



Diretor de Animação

Henrique Machado Junior

GUIA DE ANIMAÇÃO

Proposta de Negócio

ANIMAÇÃO

A animação consiste em dar movimento, "vida", a algo. Isto é feito através da ilusão de movimento. A ilusão de movimento é criada quando temos várias imagens, parecidas, porém, com personagens, objetos, etc. Em posições diferentes, em cada quadro. O que acontece é que o olho humano interpola estas imagens e as interpreta como se algo estivesse se movendo.

Animação

- Para criar animações o primeiro passo é ter uma boa ideia.
- As grandes ideias não nascem, elas são construídas. Uma história brilhante pode levar anos para ser refinada e precisa de ajustes. Pode ser frustrante mas não existe um passo-a-passo para criar boas ideias.
- Todo projeto de animação precisa de um roteiro e de um bom planejamento.
- "O trabalho de todos os envolvidos com a produção de um filme tem uma função principal, dar suporte ao diretor para contar a história; todas as outras considerações estão subordinadas a esse fim." Steven Spielberg

Roteiro

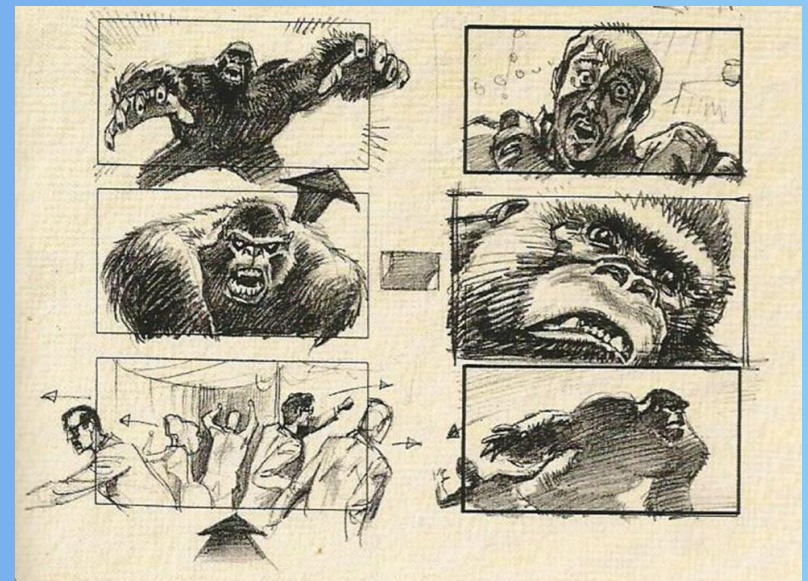
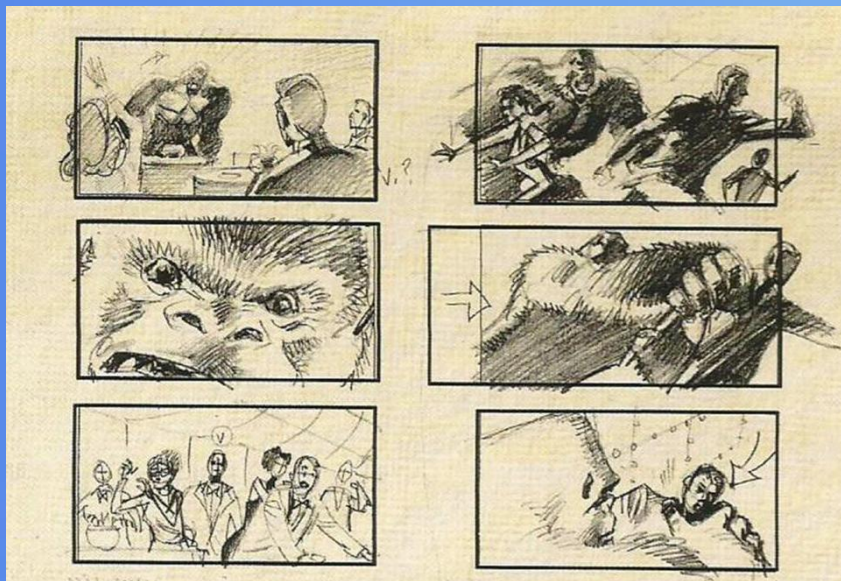
Roteiro é uma história contada em imagens, diálogo e descrição, localizada no contexto da estrutura dramática. O roteiro é como um substantivo - é sobre uma pessoa, ou pessoas, num lugar, ou lugares, vivendo sua “coisa”.

