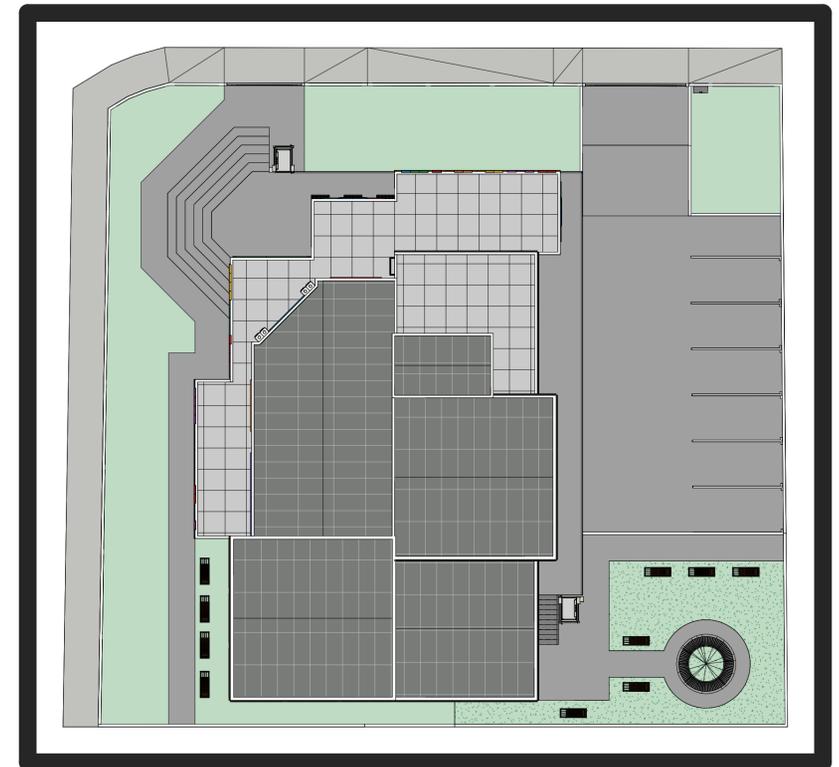


# PUZZEL STUDIOS



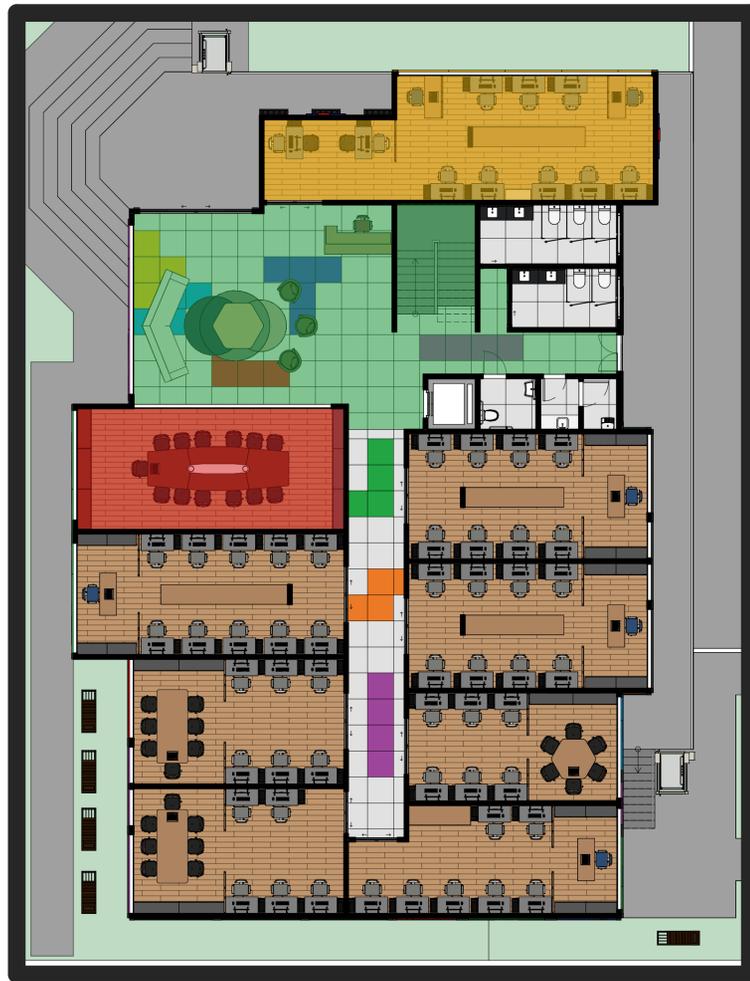
CONCEITO: PUZZEL	ÁREAS
<ul style="list-style-type: none"> <li>PELO SENTIDO DE "QUEBRA-CABEÇA", SEGUIE A IDEIA DE QUE A EDIFICAÇÃO ABRIGARÁ TODAS AS "PEÇAS" PARA DESENVOLVER UMA ANIMAÇÃO, DEDE A ETAPA DE ELABORAÇÃO DAS IDEIAS, PASSANDO PELA PRODUÇÃO DAS IMAGENS E GRAVAÇÃO DAS VOZES, ATÉ A FINALIZAÇÃO DO PRODUTO.</li> <li>A FORMA E REVESTIMENTO SE BASEIAM EM CUBOS MÁGICOS, COM SEUS DIFERENTES CONFIGURAÇÕES E ESTILOS UTILIZADOS PARA ELABORAÇÃO DESSA EDIFICAÇÃO.</li> </ul>	<p>ÁREA TOTAL: 1505,50m<sup>2</sup></p> <p>ÁREA SUBSOLO / ESTACIONAMENTO: 434,55m<sup>2</sup></p> <p>ÁREA TÉRREO: 525,03m<sup>2</sup></p> <p>ÁREA 1º PAVIMENTO: 525,03m<sup>2</sup></p> <p>ÁREA CAIXA D'ÁGUA: 20,89m<sup>2</sup></p> <p>ÁREA PERMEÁVEL: 380,39m<sup>2</sup></p> <p>ÁREA DO TERRENO: 1365,00m<sup>2</sup></p>
