

Relatório da Prática Simulada:



Formando:

Mário João Azevedo da Silva

Turma Técnico Multimédia 006
IEFP de Setúbal

Trabalho Realizado Sob a Orientação de:
Ana Filipa Mendes



Segunda-Feira, 30 de Maio de 2021

ÍNDICE

ÍNDICE.....	3
INTRODUÇÃO	5
O Contexto.....	7
Cronograma Geral	9
DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	13
Fase I - Introdução e Exploração de Recursos	15
A história	17
O Guião.....	21
O Storyboard	25
Fase II - Planeamento	37
Cronograma Individual.....	39
Fase III - Desenvolvimento Audiovisual	43
Concepção e Construção dos Personagens.....	45
Registo e Captura de Imagem e Som	55
Montagem e Edição do Vídeo e Som	61
Materiais, Recursos e Softwares Utilizados	65
Fase IV – Desenvolvimento Gráfico e Web.....	67
Cartaz do Projeto.....	69
Web site do Projeto.....	71
Materiais, Recursos e Softwares Utilizados	73
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	75
Autoavaliação Final.....	77
Pontos Fortes e Pontos Fracos	79
O seu futuro na Multimédia.	81

INTRODUÇÃO

O Contexto

Em contexto de Prática Simulada, dada a impossibilidade de concretizar a Formação em Contexto de Trabalho no curso EFA-NS Técnico de Multimédia 006 no IEFP de Setúbal, isto por complicações relacionadas com a atual situação pandémica, foi-nos requerida, enquanto turma, a execução de um Projeto Final individual a modos de visar as competências conseguidas deste mesmo curso, com principal relevo às temáticas relacionadas com a conceção e edição de vídeo, à edição e manipulação de imagem, e, também, à criação e edição de páginas Web, produzindo assim um filme a critério pessoal até oito minutos de duração e devido cartaz promocional, ambos disponíveis numa página Web construída de raiz, tudo isto sob a orientação da formadora Ana Filipa Mendes durante, sensivelmente, seis semanas, a modos de perfazer as duzentas e dez horas requeridas para este intento.

Assim, para este projeto, propus-me a elaborar uma animação sob a técnica stop-motion com base numa ideia que me ocorreu há alguns anos, a qual nunca cheguei propriamente a avançar além de uns esboços das personagens e do contexto da história.

Apesar desta técnica stop-motion, na sua conceção, ser um tanto desviada da temática da Multimédia, requer tanto uma pré, como uma pós-produção bastante atenciosa e delicada, processos que devem ser conseguidos com recurso a muitas das temáticas conseguidas ao longo deste curso.

<http://fill-me-up.epizy.com/>

Cronograma Geral

Como já anteriormente referido, as duzentas e dez horas distribuídas em, sensivelmente, seis semanas, foram delineadas em várias fases para a concepção deste projeto de forma igual a todos os formandos existentes na turma, nos quais cada uma das temáticas seria focada e elaborada de forma individual e completamente autónoma, intercaladas por sessões semanais de mentoria para esclarecimentos de pontos de situação e vinculação de objetivos.

PLANO GERAL

Semanas	h Mentoria	h. Autonomas	Total de horas	Fases
2	10	45	60	1. Introdução e exploração de recursos
1	5	15	25	2. Planeamento do projeto
2	15	35	50	3. Desenvolvimento do projeto audiovisual
2	15	35	50	4. Desenvolvimento do projeto gráfico e web
1	5	15	25	5. Elaboração do relatório Final

CRONOGRAMA

20 de Abril a 30 de Maio

FASE 1 - 20Abril -30Abril

FASE 1 TAREFAS	20/abr	21/abr	22/abr	25/abr	26/abr	27/abr	28/abr	29/abr	30/abr
Criar a história	14h:00								
Criar o guião									
Reunião Mentoría						10h:00			
Criar Storyboard							10h:00		
Reunião Mentoría									10h:00

FASE 2 - 3Maio - 6Maio

FASE 2 TAREFAS	03/mai	04/mai	05/mai	06/mai
Cronograma Gravações				
Cronograma Edição				
Cronograma Cartaz				
Cronograma Web				
Reunião Mentoría				10h:00

FASE 3 - 7Maio - 17Maio

FASE 3 TAREFAS	07/mai	10/mai	11/mai	12/mai	13/mai	14/mai
Captura Seleção Video						
Captura Seleção Áudio						
Reunião Mentoría			10h:00			
Edição Vídeo						
Edição Som						

FASE 4 - 17Maio - 25Maio

FASE 4 TAREFAS	17/mai	18/mai	19/mai	20/mai	21/mai	24/mai	25/mai
Elaborar Cartaz do Filme							
Reunião Mentoría			10h:00				
Criar Site do Filme							
Reunião Mentoría						10h:00	

FASE 5 - 26Maio - 30Maio

FASE 5 TAREFAS	26/mai	27/mai	28/mai	31/mai	*
Elaborar relatório Final do Projeto					
Reunião Mentoría			10h:00	10h:00	
Entrega Produto Audiovisual					
Entrega Cartaz					
Entrega link website					
Entrega Relatório					

*Dia 31 Maio - sessão presencial 10h-13h

DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

Fase I - Introdução e Exploração de Recursos

A história

Dado que a história original tornar-se-ia demasiado longa e complexa para o prazo de execução pretendido, decidi assim optar por uma versão mais reduzida, tanto em termos de enredo como de duração, mantendo a temática principal da ideia em si.

IDEIA:

Existem dois ratinhos, um menino e uma menina, com particularidade de terem um "buraco" no peito com forma de coração enfatizado. Os corações são amovíveis, podem-se partir ou desfazer.

Não existem diálogos falados, apenas alguns sons representativos.

Acompanha uma música de fundo.

