

CURSO TÉCNICO EM COMPUTAÇÃO GRÁFICA



PROJETO MÓDULO 3 – ANIMAÇÃO

Projeto de Conclusão de Módulo – Curso Técnico em Computação Gráfica
do Senac São Paulo – Unidade de Santo André

Fevereiro de 2012

Animação com Mascotes para o *Ensino IP*

Por: Arthur Pugliano, Gleniston Fernando, Murilo Soares,
Rodrigo Canisella, e Rodrigo Silva.

Sumário

Descrição do Projeto	04
Justificativa	04
Mascotes	04
Cenário e objetos de cena.....	05
Processo	06
Programas Utilizados	07
Referencias	07



Descrição do Projeto

Justificativa:

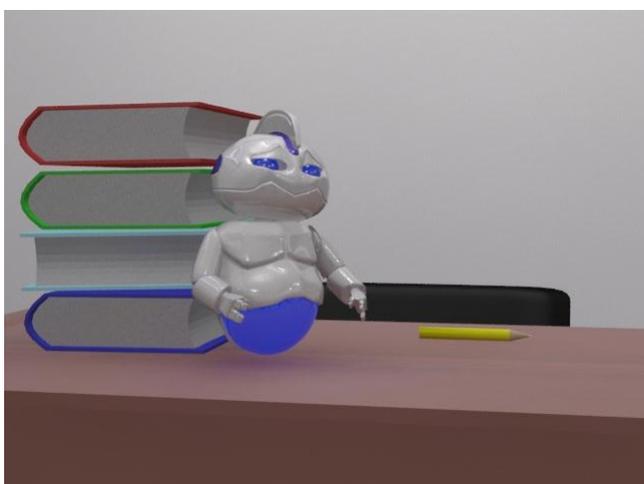
A animação tem como objetivo divulgar a empresa *Ensino IP*. A ideia é produzir um vídeo que possa ser veiculado pela internet, apresentando mascotes que representem a Empresa.

O Ensino IP oferece seus serviços a Escolas de Educação Básica, ensinando informática e robótica a alunos dos 3 aos 18 anos de idade.

Nosso desafio era atender a área de informática computacional que a empresa oferece (a animação para a área de robótica ficou de responsabilidade de outro grupo).

Com a animação produzida é nossa intenção que os alunos se identificassem com um dos personagens.

Mascotes:



Os mascotes são dois personagens, sendo uma Professora e um Robô.

O Robô tem o espírito curioso, como uma criança, podendo ser também um assistente da Professora, bem como sua criação. Como um ser que ainda está em desenvolvimento necessita de um apoio, e de uma orientação, e é aí que a

Professora desempenha o seu papel.

A Professora é uma jovem mulher, comprometida com seu trabalho, firme, e sempre disposta a ajudar – representa o espírito de atendimento do Ensino IP.



Ambos os mascotes se completam, e transmitem juntos a ideia da relação professor-aluno; mestre e aprendiz; criador e criatura; treinador e atleta; tratador e mascote. Apontando que é mais fácil crescer com a ajuda de um profissional.



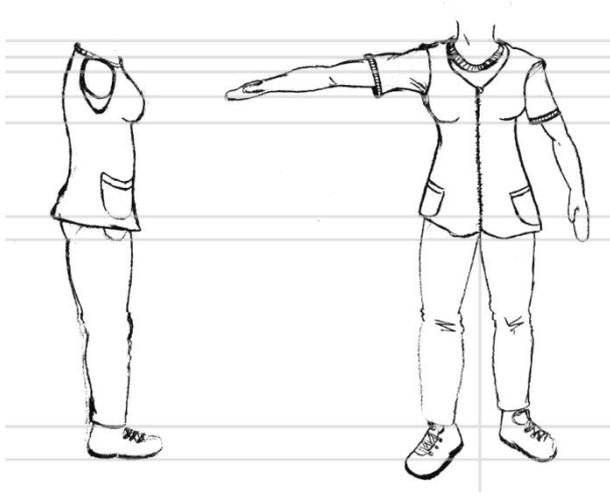
Cenário e objetos de cena:

O cenário é uma sala de aula, com 7 metros comprimento, por 3 metros de altura. Objetos como notebooks, cadeiras, e livros também estão presentes.

O objeto mais importante é uma caixa de papelão que leva consigo o logotipo do Ensino IP. Tal caixa cai do nada, despertando a curiosidade do Robô e do público. Como a Empresa também leva computadores às escolas que necessitam, a caixa com o logotipo representa este serviço, pois há um computador dentro dela.