<p>A EDIFICAÇÃO DE 1505,50m<sup>2</sup> LOCALIZADO NO BAIRRO PORTÃO EM CURITIBA-PR, TRATA-SE DE UM ESTÚDIO DE ANIMAÇÃO E DUBLAGEM.</p> <p>O PROJETO FOI IDEALIZADO COMO O OBJETIVO DE SE CRIAR UM AMBIENTE DESTINADO EXPECIFICAMENTE PARA PRÁTICA DOS CAPOS DA ANIMAÇÃO E DUBLAGEM. EM VISTA QUE NO BRASIL, NA MAIORIA DAS VEZES, SÃO EXECUTADAS EM OUTRAS TIPOLOGIAS DE EDIFICAÇÕES COMO CASAS E SALAS COMERCIAIS ADAPTADAS PARA ESSES USOS.</p>	
<p>SISTEMA CONSTRUTIVO</p> <p>LIGHT STEEL FRAME + ALVENARIA CONVENCIONAL</p> <p>O PRINCIPAL SISTEMA CONSTRUTIVO UTILIZADO FOI O LIGHT STEEL FRAME, ESCOLHIDO PARA O PROJETO POR SE TRATAR DE UMA ESTRUTURA LEVE QUE PERMITE UMA PLANTA LIVRE ENTRE OS PAVIMENTOS, ALÉM DE OFERECER UM EXELENTE TRABALHO ACÚSTICO SEM ANECESIDADE DE GRANDES INTERVENÇÕES NO INTERIOR DO AMBIENTE.</p> <p>ENQUANTO O A ALVENARIA CONVENCIONAL FOI APLICADA NAS PAREDES DO SUBSOLO E NO PISO DO TÉRREO, CRIANDO UM RADIER PARA IMPLANTAÇÃO E SUSTENTAÇÃO DA EDIFICAÇÃO.</p>	



