



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

ALEXANDRE LINDOLFO DE OLIVEIRA

**A PRODUÇÃO DE ANIMAÇÃO 3D ESTUDANTIL, UMA REFLEXÃO SOBRE
PLANEJAMENTO E DESAFIOS DE DOIS CURTAS DA UFPEL**

Pelotas/RS
2022

ALEXANDRE LINDOLFO DE OLIVEIRA

**A PRODUÇÃO DE ANIMAÇÃO 3D ESTUDANTIL, UMA REFLEXÃO SOBRE
PLANEJAMENTO E DESAFIOS DE DOIS CURTAS DA UFPEL**

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.

Orientador(a): Prof. Gissele Cardozo

Pelotas/RS

2022

ALEXANDRE LINDOLFO DE OLIVEIRA

**A PRODUÇÃO DE ANIMAÇÃO 3D ESTUDANTIL, UMA REFLEXÃO SOBRE
PLANEJAMENTO E DESAFIOS DE DOIS CURTAS DA UFPEL**

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.

Aprovada em 21 de Junho de 2022.

Banca Examinadora:

Prof. Gissele Cardoso

Nome do professor orientador com titulação

Prof. Guilherme Carvalho da Rosa

Nome do primeiro professor da banca com titulação

Prof. Carla Schneider

Nome do segundo professor da banca com titulação

RESUMO

Este artigo busca compreender a produção de animação 3D estudantil do curso de Cinema de Animação da Universidade Federal de Pelotas. Primeiro foi feita revisões literárias para entender os passos e etapas da produção de animação 3d e em seguida uma entrevista com a Faculdade Melies para entender como acontece a produção de animação 3d de seus alunos. Então investiga as experiências de duas produções da UFPel, uma idealizada e concluída na íntegra com pequenas adaptações e outra que foi reduzida a um *trailer*, de forma a compreender diferenças em suas produções e entender o planejamento e desafios que os alunos enfrentaram em ambos os curtas.

Palavra-chave: animação 3d, produção de animação 3d, *pipeline*, curta de animação, produção de animação acadêmica

ABSTRACT

This article seeks to understand the production of the 3D animation student in the Animation Film course at the Federal University of Pelotas. First, literary reviews were carried out to understand the stages and stages of 3d animation production and then an interview with Melies College to understand how 3d animation production happens for its students. Then, it investigates the experiences of two UFPel productions, one idealized and completed in full with small adaptations and another that was reduced to a trailer, to understand the differences in their productions and understand the planning and challenges that students faced in both short films.

Keywords: 3d animation, 3d animation production, pipeline, animated short, academic animation production

LISTA DE FIGURAS

1: <i>Pipeline</i> tradicional da Pixar (2019)	16
2: Exemplo de complexidade da <i>pipeline</i> , de “Os Incríveis 2” (2019)	17
3: <i>Pipeline</i> de produção de 3d (2012)	21
4. Cenário (2019)	24
5. Personagem Debochado (2019)	25
6. Personagem Pistolinha (2019)	25
7. Personagem <i>Shadows</i> (2019).....	26
8. Primeiro cronograma do curta “GRRRAVANDO” (2019)	27
9. Segundo semestre a partir do final de setembro (2019).....	27
10. Organização das pastas (2019)	28
11. Primeiro semestre do curta “Pulso” (2018)	32
12. Primeiro <i>concept</i> entregue do personagem Azul (2018)	33
13. Segundo <i>concept</i> entregue do personagem Azul (2018)	33
14. Página 19 da Bíblia do Projeto (2018)	34
15. <i>Concept</i> com cenário e personagem (2018)	34
16. Render prévio com todos os personagens, sem cenário (2018)	35
17. Prévia de modelagem do personagem Azul, sem textura (2018)	35
18. Cronograma do segundo semestre (2018)	36
19. Modelo final do Personagem Azul, em pose chave (2018)	38
20. Cenário Final 8, de 14 (2018).....	38
21. Modelo final dos Personagens Estrela e <i>Dj</i> , em poses chaves (2018)	39
22. Modelo final da Personagem Cinza, em pose chave (2018)	39
23. Modelo final da Personagem Laranja, em pose chave (2018)	40
24. Modelo final da Personagem Asteroide, em pose chave (2018)	40

SUMÁRIO

1. Introdução	8
2. Metodologia	10
3. Processos da produção de animação 3d	11
4. <i>Pipeline</i> , o planejamento e o fluxo de produção	15
4.1 <i>Pipeline</i> da Pixar	15
4.2 <i>Pipeline</i> da DreamWorks	17
4.3 <i>Pipeline</i> de animação geral	21
5. A produção do curta “GRRRAVANDO” (2019)	22
6. A produção do curta “Pulso” (2018)	31
7. O curso <i>Voyage</i> da Faculdade Melies	41
8. Considerações finais	41
9. Referências	45
10. APÊNDICE A - Entrevista: A produção do curta “GRRRAVANDO”. (2022)	46
11. APÊNDICE B - Entrevista: O curso <i>Voyage</i> da Faculdade Melies. (2019)	74

Introdução

A animação 3d sempre foi meu objeto de interesse, desde pequeno quando assisti “Procurando Nemo” pela primeira vez, e em seguida me apaixonei por Animação. Eu iniciei o curso de Cinema de Animação na UFPel com objetivo de aprender o que é fazer filmes, mas com principal foco em o que é animação 3d, pensando em ser animador, o artista que dá vida aos personagens em 3d.

Denis Sebastian (2010) em seu livro “O cinema de Animação”, concluiu que “a animação é um conjunto de técnicas (Sebastian, 2010. p7) e “é claramente a forma cinematográfica mais próxima do imaginário” (Sebastian, 2010. p9). Para mim, foi isso que me encantou quando criança, eu havia conhecido uma ferramenta audiovisual que me possibilitaria criar o que eu pudesse imaginar, mas primeiro, havia muito estudo e técnicas de animação a conhecer.

Brevemente, as principais técnicas na atualidade são: animação digital por computador ou animação tridimensional (3d), se trata de criar imagens em movimento utilizando computadores, utilizando recursos de computação para fazer com que objetos pareçam se mover no espaço tridimensional¹; animação 2d, pode ser feita de forma tradicional, desenhando quadro a quadro no papel, como também digital através de *softwares* de computador, mas dentro do espaço bidimensional; e *stop-motion*, combina técnicas de fotografia com criação e manipulação de modelos físicos, os modelos físicos são fotografados a cada movimento, ao colocar as fotos em sequência, utilizando um *software*, cria-se a ilusão de movimento.

No curso de Cinema de Animação da Universidade Federal de Pelotas, uma graduação de quatro anos na área do audiovisual, os alunos estudam essas três principais técnicas e suas sub técnicas, que são: em animação 2d, *frame-a-frame*² e *cut-out*³; em animação 3d, modelagem, *rigging*⁴,

¹ espaço tridimensional: espaço virtual ordenados pelos eixos X, Y e Z, que correspondem aos espaços: horizontal, vertical e profundidade.

² *frame-a-frame*: são quadro/frames de vídeo ou *frames* por segundo, é cada uma das imagens fixas de um produto audiovisual. De forma padrão, 1 segundo é formado por 24 *frames*.

³ *cut-out*: desenhar as partes dos personagens separadamente e juntar ou alterá-las separadamente em decorrência dos *frames* ao invés de desenhar tudo novamente como é no *frame-a-frame*.

⁴ *rigging*: um conjunto hierárquico de ossos interconectados (chamado esqueleto ou *rig*) utilizado para animar.

iluminação/*shading*⁵ e texturização; e em *stop-motion*, incluindo diversas possibilidades de materiais.

No curso há três produções de animação em grupo antes do Trabalho de Conclusão de Curso Prático (TCCP), outra produção de animação. As três primeiras produções acontecem dentro de um método chamado de Horizontalidade⁶, que conecta disciplinas aplicando os conhecimentos na produção de um único produto audiovisual, filme de curta-metragem. Então há a Horizontalidade 2d, 3d e de *stop-motion*.

Esta pesquisa investigou duas produções de animação desenvolvidas dentro da Horizontalidade 3d, que aconteceram no terceiro e quarto semestres. Uma dessas produções foi a minha, no qual eu e meu grupo tivemos que reduzir o projeto de curta a *trailer*. A outra produção pesquisada foi idealizada e concluída na íntegra com pequenas adaptações.

De forma a responder à pergunta que norteia esta pesquisa: Quais etapas de produção e estratégias apresentam maior impacto na finalização das produções da horizontalidade 3d?

Para tanto, foi necessário compreender as etapas que envolvem a produção de animações 3d, no campo teórico, em empresas consagradas e no setor estudantil, como é descrito na metodologia desta pesquisa.

Após a conclusão dos estudos referentes as etapas de produção, foi necessário analisar as produções dos curtas de horizontalidade 3d, para tanto foram selecionados dois curtas a partir dos critérios planejamento versus conclusão.

Assim, foi possível compreender quais as diferenças em suas produções, entender o planejamento e desafios que os alunos enfrentaram em ambos os curtas, e analisar a quantidade de trabalho (personagens e cenários) por aluno cada projeto teve.

⁵ *shading*: na técnica 3d, é a característica da superfície de tudo que é 3d na cena: cenário, objetos ou personagens; define o comportamento do material em relação a luz e câmera, determinando o visual dos elementos na cena.

⁶ a horizontalidade é um vínculo entre disciplinas de um mesmo semestre ou mesmo ano, em alguns casos, para a realização de um único produto audiovisual entre um conjunto específico de disciplinas. Ela tem três propósitos: (1) fazer com que os estudantes compreendam a relação entre os conteúdos das diferentes disciplinas, (2) racionalizar o tempo de trabalho extraclasse e a utilização de equipamentos dos cursos e (3) qualificar a produção audiovisual realizada no curso. (UFPEL, 2019, online)

A escolha da técnica de 3d como foco de pesquisa, surgiu então não só pelo meu interesse desde “Procurando Nemo”, mas pela minha experiência como aluno e a vontade de refletir se é possível melhorar essa experiência, pois, ao estar diante da possibilidade de produzir uma animação com colegas da universidade, juntando com as inúmeras técnicas e usando a imaginação para criar, o desafio pode ser grande. Desta forma, outros alunos que estão para iniciar a Horizontalidade 3d podem se beneficiar desta investigação.

Metodologia

Conforme objetivos da pesquisa, foi realizada uma revisão literária para entender os passos e processos de produção de animação. No entanto, por se tratar de assunto cunho prático, não foram encontrados textos acadêmicos sobre o assunto. Desta forma, esta pesquisa se apoiou no livro de Don Hahn (2008), que aborda a produção para cinema explicando detalhes sobre profissionais, departamentos, técnicas, mas sobretudo, etapas e processos que é o foco desta pesquisa; e postagens de empresas consolidadas no ramo como Pixar e DreamWorks que falam sobre suas *pipelines*⁷, etapas da produção.

Em seguida é apresentado o estudo de caso do curta “GRRRAVANDO” (2019), produto da Horizontalidade 3d da UFPel. Este curta foi entregue completo com pequenas adaptações, deste modo, será investigado como seguiu a produção, quais etapas, qual foi o planejamento, além dos desafios e como superaram.

Depois foi feito uma reflexão sobre a produção de “Pulso” (2018), em que participou o autor desta pesquisa. Este curta foi reduzido e entregue em formato de *trailer*, pois não foi possível continuar com a produção conforme planejamento e proposta inicial do grupo.

E então é apresentado a entrevista semiestruturada, feita pelo autor da pesquisa, em foi entrevistado professor João Luiz Boldrini, da Faculdade Melies, que está na lista de “Os 25 melhores programas internacionais de animação”, de acordo

⁷ Na produção audiovisual de live-action ou animação, *pipeline* é o planejamento da produção em etapas e o fluxo de relação entre elas.

com o site *Animation Career Review*, para entender os desafios e como acontece o planejamento da produção de animação deles, do curso que também acontece em 2 semestres.

Processos da produção de animação 3d

O livro de Don Hahn (2008), explica os processos de produção de animação e foca nas três principais técnicas, animação 3d, animação 2d e *stop-motion*. O foco desta pesquisa é entender processos de produção de animação no contexto estudantil, o livro apesar de ser de 2008 e falar sobre animação no contexto de cinema e dos filmes da Disney, explica cada etapa de produção vistas durante o curso de Cinema de Animação na UFPEL. A seguir, são apresentadas as etapas básicas de produção de animação.

A primeira parte do livro é dedicada a explicar os processos da produção que estão presentes independente da técnica escolhida, 2d, 3d ou *stop-motion*. Estes processos estão listados brevemente a seguir:

- A Ideia: pode surgir de diferentes maneiras, é ponto inicial da criação do filme.
- A Equipe inicial: Diretor, que guia a todos em direção a uma mesma visão; Produtor, o construtor do time, alguém responsável em planejar e dar suporte para que a produção aconteça; Escritores, do roteiro e/ou diálogos; e Artistas de *Concept*⁸.
- Roteiro: é a forma escrita de qualquer produto audiovisual, escrito por um ou várias pessoas chamadas de roteiristas.
- *Storyboard*: é uma sequência de desenhos quadro a quadro com o esboço das cenas pensadas para filmes ou vídeos.

⁸ Artista de *Concept*: é o profissional responsável pela criação de todo o conteúdo visual de um projeto: cenário, personagens e objetos, dentre outros

- O *Pitch*: pode ser feito a qualquer momento a partir do *storyboard* e pode acontecer outras vezes durante a produção. *Pitch* é contar a história para o diretor e toda a equipe, a fim de saber o que funciona ou não, pontos que precisam ser melhorados ou retirados.
- *Animatic* ou *Storyreel*: quando o Editor coloca tudo, todos os desenhos, músicas, efeitos de som, dentro de uma linha do tempo, construindo a primeira versão do filme. *Storyreel* é uma versão mais simples, normalmente podendo ter apenas os quadros do *storyboard*, já *Animatic* é a versão mais completa, podendo ser em 2d ou também em 3d.
- Setor de Arte: momento de criar visualmente todos os elementos do filme, cenários, personagens, objetos, cor do filme em relação à narrativa etc. Todas as artes juntas em forma de livro é chamado de Bíblia de Arte, explicando, visualmente, a história e os elementos;
- Voz Original: quando os desenhos preliminares de personagens são definidos a pesquisa para as vozes já podem se iniciar, elas devem acompanhar o *design* do personagem, algumas vezes o *design* pode até mudar quando a pessoa que vai criar a voz da personagem é escalada;
- A Equipe de Produção: essa equipe se trata do planejamento de todo o filme. O autor descreve o Produtor Associado, demonstrando o pensamento inicial de um projeto, de acordo com Don Hahn (2008):

O PRODUTOR ASSOCIADO tem três (grandes) coisas para se preocupar: pessoas, tempo e dinheiro. Produtores associados estão sempre solucionando problemas que se parecem que vieram de um pesadelo de matemática. Por exemplo: Se um animador consegue animar 4 segundos de filme por semana, e o filme tem 90 minutos de duração e tem que ser animado em 52 semanas, quantos animadores você vai precisar para completar o filme no tempo? Você pode descobrir a resposta matemática (26), mas a real resposta depende da quantidade de personagens que há por segundo; quão experientes os animadores são; quantos feriados, dias de atestados médicos, e férias de outono; quanto é permitido ultrapassar o orçamento; quantas versões são obrigatórias antes da cena ser aprovada; e quantas falhas de computadores irão poder ter durante as 52 semanas. A arte da produção e gerenciamento de um filme de animação também tem que permitir recomeços e animações que não funcionam de primeira; (Tradução livre, Don Hahn, 2008. p.39)

- Gerente de Projetos, trabalha junto com o Produtor Associado, definindo metas semanais e tarefas diárias, agendando reuniões e mantendo todos alinhados; Assistentes de Gerente de Projeto ou Coordenadores de Produção, responsáveis por cuidar das tarefas do dia a dia, como escrever ações, documentos, atender ligações, cuidando para manter a produção ativa;

Na segunda parte do livro, o autor começa a explicar os processos específicos de cada técnica, nesta pesquisa, são analisados somente as que se referem a técnica de animação 3d, de acordo com Don Han (2008). Elas estão listadas brevemente a seguir:

- Construindo o Mundo: após a criação do *design* de todo o filme feito pelos artistas e diretor, resultando em provavelmente milhares de desenhos e pinturas que definem o visual do filme, é hora de transformar os desenhos em *sets* de filmagem virtual. São chamados de Modeladores, os artistas que constroem o mundo, tanto o mundo virtual como prédios, cafeterias, carros e objetos, como também personagens. Um *Rigger* é um artista que pega a modelagem de um personagem e atribui controles de animação que vai permitir que o animador possa mover o personagem. Nesta fase *Riggers* e Animadores trabalham junto, testando o personagem, fazendo “exercícios” com eles com o objetivo de encontrar problemas para solucionar;
- Cinematografia: a tela do filme é um simples retângulo branco. Esse retângulo é a “janela” do espectador. Um Diretor de Fotografia, trabalha com o Diretor para planejar exatamente o que a audiência vê através da janela, sobre a tela do filme, esse profissional existe em todo filme *live-action*⁹ mas cada vez mais filmes de animação estão contratando esses profissionais. Um Artista de *Layout* é quem cria os *sets* no mundo

⁹ *live-action*: termo em inglês para descrever a técnica de produção de filme feita pela câmera e através da gravação em tempo real do mundo físico.

virtual, colocando os elementos que devem ter em cada cena, criando a câmera virtual dentro do cenário em 3d, dispondo os elementos e personagens e definindo a lente e tipo de plano de acordo com a intenção narrativa ou composição. Nas fases iniciais pode-se utilizar de polígonos simples nos lugares dos personagens, a equipe passa por cada plano planejando o movimento de câmera e blocking (definindo as localizações dos personagens na cena); após todos os *sets* estarem completos é criado um processo chamado “*pre-viz*” abreviação para pré-visualização, planejando o filme todo, podendo gerar o *Animatic* em 3d.

- *Look Development Artists*: são responsáveis por criar o visual de superfícies dos personagens, cenários ou objetos, alguns podem ser pintores e outros programadores. Os artistas adicionam cor, textura, e ajustam como elas reagem a luz, criam tecidos, pelugem, pele, cabelo, plástico ou metal cromado, esse processo é chamado de *shading*;
- Criando Vida: Os *sets* estão construídos e as luzes estão no lugar. Os personagens foram rigados e as ferramentas configuradas. Agora, os Animadores podem trabalhar. Eles são como atores: precisam se preparar para a cena. Primeiro, eles mergulham na pesquisa e inspiração, estudam *storyboards*, as performances dos diálogos gravados, e o objetivo da história e da cena. Na cena do filme, os animadores primeiro começam por posar os personagens em diferentes e extremos movimentos, chamados de *keyframes*, essa etapa é também chamada de *blocking*. Depois, entre esses *keyframes*, o animador começa a detalhar ainda mais a ação, etapa chamada de *polishing*.
- Revisões: normalmente uma revisão por pares, uma revisão entre diretor e os animadores para criticar cenas individuais do filme. Essa é uma etapa de grande importância, onde todos podem se expressar com honestidade sobre a animação, layout e movimento de câmera, antes que a cena avance uma etapa a mais de finalização;

- Efeitos Visuais: Todo efeito como vento, raio, luz do sol, névoa, neblina, sombras e fogo são de domínio dos Animadores de Efeitos Visuais;
- Iluminação: Quando a animação está completa e aprovada, é hora para os Artistas de Luz, entrar em cena e trabalhar na luz final, eles criam a harmonia da cena e paleta de cor para a história;
- *Render*: fase em que o computador calcula direção e intensidade de todos os reflexos de luzes das superfícies, gerando brilho, sombra e tudo o que se vê no resultado final. Esse processo pode levar muitos minutos ou mesmo horas a cada frame, e a cada um segundo, são vinte e quatro frames. Então para renderizar um filme todo depende da quantidade de máquinas e da capacidade computacional de cada uma delas;

Estes foram todos os principais processos que ocorrem na produção de animação 3d, de acordo com Dohn Hann (2008), desta forma, a seguir será apresentado sobre *pipeline*, o planejamento e fluxo de produção.

***Pipeline*, o planejamento e o fluxo de produção.**

Na produção audiovisual de *live-action* ou animação, *pipeline* é o planejamento da produção em etapas e o fluxo de relação entre elas. Nesta pesquisa, será mostrado a *pipeline* de três diferentes estúdios de animação, Pixar, DreamWorks e Nickelodeon, e do livro “Produção de Animação” (Winder e Dowlatabadi, 2012)

***Pipeline* da Pixar**

No artigo escrito por Leif Pedersen (2019), os principais processos foram representados na ilustração e diagrama da FIGURA 1.

