



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

<b>DISCIPLINA:</b> Computação Gráfica I	
<b>Vigência:</b> a partir de 2014/1	<b>Período letivo:</b> 1º semestre
<b>Carga horária total:</b> 45 h	<b>Código:</b> DES.009
<b>Ementa:</b> A disciplina se propõe a desenvolver a capacidade de utilizar adequadamente <i>softwares</i> que permitem a elaboração de elementos gráficos vetoriais, visando à aplicação no design.	

## Conteúdos

### UNIDADE I – Elementos Gráficos Vetoriais

- 1.1 Formatos de arquivos
- 1.2 Criação e edição de propriedades visuais
- 1.3 Edição da forma
- 1.4 Criação e edição de elementos de texto

### UNIDADE II – Criação de Elementos Gráficos Vetoriais

- 2.1 Transformações e relações entre elementos.
- 2.2 Edição de imagens vetoriais
- 2.3 Aplicação de efeitos

### UNIDADE III – Saída e Fechamento de Arquivos

- 3.1 Fechamento de arquivos
- 3.2 Impressão

## Bibliografia básica

- AZEVEDO, E., CONCI, A., LETA, F. **Computação Gráfica**. Vol. 2. Rio de Janeiro: Editora Campus, 2007.
- GAMBA JR. **Computação gráfica para designers: dialogando com as caixinhas de diálogo**. Rio de Janeiro: 2AB Editora, 2003.
- SEDDON, Tony. **Imagens: um fluxo de trabalho digital criativo para designers gráficos**. Porto Alegre: Bookman, 2009.

## 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.
- HORIE, Ricardo Minoru; PEREIRA, Ricardo Pagemaker. **300 superdicas de editoração, design e artes gráficas**. 5. ed. São Paulo: Senac, 2005.
- MINK, Carlos; MAZZETTI, Gerardo. **Coreldraw 9 e corel photo-paint 9: guia do usuário brasileiro**. São Paulo: Makron Books, 2000.
- FOLEY, James D. et al. **Computer graphics: principles and practice**. 2nd ed. in C. Boston: Addison Wesley, c1996.