IMPLANTAÇÃO  
1:200

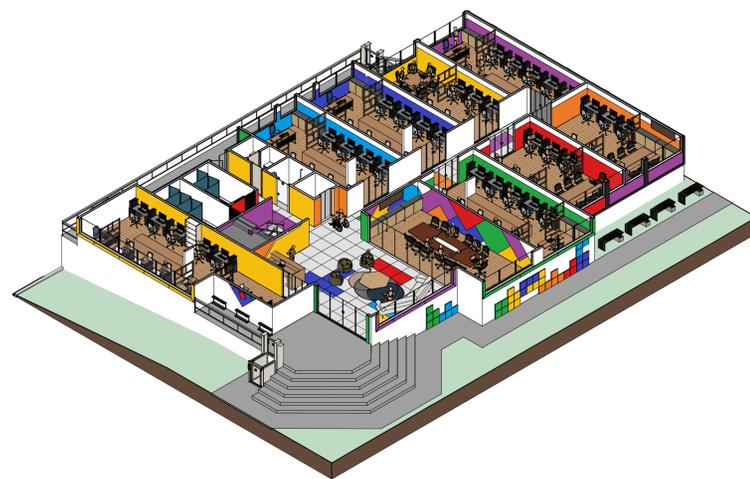


# PUZZEL STUDIOS



PAVIMENTO TÉRREO - LAYOUT

TÉRREO  
O PAVIMENTO TÉRREO SE DIVIDE EM DOIS SETORES, SENDO ESTES O SETOR ADMINISTRATIVO E O SETOR DE ANIMAÇÃO.



ADMINISTRAÇÃO  
O SETOR ADMINISTRATIVO CONTA COM UMA GRANDE SALA ONDE FICARÃO OS DIFERENTES SETORES ADMINISTRATIVOS, ALÉM DO DIRETOR GERAL E DIRETOR DO DEPARTAMENTO DE ANIMAÇÃO, BEM COMO A ÁREA DE ATENDIMENTO.  
TAMBÉM CONTA COM UMA SALA DE REUNIÕES AO LADO DA RECEPÇÃO, ONDE OCORRERÁ PRINCIPALMENTE REUNIÕES COM CLIENTES E ENTRE DEPARTAMENTOS.