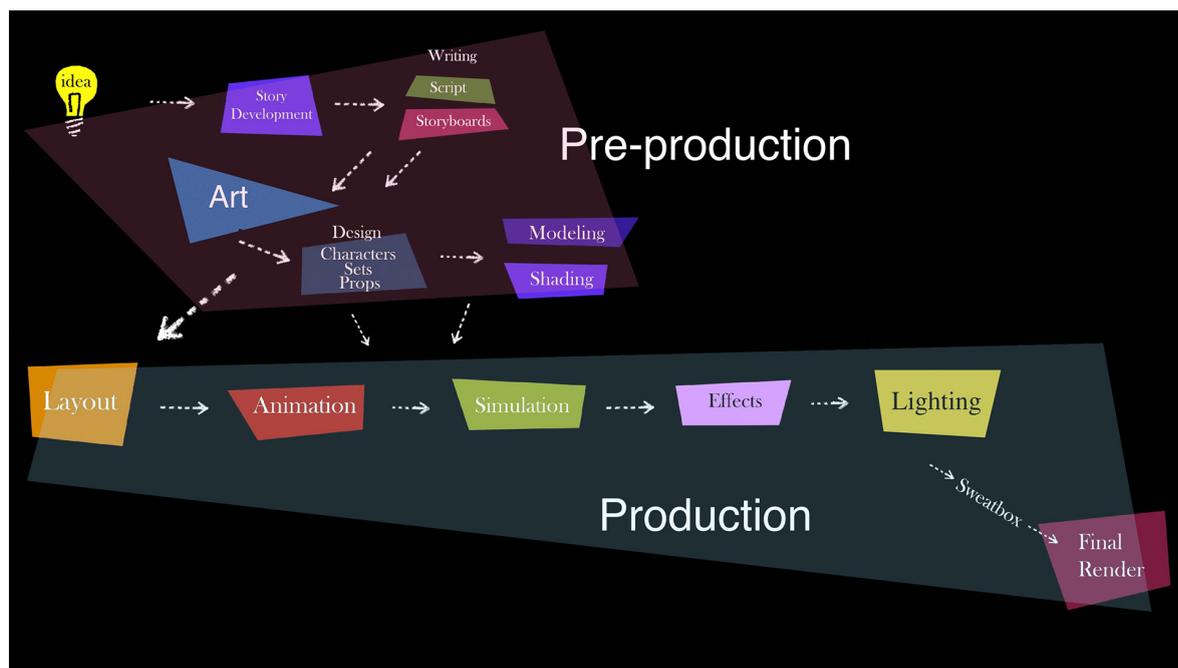


Figura 1: Pipeline tradicional da Pixar (2019)

Fonte: PEDERSEN, Leif. PIXAR'S RENDERMAN. Pixar's USD Pipeline. 2019

Na fase de Pré-Produção, com a ideia definida, inicia-se o desenvolvimento da história a partir da escrita de roteiro e produção do *storyboard*. A partir disso o setor de arte pode trabalhar, criando *concepts* e *designs*, para cenários, objetos e personagens. Neste setor, o fluxo é dividido para *Layout*, e Modelagem e *Shading*.

No *layout*, são testadas e definidas as câmeras e seus movimentos, é definida a composição de cada cena com personagem e objetos, nesta etapa entra-se na fase de Produção. Mas a pré-produção continua, com os artistas de modelagem e *shading*, quando essa etapa é aprovada, inicia-se o *rigging* para os personagens e objetos que precisam ganhar movimento. O *layout* não precisa esperar a modelagem e *shading* estar completo, pode começar após as artes estarem definidas, pois, a cena pode ser composta com blocos nos lugares das modelagens finais, com o objetivo de definir a câmera, movimento de câmera e já deixar posicionado os elementos nos lugares corretos em cada cena.

Com os personagens modelados e *rigados*, é hora de dar vida a eles com a animação. Após a animação completa, inicia-se a simulação, como por exemplo, o movimento de tecido em roupa, ou movimento do cabelo. Também são iniciados os

efeitos, como chuva, fogo ou vento. A etapa final é a iluminação e *render* de cada cena.

Por outro lado, Leif Pedersen (2019) demonstra que podem ocorrer diferenças no fluxo da produção de acordo com a necessidade do diretor, como foi o caso para “Os Incríveis 2”. Como é possível notar na FIGURA 2, muitos processos podem ocorrer em paralelo, ir e voltar.

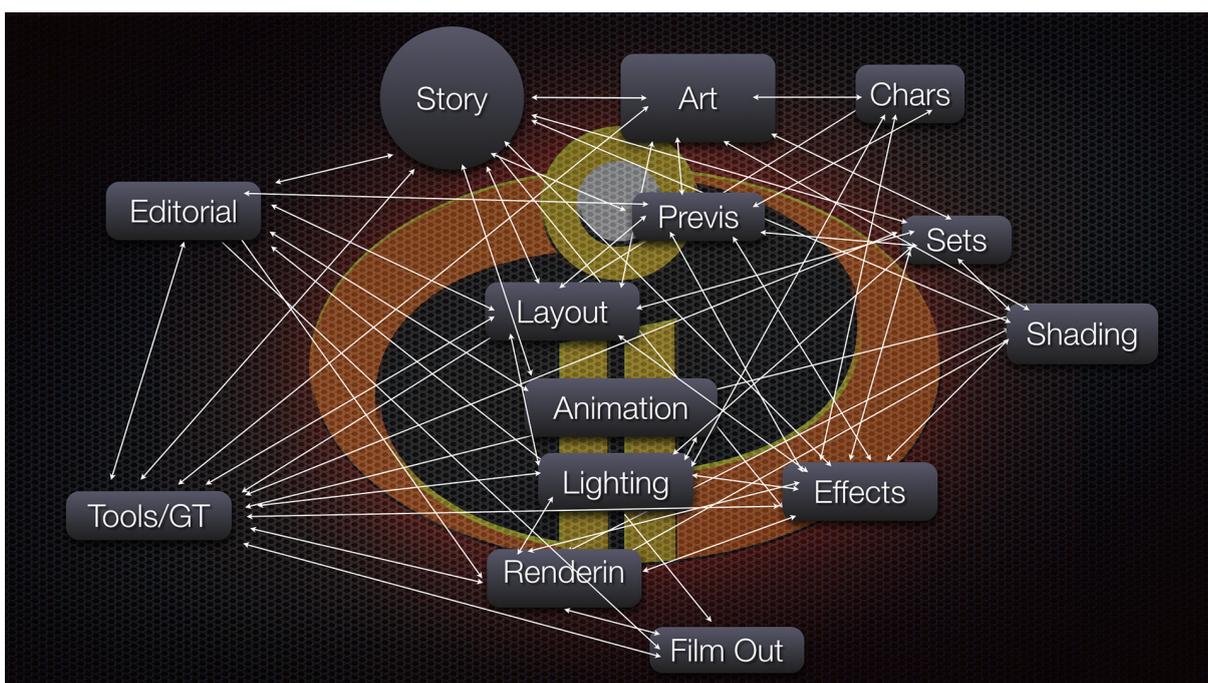


Figura 2: Exemplo de complexidade da *pipeline*, de “Os Incríveis 2” (2019)

Fonte: PEDERSEN, Leif. PIXAR’S RENDERMAN. Pixar's USD Pipeline. 2019

Pipeline da DreamWorks

Para a DreamWorks, no vídeo para *Youtube* publicado pela *CGMeetup*¹⁰ em 2016¹¹, feita pela DreamWorks *Education*, o fluxo de trabalho de produção de animação ocorre de forma semelhante ao da Pixar. O vídeo tem como apresentador e guia o personagem “Capitão” de Madagascar, o tema é sobre *pipeline* de animação do estúdio. Ele fala sobre a produção não ser linear, uma cena pode fazer

¹⁰ um canal no Youtube que tem como principal objetivo ser fonte de inspiração para todos artista digitais

¹¹ link: <<https://www.youtube.com/watch?v=ru0tQRJ4qKs>> Acesso em: 10 mai. 2022.

paradas, voltar etapas, e ficar em *loop* (indo e voltando), mas no vídeo, para sentido de educação, eles mantêm simples e em ordem de quinze etapas. Cada etapa apresentada pelo vídeo (CGMeetup, 2016) é explicada por um profissional da área, eles são mencionados nas descrições a seguir:

A história: é apresentado sobre o papel do diretor, que é ter a visão do filme, para que todos da equipe possam trabalhar no mesmo sentido e alinhados. São construídos o roteiro e *storyboard*. O artista de *storyboard* é responsável por transformar o texto de uma cena, do roteiro, na versão desenho ou visual para o filme. Após centenas de desenhos, é colocado em ordem de sequência para ser feito o *Pitch* para o diretor, produtores e o time de criação da história.

Edição: é feito o *Storyreel*, a montagem da primeira versão do filme, onde são reunidos os desenhos e storyboards. Nesta fase inicial de montagem, ainda não foram definidos os atores, então a equipe de edição grava as próprias vozes no lugar para serem usadas temporariamente, também é colocado músicas e edições disponíveis, o que for preciso para contar a história no ritmo que é preciso. De acordo com Nick Fletcher, Editor Líder, esse processo é crucial pois é quando ainda se está descobrindo sobre como o filme será. Este processo ocorre até o final do filme, sempre atualizando com as últimas criações dos outros setores ou etapas, avaliando o que funciona ou não.

Arte: este setor é formado por uma equipe de diversos artistas, chamados de artistas de desenvolvimento visual, são responsáveis em transformar a imaginação das cenas em artes visuais bidimensionais, seja digital ou tradicional no papel. Cada desenho, de cenários à personagens, são definidas as formas, cores, texturas, luzes e sombras, que passam pela aprovação do diretor de arte e depois do diretor.

Modelagem: é quando as artes do setor anterior são transformadas nas versões tridimensionais. Para cada personagem é criado uma versão de escultura tridimensional digital, para assim analisar e aprovar em todos os ângulos possíveis (Brian Jefcoat, supervisor de modelagem).

Rigging: etapa na qual são desenvolvidas as estruturas para os movimentos dos personagens e objetos. São criados parâmetros como: articulações, músculos, gorduras por debaixo da pele, deformações e rugas, cada

parâmetro desse é chamado de controlador, preparando a modelagem tridimensional para a etapa de animação.

Surfacing: etapa onde os artistas de *shading* determinam a qualidade da superfície de cada elemento tridimensional, seja de cenário ou personagem, escolhem a cor, textura, como a luz interage com a superfície. Criam materiais como madeira, metal, plásticos, por exemplo, e variações como metal sujo ou metal arranhado.

Rough Layout: para Kent Seki, diretor de pré-visualização, é etapa que fica entre a pré-produção e produção. Através do *storyboard* e *storyreel*, a equipe recria o filme agora na versão tridimensional, dentro de um espaço virtual digital, adicionam a câmera virtual e primeiras versões de modelagem de cenário e personagens, chamados de *blocking*.

Layout Final: após a etapa anterior estar aprovada, é iniciado o layout final, etapa onde o *blocking* é trocado pelas versões finais de cada elemento, e personagens são colocados nos lugares. A partir dessa etapa, os arquivos são enviados aos animadores, e com a animação aprovada, volta para esta equipe de *layout* final, para finalizar a composição da cena. Esta etapa ocorre até o final do filme, compondo, juntando todos os elementos e detalhes de cada cena, enviando cada atualização para a Edição.

Animação: “se comparado à produção de filmes *live action*, animadores 3d são como os atores”, de acordo com Sean Sexton, Supervisor de Animação. Para uma ação ou atuação de um personagem em uma cena, o animador precisa de referências buscando em vídeos online ou gravando a si mesmo atuando os movimentos. O animador precisa criar personalidade na performance do personagem, definindo como caminhar, correr, ou falar, por exemplo. Para animar, é preciso usar os controladores criados pelos artistas de *rigging*, Sexton conta que, às vezes, um personagem pode ter três mil controladores, e no caso do filme “Como Treinar Seu Dragão”, teve personagem dragão com seis mil.

População: este setor é responsável pelas partes extras do filme. Allen Stentson, Supervisor de População, conta que os animadores animam todos os personagens do filme, mas quando há muitos deles, como em caso de multidões, esses se tornam responsabilidade deste departamento, de População. São feitas

animações padrões, como caminhar, conversar, comprar um cachorro quente, por exemplo, elas são colocados em software para que possam criar uma biblioteca de padrões e assim decidir o que e quando usar.

Character Fx: Damon Crowe conta que esta etapa é responsável por tudo que tem movimento em um personagem, que não seja o próprio personagem. Alguns exemplos do que são feitos nesta etapa: simulação de roupa, cabelo; interação com pelugem; animação de *props*¹²; interações com objetos como o estofado quando um personagem se senta em um sofá;

Fx (efeitos visuais): Celu Ramasamy, artista de *fx*, conta que nesta etapa a responsabilidade é criar efeitos para todos os detalhes, não só explosões ou demolições, que são a maioria das vezes citados como exemplos, há também os pequenos detalhes como: pegadas na neve, folhas de árvores caindo ou sendo levados pelo vento, animações de mudanças de cores em personagens, fumaça, fogo e qualquer outra solução que a equipe criativa precisar.

TD ou Diretor Técnico é citado pelo Capitão para explicar sobre possíveis erros em alguma etapa, pois eles são responsáveis em dar suporte e corrigir qualquer problema técnico de *software* durante toda a produção do filme.

Matte painting e Luz: Adam Ely, líder *matte painter*, explica que este departamento é responsável por tudo aquilo que está além dos personagens, objetos de uma cena ou cenário modelado. Eles criam o *background*, a última peça que fica atrás de tudo, como montanhas, céu, nuvens, cidades ao fundo. Bert Poole (2016), Supervisor de CG, conta que os artistas de luz são responsáveis por criar as luzes e suas animações. Utilizam um *software* de composição para juntar tudo com o *matte painting*, para ter o aspecto geral da cena, e assim procuram maneiras de adicionar mais emoção na história criando composições que dão suporte à narrativa.

Finalização: os artistas desta etapa são responsáveis em limpar erros das cenas, como uma mancha que não deveria ter em uma parede, um cabelo que se comportou de uma maneira inesperada e foi para frente do ombro, onde deveria estar atrás das costas. Erros assim são chamados de artefatos na imagem.

¹² prop (3d): é uma abreviação para *property modelling*, ou modelagem de propriedade; exemplos são objetos que uma cena precisa ter, como mesa, cadeira, computador, ou que um personagem possa interagir ou segurar.

Desenho de som: Andrew Birch (2016), Diretor e *Post Production*, conta sobre a criação das trilhas musicas e trilhas sonoras, gravadas por orquestras, e fala sobre o mix final, onde todos os áudios são equilibrados e diálogos recebem tratamentos especiais.

Pipeline de animação geral

Como foi possível notar, os processos de produções de animação 3d são semelhantes para Dohn Hann, Pixar, DreamWorks. Foram representadas versões simples de diagrama de *pipeline*, mas pode-se notar a complexidade do fluxo de trabalho com o diagrama (FIGURA 3) de Winder e Downlatabadi (2012):

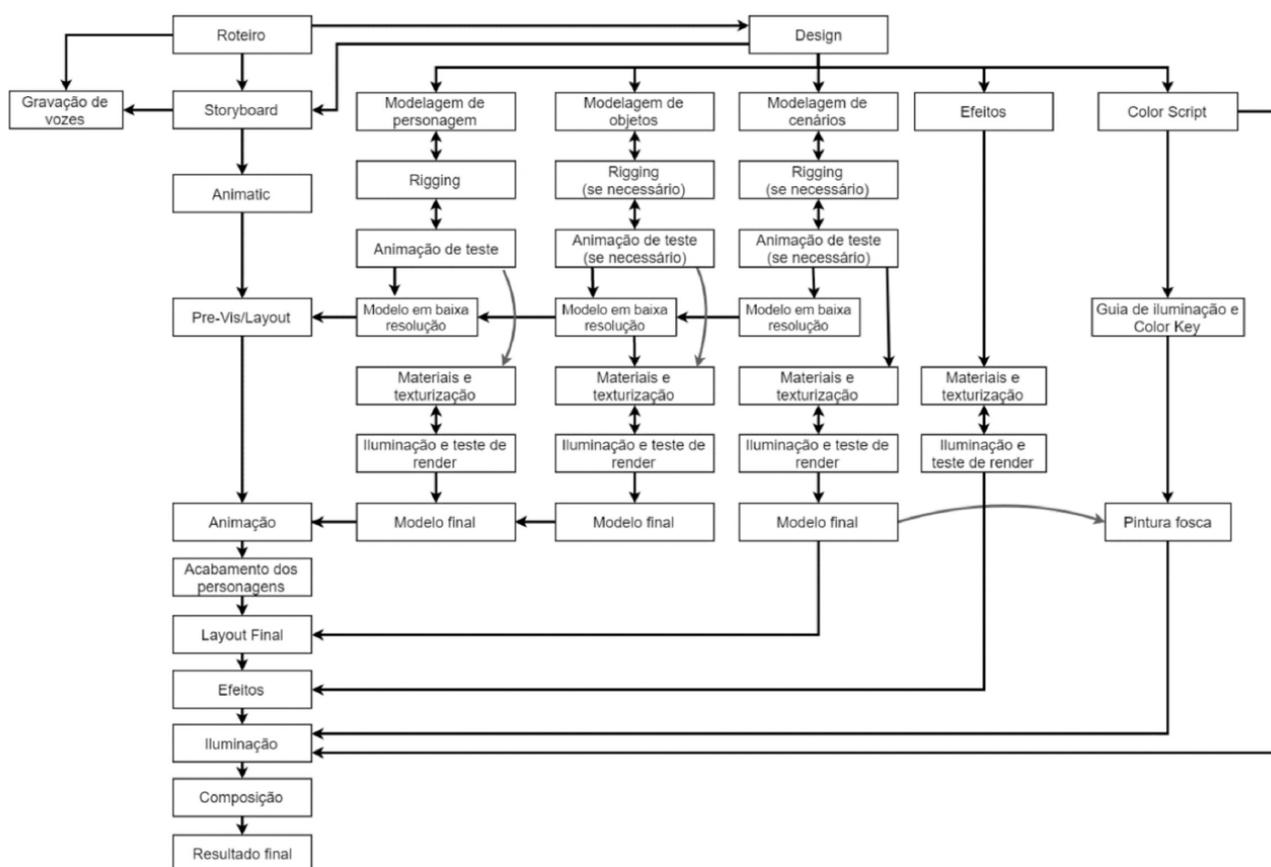


Figura 3: Pipeline de produção de 3d.

Fonte: Adaptado de WINDER e DOWLATABADI, p. 236. (2012)

No diagrama podemos notar que da primeira etapa, que é o Roteiro, a produção é dividida em dois eixos centrais, a história e o *design*. Do Roteiro temos: *Storyboard*, *Animatic*, *Pré-Visualização/Layout*, *Animação*, *Acabamento dos personagens*, *Layout Final*, *Efeitos*, *Iluminação* e *Composição*. Mas em paralelo acontecem etapas que alimentam essas descritas anteriormente. Do design, acontecem as etapas de modelagem de personagem, objetos e cenários, além de feitos e *color script*¹³. Depois da modelagem, *rigging*, animações de testes, modelos em baixa para ser enviados a etapa de *Pré-Visualização/Layout*. A produção de *design* continua, agora com a etapa de *Materiais e texturização (Lookdev)*, depois *Iluminação*, testes de render para então ter o Modelo Final.

Esse diagrama complementa as descrições de Dohn Hann, Pixar, DreamWorks, pois assim compreende-se o que pode acontecer em paralelo e a ordem de cada etapa.

A produção do curta “GRRRAVANDO” (2019)

O curta de animação “GRRRAVANDO” (2019)¹⁴ é uma produção de Giulia Reis, Mariane Machado, Rita Vilela, Icaro Castello, Lorena Damasceno e Victoria “Sugar” Alves. Feito para a Horizontalidade 3d da UFPel que acontece em 2 semestres. O curta foi entregue completo dentro da proposta do grupo e aprovado.

A coleta de dados aconteceu através de uma entrevista semiestruturada realizada pelo autor da pesquisa (APÊNDICE A), foi entrevistado Giulia, Mariane e Rita. O objetivo foi entender de que forma ocorreu a produção de animação 3d do curta delas, qual foi o planejamento, a *pipeline* e os desafios que passaram. Nesta etapa da pesquisa, será observado o que se assemelha com relação a *pipeline* dos estúdios e etapas descritas de produção de animação 3d.

Tanto para Don Hann (2008) quanto para Leif Pedersen (2019), a primeira etapa de produção de animação é a Ideia. Para Giulia, Mariane e Rita, o objetivo

¹³ *color script* é um retrato de todo o filme com um quadro pintado de cada cena. Dessa forma, se tem uma ideia de como cada momento da história será iluminado e sua estrutura geral de cores e valores. O *color script* também mostra como cada cena ficará no contexto de outras cenas.

¹⁴ link: <<https://vimeo.com/381657991>> Acesso em: 10 mai. 2022.

delas na criação do projeto foi pensado para que o curta pudesse ser usado para portfólio pessoal de cada integrante, então queriam criar algo que não fosse muito complexo, que fosse possível de realizar, e que ainda mostrasse algum tipo de habilidade específica, de animação, modelagem, ou rigging, por exemplo. Somente Mariane e Giulia já tinham afinidade com a técnica 3d, o restante do grupo desde início do curso demonstrava o foco na técnica 2d, desta forma concordavam com a ideia de criar algo simples, pois a maioria não tinha o objetivo de continuar estudando 3d depois.

Mariane Machado já havia participado de uma produção de animação anterior ao curso, que não foi concluída por problemas na etapa de *rigging*, isso será explicado mais adiante. Desta forma, com ajuda dela, foi possível identificar níveis de complexidade na criação de cada etapa ou técnica de 3d, mesmo etapas após o *rigging*, como animação, pois por mais que não teve essa experiência no projeto anterior, por já gostar das técnicas de 3d e seu foco era animação, conhecia através de estudos pessoais.

Desta forma, o roteiro do projeto surgiu a partir das definições e limites que estipularam: um cenário, uma câmera, e objetivos principais de experimentação técnica de cada um com o projeto. Mariane queria muito animar, então precisaria de um personagem bem animável, com *rigging* mais completo ou complexo. *Sugar* ficou com *storyboard* e design de personagem. Giulia escolheu um *rigging* mais complexo para fazer. E assim cada integrante foi escolhendo seu foco. Para Mariane “o roteiro foi um esforço do grupo em reduzir etapas complexas para caber na sua vontade de trabalhar no curta” (2022).

