

ANIMAÇÃO 3D

MODELAR E ANIMAR CURTAS DE ANIMAÇÃO

DURAÇÃO

320h (300h c/ formador)
+ Estágio 160 a 480h

DATAS

outubro 2024 a julho
2025

HORÁRIO

3ª e 5ª | 14h-18h

PARTICIPANTES

14 (mínimo 8)

NOTA | Reposições de aulas às 2ª, 4ª e 6ª no mesmo turno

CURSOS

2024
2025

Porquê o curso de ANIMAÇÃO 3D da WORLD ACADEMY?

Porque, além de teres formadores profissionais e criares a tua própria curta de animação, este curso faz interação com cursos complementares numa experiência real de mercado, tem softwares que são referência na indústria e tem Estágio incluído.

| A QUEM SE DESTINA

A todos os que tenham vocação criativa visual e queiram trabalhar em Animação 3D para cinema, televisão, vídeo, publicidade ou videojogos.

| OBJETIVOS

Formar modeladores, animadores e realizadores 3D com competências criativas e tecnológicas de nível profissional.

| SAÍDAS PROFISSIONAIS

Modelador, Animador ou Realizador de Animação 3D para: produtoras de animação; estações de televisão; produtoras de televisão, vídeo, cinema e publicidade; agências digitais, de publicidade e comunicação; empresas de videojogos; plataformas digitais; ateliers de design e arquitetura; empresas com desenvolvimento de realidade virtual.

| CONTEÚDOS

INTRODUÇÃO À ANIMAÇÃO (20h)

Linguagem da animação: ilusão ótica, técnicas e tecnologias principais, princípios e construção de movimento, distorção e metamorfose, expressividade. Princípios da animação; A física do movimento; Keyframes e Interpolação; Arcos de animação; Timing: Antecipação e Exagero; Ciclos de animação; Acelerações e desacelerações; O Exercício da bola; Hierarquias; Ação primária e Ação secundária; Ciclos de movimento.

HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO (16h)

Conceitos e bases de análise à evolução histórica da animação do séc. XIX ao séc. XXI. Principais momentos da história da animação, até aos dias de hoje.

STORYTELLING, LINGUAGEM E STORYBOARD (32h)

Conceitos e bases de construção narrativa para animação. Linguagem audiovisual: imagem em movimento, planos e planificação, montagem e continuidade, som e música. Introdução ao moodboard, storyboard e *pre-viz*.

Projectos de Curta de Animação: ideia e sinopse.

Criação do storyboard baseado no guião e concept art. Interactividade com outros cursos.

CHARACTER DESIGN 3D (28h)

Introdução no **Zbrush** ao design de personagens e a sculpting. Interface, painéis e navegação. Texturas, pele e cor. Análise de personagem estilizada e elaboração de detalhes. Os elementos faciais e anatómicos.

Projectos de Curta de Animação: modelação de personagens, rigging de personagens e facial.

MODELAÇÃO 3D (60h)

Introdução aos vários softwares de Modelação 3D e suas interações: Maya, Cinema 4D, Zbrush, Blender, Houdini, Substance Painter, After FX e BlackMagic Fusion. Introdução no **Maya** ao espaço 3D. Interface, painéis e navegação. Objetos: Seleção, movimentação e transformação. Atributos de objectos. Criação de modelos e transformação de modelos com polígonos. Ferramentas para polígonos: Extrude, Bevel, Bridge, entre outras. Modelação em low poly. Modelação em detalhe. Modelação com NURBS: primitivas; curvas; superfícies. Modelação em detalhe com NURBS. Rigging.

Projectos de Curta de Animação: modelação de objetos e cenário.

ANIMAÇÃO 3D (72h)

Interface e ferramentas para animação em Maya. Criação e animação de câmaras. Tipos de animação: keyframe, driven key, path. Set keys; edit keys; edit curves; Breakdowns.

Animação com o Time Editor. Animação com o Graph Editor.

Path animation. Layers de animação.

Playblast. Ciclos de animação.

Projectos de Curta de Animação: animação das personagens e facial (eventual sincronização de voz); realização e câmaras.

MATERIAIS, TEXTURAS, ILUMINAÇÃO E RENDERING (40h)

Compreender o conceito de shaders. Texturas bitmap.

Preparação de bitmaps e imagens para texturas. Mapas.

Hypershade. Displacement maps. Bump maps. Material Ramp.

Aplicação de materiais e texturas. UV mapping e UV Editor.