O Cenário é composto por um móvel com vários livros empilhados. As personagens deslocam-se e interagem na superfície do móvel.

Tempo Total: 90 segundos;

A 24 frames, resulta numa média de 2160 frames;

A 12 frames, resulta numa média de 1080 frames;

*

PERSONAGENS:

Rato Menino;

CoraçãoVermelho;

Rato Menina;

CoraçãoAzul.

*

RATO MENINO tenta encaixar o seu CORAÇÃO VERMELHO. Ao ver que não consegue encaixar, deita metade danificada fora e prossegue.

No seu percurso encontra RATA MENINA a chorar com o seu CORAÇÃO AZUL partido. Como já passou pelo mesmo, RATO MENINO oferece-se para ajudar. Ainda que hesitante, RATA MENINA aceita. Ao unir ambas as partes, RATO MENINO parte por completo o CORAÇÃO AZUL. RATA MENINA entra em pânico e ralha com RATO MENINO e, depois, vira costas e começa a chorar. RATO MENINO sem saber o que fazer, tira do peito a metade do seu CORAÇÃO VERMELHO e deixa-o no chão, e vai-se embora.

Enquanto RATO MENINO caminha, RATA MENINA chama-o e vai ter com ele.

RATA MENINA traz a metade do CORAÇÃO VERMELHO no peito. Abraça depois RATO MENINO e, de seguida, nos peitos de ambos, cresce um coração completo.

O Guião

Com a ideia transcrita e adaptada, seguiu-se então a concepção do guião, seguindo as regras necessárias para um resultado coerente e percutível.

Foi necessário fazer um estudo prévio, entre o imaginar e o simular a “atuação” das personagens com recurso a canetas, para conseguir uma percepção de quais os movimentos pretendidos e do tempo de duração de cada uma das cenas.

1 INT. QUARTO - DAY (20SEC.)

RATO MENINO enquanto caminha, tenta encaixar duas partes do

CORAÇÃO VERMELHO partido a meio.

Pára enquanto olha para o CORAÇÃO VERMELHO.

Suspira.

Atira metade do CORAÇÃO VERMELHO para longe.

Encaixa no peito a metade que sobra.

Inspira fundo e recomeça a andar.

2 INT. QUARTO - DAY (40SEC.)

RATO MENINO encontra RATA MENINA.

RATA MENINA está a chorar com o seu coração partido nas mãos.

RATO MENINO oferece-se para ajudar. RATA MENINA hesita.

RATO MENINO segura em ambas as partes do coração e tenta uni-las.

Estas partem-se.

RATA MENINA fica boquiaberta.

RATA MENINA exalta-se. De seguida vira costas e começa a

chorar.

RATO MENINO fica parado sem saber o que fazer.

RATO MENINO tira o que resta do seu coração e deixa-o no

chão. RATO MENINO vai-se embora.

3 INT. QUARTO - DAY (20SEC.)

RATO MENINO caminha. RATA MENINA surge por trás a chamá-lo.

RATO MENINO pára. RATA MENINA vai ter com ele.

RATA MENINA traz metade do coração de RATO MENINO no seu peito.

RATA MENINA abraça RATO MENINO.

RATO MENINO abraça RATA MENINA.

2.

Ambos os peitos se enchem com um coração completo,
respetivamente.

Olham para o seu peito e depois os olhos um do outro.

4 THE END

O Storyboard

Com o guião concluído, a concepção do storyboard tornou-se mais fluída, embora, conforme a construção deste, pequenas adaptações e alterações tenham sido feitas no guião.

Por fim, até mesmo esta versão teve que ser readaptada a modos de cumprir os prazos estabelecidos.

