

Caio Ribeiro Motter

**DESENVOLVIMENTO DE UMA ANIMAÇÃO 3D:  
PARÁBOLA DA CENOURA**

Projeto de Conclusão de Curso (PCC)  
submetido ao Programa de Graduação da  
Universidade Federal de Santa Catarina  
para a obtenção do Grau de Bacharel em  
Design.

Orientador: Prof. Dr. Flávio Andaló

Florianópolis  
2019

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor  
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária  
da UFSC.

Motter, Caio Ribeiro

DESENVOLVIMENTO DE UMA ANIMAÇÃO 3D : PARÁBOLA DA  
CENOURA / Caio Ribeiro Motter ; orientador, Flávio  
Andaló, 2019.

47 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -  
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de  
Comunicação e Expressão, Graduação em Design,  
Florianópolis, 2019.

Inclui referências.

1. Design. 2. Animação. 3. Animação Infantil. 4.  
Parábola. I. Andaló, Flávio. II. Universidade  
Federal de Santa Catarina. Graduação em Design.  
III.

Título.

Caio Ribeiro Motter

DESENVOLVIMENTO DE UMA ANIMAÇÃO 3D:  
PARÁBOLA DA CENOURA

Este Projeto de Conclusão de Curso (PCC) foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Design e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 24 de junho de 2019.

Prof<sup>ª</sup>. Marília Matos Gonçalves, Dra. Coordenadora do Curso de Design  
UFSC

Banca Examinadora:

Prof. Flávio Andaló, Dr. (UFSC)  
Prof.<sup>a</sup> Monica Stein, Dr.<sup>a</sup> (UFSC)  
Prof. Gabriel de Souza Prim, Me. (UFSC)



---

Prof. Flávio Andaló, Dr.  
Universidade Federal de Santa Catarina

Estou quase inclinado a definir como um cânone  
que uma história infantil que é apreciada apenas  
por crianças não é uma boa história infantil. As  
boas permanecem. Uma valsa que você só  
consegue gostar quando está dançando é uma  
valsa ruim.

(C. S. Lewis, 1975)

## **RESUMO**

Este trabalho teve como objetivo desenvolver uma animação 3D e demonstrar o seu processo de desenvolvimento, aplicando características que são observadas em animações infantis. A história que foi aplicada é uma parábola, por ter uma lição, um ensino, que pode ser aprendida por crianças.

**Palavras-chave:** Animação. Crianças.

## **ABSTRACT**

This work aimed to develop a 3D animation and demonstrate its development process, applying characteristics that are observed in children's animations. The story that has been applied is a parable, because it has a lesson, a teaching, that can be learned by children.

**Keywords:** Animation. Children.



## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Walt Disney e alguns de seus personagens .....	15
Figura 2 - Frame da animação “Toy Story” .....	16
Figura 3 - Frame da animação “Toy Story 3” .....	17
Figura 4 - Personagens Walt Disney.....	24
Figura 5 – Olaf em frente a lareira.....	25
Figura 6 - Elza em seu castelo de cristal.....	26
Figura 7 - Nascimento de Simba .....	27
Figura 8 - Hienas invadindo a pedra do Rei .....	27
Figura 9 - Leões na pedra do Rei.....	28
Figura 10 - Painel Semântico Cenário .....	32
Figura 11 – Painel Semântico Props.....	33
Figura 12 - Cenoura.....	34
Figura 13 - Garfo de fazendeiro.....	34
Figura 14 - Pá Grande.....	35
Figura 15 - Pá Pequena.....	35
Figura 16 - Regador.....	35
Figura 17 - Referência Casa 1 .....	36
Figura 18 - Referência Casa 2 .....	36
Figura 19 - Paredes.....	37
Figura 20 - Parede e Telhado.....	37
Figura 21 - Parede, telhado, acabamento de madeira e pedra .....	38
Figura 22 - Casa Pronta .....	38
Figura 23 - Cenário.....	39
Figura 24 - Cenário com plantação.....	39
Figura 25 - Cenário com personagem em movimento .....	40
Figura 26 - Personagem fazendo exercício.....	41



## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

3D – Três dimensões

2D – Duas dimensões



## SUMÁRIO

SUMÁRIO .....	13
1 INTRODUÇÃO .....	15
1.2 OBJETIVOS .....	17
1.2.1 OBJETIVO GERAL .....	17
1.2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	18
1.3 JUSTIFICATIVA .....	18
1.4 METODOLOGIA PROJETUAL .....	18
2 PROBLEMATIZAÇÃO .....	21
3 COLETA DE DADOS .....	23
3.1 ELEMENTOS PRESENTES EM ANIMAÇÕES INFANTIS .....	23
4 ANÁLISE E SÍNTESE .....	25
4.1 ANÁLISE .....	25
4.2 RESULTADOS DAS PESQUISAS .....	28
5 DESENVOLVIMENTO .....	31
5.1 ENTENDENDO O PROBLEMA .....	31
5.2 CONTEXTUALIZANDO .....	31
5.3 ROTEIRO .....	31
5.4 ESTILO DE ANIMAÇÃO .....	32
5.4.1 UNIVERSO .....	32
5.4.2 PROPS .....	33
5.6 FERRAMENTAS .....	33
5.7 MODELAGEM .....	33
5.7.1 CASA .....	36
5.7.2 CENÁRIO .....	38
5.8 ANIMAÇÃO .....	40
5.9 SOM .....	41
5.10 COR .....	41
6 CONCLUSÃO .....	43
REFERÊNCIAS .....	44
ANEXO A – Parábola da Cenoura .....	47





## 1 INTRODUÇÃO

Animação, a arte de fazer objetos inanimados se moverem (KEHR, 2018, tradução livre do autor). A animação como a conhecemos hoje tem uma grande influência de Walt Disney, que com suas criações e ideias revolucionárias, marcou as gerações de produtores e animadores que vieram após ele. A imaginação e a energia da Disney, seu humor extravagante e seu dom de estar sintonizado com os caprichos do gosto popular o inspiraram a desenvolver diversões para “crianças de todas as idades” em todo o mundo (CROWTHER, 2018, tradução livre do autor). As técnicas por ele e seu estúdio apresentadas, o modo como objetos e animais criaram vida, e como eles se tornaram queridos pelo público infantil são levados em consideração até hoje. Na imagem que segue é possível observar alguns de seus personagens mais famosos e que marcaram a infância de várias gerações e que “criaram vida” no imaginário das pessoas que os assistiam.

Figura 1 - Walt Disney e alguns de seus personagens



Fonte: *theodysseyonline* (2016)



Em 2010, pela primeira vez nos cinemas, uma animação chegou a arrecadar mais de 1 bilhão de dólares com o filme *Toy Story 3*<sup>2</sup>. A figura 3 é uma imagem do filme que trouxe personagens mundialmente conhecidos de fora do universo de *toy story*, como a barbie e o ken.

Figura 3 - Frame da animação “Toy Story 3”



Fonte: *IMDB* (2010)

Tendo em vista esses dados e observações, esse projeto buscou explorar as principais características encontradas em animações infantis e aplica-las a uma parábola, com a expectativa de fazer com que ficasse interessante para crianças e que elas pudessem extrair a lição ao final dela.

## 1.2 OBJETIVOS

### 1.2.1 OBJETIVO GERAL

Aplicar características observadas em animações infantis a uma história que será adaptada para uma animação 3D.

---

<sup>2</sup> Cumulative Worldwide Gross: \$1,063,171,911, 1 November 2011.  
Disponível em: [https://www.imdb.com/title/tt0435761/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](https://www.imdb.com/title/tt0435761/?ref_=fn_al_tt_1)

## 1.2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar elementos presentes em animações para crianças.
- Utilizar uma parábola contada pelo inglês Charles Spurgeon<sup>4</sup>, como história base.
- Modelar cenário, objetos dentro do estilo e características observados na pesquisa.
- Desenvolver uma animação contando uma parte da história da parábola .

## 1.3 JUSTIFICATIVA

Filmes de animação têm crescido entre as crianças igualando ou passando a arrecadação de *Live Actions*<sup>5</sup> em cinemas. Um exemplo disso é Frozen, uma animação lançada em 2013 que arrecadou 1,276 bilhões de dólares com orçamento de 120 milhões de dólares (IMDB), o qual fez tanto sucesso que gerou em uma arrecadação duas vezes maior do que Thor: O mundo sombrio, filme lançado em 2013 que arrecadou 644 milhões de dólares com um orçamento de 170 milhões de dólares (IMDB), e gastando menos na produção.

A disseminação ainda é um problema encontrado para pequenos produtores que não tem a visibilidade ou experiência ainda dos grandes estúdios de renome. Em entrevista intitulada “Expectativas para o mercado de animação em 2016”, o diretor do AnimaMundi, Cesar Coelho, falou que um meio que pode ser utilizado é a divulgação online ou ainda trabalho por demanda, conforme for crescendo outras oportunidades aparecerão.

## 1.4 METODOLOGIA PROJETUAL

Esse projeto tem como objetivo a aplicação de uma pesquisa em uma animação, a metodologia escolhida foi a de Leonard Bruce Archer, a *Systematic Method for Designers* (1965) com alguma adaptação para se adequar melhor ao projeto.

---

<sup>4</sup> Charles Haddon Spurgeon, referido como C. H. Spurgeon (Kelvedon, Essex, 19 de junho de 1834 — Menton, 31 de janeiro de 1892), foi um pregador batista calvinista britânico.

<sup>5</sup> Live Actions – Filmes interpretados por atores reais.