O grupo então escolheu criar três personagens, dois para cada integrante. Cada personagem representava uma linha de aprendizagem de acordo com eles, por exemplo: com foco em modelagem, um personagem teria a modelagem mais complexa que os outros; com o foco em animação, um personagem teria o rigging mais complexo que os outros, além de mais ações no roteiro; com foco em *shader*, um personagem teria mais texturas e materiais mais complexos que os outros.

E assim o roteiro foi surgindo a partir dessas definições e objetivos. E com a ajuda e experiência prévia da Mariane, o grupo pode mensurar o tamanho de

cada etapa e níveis de complexidade, e assim, cada integrante pode escolher o que fazer e o quanto complexificar, no sentido de quanto de energia gostariam de investir, na tarefa que escolhessem. E o roteiro também foi pensado da forma que poderia funcionar com apenas 1 personagem, caso desse vários problemas. Mariane chama a produção como modular. Quando a primeira versão do roteiro foi completa, houve revisões para cortar o que não funcionava, a partir de sugestões mais práticas focadas no 3d.

Para a etapa de Modelagem, o grupo decidiu escolher a técnica de escultura e retopologia¹⁵, pois gostariam de estudar e aprender o *software Zbrush*, utilizado para realizar modelagem através de escultura. As próximas figuras mostram o cenário e personagens:



Figura 4 - Cenário (2019)

Fonte: Captura de tela em 00:34 (minuto e segundos) do curta “GRRRAVANDO” (2019)

A FIGURA 4, acima, mostra o cenário simples, de acordo com o grupo, poucos objetos, texturas e iluminação.

¹⁵ retopologia é uma etapa de transformar modelagem 3d não poligonal em poligonal, criando uma malha, para então ser possível ser rigado e animado.



Figura 5 - Personagem Debochado (2019)

Fonte: Captura de tela do 00:28 (minuto e segundos) do curta "GRRRAVANDO" (2019)

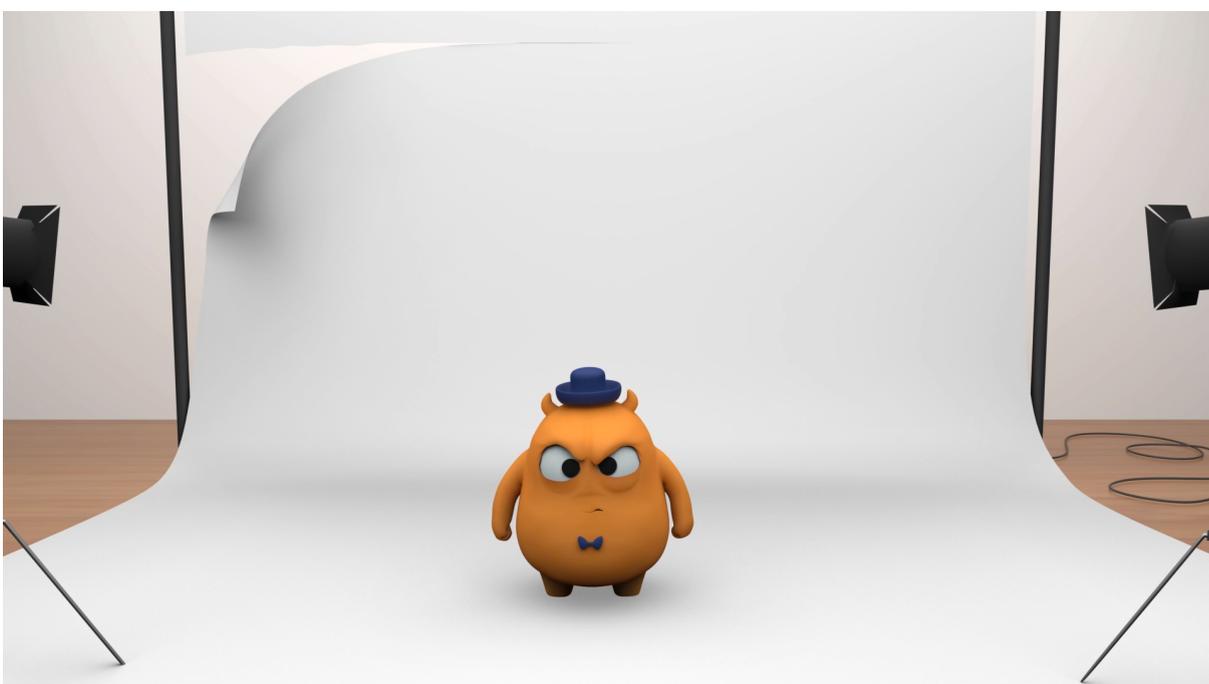


Figura 6 - Personagem Pistolinha (2019)

Fonte: Captura de tela do 02:02 (minutos e segundos) do curta "GRRRAVANDO" (2019)

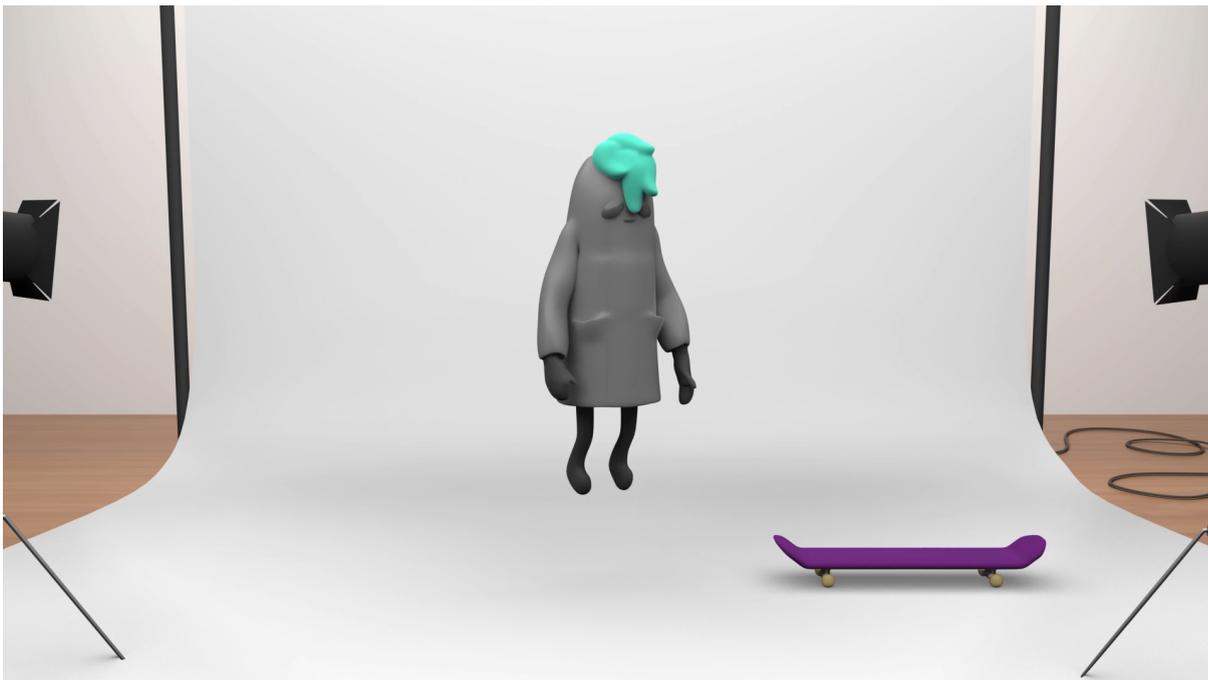


Figura 7 - Personagem Shadows (2019)

Fonte: Captura de tela do 01:03 (minuto e segundos) do curta “GRRRAVANDO” (2019)

Mariane compartilhou com o grupo um acervo de cursos online sobre vários temas de produção de animação 3d que ela tem, para que pudessem estudar as especificidades que iriam usar no curta.

Mariane e Giulia escolheram também o papel de produtoras e fizeram o planejamento de todo o curta logo no início, pensando em quanto tempo cada etapa pode levar e quanto tempo cada um precisa para estudar a etapa que escolhesse. Elas relatam que o cronograma foi mudando o tempo todo, devido a outras demandas de outras disciplinas da faculdade, como o curta de fotografia (produto da disciplina de Fotografia) e dublagem de áudio (um produto da disciplina de Áudio), somando às surpresas dos processos que levaram mais tempo do que haviam previsto, como a modelagem de personagem e *rigging*.

No primeiro cronograma (FIGURA 8), tinham como planejamento os três personagens rigados até fim do primeiro semestre do ano, definiram que pelo menos o principal personagem precisava do *rigging* até as férias.

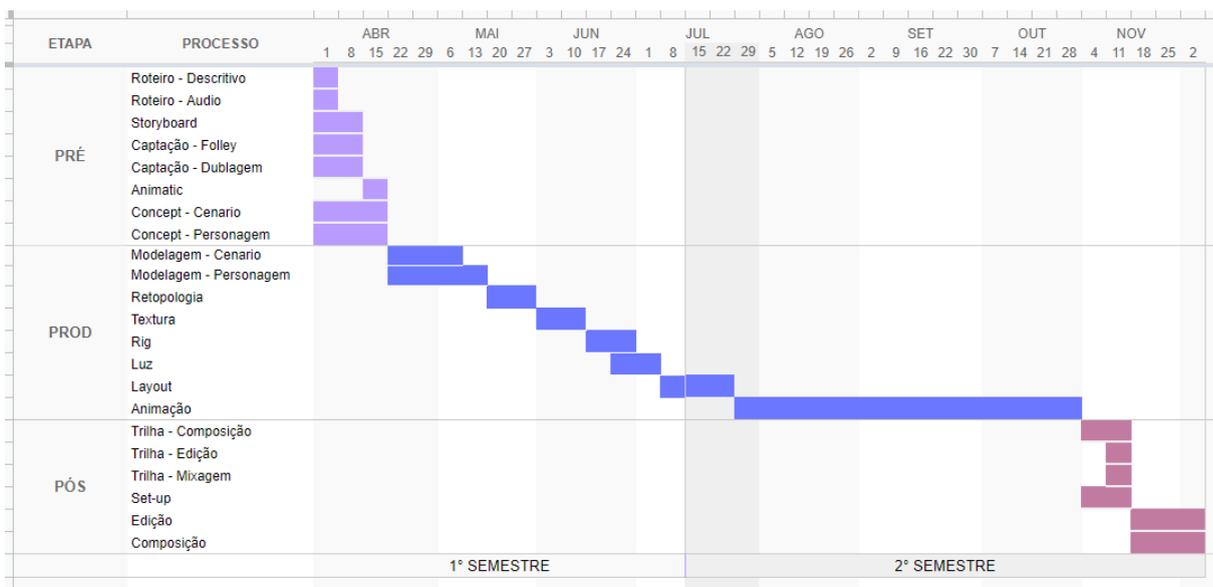


Figura 8 - Primeiro cronograma do curta GRRRAVANDO (2019)

Fonte: Material interno do curta, concedido pela Mariane Machado e Giulia Reis.

O segundo semestre devia ter sido dedicado apenas para a animação em diante nas etapas, de acordo com o planejamento inicial, mas quando acabou o primeiro semestre, não tinham finalizado nem mesmo a modelagem de nenhum dos personagens. Elas seguiram a produção e atualizaram o cronograma em setembro, reestruturando os próximos passos conforme FIGURA 9.

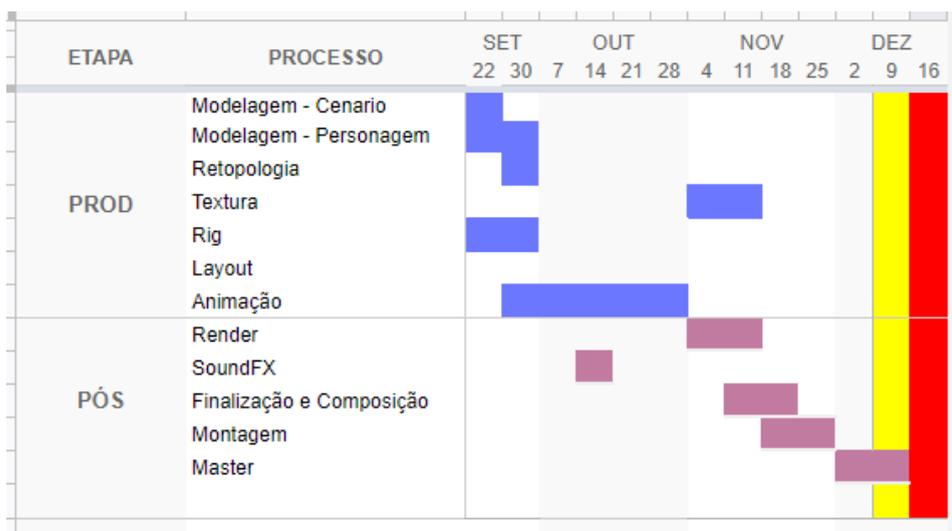


Figura 9 - Segundo semestre a partir do final de setembro (2019)

Fonte: Material interno do curta, concedido pela Mariane Machado e Giulia Reis.

Elas também criaram um sistema de pastas com manual que ajudaram a todos na organização e localização dos arquivos (FIGURA 10).

O QUE ESTOU BUSCANDO?

se pergunte: é de PRÉ, PRODUÇÃO ou PÓS? depois disso é bem intuitivo... beem de boinhas



Figura 10 - Organização das pastas (2019)

Fonte: Material interno do curta, concedido pela Mariane Machado e Giulia Reis.

Então no primeiro semestre trabalharam em Roteiro, *Storyboard*, Captação de Áudio, *Animatic*, *Concepts* e começaram a Modelagem. Giulia que tinha como objetivo principal trabalhar no *rigging* de personagem, não podia começar enquanto a modelagem deles não terminasse, então ela estudou *rigging* em outros personagens 3d, de cursos online, para praticar. Giulia conta que isso foi

fundamental para ter conseguido criar o rigging do projeto, no tempo que sobrou com os atrasos, sem esse estudo prévio, não teria dado certo.

Todos do grupo sempre trabalharam no curta através dos computadores da faculdade, pois não tinham computador pessoal que pudesse rodar um *software* de 3d, como o Maya. Nas férias a Giulia continuou estudando *rigging* com os vídeos *online* e fazendo anotações.

O segundo semestre continuou então na modelagem, finalizando os personagens, quando 2 integrantes saíram do projeto, duas semanas após o início das aulas. Ficaram, Giulia, Mariane, Rita e Icaro. Desta forma foi preciso redistribuir as etapas que ficaram sem atribuição, então, todos pegaram etapas que não iam fazer, como por exemplo, no início, a Mariane não havia sido atribuída para fazer texturização, mas acabou pegando essa etapa.

Por conta de ainda estarem finalizando a modelagem no segundo semestre, tiveram que reduzir o tempo que haviam planejado para texturização. E com menos tempo, tiveram que simplificar o *shading* de todos os personagens, apenas o personagem Debochado (FIGURA 5, p. 25) teve um pouco mais de brilho, mas ainda assim isso é configuração do material simples, de acordo com Mariane. Haviam planejado cada um ter uma texturização diferente, mas acabou com os três personagens usando a mesma base de textura, mudando apenas cor e brilho.

Assim que a modelagem dos personagens ficou pronta, puderam começar a etapa de *rigging*. Mariane já havia compartilhado com eles a experiência que ela teve na produção do projeto que não completou por problemas nesta etapa de *rigging*, o personagem não tinha controladores, só tinha *joints*¹⁶ e o *skinning*¹⁷ e então não funcionava bem. Os controladores são desenvolvidos pelos *rigger*s para facilitar a movimentação dos ossos sem que o animador precise encontrá-los dentro dos personagens. A flexibilidade dos ossos é determinada pelo *rigger*, a partir da programação do esqueleto. Esses controladores também são citados por Sean Sexton, Supervisor de Animação (no vídeo da Dreamworks (2016), no canal da *CGMeetup*), como sendo algo necessário para a animação. Mariane então sabia que precisava dessa atenção e da importância de completar o rigging, com controladores e melhor *skinning*, para que a animação ocorresse bem desta vez.

¹⁶ *joint* são pontos criados para controlar um modelo.

¹⁷ *skinning* é o nome do processo de vincular a malha 3d à configuração de *joints* criada.

A animação foi feita pelos quatro integrantes, ficando o personagem principal com Marianne, o Pistolinha. Devido a falta de tempo, ocasionada pelos imprevistos, houve uma cena que não foi animada e outra cena foi transformada em fotos, Giulia conta que não achou interessante o processo de animação e não conseguia fazer, então a cena animada foi substituída por uma série de fotos da personagem em diferentes poses aproveitando a ideia de estúdio desenvolvida no roteiro.

O filme de curta metragem “GRRRAVANDO” (2019) teve quatro minutos e cinco segundos, sendo dois minutos e dezenove segundos de animação e o restante de créditos.

Giulia conta que só deu certo para completar o curta por conta de terem criado, lá no início, um roteiro simples e planejamento estruturado com relação a complexidade de cada etapa, mas, principalmente pelo empenho e dedicação dos integrantes restantes. Ela conta que trabalharam no curta de segunda a sábado na faculdade, de manhã até de noite. Rita complementa sobre o planejamento, que por mais que todo o plano tenha mudado no meio da produção, foi possível reestruturar facilmente por conta do planejamento detalhado, sabendo todos os passos, é possível reajustar se precisassem contando com o tempo que tinham restante.

As definições feitas em grupo e o acompanhamento de Mariane e Giulia se assemelham à etapa de Produtor descrita por Don Hann (2008). Para ele, um produtor tem três grandes coisas para se preocupar: pessoas, tempo e dinheiro (recursos). Desde o início tinham um cronograma, que foram acompanhando e atualizando durante a produção.

Rita comenta que a separação de tarefas, lá do início, foi feita por aptidão para que todos ficassem confortáveis e tirassem o melhor de si, mas o tempo todo pediam ajuda uns aos outros em suas tarefas, ficando o grupo todo disposto a ajudar em todas as etapas, além de ficarem abertos a mudanças que ajudassem a produção do curta.

A produção do curta “Pulso” (2018)

O projeto de curta de animação “Pulso” (2018) é uma produção de Alexandre Lindolfo (autor desta pesquisa), Ana Paula Ambrosano, Caroline da Rosa, Iane Prestes e Luiza Chies. Feito para a Horizontalidade 3d da UFPel que acontece em 2 semestres. O curta foi entregue como *trailer*¹⁸ pois não foi produzido completo conforme proposta do grupo, o *trailer* foi aprovado. As descrições de produção a seguir são feitas a partir da experiência do autor da pesquisa.

A primeira reunião do grupo foi para definir uma ideia. Foi escolhida a ideia de curta Pulso, uma história sobre um planeta que se apaixona por outro planeta, ela foi escolhida pois o grupo considerou a mais simples de resolver. Dos integrantes, somente o autor já tinha experiências com algumas técnicas de 3d, a de modelagem e textura. Foi definido que os personagens planetas teriam apenas braços, sem pernas, e seus olhos e bocas seriam feitos com técnica 2d inserida no 3d, ninguém do grupo havia feito isso antes, mas com conhecimento prévio de textura do autor, consideraram seguir com esse planejamento.

Com o andar das primeiras semanas, a história foi adaptada para ficar menor em relação ao tempo, com isso, mudou o *design* de dois personagens: a Estrela e DJ. Pois a história passou a acontecer dentro de uma balada, naquele Sistema a música sempre toca. A história contém 7 personagens: Estrela, DJ, Laranja, Azul, Asteroide, Cinza, Roxa.

O primeiro semestre caminhou conforme planejamento, não houve grandes imprevistos. Na FIGURA 11 a seguir, tem a descrição do tempo que levou cada etapa, como também todas as entregas que foram preciso fazer para cada disciplina envolvida na Horizontalidade 3d.

¹⁸ link: <https://drive.google.com/file/d/1HHa-5merA6lFFxGkmZGKv_yBF5AfPlv/view?usp=sharing>

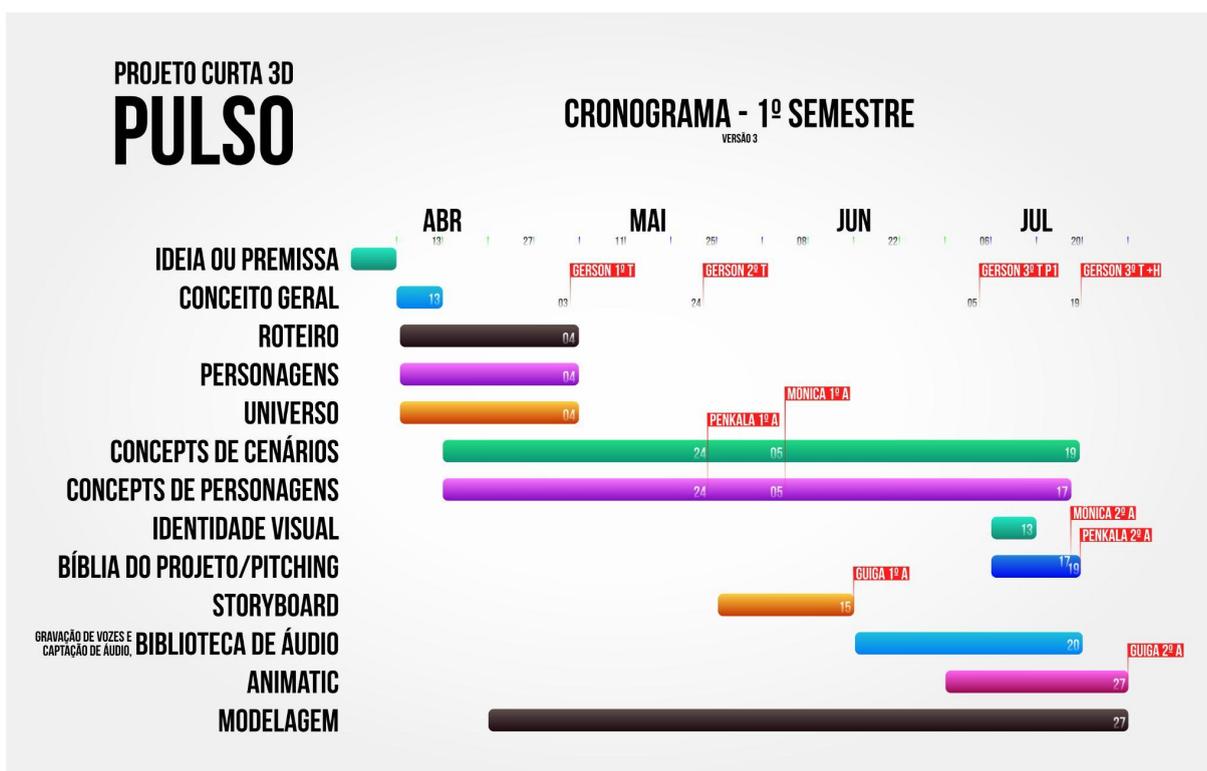


Figura 11 - Primeiro semestre do curta “Pulso” (2018)

Fonte: Material interno do curta, concedido pelo autor

As etapas Roteiro, Personagens e Universo condizem com a primeira etapa descrita por Leif Pedersen (2019), no artigo da Pixar, como Desenvolvimento da História. Nestas etapas foi definida paleta de cores, sentimentos dos personagens, características para dar personalidade tanto a personagens, quanto aos cenários, ao Universo.

