



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
CENTRO DE ARTES
COLEGIADO DOS CURSOS DE CINEMA
CINEMA DE ANIMAÇÃO**

Vitor Rezende Mendonça

Rigging na Animação 2D: Influências em Tempo e Custo de Produção

Pelotas/RS

2024

Vitor Rezende Mendonça

Rigging na Animação 2D: Influências em Tempo e Custo de Produção

Projeto de artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema de Animação no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Orientadora: Gissele Cardozo

Pelotas

2024

RESUMO

Este projeto de pesquisa busca analisar a relação entre a animação *cut-out* e suas implicações no tempo e no custo de produção. Com essa finalidade, irei trabalhar os conceitos que envolvem o uso da técnica *cut-out*, do *rigging* e da pipeline de produção, além de apresentar as implicações do uso do *rigging* na animação 2D *cut-out*. Tendo isso como base, a metodologia central desta pesquisa terá abordagem qualitativa, a partir da coleta e análise dos dados de entrevistas semi estruturadas com profissionais da área da animação *cut-out* e do *rigging* na escolha de técnicas e suas finalidades para criar boas narrativas com custo e tempo adequados com as diferentes demandas e expectativa.

Palavras-CHAVE: Animação 2D; *Rigging*; Cut-Out; Tempo e Custo.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Pipeline de Produção Combo Estúdio Curso.....	10
Figura 2. Personagens Vetorizada.....	14
Figura 3. Figura Representando Camadas do Programa.....	15
Figura 4. Figura Representando a Hierarquia e as Pegs na Nodeview.....	16
Figura 5. Figura Representando a Deformadores de Curve.....	16
Figura 6. Figura Representando Deformadores de Envelope.....	17
Figura 7. Figura Representando a funcionalidade dos Patches.....	17
Figura 8. Figura Representando a funcionalidade do cutter.....	17
Figura 9. Modelsheet da Personagem Mãe.....	18
Figura 10. Turn Around Rig Personagem Mãe.....	18
Figura 12. Figura Representando um banco de desenhos.....	19

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	6
Animação 2D Cut-Out	7
Etapas de Produção e Pipeline na Animação Cut-Out	9
Impactos de Tempo e Custo de Produção na Animação Cut-Out	10
Rigging na Animação 2D	12
Processo de Vetorização	13
Processo de Mecânica	15
Processo de Finalização e Criação de Bancos de Desenhos	18
Entrevistas	19
Considerações Finais	24
REFERÊNCIAS	25
APÊNDICE	27
ITEM A	27
ITEM B	28

INTRODUÇÃO

A animação enquanto técnica foi desenvolvida a milhares de anos como uma estratégia de expressar o movimento de formas distintas, em pinturas rupestres, posteriormente pelos egípcios e pelos gregos em suas pinturas e estruturas tal qual as colunas na era egípcia e vasos e artefatos de cerâmica na Grécia antiga, após essas diversas tentativas e métodos de estudar e representar o movimento, então se passaram séculos para então o descobrimento do princípio da “persistência retiniana¹”.

Após anos de desenvolvimento de técnicas surgiram uma diversidade de materiais e tecnologias, dentre elas a animação 2D tradicional², a qual foi a mais utilizada por estúdios como Disney, Hanna Barbera dentre outros. Com o avanço da tecnologia, o método 2D tradicional de fazer animações, vinha sofrendo mudanças, até o início do uso de computadores na animação digital. No primeiro momento trocando o papel pela tela e posteriormente com as tentativas de uma animação menos custosa se começou a aplicação da animação *cut-out*³ e da ferramenta *rigging*⁴, criando uma realidade de produções para os pequenos e médios estúdios, que não tinham o mesmo orçamento dos grandes estúdios de animação.

Procurando por textos acadêmicos e científicos dentro do tema “*rigging* na animação 2D *cut-out*” entre outras palavras chaves, foram encontradas algumas pesquisas, porém nenhuma voltada para a área 2D, em sua maioria os textos que falam sobre o *rigging* enquanto ferramenta se direcionam para a técnica de animação 3D. Dentro de alguns projetos encontrados, os mesmos em sua maioria se voltaram para a análise ou relato da produção realizada na animação *cut-out* pelos autores, tornando as pesquisas direcionadas para um problema único, a produção de animação enquanto produção independente.

¹ Esse princípio consiste no fato de que nossos olhos retêm temporariamente a imagem de qualquer coisa que tenhamos acabado de ver. Se não fosse assim, nós nunca teríamos a ilusão de uma conexão contínua em uma série de imagens, nem filmes ou animação seriam possíveis (WILLIAMS, 2016, p.13).

² O artista cria animação desenhada à mão em departamentos selecionados, como layout, animação, cleanup e efeitos (Winder, Dowlatabadi, 2011.p;248). Podendo ser no papel ou no digital.

³ Cut-Out é uma técnica da animação 2D, que se utiliza de uma marionete digital, para a realização da animação

⁴ O *rigging* é uma técnica de animação que adiciona movimentos ao personagem por meio da construção de uma série de “ossos”, simulando a estruturação de um corpo humano real, a partir do desenho estático e da noção do funcionamento de movimentos orgânicos, o profissional responsável pelo *rigging*, insere por meio do programa, articulações e estruturas que servirão como controle para a movimentação do personagem (Escola, Saga).

Na literatura foram encontrados os mesmos problemas de resultados, os livros encontrados são do 3D em sua maioria, no 3D Animation Essentials por Andy Beane (2012) e Producing Animation da Catherine Winder e Zahra Dowlatabadi (2011), e no debate da animação tradicional enquanto técnica no livro Manual da Animação do Richard Williams (2016).

Usando isso como base é importante compreender e analisar o *rigging* e a animação *cut-out*, que são usados majoritariamente nos mercados (NYKO, Diego; ZENDRON, Patricia, 2019) de séries quando se trata de animação 2D e como isso interfere ou afeta em sua produção, tempo e custo durante o processo de produção. Analisando também a ferramenta e como ela pode ser utilizada para potencializar a produção desejada, seja ela profissional ou de formação.

Com isso, esse estudo visa analisar e compreender o usufruto da técnica *cut-out* e a ferramenta do *rigging* na animação 2D digital e suas implicações em tempo e custo de produção de diversos produtos audiovisuais.

Esta pesquisa parte da revisão bibliográfica das informações dispostas por outros trabalhos, livros de outras áreas e da análise de processos. Serão realizadas também entrevistas de forma semiestruturada com profissionais de algumas áreas de atuação no mercado de animação brasileiro, como *riggers*, animadores e produtores de um estúdio do Brasil, Viu Cine.

Animação 2D Cut-Out

De acordo com Beane (2012, p.194) “a animação ocorre quando um grupo de imagens paradas que são ligeiramente diferentes umas das outras são mostradas em ordem sequencial e em uma velocidade suficiente”, para que a partir da “persistência retiniana” gerarem o movimento. Após os estudos sobre o tema se desenvolveram diversos aparatos tecnológicos para utilizar desse “defeito” óptico para gerar o movimento, como por exemplo o taumatrópio, zootrópio, praxinoscópio, entre muitos outros.

Quando Reynaud concebeu seu Praxinoscópio em 1877, Após realizar várias melhorias, Reynaud apresentou seu novo dispositivo na Société Française de Photographie em 4 de junho de 1880. Este evento histórico: Émile Reynaud não apenas projetou seus desenhos animados na tela, mas

também colocou a assembleia erudita para trabalhar em um projeto ambicioso (MANNONI, 1994, p.374)⁵.

Iniciando então, o universo das animações, incluindo diversos estilos e técnicas como animação tradicional, animação *cut-out*, *stop motion*, 2D e 3D, possibilitando inclusive, com o avanço tecnológico, o intercâmbio entre as técnicas e estilos em uma mesma produção audiovisual.

Richard Williams em seu livro *The Animator 's Survival Kit* sugere definições do que significa a animação. Para Williams (2016, p.9) “Animação é simplesmente fazer um monte de coisas simples – uma de cada vez! Um monte de coisas bem simples encadeadas, fazendo uma parte de cada vez em uma ordem que tenha sentido”. Williams também cita uma frase de Grim Natwick⁶ em seu livro “Animação tudo é uma questão de tempo e de espaço [...]” e mesmo sendo um animador tradicional, o autor ainda aponta em sua obra as diferenças e similaridades do que viria a se tornar a animação digital, *animação cut-out* com a já consolidada como técnica a animação tradicional.

Se a animação “clássica” é uma extensão do desenho, então a animação por computador pode ser vista como uma extensão do teatro de marionetes – marionetes de alta tecnologia. Ambos compartilham o mesmo problema sobre como oferecer uma performance que contenha movimento, peso, timing e empatia (WILLIAMS, 2016, p.20).

Fundamentado nas definições realizadas por Williams e Nantwich, podemos definir a animação como uma técnica que se utiliza da ilusão criada pela simulação de movimento, peso, *timing*⁷ e empatia, para gerar no espectador uma sensação de vida no personagem ou objeto animado na tela.

Na animação 2D *cut-out* como na animação tradicional, explorada pelos estúdios Disney e muitos outros estúdios, se segue todas as premissas bases como o usufruto do nosso “defeito” óptico e dos doze princípios da animação, para gerar uma familiaridade do movimento visto pelo espectador, porém elas diferem em muitos aspectos, no livro *Producing Animation* de Catherine Winder⁸ e Zahra

⁵ Tradução livre realizada pelo autor.

⁶ Animador e Diretor que participou de diversos filmes e séries animados entre eles Branca de Neve e os Sete Anões, Fantasia, Popeye, Betty Boop e muitos outros sucessos da animação dos anos 40-50.

⁷ *Timing e Spacing* um dos doze princípios da animação, responsável por temporizar a animação dando uma compreensão de tempo para determinada ação em um espaço .

⁸ Catherine Winder é uma produtora e executiva de mídia digital canadense atuou como presidente da Rainmaker Entertainment e pesquisadora na área de produções audiovisuais.

Dowlatabadi⁹ (2011.p;248) ambas produtoras de diversos sucessos animados e pesquisadoras da área da animação, pontuam em sua obra que “No Tradicional 2D, o artista cria animação desenhada à mão em departamentos selecionados, como *layout*, animação, *cleanup* e efeitos. No digital 2D, a animação é baseada principalmente em *assets*¹⁰, usando as imagens separadas dos personagens criados durante a fase de pré-produção”. Elas também citam a dificuldade existente na animação tradicional, que necessita de muitas equipes de pessoas especializadas em cada etapa.

Etapas de Produção e *Pipeline* na Animação *Cut-Out*

A animação *cut-out* e a tradicional em diversos momentos compartilham da mesma *pipeline* de produção, tendo algumas diferenças consideráveis em tempo e custo na produção; ambas as técnicas seguem a mesma sequência de desenvolvimento do audiovisual, sendo dividida em Desenvolvimento, Pré-Produção, Produção e Pós-produção, porém diferem em algumas funções que existem em uma técnica como o *clean-up*¹¹ e deixa de ter necessidade em outra técnica.

Na animação *cut-out* são necessárias as seguintes funções em cada processo da produção, no desenvolvimento todas as produções audiovisuais compartilham de um mesmo ponto de partida, a elaboração de um bom roteiro que de acordo com o famoso diretor de cinema Alfred Hitchcock: “Para fazer um grande filme, você precisa de três coisas – o roteiro, o roteiro, o roteiro.”. Com um bom roteiro se desenvolve um *storyboard*¹² e a partir dele se desenvolve o *animatic* do filme, que tem como intuito prever o *timing* e a composição visual das cenas previstas para o produto audiovisual, então finalizando a etapa de Desenvolvimento.

Na etapa de pré-produção se iniciam os *concepts* de personagens e de cenário, com isso realizado se produzem os designs de *props*¹³ e personagens, concomitantemente se realiza a seleção dos atores de voz e a gravação das vozes

⁹ Zahra Dowlatabadi é uma produtora executiva iraniana que trabalhou em diversas produtoras de animação como Warner e Hanna Barbera.

¹⁰ *Assets* são itens que preenchem o ambiente em torno da ação principal.

¹¹ *Clean-up* é a etapa da animação responsável por pegar a animação desenhada com linhas não uniformes e fazer uma limpeza de linha deixando o movimento e o personagem claros em cena.

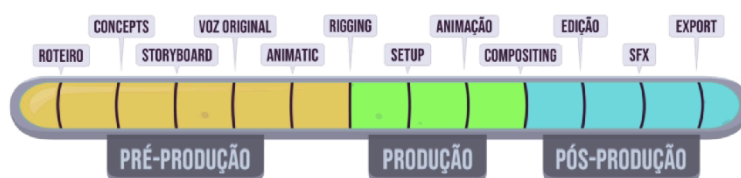
¹² O *storyboard* é a primeira vez que as palavras do roteiro são traduzidas em imagem, o trabalho do artista de storyboard é desenhar painéis que ilustram a cena, como o personagem, suas ações e seu ambiente.(Winder, Dowlatabadi, 2011.p;205).

¹³ *Props* são os objetos que os personagens interagem em cena.

iniciais, que serão utilizadas como guias, para os animadores que irão pegar a cena na etapa de Produção. Ainda na pré-produção se desenvolvem os *rigging* dos *props* e dos personagens - estágio não existente na animação tradicional -, as etapas e processos do *rigging* serão desenvolvidos nos próximos capítulos deste trabalho, com os *riggings* e todos os *designs* de cenários, personagens e *props* desenvolvidos, acontece o processo de *setup* das cenas, que consiste em criar um projeto no programa que será realizada a animação, com o *animatic* e tudo que foi desenvolvido, finalizando assim a etapa de Pré-Produção.

A etapa de Produção tem como principal função o desenvolvimento das animações como um todo desde personagens e *props* até a animação dos efeitos, terminadas as funções da produção se inicia a Pós-Produção, na qual a animação *cut-out* se difere da tradicional, que tende a ser uma etapa mais trabalhosa e custosa, por nessa etapa necessitar de equipes de profissionais para realizar o *clean-up* e a pintura da animação, enquanto as funções do *cut-out* se limitam a montagem, composição, iluminação, edição, correção de cor, mixagem, gravação final dos áudios e em alguns casos movimentos de câmera e cenário.

Figura 1. Pipeline de Produção Combo Estúdio Curso



Fonte: Captura de Tela do Autor do Curso da Combo Studios

A Figura 1, ilustra uma *pipeline* de produção para animação 2D *cut-out*.

Impactos de Tempo e Custo de Produção na Animação *Cut-Out*

Fundamentando este trabalho nas afirmações de Winder e Dowlatabadi (2011), irei dissertar mais sobre como essas diferenças entre as técnicas influenciam as produções no mercado da animação para então posteriormente, apresentar

dados das entrevistas realizadas com profissionais da área, e de outras áreas do mercado da animação

Baseado no que foi descrito pelo artigo publicado pelo BNDS (BNDS, Banco. Animação Técnica e Processos.,2016), o custo e tempo de produção pela chamada animação limitada, abordada nessa pesquisa como animação *cut-out*, influenciou as animações 2D produzidas para a TV e *direct-to-video*¹⁴ em 2013, foram responsáveis por 90% do total produzido para as televisões do mundo.

Porém desde quando publicada, a revista cita que diversos programas de animação focados a animação *cut-out* se aprimoraram, levando a diversos cortes de custo em longas-metragem de animação com orçamentos baixos, como por exemplo a animação da Netflix, *Klaus* (Sergio Pablos, 2019), inclusive sendo indicado ao Oscar, que com esse avanço dos programas principalmente a *ToonBoom*¹⁵, se abriu um grande mercado para a animação no Brasil, com produções desde longas-metragem como *Além da Lenda: O Filme* (Marcos França e Marília Mafé, 2022), *Chef Jack - O Cozinheiro Aventureiro* (Guilherme Fiúza Zenha, 2023), *Tromba Trem: O Filme* (Zé Brandão, 2022), a séries e curtas metragens.

E com embasamento no estudo realizado por (NYKO, Diego; ZENDRON, Patricia, 2019), é possível produzir séries de 13 a 26 episódios com 26 a 52 minutos de duração por temporada no mercado de animação brasileiro, por valores de produção que se equivalem a produção de pilotos de séries americanas.

Fundamentado no baixo orçamento¹⁶ para projetos audiovisuais brasileiros, no qual a maioria esmagadora dos estúdios de animação tem acesso, se opta majoritariamente pela escolha da animação 2D *cut-out*, pois como mencionado anteriormente a utilização do *rigg* como uma marionete de produção, evitam diversas etapas de pós-produção, como *clean-up* e colorização, levando as produtoras a optarem pelo uso da técnica *cut-out*.

De acordo com Winder e Dowlatabadi (2020), a escolha de uma técnica se baseia em parâmetros visuais e orçamentários do projeto, que normalmente se

¹⁴ Filmes ou séries desenvolvidas exclusivamente para *home vídeo*, atualmente englobado *streaming* também

¹⁵ Programa referência de mercado no âmbito de animação 2D digital.

¹⁶ Este tom artesanal mostrou-se necessário, devido ao seu baixo orçamento de cerca de R\$ 1,6 milhão, equivalente na época a cerca de US\$ 500 mil (WAGON, 2016, apud EHRLICH,2018, p.3), tornando-o o filme de menor orçamento entre os indicados ao Oscar de Melhor Animação em 2016. (EHRLICH,2018).

utiliza da animação 2D digital e *cut out*, para projetos onde se tem cronogramas mais curtos e o produto é projetado para um estilo “limitado”.

Do ponto de vista do produtor, é importante notar que essas duas técnicas são frequentemente combinadas porque são mutuamente benéficas. Os melhores pipelines de produção misturam e combinam com esses métodos com base nas necessidades de um shot: por exemplo, um projeto de recurso tradicional pode usar técnicas 2D digitais para preencher perfeitamente e eficientemente uma tomada que precisa de uma multidão. Enquanto isso, um programa de televisão 2D digital pode utilizar um artista que é tradicionalmente treinado para melhorar a animação limitada através da adição de poses desenhadas (WINDER; DOWLATABADI, 2011, p.248).

Considerando que por mais avançado que estejam os programas e os *riggers*¹⁷, a animação *cut-out* ainda tem limitações enquanto a execução de alguns movimentos, para isso se recorre a um intercâmbio de técnicas utilizando o *cut-out* e a animação 2D digital *frame-a-frame*, com base no que foi proposto pelas produtoras, a hibridização das técnicas é benéfica para todos os trabalhos que se utilizam de animação 2D.

Rigging na Animação 2D

O *rigging* é uma técnica de animação que adiciona movimentos ao personagem por meio da construção de uma série de “ossos”, simulando a estruturação de um corpo humano real, a partir do desenho estático e da noção do funcionamento de movimentos orgânicos, o profissional responsável pelo *rigging*, insere por meio do programa, articulações e estruturas que servirão como controle para a movimentação do personagem (Escola, Saga)¹⁸.

Beane (2012, p.177) destaca em seu livro que “toda geometria 3D que vai ser animada precisa de algum tipo de sistema que forneça aos animadores o controle e flexibilidade necessários para mover esse objeto de alguma forma. Este sistema de controle é chamado de *rig*”, com base nisso o profissional responsável pelo *rigging* precisa se atentar em desenvolver e testar mecanismos, com o objetivo de facilitar para o animador, que vai pegar as cenas para chegar de uma forma simplificada na melhor linha de ação que o animador julgar necessário.

¹⁷ Os *riggers* são os profissionais responsáveis pela elaboração e teste dos rigs.

¹⁸ disponível em:

<<https://blog.saga.art.br/afinal-o-que-e-rigging-e-como-ajuda-na-criacao-de-personagens>, Escola de Arte, Jogo e Animação Saga> acesso em: 30/08/2023

Como também pontuam Winder e Dowlatabadi (2011, p.192) “para que o artista gere animação, ele deve controlar e manipular os *assets*. Isso é feito através do *rigg* dos modelos, pelos quais os símbolos são combinados para formar o personagem completo e seus *pivot points* são selecionados e ajustados para o movimento desejado”.

O *rigger* fundamentado nas afirmações de Beane, Winder e Dowlatabadi tem como dever no processo criativo, gerar meios para que o animador explore o melhor cenário para os personagens e objetos em cena, tendo mais liberdade criativa sem sair do *model sheet*¹⁹ do personagem, desenvolvido pelo *Character Designer*²⁰ e aprovado pela Direção de Arte.

Os artistas de rigging criam o sistema de controle para os animadores usarem no processo de animação, assim como os fabricantes de fantoches criam os sistemas de controle para marionetes. Riggers criam este sistema de controle altamente avançado de tal forma que os animadores verão apenas o que é necessário para articular os personagens e objetos em uma interface simples. O trabalho principal do *rigger* é facilitar o trabalho do animador (BEANE, 2012, p.177).

O *rigging* ainda é uma tarefa pouco explorada no mercado da animação, por se ter uma carência de *riggers*²¹ na produção de animação 2D, normalmente se trabalhando em equipes reduzidas necessitando de algumas etapas até sua conclusão como Vetorização, Mecânica, Finalização, Criação de Banco e por último a etapa mais importante que vou abordar de forma reduzida nesta pesquisa a Revisão ou *Feedback*.

Processo de Vetorização

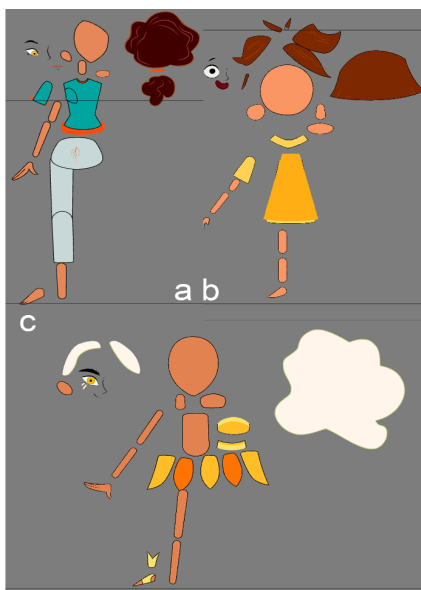
Na etapa de vetorização existem duas possibilidades dependendo da *pipeline* escolhida para determinado projeto, ou o profissional responsável pelo *rigging* recebe todas as peças necessárias para a produção vetorizadas, ou o mesmo fica responsável se guiando pelo *modelsheet* e por apontamentos realizados pela direção de arte do projeto em questão. Etapa ilustrada pelas Figuras 3, item a, b e c que se encontram abaixo.

¹⁹ *Modelsheet* é um estudo dos personagem, responsável por unificar a ideia de corpo, roupa e expressões de um personagem.

²⁰ *Character Designer* é o profissional responsável por criar um personagem.

²¹ Informação citada por uma das entrevistadas que trabalham com produção na Viu Cine e baseado em experiências e relatos de colegas também.

Figura 2. Personagens Vetorizada

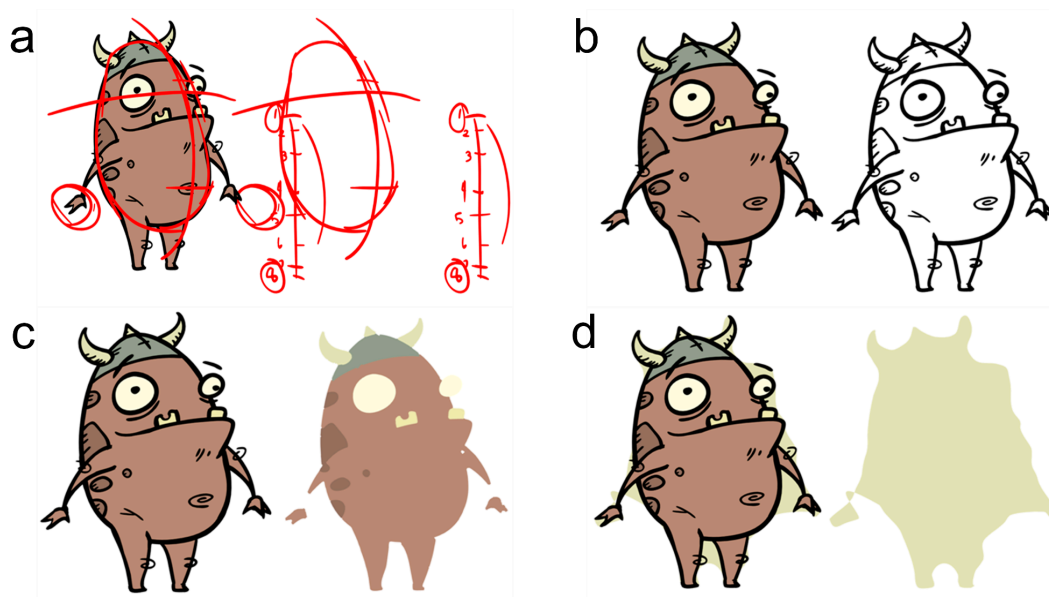


Fonte: Captura de tela realizado pelo auto

Como mencionado por Beane (2012, p.180), “objeto tem como ponto de partida para seu movimento o local onde o *pivot point* é posicionado, ou seja, o objeto será escalonado ou girado a partir do *pivot*. Por isso é importante saber exatamente onde posicioná-lo em cada peça, pois irá definir como o objeto começará o movimento”. Baseado em sua afirmação Beane destaca a importância da configuração do *pivot point* – termo que será explorado no próximo capítulo – que tem como função assegurar que a peça do personagem não apresente defeito de movimentação durante a animação.

Outra função desenvolvida nessa etapa é a separação do desenho vetorizado em diversas camadas, no programa *ToonBoom* como *Overlay Layer*, *Line Art*, *Colour Art* e *Underlay Layer*, ilustradas respectivamente pelas Figuras 4, item a, b, c e d respectivamente.

Figura 3. Figura Representando Camadas do Programa



Fonte: Site ToonBoom

Processo de Mecânica

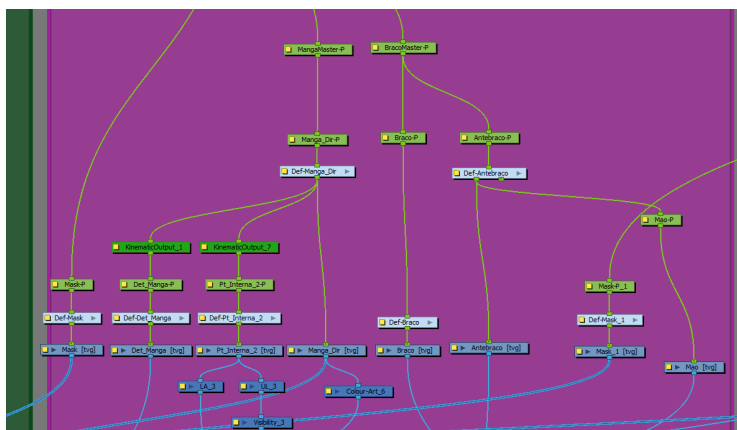
O processo de mecânica é a etapa mais importante do *rigg*, pois nessa fase do processo de construção da marionete tecnológica que definimos hierarquias, deformadores e limitadores, tudo que é necessário para um bom usufruto do *rigg*.

Todos os *rigs* são baseados em uma hierarquia de sistemas e controles que trabalham em uma ordem sequencial para criar a articulação do seu objeto. Essa hierarquia em sua forma mais básica é uma relação pai/filho — um objeto é o pai (*parent*), e outro objeto é o filho (*child*). Criar essa relação é chamado de paternidade (*parenting*). Um objeto filho pode se mover, girar e escalar independentemente do objeto pai, mas quando o objeto pai se move, o filho o seguirá. Você pode ter vários filhos sob um pai, chamados irmãos (*simblings*), e pode até ter filhos de filhos. [...], você pode mudar essa relação entre pai e filho a qualquer momento. Você pode colocar objetos como pai de objetos de uns aos outros, ou pode agrupar objetos para se mover como uma unidade (BEANE, 2012, p.179).

Fundamentado nas afirmações com relação a hierarquia (Figura 10) se desenvolvem dois tipos: *Foward Kinematic* - Cinemática Direta (FK) que funciona da mesma forma descrita por Beane, o objeto pai leva o objeto filho, e *Inverse Kinematic* – Cinemática Inversa (IK) que funciona ao contrário da cinemática direta, o filho leva o pai na hierarquia.

Já o *node Peg* no programa *ToonBoom* tem como função a utilização de diversas camadas da hierarquia sem alterar as propriedades dos desenhos originais vetorizados.

Figura 4. Figura Representando a Hierarquia e as Pegs na Nodeview

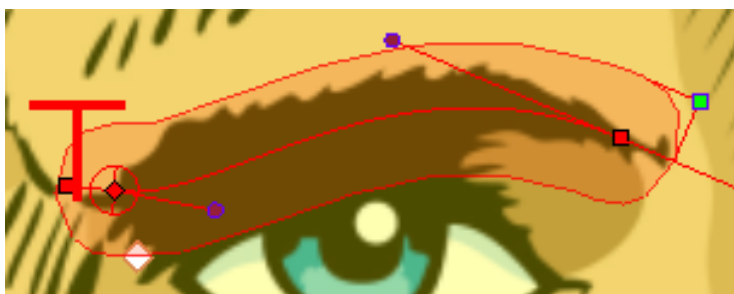


Fonte: Captura de tela realizado pelo autor

Com a hierarquia desenvolvida o *rigger* parte para a configuração de deformadores que são responsáveis por deformar as peças vetorizadas, sendo dividido em alguns tipos como de curva e de envelope, ambos têm funções muito similares, porém deforma o objeto de formas distintas, enquanto o envelope (Figura 12) tem diversos pontos de deformação, o deformador de curva (Figura 11) se limita a dois pontos.

As deformações *Curve* e *Envelope* são convertidas pelo node *Weighted Deform* para deformar toda a textura do desenho, em vez de apenas deformar seus contornos. Isso é especialmente útil para criar deformações de envelope em torno de desenhos texturizados ou com muitos detalhes (HARMONY, 2021,).

Figura 5. Figura Representando a Deformadores de Curve



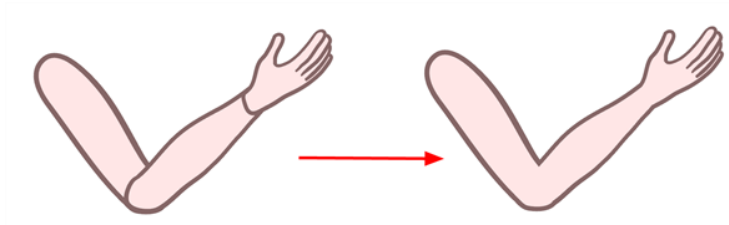
Fonte: Site ToonBoom

Figura 6. Figura Representando Deformadores de Envelope



Fonte: Captura de tela realizado pelo autor

Tendo as duas etapas estruturadas o profissional de *rigging*, inicia o desenvolvimento de limitadores, denominados pela *ToonBoom* como *Auto Patch*, *Patch* e *Cutter* representados nas Figuras 13 e 14 respectivamente, que funcionam como uma espécie de máscara de edição limitando as peças dentro de outra como no caso do *cutter* ou desaparecendo com linhas como no caso dos *patches*.

Figura 7. Figura Representando a funcionalidade dos *Patches*

Fonte: Site ToonBoom

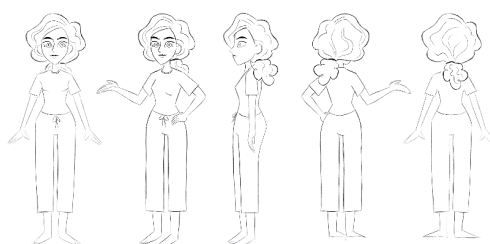
Figura 8. Figura Representando a funcionalidade do *cutter*

Fonte: Site ToonBoom

Processo de Finalização e Criação de Bancos de Desenhos

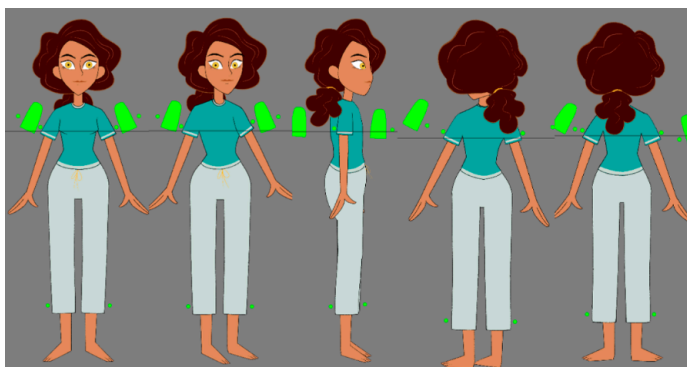
As etapas de finalização e Criação de Bancos são as últimas antes da etapa de revisão que tem como objetivo pontuar possíveis erros de funcionalidade ou de *modelsheet*. Com isso a finalização tem como responsabilidade a realização de ajustes finos e criação de poses entre elas o *turn around* do personagem utilizando de referência o *model* do mesmo.

