

MOTION GRAPHICS

DURAÇÃO	DATAS	HORÁRIO	PARTICIPANTES
280h + 160h de estágio	outubro 2019 a julho 2020	3ª e 5ª 09h00-13h00 (reposições de aulas às 2ª, 4ª e 6ª no mesmo horário)	14 (mínimo 8)

O Motion Graphics é a fusão de duas áreas essenciais no trabalho com imagem em movimento: Motion Design e VFX, áreas que cruzam a técnica e a criatividade. O trabalho de Motion Graphics inclui as identidades gráficas dos canais de televisão e web, das séries, do cinema, e da comunicação de marcas e conceitos. Motion Graphics é uma área em constante mutação e evolução, e é por isso que os nossos formadores são criadores e profissionais ativos do mercado de trabalho.

CURSOS

| A QUEM SE DESTINA

A todos os que queiram ser técnicos e criativos de Motion Graphics, aliando as técnicas artísticas e criativas do Motion Design às técnicas especializadas de efeitos visuais (VFX).

| OBJETIVOS

Formar criativos especializados em Motion Graphics.

| SAÍDAS PROFISSIONAIS

Motion Designers e VFX artists juniores, para produtoras de conteúdos, canais generalistas e de cabo, canais de Youtube e produtoras de publicidade, séries, cinema e eventos.

| CONTEÚDOS DO CURSO

TECNOLOGIAS DE MOTION GRAPHICS (16h)

Tipologias de imagem: Imagens Raster (pixels) e Imagens vectoriais. A compressão de Imagem: imagens comprimidas e não comprimidas. Espaços de cor, canais de cor e canal alpha. O digital e os bits por canal. Ficheiros com outras capacidades (layers, etc).

Tipologias de vídeo: Vídeo SD, HD, 2K, 4K entre outros. Vídeo interlaçado e vídeo progressivo, frame rates, A compressão em vídeo. Compressão do frame, Color Sampling, e Long GOP. A importância da data rate e da compressão no trabalho de Motion Graphics. Formatos sem compressão. Codecs mais indicados para Motion Graphics. Tecnologia HDR. As ferramentas principais do mercado de Motion Graphics.

Utilizar composições dentro de composições: o pre-compose. Rendering. Exercícios variados de animação 2D e 3D.

SONOPLASTIA (20h)

A importância da música e da sonoplastia no Motion Graphics. Análise de case-studies. Pesquisa e aquisição de sons, sfx e músicas. Sincronismo do som e ênfase da animação. Prática de software para cortar e trabalhar sons. Breve introdução ao Adobe Audition. Como trabalhar níveis de som e mistura no After Effects. Ferramentas de áudio presentes no After Effects. Exercício de sonoplastia de peça de Motion Graphics.

AFTER EFFECTS I: INTRODUÇÃO À ANIMAÇÃO (40h)

Os princípios da animação. Interface. Introdução às composições. As layers como pistas. Importação de ficheiros: tipos de ficheiros aceites. Criar composições a partir de ficheiros Photoshop. Criar composições a partir de ficheiros Illustrator. Tipos de layers: sólidos, texto, shapes, etc.. Criação de elementos: shapes, texto, sólidos.

Princípios de keyframing e interpolação entre keyframes. Criação de animações: keyframing, graph editor, parenting, animação no espaço 3D. Tipos de efeitos e aplicação de efeitos. Utilização de adjustment layers. Trabalho e animação com texto.

AFTER EFFECTS II: KEYING, MATTES E ROTOSCOPIA (24h)

O After Effects como ferramenta VFX. Compreender o material bruto e pré-identificar problemas no chroma. A importância do Color Sampling no processo de Chroma. Utilização do Keylight. Técnicas de refinamento do chroma e de manipulação de máscaras. Utilização de luzes digitais para melhorar o processo de chroma. Criação e edição de Shapes para máscaras. Desenho de máscaras livres com a caneta. Criação de Máscaras com Roto. Trabalho com várias máscaras. Trackmattes. Efeitos de Stencil.

