

UTILIZAÇÃO DA COMPUTAÇÃO GRÁFICA NO CINEMA

EDGAR OKAMOTO

CESUMAR - CENTRO UNIVERSITÁRIO DE MARINGÁ, MARINGÁ - PR

RODRIGO ERNANDES DE PAIVA

CESUMAR - CENTRO UNIVERSITÁRIO DE MARINGÁ

A computação gráfica ocupa um lugar de grande destaque no meio cinematográfico e pode ser considerada a maior revolução no cinema. Fazer um filme sem ator e sem estúdio era considerado impossível. Hoje há seres humanos “virtuais”, modelados em três dimensões, que começam a assumir formas e movimentos que nos confundem. O avanço da tecnologia impressiona, filmes cada vez mais realistas, personagens bem elaborados, superaram qualquer expectativa dos analistas e fez com que filmes pudessem ser desenvolvidos inteiramente em computação gráfica. E para isso há várias ferramentas disponíveis no mercado, cada uma com característica adequada às funções onde serão aplicadas e também grandes empresas especializadas em produzir filmes em computação gráfica. Os objetivos desse trabalho foram pesquisar filmes que utilizam computação gráfica e a comparação entre algumas ferramentas existentes no mercado. Esse projeto tornou-se relevante pelo avanço comprovado da computação gráfica nos estúdios cinematográficos e os abrangentes tipos de ferramentas disponíveis no mercado cada um com sua própria característica. Esse trabalho foi dividido em várias etapas: na primeira foi realizada uma pesquisa sobre a computação gráfica, na segunda foi realizada uma pesquisa sobre a computação gráfica no cinema, na terceira foi fazer comparações entre algumas ferramentas existentes no mercado e por fim foi realizada uma pesquisa de empresas que desenvolvem filmes computadorizados. A realização da pesquisa resultou em uma visão mais abrangente no que se diz respeito à computação gráfica e foi possível através desse trabalho adquirir conhecimento sobre o desenvolvimento em animação computadorizada. Durante a comparação de ferramentas houve destaque para uma, que tem como sua principal vantagem a compatibilidade e também por ser a mais utilizada e conhecida, o 3ds Max 7. No mundo cinematográfico atual, filmes são desenvolvidos em algumas partes ou até mesmo inteiro em computador, fazendo com que efeitos visuais se tornem impressionantes. Foi possível identificar que a computação gráfica vem sendo considerada uma das grandes revoluções técnicas do cinema, tornando-se um recurso favorável que exige um maior desempenho de hardware, e com isso, resulta em finalizações cada vez mais sofisticadas. Foi possível identificar recursos fornecidos pela computação gráfica, que podem simular cenas e situações impossíveis ou de alto custo, levando a crer que sem essa evolução na área cinematográfica, seria impossível construir grandes efeitos especiais.

Palavras-chave: filme; animação; técnicas

edgar_okamoto@yahoo.com.br