



Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais – PUC Minas
Campus de Poços de Caldas
Curso de Bacharelado em Ciência da Computação
Instituto de Ciências Exatas e Informática – ICEI

Sistemas Multimídia e Hiperemídia

Fundamentos de Multimídia e Hiperemídia

Prof. Dr. João Benedito dos Santos Junior
Ph.D. in Computing

An abstract graphic design featuring organic, flowing shapes in teal, orange, and dark grey. A central orange circle contains the white number '01'. To its left, a dark grey shape with an orange interior points towards the center. Below the central circle, a teal shape with a dark grey interior points downwards. The background is a light blue-grey with scattered small circles and dots in various colors.

01

FUNDAMENTOS

*Conceitos e fundamentos de multimídia,
hipertexto, hipermídia*

Tipos de Mídias Digitais

Estáticas

São objetos de mídia de conteúdo que não dependem do fator temporal

01

02

Contínuas

São objetos de mídia de conteúdo que dependem do fator temporal

03

Navegacionais

São objetos de mídia utilizados para sinalização e/ou para navegação

Tipos de Mídias Digitais

Imagens Estáticas Matriciais

São mapas ou matrizes de pixels, como é o caso dos arquivos JPEG, GIF e PNG

01

Áudio

São amostras de frequência sonora na forma de pulsos ou ondas, como é o caso dos arquivos MP3 e WAV

04

02

Imagens Estáticas Vetoriais

São descritores geométricos de imagens, como é o caso dos arquivos SVG

03

Vídeos

São sequências de imagens matriciais (*frames*), geradas a partir de uma taxa de amostragem temporal, como é o caso dos arquivos MPEG-4



Sistema Multimídia



Um sistema multimídia é aquele composto por duas ou mais mídias de conteúdo, sendo que uma delas, obrigatoriamente, deve ser uma mídia contínua.

Tipos de Elementos Navegacionais

Link
Permite estabelecer relações 1:N e N:N, tanto unidirecionais quanto bidirecionais, entre objetos de mídia

01

02

Elo

Permite estabelecer relações 1:1, tanto unidirecionais quanto bidirecionais, entre objetos de mídia

03

Referência

Permite a vinculação de objetos de mídia complementares a um objeto de mídia principal (*main track*)

04

Timeline

Permite orquestrar a relação entre objetos de mídia, utilizando-se de operadores temporais { before, after, at }



Sistema Hipermídia



Um sistema hipermídia é um sistema multimídia que contém uma estrutura de interação baseada em elementos navegacionais.