



ESCOLA PROFISSIONAL DE IMAGEM

escola profissional de imagem
Rua D. Luís I n.º 6
1200 - 151 Lisboa
tel_21 394 25 40
fax_21 397 84 21
www.epi.edu.pt

PAP Curso Animação 2D/3D

Introdução:

O curso profissional de Animação 2D/3D da EPI encontra-se dividido em quatro grandes disciplinas:

- 1 *Animação*
- 2 *Representação Gráfica*
- 3 *Tecnologias Digitais*
- 4 *Projecto e Produção*

A estrutura do curso da EPI subdivide-se em 34 módulos, facilitando o acesso a um conjunto de ofícios em relação directa ou indirecta com Animação.

A disciplina **Representação Gráfica** dá acesso:

- Design gráfico
- Ilustração
- Banda desenhada
- Infografia
- Story-board para o cinema em imagem real

A disciplina **Tecnologias Digitais** dá acesso à Computação gráfica em geral:

- Efeitos especiais
- Jogos
- Páginas Web
- Visualização arquitectural
- Design industrial

A disciplina de **Projecto e Produção** dá acesso à criação e à configuração de qualquer tipo de projectos.

A disciplina **Animação** é específica a este meio de expressão.

A Animação assenta sobre o estudo, a criação e a prática do movimento e pode ser aplicada a uma variedade infinita de produtos.

Processo de elaboração de PAP Animação 2D/3D

1. Os alunos do terceiro ano do curso de Animação 2D/3D devem-se inscrever, segundo as suas afinidades e competências adquiridas, numa das 4 disciplinas enunciadas:

Animação
Representação Gráfica
Tecnologias Digitais
Projecto e Produção

2. Os alunos do terceiro ano do curso de Animação 2D/3D devem constituir equipas tendo como objectivo a elaboração de projectos colectivos para as seguintes áreas: Filmes (Cinema /Televisão/ Publicidade), Jogos, Videoclipes, Páginas Web, Sites, Separadores, ou qualquer outro tipo de produto (existente ou ainda não existente) no qual as quatro disciplinas enunciadas devem se encontrar integradas.

3. As equipas devem ser constituídas da seguinte maneira:

Um aluno inscrito em **Projecto e Produção** que assume a redacção definitiva do projecto e que assume a coordenação do projecto.

Um aluno inscrito em **Representação Gráfica** que assume a criação gráfica do projecto.

Um aluno inscrito em **Tecnologias Digitais** que assume a realização de todos os aspectos e técnicas digitais necessárias à realização do projecto.

Um aluno inscrito em **Animação** que assume a realização de todas as animações necessárias à realização do projecto.

A função de realizador deverá ser atribuída colectivamente a um dos alunos da equipa pelos seus membros.

Notas:

- a) Caso o aluno pretenda efectuar a sua Prova de Aptidão Profissional sozinho, terá de obrigatoriamente apresentar um projecto completo, respeitando a estrutura do dossier completo, da forma como de seguida se descreve, assim como um produto final masterizado e suportado em DVD.
- b) As Provas de Aptidão Profissional poderão contar com elementos da turma que não estejam a ser avaliados na mesma, desenvolvendo o papel de assistentes.

Dossier PAP e apresentação Ante-Projectos

I – Dossier Ante-Projecto e PAP

1.1 – Capa

Título do projecto, ano de realização, nome e função dos alunos envolvidos no projecto.

1.2 – Índice

1.3 – Caracterização e tipo de projecto

Sinopse, género, temática, duração e suporte

1.4 - Apresentação da equipa técnica

Identificação da equipa de trabalho e identificação da função em que cada aluno vai ser avaliado. Colegas de outros cursos poderão participar em áreas específicas nas referidas equipas de trabalho.

1.5 – Models sheet e maquetas da figura ou da Personagem (completo)

1.6 – Nota de intenções

1.7 – Sinopse

1.8 – SÓ no Dossier de PAP -> story board (completo)

1.8 – Planificação e recursos (técnicos, humanos e financeiros)

Resumo das diferentes fases da pré-produção, produção e pós-produção, inclui toda a informação detalhada das necessidades de produção (calendarização, equipa, equipamento, etc.).

II – Ante-Projecto (obrigatório, além do dossier mencionado em I)

1.1 – Sessão de Pitch perante a turma:

Introdução, resumo do projecto (assunto, objectivo, abordagem técnica, orçamento previsional, recursos, duração)

1.2 – Apresentação:

Obrigatória a apresentação pública (pitch) de uma sequência animada com 20 a 30 segundos de duração em formato teaser. Deve incluir personagem ou personagens que demonstrem já a forma e estética pretendida, isto é, a que será REALMENTE utilizada nos projectos finais.