

PERFIL PROFISSIONAL



TÉCNICO/A DE DESENHO DIGITAL 3D

Publicação e atualizações

Publicado no Boletim do Trabalho do Emprego (BTE) nº 32 de 29 de agosto de 2019 com entrada em vigor a 29 de agosto de 2019.

QUALIFICAÇÃO: TÉCNICO/A DE DESENHO DIGITAL 3D

DESCRIÇÃO GERAL: Desenvolver e integrar as ferramentas de computação gráfica na realização de ambientes virtuais.

ATIVIDADES:

1. Produzir elementos virtuais para visualização tridimensional nas áreas de arquitetura, engenharia, urbanismo, promoção imobiliária, design, televisão, cinema e publicidade.
2. Elaborar peças desenhadas para apoio a gabinetes e empresas de projetos.
3. Interpretar e analisar desenhos técnicos tendo em conta a observância de normas e regulamentos existentes, aumentando as capacidades analíticas.
4. Produzir desenho livre, imagens, elementos animados e processos interativos de apresentação e visualização tridimensional.
5. Colaborar em estudos diversos através da materialização tridimensional virtual.
6. Produzir dossiers de apresentação e comunicação bem como elementos interativos tridimensionais.
7. Integrar modelação tridimensional em fotografias e captação vídeo real para análise das variantes ambientais/ecológicas no impacto de projetos de arquitetura, engenharia e urbanismo, promoção imobiliária, design, televisão, cinema e publicidade.
8. Efetuar edição e pós-produção vídeo para apresentação e divulgação em plataformas virtuais.

COMPETÊNCIAS

SABERES

Noções de:

1. Arquitetura, cidade e território
2. Representação espacial
3. Direito de autor
4. Língua inglesa

Conhecimentos de:

5. Game Design
6. Projeto de Arquitetura
7. Ambiente, segurança, higiene e saúde no trabalho
8. Métodos, processos e tecnologias construtivas
9. Técnicas e métodos gráficos de representação
10. Fotografia, som e imagem
11. Edição de imagem, som e vídeo
12. Maquetagem
13. Comunicação e relações interpessoais
14. Legislação aplicada à atividade profissional

Conhecimentos aprofundados de:

15. Relação entre tecnologia, construção e projeto de arquitetura
16. Desenho técnico e desenho técnico assistido por computador
17. Ferramentas de computação gráfica
18. Modelação tridimensional
19. Técnicas de animação em 2D e 3D
20. Apresentação de produto

SABERES-FAZER

1. Utilizar vocabulário arquitetónico
2. Utilizar os instrumentos de desenho técnico
3. Utilizar as escalas de trabalho.
4. Gerir e planificar o trabalho no processo da conceção de maquetes.
5. Aplicar as normas de Ambiente, Segurança, Higiene e Saúde no exercício da sua atividade profissional.
6. Ler, interpretar e desenhar projetos de arquitetura.
7. Utilizar uma linguagem gráfica comum e coerente a todo projeto, transversal às diferentes secções que o compõem.
8. Construir modelos tridimensionais a partir de elementos 2D
9. Utilizar as técnicas formais e criativas da fotografia.
10. Utilizar técnicas de edição de imagem, som e vídeo.
11. Utilizar as técnicas de animação em 2D e 3D.
12. Criar conteúdos para jogos.
13. Desenvolver interface e protótipo funcional de jogo.
14. Utilizar ferramentas de computação gráfica nas áreas da simulação de ambiente virtual, interativo e 'game design';
15. Aplicar e transpor tecnologias de visualização em tempo real para a visualização de projetos;
16. Realizar fundos digitais de simulação 3D ('matte painting') para visualização em animação, cinema e publicidade;
17. Configurar os equipamentos de impressão e as aplicações de desenho
18. Produzir dossiers de apresentação incluindo elementos desenhados, painéis de síntese e maquetes.
19. Produzir dossiers de apresentação de desenho digital, animados e interativos.
20. Aplicar técnicas expressivas de comunicação de informação e apresentação de produtos de desenho digitais, de ideias, de problemas e de soluções.

SABERES-SER

1. Revelar criatividade técnica e artística.
2. Revelar sentido estético
3. Trabalhar em equipa.
4. Facilitar o relacionamento com interlocutores diferenciados.
5. Demonstrar iniciativa no sentido de encontrar soluções adequadas na resolução de situações imprevistas.
6. Adaptar-se à evolução das tecnologias.
7. Adaptar-se à variedade de tecnologias, contextos de trabalho, estilos e exigências dos projetos.
8. Melhorar a capacidade de resolução de problemas complexos e explorar vários níveis de observação e representação.