

# COMPUTAÇÃO GRÁFICA E MULTIMÍDIAS

## 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.

## Plano de Aula

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

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.

Multimédia e tecnologias interativas. 5. ed. São Paulo: FSA, 2012.