Com essa pesquisa e aplicação em uma animação, uma metodologia linear foi a que mais se enquadrou nas necessidades do projeto, onde para fazer a próxima etapa é preciso ter terminado a etapa anterior.

Para esse projeto foram abordadas as seguintes etapas:

- Problematização – Definir qual o problema que a pesquisa se propõe a resolver e como aplicá-la em uma animação.
- Coleta de Dados – Buscar em artigos e pesquisas de jornais, revistas, blogs, informações que se sustentem e deem uma outra suporte, para chegar a uma uniformidade de opiniões e dados.
- Análise – Analisar as informações recolhidas da pesquisa e ver quais são possíveis de serem adaptadas para a solução do problema.
- Síntese – Definir o *character design*, render a ser utilizado, texturas, cores, e o universo em que será inserida a animação com base nos resultados da análise.
- Desenvolvimento – Aplicação de tudo que já foi observado nas etapas anteriores na própria animação, modelagem dos personagens e cenário, que serão todas especificadas como sendo um dos pontos principais desse projeto.
- Comunicação – A própria animação final será o resumo e aplicação da pesquisa. O que foi pesquisado e analisado será demonstrado nos próprios elementos da animação.



## 2 PROBLEMATIZAÇÃO

C. S. Lewis escreveu, “Estou quase inclinado a estabelecer esta ideia como um cânone, a de que uma história infantil que só é apreciada por crianças é uma história infantil ruim. As boas histórias sobrevivem. Uma valsa que você só aprecia enquanto está valsando não é uma boa valsa” (LEWIS, 1982, tradução livre do autor). Para esse projeto o desafio foi usar uma história infantil e adaptá-la para uma animação, utilizando elementos encontrados em diversas animações infantis de forma que uma criança possa assistir e aprender o princípio que a história que passar.



### 3 COLETA DE DADOS

#### 3.1 ELEMENTOS PRESENTES EM ANIMAÇÕES INFANTIS

- Linguagem simples: a linguagem simples e divertida presente nas animações infantis se adequam ao imaginário das crianças, que se envolvem e se identificam com as histórias e seus personagens (OLIVEIRA, 2018).
- Histórias divertidas: Os cenários e narrativas dos desenhos buscam ser divertidos e lúdicos e, quase sempre, voltados para a aventura, que muitas vezes geram brincadeiras que dão continuidade ou imitam as histórias narradas (OLIVEIRA, 2018).
- Nada é impossível: A animação pode explicar o que a mente do homem pode conceber (Walt Disney). A ilustração usada em filmes de animação atinge um patamar completamente diferente. Sua mente se torna completamente livre porque é exatamente assim que o criador é - livre para imaginar (CAPTAIN, 2016).
- Fechamentos felizes: histórias que acabam com finais felizes e importantes lições são passadas as crianças. Além de um propósito de se divertir, muitas animações ensinam as crianças sobre a vida, diferenças entre as pessoas, diferenças de classes, culturas e lugares (OLIVEIRA, 2018).
- Luzes e Cores: Iluminação e cor podem melhorar uma cena ou um filme através de várias paletas de cores, tons, contraste e matizes. A paleta de cores varia para coincidir com emoções e arcos de histórias em um filme (ANIMATION MENTOR, 2014).
- Contornos: Noção de espaço bem definida. Com o passar do tempo começamos a preencher os espaços não demarcados automaticamente, mas com crianças isso pode deixá-las confusas e perder o foco. Em um estudo feito na universidade de Nottingham (AINSWORTH, 2008) foi abordada a importância do contorno na questão do aprendizado de espaço e limites de um corpo. Em animação, este é um estágio crucial da configuração do layout de fundo e de caracteres para garantir que os personagens permaneçam firmes no chão (FOWLER, 2003).
- Gênero: crianças gostam de brincar, de se divertir. Em desenhos e séries infantis sempre terá a presença, dos personagens fazendo brincadeiras comuns para as crianças ou fazendo algo engraçado. A comédia faz parte das animações infantis ainda mais presente

que nas adultas. Por isso em animações cujo público é mais infantil, esse elemento de comédia tem que estar ainda mais presente, ou substituí-lo por cenas de ação garantirão que a criança fique vidrada na tela.

- Personagens: Na animação, o personagem é o retrato da relação entre o público e o conteúdo. Uma ótima atuação através da animação não apenas torna um personagem “real”, mas também atrai uma resposta emocional do público (EGAN, 2017). Na figura abaixo temos exemplos de personagens da Disney que geraram uma relação com seu público de tal forma que hoje, muitos deles estão sendo adaptados para live actions.

Figura 4 - Personagens Walt Disney



Fonte: viagensworld

- Informação: Somente uma ou poucas ações acontecendo ao mesmo tempo. O excesso de informações confunde a percepção de criança (AINSWORTH, 2008).

