

Exercícios Complementares

Design Multimídia **Projetando Ideias nos Multimeios Digitais**

Charles Angelo Boeira



editora
VIENA

1ª Edição
Bauru/SP
Editora Viena
2015

Capítulo 2

1. Antes de começar um preojetto multimidia, o que devemos fazer?

Antes de tudo, precisamos fazer um planejamento, pois para qualquer tipo de produção, o planejamento é essencial; não podemos iniciar um projeto sem antes planejar como será executado, pelo simples fato de que, como a execução dele demandará bastante tempo, certamente iremos nos perder no meio do caminho.

2. O que é storyline?

Trata-se de uma descrição breve, em poucas linhas, da narrativa de uma trama, recomenda-se um máximo de cinco linhas.

3. Após ter executado o storyline, qual é o proximo passo? Explique-o.

O próximo passo a ser seguido, é a sinopse, assim como o storyline, a sinopse é outro resumo da história, só que mais detalhado, rico e completo

4. Quais são os aspectos que devemos levar em consideração na hora da criação de um personagem?

- * Aspectos físicos: Altura, peso, etnia, aparência, idade, raça (alienígena, por exemplo), pelo, cor do cabelo, vestimenta, etc.
- * Aspectos sociais: Religião, tribo, ofício, formação, cultura em que está inserido, planeta (no caso do alienígena), posição social, etc.
- * Aspectos psicológicos: Filosofia de vida, maneira de pensar, opinião sobre as coisas, se é bem humorado, autoritário, psicopata, etc.

5. O que é o storyboard?

O storyboard se assemelha a uma história em quadrinhos, podendo ser criado como uma história em quadrinhos, contanto/mostrando o enredo que posteriormente será o filme, comercial, game, etc. A única diferença é que pode ser criado em forma de esboço, não havendo necessidade de acabamento; assim, pode ser um rascunho feito até por quem só sabe desenhar palitinhos, embora nada impede de realizar um acabamento mais refinado.

Capítulo 3

1. Por que é importante fazer o planejamento antes de tudo?

Pois, se todos os envolvidos não tiverem uma visão global do projeto, certamente não irão conseguir executá-lo. Outro ponto crítico é que todos têm de “falar a mesma língua”, durante o desenvolvimento; não adianta segmentar as atividades se o trabalho de um não estiver de acordo com o que o outro está desenvolvendo, não há como utilizar somente a memória para “se entender” durante um projeto, tenha absoluta certeza de que isso não irá funcionar.

2. O que é o roteiro?

O roteiro é a parte que conterà de modo simplificado e objetivo todas as etapas da produção, tudo que acontecerá e/ou terá de ser necessário produzir, desenvolver, etc.

3. Como é feito o roteiro de história em quadrinhos?

O conteúdo é organizado em quadros (quadro 1, quadro 2, etc., normalmente ficando a critério do ilustrador quantos irá colocar na mesma página) e dividido em dois grupos, o que é escrito (balões de fala, quadros de pensamento ou narrativos) e o que é visto (ilustrado, cenários, personagens, ações, onomatopeias, etc.).

4. O que é master scene?

O padrão master scene (ou cena mestre) é certamente o mais usado do mundo para cinema, portanto é ideal para vídeos, vinhetas, animações, etc.

5. Como é escrito o diálogo?

O diálogo é subdividido em dois elementos, primeiro aparece o nome do personagem sempre em letras maiúsculas, alinhado a nove centímetros da margem esquerda. Na sequência vem o que é dito, em letras minúsculas, também utilizando um alinhamento diferenciado do cabeçalho e descrição de cena, 6,5 cm da esquerda e 7,5 cm da direita.

Capítulo 4

1. O que é píxel?

O píxel é a unidade de medida no universo digital, é ele que define se um arquivo de imagem terá boa qualidade ou não (o mesmo vale para monitores e TVs), se estará em alta ou em baixa resolução, se será leve ou pesado, etc.

2. O que é RGB?

Tudo que enxergamos no monitor é formado por somente três cores, o vermelho, o verde e o azul, que mescladas conseguem originar todas as outras tonalidades. São as cores primárias do sistema RGB que não é usado somente pelo monitor, mas basicamente por todo equipamento que gere imagens através da emissão luminosa (TV, Datashow, Cinema, etc.); por isso é conhecido como sistema aditivo.

3. O que é CMYK?

Enquanto o sistema RGB é chamado de sistema aditivo, por criar a cor por meio da adição de luminosidade, o sistema CMYK é conhecido como subtrativo e tem um funcionamento exatamente oposto ao anterior. Inclusive, suas cores serão opostas; as cores secundárias no sistema RGB passam a ser as primárias do CMYK, e as primárias viram secundárias

4. O que é grayscale?

Grayscale é a conhecida escala de cinzas. Este sistema é usado para quando queremos criar uma imagem sem cores, utilizando somente a cor preta no caso de imagem impressa.

5. Arquivo desenvolvido pela Microsoft para uso no Windows. Por ser antigo e ter uma estrutura simples, acaba não mantendo uma qualidade satisfatória, perdendo para os formatos mais modernos e recentes, apresentados acima.

- a) JPEG ou JPG
- b) TIF ou TIFF
- c) TGA ou Targa
- d) **BMP ou Bitmap**

Capítulo 5

1. O que é 3D?

3D é uma sigla que significa três dimensões, ou seja, largura (ou comprimento), altura e profundidade (ou espessura). Portanto, quando falamos de 3D, estamos nos referindo a algo que tem volume, uma representação mais próxima do mundo físico.

