

# 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 dum animação em 2D / 3D conforme aos critérios técnicos adotados e aos 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

**NUNO G. COSTA**

Designer e Animador

**FRANCISCO SUSPIRO**

Animador e Realizador

**JOANA FRANCO**

Ilustradora e Animadora 2D

**MICHELE CAVALOTTI**

Concept Artist e Ilustração

**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 Design

## PLANO CURRICULAR

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

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 (QEQ), 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

## CONTACTOS

[www.epi.edu.pt](http://www.epi.edu.pt)

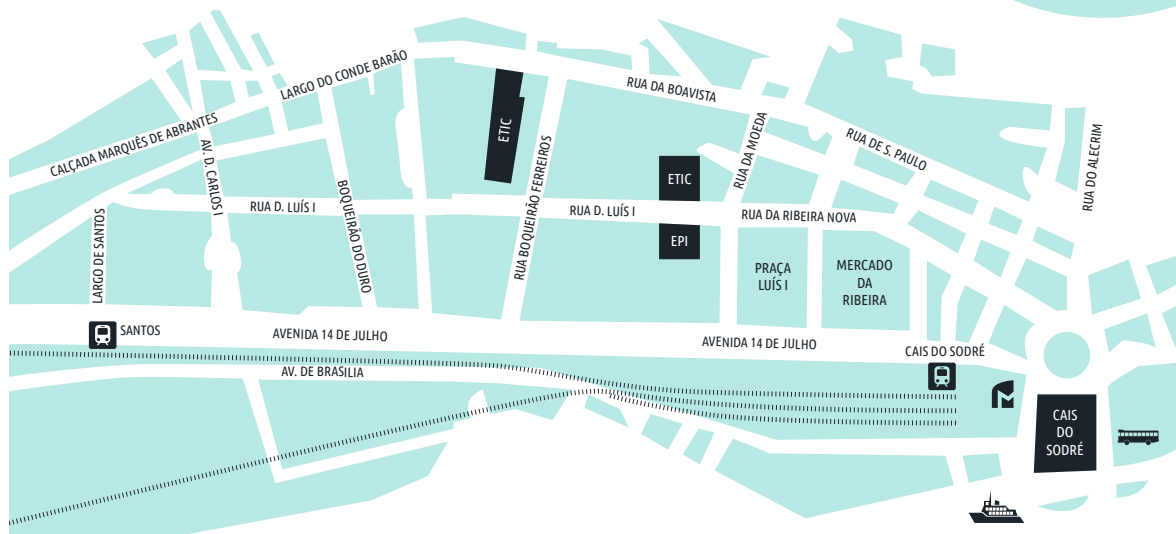
[info@epi.edu.pt](mailto:info@epi.edu.pt)

Telf 213 942 550

## MORADA

Rua D Luís I, n.º 6

1200-151 Lisboa



epi



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.

GRUPO DE EDUCAÇÃO

