

ANIMAÇÃO 2D & MOTION DESIGN

DATAS

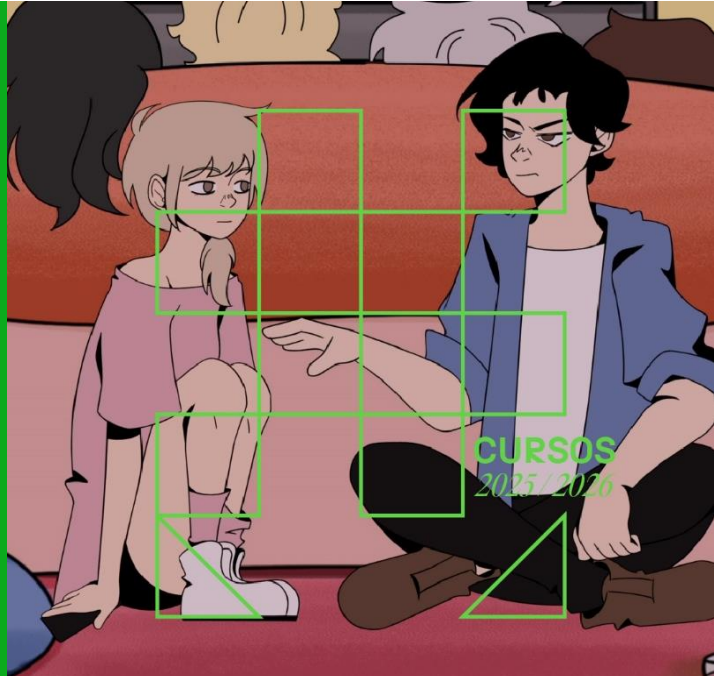
Out 2026
a Jul 2027

HORÁRIOS

3ª e 5ª
09h00 – 13h00

VAGAS

14 (mínimo 8)



DURAÇÃO

350h (320h c/ formador)
+ Estágio 160 a 480h*

PARTICIPANTES

14 (mínimo 8)

HORÁRIOS

Terças e Quintas, 09h00 – 13h00

Reposições de aulas às 2ª, 4ª e 6ª no mesmo turno;
Masterclasses pontuais em dias e horários diferentes.

Porquê o curso de ANIMAÇÃO 2D & MOTION DESIGN da WORLD ACADEMY?

Porque, além de formadores profissionais e softwares de referência, este curso faz **interação com cursos complementares numa experiência real de mercado e tem Estágio incluído.**

A QUEM SE DESTINA

A todos os que tenham vocação criativa visual e queiram trabalhar em Animação 2D e Motion Graphics para cinema, televisão, publicidade, videojogos ou outros formatos.

OBJETIVOS

Formar animadores 2D, motion designers e realizadores 2D com competências criativas e tecnológicas de nível profissional.

SAÍDAS PROFISSIONAIS

Animador (character animator), Motion Designer, Realizador de Animação, Desenhador (concept, storyboard, character and background artist) para: produtoras de animação nacionais e internacionais (em remote ou presencial); estações de televisão; produtoras de televisão, vídeo, cinema e publicidade; agências digitais, de publicidade e comunicação; empresas de videojogos; canais digitais com conteúdos vídeo; freelancer.

CONTEÚDOS

INTRODUÇÃO AO MERCADO DE ANIMAÇÃO (8h)

O mercado de trabalho em Animação. As grandes empresas internacionais e nacionais. Os vários cargos dentro da pipeline. Os diferentes percursos e carreiras. Os softwares correlacionados com a pipeline de Animação e os principais softwares de Animação (Toon Boom Harmony, After Effects). Gestão de projecto em 2D. A Inteligência Artificial como ferramenta de trabalho – Prompt Engineering. A colaboração com outras áreas (Som, Música e Produção).