## 4 ANÁLISE E SÍNTESE

Após analisar elementos presentes em animações infantis extraídos de blogs e entrevistas, foram analisadas animações infantis para observar quais desses elementos estavam mais presentes e quais deles seriam aplicados a animação que foi produzida.

### 4.1 ANÁLISE

#### **Análise 1:** Frozen (2013)

Como relatado anteriormente, Frozen foi uma animação de grande sucesso de bilheteria e por isso foi uma das escolhas para serem analisadas nessa etapa.

Figura 5 – Olaf em frente a lareira



Fonte: IMDB

Na figura acima por se tratar de uma cena que está transmitindo a sensação de aconchego, calor, foram utilizadas cores mais alaranjas ao redor da fonte de calor. Elementos ao redor do personagem em questão da cena estão escuros enquanto o centro da imagem está bem iluminado, não tirando a atenção do espectador para a parte importante da cena que está sendo passada.

Figura 6 - Elza em seu castelo de cristal



Fonte: IMDB

Em cenas mais tristes e de teor mais sereno, como a observada na figura acima, cores mais frias foram utilizadas para ambientar a cena. Por se tratar de uma animação que retrata a luta que a personagem está passando em aceitar e aprender a conviver com seus poderes, e se passar grande parte na neve, cores como, azul, em tonalidades tanto escuras como claras, branco e cinza são bastante encontradas na animação.

Apesar da história ter vários momentos de tristeza, traição, brigas e desentendimentos, ela termina com uma final feliz. Os personagens principais se entendem e tudo termina bem com uma bela mensagem a ser passada.

### **Análise 2: Rei Leão (1994)**

No filme de Rei Leão pode-se observar a presença de contorno nos personagens bem como o uso de bem saturadas para cenas que expressam felicidade, agitação, conquista. A figura abaixo mostra um desses momentos com o nascimento de Simba.

Figura 7 - Nascimento de Simba



Fonte: IMDB

Em cenas de tristeza e solidão a paleta de cores muda completamente. Tons escuros de azul e cinza são predominantes e poucas luzes são observadas nos cenários. Nas duas figuras que seguem pode-se observar isso, uma por ser noite e ter esse clima de tristeza, e a outra durante o dia, porém nublado, não deixando a luz do sol iluminar o cenário.

Figura 8 - Hienas invadindo a pedra do Rei



The Lion King © Disney 1994 / mylionking.com

Fonte: IMDB

Figura 9 - Leões na pedra do Rei



Fonte: IMDB

Apesar de mortes, brigas, medo e falta de confiança, o filme tem um final feliz, onde se recuperou o que fora perdido e uma nova família é formada mesmo em meio a adversidades do decorrer da história.

## 4.2 RESULTADOS DAS PESQUISAS

Muitas observações e princípios puderam ser analisados durante a coleta de dados, mas nem todos se aplicam ou teria tempo hábil para aplicação. Por esses motivos foi analisado e aprofundado os seguintes:

**Cores:** Crianças são muito atraídas por cores. Ambientes e personagens que se expressem por meio das cores é um ótimo jeito de atrair a atenção das crianças e contrastar com o momento em que está sendo passada a cena da animação.

**Contorno:** Ajuda a diferenciar um objeto da animação de outro e mostra uma melhor noção de onde começa e de onde termina. Ajuda a criança a entender o espaço em que acontece cada movimento.

Exagero: Aqui não abordamos apenas o princípio da animação apesar de que o estarmos utilizando também. Mas por exagero aqui utilizamos proporções irreais em alguns objetos para deixar mais cômico e ressaltar algumas ideias da história.

Fechamento feliz: Pela história se tratar de um desafio que o personagem irá encontrar e trabalhará para superar, um final feliz incentiva a quem está vendo e encoraja e superar os desafios que serão encontrados na vida dos espectadores.



## **5 DESENVOLTIMENTO**

### **5.1 ENTENDENDO O PROBLEMA**

Foi pego uma parábola contada pelo inglês Charles Spurgeon em uma pregação feita a sua congregação. Tanto pela época, quando pela situação em que foi contada, nunca se teve a intenção de reproduzi-la em forma animada, a parábola tinha um propósito para a situação. É uma história rápida e direta, que se fosse adaptada exatamente como contada seriam apenas flashes de acontecimento passando na tela. Como proposta, foi pego o começo dessa parábola e implementada para se adequar a uma animação infantil interessante, de forma que mesmo sendo só o começo da história, mesmo assim ela fosse completa, com um começo, meio e fim, ponto de clímax e desafios.

### **5.2 CONTEXTUALIZANDO**

A parábola, que se encontra no Anexo A, se passa em uma era de reis e camponeses. Para visualizar e modelar os cenários e objetos de uma forma que não fiquem descontextualizados, foi feita uma pesquisa de imagens referente a época para dar base ao processo de criação.

