



Curso: FLAG Professional Post-Production & Motion Designer

Duração: 354h

Área formativa: Vídeo & Motion

Sobre o curso

300€ DE DESCONTO!!!

[CAMPANHA EXCLUSIVA PARA INSCRIÇÕES ATÉ 31/AGO/2021.](#)


NÃO DEIXES ESCAPAR ESTA OPORTUNIDADE!

A Pós-Produção e o Motion Design são duas das atividades do foro criativo com maior crescimento no mercado atual, associadas ao processo criativo e técnico que recorre a vídeos e imagens em movimento para comunicar, estimular e entreter.

O Pós-Produtor e Motion Designer é o profissional criativo que se deixa encantar pelo design enquanto expressão de movimento e que desenvolve a sua atividade utilizando programas de edição de vídeo, para produção de suportes visuais digitais.

Este curso tem como objectivos:

Dotar os formandos de todos os conhecimentos teóricos e competências necessários para ingressar no mercado de trabalho e assumir uma atividade profissional ligada à Pós-Produção e Motion Design em gabinetes de design, agências de publicidade, agências multimédia, produtoras de vídeo e de televisão.

Ao concluíres com aproveitamento esta formação, receberás um badge digital para partilhares  com a tua rede profissional online. Sabe mais sobre os badges digitais [aqui](#).

Destinatários

Todos os interessados em iniciar ou consolidar uma atividade profissional como Pós-Produtor de Vídeo, Animação e/ou Motion Designer, Vlogger e Videografo.

Pré-requisitos

Conhecimentos de Sistema Operativo (Windows ou MacOS) na ótica do utilizador. Gosto/apetência

pelo design enquanto expressão de movimento.

Metodologia

Formação Presencial e [Live Training](#) (Formação Online Síncrona).

Programa

- Teoria do Design (3h)
- Comunicação Visual e Cultura Visual Contemporânea (6h)
- Direção de Arte (9h)
- Tipografia (6h)
- Teoria da Cor (6h)
- Adobe Photoshop (30h)
- Workshop: Adobe Photoshop para Vídeo (9h)
- 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)
- Projeto* (12h)
- Cinema 4D (42h)
- Workshop VFX: Integração Cinema 4D e AE (3h)
- Projeto* (18h)
- Teoria do Projeto Audiovisual: Pré-produção, Produção, Pós-produção (3h)
- Workshop: Estrutura de argumento (6h)
- Workshop: Planificação, Storyboard/Moodboard, Framestyles (6h)
- Workshop: Técnicas de produção (6h)
- Conceitos de som e iluminação (9h)
- Técnicas captura vídeo (6h)
- Teoria e técnicas de edição de vídeo (6h)
- Teoria de Vídeo (formatos, conteúdos) (9h)
- Adobe Premiere (24h)
- Sound Design com Adobe Audition (9h)
- Projeto* (15h)
- Workshop: Adobe Media Encoder (render, conversão e distribuição digital) (3h)
- Workshop: Distribuição de Vídeo em Redes Sociais (6h)
- Projeto Final* (18h)

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

Teoria do Design

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
- Aplicar conceitos de design para imagens e vetores para vídeo

Comunicação Visual e Cultura Visual Contemporânea

Aspetos da linguagem audiovisual

- Verbal Sonora Visual

Criar ou re-criar 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

Do conceito à prática

- Identificar ideias
- Criar personagens e objetos
- Desenhar espaços
- Consolidar o projeto

Tipografia

Script

- Formas e perceção de leitura
- Legibilidade
- Nível de resposta de um texto

- Grey value

História da Letra

- Fenício
- Grego
- Capitalis Quadrata
- Rústica Romana
- Uncial
- Minúscula Carolíngia
- Gótica

Classificação de tipos

- Humanistas
- Transitional
- Old Style
- Didones
- Sans Serif
- Slab Serif
- Display
- Scripts
- Manuscritas
- Blackletter

Medidas Tipográficas

- Picas, pontos, ágatas, cíceros, quadratins
- A medição de um tipo

Anatomia da letra

- X-Height
- Hastes, ascendentes, descendentes

Família de tipos

- Família
- Itálico vs Oblique
- Condensados e Expandidos
- Hierarquias Tipográficas

Definições Tipográficas

- Espaço entre letras
- Espaço entre palavras
- Entrelinha
- Alinhamentos
- Parágrafos
- Kerning e Tracking
- Ligaduras
- Capitulares
- Destaques Tipográficos

- Enfatizações Tipográficas

O branco e o negro

- Espaços brancos Tipográficos
- Manchas de Texto
- Alinhamentos tabulares
- Texto a negativo

Estrutura do documento

- Layouts simétricos
- Notas
- Alinhamentos óticos
- Números de página
- Goteiras

Software Tipográfico

- Programas de paginação
- Gestores de fontes

Teoria da Cor

Fundamentos sobre luz e cor

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

Base sobre a psicologia das cores

- Cores primárias
- Cores Secundárias
- O preto e o branco
- Intensidades de cor

Trabalhar a cor

- Pallets de cor
- Harmonias
- Cores dominantes
- O peso da cor
- Hue
- Saturação
- Luminosidade