RECEPÇÃO

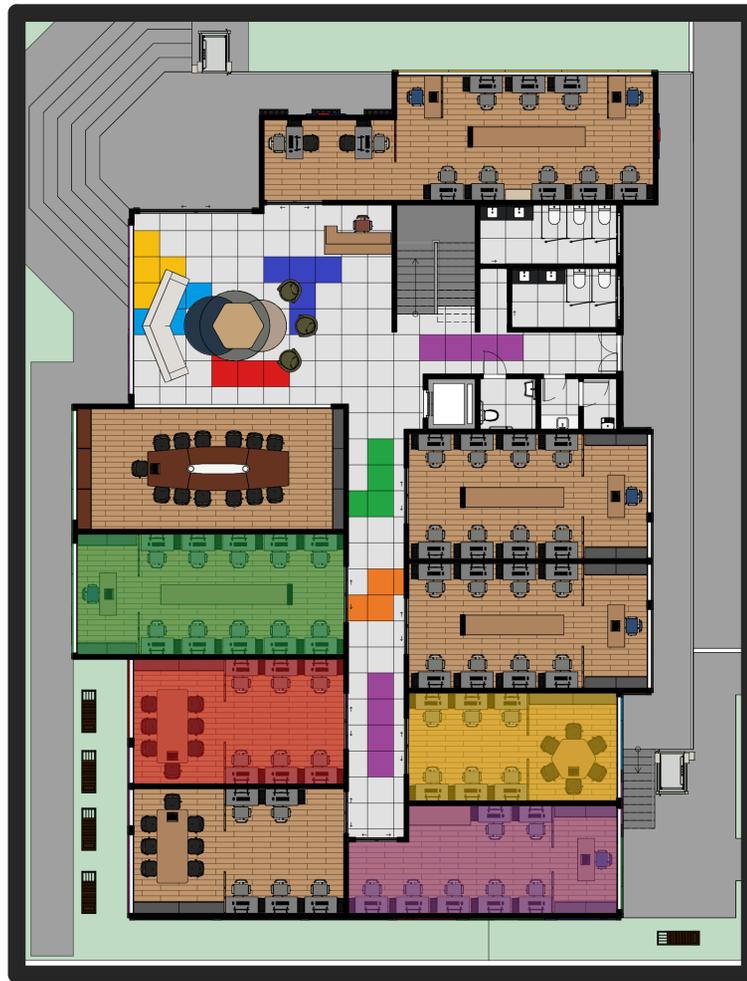


ADMINISTRAÇÃO



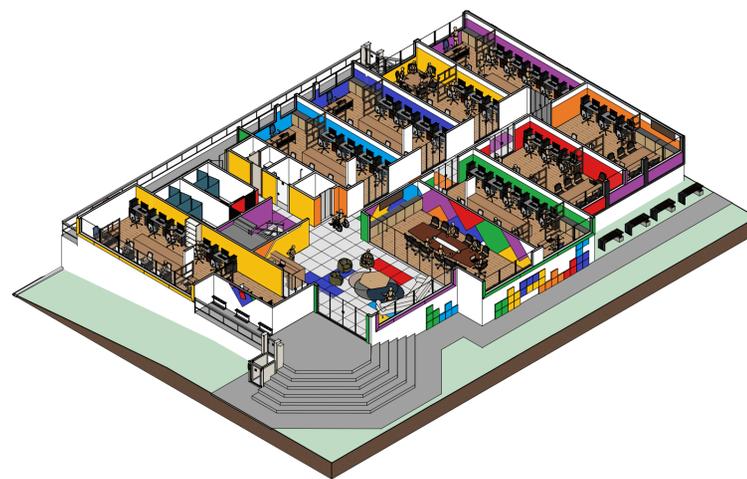
SALA DE REUNIÃO

# PUZZEL STUDIOS

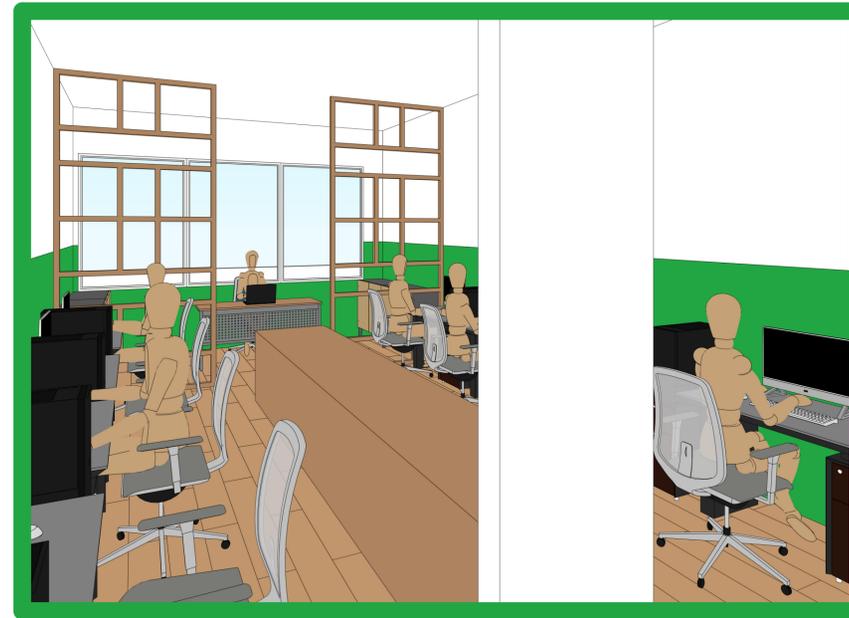


PAVIMENTO TÉRREO - LAYOUT

TÉRREO  
O PAVIMENTO TÉRREO SE DIVIDE EM DOIS SETORES, SENDO ESTES O SETOR ADMINISTRATIVO E O SETOR DE ANIMAÇÃO.



