



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Programa da Unidade Curricular
PÓS-PRODUÇÃO E EFEITOS ESPECIAIS

Ano Lectivo 2022/2023

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 THOMAS BEHRENS

12. Assistentes

13. Língua de ensino

Português

14. Objectivos Gerais

O aluno deve -

Explorar, com base nas técnicas clássicas de edição e pós-produção, várias áreas da sua aplicação no ambiente multimédia.

Aplicar, de forma criativa e crítica, técnicas de motion graphics e vídeo digital, bem como o desenvolver uma noção contemporânea do conceito de efeitos especiais na expressão multimédia e audiovisual.

Desenvolver recursos intelectuais e capacidades técnicas indispensáveis à produção de produtos pilotos de multimédia.

15. Objectivos Específicos

O aluno deve -

Reconhecer e personalizar o uso de vários formatos de filme e vídeo para o uso correto de ferramentas de software de pós-produção e motion graphics.

Conhecer e aplicar os procedimentos organizacionais para o trabalho necessário na pós-produção.

Aprofundar conhecimentos sobre as técnicas de captura e processamento de imagem e som.

Atualizar-se em relação às novas técnicas de efeitos especiais baseadas na modelagem gráfica.



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

16. Competências a adquirir

O aluno deve -

Desenvolver habilidades individuais em análise crítica e tomada de decisão, tanto criativa quanto tecnicamente.

Fortalecer as habilidades já adquiridas nas áreas de gravação e montagem de imagem e som e aplicá-las na pós-produção na elaboração de efeitos especiais.

Fortalecer a capacidade para um trabalho em constante evolução, criação artística em conjunto com um rigor técnico, disciplina e cuidado no cumprimento de metas e prazos.

17. Metodologia de ensino

Aulas de exposição, ensino teórico-prático. Aulas de acompanhamento personalizado dos trabalhos práticos de pós-produção e efeitos especiais. Trabalho prático com equipamento (hardware e software) de edição de imagem, de pós-produção áudio e de efeitos especiais (teams).

18. Conteúdos Programáticos

1 A PÓS-PRODUÇÃO

Esclarecer conceitos de montagem, edição, pós-produção vídeo.

2 OS EFEITOS ESPECIAIS

Design e Motion Graphics

3 A EVOLUÇÃO HISTÓRICA

A evolução histórica e tecnológica da pós-produção e dos efeitos especiais

4 AS METODOLOGIAS

As metodologias e procedimentos de organização e desenvolvimento do trabalho de pós-produção em multimédia

5 AS TECNOLOGIAS

As tecnologias da pós-produção atuais

As tecnologias dos efeitos especiais atuais

A aplicação destas tecnologias e a base tecnológica ao nosso dispor.

6 TECNOLOGIAS E PRÁTICAS DE PÓS-PRODUÇÃO E EFEITOS ESPECIAIS

O desenvolvimento da pós-produção de um produto piloto.

Aplicação de ferramentas de software de pós-produção e de efeitos especiais



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

19. Métodos de Avaliação

Realização de dois (50% e 50%) trabalhos práticos individuais, via plataforma teams.
Cada trabalho individual será avaliado num momento intercalar e pela respetiva versão final.

20. Recursos Didáticos

Estúdio de televisão, Cabine de locução e "Regie", Laboratório de Pós-Produção com 15 estações HI-Mac, 15 estações PC e software adobe e / ou daVinci resolve.

21. Palavras Chave

Pós-produção,
Efeitos especiais,
Vídeo,
Áudio,
Multimédia



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

23. Bibliografia Principal

Autor(es): PADUAN, Alberto Deodato Seda
Título: Broadcast: Produção e Pós-Produção de programa de TV
Edição: 1 Ano: 2014
Local: São Paulo, Brasil
Editora: Clube de Autores

Autor(es): REISZ, Karel & MILLAR, Gavin
Título: The techniques of film editing
Edição: 2nd Ano: 1968
Local: London, UK
Editora: Hastings House

Autor(es): PERKINS, Chad
Título: How to cheat in After Effects
Edição: 2nd Ano: 2010
Local: USA
Editora: Focal Press

24. Bibliografia Complementar

Autor(es): MACHADO, Arlindo
Título: Pré-Cinemas e Pós-Cinemas
Edição: 4ª Ano: 2007
Local: São Paulo, Brasil
Editora: Papirus Editora

Autor(es): BYRNE, Bill
Título: The Visual Effects Arsenal: VFX Solutions for the Independent Filmmaker
Edição: Ano: 2009
Local: Oxford, UK
Editora: Focal Press



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Ficha técnica MIP	
Título	Programa da unidade curricular 'PÓS-PRODUÇÃO E EFEITOS ESPECIAIS': Ano Lectivo 2022/2023
Autor	Prof. Doutor THOMAS BEHRENS
Classificação	-
Descritores	-
Colaborador(es)	-
Data/Hora	01-09-2022 21:48:00
Formato de dados	Texto, PDF
Estatuto de utilização	Acesso público
Relação	Versão 1,0
(c) Universidade Lusíada de Lisboa, 2022	