



## FLAGProfessional Video & Motion Design

Design Gráfico e Motion Design

- **Nível:** Entrada
  - **Duração:** 279h
- 

### Sobre o curso

Na **Academia FLAGProfessional Video & Motion Design** irás aprender a trabalhar com as principais ferramentas de edição vídeo e motion design da Adobe e, no final do curso, estarás apto a ingressar no mercado de trabalho enquanto Editor de Vídeo, Animador, Motion Designer, Vlogger e/ou Videógrafo.

#### Intro

O aumento da variedade de canais através dos quais as marcas podem comunicar com os seus clientes gerou uma multiplicidade de formatos possíveis, sendo o vídeo a tipologia de conteúdo cujo consumo mais tem vindo a crescer nos últimos anos. Por essa razão, as marcas têm vindo a investir cada vez mais em vídeo na sua comunicação, através de mensagens visualmente apelativas e atraentes, para captação da atenção dos seus clientes e apresentação dos seus produtos e serviços, aumentando a sua notoriedade e promovendo o negócio.

Particularmente nos canais digitais, os conteúdos de vídeo vieram conquistar uma importância de destaque em qualquer estratégia para gerar mais visualizações, *engagement* e resposta positiva em comparação com qualquer outro tipo de publicação, promovendo o crescimento da procura por profissionais qualificados da área no mercado.

### Porquê apostar numa carreira em Vídeo & Motion Design?

#### #Empregabilidade

Numa realidade em que o conteúdo de vídeo é “rei”, marcas e negócios comunicam através de imagens, e procuram diferenciação no mercado através de representações visuais que impactem e promovam o envolvimento do consumidor com a marca, promovendo a empregabilidade dos profissionais qualificados que se especializam em vídeo e motion design.

#### #Flexibilidade

Tratando-se de uma função transversal a todos os sectores, ao trabalhares nesta área poderás

desenvolver a tua atividade nas mais variadas indústrias e organizações – agências de design, comunicação ou publicidade, produtoras, editoras, empresas públicas e privadas... – ou até optar por desenvolver a tua atividade em regime de freelancer, trabalhando de forma autónoma e com liberdade na gestão dos teus horários.

### #Versatilidade

Dada à variedade de canais que recorrem a conteúdos de vídeo e ao facto de se manifestar como uma necessidade transversal de todos os setores, poderás exercer a tua atividade ligada ao tipo de mercado, produto ou serviço que melhor se alinha com os teus objetivos e motivações profissionais.

### Por onde deves começar?

Com a **Academia FLAGProfessional Video & Motion Design** vais:

- **Aprender todos os conceitos-base** desta área, com profissionais de grande experiência e reconhecimento no mercado de trabalho;
- **Conhecer as melhores práticas no mercado** de vídeo e motion design;
- **Dominar, explorar e aprofundar as ferramentas mais usadas pelos profissionais de vídeo** – Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Premiere, Adobe After Effects, entre outros -, através de uma metodologia baseada em projetos (*project-based learning*) com uma forte componente prática e teórica;
- **Construir o teu portfólio** profissional através dos projetos desenvolvidos ao longo do curso, para que possas demonstrar a tua criatividade e capacidade de execução às entidades empregadoras;
- **Ter o apoio da FLAG na procura ativa de uma oportunidade profissional** através do nosso Career & Employability Hub. Esta equipa especializada gere uma rede com mais de uma centena de parceiros com necessidades de atração de novos talentos e visa a integração dos nossos alunos com avaliação igual ou superior a 16 valores no mercado de trabalho.

Este curso pode ser totalmente adaptado em conteúdos, duração, datas e horários às tuas necessidades pessoais ou para um grupo de colaboradores da tua empresa.

Conhece mais sobre as nossas soluções de [formação à medida](#).

