

Leonor de Castro César de Sá

Projeto final de mestrado

Porto
2016

**UNIVERSIDADE CATÓLICA PORTUGUESA
ESCOLA DAS ARTES
MESTRADO EM ANIMAÇÃO POR COMPUTADOR**

Projeto final

POR
Leonor de Castro César de Sá

Orientado pelos professores:
Sahra Kunz e Ricardo Megre

Porto
2016

INDÍCE

| | |
|---------------------------------|-----------|
| Introdução..... | 5 |
| 1. Luz e Sombra..... | 6 |
| 2. Sweet Bite..... | 9 |
| 2.1. Pré-produção..... | 9 |
| 2.2 Produção..... | 14 |
| 2.3 Créditos finais..... | 18 |
| Conclusão..... | 23 |
| Anexos..... | 24 |

INTRODUÇÃO

Este relatório expõe o trabalho desenvolvido no “Projeto Final” do segundo ano do Mestrado de Animação por Computador 2015-2016. Procuro ao longo do texto relatar o percurso que me levou conjuntamente com os meus colegas à produção de uma curta de animação denominada de “Sweet Bite”. O relatório inicia-se com o capítulo “Luz e Sombra” que corresponde à minha proposta no início do ano para o referido “Projeto Final”. No capítulo seguinte exponho o meu contributo para a ideia escolhida para o referido projeto. Relato a minha intervenção na pesquisa de referências, no “Concept Art”, no “Animatic”, no layout, na modelação de ambientes, na modelação de acessórios, na modelação de diferentes tipos de edifícios, na construção de uma vila e de uma floresta e na criação de todo o processo que conduziu às cenas dos créditos finais.

1 LUZ E SOMBRA

Neste segundo ano de mestrado, a unidade curricular de “Projeto Final” desafiou os alunos a proporem várias ideias para o desenvolvimento de uma curta de animação



Figura 1 – Cena “Luz e Sombra”

A minha proposta baseava-se numa ideia original que tinha começado a desenvolver no fim do primeiro ano deste mestrado e que designei de “Luz e Sombra”. A história desenvolvia-se em torno do estado depressivo de uma mulher. Essa personagem foi caracterizada como sendo uma japonesa, chamada Yuki. Toda a envolvente e personagens se inspiraram no mundo japonês. A história começa com a tentativa de suicídio de Yuki que aparece junto ao mar sobre uma falésia. O cenário inspirava-se na célebre xilogravura “A Grande Onda de Kanagawa” do mestre japonês Katsushika Hokusai. Yuki não atinge o seu objectivo porque uma andorinha lhe oferece um pergaminho que desperta a sua curiosidade. Este representa a sua alma e quando ela o abre entra no seu interior. Aí confronta-se com um demónio preto, ou seja, o monstro da sua depressão. O cenário é desolador, as árvores estão despidas, não há vegetação tudo é escuro. De repente aparece a andorinha, que a salvou anteriormente, e tenta destruir o demónio. A luta parece estar perdida para a andorinha mas subitamente uma pena desta cai em cima de Yuki. Ela usa-a

para apagar o demónio e ver-se assim livre da escuridão que a assombrava. A referência à cultura japonesa estava patente no pergaminho, nos cenários, na construção das personagens e nos materiais usados. O papel foi o material de eleição com texturas que lembravam dita cultura, assim como o pergaminho que remete a trabalhos artísticos dessa cultura. A andorinha e as flores dos cenários eram construídas em origami. A Yuki era parcialmente construída com essa técnica. O demónio era obtido por recortes de cartolina preta.



Figura 21 – Kimono de Yuki

As cores também apresentavam simbolismos. O vermelho do vestido de Yuki referenciava a luta interior, o poder, a ação. A andorinha azul era o símbolo da harmonia, da felicidade.



Figura 3 – Andorinha

O preto do demónio representava a solidão. O demónio era a depressão. A andorinha era a esperança, a primavera, o renascer.

A animação das personagens construídas em papel seria bidimensional.

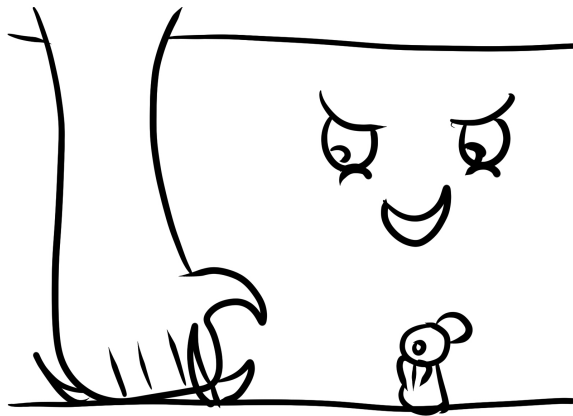


Figura 4 – Esboço de cena da luta do demónio com a andorinha

A ideia foi evoluindo no tempo. Cite-se como exemplo na elaboração do cenário onde as sensações de Yuki seriam transmitidas pela natureza presente: mais florida quando ela estava contente ou mais despida e obscura quando estava triste. Outro exemplo é o caso do demónio que passaria a um ser sem forma, tomando conta do papel, quebrando as regras. Nas imagens superior e inferior podemos ver que o demónio atinge proporções gigantescas relativamente à andorinha, libertando-se do papel e procurando a destruição.



Figura 5 – Esboço de cena da luta do demónio com a andorinha

2 SWEET BITE

2.1 Pré-produção

Depois da discussão em grupo das várias propostas para o trabalho de projeto final escolheu-se a proposta do Miguel Bettencourt. A história é sobre um vampiro que a dado momento começa a adorar comer doces. Seguiu-se uma primeira divisão das tarefas. Fui encarregue de procurar referências para o trabalho. Estudei as ilustrações simples que o Miguel tinha apresentado. Sugeriam-me algo gótico para o castelo do vampiro. Para ornamentação da vila pareceram-me adequados os objetos ligados ao dia das bruxas, como também discutido em grupo. Na busca destas referências consultei vários sites sobretudo o “Pinterest”.



Figura 6 – Tira de banda desenhada (<https://pt.pinterest.com/pin/434245589050586357/>)

Seguiu-se a fase do “Concept Art”. Os meus primeiros desenhos foram do vampiro tentando seguir certos traços físicos e psicológicos já definidos: guloso, gordo e pequeno. Como referências procurei personagens gordas como: Shrek, Poe ou Hommer Simpson. No entanto, a grande inspiração foram as ilustrações a aguarela do Miguel.



Figura 7 – Esboços do vampiro

Na história inicial o vampiro assumia duas formas. No início era magro, mas depois engordava com os doces que roubava às crianças. Tendo como base essa ideia criei dois esboços como ilustrado na figura 7. As orelhas, o nariz comprido, os dentes aguçados tiveram como fonte inspiradora a criatura do filme *Nosferatu* de Friedrich Murnau. No entanto, não queria a imagem de vampiro tradicional por isso tentei atualizar o seu aspeto, lembrando-me por exemplo da elegância dos vampiros da saga *Twilight*. Esta elegância está presente no primeiro esboço. No segundo, pelo contrário, impera o ar apalhaçado e algo desleixado. O nariz engrossou e a face engordou tornando-se redonda. Como marca que individualizasse esta personagem desenhei uma uni-sobrancelha sobre os olhos em vez de duas sobrancelhas. As roupas foram inspiradas na imagem do vampiro tradicional. No entanto, à medida que ia engordando as roupas ficariam mais pequenas reforçando a imagem cômica. Na tentativa de alterar e modernizar a imagem habitual dos vampiros com cabelo curto e colado à cabeça preferi desenhar um cabelo mais solto e ondulado.



