

**Desenho Digital I**

# **Projecto de animação digital**

**Memoria Descritiva**



**MY FRIEND IS A ROBOT**

44335 – Tatiana Carvalho

[tatiana.ct.carvalho@gmail.com](mailto:tatiana.ct.carvalho@gmail.com)

Professor: Júlio Londrim

**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

## **Índice**

### **1 – Introduction**

- 1.1 – Título e sinopse
- 1.2 – Concept

### **2 – Research**

- 2.1 – Autores e obras de referência
- 2.2 – Animais e humanos
- 2.3 – Paisagens
- 2.4 – Arquitetura
- 2.5 – Veículos

### **3 – *Concept art***

- 3.1 – Personagens
- 3.2 – Paisagens
- 3.3 – Arquitectura
- 3.4 – Veículos

### **4 – Realização**

- 4.1 – Estrutura da narrativa
- 4.2 – *Story Board*
- 4.3 – Ficha técnica
- 4.5 – Link no youtube

### **5 – Referências bibliográficas**

# 1 – Introdução

## 1.1 – Título e sinopse

“**Watashi no tomodachi wa robotto desu**” ou em inglês “**My Friend is a Robot**” é o nome do projeto de animação que eu criei para a proposta da cadeira de Desenho Digital I. A trama é relativamente simples e curta, mas a realização do projeto foi bastante divertida e desafiadora.

A história passa-se no Japão numa época Steampunk fantasiosa, onde a população de Kemonomini (espécie de antropomorfismo) dedica-se geralmente à engenharia mecânica e à construção de máquinas.

Shakko, protagonista deste curta, é uma raposa vermelha jovem que desde cedo dedica-se um pouco a esse tipo de trabalho, possuindo algum conhecimento na área, na cidade ela já é conhecida pela construção de boas máquinas, sendo que a sua própria casa é uma espécie de habitação andante com pernas de aranha robóticas.

Uma certa tarde, Shakko encontrava-se no seu hobbie favorito, jogar vídeo game, enquanto comia alguns petiscos até que ouviu alguém chamando a população lá de fora. Era Asher, uma loba bem mimada e egocêntrica com uma grande influência na cidade. Asher queria que algum dos mecânicos mais experientes construísse para ela gratuitamente um robô enorme de guerra, ameaçando que caso não tivesse ele no prazo de dias, ela iria matar e destruir o mecânico responsável.

Shakko respondeu logo que possível “ok, eu aceito”. Shakko gosta de desafios complicados, e é bem corajosa nesse aspecto, não se negando em colocar-se à frente perante um pedido desses.

Shakko construiu o robô muito rapidamente, num prazo de 2 dias, e nomeou-o de XVR60, no entanto apesar da sua aparência fisicamente gigante e violenta, o robô mostrou-se apenas destinado a fazer tarefas domésticas e a ajudar Shakko. Na realidade ele gostava muito da protagonista, mas ela apenas entendeu como um defeito no disco de programação.

Passaram os 5 dias limites e do nada Asher entra pela janela da residência, observa o “desastre” criado pela mecânica e prepara-se para destruir tudo. Porém, o gigante levanta o seu braço, que continha munição posta por Shakko anteriormente, e este dispara um enorme míssil explosivo de forma a proteger a raposa.

Asher foi derrotada, e Shakko percebeu tal amizade sentida pelo robô, mudando o seu código para Primus, criando assim uma amizade importante e única.

## 1.2 – Conceito

A curta apresenta 3 personagens no total, Shakko a protagonista, Asher a vilã e Primus o robô. Asher e Primus foram nomes mais fáceis de escolher, nomes que realmente enquadravam e combinavam com a espécie e com a personalidade de cada um.

Já Shakko foi o nome mais complexo de escolha, visto que era a imagem da história, a importância da protagonista é claramente superior e um mau nome poderia estragar com o curta, então foi necessária uma pesquisa elaborada para estabelecer o nome da nossa querida raposa.

Já que a história se passa no Japão, o mais correto foi procurar nomes e histórias relativamente à cultura deste país. O nome Shakko refere-se a uma das espécies mitológicas de raposas japonesas. Shakko é uma raposa vermelha que pode nem ser boa nem má, ela é basicamente instintiva e não tão racional, o que combina muito com a personalidade da protagonista. A personagem perante o desafio mortal imposto pela vilã não se demonstra em nenhuma posição em prol do bem de alguém, ela apenas o aceita por livre vontade, por parecer desafiador. Não houve, portanto, um moralismo envolvido. Shakko é manhosa e livre, obvio que se preocupava caso o desafio fosse um fracasso e ela fosse alvo de tal ameaça, no entanto o seu ego não a fez se importar tanto com esse lado.

