

Computação Gráfica: Fundamentos

Duração	1 semestre
Objetivos	Dar bases técnicas e teóricas para aqueles que querem se aproximar ou entrar no universo da computação gráfica e seus segmentos específicos como Games, Animação, Concept Art e Efeitos Visuais. Os curso está estruturado em dois momentos: a primeira parte que possibilitam ao aluno ter conhecimento sobre elementos chaves; numa segunda parte os alunos trabalham mais voltados para sua área de interesse.
Metodologia	Através de aulas teóricas, exercícios práticos e workshops, tudo dentro de uma estrutura de projetos, assim o aluno já aprende sabendo onde aplicar seus conhecimentos.
Resultados esperados	<ul style="list-style-type: none">• Compreensão de elementos básicos de computação gráfica, gerais e específico da área de interesse;• Capacidade técnica geral e na área de interesse;• Formular soluções para problemas;• Gerenciamento de projeto;• Portfólio
Avaliação	Através de 2 avaliações em cima dos projetos realizados e comprometimento com as aulas. Uma no meio do semestre com o intuito de guiar o aluno e ajuda-lo a melhorar seus pontos fracos e evidenciar mais seus pontos fortes; a segunda analisando a performance como um todo ao final do curso.

Estrutura do curso

Parte 1 - Conhecimento em Animação, Games e Efeitos Visuais

Disciplina	Conhecimento em Animação, Games e Efeitos Visuais
Ementa	Conhecimento geral dos principais softwares usados na indústria(after effects, maya, nuke,Unreal, Unit, etc) * conhecimento de captação de imagem e como criar em cima de material bruto. Neste momento as principais profissões das áreas são contextualizadas para auxiliar na escolha da área de interesse. *sujeito à alterações
Avaliação	Avaliação ao final da parte 1 através dos exercícios propostos em sala e para entrega.
Bibliografia Básica	DHARARI, R. Adobe After Effects Basic. 2018 DINUR, Eran. The Filmmaker's guide to visual effects: the art and technique of VFX for directors, producers, editors, and cinematographers. 2017 MCAFFREY, Mitchel, Unreal engine VR cookbook: developing virtual reality with UE4. 2017 SHANNON, Tom. Unreal Engine 4 for design visualization: developing stunning interactive visualizations, animations, and renderings. 2018 SPENCER Scott, ZBrush creature design: creating dynamic concept imagery for film and games, 2012. KELLER, Eric. Maya visual effects: the innovator's guide, 2012.

Parte 2 - Projetos e Industria

Disciplina	Pipeline de projetos
Ementa	Nesta disciplina os alunos passarão por pipelines de projetos e trabalharão habilidades gerais e da área de escolha: games, animação ou efeitos visuais em grupos específicos das áreas.
Avaliação	Integrada com o módulo "briefs da indústria"
Disciplina	Brifs da Indústria
Ementa	Em colaboração com produtoras do mercado o coordenador apresenta aos alunos pequenos briefs de projetos a serem desenvolvidos desde o início, possibilitando aos alunos terem contato com todas as etapas segundo sua área de interesse: pré produção, produção e pós produção. Ao final dos projetos os alunos devem apresentar ao cliente (corpo docente e produtora).
Avaliação	Apresentação dos projetos e evolução durante o semestre