Figura 8 – Esboços do vampiro

As tarefas que me foram designadas durante o processo do “Concept Art” estiveram sobretudo ligadas ao desenvolvimento dos personagens da história. Numa das versões iriam também fazer parte da história três trabalhadores da pastelaria, propus: um pasteleiro, uma pasteleira e um estagiário.

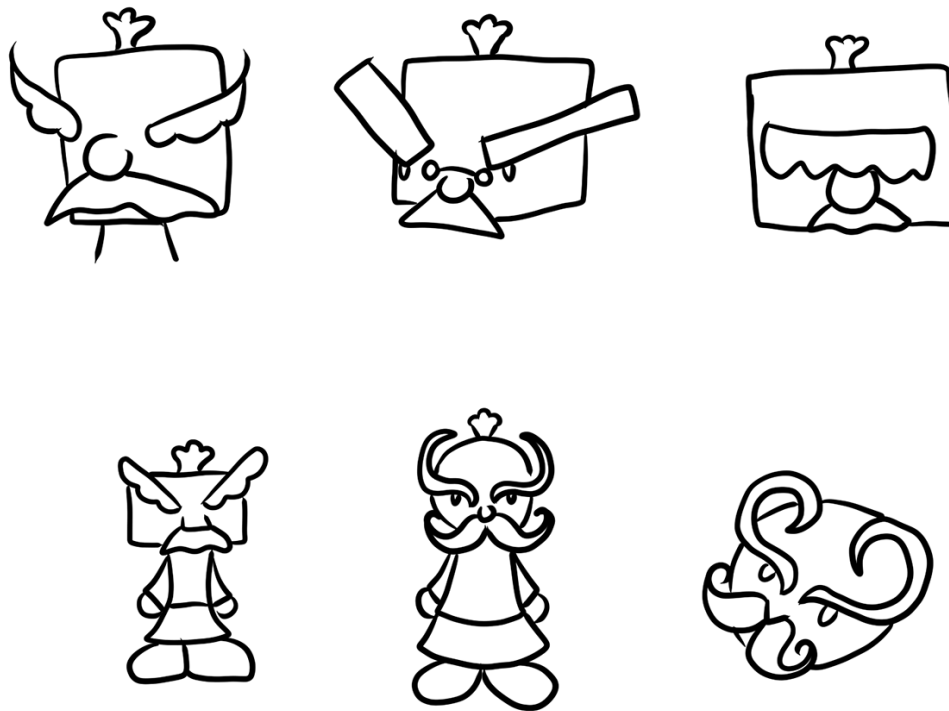


Figura 9 – Esboços do chefe pasteleiro

Para o esboço do pasteleiro inspirei-me na imagem de cozinheiros chineses, desenhei várias versões. Na figura 9 podem ver-se duas versões para a forma da cara: quadrada e circular. Ele era o chefe da pastelaria e executava todas as tarefas a grande velocidade. Era baixo, careca, com um bigode e sobrancelhas enormes e curvas.

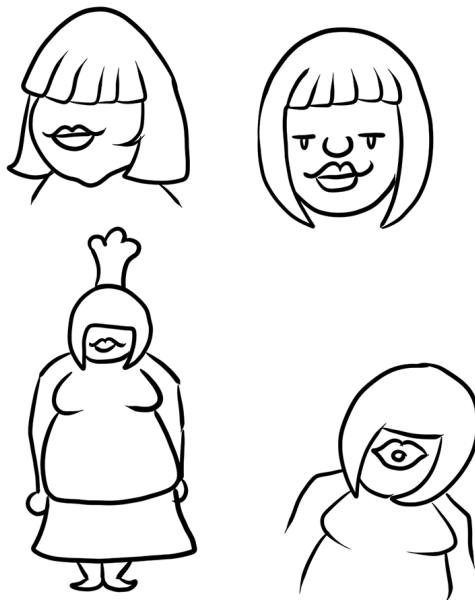


Figura 9 – Esboços da pasteleira

A pasteleira era grande, gorda, com os olhos tapados pela franja, tinha muita força e era assustadora.



Figura 9 – Esboços do estagiário

O estagiário era alto, magrinho, medroso e com os olhos grandes refletindo a sua fraqueza. Estes personagens seriam no final responsáveis pela destruição do vampiro.

Estes três personagens não apareceram no projeto final. Fomo-nos questionando se realmente eles deveriam entrar na história. Até que resolvemos retirá-los. Foi proposto que a história voltasse para a ideia inicial, a história de um vampiro guloso que no fim seria eliminado por crianças. Passou-se então ao esboço das crianças. Como a história se passava no Halloween as suas roupas deveriam ser as típicas desse dia. Criei um fantasma, um frankenstein, uma bruxa e um lobisomen, inspirado-me nas ilustrações do Miguel e nas personagens do jogo “Costume quest”.



Figura 10– Esboços do estagiário

Os meus últimos desenhos foram uma série de acessórios usados no dia das bruxas: abóboras com diversos feitios, velas, fantasmas, autocolantes para janelas, aranhas e morcego.



Figura 11– Esboços de abóboras

Avançando no processo de construção da animação realizei o animatic. No animatic foi possível estudar os tempos de cada plano como forma de preparar a animação final. Neste processo comecei por cortar cada plano do storyboard. No programa de edição “Final Cut Pro” juntei todos os planos aos quais adicionei já sons específicos. Os sons foram retirados do site “Freesound” e usados apenas como referências para que combinados com as imagens reproduzissem o filme o mais fielmente possível. Todo este processo sofreu várias alterações na tentativa de conseguir otimizar o resultado final.



Figura 12– Edição do animatic em “Final Cut Pro”

2.2 Produção

Avançamos depois para a produção. Fui encarregue de modelar as casas da vila a partir dos desenhos do Miguel. Para isso usei o programa “Maya” da “Autodesk”.

Passei depois a modelar os acessórios dos dia das bruxas utilizando os meus desenhos como referência e a referência das abóboras presentes no jogo “Animal crossing new leaf”. As abóboras do jogo são algo complexas por isso tentei estilizá-las.



Figura 13– Abóboras

Nesta fase acabou o trabalho do primeiro semestre.

No segundo semestre fui encarregue de realizar o layout e de o atualizar todas as semanas. O primeiro layout era bastante simples: pretendia representar em 3D o velho animatic e os tempos que cada cena demorava. Nesta realização fiz as primeiras animações básicas. O layout passou por várias fases até que essa tarefa passou para o meu colega Miguel.

Tive também como função a composição dos cenários. Em cada cena 3D procurava criar uma imagem idêntica à do storyboard ou do concept art.

