

① Facilita muito a vida das pessoas. Elas conseguem obter muito mais rápido o que querem e da maneira que bem entender (imagens, áudios, textos, etc).

② • Mídia de percepção: Fones de ouvido  
• Mídia de representação: Músicas  
• Mídia de armazenamento: CDs  
• Mídia de transmissão: Cabos

③ • Texto: conjunto de caracteres  
• Imagem: conjunto de pixels.  
• Áudio: Conjunto de frequências sonoras.  
• Vídeo e animação: Conjunto de imagens.

Multimídia significa vários (multi) meios (mídia). Suas características são não linear, interatividade e integração com programas aplicativos.

④ É um aplicativo que processa a multimídia fornecendo grande ou pequena interação com o usuário. A interação é o quanto se pode modificar uma mídia ou quais ações podem ser tomadas (quais e quantos acessos). Por exemplo, em uma apresentação de slides é possível avançar e retroceder. Já em sites, pode ter um jogo sendo executado. Entretanto a interação nesse site específico é enorme.

⑤ A internet possibilitou a criação de um novo produto multimídia, que ~~permite~~ foram os sites e permitiu também a facilidade em gerar e consumir conteúdo através de streaming de vídeos.

Hipertexto é um texto que possui conexão com outros textos e isso implica em uma não-linearidade da leitura. Hipermultídia é a não-linearidade da informação. O hipertexto é um tipo de hipermultídia.

6

## Sistemas multimídia

várias formas de representar a informação

permui estrutura linear e não-linear

usado na interação e interatividade

requer um sistema de entrega de multimídia

combina mídia e conteúdo

## Sistemas hipermídia

extensão do hipertexto não baseada em texto

permui estruturas não-lineares, apenas

usado para interconectividade e para referência cruzada

forneca links diretos para melhorar a disponibilidade

mais contrastante ~~for~~ natureza e usada na representação de dados não-lineares.

7

Hiperdocumentos são softwares interativos que usam áudio, vídeo, foto, animação e texto.

O modelo hipermídia consegue endereçar os documentos de um projeto.

8

HTML, Atom, XML e JSON. HTML e Atom incluem, como parte de seu formato, elementos de link bem definidos com semântica de protocolo claramente associada. Por outro lado, XML e JSON não possuem tais elementos nativos definidos.

9

• Estático ou dinâmico: relacionado ao movimento de determinada mídia. Imagem estática. Vídeo (dinâmico).

• Tempo real ou orquestrado: a mídia se comporta de acordo com a ação do usuário, ou segue um script, fazendo sempre a mesma coisa.

• Linear ou não-linear: sequência em que a informação pode ser captada pelo usuário.

• Pesso para máquina ou pessoa para pessoa: quem está interagindo com quem.

• Usuário único, peer-to-peer, peer-to-multipoint(multicast) e broadcast: para quem a informação é destinada.

Q

10 São os computadores utilizados para a criação e reprodução de títulos em multimídia. São subdivididos a partir do que o computador faz.

- 11
- Possibilitam a criação de mídia.
  - Fornecem um ambiente integrado com diversos recursos.
  - // a estrutura para organizar e editar os componentes de um projeto.
  - Permite que o desenvolvedor crie apresentações interativas combinando texto, áudio, vídeo, gráficos e animações.

Autoria de títulos multimídia: PowerPoint, Acrobat, Flash, Adobe Director.

Aplicações: Virtual Box.

Sites: Wixpress.

- 12
- Servidor Web é um aplicativo que conversa com o cliente. Seu 'idioma' é o HTTP.
- Em sites estáticos, o servidor carrega a página e fecha a conexão, não tendo modificações após isso. Em sites dinâmicos, o servidor carrega a página e mantém a conexão aberta esperando uma ação de usuário para fazer as modificações necessárias na página.

- 13
- O olho funciona como uma câmara escura. A luz passa por um furof pupila e para na retina. Da mesma forma que em uma câmara escura, no olho, a imagem se forma de cima pra baixo. O cérebro 'verá' a imagem durante a interpretação. É na retina que ocorre a captura da imagem, assim como um sensor de câmera. Na retina, existem células responsáveis por identificar a intensidade da luz (bastonetes) e outras encarregadas de captar os cores (cones).

A luz é feita de ondas eletromagnéticas e, assim como uma onda, ela possui frequência e amplitude. A amplitude é a intensidade da luz (luminosidade) e a 11) é a cor, no caso de estas dentro da luz visível. Na verdade, essa onda é chamada de espectro eletromagnético e a luz visível é uma pequena parcela deste espectro que possui até mesmo ondas de rádio e raios gama. As células do olho humano conseguem ser estimuladas em uma parcela do espectro eletromagnético que chamamos de luz visível.

As células dos olhos são estimuladas com determinada amplitude e, no caso dos cones, além da amplitude, elas são estimuladas com determinada frequência (comprimento de onda). Os bastonetes conseguem ser estimulados com baixa luminosidade ao contrário dos cones. Por isso, em lugares escuros, enxergamos tons de cinza e preto e branco.

Sabendo disso, temos diferentes regiões da retina recebendo diferentes intensidades e amplitudes de onda, estimulando os bastonetes e os cones em suas ~~estimulações~~ determinadas regiões. Esses estímulos param pelo nervo óptico e chegam ao cérebro, que tem um mapa de coordenadas onde ele sabe quais bastonetes e cones foram atiçados. Assim, o cérebro sabe onde estão os fôrmas, quais cores colocar em quais locais e a imagem é formada.

