FACULDADE SANTÍSSIMO SACRAMENTO

PROGRAMA DA DISCIPLINA

CÓDIGO	DISCIPLINA	NATUREZA	ANO
SIS26	**Multimídia e Computação Gráfica**	OB	2014.1

CARGA HORÁRIA	PRÉ-REQUISITO
72 horas	Não tem

PROFESSOR RESPONSÁVEL
Janyel Leite

EMENTA

Conceitos e elementos da Computação Gráfica. Plataformas de hardware e software e interações entre homem e máquina. A teoria da cor e suas aplicações na computação gráfica. Introdução a DTP (Desktop Publishing). Elementos da computação gráfica no DTP. Introdução à técnica de digitalização de original em papel. A criação multimídia. Os elementos de um trabalho multimídia, seus formatos e padrões de armazenamento. Estudos de casos específicos. A importância da computação gráfica e da multimídia na comunicação social.

OBJETIVO GERAL

Ao final da disciplina o aluno deve ser capaz de: entender o conceito de interatividade aliado com conceitos de computação gráfica aplicada as diversas áreas. Escolher ferramentas de softwares adequadas. Projetar e implementar sistemas interativos, utilizando uma metodologia adequada, que seja condizente com as necessidades dos usuários.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar áreas nas quais a computação gráfica é utilizada;
- Compreender técnicas de compressão de imagens;
- Trabalhar com ambientes virtuais;
- Compreender técnicas de modelagem, animação e renderização.

METODOLOGIA

- Aula expositiva com quadro negro/projetor;
- Aulas práticas em laboratório;
- Trabalhos realizados em grupos.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. Conceitos de Multimidia
2. Interações entre homem e máquinas.
3. Ambientes Multimídia
4. Ferramentas para desenvolvimento de multimídia
5. Elementos da computação gráfica.
6. Imagens/Desenhos
7. Animação
8. Áudio
9. Música e a voz
10. Vídeo
11. Aplicações Multimidia e Internet
12. Estudo de casos específicos de multimídia

AVALIAÇÃO

1ª Avaliação – Prova individual;

2ª Avaliação – Prova individual;

3ª Avaliação – Seminários.

REFERÊNCIA BÁSICA

CHONG, Andrew. **Animação digital**. Porto Alegre: Bookman, 2011. (Animação básica,1)

PAULA FILHO, Wilson de Pádua. **Multimídia:** conceitos e aplicações. 2.ed. Rio de Janeiro: LTC, 2013.

ALVES, William Pereira. Blender 2.63 : **modelagem e animação.** São Paulo : Érica, 2012.

REFERÊNCIA COMPLEMENTAR

MENEZES, Nilo Ney Coutinho. **Introdução à programação com Python: algoritmos e lógica de programação para iniciantes**. São Paulo: Novatec, 2010.

INTRODUÇÃO ao desenvolvimento de games. São Paulo: Cengage Learning

DOHME, Vania. **Coordenação de jogos:** jogos e dicas para empresas e institutos de educação. Petrópolis: Vozes

HETEM JR, Annibal. **Computação gráfica:** fundamentos de informática. Rio de Janeiro: LTC Editora

CONCI, Aura, et al. **Computação gráfica:** teoria e pratica. Rio de Janeiro: Campus

MIGUEL, Rodrigodraw. **Animação 3D, HD e games**.Teresopólis, RJ: 2AB, 2009.

PERIÓDICOS
Link do site do Curso - http://www.fsssacramento.br/arquivos/si/periodicos.pdf