

Projeto de animação digital  
**Memória Descritiva**

# **DUCKY**

43593 – Manuel Neto

[manuelneto204@gmail.com](mailto:manuelneto204@gmail.com)

Professor: Júlio Londrim

Desenho Digital I

Universidade da Beira Interior - UBI

Departamento de Comunicação e Artes

Licenciatura em Design Multimédia

2020/2021, 2º Ano, 1º Semestre

Unidade curricular de Desenho Digital I

# Índice

Introdução - 3
Título e sinopse - 4
Conceito - 5
Pesquisa - 6
Concept art - 7
Realização - 9
Estrutura da narrativa - 10
Storyboard - 11
Ficha técnica - 12
Link no youtube - 13
Referências bibliográficas - 14

## **Introdução**

Nunca tinha feito uma animação antes pelo menos uma desta escala e em formato digital. Por isso o meu foco neste trabalho foi experimentar com os diversos programas que nunca tinha antes utilizado para testar os seus potenciais e ter uma ideia de como trabalhar com os mesmos.

Não tive que pensar muito para ter a ideia da história da animação foi quase instantânea, o mesmo eu digo para o storyboard

Queria fazer uma animação em que não houvesse nenhum diálogo, mas que conseguia passar a sua história de uma forma clara. Optei por escolher um visual mais sério, mas ao mesmo tempo estilizado, e isto reflete também nos sons que foram utilizados para a animação.

## **Título e sinopse**

DUCKY foi o título escolhido para a minha animação pois é basicamente o foco dela, mas também serve como um modo de foreshadowing do que o visualizador pode vir a esperar da animação para não serem pegos de surpresa.

Sinopse: Um marinheiro solitário navega pelo oceano em busca de caçar um enorme monstro amarelo

# Conceito

Como já havia dito, optei por não utilizar nenhum tipo de diálogo pois acho muito mais interessante passar uma mensagem sem as restrições de som ou linguagem. E também pois ao meu ver, é muito mais interessante tentar criar algo apenas com a imagem.

O meu tema é um bem simples e tolo até, um marinheiro velho caça um pato de borracha gigante. Mas a piada é que mesmo sendo um tema um quanto engraçado ele é levado 100% sério na animação através dos personagens, cenários e sons utilizados.

Desde o início eu sabia que a minha animação não seria grande, pois escolhi fazê-la por frame by frame, um método que requer uma grande quantidade de tempo e paciência. Por isso tentei fazer a animação o mais apelativa possível com os seus cenários, quadros e desenhos.

Os cenários são bem detalhados e os personagens estilizados, assim penso que consegui encontrar um equilíbrio entre o realismo e o animado. O mesmo com os sons, alguns são realistas, mas outros já são mais infantis.

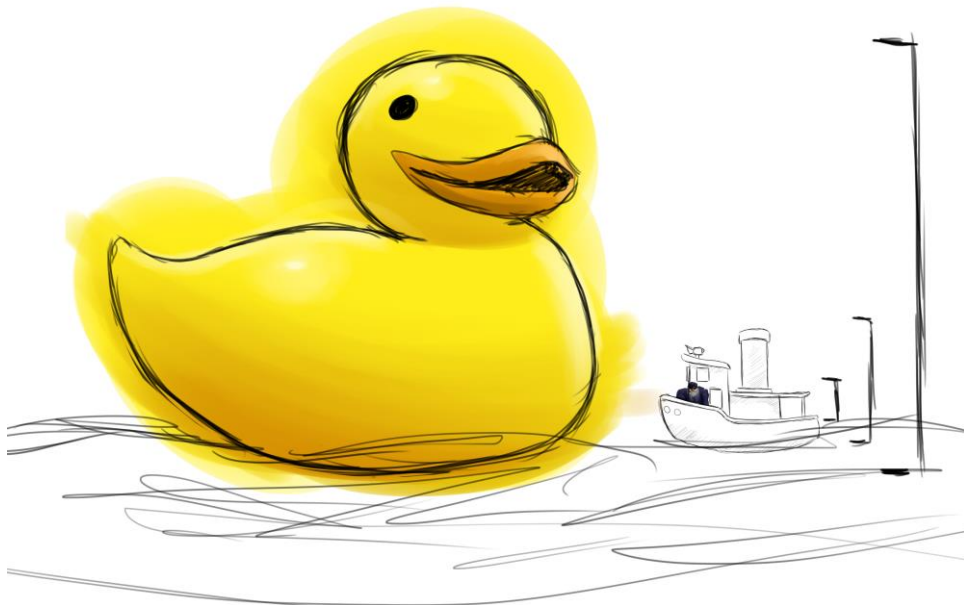
# **Pesquisa**

Não fiz basicamente pesquisa nenhuma para a animação, mas tive inspiração nos trabalhos de Richard Williams e Genddy Tartaskosky. E também do filme The Lighthouse de Robert Eggers