---

## Destinatários

**Este curso é indicado para ti se:**

- Pretendes iniciar uma carreira em vídeo e motion design, complementando a tua formação-base e o

teu currículo com um **curso prático e reconhecido no mercado**;

- És profissional de design, ilustração ou marketing, e pretendes alargar os teus horizontes e enriquecer as tuas competências com valências na área de vídeo e motion design, através de um **curso com uma forte componente prática e que te permite enriquecer o teu portfólio**;
  - Já trabalhas em edição de vídeo ou motion design e procuras fazer uma **atualização ou upgrade às tuas competências**;
  - És empreendedor e pretendes **dar forma aos teus projetos**;
  - Procuras oportunidades de **networking com profissionais ativos no mercado de vídeo e motion design**.
- 

## Objetivos

Com este curso poderás trabalhar em gabinetes de design, agências de publicidade, de comunicação, criativas ou de conteúdos, produtoras de vídeo e de televisão, equipas de marketing e de produção de conteúdo, em:

- **Motion Design**, enquanto designer responsável pela criação de animações e efeitos especiais para televisão, filmes ou web, desde a criação de ilustrações, até à aplicação dos movimentos/ações, efeitos visuais entre outras técnicas cinematográficas.
- **Direção de Arte**, enquanto profissional que desenvolve a sua atividade no mercado publicitário, desenvolvendo peças para as diversas campanhas criadas pela agência, para as suas marcas clientes.
- **Produção de Vídeo**, enquanto profissional responsável pela captação e edição de vídeos: Videógrafo, Vlogger e Pós-Produtor de Vídeo.

Ao concluíres com aproveitamento esta formação, receberás um Certificado de Formação (acreditado pela [DGERT](#)) e um badge digital (da Credly) para partilhares com a tua rede profissional online.

---

## Condições

- Taxa de inscrição: 10% do valor do curso, dedutível no valor total
- **Possibilidade de pagamento faseado** do restante valor para clientes particulares
- **Oferta de 5% de desconto** no valor total da propina mediante pronto pagamento (válida apenas para inscrições a título particular)
- Estudantes não residentes no território nacional, terão de efetuar um pagamento de 50% do valor total da propina no momento da inscrição.
- Os valores apresentados não incluem IVA. Isenção do valor do IVA a particulares.
- Para informações completas sobre os requisitos e condições financeiras disponíveis, contacte-nos

através do botão Saber +

---

## Pré-requisitos

Para frequentares a **Academia FLAGProfessional Vídeo e Motion Design** deverás ter conhecimentos informáticos na ótica do utilizador, gosto pelo design enquanto expressão de movimento, e uma mente criativa e curiosa.

Considerando o elevado grau de exigência das Academias FLAGProfessional é fundamental que apresentes um perfil organizado, focado e disciplinado, para que consigas garantir o correto acompanhamento das matérias lecionadas, bem como dos projetos a realizar.

---

## Metodologia

Formação Presencial ou [Live Training](#) (Formação Remota 100% Online)

---

## Programa

- Sessão de onboarding (3h)
- Teoria do Design e Comunicação Visual (6h)
- Direção de Arte (15h)
- Adobe Photoshop (30h)
- Workshop: Adobe Photoshop para Video (6h)
- Adobe Illustrator para Motion (15h)
- Fundamentos de Motion Graphics Design (6h)
- Adobe After Effects (30h)
- Adobe After Effects Avançado (30h)
- Workshop: Pipeline e Workflow em Motion Graphics Design (3h)
- Workshop: Stop Motion (9h)
- Masterclass (3h)
- Projeto: Motion Design (18h)
- Teoria do Projeto Audiovisual: Pré-produção, Produção, Pós-produção (9h)
- Estrutura de Argumento (6h)
- Planificação, Moodboard, Storyboard e Framestyles (6h)
- Workshop: Técnicas de Produção (3h)
- Técnicas de Captura de Vídeo e Iluminação (6h)
- Teoria e Técnicas de Edição de Vídeo (3h)

- Teoria de Vídeo (6h)
- Adobe Premiere (24h)
- Conceitos de Som (3h)
- Sound Design com Adobe Audition (9h)
- Adobe Media Encoder (9h)
- Masterclass (3h)
- Projeto: Vídeo (18h)

\*Todos os projetos e masterclasses decorrem no formato [Live-Training](#).

