



AURA CONCI

EDUARDO AZEVEDO

FABIANA R. LETA

COMPUTAÇÃO GRÁFICA

Volume 2

TEORIA E PRÁTICA



Material
na WEB

www.elsevier.com.br

Resumo de Computação Gráfica. Teoria e Prática - Volume2

A Computação Gráfica vem ganhando um grande destaque no meio acadêmico e profissional. Pela possibilidade crescente de aplicações, muitas ainda desconhecidas, diversas instituições vem ampliando o número de cadeiras dessa disciplina enquanto empresas de diferentes setores contratam cada vez mais profissionais especializados na área.

Neste segundo volume, amplia-se as possibilidades de implementação desta tecnologia enquanto apresenta-se subsídios teóricos para que os atuais usuários de sistemas comerciais como o Photoshop, Photostyler, CorelPhotoPaint, Premiere e After Effects possam ampliar seus conhecimentos retirando destes o melhor aproveitamento possível.

Devido ao sucesso do primeiro volume desta obra e à sua grande aceitação nas universidades brasileiras e nos países de língua portuguesa, atentamos para a necessidade de ampliar o seu conteúdo incluindo agora técnicas e aplicações na área de processamento de imagens digitais.

A maior parte das informações que o ser humano obtém do mundo que o cerca ocorre através das imagens, seja no cotidiano, andando na rua, vendo televisão, folheando uma revista, lendo livros ou em aplicações profissionais e científicas, em que muitos dados são analisados a partir de capturas digitais, espectrogramas, imagens térmicas, entre outras.

Este livro foi concebido para dar subsídios teóricos e práticos tanto ao ensino da computação visual, da análise e processamento de imagens no meio acadêmico quanto aos profissionais do mercado de produção de imagens digitais.

Para isso, realizou-se uma pesquisa nas universidades brasileiras, atentando para suas ementas e referências bibliográficas utilizadas nos cursos de bacharelado, mestrado e doutorado.

[Acesse aqui a versão completa deste livro](#)