



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

<b>DISCIPLINA:</b> Computação Gráfica II	
<b>Vigência:</b> a partir de 2014/1	<b>Período letivo:</b> 2º semestre
<b>Carga horária total:</b> 30 h	<b>Código:</b> DES.019
<b>Ementa:</b> 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.