## **Sessão de onboarding**

### **Teoria do Design e Comunicação Visual**

Introdução à teoria do design

- Relevância do design no mundo contemporâneo
- Aplicabilidades genéricas de design

O design para vídeo

- Dimensões e formatos da tela de vídeo
- Composição de uma ou várias imagens numa só tela
- Criação de textos para telas de dimensões definidas
- Aplicar conceitos de design a texto para vídeo

Aspetos da linguagem audiovisual

- Verbal Sonora Visual

Criar ou recriar realidades

- Distinguir Forma e Conteúdo
- Conseguir trabalhar significados
- Relacionar Representação vs. Cultura

Diferentes planos audiovisuais

- Planos descritivos
- Planos expressivos

Planos panorâmicos

### **Direção de Arte**

Entender conceitos sobre direção de arte

- Direção de arte para projetos de design
- Direção de arte para projetos de ilustração
- Direção de arte para projetos de motion graphics design
- Direção de arte para projetos audiovisuais

Pesquisa, análise e conclusões

- Visualização e análise de conteúdos distintos
- Analisar e compreender a abordagem cinematográfica tendo em conta conceitos e ideias Tipografia
- Formas e percepção de leitura
- Legibilidade
- Nível de resposta de um texto

Classificação de tipos

Medidas Tipográficas

Anatomia da letra

Família de tipos

Definições Tipográficas

Fundamentos sobre luz e cor

- Entender o fenómeno da luz
- Entender o fenómeno da cor
- Emissor, ambiente e recetor
- A nossa percepção da luz e da cor
- O equilíbrio do real

Base sobre a psicologia das cores

Trabalhar a cor

Do conceito à prática Direção de arte

- Identificar ideias

Criar personagens e objetos

- Desenhar espaços
- Consolidar o projeto

## Trabalho Prático

### **Adobe Photoshop**

#### Interface & Espaço de trabalho

- Espaço de trabalho, Ferramentas e Painéis
- Painel de Ferramentas
- Ferramentas e opções
- Utilização de painéis
- Customização de painéis
- Navegação e organização área de imagem
- Funções de Zoom e visualização
- Preferências

#### Fundamentos de Imagem digital no Photoshop

- Importação de Imagens
- Formatos de Imagem
- Tamanhos de ficheiros e resolução
- Image Size & Canvas Size
- Boas práticas de utilização
- Redimensionar e resolução Salvar os ficheiros

#### Organização e Gestão de Ficheiros no Photoshop e no Adobe Bridge

#### Navegação e Organização no Adobe Bridge

#### Utilização de pastas no Adobe Bridge

#### Utilização de favoritos para organização e localização de ficheiros

#### Criação e localização de metadata

#### Utilização das ferramentas de automação no Adobe Bridge

#### Fundamentos básicos dos Layers no Photoshop

- Compreensão do que são Photoshop layers
- Seleção nos layers
- Mover layers
- Visibilidade dos layers
- Máscaras e Layers
- Utilização de transparências nos Layers

- Utilização de Blending Modes
- Criação de composições: edição e sobreposição de layers
- Mover layers dentro e para outras imagens
- Criação de uma máscara de layer
- Edição de uma máscara
- Alinhamento e distribuição de layers
- Criação de um Type Layer
- Organização e filtragem de Layers

#### Utilização de Smart Objects no Photoshop

- Criação de uma composição com Smart Objects
- Abrir imagens enquanto Smart Objects Conversão de layers em Smart Objects
- Edição de um Smart Object
- Trabalhar com Smart Filters
- Editar e modificar um Smart Filter
- Trabalhar com ficheiros Illustrator

#### Seleções Básicas e Avançadas no Photoshop

- A importância das boas seleções
- Utilização das ferramentas de seleção básicas e avançadas
- Seleções e Layers
- Adição e subtração de áreas de seleção
- Utilização de máscaras rápidas
- Utilização de Máscaras de Layer
- Copiar e passar seleções
- Utilização da Pen tool para seleções
- Conversão de paths em seleções
- Salvar seleções
- Ajuste dos vários tipos de seleções