### **5.3 ROTEIRO**

Foi adaptado a primeira cena da história da parábola.

#### **EXT. FAZENDA - DIA**

O fazendeiro se encontra na fazenda e começa a colher as cenouras que há em sua plantação. Uma das cenouras, porém, ele não está conseguindo arrancar. Pensativo do porquê disso estar acontecendo decide fazer exercícios para tentar novamente.

O fazendeiro começa a colher as cenouras novamente e mais uma vez não consegue colher a mesma cenoura. Ele vai fazer exercícios mais uma vez para no final do dia tentar novamente.

#### **EXT. FAZENDA – FINAL DE TARDE**

O fazendeiro tenta arrancar a cenoura mais uma vez e dessa vez consegue.

O fazendeiro pega a cenoura e arrasta até a carroça.

FIM

## 5.4 ESTILO DE ANIMAÇÃO

Animação foi toda produzida em 3D por apresentar mais características realistas, porém mantendo um lado cartoon. Para utilizar o que foi pesquisado, fui utilizado a superfície do 3Ds Max, chamada Toon Shader, que possibilita a colocação de linhas ao redor dos modelos. Todo processo de animação foi feito utilizando o 3ds Max e renderizado pelo Arnold com o filtro de contorno ligado para renderizar os contornos dos objetos e personagem.

### 5.4.1 UNIVERSO

Por se tratar de uma animação que se concentra totalmente em um cenário rural, foram pegas referências desse ambiente desse tipo de cenário para implementar na animação em um estilo 3D. Essas referências foram organizadas em um painel semântico, demonstrado na figura abaixo, para melhor visualização e análise dos elementos presentes nesse universo.

Figura 10 - Painel Semântico Cenário



Fonte: do autor

## 5.4.2 PROPS

Foi feito pesquisa e levantamento de imagens para auxiliar na criação dos props para a animação. Essas imagens foram organizadas em um painel semântico, como demonstrado na figura abaixo, para os props, para facilitar a visualização de todos os elementos que comporiam a animação e pegar características que os permitiriam fazer parte do mesmo universo.

Figura 11 – Painel Semântico Props



Fonte: do autor

## 5.6 FERRAMENTAS

Para a produção dos painéis semânticos foi utilizado o photoshop para a disposição e visualização das imagens coletadas.

A ferramenta para aplicação da pesquisa na animação, foi usado o programa 3DS Max, onde foi desenvolvida toda a modelagem, cenário, personagens etc. Também como texturas foi utilizado o Toon Shader, por ter muitas das ferramentas e opções que era preciso para esse projeto, como a ferramenta de contorno.

## 5.7 MODELAGEM

Após uma pesquisa das imagens demonstrada na figura 11, começou a etapa de modelagem dos props e cenário que fazem parte da animação.

Figura 12 - Cenoura



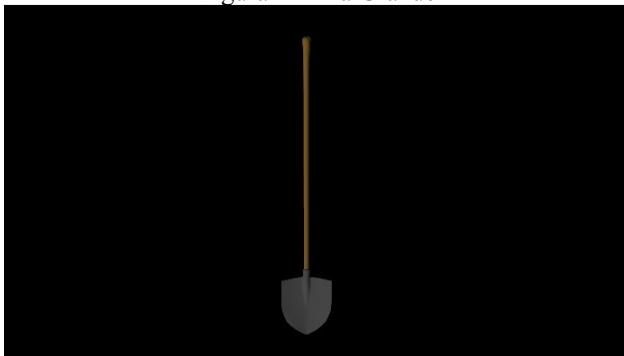
Fonte: do autor

Figura 13 - Garfo de fazendeiro



Fonte: do autor

Figura 14 - Pá Grande



Fonte: do autor

Figura 15 - Pá Pequena



Fonte: do autor

Figura 16 - Regador



Fonte: do autor

### 5.7.1 CASA

Usando imagens de referência que retratavam como eram as casas no período medieval e da parcela da população camponesa, foi feita uma casa mais simples usando padrões vistos nas imagens, tais como: madeiras para janelas e portas e ao redor da casa, telhado de palha ou madeira, uma base de pedra pra sustentar as paredes.