(14) Assim como na visão humana, o sensor da câmera tem diversas estruturas que são estimuladas a partir de determinada frequência e amplitude de onda. Essas estruturas são chamadas de pixels e quanto mais pixels, mais informações são captadas e melhor a imagem fica. A quantidade de pixel determina a resolução do sensor. Quanto mais pixels, maior a resolução.

Cada pixel consegue ter sua captação de luz mensurada em valores entre 0 e 255. Cada pixel possui um filtro de cor que pode ser vermelho, verde ou azul (RGB). O pixel está conectado a uma matriz de condutores que leva a informação para a placa-mãe e isso é interpretado pelo processador, que gera a imagem final.

⑯ Cores additivas criam através de estímulos nos cérebros dos olhos. A mistura dessas cores gera cores mais brilhantes e a mistura de todas gera o branco. Cores subtrativas, quando misturadas, geram cores mais escuros, sendo o resultado de cores CMY (ciano, magenta e amarelo). A mistura de todos os cores CMY (255, 255, 255) gera a cor preta.

⑰ No HLS, o espaço das cores é um cone com base pra cima. O vértice é a cor preta e o meio da base é a cor branca. O CIE tem um formato de 'D', com a parte curva alongada e a parte reta pra baixo, um pouco inclinada no sentido anti-horário. O meio dessa figura é a cor branca e nenhum ponto existe a cor preta. É como se o CIE fosse apenas a base da base do cone do HLS.

⑱ Dithering é uma técnica em que se intercalam pixels com cores diferentes em uma região para dar a impressão de gradiente.

⑲ O sistema de paletas é a solução para telas com limitação de hardware que não consegue reproduzir o sistema de cor verdadeira.

⑳ Dependendo da capacidade do sistema é utilizado bits ou bytes que identificam o que é transparente uma imagem pode ser.

㉑ É uma imagem criada a partir de vetores matemáticos. Possui uma combinação de pontos e linhas segundo fórmulas matemáticas. O tamanho dessas imagens não afeta a qualidade de que é mostrado pois não depende da resolução. Tem tamanho de arquivo relativamente menor que arquivos de imagem. Pode ser escalável, sendo assim não ocorre distorções na imgm. Enquanto o bitmap possui formato BMP, imagem vetorial pode ter formato CDR, AI, SVG, EPS e PDF.

Os programas que conseguem trabalhar com vetores são: CorelDRAW, Zoner Draw, Canva 8, Adobe Illustrator, Krita XL, Creature House Expression.

(21) A partir da forma em que a varredura é feita. Varredura progressiva e entrelaçada.

(22) Porque a sequência horizontal e vertical dos fios de elétrons que varrem a tela é fixa.

- Progressiva → Linhas lidas em ordem crescente.

- Entrelaçada → Quadro dividido em dois campos - linhas pares e ímpares.

(23) • Processamento no domínio espacial: armazenamento e recuperação de imagens, recorte, cópia e colagem de áreas de imagens, conversão de formatos de imagem, conversão de modelos de cor e separação de cores, combinação de imagens (composição), retoque de imagens, pintura sobre imagens, redução de resolução e cores.

- Processo no domínio da frequência: mudança de escala e rotação de imagens, transformações e distorções de imagens (ótica digital), filtragem, suavização e realce de imagens e compressão de imagens.

(24) A visão é responsável por cerca de 80% de nossa percepção, aprendizado, cognição e estereótipos. Portanto, os corpos fazem parte da visão e a cor que mais marca (chama atenção) a memória da pessoa.

(25) É um estudo que busca compreender o comportamento humano em relação às cores.

As cores primárias representam corpo, emoção, mente e a interdependência e harmonia.

(26) As cores quentes atiram alegria e emodionam. Incentram ações e a confiança. Aumenta a paixão e a intensidade. Fornecem um sentido de proteção do medo e ansiedade.

As cores frias representam calma, confiança e segurança. Aumentam a criatividade, contemplação e espiritualidade.

(27) • Cores triádicas resultam da utilização de 3 cores que ocupam o espaço definido por um triângulo no círculo cromático. Exemplo de cores é azul, amarelo e vermelho. Fazem um forte contraste visual com suas raizes.

• Cores análogas são as que estão lado a lado no círculo cromático. Ex: Vermelho-violeta, vermelho e vermelho-laranja. Traz sensação de calma e harmonia.

• Cores complementares são cores que estão de lados opostos. Ex: Laranja e azul. Traz sensação de força e equilíbrio.

(28) • Preto é usado em marcas que transmitem elegância, simplicidade, sofisticação e poder. Associado também à noite e à morte. As emoções são: poder, mistério, sofisticação, prestígio, atemporalidade e morte. Marcas que utilizam: Apple, Nike, The New York Times, Puma.

• Branco é usado em espaços pequenos para dar a sensação de amplitude. É uma boa cor para expressar o puro, o nobre. As emoções são: transparência, pureza, ingenuidade, nobreza, suavidade e limpeza. Marcas que utilizam: Adidas, IBM, Apple (de novo), Audi, Mercedes-Benz, Nissan.