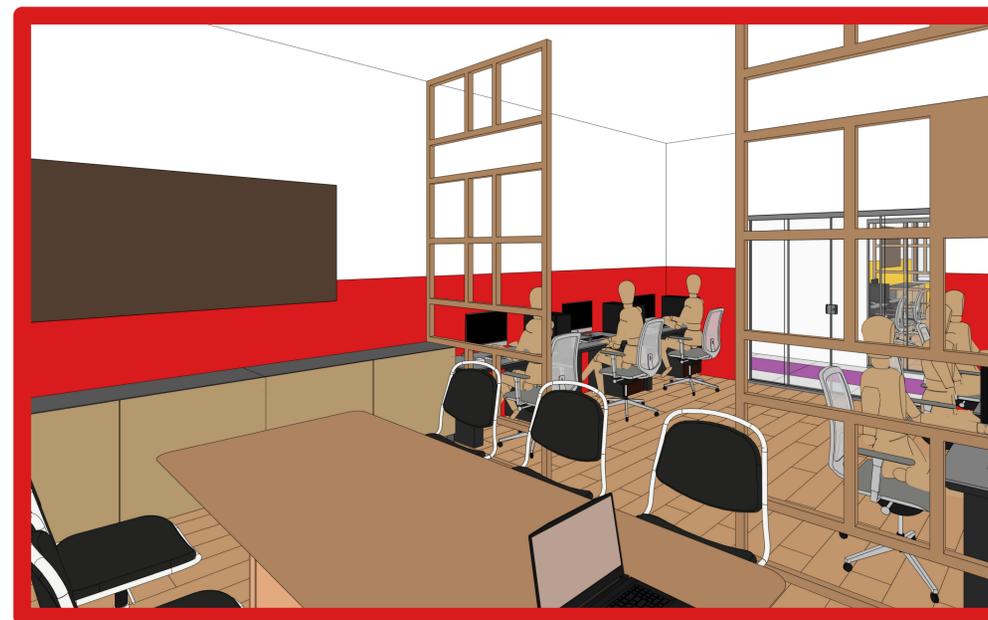
ANIMAÇÃO  
O SETOR DE ANIMAÇÃO SE DIVIDE EM DUAS TIPOLOGIAS DE SALA, AS SALAS DE PRODUÇÃO SERÃO UTILIZADAS PELAS EQUIPES PRODUIZIRÃO AS ANIMAÇÕES, SENDO SALAS MAIORES POIS DEPENDEM DE UM NÚMERO MAIOR DE FUNCIONÁRIOS.  
AS SALAS DE ROTEIRISTAS SÃO SALAS LIGEIRAMENTE MENORES QUE AS DE PRODUÇÃO POIS NECESSITAM DE UM MENOR NÚMERO DE FUNCIONÁRIOS, DIVIDIDA EM POSTOS DE TRABALHO INDIVIDUAIS E UMA ÁREA DE REUNIÕES, VOLTADAS PARA AS DISCUSSÕES DA EQUIPE DE ROTEIRO