PROJECT _____

PAGE 1 / 4

SCENE #

SHOT #

SIZE

LENS



SCENE #

SHOT #

SIZE

LENS



studiobinder

Create your free storyboard at studiobinder.com

PROJECT _____

PAGE 2 / 4

SCENE #

SHOT #

SIZE

LENS

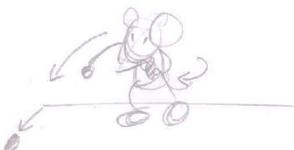


SCENE #

SHOT #

SIZE

LENS



studiobinder

Create your free storyboard at studiobinder.com

PROJECT _____

PAGE 4 / 4

SCENE #
SHOT #
SIZE
LENS



studiotbinder

Create your free storyboard at studiotbinder.com

PROJECT _____

PAGE 3 / 4

SCENE #
SHOT #
SIZE
LENS



SCENE #
SHOT #
SIZE
LENS



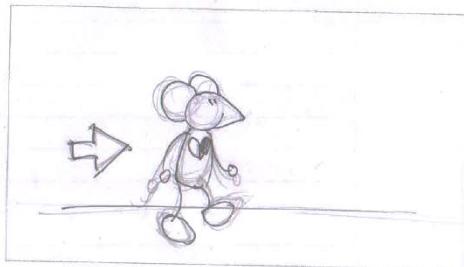
studiotbinder

Create your free storyboard at studiotbinder.com

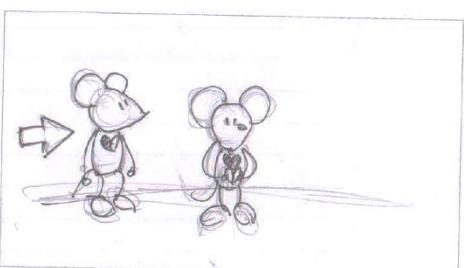
PROJECT Cena 2

PAGE 1 / 1

SCENE #
SHOT #
SIZE
LENS



SCENE #
SHOT #
SIZE
LENS



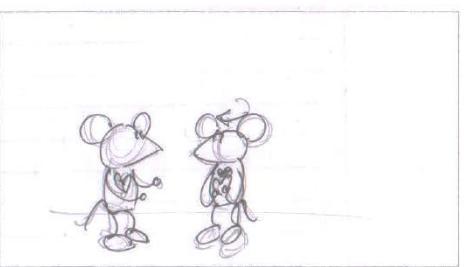
studiotbinder

Create your free storyboard at studiotbinder.com

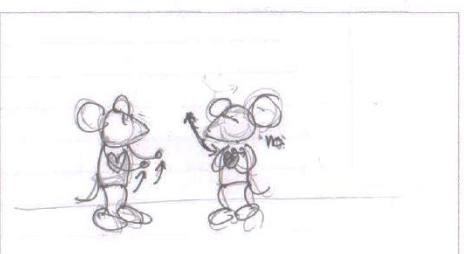
PROJECT

PAGE 2 / 1

SCENE #
SHOT #
SIZE
LENS



SCENE #
SHOT #
SIZE
LENS



studiotbinder

Create your free storyboard at studiotbinder.com

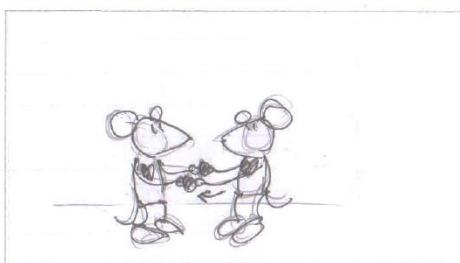
PROJECT

PAGE 3 /

SCENE #	
SHOT #	
SIZE	
LENS	



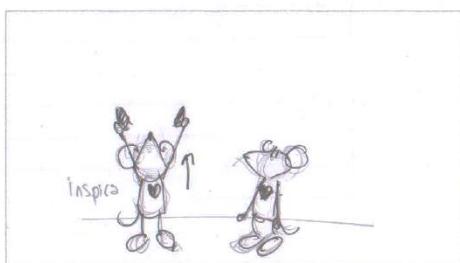
SCENE #	
SHOT #	
SIZE	
LENS	



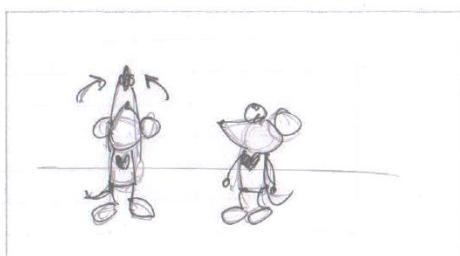
PROJECT

PAGE 4 /

SCENE #	
SHOT #	
SIZE	
LENS	



SCENE #	
SHOT #	
SIZE	
LENS	

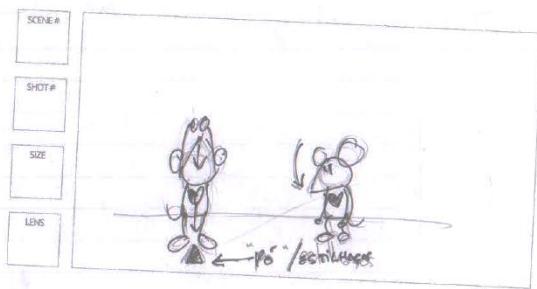


studiobinder

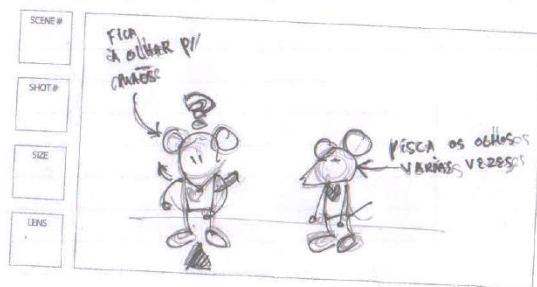
Create your free storyboard at studiobinder.com

PROJECT

PAGE 5 /



→ Fazer fio de plástica coberto de areia, p/ simular gorda de "po".

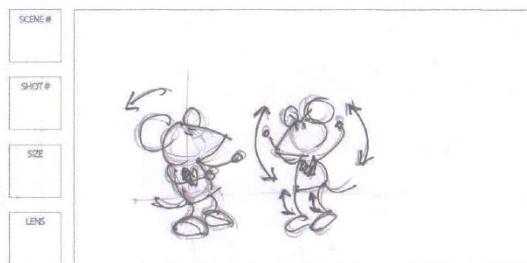
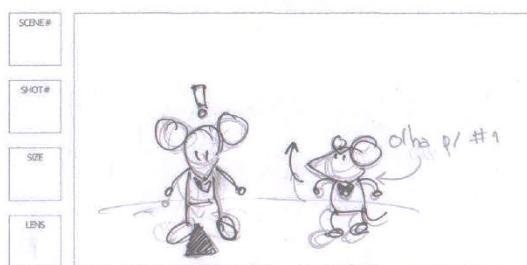


