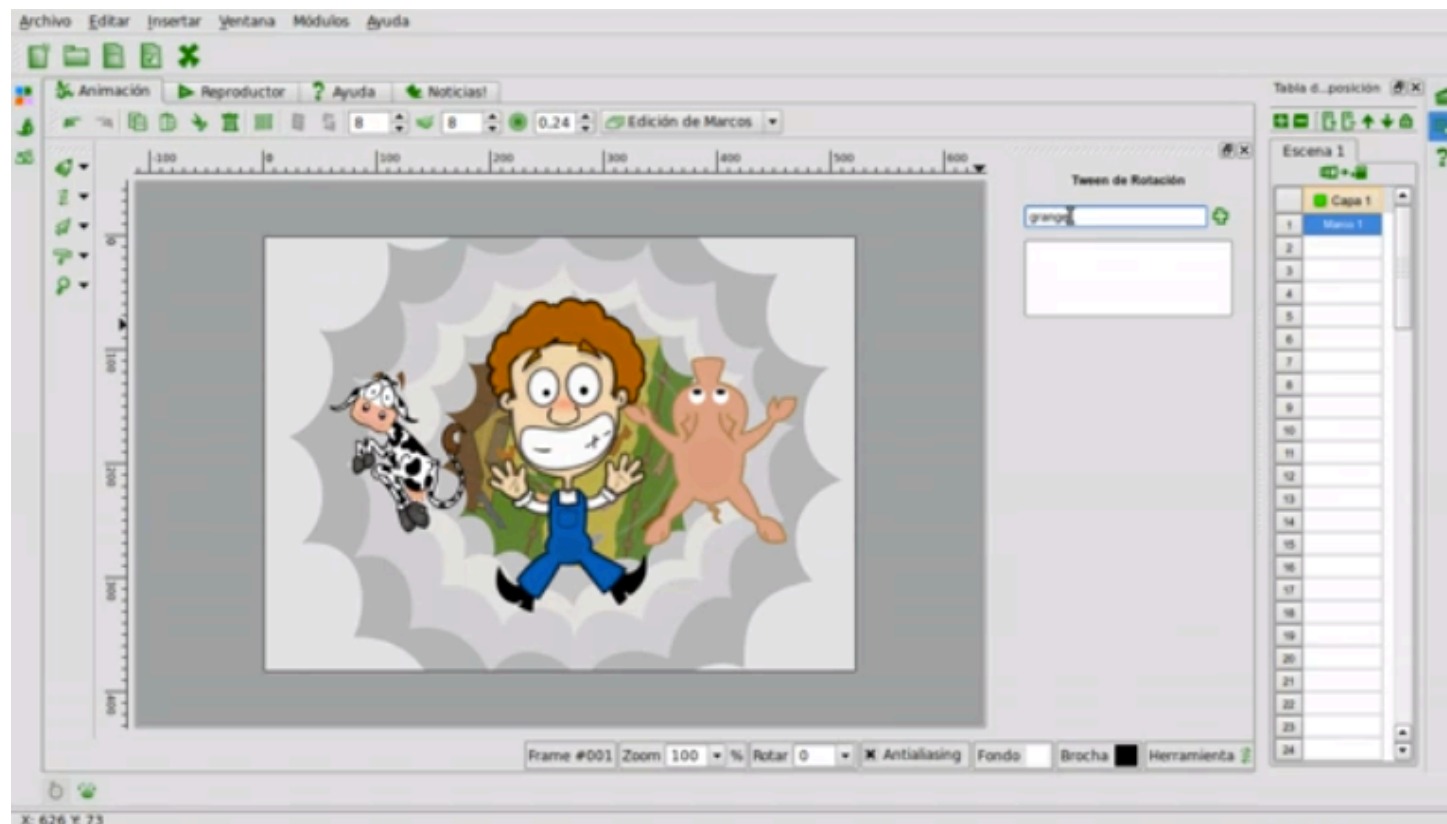
- Adobe Director
- Permite criar vídeos, animações, jogos, entre outros