Todos os roteiros cumprem essa premissa básica. A pessoa é o personagem, e viver sua coisa é ação. (SYD FIELD, 2001).

É o principal guia de uma produção!

Storyboard

É sobretudo a tradução do roteiro em imagens, na sequências de planos. Localiza os ambientes e coloca em cena os personagens, podendo conter ou não diálogo e ação listados abaixo de cada quadro. O principal objetivo do *storyboard* é que todos membros do projeto tenha uma visualização rápida das cenas descritas no roteiro facilitando processo de criação.



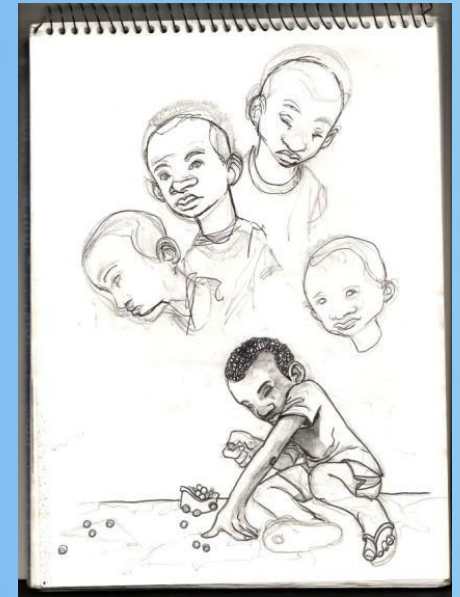
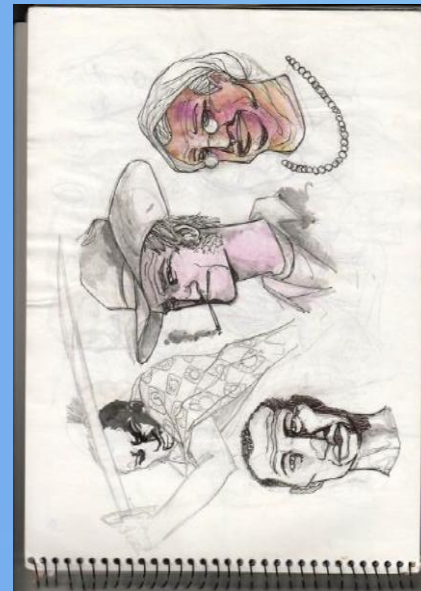
Animatic

- é um esboço de animação mais simplificado feito em vídeo. É definido como um protótipo para testar a duração e a sequencia do filme, antes que animação seja produzida evitando gastos de tempo e dinheiro.



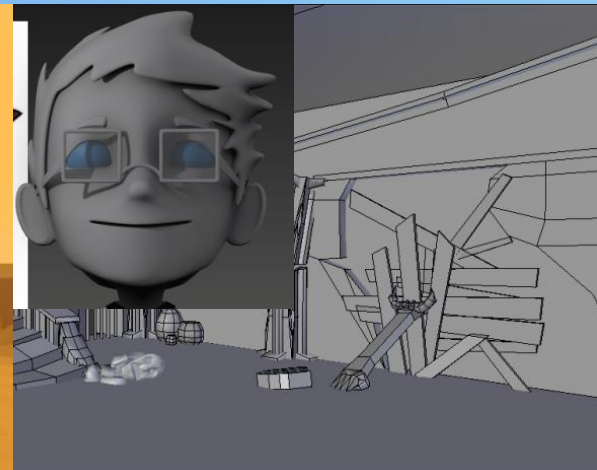
Concpt Art

- Conceito de arte é uma forma de ilustrativa utilizada para transmitir uma idéia para uso em (mas não limitado a) filmes , vídeos de jogos , animação , ou histórias em quadrinhos antes de ser colocado no produto final. A arte conceito também é referido como desenvolvimento e / ou conceito de design visual.