E então a produção seguiu para *Concepts*, criação de artes para Bíblia do Projeto, *Storyboard*, Captação de Áudio, *Animatic* e Modelagem. As figuras a seguir ilustram algumas das produções do primeiro semestre:



Figura 12 - Primeiro concept entregue do personagem Azul (2018)

Fonte: Material interno do curta, concedido pelo autor

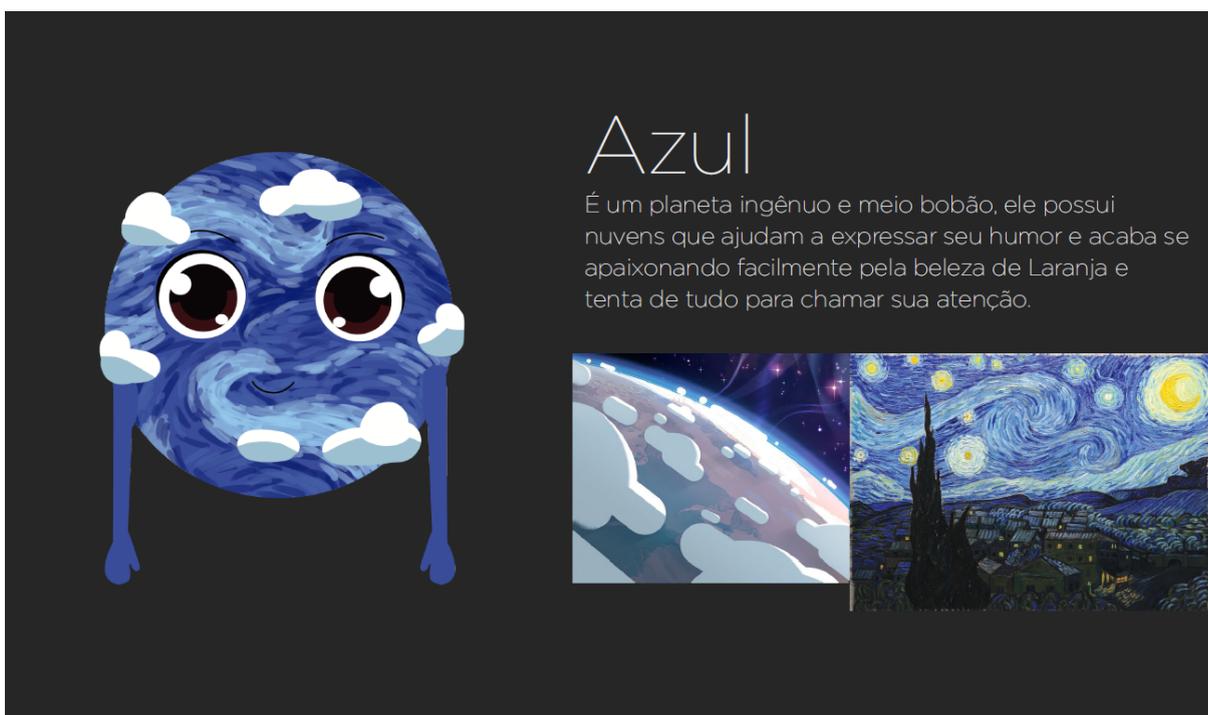


Figura 13 - Segundo concept entregue do personagem Azul (2018)

Fonte: Material interno do curta, concedido pelo autor



Figura 14 - Página 19 da Bíblia do Projeto (2018)

Fonte: Material interno do curta, concedido pelo autor

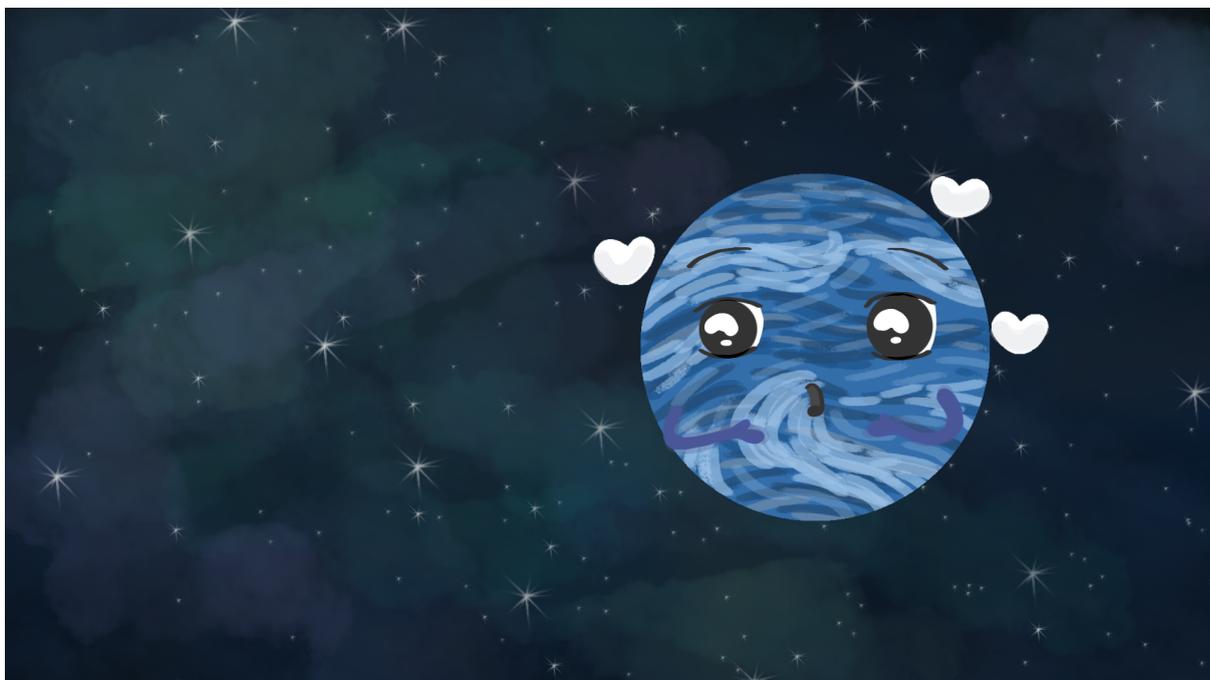


Figura 15 - Concept com cenário e personagem (2018)

Fonte: Material interno do curta, concedido pelo autor

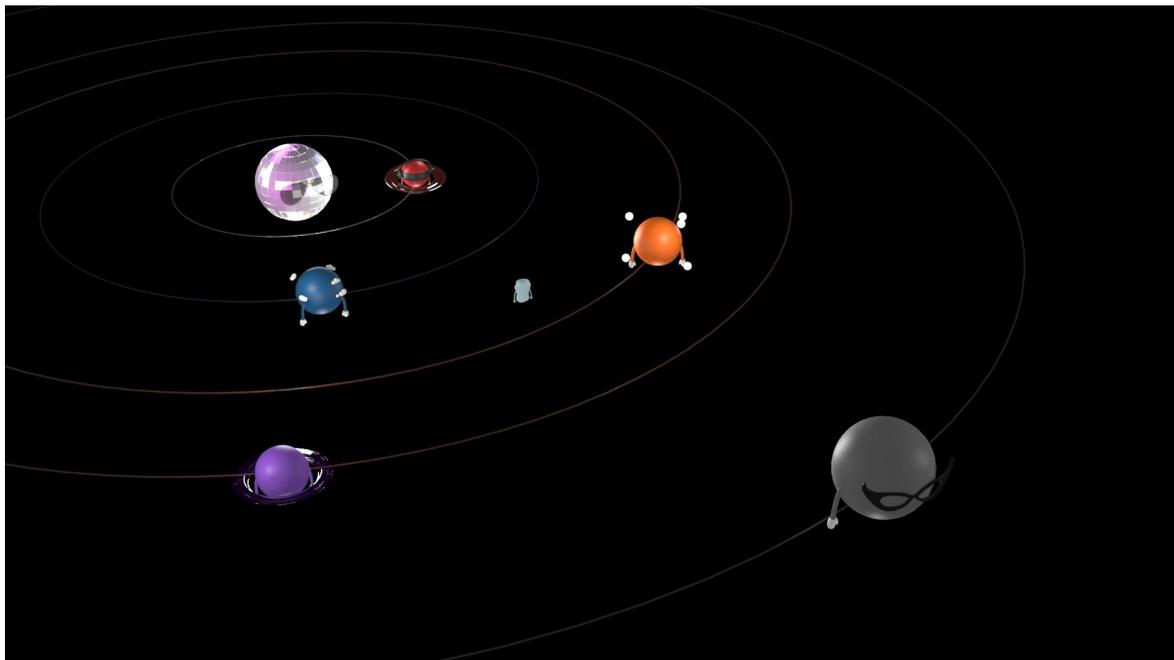


Figura 16 - Render prévio com todos os personagens, sem cenário (2018)

Fonte: Material interno do curta, concedido pelo autor

A FIGURA 16, acima, ilustra as primeiras etapas de *layout*, posicionando os personagens, acertando o tamanho. Os personagens na imagem não estão finalizados ainda.



Figura 17 - Prévia de modelagem do personagem Azul, sem textura (2018)

Fonte: Material interno do curta, concedido pelo autor

As figuras acima ilustram algumas das etapas de construção do personagem Azul. Essas mesmas etapas foram feitas para cada outros seis personagens da história.

Com relação aos processos que envolvem as técnicas 2d ou 3d, cada integrantes ficou com as que mais gostavam ou queriam experimentar. O autor da pesquisa escolheu maioria das etapas que envolvem 3d.

No segundo semestre houveram 2 grandes imprevistos, *rigging* e a integração animação 2d com 3d.

O planejamento foi pensado conforme Figura 18 a seguir. Cada cor representa uma integrante, como o maior responsável por aquela tarefa. A cor amarela é a do autor.

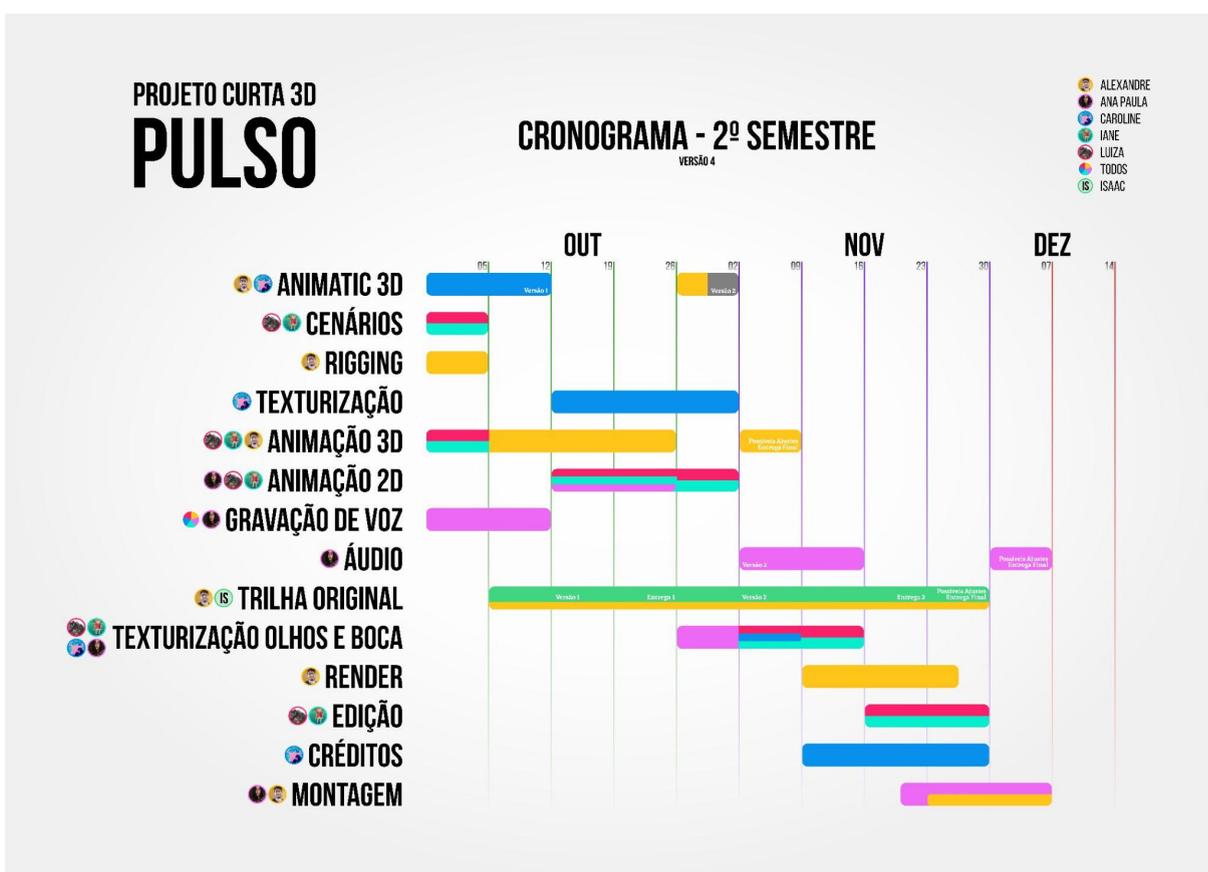


Figura 18 - Cronograma do segundo semestre (2018)

Fonte: Material interno do curta, concedido pelo autor

Na etapa de Animatic 3d, envolveu bastante processos 2d, chamado de *parallax*¹⁹, para poder chegar no resultado de profundidade, com isso foi produzido várias camadas de cenário. Então além da técnica 3d, também foi utilizado processos 2d no *Animatic* e composição final. Foi compreendido que animação 3d precisava ocorrer primeiro para então a animação 2d, dos olhos e bocas, ser produzida.

Rigging foi a etapa que levou além de 1 semana prevista, foi preciso quase 3 semanas para resolver os problemas. Os testes de animação também levou mais tempo, para entender como fazer e ficar agradável conforme qualidade que o grupo queria. Não foram feitas atualizações no calendário, então não é possível coletar dados quanto ao tempo de cada etapa que ocorreu neste segundo semestre da produção.

O autor desta pesquisa ficou com a etapa de inserir a animação 2d na animação 3d, quando a animação 2d ficou pronta para a primeira cena escolhida, verificou-se a dificuldade dessa inserção. E isso levou tempo de pesquisa e testes que não estava previsto no cronograma.

Por esses imprevistos, *rigging* e inserção 2d no 3d, o grupo decidiu montar um roteiro de *trailer*. Para o *trailer* não foi animado a personagem Roxa.

As figuras a seguir ilustram algumas das etapas que ocorreram no segundo semestre:

¹⁹ *parallax* é a diferença na posição aparente de um objeto em relação a um plano de fundo, tal como visto por observadores em locais distintos ou por um observador em movimento.



Figura 19 - Modelo final do Personagem Azul (2018)

Fonte: Material interno do curta, concedido pelo autor

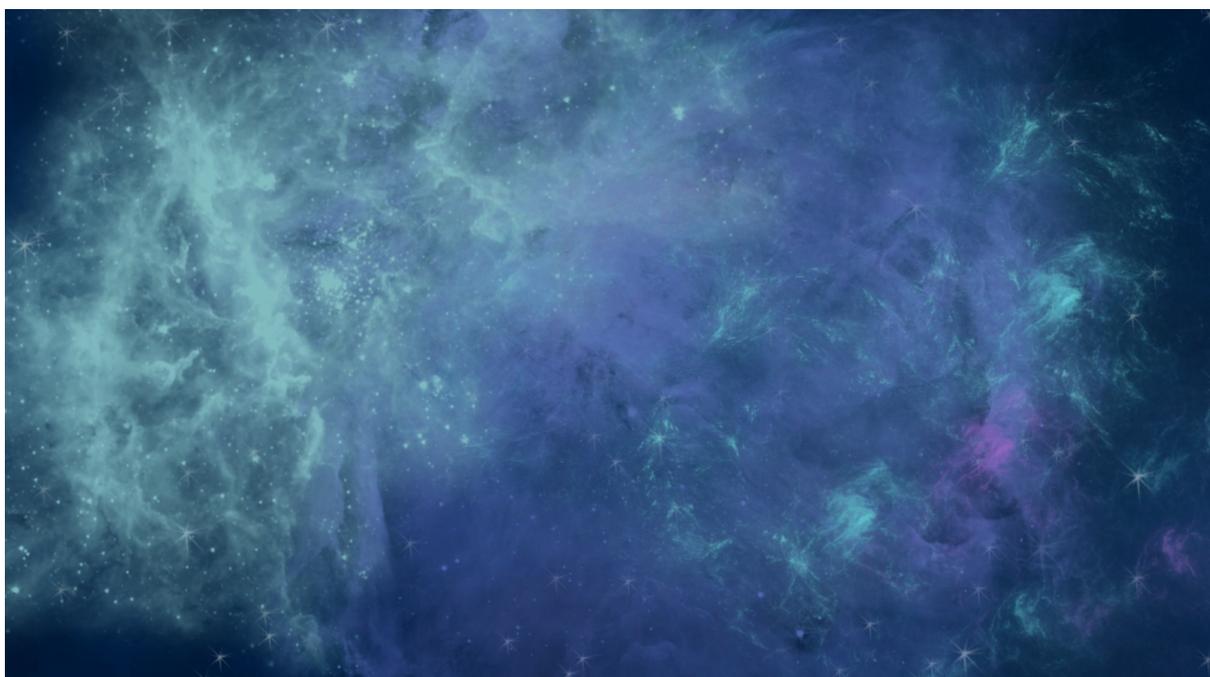


Figura 20 - Cenário Final 8, de 14 (2018)

Fonte: Material interno do curta, concedido pelo autor

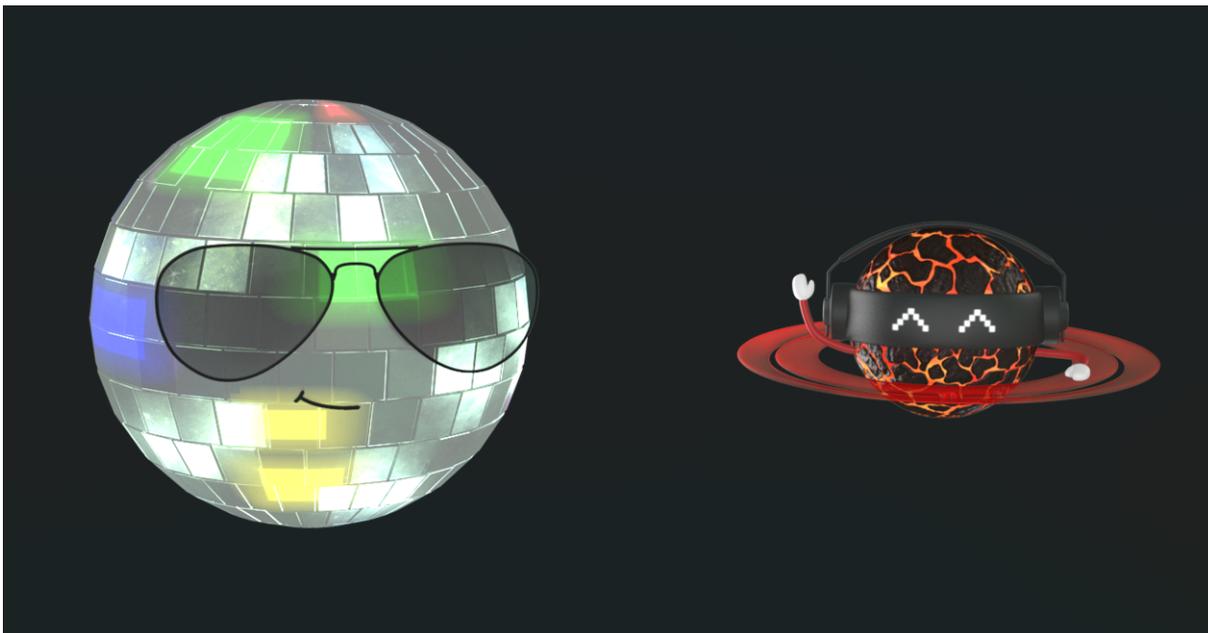


Figura 21 - Modelo final dos Personagens Estrela e Dj, em poses chaves (2018)