studiotracker

Create your free storyboard at studiotracker.com

PROJECT

PAGE 6 /



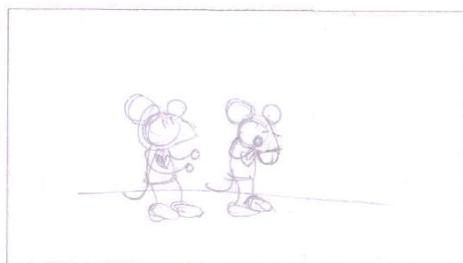
studiotracker

Create your free storyboard at studiotracker.com

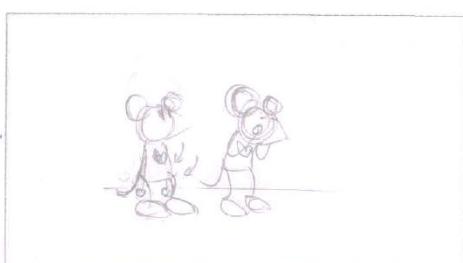
PROJECT _____

PAGE 7 / _____

SCENE #	
SHOT #	
SIZE	
LENS	



SCENE #	
SHOT #	
SIZE	
LENS	



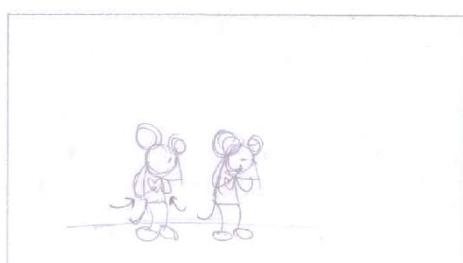
 studiotracker

Create your free storyboard at studiotracker.com

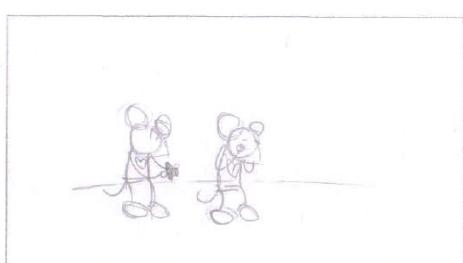
PROJECT _____

PAGE 8 / _____

SCENE #	
SHOT #	
SIZE	
LENS	



SCENE #	
SHOT #	
SIZE	
LENS	



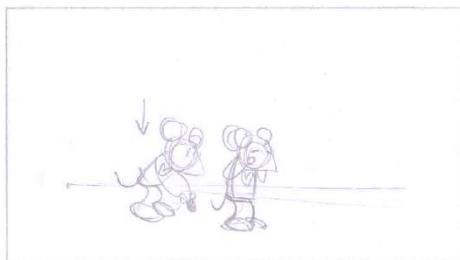
 studiotracker

Create your free storyboard at studiotracker.com

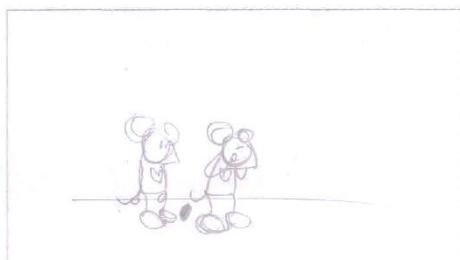
PROJECT _____

PAGE 9 / _____

SCENE #
SHOT #
SIZE
LENS



SCENE #
SHOT #
SIZE
LENS



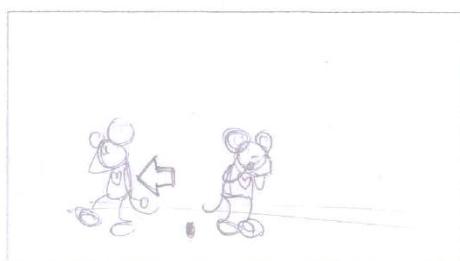
 studiobinder

Create your free storyboard at [studiobinder.com](https://www.studiobinder.com)

PROJECT _____

PAGE 10 / _____

SCENE #
SHOT #
SIZE
LENS



SCENE #
SHOT #
SIZE
LENS



 studiobinder

Create your free storyboard at [studiobinder.com](https://www.studiobinder.com)

PROJECT _____

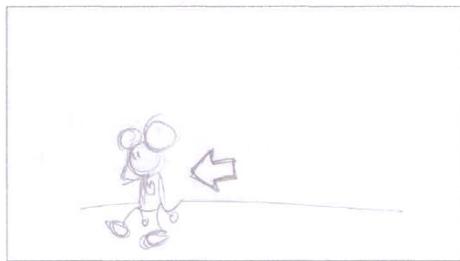
PAGE 1 / _____

SCENE #

SHOT #

SIZE

LENS

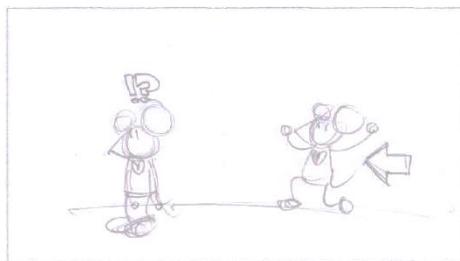


SCENE #

SHOT #

SIZE

LENS



studiobinder

Create your free storyboard at studiobinder.com

PROJECT _____

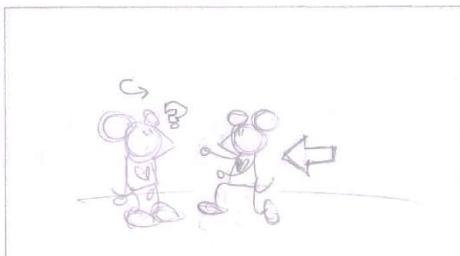
PAGE 2 / _____

SCENE #

SHOT #

SIZE

LENS

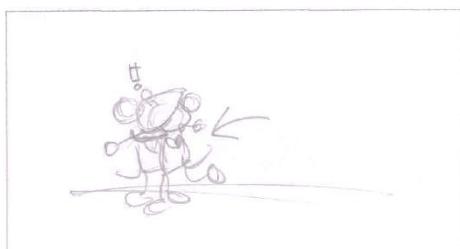


SCENE #

SHOT #

SIZE

LENS



studiobinder

Create your free storyboard at studiobinder.com

PROJECT _____

PAGE 3 / 1

A storyboard panel consisting of four input fields on the left and a drawing area on the right. The input fields are labeled SCENE #, SHOT #, SIZE, and LENS. The drawing area contains a hand-drawn sketch of a mouse wearing a bow tie and a small dog standing behind it.



Create your free storyboard at studiotracker.com

PROJECT

PAGE 4 / 1

A hand-drawn storyboard panel featuring two mice. The mouse on the left is wearing a small, patterned dress and has its arms wrapped around the other mouse's neck. The mouse on the right is wearing a dark vest over a white shirt and has its hands clasped behind its back. They are positioned on a simple horizontal line representing the ground.