As ferramentas de Paint: brush, eraser, reveal, clone.

Compreensão e utilização do RotoBrush.

Exercícios de ChromaKey; Exercícios de animação com máscaras; exercícios de animação com rotoscopia; exercícios de clonagem e remoção de elementos.

CRIAÇÃO E ANIMAÇÃO 3D: CINEMA 4D (64h)

Conceitos básicos de funcionamento do programa; Interface e personalização; transformação de objetos: move, scale e rotate; seleção de objetos.

Modelação com Parametric Objects e Deformers: modelação com objetos paramétricos; utilização de deformers em modelação.

Modelação com Splines e Generators: importação e desenho de splines; modelação a partir de splines com extrude, lathe, loft e sweep.

Modelação Poligonal: conceitos e workflow; editable objects: edição de points, edges e polygons; utilização de subdivision surface.

Modelação: Modelling Objects e Mograph: boole, metaball, cloner e motext.

Materiais e Texturização: criação, parâmetros e aplicação de materiais a objetos; aplicação de texturas: texture tool e opções da texture tag; aplicação de múltiplos materiais e texturas a um objeto.

Iluminação: conceitos e workflow; criação e parâmetros dos diversos tipos de luzes; global illumination e ambient occlusion

Animação: conceitos de animação, keyframes e interpolação; criação e edição de animação; editor timeline: key mode e f-curve mode.

Animação com Mograph: utilização do mograph para criar animações dinâmicas; effectors.

Animação de Partículas: emissão de partículas; modificadores de partículas.

Câmaras: criação e propriedades de câmaras; animação de câmaras.

Rendering: definições de rendering; efeitos de render e multipass rendering; rendering e exportação de imagens e animações.

ESTÁGIO CURRICULAR

Estágio em contexto real de trabalho, com período mínimo de 160h e máximo de 480h (1 a 3 meses). Sujeito a avaliação prévia positiva (10 em escala 0-20) na componente académica do curso. Datas dos estágios a marcar entre julho e outubro de 2017. Todos os estágios incluem orientador na entidade acolhedora.

GRADING (24h)

Introdução à análise de imagem.

Compreensão e utilização das Video Scopes. Sistemas e configurações para DaVinci Resolve.

Importação de material e criação de projetos para grading.

A filosofia do trabalho com nodes.

Ferramentas de correcção de cor primária: sliders. Rodas de cor. Hue e Saturação. Contraste e pivot controls. RGB Mixer. Curvas. Trabalho com LUTs. Correção de cor secundária: utilização de keys e shapes.

Utilização do Tracking. Técnicas de correspondência de planos.

Construção de looks de imagem.

Rendering e Exportação.

AFTER EFFECTS III: COMPOSIÇÃO DE IMAGEM E VFX (52h)

3D Tracking e Matchmoving no After Effects.

Remoção e substituição de elementos do cenário em After Effects.

Criação de partículas (explosões, fumo, fogo, etc.). Composição: matching dos elementos de foreground com o background (luzes, correcção de cor, motion blur, etc.). Adição de outros elementos: flares, glows, sombras, entre outros.

Utilização de layers diferentes e render passes para a colocação de um elemento 3D num background de vídeo real.

Criação de projeto final de composição em After Effects com elementos (opcional) de Cinema 4D.

GENÉRICOS PARA WEB, TELEVISÃO E CINEMA (40h)

Análise, discussão e break-down de genéricos de séries: True Detective; Game of Thrones; Breaking Bad, ou outros (os genéricos analisados podem mudar conforme o formador).

