

## *O que é multimídia*

## *O que é multimídia*

- Tópicos:
  - Comunicação homem-máquina
  - Produtos multimídia
  - Próximos capítulos

## *Comunicação homem-máquina*

- A digitalização da tecnologia.
  - **Mundo analógico** - informação representada por grandezas.
  - **Mundo digital** - informação representada por números.
  - Tecnologias digitais de informação:
    - áudio (telefonia, CD);
    - imagem (impressão, foto);
    - vídeo (TV, câmeras, sistemas).

© 2000 Wilson de Pádua Paula Filho

## *Comunicação homem-máquina*

- Antecessores dos ambientes multimídia:
  - ambientes não-interativos;
  - ambientes interativos textuais:
    - orientados para linha;
    - orientados para tela;
  - ambientes interativos gráficos.

© 2000 Wilson de Pádua Paula Filho

## *Comunicação homem-máquina*

- Emprego da animação:
  - ilusão da continuidade;
  - limites da visão.
- Emprego do som:
  - nova dimensão de comunicação;
  - limites da audição.

© 2000 Wilson de Pádua Paula Filho

## *Comunicação homem-máquina*

- Sistemas multimídia requerem alto desempenho:
  - volume de informação;
  - fluxo de informação;
  - manutenção do fluxo em tempo real;
  - cálculos em tempo real;
  - facilidade de uso.

© 2000 Wilson de Pádua Paula Filho

## *Comunicação homem-máquina*

- Soluções:
  - computadores mais potentes;
  - memórias maiores;
  - técnicas de compressão;
  - técnicas de design.

© 2000 Wilson de Pádua Paula Filho

## *Produtos multimídia*

- Graus de interação dos produtos multimídia:
  - navegação não-linear;
  - consulta, pesquisa e atualização de bases de dados áudio-visuais;
  - geração de material áudio-visual em tempo real;
  - simulação de sistemas físicos.

© 2000 Wilson de Pádua Paula Filho

## *Produtos multimídia*

- Tipos de produtos multimídia:
  - títulos;
  - aplicativos;
  - sítios.

© 2000 Wilson de Pádua Paula Filho

## *Próximos capítulos*

- As plataformas:
  - Ambientes para multimídia
  - Arquiteturas para multimídia
  - Configuração de plataformas para multimídia

## *Próximos capítulos*

- Os aplicativos:
  - Ferramentas para desenvolvimento de multimídia
  - Autoria de títulos
  - Autoria de aplicativos
  - Autoria de sítios

## *Próximos capítulos*

- Os projetos:
  - Produção de multimídia
  - O processo técnico

## *Próximos capítulos*

- As imagens:
  - Representação digital de imagens
  - Dispositivos gráficos
  - Processamento da imagem

## *Próximos capítulos*

- Os desenhos:
  - Arquivos de desenhos
  - Edição gráfica bidimensional

## *Próximos capítulos*

- A terceira dimensão:
  - Computação gráfica tridimensional
  - Modelagem tridimensional
  - Elaboração de imagens tridimensionais
  - Realidade virtual

## *Próximos capítulos*

- A animação:
  - Animação e computadores
  - Animação tridimensional



## *Próximos capítulos*

- O áudio:
  - Propriedades físicas do som
  - Representação digital do som
  - Processamento digital do som

## *Próximos capítulos*

- A música e a voz:
  - Técnicas de síntese digital de som
  - Sistemas MIDI
  - Processamento de voz

## *Próximos capítulos*

- O vídeo:
  - Sistemas analógicos de vídeo
  - Interfaces de vídeo
  - Tecnologia digital de vídeo
  - Sistemas digitais de vídeo