Fonte: Material interno do curta, concedido pelo autor



Figura 22 - Modelo final da Personagem Cinza (2018)

Fonte: Material interno do curta, concedido pelo autor

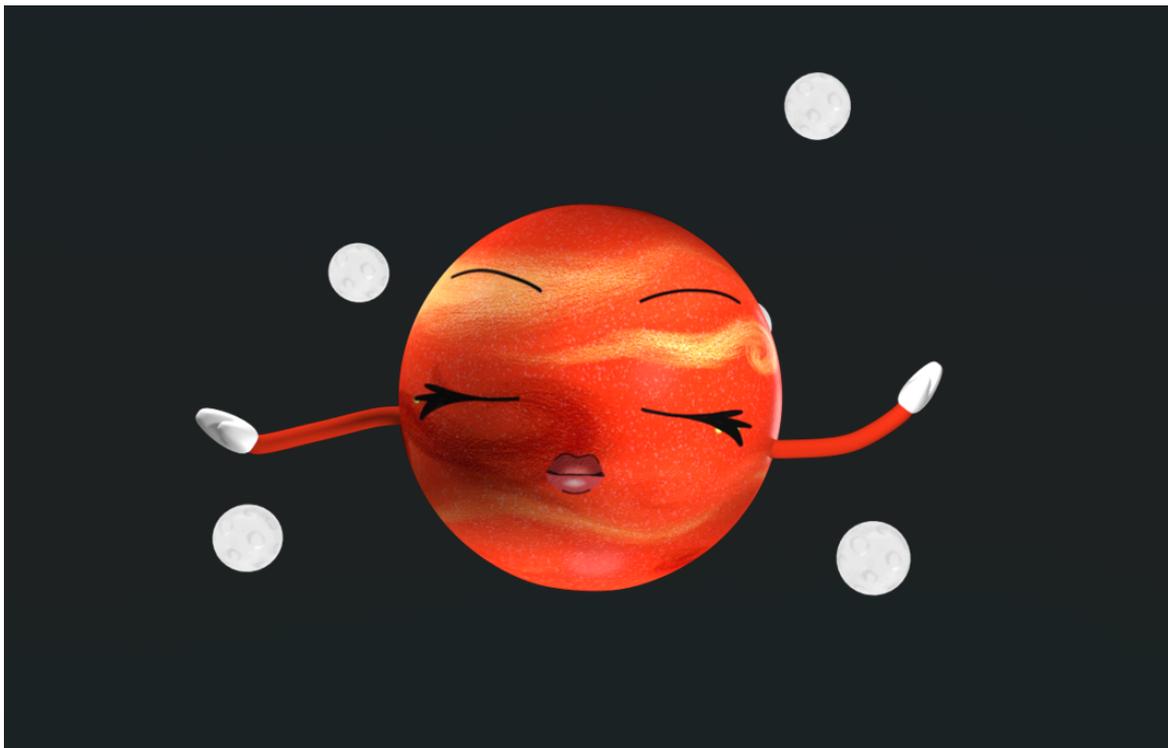


Figura 23 - Modelo final da Personagem Laranja, em pose chave (2018)

Fonte: Material interno do curta, concedido pelo autor

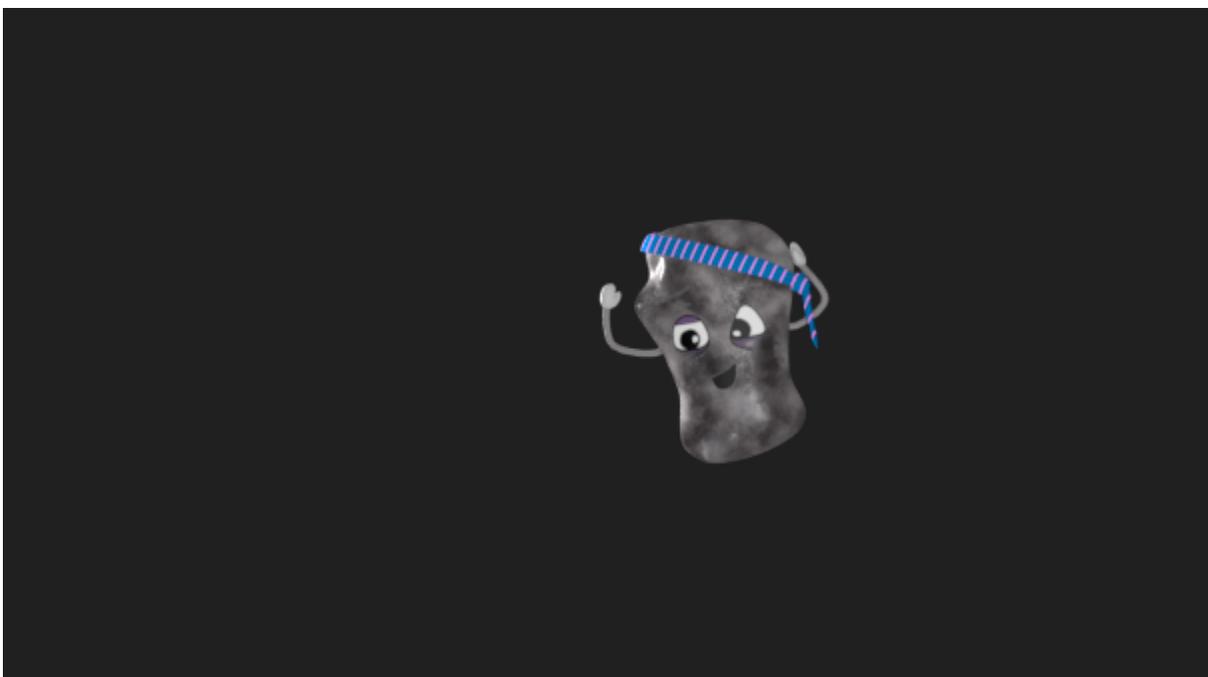


Figura 24 - Modelo final da Personagem Asteroide, em pose chave (2018)

Fonte: Material interno do curta, concedido pelo autor

O curso *Voyage* da Faculdade Melies

Foi escolhido para investigar também sobre a produção dos curtas do curso *Voyage* da Faculdade Melies. Foi feita uma entrevista semiestruturada em 2019 com o Professor João Luiz Boldrini (APÊNDICE B). O objetivo foi entender os desafios e se há limites de criação dos projetos de curta.

O curso acontece em 2 semestres, onde se aprende os fundamentos de 3d e animação, resultando no final em um produto audiovisual de animação de curta-metragem.

No primeiro semestre é focado em aprender os fundamentos com exercícios, modelagem, rigging, texturização e animação, como também a criação do roteiro e desenvolvimento da história do curta. Eles passam pelas técnicas de 3d com exercícios e em paralelo, para o projeto de curta, passam pelas etapas de criação não específicas de 3d, etapas descritas por Don Hann (2008), como roteiro e as de desenvolvimento da história.

No segundo semestre acontece a produção do curta e então começam as etapas específicas de 3d. Para o Professor “a segunda vez que você faz uma coisa, você faz na metade do tempo e o dobro da qualidade” (BOLDRINI, 2019). Ele comenta que o maior desafio que os alunos enfrentam e causa atrasos é na etapa de *rigging*.

Para o Professor, o objetivo do curso é o desenvolvimento de animação para portfólio (BOLDRINI, 2019), por isso, definiram limites para a criação do projeto de curta: três integrantes no grupo, um cenário, um personagem, até um minuto de animação. Para ele “o que te leva para o mercado de trabalho é o portfólio bem-feito” (BOLDRINI, 2019).

Considerações finais

Foi possível notar que a produção estudantil do curta “GRRRAVANDO” (2019), entregue completo, seguiram as mesmas etapas descritas pelas fontes, não contendo todas, por se tratar de primeira ou primeiras experiências e também pois a

produção acontece durante a aprendizagem das técnicas. Com o cronograma e processos descritos, foi possível perceber etapas que ocorreram ao mesmo tempo, como por exemplo Textura e *Render*. No artigo de Leif Pedersen (2019), da Pixar, e no vídeo da DreamWorks *Education* (2016), ambos comentam que a produção deles muitas etapas ocorrem em paralelo. Mas talvez, para uma produção estudantil, onde todos os integrantes estão aprendendo e experimentando as etapas de 3d, a produção seja linear, como ocorreu em muitas partes durante a produção de “GRRRAVANDO” (2019). O diagrama de Winder e Downlatabadi (2012) demonstra essas etapas quando separado por equipes.

Sobre terem finalizado o curta, foi possível notar dois fatores que levaram a conclusão do projeto: a dedicação dos integrantes e o planejamento do projeto.

Sobre o planejamento, as limitações estipuladas e identificações feitas sobre níveis de complexidade feitas com a ajuda de Mariane demonstrou ter sido a principal chave durante a criação do projeto. No final da entrevista perguntei sobre isso para elas:

Mariane comenta que sua experiência prévia pode identificar o que não fazer para evitar problemas, não que soubesse muito sobre *pipeline* ou planejamento, afinal, tinha tido somente uma experiência, da qual não passou do *rigging*, não chegou a fazer animação.

O desafio então para os alunos que nunca tiveram contato com 3d, é mensurar o tamanho do projeto a partir da criação dele.

Rita acha que para o 3d, sem uma experiência prévia em produção de animação 3d, como Mariane teve, não seria possível mensurar o tamanho de cada etapa ou níveis de complexidade.

Giulia concorda e complementa que mesmo com a primeira aula sendo sobre *pipeline* 3d, sobre a produção de animação 3d, não fica muito claro quanto tempo vai para cada etapa ou mesmo os diferentes problemas que podem acontecer entre as etapas.

Mariane comenta sobre que a ideia de um projeto, quando não se conhece nada sobre produção de animação 3d, poderia começar com focar em um objetivo do que se quer aprender ou experimentar. O escopo do 3d é muito grande (modelagem, texturização, rigging, animação, iluminação e render são nomes para

uma grande possibilidade em cada etapa, de diferentes níveis de complexidade). Então na primeira aula, onde é apresentado o universo de animação 3d, partir dali identificando o que mais interessar, e assim construir um projeto de animação focado naquela técnica e não em uma história narrativa.

Outro fator pode ter colaborado com a entrega completa do curta “GRRRAVANDO” (2019), foi coleção de cursos online que Mariane compartilhou com os colegas, permitindo uma consulta rápida e objetiva nos estudos individuais de cada um.

No segundo semestre, quando dois integrantes saíram do projeto, tiveram que dividir texturização, *rigging* e animação de três personagens para quatro integrantes, isso aumentou a demanda e contribuiu com os atrasos, mesmo diminuindo a complexidade das etapas, se não fossem a dedicação deles em trabalhar de segunda a sábado, o dia todo, talvez não tivessem entregue completo o curta.

No projeto do autor da pesquisa, o curta “Pulso” (2018), a ideia foi criada em contar uma história, focado na narrativa, mesmo após a adaptação de roteiro. A história teve 7 personagens. Os olhos e bocas foram feitos utilizando a técnica 2d. No *Animatic* tem quatro minutos de animação, mas a entrega final foi em formato de *trailer*, ficando com um minuto e quarenta e cinco segundos de animação.

Considerando os entendimentos da pesquisa, o maior ponto que ocasionou a entrega de “Pulso” (2018) ser adaptada para uma versão menor, está no planejamento, pois além da proposta de 7 personagens, foi considerado a realização de uma técnica de inserção de animação 2d no 3d, em todos os personagens, uma técnica que nenhum integrante tinha experiência. E a produção ocorreu com apenas 1 integrante animando.

Então no momento da criação, pensar em quem irá fazer cada etapa, pensar na quantidade de trabalho cada etapa tem, consideram ter ou não experiência, demonstra ser fundamental para o andamento da produção e o sucesso na entrega conforme proposta do grupo. O desafio está em quem não tem experiência entender o tamanho da demanda, o tamanho da complexidade que é preciso para realizar tal processo, etapa, técnica que escolham para o projeto.

O curso *Voyage*, da Melies, também demonstra a importância de focar em técnicas primeiro e depois produzir para o projeto de curta, por primeiro aprender as técnicas com exercícios, sem produzir para o curta. Porém, a criação do projeto acontece no início do curso, e para facilitar o objetivo de completar uma produção, o curso criou limites onde diminui a quantidade de produção para o grupo que é formado por três alunos, para assim o foco ser na realização de todo o projeto, a história se encaixando dentro dessas regras, que são: um personagem, um cenário e até um minuto, o grupo sendo três alunos.

Portanto, pensando em criar um roteiro focando nas técnicas e não em narrativa, muito provavelmente pode resultar em mais projetos entregues completo de alunos, conforme proposta inicial. Pois pode direcionar o olhar sobre a produção que uma técnica demanda.

Conhecer sobre as etapas e técnicas já é feito durante as aulas no curso da UFPel, mas por não produzir ou experimentar antes as técnicas (modelagem, texturização, *rigging* e animação), possa ocasionar a não compreensão sobre a complexidade que uma técnica demanda. Sem esse entendimento, não há como ser assertivo no planejamento. E nessa pesquisa foi possível notar que não conhecer uma ou mais técnicas, resulta na criação de planejamentos não possíveis de realizar.

Então, se cada técnica fosse demonstrada talvez com exemplos mais detalhados de produção, pode ser melhor para os alunos com relação a criação de projetos mais realizáveis de ser concluído em dois semestres, onde também há outras entregas de outras disciplinas.

Portanto, utilizar de recursos para facilitar o entendimento da complexidade das técnicas e direcionar a criação do projeto com foco nas técnicas, para que seja possível serem mais assertivos no planejamento, pode resultar em mais projetos de animação 3d entregues completos feito por alunos.

Sugestão para trabalhos futuros: pesquisar se a produção com limites iguais da Melies ou se a produção com roteiros que foquem em objetivos de aprendizagem. como foi a ideia de criação do projeto “GRRRAVANDO” (2019), resultam em mais projetos entregues completos; ou pesquisar sobre o formato de exercícios para cada técnica e pré-produção acontecendo no primeiro semestre e a

produção do curta no segundo semestre, seja melhor; ou ainda, entender e detalhar as produções da Horizontalidade 3d de outros alunos da UFPel.

REFERÊNCIAS

ANIMATION CAREER REVIEW. **Top 25 International Animation Training Programs - 2022**. Disponível em:

<<https://www.animationcareerreview.com/articles/2021-international-animation-school-rankings>> Acesso em: 17, abr. 2022

BOLDRINI, João Luiz. **Entrevista sobre curso *Voyage* da Faculdade Melies**. Entrevista concedida a Alexandre Lindolfo. 2019

CGMEETUP. **CGI DreamWorks Animation Studio *Pipeline***. 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ru0tQRJ4qKs>> Acesso em: 10 mai. 2022.

HAHN, Don. **The Alchemy of Animation. Making an Animated Film in the Modern Age**. 1. ed. New York: Disney Edition, 2008.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

PEDERSEN, Leif. PIXAR'S RENDERMAN. **Pixar's USD *Pipeline***. 2019. Disponível em: <<https://renderman.pixar.com/stories/pixars-usd-pipeline>> Acesso em: 10 mai. 2022.

REIS, Giulia; MACHADO, Mariane; VILELA, Rita. **Entrevista sobre a produção do curta “GRRRAVANDO” (2019)**. Entrevista concedida a Alexandre Lindolfo. 2022

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS. **Cinema De Animação**. Pelotas, 2022. Disponível em: <<https://institucional.ufpel.edu.br/cursos/cod/5020>>. Acesso em: 14, abr. 2022.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS. **Horizontalidade Cinema De Animação**. Pelotas, 2019. p. 2. Disponível em: <http://www2.ufpel.edu.br/iad/cinema/animacao/documentos/horizontalidade_5020.pdf> Acesso em: 11 abr. 2019.

WINDER, Catherine; DOWLATABADI, Zahra. **Producing Animation**. 2ª Edição. Editora Focal Press, 2012. p. 236.

APÊNDICE A

Entrevista sobre a produção do curta “GRRRAVANDO” (2019) realizada em 2022
Entrevistados: Giulia Reis, Mariane Machado e Rita Viela. Tempo total 48:39

Arquivo em vídeo: [LINK PARA VÍDEO](#)

Transcrição:

00:00:00 - Mariane Machado

Não estou de boa, está de boa, estou brincando.

00:00:04 - Alexandre Lindolfo

É, deixa eu gravar. Vou gravar em 2 lugares, não sei se... pronto agora sim. Então gente, muito obrigado por vocês terem topado a conversar, justo esse horário numa sexta-feira de noite, que tem estreia do Stranger Things. Eu estou doido para começar a assistir. Eu convidei vocês porque eu, já até falei um pouquinho né, que eu estou... minha pesquisa era para entender os principais problemas, tentar fazer um para o panorama com todos os alunos, mas ia ficar muito grande pouco tempo de pesquisa e tudo mais. Aí eu comecei a ir mais para o lado de *pipeline*, de planejamento e aí eu estou, na pesquisa até agora eu só falei sobre. Tentei buscar artigos de arte, estúdios não é de coisas mais renomadas de como eles fazem. Também busquei livro e agora está na hora de falar sobre estudantil, na versão nossa.

00:00:58 - Alexandre Lindolfo

E aí eu pensei no projeto de vocês que foram, que foi até o final, não é? Vocês apresentaram uma versão concluída ou conta e é ótimo, para olhar como exemplo, assim como, sabe aquela coisa assim como vocês fizeram, que tipo é? É uma coisa meio difícil, não é todo mundo que consegue, e ainda mais um histórico assim da das outras turmas, os meus veteranos e os outros além ainda também. Sempre reclamaram muito da dificuldade de concluir um curta, no projeto, então é mais ou menos isso sobre o papo assim, sobre os desafios que vocês passaram e as decisões que foram tomadas pensando tanto no projeto quanto em concluir ele, o que que vocês acham que foi levando a conclusão assim, desde o início, quando vocês primeiros se reuniram para pensar o projeto, então acho que eu só tenho isso mesmo para perguntar, e a gente vai falando.

00:01:55 - Mariane Machado

Tá, eu posso começar, eu posso dar esse Panorama geral inicial de como a gente pensou o projeto. Só vai ficar o barulho das gatas brincando com uma caneta que elas gostaram.

00:02:04 - Alexandre Lindolfo

Imagina.

00:02:08 - Mariane Machado

Mas beleza é então, desde que a gente começou com a ideia do 3D, na verdade, já era para ser uma coisa, a gente tinha um objetivo, que era fazer um curta para portfólio. E então o objetivo era basicamente ser o mais simples possível que ainda mostrasse algum tipo de habilidade específica, sabe?

Então, tipo, eu queria muito animar pessoalmente, ham, então eu queria ter um personagem que fosse bem animável para explorar bastante animação. Aí tinha a questão do rig de fazer um rig legal para ter isso. Ham, e ao mesmo tempo a gente já tinha pensado desde o começo em fazer algo reduzido, um cenário. A gente tinha 6 pessoas, eu acho no grupo.

00:02:49 - Mariane Machado

E aí. É, então, a gente tinha um cenário, uma câmera, para não ter que mudar o enquadramento para não ter que pensar nisso e isso estava tipo no escopo inicial, a gente não tinha um roteiro. A gente não sabia, mas a gente tinha isso, um cenário, uma câmera, ham, limitações, a gente tinha definido também que ia ser no Maya.

00:03:07 - Mariane Machado

Porque, é, mesmo que a gente vai se tendo aula de Blender no 3d porque eu sabia um pouquinho melhor de Maya na época do que o Blender e a galera já não tinha pego muito a mão do 3D ainda, então todo mundo topou fazer um Maya

00:03:21 - Mariane Machado

É, e aí foi surgindo coisas na própria reunião assim, há, vamos fazer um personagem assim. Há, não vamos fazer um personagem assim está a vamos ter, não sei o que. No fim, a gente definiu que seriam 3 personagens, porque, como éramos 6, é, cada personagem esse animado por 2 pessoas.

00:03:37 - Mariane Machado

E aí? Não ia ficar muito trabalho para todo mundo, então ele foi pensado nessa estrutura blocadinho assim, sabe, tipo para funcionar, reduzido tipo, se der ruim, a gente tira um personagem, vamos ter 2 ainda, sabe? Ham não vai ter outro cenário

para modelar. É um cenário só para modelar. Modelagem vai ser simples, porque ela é num estúdio, né? Os personagens, eles estão “atuando” fazendo uma audição, né, um teste de audição dentro desse estúdio, então é um cenário simples, é, não tem muita iluminação, é meio padrão ele, não sei, acho o que eu me lembro foi isso, assim que ele começou,

00:04:16 - Alexandre Lindolfo

Estou tendo ideias de perguntas, mas pode ir falando.

00:04:20 - Giulia Reis

Hum, achei o que um diferencial do nosso grupo é que quando a gente começou a Mari, já sabia como funcionava todo o rolê do 3d, né, o “*pipelinesinho*”.

00:04:31 - Giulia Reis

Então a gente começou já sabendo como ia caminhar o projeto, a gente já estava dividindo tarefas e aí o pessoal, o resto da turma ainda estava aprendendo aos poucos, na aula do Mau Mau, e aí a gente já estava tipo há, não, isso aqui vai vir depois disso aqui, isso aqui quem vai fazer isso que vai fazer aquilo que for fazer aquilo já vai estudando, por favor.

00:04:53 - Alexandre Lindolfo

É isso é muito interessante.

