

ANIMAÇÃO 2D E 3D

Desenvolve as tuas capacidades na área do desenho para a Animação 2D e 3D, através da participação ativa e concretização de projetos. Desde a imagem real analógica à imagem virtual, a multidisciplinariedade deste curso é apoiada na utilização de software e procedimentos de produção profissionais.

PERFIL PROFISSIONAL

Técnico de Animação 2D 3D é o profissional apto a trabalhar em equipa, qualificado para criar animações de imagens, manual ou digitalmente, a conceber o grafismo e o movimento em 2D / 3D, dotando os acontecimentos, objetos, ações e os gestos das personagens, dum aparência de vida, utilizando as técnicas, os suportes e os requisitos artísticos necessários.

PRINCIPAIS SAÍDAS PROFISSIONAIS

- Assistente de Produção
- Assistente de Realização
- Assistente de Animação
- Ilustrador
- Técnico de Animação 2D
- Técnico de Animação 3D
- Artista de Storyboard
- Animador

ATIVIDADES A DESEMPENHAR

- Criar os personagens, objetos, acessórios, veículos, cenários e ambientes em 2D ou em 3D de um produto de animação através dum série de imagens sucessivas que decompõem a narrativa em fases, planos e sequências.
- Criar os modelos que definem os parâmetros expressivos dos movimentos dos personagens assim como a criação das fases principais, intermediárias e complementares da animação dos personagens.
- Organizar, dirigir e acompanhar todos os trabalhos de execução e da montagem necessários à realização de uma animação em 2D / 3D conforme os critérios técnicos adotados e requisitos artísticos exigidos.
- Animar e gerir os vários componentes de um produto de animação 2D ou 3D, utilizando as técnicas apropriadas, quer analógicas, quer digitais.

LOCAIS PARA EXERCER ATIVIDADE PROFISSIONAL

- Estações Televisivas
- Agências de Design e Publicidade
- Agências de Produção Audiovisual
- Agências de Produção Multimédia
- Produtoras de Cinema de Animação
- Produtoras de Jogos
- Empresas de Eventos
- Produtoras de Espetáculos
- Gabinetes Comunicação
- Câmaras Municipais e Organismos Públicos

EQUIPA FORMADORA COMPONENTE TÉCNICA

COORDENAÇÃO - NUNO G. COSTA

Designer e Animador

FRANCISCO SUSPIRO

Animador e Realizador

JOANA FRANCO

Ilustradora e Animadora 2D

MICHELE CAVALOTI

Concept Artist e Ilustrador

MIGUEL MARIANO

Editor e Pós-Produtor

CAROLINA CAETANO

Operadora de Câmara

RUI GONÇALVES

Produtor e Designer de Comunicação

ANTÓNIO PASCOALINHO

Historiador e Crítico de Cinema

GONÇALO PROENÇA

Técnico de Som

RICARDO TOUREIRO

Game Designer

PLANO CURRICULAR

COMPONENTE FORMAÇÃO	Total de Horas (Ciclo de Formação)
SOCIOCULTURAL	1000
Português	320
Língua Estrangeira (Inglês)	220
Área de Integração	220
Educação Física	140
Tecnologias da Informação e Comunicação	100
CIENTÍFICA	500
História Cultura das Artes	200
Física / Química	200
Matemática	100
TÉCNICA	1100
UFCD's	
FORMAÇÃO CONTEXTO TRABALHO	600 / 840
TOTAL HORAS CURSO	3200 / 3440

a) variável

CONDIÇÕES ACESSO

Ter concluído o 9º ano de escolaridade ou equivalente.

Não ter completado 20 anos a 1 de setembro.

Não ter concluído o ensino secundário ou equivalente.

HABILITAÇÕES FINAIS

Diploma de Certificação Profissional de nível 4 de acordo com o Quadro Nacional de Qualificação (QNQ) e Quadro Europeu de Qualificação (QE), reconhecido em todos os Estados Membros (Portaria nº 782 / 2009).

Diploma do Ensino Secundário com equivalência ao 12º ano de escolaridade com possibilidade de acesso ao ensino superior.

SELEÇÃO

Testes e entrevista, efetuados por todos os candidatos até as turmas estarem completas.

A aceitação de candidaturas está limitada ao preenchimento do número de vagas estabelecidas.

MATRÍCULA

Os alunos aprovados na seleção poderão efetuar de imediato a matrícula, até ao limite de vagas estipulado. Mesmo com a realização da matrícula, a mesma só se torna efetiva com a aprovação do curso pela DGEstE.

A abertura de turma está condicionada à autorização da DGEstE e do número mínimo de alunos matriculados. Caso algum curso não vier a ser autorizado pela DGEstE ou não atinja o número mínimo de alunos que possibilite a abertura do mesmo, os alunos inscritos serão convidados a preencher as vagas existentes nos restantes cursos.

DURAÇÃO DO CURSO // HORÁRIO

Ciclo de formação de 3 anos letivos de acordo com o Plano Curricular // Horário Diurno

CALENDÁRIO

Candidaturas – Início em abril

Seleção – maio / junho

Matrícula – julho

Início ano letivo - setembro

EQUIPAMENTO

Salas de computadores equipadas com workstation de trabalho individual, com Mesa Gráfica.

Programas utilizados: Adobe Creative Cloud Suite, TVPaint, Microsoft Office 365, Cinema 4D.

Estúdio Multimédia com sistema virtual- Realidade Aumentada e Motion Capture.

epi



CONTACTOS

www.epi.edu.pt

info@epi.edu.pt

Telf 213 942 550

MORADA

Rua D Luís I, n.º 6

1200-151 Lisboa

LIGAÇÃO AO MUNDO DO TRABALHO.

FORMAÇÃO COM BASE EM PROJETOS REAIS.

ESTÍMULO À CRIATIVIDADE.

PROJETOS EM EQUIPAS MULTIDISCIPLINARES.

COMPETÊNCIAS PROFISSIONAIS E PESSOAIS.

DIMENSÃO SOCIAL E DE CIDADANIA.

EQUIPAMENTO PROFISSIONAL.

ORGANIZADO EM SISTEMA MODULAR.

PROFESSORES E FORMADORES DA ÁREA TÉCNICA SÃO PROFISSIONAIS EM ATIVIDADE.