Create your free storyboard at studioBinder.com

Fase II -

Planeamento

Cronograma Individual

Com base no cronograma proposto pela formadora Ana Filipa Mendes fizemos um outro, melhor adaptado ao nosso projeto individual, isto para conseguir um cumprimento devido das tarefas aprontadamente, garantindo também uma fluidez e produtividade ao longo do projeto.

No entanto confesso que a dada altura me foi difícil cumprir este cronograma proposto, nomeadamente durante a construção das personagens e durante as “filmagens”. Primeiramente existiram atrasos provenientes de imprevistos na fase da conceção, relativamente aos materiais usados. Depois, arrastada também pela demora da fase anterior, a captura de frames tornou-se mais demorada do que o previsto, dada a atenciosidade requerida para conseguir uma ilusão fluída dos movimentos dos personagens, o refazer de algumas partes destes, assim como também de alguns adereços com plasticina nova, e ainda o ter que repetir alguns frames eliminados de forma a garantir uma fluidez entre os frames.

20	14h REUNIÃO			
21	listagem de ideias	pesquisa		
22	briefing	script v1		
23	script v1	script v2		
24	visualização de tutoriais online			
25	visualização de tutoriais online			
26	storybook v1			
27	10h REUNIÃO	fazer cronograma	comprar material	contas de orçamento
28	estudos filmagens / duração das cenas	retocar script v1	storyboard v2	retocar storyboard v1
		descrição / resumo v1		
29	estudos filmagens / duração das cenas	descrição / resumo v2		
		refazer cronograma		
		modelagem dos personagens		
30	estudos dos personagens	modelagem dos personagens		
1	10h REUNIÃO	modelagem dos personagens	comprar material	
2	modelagem dos personagens	estudos e experimentos		
3	modelagem dos personagens	estudos e experimentos		
4	modelagem dos personagens	construção do cenário		
5	modelagem dos personagens	construção do cenário		
6	10h REUNIÃO	gravação versão 2 - cena 1	modelagem dos personagens	
7	construção do cenário	estudos de luz		
8	gravação versão 2 - cena 1			
9	gravação versão 2 - cena 2			
10	gravação versão 2 - cena 2			
11	10h REUNIÃO	gravação versão 2 - cena 3		
12	gravação versão 2 - cena 3			
13	margem para gravação			
14	margem para gravação			
15	edição versão 2			
16	gravação som versão 2			
17	edição versão 2			
18	cartaz			mockup do site
19	cartaz			mockup do site

20	html - estrutura e elementos
21	css - variáveis
22	css - construção & design L
23	css - construção & design M
24	10h REUNIÃO
25	site - testes
26	site - testes
27	relatório
28	10h REUNIÃO
29	testes & melhoramentos
30	testes & melhoramentos
31	10h APRESENTAÇÃO

Fase III -

Desenvolvimento

Audiovisual

Concepção e Construção dos Personagens

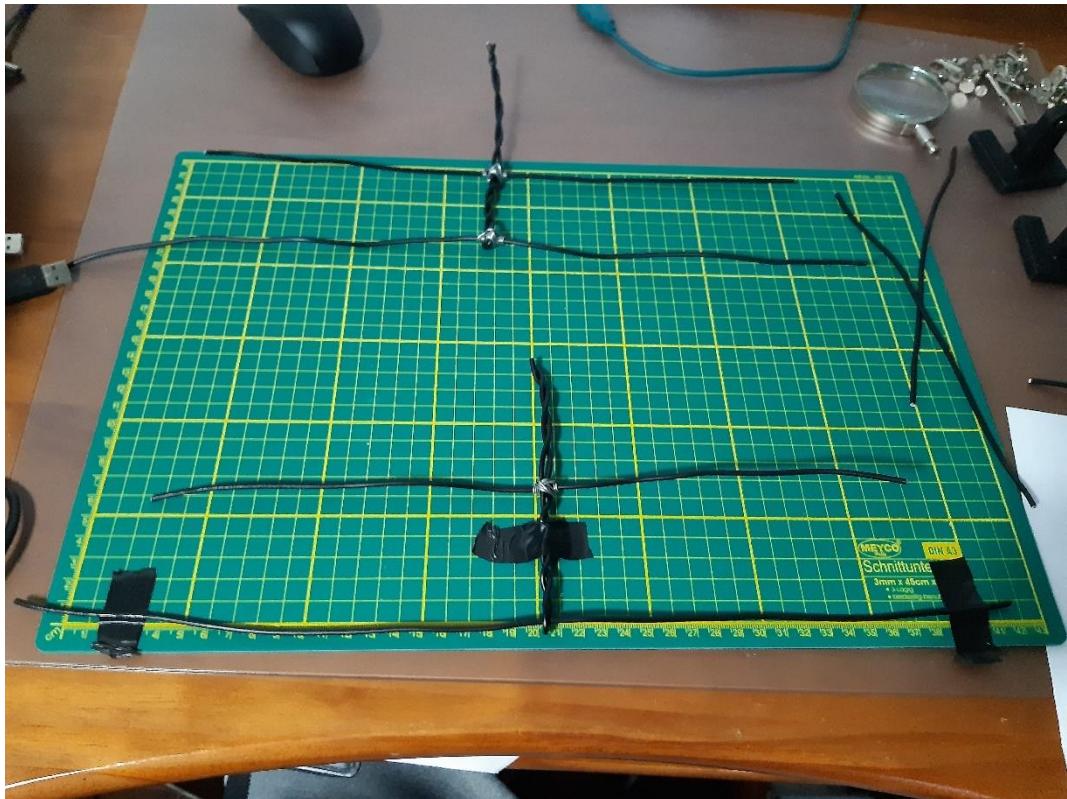
Antes de proceder a quaisquer experiências ou tentativas, investi algumas horas na visualização de tutoriais no Youtube, optando também por comprar um curso apropriado na plataforma Domestika, para uma melhor percepção de como tornar todo o projeto possível da melhor forma. Fiquei assim a conhecer técnicas aplicáveis à animação, atenções a ter tais como a física e a gravidade, as situações em que se devem poupar frames, como em situações de simulação de velocidade, ou as situações que devem ser existir mais detalhe entre estes, como em situações “mais lentas”. Aprendi também os possíveis materiais mais acessíveis e técnicas necessárias para construir uma personagem para este efeito, embora tenha feito adaptações.