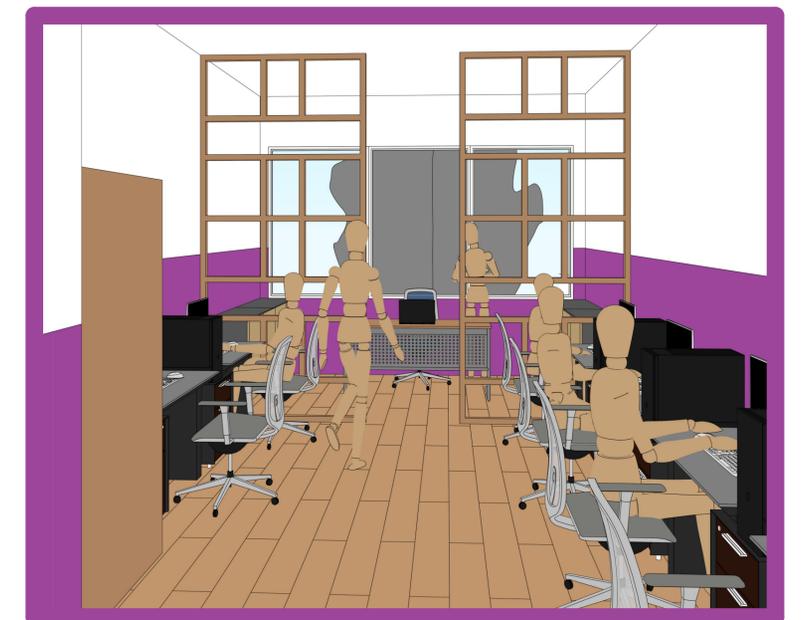
SALA A1



ROTEIRISTAS - SALA 2

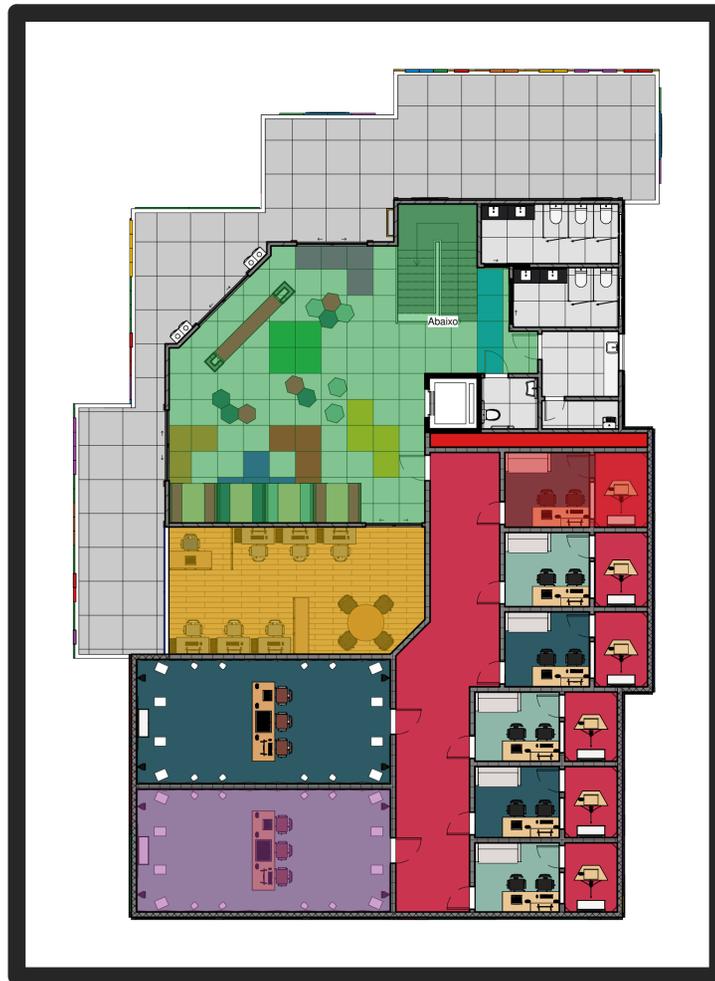


ROTEIRISTAS - SALA 2



SALA A4

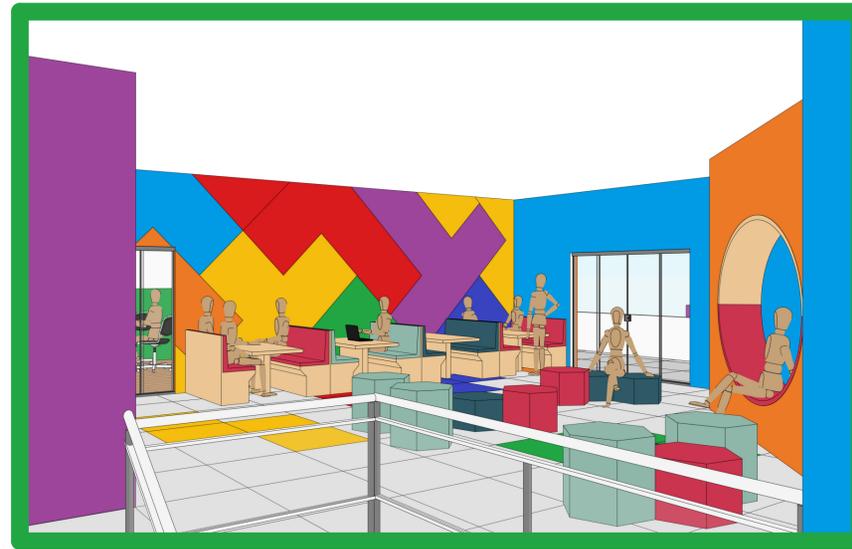
# PUZZEL STUDIOS



1º PAVIMENTO - LAYOUT

**ÁREA DE FUNCIONÁRIOS**

A ÁREA DE FUNCIONÁRIOS FOI PENSADA COMO UM REFEITÓRIO E UMA ÁREA DE DESCOMPRESSÃO, ONDE OS FUNCIONÁRIOS PODEM RELAXAR DURANTE SEU PERÍODO DE DESCANSO. TAMBÉM SERVE COMO UMA ÁREA DE ESPERA PARA DUBLADORES QUE ESTEJAM ESPERANDO SEU HORÁRIO DE GRAVAÇÃO. ALÉM DE DAR ACESSO A UMA GRANDE VARANDA VOLTADA A FACE NORTE, PERMITINDO UMA ÁREA DE DESCANÇO AGRADÁVEL E BEM ILUMINADA EM GRANDE PARTE DO DIA.