#### Pintura e Retoque de imagem no Photoshop

- Perceber a cor O modelo RGB
- O modelo CMYK

#### Editar e escolher cores colors

#### Pintar com cor

#### Usar o Painel de Cor

## Usar a Ferramenta Brush

### Utilização de transparências e Blendings

- Aplicação de cor numa imagem
- Utilização da ferramenta Eyedropper tool
- Retoque de Imagem
- Utilização da ferramenta Clone Stamp tool
- Utilização da ferramenta Spot Healing Brush
- Utilização da ferramenta Healing Brush
- Utilização da ferramenta Patch tool
- Utilização do painel Clone Source Cloning de outra imagem

### Correção de cor no Photoshop

- Verificação dos color settings do Photoshop
- Photoshop Color Modes: trabalhar em RGB e CMYK
- Ler um Histograma no Photoshop
- Utilização de Curvas e Levels
- Benefícios de definir pontos de luz e sombras
- Localizar o ponto branco e ponto preto numa imagem
- Calibrar e ajustar os valores do ponto branco e do ponto preto
- Ajustar os meios-tons numa imagem
- Dar recorte e acentuar o contraste de uma imagem no Photoshop
- Usar imagens enquanto Smart Images

### Utilização de Adjustment Layers & Layer Styles

- Alterações de cor e luz com adjustment layers
- Pintura e máscaras em adjustment layers
- Utilização de Hue/Saturation
- Utilização de Padrão fill layer
- Definição de padrão
- Aplicação de padrão
- Utilização de Black & White adjustment layer
- Adição de cor a uma imagem
- Adição de gradiente a uma imagem
- Criação e utilização de layer styles
- Criação e utilização de layers de texto Criação de sombras

### Criação de composições com Layers

- Compreensão do ficheiro e sua organização
- Tamanho de ficheiros e resoluções
- Combinação de imagens
- Cópias entre ficheiros e Softwares
- Transformação e edição de imagens
- Remoção de elementos e fundos
- Criação de máscaras vetoriais

Criação de paths com Pen tool

Utilização de Máscaras

Melhorar seleções

Grupos de layers

Organização de Layers e tipos de Layers

Ferramentas Photoshop e integração com Print, Web, Video

- Formatos Ficheiros
- Optimização e resolução
- Seleção e combinação imagens
- Salvar imagens do Photoshop para Print, Web & Vídeo

## **Workshop: Adobe Photoshop para Video**

Importação de ficheiros de Vídeo

Vídeo Layers

Grupos

O Painel de Timeline

Frame Animation vs Timeline.

Adicionar Máscaras a Vídeo Layers

Controlar Opacidade, Posição, Estilos, posição das Máscaras e camadas com as Keyframes

Adicionar CrossFade e Fade

Animar elementos com Keyframes

Copiar Keyframes entre Layers

Editar Video Layers como Smart Objects

Remover som em faixas de vídeo

Blend Modes e Knockout, para combinar animações

Transições com as máscaras de modo a acompanhar movimento

Modificar a cor num objeto com movimento

Adicionar faixas de áudio

Exportação para formato de filme ou GIF

## **Adobe Illustrator para Motion**

Interface

- Painel de controlo: menus, paletas e ferramentas

Workspaces

Painel Propriedades

Pasteboard

Guias: global vs global. Conversão. Proteger

Coordenada XY

- Guardar e aplicar zoom
- Guardar seleção objetos
- Smart Guides
- Control Panel Calculator
- Novo Documento
- Modos de visualização

Objetos

- Estados de um objeto
- Tipos de objeto
- Pixel vs Vetor
- Selection & Direct Selection Tool

- Formas básicas
- Rodar, aumentar e italicizar objetos
- Live Corners
- Seleção de objetos por atributo
- Group/Lock/Hide Space/Align
- Transform Again

#### Alterar objetos

- Paleta Transform
- Transform Each
- Reset Bounding Box
- Eraser Tool
- Knife Tool
- Scissor Tool
- Join/Average

#### Pen Tool

- Estados da Pen Tool
- Artboards
- Criação e alteração de Artboards
- Apagar e reorganizar Artboards
- Painel Artboards
- Ajustar objetos aos Artboard
- Paste in Place
- Salvar/Exportar Artboards

