

PEDRO CABRAL

Editor de Vídeo • Motion Designer • Colorista

Cineasta e Educador de Pós-Produção | Diferencial: Instrutor Autorizado Unreal Engine (Epic Games)

São Paulo, SP • pedro.ccabral96@gmail.com • +55 11 95959-5175

pedroccabral.com.br • [linkedin.com/in/pedro-cabral-4592a4b0](https://www.linkedin.com/in/pedro-cabral-4592a4b0) • Reel: youtu.be/IzkxbK8cD2Y

RESUMO PROFISSIONAL

Editor de Vídeo e Motion Designer com mais de 8 anos de experiência em publicidade, vídeos corporativos, conteúdo para redes sociais, e trailers de jogos. Domina todo o pipeline de pós-produção — edição narrativa e de ritmo, motion graphics, correção de cor e finalização de som — em Adobe Premiere Pro, After Effects e DaVinci Resolve. Trabalhos publicitários para marcas como Sadia, Wella e IWM por meio de produtoras parceiras. Educador de pós-produção na EBAC e na Rivers School, acostumado a justificar escolhas criativas e a trabalhar com feedback direto. Diferencial: instrutor de Unreal Engine certificado pela Epic Games, capaz de entregar previz 3D, planos de produção virtual e cinemáticas em tempo real quando o projeto pede.

EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

Editor de Vídeo e Motion Designer Freelancer

Fev 2020 – Atual

Autônomo • São Paulo, SP

- Edição, correção de cor e finalização de comerciais, vídeos corporativos e conteúdo para redes sociais, do primeiro corte à entrega final.
- Projetos publicitários para Sadia, Wella e IWM via produtoras; clientes diretos incluem MonkeyBusiness e The Amazonic.
- Trailers narrativos de jogos para Steam e YouTube, montados com música e cartelas de texto, com ritmo pensado para retenção.
- Motion graphics, títulos e animação 2D no After Effects; edição de som, seleção musical e cue sheets para episódios de websérie.

Editor e Artista Cinemático

Dez 2024 – Out 2025

Extraordinary Game Studio — *Midnight Dreams* (jogo indie)

- Único responsável pelo conteúdo narrativo em vídeo: mais de 20 sequências de cutscene, do storyboard/previz à direção de câmera, edição e exportação final.
- Construiu as cenas na Unreal Engine 5 (animação, iluminação, câmera) e finalizou na pós, garantindo consistência visual e narrativa.
- Trabalhou diretamente com os diretores de jogo e de arte em rodadas de revisão e prazos de entrega.

Tutor — Edição de Vídeo, Correção de Cor e Motion Design

Mar 2022 – Atual

EBAC – *British School of Creative Arts & Technology*

- Orienta alunos em Premiere Pro, Edição, Correção de Cor, After Effects, Animação 2D, Storyboard, Roteiro, Documentário e Unreal Engine.
- Desenvolve material didático e dá feedback técnico e criativo individual sobre as edições dos alunos.

Professor — Pós-Produção, Som e Cinemática em Tempo Real

Jun 2018 – Atual

Rivers School of Games & Design • São Paulo, SP

- Lecionou Pós-Produção, Modelagem 3D e Design Gráfico (2018–2021); ensina design de som para jogos desde 2019.
- Único instrutor do módulo de Produção Cinemática em Unreal Engine (desde 2022).

HABILIDADES E FERRAMENTAS

EDIÇÃO E PÓS

- Adobe Premiere Pro
- DaVinci Resolve (edição e cor)
- After Effects
- Photoshop / Illustrator

OFÍCIO

- Edição narrativa e de ritmo
- Color grading e correção
- Motion e animação 2D
- Som e edição musical

FORMATOS

- Comerciais e branded content
- Vídeos corporativos
- Corporativo e redes sociais
- Trailers e documentário

PRÉ-PRODUÇÃO

- Roteiro e storyboard
- Direção e câmera
- Previz (3D)
- Blender

Diferencial — Unreal Engine 5: Instrutor Autorizado pela Epic Games (certificação ativa). Sequencer, iluminação cinemática e renderização em tempo real para previz, produção virtual e trailers/cutscenes de jogos.

FORMAÇÃO E IDIOMAS

Pós-graduação — Criação de Conteúdo Audiovisual • FAAP

Mai 2026 – Em andamento

Certificado em Design do Storytelling • Vancouver Film School x FAAP

Certificado

Bacharelado em Produção Audiovisual • Centro Universitário FAM

São Paulo, SP

Estudos avançados de música • Escola de Música Souza Lima • EM&T

São Paulo, SP

Idiomas: Português (nativo) • Inglês (proficiência profissional)