Tive também como função a composição dos cenários. Em cada cena 3D procurava criar uma imagem idêntica à do storyboard ou do concept art.



Figura 14– Vila

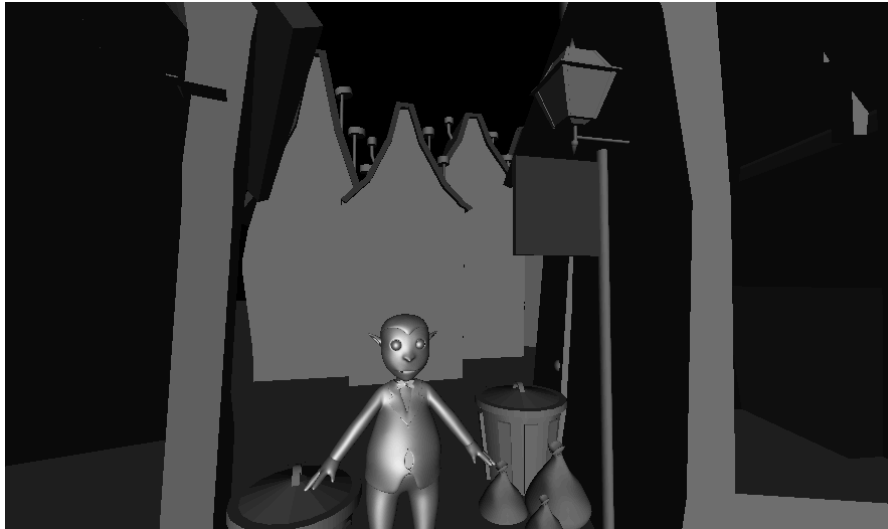


Figura 15– Beco

Depois comecei a construir a vila definindo também as ruas. Para isso modeliei passeios, candeeiros, caixotes do lixo, pedras. Construí uma grande vila. No entanto, apenas algumas partes foram utilizadas no produto final dada a evolução da história. Como referência para a vila utilizei os desenhos do Miguel. Cheguei também a modelar uma pastelaria que chegou a existir numa versão intermédia da história. Seria um dos cenários principais mas decidiu-se retirá-la. A partir das árvores modeladas pelo meu colega José construí a floresta que rodeia a vila e que o vampiro sobrevoa durante o filme.

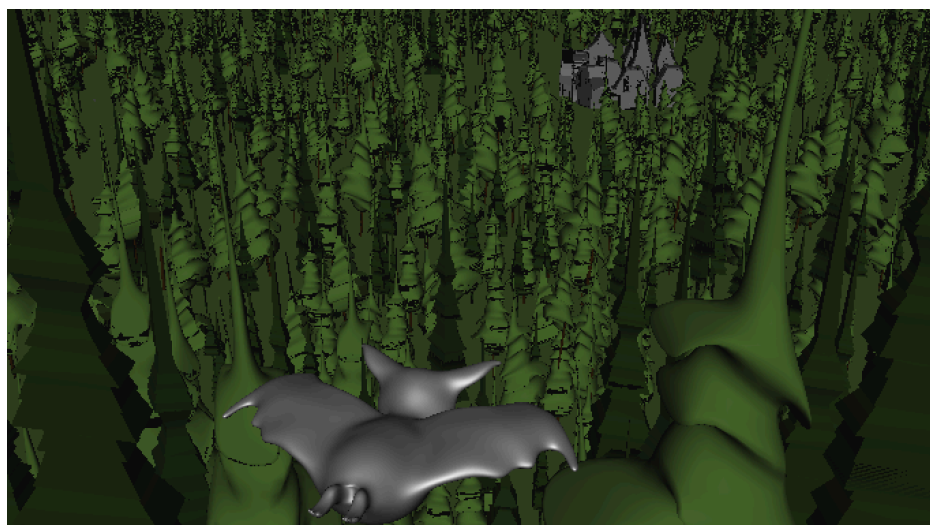


Figura 16– Floresta

Na cena da cozinha modeliei certas partes: os copos, os frascos de sangue, as lajes, as pedras e a janela da cozinha.

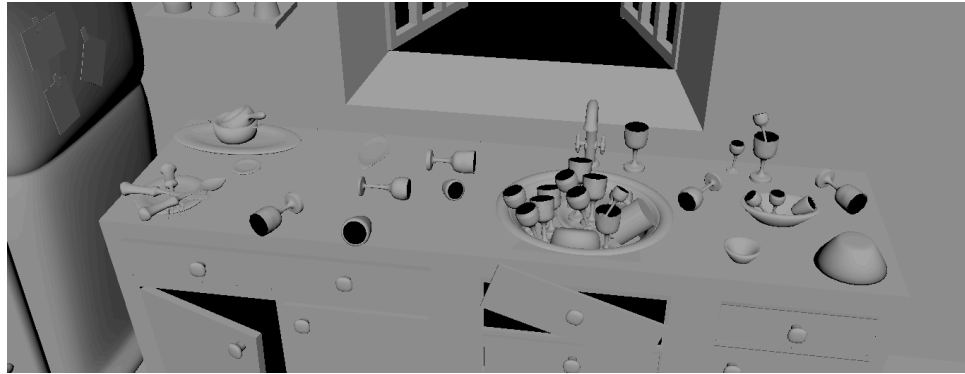


Figura 17– Cozinha

Fui também a responsável pela modelação dos quatro quartos das crianças e da escarpa que aparece na cena final.

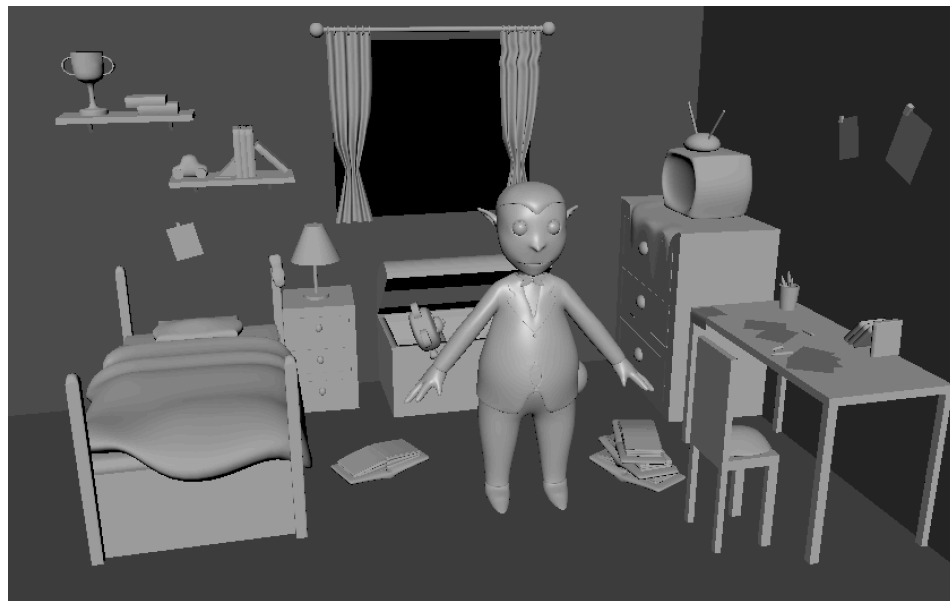


Figura 18– Quarto 4

2.3 Créditos Finais

A realização dos créditos finais coube-me em exclusividade. Nunca antes na história da Escola das Artes da Universidade Católica do Porto se tinham animado os créditos. Comecei por procurar referências em outros trabalhos realizados por alunos e também em grandes filmes de animação, como por exemplo: “O Livro da Vida”, “Hotel Transilvânia”, entre outros.