#### Menu Object & Strokes

- Add/Remove Anchor Points
- Outline Stroke
- Split into Grid

#### Clean Up

#### Offset Path

Stroke: Cap, Corner, Align

Stroke: Dashed Line & Arrowheads

Expand/Expand Appearance

## Pathfinder

- Paleta Pathfinder

## Texto

- Os 2 estados das caixas de texto
- Formatação de texto
- Create Outlines
- Formatação de parágrafo
- Text Wrap
- Inset Spacing
- Text on Path

## Cor

- Overview
- Criar e alterar cores
- Tintas vs Transparências
- Global Color
- Bibliotecas de cor
- Gradients
- Unnamed Colors

## Layers e Máscaras

- Clipping Mask
- Sub-layers
- Agrupar e desagrupar via Layers
- Copiar atributos entre Layers

## Patterns

- Overview
- Criar e aplicar uma Pattern
- Alterar uma Pattern
- Formas de aplicação de uma Pattern Brushes

## **Fundamentos de Motion Graphics Design**

### Conceitos de Motion Graphics

### A Evolução de Motion Graphics

Integração de Motion Graphics com outras tecnologias

Exemplos práticos de Motion Graphics no Cinema

Exemplos práticos de Motion Graphics na Publicidade, Branding

## **Adobe After Effects**

Apresentação do workspace

- Organização do Workspace
- Distribuição das janelas de trabalho
- Configurar atalhos

Vídeo e formatos de imagem

- Standards e Normas
- Presets para finalidades diferentes

Fundamentos de Layers: Animação e Keyframes

- Manipulação e Operações elementares de layers Propriedades e Keyframing / Animação de layers
- Gestão de layers e organização durante a animação
- Controlo de motion paths, orientação e keyframes
- Aplicação e conceitos para gerar motion blur

Pré-Composições, Grupos, Duplicação de Elementos

- Pré-Composições e Grupos
- Noções de instâncias / Clones
- Inverter o tempo de uma animação
- Assistentes de animação: Motion Sketch, Smoother, Wiggler

Máscaras

- Desenho vetorial, ferramentas criação de máscaras e importação
- Gestão, proteção, cópia e duplicações de máscaras
- Propriedades de Máscaras: Expansão, Feather, Rotação e Transformação e Modos
- Máscaras como ferramenta de criação gráfica e como ferramenta de uso em Filtros
- Animação da forma, posição, feather e opacidade da máscara

Shape Layers e Animação de Texto

- Conceitos de formas vetoriais

- Shape Layers vs Máscaras
- Ferramentas de Criação, Importação, Conversão de Shape Layers
- Criação e Manipulação de Texto – Animators

#### Workflow Adobe

- Integração com ficheiros Photoshop & Illustrator
- Técnicas Avançadas: Parenting, Hierarquias e Offsets
- Parenting entre layers e parenting entre propriedades de filtros
- Técnicas de Offset // Filtros de Offset

#### Manipulação de Vídeo: Chromakey e Correção de Cor

- Noções de Chromakey
- WorkFlow de Chromakey e Integração num Vídeo
- Diferentes ferramentas para cor no AE

#### Manipulação de Vídeo: Tracking 2D e Estabilização

- Noções de Tracking 2D
- Técnicas de Motion Tracking // Tracking de 1 ponto, 2 pontos
- Estabilização de imagem

#### Finalização, Rendering e Exportação

- Render do projecto: Render settings e output module
- Optimização do Render
- Render Queue e Media Encoder
- Integrações com streaming e redes sociais
- Dúvidas Finais e Revisão do módulo

### **Adobe After Effects Avançado**

#### Composição 2D e 3D

- Características de uma composição 2D vs. 3D
- O espaço 3D no After Effects
- Exploração de vistas simultâneas para melhor funcionalidade e controlo das animações

