

MOTION DESIGN & VFX

PARA CINEMA, TELEVISÃO E PUBLICIDADE

DURAÇÃO	DATAS	HORÁRIO	PARTICIPANTES
290h (270h c/ formador) + Estágio 160 a 480h	outubro 2024 a julho 2025	3ª e 5ª 09h00-13h00	14 (mínimo 8)

NOTA | Reposições de aulas às 2ª, 4ª e 6ª no mesmo horário ou sáb. pontuais

CURSOS
2024
2025

Porquê o curso de MOTION DESIGN & VFX da WORLD ACADEMY?
Porque, além de formadores do mercado, softwares de referência e estágio incluído, este curso inclui projetos reais em interação com outros cursos e áreas complementares como 3D, sonoplastia e grading.

| A QUEM SE DESTINA

A todos os que tenham conhecimentos mínimos em computação gráfica e queiram desenvolver competências profissionais na área.

| OBJETIVOS

Formar criativos especializados em Motion Graphics.

| SAÍDAS PROFISSIONAIS

Motion Designers e VFX Artists para cinema, televisão, publicidade, e ainda outras áreas como animação e videojogos. **Excelentes saídas profissionais.**

| CONTEÚDOS

TECNOLOGIAS DIGITAIS (20h)

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. Tipos de Software e interação entre softwares. Produção e tecnologias em estúdio de gravação com integração de motion graphics e animação.

INTRODUÇÃO À ANIMAÇÃO: AFTER EFFECTS (40h)

Linguagem Audiovisual e da Imagem. 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.

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

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.

GRADING: DAVINCI RESOLVE (12h)

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 correção 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.

KEYING, MATTES E ROTOSCOPIA: AFTER EFFECTS (28h)

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 rotoscoopia; exercícios de clonagem e remoção de elementos. Exercício final de Grafismo para Talkshows.

CRIAÇÃO E ANIMAÇÃO 3D: CINEMA 4D (60h)

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.

COMPOSIÇÃO DE IMAGEM E VFX: FUSION (44h)

Fusion e After Effects: diferenças e usos.
3D Tracking e Matchmoving no BlackMagic Fusion.
Remoção e substituição de elementos do cenário em BlackMagic Fusion.
Criação de partículas (explosões, fumo, fogo, etc.). Composição: matching dos elementos de foreground com o background (luzes, correção 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 BlackMagic Fusion com elementos (opcional) de Cinema 4D.

GENÉRICOS PARA 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 (p.e. Curtas do curso de Realização). Os trabalhos vão da discussão e análise do conceito até à execução final. Pós produção áudio ou banda sonora pode ser criada em interação com outro curso (Som ou Criação Musical). Os melhores trabalhos são exibidos no Festival World Academy e enviados para mostras e festivais de estudantes.

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.

MOSTRA FINAL

As melhores Curtas, além de serem enviados para mostras e festivais, serão exibidos no Festival World Academy.

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 Sousa, Animador e Motion Designer
Francisco Henriques, Motion Designer
Nuno Garcia, DIT e Grading
Júlio Pereira, Diretor de Som

Rui Miranda, 3D Artist
Vitor Marques, Diretor Técnico
+ outros formadores a confirmar

| ESPAÇO E EQUIPAMENTOS

Sala com um computador por aluno. Software: Adobe Creative Cloud: Premiere CC, After Effects CC, BlackMagic Fusion, Audition CC, Media Encoder, CC, Photoshop CC, Illustrator CC. Cinema 4D.

Davinci Resolve. Ciclorama com chromakey e sistema de cenários virtuais.
Estúdios de Vídeo e régie para produções com uma e várias câmaras Broadcast HD. Câmaras DSLR Canon e de Cinema Digital (Eva1 e C100).

| UTILIZAÇÃO DE MEIOS

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

| PARCEIROS PRINCIPAIS

Benfica TV	Festival Monstra	Medialuso	Shine Iberia
Canal Q	Freemantle Media	Others	SIC
Coral	Fuel TV	Panavideo	SP Televisão
David e Golias	Leopardo Filmes	Plural	Trix
Endemol	Mau Mau Mia	Prémios Sophia Estudante	TVI
Festival Indielisboa	O Cubo	RTP	Ukbar Films
Fest Festival	Oskar & Gaspar	Sardinha em Lata	+ 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

3.100€
Pronto Pagamento 2.790€ (10% desconto)
9 meses x 344,44€
12 meses x 258,33€

| 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.



Portfolio criativo visual com trabalhos amadores/ académicos (desenhos e ilustrações, animações, vídeo, fotografia, etc.).
Conhecimentos mínimos em pelo menos um software gráfico (Illustrator, Photoshop, After Effects, software 3D ou outro).

Mínimo de 17 anos à data da candidatura.

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

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

[PÓS-PRODUÇÃO VÍDEO](#) | [ANIMAÇÃO 3D](#) | [VIDEOJOGOS](#)

