

# 10-340 - Design Multimídia

## Plano de Aula - 32 Aulas (Aulas de 1 Hora).



### Aula 1

#### Capítulo 1 - Introdução

1.1. Propósito Desta Obra .....	20
1.2. Universo Multimídia.....	20
1.3. O Profissional Multimídia.....	21

### Aula 2

#### Capítulo 2 - Pré-projeto

2.1. Storyline.....	25
2.2. Sinopse.....	26
2.3. Argumento .....	26

### Aula 3

#### Capítulo 2 - Pré-projeto

2.4. Criação de Personagem.....	28
2.4.1. Croqui .....	29
2.5. Model Sheet .....	30
2.6. Concept Art (Arte Conceitual).....	30

### Aula 4

#### Capítulo 2 - Pré-projeto

2.7. Storyboard .....	32
-----------------------	----

### Aula 5

#### Capítulo 3 - Roteiro para Multimídia

3.1. Por que Escrever Roteiro .....	37
3.2. Como Escrever um Roteiro.....	38
3.3. Alguns Tipos Padrões de Roteiros.....	39
3.4. Roteiro de História em Quadrinhos (Comics, Banda Desenhada).....	40
3.4.1. Alterando/Adaptando o Modelo do Roteiro.....	42

### Aula 6

#### Capítulo 3 - Roteiro para Multimídia

3.5. Padrão Master Scene .....	45
3.5.1. Formatação .....	45
3.5.2. Cabeçalho.....	46
3.5.3. Descrição da Cena.....	47
3.5.4. Diálogo .....	48

### Aula 7

#### Capítulo 4 - Design Gráfico

4.1. Resolução de Imagem .....	55
4.2. Sistemas de Cores.....	61
4.2.1. RGB (Red, Green e Blue).....	61
4.2.2. CMYK (Cyan, Magenta, Yellow e Black) .....	65
4.2.3. Grayscale.....	72

### Aula 8

#### Capítulo 4 - Design Gráfico

4.3. Formatos de Arquivo de Imagem.....	72
4.3.1. Imagem Raster .....	73
4.3.2. Vetorial .....	74

## Aula 9

### Capítulo 5 - 3D

5.1. CAD .....	80
5.2. NURBS .....	86
5.3. Malha Poligonal .....	90

## Aula 10

### Capítulo 5 - 3D

5.4. Modelagem 3D.....	97
5.4.1. Comando de Extrusão (Extrude) .....	97

## Aula 11

### Capítulo 5 - 3D

5.4.2. Comando de Revolução (Revolve ou Lathe) .....	99
5.4.3. Unindo Perfis (Loft) .....	102

## Aula 12

### Capítulo 5 - 3D

5.4.4. Desenhando por Caminho (Sweep) .....	104
5.4.5. União, Subtração e Intersecção.....	105

## Aula 13

### Capítulo 5 - 3D

5.5. Iluminação e Render .....	110
5.6. Formatos de Arquivo 3D .....	117

## Aula 14

### Capítulo 6 - Games

6.1. Tipos de Games (ou Universo Interativo) .....	123
6.2. Planejamento .....	124
6.3. Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos.....	124

## Aula 15

### Capítulo 6 - Games

6.4. Engines.....	125
6.4.1. OpenBor .....	126
6.4.2. Mugen .....	129
6.4.3. Unity ou Unity 3D .....	130
6.4.4. UDK .....	131
6.5. Realidade Aumentada .....	131

## Aula 16

### Capítulo 7 - Animação

7.1. Princípios de Animação .....	135
7.2. Animação 2D Tradicional .....	136
7.3. Stop Motion .....	138

## Aula 17

### Capítulo 7 - Animação

7.4. Animação 3D .....	138
7.5. Animação Vetorial.....	146

## Aula 18

### Capítulo 8 - Softwares Multimídia

8.1. Photoshop.....	153
8.1.1. Transparência e Cores de Primeiro e Segundo Plano .....	154
8.1.2. Ferramentas de Seleção.....	156

## Aula 19

### Capítulo 8 - Softwares Multimídia

8.1.3. Ferramentas de Desenho .....	159
8.1.4. Ferramenta de Carimbo (Clone).....	161

## Aula 20

### Capítulo 8 - Softwares Multimídia

8.1.5. Ferramenta Caneta (Pen Tool) e Demarcadores (Path) .....	162
---	-----

## Aula 21

### Capítulo 8 - Softwares Multimídia

8.1.6. Layers (Camadas).....	164
8.1.7. Finalizando.....	171

## Aula 22

### Capítulo 8 - Softwares Multimídia

8.2. CorelDRAW .....	172
8.2.1. Palco.....	172
8.2.2. Arquivo Vetorial X Arquivo Raster (Bitmap) .....	177

## Aula 23

### Capítulo 8 - Softwares Multimídia

8.2.3. Desenho .....	180
8.2.4. Alterando o Desenho Vetorial .....	188

## Aula 24

### Capítulo 8 - Softwares Multimídia

8.3. Flash .....	195
8.3.1. Palco .....	197
8.3.2. Desenho.....	200
8.3.3. Alteração .....	203

## Aula 25

### Capítulo 8 - Softwares Multimídia

8.3.4. Símbolos .....	205
-----------------------	-----

## Aula 26

### Capítulo 8 - Softwares Multimídia

8.3.5. Animação .....	210
-----------------------	-----

## Aula 27

### Capítulo 8 - Softwares Multimídia

8.3.6. Ações.....	213
-------------------	-----

## Aula 28

### Capítulo 8 - Softwares Multimídia

8.4. 3ds Max .....	220
8.4.1. Viewports.....	220
8.4.2. Ferramentas de Zoom .....	223

## Aula 29

### Capítulo 8 - Softwares Multimídia

8.4.3. Criação de Geometrias .....	224
------------------------------------	-----

## Aula 30

### Capítulo 8 - Softwares Multimídia

8.4.4. Modificando Geometrias .....	228
-------------------------------------	-----

## Aula 31

### Capítulo 8 - Softwares Multimídia

8.4.5. Luzes, Câmeras e Render.....	238
-------------------------------------	-----

## Aula 32

### Capítulo 9 - Empreendedorismo

9.1. Empreendedor.....	247
9.2. Visão Empreendedora .....	248
9.3. Intraempreendedor .....	249