

Unidade Curricular	Efeitos Visuais	Área Científica	Artes Visuais/Ciências da Computação		
Licenciatura em	Design de Jogos Digitais	Escola	Escola Superior de Comunicação, Administração e Turismo		
Ano Letivo	2018/2019	Ano Curricular	3	Nível	1-3
Tipo	Semestral	Semestre	1	Créditos ECTS	6.0
Horas totais de trabalho	162	Horas de Contacto	T -	TP 15	PL 45
			TC -	S -	E -
			OT -	O -	
			Código 8309-414-3103-00-18		

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) Paulo Ricardo da Silva Alves

### Resultados da aprendizagem e competências

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

1. Desenvolver capacidades de utilização de software de efeitos visuais para melhorar a visualidade de um jogo digital;
2. Adquirir competências multidisciplinares (Animação 2D, Animação 3D correção de cor, etc. ), para criar efeitos visuais de ponta;
3. Compreender e analisar diferentes exemplos (cinema, televisão e jogos digitais) de boas práticas em efeitos visuais;
4. Compreender a coordenação entre os efeitos visuais e os efeitos sonoros;
5. Desenvolver todas as fases de produção de uma cena (de jogos digitais) para aplicar efeitos visuais;
6. Conhecer a história dos efeitos visuais.

### Pré-requisitos

Antes da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:

Noções básicas de Adobe Photoshop CS5, Blender, Adobe Premiere CC, Adobe After Effects CC.

### Conteúdo da unidade curricular

Teoria e história dos efeitos visuais; Pré-Produção de Efeitos Visuais; Operação no Set; Pós-Produção de Efeitos Visuais; Utilização avançada de softwares de criação de Efeitos Visuais: Adobe Photoshop, Adobe After Effects, etc.

### Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Teoria e história dos efeitos visuais:
  - Evolução das técnicas utilizadas na produção de efeitos visuais e especiais.
  - Desconstrução de trabalhos de referência já realizados, analisando todo o processo de produção.
2. Pré-produção dos efeitos visuais:
  - Breakdown do argumento;
  - Storyboards;
  - Animatics;
  - Previews;
3. Workflow no set de produção:
  - Elementos e técnicas de produção de efeitos visuais. Materiais analógicos e digitais.
4. Pós-produção de efeitos visuais:
  - Workflow e planeamento;
  - Integração dos conteúdos de produção;
  - Composição Digital: história, literacia, composição e manipulação visual para efeitos visuais.
5. Utilização avançada de software para efeitos visuais(Adobe Photoshop, Adobe After Effects, etc. ):
  - Matte Painting;
  - Roto Brushing e Motion Tracking;
  - Composições 3D em Efeitos Visuais;
  - Color Grading e Color Correction;
  - Expressões em Adobe After Effects;

### Bibliografia recomendada

1. Mattingly, D. (2011). The Digital Matte Painting Handbook. Indianapolis, Indiana: Wiley Publishing Inc. ISBN: 9780470922422
2. Okun, J. & Zwerman, S. (2010). The VES Handbook of Visual Effects. Abingdon, Oxon: Focal Press. ISBN: 9780240812427
3. Meyer, C & Meyer, T. (2010). Creating Motion Graphics with After Effects: Essential and Advanced Techniques. Abingdon, Oxon: Focal Press. ISBN: 9780240814155
4. Adobe Creative Team. (2013). Adobe After Effects CC Classroom in a Book. Berkeley, CA: Adobe Press. ISBN: 9780321929600
5. Van Hurkman, A. (2011). Color Correction Handbook: Professional Techniques for Video and Cinema. Berkeley, CA: Peachpit Press. ISBN: 9780321713117

### 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, com aplicação prática por parte dos discentes; Método ativo, com resolução de 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 - 5% (Componente individual "Color Correction".)
- Projetos - 10% (Componente individual "Matte Painting".)
- Projetos - 45% (Componente individual "Animação Logo" e "Animação Logo 3D".)
- Projetos - 35% (Composição Final - projeto grupo.)
- Projetos - 5% (Projeto desenvolvido na semana interdisciplinar.)

### Língua em que é ministrada

Português, com apoio em inglês para alunos estrangeiros

## Validação Eletrónica

Paulo Ricardo da Silva Alves	João Paulo Pereira de Sousa	Aida Maria Oliveira Carvalho	Luisa Margarida Barata Lopes
21-01-2019	21-01-2019	22-01-2019	22-01-2019