00:04:55 - Mariane Machado

Tá, há, eu não, não é que eu soubesse muito, tá, tipo, não é assim.

00:04:59 - Giulia Reis

Ah, não...

00:05:00 - Mariane Machado

Uma baita experiência, Mari trabalhou com 3d, a Mari manja, não.

00:05:06 - Alexandre Lindolfo

Vai ser esse olhar já é interessante.

00:05:08 - Mariane Machado

Eu tinha feito ou tentado fazer no outro curso que eu fiz um curta 3D que deu errado e aí eu não consegui entregar. Então eu sabia o que tinha dado errado na última

vez. O nosso rig deu errado, a gente não conseguiu botar o controlador, então eu já sabia que tinha que dar uma baita atenção para o rig do personagem, por exemplo, né.

00:05:26 - Mariane Machado

E eu já tinha brincado um pouquinho, eu fiz alguns cursos desses tipo online assim, de 3d, de Maya, é de ham, então, eu sabia mexer um pouquinho nos *shaders* base do Maya, eu sabia botar, fazer uma modelagem simples no Maya, mas, tipo, tudo muito reduzido, tá?

00:05:43 - Mariane Machado

É, e eu sou uma acumuladora digital de cursos. Eu tenho 1000000 de cursos que eu nunca terminei, mas que eu comecei, mas tipo, eu nunca terminei, porque eu já peguei informação que eu queria e eu passo para o próximo curso para pegar mais um pouquinho de informação.

00:05:58 - Mariane Machado

Então eu tinha uma lista, um drive, sei lá, 15 cursos de Maya.

00:06:04 - Alexandre Lindolfo

Deixa eu, uma pergunta aqui sobre isso. Tu, do teu histórico, é? Tu pode ter acabado, é, agido em uma função de supervisão, as pessoas tiravam dúvidas com você, de como fazia quando ela tinha um problema? Os outros alunos que não tinham experiência.

00:06:20 - Mariane Machado

Algumas coisinhas eu ajudava, eu ajudei a Rita fazer umas coisas em 3D os dei um pouquinho da modelagem do de alguns personagens, mas tipo, muito a gente procurava dos desse catálogo de cursos que eu tinha no driver.

00:06:33 - Alexandre Lindolfo

Ai, que legal, que legal.

00:06:36 - Mariane Machado

Para todo mundo do grupo ali, os cursos de Maya que tinha então tinha, um curso só de rigging de personagem, um curso só de rigging facial.

00:06:53 - Alexandre Lindolfo

Que perfeito.

00:06:55 - Mariane Machado

Sim, é. E é isso assim, tipo.

00:06:59 - Alexandre Lindolfo

Isso é legal, então o tu... Tá um dos problemas que tu listou dos teu, da tua experiência foi o rigging.

00:07:08 - Mariane Machado

Sim, sim.

00:07:08 - Alexandre Lindolfo

Que vocês, por conta do rig, como é que você disse os motivos que não concluíram o antigo?

00:07:11 - Mariane Machado

E sim, no outro, no antigo foi rigging mesmo, a gente não, acho que a gente não teve, o meu grupo não estava muito ligado nessa questão do rig e tal a gente só botou *joints* no personagem e depois para animar foi horrível porque não tinha controlador, não tinha uma *skinning* muito bom, então eu me lembro que faltou. A gente não conseguia animar porque só tinha as bolinhas nas articulações e a gente tinha que animar direto no *joint* e isso dava muito problema.

Então eu já sabia que isso, ei já sabia que ia dar muito ruim. Se a gente não fizesse. Não finalizasse o ring, então vamos finalizar o *rigging* dessa vez, sabe, tipo se der problema, não vai ser no *rigging*, mas vai ser lá na frente.

00:07:53 - Alexandre Lindolfo

É, eu estou anotando perguntas aqui, mas vai falando.

00:07:56 - Mariane Machado

Não, se tu quiser, se tu quiser fazer, pode fazer também. Eu não sei se as meninas têm uma outra percepção de como foi esse começo.

00:08:01 - Alexandre Lindolfo

Dessa introdução, assim, é, algum outro comentário? Rita? Giu?

00:08:07 - Alexandre Lindolfo

Tá. É tu comentou no início, roteiro simples, o que que seria? O que vocês definiram que seria roteiro simples? até agora tu falou que foi uma câmera, um cenário, e escolheram 1 personagem a cada 2 participantes, né? Do grupo. Além disso, tem mais alguma coisa? Que entra como um roteiro simples

00:08:30 - Mariane Machado

É, eu acho que a função de cada, o que cada personagem representava nessa linha de aprendizado que era para ser o 3d, porque de novo, era para ser um portfólio, então era para ter uma linha de aprendizado ali, tipo, vamos aprender a modelar, então, um personagem vai ser mais modelado, vamos aprender a animar, um personagem vai ter mais ações porque ele precisa ser animado. A um deles vai ter uma textura diferente para a gente poder texturizar e aprender como funciona esse processo de textura.

00:08:56 - Mariane Machado

Então ele foi pensado, meio que assim, sabe? E, o roteiro foi a partir daí. A gente tem o Pistolinha, que é um personagem laranja, que é super animado, quer dizer, em relação aos outros, ele tem mais ações, então, independente de qual fosse a ação que a gente é definir para ele, ele ia ser mais agitado. Ele ia ser mais explosivo.

00:09:16 - Alexandre Lindolfo

Legal, que legal.

00:09:17 - Mariane Machado

Ter um mais parado, o outro ia ser mais não sei o quê, e o roteiro foi surgindo a partir das necessidades e não o contrário assim

00:09:25 - Alexandre Lindolfo

Certo, muito legal. Então, isso é muito interessante também, um personagem teve 1 rig mais complexo do que os outros 2.

00:09:34 - Mariane Machado

Sim

00:09:34 - Alexandre Lindolfo

Muito legal. E todos os integrantes participaram da animação desse mais complexo. Ou foi a escolha? Se deixaram liberado, há se quiser animar, a gente pode deixar para você... Ficou livre?

00:09:46 - Mariane Machado

Ham ficou livre, eu acho que tinha ficado livre, não é?

00:09:49 - Giulia Reis

Sim. O time, a gente escolheu ali, no iniciozinho, né, na hora que a gente, depois que a gente criou os personagens, cada um se identificou mais com um, sabe? E, tá, você fica com esse...

00:10:02 - Alexandre Lindolfo

Tem isso também, né? Porque nem todos do grupo é super aficionado por 3d e tudo mais, não é? Então acho, que imagina, vai dividindo os trabalhos.

00:10:07 - Mariane Machado

Isso, é.

00:10:09 - Alexandre Lindolfo

Que é interessante também, legal.

00:10:14 Alexandre Lindolfo

Eu queria entender agora, em relação a *pipeline*, o que vocês lembram, o *pipeline* não, mas é. Eu acho que seria isso também, mas o que vocês entenderam, lembram, do tempo de cada coisa. Por exemplo, a modelagem deles, teve um que foi mais complexo que outro. Quando que vocês definiram do tipo, não tá bom, chega, porque a gente precisa avançar para outra etapa. Teve esses momentos? teve coisas pensadas sobre isso.

00:10:40 - Mariane Machado

Teve, não sei, Rita você quer falar um pouquinho?

00:10:45 - Rita Vilela

É, na realidade. Eu tava pensando, porque foi nessa etapa em que o grupo diminuiu. É um caso específico porque a gente começou o trabalho com 6 pessoas e aí foi no meio da modelagem que ele ficou 5, depois 4. Então, 2 pessoas abandonaram o projeto e a gente precisou fazer uma reformulação das tarefas de cada um mesmo, sabe.

00:11:13 - Rita Vilela

Então o que era o propósito inicial de 2 pessoas por personagem acabou virando... ninguém solta a mão de ninguém.

00:11:26 - Rita Vilela

Para, mas nesse caso da modelagem uma das pessoas responsáveis que saiu estava com ela praticamente pronta, então, a gente não teve tanto trabalho, na modelagem especificamente. O problema foram as etapas seguintes, acredito eu.

00:11:50 - Alexandre Lindolfo

E aí, vocês continuaram entre vocês. Eu lembro que no semestre, a gente vai acompanhando as entregas do semestre, né, mais ou menos. Eu acho que a animação ela fica para o segundo semestre, é isso? E o rig normalmente fica nas férias até, né? Fica entre um semestre e outro. Não sei se isso aconteceu com vocês também.

00:12:13 - Mariane Machado

Não, porque...

00:12:13 - Alexandre Lindolfo

Trabalhar nas férias, no caso.

00:12:15 - Mariane Machado

A gente estudou nas férias, mas a gente não trabalhou efetivamente nas férias. Na época eu não tinha um computador que abrisse os 3d, então eu não conseguia. Eu não conseguiria trabalhar a Giu também não, acho que ninguém do grupo tinha um computador que rodasse 3d na verdade, a gente estava preso ao CA mesmo a 304, então não trabalhamos nas férias, mas estudamos nas férias. Estudei muito *rigging*. Eu tenho 1 caderninho dessa grossura, assim, só com o resumo de cursos de *rigging* do meu acúmulo de cursos assim, para entender como ele funcionava para estar pronta para quando a gente fosse começar a fazer e ainda assim a gente demorou muito mais tempo no *rigging* do que a gente gostaria, porque nesse processo...

00:12:59 - Mariane Machado

Pode. Pode falar, Rita.

00:13:02 - Rita Vilela

Não, pode finalizar, que vou deixar minha mãozinha levantada.

00:13:06 - Mariane Machado

Muito chique mãozinha digital

00:13:10 - Mariane Machado

A modelagem atrasou, porque a modelagem do emo estava quase pronta, mas a do Pistolinha a gente teve que refazer e aí com isso atrasou o *rigging*. E aí a gente não queria que atrasasse mais a animação, enfim. A gente demorou mais tempo no *rigging* do que a gente gostaria inicialmente, mas também que ficou mais tempo na modelagem do que a gente gostaria inicialmente, assim.

00:13:38 - Alexandre Lindolfo

Tá. Isso... Rita, tu ia falar.

00:13:44 - Rita Vilela

Por ter demorado mais tempo do que esperado no *rigging* e na modelagem, tu tinha feito uma pergunta sobre a questão das entregas, das avaliações. Uma das coisas que foi conversada com o Mau Mau foi que a gente abriria mão do *animatic*, porque o *animatic* iria nos atrasar.

00:14:04 - Rita Vilela

Há, na verdade, ele ia mais nos atrapalhar que nos ajudar naquela etapa em que a gente estava por conta do grupo ter se desfeito.

00:14:11 - Rita Vilela

Então a gente começou trabalhando na *animatic*, a gente fez um pedaço, mas eu não me lembro se a gente chegou a entregar ele. A gente entregou o *animatic*? acho que a gente não entregou...

00:14:21 - Mariane Machado

Ele foi finalizado, mas eu acho que muito mais para nossa referência do que acontecer de que qualquer coisa.

00:14:26 - Rita Vilela

Do que pra entrega. Então a gente abriu mão da entrega como método de avaliação. A gente usou ele internamente só, então nós fizemos exatamente isso que a Mari falou, como uma referência para o grupo.

00:14:39 - Rita Vilela

Mas a gente conversou com o Mau Mau e disse que ia ser inviável, porque a gente já estava mais avançado na animação em si do que no *animatic*, então ia ser um caminho inverso, né? Que a gente terminaria animação, entregaria um animatic, então ele entendeu que não ia ter muito propósito.

00:14:53 - Mariane Machado

Isso é. Isso é. Uma coisa bem importante, na verdade, a gente foi bem transparente com o Mau Mau durante todo o processo. A gente não vai usar o Blender, a gente está enfrentando dificuldades no nosso grupo se desfez, tipo, não se desfez, mas diminuiu. A gente está com muita demanda e pouca gente.

00:15:10 - Mariane Machado

E o Mau Mau ele entendeu, e ele não forçou um processo que a gente não conseguiria fazer, entendeu? Tipo, ele entendeu a nossa limitação e ele foi muito amigo, digamos assim nesse sentido, Ela foi uma comunicação bem massa com o Mau Mau, então, acho que isso também teve uma importância muito grande no projeto.

00:15:30 - Mariane Machado

Assim que foi, tipo, não necessariamente o suporte específico e técnico do professor que a gente não estava usando o software que ele tava usando, mas de ele conseguir acompanhar o grupo como grupo, eu digo no sentido organizacional da coisa assim, sabe?

00:15:43 - Alexandre Lindolfo

Então no momento do *animatic* que você já estavam animando, era isso, então meio que ele avaliou ali, não é pelo andar onde vocês estavam, não é o que deve ter sido suficiente. Legal.

00:15:57 - Alexandre Lindolfo

Legal que vocês estavam foram caminhando junto com a produção, sem muito pensar que estava, hã, com as entregas, tipo, já cheguei aqui, a entrega é só daqui 1 mês, mas então eu vou continuar, né? E *whatever* assim.

00:16:18 - Alexandre Lindolfo

Tá, legal, já tem muita coisa boa, interessante, deixa eu abrir aqui agora, falar sobre *pipeline*. uma das coisas que eu fui vendo bastante.

00:16:34 - Alexandre Lindolfo

Deixa eu tentar lembrar.

00:16:37 - Rita Vilela

Em Ale?

00:16:39 - Rita Vilela

Rapidinho, antes de tudo entrar num outro assunto, voltando ali, uma coisa que eu pensei, o que se configura um roteiro simples?

00:16:43 - Alexandre Lindolfo

Pode, Claro.

00:16:46 - Rita Vilela

Eu acho que era isso que tu tinha perguntado, não é?

00:16:49 - Rita Vilela

Fiquei pensando, eu acho que o que configura não é necessariamente simplificar tudo, mas é saber onde que a gente vai depositar energia, então nós poderíamos, por exemplo, ter feito o caminho inverso, ter focado em movimentação de câmera ao invés de um personagem texturizado e muito animado. Tu entende o que eu quero dizer?

00:17:10 - Rita Vilela

Não seria a definição do roteiro simples deixar a câmera parado.

00:17:15 - Alexandre Lindolfo

Mas a agora uma pergunta é, sem a experiência da Mari, vocês acham que ia conseguir definir o que é problemático? O que é a quantidade de energia que vocês iam precisar ter, para fazer as coisas, como tu comentou. Que que não seria limitar, mas saber a energia que a gente vai querer focar em cada coisa. Mas sem uma experiência prévia, acha que dá para os alunos conseguir isso?

00:17:47 - Rita Vilela

Nossa, que bela pergunta, eu não sei se tem como medir muito isso, mas pelo que tu está me falando, especificamente no 3d que tu não tem muito com o que

comparar. Por exemplo, uma coisa. É tu fazer essa mesma pergunta no 2d que de repente, no frame a frame, vamos supor, que alguém já tem experiência com o desenho, mas não tem experiência com o frame a frame. Isso é uma coisa. Agora, com 3d, não tenho muito com o que comparar, sabe? Ter outras experiências e conseguir aplicar no 3d, então eu acho que não, que a gente não conseguiria ter tido essa dimensão assim, justamente por não conhecer os processos.

00:18:30- Alexandre Lindolfo

Giu, se você quiser complementar, falar também sobre esse ponto.

00:18:34 - Giulia Reis

Não acho que sem essa experiência da lá, eu não ia rolar. Mesmo com a primeira aula sendo, a primeira aula de 3d sendo sobre o *pipeline* não fica muito claro quanto tempo vai para cada coisa, né? Tipo. Sei lá, é só... acontece isso depois isso depois isso, mas tem uns probleminhas no meio que a gente não fala sobre na aula e surgem assim, né?

00:19:04 - Giulia Reis

Então não, acho que sem a Mari não ia rolar.

00:19:10 - Alexandre Lindolfo

Legal. Esse depoimento é legal porque não é todo mundo que chega, né, para um grupo com um *background* assim, uma experiência antes.

00:19:23 - Mariane Machado

Mas olha só, só para complementar. Na questão de *pipeline* 3d, tranquilo, não é que eu soubesse. Eu sabia só que não fazer, eu acho. Mas a construção do roteiro simples que a gente está comentando, ele se deu numa reunião de grupo, com todo mundo. Então esse roteiro simples, ele não necessariamente veio das limitações que eu já sabia. Ele foi uma construção de, pensamento de trabalho, mais ou menos o que a Rita falou ali com todo mundo, tipo, ah se a gente fizesse, não sei o que há, mas daí a gente vai ter que trabalhar com mais uma câmera vamos focar numa câmera só, então ele foi, de certa forma, intuitivamente, um processo construído junto. Aí depois a gente a corta isso né, depois a gente revê o roteiro e corta se ele funciona ou não. E aí começam a vir as sugestões mais práticas voltadas para 3d. Mas mesmo antes disso a gente já estava tentando reduzir mais.

00:20:20 - Mariane Machado

O nosso grupo tinha eu que pilho muito 3d, mas o resto, Ham, a Giu tava animada também para ver, mas a gente tinha um pessoal muito do 2d, tipo todo mundo era do 2d assim. E não estavam muito pilhados. Eu. Eu não sei dizer exatamente pelas pessoas agora, mas a galera no começo ninguém estava muito ah meu Deus, aprender 3d, era mais tipo, ah temos que fazer o 3d, então vamos fazer um negócio mais simples que a gente não precisa se matar tanto para fazer, porque não é isso que eu quero fazer na minha vida.

00:20:51 - Mariane Machado

E aí começam as reduções, assim, sabe, tipo a Sugar, por exemplo, que desenha muito ela ficou com a parte do Storyboard no começo e desenhou fez design de personagem, sabe? Então, tipo ela focou mais nessa parte do 2d, porque ela não tinha muito interesse ali naquele momento, em fazer parte do 3d, desenvolver isso e tudo mais.

00:21:11 - Mariane Machado

É, então não sei, só para, só para complementar que foi uma junção de coisas assim, né? Tipo, foi o um esforço do grupo de reduzir para caber na sua vontade de trabalhar naquele curta que estava rolando e depois ele é complementado com essa parte de, tá, no 3D vamos fazer assim, assim, assim.

00:21:31 - Alexandre Lindolfo

Legal, tem bem interessante. É, eu vi alguns, todos eles falam a mesma coisa. Eu vi post de *pipeline* da DreamWorks, que é um vídeo no YouTube que é bem interessante, mas é mais para aqueles que tem interesse, nunca viu nada, a gente acaba que na faculdade a gente entende bastante dessa linha, né? De coisas que acontecem. Então, por exemplo, esse... deixa eu voltar, eu conectei um assassino que eu expliquei. Aí tem um livro também do tinha um, Don Hann, O nome, ele fala sobre a produção também de animação, só que ele fala das 3 técnicas 2d, 3d, *stop-motion* e ele sempre dá exemplos com filmes da Disney, porque é um livro, é uma da editora Disney, mas ele comenta sobre essa... ele primeiro apresenta etapas que estão presentes em todas as técnicas que não são específicas a nenhuma. Por exemplo, a arte, a criação do roteiro, a arte a parte do áudio. Então essas ficam como uma das integrantes é focou em design de personagem, né, o que ela mais queria a praticar a habilidade de aprender e testar nele foi ela foi, fez, focou 2d. Na parte da arte.

00:22:48 - Alexandre Lindolfo

E aí começa a parte da modelagem, *rigging*, animação, todas essas outras coisas do criando o mundo digital, né, e animando ele dando vida, aí vai entra para a parte

técnica específica do 3d. Então isso é interessante também. E aí, é isso que eu ia entrar agora para entender o tempo que rolou cada coisa assim. Primeiro semestre e segundo semestre antes e depois das férias. Se vocês lembram mais ou menos essa linha do tempo assim, que aconteceu, também problemas e direções que foram tomando, do que vocês lembram porque faz, né, a pandemia chegou e de deu 2 anos aí de diferença.

00:23:41 - Giulia Reis

Tá, é... eu acho que em questão de tempo assim eu lembro perfeitamente. É porque desde o início a gente tinha um cronograma que deu errado o tempo todo. É, mas desde o início tava lá. Uma das primeiras reuniões, minha com a Mari, como produtoras do 3d foi, vamos montar o cronograma.

A gente botou um monte de *post it* na parede e foi organizando a ordem das coisas, o tempo e perguntamos para as pessoas, né, tipo, o que que vocês querem fazer? E cada um escolhia o que queria fazer. A gente não falou: não, você vai fazer isso aqui e você vai fazer isso aqui.

00:24:18 - Giulia Reis

Todo mundo se candidatou. “Eu acho que eu quero testar modelagem, então, tá, vai testar modelagem”. Eu queria testar *rigging*, fiquei com *rigging*. A Mari queria muito fazer animação, então... E com base nisso, a gente montou um cronograma pensando quem estava com o que, quanto tempo precisava para estudar, quanto tempo precisava para fazer as coisas. Então tudo já planejado desde o início, mesmo assim, tipo, sei lá, segunda semana de aula já estava tudo planejado.

00:24:44 - Giulia Reis

E... só que né, acontece, a vida acontece, faculdade, trabalho em grupo...

00:24:52 - Mariane Machado

Sim, 35 outras aulas para fazer...

00:24:57 - Alexandre Lindolfo

O curto de fotografia para fazer...

00:25:00 - Giulia Reis

Sim, um curta de fotografia, uma dublagem para áudio, sim, altas coisas.

