



Plano de Ensino

- Apresentação da Disciplina. Introdução à Sistemas e Aplicações Multimídia.
- Evolução da Comunicação entre Homem e Máquina.
- Plataformas: Ambientes, Plataformas e Configurações.
- **Autoria: Ferramentas para Desenvolvimento de Multimídia. Títulos, Aplicativos e Sites .**
- Projetos: Produção. Processo Técnico.
- Imagens: Representação Digital de Imagens, Dispositivos Gráficos. Processamento da Imagem.
- Desenhos: Representação de Desenhos e Edição Bidimensional.
- Terceira Dimensão: Computação Gráfica. Modelagem e Elaboração 3D. Realidade Virtual
- Animação.
- Música e Voz.
- Vídeos.

Livro-Texto

- **Bibliografia Básica:**
 - » PAULA FILHO, Wilson de Pádua. Multimídia : Conceitos e Aplicações. 1ª ed. Rio de Janeiro: LTC - Livros Técnicos e Científicos, 2000.
 - » KUROSE, James F.; ROSS, K. W. (orgs.). Redes de Computadores e Internet : Uma nova Abordagem. 3ª ed. São Paulo: Pearson - Addison Wesley, 2005.
- **Bibliografia Complementar:**
 - » RATHBONE, Andy. **Multimídia e CD-ROM para leigos**. 1ª ed. São Paulo: Berkeley, 1995.
 - » CHAVES, Eduardo O.C.. **Multimídia** : conceituação, aplicação e tecnologia. 1ª ed. Campinas: People, 1991.
 - » FOLEY, James; DAM, Andries; FEINER, Steven. **Computer Graphics** : principles and practice in C. 2ª ed. Boston: Pearson, 1995.

4. Autoria - Ferramentas de Desenvolvimento



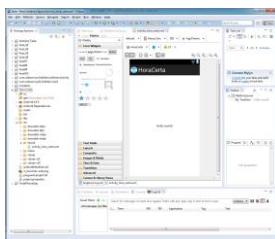
- Aplicativos Fechados
 - » Ferramentas que requerem a menor curva de aprendizado.
 - » Usados para criação de material multimídia em alto nível: editores de som, de música, de imagens, de animação.
 - » Interfaces gráficas fáceis de usar com manipulação direta de representações gráficas.
 - » Algumas ferramentas possuem algum tipo de linguagem script, permitindo a configuração de pequenos programas.



4. Autoria - Ferramentas de Desenvolvimento



- Linguagens de Programação
 - » Máximo de flexibilidade na criação de aplicações.
 - » Elementos da aplicação são construídos e modificados através de programas escritos para cada produto.
 - » Necessidade de formação aprofundada em programação.
 - » Os ambientes de programação (IDE – Integrated Development Environment) oferecem um conjunto de ferramentas que auxiliam o trabalho do programador.



4. Autoria - Ferramentas de Desenvolvimento



- Ferramentas de Autoria
 - » Solução intermediária entre as aplicativos fechados básicos e as plataformas complexas de programação.
 - » Parte da interface de usuário pode ser gerada por manipulação direta; uma linguagem de script também pode ser usada para programar ações solicitadas pelo usuário.
 - » A distinção entre ferramentas de autoria e ambientes de programação não é absoluto.
 - » A escolha correta da ferramenta de autoria é fator determinante para o sucesso de um projeto multimídia.



4. Autoria - HTML - Endereço HTML



- HTML (Aula Extra 01)



Sistemas e Aplicações Multimídia –
Aula 04

Ciência da Computação

<http://www.portaldopupilo.blogspot.com.br>
clayton_valdo@aedu.com