Figura 9. Modelsheet da Personagem Mãe



Fonte: Projeto “Boa Noite²² “

Figura 10. Turn Around Rig Personagem Mãe

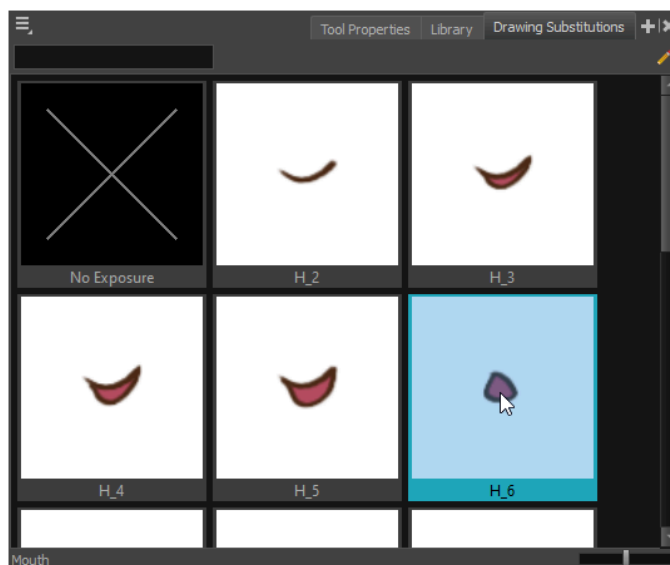


Fonte: Captura de tela realizado pelo autor

Concomitantemente com a etapa de finalização acontece a criação e configuração de bancos de desenhos representado pela figura 17, que são utilizados para *lipsync* por exemplo realizando a troca das bocas.

²² Curta metragem realizado em 2024, como Trabalho de Conclusão de Curso Prático para o curso de cinema de animação pela UFPel

Figura 12. Figura Representando um banco de desenhos



Fonte: Site ToonBoom

Com isso o processo do *rigg* está pronto, ele então é exportado e disponibilizado nas cenas que passaram pelo *setup* de cena, para o animador iniciar a produção da mesma.

Entrevistas

Este projeto se utilizou de entrevistas semiestruturadas como o instrumento mais importante da metodologia desta pesquisa, tendo como objetivo conversar com profissionais de algumas áreas da animação 2D, de forma online em entrevistas que duraram no máximo uma hora cada e foi realizada a transcrição com o uso de um método com IA²³ colocado na nota de rodapé²⁴, para por meio de algumas perguntas que se encontram no Apêndice A, direcionar um diálogo para compreender e analisar todas as respostas recebidas, com a finalidade de gerar informações.

Na seleção de profissionais para realização da entrevista, foram escolhidos atuantes de do estúdio brasileiro de animação Viu Cine²⁵, um estúdio de Recife, no qual estou realizando meu estágio curricular, responsável por produções como Além

²³ Inteligencia Artificial.

²⁴ Disponível em : [📺 Como transcrever áudio em texto com inteligência artificial - WhisperAI](#) , importante informar que as transcrições precisam de revisão e os arquivos precisam ter menos de 30 minutos.

²⁵ Estúdio de Animação de Recife, Pernambuco, um estúdio do nordeste, onde o autor faz estágio e tem bastante contato com profissionais do estúdio.

da Lenda, dessa produtora, selecionei profissionais ligados à produção e desenvolvimento da animação, foram selecionados alguns animadores de vários níveis dentro do mercado de animação todos do estúdio Viu Cine, Michel – Animador Sênior -, Titi – Animador Pleno e Bacharel em Cinema de Animação pela UFPel -, Lara Salsa – Animadora Junior -, para embasar ainda mais o projeto de pesquisa também foi selecionada a Camila – produtora de linha da Viu Cine.

Com base nas entrevistas realizadas, que podem ser encontradas no item B do Apêndice, foi realizada uma análise do material recolhido de cinco profissionais da animação, responsáveis por diversas funções e responsabilidades dentro do estúdio Viu Cine.

Com base nos autores debatidos nos itens anteriores deste trabalho, encontrou-se uma sequência de etapas para o desenvolvimento do *rigg*: Vetorização, Mecânica, Finalização, Criação de Bancos e Revisão, nessa respectiva ordem, com a finalidade de construir um *rigg* do início ao fim, estando atento a todos os possíveis problemas, que essa produção possa gerar.

Porém quando as entrevistas foram realizadas recebi diversos posicionamentos de profissionais que já participaram da produção, desenvolvimento e utilização do *rigging*, e cheguei a essas etapas: Mapeamento, Alinhamento, Vetorização, Hierarquia, Mecânica, Finalização, Revisão, Criação de Bancos, Atualização dos Bancos.

O Mapeamento tem como função mapear o *model-sheet* do personagem, com o objetivo de dividir o personagem em pedaços vetorizáveis, para a formação de cada peça, um entrevistado deu o exemplo de um colar, esse colar para funcionar no personagem rigado, ele precisa ter a parte que vai a frente do pescoço, outra que vai atrás e uma peça que talvez funcione como sombra para o *prop*.

A partir desse estudo, se realiza o Alinhamento de ideias com a direção de arte e de animação, para entender se estas escolhas que o *rigger* fez estão de acordo com o resultado esperado e caso não esteja, desenvolvem em conjunto com as direções de ambas as áreas, estratégias para a realização das etapas futuras. Após essa reunião são feitas as verificações das peças já planejadas anteriormente no primeiro processo.

Com isso se inicia a parte de “programação” do *rigg* que passa pela Hierarquia, etapa responsável por estabelecer qual parte do corpo do personagem, obedecerá a qual, por exemplo a mão responder ao braço, indo para a Mecânica e a

Finalização, encarregadas por posicionar pivôs das peças e deformadores. Com estas etapas concluídas, o *rigg* necessita passar pela Revisão, processo que será melhor trabalhado posteriormente nesse projeto, uma etapa que é crucial para manter a produção dentro da *deadline* esperada. Após ela concluída, são feitos e configurados os Bancos de Desenhos ou Bibliotecas, o mesmo precisa de Atualização constante durante toda produção.

Uma das partes mais ressaltadas na maioria das questões, foi a necessidade da existência do banco de desenhos ou biblioteca e a atualização dos mesmos, levando em conta a obrigatoriedade da existência de desenhos versáteis e úteis para diversas ocasiões previstas no produto audiovisual, preservando a unidade artística e estilística do projeto. Como citado por alguns dos entrevistados, sempre é útil a existência de bocas das vogais, uma boca fechada, uma boca que possa ser usada para P,M,B e uma boca para F ou V. Variações muito diferentes podem ser pensadas em ocasiões muito particulares e que tenham objetividade dentro do projeto, os entrevistados pensam desta mesma forma para bancos de outras partes do *rigg*. Tendo em vista que nem todos os animadores são ilustradores e que uma peça desenhada ou modificada, que fuja do model do personagem salta aos olhos do espectador.

Quando perguntados sobre o *rigg*, os entrevistados apresentaram uma unanimidade sobre a obrigatoriedade de os *riggers* saberem animar, levando-os a serem capazes de resolver e prever possíveis problemas para a próxima etapa da produção. Essa colocação da importância de *riggers*, se repete quando se repara a mesma necessidade de animadores e pessoas que trabalham na produção, serem capazes de entender a mínima lógica de um *rigg*, eliminando a necessidade de um *rigg* retornar para a etapa de mecânica ou de revisão. Pois o *rigg* afeta diretamente a pipeline de produção, podendo um *rigg* mal realizado, atrapalhar as próximas etapas.

Os entrevistados em sua maioria, se posicionaram dizendo que, quando o *rigger* não entende o estilo de animação, se é mais *cartoon* ou realista, escolhido para o projeto em questão, acabam focados em deixar um *rigg* muito bom, as vezes, deixando um *rigg* pesado ou com muitos deformadores, que em excesso atrapalham mais do que ajudam o responsável por animar a cena.

Ressaltando novamente a parte mais importante do processo de montagem do *rigg* que é a revisão, sendo de suma importância, que sua realização seja feita por um profissional diferente, do que desenvolveu o *rigging*, ficando responsável, por testar e visitar todas as peças, hierarquias, deformadores e bibliotecas, para assim manter uma qualidade de produção que, evite sobrecarregar as próximas etapas. Outra preocupação, gerada por um entrevistado é a diversidade de computadores das pessoas que trabalham com animação, principalmente no Brasil, o que precisa ser levado em consideração, para não afetar o trabalho nem do animador, nem do montador que terá que renderizar todas as cenas.

Como pontuado por diversos autores nos capítulos anteriores deste projeto, as modalidades de animações 2D, tem diferenças que acabam afetando a *pipeline* de produção de um projeto animado. Dentre elas etapas de produção como *Rough*, *Clean-Up* e Colorização no Tradicional e *Rigging* no *cut-out*. Para a maioria dos entrevistados a maior diferença encontrada entre as duas escolhas está pautada no redesenho e nos pontos positivos gerados na produção *cut-out*, que se pautam em cortes de etapas que gerando otimização e praticidade na produção, facilitando a produção, não existindo a obrigatoriedade da existência de um profissional para a realização do *Rough*, outro para o *Tie-Down*, *Clean-Up* e Colorização, sucessivamente, tornando possível com a utilização da marionete digital um único animador realizar todas as etapas considerando o corte da maioria dos processos citados, barateando a produção.

Com isso o uso da técnica depende muito da história que você quer contar, quanto dinheiro você tem para contar essa história e quanto tempo de produção. Desse modo o mercado se inclina mais para a modalidade de animação empregada no *cut-out*, por se tratar de uma técnica, que possibilita uma economia na produção, possibilitando aos estúdios em sua maioria brasileiros, que em sua maioria vivem uma realidade de *pipeline*, *deadline* e orçamentos reduzidos, produzirem mais barato, mais rápido e gerando produtos de alta qualidade, seriados e longas metragem, trazendo um retorno rápido. Para isso, a melhor estratégia utilizada pelo mercado de animação em especial no Brasil é o *cut-out*.

Entretanto também foi trazido durante as entrevistas, os prejuízos que podem ser causados pela falta de experiência do profissional ao animar o *cut-out*, pois por

mais que a modalidade permite uma agilidade de entrega, ela também pode gerar resultados muito robóticos ou sem fluidez, caso usada da maneira errada.

O uso do *cut-out* também pode afetar negativamente a pipeline de produção do projeto, pois caso a pré-produção, não seja pensada para englobar as necessidades de uma produção, um exemplo citado por um dos entrevistados, foi que eu um projeto que trabalhou, que a animação tinha como estética algo mais realista e menos *cartoon*, onde o personagem era humanoide a equipe de arte colocou o mesmo com camisa social quadriculada, onde os animadores em toda cena teriam que ajustar a textura interna da camisa. Dessa forma, decisões tomadas pela equipe responsável pela estética do projeto, podem levar a Direção de Arte a ter que fazer mudanças e concessões no *design* e nas escolhas artísticas, por um eventual problema na hora de animar.

Algo que afeta diretamente a pipeline na animação *cut-out*, é o *rigg*, levando essa afirmação em consideração, houve um ponto muito importante citado por um dos entrevistados, que é a escassez de profissionais que trabalham com o desenvolvimento do *rigging*, também conhecidos como *riggers*, percebido em chamamentos realizados por diversos estúdios, que quando estão a procura deste profissional, necessitam manter os chamados por meses, para não receber nenhuma aplicação na vaga ou quando existem pessoas interessadas em cumprir esse papel na produtora, normalmente não tem o nível de experiência pedido pelo mercado de animação, tendo que muitas vezes serem treinados durante um projeto.

Levando em consideração, todo o material já apresentado por diversos animadores e diversos produtores do mercado de animação, existe um debate entre a classe que envolve a qualidade ou a fluidez de uma animação por ela ser tradicional ou *cut-out*. Em conversas com alguns entrevistados, foi comentado que este entendimento se embasa em referências e preceitos antigos, que não impactam as animações *cut-out* realizadas nos tempos modernos, pois os programas chegaram a uma tecnologia, que quando utilizada de uma forma correta a ferramenta não afeta nem prejudica em nada a qualidade de uma produção. Atualmente no mercado de animação, o que pode de fato pode afetar a qualidade de um produto animado é a experiência do animador, a *deadline* do projeto ou até mesmo o *rigging* recebido pelos animadores.

Considerações Finais

Esse projeto tinha como objetivo, compreender e analisar se o *rigging* influência em tempo e custo de produção, um produto 2D animado, que surgiu de um grande interesse do autor na animação *cut-out* ao longo do curso, após reparar uma inclinação do mercado de animação pela técnica cut-out.

Desse modo, foram realizadas diversas pesquisas para embasar este projeto, porém não foram encontrados materiais acadêmicos que tratam desse tema. Com isso, o método utilizado foram entrevistas semiestruturadas, realizadas com profissionais do mercado de animação. Com a finalidade de abordar os temas propostos por esse trabalho, a fim de sanar as questões propostas por esse texto.

A partir dessa análise, foram obtidos alguns resultados além dos objetivos iniciais deste projeto, foram sintetizadas e esclarecidas as etapas de construção do *rigger* nos estúdios de animação. Com isso, foi possível identificar que o custo de produção utilizando a técnica *cut-out* é menor, porém requer profissionais especializados e uma pré-produção bem estruturada, podendo assim lendas sobre qualidade da animação *cut-out*, serem desmistificadas com o avanço dos programas utilizados para tal função.

Ao pontuar os objetivos propostos por esta pesquisa, acredita-se que tenham sido atingidos, por meio das análises feitas das entrevistas realizadas, se chegou a um resultado esperado, e além disso trazendo um material muito importante para possíveis futuras pesquisas, como por exemplo, A diferenças entre o tradicional e o *cut-out* aplicados na animação 2D, que acabou não sendo muito trabalhada neste projeto, mas que os materiais resgatados, seriam capazes de sustentar essa análise.

REFERÊNCIAS

ALVEZ, MAZZOTI (2006) ***Usos e Abusos dos Estudos de Caso*** (Programa de Pós- Graduação em Educação, Universidade Estácio de Sá). Rio de Janeiro.

APPOLINÁRIO, Fabio. Dicionário de Metodologia Científica. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2011. 295p.

BEANE, Andy. 3D Animation Essentials. Indianapolis: John Wiley & Sons, Inc., 2012.

BNDES, Banco. Animação Técnicas e Processo. Disponível em: <<https://www.bndes.gov.br/wps/portal/site/home/conhecimento/noticias/noticia/proceso-animacao>>. Acesso em: 30 ago. 2023

BNDES, Banco. Animação Técnicas e Processo . Disponível em: <<https://agenciadenoticias.bndes.gov.br/blogdodesenvolvimento/detalhe/A-economia-criativa-e-o-mercado-audiovisual/>>. Acesso em: 30 ago. 2023

COSTA, Luisa Bernardoni et al. Desenvolvimento de rig de personagens para o teaser" Fix-it!". 2021.

DOWLATABADI, Zahra; WINDER, Catherine. Producing Animation. 2ª Edição. Oxford: Focal Press, 2012.

EHRlich, David; ROCHA, C. Análise Comparativa da Animação Brasileira: Estudo das Características Estilísticas a Partir da Produção. In: XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul. 2018. p. 1-15.

FONSECA, J. J. S (2002) **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002. Apostila.

GLOBO, Jornal, Animação brasileira 'Irmão do Jorel' terá terceira temporada,

Disponível em:

<<https://blogs.oglobo.globo.com/lauro-jardim/post/animacao-brasileira-irmao-do-jorel-tera-terceira-temporada.html>> Acesso em : 30 de ago de 2023

HARMONY, Toonboom. Overlay Layer Node. Disponível em:

<<https://docs.toonboom.com/help/harmony-20/premium/reference/node/filter/overlay-layer-node.html>>. Acesso em: 27 ago. 2023.

HARMONY, Toonboom. Line Art Node. Disponível em:

<<https://docs.toonboom.com/help/harmony-20/premium/reference/node/filter/line-art-node.html>>. Acesso em: 27 ago. 2023.

HARMONY, Toonboom. Colour Art Node. Disponível em:

<<https://docs.toonboom.com/help/harmony-20/premium/reference/node/filter/colour-art-node.html>>. Acesso em: 27 ago. 2023.

HARMONY, Toonboom. Underlay Layer Node. Disponível em:

<<https://docs.toonboom.com/help/harmony-20/premium/reference/node/filter/underlay-layer-node.html>>. Acesso em: 27 ago. 2023.

HARMONY, Toonboom. Curve Node. Disponível em:

<<https://docs.toonboom.com/help/harmony-20/premium/reference/node/deformation/curve-node.html>>. Acesso em: 27 ago. 2023

HARMONY, Toonboom. Weighted Deform Node. Disponível em:

<<https://docs.toonboom.com/help/harmony-20/premium/reference/node/deformation/weighted-deform-node.html>>. Acesso em: 27 ago. 2023

HARMONY, Toonboom. Auto-Patch Node. Disponível em:

<<https://docs.toonboom.com/help/harmony-20/premium/reference/node/filter/auto-patch-node.html>>. Acesso em: 27 ago. 2023

HARMONY, Toonboom. Peg Node. Disponível em:

<<https://docs.toonboom.com/help/harmony-20/premium/reference/node/move/peg-node.html>>. Acesso em: 27 ago. 2023

HARMONY, Toonboom. Peg Node. Disponível em:

<<https://learn.toonboom.com/modules/invert-cutting-drawings-1/topic/cutter-node>>. Acesso em: 27 ago. 2023

HARMONY, Toonboom. Peg Node. Disponível em:

<<https://docs.toonboom.com/help/harmony-20/advanced/getting-started/sound.html>>. Acesso em: 27 ago. 2023

MANNONI, Laurent (1994) ***The Great Art of Light and Shadow: Archaeology of The Cinema.***

RICHARD. **Manual de animação**: Manual de animação: Manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de Stop motion e de internet. 1. ed. São Paulo: SENAC, 2016. p. 11-22.

SAGA, Escola. Afinal, o que é rigging e como ajuda na criação de personagens. Disponível em:

<<https://blog.saga.art.br/afinal-o-que-e-rigging-e-como-ajuda-na-criacao-de-personagens/>>. Acesso em: 30 ago. 2023

APÊNDICE

ITEM A

Questionário Guia para a Realização de Entrevistas para com Profissionais ou Estudantes da Área da Animação.

- Qual seu nome, onde e em que projetos já trabalhou ou participou, se pode citar algum que teve uma experiência marcante?
- Qual sua área de formação/atuação, cite algumas experiências com animação em seu totalitário
- Quais as técnicas utilizadas nesses processos?
- Quais as maiores e menores diferenças você compreende entre as técnicas de animação 2D?
- Qual dessas técnicas ou área você gosta ou se sente mais confortável de atuar?
- Quais os pontos positivos e negativos você como animador ou outra área compreende nas técnicas de animação 2D?
- Você sente alguma preferência ou gosto do mercado por alguma das técnicas, se sim, por quê?
- Qual o programa você recomendaria que considerasse o melhor ou o mais usado?
- O rigg ou a animação cut-out influenciam a pipeline de produção?
- Na sua opinião existem implicações na animação enquanto produto no uso do rigg e da animação cut out?

- Na sua opinião o uso ou não da animação cut out implicou no mercado da animação?
 - Como você enxerga produções cut-out em produções universitárias?
 - Para você quais são os pontos fortes e fracos do rigging como ferramenta?
 - Os deformadores afetam a sua animação, como pensa a animação, qual você prefere?
 - Como você categoriza a produção de um banco de dados (boca, mão, pé, poses chaves) em nível de importância e por quê?
-
- Como você separaria a produção de um rig?
 - Qual a etapa mais importante do rigging?
 - Qual a importância de revisar um rigging?
 - Eu desenvolvi uma sequência de fatores baseado no que li e estudei você acha que está de acordo adicionaria alguma etapa? (Vetorização, Mecânica, Finalização, Criação de Bancos e Revisão)?
 - Qual foi a sua experiência com animação no projeto?
 - Quais pontos na sua opinião foram mais prejudicados pela inexperiência?
 - Você animaria cut-out novamente?

ITEM B

Transcrições das entrevistas realizadas do dia 17/01/2024 ao dia 25/02/2024

ENTREVISTA REALIZADA DIA 17 – 01 – 24

Orador 1: Vitor Rezende Mendonça

Orador 1: Tá, qual o nome que você já falou, né? Em que projeto você já trabalhou,

participou, se você puder falar algumas experiências, enfim, se você puder falar, é óbvio. Porque, o que for sigilo, não vou.

Orador 2: É, tem muitos projetos que eu participei, tipo, eu comecei em animação, propriamente dito em 2020, que antes disso eu tava cursando engenharia.

Orador 2: Aí, no meio da engenharia eu fiquei, tipo, isso aqui não é pra mim, eu não me identifico com essas coisas. Eu vou pegar numa máquina, eu vou fritar aquela máquina, vou quebrar aquele negócio, a culpa vai vir pra mim, eu vou ter que pagar, o dinheiro vai ter que sair de mim, não dá. Eu só sou bom na teoria, fazer o cálculo lá, e ainda não sai sempre perfeito. Aí, o que é que eu posso fazer? Eu gosto de desenhar, vou seguir pra uma área de desenho, sabe? Aí veio a animação, porque sim, eu acho que todo ilustrador tem essa vontade algum dia, fazer a animação, fazer os desenhos dele criar a vida.

Aí, em 2020, eu tinha entrado no curso do IEP, de computação gráfica, e lá fui aprendendo mais sobre animação, até então eu não tinha mexido em nada em nenhum software de animação, e já no segundo período eu entrei no estágio, eu fazia motion graphics. As formas lá pulando, de um lado pro outro.

Aí, três meses depois chegou a pandemia. Teve os B.O. lá, ah, eu trabalhei para Tech Media. Três meses de experiência, animação sem desenhar em si, sem fazer alguma coisa elaborada, era só usando a forma de círculo e quadrado e mexendo no keyframe. Naquilo ali eu não considerava animação, eu só ficava assim, só to mexendo no nos formato de um lado pro outro.

Orador 1: Nesse lugar que você trabalhava, era o After Effects?

Orador 2: Era o After Effects. Usava o After. Eu gostava, mas quando eu comecei a trabalhar, passei a odiar o After. É uma frase, eu amo essa frase, que é, trabalhe com o que gosta e nunca mais você vai gostar de nada. Alguma coisa assim. Aí eu gostava de After, e quando eu comecei a trabalhar eu passei a odiar After. A animação não tá assim, a animação é algo que eu acordo e eu consigo ter saco de vir pro computador e trabalhar, passar o dia daquilo.

Mas fiz o Motion, né? Aí não considerava animação, como eu já disse, e quando foi uns oito meses, surgiu uma outra vaga pra um curta pra prefeitura de Araçoiaba, daqui de Pernambuco. Aí era o Cut-out. Aí eu fiquei, pô, tô fazendo a mesma coisa que eu fazia no After, só mexendo com um keyframe aqui. Eu só tô rotacionando, botando o boneco pro lado, não tô desenhando. Aí eu ficava encabulado.

Passou um tempinho e cancelaram também, deu um BO lá com o vereador, foi prefeito, coisa assim, e cancelaram o curta. Era pra ser quatro curtas, aí cancelaram no segundo e ficou só por um mesmo. E eu não te ponho esse curta pra ninguém, eu acho que eu deleitei de tudo, de tão horroroso que era.

Minha primeira experiência com o Cutout. Tipo, eu era experiência com o Cutout e rig também, que eu tive que rigar o personagem pra fazer o Cutout.

Aí...Eita, caramba, esqueci.

Aí tá, saí desse projeto muito doido e entrei na Viu. Um ano e pouco ainda depois. E eu tava traumatizado com estágios. O primeiro teve três meses de estágio, veio a pandemia, aí o outro foi cancelado. Aí quando me chamaram pra ver eu fiquei, pô, não tô afim de fazer estágio não.

Orador 1: Aí tem a história da entrevista.

Orador 2: Aí tem a história da entrevista, pois é, a belíssima história da entrevista. Eu já tava traumatizado. Aí... Aí me aceitaram, né? Teve a entrevista e incrivelmente me aceitaram. Eu tava super sincero, com vontade nenhuma de ser aceito. Mas quando aceitaram, pô, vou trabalhar, é isso aí. Chegou minha responsabilidade.

Orador 2: E aí eu comecei com o Mundo Bitá. Eu comecei com o Mundo Bitá. Aí eu fiquei em Bitá desde 2001, de julho de 2001. 2001, 2021.

Orador 1: 2001, caraca.

Orador 2: 2001, caraca, meu Deus, eu nasci e já fui fazer.

Orador 1: Eu tinha um ano.

Orador 2: Eu tinha três, eu acho. Caramba, aí julho. Aí pronto, julho de 2021, comecei Bitá na primeira temporada de Imagine-se. Não era as musiquinhas, né? As musiquinhas que tem no YouTube são outras. São outros animadores. Aí eu fiz um que foi pra HBO.

Orador 1: Eu achava que era o Viu que fazia também.

Orador 2: Pois é, é deles, os cliques. Aí a Viu pegou, na verdade a Viu pegou os cliques também, mas eram outros animadores. Por exemplo, um grupo diferente, sabe?

Orador 1: Ah, sim. Eu percebi que os personagens também eram diferentes. Não todos totalmente diferentes, mas assisti os dois já. Já assisti o imagine-se, já assisti o coisa. Tem algumas diferençinhas.

Orador 2: Tem até um diferente, que é o rádio Bitá, que são covers de músicas brasileiras famosas na voz do cantor de Bitá. Eu acho mó da hora, porque a animação é bem bonitinha. É o cut-out também, tipo Monica Toys, sabe? Pequeninho lá pulando. E também é um dos pessoais da Viú. Eu lembro Petró, o diretor lá, fez a animação de lá também do rádio Bitá.

Orador 1: Eu acho que o Petró não gosta muito de bitá não, porque de toda hora ele fala assim, está vendo como é bom ter pupila?

Orador 2: Sim, o olho de bitá era duas bolinhas, uma bolinha branca com contorno só. Aí a gente não tinha liberdade de mexer esse olho na cara. Ele está olhando para cima, o olho não vai. A cabeça tem que ir. Era terrível. Eu achava mó bonitinho quando eu botava o olho para cima. Aí Petró dizia, não, você está saindo do molde. A cabeça que mexe. Que saco. Tem que ir lá, mexer. Aí era terrível. Eu tenho uma relação de amor e ódio com bitá, e a minha relação de amor é uma síndrome de Estocolmo. Eu fiquei tanto tempo em bitá que quando eu saí, eu fiquei assim, pô, estou com saudades.

Como assim? Aí pronto, nesse do Saudades, eu entrei em outro projeto que parece com bitá. Que é o Chocolix. Ele é de um estúdio do Pará. E ele é tudo bitá também. Uma historinha com crianças, mó aleatório, e os personagens são chocolate. Cada personagem tem o nome de chocolate. Eu não sabia que existia.

Orador 1: O bitá e o galinha pitadinha exploraram e o pessoal começou a ir muito nessa vertente, porque achou que ia dar certo. Mas o bitá e o galinha pitadinha é um e um milhão. É muito difícil acertar tão em certo. Uns personagens e uma musiquinha. E a criança escolher aquele, porque a criança tem que escolher. Não é só o pai botar e falar assim, assiste.

Orador 2: Assiste, pois é. Aí bota um que a criança não gosta, botar lá, a criança nos berros. Vai ter que ir testando. Eu estou em bitá.

Orador 1: E agora tem o bolo fofo.

Orador 2: Nossa, eu ia comentar do bolo fofo. Eu escuto esse negócio. Não ironicamente. Eu escuto aquela pão de queijo Domingo.

Orador 1: Eu também. Eu tenho dois sobrinhos pequenininhos e a minha irmã tem quatro anos. A minha irmã mais nova. Então assim, eu escutei muito bolo fofo. E aí fica no meu cérebro. Tem hora que eu estou parado andando em casa e eu estou pão, pão, pão de queijo.

Orador 2: Pão, pão, pão de queijo.

Orador 1: Mas enfim, pode voltar porque eu estava falando do bitá e do chocolix. É chocolix?

Orador 2: É chocolix. Eu fico trocando porque é o chocolitos ou o chocolix. Pronto, mas eu estou nele desde novembro desse ano. Desse ano não de 2023. Sou péssimo com datas, olha.

Orador 1: Acabou de trocar, está tudo certo. Acabou de virar o ano. Está tudo certo.

Orador 2: Eu ainda estou em 2023. Só vou mudar lá para o março. Aí, pronto. Fiquei na saudade de bitá. Chamaram para esse do chocolix. Entrei e fiquei, nossa, que saudade.

Dois anos e meio de bitá. Me fez ficar fluido, sabe? Eu nem penso direito em como vou fazer a cena. Já vai no automático. Precisa disso aqui, disso aqui, disso aqui. E plau. Teve um outro projeto que eu participei, né?

Além dos da Viú, que aparentemente...Tinha algum projeto da Viú que me colocava de alguma forma. Para apresentar o coiso. Arrasta o pessoal de bitá para lá. Teve o...

Um chamado Las Primeiras, né? E o que a gente está fazendo agora. E tem o outro... Tu chegou a participar do Las primeiras?

Orador 1: Não

Orador 2: Ainda bem.

Orador 1: Todo mundo fala com um ar de tristeza.

Orador 2: É um ar de tristeza mesmo. O povo reclamava do rig desse negócio. E para mim o rig era suave. Mas o meu computador aguentava. O computador do povo não aguentava o rig deles.

Orador 1: Meu Deus.

Orador 2: Aí era complicado.

Orador 1: Eu estou com medo porque eu estou me viciando no by tree. E aí depois, quando for pegar um outro projeto que não for o by tree. Eu tenho medo. Eu tenho receio porque eu estou me viciando. Tem hora que eu esqueço de pensar em um dois e em um. Ah, tá. Tem que fazer a pose aqui, pose aqui. Saída, entrada. Acabou. Tá lindo.

Orador 2: É fácil. Nossa, quando chegou nesse by tree. Foi mágico. Porque eu faço um block. Que é a antecipação. O overshoot e a acomodação. Aí meu block já é a animação do by tree. Quando eu faço o block do by tree. Nem preciso fazer mais nada depois. É só a pose de sair e a pose de entrada. Acabou. É uma acomodação. Pronto, mágico. Aí entrei nessa. Foi uma semana. Adeus saudade do by two.

Aí quando entrei em Choccolix. Fiquei naquela de caramba. Tenho que fazer by two. Aí a mente não. O corpo queria fazer o by tree. Com pose pequena, e rápida. Mas quando eu fazia e passava para o by two. Eu ficava tá estranho. Não tá combinando.

Orador 1: É que o by two tem que pensar muita pose intermediária.

Orador 2: Aham.

Orador 1: Vendo o resultado. De como tá ficando em Yuri Udi. Eu tô começando a pensar. Por que a gente fazia by two mesmo?

Orador 2: Pois é.

Orador 1: Dá diferença. Mas não é uma diferença a ponto de... Caraca, vai estragar o projeto.

Orador 2: Pois é. Principalmente para coisa infantil. Mas como... Em Bitá tem uma justificativa por ser by two. Que o personagem... Tipo, no by tree. O personagem tem um tempo maior parado.

Aí... Tá lá para o by tree... Foca a pose. Ele mexe um pouquinho. E fica lá no tampão parado. Depois mexe um pouquinho. Em Bitá. A ideia é chamar a atenção da criança. Aí o personagem tem que estar sempre se movimentando.

Orador 1: É, o Bitá é pré-escolar. Então o Bitá tem que ir mexendo o tempo inteiro mesmo.

Orador 2: Tem que estar mexendo o tempo inteiro.

Orador 1: Tem que estar mexendo o tempo inteiro, cor pulsando na tela.