Os meus primeiros storyboards dos créditos mostraram-se longos e complexos. Passaram por sucessivas modificações até apresentarem a simplicidade que vemos no produto final.

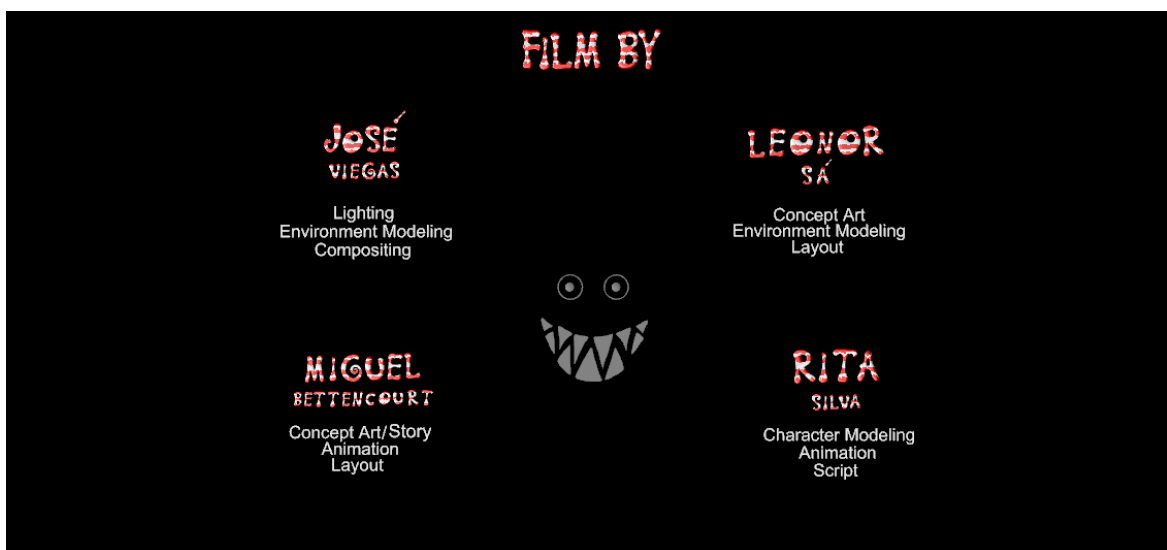


Figura 19– Créditos versão final

A ideia inicial tinha como objectivo a interação do vampiro com as letras. Nessa fase inicial a ação começava com uma abóbora cheia de doces e a tremer. O vampiro espreitava-a de um dos lados. Aproximava-se dela curioso para ver o que ela continha. Pensava que seriam doces! Mas não eram, eram letras. Estas emergiam da abóbora para formar as primeiras palavras. A cabeça do vampiro era arrancada do seu corpo por estas letras. O corpo do vampiro procura-a. Encontra uma abóbora que pensa ser a sua cabeça e coloca-a sobre os seus ombros. A abóbora abana e saem mais palavras.

A cabeça do vampiro ralha ao corpo por se ter enganado. O corpo empurra a abóbora para longe dos seus ombros. Neste movimento são também empurradas as palavras que estavam cena. Aparecem inferiormente outras letras que afastam ainda mais o corpo da cabeça. A cabeça escorrega nas letras. O corpo tenta apanhar a cabeça descendo cuidadosamente mas tropeça numa das letras e cai com a cabeça.



Figura 20– Esboço storyboard inicial dos créditos

No próximo plano vemos grandes letras e o vampiro muito pequeno a cair entre elas. Quando o vampiro desaparece passamos para outro plano em que ele está mais próximo. As palavras desapareceram e o vampiro consegue encontrar a sua cabeça e rindo-se satisfeito. As palavras voltam a aparecer e esmagam o vampiro em pedaços, do seu interior surgem doces como referência ao filme.

Para os créditos finais pensou-se inicialmente construir o vampiro utilizando recortes. Esta separação em partes permitia-me uma elasticidade e liberdade de movimentos que o vampiro do 3D não possuía. A cabeça podia facilmente separar-se do corpo, os braços podiam alcançar uma distância maior e todo o corpo se podia desmembrar.

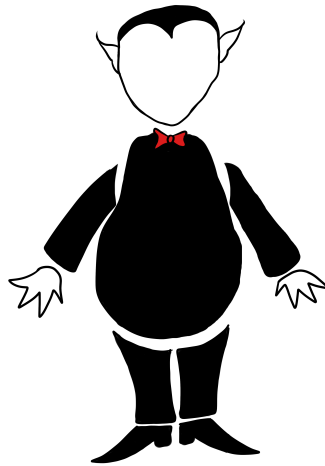


Figura 21– Vampiro-recortes

As primeiras ideias eram demasiado complexas quase que transformando os créditos numa animação principal. Tentou-se simplificar a ação e os personagens. Assim como personagens passaram a intervir somente o vampiro e as letras. O vampiro foi estilizado apresentando só olhos e boca. As letras, todas executadas em 3D, procurariam lembrar guloseimas mais propriamente bengalas doces. Nas primeiras ideias o vampiro aparecia do lado esquerdo do ecrã a olhar para as letras que iriam aparecendo do lado direito. Era uma ideia bastante simples por isso ao longo do processo fui adicionando mais animações até chegar ao produto final.

Os créditos finais começam com aparição do vampiro no centro do ecrã. Logo em seguida aparecem, vindos de lados diferentes, os quatro nomes dos principais responsáveis pela animação. De seguida o vampiro desaparece na parte inferior do ecrã para aparecer quase simultaneamente a sua boca na parte superior. Da sua boca saem os créditos relativos ao som. O vampiro depois move-se de cima para baixo para tirar as letras do ecrã.

Na terceira parte dos créditos são apresentadas os colegas que ajudaram no trabalho, o vampiro aparece apenas a espreitar, curioso, por baixo. A seguir o vampiro emerge para o meio do nome dos professores que supervisionaram o projeto. Com o vampiro ainda no ecrã aparecem por fim os agradecimentos. O vampiro come todas as letras e à medida que as come vai crescendo até engolir o ecrã.