Modelagem 3D

- É o processo de desenvolvimento de uma representação matemática de qualquer superfície tridimensional de um objeto (seja inanimado ou vivo), através de software especializado. O produto é chamado de modelo tridimensional. É basicamente a criação de formas, objetos, personagens, cenários. Para elaboração são utilizadas ferramentas computacionais avançadas e direcionadas para este tipo de tarefa.



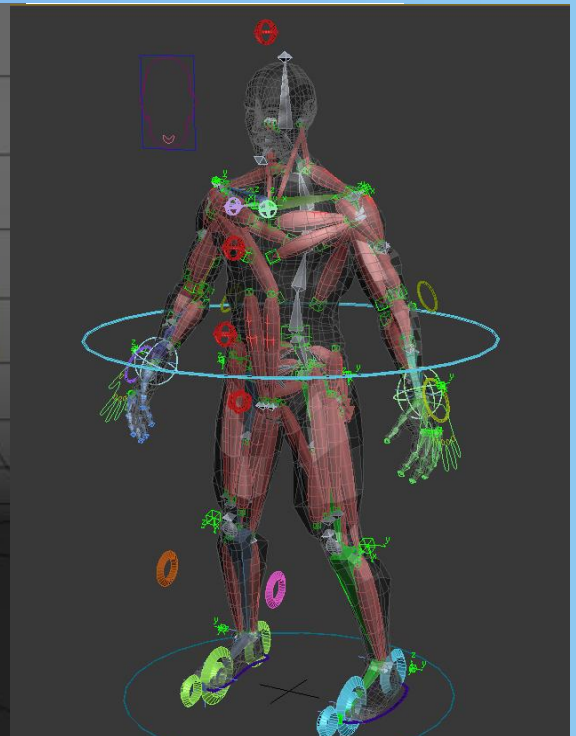
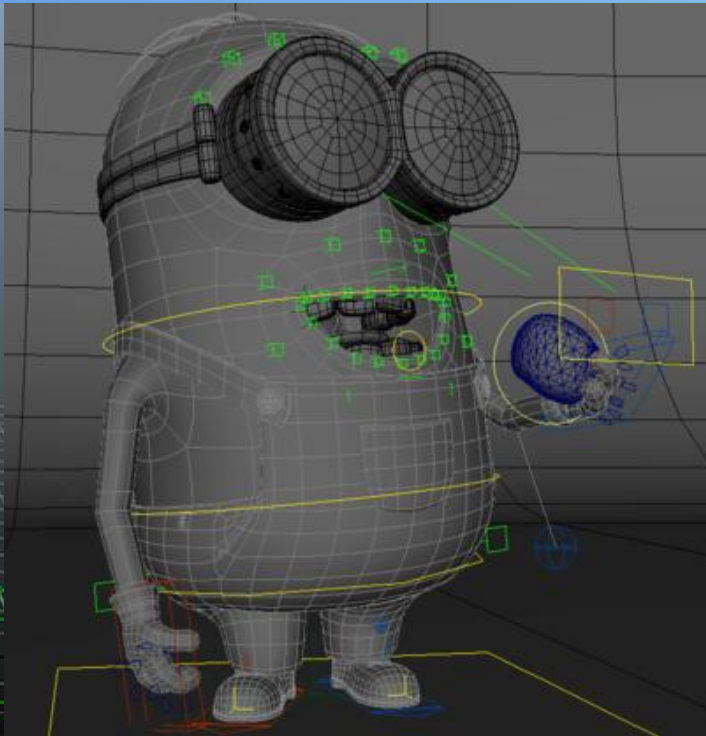
Mapa de Textura

Mapeamento de textura é a parte da computação gráfica que se ocupa do estudo da simulação de materiais e texturas sobre planos (modelos 3D).