Orador 2: Pois é, velho. Aí eu odiava isso. Porque vinha oito personagens para eu animar. Na mesma cena. E todos tinham que estar mexendo. E o que tivesse falando tinha que estar mexendo mais. Aí quando eu terminava de animar aquele ali. Tinha os outros sete. Meu Deus.

Orador 1: Eu entendo. Teve um episódio agora do Yuri Udi. Quando o Petró me passou. Eu acho que foi cinco cenas. Que eram tipo só três. Que eram tipo três, quatro, cinco pessoas. Se mexendo na multidão. E aí tinha que piscar, dessincronizado. Tinha que falar, dessincronizado. Tinha que mexer, dessincronizado. E eu fiquei tipo, meu Deus, para Petró. De passar cena desse bicho. Pelo amor de Deus.

Orador 2: Demais, velho.

Orador 1: Falando para mim, né.

Orador 2: Eu tive muito feed assim também. Eu piscava o povo. Os dois ao mesmo tempo. Tinha no áudio. Tinha o personagem que falava ao mesmo tempo. Aí quando eu botava os dois ao mesmo tempo. O Petró dizia, não pode ser ao mesmo tempo. Ué, mas o áudio está igual. Aí não pode.

Orador 1: O áudio está ao mesmo tempo. Então vai atrasado um. Não tem problema.

Orador 2: Não faz sentido. Tá bom, eu mexi. Um frame só. Acabou. Tá diferente

Aí eu parei onde? Que eu já me perdi.

Orador 1: Você parou. Você estava falando do Yuri Udi. E depois de como foi para mesclar de novo. Para o by two.

Orador 2: Ah, sim. No Choccolix. É, eu também não. Não sei, eu nem quero ver por que aí eu vou estar errando e vou estar errando de propósito. Aí foi complicadinho, adaptado depois de novo. E agora fazer os dois ao mesmo tempo, tipo, termine Yuri Udi, vou pra Choccolix. Porque tá os dois ao mesmo

tempo, é a carga de Yuri Udi e a carga de Chocolix. Doi.

Orador 1: Deve ser puxado.

Orador 2: Eu, animador, tem dor no nome, é pra sofrer.

Orador 1: É, pois é, né, é complicado ficar só em um projeto também que acaba que dá uma... Fica maçante depois de um tempo, né? O bom é quando, tipo assim, por exemplo, igual o pessoal que foi pro Bitá, depois voltou, Aí é bom porque, tipo, fez um pouquinho do Yuri Udi, aí começou a cansar, aí foi pro Bitá. Aí, tipo, começou a cansar do Bitá, aí voltou pro Yuri Udi, aí começou a cansar do Yuri Udi. Aí agora já tá acabando também, então já não tem muito o que fazer.

Orador 2: Pois é, tá numa pressa agora. Todo mundo se lascando. Aí... Pois é, nossa. Eu tô recebendo uma carga que fica assim... Por favor.

Orador 1: Semana passada eu fiquei sem internet, né? Eu fui pra um lugar e aí eu achei que eu ia ter internet. E aí no final, tipo assim, pra ter internet, eu tinha que pagar internet satélite.

Orador 2: Meu Deus.

Orador 1: E aí, assim, a internet era tipo o papo de 20 dólares por dia. Eu falei assim, é, então.

Orador 2: Caramba, vinte dólares?

Orador 1: Aí eu falei, caramba, não vai tá rolando.

Orador 2: Aí você que pagou um mês.

Orador 1: Aí eu fui conversar com a Vanessa, né? Eu falei assim, olha, então, eu posso entregar isso do episódio semana que vem? Ela falou assim, pode, não tem problema. Você já entregou mais...

Orador 2: Ela disse pra tu, é pra mim, não. Pra mim era, você tem que entregar até hoje.

Orador 1: Ela falou assim, não, então você pegou uma cena no episódio anterior, você faz rápido, pode ir. Eu falei assim, graças a Deus, porque também não tinha o que fazer. Graças a Deus você disse sim, mas também se você dissesse não, eu não ia ter o que fazer.

Orador 2: Aí as cenas viriam pra mim.

Orador 1: Coitado.

Orador 2: Pois é, mas eu não reclamo, eu gosto de pegar cena. Não de um jeito masoquista, sabe? Tipo, bota mais pra mim, eu gosto de receber cena e não ter...vida.

Orador 1: Então, tem umas cenas que eu gosto, tem outras que eu faço só porque tenho que fazer. Eu acho que você deve ser assim também. Tem umas que eu pego assim e falo assim, putz, que legal essa cena. Aí tem outra também que eu fico tipo...

Orador 2: Eu fico assim com todas as cenas de atuação. Que é o personagem sozinho na cena e ele se movimentando, falando... Ah, que chatô!

Orador 1: Ah eu gosto. Mas eu gosto de alguns personagens que eu já peguei. Por exemplo, o Yuri e o Udi eu já peguei mais ou menos como que a personalidade deles dois. O Lorde Rodolfus eu peguei ele duas ou três vezes só. Então, tipo assim, eu não sei como deixar ele maléfico, mas não a ponto de deixar as crianças traumatizadas.

Orador 1: Aí eu fico tipo... Será que eu faço a cara dele muito feia? Ou eu tento dar uma mascaradinha e eu fico tipo assim...

Orador 1: Ai meu Deus!

Orador 2: Ai meu Deus!

Orador 1: E o Speedball também eu peguei. A Tati é muito difícil pra fazer acting, porque ela é muito sem expressão.

Orador 2: É muito sem expressão. Mas eu gosto dela. Ela não se movimenta muito.

Orador 1: Ela é meio gótica. Meio não, né? Ela é gótica, né?

Orador 2: Eu só peguei uma cena com ela nesses 14 episódios que eu já fiz.

Orador 1: Caraca, sério? Eu acho que eu peguei já umas 20, 30 cenas dela.

Orador 2: Comigo eu peguei mais? Do Speedball. Do Speedball eu sou profissional. Todas as cenas do Speedball, quando a gente tava com o Petró, ele passava pra mim.

Orador 1: Pô, eu peguei uma do Speedball que eu gostei muito, que é aquela que a Tati tá interrogando ele. Que aí ele fala assim... Meu Deus, eu sou o Homem Tartaruga. Eu peguei aquela cena. Nossa, que coisa maravilhosa.

Orador 2: Eu peguei a seguinte.

Orador 1: Nossa, que legal. Vai ser muito maneiro ver. Espero que eu não tenha estragado essa cena.

Orador 2: Com certeza não. Deu um complemento muito melhor.

Orador 1: Tá, deixa eu ir pra próxima.

Orador 2: Foi esses aí, esses projetos aí.

Orador 1: Você chegou a se formar em alguma coisa? Tipo de animação? Ou só cursos e coisas assim?

Orador 2: Eu cheguei a me formar em computação gráfica. Eu não tenho diploma porque eu não fui lá pegar ainda. Eu tenho preguiça e eu tenho um ônibus. O ônibus para aqui na frente de casa. Literalmente na frente. Eu atravesso a rua, o ônibus para...

Orador 1: Pô, mas agora tem digital, não tem não?

Orador 2: Não sei, no IF eu não faço ideia. Que IF às vezes é bem era das cavernas, sabe?

Orador 1: As Federais também um pouco.

Orador 2: Aí não peguei o diploma, mas eu me formei. Eu inclusive reprovei na cadeira de ilustração digital, por falta. Porque a aula era bem de manhãzinha e eu acordava tarde.

Orador 1: Nossa, você reprovando em ilustração digital.

Orador 2: Ilustração digital, pois é! Aí eu disse ao professor, professor, eu não preciso fazer essa aula. Mas você tem que cumprir a carga horária. Pegue todos os meus desenhos e bote aí.

Orador 1: Então, deixa eu te mostrar esses três desenhos aqui?

Orador 2: Pois é, toma isso aqui. Olha, tu não pediu, eu fiz. Aí não, mas você tem que estar presente. Aí pronto, eu tive que fazer a aula, tudo de novo. Aí nele eu aprendi um

pouquinho de cut-out e blender. Eu fiz 3D ainda, eu odeio 3D. Eu tenho um ódio de 3D.

Orador 1: Eu tenho uma relação bem amor e ódio também. Eu gosto, mas ao mesmo tempo eu fico tipo assim... Eu não vou falar muito não, porque a minha orientadora é professora de 3D. Deixa eu...ela deve escutar tudo isso

Orador 2: Ela vai escutar, desculpa senhora, desculpa.

Orador 1: Sacanagem, brincadeira. Ela não é tão assim não. Eu quero um dia, quando eu estiver consolidado, já conseguindo emprego de forma mais fácil. Não agora igual a gente está estagiando e batalhando para conseguir alguma coisa. Mas quando estiver consolidado na animação 2D, eu pretendo tentar dar uma arriscada. Só assim, vou tentar. Foi isso, só que eu gostei bastante. Eu não sei se para fazer filme, mas eu gostei um pouquinho também.

Orador 2: Caramba, que da hora. Aí vai testar todas as animações.

Orador 1: É, então no curso que eu faço lá em Pelotas, na Federal, eles tentam formar a gente de um jeito mais generalista. A gente aprende tudo o que dá. O cutout é algo que eles estão aderindo agora na grade, porque eles só passavam como optativa. Eu cheguei a fazer a cadeira, mas era bem por cima. Agora eles estão colocando na grade.

Orador 2: E é o que o mercado mais pede.

Orador 1: Cara, é uma doideira que na universidade, principalmente lá em Pelotas, o que eu percebo muito dos meus colegas é que a galera tem uma visão do cutout de mercado. Então o pessoal acha que se você for virar, se for para o mercado, você deixa de ser artista.

Orador 2: Nossa, no IF era assim também.

Orador 1: E assim, para mim eu acho que você só deixa de ser artista se você parar de usar a sua criatividade e você parar de usar da sua arte. Você não deixa de ser artista porque você está recebendo para fazer arte. Você não deixa de ser artista porque você está usando uma técnica específica que o trabalho te pede. É um modo de ver, mas tem gente que pensa de outra forma e está tudo bem também.

Orador 2: A gente tem que sobreviver, né? É o ramo que a gente decidiu seguir.

Orador 1: Eu gosto muito de animação experimental para fazer testes, mas assim, a gente pensa ganhar dinheiro. As contas não...

Orador 2: Não dá para depender de editar o Kinder ovo que a gente não sabe se vai ganhar alguma coisa ou não.

Orador 1: E ainda mais que a gente não sabe quem vai ser o próximo presidente.

Orador 2: Pois é.

Orador 1: Se for um presidente que não gosta muito da ANCINE, a gente não pode contar também, porque...o pessoal que contou ficou quatro anos aí sem conseguir nada, Não conseguiu nada. Até quem estava no mercado não conseguiu nada. Mas enfim, não vamos entrar em polemicas.

Orador 2: É muito complicado. Pois é, e esse ano agora... Eu já estava entrando, ainda bem que você saiu. Eu já ia botar o meu pezinho aqui.

Orador 1: Você já passou um pouco sobre essa pergunta, mas quais as técnicas utilizadas nesses processos? Aí eu acho que... Se você lembrar, é interessante também as técnicas de animação que foram usadas. Porque acredito que cada projeto tem uma especificidade.

Orador 2: Aí isso de técnicas seria como?

Orador 1: Tipo, por exemplo, igual o que a gente estava falando... Eu vejo técnicas de duas formas, né? Não sei se são as formas corretas, mas enfim... É... Um é tipo 2D cutout e tradicional e motion, né? Essas diferenças de técnicas. E a outra é... Eu acho que é mais sobre a técnica animação mesmo. Se você vai usar by two, by three, by one... Sei lá, se a animação tem uma chave diferente, não sei. Também não sei se tem muita diferença, né? Eu estou perguntando mais pra saber mesmo.

Orador 2: Está aí como era a pergunta mesmo, agora eu to ciente do que, como falar de técnicas.

Orador 1: Quais as técnicas utilizadas nesses processos? Tipo...

Orador 2: Pra Bitá, Chocolix...

Orador 1: É isso, é

Orador 2: Pronto, então... Pra Bitá e Choccolix é a mesma coisa. Como eu disse que Choccolix foi... Suprir a minha Síndrome de Estocolmo. Pegar a abstinência de Bitá e... Reascender o meu vício nas drogas. A animação infantil onde o personagem se mexe muito. Aí as técnicas dele... É bem diferente de Yuri Udi utilizando by three. Principalmente por causa da antecipação. E em Yuri Udi a gente vê... Não em Yuri Udi, não. Em by three a gente vê a predominância na pose específica. Específica não. Pose mais forte. Uma pose que você veja o personagem completo e veja... A forma quando ele está se expressando. Já no by two, a forma como o personagem vai se expressar vai ser na movimentação mesmo. Aquela atuação bem caricata, sabe? Tipo o TikTok, fazendo uma atuação lá. Mexendo os ombros pra cima e pra baixo. Tudo mais. Aí em animação by two... Cut out. Eu acho que não só cut out, mas também... Aquelas tradicionais cartoon. Eu acho que usam muito isso. O termo cartoon pra animação assim. Que é... A expressão do movimento. Tipo fazer uma antecipação forte. Um overshoot que é o personagem indo além da pose e depois acomodando pra pose final. Aí depois fazendo uns movimentos mais... Quebra de pose, sabe? Mexendo um pouquinho pro lado. Reforçando uma palavra. Isso foi uma das técnicas. E eu achei um foco entre o by two by three. Que no by three não tem essa antecipação. A antecipação seria o personagem já indo direto pra pose. Seria a pose de saída. E ele não vai um pouquinho pra trás pra depois ir pra frente. Ele já vai pra frente um pouquinho e depois chegando lá na pose. Depois acomodando. Aí isso também me confundiu bastante quando eu entrei no by three. E eu fazia a antecipação normal. Pra trás, depois pra frente. Acomoda. Complicação. Levando um bocado de reclamação. Não é assim, tonton. Ai caramba. Deleta, deleta, deleta, deleta. Aí Ré faz tudo. Ré faz tudo.

Orador 1: Meu Deus.

Orador 2: Aí eu fiz também...Na verdade eu tento fazer tradicional pra seguir outras carreiras de animação. Porque eu gosto de desenhar. Eu queria desenhar. Mas eu entrei no cut out e abri as pernas.

Orador 2: Aceitei. Virou meu nirvana. Porque eu sei fazer isso. Eu tô bem fazendo isso. E eu estou ganhando fazendo isso. Então eu continuo aqui, né? Aí eu acho bem legal. Aí um outro projeto que eu participei. Que eu não

posso dizer o nome. Porque ele... Eu pago uma multa de 10 mil reais. Alguma coisa vaza dele. Ele era by two também. Só que ele era mais fluido. E sem o cartoon. Ele era mais realistazinho. E era um cut out. Aí era uma coisa mais séria. E meio cartoon também. Só que sem o exagero. Aí o personagem não ia pra trás. Encolhia e depois gritava. Sair de um projeto com uma técnica do tipo de bita. E depois ir pra um desse. É complicado. Porque você ainda tá no esticar o personagem. Depois quebrar ele. E voltar ao normal. Aí depois você vai pra Yuri Udi. De que o personagem tem que fazer uma mexidinha. Pequeninha. Depois uma mexidona. E depois uma acomodação bem pertinho. Aí não tem aquele meio termo. Tá muito travado. É complicado. São muitas técnicas no ramo de animação. Dá pra todos os gostos. Pra quem quer animação.

Orador 1: Com certeza.

Orador 2: Eu preferi o de Yuri Udi. Porque o meu blocking é tudo. Já vai fazer.

Orador 1: Desculpa. Travou aqui pra mim. Pode continuar. Pode terminar primeiro.

Orador 2: Ah, já terminei. Pode ir.

Orador 1: Não, eu queria perguntar. Se você já chegou a ter alguma experiência com o frame a frame. Tipo, o tradicional.

Orador 2: Pronto, o tradicional. Eu tenho um curta. Eu fiz numa AnimaJam em 2021.

Orador 1: Ah, sim. Acho que a Salsa mostrou. Mostrou pra gente, eu acho. É o da menina que procrastina um pouco.

Orador 2: Que procrastina, sim. Aí, aquilo. O meu tradicional. Foi como clean up. Depois que... Assim, se alguém quer fazer ilustração e animação. Ao mesmo tempo, clean up é a área. É o ramo. Porque você não vai estar fazendo a movimentação do personagem. Você vai chegar a coisa pronta pra você. E você só vai desenhar em cima, deixando ele certinho. É maravilhoso. Aí eu fiz o clean up e a animação daquilo ali. E foi sem saber muita coisa. Eu tinha aprendido em 2020. E em 2021 eu já estava tentando fazer uma animação pronta. Em 2020 não existiu. Porque foi pandemia. Em 2021 foi... Pronto, é isso.

Orador 1: Você chegou a fazer desse ano o AnimaJam ?

Orador 2: Então, a gente...

Orador 1: A Salsa tinha falado que vocês iam tentar. Eu não sei se...rolou

Orador 2: A gente fez... Foi no tradicional também. E no tradicional by tree. Só que dava super pra fazer... Um cut out também. Porque os personagens são bem palitinhos. Mas a gente queria pra se aventurar no tradicional.

Orador 1: O intuito do AnimaJam é experimentar, né?

Orador 2: Aham. Só que a gente elaborou muita coisa. Que... Não deu pra terminar no final. Aí a gente... Não vamos jogar fora, é isso? Vamos escrever no edital? Aí a gente vai meter a cara em edital. Vai tentar botar ele... Em algum... Que aceite curta pra... Depois decidir o que vai fazer com ele. Botar em festival, tentar vender pra algum canto.

Orador 1: Ah, sim.

Orador 2: Tá bem legal. Tá tipo... Quase tudo pronto. Não pode dar continuidade ainda. Tem que dar uma esperada assim. Ver se o edital aceita.

Orador 1: Eu não sei se eu conseguiria fazer um AnimaJam da vida assim. Eu acho que é muito pouco tempo.

Orador 2: É, eu e Salsa é maluco.

Orador 1: Eu assim... Já pensei em tentar fazer. Pra treinar e tal. É muito pouco tempo. Do... Eu sou doido eu acho, mas... Sem ofensa.

Orador 2: Não ofende não. Animador é tudo maluco. Tu tá querendo ir pra 3D

Orador 1: Não, eu sou maluco também. É isso.

Orador 2: Mas fazer animação em 10 dias não dá não.

Orador 1: Não, é... Eu tô... Tô no projeto do TCC Prática, né? Que a gente já tá um tempo passando. E a gente vai começar a tentar animar o cutout agora. Tá um loucura. E tem que entregar em... Dia 4.

Orador 2: Dia 4? E tá fazendo o Yuri Udi. Meu Deus. Meus péssames. E parabéns também, né? Tá conseguindo bem.

Orador 1: Já tô começando já com os dois pés na porta, né? O bom é isso.

Orador 2: Pois é.

Orador 1: Aí baseado nisso, né? Eu sei que você não pegou tanta coisa assim. Então, tipo... Baseado no que você chegou a pegar do tradicional. Pra você, quais são as maiores e menores diferenças entre o cutout e o tradicional? Tipo, desde pensar animação, até a técnica mesmo. Tipo, de desenhar pose por pose. Enfim.

Orador 2: É, da diferença óbvia também, né? É que um desenha e o outro já tem o personagem pronto. Aí... Ter o personagem pronto já é muito mais rápido, mais fácil também. E... De técnica, acho que uma das dificuldades que eu vejo é na atuação e no lip sync. Tipo, no cutout, a gente só mexe a boquinha ali mudando os drawings e acabou. Fez o lip sync. No tradicional não. No tradicional a gente vai ter que, durante a movimentação, a boca, quando tá aberta, pode ter um... Um... Overlap, mano. Um follow through. É... É esses dois aí. Eu não lembro as... As nomenclaturas certinhas de tudo. Mas é quando o objeto maior se move e o outro vai com atraso.

Orador 1: Uhum.

Orador 2: No cutout quase não se vê isso, né? O personagem falando e a boca tem uma atrasozinho de chegar. No tradicional tem muito. Quando o personagem tá virado de um lado e quando ele vira pra outro lado tem a mandíbula. A mandíbula. A mandíbula vai com um pouquinho de atraso e quando fala a mandíbula vai abaixar. Eu tô fazendo esse encenando aqui como se alguém estivesse me vendo. A mandíbula vai abaixar e você vai ter que fazer o desenho todinho.

Orador 1: Mania de animador, Assim. Aqui na casa... Aqui na casa da minha mãe, né? Eu fico trabalhando na sala enquanto o pessoal tá dormindo. Aí eu tô trabalhando de manhã, né? Porque, enfim... Aí chegou o pedaço da manhã que o pessoal tá acordando, né? E aí ele chegou ali na sala e eu tô fazendo altas caretas, pra saber o que o pessoal aí vai fazer, ficar com cara de **Orador 1:** bravo, não sei o quê. E o pessoal olha pra minha cara e tipo... Aí dá uma risadinha e sai andando.

Orador 2: E sai andando. Ai você já fico... Tao me julgando pra ir. Eu passando vergonha pra ganhar dinheiro. Eu enceno muito. Em casa eu

fico aqui. Quando é pra pensar na cena, pronto. No cutout eu penso nas poses. No tradicional eu pensava mais na movimentação. Tipo, quando o personagem vai balançar o braço, eu vou pensar na aceleração dele, de quando ele vai de um ponto a outro. No cutout a gente pode mexer nos números e o computador faz pra gente. Simplão. Mas no tradicional a gente não vai ter isso do automático. A gente vai... Pensando no timing ali. Tipo, vai acelerar um pouquinho aqui, depois vai pra esse meio aqui, ai quando estiver mais perto assim, vai ter mais desenho aqui. Aí pronto. É uma das dificuldades. E eu vejo entre um e outro. E de resto, o que você aprende em um pode aplicar em outro também. A questão de... Aquelas doze leis de animação, sabe? O que serve pra tudo. O tradicional, o cutout, o 3D.

Orador 1: Tá. E aí, tipo, pra você, qual das técnicas que você se sente mais confortável? É o cutout mesmo ou...?

Orador 2: Ó, pra mim é o cutout, porque eu me acostumei com isso. Três anos trabalhando com isso, todo dia achei minha zona de conforto, né? Mas mesmo assim, eu fico querendo ir pro tradicional. Eu era ilustrador que passou pra animação. Aí, passando esse tempo no cutout, eu não desenho nada. Tem gente ainda que faz um rascunho do personagem lá pra seguir na pose e tal, mas eu nem faço isso mais. Já vou na automática lá fazer nas poses. Nem olha a referência, mas... Tinha uma cena que já fiz e boto na minha cena, acabou. Aí... É o meu nirvana, como eu disse. Me profissionalizei nisso e quero ficar nisso. Mas fico querendo tentar o tradicional também, só pra ter o desejo masoquista de ficar desenhando. Mesmo personagem, milhões de vezes.

Orador 1: É, eu acho que é a parte que eu tenho mais dificuldade enquanto animador. Eu não sou muito bom de desenho. Eu tenho um pouco de dificuldade. O cut out pra mim ajuda muito porque eu não tenho que desenhar tanto. Às vezes eu tenho que desenhar uma mão, uma boca, uma coisa assim. Mas eu tenho um pouco de dificuldade.

Orador 2: O 3D também, né? O 3D é meio que um cutout com um eixo Z. Por isso eu odeio. Tem que fazer uma movimentação espacial assim e eu fico olhando o corpo todo pra ver que tá uma bosta.

Orador 1: Principalmente quando eu preciso, por exemplo, na animação a gente precisa

muito desenhar o desenho do outro. Eu tenho uma dificuldade maneira, de manter no model Sheet e essas coisas assim. Sempre tive bastante dificuldade.

Orador 2: É, isso é difícil. É autos treinamento pra conseguir copiar.

Orador 1: Eu ainda quero também executar isso muito. Só que quando eu tava estudando, pra ver o que eu ia entrar no mercado, eu tinha reparado uma situação do cutout. Eu falei assim, poxa, eu acho que eu gosto mais dessa área aqui do que do frame by frame. Aí eu falei assim, acho que eu vou tentar. Aí eu comecei a fuçar no toonboom e me traumatizei umas 25 vezes. Normal. Traumatizei algumas pessoas também. Tem umas pessoa do meu grupo de TCC Prático aqui. Eu traumatizei elas sem querer, porque eu apresentei elas o toonboom.

Orador 2: Meu Deus. É uma nave espacial quando pega pela primeira vez.

Orador 1: Olha, eu acho que até quando não pega pela primeira vez, viu?

Orador 2: Até hoje eu tô aprendendo coisa nova. Hoje eu aprendi como mudar o desenho nas layers de desenho. Naquelas quatro layers lá. Tem o line art, color e overlay.

Orador 1: E como que é?

Orador 2: É uma ferramenta que tem uma curva assim e uns setinhas pra baixo. Eu não sabia que era aquilo. Eu não sabia pra que funcionavam aquelas coisas.

Orador 1: Vish, Eu ia na camada, pegava, dava o Ctrl X e colava na hora.

Orador 2: Sim! Exatamente, eu faço isso. Aí quando contaram eu fiquei... Mano! Como assim?

Orador 1: Tem uns bagulho que seria muito mais fácil o meu trabalho, mas eu vou pelo lado mais difícil.

Orador 2: Pois é, porque a gente...

Orador 1: Tem dois jeitos de fazer. Aí tem um que você vai reto, tem outro que você dá uma volta. É tipo aqueles voos, sabe? Tem uns voos que eu não entendo. Eu já fui num voo, por exemplo, saindo de Pelotas. Aí o avião vai de Porto Alegre pra Brasília pra depois vir pro Rio. Aí eu fico tipo assim... Por

que que vai pra Brasília? Brasília é depois! Não faz sentido! A gente faz umas coisas.

Orador 2: Vamos pra Brasília depois! Me deixa logo no Rio primeiro!

Orador 1: Pois é, não faz sentido nenhum. Tipo pra vocês também deve ser uma loucura. Vocês devem ter que ir pra São Paulo e depois voltar pra outro lugar.

Orador 2: Quando eu e Salsa foi pro Rio foi direto. Foi a gente procurando promoção.

Orador 1: O pessoal que vai pro Nordeste deve ficar com raiva de passar em Recife. Porque todos os outros passam por Recife praticamente.

Orador 2: É...

Orador 1: Ai tipo assim eu fui pra Maceió né pro festival lá de Arapiraca ai eu fui pra Maceió ai eu fui pra Recife e depois fui pra Maceió, tipo eu passei de Maceió pra cima e depois voltei.

Orador 2: Aqui também tinha os correios. Antes de ir para os outros estados do Nordeste, passava primeiro em Recife. Aí parava aqui, depois ia pra... sei lá... Alagoas... Maranhão... Por que, mano? Por que para aqui? Eu não entendo.

Orador 1: Tipo no Sudeste é São Paulo, né? No Sudeste é São Paulo. Se você não mora em São Paulo, sua encomenda vai passar por São Paulo. Com certeza. Estamos devagando de novo, caramba. Eu devagando, eu fui falar de voo, pra quê?

Orador 2: Eu nem sei como chegou a isso.

Orador 1: Ah, lembrei. A gente foi falar sobre o toonboom. E aí a gente falou sobre jeitos diferentes de fazer as coisas. Aí eu falei que o voo vai direto e o outro roda. Por que eu falei de voo?

Orador 2: Já esqueci.

Orador 1: Nem sei.

Orador 2: Também não sei. Até hoje aprendendo coisas novas do toonboom. Aprenda as coisas novas, mas continua nas velhas. Porque a gente sabe fazer a velha. Nem quer tentar a nova. Não tá na automática fazer a nova.

Orador 1: Sim, eu sou da mesma pegada.

Orador 1: Você sente alguma preferência ou gosto do mercado por alguma das técnicas? Se sim, você acha que tem algum motivo?

Orador 2: Eu acho que pelo 3D, o povo... É mais fácil, né? Assim, eu vejo o mais fácil entre aspas. Acho que o mais fácil é não ter que fazer muitos cenários. Você faz um cenário e pode usar pra tudo. Tem a movimentação de câmera, então você não precisa desenhar muitas vistas do personagem. Você só modela um e acabou. E tem a praticidade da animação de ficar copiando um movimento. Também tem... Não lembro se é rotoscopia no 3D, mas é o... O de imitar o movimento de uma pessoa, sabe? Botar aqueles pontinhos e botar um mocap lá.

Orador 1: Eu tô entendendo.

Orador 2: Mas é, aí tem essas facilidades no 3D. Mas mesmo assim, cut-out pra animação pequena, do tipo seriado... Também é um dos mais fáceis assim pra produção em massa. Tipo... Aquela série da Rapunzel. Tem um filme em 3D, aí vem uma série em 2D da Rapunzel que é cut-out. Aí não parece cut-out. Aí vem um filme em 3D e às vezes sai uma série que é cut-out.

Orador 1: Não, é, eu descobri recentemente que...

Orador 2: Sai mais rápido.

Orador 1: Que é aquela série do Rei Leão também, que é do filho, do filho Neto, sei lá, dele. O Guarda do Leão, eu acho.

Orador 2: É, Guarda do Leão.

Orador 1: Eu descobri recentemente que é cut-out, eu fiquei assim...

Orador 2: Aí, mas assim, né? Esses exemplos ali... A animação ocidental, que de oriental é tudo frame a frame. Atola efeito, bota 3D horroroso e vai. Ali é produção em massa total. E japoneses fazendo anime... Vinte horas de trabalho, podia. Incrível que eu nunca vi um anime cut-out. Não sei se existe anime cut-out.

Orador 1: Cara, depois que eu vi... Eu acho que foi... O Cavaleiro Zodíaco em 3D, eu fiquei apavorado. E aí eu falei que eu não ia ver mais nada. Que eu não fosse... Que eu não

visse que fosse... É, tipo... Um desenho. Um desenho. Um 2D anime.

Orador 2: É. É, 3D anime é só misericórdia. Acho que o estilo é deles.

Orador 1: Eu acho que tem um ou outro que passa. Tipo assim, Pokémon passa. Tem umas coisinhas que passam, assim. Só que tipo... Cara, o Cavaleiro Zodíaco, eu fiquei assim... Gente, que coisa esquisita. Por que o Cavaleiro Zodíaco está parecendo o personagem do Baymax?

Orador 2: Do Baymax, meu Deus, sim! Parece, caramba!

Orador 1: Eu fiquei tipo... Por que, meu Deus?

Orador 2: É, igualzinho

Orador 1: Está esquisito.

Orador 2: Ai, meu Deus. É muito fluido, muito esquisito esse negócio.

Orador 1: É estranho. Tipo assim, não é mal-feito.

Orador 2: É, não é mal-feito.

Orador 1: Tipo assim, é esquisito, sei lá.

Orador 2: Pois é. Eu acho que é o estilo deles. Tipo, o modo que desenham o anime. Olhão, cabeção e tal. E meio que não combina para o 3D, sabe? Quando bota no 3D, fica naquele vale da estranheza.

Orador 1: É, só funciona com o que a Pixar faz, né? Se for aqueles olhão gigantes que a Pixar faz. Eu acho que só combina assim. Para aquele cabeção que a Pixar faz também. Meu Deus do céu. Eu não sei como o personagem fica equilibrado com aquela cabeça aqui de tamanho.

Orador 2: Com certeza. Eu assisti o Wish, e o Wish eu fiquei com medo. Porque os personagens têm um olhão enorme.

Orador 1: Eu gostei muito. Eu vi o pessoal falando mal. Eu fiquei tipo assim, por que vocês estão falando mal? Eu chorei 30 vezes e eu não sei. Porque tem muita referência. Eu fiquei tipo assim, meu Deus. Que coisa linda. Faz mais.

Orador 2: Eu sou maluco das referências também. Eu gostei disso.

Orador 1: Eu chorei com aquele curta do... Que é o Disney fez também, do 100 anos. Que é tipo, aparecendo todos os personagens assim, interagindo. E o Mickey chamando todo mundo para tirar uma foto. Eu chorei. Eu fiquei tipo, por que eu chorei? Tudo bem que eu sou fã da Disney, mas por quê?

Orador 2: Porque você é sensível.

Orador 1: Tá. Essa pergunta... Eu não sei se... Como você começou a trabalhar já direto. Eu não sei se chegou até acesso. Porque eu vi que na Viu O pessoal da produção cuida da produção. E o pessoal da animação cuida da animação. Não se misturam muito as suas coisas. Mas eu vou fazer a pergunta igual. E aí se você... Souber responder, você responde. Se você não tiver tanto acesso assim. E aí você deixa pra lá. O rig ou a animação cut out influenciam a pipeline de produção? Tipo, de uma série ou de um filme. Enfim. Na sua opinião é obvio.

