

## **Participantes : Keicila Marcial e Luciano Alves**

### **Relatório 2**

#### **Introdução:**

O seguinte Projeto, trata-se do desenvolvimento de uma animação 3D, utilizando para isso, mídia de vídeo e mídia de áudio.

A primeira escolha sobre qual seria o “objeto/personagem” para animação, foi o homem-aranha, no entanto, devido a complexidade para animá-lo, foi substituído por uma animação um pouco mais simples.

#### **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, como já havia sido mencionado na introdução. Seguimos como planejado até o momento da troca de personagens, 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 bouncing ball.

#### **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 8 GB de Ram, mas executa bem realmente com no mínimo 16 GB de RAM, e é claro que uma boa placa de video 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