Figura 17 - Referência Casa 1



Fonte: Pinterest

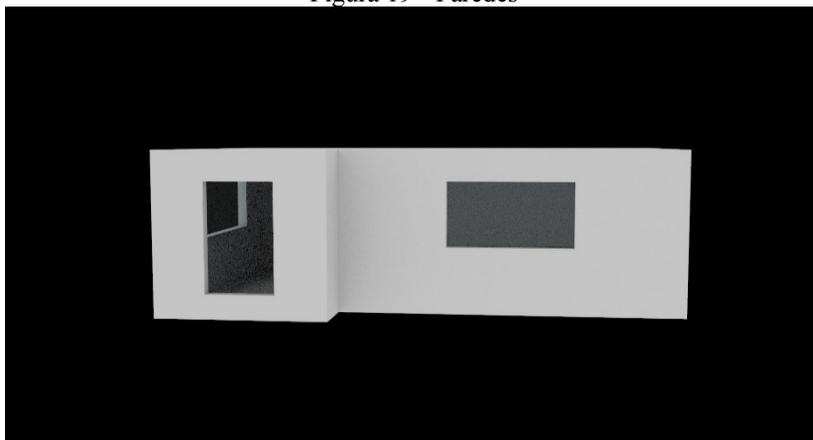
Figura 18 - Referência Casa 2



Fonte: Pinterest

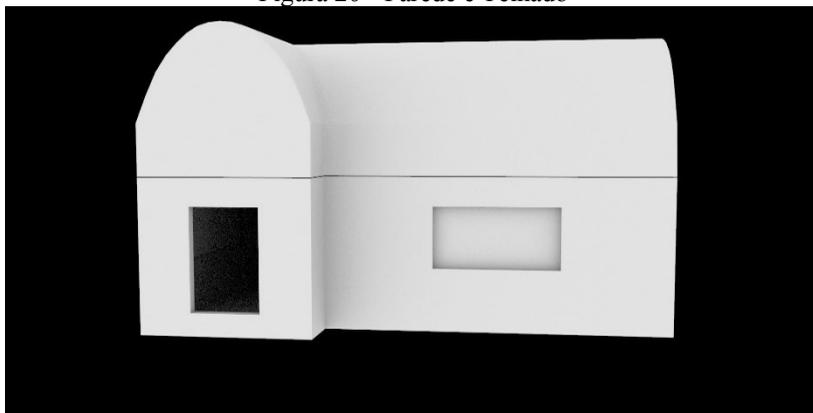
Para modelar a casa primeiro foram feitas paredes externas e divisórias dentro da casa. Para medida e proporções, foi visto nas imagens acima o tamanho da porta e a partir disso calculado a largura e profundidade da casa. Depois de levantar as paredes foi feito o telhado da casa, fazendo uma base mais arredondada em cima onde foi posta a palha. Os detalhes de madeira foi a próxima etapa a ser realizada, tanto para fazer as divisórias da casa para o telhado, como a porta, janelas e base da casa. Por ultimo foi adicionada o que seria a palha no telhado usando a ferramenta de “Hair And Fur” para dar essa impressão.

Figura 19 - Paredes



Fonte: do autor

Figura 20 - Parede e Telhado



Fonte: do autor

Figura 21 - Parede, telhado, acabamento de madeira e pedra



Fonte: do autor

Figura 22 - Casa Pronta



Fonte: do autor

## 5.7.2 CENÁRIO

Foi feito um cenário com montanhas ao fundo para compor a animação e delimitar a linha de visão para não distrair o espectador para pontos que não tem necessidade. O cenário foi dividido em duas partes. A primeira delas foi a plantação, onde foram colocadas as cenouras e

grande parte da animação acontece. A outra foi ao redor da plantação e fundos com montanhas.

Figura 23 - Cenário



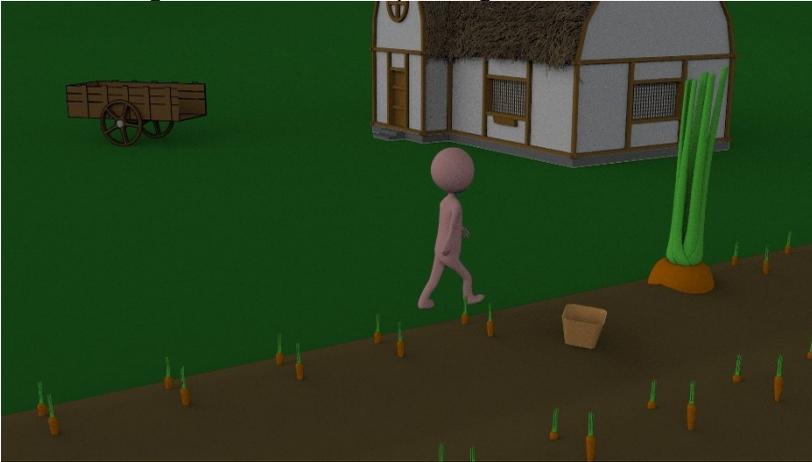
Fonte: do autor

Figura 24 - Cenário com plantação



Fonte: do autor

Figura 25 - Cenário com personagem em movimento



Fonte: do autor

## 5.8 ANIMAÇÃO

Foi animada e adaptada a primeira parte da parábola onde o personagem está recolhendo as cenouras e encontra uma que é a maior cenoura que ele já tinha visto. Foi utilizado o princípio de exagero tanto para chamar a atenção das crianças com algo que elas não vêm na realidade, algo fantasioso, como para enfatizar que não era uma cenoura um pouco maior que as demais.

