

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