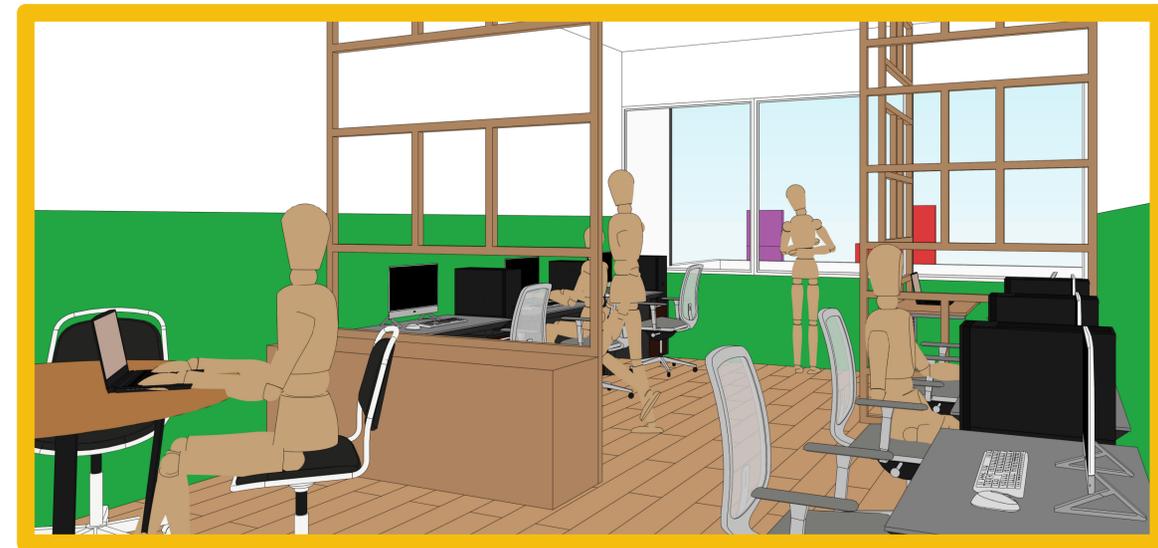


ÁREA DE FUNCIONÁRIOS

**DUBLAGEM**

O SETOR DE DUBLAGEM SE DIVIDE EM TRÊS TIPOLOGIAS DE AMBIENTES, SENDO ESTES A SALA DE PRÉ-PRODUÇÃO, SALA DE GRAVAÇÃO E SALA DE MIXAGEM.

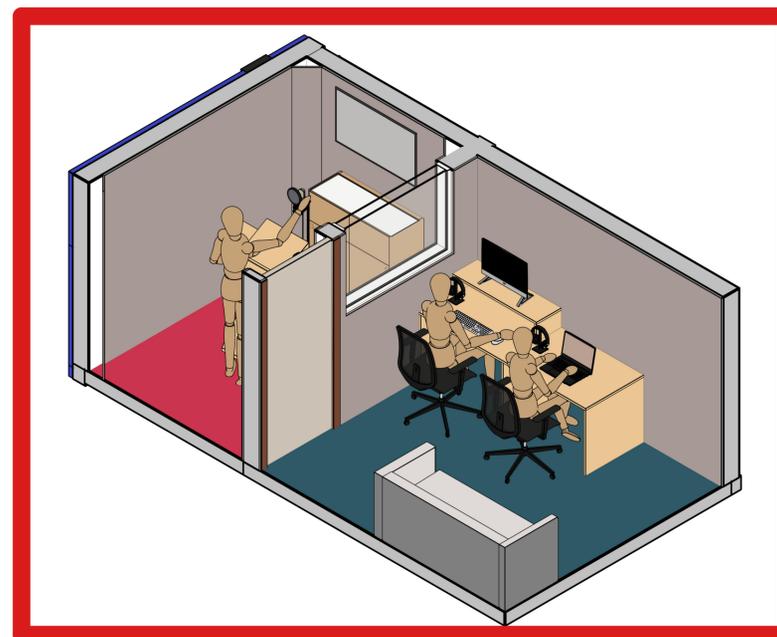
A SALA DE PRÉ-PRODUÇÃO É UM LOCAL DESTINADO AOS TRADUTORES E DIRETORES, ONDE SERÃO PREPARADOS OS MATERIAIS A SEREM DUBLADOS. TAMBÉM É O LOCAL ONDE FICARÁ O DIRETOR DO DEPARTAMENTO DE DUBLAGEM.