MOTION DESIGN (40h)

Motion Design: áreas e exemplos. Introdução ao **After Effects**. Compreender os conceitos fundamentais: layers e keyframes. Criação e configuração de composições. Importação de vários tipos de elementos gráficos. Introdução à animação de elementos. Trabalhar os keyframes no graph editor. Animar elementos e layers no espaço 3D. Animação com relações de parentesco entre objetos. Animar com recurso ao áudio. Edição de linhas de animação. Animação de texto. Utilização de ficheiros **Photoshop** como projetos. Criação de elementos. Criação e utilização de máscaras. Aplicação de efeitos. Utilizar composições dentro de composições. Rendering. Importação e Integração do Toon Boom com o After Effects. O workflow para Composição em Animação 2D. Composição de elementos 2D no After. Efeitos de Parallaxe e movimentos de Câmara. Grading. Efeitos Visuais. Banda sonora. Integração final, render e exportação. **Exercício individual de Animação Gráfica de um Spot promocional com Briefing Real.**

PRINCÍPIOS DA ANIMAÇÃO (32h)

Linguagem da animação: ilusão ótica, técnicas e tecnologias principais, os 12 princípios e construção de movimento, distorção e metamorfose, expressividade. A física do movimento; Arcos de animação; Timing: Antecipação e Exagero; Acelerações e desacelerações. Ciclos de passos. Princípios e técnicas de desenho animado. Animação tradicional, digital e mista. Keyframes e Interpolação; Ciclos de animação; O Exercício da bola; Hierarquias; Ação primária e Ação secundária; Ciclos de movimento. Introdução ao **Toon Boom**. **Exercícios de desenho e animação de personagens, frame-by-frame e vectorial, em técnica mista ou digital, com Toon Boom.**

HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO (16h)

Conceitos e bases de análise à evolução histórica da animação do séc. XIX ai séc. XXI. A animação tradicional e a animação digital. Principais momentos da história da animação, até aos dias de hoje.

DESENHO PARA ANIMAÇÃO (32h)

Conceitos e bases de desenho para poses dinâmicas, gestos, linhas de acção, silhuetas, linguagem corporal e expressões faciais. Design de Personagem para animação. Desenho em perspectiva para backgrounds. Introdução ao Rigging de Personagens em Toon Boom. Design de layouts e de staging. **Exercício de Animação Vectorial em Toon Boom.**

FORMA E COR (24h)

Técnicas de linha e de estilização – o fluxo de trabalho. Colorir, iluminar e sombrear. As camadas e a teoria da cor para Animação. Os pincéis em ambiente digital - **Photoshop**. **As bíblias e as famílias de personagens. Model Sheets de Personagens.**

PERFORMANCE & LIP SYNC (24h)

Acting e personalidade em Animação. Gravação em estúdio de vozes para animação – o lip sync. Expressões e micro-expressões faciais. **Exercícios de Gravação de Voz para animação em interactividade com o Curso de Acting I.**

CURTA-METRAGEM: GUIÃO & CONCEPT ART (34h)

Conceitos e bases de construção narrativa para animação: criação do guião. A cultura visual e a pesquisa gráfica para Concept Art – a linha visual base; Character Design.

Exercício de modelação volumétrica em barro como estudo de personagem. Desenho livre com várias técnicas – o estética aprimorada do personagem volumétrico.

Criação de personagens, de ambientes e cenários com base no guião de cada filme – **Adobe Photoshop**.

Criação do guião e concept art de cada Filme.

CURTA-METRAGEM: STORYBOARD & ANIMATICS (30h)

Linguagem audiovisual: imagem em movimento, planos e planificação, montagem e continuidade, som e música.

Introdução ao storyboard e animatics. O Aspect Ratio e o movimento de câmara em Storyboard. Planeamento e Mapa de Trabalho. Edição de Vídeo e de Som – **Adobe Premiere**. A montagem sonora como base para Animação Cinematográfica. Os layers em Animação 2D. Produção e mapa de trabalho em Animação 2D: os departamentos e as entregas finais.

Criação do storyboard e animatics de cada Filme.

CURTA-METRAGEM: ANIMAÇÃO (50h)

Projectos de Curta de Animação: Os alunos escolhem as técnicas e softwares adequados aos seus projetos.

Criação das animações de personagem em modo vectorial com rigging e deformações ou em desenho animado, frame-by-frame (também pode ser mista em casos justificados). A animação é delineada em função dos storyboards e animatics criados previamente e da sequência final de planos do filme (escala, ângulos, movimento, duração). Finalização: contornos e traços, pintura, sombras, texturas e outros efeitos aplicados em personagens e fundos. Sequenciação dos planos e afinação de tempos e animações.