Orador 2: Acho que tem que ser uma pré-produção. Eu não sei se vai perguntar depois, mas eu acho que pro rig ter conhecimento de animação é bem importante. Porque tem coisa que tipo eu vejo o rig como programação. Vai tá lá você montando o código pra o código funcionar direitinho depois quando botar pra mexer. Aí o rig tem que pensar lá que peça vai estar num tal canto, tipo uma peça vai estar passando tipo um colar. O colar não dá pra fazer uma auréola e colocar no pescoço, simplesmente. Vai ter que dividir em duas partes. Uma parte de trás, uma parte da frente, que aí vai estar circulando na frente do colar e atrás do pescoço. Aí o rig tem que pensar nessas coisas. O que vai estar influenciando o quê? O que vai estar aparecendo? Como o animador pode mexer isso aqui? Será que isso aqui pode mexer também? Se eu tentar mudar a vista será que vai estar tudo certo? O rig tem que ter esse trabalho a mais pra bolar. Ter uma carga de animação. Sabendo como o animador vai mexer nesse negócio já ajuda. Dá mais trabalho. Quando você sabe o que o animador vai precisar com a sua experiência de animação, entre aspas. Aí você vai ter mais o que fazer. Aí demora mais um pouquinho pra chegar ao animador. Isso também, tipo, quando não tem um teste de rig, aí manda pro animador, aí o animador não consegue fazer algo que pede numa cena. Aí tem que voltar pro rig, de novo pra o rig ajustar e depois

mandar uma nova versão. Aí você vai e vem. Muita complicação. De Bitá mesmo teve muitas alterações de rig, porque às vezes uma coisa não dava certo aí. Alguma cena pedia uma pose específica, mas essa pose a vista dessa pose ainda não tinha sido feita. Tipo de costas, três quartos, que aparece só o olhinho, um pedacinho do nariz. Aí pronto, agora você vai e vem. É bom, o rig tá sempre em contato com o animador.

Orador 1: Na sua opinião, eu vou deixar claro que é tudo na sua opinião, né, porque pra não influenciar em nada. Tipo, você acha que existem implicações, assim, situações que acontecem na animação enquanto produto, tipo o produto animado, né, com o uso do rig e com a animação cut out ? Tipo, você acha que eu vou tentar reformular, que eu acho que ficou um pouco confuso essa pergunta.

Orador 2: É, eu só não entendi direito.

Orador 1: Tipo, olhando entre o cut out e o frame-a-frame, você acha que o cut out ou o frame-a-frame, enfim, aí vai do que você pensar. Tipo, tem alguma implicação enquanto produto, enquanto qualidade, enquanto produto mesmo, tipo, produto que vai ser comercializado. Você acha que, nossa, calma aí, deixa eu reformular de novo, que eu acho que eu me embolei de novo de novo. Tipo, entre a animação cut out e o uso do rig, né, na animação cut out, e a animação frame-a-frame e o desenho, né, o tradicional, você acha que o cut out tem alguma implicação enquanto produto animado, tipo, em questão de qualidade, em questão, enfim.

Orador 2: Seria, tipo, o cut out vale mais que o tradicional, o tradicional vale mais que o cut out? Coisa assim?

Orador 1: Mais ou menos isso, mais ou menos isso.

Orador 2: Eu acho que...

Orador 1: Em questão de... Em questão de produto mesmo. Enquanto produto, né?

Orador 2: É, eu acho que... Assim, vou tentar fluir a pergunta. E... Foram palavras tão difíceis que eu quero responder essa de alguma forma.

Orador 1: Não, vamos conversando, que aí eu vou... Eu vou... A gente vai conversando, e aí você vai perguntando certas coisas que você acha que vão te ajudar a responder

Orador 1: e aí eu vou indo, tipo, igual conversa mesmo, assim. Não tem bo.

Orador 2: Pronto, é que eu entendi assim, que... Tem o cliente, aí o cliente pede uma animação, aí a animação vai ser o produto, e aí tem os dois viés. Se ele quer uma animação 2D, aí ou ele vai pro tradicional ou cut out. Aí... Pra ele qual vai ser melhor, então de mercado, qual vai ser mais útil fazer e tal?

Orador 1: Isso, em questão de qualidade ou em questão de tempo e custo, aí ou que você experimentou, assim.

Orador 2: Pronto, de... Não é por experiência própria, mas falando de tradicional. E ouvindo de outros, né, que trabalhou como tradicional e que também atuou em cut out. No tradicional é mais caro. A pessoa, o animador, vai ter que estar fazendo um desenho a cada frame, basicamente. Aí fazer um desenho demora. Fazer um rascunho lá, depois acertar a proporção, depois acertar a movimentação do que está acontecendo. Tem todo uma linha de produção pra fazer uma cena de tradicional. E vai pro animador, o animador é quem bota as poses chaves no tradicional. O animador não faz tudo. Ele faz uma etapazinha, só no começo, que ele bota as poses lá no tempo. E aí passa pra outra pessoa, que é o que faz o in-between, que é os desenhos que tá entre uma pose e outra. E aí passa pro clean-up, pra ele deixar a linha do jeito certo, pra não ficar todo rascunhado. Porque quando tá na animação, a animação não vai sair bonita ainda, vai sair toda cheia de risco. Só dando uma ideia de que tal personagem tá ali fazendo tal ação. Ali só tá os elementos brutos. Aí depois do clean-up vai pro colorista e depois pós-produção. Pronto. Quatro pessoas pra fazer uma cena de animação tradicional.

Quando no cut-out, uma só faz a movimentação. O clean-up já é feito, porque é com rig. E não precisa passar pra outra pessoa pra fazer outro movimento. Às vezes é só pra se tiver alguma correção, passa pra... Um é especializado pra isso. Um que recebe pra isso. Nem é muito obrigatório. Aí eu vejo que o custo de uma produção tradicional e cut-out vai ter uma discrepância muito grande. Que o tradicional vai ser mais um apelo visual emocional também. Quem assiste um tradicional vai ter um sentimento mais forte, por assim dizer. E quem tá fazendo na produção também vai ter uma produção mais detalhada.

Quanto ao cut-out. Que o cut-out vai ser mais produção em massa. Coisa mais rápida. Aí não exige muito refino. Exige, mas não é tão forte como é no tradicional. Aí eu vejo que tem um... Uma discrepância forte. Tô falando isso muitas vezes. Tive que mudar essa palavra do vocabulário. Aí... Calma, já me perdi. Aí a animação como produto mesmo, mesmo não querendo, em curta uma série feita no tradicional vai valer mais no mercado, tipo pagando, vai valer mais que uma série feita no cut-out. Duas séries comparadas, o custo de tradicional vai ser bem mais caro do que a do cut-out. E eu acho que o nível de exigência no tradicional, ainda por ser mais caro, vai ser mais forte. Aí é um achismo, eu acho que sim. Não participei.

Orador 1: Não, aqui é só...É opinião. Eu vou embasar a pesquisa em várias opiniões. Tá, tudo bem. Mas você acha que mesmo tendo essa diferença de custo, você acha que elas se conectam de forma, tipo, a uma ser, entre aspas, melhor que a outra em questão de qualidade, em questão de tempo e spacing, enfim. Ou você acha que não interfere tanto nesse quesito, só o quesito financeiro?

Orador 2 : É, assim, né? Pra mim, a do tradicional vai ter uma qualidade melhor que a de cut-out por conta dessa dificuldade. O animador vai estar se lascando lá desenhando. No cut-out, mesmo que a gente esteja se lascando também

Orador 2 : aqui, faz a cena mais rápido e termina mais rápido. Fez, recebeu, acabou. Aí não perde muito tempo, já pode ir pra outra. Aí, eu acho que isso. Do mercado vai ser, o do cut-out vai ser mais baratinho, mais rápido. E o tradicional vai ser o mais caro. É tipo, calma, deixa eu pensar aqui. Que essa semana deu pra aparecer pra mim as estrelas Michelin. Eu acho que é Michelin, Michelin, sei lá. O bonequinho dos pneus. Pronto, aí eu descobri que alguns restaurantes podem ser, podem ganhar uma estrela Michelin. Eu vou chamar Michelin. De qualidade de comida. Tem n fatores lá.

O ambiente, a comida, a recepção, tudo mais. Aí, tem os restaurantes sem estrela, meu. E seria os medíocres, mas não são os medíocres, mas do povo. E tem esses de três estrelas. Aí, esses de três estrelas é um ambiente que não é pra qualquer pessoa, tá ligado? É um que não vai pra aquele restaurante pra comer. Tipo, não vai pra encher o bucho. Aí que seria, eu tô tentando associar isso ao cut out, sabe? Aí o cut out seria um

restaurante mais de família, um restaurante popular, isso. Que você vai comer muito, vai comer bem. E nesse mais caro, de três estrelas da Michelin, você vai pra degustar. Você vai pra apreciar uma obra de arte, sabe? Aí a comida ali não tá como um produto de prateleira. Você vai ali, pega cabou, já foi. É mais pra você apreciar o visual, a estética, a composição também. E às vezes o sabor, não sei se aqueles trecos prestam também. Sei lá, caviar num molho branco, com alguma coisa que parece uva passa, e eles comem com uma torrada. 3,50, 3 mil dólares. Aí custa 3,50 de custo ali, mas eles cobram 3 mil dólares num trequinho daquele. Ainda raspa ouro em cima, como se o ouro fosse fazer alguma coisa no corpo da gente. Aí pronto, aí vejo que no tradicional seria esses restaurantes top, que vão estar utilizando aquelas técnicas ali pra trazer algo mais uau, algo mais animal, animado, sabe? Algo mais que dê pra apreciar, enquanto no Cutout vai ser pra produção, pra o povo ver, terminar coisa rápida, entregar logo e o povo assistir rápido.

Orador 1: Tá, eu vou pra próxima que já tô te segurando já faz quase uma hora e meia. Na sua opinião, o uso ou não da animação do Cutout implicou ou influenciou o mercado da animação?

Orador 2: Eu acho que sim, eu acho que teve uma influência forte. Assim, eu não sei recordar quando teve o tipo o estopim de animação do cut out. A animação do cut out como foi mais pra seriado e tal. E de filme a gente quase não vê, né. filme eu acho que a maioria é latina.

Orador 1: Tipo, eu, é, eu ia falar isso a maioria é quem não tem muita grande

Orador 2: É...pois é, empresa grande... é brasileiro, mexicano, chileno, essas coisas, aí é tipo indie, sabe, animação indie que é tal, mas em seriado, tipo, Cartoon Network, Nickelodeon, Disney, eu sinto que o começo, eu acho que eu vou estar falando sem experiência também, foi ali por volta de Flap Jack, sabe, Flap Jack, e ali tem uma sensação mais que foi um cut out, que é uma coisinha mais rápido, uma coisinha repetida também, tipo, aqueles antigões de Hanna Barbera que reutilizava a mesma animação o tempo todo, tem corrida de lado, todinho, mesmo que fosse tradicional, já era meio que indícios de cut out, sabe, repetindo animação pronta já pra fazer cenas, mas o que eu vejo de começo assim foi de Flap Jack e Hora da Aventura, e Hora da Aventura é tradicional, descobri uns anos

atrás, quando tava pesquisando de animação, aí quando eu vi que era de tradição eu falei assim, não, não é possível, é bracinho de macarrão, tem que desenhar o bracinho de macarrão o tempo todo, né?

Orador 1: Nossa, sério, eu me jurava que era cut out, eu fiquei tipo, agora fiquei surpreso, fiquei surpreso.

Orador 2: É incrível, o Gumball também, Gumball é um tradicional, não tradicional, um cut out com o tradicional, e 3D, é misturado tudo ali.

Orador 1: É, essas misturas eu, tipo, o irmão de Jorel eu acho que usa também, tipo, usa um pedaço que é 3D, 3D não, desculpe, um pedaço que é cut out, outro pedaço que é tradicional, tipo, pra fazer algumas outras coisas.

Orador 2: Aham, mas sim, agora teve um impacto, pronto, teve um impacto assim, de ter uma produção mais rápida, tinha, acho que quiseram lançar muita coisa já ao mesmo tempo, ah lembrei, pronto, tinha Ying Yang You, que ali eu tenho certeza que era cut out, teve aquele do robzinho que eu não lembro agora, que era um menino e um robô, aí o robô crescia e criava um chifre lá, muito doido.

Orador 1: Assim, falando do jeito, não entendi.

Orador 2: Aí começando ali, eu não lembro os nomes, entendeu? Acho que o robô adolescente também seja cut out. Mas foi pra coisa assim, seriado de produção mais rápida, de entregar o episódio logo semanal e ter muitas opções, tipo, encher o canal, tanto que eu acho que o começo de cut out, o que deveria ser, na minha mente é o começo de cut out, é quando tinha muitos personagens da Cartoon Network, tipo, Mansão Foster, Ben 10, eu sei que não é cut out, mas contra junto. Naquela fase da Cartoon que tinha muito, aí depois foi diminuindo quando chegou Steven universo e Gumball e coisinha, e Clarencio foi de titio-avô, já foi diminuindo mais um pouquinho mais. Aí eu acho que naquela fase ali do começo foi muito. Foi quando pegaram e vão produzir a animação a rodo agora, que a gente tem essa técnica aqui.

Orador 1: A rodo.

Orador 2: A rodo.

Orador 1: Tá, agora vamos entrar nas perguntas mais de rigging, aí tipo, tem algumas que você não souber responder, porque você não usou muito, porque você falou que você mexeu um pouco no rigging, mas tipo, não muito.

Orador 2: Eu fiz muito de curso assim, eu gostei de fazer, mas... Tava trabalhando com animação, né, mas vou fazer rigging, perde muito tempo.

Orador 1: Pra você, quais são os pontos fortes e fracos do rigging... ferramenta, né? Tipo, a ferramenta do rigging.

Orador 2: Ferramenta de rigging, tipo, o rigging pra fazer, ou tipo...

Orador 1: Tipo, é o rigging, tipo, é tipo, usando o rigging como uma ferramenta de trabalho, né? Você pega lá o rigging do Yuri, por exemplo, e...

Orador 2: Ah, entendi.

Orador 1: E usa ele como ferramenta. Foi mal, tem umas palavras, né, que tipo... É que eu já tava escrevendo o artigo, né, então tipo, tem umas palavras que eu fui só no... No automático.

Orador 2: Pronto aí, assim, os pontos positivos, eu vejo que a praticidade de montar a pose, né, você não precisa estar desenhando muito. Você desenha a mão, vai? Deixa eu ver. Também a praticidade de movimento, que a gente pode botar o movimento automático no computador e ver como é que se encaixa melhor. E aí fica indo e voltando, tipo, tentativa e erro, até dá certo.

Orador 2: E a velocidade, tipo. Faço uma cena agora, entrego e já posso começar outra. E não ficar voltando aí, ah, corrige essa pose aqui, aí eu tenho que apagar tudo e refazer de novo. E de negativo, eu vejo que, quando não usado muito bem, é muito robótico, tipo. A gente sabe quando é rig, o personagem se move muito duro, mesmo que esteja um bocado de deformador, vai estar duro ainda, movimentando, ele vai parar um tempão. No tradicional, quando o personagem para do nada, fica esquisito, ele muito tempo parado. No rig, quando é rig, não, fica meio que tranquilo ele parar e falar e depois fazer uma outra movimentação. Aí eu vejo esse um dos pontos negativos, acho que outro ponto negativo é... Acho que muita coisa para mexer. Tem rig fácil, que é o simplesinho, que é

boneco de palito, mexer mão, braço, perna e cabeça. Mas tem uns que vai ter deformador de roupa, aí você tem que virar ele, não vai ter uma virada de ângulo. Aí você tem que mexer o deformador da roupa para poder ficar naquela pose certinha.

Orador 1: O que eu vi do... acho que foi do... não sei o que, American, não sei o que Que é tipo, é bem humanoide. E aí tipo assim, só no rosto do personagem tinha uns 40 ou 50 deformadores, eu sei o que é que foi

Orador 2: Ó só!

Orador 1: Meu Deus!

Orador 2: Pois é, aí quem tá acostumado com o rig, com o rig porquinho. Vai pra um negócio desse e acabou, lascou! Fica perdido, né? Vai tá lá fazendo uns movimentaçãozinha e não, não pode mexer dessa forma, tem que mexer nessa outra aqui. Aí até você pegar o rig é meio complicado, Aí eu vejo isso como um ponto negativo. E eu não sei, acho que de ponto positivo também tem o Master Controller, Ele é um ponto positivo e um ponto negativo, Ele vai tá lá facilitando você a mexer no negócio, Ele vai dar um gráfico, você mexe a bolinha e ele já faz o movimento, Só que ele faz o movimento do jeito duro dele também, Aí você tem que fazer os deformes também

Orador 1: Ele faz o movimento da cabeça dele

Orador 2: Pois é! Ele vai abaixar, aí quando ele abaixa a cabeça tá o cabelão bem grandão atrás, Aí tem os pros e os contras, Eu vejo mais muitos contras no rigs porque eu tenho um ódio de ficar mexendo em rig, Block, eu não gosto de fazer block, eu gosto de fazer animação, quando tá tudo pronto lá eu gosto de ficar mexendo, O negócio já prontinho, saindo, mas fazer o block de pegar a pose e acertando a pose

Orador 1: Nossa, como eu faço isso, que é uma parte que eu peno também, Tipo início de semana, aí você tem que pegar a cena, montar tudo

Orador 2: Pois é!

Orador 1: Aí depois é tão legal

Orador 2: Depois é tão legal, Pronto, em by two é a melhor parte, bota as coisas lá, eu ligo o Twin e fico lá vendo como fica melhor, Quando você ativa o negócio, às vezes você

flipa a mão para poder a coisa ficar certa, Aí aparece lá a mão flipando no Twin

Orador 1: Cara, esse negócio eles tinham que consertar né, a Toonboom tinha que consertar isso porque é muito ridículo

Orador 2: É muito ridículo, pois é

Orador 1: A mão vira um papel, a mão ela vem, ela fecha e volta para o outro lado, É ridículo demais

Orador 2: Eu lembro que quando eu comecei a tentar animação, eu tentava fazer esse automático também, era Animate ou era flash, não lembro qual eu usei, Aí eu fazia um quadrado num canto e depois um círculo, Nele tinha uma opção de Twin que o quadrado virava um círculo, O círculo virava um quadrado, era muito massa, Eu não sei se tem isso no Toonboom, no Toonboom acho que tem que usar os deformadores, Aí eu botava esse negócio, às vezes quando eu fazia o círculo depois do quadrado, Aí estava meio que flipado de alguma forma, o ponto do norte estava no sul, Aí na hora que ele fazia a animação automática, aparecia lá o ponto do norte indo para o sul, Passando no meio do negócio, ele estava flipado, Eu tinha um professor que dizia que o automático do computador não é o certo, Apesar dele fazer o negócio, você tem que mexer, O automático não é uma inteligência artificial que vai deixar do jeito certinho, Você tem que ir lá e consertar

Orador 1: É por isso que eu tenho medo da inteligência oficial tomando nosso trabalho

Orador 2: É tudo feio ainda

Orador 1: Espero que continue, Agora eu acho que vou tentar emendar algumas perguntas, Agora é mais sobre etapas de rigging, não sei se tem tanta coisa para conversar, Os deformadores afetam a sua animação, qual você prefere? Tem essa situação ou não?

Orador 2: Acho que tem, como eu estava comentando, muitos deformadores em roupa, Às vezes é bom ter aquele de linha, Porque é mais fácil achar uma dobrinha, Tem muito animador que deteste essa deforma de linha, Diz que não fica natural, faz aquele de envelope

Orador 1: Mas é muito chato porque aí tem aquele problema do model também

Orador 2: Pois é, eu não gosto, De usar o envelope quando é para perspectiva, Aí o personagem vai estar apontando para a câmera, Aí a mão tem que estar fazendo a perspectiva, de grossão para fininho, Aí eu acho legal usar o envelope, Mas fora isso, ok, Teve um que eu participei e não tinha deformador de linha, Era só envelope, E exigia que o cotovelo não ficasse reto, Tinha que ficar redondo, Tinha que mexer um monte de ponto, Era deform de envelope em tudo, Orelha, nariz, botão na roupa, Eu tenho uma cena dele guardada, Espero quando ele for lançado, Eu vou poder mostrar porque tinham muitos personagens de cena, E tudo iam se mexendo também, Eu não aguento mais fazer essa cena, não quero mais essa cena, Tem muito deform aí que o personagem ia de um lado, Depois ele virava, voltava a andar, Aí virava de **Orador 2:** novo, meu Deus, Não aguento mais, E outros personagens iam olhando para ele fazendo alguma coisa, Mechendo a mão, olhando para um lado e olhando para o outro, Ou só...Ele tem que ter alguma movimentação, Mas ter deform em tudo não é bom não, Ter deform é bom para fazer poses dinâmicas, Mas ter deform em tudo não é bom, O bom é ter praticidade, E ter um negócio pronto ali, acabou

Orador 1: Então eu acho que essa outra pergunta eu já sei a sua resposta, Mas vamos para outra, Para você, a produção de banco de dados, Eu chamei de banco de dados, mas é banco de desenho, Tem vários nomes, Banco tipo de boca, de mão, de pé, de poses, chaves

Orador 2: É a biblioteca

Orador 1: Isso, Isso, Biblioteca, Para você, qual é o nível de importância e por que?

Orador 2: Assim, para mim, Ton Ton, Eu vejo como muito importante ter muitas opções, E das opções mais variadas possíveis, E das mais simples também, Mão, mão aberta, palma da frente, Mão fechada, dedos para frente e dedos atrás, E de lado, de lado com o polegar para frente da câmera, E de lado com o polegar para trás, Porque aí você vai poder dar uma movimentação e ela vai estar mais fluida, ou então pode usar em mais de uma utilidade, tem biblioteca de mão, que tenta usar uma pose de mão muito doida, Lá aberta, assim, com um indicador para cima, E o polegar meio que virado para a câmera, Não é aberta com os cinco dedos, A palma toda aberta, É o polegar para frente, perspectiva,

Essa mão não é útil, Essa mão não é versátil para muita coisa, A palma aberta com o polegar virado, A palma com os quatro dedos juntos, E o polegar virado para o lado, É uma mão versátil, Dá para usar ele tanto parado em pé, Aí fica essa mão, Tanto ele falando quando vai na hora de apontar para alguém, Aí não tem um dedo de apontar, Tem essa mão assim, E eu já participei de muitos projetos, Que eu já contei, Que tinha a biblioteca de mão, Que era só a mão aberta e a mão fechada, Não tinha tipo apontando ou então, Uma opção que era os dedos separados, Uma opção que era os dedos separados, Que dá para fazer segurar um prop

Orador 1: Eu já falei isso com Yuri Udi, Porque tem 40, 50 mãos, E toda vez que eu vou procurar alguma mão para usar na minha cena, Eu não acho

Orador 2: Pois é, Yuri Udi, não tem mão versátil, Eu fico reclamando o tempo todo, Com Vanessa, com Saki, E não tem a mão que eu quero, Tem muita mão, tem 75 mãos, Mas não tem a mão que eu quero

Orador 1: Eu preciso de uma mão para ele pegar isso daqui, Aí eu vou olhar a lista de mãos, Nenhuma serve, fudeu, Aí eu pego uma mão fechada mesmo, E ele vai segurar desse jeito

Orador 2: Eu odeio aquelas mãos fechadas que ele tem na biblioteca, Não é fechada, fechada, Parece um macaco andando, Ele fechado assim, Não precisa daquilo

Orador 1: Eu não sei também, E aí eu fico assim, o que é isso? E tem uma mão dele fechada, Só que não é com o polegar para dentro, É tipo com o polegar para cima

Orador 2: Essa também é muito... Quem foi que fez isso?

Orador 1: Que que anda com a mão assim?

Orador 2: Pronto biblioteca de boca para mim é simples é A, E, I, Um com... Acho que o I pode ser a de dente fechado, E uma com... Eu esqueci agora, o lábio para dentro que pode ser o V, B, M, E acabou

Orador 1: Aí fica bem mais fácil, porque tem uma agora do lip sync, Que eu estava aprendendo ainda, Agora a Van fala pouco sobre o lip Sync, Acho que só quando está muito bisonha, O meu ela parou de falar,

Então eu fiquei tipo, Tem uma aqui que eu vou passar por ela, Porque eu acho que você já deu uma pincelada nela, E aí eu vou para outra pergunta, E aí você pode responder as duas se você quiser, Qual é a importância de revisar um rig? E para você qual é a etapa mais importante do rig?

Orador 2: A etapa de fazer o rig? Eu acho que a etapa do rig, Eu acho que até comentei que era de fazer tipo, Pensar em como vai montar, Como vai estar as peças

Orador 1: Tipo a vetorização

Orador 2: É, Na hora que fizer um colar, Vai fazer um colar atrás, um colar na frente, Vai cobrir tudo e não vai dar para ver atrás, Tem que pensar quando vetorizar o cabelo, Tem que pensar nas formas que vai utilizar no cabelo, Para o cabelo se movimentar, Ou se for movimentar também, Tem desenho que o cabelo não movimenta, Eu acho que essa é uma etapa importante, É a hora que você vai pensar como animador, O que é que vai se mexer aqui, Quando mexer também ele vai estar mexendo, Aí eu vejo isso como importante, Não que as outras não tenham o seu grau de importância, Na hora de botar, Mas essa eu acho que precisa de um foco maior, Porque se não fizer direito vai ter que voltar nela, Tem que fazer coisa extra

Aí vem o de testar o rig, Porque se não fizer direito vai ter que voltar nela, O de testar o rig, Eu acho que testar o rig é bem importante, Usando o exemplo da gente, Aquele personagem polvinho, Polvo é um robô com cabeça, Perdão

Orador 1: O...Gaz

Orador 2: É o Gaz, Ele a gente não testou, Ele saiu fazendo pose e tudo mais, E viu que estava de errado e mandava de volta, A gente fazia pose, O que não dava, apontava lá, dava um círculo de... Precisa tal coisa que mandava de volta e voltava com uma coisa extra, Ele não teve, Aí ele tinha problema na biblioteca de mão, Uns problema muito doido no jaleco, Coisinha lá

Mas ele é horrível, Você tem que fazer todas do zero e então pegar de alguma outra cena, Aí eu vejo que testar o rig é importante, Para saber se alguma coisa, Está errado, Porque se fizer o rig e soltar assim, Confiante, sabe, Faço rig há 54 anos, Toma aqui, ele está perfeito, Moço, sola do pé precisa de um deformador, Ué, tem que ter sola do pé, Uma

cena especifica precisava de sola do pé, Mas você, rigger, já acostumado a montar o rig, Não fez um sapato com sola do pé, Um sapato sólido, Sem movimentar o pé, Aí você vai ter que voltar, Para poder separar o pé em etapas para ele pode mexer.

Orador 1: E tem uma outra coisa que eu percebi muito, E que eu acho que influencia também, Tem coisas que o pessoal da arte não pensa muito, Só sai e faz.

Orador 2: Só sai e faz.

Orador 1: É que fica bonitinho, fica, fica bonitinho, mas....

Orador 2: Pro rig não

Orador 1: Não precisa

Orador 2: Teve um negócio que eu tive ódio, E foram tentar consertar e eu tive mais ódio ainda, Tem a manga da Stella, Uma coisinha rosa, Aí no começo, antes de testar o rig dela

Orador 2: Antes de ter cena dela, Quando ela botava o braço para frente, Não tinha uma linha ali para mostrar profundidade, Aí tinha um deformador, Mas o deformador era para aquela peça toda, Aí tinha que botar, Quando botava o deformador ficava uma linha cortando, do começo ao fim, E eu achava horroroso, Aí mandou para consertar, Aí quando botaram de volta deixaram dessa forma, Uma linha grandona cortando de um lado ao outro, Não era para ser assim, Era para ter uma linha pequena que mostrasse ainda, Um espacinho para a parte de trás, Só uma linha, Sem cortar tudo, E aceitavam a cena, Se aceitou, o problema deles agora

Orador 1: Pois é, eu assim, Deu ok e plus antes eu ficava com medo, Mas quando dava plus eu ficava me tremendo, eu falava assim, meu Deus foi pra Plus.

Orador 2: Quando eu fazia as correções, Vinha as plus, E eu começava a julgar os animadores, Eu nem via de quem era, Eu só recebia o número da cena, Aí ficava, meu Deus, fizeram essa forma aqui, Caramba, Mas eu vejo que muito erro é de um rig

Orador 1: Quando eu ia para a plus eu ficava assim, Meu Deus, foi para a plus, Eu sou um lixo kkkk, Eu via muito desse jeito, O plus fica tipo está errado, Está errado precisa mexer, Não dá essa impressão? É diferente de pós, Precisa botar um cenário, um efeito, O plus

não, da ideia de está errado, alguém precisa arrumar.

Orador 2: Eu vou ter que arrumar sua merda aqui, Quando cena minha vai eu fico assim, Van, por que ela vai para a plus? Tal coisa e tal coisa precisa botar ainda, Então por que não diz que eu coloco? Vai, eu termino a minha cena, Eu fico com a vontade de dizer isso, Eu consigo terminar a minha cena, Você pode deixar.

Orador 1: Eu sei que é para esse intuito, Para não atrasar a gente com as outras cenas, Tem hora que eu fico tipo, Aí deixa eu só te fazer a última pergunta. E aí para encerrar a gravação

Orador 2: Meu Deus, vai ter uma gravação enorme aí

Orador 1: Não, tranquilo, quem vai transcrever é o chat CPT mesmo, Tipo, eu tentei desenvolver uma sequência de fatores, Baseados no que eu fui vindo de produção de rig, Não necessariamente para separar por pessoas, Essas etapas, mas eu desenvolvi, Eu tentei fazer uma sequência que fosse dividida em algumas etapas de produção, E aí eu desenvolvi a sequência, Que foi dividida em algumas etapas de produção, E aí eu desenvolvi a sequência que foi dividida, E aí eu desenvolvi as etapas, Vetorização, mecânica, finalização, criação de bancos e revisão

E aí tipo, o que eu gostaria de saber, Se você acha que condiz, Ou se você gostaria de adicionar alguma etapa também, Porque eu estou criando, então, tentando desenvolver, não existe em nenhum lugar, que fala assim, essas são as etapas do rigging, E aí a pergunta é, Para você, essas etapas, Estão de acordo ou você adicionaria alguma etapa, Que você acha que é importante, Ter nas etapas do rigs ou enfim, E aí as etapas que eu coloquei são Vetorização, mecânica, finalização e banco de dados e revisão

Orador 2: Calma aí, Vetorização

Orador 1: Mecânica

Orador 2: Mecânica seria o que?

Orador 1: Mecânica eu coloquei tipo, A parte de criação de pegs, E hierarquia, deformadores, Essas partes assim

Orador 2: Ah, eu entendi

Orador 1: Eu acho que é mais fácil de você entender, Como que eu separei, Pra Vetorização eu coloquei toda a parte, Que vem o model da arte, E aí é aquela parte que você tinha colocado, Como pensar como que vai funcionar, O movimento dos personagens e separar por peças, Aí depois vem a mecânica, Que é pegar essas peças e separar hierarquias, E grupos, enfim, É a parte mais demorada do Rig

Orador 2: Eu acho que essa etapa fica junto com a da Vetorização, Tipo, na hora que você está fazendo, Você já vai botando uma peg ali, Pra já acertar o pivô das coisas, Mas também pode ser uma etapa separada, Você pode separar todo o Rigs e depois ir lá montando coisa certinho, E às vezes quando você já está fluido, Já vai rápido isso funciona?

Orador 1: Aí eu coloquei finalização, Tipo, o turnaround do personagem, Que é aquela parte que meio que se configura, E você tem que reconfigurar alguns pedaços

Orador 2: É, aí o turnaround é na Vetorização também, E já as coisinhas vai tudo... Na verdade, é separado, Calma, eu estou pensando, É, eu acho que é separado, Fazer uma bicha de frente, Bota as pegs tudinho e os caramba, E depois vai pro próximo, Porque tem umas coisinhas da biblioteca também que aí influência na hora.