00:25:07 - Mariane Machado

E em paralelo, na própria aula de 3d gente tinha. pelo menos com Mau Mau. A gente passaria pelo processo inteiro da *pipeline* 3d com uma única modelagem, que era a modelagem proposta em aula. Que que tu tinha que entregar toda aula, um processinho ele, tipo, há essa vai ser a aula da modelagem, a próxima aula do *rigging*. E então eram 2 produtos para aula de modelagem. Não é no primeiro semestre e depois no segundo, era o que a gente estava produzindo no 3d, mais o material individual daquela aula para o Mau Mau, que seria, sei lá, o objeto que a pessoa escolhesse para trabalhar ao longo do semestre para entender a *pipeline* tipo uma coisa depois da outra assim.

00:25:43 - Alexandre Lindolfo

Eu lembro que eu comentava isso também. A gente vai aprendendo, mas ao mesmo tempo já tem que produzir o curta, não é? Então a gente vai tendo que lidar com as 2 coisas e todas as outras.

00:26:01 - Alexandre Lindolfo

Deixa eu só falar um, ver se entendi, então vocês foram colocando o *post it* de um planejamento das etapas que iriam ocorrer, não exatamente o que ia levar cada um, mas e aí, conversar com todos? O que cada um ia fazer? E aí montou?

00:26:20 - Alexandre Lindolfo

Vocês teriam a primeira e a última versão de cronograma? Por acaso?

00:26:27 - Mariane Machado

Eu acho que a primeira não. Eu acho que a última sim porque a gente foi atualizando isso em cima do próprio documento. A gente não tinha backup do cronograma. A gente é tipo, há essa semana atrasou, na próxima semana atrasou, na terceira semana a gente atualizou naquele mesmo documento, então eu não tenho a primeira versão.

00:26:44 - Alexandre Lindolfo

Mas o documento por acaso era um Google Agenda da vida?

00:26:47 - Mariane Machado

Não, era no Google planilhas um diagrama de Gantt, mais ou menos.

00:26:53 - Alexandre Lindolfo

Mas no Google Planilha não tem aquele histórico de documentos?

00:26:56 - Mariane Machado

É, deve ter na real.

00:27:00 - Alexandre Lindolfo

Ai então eu vou pedir para vocês, por favor, se se seria legal, interessante de olhar. A primeira e a segunda. Daí do que eu acho que dá para duplicar, e aí ver o histórico, alguma coisa assim.

00:27:10 - Mariane Machado

Não, de boas, eu compartilho contigo ali depois.

00:27:14 - Alexandre Lindolfo

la ser legal.

00:27:16 - Giulia Reis

Vai ser triste também. Eu acho que eu vou chorar um poquinho

00:27:22 - Mariane Machado

Eu prefiro não estar junto quando tu fizer essa análise e histórico, mas fica à vontade

00:27:29 - Alexandre Lindolfo

Gente, está bem rico esse papo, mas eu acho que a gente está acabando. Mas assim, voltando a falar sobre o último ponto. Que eu queria, era aquela questão do tempo de cada um. Então, começou Gil.

00:27:44 - Giulia Reis

Então, seguindo essa lógica, né. Estava tudo planejado e tudo atrasou. O nosso objetivo sempre foi até as férias ter os personagens rigados, para o semestre seguinte ser só animação e pós, porque o a Mari queria muito essa coisa da animação para o portfólio, então o personagem principal, pelo menos ele já tinha que estar rigado.

00:28:15 - Giulia Reis

A gente não tinha na verdade, quando acabou o semestre, nenhuma das modelagens prontas ainda dos 3 personagens, nenhum, nenhum estava pronto.

E tudo começou a atrasar aí, então, se eu não tem personagem pronto, eu não posso começar a estudar *rigging* no personagem, eu estava estudando o *rigging*,

mas em outras coisas. Eu queria já estar aplicando em um personagem, mas não estava. E durante as férias eu estava me comunicando com um grupo, falando, gente, vamos fazer que não sei o que, e estou atualizando o cronograma para a gente poder começar o semestre com calma, sabe? Tipo, está tudo atrasado, tá tudo atrasado, mas vamos começar com calma. Só que quando a gente começou o semestre a gente tinha 6 pessoas ainda.

00:29:03 - Giulia Reis

E aí, sei lá, demorou o quê?

00:29:07 - Mariane Machado

Umas 2 semanas, 3 semanas.

00:29:09 - Giulia Reis

Umas duas semanas e a gente reduziu para 4 pessoas, assim.

00:29:13 - Mariane Machado

Sem as modelagens completas, no caso, a gente ficou essas 2 semanas em produção dessa modelagem. Então, 2 semanas depois do começo das aulas. E mais, todo o tempo de voltar nessa outra pessoa, pegar essa modelagem para terminar essa modelagem, sabe, tipo para poder andar com *rigging*.

00:29:34 - Alexandre Lindolfo

Eu estou escutando aqui e parece que estou vendo uma história, um filme que... e está dando ansiedade.

Está emocionante.

00:29:47 - Giulia Reis

E aí todas as etapas que deviam ficar com essas outras pessoas, não é? E umas coisas assim, tipo, tá, eu tinha eu, a Maria, a Rita e o Ícaro, e ficou só para a gente. Então a gente teve que pegar mais coisas, todo mundo todo mundo pegou mais coisas. A Mari começou a estudar umas texturas que ela não ia fazer, mas ela começou a estudar textura porque alguém precisava fazer a textura do curta e aí ela estava estudando textura e eu estava tipo, loucamente, fazendo um *rigging* de um personagem, a Rita estava fazendo o *rigging* de outro personagem

00:30:21 - Giulia Reis

E assim, sei lá, faltava o quê? 2 meses para a gente ter que entregar? E a gente ainda estava fazendo *rigging*

00:30:27 - Giulia Reis

E só deu certo. Só deu certo porque era uma entrega simples e porque a gente é doida, não é? Tipo eu e a Maria já estava sábado no CA, a gente tinha autorização para estar sábado no CA. Eu, a Mari e o moço tocando piano na numa sala assim em cima, era isso.

00:30:46 - Alexandre Lindolfo

Que legal gente, que experiência legal

00:30:47- Giulia Reis e Mariane Machado

Não!

00:30:48- Giulia Reis

Horrível.

00:30:48 - Mariane Machado

Não, Ale, não era só sábado, é que sábado é tipo o cúmulo, porque os 5 dias da semana não eram suficientes, mas assim a gente passava de segunda a sábado. A gente chegava no CA de manhã cedo com uma térmica de 1 litro e meio de café e ficava até às 11 horas da noite, quando o CA fechava para voltar outro dia às 7:30 da manhã para continuar trabalhando naquilo, tipo de segunda a sábado.

00:31:12 - Alexandre Lindolfo

Uau. Uau. Parabéns, gente.

00:31:15 - Giulia Reis

E horrível, horrível. Mas assim, saiu, né? O projeto saiu só foi um custo bem alto, muito alto.

00:31:25 - Mariane Machado

E isso também não exclui. Assim, tipo, se a gente tivesse com aula na 304 ia tá, eu ia Giu lá trabalhando a Rita e o Ícaro também. Foi uma coisa que todo mundo meio

que que sentiu. Assim, tipo, tá, vamos entregar ele inteiro e vamos trabalhar quando dá, é que a gente encarnou muito pesado assim, até inclusive não recomendo.

00:31:48 - Alexandre Lindolfo

Então é aquela coisa. Saúde mental, né. Ela fica em jogo.

00:31:57 - Alexandre Lindolfo

Mas interessantíssimo, uma fala... tenho 2 coisas que é para perguntar, mas eu vou falar dessa última fala, tu falou, a gente só conseguiu, além da garra toda, porque era uma entrega simples.

Tu comentou então o quão importante isso desde o início ter pensado, não é? É, eu acho que isso leva é não posso falar essas coisas, mas eu acho que isso leva, mas assim... Tem uma coisa.

Há outra coisa que eu ia falar, aí eu ia falar sobre o curta, eu assisti, eu acho que eu assisti até na mostra que teve e ficou muito legal. E ficou divertido de assistir, o roteiro, porque foi engraçado, né? Ficou aquela coisa de fotográfico, aquela coisa, eu lembro um pouquinho de apelativo, tinha chapéu também. Não sei se tinha algumas coisinhas assim, cada hora ela ficou muito divertido, ficou muito legal.

00:32:49 - Alexandre Lindolfo

É, aí é outra coisa que eu notei é, tu disse que estudou *rigging* sem estar a modelagem pronta, *rigging* em outras coisas. Tu acha que isso foi útil quando chegou a parte de fazer o *rigging* no personagem?

00:33:02 - Giulia Reis

Com certeza, com certeza. Se eu tivesse pego o personagem só para começar a estudar *rigging* nele, nossa. Não ia ter saído o *rigging* do personagem, não ia mesmo.

Eu já estava estudando *rigging* muito antes. Antes das férias e nas férias eu estudei bastante. Eu não tinha computador, então eu não tinha como botar em prática nessa época, mas eu ficava vendo os vídeos. A Mari tem uns bloquinhos dela de anotação, eu tinha minhas anotações, depois eu parei de anotar. Eu fiquei só vendo, vendo, vendo aquilo.

00:33:31 - Alexandre Lindolfo

Que legal, gente.

00:33:34 - Giulia Reis

E quando começaram as aulas que a gente não tinha modelagem dos personagens, eu fui rigando outras coisas assim, tentando, sabe?

00:33:43 - Alexandre Lindolfo

E muito interessante isso. Uau.

Tá, teve os personagens, a modelagem, então aquilo foi andando normal, não é? tipo, quando ficou modelagem pronta, seguiu para animação, e foi uma das últimas horas, naquelas semanas todas doidas que vocês ficaram a *full* no projeto.

Texturização. Tu disse que também foi fazendo sem a modelagem da terminada ou, não lembro muito bem agora, onde que entrou texturização.

00:34:14 - Mariane Machado

Não foi depois que a modelagem ficou pronta mesmo. Só que aí foi muito tocado. A ideia era fazer uma textura diferente para cada personagem e eu não consegui desenvolver o *shader* para cada personagem.

Então, no fim, todos os todos os personagens ficaram com o mesmo *shader*, menos o rosa que ele, que ele ficou um pouco mais brilhoso, mas também foi uma configuração mínima mesmo *shader* que a gente tava usando

Tipo assim, como reduziu o tempo, a gente acabou cortando a complexidade que seria cada um tem uma textura diferente porque inicialmente, a ideia era aprender textura, então 3 tipos de materiais diferentes.

Aí a gente cortou um único material para os 3 personagens.

00:34:58 - Alexandre Lindolfo

Uau, que legal

00:35:00 - Mariane Machado

Tem, e tem uma coisa que eu acho legal também, que, tipo, mostra um pouco do espírito do projeto em si, eu acho, foi a gente entregou a ideia inicial inteira, só que a gente adicionou no último dia cenas extras no filme a gente fez cenas extras no dia de entregar.

Aí a gente estava renderizando cena nova e o Ícaro produzindo artes para a gente botar os créditos porque a gente não queria só fazer um *roll up*, assim, normal de

crédito subindo. A gente queria botar desenhos, então o Ícaro foi desenhar isso no dia.

00:35:31 - Alexandre Lindolfo

Ai, que legal.

É, eu acho que tinha outras câmeras, não é? Não, era só uma parada.

00:35:36 - Mariane Machado

Não, era uma câmera só.

00:35:39 - Giulia Reis

Não é a, tem a cena das fotos.

00:35:42 - Mariane Machado

Ah, tá, não, justo. Isso. Eu tenho uma cena que é um personagem tirando várias fotos assim.

00:35:47 - Alexandre Lindolfo

É, eu acho que eu lembro um pouquinho assim. Mas foi muito tempo, eu lembro *flashes*.

00:35:55 - Mariane Machado

Não, arrasou.

00:35:57 - Alexandre Lindolfo

Eu acho que foi tudo, e eu peguei um, esse recente que tu falou que é interessante.

Tu além de ter montado um roteiro simples e ainda teve coisas que podiam ser cortadas se desse tivesse pouco tempo, né?

Uma delas foi a questão da texturização. Ficou mais simples, não é?

Tem outra coisa que dá que você lembram que foi cortado. A questão de complexidade para que desse andamento e não atrasasse mais ainda?

00:36:31 Mariane Machado

Complexidade não. A gente cortou, a gente ia fazer uma cena pós créditos, mas isso era tipo um extra, não estava exatamente no escopo original, era se a gente

conseguisse, a gente acabou não fazendo e ele é meio modular também, o curta, tipo para ser cortado cenas se a gente precisasse, então, como cada xote é uma pequena sequência de um personagem? Se a gente não conseguisse animar um dos personagens, uma sequência, o curta, ainda faria sentido.

Sabe, tipo, se tu tirar qualquer um dos pedaços isolados, ainda faz sentido ele inteiro.

00:36:55 - Alexandre Lindolfo

Interessante.

00:36:57 - Giulia Reis

(áudio bem baixo, não foi possível identificar o que ela falou).

00:37:00 - Mariane Machado

Ah, então a gente tem uma cena que não foi animada aparentemente. Eu tinha esquecido, arrasou.

00:37:06 - Giulia Reis

Eu não me dei muito bem com a animação. Não gosto muito e eu estava apanhando demais, demais, demais.

É só que eu me dividi, divertia fazendo aquela coisinha de botar a câmera e botar os personagens numa pose, eu não conseguia animar, mas eu gostava de botar eles em poses aleatório. Aí a gente substituiu a minha cena por fotos. São várias fotinhos dos personagens que foi e ficou muito engraçadinhos e, sabe?

00:37:46 - Alexandre Lindolfo

Eu acho que foi, vocês falaram tudo, vez só complementar.

Ah, a duração. Qual foi a duração, então? O final do filme, vocês lembram?

00:37:57 - Mariane Machado

4 minutos e pouquinho.

00:38:00 - Alexandre Lindolfo

Qual ficou 4 menos minutos ficou, não é teoricamente muito, muito tempo, mas estão tempo não pode, não quer dizer muita coisa, não é?

É mais relação à produção e até gente passou todo esse tempo sem falar sobre duração não é?

Mais, então, ainda assim, podia ter um pouco mais, não é? Porque uma cena não foi animada e foi transformada em em *shots*

00:38:26 - Alexandre Lindolfo

É isso, gente. Eu acho que a gente, falou sobre tudo e foi muito legal.

Rita, não sei se tu quer concluir alguma coisa. Tu aí?

00:38:36 - Rita Vilela

Rita está entre nós. Olha só. Eu acho. Resumindo, assim, na verdade, que a gente falou.

Coisas que contribuíram para que a gente entregasse algo do qual a gente se orgulhasse primeiro, porque entregar é uma coisa, e gostar do que entregar é outra.

00:38:55 - Rita Vilela

Mesmo com, na verdade. Esses problemas todos que a gente teve, eles só foram possíveis de serem solucionados por 2 coisas. Uma porque a gente tinha um planejamento, mesmo que esse planejamento ele tenha ido por água abaixo, é diferente as coisas darem errado sem um planejamento, então a gente tinha aonde recorrer, aonde voltar e modificar. E a segunda foi a disposição de todo mundo que que ficou presente, sabe?

Porque aquela separação de tarefas lá do início por aptidão. Ela Foi feita para que todo mundo ficasse confortável. E tirasse o melhor de si, mas a gente contou o tempo todo com a ajuda de todos, então era direto assim: “Gil, pelo amor de Deus, me ajuda no *rigging*” direto, direto, direto. Ou o Ícaro assim “Rita, me ajuda nessa parte da animação aqui”. Mari né, não preciso comentar.

00:39:54 - Rita Vilela

Foi o tempo todo, assim, o grupo inteiro disposto a colaborar uns com os outros mesmos, mesmo talvez. Ninguém sabendo de nada. A gente estava disposto a sair e em busca da sua (incompreensível). E, também, estar aberto para modificações. Tanto que a Mari falou, a gente acrescentou cena, sim 2 horas antes de entregar, porque isso iria nos ajudar. Não foi assim: “ah estou com o tempo, eu vou colocar mais uma cena” não, foi a gente está disposto a ser flexível, sabe nesse ponto e poder modificar as coisas ao nosso favor, mesmo que aparentemente, fosse dar um

pouquinho mais de trabalho, mas ia desafogar muitas outras coisas. O som por exemplo.

00:40:31 - Alexandre Lindolfo

Legal, gente. O que?

00:40:34 - Rita Vilela

O som, o som que. Tipo no dia assim, então ele foi todo pensado para ele poder ser feito no dia, sabe? assim.

00:40:43 - Alexandre Lindolfo

Que legal.

00:40:44 - Rita Vilela

Então isso.

00:40:46 - Mariane Machado

Produção modular, fica aí um termo Produção Modular. Entendeu?

00:40:51 - Alexandre Lindolfo

Produção modular. Muito legal, dá para fazer muitas outras pesquisas, sabe?

00:41:00 - Alexandre Lindolfo

Além do cronograma, teria outras coisas que desce como exemplo do que foi o planejamento, além do que a gente já conversou, que foi colocar todas as etapas, falar com cada um tinha mais afinidade, mas e esse outro fator que estava todo mundo disposto, tem outra coisa? Que não foi falado?

00:41:18 - Mariane Machado

Tem. Tem a clássica e tradicional, para a gente que pertence ao grupo, imagem de como são as organizações das pastas no drive, isso era uma diretriz desde o começo, tipo as pastas tinham nomes e tinha um padrão de nomenclatura que precisava ser seguido e tinha cores dentro do Google Drive tu pode trocar as cores, não é?

Então a gente usou uma monocromática, assim, tipo, as pastas principais eram roxo escuro, e aí tu vai entrando, ela vai ficando roxo mais claro para saber onde a gente está, e em que nível.

00:41:38 - Alexandre Lindolfo

Ai, que legal.

00:41:49 - Mariane Machado

Mas claro que, naturalmente, com uma loucura assim da produção, as coisas foram ganhando nomes aleatórios, tipo versão 3 4, final 2, entrega de hoje.

Mas existia isso e nos ajudou muito no começo, a organizar, onde ia tá cada coisa para a galera conseguir se achar, tipo, todo mundo, se achar assim, sabe?

00:42:10 - Alexandre Lindolfo

Todo mundo se achar, né? Tá? Isso é interessante também se puderem compartilhar.

00:42:17 - Rita Vilela

Ou ou ou, não conseguir levantar a mãozinha.

00:42:21 - Alexandre Lindolfo

Diz aí, diz aí.

00:42:23 - Rita Vilela

Essa organização de pastas foi o que colocou a Mariane Machado e Rita Martins (ela mesma) dentro da Hype

00:42:30 - Alexandre Lindolfo

Ai, que legal. Não. Já esse relato aqui já daria para colocar dentro, nem precisava saber essa coisa de pasta.

00:42:38 - Mariane Machado

Existe essa teoria, ninguém sabe se é verdade.

00:42:45 - Alexandre Lindolfo

Mas muito legal. Parabéns, gente! Por mais que tenha todo esse estresse assim do final, ah essa história deve dar um orgulho. Eu sensacional.

00:42:59 - Mariane Machado

Sim, sim, acredito que sim.

00:43:03 - Alexandre Lindolfo

Mas é, tem que ter orgulho sim.

Eu acho que a gente fala de tudo, fiquei feliz, muito obrigado pelo papo.

00:43:13 - Alexandre Lindolfo

Fiquei pensando, você acha que a gente devia falar com todos os grupos, cada um deve ter uma coisa assim, rica, não é?

00:43:20 - Mariane Machado

Só não pode escrever mal da gente agora né, Ale.

Falar tipo, o teu TCC vai ser sobre como não deu certo a produção do 3d da Mari

00:43:30 - Alexandre Lindolfo

É todas as perguntas que eu fiz. Foi sobre isso, não é? Acho que vocês perceberam então. Não, brincadeira.

00:43:34 - Mariane Machado

No fim, a confusão é “não se organizaram direito”

00:43:40 - Alexandre Lindolfo

Não sei, mas essa coisa que estou falando modular é muito interessante. É muito interessante porque dá para a gente cortando assim.

Mas é aquilo também, é tentar entender... não sei se minha pesquisa vai poder dizer isso, mas sobre o que, se a experiência, quem como que a gente pode dar essa experiência para, se ninguém do grupo tem experiência, como dizer e fazer com que eles acreditem, não é? Porque a Carla, eu acho que a a Gi também já comentou quantos alunos querem fazer a coisa maravilhosa, mas não entendem o quão a curva de aprendizagem é mais difícil. A de aprendizagem é mais difícil no 3D, então não dá para a gente fazer coisas muito complexas sem nunca ter feito antes. E é esse que eu acho que é um impasse. Mas isso a conversa aqui com vocês já é

muito legal para minha pesquisa, para pelo menos é mostrar como vocês pensaram, né? Como que deu certo? Apesar de todos os problemas.

00:44:37 - Alexandre Lindolfo

E é isso.

00:44:39 - Mariane Machado

Tu falando agora, é claro, tipo até em *off* tu preferir, mas, quando tu falou agora, eu fico pensando.

De repente, essa ideia de começar a trabalhar em algo focando no objetivo do que tu quer, dentro daquele escopo inteiro, porque o escopo de 3d é muito grande, então no início assim, tipo, a primeira aula foi apresentado, todo esse universo gigante tu achou a textura mais legal.

Ham, de repente, se tu fizer um curta, não porque a história é incrível e tu quer fazer uma curta incrível sobre aquela história, mas sim porque tu quer aproveitar aquela técnica.

Fazer um curta, voltado para a técnica, talvez mate menos as pessoas do coração, assim, enquanto elas estão produzindo, porque tu desapega de roteiro, de narrativa, de dificuldades técnicas que tu não precisa se tu tiver um objetivo já técnico, sabe, tipo, eu quero fazer uma textura hiper-realista, então meu curso vai ter 30 segundos e vai ser chuva, sabe?

00:45:36 - Alexandre Lindolfo

Verdade, verdade, vou passar o tempo todo, não é? Fazendo essa parte objetiva.

