



Serviço Público Federal
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense
Pró-Reitoria de Ensino

DISCIPLINA: Computação Gráfica II	
Vigência: a partir de 2014/1	Período letivo: 2º semestre
Carga horária total: 30 h	Código: DES.019
Ementa: A disciplina se propõe a desenvolver a capacidade de utilizar adequadamente softwares que permitem a elaboração de imagens raster, visando à aplicação no design.	

Conteúdos

UNIDADE I – Aplicativos de Imagem Raster

- 1.1 Características básicas dos aplicativos para imagem raster
- 1.2 Camadas
- 1.3 Ferramentas de desenho
- 1.4 Ferramentas de Pintura
- 1.5 Ferramentas de Retoque
- 1.6 Seleção
- 1.7 Transformação e Edição
- 1.8 Filtros e Efeitos
- 1.9 Mesclagem
- 1.10 Canais

UNIDADE II – Edição de Imagens Raster

- 2.1 Captura e tratamento
- 2.2 Criação
- 2.3 Colagem
- 2.4 Colorização

Bibliografia básica

GAMBA JR. **Computação gráfica para designers:** dialogando com as caixinhas de diálogo. Rio de Janeiro: 2AB Editora, 2003.
AZEVEDO, E., CONCI, A., LETA, F. **Computação Gráfica.** Vol. 2. Rio de Janeiro: Editora Campus, 2007.
FIDALGO, João Carlos de Carvalho. **Adobe Photoshop CS6:** imagens profissionais e técnicas para finalização e impressão. 1. ed. São Paulo: Erica, 2012. 256 p.

Bibliografia complementar

AZEVEDO, E., CONCI, A. **Computação Gráfica:** Teoria e Prática. Rio de Janeiro: Editora Campus, 2003.
FOLEY, J. et. al - **Introduction to Computer Graphics,** Addison-Wesley, 1993.



Serviço Público Federal
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense
Pró-Reitoria de Ensino

FOLEY, James D. et al. **Computer graphics**: principles and practice. 2nd ed. in C. Boston: Addison Wesley, 1996.

AZEVEDO, E., CONCI, A., LETA, F. **Computação Gráfica**. Rio de Janeiro: Editora Campus, 2007.

SEDDON, Tony. **Imagens**: um fluxo de trabalho digital criativo para designers gráficos. Porto Alegre: Bookman, 2009.