**PROGRAMA DE ENSINO[[1]](#footnote-1)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Código** | **Disciplina** |
| EGR7211 | Pós Produção II |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **H/A** | **Créditos** | **Créditos Teóricos** | **Créditos Práticos** |
| 72 | 4 | 1 | 3 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Pré-requisito** | **Equivalência** | **Ofertada ao(s) Curso(s)** |
| --- | --- | Design |

|  |  |
| --- | --- |
| **Ementa** | Aprofundamento e aplicação pratica dos conceitos de pós produção em uma animação 3D. |
| **Objetivos da disciplina** | Ampliar os conhecimentos dos processos a serem executados após uma animação 3D: iluminação, materiais, rendering e pós produção de vídeo. |
| **Conteúdo Programático** | 1. Iluminação, materiais e rendering no 3dsMax;. 2. Aplicação da iluminação em um ambiente 3D; 3. Criação de materiais e texturas avançados; 4. Efeitos de materiais: bump, normal mapping e displacement; 5. Rendering 3D na prática; 6. Iluminação Global avançada. 7. Edição e pós produção de video. |
| **Bibliografia** | ADOBE TEAM. Premiere Pro 2.0: guia autorizado. Adobe. São Paulo:  Campus, 2006.  BRINKMANN, Ron. The Art And Science of Digital Compositing.  Academic Press, 1999.  DOBBERT, Tim. Matchmoving – The Invisible Art of Camera Tracking.  Alameda, EUA: Sybex, 2005.  KELLY, Doug. Digital Compositing in Depth: The Only Guide to Post  Production for Visual Effects in Film. The Coriolis Group  MEYER, Trish Chris. Criando motion graphics com after effects versão  CS5. São Paulo: Campus, 2010. |

1. Programa de ensino elaborado conforme recomendações da Resolução Nº 03/CEPE/84 [↑](#footnote-ref-1)