

# Estudo de caso: produção de um showreel de personagem utilizando motor de jogo

*Paper Case study: Character showreel production using a game engine.*

SALOMÃO, André<sup>1</sup>

ZANINI, Letícia Maria F.<sup>1</sup>

ANDALÓ, Flávio<sup>1</sup>

STOLBERG, Leonardo<sup>1</sup>

VIEIRA, Milton L. H.<sup>1</sup>

## Resumo

Observa-se a necessidade de otimizar a produção de animações 3D no Brasil, buscando compensar a falta de incentivo e visibilidade da indústria e aumentar o volume de produções nacionais do gênero. O objetivo desse artigo é um estudo de caso do processo da produção do showreel de um personagem para animação utilizando motor de jogo, buscando analisar toda a cadeia de produção, incluindo partes envolvendo a utilização de programas como Blender, Unreal Engine 4 e DaVinci, com o intuito de explanar e evidenciar para documentação e utilização de futuras pesquisas. Considerando a proposta deste trabalho de produzir um showreel de personagem para animação em motor de jogos 3D, entende-se que foi obtido sucesso. Foi possível identificar os elementos buscados pelos objetivos, sendo estes: o formato de show-reel, os processos de criação utilizando programas de uso gratuito demonstrando recursos compatíveis com a metodologia, o personagem 3D animado e sua implementação em um motor de jogos para renderização em tempo real.

**Palavras-chave:** Motor de jogo, Showreel, Animação 3D.

## Abstract

The need to optimize the production of 3D animations in Brazil is apparent, aiming to overcome the lack of incentives and visibility in the industry while bolstering the output of domestic productions in this genre. This article presents a case study of the character showreel production process for animation, utilizing a game engine. The objective is to comprehensively analyze the entire production pipeline, encompassing various aspects, including the use of software such as Blender, Unreal Engine 4, and DaVinci. The intention is to elucidate and emphasize these processes for documentation and future research purposes. With the specific goal of creating a character showreel for animation using a 3D game engine, the endeavor can be considered successful. The study successfully identified

---

<sup>1</sup> Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis/SC

the elements desired by the objectives, such as the showreel format, the creation processes employing freely available software with compatible resources, the animated 3D character, and its seamless integration into a game engine for real-time rendering.

**Keywords:** Game Engine, Showreel, 3D Animation

## Referências

BLACKMAGICDESIGN, 2019. Summer 2019's Biggest Film Release Used Blackmagic Design. 2019 Disponível em: <https://www.blackmagicdesign.com/media/release/20190816-01> Acesso em: 18/05/2021

FOSSATTI, Carolina Lanner. Cinema de animação: uma trajetória marcada por inovações. **Encontro Nacional de História da Mídia-mídia alternativa e alternativas midiáticas**, v. 7, 2009.

GAMA, Marina Moreira da. **A inserção dos países em desenvolvimento no mercado global de animação**. 2014.

LIMA, Alessandro; MEURER, Heli. Projeto de personagens tridimensionais e virtuais: validação e adaptação de metodologias. **Porto Alegre: UniRitter**, 2011.

NYKO, Diego; ZENDRON, Patricia. O mercado consumidor de animação no Brasil. <https://web.bnbes.gov.br/bib/jspui/handle/1408/16961>, 2019.

PEDRO, C. **The 2020 Human Development Report**. 2020.

ROSSONI, Marco et al. Retopology and simplification of reality-based models for finite element analysis. **Computer-Aided Design and Applications**, v. 17, n. 3, p. 525-546, 2020.

Unreal Engine, março de 2015. Disponível em:< <https://www.unrealengine.com/en-US/blog/ue4-is-free>>. Acesso em: 10/04/2021.