Orador 1: Aí eu coloquei criação de banco, Que eu acho que tem que configurar individualmente, O banco pra mim é tipo a biblioteca, E a revisão, Antes de mandar pros animadores

Orador 2: Com certeza, isso aí é necessário, É, eu acho que está no esquema certinho, Pensando aqui se acrescentaria alguma coisa, Mas não vejo o que acrescentar, sabe? Eu acho que quem teria mais propriedade pra falar disso, É Salsa mesmo, Salsa é quem dá aula de rig, né? Aí ela sabe melhor das etapas, Pra mim...

Orador 1: Porque também, Tem gente que já trabalha tanto tempo, E a pessoa vê tudo como uma etapa só, E pra quem está aprendendo, Não necessariamente é uma mesma etapa, E é meio que isso que eu estava pensando, Eu tentei me desvincular um pouco, Ah, beleza, você pega o rig e faz o rig , Essa é a etapa

Orador 2: A etapa é pensar em como vai fazer o rig, Fazer o rig

Orador 1: Então eu tentei, Pra mim a etapa é, pega, faz, Acabou, essa é a etapa, Sim, três etapas, Pega, faz, acabou

Orador 2: Vai animador

Orador 1: Mas pra pessoa pegar, ler, E falar assim, tá, pega, faz, acabou, não funciona muito bem, sabe? Eu fiquei um tempão pensando, E aí eu tentei pensar de um jeito, Até no projeto do TCCP, De um jeito que desce pra algumas pessoas diferentes, Sem nenhuma atrapalhar a outra, Eu fiquei tentando pensar dessa forma, pra tentar dividir em etapa, mas é complicado, tipo, é bem, é bem,

Orador 2: tipo um fazer, passar pro outro e tal

Orador 1: é bem difícil pensar dessa forma

Orador 2: é complicado, né, tipo, cada um faz uma, é, tipo cada um faz uma parte e a gente junta no final

Orador 1: fica um, um, transformer

Orador 2: com certeza, mas é, desse jeito aí tá, tá legal, como se for pra tentar fazer essa tentativa prática de colocar cada, todo mundo aí do, do grupo pra fazer, ver se funciona

Orador 1: ah, então, então, muito obrigado, portanto, então, muito obrigado mesmo, mesmo, mesmo, espero que tenha sido legal pra você também

Orador 2: também, é, ah, falar mal de animação, oxe, muito bom, eu me voluntario, quem quiser virar animador, eu digo, repense, não é bom não, você tem escolhas melhores de vida

Orador 1: muito obrigado

Orador 2: boa sorte aí, tenha um TCC foda as perguntas que teve eu achei genial, bem colocadinho, coisa que eu nunca parei pra pensar também, né, eu sou no modo automático, sabe, eu só vou fazendo aqui, eu não penso mais, eu só faço, aí parar pra pensar em algumas coisas

Orador 1: meu trabalho também, tipo assim, eu vou muito no modo automático, mas é tem algumas coisas que é legal pra parar e, tipo pensar, por que que eu faço isso? umas coisas meio filosóficas, mas

Orador 2: é trabalho consome a gente, misericórdia é o Burnout vindo aí, não é?

Orador 1: adeus, boa tarde aí

Orador 2: boa tarde

ENTREVISTA REALIZADA DIA 23 – 01 – 24

Orador 1: Vitor Rezende Mendonça

Orador 1: Ai, eu queria que você se apresentasse, e como também você prefere ser chamado,

Orador 2 : Eu sou o Thiago, pode se chamar Thiago Ribeiro mesmo, o nome que costumo usar em créditos e tal. E sou mineiro, estudei aí na UFPel. Entrei em 2011, aí saí no início de 2015. E tô aí há 10 anos, 8 anos. É, uns 9 anos, 10 anos. Não, 9. Trabalhando já na área. Comecei com animação publicitária na Dr Smith, não sei se você já conheceu, que a gente até fazia umas visitas lá no Porto Alegre.

Orador 1: Eu não cheguei a pegar, não.

Orador 2 : Comecei a trabalhar na Dr Smith, que era mais publicidade, tipo, institucional e tal. Então a gente tinha muito lettering, motion design, até as próprias animações de personagem que a gente tinha era no after. E aí depois comecei a rodar um pouco no Brasil, trabalhando mais com série. Voltei para publicidade depois, tal.

Orador 1: É, puxando um pouco esse gancho. Queria que você falasse um pouco, tipo, se tiver muitos, não precisa falar todos, mas alguns que te marcaram. E técnicas diferentes, acredito que foram muitas, né? De projetos que você participou, óbvio. O que você pode falar, né? Que não tem esse sigilo da produção.

Orador 2 : Nessa parte de animação publicitária tem duas coisas que são muito

legais, que é a possível versatilidade que tem nos projetos. Então você trabalha a cada 15, 20 dias num projeto diferente, né? Então tem muita coisa de motion, sei lá, fluidos, melecas, umas coisas mais, sei lá, orgânicas, outras mais geométricas e tal. Só que a publicidade ao mesmo tempo que ela deveria permitir isso, ela é muito quadrada, né? Então é sempre fazer mais do mesmo na referência da referência, tá? Isso foi me cansando, assim, um pouco. Aí na época, meio que na internet, assim, eu vi o pessoal trabalhando em Belém do Pará com série. E aí eu fui para lá para trabalhar com a minha primeira série rigada, assim, de toonboom e tal. Que eu nunca tinha mexido no toonboom antes, que foi Brinquedonautas. Só que aí eu cheguei lá com Brinquedonautas e eles ainda estavam atrasados com a série anterior deles, que era tradicional. E aí trabalhei acho que uns seis meses no Micaimi Abas, que são duas séries que passaram TV Brasil, TV Brasil Pará, canal Brasil, não TV Brasil. E aí trabalhei nessa primeira série que era um tradicional, mas um tradicional, mas econômico. Era uma série de ação e tal. Aí depois fui para essa série rigada, que foi ali que a primeira vez que comecei a trabalhar com isso. Com rig, essa coisa mais, sei lá, de produção série, assim, de nível como se faz hoje em dia, sabe? E aí de lá depois voltei, fui para Curitiba, trabalhei de novo com publicidade, essa mesma coisa. Cheguei a fazer uns boards lá para eles também. E aí depois fui Chef Jack e aí fui pegando mais série, assim. Aí, tipo, fui, pego umas coisas de publicidade, assim, ainda de freela, mas geralmente é séria mesmo.

Orador 1: Você chegou a mexer com frame-to-frame, o full animation, né? Tipo, em algum outro lugar, não sei se que você pegou lá no início ou não, só depois do cut-out?

Orador 2 : Fiz, fiz. Fiz, full depois... Teve uns interprogramas da MTV que eram uns dois anos atrás, eu acho, numa produtora aqui de BH mesmo. Cheguei a fazer nesses lugares de publicidade, fiz também. E que eu me lembre por agora é só.

Orador 1: Tranquilo. Aí, para você, quais são as maiores e as menores diferenças entre o frame-to-frame e o cut-out? Eu vou chamar de frame-to-frame, mas eu não sei se o mercado chama de outro jeito. Se chamar, você pode me corrigir, por favor.

Orador 2 : Não, tanto faz. As pessoas até hoje costumam usar a tradigital, né? Mas acho que eu vim da mesma escola que você, né? Então

a gente chama de frame-to-frame. As principais diferenças, eu acho que é uma questão principalmente de otimização, de velocidade, de produção. Então é quase meio inimaginável fazer uma série hoje em dia em frame-to-frame. Quer dizer, é possível, mas não com a velocidade, com o investimento que tem principalmente aqui no Brasil. E o frame-to-frame, ele te permite uma questão de experimentação, de fluidez bem diferente, né? Então acho que existe uma diferença estética muito grande, mas principalmente uma diferença de velocidade mesmo, de produção. E com o cut-out, você consegue até simular um pouco frame-to-frame. Você falou de alguém do Combo, o Combo é muito bom nisso, né? De pegar umas coisas que quem não tem um olho mais clínico assim mesmo acha que é 2D tradicional.

Orador 1: É, Animalu, é bizarro.

Orador 2: É, eu surreal. é surreal do mundo do animalu. E aí tipo assim, no caso, você pegar um 2D tradicional e simular um cut-out é completamente inútil, né? Você pode fazer isso, mas não tem por que, né?

Orador 1: Sim, é só uma questão estética que gastaria muito dinheiro, né? Mas o futuro é meio maluquice, né? O 3D está querendo simular o 2D, então? Que não faz muito sentido, então? Que eu acho que é muito mais econômico fazer em 2D do que em simular com 3D mesmo, né?

Orador 2: Porque tem o 2D na questão de profundidade e tal, transferir de espacialidade, que é mais fácil fazer no 3D, eu acho, sabe?

Orador 1: Sim, sim. Eu vi o combo, que o combo utilizou isso bastante num curta que inclusive o Biden repostou, que eles participaram, um curta americano, que eles utilizaram os cenários em 3D e a animação em 2D tradicional barra cut-out, que eles usam muito mesclada.

Orador 2: Mas isso já está bem comum, no TCC que a gente fez mesmo, a gente modelou os cenários em 3D, alguns deles. Mesmo que eles não fossem animados, sabe? A gente modelou e repintou depois a mão.

Orador 1: É, eu vi o Rick e Morty fez também uma coisa parecida, tipo com o 2.5D que eles chamam, que eu acho que faz mais sentido do que fazer tudo em 3D e tentar simular, sei lá. Também uma opinião minha. Para você, qual dessas técnicas você se sente mais à

vontade, mais confortável, sei lá. Mais contente ou feliz ou realizado?

Orador 2: Então, aí são duas respostas. A que eu me sinto mais contente e mais, sei lá, permitido é a 2D tradicional, né? Que é mais gostoso de fazer e tal, te permite, sei lá, viajar um pouco. Mas qual que foi a primeira adjetiva que você perguntou? Confortável, né? Confortável o cutout, né? Eu acho que, sei lá, eu já peguei uma prática que pra mim é, sei lá, questão de fábrica, sabe? Eu pego, já faço e não tem muito erro. Eu não tenho essa facilidade.

Orador 1: Eu fui mais pro cutout porque eu tenho muita dificuldade com o frame-frame. É bisonho. Inclusive, quando eu fazia frame-by-frame, eu pensava com o cutout. Eu fazia, por exemplo, sei lá, um braço. Eu vou mexer o braço. Aí eu fazia umas pecinhas, tipo, retangulares mesmo. E aí eu fazia o movimento em cutout e depois eu ia fazendo as coisinhas que eu achava melhor no frame-frame. O frame-frame precisa de uma fluidez maior, então eu desenhava mais coisadinha no frame-frame. Mas depois eu sempre tive muita dificuldade. Porque na minha cabeça, ela só pensa em uma coisa cada vez.

Orador 1: Ou ela pensa em movimento, ou ela pensa em deixar o personagem verossímil com a realidade. E aí eu tenho bastante dificuldade com essa questão do model e tal.

Orador 2: É, mas uma coisa que é muito, sei lá, fazer uma dica pro tradicional, é você não se prender ao model na hora que você está esboçando, sabe? Você vai fazendo os negócios bem rabiscados mesmo e depois você só vai adaptando ele. Mas é essa coisa que você fala de fazer o retângulo e tal. Pode fazer isso com uma linha completamente gestual, depois você vem trabalhando em cima, né?

Orador 1: Quais os pontos pra você, né? As perguntas são todas embasadas em opinião, né? Não tem nenhuma pergunta. Ah, eu tenho que pegar um livro aqui pra dar minha opinião. Porque a parte acadêmica eu vou pegar depois, né? Embasando, tipo, eu vou entrevistar... É com você e com o Tonton, eu acho que são mais dez pessoas. Então é bastante gente pra eu conseguir ter essa dimensão, assim. Isso daqui tá batendo em todas as opiniões, sabe? E aí, de fato, gerar uma escrita acadêmica, um material acadêmico, de fato, né? Mas por isso também

que existem as perguntas, né? Porque senão eu ia só no papo mesmo. Quais os pontos positivos e negativos que você, como animador, enxerga ou compreende nas técnicas de animação 2D, né? Tipo, né? O frame-frame e o cut-out.

Orador 2 : É, os positivos no cut-out é isso. A praticidade, a otimização. Eu acho que isso, assim. Mais, sabe? E não é que eu não gosto de cut-out, não. Eu gosto bastante de fazer isso. E do...isso pontos positivos, né? Pontos negativos. Eu acho que com o nível de software que a gente tem hoje em dia, não tem... sei lá. Eu poderia falar sobre fluidez, mas, sabe? Tipo, é possível fazer fluido hoje em dia com cut-out, sabe? Com um banco que vem por trás e tal. Porque o software tem umas possibilidades gigantescas disso, assim, né? E a parte que eu mais gosto no 2D tradicional, no frame-frame, eu acho que é muito mais livre, mais leve, assim, sabe? Existe uma possibilidade criativa e poética muito mais gostosa, sabe? A resposta negativa é que demora muito, né? E é caro, né? E tem essa questão que é caro. Então, a gente, mesmo quem gosta de fazer, se você, sei lá, já não tem uma grande experiência de mercado, já pega clientes muito grandes, você não consegue fazer. Porque não tem. E aí, eu acho que essa outra pergunta eu acho que... É que eu falei que acho que eu não sei se eu fui muito claro nessa última frase, assim. Por quê? É que, tipo, você... Você se especializar em como um animador 2D, tradicional, frame-frame, é muito complicado porque não tem demanda. Então, quem tá lá fazendo pra grandes clientes, recebendo bem por isso, preço justo, é gente que, sei lá, já tá muito tempo no mercado fazendo isso, sabe? É uma coisa que eu acho meio... uma pena, assim, não que as outras pessoas façam, sabe?

Orador 1: Você sente alguma preferência ou gosto do mercado por alguma das técnicas? Se sim, por quê? Você acha que existe esse gosto, no caso? Ou porque é muito mais voltado pra se existir, né?

Orador 2 : Acho que o mercado prefere o cut-out.

Orador 1: Você acha que só por causa da questão de otimização ou tem algo a mais?

Orador 2 : Acho que principalmente, mas também muito por questão de estilo, assim mesmo, né? Tipo, já é meio marcado o estilo de série como esse... Desde que se faz séries de animação, né? Elas são econômicas e tal,

então... Acho que é uma questão estilística, até, assim. A gente acha que preferida do mercado da seriado e publicidade...

Publicidade até não, mas seriado é cut-out. E pra cinema, principalmente curta, clipe, essas coisas mais experimentais, mais curtas, né? Coisas com durações menores, eu acho que já tem uma preferência pelo 2D frame a frame.

Orador 1: Essa é uma pergunta mais direcionada à produção, né? Mas eu acho que é uma pergunta bacana, assim. Principalmente considerando que a gente como animador a gente não participa só da parte de animação, né? Mesmo que a gente queira só participar dessa parte, a gente tem que entender um pouquinho das outras pra conseguir se guiar, né? Pra você, o rig ou a animação cut-out influenciou na pipeline de produção?

Orador 2 : É... Sim. Se o rig influencia na velocidade da produção?

Orador 1: Não, não, na pipeline.

Orador 2 : O que é a pipeline mesmo?

Orador 1: Ah, é tipo, as etapas, né? É tipo, é aquela parte, né? O storyboard, aí depois vem o... O animatic. E aí vai indo, assim. Aí a influência pode ser tanto em quebrar funções, ou cortar funções, ou em influência de tempo, custo, afins, né?

Orador 2 : Ah, eu acho que... Que influencia principalmente na parte ali que você vai fazer a animação. Um rig bem-feito ou um rig malfeito, né? Não malfeito, sei lá. Mas eu acho que ele ali bem colocado na etapa dele e tal, tipo, sei lá. Não tem muito como nem adiantar muito o rig, nem atrasar o rig, né? Ele é uma etapa. Que vai, ou ajudar muito o animador, ou às vezes vai ferrar muito o animador também, né? Acho muito importante que o rig saiba animar pelo menos um pouquinho, sabe? Sabe, pelo menos mexer os bichinhos, assim.

Orador 1: Sim. É, eu tô notando que isso é uma... Uma situação corriqueira, assim. O TonTon falou a mesma coisa.

Orador 2 : E também é importante que o animador saiba o mínimo de rig também, assim. Pra resolver algum chabu, assim, sabe? Tipo, ah, um negócio que tá fora do lugar. Criar uma biblioteca nova. Uma máscara do olho que deu problema. Coisas do tipo, sabe? Eu acho que tem uma questão até do

que é importante pro Rigger, ele conhece o estilo da animação, sabe, porque às vezes chega uma animação aí pra ser mais simples, assim e tal, e aí chega o Rig com um deformador até no ... , sei lá, sabe, aí pesa horrores, aí tipo uma coisa que podia ser só um deformador, sei lá, um único no corpo, na perna, aí tá cheio de coisa e fica pesado pra caramba, sabe? Isso, já trabalhei com coisas assim, com o próprio, agora no, na ViuCine mesmo, o próprio rig de Las Primeiras, você chegou a trabalhar em Las Primeiras?

Orador 1: Não, não peguei, o Las Primeiras tava acabando quando eu entrei no na Viu.

Orador 2 : Era um Rig muito bom, mas extremamente desnecessário, sabe? Então, tipo assim, ele atrasava porque, sei lá, se o Rigger queria possibilitar mil movimentos possíveis, mas era pra ser uma animação realista, sabe, não precisava de tudo aquilo. E aí tem um, tem um, por exemplo, o Chef Jack tinha um, eu tinha um Riggs com muito deformadores, mas ali era um longa, sabe, então cabia, tem, assim, pra explorar possibilidades e tal, e às vezes pra série completamente desnecessário.

Orador 1: É, e às vezes pra série dá pra fazer mais de um Rigg, né? Tipo, você ainda pega um mais simples pra determinados episódios, aí tipo, assim, ah, esse episódio aqui precisa de mais coisa. Beleza, cria uma nova versão e coloca mais deformadores, tá? Pô, dá pra, dá pra fazer essas coisas também. Isso, eu pulei essa do software. Tipo, qual software você recomendaria que você considere o melhor barro mais usado, assim?

Orador 2 : Ah, toonboom, né?

Orador 1: Na sua opinião, o uso ou não da animação Cut-out implicou no mercado da animação? E aí vai do que você achar mais pertinente pra responder, mas tanto no brasileiro quanto no exterior. Mas eu acho que, agora é uma opinião minha, né? Eu não sei. Acredito que tenha influenciado mais no brasileiro do que lá fora, mas eu não sei também, eu não tenho essa informação.

Orador 2 : Enquanto você estava falando, eu estava pensando e eu realmente não tenho muito sobre como saber de lá, porque eu tenho pouquíssima experiência internacional. Mas acho que, com certeza, mudou na animação brasileira, né? Quando eu comecei a fazer animação, já existia o Riggs, né? Então, como a gente vê, a Carla já deve ter

falado disso pra vocês aí, até, tipo, X-Coração, essas primeiras séries que teve, assim, no Brasil, eram tudo... Era um rig engembrado, assim, ainda, porque não era nenhum software de riggs, era After, né? E aí essa coisa de otimizar mesmo, de fazer isso ser possível, de fomentar mesmo uma produção mais barata e mais rápida. E aí, se a gente vai envolver, por exemplo, com lei da TV Paga e tal, isso era extremamente importante, né? Que seja rápido, que seja prático, que seja bem-feito. E eu acho que a animação cutout é a melhor estratégia, assim, pra isso.

Orador 1: Aí é que eu não sei, também, se depois da UFPel, depois de ter saído, você teve algum contato com essa situação, mas, enfim, eu vou fazer a pergunta do meu jeito. Como você enxerga produções cutout em produções universitárias?

Orador 2 : É muito pequeno, né? Acho que, inclusive, as produções universitárias, como tinha falado, é uma coisa mais de experimentação, assim, né? E é uma coisa que a gente sempre falava do curta que a gente fez aí de TCC, é que seria provavelmente a última oportunidade que a gente tirou na vida de trabalhar no papel. Então, por isso que a gente fez essa escolha, assim, sabe? Porque a gente sabia que o mercado não cabe mais isso, sabe? Não tem mais esse... E aí acaba que, sei lá, seu cutout vai ser feito na produção universitária, por exemplo, pra o... Porque não adianta, é mais voltado pra série mesmo, não sei se o curta de TCC seja um piloto de série, que é super válido, sabe? Eu acho que Naum, a coisa do Naum foi de rig também, não foi?

Orador 1: Foi, foi.

Orador 2 : É, porque ele já tinha experiência disso, sabe? Ou do próprio Rodrigo, que eu comentei com você mais cedo. As pessoas que já tinham essa coisa. E tem a questão de... Na universidade a gente não tem, assim, um direcionamento voltado pra isso, né? Pra técnica mesmo de cutout e tal. Não existe essas produções mesmo, sei lá. Talvez tivesse, por exemplo, um laboratório de cutout na universidade. A gente tem a disciplina de animação 2D e não tem disciplina de animação cutout, sabe? Pelo menos na minha época.

Orador 1: Não, continua. Inclusive, é um bagulho que eu tava conversando com a Giselle e com o Guiga, né? Porque eles estão formulando uma matéria pra... Não sei se vai

ser obrigatória, mas enfim. Eu não tenho essa informação. Depois a Giselle responde e... Enfim. Mas eles querem, inclusive, esse material pra embasar o que eles vão colocar ou não na matéria, né? Então, tipo, pra eles, pelo que eles falaram, né? Essas entrevistas vão ser muito importantes, assim, tanto pra embasar o curso, né? Porque não adianta também um curso de animação, principalmente do jeito que a animação se faz no Brasil, né? Não ser vinculada ou, pelo menos, não ser... Mas, tipo assim, não ser embasada de forma que você consiga sair da universidade empregado, né?

Orador 1: Porque, infelizmente, o estilo muito, muito artístico, o mercado tende a não...

Orador 2 : Não absorver.

Orador 1: Não absorver tanto. Então, acaba que...

Orador 2 : E sempre vem de uma expressão muito pessoal, assim, né?

Orador 1: Sim, sim.

Orador 2 : Então, acaba que, sei lá, a sua coisa pessoal não é relevante pro mercado, assim, sabe? Infelizmente, então.

Orador 1: Sim, é. Tipo, quando você chega num cargo de direção, assim, e aí você dirige um estúdio e tal, uma coisa assim, aí até vira relevante, assim, né? Mas tem que não ser relevante muito mais tempo pra conseguir chegar nesse papel, né?

Orador 2 : A Gisele vai ouvir a sua coisa, não vai? Possivelmente. Ah, então eu teria que fazer um pedido de Gisele, quando essa vaga aí de disciplina de professor abrir, vocês, por favor, não peçam o mestrado, tá? Que eu vou me candidatar.

Orador 1: Pra você, quais são os pontos fortes e fracos do rig enquanto ferramenta? Não só como técnica.

Orador 2 : Pontos fortes e fracos do rig enquanto ferramenta. Eu vejo muito mais pontos fortes do que fracos. Mas parece que eu tô sempre respondendo a mesma coisa, né? Eu acho que força essa questão da facilidade mesmo.

Orador 1: É que tem algumas perguntas que acabam sendo um pouco repetidas, porque

como a gente tá conversando, né? Acaba que responde e passa, enfim.

Orador 2 : Acho que a possibilidade de fazer coisas muito boas num tempo muito menor, assim, sabe?

Orador 1: Os deformadores afetam a sua animação? Tipo, como você pensa a animação? E qual deles você prefere? Você tinha chegado a comentar que determinadas produções você não gosta de ter muito, que são muito poluídas.

Orador 2 : Não, os deformadores são sempre muito bons quando eles não veem demais, assim. Quando não tem exagero de deformador, sabe? Porque tem umas coisas que não precisa, né? Eles afetam na maneira de tornar mais fluida, assim, a animação, né? Eu gosto mais do deformador de linha mesmo, pra maioria das coisas que eu trabalho, assim. Mas já teve produções de outras séries que vinha animador de envelope. Quando você fala de tipos, é esses, né? Linha envelope?

Orador 1: Isso, isso, isso.

Orador 2 : Eu acho o envelope muito útil, mas em alguns momentos. Em muitos momentos ele poderia ser substituído por um gelinho, inclusive em questão de corpo, assim e tal. Mas sei lá, tem formas mais volumétricas, é legal. Tipo, sei lá, cabelo, você é um corpo mais redondinho e tal, é interessante.

Orador 1: Essa pergunta ficou um pouco mais confusa quando eu escrevi, então eu vou tentar dar uma enxugada aí. Melhorar o jeito que ela tá escrita. Mas, tipo, pra você, qual o nível de importância da produção de banco de dados, né? Tipo, tanto de boca, mão, pé, ou de poses chaves, enfim, coisas além disso também.

Orador 2 : Quais são mais importantes?

Orador 1: Não, não, tipo, o nível de importância que existe, é.

Orador 2 : É, eu acho extremamente importante. Principalmente porque a gente trabalha, né, muitas vezes com o animador, o animador cut-out, ele não é um grande ilustrador também. E aí, às vezes, a gente, infelizmente, não tem, às vezes, bíblia de personagem. Então, assim, você só tem que criar uma boca, e o meu colega também tem que criar uma boca, as bocas vão ficar

diferentes. Mão e pé, então nem se fala. E, às vezes, você tá, vai ver umas produções, umas coisas que você trabalhou e tava faltando uma mão ali, e aí você vê que a pessoa... Sim, ó, na hora, grita na tela uma mão que uma pessoa fez e não fez bem, sabe? Então, isso vindo do ilustrador, da pessoa que fez o concept, é extremamente importante, assim. Acho que, principalmente, boca e mão. Que são os mais visíveis, assim, também, né? E pose-chave... Cara, eu não costumo pegar a pose pronta, não. Mas por preguiça de procurar e tal, aquelas coisas de biblioteca mesmo, sabe? Agora, por exemplo, em Yuri Udi, que elas vêm no rig, o rig de sempre, eu tô usando adoidado. Mas eu acho que é a primeira vez que eu tô usando, de verdade. Não, e, às vezes, você pega o corpo de um com as pernas do outro, o braço do outro, a cabeça do outro e tá pronta, só assim. Não precisa fazer mais nada.

Orador 1: Eu achei que todos eram assim, tipo, eu...

Orador 2 : Não, geralmente tem aquelas coisas, tipo, PLT, sabe?

Orador 1: Ah, sim.

Orador 2 : Eu trabalhei em Gildo, que usava bastante isso de PLT, assim. Só que meio que nem sabia usar e eu tinha preguiça, sabe? Aí você tem que ir lá, tem que me importar os PLT, aí catar a pose, aí se tem alguma diferença, tipo... Ah, o seu rig tá um pouquinho mais atualizado do que o outro, dava erro. Aí eu falava assim, ah, deixa pra lá, mas fácil mesmo fazer aqui.

Orador 1: Aí agora essa parte aqui, eu não sei... É o quanto de experiência que você teve com o rig, né? Aí eu não sei, mas aí você me fala. Se, tipo, pra você não ter tanta diferença assim, porque você não pegou tanto essa parte, aí tu me avisa que a gente só pulou a pergunta. Não tem... não tem nada não. É, tipo, como você separaria a produção de um rig? De um rig, no caso.

Orador 2 : É, acho que primeiro separar as partes ali, né? Fazer o desenho e tal, as camadas. É, certinho. Aí, hierarquizar elas depois. Tipo, ah, montar tudo que é na cabeça, na cabeça. Aí juntas os dois olhos. Os olhos são coisas. Aí os na face, aí na cabeça, no pescoço e tal. É. Aí depois mudar os pegs, né? Mudar o eixo do peg. Depois criar deformadores. E... e biblioteca.

Orador 1: É... pra você, qual dessas etapas é a mais importante? Ou não tem essa... Separação?

Orador 2 : Ah, é, eu acho que todas são bem importantes, assim. Tipo, se alguma delas foi meio que malfeita, assim, prejudica o rig inteiro, sabe? Até tem umas coisas tipo... Ou se alguma delas foi muito bem-feita, né? Naquilo que a gente tava falando também. Ah, ele acaba atrapalhando também. Fala até questões tipo... Às vezes, essas camadas de ilustração que tem mesmo, né?

Orador 2 : Que tem line... Aí tem o que colorir lá, tem overlay, underlay, né? Às vezes, tipo assim, as pessoas montam cada coisa numa camada ali que cria uma... Ah, tipo assim, aí você mexer uma linha ali da mão e tal, você tem que mexer lá em duas ou três camadas diferentes, adaptar aquela mão. Nossa, aí... Aí você fala assim, ai, foda-se, vou fazer tudo numa camada só. Aí a linha buga com o negócio. Então assim, compreendo quem faz assim, sabe? Mas... Às vezes eu acho que é demais.

Orador 1: Pra você, qual é a importância de revisar um rig? Um rig. Pra você, qual é a importância de revisar um rig?

Orador 2 : Ah, é bem importante, né? E que ele seja revisado não por quem fez. Não porque... Não porque a pessoa não saiba revisar, sabe? Mas porque qualquer coisa de trabalho, assim, tipo... Até a animação mesmo, você manda coisa com um erro crasso, tipo assim, um pé que tá voando na cena e você não percebeu, porque você tava dentro fazendo.

Orador 1: É, tem os vícios, né, que a gente acabou pegando de ter mexido na mesma coisa. Mas mesmo...

Orador 2 : Desculpa.

Orador 1: Não, que isso.

Orador 2 : Ah, não, é que... Às vezes dá uns delay e aí eu acho que tava fome por cima de cima. E aí mesmo, tipo, revisando, pedindo pro diretor revisar, pro animador revisar, vai ter uma coisa que vai ter, sei lá, um mês de produção e ainda vai achar erro, sabe? Porque... É... Sei lá. Tem coisas que só vão se mostrando úteis ou necessárias ou problemáticas na hora que tá em produção. Então é isso, assim, revisar é muito importante, mas não é etapa final, sabe?

Orador 1: E a última é que... Eu não achei uma divisão muito... É, como se fala? É tipo, todas as divisões de rigging ou experiências de rigging que eu achei escritas, né? Tipo, materiais acadêmicos ou não acadêmicos, não desenvolvem muito o rigging, né? Tipo, fala assim, ah, você pode fazer isso, isso e isso, e com todos esses cursos, tanto o da Viu, quanto o do Combo, quanto um outro que eu fiz, eu reparei que cada rigger tem o seu jeito de trabalhar. Não é uma coisa muito uniforme. E aí eu desenvolvi uma sequência de rigging, mas assim, eu tô perguntando, é porque eu quero desenvolver alguma coisa mais concreta, né? Então eu não sei se isso tá bom ainda, mas eu tô perguntando pra todas as pessoas que eu tô conversando, né? Pra tentar desenvolver alguma coisa que seja... Não pra virar um padrão, mas assim, pra... Tipo, pra guiar quem tá lendo material acadêmico pela primeira vez, tipo sobre o rigging ou sobre o catálogo, enfim. E aí a separação que eu fiz foi vetorização, mecânica, Finalização, criação de bancos e revisão.

Eu posso explicar cada uma, se você quiser, fica mais fácil. A vetorização é basicamente separar as peças, né? Que é uma das etapas que você tinha mencionado. Separar as peças e vetorizar elas, né? Com o toonboom ou com outro software, enfim. A mecânica é a parte de hierarquia, de deformer, enfim. Essa parte. Finalização seria mais o turnaround, né? A configuração do turnaround, que demanda um pouquinho mais de outras coisinhas. A criação de bancos é meio que ao aplicativo. E a revisão que pode ser passada pra outra pessoa, né? Eu tentei separar de uma forma que, tipo, sei lá, hipoteticamente, se fosse separar cinco pessoas pra fazer o rigging, funcionária de forma mais ou menos, né? É óbvio que é complicado separar o rigging, mas... Tentei fazer de alguma forma que... E aí a pergunta é se você acha que isso tá de acordo ou se vai ser adicionado a alguma outra etapa.

E aí fica à vontade.

Orador 2 : Não, eu acho que é isso mesmo. Eu só colocaria hierarquia como uma etapa também, sabe? Tipo antes da mecânica, sabe?

Orador 1: Thiago, muito obrigado.

Orador 2 : Eu te agradeço. Espero que seja útil.

ENTREVISTA REALIZADA DIA 06 – 02 – 24

Orador 1: Vitor Rezende Mendonça

Orador 1 : Eu queria que você se apresentasse e falasse sobre as suas experiências, onde você já trabalhou, em quais projetos você participou. Óbvio que os que podem falar, né? Porque eu sei que tem alguns que têm esse sigilo de produção, enfim. E quais experiências que te marcaram mais nesse período?

