

Unidade Curricular	Vídeo	Área Científica	Audiovisual
Licenciatura em	Design de Jogos Digitais	Escola	Escola Superior de Comunicação, Administração e Turismo
Ano Letivo	2018/2019	Ano Curricular	2
Nível	1-2	Créditos ECTS	6.0
Tipo	Semestral	Semestre	1
Código	8309-414-2105-00-18		
Horas totais de trabalho	162	Horas de Contacto	T - - TP 15 PL 45 TC - S - E - OT - O -

T - Ensino Teórico; TP - Teórico Prático; PL - Prático e Laboratorial; TC - Trabalho de Campo; S - Seminário; E - Estágio; OT - Orientação Tutoria; O - Outra

Nome(s) do(s) docente(s) Bruno Manuel de Oliveira Maganinho, Joao Victor Boechat Gomide

### Resultados da aprendizagem e competências

No fim da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:

1. Utilizar equipamentos técnicos de produção audiovisual;
2. Reconhecer e utilizar planos, enquadramentos, posições e movimentos de câmara;
3. Implementar a iluminação de cena;
4. Assimilar e aplicar as funções de produção e suas regras operativas;
5. Distinguir e aplicar as fases de implementação de um processo de produção audiovisual;
6. Compreender o workflow para a captura de movimento (motion capture): elementos técnicos de filmagem em chroma e manipulação de software de motion capture.

### Pré-requisitos

Antes da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:  
Não aplicável

### Conteúdo da unidade curricular

Desenvolvimento de competências na produção de vídeo; Desenvolvimento de competências para a captura de movimento (motion capture); Teoria e história do Motion Capture (tipos de técnicas e materiais); Aplicação de motion capture em animação 3D.

### Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Produção de vídeo:
  - Tecnologias, Formatos e Funções do Vídeo: Analógico e Digital; Qualidade de Imagem.
  - Linguagem Cinematográfica e Vídeo: História do Cinema; Principais teorias.
  - Funções de Produção; Operação de Câmara; Realização; Direção de Fotografia (...).
  - Trabalho de câmara: Focagem, Posições de câmara, Movimentos de câmara e Zoom; Enquadramento.
  - Desenho de Luz: natural; artificial; Temperaturas de cor; Contraste, qualidade e direção.
2. Captura de movimento (motion capture).
3. Teoria e história do Motion Capture (tipos de técnicas e materiais).
4. Elementos matemáticos e físicos para a preparação do motion capture.
5. Aplicação de motion capture em animação 3D.
6. Desenvolvimento de projetos práticos.

### Bibliografia recomendada

1. Menache, A. (2010). Understanding Motion Capture for Computer Animation. Burlington, MA: Morgan Kaufmann. ISBN 9780123814968.
2. Rose, F. (2011). The Art of Immersion: How the Digital Generation is Remaking Hollywood, Madison Avenue, and the Way we tell stories. London: W. W. Norton & Company. ISBN: 9780393341256
3. Murch, W. (2004). Num Piscar de Olhos. Rio de Janeiro: Editora Zahar. ISBN: 9788571107823
4. Tobon, R. (2010). The Mocap Book: A practical guide to the art of motion capture. [s/l]: Foris Force. ISBN: 9780615293066
5. Stoller, Bryan Michael (2008). Filmmaking For Dummies, 2nd Edition. Wiley Publishing, Inc. ISBN: 978-0-470-38694-1

### Métodos de ensino e de aprendizagem

Método expositivo pela transmissão de conhecimentos de forma estruturada e contínua; Método interrogativo, questionando sistematicamente os discentes de forma a desenvolverem a capacidade crítica; Método demonstrativo, aplicação prática por parte dos discentes; Método ativo, resolução dos exercícios, de forma a permitir uma melhor consolidação dos conhecimentos adquiridos.

### Alternativas de avaliação

- AVALIAÇÃO DISTRIBUÍDA (Internos e Erasmus) - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
  - Projetos - 47% (Projeto Scene Remake - (nota mínima 9. 5 valores);)
  - Projetos - 47% (Projeto MoCap - (nota mínima 9. 5 valores);)
  - Projetos - 6% (Semana interdisciplinar.)

### Língua em que é ministrada

1. Português
2. Inglês

### Validação Eletrónica

Bruno Manuel de Oliveira Maganinho, Joao Victor Boechat Gomide	João Paulo Pereira de Sousa	Aida Maria Oliveira Carvalho	Luisa Margarida Barata Lopes
12-11-2018	14-11-2018	14-11-2018	19-11-2018