Após a fase de estudo teórico, comprei algum do material que precisava e avancei com estudos para a construção dos personagens. Fiz assim em plasticina um primeiro modelo a modos de perceber qual a melhor escala e quais as técnicas necessárias.



Seguidamente iniciei os protótipos. São estes constituídos por um esqueleto de fio de cobre com involucro em borracha preta (visível nos braços e pernas dos personagens), cuja espinha dorsal são dois fios entrelaçados, para garantir uma solidez e resistência maiores. Ambas as pernas e braços são, respetivamente, o mesmo arame. A cabeça é amovível para facilitar o processo de manipulação.

Para evitar que o arame se partisse a meio da captura de imagem, e por escassez de tempo em fazer mais personagens, optei primeiramente por fazer os braços e pernas com arame entrelaçado, de igual forma à “espinha dorsal”. No entanto tornou-se demasiado resistente e de difícil manipulação, sendo que o protótipo seguinte já trazia ambos os membros com apenas um fio.



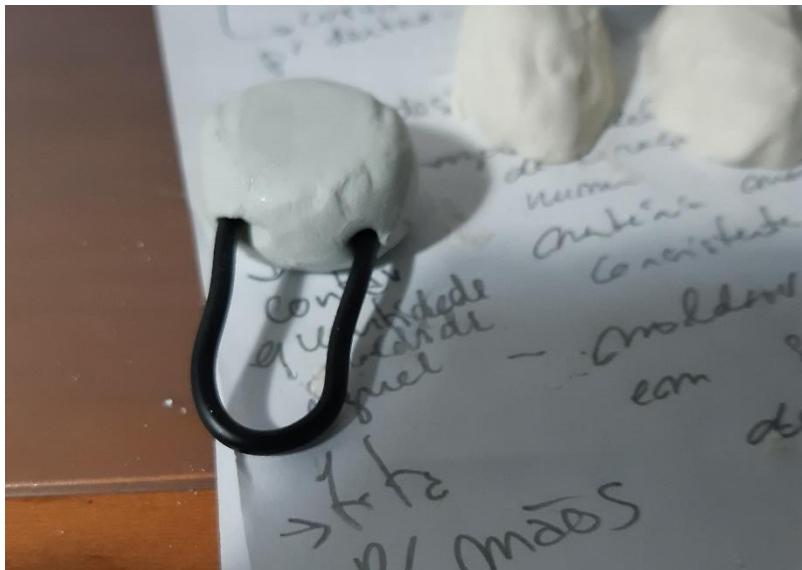
Nas junções com a espinha dorsal, os membros foram seguros com fio de estanho, dado que é fino e maleável, embora frágil, mas perfeito para o propósito, dado que de seguida estas mesmas junções seriam envolvidas com pasta de modelar, que endurece ao ar livre.



Dado que a plasticina ou mesmo a própria pasta modelar são materiais pesados, o interior do modelo deve ser de um material leve, mas nunca oco. A gaze ocorreu-me enquanto material maleável, de fácil corte, e de pouco peso, com o extra de absorver humidade. Assim, todo o tronco é constituído por um tamanho adequado de gaze. Primeiramente foi depois envolvido com fita de papel (usada quando, por exemplo, se pintam as paredes de casa), no entanto a plasticina não assentava adequadamente na camada desta fita e optei, depois, por fita isoladora, dado que tem uma superfície mais rugosa.



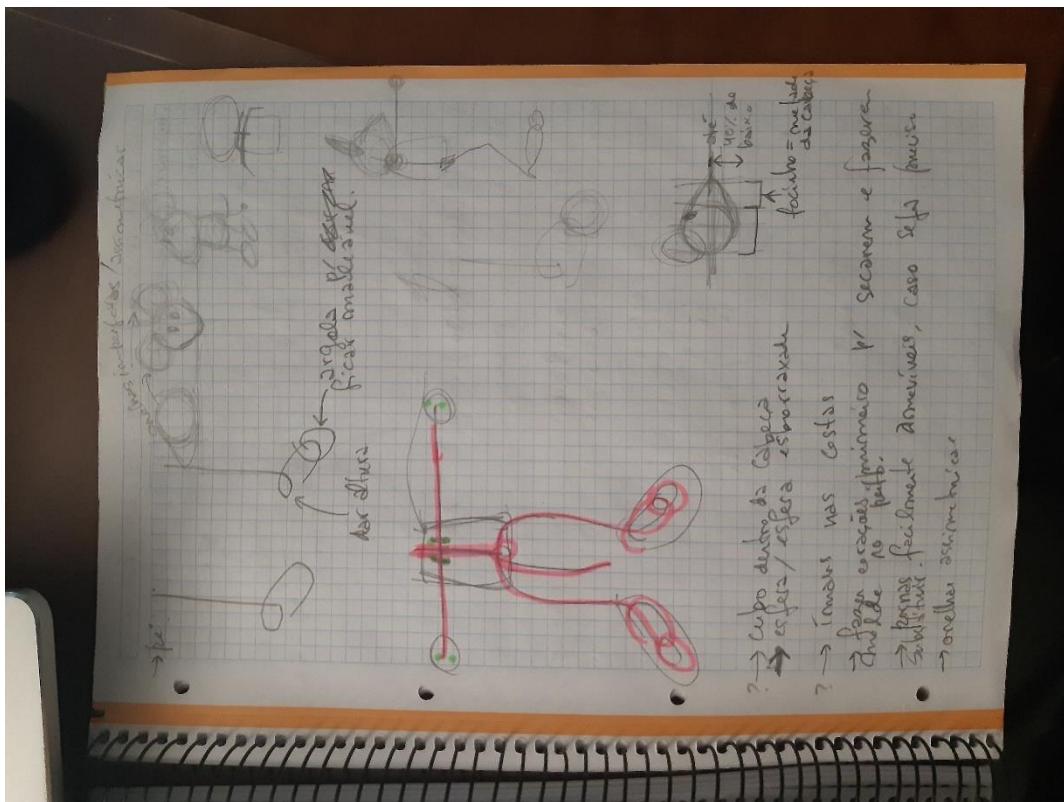
A cabeça dos personagens foi feita de forma similar. Uma esfera de pasta de modelar com um arco de fio de cobre. Um orifício na parte inferior da esfera a modos de possibilitar o encaixe no tronco, e, de igual forma a este, envolto de gaze e fita adesiva.