Materiais e texturas em modelos poligonais. Materiais e texturas em modelos NURBS. Arnold.

Pintura de materiais. Compreender o conceito de rendering.

Princípios de iluminação 3D. Luz dura e luz soft. Sombras.

Refleções e refrações. Settings de render.

Projectos de Curta de Animação: animação das personagens e facial. Realização e câmaras.

COMPOSIÇÃO E PÓS PRODUÇÃO (26h)

Integração do Maya com o **BlackMagic Fusion** e com **After Effects**. Rendering para composição vídeo. O workflow para composição de Animação 3D. como trabalhar com vídeo de referência no Maya. Render por layers. Criação de Render passes. Importação de elementos para o After Effects e para o Fusion. Composição de elementos 3D no Fusion: matching dos elementos; luzes; correção de cor; motion blur, etc.). Adição de outros elementos: flares, glows, sombras, entre outros. Exercícios de composição a partir de render passes no After Effects. Banda sonora e seus elementos.

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). Visionamento final com formadores do curso e convidados. Orientação aos alunos sobre festivais e mercado de trabalho.

MASTERCLASSES (6h)

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 3D para

participarem em carácter demonstrativo, sem avaliação. Estes módulos são:

DESENHO, GEOMETRIA & LUZ (37h) (CONCEPT ART)

Desenho analógico, à mão levantada, com grafite, carvão e pastéis; várias técnicas de desenho. Anatomia humana, volumetrias e natureza morta. Perspectiva geométrica e a análise visual. A luz e a sombra. A percepção de movimento e o storytelling em framing. Exercícios práticos.

TECNOLOGIAS DIGITAIS (16h) (MOTION & VFX)

Tipologias de imagem: Imagens Raster (pixels) e Images 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. Tipos de Software e interação entre softwares. Produção e tecnologias em estúdio de gravação com integração de motion graphics e animação.

HISTÓRIA DO CINEMA (21h) (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 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 Maio e Dezembro de 2025. 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 nosso alunos.



| FORMADORES (podem variar consoante turma)

COORDENADOR PEDAGÓGICO: Leonardo António, Realizador

Bruno de Sousa | Artista 3D e Motion Designer

Francisco Henriques | Motion Designer

Leonardo António | Realizador

Nuno Conceição | 3D Artist

Rui Miranda | Animador e Motion Designer

Tiago Pimentel | Ilustrador e Concept Artist

+ convidados

| ESPAÇO E EQUIPAMENTOS

Sala com um computador por aluno. Software: Autodesk
Maya, BlackMagic **Fusion**, Maxon **Zbrush**, Adobe Creative

Cloud (**After Effects**, Audition, Photoshop, Illustrator). Tablets
gráficas. Estúdio de Vídeo com Chroma Key e Estúdio de Som.

| UTILIZAÇÃO DE MEIOS

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

| PARCEIROS PRINCIPAIS

Benfica TV

Canal Q

Coral

David e Golias

Endemol

Festival Indielisboa

Fest Festival

Festival Monstra

Freemantle Media

Fuel TV

Leopardo Filmes

Mau Mau Mia

O Cubo

Oskar & Gaspar

Medialuso

Others

Panavideo

Plural

Prémios Sophia Estudante

RTP

Sardinha em Lata

Shine Iberia

SIC

SP Televisão

Trix

TVI

Ukbar Films

+ outros no site

| 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.

| ENTIDADE DE CERTIFICAÇÃO

Dgert

| ORGANIZAÇÃO DA FORMAÇÃO

Presencial – Aulas com Formador e exercícios autónomos.

| INSCRIÇÃO

75€ de 2 de Maio a 31 Agosto de 2024

150€ a partir de 1 de Setembro de 2024

| PREÇOS

3.050€

Pronto Pagamento 2.745€ (10% desconto)

9 meses x 338,89€

12 meses x 254,17€

| DESCONTOS

EX ALUNOS, FORMADORES WA,
PARCEIROS OU 2 CURSOS, CONSULTAR
SECRETARIA.

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.

| CANDIDATURA

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

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

Apresentação de trabalhos/ portfolio criativo visual (desenhos
e ilustrações, animações em qualquer técnica, etc.).

Conhecimentos mínimos em pelo menos um software gráfico
(Maya, Blender, 3D Studio, After Effects, Illustrator, etc.).

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.

CURSOS RELACIONADOS

ANIMAÇÃO 2D | MOTION DESIGN & VFX | VIDEOJOGOS