#### Layers e keyframes

- Propriedades dos layers, manuseamento e proteção
- Criar textos 2D e 3D

- Criação de formas a partir de vetores
- Movimentação e rotações, utilizando os valores de X, Y e Z
- Animações com movimento no espaço tridimensional
- Utilização de vistas simultâneas ou de diferentes áreas de composição
- Time Remapping e stretch para alteração de velocidades e duração de clips vídeo
- Relações de parent-children entre layers
- Criação e utilizações de Null Objects
- Aplicação de motion blur em imagens estáticas para maior realismo;
- Criação de luzes e interação da iluminação com as layers
- Layers definidoras da projeção da luz
- Animação das luzes no espaço e nas propriedades

## Máscaras

- Criar e manipular máscaras avançadas
- Chroma Keying vs. Retirar backgrounds com recurso a máscaras
- Proteção, cópia e duplicações de máscaras
- Animação da forma, posição, feather e opacidade da máscara

## Presets e efeitos

### Diferentes tipos de efeitos

- Diferentes opções de efeitos nos layers
- Simulações vs. Geradores vs. Distorções

## Controlos de animação

- Track motion
- Efeitos e presets
- Animações de vetores
- Conteúdos
- Animadores
- Animar textos
- Animação por keyframes vs. Expressões
- Alguns tipos de expressões no AE
- Pincel Rotoscópio
- Pin de Marionete
- Análise e aplicação de presets de animações e o seu manuseamento
- Time remapping e aplicação de efeitos de Delay ou Backwards
- Animações com recurso a áudio
- Criação de câmaras

- Propriedades da câmara

Profundidade de campo, focagem, distância focal

- Animação de câmaras em layers 2D e 3D
- Transições entre câmaras
- Criação de luzes e a sua interação com as câmaras
- Animação das luzes no espaço e nas propriedades
- Exploração dos vários tipos de luz durante as animações

Execução de plugins próprios

- Guardar Presets

Export e renderização

- Parâmetros de export vários formatos e aplicações
- Criar presets de exportações
- Utilização de vídeos ou imagens para a construção de uma animação demonstrativa 3D de Photoshop

## **Workshop: Pipeline e Workflow em Motion Graphics Design**

Consolidação de softwares

- Criar vetores no Illustrator
- Editar várias imagens no Photoshop
- Animar objetos e imagens no After Effects

## **Workshop: Stop Motion**

Breve história da Animação

Brinquedos ópticos

Stopmotion (frame by frame)

Visionamento de exemplos

Apresentação dos materiais

Desenho, flipbook

Diferentes materiais para diferentes ideias

Guião e storyboard

Seleção de materiais

Captura das imagens

Edição

Exportação

## **Masterclass**

### **Projeto: Motion Design**

#### **Teoria do Projeto Audiovisual: Pré-produção, Produção, Pós-produção**

Conceitos base de um projeto audiovisual

- Organização de um projeto
- Características diferenciadoras e sua execução prática
- Referências e recursos necessários para concretizar um conteúdo audiovisual
- Multidisciplinaridade – Constituintes de uma equipa e suas funções

Pré-produção

- Técnicas criativas para desenvolver ideias
- Budgeting
- Formatos de um guião
- Fichas de produção de projeto
- Equipa – Funções e variantes
- Locais – O que ter em conta
- Organizar a estrutura da produção

Produção

- Organizar a produção com recurso a fichas de produção
- No estúdio vs. No Terreno
- Gestão de equipas e equipamentos
- Boas práticas durante a produção de um conteúdo audiovisual

Pós-produção

Diferentes abordagens à pós-produção:

- Edição de vídeo

- Edição de som
- Animação 2D e 3D
- Motion Designer
- Colorista
- Sonoplastia
- Boas práticas no processo de pós-produção

## **Estrutura de Argumento**

Noções de argumento

A forma de um argumento

Sinopse e tratamento

Criação de argumentos para diferentes produtos de audiovisual

Uso da Realidade para solidificar Argumentos

Argumento no Documentário Ficção vs Não Ficção

## **Planificação, Moodboard, Storyboard e Framestyles**

Do conceito à visualização

- Debate e formulação de Ideias criativas
- Investigação e coligação de informações
- Adaptação a vários estilos da linguagem audiovisual

