



EDITAL Nº 134/2015 – BIBLIOGRAFIA SUGERIDA

TEMA: COMPUTAÇÃO PARA O CINEMA E AUDIOVISUAL

AZEVEDO, Eduardo et all. Computação Gráfica V2. Processamento de Imagens Digitais. Rio de Janeiro: Campus, 2007.

AZEVEDO, Eduardo. Computação Gráfica. Teoria e prática. Rio de Janeiro: Campus, 2003.

BOLTER, Jay David, GRUSIN, Richard, Remediation: Understanding New Media, Cambridge, MIT Press, 1999.

BRAGA, Clarissa e PINHO, Lídia. Coord. André Lemos. Hipertexto: uma experiência coletiva hipertextual. www.facon.ufba.br/hipertexto, Bahia, 1998.

BRUZZO, Cristina (org.). Animação. Col. Lições com cinema, vol. 4. SP, FDE, 1996.

COTTON, Bob; OLIVER, Richard, Understanding Hypermedia, London, Phaidon, 1993.

CORREIA, Cláudia e ANDRADE, Heloísa. Coord. André Lemos. Hipertexto: uma experiência coletiva hipertextual. www.facom.ufba.br/hipertexto, Bahia, 1998.

CURRAN, Steve, Convergence Design, Gloucester Massachussets, 2003.

DIZARD JR., Wilson, A Nova Mídia, Rio de Janeiro, Jorge Zahar Editor, 2000.

DAMASCENO, Anielle. Webdesign. Teoria e prática. São Paulo: Visual Books, 2003.

DANCYNGER, Ken. Técnicas de edição para cinema e vídeo. Rio de Janeiro: Campus, 2007.

DOMINGUES, Diana. Criação e interatividade na ciberarte. São Paulo: Experimento, 2002.

HETEM Jr. Computação Gráfica. Fundamentos de Informática. Rio de Janeiro: LTC, 2006.

HALAS, F. & MANUELL, R. The technique of film animation. London, Floral Press, 1978. HAYWARD, Stan. L'animation par ordinateur. Paris, Dujarric, 1986.

HEATH, Steve. Multimedia and communications technology. London, Focal Press, 1998.

IUPPA, Nicholas V. Designing interactive digital video. London, Focal Press, 1998.

LUCENA JUNIOR, Alberto. Arte da animação. Técnica e estética através da história. São Paulo: Senac, 2002.

MARTINS, Nelson. Imagem digital na editoração. Manipulação, conversão e fechamento de arquivo. São Paulo: Senac, 2003.

MURRAY, Janet, Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace, Cambridge, MIT Press, 1997.



- NEGROPONTE, Nicolas, Ser digital, SP, Cia. das Letras, 1997.
- NIEDERAUER, Juliano. PHP para quem conhece PHP: recursos avançados para a criação de websites dinâmicos. Novatec, 2004
- NIEDERAUER, Juliano. Desenvolvendo websites com PHP: aprenda a criar websites dinâmicos e interativos com PHP e bancos de. Novatec, 2004
- NIELSEN, Jakob. Projetando websites: designing web usability. Campus, 2000
- PONCET, M. T. O Desenho Animado, Lisboa, Editorial Estudios Cor, 1978.
- PAULA FILHO, Wilson de Pádua. Multimídia: Conceitos e aplicações. Rio de Janeiro: LTC, 2000
- KRUPNICK, M. A. . The Electric image: Examining basic TV technology. London, Focal Press, 1990.
- LÉVY, Pierre. O que é o virtual? São Paulo, ed. 34, 1996.
- LÉVY, Pierre, Cibercultura, São Paulo, Editora 34, 1999
- RIBEIRO, Milton. Planejamento Visual Gráfico. Brasília: LGE, 2003.
- RIBEIRO, José Carlos S. e JUCÁ, Vlândia Jamile. Coord. André Lemos. Hipertexto: uma experiência coletiva hipertextual. www. facon. ufba. br/hipertexto, Bahia, 1998
- RATCLIFF, John. Timecode: A user's guide. London, Focal Press, 1998.
- RUMSEY, Francis; ATKINSON, John. Digital interface handbook. London, Focal Press, 1995.
- SANTAELLA, Lucia, Culturas e artes do pós-humano, SP, Paulus 2003.
- STEPHENS, Mitchell; The rise of the image the fall of the word, New York, Oxford, 1998.
- WARDROP-FRUIIN, Nick e MONTFORT, Noah (org.), The New Media Reader, Cambridge, MIT Press, 2003
- WILLIAMS, Robin. Design para quem não é designer. Noções básicas de planejamento visual. Callis, 2005.
- WOLFGRAM, Douglas E. Criando em Multimídia, Rio de Janeiro: Campus, 1994.
- Obs.** A bibliografia aqui indicada representa apenas uma sugestão e não é, portanto, obrigatória nem tampouco implica em exclusão de outras obras consideradas importantes pelos candidatos.