A animação se passou toda ao redor dessa cena, onde o fazendeiro vai arrancando as cenouras e colocando no cesto, porém quando chega a cenoura grande, ele encontra dificuldades para arrancar. Para isso ele faz alguns exercícios para fortalecer e tenta novamente mais tarde. Essa adaptação foi feita para trazer elementos da realidade que adultos enfrentam e que crianças vão aprender, que desafios vão surgir e é preciso se preparar.

Depois do esforço ele conseguiu retirar a cenoura e se prepara para levá-la ao rei, dando uma recompensa pelo trabalho que realizou.

Figura 26 - Personagem fazendo exercício



Fonte: do autor

## 5.9 SOM

Após a animação estar pronta foi adicionada uma trilha sonora para preencher o ambiente e ressaltar momentos da animação. Foi importante a implementação do som, editado no Adobe Premiere durante a fase de pós-produção, para chamar a atenção para cenas importantes que iriam acontecer durante a animação, bem como acalmar o espectador para cenas de construção para o clímax.

## 5.10 COR

Como resultado da pesquisa, crianças são muito atraídas por cores, por isso foram utilizadas cores primárias, mas bem definidas, objetos semelhantes com cores semelhantes e objetos bem diferentes com cores bem diferentes para não confundir a criança. Pode ser observado isso nas cenouras com cores laranjas e folhas verdes, enquanto a casa é branca e as ferramentas com tons de marrom e cinza.



## **6 CONCLUSÃO**

Com a crescente valorização e procura do público por animações, este trabalho proporcionou estudar elementos presentes em animações infantis e aplicar alguns deles em uma história já existente, fazendo uma animação com a mesma.

Aplicando todas as características ressaltadas durante a fase de pesquisa a animação, esse trabalho buscou mostrar a possibilidade de se produzir um conteúdo, no caso uma animação, que apresente elementos contidos em animações infantis.

## REFERÊNCIAS

- AINSWORTH, Shaaron. How do animations influence learning? 2008. 22 f. TCC (Graduação) - Curso de School Of Psychology And Learning Sciences Research Institute, University Of Nottingham, Nottingham, Uk, 2008. Disponível em: <<https://pdfs.semanticscholar.org/1930/3bb8b07e6b1f921149f5966c245d720f1f5d.pdf>>. Acesso em: 07 jun. 2019.
- ANIMATION MENTOR (Comp.). Lighting and Color in Animation Films. 2014. Disponível em: <<https://blog.animationmentor.com/lighting-and-color-in-animation-films/>>. Acesso em: 07 jun. 2019.
- BLAIR, Preston; QUAYSIDE. Cartoon Animation. Estados Unidos: Walter Foster Publishing, 1994. 224 p.
- BOX OFFICE MOJO (Estados Unidos). Imdb (Comp.). All Time Box Office: WORLDWIDE GROSSES. 2018. Disponível em: <<http://www.boxofficemojo.com/alltime/world/>>. Acesso em: 07 jun. 2019.
- CAPTAIN D.. 9 reasons why we love animation movies. 2016. Disponível em: <<http://thesoulcreator.com/why-adults-love-animation-movies/>>. Acesso em: 07 jun. 2019.
- CROWTHER, Bosley. Walt Disney: AMERICAN FILM PRODUCER. 2018. Disponível em: <<https://www.britannica.com/biography/Walt-Disney#refl844>>. Acesso em: 07 jun. 2019.
- EGAN, Amy. The power of character. 2017. Disponível em: <<https://animade.tv/notes/the-power-of-character>>. Acesso em: 07 jun. 2019.
- Estatísticas Sociais (Ed.). PNAD Contínua 2016: 51% da população com 25 anos ou mais do Brasil possuíam no máximo o ensino fundamental completo. 2017. Disponível em: <<https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-sala-de-imprensa/2013-agencia-de-noticias/releases/18992-pnad-continua-2016-51-da-populacao-com-25-anos-ou-mais-do-brasil-possuiam-no-maximo-o-ensino-fundamental-completo>>. Acesso em: 09 jun. 2019.
- FOWLER, Mike S.. Animation Layout: Getting Perspective. 2003. Disponível em: <<https://www.awn.com/animationworld/animation-layout-getting-perspective>>. Acesso em: 07 jun. 2019.

INSTITUTO BORBOREMA (Ed.). O crescimento do homeschooling no Brasil. 2019. Disponível em: <<https://institutoborborema.com/2019/01/28/o-crescimento-do-homeschooling-no-brasil/>>. Acesso em: 07 jun. 2019.

KEHR, Dave. Animation: MOTION PICTURE. Londres: Online, 2018. Disponível em: <<https://www.britannica.com/art/animation>>. Acesso em: 06 jun. 2018.