Criação, relevância e organização de um storyboard

- Da ideia ao desenho
- Do desenho ao pormenor conceptual

Criação, relevância e organização de um moodboard

- Comunicar ideias mentais

O moodboard como ferramenta de auxílio à pré-produção

## **Workshop: Técnicas de Produção**

Preparação de um projeto antes da sua gravação

Criar checklists técnicas para um dia de gravações

Backup credências de direitos de imagens

Boas práticas na produção de um filme: antes, durante e depois de estar completo

## **Técnicas de Captura de Vídeo e Iluminação**

Conceitos base de iluminação

- Fundamentos sobre luz e cor
- Diferentes tipos de fontes de luz
- O comportamento da luz no espaço

Trabalhar iluminação

- Comportamento da luz e cor para a câmara
- Controlar e monitorizar a luz e cor
- Modeladores de luz
- Standards de iluminação em cenário real
- Boas práticas no trabalho de luz

Técnicas captura vídeo

Conceitos de uma câmara de vídeo

- Diferentes corpos de câmaras
- DSLR
- Mirrorless
- Camcorders
- Action Cameras
- Diferentes sensores de imagem

Conceitos de objetivas

- Diferentes objetivas e sua aplicabilidade
- Lentes Zoom vs. Prime
- Distância focal
- Velocidade de abertura
- Diâmetro das objetivas

Formatos e dimensões de imagem

- Resolução
- Frames por segundo
- Profundidade de cor

- Velocidade de escrita

### Conceitos para captação de imagem

- Entender a exposição
- Entender velocidades de obturador
- Entender ângulo de obturador
- Velocidade vs. ângulo de obturador
- Entender valores de ISO
- Entender modos avançados
- Contraste
- Saturação
- Nitidez
- Ganho
- Perfil de cores

### Perfil de imagem

### Material de suporte à câmara

- Diferentes tripés
- Rigs, Mounts e Sliders
- Gimbals
- Drones
- Personalizados

### Técnicas de captura de vídeo

- Escala de planos
- Ângulos de câmara
- Movimentos de câmara
- Slow-Motion
- Timelapse
- Motion-lapse
- Entre outros

## **Teoria e Técnicas de Edição de Vídeo**

### Diferentes abordagens à edição de vídeo

- Edição linear
- Edição não-linear

## Perfil do editor

- Características do editor de vídeo
- O valor das peças de vídeo para o editor
- Ferramentas para edição de vídeo
- Workflow do editor de vídeo
- Boas práticas para edição de vídeo

## Técnicas de edição de vídeo

- Diferentes técnicas usadas na edição de vídeo
- Color correction
- Color grading
- Color Match
- Softwares diferentes para resultados diferentes
- Ferramentas e suas aplicabilidades
- Processamento de efeitos e exemplos práticos Scopes

## **Teoria de Vídeo**

### História do vídeo

- Origem
- Evolução
- Vídeo vs. Filme

### Formatos e aplicações de vídeos

- Cinema
- Publicidade
- Documentário
- Reportagem
- Videoclipes Artísticos

### Comunicação audiovisual para indivíduos, empresas e marcas

### Práticas e desafios

## **Adobe Premiere**

### Introdução e conceitos elementares de vídeo

- Conceitos e terminologia básicos

- Organização em disco de um projeto
- Parâmetros definidores de um ficheiro de trabalho do Premiere
- Ambiente de trabalho e a relação entre os principais elementos

#### Organização de recursos e criação de um projeto

- Criar um projeto e otimizar o software
- Organizar o workspace
- Organização da média na janela Project
- Importações múltiplas, de pastas ou projetos
- Navegação no projeto
- Ferramentas de seleção e de navegação
- Importação direta de DVDs para os projetos

#### Edição: montagem de vídeo e imagem

- Ferramentas de trimming
- Ferramentas de corte
- Ferramentas de ligação e de edição das linhas de fade
- Edição de fading em clips de vídeo
- A utilização das transitions do Premiere no primeiro canal de vídeo
- Utilização do storyboard
- Métodos de trabalho para a montagem de animações frame a frame
- Criação e gestão de preview
- Script to Screen: Edição através da fala dos intervenientes
- Fechar as gaps na timeline
- Criação e utilização de clips color matte
- Remoção de Backgrounds
- Edição multi-câmara
- Edição e animação de textos e formas
- Criar e editar máscaras
- Color correction, grading e match no Premiere