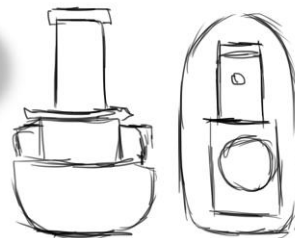
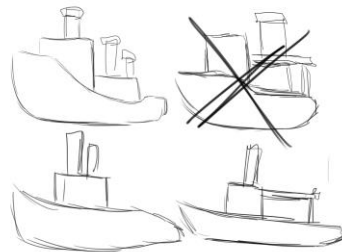
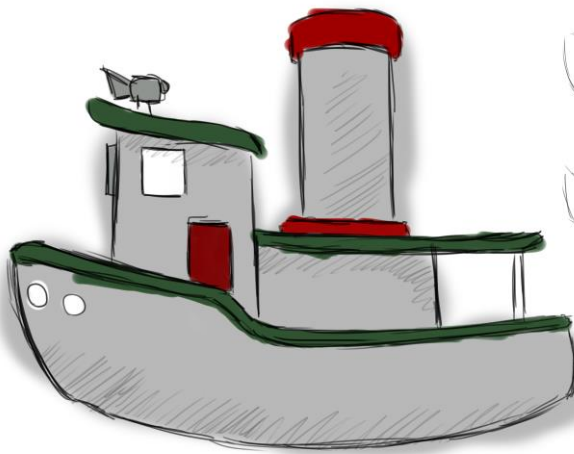
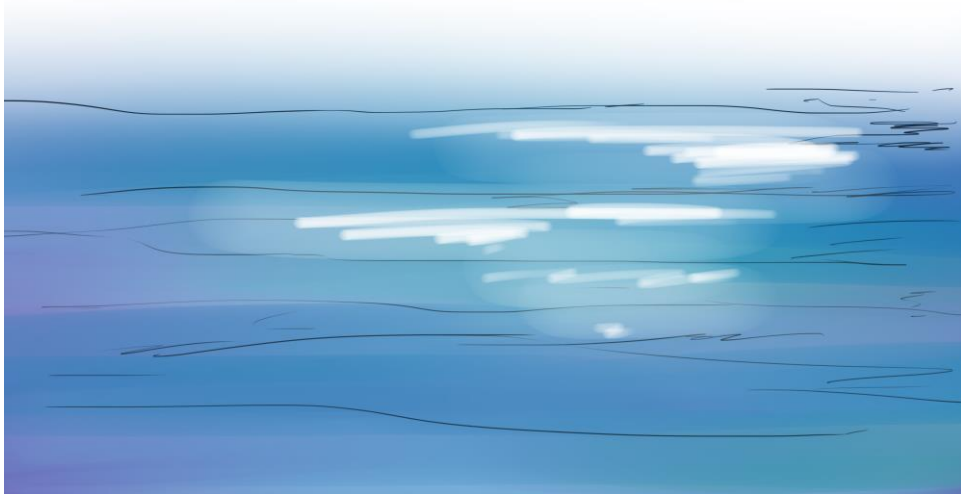
# Concept art



