



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Programa da Unidade Curricular  
PÓS-PRODUÇÃO E EFEITOS ESPECIAIS  
Ano Lectivo 2018/2019

**1. Unidade Orgânica**

Instituto de Engenharia e Tecnologias (1º Ciclo)

**2. Curso**

Comunicação e Multimédia

**3. Ciclo de Estudos**

1º

**4. Unidade Curricular**

PÓS-PRODUÇÃO E EFEITOS ESPECIAIS (L2128)

**5. Área Científica**

**6. Ano curricular**

3º

**7. Tipo de Unidade Curricular / Semestre**

2º Semestre



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

#### 8. Tipo de aula e carga horária (tempo de trabalho)

Aulas Teóricas:	
Aulas Práticas:	
Aulas Teórico-práticas:	30,00
Orientação Tutorial:	20,00

#### 9. Créditos

6,00

#### 10. Coordenador da Área Científica

#### 11. Regente

Prof. Doutor LUIS FILIPE LANDERSET DE MELO CARDOSO

#### 12. Assistentes

#### 13. Língua de ensino

Português

#### 14. Objectivos Gerais

- Apresentação das diferentes componentes e tipologias da pós-produção de produtos multimédia.
- Apresentação e desenvolvimento dos conceitos e aplicações dos Efeitos Especiais em multimédia.
- Aplicação desses conhecimentos e competências à produção de um produto piloto de multimédia.

#### 15. Objectivos Específicos

- Percepcionar e individualizar a utilização dos vários formatos em cinema e vídeo para a correcta utilização das ferramentas de software para a pós produção e efeitos especiais, aplicados ao multimedia.
- Conhecer e aplicar os procedimentos de organização e desenvolvimento do trabalho requeridos por essas técnicas e ferramentas.
- Aprofundar os conhecimentos das técnicas de captação e edição de imagem e som.
- Conhecer as novas técnicas de efeitos especiais baseadas em modelação gráfica.

#### 16. Competências a adquirir



## UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

- Desenvolvimento de competências individuais na análise, na crítica e no processo decisório tanto a nível da pós produção como do desenvolvimento de efeitos especiais.
- Reforço das competências já adquiridas nas áreas da captação e montagem da imagem e do som.
- Reforço continuado da capacidade de trabalho, da criação artística, da auto aprendizagem, da disciplina e do rigor no cumprimento de objectivos e prazos.

### 17. Metodologia de ensino

- Aulas de exposição com recurso a diapositivos e a peças vídeo.
- Aulas de acompanhamento dos trabalhos práticos de pós-produção e efeitos especiais.
- Acompanhamento personalizado nas atividades de recolha e tratamento das imagens e sons em ambiente dedicado (CAAM).
- Experimentação e manuseio de equipamentos técnicos e de software de edição de imagem, de som e de efeitos especiais (CAAM).

### 18. Conteúdos Programáticos

#### 1. A PÓS-PRODUÇÃO.

- Âmbito;
- Dimensões.

#### 2. OS EFEITOS ESPECIAIS.

- Acto criativo;
- A importância do design;
- O relevo do som;
- O papel da câmara.

#### 3. A EVOLUÇÃO HISTÓRICA.

- A evolução histórica e tecnológica da pós produção e dos efeitos especiais;
- A utilização dos gráficos e da animação em multimédia.

#### 4. AS METODOLOGIAS.

- As metodologias e procedimentos de organização e desenvolvimento do trabalho de pós-produção em multimédia;
- As metodologias e procedimentos de organização e desenvolvimento de efeitos especiais em multimédia.

#### 5. AS TECNOLOGIAS.

- As tecnologias da pós produção;
- As tecnologias dos efeitos especiais;
- A aplicação destas tecnologias ao desenvolvimento e valorização dos conteúdos multimédia.

#### 6. TECNOLOGIAS E PRÁTICAS DE PÓS-PRODUÇÃO E EFEITOS ESPECIAIS.

- O desenvolvimento da pós-produção de um produto piloto de multimédia.
- Apresentação e aplicação de ferramentas de software de pós produção e de efeitos especiais. (OT's).



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

### 19. Métodos de Avaliação

- Serão realizados dois testes escritos, nos termos do RGAC e das normas específicas desta UC;
- Será proposta a realização de um trabalho prático individual, via plataforma CAAM, que consistirá no desenvolvimento da produção de um produto piloto de multimédia, na sequência de uma ideia original. Este trabalho será desenvolvido durante o semestre e implicará um empenhamento horário de cerca de 120h, por aluno.
- Cada trabalho individual será avaliado em dois momentos intercalares e pela res

### 20. Recursos Didáticos

Estúdio de televisão com infraestrutura CROMA, equipado com três câmaras video digital PANASONIC, dois tripés profissionais (com uma base móvel), teleponto e Kit's de iluminação.

Cabina de locução e "Regie" equipada com TRICASTER 100 T.

Laboratórios de Pós-Produção com 15 estações HI-Mac e 15 estações PC e softwares ADOBE CC;

### 21. Palavras Chave

Pós produção,  
Efeitos especiais,  
Vídeo,  
Áudio,  
Multimedia



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

### 23. Bibliografia Principal

Autor(es): BRAVERMAN, Barry  
Título: Video Shooter: Storytelling with HD Cameras  
Edição: 2ª Ano: 2010  
Local: Oxford, UK  
Editora: Focal Press

---

Autor(es): WILKIE, Bernard  
Título: Creating Special Effects for TV and Video  
Edição: 3ª Ano: 1996  
Local: London, UK  
Editora: Focal Press

---

Autor(es): MITCHELL, Mitch  
Título: Visual Effects for Film and Television  
Edição: 1ª Ano: 2005  
Local: Oxford, UK  
Editora: Focal Press

---

### 24. Bibliografia Complementar

Autor(es): KRASNER, Jon  
Título: Motion Graphic Design - Applied History and Aesthetics  
Edição: 1ª Ano: 2008  
Local: Oxford, UK  
Editora: Focal Press

---

Autor(es): BERGANZA CONDE, Maria, RUIZ SAN ROMAN, J.  
Título: Investigar in Comunicacion  
Edição: 1ª Ano: 2004  
Local: Madrid, Espanha  
Editora: Mc. Graw Hill

---



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Ficha técnica MIP	
Título	Programa da unidade curricular 'PÓS-PRODUÇÃO E EFEITOS ESPECIAIS': Ano Lectivo 2018/2019
Autor	Prof. Doutor LUIS FILIPE LANDERSET DE MELO CARDOSO
Classificação	-
Descritores	-
Colaborador(es)	-
Data/Hora	25-07-2018 12:37:00
Formato de dados	Texto, PDF
Estatuto de utilização	Acesso público
Relação	Versão 1,0
(c) Universidade Lusíada de Lisboa, 2018	