A grande inspiração foi sem dúvida a cultura pop japonesa, mais concretamente os animes e mangás. Sou uma fã completa da estética desse tipo de obra, e também da época Steampunk, decidi juntar essas duas realidades e criar um ambiente onde tudo isso fosse envolvido.

As obras que mais me inspiraram ideias foram o anime: Full metal alchemist, Naruto e um jogo muito antigo da primeira consola da Xbox: Blinx.

## 2 – Investigação/apoio para trabalho

### 2.1 – Autores e obras de referência



FULLMETAL  
ALCHEMIST  
(2001)  
Hiroaki Arakawa



NARUTO  
(1997)  
Masashi  
Kishimoto



BLINX  
(2002)  
Xbox

## 2.2 – Animais e humanos que serviram de inspiração para o concept art

Raposa e lobo



raposa  
inteligente, esperta, Shakk  
coragem



↑ lobo  
perigo  
predador  
olhos  
bicolor



Asher

## 2.3 – Paisagens



florestas  
habitats  
selvagem



Cidades ↑  
era industrial → tons sépia  
mais monótonos

## 2.4 – Arquitectura



Arquitectura  
steampunk  
“poluição  
visual”

## 2.5– Veículos

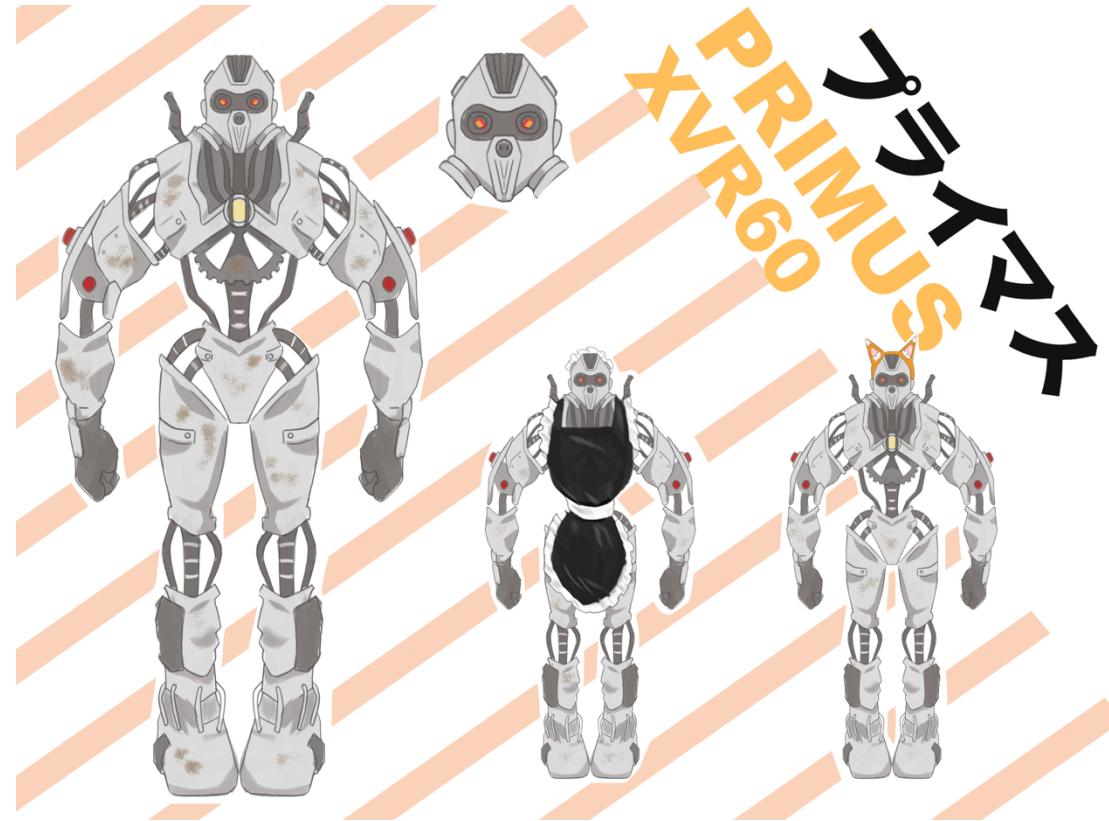


Grande  
símbolo  
steampunk  
Airplane

## 3 - Concept art

### 3.1 – Personagens





Olho + fechado  
+ seriedade  
cacheol cobre  
metade do  
rosto



mistério  
↓  
desconfiança



ASHER  
アシエル

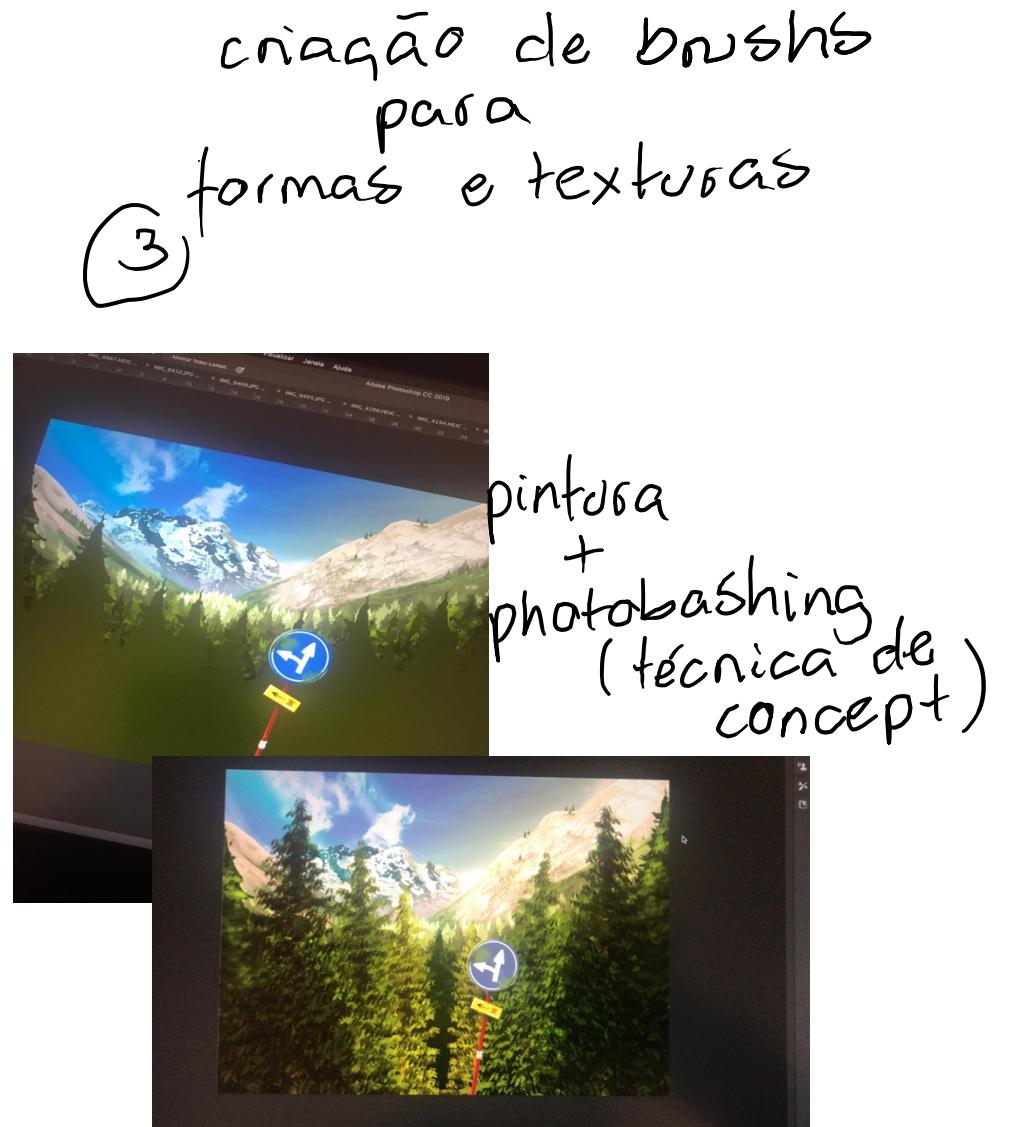
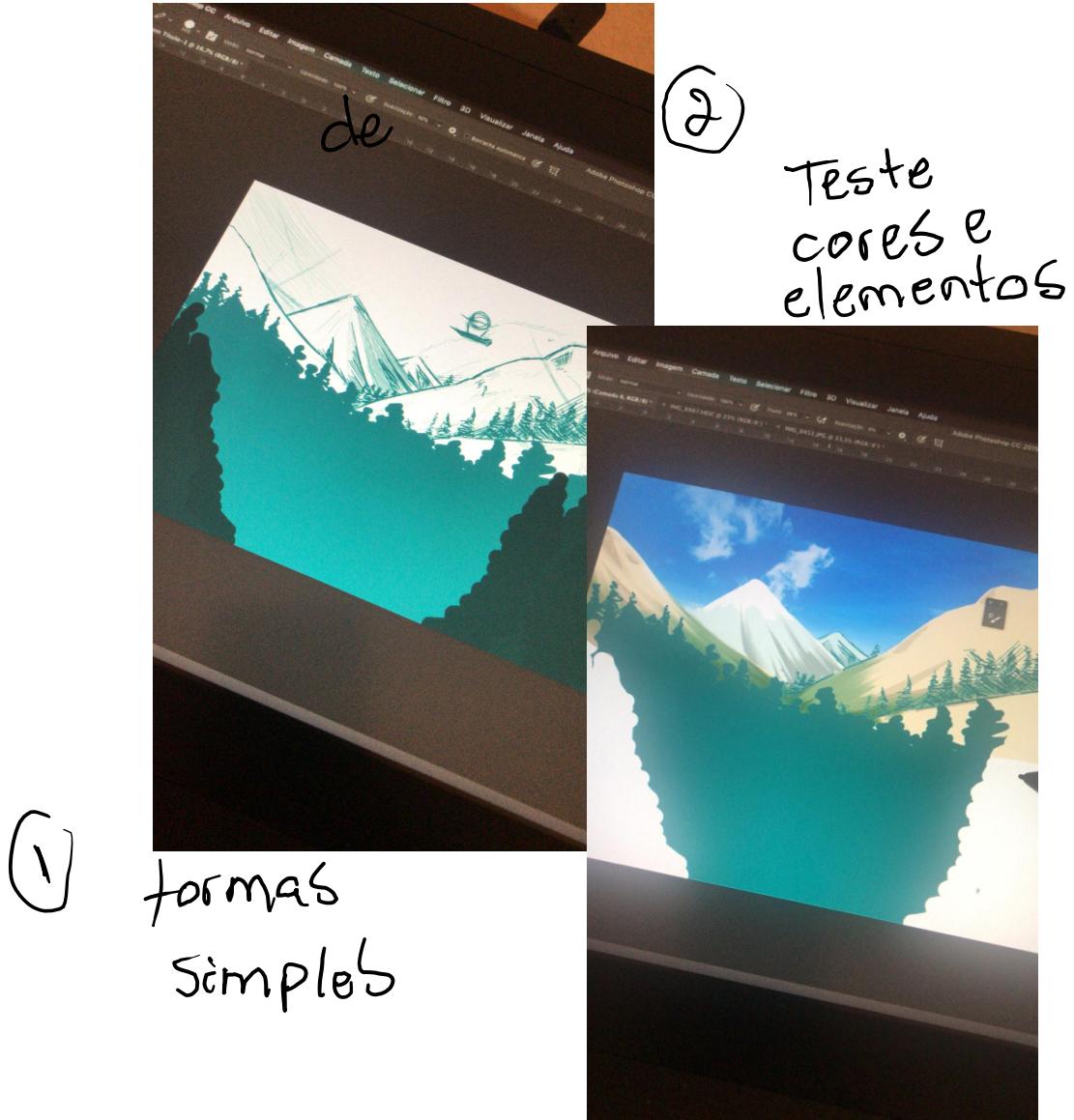