Isso me fez lembrar sobre o início, assim, talvez a gente tentar achar alguma coisa central. Tem vários pontos centrais, assim, que chegaram, onde vocês chegaram mais tudo iniciou lá na criação do projeto, com esses objetivos específicos que é, como tu disse. Não foi muito, não foi sobre pensar o roteiro, uma história, uma narrativa, mas foi sobre partes técnicas, não é? Foi sobre quero entregar o que eu posso fazer para conseguir entregar, não é?

Foi mais que ações técnicas e tu disse que iria participar de animação. Como deixar simples para chegar na animação?

É, então, esses objetivos iniciais, não é pensar não muito em narrativas, mas em objetivos, seria isso?

00:46:25 - Mariane Machado

Pelo menos para o 3d, né? porque no 3d, tu não pode ir, só sei lá, viajar muito artisticamente do nada, assim, que nem no 2d poderia, para fazer uma variação no 3d tem que voltar muitos processos, não é?

Para te mudar um personagem tu volta toda a *pipeline* para te voltar lá, na modelagem dele, para te poder exportar esse personagem depois. Não que o 2d não seja difícil. 2d tem suas as suas outras complexidades. Mas eu acho que é um pouco mais fácil que eu pensar em um curta legalzão, assim, todo poético no 2d do que no 3d, justamente pela função do tempo e a falta de conhecimento prévio desse processo.

00:47:06 - Alexandre Lindolfo

Legal, é isso mesmo, eu também acho isso no caso. E o interessante é meio que o curso está ali, a gente que não entende, não é? O curso faz isso, né? A gente passa por 2d, 3d e *stop-motion*, e depois a gente tem o TCC. A gente devia nisso, aprendizagem, e a narrativa a gente deixa para o TCC. Agora foi uma opinião pessoal assim, eu acho que a abordagem devia ser essa, mas a gente quanto aluno, inocente, nunca passou por problemas a gente tenta criar logo o primeiro roteiro maravilhoso.

Mais legal, gente. Obrigado pelo papo.

00:47:44 - Mariane Machado

Capaz

00:47:46 - Alexandre Lindolfo

Valeu demais. Eu acho que a gente pode encerrar.

APÊNDICE B

Entrevista sobre o curso *Voyage* da Faculdade Melies realizada em 2019

Entrevistado: Prof. João Luiz Boldrini. Tempo total 18:44

Arquivo de áudio: [LINK PARA ARQUIVO](#)

Texto com áudio: [LINK PARA SONIX](#)

Transcrição:

[00:00:01] Alexandre Lindolfo

Acho que já está bom, já. Não sei se você quer falar alguma coisa, deixa eu só, eu preparei só umas coisinhas. Acho que para

começar, então com o *Voyage* é uma coisa que a gente pergunta lá, a orientadora Carla, né a minha orientadora. Ela falou também

para perguntar sobre o perfil do aluno. Se todos que entram no *Voyage* já têm o perfil de 3D, já são interessados ou... Eles já são,

né? eu imagino.

[00:00:27] Prof. João Luiz Boldrini

Sim, já tem interesse sim. Mas, é, o perfil geral dos estudantes e o perfil geral do curso mudou muito durante esses anos. Aí que a

gente está aqui na Melies. Eu queria fazer um pouquinho desse histórico para você entender o porquê que, assim, o que funciona, o

que não funciona no ensino 3D. Só que são 20 anos então.

[00:01:00] Alexandre Lindolfo

Sim, né, muito aprendizado pra vocês também.

[00:01:04] Prof. João Luiz Boldrini

Eu comecei no 3D em 2001, quase 20 anos. Eu comecei em 2001 lá na Vancouver Filmes School, no Brasil não tinha muitas

escolas, assim, tão voltadas para o ensino da animação em si. Era mais voltado para estudo de ferramentas. Era Max, na época,

era alguns softwares. Então era mais para você aprender a ferramenta. Como mexer no software? A gente não queria, a gente

queria trabalhar na área e poder se virar em várias das áreas do 3D que oferecia. E era muito no começo. Então tinha seis anos que

o Toy Story tinha sido lançado então. Era muito no começo, que foi o marco de filme de animação. A animação começou a ser

desenvolvida em 80 e pouquinho pelo pessoal da Pixar, realmente que teve uma parte do Steve Jobs e teve um apoio ali. Eles

começaram a desenvolver as ferramentas, mas o Marco eu acho que foi em 95, com o lançamento do Toy Story. Dai, de 95 até

2000 e pouco cresceu bastante já, mas a gente sabia que tinha muita coisa ainda para ser desenvolvido, então acabou indo pro

Canadá.

[00:02:23] Prof. João Luiz Boldrini

E aí o curso do Canadá que eu fiz foi de um ano, ali uma coisa de animação de 1 Ano, e ele serviu muito de base para o que a gente

replicou aqui no Voyage no início. Então é um curso de um ano, onde o primeiro semestre a gente aprendia o 3D, então aprendia as

áreas gerais, então separado em modelagem, iluminação, textura e animação. E a gente aprendia dessas áreas e começava já uma

pequena pré produção. Então, essa pré produção no desenvolvimento de roteiro, de história, mas isso já no final do semestre.

[00:03:05] Alexandre Lindolfo

Ah, interessante.

[00:03:07] Prof. João Luiz Boldrini

No começo, era só focado e focado nessa base artística mesmo. Então tinha a animação clássica, desenho para apoiar. E é aí a

parte dessas áreas do 3D. Então te dava uma noção geral do que que era a criação do 3D. Daí no segundo semestre, era a partir

da produção do curta metragem. Então tinha alguns professores orientando, mas a produção era sua. E aí uma coisa interessante

que aconteceu no Canadá. Apesar do curso, ele tá tudo tá tudo pago. Eu falei até comentei com a minha mãe que eu vou voltar

para o Brasil, que agora a produção ficou seis meses em casa produzindo. Ela falou montado está aí, já vai ficar aí. E foi a melhor

coisa que eu fiz, porque nesse semestre de produção a gente aprende muito mais do que durante a.

[00:04:06] Alexandre Lindolfo

Só o curso de 3D, né.

[00:04:09] Prof. João Luiz Boldrini

Quando a gente está tendo as aulas dessas áreas na produção, se aprende bastante. Então a gente replicou muito isso no Voyage

e o Voyage deu muito certo porque eram pessoas, geralmente o público do Voyage são pessoas que vieram de, já trabalhavam na

área e já tinham alguma formação, já tinha alguma coisa, então era 27 anos mais ou menos. era a média do Voyage. E aí, no

Voyage a gente produziu muita coisa replicando esse modelo, no primeiro semestre aulas a gente tem aula no segundo semestre

também, mas tem a produção do curta metragem no segundo semestre.

[00:04:49] Alexandre Lindolfo

Eu verifiquei lá na grade do curso do Voyage, que eu pedi informação por e-mail, em uma data que eu percebi que tem vários

modelos de, digamos que disciplinas assim e lá no último é a criação de produção audiovisual. Isso é, e aí essa foi a dúvida. E já

respondeu fica mais focado para o final do primeiro semestre e depois todo o segundo.

[00:05:10] Prof. João Luiz Boldrini

O segundo semestre ele é bem focado na produção, com algumas aulas, e isso funcionou muito bem, mas não está mais

funcionando tão bem.

[00:05:21] Alexandre Lindolfo

Olha, interessante.

[00:05:22] Prof. João Luiz Boldrini

É. Por quê? Porque os professores nossos eles também são focais. E aí o professor de modelagem vem e eu preciso colocar mais

ZBrush, eu preciso colocar... Preciso colocar não sei o que isso ou aquilo, daí e, indicam isso para os alunos. Daí veio o professor

de textura. Eu preciso colocar isso bla, bla, bla. Aí a animação, o Rig avançado e... E o que acontece com isso? Eles estimulam os

alunos e os alunos querem ir aprendendo. Acabam não focando em tentar fazer um curso, o curta otimizado. Então do primeiro

etapa do Voyage, que saiu um monte de coisa curta, legal, hoje em dia não tem saído tanto. A gente esse ano vai rever a grade do

Voyage por causa disso, porque tem muito mais coisa do que quando a gente criou em dois mil e não sei quanto.

[00:06:14] Alexandre Lindolfo

Eu acho que, não pode continuar... Eu ia falar que é um pouco do que acontece com os professores nossos, tenta cortar, cortar um

pouco. Nossa, a gente quer fazer um curta tão bonito, um monte de coisas. Mas a gente esquece que a gente nunca viu, nunca

tocou nessa técnica, nunca (teve) o primeiro contato e aí acaba tendo bastante coisas inacabadas

[00:06:33] Prof. João Luiz Boldrini

Acho que tem que ser objetivo. A gente tem que focar na criação do portfólio, na criação do material final.

[00:06:43] Alexandre Lindolfo

Você comentou sobre o utilizado na curta, otimizada.

[00:06:46] Prof. João Luiz Boldrini

Economizar. O curta realmente é seu primeiro trabalho. Eu tenho vários alunos que fizeram um projeto final, seja um curta ou uma

demoreel mediana, mediana mais. E estão trabalhando no... God of War...

[00:07:03] Alexandre Lindolfo

Estão trabalhando, né. Importante foi aprender, né.

[00:07:05] Prof. João Luiz Boldrini

É, então deu uma base, mas ele otimizou para criar esse projeto. E, mas hoje em dia não tá tão fácil assim, né. Tem muita coisa

nova. Daí também por causa dessas muitas coisas novas, a gente quis criar a faculdade para ter o curso de dois anos. A faculdade

foi criada por causa do curso.

[00:07:29] Alexandre Lindolfo

Olha, só. Necessidade né .. (não deu pra entender)

[00:07:31] Prof. João Luiz Boldrini

A gente não ia vender um curso livre de dois anos. Ia ser muito difícil.

[00:07:36] Alexandre Lindolfo

É verdade.

[00:07:37] Prof. João Luiz Boldrini

E, só que, como todas as burocracias, demorou sete anos para sair o credenciamento da faculdade. E aí sim que veio a faculdade,

mudou bem o público. Aí realmente agora são pessoas que estão saindo do ensino médio. Então, de 27 caiu para 17. Hora para

outra. A primeira turma na primeira turma até era a gente que estava ali ainda com vontade. A gente foi credenciada em janeiro, em

fevereiro a gente tinha duas turmas formadas por causa desse pessoal que já conhecia, mas agora que já tem cinco anos e

realmente o pessoal que tá com 17 anos.

[00:08:15] Alexandre Lindolfo

Chegando pessoal novo.

[00:08:17] Prof. João Luiz Boldrini

Então, hoje, apesar de gente ter uns dois anos, os curtas evoluíram na qualidade, mas assim no, eu vejo os curtas de hoje muito

como não da qualidade, mas do que a gente saía de volume no começo da Melies como escola, porque o pessoal mais novo tem

ainda algumas inseguranças, algumas incertezas, e isso reflete na produção do material. Mas hoje ele tem um processo de

aprendizado do 3D um ano e meio. Mas como a produção do curta nos dois anos, ele tem aulas de 3D durante todos os 3 primeiros

semestres. Mas no primeiro ele começa um estudo de roteiro, no segundo, um de direção e no terceiro já é uma produção. Então,

ele vai produzir a partir de modelagem e modelagem de cenários e RIG no terceiro semestre e animar e texturar e renderizar no

último, esse processo está funcionando bem. Hoje em dia, praticamente todos os alunos estão se formando com um curta pronto,

precisa ter algum material para, o que eu falo não tem tantas DPS de produção, eles acabam nesse período, mas o volume tá tá

legal. Mas eu acho que que não daria para se tivesse o pessoal do público dos 27 anos, que acho que estaria até um pouquinho

mais avançado, então essa equação tá complicada. Agora a gente está pensando em fazer bacharelado.

[00:10:19] Alexandre Lindolfo

Pra ficar bem completo, né. Só toda técnica era trazer essa maravilha.

[00:10:24] Prof. João Luiz Boldrini

Porque tem muita coisa nova, sempre tem coisas novas.

[00:10:28] Alexandre Lindolfo

Uma das perguntas do Sobre Você comentou sobre a produção do curta está nos dois anos, mas o ensino, apesar de estar no ano

e meio, não é isso. As disciplinas, por exemplo, de modelagem ou de iluminação, render a prática. O que eles aprendem já é para o

curta ou é em exercícios?

[00:10:46] Prof. João Luiz Boldrini

É exercícios.

[00:10:48] Alexandre Lindolfo

Exercícios, né? Esse era uma coisa bem.

[00:10:50] Prof. João Luiz Boldrini

Isso a gente acha que já fazer pro curta, a primeira coisa não funciona tão bem assim.

[00:10:57] Alexandre Lindolfo

Sim

[00:10:57] Prof. João Luiz Boldrini

Você tem que fazer vários. Até conseguir...

[00:10:59]

Interessante.

[00:10:59]

...chegar numa estética e até para fazer pesquisas mesmo e testes de coisas diferentes. Então os exercícios são bem variados para

eles poderem... Então, a modelagem tem um mais de um ano, porque tem o fundamento do 3D no primeiro semestre, que tem um

pouco de tudo. E aí tem específico de modelagem, iluminação e animação no segundo e no terceiro.

[00:11:26] Alexandre Lindolfo

Mas então o primeiro ano fica mais focado nos fundamentos, como exercícios.

[00:11:30] Prof. João Luiz Boldrini

No primeiro semestre sim.

[00:11:30] Alexandre Lindolfo

Primeiro semestre.

[00:11:31] Prof. João Luiz Boldrini

Isso.

[00:11:32] Alexandre Lindolfo

É, mas dá conta do primeiro semestre, de conseguir as áreas, porque eu eu considero rigging, não se rigging entra junto com

modelagem, porque é uma área separada, separado, porque tem essas essas áreas que eu também conheço de modelagem,

rigging, iluminação e render, no caso e animação. E aí todas elas vocês fazem exercícios. Então eles vão para praticar e aprender o

tanto a técnica quanto os fundamentos. E o software, no caso.

[00:12:05] Prof. João Luiz Boldrini

O rig é o que mais dá problemas.

[00:12:07] Alexandre Lindolfo

É, né. Isso também é outro assunto pro nosso também porque as turmas meus veteranos e veteranos, todos falam que quando

chega no rig é o que mais atrasa toda a produção, porque aí quando chega a animação, tem que ficar voltando toda hora e aí a

animação fica pouco tempo a render fica pouco tempo, então por isso que vai dando nesses problemas. Mas é outra pergunta.

Essa é há regra tanto no Voyage quanto no superior. Sobre a produção, o curta. Tem regras do tipo no máximo um minuto?

[00:12:36] Prof. João Luiz Boldrini

A gente fazia dois, dois, dois, dois personagens, dois cenários e dois minutos. Agora a gente caiu para 1, 1, 1.

[00:12:42] Alexandre Lindolfo

Um personagem, um cenário e um minuto. Mas quanto, é individual?

[00:12:46] Prof. João Luiz Boldrini

Mas é flexível.

[00:12:48] Alexandre Lindolfo

Sim. Sim. Isso é legal.

[00:12:50] Prof. João Luiz Boldrini

A gente orienta e é em grupo de até três pessoas.

[00:12:54] Alexandre Lindolfo

Então três pessoas. Antes era quantos de dois, dois, dois, só para...

[00:12:58] Prof. João Luiz Boldrini

Também.

[00:12:59] Alexandre Lindolfo

Três pessoas, no mínimo o máximo. São coisas...

[00:13:03] Prof. João Luiz Boldrini

Máximo três.

[00:13:03] Alexandre Lindolfo

No máximo três. Agora caiu para um (minuto) máximo três

[00:13:03] Alexandre Lindolfo

Máximo três.

[00:13:07] Alexandre Lindolfo

Olha, interessante.

[00:13:09] Prof. João Luiz Boldrini

Mais do que três, geralmente dá muito, muita briga. E três também dá.

[00:13:13] Alexandre Lindolfo

Muita coisa acaba aqui com uma pessoa para não fazer muita coisa, né também. Três, três também dá. Uma coisa é o vóterano.

[00:13:22] Prof. João Luiz Boldrini

Um sozinho já dá. "Como é que faz isso?"

[00:13:26] Alexandre Lindolfo

O estresse todo, né. O nosso caso lá. A regra também mudou recentemente, porque antes era um personagem por pessoa no

grupo. E agora, é era Humanoide, ainda, não podia nem ser diferente e agora já está diferente, a gente tem...

[00:13:44] Prof. João Luiz Boldrini

A gente também orienta, porque o pessoal que tenta fazer dragão, cachorro, tudo.

[00:13:51] Alexandre Lindolfo

É mais complicado ainda, né. Tem bastante coisa.

[00:13:54] Prof. João Luiz Boldrini

Mas eu vou te mostrar uns três curtas que você não viu ainda que ainda não tem. Três que estão inéditos, porque eles ainda estão

participando de muitos festivais. Eles fogem totalmente à regra e deu certo.

[00:14:07] Alexandre Lindolfo

E deu certo.

[00:14:08] Prof. João Luiz Boldrini

Às vezes a gente é flexível, mas.

[00:14:11] Alexandre Lindolfo

Depende também da bagagem que a pessoa tem.

[00:14:14] Prof. João Luiz Boldrini

Também dentro.

[00:14:15] Alexandre Lindolfo

Do.

[00:14:15] Prof. João Luiz Boldrini

Grupo, né?

[00:14:18] Alexandre Lindolfo

Eu acho que as perguntas principais foram. Da resistência. Eu acho que já eu acho que era isso mesmo. Sobre essa parte da

produção, a regra, acho que a gente já falou a maioria das coisas, tanto do da produção quanto do do Voyage.

[00:14:36] Prof. João Luiz Boldrini

E o curso é dinâmico. Eu acho que todo semestre a gente dá uma olhada tanto no Voyage quanto na graduação. A gente tá sempre

mexendo um pouquinho o pessoal aqui, mas mais acadêmico, né? Meu PI? Aqui fica maluco esse cursinho da grade de novo. E aí

a comissão que veio achou isso super válido, que a gente está sendo otimizando também, tentando melhorar. E isso é agora. Eu

tenho um pouquinho de receio do bacharelato de quatro anos, mas eu acho que, meu, seria bom.

[00:15:16] Alexandre Lindolfo

Eu acho que já foi tudo mesmo, mas é mais ou menos isso, porque aí agora é uma questão da hipótese que eu tenho, que eu não

posso me envolver muito na hora de fazer a pesquisa. Mas era isso que eu perguntava para os professores. Eu tenho uma palavra,

eu acho que sim. Mas era sobre por que a metodologia não fica diferente, focado mais em exercícios do que em um curta completo.

Por exemplo, o nosso, os meus bichos atuais, todos eles, foi uma coisa diferente. A minha professora Carla até falou Olha, você viu

eles? Eles deram certo porque todos eles conseguiram concluir os curtas. Mas todos eles têm uma cara de exercício mais simples,

um cenário só, tem um personagem mais simples. Essas emoções são mais simples. E eu falei eu virei pra cá e falei Mas também

são mais simples as animações e os nossos bichos falaram que levaram em consideração as nossas opiniões e as dos veteranos.

Nós, os veteranos deles, que todo mundo sempre fala, a 3D faz o simples, a gente já nas nossos bichos. E deu certo. Então tem

toda essa é que eu quero pesquisar e mostrar.

[00:16:21] Prof. João Luiz Boldrini

Que tem duas coisas que eu sempre fico pensando nisso, né? A primeira é o que te leva para o mercado de trabalho e o seu

portfólio. É um portfólio bem feito, então, se você não criar um portfólio de qualidade, você não vai ser visto. Você acaba o trabalho,

mas não vai ser visto. Então, conforme for, é melhor fazer uma coisa reduzida, uma coisa mais simples, mas com uma qualidade

maior.

[00:16:53] Alexandre Lindolfo

Do que um.

[00:16:54] Prof. João Luiz Boldrini

Negócio muito ambicioso. E a outra coisa sobre os exercícios, eu sempre. Isso para mim é muito claro. E eu acho que a segunda

vez que você faz uma coisa que você faz na metade do tempo, o dobro da qualidade. E aí, se você vai fazendo exercícios, é sempre

a metade do tempo, o dobro da qualidade. Então, se você já faz para o seu portfólio, talvez não seja aquela qualidade que você

pode atingir e pode atingir. Todo mundo pode. Eu tenho certeza disso, sim. Então, acho que é um tempo de maturação, sim. Eu

acho que é importante esse tempo de maturação. Acho importante ter esses exercícios e focar no portfólio.

[00:17:39]

E talvez eu imagino que se ficar mais tranquilo na, focado, mais na aprendizagem não da produção (do curta). Nesse primeiro ou

segundo terceiro semestre, talvez, no no sexto e sétimo, que a gente produz um curta para TCC, TCC prático. E aí a gente já

passou por tudo. Todo o fundamento da base. Então aí chega no sexto, a gente escolhe. Só que a maioria dos grupos escolhe

sempre 2D ou stop motion, e aí vai variando também, mas também envolve outros fatores.

[00:18:07] Prof. João Luiz Boldrini

Interesses, né. A gente deixa aqui fazer em outras técnica pessoal tudo o que é 3D.

[00:18:13] Alexandre Lindolfo

O nosso lá já é diferente, mas vai vai do perfil que há 30 alunos lá, mas não é cinco, que é de 3D. Às vezes tem umas que dá sete,

mas nunca dá mais de dez. Talvez um ou outro. Mas a maioria é pouquinho focada no 3D. Mas aqui a maioria lá entra para explorar

as técnicas mesmo. Mas eu acho que isso. Já falamos tudo. Muito obrigado.