Orador 2 : Nossa, meu Deus, tu... Vou falar que só, e tu pode me pautar aí. Mas... Ah, perfeito. Então, né? Bora lá. Bora lá. Eu tenho 27 anos. 27, 28, não, na verdade. 28 anos que eu fiz. E eu estou no mercado há uns 4 anos. No mercado de animação. Eu não tenho formação. Na verdade, eu sou formada em engenharia. Engenharia da computação. Mas nunca cheguei a exercer profissão. Sempre tive interesse na área do cinema, né? Em alguns períodos eu tentei conversar com professores, para ver se não tinha alguma matéria de computação gráfica, sabe? Ou alguma coisa assim. Mas nunca vingou muito. Por sinal, eu sou formada pela UPE, né? Que é a Universidade Estadual de Pernambuco. Aí... 2020, acho que a ViuCine abriu o primeiro programa de estágio. E aí, tipo, Pernambuco, pela tua pesquisa, tu já viu que Pernambuco tem poucos estúdios, né? Não tem muitos estúdios de animação. Tipo, os que são mais atuantes. Só tem dois que são atuantes, que é a ViuCine e tem a Mr. Plot, que faz o Mundo Bitá, né? Que é famosinho pelo Mundo Bitá. Aí, eu tentei pagar estágio pela ViuCine. E aí, meu, que consegui esse momento sem saber de nada, né? Porque tem isso. Às vezes, alguns estúdios... Não só estúdios, mas empresas em geral. Às vezes, eles botam fé numa pessoa que não sabe de nada, né? Eu acho que é mais no sentido de... Às vezes, é bom você chamar gente que não tem muito conhecimento. não sabe nada, porque fica mais fácil de você ensinar, né? Do que pegar alguma pessoa de outro estúdio que tem certos vícios, ou enfim. Aprender outras coisas que talvez não sirvam para a empresa que você vai estar entrando, né? Eu acho que foi mais nesse sentido.

Orador 2 : Aí, eu entrei no estágio de assistência de direção. E aí, ao longo desses quatro anos, fui, enfim, evoluindo. Eu fui passando para produção de linha, né? Mas, nos dois últimos anos, eu acabei me envolvendo em outras áreas, entre elas, RIG, que eu me envolvi mais assim, a fundo, né?

Mais de experiência, assim, de projeto, né? Foi mais pela ViuCine mesmo. Eu ainda nunca peguei freela por fora, porque o passar dos anos foi ficando bem intensa a demanda no estúdio. Essa é uma pauta, é uma pauta importante para você investigar depois. Mas, é só porque, tipo, como a gente não tem sindicato, eu não acho que a animação é tão nova aqui no Brasil, mas ainda precisa de muitas estruturas, né? Acaba sendo muito comum você assumir mais de uma função. E aí, foi esses problemas que foram aparecendo nos projetos, e aí eu acabei tendo que assumir outras funções, entre elas, RIG, né? Mas, nesses quatro anos, todos os projetos que eu peguei foram cut-out, a não ser um que foi meio que híbrido, tipo, ele foi cut-out e tradicional, mas muito suave, assim. Eu diria que, sei lá, 30% do projeto foi animação tradicional e era mais voltada para efeito, assim, né?

Orador 2 : Que, normalmente, hoje em dia, quando a gente tem a produção cut-out, com os prazos desse jeito que estão acontecendo, que eu acho que, infelizmente, é o padrão... É mais comum, tipo, tradicional acabar diminuindo e sendo, nesse formato, híbridos, né? Acaba se tornando só, tipo, efeito, assim. Mas, é, eu acho que é mais isso de experiência.

Orador 2 : E qual foi a outra pergunta que tu fizesse? O que foi mais marcante, foi? Pronto. De experiência mais marcante, eu acho que foi, tipo, uns dois anos atrás, que foi, meio que, o primeiro projeto do estúdio que foi para fora, sabe? O primeiro projeto da ViuCine, a gente fez uma parceria com estúdios de fora. Esse projeto, ele já está, meio que, numa fase de pós agora. Acho que eu posso falar algumas coisas dele, porque, tipo, já estão rodando soltas na internet, tem Teaser, enfim, tem coisas aí soltas.

Orador 2 : Mas, foi um projeto em que a gente teve que fazer parceria com dois estúdios, um, eu que estava responsável pela arte, outro, responsável pela direção geral, e a gente entrava com rig e com animação. E aí, como foi o primeiro projeto, assim, do estúdio, e meu primeiro projeto também lidando com pessoas de outros países, é aquilo, né? Tipo, você lê o roteiro, aí você vê que linda, que massa, só que quando começa a produção tocar e você começa a ver o dia a dia, você vê, eita caramba, né? Não sei de nada. Tem muito o que aprender. Mas, eu acho que foi muito marcante, porque foi meu primeiro contato com pessoas de outro país, que foi no Chile,

né? E é muito interessante, porque mesmo o cinema sendo uma linguagem meio que universal, cada estúdio tem seu método, tem sua forma de trabalhar, tem a forma de como ele gerencia, e acaba sendo desafiador você ter que entrar em consenso.

Orador 2 : Cada estúdio tem sua cultura, tem sua forma de trabalhar, e a gente conseguir entrar nesse consenso em produção, para que todo mundo consiga trabalhar de forma fluida e atingir o desejo de cada um. A gente teve que fazer concessões para, enfim, acatar o que eles queriam, às vezes eles tinham que acatar coisas que facilitariam a nossa produção, e aí, tipo, é muita reunião, muita dor de cabeça, jogo de cintura para conseguir entender o cliente, o cliente conseguir entender a gente. Se o cliente também não tem muita experiência com animação, aí fica mais complexo para você conseguir convencer do que pode ser feito, do que não pode ser feito. É, nossa, é muito mais difícil. Mas, assim, não deixa de ser prazeroso no final, de você conseguir ver o resultado. No final das contas, era muita gente, sabe? Do lado da equipe da gente, no total, eram cerca de 30 pessoas, mas eu acho que, do lado de um dos estudos, deveria ter umas 10, e do outro estudo, deveria ter mais umas 10 também.

Orador 2 : Então, era muita gente para você ter que se, porque eu tinha que me comunicar também. E é meio que isso, né? É muita gente, como tem muita gente, é muito fácil você ter falha de comunicação, enfim. A maioria dos problemas acontecem por causa disso. E isso, eu não estou falando só, é geral, né? Qualquer profissão que você tiver, vários problemas, por causa disso. E você consegue chegar no consenso, no final, né? Conseguir chegar no resultado que o cliente quer. Aí, nesse projeto, teve esse lado aí mais de cultura, assim, e foi onde eu realmente tive que mexer com o Rigg, porque o projeto, para você só poder ter uma noção de como é que era o projeto, era um seriado de 8 episódios, e aí cada episódio tinha cerca de 10 minutos, só que cada episódio era independente. E era como se a gente estivesse fazendo curtas, basicamente. Aí, não tinha um poder de reaproveitamento de personagem, porque cada história se passava em um período diferente, eram personagens diferentes, países diferentes. Aí, meio que era um projeto que se tornou muito caro, sabe? Pelo prazo que a gente tinha. Para você ter ideia, inicialmente, a pretensão era que cada episódio tivesse no máximo 10 personagens, então seriam 10 Riggs. Só que na prática, pela

história que eles estavam contando, enfim, problemas de gerenciamento da parte dos estúdios de lá, acabou que dobrou esse número. Foram 20 personagens por episódio. Então, se você fazer 20 vezes 8, dá 160 Riggs, que a gente teve que ir para dizer. É. Ai. Foi um ai, assim. Nossa. E ai, eu acho que a gente fez 160. Enquanto os meses, meu Deus do céu, acho que foi tipo, foi perto de um ano, eu acho. Foi mais ou menos quase um ano. Só fazendo o Rigg, assim. E ai, como foi uma coisa que saiu muito fora do escopo, assim, sabe? Do estúdio. Foi complicado chamar estagiária, porque não tem muito. Não tem muita gente, assim. Eu não sei se é uma coisa que é muito... Que as pessoas ainda não conhecem, né? Rigg e como é que é o trabalho e tal. Então, acho que tive muita dificuldade de achar estagiário. Teve dificuldade de contratar também. Mas, uma vez que a gente conseguiu contratar a Ed, ai a gente conseguiu desenrolar. Só que ainda assim, era um mundo de obra muito intenso.

Orador 2 : Eu acabei tendo que me envolver também, né? E ai, nossa. Como é uma quantidade muito grande de personagem. Pro design que foi proposto. Mas a gente encontrou. Mas foi tanto problema, tanto problema. Tantos problemas ao longo dos meses. Que ai, tipo, no início, eu tava muito só como produtora. Acompanhando como é que tava o desenvolvimento dos Riggs e tal. Tirando dúvida. Tirando dúvida da minha parte, né? Porque eu tinha curiosidade de aprender. E ai nesse processo eu acabei, tipo, começando a estudar mais estruturas de Rigg. Ai eventualmente, tipo, Camila faz uma peça. Camila faz um braço, faz alguma coisa. E isso acabou virando o personagem pra fazer por completo, né? E ai a gente vê o resultado dessa produção até também na prática. pra animação e os problemas que foram tendo, sabe? Então foi um ganho assim de conhecimento muito grande. Que eu achei, nossa, sensacional. E mudou muito assim meu conceito, sabe? Eu acho que hoje todo mundo tem que aprender um pouco de Rigg. Inclusive quem tá na produção. Eu acho que deveria saber o básico. Eu acho que animadores deveriam aprender Rigg também. Pelo menos o básico de Rigg. Porque, meu, que isso. Eu tive muitos problemas nesse projeto. Mas eu vejo que no geral o Rigg nunca vai vir perfeito assim. Sempre vai ter pontos pra ser melhorados. E vai ter determinadas cenas, assim, que quando você estiver planejando a animação, o Rigg não vai conseguir chegar lá onde você quer. E aí você como animador tem que ter autonomia pra

conseguir fazer os ajustes ali. Conseguir adaptar pra você fazer o que você planejou, né?

Orador 2 : Então, assim, nossa, acho que todo mundo tem que estudar pelo menos o básico, pra conseguir se desenrolar. Eu ainda tenho muita coisa que eu não sei de Rigg. Mas hoje eu me sinto muito mais confortável, sabe, por causa desse projeto. E o fato de ter sido no Toonboom também foi muito bom. Porque eu acho o Toonboom, como ele é uma ferramenta que tá muito difundida no mercado, você encontra muito material online. Tipo, muito tutorial no YouTube. O próprio site do Toonboom também, né? Eles têm uma sessão lá de pra estudante. Uma sessão lá, tipo, com vídeo à aula, com material separado, se você quiser. Tem canal específico do YouTube, tem fórum que você pode ter a dúvida. Então, assim, pra quem tá querendo entrar no mercado e quer entender um pouco mais de Rigg, eu diria que começa pelo Toonboom. Porque, tipo, no início é difícil, mas eu acho superintuitivo, uma vez que você entende o programa e você começa a entender como se monta um Rigg, né? E aí, tipo, nossa, sou super prática no Toonboom, na verdade. Eu sei que, tipo, por exemplo, tem algumas pessoas no estúdio, né? Acho que é o Okaime, tu conhece o Okaime, né? Animador, pronto. Porque ele mexe muito com After, né? Também você consegue animar personagens no After, Rigg e tal.

Orador 2 : Mas acredito que é um processo mais complexo, sabe, do que o Toonboom e tal. Que pelo menos foi o feedback que ele me deu, né? Que ele achou o Toonboom muito mais prático, assim. E aí eu acho que é isso, né? Aí, tipo, hoje em dia eu tô mais praticando o Rigg sozinha mesmo assim, sabe? Mas o mercado, eu acho que principalmente o mercado de fora, assim, eu acho que tá bem aquecido pra Rigg, sabe? Porque, tipo, eu acho que tem poucos profissionais que dominam, assim, bem. É uma função que é super... você tem uma responsabilidade do caramba, né? Então eu acho que o salário também é relativamente bom. E teve alguns casos, assim, de sucesso, pelo menos, da ViuCine, que moram fora. Tipo, moram em outro país e é justamente trabalhando com Rigg, sabe? Então é uma área... tu tem interesse em... É tu que tá me entrevistando, mas eu tenho que fazer uma pergunta. Tu tem interesse em Rigg e por quê?

Eu gosto bastante. Eu, assim, óbvio que pra mim eu acho que faltam ainda materiais e,

assim, alguém que consiga tirar minhas dúvidas, assim, em alguns momentos. Mas, assim, eu sou muito curioso, então eu fuço bastante.

Orador 2 : É, eu acho que Rigg é muito de meter a cara à tapa mesmo e fazer, sabe? Sair fazendo, porque aí vai... Até porque também tem questões, tipo, da máquina que você usa, né? Tipo, esse projeto que eu acabei mexendo com o Rigg mesmo era superpesado. O design do personagem não ajudava. A produção era superpesada, assim, e tal. E aí tinha que fazer um Rigg bem simplório, sabe? A gente não usava Master Control, não usava nada dessas ferramentas mais sofisticadas que facilitam a animação, né? Aí, tipo, era uma coisa mais simplizona mesmo por causa do projeto, né? Mas aí, tipo, eu também, eu sei o básico, assim, mas consigo me virar, sabe? Com o básico. Mas é, eu acho que por hora, acho que eu falei algumas coisas, né?

Orador 1 : Eu vou dar uma mesclada em duas perguntas que elas são muito parecidas, e como você não atua diretamente na animação, elas vão ficar meio repetitivas.

Orador 2 : Beleza.

Orador 1 : Para você, quais são os pontos positivos e negativos, as maiores e as menores diferenças entre as técnicas de animação 2D, né? O que eu considero técnicas são o cut-out e o tradicional, né? Ou o 2D tradicional, enfim. Porque tem o digi tradicional também, né? Que acaba sendo tradicional também, mas...

Orador 2 : Tradicional, né?

Orador 1 : Enfim, as maiores e menores diferenças e os pontos positivos e negativos de cada técnica da sua compreensão, óbvio.

Orador 2 : Ah, legal, legal. Eu acho que não tem um lado bom e um lado ruim das duas, sabe? Eu acho que, no final das contas, é muito a história que você quer contar. E qual dessas ferramentas ou qual dessas técnicas serve melhor para você contar a sua história, sabe? Eu acho que vem primeiro disso. Assim, eu estou falando esse lado muito mais no campo dos sonhos, né? Mas tem um lado prático também, tipo, o dinheiro que você tem e a deadline que você tem. Tem isso, né? Mas a priori seria que tipo de história você está querendo contar. Eu dou um exemplo, por exemplo, assim, do filme do Guilherme del Toro, do Pinocchio, que é Stop Motion, né?

Que isso já é outra técnica, né? Que essa aí é uma técnica demais, muito complexa de animação. Já fizesse? Gostasse? Nossa, eu queria muito participar de uma prod... Pois é, mas assim eu estava falando que... Ah, você dá o exemplo do Pinocchio, né? De Guilherme del Toro, que ele escolheu Stop Motion, porque acaba que serve muito a história, né? Um personagem que é um puppetezinho, ele está sendo manipulado. Só que todo mundo que está ao redor dele também, de certa forma, está sendo manipulado. Então a escolha da técnica, ela acaba também... E tem uma mensagem ali, né?

Orador 2 : Tem um subtexto ali que conversa com a história que está sendo contada. Então tem essa questão, né? Que técnica vai servir para a história que você vai contar, né? Quando a gente fala de animação tradicional, vai mais para um caminho, eu diria, pouco realista, né? Pelo menos se for pensar na Disney, assim, que a maioria das técnicas foram difundidas com os animadores da Disney, né? As regras de animação e tal. Então eu diria que tradicional está muito mais nesse campo mais realista, eu diria, né? E trazer uma sensação mais natural para a animação, né? Se aí você vai fazer... Tem de ser mais... Eu sei que hoje existem planejamentos, **Orador 2 :** né? Que você faz pose to pose, mas também tem um lado de straight a head, né? Que aí deixa mais natural, assim, né? O movimento que você está fazendo, assim, com... O que você está criando com a animação, né? Aí pronto, é meio que isso, não tem um lado bom e ruim, mas eu vejo a animação tradicional muito mais nesse lado naturalista, ou um pouco mais realista, ou mais fluido, porque você acaba, né? Tem muito mais frames ali, né? De desenho envolvido. Eu acho que realmente depende muito do resultado que você quer, né? O lado ruim disso é prazo, é tempo. E também, porque o mercado hoje não tem tanto interesse nisso, né?

Orador 2 : Tipo, eu acho que está mudando. Eu acho que está mudando levemente. Hoje está indo para um caminho mais híbrido, eu diria, né? Estão mesclando muito, né? 3D com o tradicional, enfim. Eu acho que o contra é justamente prazos. E também equipe, né? Tipo, aqui no Brasil mesmo, artistas de tradicional, assim, 2D tradicional, é difícil. É difícil você encontrar, né? Porque tem, a fora o conhecimento técnico de animação, tem o conhecimento de desenho, né? Que você precisa ter também. Tem esse outro lado, né? O que acaba, assim, diminuindo o nicho, né?

Que acaba sendo um nicho um pouco mais específico. E o que acontece é que as pessoas mais experientes que trabalham nisso, hoje são mais velhas, e trabalham fora também, né? Acabam querendo trabalhar em outro país. Então hoje eu acho um nicho bem... Eu sei que tem aqui no Brasil, mas eu diria que está mais... Eixo São Paulo, Rio, talvez Sul também do país, né? Mais complexo nesse sentido, né? Porque como envolve muito mais tempo, vai ter que ser um prazo muito maior, a secundagem vai cair muito, né?

Orador 2 : Tipo, eu não sei, a pessoa deve fazer o quê? No máximo dois segundos no dia, depende do tipo do projeto que você vai estar. Então, assim, para o mercado hoje, principalmente aqui no Brasil, que é cut-out, né? O cut-out é o que está dominando. Meio complexo, né? Eu acho que é possível, talvez, se for um longa-metragem. Agora, seriado, sim. Nossa, muito difícil, eu acho, falar, sabe? E aí, falando um pouco de... Aí eu diria que esse é o lado ruim, né? De tradicional.

Orador 2 : Aí, para cut-out, eu acho que o lado bom, né? Você consegue acelerar muito a produção, né? Porque, tipo, diferentemente do tradicional, o programa, ele meio que já ajuda você a matar parte do seu trabalho, né? Você não vai ter que... Você vai planejar sua cena, né? Você planeja suas poses principais, mas o programa, ele vai... Ele pode completar boa parte da sua animação ali. O que é... Pode ser bom e pode ser ruim também, né? Porque se for comparar entre um e outro, por exemplo, o tradicional, você tem total controle sobre tudo o que você está fazendo da sua animação, né? E o cut-out vai depender muito da sua relação com o programa, né? E da sua experiência também, porque é isso. Se você faz suas poses chaves e, enfim, bota o resto do programa para interpolar, é meio que... A animação não é totalmente sua, né? A sua animação, ela é um cálculo. Ela é um cálculo matemático do programa, né? E às vezes eu acho que isso perde um pouco o brilho do resultado final da atuação do personagem, né? Então aí vem muito da experiência do animador, dessa malícia de usar esses momentos de interpolação, enfim, ao seu favor, né? Tipo, aonde você vai querer o resultado que o ToonBoom está trazendo, em que momento você não. Eu vou escolher, eu vou modificar aqui, vou ajustar esse, esse é a minha. Mas eu acho que o ToonBoom, ele traz muita agilidade, né? Você não, a priori você não precisa saber desenhar, né? Para você estar animando no ToonBoom, não tem essa

necessidade, porque você não vai precisar desenhar o personagem, né? Você está usando um pupet ali, então isso já ajuda horrores, agiliza muito. Eu acho que realmente, eu acho que a favor seria muito de agilidade que você ganha de produção, né? Hoje a gente vê que a tendência do mercado está sendo essa animação desse snap, né? Que tem poucos, poucos frames, que é uma parada exagerada, e o ToonBoom, ele, nossa, ele funciona muito bem para esse estilo, né?

Orador 2 : Então, apesar que se você quiser também trabalhar tradicional nele, né? Super pode também desenhar, né? Mas como ele tem essas ferramentas extras, né, aí eu vou falar, né? Não é isso de cut out mesmo. Eu acho que pontos negativos... tá, eu não sei se tem pontos, eu tenho pontos negativos, sabe? Tá mentira, eu acho que ponto negativo é esse que eu te falei, né? Se o animador não tem tanta experiência e aí você não tem tanto controle, né? De qualidade, porque é isso, se você usa muita interpolação e você deixa o programa completar muito essa animação, né? Então eu acho que são pontos negativos, que você pode perder um pouco controle assim e aí eu digo que mexer no ToonBoom, quem anima no ToonBoom na verdade é você fazer gambiarra. Um bom animador no ToonBoom é quem faz gambiarra, porque é muito dessa nuances de até onde eu deixo o ToonBoom interpolar e até onde eu vou intervir, né? Eu confesso que eu dei uma perda de paciência com a interpolação do ToonBoom, assim. É, total. Se você seguir total interpolação assim, fica uma parada bem estranha mesmo, bem confusa e tal. Fica feio, fica muito feio. Fica muito feio. Só que tipo, eu acho que depende muito também, por exemplo, é o que eu falei, não acho nenhum melhor que o outro, né?

Orador 2 : Depende muito da história que você vai estar contando. Agora o ToonBoom, dependendo do diretor de animação que vai estar, tipo de história que você for contar, é possível você ir para um lado mais realista mesmo trabalhando com cut out. É possível, né? Tipo, pode trabalhar By two, By One também, né? Enfim, se for o caso do projeto, é muito, né? E aí também vai depender muito do rig, né? Que você vai estar manipulando, né? Se você quiser essa pegada mais realista, mais fluida, né? Que tenha mais frames por, por, mais frame, total de mais frames, mais desenhos, né? Então, acaba dependendo muito do, do rig, né? E do animador também, de como eu te falei, né? De ter que fazer essas manipulações no, no rig para conseguir

chegar no resultado que ele quer. Mas deixa eu ver. É, eu acho que é isso, né? Eu falei ponto negativo, que foi essa questão mais de animação, né? Pontos positivos, agilidade, assim, muito rápido o ToonBoom, e também para quem está começando, né? Eu acho que, que é o que eu te falei, né? Tradicional tem, você precisa entender de técnicas de animação, tem o lado de desenho, né? Cut-out também, você precisa saber de técnicas de animação, mas você não precisa a priori saber desenhar. Aí eu vou dar um pouco da minha opinião pessoal. Não precisa desenhar para você entregar, tipo, animação legal, mas quem desenha, eu acho que entrega melhor. É a minha opinião, né? Eu acho que entrega melhor, porque normalmente quem tem esse, esse background, assim, de desenho, de anatomia, de perspectiva, acaba fazendo poses mais interessantes, e aí o personagem fica mais carismático, né?

Orador 2 : Assim, acho que fica mais crível que você tá propondo, né? E aí é o que tá também, pronto, tem, acho que tem o lado de economia na animação, que eu acho que a priori pode parecer mais fácil, mas tem isso, né? Se você começa a economizar muito na, na, essa quantidade de frames, né? Que seria, por exemplo, no Yuri Udi, né? Que vocês estão trabalhando a Bytree. Então, se eu economizo na animação, as minhas poses vão precisar ser melhores ainda, né? Já que eu tô economizando. Aí eu acho que, eu acho um diferencial, não precisa saber desenhar, você consegue entregar coisas muito boas, mas se você desenha, é isso, acho que você tem muito domínio, você consegue dominar o programa e você fazer realmente o que você quiser, sabe? É, eu acho que é isso. É, por enquanto, né?

Orador 1 : Flertando um pouco com o que você falou, assim, você sente alguma diferença ou gosto do mercado por alguma das duas técnicas? E se sim, por que você acha que a economização acontece?

Orador 2 : É complicado, né? Eu, hoje, é porque 3D cresceu muito, né? Nossa, 3D é um domínio muito grande, eu acho que hoje diminuiu um pouco.

Orador 1 : Ah, é assim, pode focar mais nas técnicas da animação 2D mesmo,

Orador 2 : assim, do canal. 2D, né? Rapaz, eu acho complexa essa pergunta, porque vai muito do mercado, assim, muito do que os donos dos estúdios, até onde vai de você

querer investir e de você querer contar uma história e passar um bom tempo naquilo e de ir para partes que vão demorar mais também e ter um lado do gosto do público, né? Que eu acho que hoje pesa muito, né? Então tem que casar um pouco desses dois, né? Eu acho que é normal, tipo, a gente passa por períodos, né? A gente teve um boom muito grande, assim, de tradicional. Eu diria, sei lá, vamos começar na época que a Disney, né? Que a Disney começou, que eu acho que é o que, década de 40, por aí, né? Eu tô falando Disney, né? Porque a animação é muito mais antiga que isso, né? Mas eu vou começar da Disney, né? E, tipo, ter um boom, assim, muito grande. Anos 90, a gente ainda tá, né? E aí começou uma decaída, sei lá, volta... Depois dos anos 2000, eu acho, começa a ter uma decaída e começa a ter uma ascensão do 3D, né?

Orador 1 : É, por aí foi quando a Pixar começou.

Orador 2 : Exatamente, é tipo... exatamente. Porque, tipo, tem esse lance de grana, né? Tem esse lance de grana, tem o lance do gosto público. Enfim, são várias variáveis em jogo, né? Pra você escolher qual dessas técnicas é mais interessante pra você usar naquele momento, né? Mas eu diria que, por exemplo, se eu for falar desse caso, né? Tipo, 2D e 3D, eu acho que é muito, tipo, questão tecnológica que acelera o processo, né? Porque é isso, o 2D, ele, o tradicional, né? Ele requer tempo, requer qualificação e hoje o mercado ele não tá muito pra isso, né? Assim, é, o mercado ele não tá muito pra esses tipos de projetos, é difícil, né? Tem casos raros aí como o Studio Ghibli, né? Que é 100% tradicional, só que os caras lançam a cada cinco, seis anos, eu acho que o último foi, o último que foi pro cinema foi em 2012, se eu não me engano. E tá lançando agora, né? É, se eu não me, o menino é, eu acho que foi 2012, eu acho que foi 2012, é a última vez. Aí, tipo, isso, é, isso é um caso que corre, assim, tá muito fora do que o mercado segue, né? Só que aí tem esse detalhe, eu acho, eu acho que hoje tá tendo essa mesclagem.

Orador 2 : Aí sim, eu tava divagando aqui sobre isso, né? Eu acho... Não, mas tudo bem. Eu acho que tem questões, tipo, de tecnologia, evolução e praticidade, né? Pra você, tipo, ganhar tempo. Só que o que eu acho que hoje a gente tá indo pra um caminho mais de... Vamos fazer um mix das coisas, né? Porque eu acho que quando você pensa... Aí eu vou dar minha opinião pessoal também, né?

Quando você preza muito só por quantidade... Eu acho que às vezes você acaba se perdendo um pouco na história que você tá querendo contar, sabe? Eu acho que é o caso da Pixar hoje e o caso da Disney, né? A Disney, ela tá num período obscuro aí. Ela tá num período que eu diria complicado. Mas aí é meio que isso, né? Eu acho que... Você vai do lado de prezar pela... Pela quantidade, né? E aí você... Tenta apressar um pouco. Não é que eu estou querendo dizer que... Cut-out ou 3D é ruim, né? Mas eu vejo muito que as pessoas utilizam essas ferramentas... Por causa da... Da velocidade que elas conseguem trazer pra produção, né? Só que... É meio que isso, o problema não é a técnica, né? É como você... É como você está usando ela. E aí... Eu acho que... É esse exemplo da Disney, né? Eu acho que eles... Aceleraram... Aceleraram um tanto, né? A produção também com a entrada do Disney Plus e **Orador 2** : tal. Tipo, o cara tá... Vai toda semana tá entrando coisa, né? Enfim, eu acho que... Acaba perdendo um pouco o fio da miada, né? Tipo... O que você quer contar? Qual é a mensagem que você quer passar com isso? E aí eu acho que... Se perde um pouco, né? Então eu vejo, por exemplo... Sei lá... A Netflix, né? Hoje ela tá com muitas produções que são meio que híbridas, né? E aí... Tipo... Tentando pegar um pouco desse lado... Tem um lado do 3D que eu acho que facilita muito o processo. Fica muito bonito também. E também misturar um pouco o 2D, porque eu acho que... É a sensação que eu tenho, né? Que nas produções mais antigas... Eu não sei, porque você tá usando uma técnica que... Que vai desacelerar o processo, né? Que vai ser mais lento... E você vai passar mais tempo... Mastigando aquilo ali... Eu acho que... Acaba melhorando, né? Porque é isso. Você passa mais tempo naquele projeto fazendo. Então a tendência... É ele ficar melhor, né? Porque é isso. Sempre pode ser melhor. Sempre vai poder ser melhor. Nunca vai ter... Aquilo que é perfeito, né? Sempre vai ter margem pra melhorar. E eu acho que existe essa mistura, assim... De técnicas hoje... Justamente isso, né? Tem um pé ali que acelera o processo... Mas tem outro que... Que é um pouco mais lento. E que a gente consegue ganhar um pouco mais de qualidade. Por ser uma técnica um pouco mais lenta também. Sabe?

Orador 2 : E é meio que eu acho que é isso. Tem um lado também do que o público quer. Você força muito a barra. Em um estilo só vai ter uma hora que o público tende a se encher daquilo. Que eu acho que é o caso de 3D. Eu acho que tem isso também. Você força.

Porque o mercado é assim. Ele força até quando der, assim. E aí o público É. Total. Pois é. Eu acho que é um pouco é isso. O que o mercado quer. Quanto os estúdios assim. Quem tem a grana. Está disposto a pagar assim. A técnica que vai ser utilizada. Que ou vai agilizar ou vai desacelerar a produção também. Mas eu acho que é muito isso. Você força demais em uma coisa por um bom tempo. O público é isso que está. O público ele não é burro. O público não é burro. Ele eventualmente começa a sacar as coisas. Hoje por exemplo tipo filme de super-herói está uma decaída. Porque começou e está ruim o negócio. E caiu muito. Mas tu estás vendo. No final das contas qual é a história que você quer contar. A ferramenta só está ali para ser um auxílio. A técnica de animação que você está usando. Mas é meio que isso. Acho que a gente força num negócio que o mercado engata. Até pelas facilidades que o mundo vai ter. Pelos resultados que vai ter. Vai ter uma hora que esgotou. Vai esgotar aquilo ali. Provavelmente no futuro pode ser que volte de novo. Ter uma nova volta de filme de super-herói. Agora é adaptação de anime. Esse é pelo que eu estou vendo é só tendência agora. Tender saber o que é isso. Não sei se eu respondi. Acho que eu devaguei demais.

Orador 1 : Respondeu. Agora eu vou mesclar outras duas perguntas. Porque eu acho que elas se comunicam. Então eu acho que elas funcionam juntos. Para você o rig ou a animação cutout influenciou na pipeline de produção. Isso é uma das perguntas. E na sua opinião o nome da animação cutout implicou no mercado da animação?

Orador 2 : Como é que me repete isso? Eu vou para casa a primeira pergunta e depois a gente vai para a segunda. É melhor. Acho que é melhor.

Orador 1 : O rig ou a animação cutout influenciam na pipeline de produção?

Orador 2 : O rig ou a animação?

Orador 1 : Isso. Ou a animação cutout enquanto a técnica é utilizada. Influenciam na pipeline de produção.

Orador 2 : Nossa! Nossa! Total influência. Na verdade, agiliza muito. Agiliza muito a produção. No caso, a animação cutout influencia o rig. A produção de rig. Agora sim.

O que eu acho que influencia muito também, eu falei que tem essa questão da aceleração, que a ferramenta a técnica cutout e o rig propõe também. Só que tem um fator extra que é a direção de arte. Isso também tem um peso muito grande na pipeline de produção. Mas pipeline, tu quer falar no sentido de processos? É meio que nesse sentido, né?

Orador 1 : Pode ser tanto em questão de processos de tempo e custo de produção, não necessariamente de dinheiro.