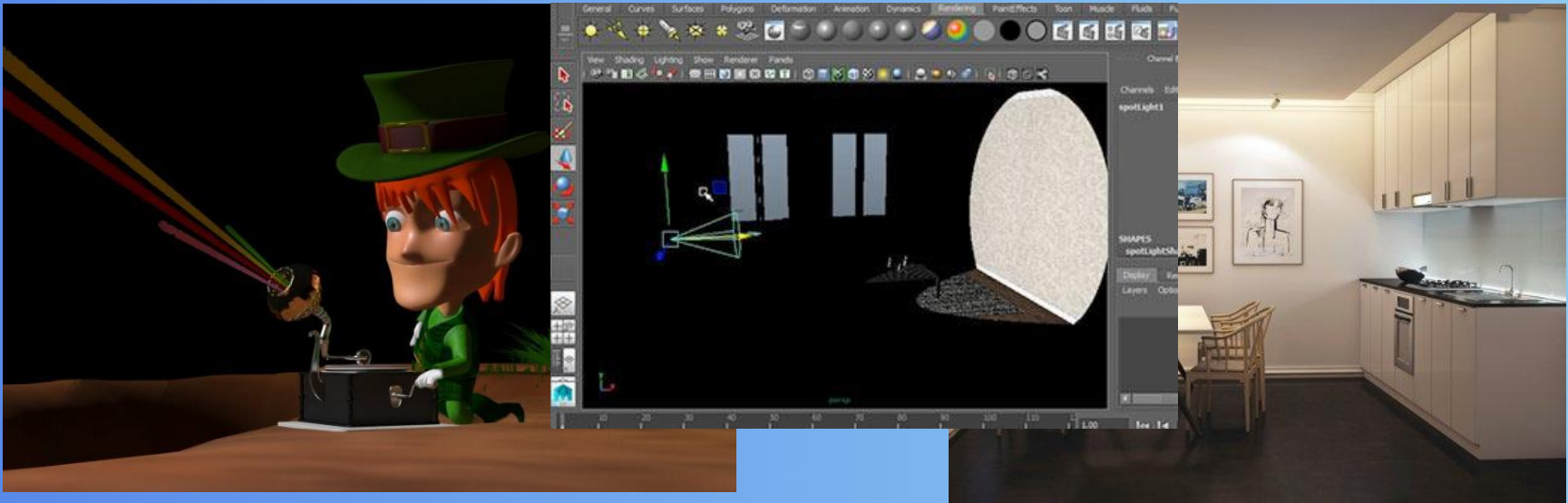
Rigging

- *é o processo de criação de um sistema organizado de deformadores, expressões e controles aplicado a um objeto (modelo 3D) para que possa ser facilmente e eficientemente animado.*



Iluminação

- Modelos extremamente detalhados, sombras projetadas, textura bem iluminada e animação primorosa. A iluminação é responsável por tornar cenas simples em verdadeiras obras de arte, com realismo e beleza que saltam aos olhos.