Após uma primeira experimentação com plasticina envolta deste “esqueleto”, percebi que ainda assim, apesar de ser apenas uma camada, a plasticina continuava a ser um material muito pesado, castigando no equilíbrio do modelo. Com recurso a pequenas esferas de tamanho semelhante, equiparei o peso da plasticina para com o da pasta de modelar já seca, o que a tornou na opção mais acertada para este efeito.



De salientar que até aqui me baseei em protótipos. Foi só nesta altura que, de forma muito rápida, construi então os personagens finais, com base na experiência adquirida e nas anotações tomadas.

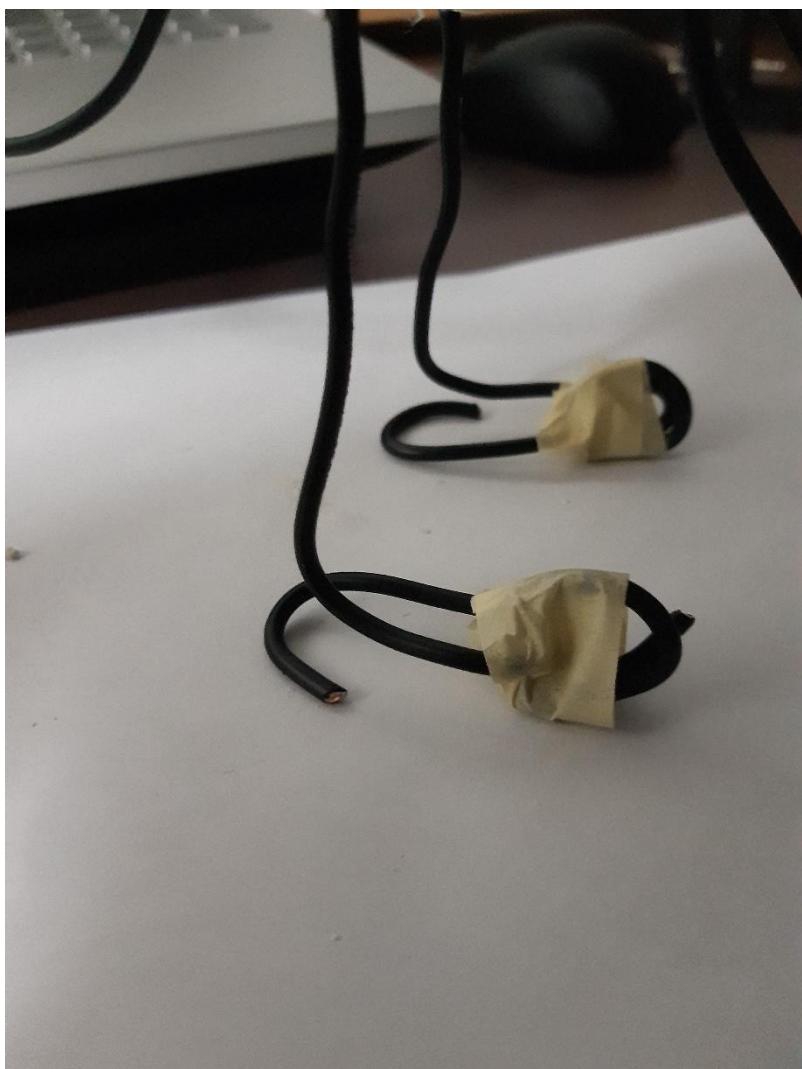


Para manter uma cor integral consistente nas personagens, ao contrário de pintar sobre o modelo já feito, optei por literalmente despejar pedaços de tinta acrílica para uma circunferência de pasta de modelar e depois fechá-la e ir modelando até ficar toda ela com a mesma cor. Este processo teve de ser repetido várias vezes para ambas as cores.



Depois, enquanto sob a forma de esferas, envoltas em película aderente, secavam naturalmente a sua tinta, procedi para outros testes e engenhos, tais como um íman no peito dos personagens, isto por que as metades dos corações trazem parafusos magnetizados. Um esquema similar foi pensado para as costas, de forma a facilitar o equilíbrio dos personagens, no entanto desisti, pois ficavam demasiado expostos, dado que por debaixo da pasta o íman perde o seu efeito.

Os pés foram, com a ajuda de um lápis, inclinados para a frente, e depois dobrados sobre si mesmos para um melhor equilíbrio. Para ajudar no andar, optei por fazer, com o mesmo fio, uma “circunferência um tanto triangular” enquanto extensão, de forma a simular a função dos dedos dos pés, segurando com fita de papel, isto para uma melhor elasticidade.