#### Edição de som

##### Audio mixing

- Edições de fade
- Panning em canais mono
- Decomposição do stereo e alteração de pitch
- Conceito e utilizações práticas de virtual clips
- Utilização de marcas para sincronização de clips

Composição: Transparency, motion e effects

- Aplicação de transparency em clips de vídeo
- Edição de um film strip no Adobe Photoshop
- Canais de imagem e canal alpha
- Importação de imagens vetoriais a partir do Adobe Illustrator
- Aplicação de efeitos vídeo nos canais de sobre-imposição
- Aplicação de efeitos no som
- Animação de clips vídeo com motion Estabilização de clipes de vídeo

Legendagem e criação de fichas técnicas ● Title Designer

Renderização e exportação dos projectos

- Finalização – métodos de compressão e de streaming
- Produção de clips finais para multimédia offline e on-line
- Cuidados com o backup do trabalho
- Input e Output de Vídeo e Audio
- Criar o resultado final
- Escolher tamanho, qualidade, compressão e objetivo – CD, DVD, Web, câmara

## **Conceitos de Som**

Conceitos base de som

- Fonte sonora vs. Espaço sonoro
- Frequências
- Pitch
- Loudness
- Qualidade
- Fidelidade
- Formatos áudio
- Análise de diferentes ondas sonoras

Trabalhar Som

- Design de som
- Captação de som
- Edição de som
- Mistura de som
- Finalização de uma faixa áudio
- Diferentes workflows e softwares

## Sound Design com Adobe Audition

Introdução e conceitos elementares de sonoplastia

- Conceitos e terminologia do áudio
- Parâmetros definidores de um projeto de Audition
- Criação de um projeto e verificação do sample rate
- Workspaces e modos de visualização
- Organização em disco de um projeto

Criação e organização de sessões

- Possibilidade de configuração de atalhos
- Importações de vários tipos de ficheiros
- Importação a partir de CD
- Abrir e acrescentar ficheiros para sessões no modo Multitrack
- Gravação de áudio
- Definição de preferências
- Interação com Adobe Bridge e Premiere

Edição: montagem de vídeo e imagem

- Navegação no projeto
- Edição do view e overview
- Edição de clips: Corte, seleção, copiar e colar áudio
- Aplicação de markers
- Trabalho sobre faixas mudas
- Inversão e reversão
- Análise de phase, frequência e amplitude
- Conversão de tipos de samples
- Sincronização
- Preview e trabalho com vídeo

Composição e efeitos

- Aplicação de ganhos (db)
- Aplicação de efeitos no som transições de clips áudio Audio Mixing:
- Edições de fade, panning em canais mono, decomposição do stereo e alteração de pitch
- Duplicação de canais (left & right)
- Filtros e equalização
- Amplificação e compressão
- Delay e echo

- Reverbação
- Controlo de MIDI
- Loops
- Criação de som surround

Gravação, renderização e exportação dos projetos

- Cuidados com o backup do trabalho
- Exportação e seus parâmetros

Formatos de Áudio e Vídeo

- Criação de CDs áudio
- Assembling e writing

## **Adobe Media Encoder**

Conceitos e terminologias de vídeo

- Codificação
- Compressão
- Containers vs. Codecs vs. Bitrate
- Standards de vídeo para diferentes canais de comunicação

Conhecer o Workspace

- Apresentação do workspace
- Editar áreas de trabalho
- Configurar preferências
- Navegador de media
- Fila e Pastas monitorizadas
- Navegador de predefinições

Utilizar o software

- Drag and drop de media
- Importar diretamente do Premiere ou After Effects
- Criar presets de conversão e/ou de compressão
- Predefinições e personalizações
- Criar preferências de publicação
- Criar playlists
- Personalizar itens individuais e em grupo

Exportação e encoding

**Masterclass**

**Projeto: Video**