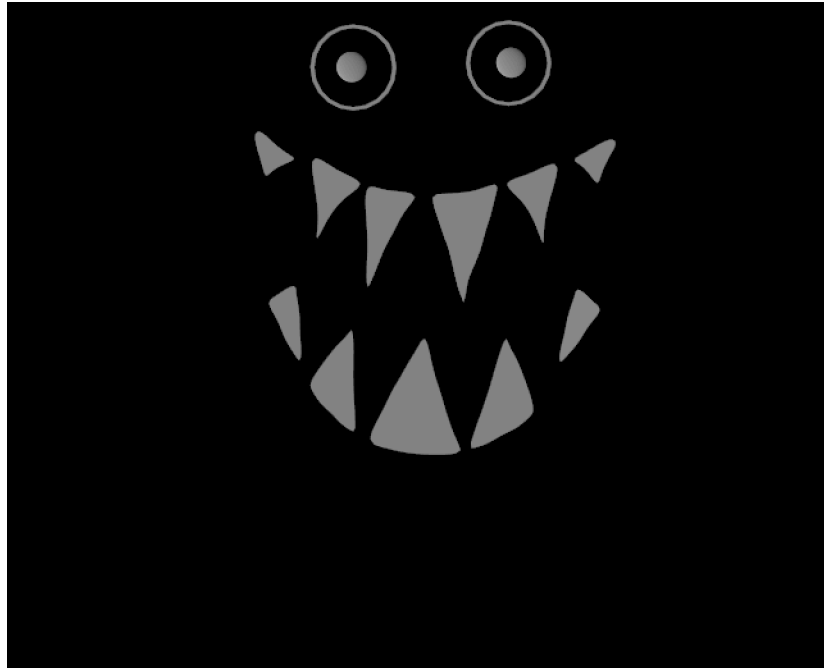


Figura 22– Vampiro cenas finais dos créditos

Por último aparecem os logótipos das empresas que apoiaram este projeto. Apesar de ter tentado controlar o tempo das cenas no programa “Autodesk Maya” foi necessário optimizá-lo no “Final Cut Pro” permitindo que as animações do vampiro se tornassem mais rápidas e que as letras ficassem no ecrã o tempo necessário para o público as poder ler.

A modelação das letras foi feita no “Autodesk Maya”. Inicialmente procurei formar letras que lembrassem bolachas redondinhas cobertas de açúcar colorido. No entanto, tinham pouca legibilidade ao longe não se adequando à projeção. O meu colega Miguel desenhou um alfabeto que modeliei em 3D. A imagem seguinte foi o resultado. Foi esta a versão final escolhida.



Figura 23– Alfabeto

Depois de modeladas as letras foi tempo de decidir as cores a utilizar. O grupo queria que as letras parecessem doces. Lembramo-nos de as colorir como bengalas doces ou chupa-chupas. Os materiais do “Autodesk Maya” permitiram-me obter o resultado que vemos na figura 23. A pinta da letra i foi removida pois não resultava visualmente e não era necessária para a distinção da letra. Na modelação das letras mais pequenas foi necessário modificar o material de forma a tornar a leitura mais fácil pela diminuição do número de linhas.

A ideia da animação final dos créditos procurou seguir o espírito da história Sweet Bite. O vampiro glutão, que come letras doces. O vampiro curioso que espreita sempre à procura de doces/letras. O vampiro que vai engordando com os doces/letras. O vampiro assustador de dentes afiados. O vampiro de olhos sempre arregalados. As letras lembram a paixão do vampiro por doces.

CONCLUSÃO

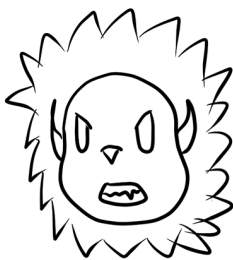
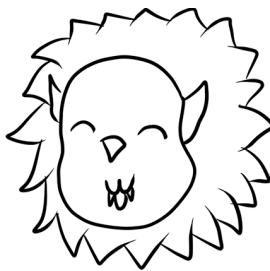
Ao longo do desenvolvimento deste trabalho pude experimentar pela primeira vez como trabalhar num grande grupo na execução de um objetivo comum. Foi uma experiência muito enriquecedora que decerto contribui para a melhoria das minhas competências como futura profissional. A realização dos créditos finais mostrou-me a dificuldade que envolve a simplicidade. Todo o trabalho melhorou as minhas competências na área da animação.

ANEXOS

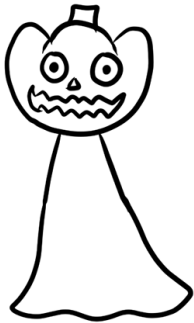
Vampiro

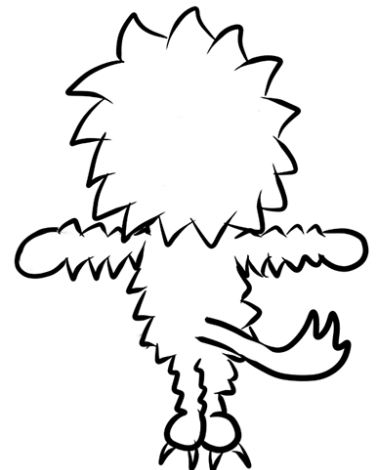
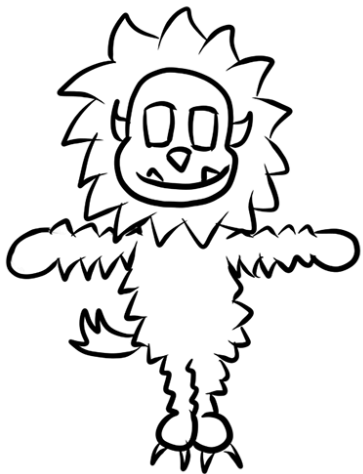
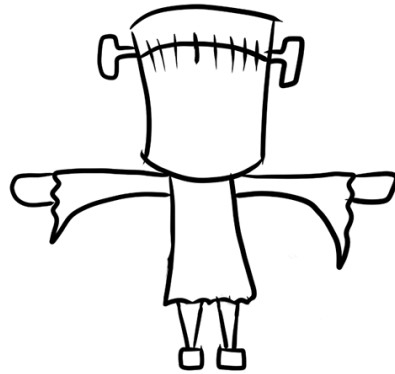
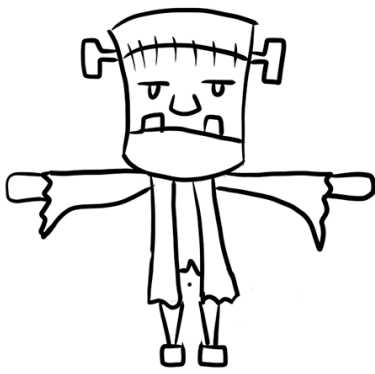


Crianças

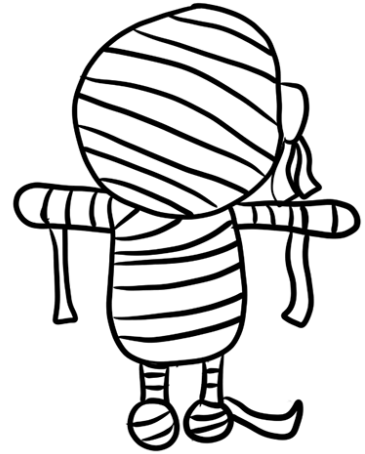
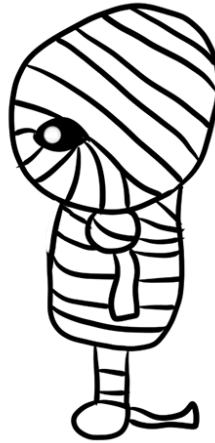
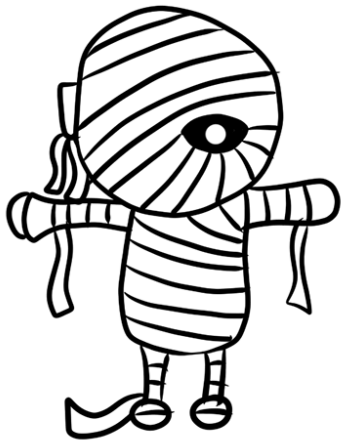




