

**Participantes : Keicila Marcial e Luciano Alves**

**Relatório (04) Final  
Animação 3D**

**Introdução:**

O seguinte Projeto, trata-se do desenvolvimento de uma animação 3D, utilizando para isso, mídia de vídeo e mídia de áudio. Após verificada a complexidade de animar o homem-aranha, personagem escolhido no começo do projeto, foi decidido pela troca de personagens, então foi realizada a animação de um “esquilo” com rabo, em um cenário cheio de obstáculos, ao qual o esquilo deve realizar cada um deles.

**Objetivos Gerais e Específicos:**

Como objetivo geral, temos: Conseguir completar todas as fases do processo de animação e conseguir concluí-lo, com a junção das mídias de áudio e vídeo.

Como objetivos específicos:

Aprender as técnicas necessárias para realizar os movimentos da animação, como o squash e o bouncing ball.

Aprender o processo de gravação dos frames, assim como a renderização após já ter todos os frames gravados e importar qualquer gravação de áudio através do software utilizado para a animação.

**Cronograma de desenvolvimento:**

Estabelecemos como meta, a animação do homem-aranha.

Mas devido a complexidade de sua animação, decidimos pela troca de personagens. Seguimos como planejado até o momento da troca, que seria o término de um módulo do tutorial de animação por semana. No total, totalizando 6 módulos, cada um com em média 8 vídeos. Devido a dificuldades na animação do homem aranha, o nosso cronograma foi afetado, logo nas últimas semanas, ficamos dedicados a animar o cenário de com o personagem do esquilo, utilizando a técnica do bouncing ball.

Segue as datas em que o novo personagem começou a ser animado:

**26/11/2019** - Troca de personagens.

Importação do novo cenário e gravação dos primeiros frames.

**29/11/2019** - Novos obstáculos são adicionados ao cenário, gravações de mais frames.

**03/ 12/2019** - Efeitos mais realistas como o de movimentação da cauda do personagem são adicionados nos frames já gravados.

**04/12/2019** - Todos os Frames estão prontos, renderização é feita.

**06/11/2019** - Edição do vídeo é feita, musica é adicionada.

### **Metodologia de trabalho:**

A metodologia usada envolve o uso do Software autodesk maya, para criação da animações 3D. Vale a pena informar que o software possui restrição de execução para máquinas, que devem ter no mínimo 8GB de Ram, mas executa bem realmente com no mínimo 16 GB de RAM, e é claro que uma boa placa de vídeo é necessária. Sendo assim, limitou o desenvolvimento do projeto aos computadores do laboratório de computação. Outro adendo é que o software Maya não é nada intuitivo, dificultando assim ou seu uso. Para edição do vídeo foi usado o software daVinci

### **Elaboração do produto e resultados:**

Durante a elaboração da animação, recursos como a importação de um cenário base e de personagem já modelado foram utilizados.

A medida que os frames eram realizados, alguns novos obstáculos foram acrescentados. Como já informado na metodologia, o software autodesk maya foi utilizado para realizar a animação.

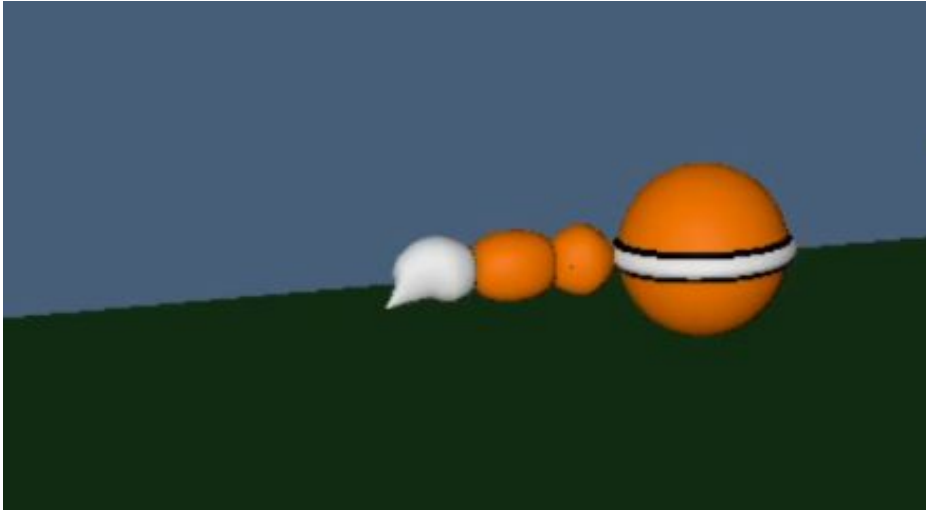
O maior desafio para conseguir concluir as etapas da animação, estavam na utilização do próprio maya, que além de exigir muito recurso da máquina, possui uma interface nada intuitiva, e diversas ferramentas que ocupam todos os cantos da tela, o que acaba trazendo informações de mais para o usuário.

Mas após um período razoável de familiarização com o software, a utilização foi se tornando mais “fácil”.

Como resultado, obtivemos enfim a nossa animação.

Como mídia de áudio, utilizamos a música Tokyo Drift - Teriyaki Boyz.

Segue abaixo uma imagem imagem do personagem:



Amostra do cenário utilizado:

