

PERFIL PROFISSIONAL



TÉCNICO/A DE ANIMAÇÃO 2D E 3D

Publicação e atualizações

Publicado no Boletim do Trabalho do Emprego (BTE) nº 20 de 29 de maio de 2017 com entrada em vigor a 29 de maio de 2017.

1ª Actualização publicada no Boletim do Trabalho do Emprego (BTE) nº 39 de 22 de outubro de 2017 com entrada em vigor a 22 de outubro de 2017.

QUALIFICAÇÃO: TÉCNICO/A DE ANIMAÇÃO 2D E 3D

DESCRIÇÃO GERAL: 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, de uma aparência de vida, utilizando as técnicas, os suportes e os requisitos artísticos necessários.

ATIVIDADES:

1. Criar os personagens, objetos, acessórios, veículos, cenários e ambientes em 2D ou em 3D de um produto de animação através de uma série de imagens sucessivas que decompõem a narrativa em fases, planos e sequências.
2. 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.
3. Organizar, dirigir e acompanhar todos os trabalhos de execução e da montagem necessários à realização de uma animação em 2D / 3D conforme aos critérios técnicos adotados e aos requisitos artísticos exigidos.

COMPETÊNCIAS

SABERES

Noções de:

1. Física da luz.
2. Física do som.
3. Física do movimento (gravidade, aceleração, peso e deformação).
4. História do Cinema.
5. Técnicas de desenho.

Conhecimentos de:

6. Linguagem técnica em contexto audiovisual.
7. Linguagem estética em contexto audiovisual.
8. Escrita e narrativa para animação.
9. Escrita e narrativa para animação.
10. Fotografia.
11. Som.
12. Iluminação.
13. Câmara de Vídeo.
14. Direção de Arte.

Conhecimentos aprofundados de:

15. Linguagem cinematográfica.
16. Produção audiovisual no contexto da animação.
17. Equipamento técnico utilizado na produção de animação.
18. Documentação técnica no contexto da animação.
19. Ferramentas digitais 2D e 3D.
20. Montagem.

SABERES-FAZER

1. Identificar os elementos técnicos e estéticos da comunicação audiovisual.
2. Identificar a linguagem técnica relacionada com o domínio da animação.
3. Identificar diferentes técnicas de animação.
4. Escrever um guião para um projeto de animação.
5. Aplicar técnicas narrativas relativas à construção de um guião.
6. Aplicar técnicas de desenho.
7. Desenhar personagens e cenários para animação 2D e 3D.
8. Elaborar um storyboard.
9. Elaborar documentos técnicos de apoio ao trabalho de animação.
10. Aplicar os procedimentos inerentes à produção de um projeto de animação.
11. Aplicar técnicas de captação de imagem.
12. Utilizar tecnologias de captação de imagem.
13. Efetuar a pintura, a textura e a iluminação de todos os elementos de uma animação 2D ou 3D.
14. Digitalizar todos os elementos necessários à realização de um produto de animação 2D ou 3D.
15. Identificar e interpretar os conceitos inerentes à produção de animação.
16. Utilizar ferramentas digitais na produção de imagens animadas 2D e 3D.
17. Selecionar o software para a criação e produção de animação 2D e 3D.
18. Criar efeitos visuais para integração em projetos de imagem real.
19. Utilizar ferramentas para modelação de objetos 3D.
20. Manipular imagem através de processos digitais.
21. Sincronizar áudio com imagem.
22. Misturar e masterizar projetos de animação.

SABERES-SER

1. Demonstrar sentido artístico.
2. Demonstrar método na organização do trabalho.
3. Trabalhar em equipa, estabelecendo relações interpessoais e resolvendo situações imprevistas.
4. Demonstrar sentido crítico e analítico ao longo de todo o processo de conceção e montagem do projeto de animação.
5. Demonstrar boa memória visual e sentido de observação.
6. Adaptar-se a diferentes grupos e contextos de trabalho.
7. Demonstrar capacidade de fazer mudanças em função do orçamento disponível.