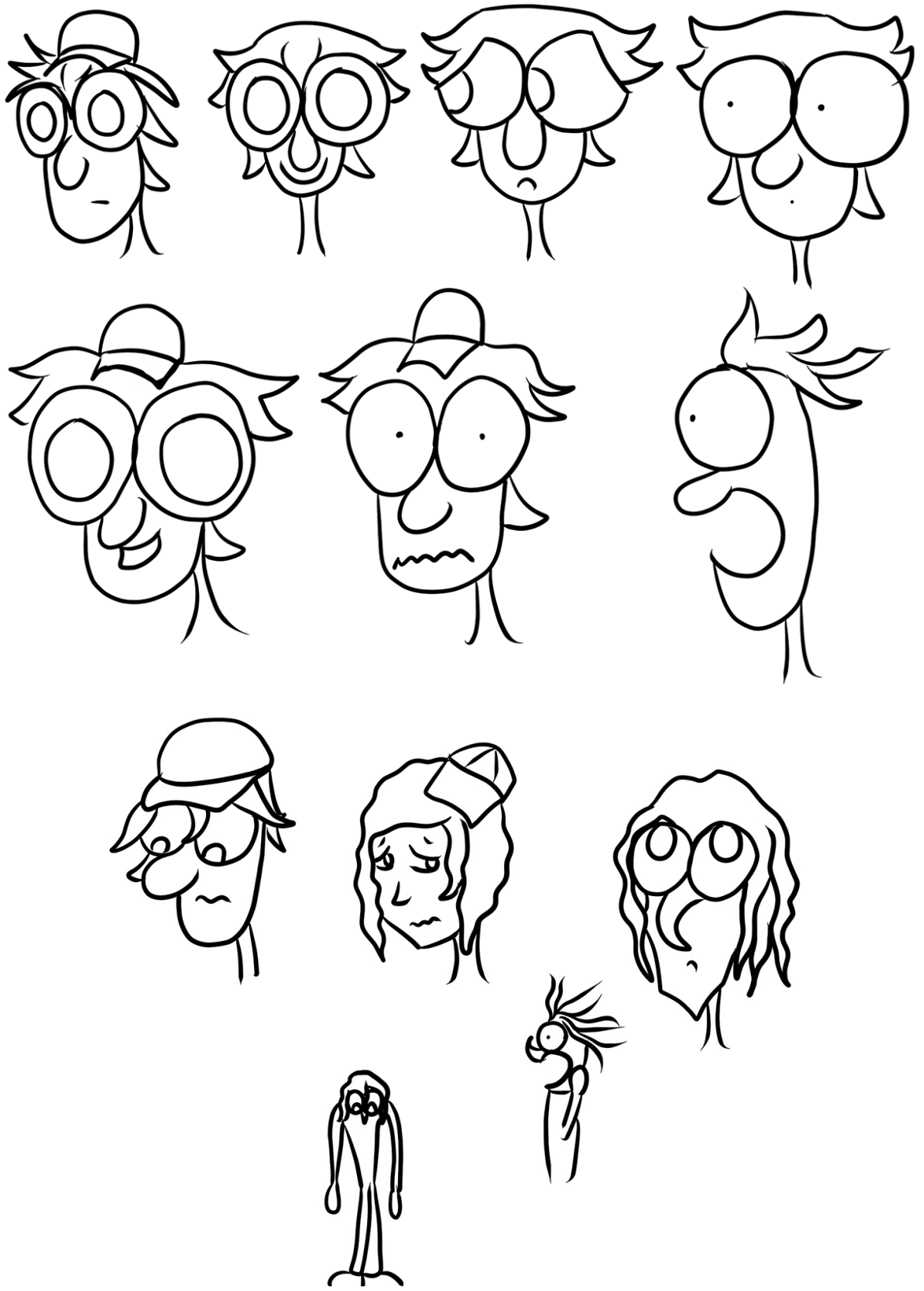


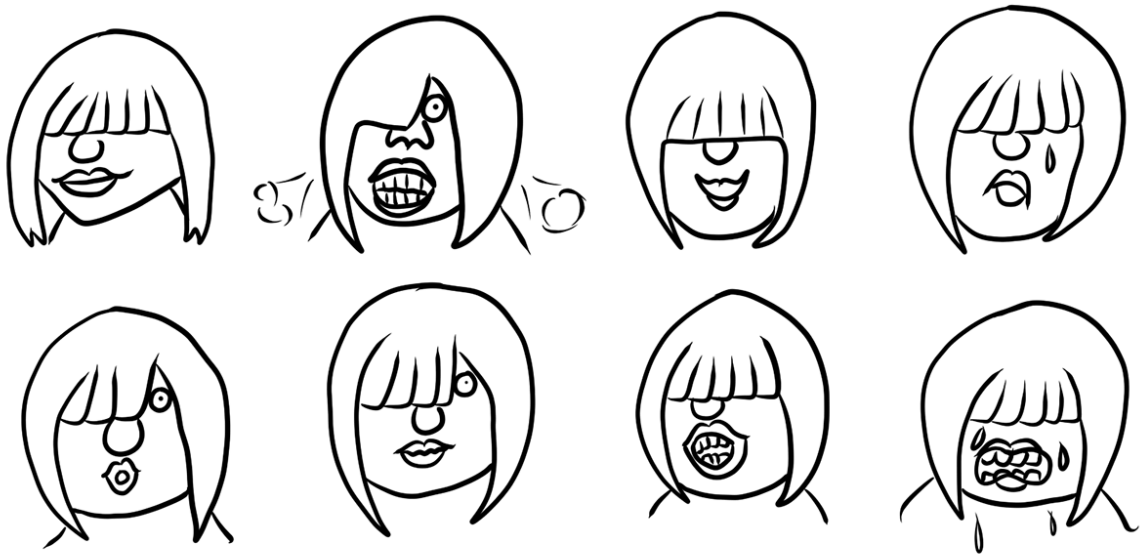




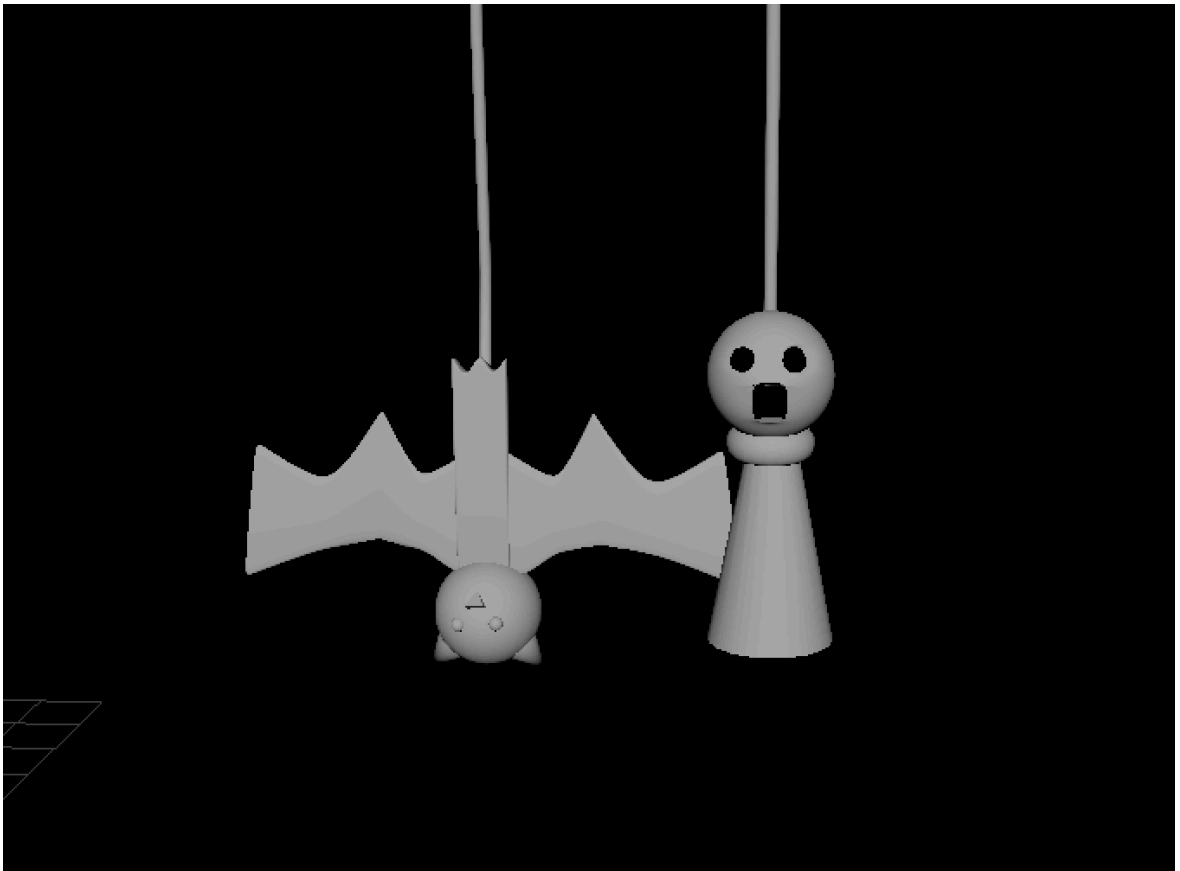


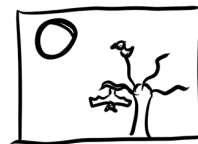
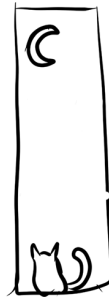
