

Módulo 1: Fundamentos da Arte Digital e Multimídia

1. Multimídia e Hipermissão

A arte digital não existe no vácuo; ela faz parte de um ecossistema onde diferentes tipos de informação se misturam.

- **Multimídia:** É a combinação de diversos meios de comunicação para transmitir uma mensagem. No design de interfaces (foco deste curso), trabalhamos com:
 - **Texto:** A base da informação escrita.
 - **Imagem:** Elementos visuais estáticos.
 - **Áudio:** Sons que dão feedback ou ambientação.
 - **Vídeo:** Conteúdo dinâmico para engajamento.
 - **Animação:** Movimento que guia a atenção do usuário.
 - **Hipermissão:** É a evolução da multimídia. É quando esses elementos são conectados por **links**, permitindo que o usuário navegue de forma não linear (como em um site ou aplicativo).
-

2. Realidade Aumentada (RA) vs. Realidade Virtual (RV)

Diferenciar essas tecnologias é essencial para o design moderno:

- **Realidade Virtual (VR):** Cria um ambiente 100% digital e imersivo. O usuário "sai" do mundo real para entrar em um simulado (ex: uso de óculos como o Meta Quest).
 - **Realidade Aumentada (AR):** Sobreposição de elementos digitais ao mundo real. Você ainda vê o que está à sua volta, mas com "camadas" digitais (ex: filtros do Instagram ou Pokémon GO).
-

3. Teoria das Cores, Tipografia e Composição

Estes são os "três pilares" da estética visual:

A. Teoria das Cores

As cores não servem apenas para "enfeitar"; elas comunicam emoções e hierarquia.

- **Círculo Cromático:** Ferramenta para criar combinações (complementares, análogas, etc.).
- **Psicologia das Cores:** Como o azul transmite confiança e o vermelho urgência.

B. Tipografia

É a arte e técnica de organizar tipos (letras).

- Uma boa escolha tipográfica garante **legibilidade** e define a "voz" da interface (ex: fontes *Serifadas* são clássicas, *Sans Serif* são modernas e limpas).

C. Composição

É como você organiza os elementos na tela.

- **Equilíbrio, Contraste e Proximidade:** Regras que garantem que o usuário saiba para onde olhar primeiro.

4. O Universo da Imagem Digital

Para criar interfaces, precisamos entender a natureza técnica do que vemos na tela.

| Característica | Imagem Raster | Imagem Vetorial |
|----------------|---------------------------------------------|-------------------------------------------------------|
| Composição | Composta por Pixels. | Composta por fórmulas matemáticas (pontos e curvas). |
| Resolução | Perde qualidade ao ser ampliada (pixeliza). | Pode ser ampliada infinitamente sem perder qualidade. |
| Uso Comum | Fotografias e pinturas digitais. | Logotipos, ícones e ilustrações. |
| Formatos | .JPG, .PNG, .GIF | .SVG, .AI, .EPS |

Processos de Criação

- **Digitalização:** Transformar algo físico (desenho no papel) em digital via scanner ou foto.
 - **Rasterização:** Transformar um vetor em pixels.
 - **Vetorização:** O processo inverso; transformar uma foto ou desenho em curvas matemáticas.
-