

Para saber mais: Segmentos variados de vídeo

É importante segmentar a área de vídeo por ela ter ganhado e vir ganhando destaque no mercado. Hoje em dia o marketing depende primariamente das mídias digitais para se consolidarem, e o vídeo com o advindo do youtube se tornou a ferramenta principal para isso.

E como profissionais, temos que entender quais as área podemos trabalhar neste segmento para conseguir definir de maneira assertiva qual o objetivo do portfólio, como apresentar, onde apresentar e assim por diante.

Como visto na aula anterior temos:

- Motion;
- Editor;
- Pós-produção.

Mas juntamente com isso existem:

- Diretor de arte
- O cinegrafista
- Diretor de fotografia
- Animador

E todas essas áreas para serem bem representadas em um portfólio, precisa de um ambiente em que permite mostrar seu vídeo, sua criação, seu processo de trabalho.

Diferente da área de design onde você consegue criar uma quantidade de conteúdo sozinho muito grande, o vídeo normalmente depende de um grupo de pessoas, principalmente se você não trabalhar com motion design, este fator é muito importante para ser levado em consideração. Se destrincharmos um pouco do que cada um dos segmentos trabalha entenderemos o porque.

Motion

Quem trabalha com motion tende a conseguir criar elementos visuais sozinho, por que pode apresentar seu trabalho através de animações 100% digitais, além de serem mais curtas pode representar bem o uso da ferramenta, de movimento, timing e todas as características que definem um bom animador ou motion designer.

Um bom exemplo do que seria o motion nós podemos ver neste pequeno material do artista [Antony Parker](https://vimeo.com/266089904) (<https://vimeo.com/266089904>) você consegue notar a criação de elementos gráficos vetoriais e depois a animação deles para identificar movimento, isto é o suficiente para quem vai contratar um motion designer entender como ele trabalha e qual o estilo dele.

Editor

Já o editor tem uma dificuldade maior na criação do seu material de apresentação por que o material necessário para trabalhar é mais denso, necessita de uma gravação ou um tempo maior de material para existir cortes, entradas e saídas no momento correto. Os canais do youtube ganham muito destaque nesta área pois vem gerando uma demanda muito grande para editores trabalharem.

A edição é um universo bem mais amplo do que os canais amadores do youtube aparentam ser, temos um exemplo de um tipo de corte chamado [MATCH CUT \(https://www.youtube.com/watch?v=BPumZgU_-p4\)](https://www.youtube.com/watch?v=BPumZgU_-p4) que mostra um pouco como você pode trabalhar, e apresentar este tipo de material em portfólio depende bastante do material disponível.

Um dica é você fazer mashups de vídeos e músicas, para mostrar como você consegue trabalhar com cortes e edições, como [este exemplo \(https://www.youtube.com/watch?v=KS-IOPNr6bI\)](https://www.youtube.com/watch?v=KS-IOPNr6bI). Você consegue aproveitar o material existente na internet para criar uma arte que te permite entrar no mercado e com o tempo criar conteúdo independente, lembrando sempre de informar a fonte do seu material.

Pós-produção

A pós-produção não é tão diferente assim da edição do vídeo. É preciso um material bem denso para ter com o que trabalhar. Diferentemente dos conceitos de cortes e composição, você trabalha com a inserção de elementos, edição de cores e efeitos após uma produção. Assim como o motion, existe a possibilidade de criar efeitos avulsos para inserir em seu portfólio, normalmente trabalhando com introduções e pequenos efeitos. Veja [este exemplo \(https://vimeo.com/233704563\)](https://vimeo.com/233704563).

Estes mesmos efeitos podem ser trabalhados em vídeos mais extensos como [este aqui \(https://www.youtube.com/watch?v=FFJ_THGj72U\)](https://www.youtube.com/watch?v=FFJ_THGj72U) onde a inserção de elementos veio após a gravação do vídeo.

A dica é começar pelas introduções e efeitos com texto para ir ganhando espaço para criar projetos mais densos e inseri-los no portfólio.

Nos outros casos do mercado eles funcionam de maneira bem semelhante: é preciso material mais denso de criação para gerar um portfólio, mas de início criar elementos avulsos, mostrar a evolução através de exercícios de estudo no acaba por ser a maneira mais comum de abrir as portas no universo do vídeo.

É importante saber quais ambiente devemos compartilhar nossos vídeos, assim como consumir os materiais desses ambientes para nos inspirarmos. É o que veremos a seguir.