2. O que é NURBS?

NURBS é um tipo de geometria que em muitos momentos se assemelha à superfície CAD, inclusive algumas ferramentas de desenho (darei alguns exemplos ainda neste capítulo) são exatamente iguais, iniciando pela projeção e linhas que darão início à superfície/geometria

3. Como funciona a modelagem de malha?

A modelagem de malha na maioria das vezes se assemelha à construção de uma escultura, diferente do CAD e do NURBS, nem sempre é necessário traçar as linhas previamente.

4. O que Render?

Render é o processo de gerar uma imagem raster (bitmap) por meio do arquivo 3D, que por sua vez é vetorial.

5. Formato desenvolvido pela Wavefront, não é tão comum aparecer nos programas CAD, sendo mais presente nos de animação, já que trabalha com malha poligonal. É uma boa opção para importar modelos no Maya.

- a) FBX
- b) OBJ**
- c) STL
- d) STEP

Capítulo 6

1. O que é o desenvolvimento de games?

O desenvolvimento de games, semelhante ao desenvolvimento de filmes de animação, trata-se de um trabalho multitarefas, o que significa que teremos várias demandas envolvidas, necessitando da mão de obra de diversos profissionais diferentes, ou alguns poucos que tenham várias habilidades.

2. Como é feito o planejamento de games?

O primeiro detalhe de um planejamento de games é o levantamento das informações tecnológica, ou seja, é necessário saber (ou decidir) em que plataforma ele irá rodar (console, celular, tablete, etc.) e a partir daí conhecer bem as limitações correspondentes relacionadas.

3. Como o jogo deve ser para obter sucesso?

Para ter sucesso, o jogo deve ser um conjunto coeso, atendendo a todos os critérios, dentro de sua necessidade (lembrando que um jogo pode ser relativamente simples, como um jogo para celular, ou web).

4. O que são as engines?

Para que não haja necessidade de sempre desenvolver um game do zero (o que dá muito trabalho e demanda muito tempo, às vezes se tornando inviável), os desenvolvedores ao longo do tempo começaram a utilizar e desenvolver as engines, ou motores de jogo, que são plataformas prontas onde determinados tipos de games podem ser desenvolvidos, adicionando cenários, personagens e, claro, scripts de programação (comandos).

5. O que é UDK?

A Unreal Developer's Kit é um motor de jogo dos mais populares do mundo. Com uma aplicação semelhante a Unity, é supereficiente para criar cenários infinitos (terrenos aleatórios e céu, aonde quer que o personagem vá), elementos de cenário com efeitos físicos (personagem toca, derruba, tropeça, etc.), além da criação de cenários extensos recheados de elementos, como cidades.

Capítulo 7

1. O que é animação?

Animação é uma técnica, ou melhor, uma espécie de truque que faz nosso cérebro pensar que há movimento, onde na verdade temos imagens sequenciais sendo substituídas uma após a outra.

2. O que é necessário fazer para produzir uma animação?

Para produzir uma animação, é necessário gerar os frames, que são os quadros, as imagens estáticas, que podem ser fotografias, desenhos, ou renders, dependendo da técnica utilizada. Os frames colocados em sequência, combinadas entre si, darão origem à produção audiovisual, ou, no caso, o filme de animação, seja curta ou longa-metragem.

3. Como funciona a animação 2D?

Essa técnica consiste em simplesmente desenhar manualmente cada um dos frames, ou seja, das imagens, que irão compor um filme de animação, seja um longa-metragem, um curta, ou um média.

4. O que é stop motion?

Stop Motion é a famosa “animação de massinha”, onde muitas vezes o espectador acredita se tratar de massa de modelar (embora na grande maioria das vezes se utilize outra matéria-prima, já que a massa de modelar é rígida, ficando dura e quebradiça quando seca, impossibilitando movimentos sem destruir a escultura).

5. O que é a animação vetorial?

A animação vetorial, além de possuir uma estética bem peculiar (já que todos os desenhos terão que ser gerados por vetores), também possui uma grande vantagem em relação à animação tradicional, já que o próprio vetor poderá ser animado.

Capítulo 8

1. O que podemos fazer com a ferramenta lasso?

Com a ferramenta Lasso (Lasso Tool) podemos demarcar uma região desenhando a forma desejada. Essa nem sempre é uma tarefa fácil, para tanto temos as opções de laço poligonal (para desenhar segmento de linhas) e Lasso Magnetic, com a qual o Photoshop irá tentar identificar automaticamente os limites da figura (comparando a mudança de cores entre o elemento e o fundo).

2. Todos os elementos sem exceção serão vetores no corel draw. Essa afirmação está correta?

Não, pois todos os elementos criados no CorelDRAW (linhas, formas, pintura, efeitos, etc.) irão gerar vetores, com exceção das imagens importadas para o Corel que serão bitmap.

3. O que é o flash?

O Adobe Flash trata-se de uma ferramenta multimídia, pois por meio dela poderemos criar conteúdo interativo, animações, games, sites, banners animados (e interativos), mesclar som e imagem, etc.

4. O que é palco?

O palco é toda a parte do software em que podemos desenhar, escrever, o Word, por exemplo (assim como qualquer outro editor de texto), possui seu palco na forma da folha.

5. Qual é a importância das viewports em softwares 3D?

As viewports são importantes pois são necessárias para termos uma visão total das geometrias, pois estamos falando de objetos com três dimensões.