Orador 2 : Sim. Entendi. Então, nessa questão de custo de dinheiro, direção de arte, ela influencia muito também esses dois pontos. Por mais que o rig, em específico, você fazendo para animação cutout e a técnica de animação cutout, você consegue acelerar muito os personagens que você vai estar criando ali, eu vou focar mais o rig aqui. Os personagens que você está criando tem um peso muito grande. Porque, no final das contas, precisa ter um diálogo muito forte entre o diretor de arte e o diretor de animação, porque dependendo do design que você está propondo, aquilo ali vai ser um problema para a animação. Isso aí, meio que vai contra o cronograma, o prazo que você tem. Tipo, eu vivi diariamente isso nesse projeto com o do Estúdio de Fora, que a gente foi, porque eles tinham... era um personagem que era humanoide, pronto.

Orador 2 : Se você vai para um personagem que é humanoide, que não é cartoonesco, a estrutura do rig já é mais complexa, já tem muito mais peças envolvidas ali. Se o personagem tem muito detalhe na roupa dele, isso já é uma... Quanto mais detalhes você coloca no seu personagem, mais detalhes você vai estar em ponto para sua equipe de animação ter que lidar com aquilo. Então, isso acaba podendo virar um problema no futuro, sabe? E a técnica de animação do cutout, eu acho que... Qual era a pergunta mesmo em relação ao cutout? Era em relação a pipeline, né?

Orador 1 : As duas perguntas eram meio que juntas. A técnica é o cutout, mas a ferramenta que usa o rig, então, como que elas afetariam a pipeline de produção?

Orador 2 : Isso, né? Eu acho que realmente o que elas afetam é meio que isso, o design e a criação de arte, ela meio que vai ter que se adaptar à técnica. O que é que eu te falei? Não dá pra você, dependendo do que você quer contar, não dá pra extrapolar, alopolar

demais. Primeiro porque tem essa questão do prazo, do projeto, também tem a equipe, que vai estar tocando aquilo ali, tipo, normalmente a gente tira o pela ViuCine, né? E também, eu acho que outros estúdios também, que a maioria da parte mão de obra tende a ser, tipo, o Trainee, ou júnior, enfim, tá? Ali ainda tá iniciando, né? Então, você também tem que pensar na equipe, na capacidade técnica da equipe para lidar com o tipo de projeto, né? Mas, eu acho que a influência maior que tem na pipeline, animação cut-out é na direção de arte. Se você quer fazer uma coisa assim, mais baixo custo, né? E aí, tipo, vai tanto pro personagem, como eu dei exemplo, que aí só vai, acaba caindo muito no rigg, né? Se você criar um design de personagem que seja prático no final para a equipe trabalhar. E também em cenários, eu acho que no sentido muito de tamanho, que tem isso, né? Se a gente for fazer um recorte aí, tipo, do nível de salário de funcionários que estão no mercado de animação, tipo, a maioria tem computadores médios, né? Eu acho que são poucos que têm computadores assim que aguentam, né? Na verdade, a gente está na área de setor visual, né? Todo mundo teria que ter um computador muito bom, mas a realidade não é essa, né? E aí isso também pesa, isso também pesa muito

Orador 2 : Numa produção, né? Tipo, nessa que eu trabalhei mesmo, os cenários eram supercomplicados, supercomplexos, eram bem grandões, assim, tamanhos gigantescos, eu também me lembro quanto era o tamanho do cenário, mas era uma qualidade altíssima e aí isso gera um peso muito grande quando você importa o programa, né? E para animar também, acaba que complica, né? Então...

Orador 1 : O programa que, inclusive, eu acho que o ToonBoom não é muito otimizado para isso, porque ele é muito bom para várias coisas, mas, tipo, a gente bota um cenário um pouquinho mais pesado, igual agora a gente está na correria final, né? E aí a gente está recebendo cenários em PSD, aí tipo a gente... Isso! Tipo assim, o ToonBoom está assim socorro, me ajuda!

Orador 2 : Socorro! Exato! E aí tem outras paradas também, porque isso afeta um pouco a pipeline, né? Porque, por exemplo, como a gente pensa muito em economia, né? Pelo menos aqui no Brasil a gente tem que pensar em economia, a tendência é que os cenários eles sejam muito grandes, que a gente chama de master, né? Para ele tentar compor o máximo possível de cenas. Mas aí tem isso, o

tipo... A gente gera essa economia para a equipe de arte, né? Para tentar reduzir a quantidade de cenários, mas em compensação, quando for importar para o programa, né? Taram! Tem esse... O computador explode! Ai... Esse projeto, quero citar, né? Ele é 2K, se não me engano. Só que é isso, né? Se também tinha uma cena 2K, e eu quero comportar, sei lá, quantas cenas vai caber, então, a master vai ser 2K, sei lá... Quanto a mais, 2K a mais, não sei quantos, não sei quantos pixels, então eu diria que a animação cutout ela influencia muito na pipeline nesse quesito de direção de arte, sabe? Porque no final das contas a direção de arte ela vai, ela delimita muito, né, como é que o projeto vai fluir, assim, como é que as coisas vão ser entregues e o impacto que isso vai ter, né? Então, tipo, minha experiência, a animação cutout, ela acaba, assim, é mais o prazo, né, o prazo também tem um preço muito grande, a gente acaba tendo que cortar, assim, as asinhas, infelizmente cortar as asinhas da equipe de arte, para tentar fazer coisas mais práticas, assim, para o dia a dia, sabe? E aí também isso é uma coisa que eu vejo que tá mudando, né, pelo menos a ViuCine, ela tende a usar muito Photoshop para fazer cenário e tal. Criação de personagem também, eles fazem no Photoshop para a gente depois, né, vetorizar e tal, rigar, só que hoje pelo que a gente fala estritamente, né, de obras seriadas, assim, tal, a galera tá indo direto vetorizar, direto vetorizar porque facilita muito, tipo, faz os cenários no Illustrator, às vezes já cria os personagens no Illustrator, aí depois importa para o tumbo, enfim, trabalha a hierarquia, né, se for personagem, né, ajusta a hierarquia, enfim, ajusta pivô, ajusta deforme, enfim, essa hora é muito processo, né?

Orador 1 : Agora eu vou ir um pouco mais para o Rigging, acho que são umas duas ou três perguntas só, porque as outras meio que você já foi respondendo, então eu só fui pulando. Para você qual é a etapa mais importante do Rigging? Eu não sei se você entende o Rigging como etapas separadas, mas aí se você quiser uma parte qualquer, tranquila.

Orador 2 : Entendo como... não, tem que ter etapas, tem que ter etapas, tem que ter várias etapas. Então, né, tipo, eu vou dar minha experiência nesse projeto, porque teve muito BO, né? Eu tive muito BO, então o ideal, isso vai depender muito do projeto que você tá, e da quantidade de personagens que estão envolvidos, né, mas, tipo, nesse projeto que foi

muito personagem, por exemplo, e que a gente queria ter esse reuso, é interessante você ter, que eu acho que a etapa mais fundamental é você tirar um tempo para você estudar todos os personagens, sabe?

Orador 2 : Tipo, pegar o model sheet do personagem e fazer todo o estudo de estrutura. E aí, nesse estudo de estrutura, você cria como se fosse uma matriz, assim, de estrutura do personagem, sabe? E aí, essa matriz você meio que define no ToonBoom, tipo, como é que fica a estrutura de um braço, tipo, para esse design de personagem, né, como é que a estrutura de um braço, como é a estrutura de um tronco, como é a estrutura de uma perna, como é que a estrutura da cabeça, e aí você, tipo, fazendo essa configuração inicial de como são as estruturas, você também sabendo, por exemplo, eu não sei se tu sabe disso, mas... A configuração de cena, ela pesa na qualidade do rig. Ela pesa muito. Tipo, a configuração que vai ter no ToonBoom é, você vai trabalhar em Full HD, você vai trabalhar em 2K, você vai trabalhar em 4K. Isso pesa na...

Orador 2 : Mas tem um peso, porque é isso, né, você estrutura ele todinha, você cria todinha, mas tem como é que ele fica no render, né, porque é isso. O ToonBoom, ele facilita muito, mas o programa ainda tem certos... Tem algumas funcionalidades aí que não funcionam 100%. E aí, tipo, é superimportante você ter essas informações, tipo, qual é o formato que o projeto vai ser trabalhado, você estudar, tipo, os model sheets dos personagens, né, e todos os personagens, porque, no final, eu falei, a gente trabalha com reação de custos, né, então, normalmente, nos projetos de seriado, né, que são os exemplos que eu tô dando, os maiores exemplos que eu tô dando aqui, né, as estruturas dos personagens, elas tendem a ser similares, assim, né, então, você cria uma estrutura matriz, porque você vai conseguir fazer reaproveitamento daquela estrutura, né, então, basicamente, tá na node view, você cria, tipo, toda aquela estrutura lá do braço, de uma perna, do tronco da cabeça, e aí você consegue reaproveitar essa estrutura e só, tipo, alimentar ela, né, tipo, alimentar com os desenhos ali do personagem.

Orador 2 : Então, eu diria que a etapa primordial é essa, de você saber as configurações do projeto que você vai estar e de você estudar os personagens e criar essa estrutura matriz que vai servir, tipo, de base pra você fazer tudo depois, né, quase como se

você estivesse fazendo um setup, caso fosse um setup de rig, assim, aí, tipo, só pra te exemplificar nesse projeto, o projeto, ele era full HD, a entrega dele, e aí, a gente teve vários problemas com o cliente, eles até entregaram, tipo, como é que eles queriam que fosse entregue, o arquivo de ToonBoom com rig lá e tal, só que eles mandaram esse arquivo pra gente em 4K, certo? O projeto é em Full HD, eles mandaram em 4K, e aí, em 4K, quando a gente visualiza o render do rig, tipo, é como eu te falei, tem algumas funcionalidades que elas não funcionam 100%, tipo, o cutter, às vezes, ele falha, que eu acho que é o exemplo mais comum, né, e aí, enfim, você tem que fazer uns gambiarras lá pro resultado final, tipo, tá exatamente como o personagem foi entregue, né, como arte foi entregue. E aí, como o projeto era Full HD e o personagem era em 4K, quando você pega esse rig e você importa ele pra cena, que tá lá em Full HD, o ToonBoom vai converter aquele personagem pra ser em Full HD ali, agora, faz essa conversão. E aí, quando você faz essa conversão e você bota de novo no render, aquelas gambiarras que você fez pra ajustar, que foi em 4K, não necessariamente vão servir agora que vai ser Full HD, foi esse problema que a gente encontrou, sabe?

Orador 2 : Pois é, e aí, tipo, nossa, assim, a gente conseguiu ver antes da animação iniciar, né, porque a gente começou, tipo, com muita antecedência, porque a gente viu que o projeto ele tava virando um monstro, assim, né? É, tava virando um monstrinho, tava crescendo demais, assim, aí a gente começou com antecedência, mas foi osso, porque, tipo, quando a gente viu isso, eu acho que a gente tava tocando os rigs do eu acho que era do terceiro episódio. A gente já tinha feito o rig do primeiro e do segundo, eu te falei, né, a média eram 20 rigs por episódio, ou seja, eu tinha cerca de 40 rigs aí pra ter que ajustar, porque eles estavam em 4K e a gente **Orador 2** : sabia que quando fosse botar pra Full HD, enfim, todos os ajustes que a gente fez, ia ter que checar o render, e ainda tem isso, né, porque dependendo do tipo de design que você tá fazendo, que esse projeto era um design mais rebuscado, assim, tinha textura, tinha textura na linha de contorno, o personagem não tinha linha de contorno, né? Tipo, a linha só aparece, uma mão tá na frente da outra, a mão tá no rujo, pra não prejudicar a silhueta, né? Tipo, eu não sei se já chega a se manipular esse tipo de rig, né? Mas ele tende a ser mais pesado, porque você tem que fazer muito mais máscaras ali na construção do rig, né, pra ter todo esse tipo de

controle, né? Aonde a linha aparece, aonde a linha não aparece. Aí tipo, tinha isso, o personagem tinha texturas também acontecendo, é tipo, era superpesado. Tipo, Yuri Udi é pesado, nossa, esse projeto era...

Orador 2 : Tu conhece Vanessa, né? Pronto. Ela tava tocando um freela, que eu acho que era um longa, que tipo, tinha deforme no cílio, sabe? Tinha deformer no olho. A franja era toda subdividida, tinha deforme em cada um. A mão... É, depois tu pergunta. Ela chegou a mostrar um dia desse, que é tipo a mão, todos os dedos eram separados, tinha deformer também, eu fiquei tipo, gente... Mas tem uns rigues que, nossa, é bizarro a quantidade de deformer, de como tá subdividido ali, né? Mas é isso, a parte mais importante, na verdade isso é pra qualquer... Isso independe de rig, mas é tipo esse processo inicial, assim, que você tá acertando a matriz, como é que vai ficar aquilo ali, né? Como é que vai ser... Esse mapeamento inicial eu acho que é o mais importante, porque tipo, uma vez que você fecha isso, o resto é só, tipo, demanda, sabe? É só ir tocando a demanda também, assim. É meio que isso, assim.

Orador 1 : Você me falando desse mapeamento, você me ajudou bastante com uma coisa que eu tô fazendo no TCC teórico, inclusive, que é... Eu tô tentando, pro projeto, né? Dividir, categorizar o rig em algumas etapas, inclusive essa é uma das perguntas, né? Que eu desenvolvi cinco etapas, mas que eu não sei se elas estão completas, então, tipo, uma das perguntas, eu acho que você adicionaria alguma. E aí você adicionou esse mapeamento que eu vou conseguir com certeza colocar. Eu tinha colocado assim, vetorização, mecânica, sinalização, criação de bancos e revisão só.

Orador 2 : Cadê... Repete, deixa eu anotar aqui pra eu pensar.

Orador 1 : Eu tinha colocado vetorização, mecânica, criação de bancos e revisão.

Orador 2 : Massa.

Orador 1 : Eu tinha colocado esses cinco, mas o mapeamento é genial e eu não tinha, tipo... Eu faço, mas eu não tinha me tocado, que era uma etapa, né?

Orador 2 : Que é uma etapa, né? É... É total, né?

Orador 1 : E eu coloquei no caderninho que tá aqui do lado, tá? Depois botar...

Orador 2 : É importante, mas aí vamos lá, tem esse mapeamento que é superimportante de você fazer, pra você conhecer, tipo... Meio que isso, né? Estudar os personagens e tal, tudinho. Tem outra parada que eu acho que é interessante tu botar, que faz parte desse mapeamento também. É o próprio material, sabe? Isso é outra coisa também, que é um problema do mercado. E aí vem um problema que aí tem que, é mais do lado de direção de arte, né? Que é como o material é entregue, pro rigger, né? Porque no final das contas o rigger, ele tá ali pra pegar o material, pra vetorizar e enfim... Trabalhar esse tudinho e tal, né? Mas rola muito do rigger ter que interferir e fazer mudanças artísticas, sabe?

Orador 2 : Tipo, ter coisas que não batem, né? Então nesse mapeamento é interessante ver esse ponto também, sabe? Tipo, se tem... sei lá... Se o personagem ele é simétrico, mas tem algum desenho lá que tá simétrico, sabe? Tem alguma coisa estranha ali acontecendo, assim. Que é interessante ter esse feedback, né? Com o diretor de arte. Tipo, tirar essas dúvidas assim, sabe? Eu acho que é superimportante. Aí mapeamento, tu botou vetorização, aí depois que foi?

Orador 1 : Mecânica.

Orador 2 : Mecânica, né? Pronto. Essa mecânica, aí entraria hierarquia, né? Tipo, trabalhar hierarquia, né? E também da forma, né? Também tem isso, né? Estaria meio que nesses dois. Aí, finalização. Essa finalização seria o quê?

Orador 1 : Então, assim, eu vou falar de acordo com quando eu tava pensando. Tipo, terminou a parte de mecânica, né? Da hierarquia e tudo mais, da pose principal. É aquela parte de fazer o turning. Para as poses funcionarem em todos os ângulos.

Orador 2 : Ah, show, perfeito. Perfeito. É isso mesmo. Isso mesmo. É, você faz tudo normalmente. A galera faz... aí tu pode chegar a isso com a Ed. Mas normalmente você faz a pose de frente, né? O personagem de frente. E aí, tipo, você consegue reaproveitar a parte dos desenhos que você fez de frente para você chegar nas outras poses, sabe? Mas é meio que isso. Então, finalização seria os outros turns, né? Aí, depois, foi o que mais? Depois de finalização foi...

Orador 1 : Criação de bancos.

Orador 2 : Criação de banco.

Orador 1 : Tanto banco de desenhos, né? O boca, a mão, olhos. Dependendo do personagem, tem banco de tudo, né?

Orador 2 : É, realmente. Depende muito do que esse personagem vai fazer, né? Mas é.

Orador 1 : E também banco de poses, que é um negócio que eu... Eu não sabia que existia tanto, mas que...ajuda bastante

Orador 2 : Nossa. Ajuda muito vocês, né?

Orador 1 : É. Tipo... Muito perto, e aí, tipo assim, você vai ter que fazer todos de novo. E mudar as coisas que você quer. É muito mais...

Orador 2 : É. Normalmente, tipo, quando... Isso depende muito também... Vai muito da pipeline do tempo que você teve mesmo. Mas depende se você tem um período de pré-produção muito grande. Porque isso entra como uma demanda de pré-produção, né? Às vezes você consegue criar um banco, tipo, gigantesco. Tipo, tem um projeto que acho que vocês vão pegar mais pra frente. Que é o Além da Lenda. É o projeto maior, assim, da casa, né? O longa-metragem... O longa-metragem é... Tipo... Acho que é um dos rigs mais completos que eu vi. Porque, tipo, tinham estandes completos. Tinha essas bibliotecas todinhas, assim, de olho e boca. E, tipo, tem ciclo de caminhada. De frente, três quartos. Perfil. Ciclo de corrida. Tinha ciclo de giro de cabeça. Sim, tinha personagem que era bruxa e voava, né? E tinha ciclo dela voando na... Voando na vassoura. É, tipo, tudo que era muito comum, né? Dos personagens que estavam fazendo. Os personagens fazendo tinha ciclo. E isso agiliza muito, né? Agiliza muito.

Orador 2 : Agiliza o processo pra vocês e também mantém a qualidade, né? Meio que... Meio que isso, né? Aí, pronto. Total. Essa criação de biblioteca. Agora eu acho que, por exemplo... Nessa parte de... Biblioteca de pose... Eu acho que ela entraria depois da revisão, sabe? Porque, tipo, essa revisão... Tem uma revisão que seria... Artística, né? Pra ver se, tipo, tudo que foi criado ali bate com o que a direção de arte propôs. E tem a revisão de animação, né? E aí nessa revisão tem isso. Pode ser que... Quando o diretor começa a revisar, tenham tantos problemas da

construção do rigg que precisam ser resolvidos como problemas de arte, né? Que eu te falei, tipo... Pronto. Um negócio... Uma parada comum é muito detalhe em roupa. Por exemplo, no projeto que a gente tava tinha um personagem que usava um camisa xadrez. E ela, enfim... Ficava varrendo o tempo inteiro. Ou subi escada, ou descí. Então o tronco dela tava mexendo muito, né? Só que, tipo, como ela tá com camisa xadrez? Ela tava levantando os braços, ela tava varrendo? Tipo, toda vez que o animador ia fazer pose, né? Ele tinha que manipular aquelas linhas... Da camisa. Jesus, é isso. Jesus mesmo. Jesus me ajude. Aí, tipo, dependendo do tempo que eu tô tendo de produção, a gente chegava ao pessoal de arte e dizia, gente, mil desculpas, mas assim, vai ter que cortar esse detalhe. É lindo, é lindo. É maravilhoso. Mas não dá. Aí rola isso, né? Rola as vezes dessas revisões de rigg, de cortes de arte também, porque não é uma parada que não vai ser muito viável pra produção, sabe? E aí, tipo, depois dessas revisões de... Tanto do direito de animação, né? Pra ver se isso tá ok pra ser animado. Aí é onde entraria esse banco de poses, né? Banco de poses ou banco de animação também, que eu te dei esse exemplo, né? Tipo, ciclo de corrida, ciclo, enfim. Porque é meio que isso. Tipo, se tu fizer banco de poses e tem problema estrutural no rigg, então pode ser que afete, sabe?

Orador 2 : Todas essas poses que foram feitas. Aí, quando chega pro diretor de animação, normalmente o que tá feito de banco seria o básico, que é tipo boca, olho, mão, né? Normalmente esse básico já tá meio que feito, assim. Agora, aí uma vez que tá bacana o rigg, aí você pode, se o prazo permitir, né? Se tiver isso anotado no projeto, assim, tiver delimitado, né? Aí faz meio que esse banco mais... Mais extenso, assim, né? Tipo, pose, o banco de animação também. Como é que tá massa, tu? As etapas, tá bom?

Orador 1 : Obrigado. Então, no mais era isso. Quero agradecer muito pelo seu tempo. Te tomei um tempinho.

Orador 2 : Ai, não, não. Eu espero que eu tenha ajudado, porque eu acho que eu enrolo demais falando. Não, eu te enrolo demais.

ENTREVISTA REALIZADA DIA 09 – 02 – 24

Orador 1: Vitor Rezende Mendonça

Orador 1: Aí eu queria que você se apresentasse e falasse projetos que você já

trabalhou, óbvio, os que tem liberdade para você falar sobre, e experiências marcantes, e quais técnicas que você mais trabalhou na animação, assim.

Orador 2: Então, Michel Apazza, né, eu tenho 36 anos, inicialmente eu comecei a cursar o curso de animação na ESO, acho que foi por volta de 2008 e 2009. Eu cheguei até o final, porém, quando eu cheguei no TCC eu acabei, assim, por vários motivos, eu acabei não conseguindo continuar, sabe, mas, assim, ao final do curso, eu acabei ingressando na Carnaval, Carnaval Studios, que antes era a REC, né, e um projeto pequeno que se chama Do Rémi e Fadas, foi o meu primeiro projeto de animação. Eu atuei como rigger e como anima cleaner na parte de animação, também. Depois disso eles me chamaram para um outro projeto que se chama Bia Desenha, e foi um projeto bem desafiador, assim, foi bem complicado, após isso eu trabalhei, aí eu entrei na ViuCine, inicialmente trabalhando no Pedrinho e as chuteiras da Sorte, e depois disso eu tô nela desde então, assim, sabe, vários projetos, desde além da lenda o filme, tem o Bitá, a série, tem os cliques dele, né, trabalhei no projeto Os Jogadeiros, que ainda houve uma diferença por parte da produção aqui, tem um atraso, mas que logo mais vai ser lançado. Teve, ali atrás de Pedro também, que ganhou, ano passado ganhou de melhor curta, brasileiro, de animação, entre outros, acho, agora atualmente eu estou no luri Udi, né.

Orador 1: Quais técnicas que você já trabalhou, você trabalhou só cut out ou você trabalhou, tipo, tradicional, enfim, do 2D, enfim, outras técnicas?

Orador 2: Então, eu sempre gostei muito do tradicional, sempre estudei, tentei entender, mas até então, trabalhos assim, com tradicional mesmo, nunca assim, e tradicional são várias etapas para trabalhar, você pode trabalhar tanto na parte da direção do ski, do tie down, tem a parte do clean up, a parte da pintura, e assim, por aí vai, mas eu nunca cheguei a trabalhar com tradicional não, sempre tive um vontade, sempre briquei, estudei, fiz algumas animações, mas nunca no mercado nunca.

Orador 1: Assim, tem algumas perguntas, que eu vou falar técnicas, mas é tipo essa diferença entre o cut out e o tradicional, porque foi o jeito que eu escrevi as perguntas que aí são repetidas, essas técnicas aí só para você ver. Para você, quais são as

maiores e as menores diferenças que você compreende entre as técnicas de animação 2D, o tradicional e o cut out?

Orador 2: Cara, assim, no tradicional eu acho que vale muito do... eu acho que engloba muito mais coisas, a pessoa, no caso o animador, ele está muito atencioso em questão de várias coisas, tipo perspectiva, a parte do 3D, questão de expressão, questão de time, de space, o cut out, ele meio que ele alinhou pouco essa parte, essa carga que o animador tem que ter, então você já tem o boneco pronto, já tem a proporção certa, e no caso você só vai modelando de acordo com as peças que tem, então você não foge muito do model que tem, do personagem, então fica mais fácil. Já no tradicional já é mais do picadinho, porque qualquer rima que você fizer você já fora do modo do personagem, são muitos cálculos, montar no model do personagem, e ali toda a animação em si acaba se perdendo, porque é aqui com vários keys, se ele não está no model para você acertar aquilo ali é um horror.

Orador 1: Para você, qual dessas técnicas você gosta mais, ou se sente mais confortável de atuar?

Orador 2: Olha, eu tenho um grande anseio de trabalhar com o tradicional, mas por conta de eu ter ingressado no mercado de cut out, complica um pouco a questão de continuar mantendo os estudos, assim sabe, tradicional, coisa e tal,

Orador 2: mas assim, eu tenho um grande aceito do tradicional, tanto é que eu ainda faço alguns estudos, eu fiz alguns cursos na animatic, que tem uma base muito legal para o tradicional, e assim, é mais trabalhoso passar mais tempo, mas é algo que eu anseio demais, o cut out é legal, mas não tem essa, não sei, essa filling que tem no tradicional, essa coisa, não sei explicar, é um pouco diferente, que você sente o feeling da animação.

Orador 1: Você sente alguma preferência ou gosto do mercado por alguma dessas técnicas, e se sim, por quê?

Orador 2: Olha, o mercado, ele vê muito o que traz dinheiro o mais rápido possível, então, principalmente o mercado brasileiro é voltado para o cut out porque ele atende a demanda do que pede, e assim, o lucro é mais rápido, o retorno do investimento é mais rápido, o tradicional não tem muitos

profissionais na área que entendem, e para qualificar esses profissionais é um custo muito elevado, e a fora é questão de tempo que tem, então, o mercado com certeza vai priorizar algo que traz menos custos e mais retorno, então, o cut out, pelo menos o brasileiro.

Orador 1: Todas as perguntas são baseadas em opinião, opinião barra experiência, então, fica a vontade para responder do jeito que você achar melhor, não tem resposta certa ou errada.

Orador 2: Ao meu ver é isso, o mercado brasileiro foi um pouco importante, o mercado brasileiro, essa facilidade do cut out, porque o mercado precisava dessa demanda, tinha conteúdo só que precisava de profissionais, o cut out foi essa via mais rápida que teve, e assim, com isso ajudaram outros estudos a conseguir esses trabalhos poderosos, porque o cut out, obviamente, eu não acho que é encantado, seja inferior ao tradicional, apenas diferente.

Orador 1: Para você, o rig ou a animação do cut out, a técnica ou a ferramenta influenciam a pipeline de produção? O rig e a ferramenta ou a animação do cut out influenciam a pipeline de produção?

Orador 2: Com certeza, com certeza. Assim, são várias etapas, e para falar do rig, vai desde o começo do concept do personagem, se é um concept voltado ao cartoon, mais realista, tudo isso influenciou o rig, na complexidade dele. Ao se fazer o rig, é interessante que a pessoa que vai fazer, ela tem uma noção de animação, porque se ela não tiver, ela pode entregar o rig ok, mas sempre vai ter coisa que vai ficar a carga do animador, concertar ou colocar, e isso gera um tempo maior, por questão de produtividade do animador, que é algo que já poderia ter sido resolvido no rig, assim, sabe? E deixa eu ver o que mais? Eu acho que é isso, o mais importante do rig, o interessante seria ter uma base de animação, para conseguir, no meu caso, eu já trabalhei como rigger, e eu sempre estudei o concept, assim, a ponto de tipo, fazer um rascunho, de partes são as partes que eu vou separar, o que eu vou colocar, se em determinadas áreas vai precisar de deforme ou não, como o cliente, no caso, da empresa quer que o rig seja, um exemplo foi a menina atrás do espelho, o rig sim, ele é simples, só que a empresa pediu, no caso o diretor, ele pediu que quando passasse a mão na perna, por cima da perna, ou ele estivesse cruzado, que houvesse uma linha que

identificasse essa separação assim, sabe? para não ficar flat, e assim, só essa linha foi muito complicada de resolver, foi assim, algo assim, estrondoso assim, mas assim, é coisas assim, que às vezes eles não estavam no character design, e o que o cliente pede, é que você tem que apresentar soluções para ele, né? logicamente isso gera mais um prazo, gera uma questão de prazo, estende um pouco, para que tenha esse efeito em diálogo com o cliente.

Orador 1: Essa pergunta, eu até tenho que reformular ela depois, para colocar no TCC, enfim, mas ela está dando algumas dificuldades, para as pessoas entenderem, então se você não entender, você me avisa que eu explico o que eu queria dizer. Na sua opinião, existem implicações na animação enquanto produto, no uso do rig ou da animação cutout? Eu posso explicar, fica mais fácil. O que eu quero entender, é tipo, se na sua opinião, a animação tem diferença, né? Enquanto o produto final, em relação a outras técnicas, por exemplo, entre o tradicional e o cutout, se existe essa implicação no produto final? Mais ou menos isso, a pergunta.

Orador 2: Bom, eu acho que tem que sim, por questão de outras... É como se fosse... Como eu posso definir? É que nem stop motion, stop motion também é uma animação, só que ela é diferenciada, de animação 3D ou animação 2D, ela tem o seu brilho, tem a sua versatilidade, mas você percebe que é bem diferente, é o cutout do tradicional, como qualquer outro, assim, sabe? Ele consegue suprir bem a questão do que é narrativa, ou a ideia que você quer passar, mas assim, é o estilo que você olha, você bate, e você fala realmente... Sim.

Orador 1: Na sua opinião, o uso da animação cutout implica um mercado de animação?

Orador 2: Com certeza, com certeza, principalmente no Brasil. A questão de qualificação, assim, pra tradicional gera um tempo muito grande pro profissional aprender, assim, pra conseguir pegar essa gastronomia, assim. E não é toda empresa que tá... que tem recursos pra conseguir preparar o profissional que o mercado pede. E o cutout acabou sofrendo isso, sabe? Tipo... No caso com o rig, já pré-setado, o personagem, ficou muito mais fácil de você ter o resultado, ter a ideia animada, e conseguir entregar o produto, assim, sabe? Isso foi o bom, assim, do mercado. Tanto é que... no mercado brasileiro a maioria do que você vê é só cutout, assim,

série, coisa e tal. É difícil você ver tradicional por conta de investimentos. Tradicional por conta de investimento mesmo. É algo assim que... que é bem complicado. Não só aqui no Brasil, nos Estados Unidos já tá tendo... meio que uma crise com a questão disso. Que os estúdios querem resultado, querem qualidade de animação tradicional deles, tipo anime, a gente sabe como é. É tradicional, só que é uma coisa meio que limitada, né? Tipo, tem umas... dá pra se dar umas roubadas em questão, na animação, assim, pra facilitar. Mas ainda assim não tem muitos profissionais lá. E o que tá acontecendo, o que até um produtor lá falou, é que as empresas elas não estão querendo qualificar profissionais pro mercado. Então há uma falta de demanda, eles estão abrindo... acabam abrindo a freelancer, e com isso compromete muita questão de qualidade do que geralmente o produto pede, sabe? Cai bastante na qualidade, porque geralmente o profissional freelancer não é aquele que entende como é o processo passo a passo de como um animador faz no Japão. Mas ele entende uma parte da animação tradicional e com isso entrega o que ele sabe, que muitas das vezes acaba comprometendo.

Orador 1: Pra você, agora começam algumas perguntas mais direcionadas ao rigging e à ferramenta, né? Pra você, quais são os pontos fortes e fracos do rigging, da ferramenta rigging, né?

Orador 2: O ponto forte dele, eu acho que... acho que é assim. O ponto mais forte é a questão da rapidez, da entrega do produto, da animação, coisa e tal. Acho que depende muito da questão de como... com a complexidade do rigging, né? Porque o rigging bem feito... assim... é fácil de animar, é fácil de entregar o produto, agora com o rigging é complicado, é difícil de fazer, é fácil de entregar o produto, agora com o rigging é complicado, gera um tempo acessível tanto na parte da produção dele quanto vai para o animador. Tipo, eu já peguei freela que o rigging, tipo, você deixando o rigging, além de ser pesado, tinha muita coisa assim, unicamente para tentar passar essa impressão de animação tradicional. Que... assim... é... eu... é bem complicado assim. Mas o que eu acho... essa versatilidade do rigging... é essa facilidade que você tem de animar, entendeu? Tipo, você já tem o personagem lá, você conseguir aplicar os 12 princípios, e depois você consegue entregar o que eu te espero.

