

MISSÃO DA FACULDADE ENERGIA

Formar profissionais competentes e eficientemente preparados para atuar no mercado, aptos a prever, antecipar e intervir positivamente nas mudanças e oportunidades.

1. DADOS DE IDENTIFICAÇÃO

CURSO Design	UNIDADE CURRICULAR Edição de Vídeo e Som		CRÉDITOS 3
CARGA HORÁRIA 60	MÓDULO 5	CURRÍCULO 2018-2	DATA DE APROVAÇÃO 2018-2
PROFESSOR DA UNIDADE CURRICULAR Rafael Martins Alves		CONTATO rafael.m.alves.r@gmail.com	
PROFESSOR RESPONSÁVEL PELO PIM Genilda Araujo		CONTATO genilda.araujo@fean.com.br	

2. SOBRE A UNIDADE CURRICULAR**2.1 EMENTA**

Visão histórica do vídeo e da computação gráfica para o cinema. Familiarização com softwares para criar e implementar animações. Tecnologias abrangendo captação e edição de vídeo. Animação gráfica e conceito de linha do tempo. Desenvolvimento de vinhetas. Uso apropriado e integração de texto, som, imagem, animação e vídeos. Integração do áudio digital ao vídeo. Tecnologias para captação e edição de áudio digital.

2.2 OBJETIVO GERAL

Capacitar o aluno a edição audiovisual, por meio dos principais conceitos e recursos de *software* e *hardware* para edição audiovisual.

2.2.1 Competências

- Elaborar animações bidimensionais;
- Compreender os principais conceitos da linguagem audiovisual;
- Reconhecer animações, efeitos, formatos de arquivo e codecs;
- Conhecer as potencialidades e limitações dos *softwares* da área;
- Conhecer efeitos e filtros para edição de áudio;
- Conhecer tecnologias de compressão e formatos de áudio.

2.2.2 Habilidades

- Construir animações bidimensionais;
- Interpretar as potencialidades e limitações dos softwares da área;
- Aplicar diferentes efeitos e filtros na edição de áudio.

3. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- Introdução à edição de vídeo
- Fundamentos do *After Effects*
- Fundamentos do *Audacity*
- Animação com fotografias, vídeos e vetores;
- Composições;
- Câmeras;
- Chroma Key;
- Efeitos;
- Características do áudio digital;

- Produção e captação de áudio;
- Composição de áudio;
- Efeitos de áudio.

4. METODOLOGIA

Aulas expositivas e práticas em laboratório com software para edição de imagens. Realização de exercícios práticos em sala de aula e extraclasse. Realização de exercícios individuais e em equipes. Prática em estúdio para captura de vídeos com Chroma Key.

5. REFERÊNCIAS

5.1 BÁSICAS

CHONG, Andrew. Animação Digital. Porto Alegre: Bookman, 2011.

DANCYGER, Ken. Técnicas de edição para cinema e vídeo: história, teoria e prática. 4. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

SERRA, Fábio. Áudio digital – a tecnologia aplicada à música e ao tratamento de som. São Paulo: Ciência Moderna, 2002.

5.2 COMPLEMENTARES

PIZZOTTI, Ricardo. Enciclopédia básica da mídia eletrônica. São Paulo: Ed. SENAC, 2003.

ARMES, Roy. On video: o significado do video nos meios de comunicação. 2. ed. São Paulo: Summus, 1999.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. Arte da animação - técnica e estética através da história. São Paulo: Senac São Paulo, 2011.

5.3 EXTRAS

PURVES, Barry. Stop-motion. Porto Alegre: Bookman, 2011.

ZUBEN, Paulo. CAZNOK, Yara. Música e Tecnologia - O Som e seus Novos Instrumentos. Rio de Janeiro: Irmãos Vitale, 2004.