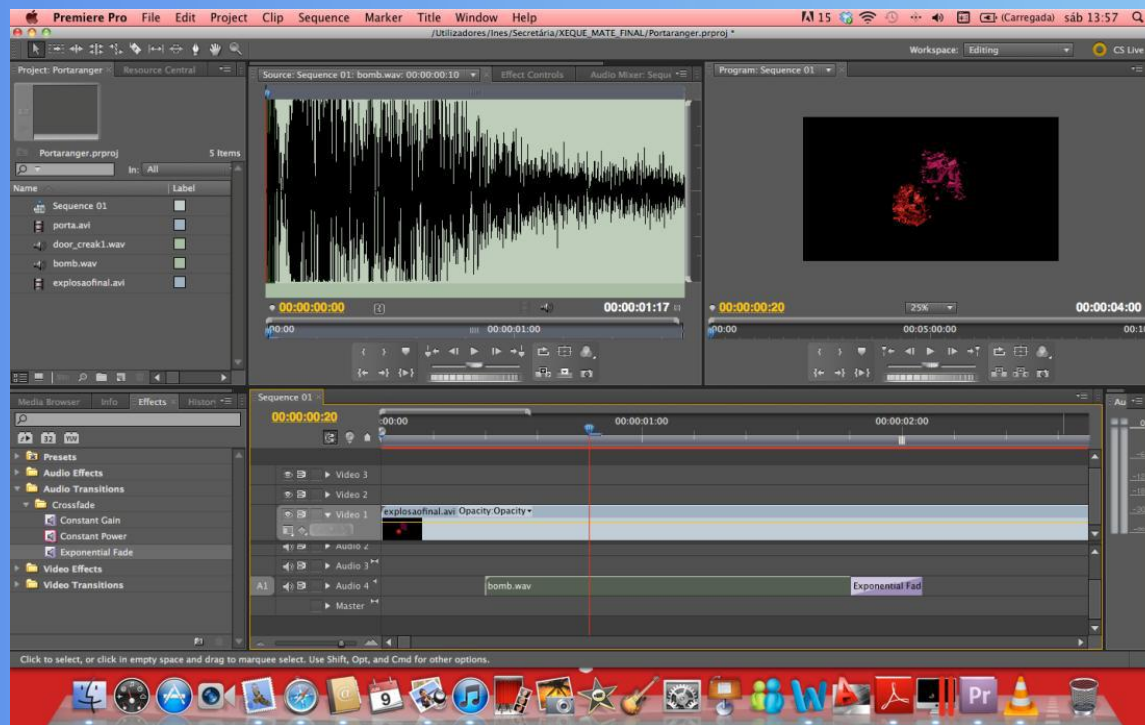
Render

- Termo "renderizar" (do inglês to render) vem sendo usado na computação gráfica, significando converter uma série de símbolos gráficos num arquivo visual, ou seja, "fixar" as imagens num vídeo, convertendo-as de um tipo de arquivo para outro, ou ainda "traduzir" de uma linguagem para outra.