Orador 1: Os deformadores afetam a sua animação, tipo, como você pensa a animação,

e qual você prefere usar ou o que tem no rigging?

Orador 2: O é muito, assim, é muito mesmo. Eu geralmente, assim, eu prefiro quando o rigging tem as duas opções de deformer, que é aquela de envelope, a qual você consegue mudar a forma, e a de linha. A de linha geralmente você utiliza muito em gestão de ação, quando tem que ser as mais abertas, porque aí você consegue distorcer, você não precisa ficar colocando formas complexas, é só você conseguir colocar o que em uma pose, seja de fácil leitura, já mata ali, sabe? Geralmente em linhas de formas você acaba utilizando muito para quando você vai animar, tem muita coisa que pede perspectiva às vezes, sabe? Em alguns casos é complicado, porque mesmo você usando o deform de envelope, criando aplicado de perspectiva, às vezes complica um pouco a questão da linha, que a linha às vezes ou ela estoura ou ela fica pequena, e é difícil você conseguir acertar com isso, sabe? em um desses tipos de deformer. É um pouquinho complicado. Mas assim, o rigging ele tem no toque de envelope, de envelope e linha e cabo, tranquilo. Perfeito.

Orador 1: Para você, qual o nível de importância e porquê de uma criação de banco de dados? Boca, mão, pé, pose, chaves? Enfim, depende muito da complexidade da animação, o tamanho do banco. Qual o nível de importância e o porquê da produção dos bancos, na sua opinião?

Orador 2: Cara, eu acho que é muito mesmo. Questão para o animador. Facilita para você, vamos supor. Fez o rig, o rig está ok, começou a ser feito o teste dele, e começou a fazer esse banco de dados. Quando você vai entregar para os animadores, isso agiliza e muita questão na parte do animador para animar. Para animar, porque você já tem as poses ali, você já joga, adapta para o que a cena pede, e você ganha uma agilidade enorme em questão de entrega das cenas. Eu acho que é muito importante o estúdio que ele entenda que esse processo, essa parte dos bancos de dados, se ele quer economizar em questão de custo, assim, é super importante ter. Não só como ter, como sempre, atualizar em questão disso. Tipo, vamos supor, você trabalha em uma série, e assim, à medida que os animadores vão entregando as coisas, as cenas, atualizar o banco de dados é interessante, porque aí, vamos supor, no próximo episódio, geralmente, o personagem, ele tende a fazer algumas, sempre, poses

similares, assim. Com isso, só ir jogando, e agiliza muito, assim, sabe?

Orador 1: Como você separaria a produção de um rigging? Tipo, etapas, enfim?

Orador 2: Olha, antes de mais nada, a partir do concept do personagem, primeiro, eu iria ter uma reunião, pessoal de concepts, para a gente analisar junto as possíveis soluções e problemas que podem ocorrer de acordo na criação do rig, sabe? Tipo, se aquele concept é viável, ou as vezes, vamos supor, algum concept, ele tem uma linha que é texturizada, ou o preenchimento dele é texturizado de alguma forma, tá ligado? Então, isso tem que estar muito bem linkado com quem vai fazer o rig, porque tem que ser analisado a questão de peso, a questão se, no caso, na parte de vetorização, isso é viável, se é possível, ou se não é. Não sendo, aí, passa para o pessoal que vai fazer o concept, para mostrar as possíveis soluções e conseguir fechar. Aí, com as respaldas do rig, a questão do que pode ser feito ou não, o concept, ele adapta novamente de acordo com as observações que foi feito, passa novamente para o rig, e com isso vai sendo montado. Depois, aí vamos supor, com o concept fechado, tudo ok,

Orador 2: aí tem essa parte do estudo de como você vai fazer as partes, vai separar. Aí, tipo, eu geralmente, em cima do model sheet do personagem, eu estudo em questão, tipo, das partes que vão ser separadas, o ponto onde as pegs irão ficar, quais são os deformes que vão ser colocados, e... como... como eu vou fazer esse banco, como é o banco de olhos, de boca, de mão, para já ser incluso, tem essa parte de clonagem também, principalmente da boca. No caso, o Luri Udi tem isso, se a boca se troca de boca, o maxilar também vai se trocar, ou se não precisa, Aí, depois disso, dá a conclusão, tendo esse estudo de como eu vou separar as partes, aí eu começo a efetuar, colocar... fazer o rig, colocar as partes, boca, braço, mão, e por aí vai. Sempre, após isso, eu dou uma analisada em questão das pegas para ver se está tudo ok. A hierarquia está algo muito importante. A hierarquia é muito importante ter uma noção de como como tem que ser feita a hierarquia, porque se tiver uma hierarquia errada, aí complica muito a questão da animação. Como no meu caso, eu gosto de separar da parte superior e da inferior. Se eu tiver isso, o ponto do animador fora e vá vai ser chato, porque ele não vai ter o controle completo do que ele vai querer fazer em cena. Ele tem que alterar o rig, e alterar o banco de

dados não funciona, porque o rig já está alterado, já tem toda a hierarquia diferente, o banco de dados não vai funcionar. Então, tem que estar muito ligado nisso, assim, sabe? E ver se as pegs estão no lugar certo para conseguir rotacionar, o eixo, uma movimentação, e assim, isso faz parte do estudo também, de entender essa parte. Aí, beleza, aí, passou dessa parte, geralmente, é enviado para a direção, para o cliente, para que no caso do diretor de animação, ele venha fazer o teste no rig, venha fazer o estudo, fazer as considerações do que está funcionando, do que não está, do que tem que ser alterado não, fazendo essas alterações, novamente ele é enviado, e com isso, o diretor vai ver dentro do tempo também, mas é produzido o banco de dados, de poses do personagem, e com isso, já consegue para entregar para os animadores. É isso.

Orador 1: Para você, qual que você classificaria a etapa mais importante do rig?

Orador 2: Acho que o estudo, o estudo de como separar as partes, isso é o mais fundamental. Como em questão das pegs. Novamente, é o que eu te falei. Quem vai fazer rig não necessariamente é animador. Tanto é que na ViuCine a gente tem rig que eles não animam. Mas é de suma importância que a pessoa que faça o rig tenha essas ações de animação. Porque ele vai entender mais ou menos na animação o que o animador vai mexer. Como vai mexer o peito... Vamos se for no caso de um cartoon. O que o cartoon pede, está ligado? E... tipo... se não... vamos se for... Teve alguns casos... que aconteceu que... tipo... tinha... tinha separado... que nem da bola... em um outro projeto. Agora foi colocada uma peg errada e para você conseguir dar essa noção de movimentação do... do personagem... vamos por da esquerda para a direita... cara, era muito horrível... movimentar ela, colocar para baixo, dar o scale... Meu... assim... é... é muito complicado. Chatinho. E ali... tipo... Essa coisa que o rig tem... pede muito é a questão de máscara. Está ligado? E... em alguns casos ocorre... um nível de próprio sistema que é muito bom... que quando vai dar o render... aparece um pouco da lua... aparece... às vezes... tipo... mesmo... rigando... assim... tem um que só aparece no render. E... assim... para que eu fazia ele... tem que estar muito ligado nisso. Está ligado? São muitas variáveis, assim... é... justamente por isso que eu falo assim... questão de estudar... questão do personagem mesmo... do... do model sheet... que aí você para na parte... você... entender como é que

funciona... vai funcionar cada movimento... você... só aí você já mata boa parte do trabalho.

Orador 1: Qual é a importância de revisar um rig?

Orador 2: Olha... eu acho que é... de suma importância... é algo assim essencial... não pode... não tem... não tem como descartar essa etapa... tem que... tem que ter... porque se o rig estiver apresentando qualquer defeito... o mínimo que seja... e for passado para frente... para os animadores... vamos supor... passou para frente... o pessoal está animando... aí... quando dá um render... o erro estiver aparente... é algo... assim... para consertar... é algo absurdo... pode até inclusive gerar custos... é uma questão de ter que reanimar de novo a cena... e vai gerar tempo... vai gerar custos... e algo assim que não é... não é... cabível... sabe... então... por isso que na parte do rig... é algo essencial no rig... sempre tem que ter revisão para ver se está funcionando certinho... dar um render... e... analisar... que é algo que... se... cair na mão dos animadores... com algo grave... na parte do rig... isso compromete toda a produção...

Orador 1: eu estou desenvolvendo... para o meu TCC... algumas etapas do rig... estou desenvolvendo uma sequência de fatores... e aí eu estou perguntando para todo mundo que eu estou entrevistando... se a pessoa adicionaria alguma etapa... ou se... se desmembraria alguma etapa... porque eu já coloquei várias coisas juntas... enfim... mesmo para criar um... tentar criar um guia para quem for estudar animação mais para frente... academicamente falando... ou só por curiosidade... enfim... e aí a... ela deu uma ideia de colocar mais uma etapa que eu ainda não coloquei... mas enfim... eu vou te falar... as etapas... aqui ela deu a ideia... que é o que você falou... do mapeamento... de um planejamento prévio... que eu não tinha colocado... e as outras etapas que eu coloquei foram... vetorização, mecânica, finalização, criação de bancos e revisão... mais ou menos nessa ordem... aí... o que seria a vetorização... na minha ideia... pegar o concept do personagem e vetorizar peça a peça... criar as peças do personagem para posteriormente na parte da mecânica... fazer hierarquia... botar as mecânicas dos deformeds... enfim... a finalização é mais ou menos aquela configuração que às vezes tem que fazer... às vezes não... depende... é do turnaround do personagem... para ele funcionar em todas as

poses... sem quebrar o rigg... enfim... é a criação de bancos que já é mais ou menos... é mais ou menos o mesmo nome... e a revisão que seria... inclusive o que ela sugeriu era colocar revisão antes da criação de bancos...

Orador 2: É isso que eu ia falar agora... porque não adianta você criar... criar o banco... e... vamos supor... você criou o banco, passou o que passou o rigg para o diretor... aí ele analisou, viu que tinha erro no... vamos supor... tinha divergências, questão do rigg... o rigg tem que votar para sofrer essas alterações... o banco que você fez... foi descartado... e não tem como colocar ele de novo... você perde ele... então o banco geralmente é quando... ele só é feito quando o rigg está 100% aprovado... quando ele estiver 100% aprovado... aí beleza... aí faz o banco...

Orador 1: e aí vai a pergunta... você adicionaria alguma coisa... você desmembraria alguma coisa que você acha importante ter mais esmiuçada... porque realmente a ideia dessa... dessas etapas é meio que dar um... um guia, assim... para o pessoal aqui que está aprendendo...

Orador 2: É... eu acho que... eu acho que... uma etapa que eu acho que não seria diretamente... eu acho que seria... a atualização do banco, né... que aí... vai ao decorrer do projeto... que aí não supor... é aquela coisa que eu te falei... dos episódios... só que aí tem que estar muito ligado... aí é um trabalho extra que ou cabe ao pessoal da produção fazer... de pegar... tipo... essas coisas e ir jogando no banco... ou... no caso geralmente é o animador... geralmente ele pede... olha... você tem tal cena... não sei o quê... aí pega... e através disso vai... vai utilizando, né... que geralmente o pessoal faz.

Orador 1: Então é isso... é essa a minha entrevista.

ENTREVISTA REALIZADA DIA 25 – 02 – 24

Orador 1: Vitor Rezende Mendonça

Orador 1: Tá, eu vou lá pra primeira pergunta. Qual o seu nome, onde e em que projeto já trabalhou, participou? É, óbvio, né, você pode citar, né, pelo amor de Deus, não quero você exponha coisas que vão dar problema. E se puder falar, experiências marcantes que você teve em determinados projetos, e é isso.

Orador 2: Então, eu sou Lara Salsa, mais conhecida como Salsa. Atualmente eu tenho 22 anos. E minha experiência na área é que eu já trabalhei em projetos como Mundo Bitá, imagine se, da HBO MAX. Desnecessário, a série animada do Gato Galáctico. E curtas metragens de animação, como As Aventuras da Tita, que tá disponível no YouTube. Modelo Vídeo, que é do Grupo Rabisco, que é uma animação frame a frame, feita em desenhos reais pelos artistas que fazem parte do Grupo Rabisco. E Nova Aurora, que é um curta metragem de animação, todo feito em rotoscopia, feito em libras. Atualmente minha experiência mais marcante em animação, eu tenho que dizer que é meus curtas metragens independentes de animação. Que eu produzi até o momento, eu comecei a animar curtas por conta própria em 2020. E a gente já tá nesse ano atual, eu tô já com três curtas no bolso. Minha primeira memória, eternidade e reflorescer. E todos os três foram feitos com técnicas diferentes. Então, quando eu animei esses curtas, eu sempre consegui evoluir de uma maneira bem rápida e avassaladora minhas técnicas de animação. Então, eu tenho que dizer. Eu vou dizer a minha primeira curta, que foi a minha primeira memória, que foi a experiência mais marcante pra mim até hoje.

Orador 1: Qual a sua área de formação, barra, atuação? E tem uma outra parte da pergunta, que é se faz experiências na animação. Você já citou, então só sua área de formação e barra, atuação.

Orador 2: Atualmente, eu sou formada em cinema e audiovisual na UniESO, em Olinda, Pernambuco. Porque na época, quando eu me formei no terceiro ano no ensino médio, a gente não tinha curso de animação, onde eu moro, em Recife. Então, eu tive que ir pro curso mais próximo, que foi o de cinema e audiovisual. Depois, quando chegou a pandemia, eu fiz outro curso, que foi inclusive o que você fez também, que é o da escola Viucine de Criatividade, o Academy 2D de animação. Então, eu considero esses dois minha formação na área no momento. E como experiência de animação, foi bem gritante a diferença de cursos independentes que eu fazia pra animação, pra animação pra estúdio, pra projetos grandes. Porque tem uma pipeline toda diferente, foi uma técnica totalmente diferente que eu aprendi. Então, no início foi bem difícil, porque a gente tem que se

assimilar com o programa do mercado. A gente não pode escolher o programa próprio, tipo o Clip Studio, Farel Capaca, Krita. Não, a gente tem que usar o programa que o estúdio usa. Então, pra mim no início isso foi bem difícil. Mas depois eu fui me adaptando e depois é o programa que eu uso atualmente pra tudo. Não tem escapatória. E o programa é o Toon Boom Harmony.

Orador 1: Nesses projetos que você participou, quais foram as técnicas que você mais utilizou? Tipo, 2D cut-out, frame-by-frame. Se fugir muito desses escopo, você pode falar também. E é isso.

Orador 2: Atualmente, com o que eu trabalho hoje em dia, o que eu mais uso é cut-out. Mas nos meus projetos passados, meio que foi um pouco diferente. Um pouco de cada técnica. Frame-by-frame, rotoscopia, cut-out e animação de computador.

Orador 1: Pra você, quais são as maiores e menores diferenças que você compreende entre a técnica de animação 2D cut-out e o frame-by-frame?

Orador 2: Porque o cut-out é uma animação digital onde a gente usa uma marionete digital. Ou seja, toda vez que a gente anima um segundo, a gente não tem que redesenhar o frame. A gente só usa uma marionete digital. Que ao contrário da animação frame-by-frame, todo quadro de segundo que a gente tem que animar, a gente sempre tem que redesenhar a pose do personagem. Essa é a minha compreensão de diferença de animação frame-by-frame pra cataut. E se a gente considerar as outras rotoscopia, que em si é uma animação frame-by-frame, só que a gente não cria uma pose do nada. A gente já usa uma gravação com pessoas reais pra traçar por cima.

Orador 1: Das técnicas de animação 2D, qual dessas técnicas ou área você gosta mais ou se sente mais confortável atualmente?

Orador 2: Atualmente, que é o que eu mais trabalho, é a cutout. Simplesmente pra mim é mais fácil, porque eu não perco tanto tempo pra animar, dependendo da minha demanda do trabalho hoje em dia. Eu só tenho que usar a marionete digital. Mas ela ainda não é minha preferida. Eu gosto de todo projeto que eu

participo, se for um projeto pessoal. Eu gosto de experimentar técnicas. Mas se for a que eu mais gosto de trabalhar no dia a dia, é a cutout.

Orador 1: Pra você, quais são os pontos positivos e negativos que você vê como animadora nas técnicas de animação 2D? O cutout. e o frame-by-frame.

Orador 2: Atualmente, o cutout é pontos positivos e negativos, né?

Orador 1: Isso, isso.

Orador 2: Ok, os pontos positivos de cutout, eu vou repetir coisa, que a gente não tem que redesenhar os personagens pra fazer a animação. É mais rápido, pra entregar dependendo da deadline do projeto. Mas dependendo do projeto que você pegar, a maneira que o rig foi realizado pode trazer problemas. Exemplo, falta de peça de biblioteca ou deformadores que não estão funcionando. Então isso varia muito de projeto pra projeto, pra definir os pontos positivos e negativos. Porque tudo vai ser definitivo quando a gente ver o rig do personagem, como foi feita a marionete digital dele. E o frame-by-frame depende também do projeto, porque tem muito frame-by-frame que o estilo é simples e outros mais complexos. Só que é uma coisa que demora mais tempo, pra assim dizer. Isso é o lado mais negativo das coisas. Que se você cometer um erro, você vai ter que redesenhar, você não vai ter que mexer na marionete digital. Mas o lado positivo que eu vejo do frame-by-frame em comparação ao cutout é em questão de valores. Porque a gente recebe muito melhor em comparação ao cutout, que no Brasil o mínimo de cutout que eu já vi é 50 por segundo. Já frame-by-frame já são valores acima de 100. Que eu vejo uma coisa mais equivalente ao trabalho que a gente faz.

Orador 1: Você sente alguma preferência ao uso do mercado por alguma dessas técnicas? Se sim, por quê?

Orador 2: Eu vou falar mais do Brasil, porque é o que eu tenho mais experiência no mercado de animação, no Brasil eu vejo uma preferência maior para a animação cut-out, porque os estúdios daqui tem uma pipeline e deadlines muito apertadas, então eles querem

fazer uma coisa mais dinâmica nas entregas dos projetos, principalmente nas deadlines de editais ou projetos para estúdios. Porque eles fazem comissão ou clientes e tudo mais. Então eu vejo mais essa demanda com cutout.

Orador 1: Para você o rigging ou animação cutout influenciam a pipeline de produção?

Orador 2: Com certeza, porque na hora que os produtores forem fazer a pré-produção, eles vão fazer o projeto em cima da técnica utilizada. Para distribuir o tempo para os animadores. Na série cutout eles vão definir o tempo, organizar as coisas, sabendo que os animadores não vão ter que redesenhar nada. Então eles vão ter que se estruturar em cima dos rigs. E depois o tempo de cada animador animar uma cena. Já o frame-by-frame é outro esquema, outra estrutura levando em conta que leva mais tempo e tudo mais. E porque tem etapas diferentes. O cutout meio que a gente não tem as etapas de cleanup, rough animation, color. Enquanto o frame-by-frame tem. Então a gente tem que considerar outras etapas a mais que uma técnica tem e a outra não tem.

Orador 1: Na sua opinião, existem implicações na animação enquanto produto no uso do rigging ou da animação cutout? Eu acho que eu escrevi essa pergunta mal diagramada. Porque eu acho que o total de 0 pessoas entenderam. A pergunta é se a animação tem algum prejuízo ou benefício de utilizar a animação cutout ou rigging enquanto produto final. Tipo qualidade ou outras nuances.

Orador 2: Ah, saquei. Então, essa é a pergunta do milhão mesmo. Porque eu acho esse tópico uma dualidade entre animadores, principalmente entre animadores cutouts e frame-by-frame. No meu caso, que eu já animei com tanto frame-by-frame e cuout. Sim, eu acho que o cut-out não prejudica a qualidade no final do produto. Porque eu não sei se tu conhece o estúdio Mercury Filmworks. Tu conhece?

Orador 1: Não, não. Mas se você falar alguma produção deles, talvez sim.

Orador 2: Ele foi o cara que fez o filme Bobby Burger, a série da Netflix, Hilda, Kid Cosmic, Santa World.

Orador 1: Sim, Hilda faz muito.

Orador 2: Rapunzel, a série da Disney. Porque, tipo, você olhando a série, você não pensa que é cutout. Eles elevaram o mercado de animação cutout que a gente vê os projetos deles e não sabe diferenciar. Então, pra mim, a animação cutout quando utilizada bem não vai afetar o final do produto, a qualidade. Mas, contudo, entretanto, tem outros animadores que consideram a animação cutout uma coisa barata em questão de qualidade. Isso que eu tenho que dizer é que depende muito do projeto. Depende muito do projeto. E também a gente não sabe como é a pipeline do projeto dentro do estúdio. A gente também tem que considerar que a qualidade do projeto vai refletir o tempo e os materiais dados aos animadores. A gente sempre tem que considerar isso, mas eu não acho que a animação cutout afeta a qualidade do produto. E, sim, o que afeta a qualidade pode ser a deadline ou o estúdio ou a maneira que o projeto está sendo manuseado pelos supervisores ou tudo mais.

Orador 1: A pergunta é, tipo, na sua opinião, o uso ou não da animação da animação cut-out implicou, ou ainda vai implicar, no mercado da animação? Eu tô perguntando também, tipo...

Orador 2: É o impacto, né?

Orador 1: Isso.

Orador 2: Ah, entendi.

Orador 1: A implicação no mercado como um todo, assim. E aí, tipo, eu também tô perguntando se você se sentia a vontade também de responder. Tipo, assim, no Brasil e, tipo, no exterior. Óbvio que no Brasil você vai ter muito mais experiência, né? Mas, tipo, no exterior, tipo, o que você vê no mercado, enfim.

Orador 2: Ai, totalmente. Primeiro de tudo, quando o cut-out surgiu, isso já começou no YouTube daqui o mercado de animação no YouTube. Eu não sei se tu lembra. Acho que aqui no Brasil começou com as Charges, que era a animação 2D que fazia, tipo, VT animada do BBB antigo, coisa política. E foi crescendo e foi dominando o mercado de animação atual aqui do Brasil. Então foi uma

coisa que impactou os estúdios, porque eles perceberam que eles poderiam gastar menos. Porque, querendo ou não, a animação frame-a-frame é uma técnica bonita e tem um resultado muito bom. Só que, tipo, é um gasto e tempo muito maior. E quando surgiu o Cutout, foi, tipo, uma revolução aqui no mercado de animação no Brasil. E fora, ela teve seu impacto, mas ainda continuou meio a meio. Eu vejo tanto o frame-a-frame quanto o Cutout no mesmo equilíbrio. Por isso, quando a gente vê séries como Nickelodeon, Cartoon Network, Disney, e você vê qualquer desenho, eles têm tanto mesclado séries frame-a-frame que foram feitas no lápis e também séries cutouts. Por exemplo, na Nickelodeon tem uma série chamada The Loud House, que é basicamente um menino que tem várias irmãs. E ele foi toda feita no Cutout. E depois a gente tem Bob Esponja, que é uma animação ainda feita no papel, lápis. E eu às vezes vejo que não só Nickelodeon e outros canais querem ainda manter essa questão do frame-a-frame. Pois é, essa eu acho que é a diferença gritante entre o Brasil e o exterior. Eles têm orçamento, eles têm.

Orador 1: Pra você quais são os pontos fortes e fracos do rigging enquanto ferramenta

Orador 2: Ponto forte? Vou repetir de novo, porque eu sempre vou falar isso, porque é o que salva nossas vidas como animador, é não ter que redesenhar nada. E também a questão da interpolação automática. Claro que ela não é perfeita nos programas de animação, mas ajuda muito na hora da gente fazer os arcos de movimento. Não ter que todo frame a frame ficar mudando a posição. O programa já pode fazer isso automaticamente e a gente polidar. Lado negativo é que tudo vai depender também da maneira que o rig digital for feito. Claro que o programa vai ajudar a gente em milhões, com as coisas atualizadas que a gente tem de interpolação automática, efeitos e tudo mais, deformadores, mas se o rig não for bem pensado para o projeto de animação, tudo isso vai pra nada. Isso que eu acho que é o lado negativo da animação, que tudo vai depender do rig digital como ele for desenvolvido para o projeto. Porque se o projeto não for estudado desde o animatic pra criar o rig, isso tudo pode ser pra nada. Toda essa facilidade que a gente tem com animação total.

Orador 1: É, pra você, os deformadores afetam a sua animação, tipo, como você pensa na animação, e qual que você prefere, tipo, de linha, de envelope, não sei se existiu outro?

Orador 2: Com certeza, dependendo do projeto de animação, pode influenciar bastante, como no Brasil é mais comum séries infantis, é mais comum encontrar no rig o deformador de curve, porque o rig não, é um deformador mais simplificado, que não pesa tanto o rig. E claro, a gente também tem o rig não, é o deformador de envelope, que eu encontro mais ele em projetos de animação cut out mais realistas, com mais detalhes no rig, só que eu sou mais acostumado com curve pra fazer os overlaps, e outros detalhezinhas da animação. Já o envelope, ele é útil, só que eu acho ele extremamente pesado, e não fica com um efeito tão suave que nem o do curve, mas ambos funcionam, isso é o mais gosto pessoal do meu, se você me botar um deformador de curve e de envelope pra fazer um overlap, eu consigo fazer nos dois, mas eu tenho mais facilidade com de linha. Pior que pra séries realistas que nem Hilda, é muito mais comum o envelope do que o de curve, porque ele dá mais possibilidades de animação pra ficar mais suave.

Orador 1: É, assim, eu acho ele bom, mas se tiver os dois, e dependendo da situação, eu prefiro de tudo.

Orador 2: Eu também prefiro de linha ou de curve, muito mais que envelope.

Orador 1: Como você categorizaria a produção de um banco de dados, tipo boca, mão, pé, pôr as chaves em níveis de importância e porquê?

Orador 2: Novamente, eu como rigger, eu tenho que estudar o projeto geralmente, isso não é muito comum, porque geralmente quando a gente pega algum freela, algum projeto, a gente já recebe pronto o turnaround, o banco de bocas, mãos. Só que daí, eu precisaria ver uma tica pra ver qual é a importância. Por exemplo, se eu vejo que é um projeto que tem uma expressão muito marcante, estilo Studio Ghibli, que ele tem um foco muito grande nos olhos, a expressão dos olhos, ou boca na hora de fazer o lip sync,

alguma coisa mais detalhada, eu tenho que saber esses detalhes pra saber a prioridade de como fazer os bancos e pra qual vai ter mais coisas ou não. Exemplo, deformadores, como eu vou fazer a boca em vez de ser uma coisa de substituição, vai ser literalmente um rig de boca mesmo. Eu vou fazer a troca de boca manualmente, feita no rig em vez de trocar. Então, pra mim, isso depende muito do projeto e como eu vou estudar o projeto e meio que categorizar o rig por partes.

Orador 1: E tipo, pra você, qual o nível de importância de existir um banco, tipo de de existir?

Orador 2: Pro cut-out crucialmente. Só se o projeto realmente quer fazer mais escolhas manualmente, porque em vez de ser uma troca, ele botar deformador em tudo. Olho, mão, boca e fazer o master controller. Mas se for um projeto que nem é muito comum no Brasil, que você quer mais agilidade pra fazer a troca, fazer banco é crucial.

Orador 1: Aí eu não sei se você vê o rigging como etapas, mas como você faz o rigging em etapas pro projeto que eu estou fazendo, eu vou fazer uma pergunta que eu acho muito importante. Como que você separaria a produção do rig?

Orador 2: Eu vou falar pela experiência como eu faço com o Higa, porque primeiro eu vou receber o material, concept art do turnaround, e o rabisco por cima. Porque meio que eu vejo o rig em como um esqueleto, um quebra-cabeça, e eu quero ver onde as partes se encaixam. Eu estudo primeiro, rabisco por cima e começo pela primeira etapa, que é fazer o primeiro turn. Eu faço o turn completo do personagem, testo tudo pra ver se está funcionando, e com isso feito eu começo as bibliotecas. Aí eu faço por etapa cada biblioteca e depois testo pra ver se está tudo funcionando nas pegs de cada parte. E depois eu faço uma terceira revisão, que é a revisão final, antes de finalizar o rig. Esse é mais o meu processo de etapa de como eu faço o rig.

Orador 1: Qual é o etapa mais importante do rig pra você?

Orador 2: Pra mim, eu sei que isso às vezes não é muito prático, dependendo do tempo

que a gente tem pra fazer um Higa. Porque às vezes a gente tem três dias, uma semana pra fazer um personagem, dois ou três. Mas eu realmente gosto de rabiscar por cima primeiro do turnaround. Mesmo que eu já tenha ideia de como eu quero fazer na cabeça, eu gosto de fazer um rabisco rápido, de 15 a 10 minutos. Só pra ver visualmente se está tudo certinho, os encaixes do jeito que eu quero. E depois eu começo a realmente fazer o turn, mas pra mim eu gosto de rabiscar primeiro por cima, pra ver onde cada parte se encaixa.

Orador 1: A outra pergunta, ela vai muito da... ela flerta muito com as outras perguntas sobre o rig, mas qual a importância de revisar o rig?

Orador 2: Vital, porque você saber o quanto está funcionando seu rig para a proposta, dar série os movimentos, vai tudo depender da revisão e ver se tudo está funcionando. Porque um rig bem feito, ele não vai ter que voltar, você não vai perder tempo ou usar animadores pra refazer uma cena ou tudo mais. Com ele já feito, testado, você perde muito mais tempo do que você imagina num projeto.

Orador 1: Agora eu vou pra última pergunta. Eu estou tentando desenvolver pro projeto do meu TCC uma sequência de fatores pra a pessoa que está caindo de paraquedas na animação total, pra entender como o rig é construído e quais etapas eu tenho que seguir pra construir um rig pela primeira vez. E aí eu estou tentando criar uma sequência de fatores que sejam o mais próximo possível do que acontece na produção profissional de rigging, porque óbvio, não adianta nada a pessoa aprender um jeito que as vezes funciona só pra ela, ou no meu caso funciona só pra mim e que essa situação se multiplique. E assim, eu algumas pessoas sugeriram coisas pra entrar nessas sequências de fatores e eu gostaria também se os outros pudessem participar, se eles jogassem alguma coisa profissional também, fiquem à vontade. E aí a sequência que eu tinha desenvolvido é tipo assim, é vetorização, aí depois vem a mecânica, finalização, criação de bancos e revisão. Aí o que ela sugeriu é adicionar um etapa antes de vetorização, que ela falou profissionalmente de mapeamento, e ela sugeriu também trocar a revisão de lugar com criação de bancos, porque ela falou que achou importante existir

uma revisão de arte, de concept, antes da criação de bancos, porque depois atrapalha essa revisão de lugar alguma coisa. E aí eu queria ouvir você. Se você quiser que eu repita alguma coisa, pode informar pra gente.

Orador 2: Então eu tento organizar o máximo que der pra quando o animador precisar de alguma coisa, já tá tudo organizado, dividido por cor, nome, nomenclatura e tudo mais. Com isso eu começo já a fazer a virtualização de tudo, primeiro de todas as peças. E depois eu vou em uma por uma e faço a questão de botar a peg, meio que sancionar os valores da peg e do drawing pra deixar igual. E vou começando a fazer a questão dos deformadores e tudo mais. Aí antes da finalização eu testo tudo pra ver se tá tudo encaixando direitinho, faço a finalização e depois eu faço a revisão. E se depender do projeto eu geralmente já faço a criação de bancos antes, mas isso depende muito do projeto, realmente, se não fica pro final. Mas é muito parecido com essa última que tu enviou, mapeamento, vetorização, hierarquia, mecânica, finalização, mas é esse esquema mesmo. É porque pra mim, rigging, eu sigo uma construção muito pessoal, mas com tudo entretanto no entanto, o que diferencia esse estilo pessoal é que eu faço na formatação do mercado à node view.

Orador 2: Por isso toda vez que eu faço um projeto de freela pra algum estúdio eu fico perguntando, tem um rig que pode só me enviar pra saber o estilo que vocês querem? Se eles me enviarem eu vou seguir o que aquele rig propõe, o estilo da node view, porque é o que eles estão acostumados a trabalhar.

Orador 1: Isso facilita bastante, por exemplo, todos os personagens que tiverem o mesmo estilo de rigging, se tinha alguma coisa que eu precisava antes de mexer, eu já ia lá no node view, já me achava, deu pra acertar.