# Ferramentas

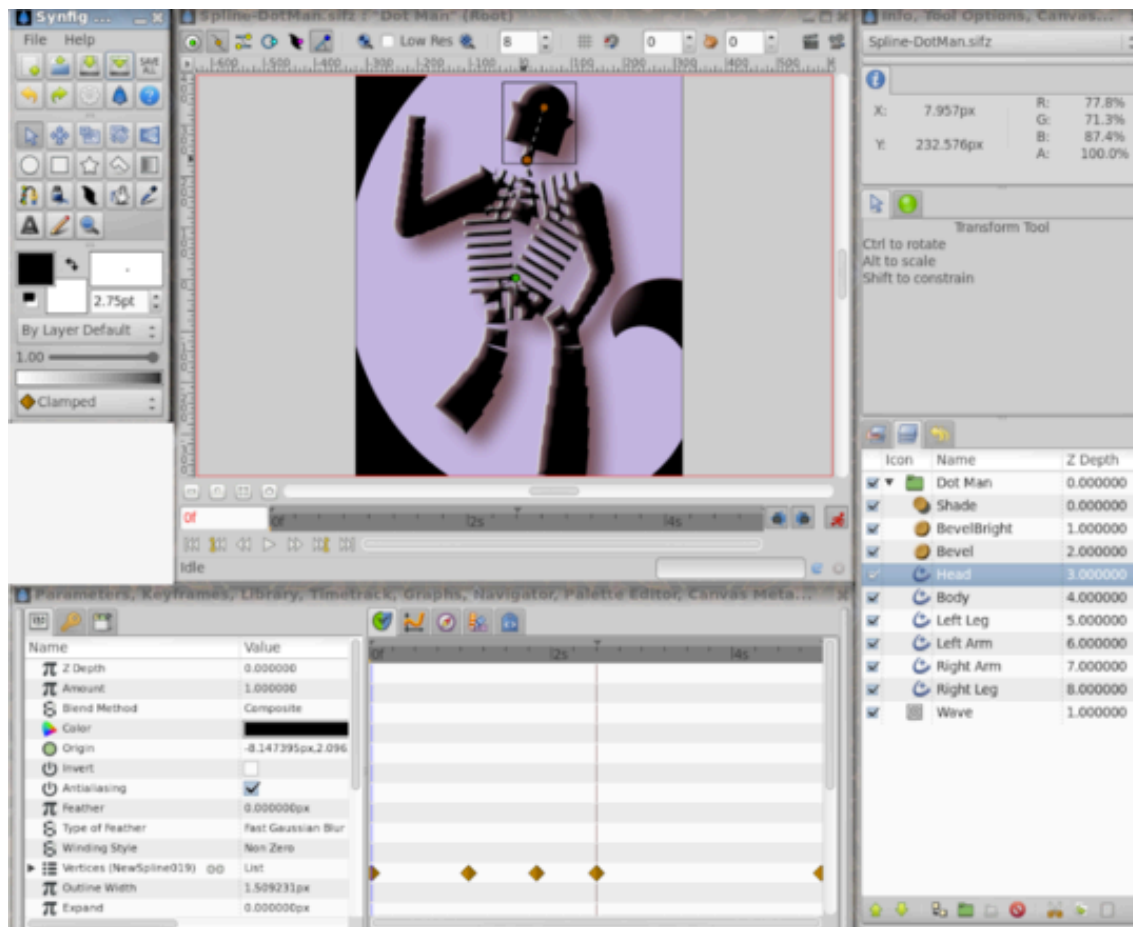


- Tupi
  - Ferramenta de autoria 2D para animações
  - É possível desenhar quadro a quadro



# Ferramentas

- Synfig



[Site da ferramenta](#)



# Ferramentas

- Animation Paper (antigo Plastic Animator Paper)
  - Permite criar desenhos animados

# Animation Paper



Universidade Federal  
de Mato Grosso  
Campus Rondonópolis

[Site da ferramenta](#)

# Ferramentas

- Scratch
  - Originalmente pensada para ensino de computação/programação
  - Programação em blocos
  - Projetos ficam disponíveis no website
    - Podem ser baixados (mas não exportados)
- <http://scratch.mit.edu>



# Edição de imagem, som e vídeo

- Em uma ferramenta de autoria, normalmente não é possível:
  - tratar imagens
  - editar vídeos
  - criar sons
- Para isso existem outras ferramentas

# Edição de imagem, som e vídeo

- Edição de imagens
  - Photoshop
  - Gimp
  - Fireworks
  - Inkscape
  - Pixelmator
- 3D
  - Maya
  - 3D Studio MAX
  - Blender
  - Google SketchUp

# Edição de imagem, som e vídeo

- Edição de áudio
  - Audacity
  - Oceanaudio
  - Wavosaur
  - Magix
  - Wavepad

# Edição de imagem, som e vídeo

- Edição de vídeo
  - Final Cut Pro
  - Adobe Premiere Pro
  - Sony Vegas Pro
  - iMovie
  - Kate's Video Toolkit
  - HitFilm Express

# Atividade em sala

- Escolha uma ferramenta, baixe (acesse o site) e construa um projeto com ela
- Inspiração para projetos
  - Pokemon GO!
    - Existem diversas sistemas relacionados ao jogo
      - Chats geolocalizados
      - Calculadoras
      - Localizadores de pokemon
  - Usando uma ferramenta a sua escolha, tente criar um projeto que apresente algo relacionado ao jogo
  - Lembre-se:
    - Quem é o usuário esperado (precisa ser um jogador de PokemonGO?)
    - O que ele quer ou precisa fazer? De que formas e porque?
    - Qual o projeto você criaria pra ele?
    - Como ele deve usar e porque?
  - Quais ferramentas de suporte podem ser utilizadas?