Criação de trabalho individual, onde se pretende reunir todos os elementos dos módulos anteriores na criação de um genérico para série de televisão ou web ou para cinema. Este trabalho pode ser um original ou baseado em algo já existente. Os trabalhos vão da discussão e análise do conceito até à execução final.

| FORMADORES

Bruno Sousa, Animador e Motion Designer

Francisco Henriques, Motion Designer

João Asensio, Diretor Técnico

Nuno Garcia, DIT e Grading

Paulo Medeira, Sonoplasta

Rui Miranda, 3D Artist

+ outros formadores a confirmar

| ESPAÇO E EQUIPAMENTOS

Sala com um computador por aluno. Software: Adobe Creative Cloud: Premiere CC, After Effects CC, Audition CC, Media Encoder CC, Photoshop CC, Illustrator CC. Cinema 4D. Davinci Resolve. Ciclorama com chromakey e sistema de cenários virtuais. Estúdio de Vídeo para produções com uma e várias câmaras Broadcast HD. Câmaras DSLR Canon (C100 e 6D). Carro de exteriores TV para gravação e transmissão, com régie de gravação multicâmara.

| PARCEIROS PRINCIPAIS

RTP	SP Televisão	Festival Monstra	Medialuso
TVI	Plural	Festas de Grândola	Panavideo
SIC	Freemantle Media	Festival Meo Sudoeste	Stopline Filmes
Canal Q	Shine Iberia	Festival Rock em Stock	PimPamPum
Canal 11	Endemol	Festival SBSR	Others
Sporting TV	Prémios Sophia Estudante	Moda Lisboa	Europalco
Coral	Festival Indielisboa	Fuel TV	+ outros no site
Panavideo			

| PRÉMIOS

Os melhores alunos são premiados no final de cada ano com ações de formação ou disponibilidade de meios de produção.

| BOLSAS

Todos os anos a World Academy abre vagas para estágios internos, na modalidade de troca por curso, para alunos com bom perfil, mas que comprovem dificuldades financeiras sérias.

| MODALIDADE DA FORMAÇÃO

Inicial

| UTILIZAÇÃO DE MEIOS

Os alunos poderão solicitar espaços e meios extra-aulas mediante disponibilidade e capacidade de uso.

| INSCRIÇÃO

75€ de 1 de maio a 30 de junho de 2019
150€ a partir de 1 de julho de 2019

| PREÇOS

Pronto pagamento: 2.731€
9 meses: 348€ (out.2019 a jun. 2020)
12 meses: 266€ (out.2019 a set. 2020)
18 meses: 185€ (out. 2019 a mar. 2021)

NOTA: As modalidades de pagamento apresentadas são válidas para cidadãos da União Europeia, os cidadãos de fora da UE deverão contactar a secretaria para receber mais informações.

| DESCONTOS*

EX-ALUNOS E FORMADORES WORLD ACADEMY:
20% | Pronto pagamento
15% | Restantes modalidades
PÚBLICO EM GERAL:
18% | Pronto pagamento OU Inscrição em 2 cursos (no curso de valor superior)
10% | PARCEIROS nos pagamentos mensais.
* descontos não acumuláveis

| CANDIDATURA

Marcação de entrevista para orientação e seleção.
Apresentação de currículo, ficha de candidatura e portfolio de trabalhos pessoais, de curso ou académicos, ou profissionais, na área de imagem.
Mínimo de 17 anos à data da candidatura.
12º ano de escolaridade ou percurso académico/ profissional relevantes para o curso.

| PROCESSO DE INSCRIÇÃO

Depois de aprovação em entrevista é necessário:
- Leitura e aceitação escrita do Regulamento e do Contrato.
- Entrega de cópia do certificado de habilitações, apresentação do cartão de cidadão, fotografia “tipo passe” e comprovativo de morada.

| CONDIÇÕES GERAIS

As condições de funcionamento e organização da formação, deveres e direitos do aluno, entre outras regras e procedimentos, devem ser consultadas no Regulamento da World Academy. A leitura e aceitação dos termos do mesmo são obrigatórias antes do ato de inscrição.

CURSOS RELACIONADOS

[PÓS-PRODUÇÃO VÍDEO](#) | [ANIMAÇÃO](#) | [VIDEOJOGOS](#)