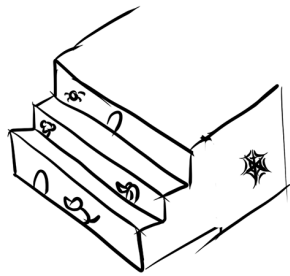
Pasteleiros

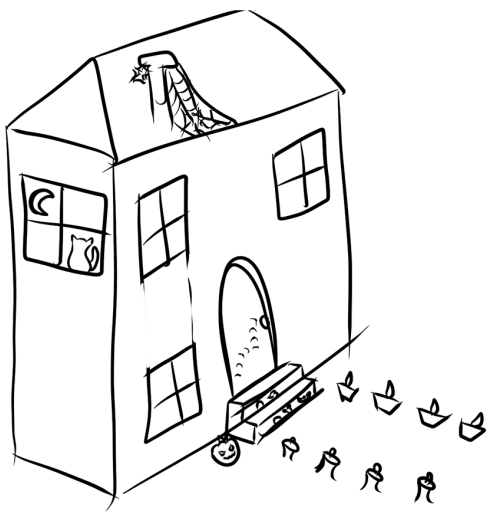
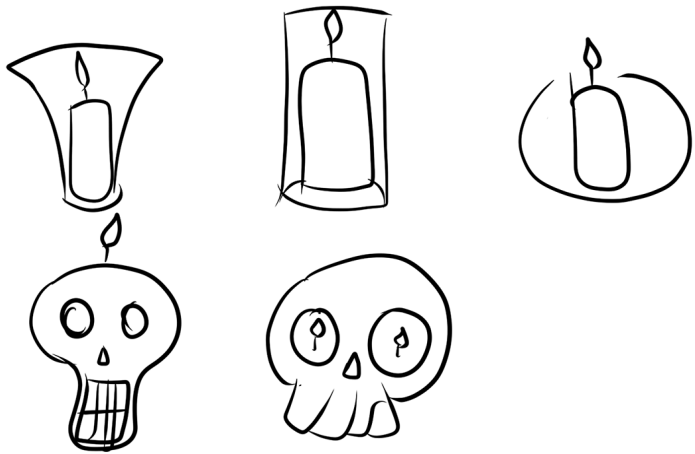
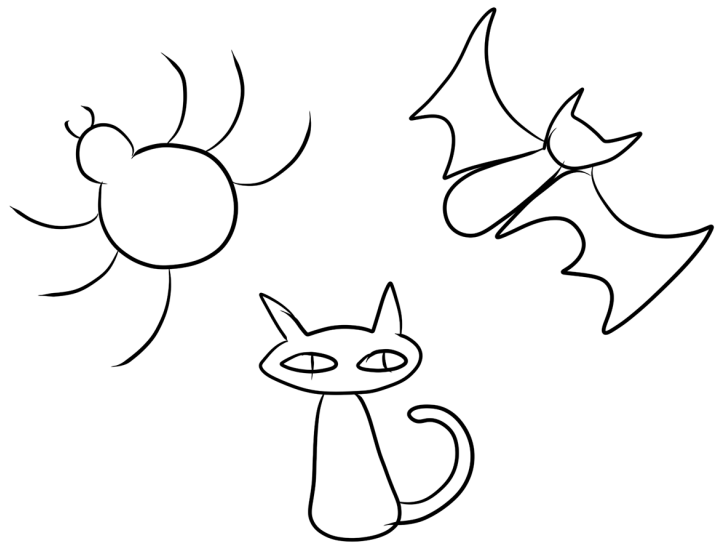