Thomas



Ducky





## **Realização**

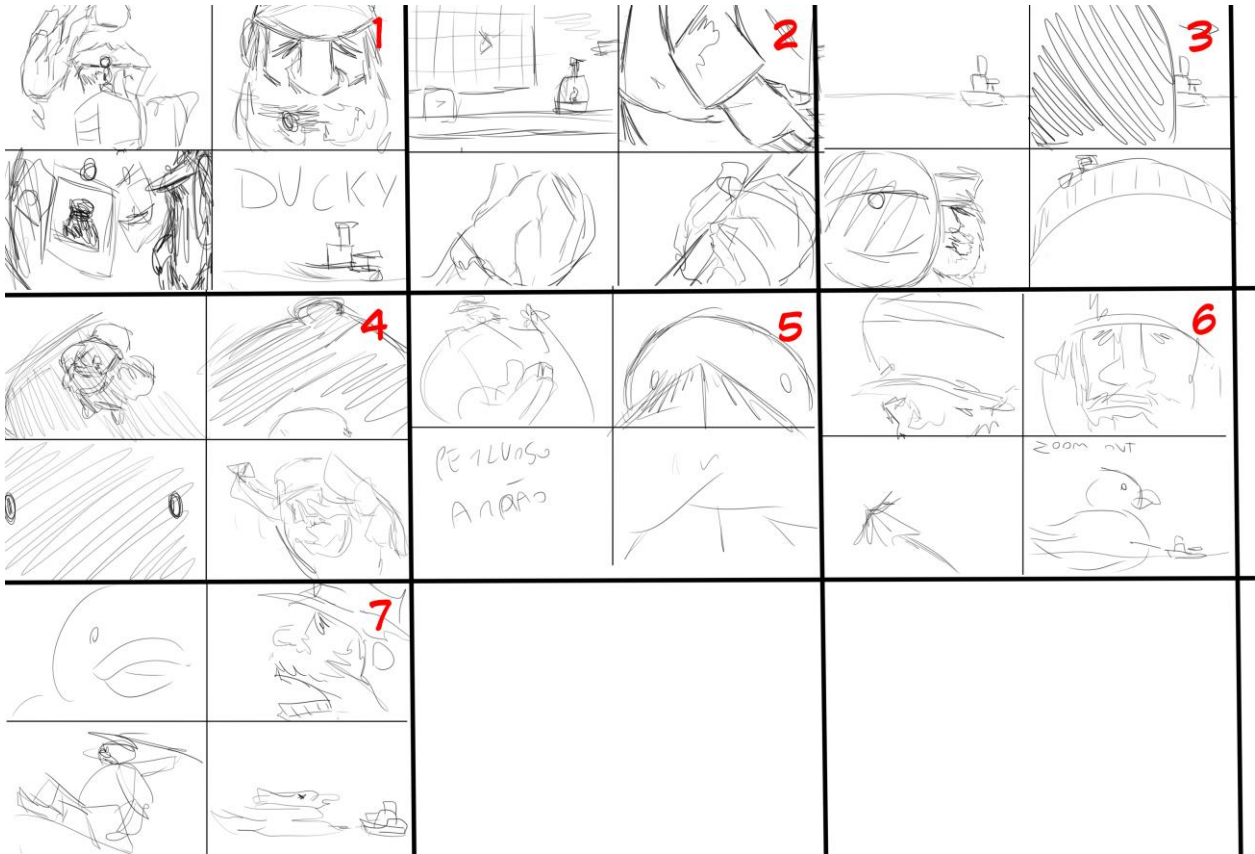
Utilizei quatro programas na criação desta animação:

- Adobe Animate: para fazer os esboços e montar as cenas
- Paint Tool Sai: Para desenhar todos os frames, cenários e efeitos
- Adobe Premiere: Para montar o vídeo e o som
- Audacity: Para fazer a edição do som

## Estrutura da Narrativa

Introdução do personagem	Mostra o marinheiro a fazer as suas tarefas diárias no seu barco	13 cenas – 44 s
Build up do Ducky	A aparição do pato e o build up para a sua cena	7 cenas – 25 s
Morte do Ducky	Uma luta bem rápida com o pato, afinal de contas ele só é um pato de borracha	10 cenas – 30 s
Créditos	Créditos finais	1 cena – 20 s

# Storyboard



## **Ficha Técnica**

Software utilizado: Adobe Animate, Adobe Premiere, Paint Tool Sai, Audacity

Equipamento: Laptop, mesa digital Bamboom Wacom

Duração da Animação: 2:12

Cenas: 34

Sons Utilizados: 36

Banda Sonoro: Becalmed Sot

**Link no Youtube**

[DUCKY](#)



## **Referências bibliográficas**

<https://freesound.org/>

<https://www.youtube.com/>

<https://www.bensound.com/>

<https://www.zapsplat.com/>