→ PRIMUS

Aparência violenta  
contrasta com fofos  
acessórios

+ exemplos

## 3.2 Paisagens



Mais exemplos de paisagens:



Horesta  
da Shakko

## 3.2 – Arquitectura



Casa de Shakkō

placas e  
sinais  
pintados  
pela  
shakkō  
anunciam  
território  
da  
personagem

### 3.3 – Veículos



## 4- Realização

### 4.1- Estrutura da narrativa

Cenas	Descrição	Tempo e nº de planos
<b>1 - Introdução:</b>	Pelas vastas florestas numa época Steampunk, a câmara aproxima-se da casa da protagonista, focando em detalhes interessantes para situar a ação no tempo, o cenário é também aproveitado para dar foco ao logo da animação. A casa da personagem apresenta-se como uma enorme casa móvel em estrutura de aranha, com imensos andares. Todo o ambiente é sempre representado em tons mais sóbrios e acastanhados fazendo referência à era industrial. Os sinais de trânsito vandalizados pela protagonista demonstram a proximidade ao território da mesma.	00,37 m 3
<b>2 - Apresentação do herói (ainda sem objetivo)</b>	Shakko é apresentada como um personagem descontraído no ínicio, jogando petiscando pizzas e batatas fritas. Parece não ter rumo na história até ouvir um do exterior.	00,63 m 6
<b>3 - Apresentação do vilão:</b>	Shakko observa no navio flutuante (aquele já apresentado na intro), Asher, a grande vilã da história aparece pedindo de forma egoísta a criação de um robô pra a mesma. Caso a missão não fosse cumprida ela matava essa pessoa.	00,41 m 16
<b>4 - Início do conflito</b>	Shakko acaba por construir o robô, mas este vai contra as expectativas da protagonista, invés de se apresentar como perigoso e destruidor, este apenaszer tarefas domésticas	1,87 m 17
<b>5 – Conflito com o máximo suspense emocional</b>	Após os dias dados por Asher, vendo que Shakko não conseguiu cumprir a-a-se pronta para matar a protagonista	0,17 m 3

6 – Desenlace:	O robô que durante os dias criou uma amizade com a protagonista, levanta-se e demonstra a sua força, com o míssil inserido no seu pulso metálico este dispara contra Asher, do incluindo a vilã	0,58 m ↗
7 - Fim: remate final da narrativa (provérbio, humor, sentença moral etc...) e ficha técnica	A narrativa demonstra de uma força mais cômica de divertida, o poder da amizade, neste caso entre um robô cujo foco era a agressividade e a hostilidade e a sua criadora.	1,44 m ↗

ora  
 ~ 05,51 m  
 com efeitos  
 + e transições

total de  
 53 planos



## 4.2-Storyboard

cenas mais marcantes apenas para guiar  
cenas extra foram adicionadas só na montagem final

Storyboard bem simples e resumido

## 4.3- Ficha técnica

O projeto foi realizado nos seguintes softwares: **Adobe Photoshop, Adobe Animate, Adobe Premiere, Adobe After Effects, Krita e Audacity**, utilizando as seguintes ferramentas: **MacBook Air e Wacom Cintiq 16**

### Ilustração e animação dos personagens – Maioritariamente Krita

O Krita é um programa OpenSource, não profissional a nível de animação, não possuindo a vectorização do traço como o famoso Animate, no entanto para a complexidade da maioria das personagens, necessitando de uma eficácia no processo, o krita foi necessário. Ele possui imensos brushes que permitem a realização de um traço mais livre e expressivo.

### Câmera – Adobe Animate e After

O Krita, por não ser um programa focado na animação não possuía câmera, então as cenas que necessitavam dessa ferramenta tiveram de ser transportadas para o Animate.

O After proporcionou ferramentas incríveis de câmera 3D realista, com efeitos de distorção, isso foi impecável para o efeito paralaxe nos cenários introdutórios na animação.

### Luz ambiente – After Effects

### Cenários mais realistas- Adobe Photoshop e After

O Photoshop é o meu software favorito para obter um traço muito mais realista, a nível de sombras e coloração principalmente a nível de cenários.

O After, como anteriormente especificado, serviu de movimentação de câmera realista para este tipo de cena.

Som- Audacity e Premiere, utilizando sempre áudios Free Copyright como FreeSound, BenSound e Zapsplat (os devidos créditos aos sites estão explícitos nos créditos finais e na descrição do vídeo no Youtube)

### Composição das cenas e realização da animação final-Adobe Premiére

## **4.4- Link Youtube**

<https://www.youtube.com/watch?v=hQgKAPy2Prw>

## **5-Referências Bibliográficas**

SONS

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

FREESOUND: <https://freesound.org/>

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

IMAGENS DE PESQUISA APRESENTADAS NESTE  
DOCUMENTO

[https://wall.alphacoders.com/by\\_sub\\_category.php?id=124049&name=Steampunk+Wallpapers&filter=4K+Ultra+HD](https://wall.alphacoders.com/by_sub_category.php?id=124049&name=Steampunk+Wallpapers&filter=4K+Ultra+HD)

[https://www.wallpaperup.com/62299/steampunk\\_mechanical\\_ships\\_aircrafts\\_airplane\\_flight\\_cities\\_islands.html](https://www.wallpaperup.com/62299/steampunk_mechanical_ships_aircrafts_airplane_flight_cities_islands.html)