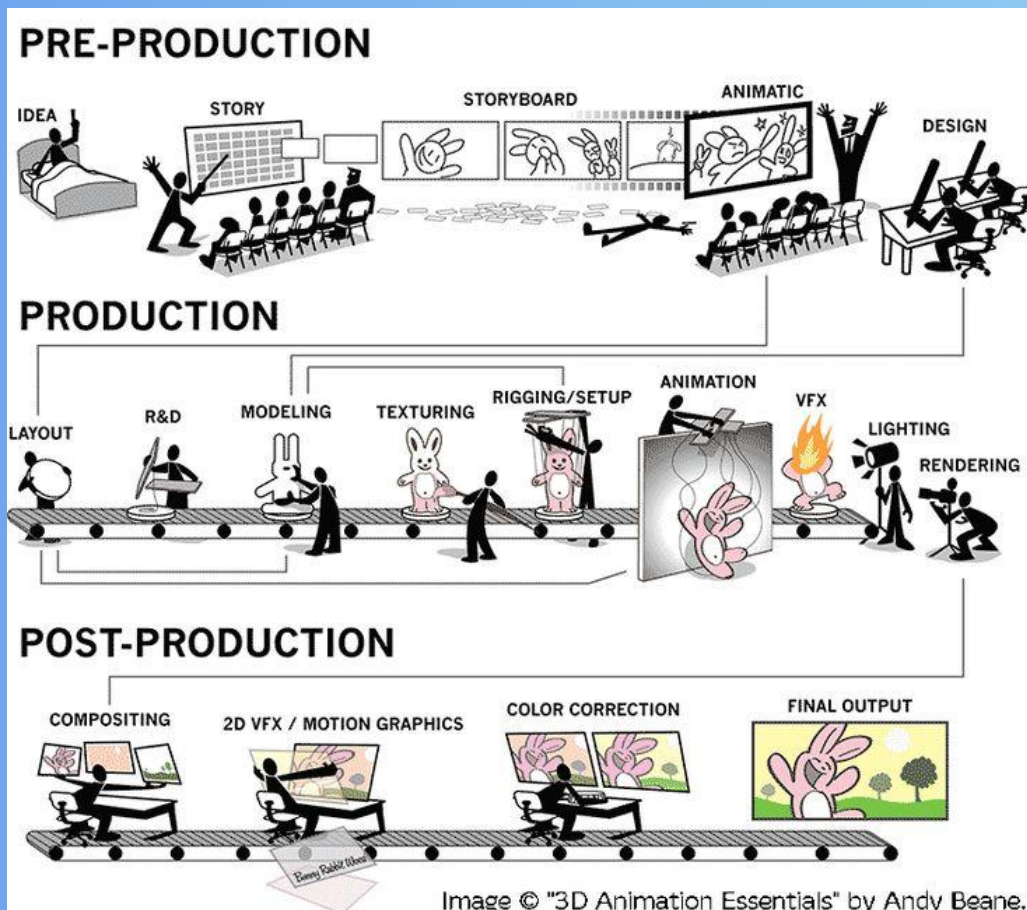
Edição/ Composição

- É o processo de corte e montagem de imagens em movimento captadas por meio eletrônico vídeo e registradas de forma analógica ou digital, podendo ocorrer de forma linear ou não linear.



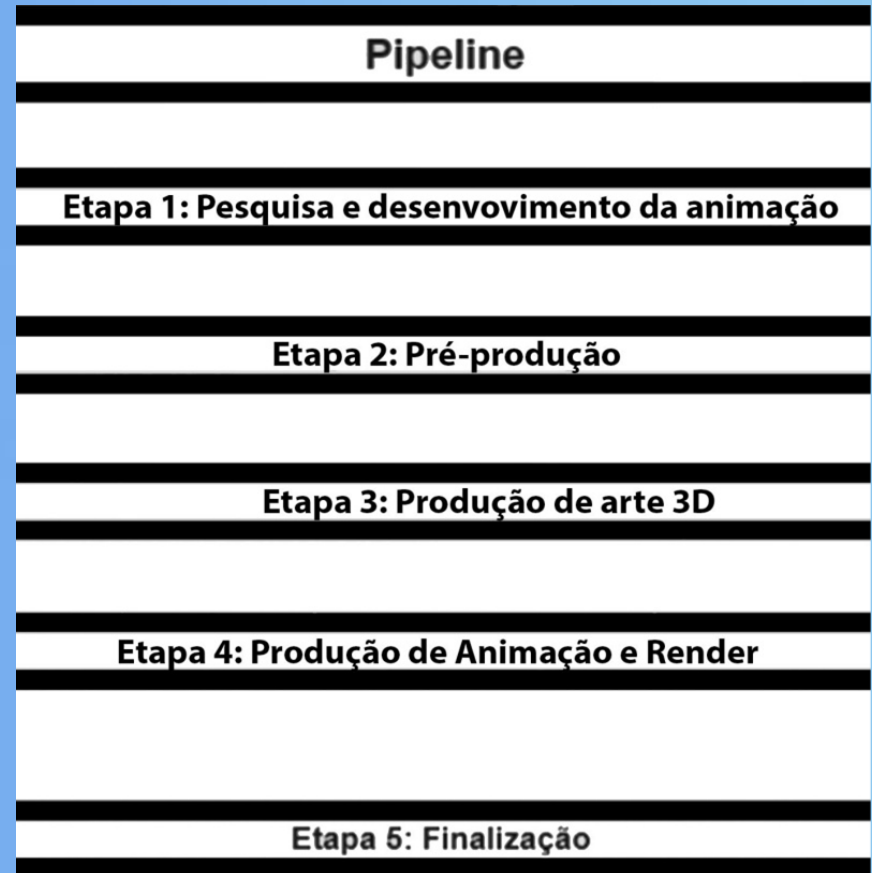
Método de Produção

Processo de Produção segundo indústria americana. Pré-Produção é onde saem ideias para projetar animação. Produção é etapa de produzir toda arte 3D e animação. Pós-Produção é feito composição e correção da obra.



Método de Produção

Pipeline significa linha de produção. Com a teoria de Julio Plaza (2008), pude elaborar minha própria *Pipeline*. Essas 5 etapas é um eficiente método de desenvolvimento de animação. A empresa Dreamworks criou um vídeo para mostrar ao mundo como é feito sua *pipeline* chamado “Dreamworks Animation Studio Pipeline Script to Screen”.



Contato:

- Tel.: 55 + (48) 99644-7309
- Skype: henrique.machado.jnior
- E-mail: henrique.machadojunior@gmail.com
- Portfólio: vimeo.com/user15522749
- behance.net/Henrique_CGAnimation
- Muito Obrigado!