Processo



Model Sheet do Corpo da Professora



Textura do rosto da Professora



Robô modelado sem textura

Foram renderizados mais de 700 frames, no formato 640 x 480, um dos padrões usados em vídeos na internet. Optamos por texturas leves; no Robô as cores da Empresa (azul e branco), e no cenário, objetos, e na professora, outras cores saturadas, mas de forma que mantenham uma harmonia com o todo; as paredes e o chão com cores neutras, deixando assim um ambiente mais limpo.

Programas Utilizados

Utilizamos o 3Ds Max 2012 e 2011 para modelagem do cenário, dos objetos, e dos personagens; e Photoshop CS5 para criação de texturas para os olhos e pele da Professora, e da caixa da papelão, com o logotipo do Ensino IP.

Utilizamos também o Audacity para editar o som, e o Movie Maker para finalizar o vídeo.

Referencias

Professor com gravata borboleta:

<http://www.youtube.com/watch?v=tJc6osqWbic&feature=related>

Referencia de Professora 3D:

<http://www.youtube.com/watch?v=zPU24oIZkZs>

Abertura da novela *Morde e Assopra*:

<http://www.youtube.com/watch?v=MSvgTDd8V6E>



Robô *Pollo* (mascote em comerciais de automóvel):

<http://www.youtube.com/watch?v=e0RI6s1fMQY>

<http://www.youtube.com/watch?v=L2tkxrvwWYA>

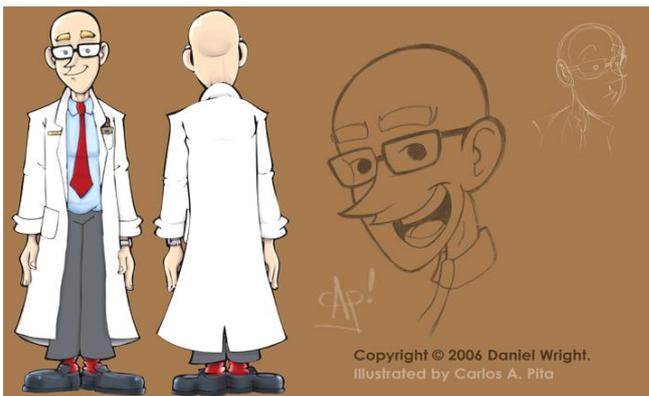
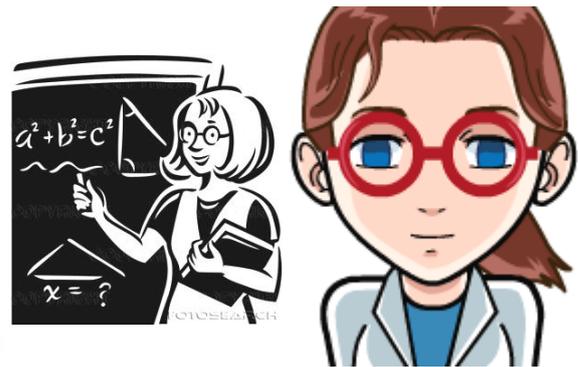


Outras referencias de animações com robôs:

<http://www.youtube.com/watch?v=2a1doi7Oppk>

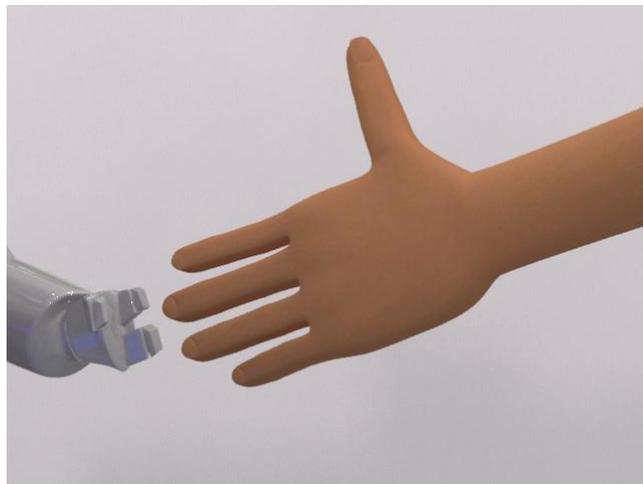
<http://www.youtube.com/watch?v=c-wzglWUiUs>

Referências de professores:





Detalhe de “*A Criação de Adão*” de Michelangelo foi usada como inspiração para a criação da cena final, abaixo:



Como personagens que funcionam em duplas citamos os seguintes: *Lilo e Stitch* da Disney; *Pokémon* (todos os personagens, especialmente a relação de Ash e Pikachu); Timão e Pumba, personagens do *Rei Leão* da Disney; a Princesa Rapunzel e o camaleão Pascal, personagens de *Enrolados*, também da Disney; O Gordo e o Magro. Todos estes personagens funcionam em duplas, um completa a necessidade do outro, de forma emocional, demonstrando companheirismo, ou mesmo de forma cômica.