KUCHARSKA, Gosia. How Long Does It Take To Produce an Animation? Disponível em: <<https://www.studiopigeon.com/blog/how-long-does-it-take-to-produce-an-animation/>>. Acesso em: 08 jun. 2018.

LEWIS, Clive Staples. On three ways of writing for children. In: LEWIS, Clive Staples. On three ways of writing for children. Nova York: Harcourt Brace Jovanovich, 1982. p. 31-43. Disponível em: <<http://myweb.scu.edu.tw/~jmklassen/scu99b/chlitgrad/3ways.pdf>>. Acesso em: 09 jun. 2019.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. Arte da Animação: Técnica e estética através da história. 2. ed. São Paulo: Senac Sp, 2005. 456 p.

MANCUSO, Prof. Mario (Comp.). Os 12 Princípios Fundamentais da Animação (por Disney). São Paulo: Unip, 2005. 37 slides, color. Disponível em: <<http://carlosdamascenodesenhos.com.br/wp-content/uploads/2016/11/12-Princípios-Fundamentais-da-Animação.pdf>>. Acesso em: 07 jun. 2018.

MORGAN, Conor. ADULTS AND ANIMATION: THE GROWING ACCEPTANCE OF ANIMATION AMONGST GROWN UPS. 2014. Disponível em: <<https://oneroomwithaview.com/2014/08/03/adults-and-animation-the-growing-acceptance-of-animation-amo>>. Acesso em: 04 fev. 2019.

OLIVEIRA, Ana Clara. 5 razões para os pequenos serem tão apaixonados por desenhos animados. 2018. Disponível em: <<https://leiturinha.com.br/blog/5-razoes-para-os-pequenos-serem-tao-paixonados-por-desenhos-animados/>>. Acesso em: 07 jun. 2019.

RIBEIRO, Álvaro Manuel Chaves; PALHARES, José Augusto. O homeschooling e a crítica à escola: hibridismos e (des)continuidades educativas. Pro-posições. Portugal, p. 57-84. 04 jul. 2017. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/pp/v28n2/0103-7307-pp-28-2-0057.pdf>>. Acesso em: 14 maio 2018.

STANGE, Hannah. 5 Reasons Why Animated Movies Are Better To Watch As Adults. 2015. Disponível em: <<https://www.theodysseyonline.com/5-reasons-why-animated-movies-better-watch-adults>>. Acesso em: 09 jun. 2019.

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie; JOHNSTON, Cllie. THE ILLUSION OF LIFE: Disney Animation. Estados Unidos: Disney Editions, 1995. 576 p.

WILLIAMS, Richard. Manual de Animação: Manual de Métodos, Princípios e Fórmulas Para Animadores Clássicos. São Paulo: Senac Sp, 1995. 392 p.

WPD TEAM. How to Make Movies: Helpful Infographic Flowchart Guides. Disponível em: <<http://weddingphotography.com.ph/6861/how-to-make-movies-helpful-infographic-flowchart-guides/>>. Acesso em: 25 abr. 2018.

## **ANEXO A – Parábola da Cenoura**

Era uma vez um grande rei, dono de todas as terras. Esse rei era extremamente sábio. Um dia um jardineiro apareceu na presença do rei trazendo uma cenoura, a maior cenoura que ele já havia produzido. Ele chegou diante do rei e disse, “Meu senhor, essa é a maior cenoura que eu já produzi e que jamais produzirei, por isso eu queria apresentá-la como um símbolo do meu amor, da minha gratidão e da minha reverência por ti”. O rei ficou comovido com aquele gesto e discerniu o coração do homem, e assim que o homem virou e ia embora o rei falou, “Espere! Vejo que você é um homem sábio e um excelente administrador das minhas coisas, eu gostaria de te dar uma parte das minhas terras para que você possa cuidar delas e elas são suas a partir de hoje.” O jardineiro ficou impressionado e feliz com aquilo e foi para casa regozijante.

Eis que um nobre tinha escutado aquela conversa e ficou pensando consigo mesmo, “Ora, se uma cenoura produziu esse efeito, imagina se eu der alguma coisa melhor para ele.” Esse nobre criava cavalos. Então esse nobre se apresentou diante do rei com esse belíssimo cavalo, preto, e ele ajoelhou e disse, “Meu senhor, eu crio cavalos, e esse é o maior cavalo que eu já produzi e que jamais produzirei. Por isso quero presentear-lo com ele como um símbolo do meu amor e do meu respeito por ti.” Mas o rei, discernindo o coração do homem, simplesmente disse, “Obrigado.” Então, diante da perplexidade do nobre que ficou sem saber o que fazer, não sabia se ia embora ou se ficava, o rei então se virou para ele e disse o seguinte, “Deixe-me explicar. O jardineiro deu para mim a cenoura, você deu para você o cavalo!”