

Oficina de Computação Gráfica 3D

Carga Horária: 16 horas

Ministrante: Juliano Bezerra

Cursando mestrado em Computação Gráfica na Universidade Estadual de Campinas (Unicamp), graduou-se em 2006 na PUC Minas campus Poços de Caldas.

É professor universitário no curso de pós-graduação em Computação Gráfica 3D no SENAC de Campinas, na Universidade São Francisco e na Unifae. É também diretor de Computação Gráfica da empresa RGB Filmes.

Possui mais de 12 anos de experiência em Computação Gráfica 3D, produzindo modelos virtuais, animações, efeitos especiais para TV e sites web. Trabalha também com a criação de personagens, mascotes, maquetes virtuais e desenvolvimento de jogos.

Conteúdo

- Criar e gerir projetos, dentro do contexto de animação e ilustração 3D, utilizando e aplicando conhecimentos teóricos e metodologias práticas para a realização de trabalhos profissionais;
- Conceber aspectos do ambiente de trabalho 3D, por meio de exemplos práticos e teóricos, visando à concepção e implementação de projetos práticos.

Proposta metodológica

O curso inclui aulas teóricas e práticas em laboratório, com o uso do software Autodesk Maya Learning Edition 2012.

Componentes curriculares

- Fundamentos de computação gráfica e síntese de imagens
- Interface de Ferramentas 3D
- Modelagem Geométrica Digital (técnicas usadas na pratica)
- Iluminação em ambiente Digital
- Texturização e rendering digitais
- Animação 3d digital