

COMPUTAÇÃO GRÁFICA E MULTIMÍDIAS

DisciplinalID - 101315

Descrição da disciplina e código do produto

COMPUTAÇÃO GRÁFICA E MULTIMÍDIAS - (ID 60469)

Ementa

Conceitos e elementos da computação gráfica. A teoria da cor e suas aplicações na computação gráfica. Técnicas de digitalização de originais. Multimídia: conceitos e aplicações, formatos de arquivos e armazenamento. A computação gráfica e a multimídia e sua correlação com o cenário artístico atual.

Conteúdo programático

1.
Passos iniciais na computação gráfica
2.
A representação da cor na computação gráfica
3.
Do mundo real para o digital: processos de captura de imagens
4.
O desenho na computação gráfica
5.
O som e a imagem em movimento no meio digital
6.
Multimídia: a união dos elementos textuais, gráficos e sonoros
7.
Arte, tecnologia e multimídia: desenvolvendo um projeto para sala de aula

Bibliografia básica

- PAULA FILHO, Wilson de Pádua. Multimídia: conceitos e aplicações. 2. ed. Rio de Janeiro. LTC. 2013.
- GOSCIOLA, Vicente. Roteiro para as novas mídias: do game à tv interativa. São Paulo. Senac, 2003.
- GUIMARÃES, Denise Azevedo Duarte. Comunicação tecnoestética nas mídias audiovisuais. Porto Alegre. Sulina, 2007.
- SANTAELLA, Lucia. Cultura e artes do pós-humano. Da cultura das mídias à cibercultura. 2. ed. São Paulo: Paulus, 2003.
- CHONG, Andrew. Animação digital. Porto Alegre: Bookman, 2011.
- PEREIRA, João Madeiras et al. Introdução à computação gráfica. São Paulo: FSA, 2018.
- SILVA, Marco. Sala de aula interativa. São Paulo: Edições Loyola, 2010.
- RIBEIRO, Nuno. Multimídia e tecnologias interativas. 5. ed. São Paulo: FSA, 2012.