Visualização de exemplos práticos

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 mascaras 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 mascaras vectoriais

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 & Video

Workshop: Adobe Photoshop para Vídeo

Luz e Cor em Digital Standards de Ficheiros de Produção Vídeo e Gráfica Normas cor para vídeo: 8bits e 16bits Presets de Photoshop para Vídeo Layers e Operações com Layers Smart Objects Ajustes de Luz (Levels, Curves) Ajustes de Cor (Hue, Saturation, Vibrance, Black & White) Layer Masks e Canais de Cor Alpha Channels Blending Modes & Blending Options Match Color Type Layer Styles Filters / Smart Filters (blur e sharpen) Camera Raw para Vídeo Optimização: Layer Groups em Photoshop e/ou Premiere Preparação de Grafismos para Animação

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 objectos
- Smart Guides
- Control Panel Calculator
- Novo Documento
- Modos de visualização

Objetos

- Estados de um objeto
- Tipos de objeto
- Pixel vs Vector
- Selection & Direct Selection Tool
- Formas básicas
- Rodar, aumentar e italizar 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 objectos 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 na Cinema Exemplos práticos de Motion Graphics na Publicidade Branding e Motion Graphics

Workshop: Pipeline e Workflow em Motion Graphics Design

Consolidação de softwares

- Criar vectores no illustrator
- Editar várias imagens no photoshop
- Animar objetos e imagens no after effects

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 vectorial, ferramentas criação de máscaras e importação
- Gestão, protecção, 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 vectoriais
- Shape Layers vs Mascaras
- 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 Curso

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 Rotoscópico
- 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

Projeto

Cinema 4D

Apresentação do workspace

- Conhecer o workspace
- Conhecer as diferentes organizações do Workspace
- Configurar atalhos

Configurar um projeto

- Definir render settings
- Entender diferentes renders
- Standard
- Physical
- Open GL
- Etc.
- Entender outputs
- Utilizar effects

Ferramentas básicas

- Live selection
- Move tool
- Scale Tool
- Rotate Tool

Entender o espaço 3D

- Entender X,Y e Z
- Compreender o espaço por coordenadas
- Identificar as melhores configurações dos objetos para diferentes objetivos

Criar objetos

- Utilizar modelos simples
- Utilizar modelos complexos
- Utilizar a Pen Tool
- Entender a Mesh

Editar objetos

- Editar por pontos
- Editar por arestas
- Editar por polígonos
- Criar subdivisões
- Modelar objetos
- Deformar objetos
- Criar elementos 3D a partir de elementos 2D

Fundos e elementos de ambiente

- Floor
- Sky
- Environment
- Foreground
- Background
- etc.

Materiais

- Noções básicas, cor, reflexão e iluminação

- Criar diferentes tipos de materiais
- Aplicar diferentes tipos de materiais

Criação de câmaras para o espaço 3D

- Diferentes tipos de câmaras disponíveis
- Definições da câmara
- Movimentar a câmara
- Definir várias câmaras

Iluminar a cena 3D

- Diferentes tipos de iluminação
- Inserir no espaço luzes
- Modelar luzes
- Configurações standard de iluminação

Animação 3D

- O editor de tempo
- Animar no Cinema 4D
- Principios básicos de keyframing
- MoGraph
- Simulações dinâmicas
- Efeitos dinâmicos

Renderizar

- Render View
- Render Region
- Render Active Objects
- Render to Picture View
- Render Queue
- Team Render Machines

Workshop VFX: Integração Cinema 4D e AE

Apresentação do workflow

- Conhecer o Cineware
- Uma cena Cinema 4D dentro do AE

Criar animações

- Importar uma animação do Cinema4D para o AE
- Animar a cena Cinema 4D dentro do AE

Renderização

- Várias formas de exportar uma animação final
- CE Edição de vídeo Objectivos:
- Reconhecer a relevância do audiovisual no mundo atual

Projeto

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

Workshop: 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

Workshop: Planificação, Storyboard/Moodboard, 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 Cedências de direitos de imagens Boas práticas na produção de um filme: antes, durante e depois de estar completo

Conceitos de som e iluminação

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

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 objectivas

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

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 (formatos, conteúdos)

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 vectoriais 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 cliques 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

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
- Reverberação
- 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

Projeto

Workshop: Adobe Media Encoder (render, conversão e distribuição digital)

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 mídia
- Fila e Pastas monitorizadas
- Navegador de predefinições

Utilizar o software

- Drag and drop de mídia
- 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

Workshop: Distribuição de Vídeo em Redes Sociais

Plataformas de distribuição digital Standards e Formatos para publicação digital de vídeo Técnicas de encoding de vídeo e áudio para a internet Criação de um produto audiovisual para diferentes redes sociais Preparação de um canal on-line Técnicas para promoção online de conteúdos vídeo

