

# Computação gráfica: Módulo I

## Resumo

A Computação gráfica estuda e desenvolve métodos para gerar e manipular imagens com ajuda de computadores no contexto de imagens digitais.

É então apresentados dois tipos de imagens digitais nomeadamente as Raster e Vectorial tendo como grande diferença a sua estrutura por as imagens de tipo Raster é composta por uma matriz de pixels formada por uma grade tendo assim como características:

- a perda de qualidade pixelar ao ser redimensionado
- da normalmente é usada em fotos digitais, tela de computadores, Jogos 2D e editores de imagem.

A imagem vectorial é baseada em objetos geométricos matemáticos como: pontos, linhas, curvas, e polígonos ao ser redimensionada não perde qualidade como é o caso dos Raster, é ideal para logotipos por possui qualidade perfeita.

A computação gráfica é aplicada no nosso cotidiano em diversos áreas como: Jogos Digitais, Cinema e animação, Design gráfico e multimídias etc.