**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 PostProduction for Visual Effects in Film. The Coriolis GroupMEYER, Trish Chris. Criando motion graphics com after effects versãoCS5. São Paulo: Campus, 2010. |

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