SALA DE PRÉ-PRODUÇÃO

**SALAS DE GRAVAÇÃO**

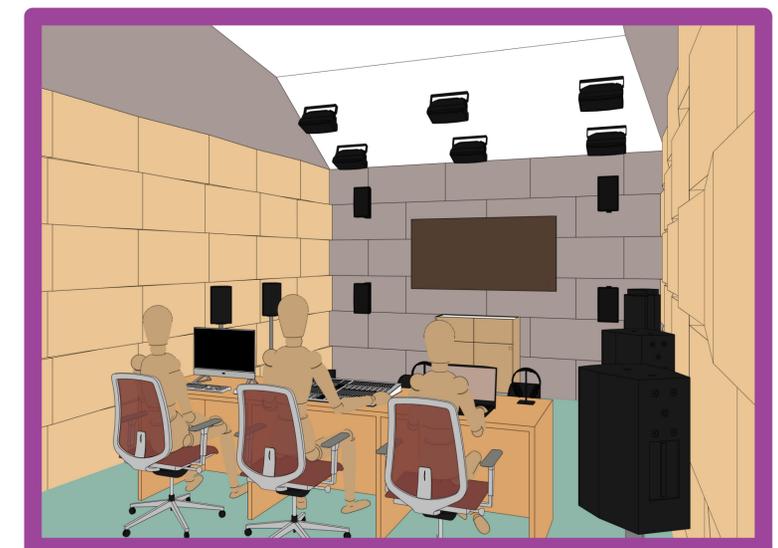
OS LOCAIS DE GRAVAÇÃO SÃO DOIS AMBIENTES CONECTADOS, A SALA DE GRAVAÇÃO É O LOCAL ONDE FICARÁ PRINCIPALMENTE O DIRETOR DE DUBLAGEM E TÉCNICO DE SOM COORDENANDO A GRAVAÇÃO. AS CABINES POR SUAS VEZ SÃO O LOCAL ONDE O DUBLADOR REALIZARÁ A GRAVAÇÃO, EM VISTA QUE NO BRASIL A DUBLAGEM É FEITA DE MANEIRA INDIVIDUAL, AS CABINES POSSUEM UM TAMANHO CONSIDERÁVELMENTE MENOR QUE O NORMAL, PENSADAS PARA COMPORTAREM UM MÁXIMO DE DUAS PESSOAS POR VEZ.



ESTÚDIO A 1

**SALAS DE MIXAGEM**

SÃO AMBIENTES DESTINADOS A EDIÇÃO E MIXAGEM DE SOM. AQUI SÃO COLOCADOS DIVERSOS TIPOS DE CAIXA DE SOM AO REDOR DE TODA A SALA, DE MODO A PERMITIR AO RESPONSÁVEL POR ESTA ETAPA ANALIZAR A QUALIDADE DO ÁUDIO VINDO DE DIFERENTES DIREÇÕES E FONTES SONORAS E COM DIFERENTES INTENCIDADES, ASSIM POSSIBILITANDO A MELHOR QUALIDADE DE ÁUDIO PARA O PRODUTO FINAL.



SALA DE MIXAGEM

1º PAVIMENTO

ASSIM COMO O TÉRREO O 1º PAVIMENTO TAMBÉM SE DIVIDE EM DOIS SETORES, SENDO ESTES O SETOR DE DUBLAGEM E ÁREA DE FUNCIONÁRIOS