CURTA-METRAGEM: COMPOSITING & PÓS-PRODUÇÃO (12h)

Projectos de Curta de Animação: Composição e pós-produção dos filmes, incluindo possibilidade de pós-produção áudio e banda sonora com outros cursos (Som e Criação Musical). **Adobe After Effects** como base de Compositing.

PORTFOLIO (8h)

Orientação aos alunos sobre Mercado de Trabalho, Festivais e networking. Estratégias de comunicação. Criação de showreel e portfolio. **Sessão de apresentação a convidados do mercado.**

MARCA PESSOAL E MERCADO (3h)

Marca Pessoal: Afirmar e destacar a identidade de cada aluno em contexto profissional, concretamente nome e imagem, tendo em conta o percurso, gostos pessoais, sonhos e projetos. Definir e apurar a identidade de cada aluno como diferenciadora, genuína e única.

Comportamento Profissional: como contactar e se apresentar a entidades empregadoras; como se comportar numa entrevista de estágio/emprego; como se comportar em contexto de trabalho.

Elaboração de CV, Portfolio e Conteúdos Digitais: prioridades, destaques, clareza e design no cv; seleção de portfólio com critérios de qualidade e diversidade; decisão dos canais e redes digitais de comunicação e de tipo de conteúdos a criar e publicar, coerentes com a marca pessoal e os objetivos de cada aluno.

MASTERCLASSES (3h)

O curso inclui ainda, no mínimo, 1 Masterclass com 1 Profissional de referência no mercado e na área do Curso. Adicionalmente, a escola disponibiliza anualmente a cada aluno a possibilidade de participar em mais de 20 Masterclasses nas mais diversas áreas. O curso inclui ainda, no mínimo, 2 **Masterclasses com Profissionais de referência no mercado e na área do Curso.**

Adicionalmente, a escola disponibiliza anualmente a cada aluno a possibilidade de participar em mais de 20 **Masterclasses** nas mais diversas áreas.

FORMAÇÃO COMPLEMENTAR

Alguns módulos de outros cursos (noutros horários e calendários) estão acessíveis aos alunos de Animação 2D para participarem em carácter demonstrativo, sem avaliação. Em Animação 2D, estes módulos são:

HISTÓRIA DO CINEMA (30h) (REALIZAÇÃO I)

Noções essenciais sobre os principais movimentos, realizadores e rupturas estéticas na História do Cinema, com enfoque especial na Realização. Cinema russo, expressionismo alemão, cinema narrativo clássico e hollywood, neo-realismo, nouvelle vague, cinema contemporâneo, entre outras referências. Será fornecida uma bibliografia e filmografia base para os alunos aprofundarem conhecimentos ao longo do ano.

FILMES PARA MOSTRAS E FESTIVAIS

Os filmes dos alunos serão enviados para mostras e festivais de cinema e animação nacionais e internacionais, na categoria de estudantes. Exemplos concretos são o Festival Mostra e os Prémios Sophia Estudante.

FORMAÇÃO EXTRA

Os alunos deste curso são pontualmente convidados a participar em um ou mais eventos da escola ou de parceiros.

FORMAÇÃO INTERCURSOS

Todos os alunos e cursos da escola interagem, pelo menos uma vez, com outro curso. Estimulando assim o trabalho em equipa e dando uma **experiência ainda mais real de mercado**.

ESTÁGIO*

Estágio Curricular Não Obrigatório (não inserido no certificado de curso) para os melhores alunos (segundo o critério de avaliação), com período mínimo de 160h e máximo de 480h (1 a 3 meses). Datas dos estágios a marcar Maio e Dezembro de 2027. Todos os estágios incluem orientador na entidade acolhedora.

ORIENTAÇÃO PROFISSIONAL

Adicionalmente, a World Academy recebe regularmente **Ofertas de Emprego** que envia a ex-alunos e dá **Orientação Profissional** em relação a criação de currículos e portfólios, orientações para responder a candidaturas, regras e procedimentos em estágio, entre outras necessidades dos nossos alunos.