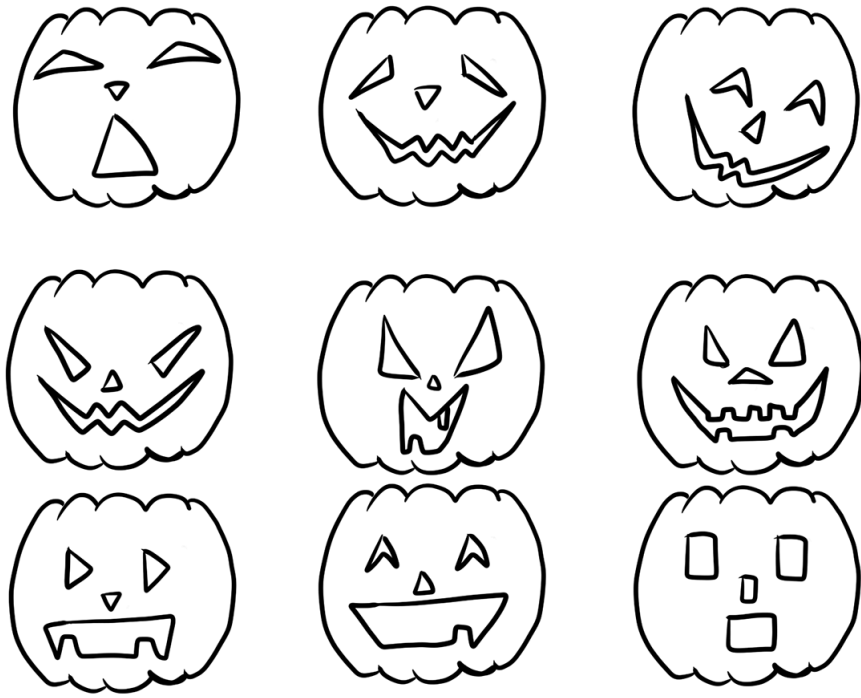


Acessórios do dia das bruxas



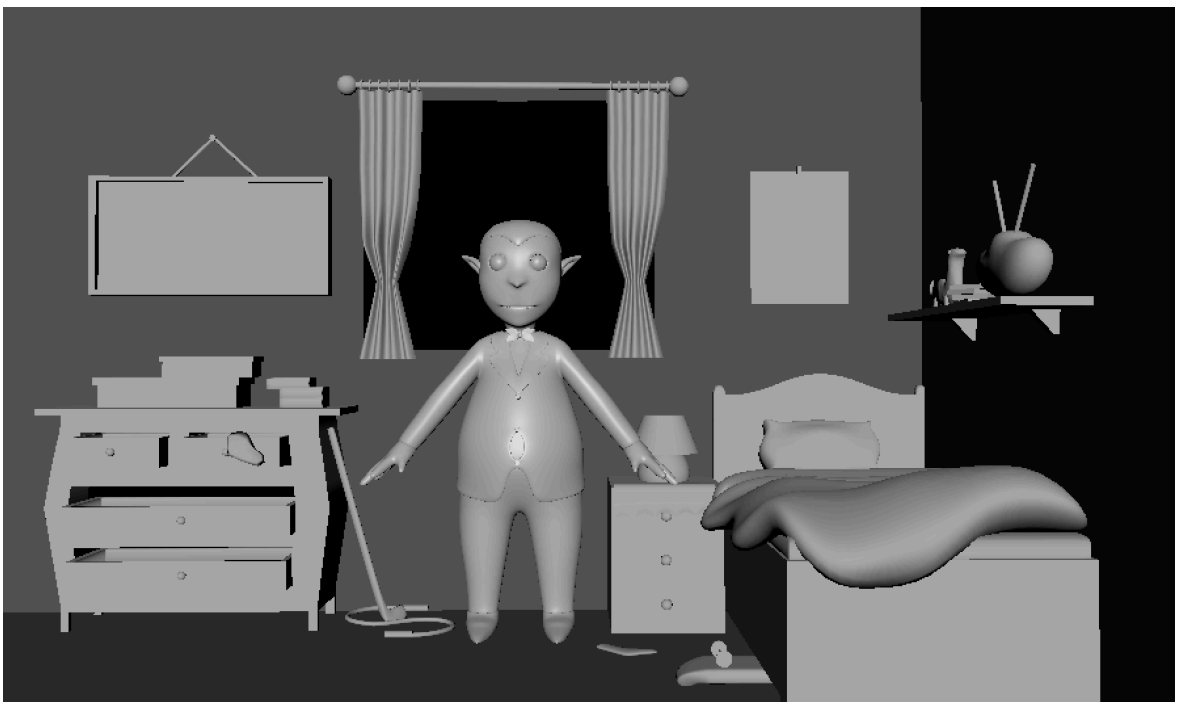
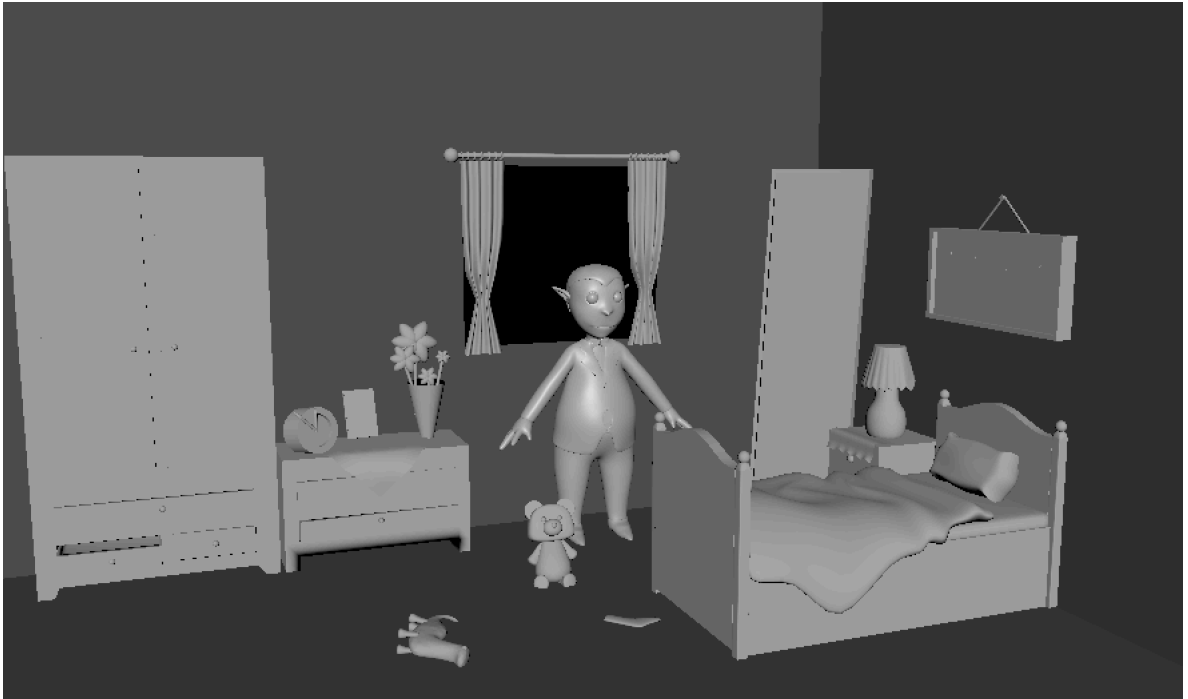






Quartos





Concept para título



Concept para o fim