PRÉMIOS E DISTINÇÕES

Vários trabalhos de alunos nas mais diversas áreas, têm sido mostrados, nomeados ou premiados em múltiplas plataformas, mostras e festivais.

Entre outras distinções, a World Academy já foi premiada no **SOPHIA ESTUDANTE**, a maior competição de escolas de cinema:

Dois 1º Prémios de Documentário

Um 2º Prémio de Documentário

Um 1º Prémio de Experimental

Um 2º Prémio de Trailer

Um 3º **Prémio de Animação**

3 séries apresentadas por alunos e ex-alunos à **RTP LAB** foram já seleccionadas e financiadas para produção.

FORMADORES

(podem variar consoante turma)

COORDENADOR PEDAGÓGICO | Leonardo António, Realizador e Argumentista

Diana David | Animadora 2D e 3D

Leonardo António | Realizador e Argumentista

Alessandro Monnerat | Realizador de Animação

António Pascoalinho | Historiador de Cinema

Tiago Pimentel | Ilustrador e Concept Artist

Carla de Pina | Produtora de Animação 2D

Rui Miranda | Motion Designer

Rui Gonçalves | Produtor de Animação 2D

Francisco Henriques | Motion Designer

+ formadores a confirmar

Convidado: Nuno Beato, Sardinha em Lata

ESPAÇO E EQUIPAMENTOS

Sala com um computador por aluno. Software: **Toon Boom**, **After Effects**, Photoshop, Illustrator. Tablets gráficas. Estúdios de Vídeo, Fotografia e Som. Atelier para desenho.

UTILIZAÇÃO DE MEIOS

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

PARCEIROS PRINCIPAIS DO CURSO

Benfica TV

Canal Q

Cola Animation

Coral

David e Golias

Endemol

Fest Festival

Festival Indielisboa

Festival Monstra

Freemantle Media

Fuel TV

Leopardo Filmes

Medialuso

O Cubo

Oskar & Gaspar

Others

Panavideo

Plural

Prémios Sophia Estudante

RTP

RTP labs

Sardinha em Lata

Shine Iberia

SIC

SP Televisão

Sporting TV

Shot and Cut

Trix

TVI

Ukbar Films

+ outros no site

APOIO A PROJETOS

Anualmente, os alunos que se destaquem terão apoio preferencial em projetos não comerciais, que possam apresentar à escola e que necessitem de equipamentos e espaços profissionais.

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.

ENTIDADE DE CERTIFICAÇÃO

Dgert

ORGANIZAÇÃO DA FORMAÇÃO

Presencial – Aulas com Formador e exercícios autónomos.

INSCRIÇÕES

INSCRIÇÃO

100€ de 1 Abril a 31 Maio de 2026

150€ de 1 Junho a 31 Julho de 2026

250€ a partir de 1 de Agosto de 2026

PREÇOS

3.300€

Pronto Pagamento 2.970€ (10% desconto)

9 meses x 366,67€

12 meses x 275€

DESCONTOS

CONSULTAR SECRETARIA

EX-ALUNOS E FORMADORES 10%

2 CURSOS 10% (num dos cursos)

PARCEIROS 5%

NOTA: descontos não acumuláveis

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.

CANDIDATURAS

1ª Etapa | Marcação de entrevista para orientação e seleção.

2ª Etapa | Envio de currículo, ficha de candidatura.

Portfólio de desenhos, ilustrações ou animações em formato analógico ou digital.

Conhecimentos mínimos de computação gráfica (Photoshop, Illustrator, After Effects ou outro).

3ª Etapa | Entrevista

NOTA: Mínimo de 17 anos à data da candidatura.

12º ano de escolaridade ou percurso académico/profissional relevante para o curso.

INSCRIÇÃO

Depois de aprovação em entrevista é necessário:

- Leitura e aceitação escrita do Regulamento e do Contrato.
- Cópia do certificado de habilitações, apresentação do cartão de cidadão, fotografia “tipo passe” e comprovativo de morada.
- Pagamento de Inscrição.

CONDIÇÕES GERAIS

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

A World Academy pode alterar o conteúdo aqui divulgado.