Segui depois para a concepção das gruas, após o visionamento de um tutorial que explicava uma forma económica de construir um, aproveitando uma ferramenta denominada “terceiro braço”, que serve propósitos de soldadura, por exemplo, constituída por uma base, uma lupa e duas pinças maleáveis. Adquiri dois e, removendo a lupa e reaproveitando os extensores e as pinças, fiz assim duas “gruas” pela modesta quantia de doze euros.

Seguiu-se depois a modelagem dos personagens, aplicando a pasta de modelar sobre a superfície da fita isoladora e dando as formas necessárias. O corpo não foi de todo complexo, apenas requereu alguma atenção extra na forma do coração no peito. A cabeça, porventura, requereu um pouco mais de atenção, levando dois pedaços do mesmo fio de cobre de cada lado, a modos de conseguir suportar cada uma das orelhas.



Pintei depois os seus peitos de preto, assim como os adereços, tais como os olhos; cilíndricos para os olhos abertos, enquanto para os olhos fechados, pequenas esferas.



Depois, da pasta de modelar nos personagens ficar totalmente seca, iniciei um estudo de cor em plasticina. Uma vez mais, com recurso a pequenas esferas, de tamanhos similares, misturei ora magenta com branco, ora azul com branco, em quantidades anotadas, de forma a igualar a cor adquirida nos personagens. Seria impossível proceder corretamente este passo anteriormente, dado que as cores na pasta ainda “húmida” eram muito mais atenuadas.

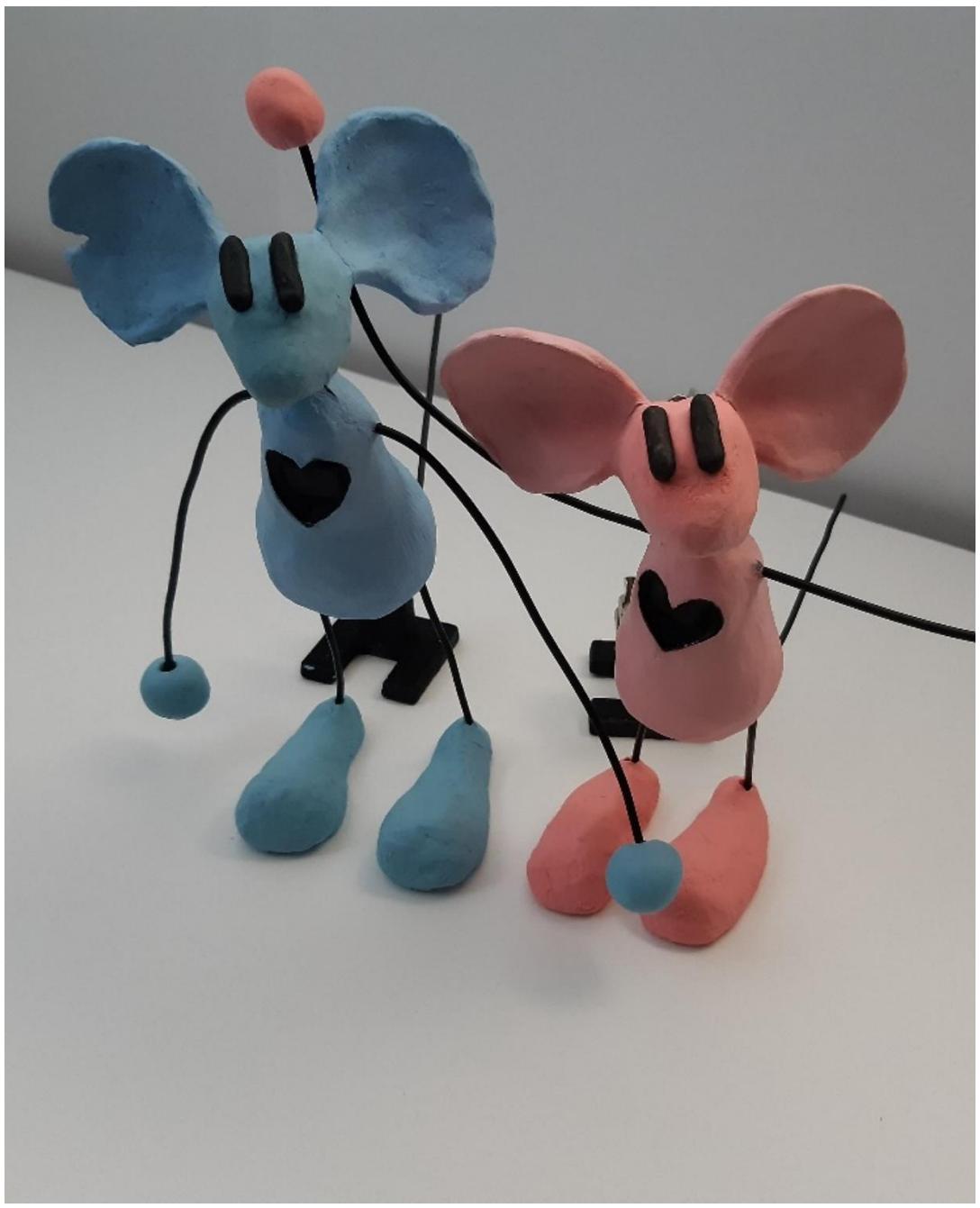
*

Assim, com uma boa quantidade de plasticina da cor mais semelhante possível a cada um dos personagens, procedi à sua aplicação na cabeça, apenas na zona para poder encaixar os olhos. As mãos e os pés foram também feitos com plasticina, sendo as mãos meras esferas, perfuradas no fio com um pedaço de fita isoladora para melhor aderência.

Com um atraso de uns poucos dias, procedi então à fase de registo de imagem.

O registo em vídeo no making-of está disponível no Youtube:

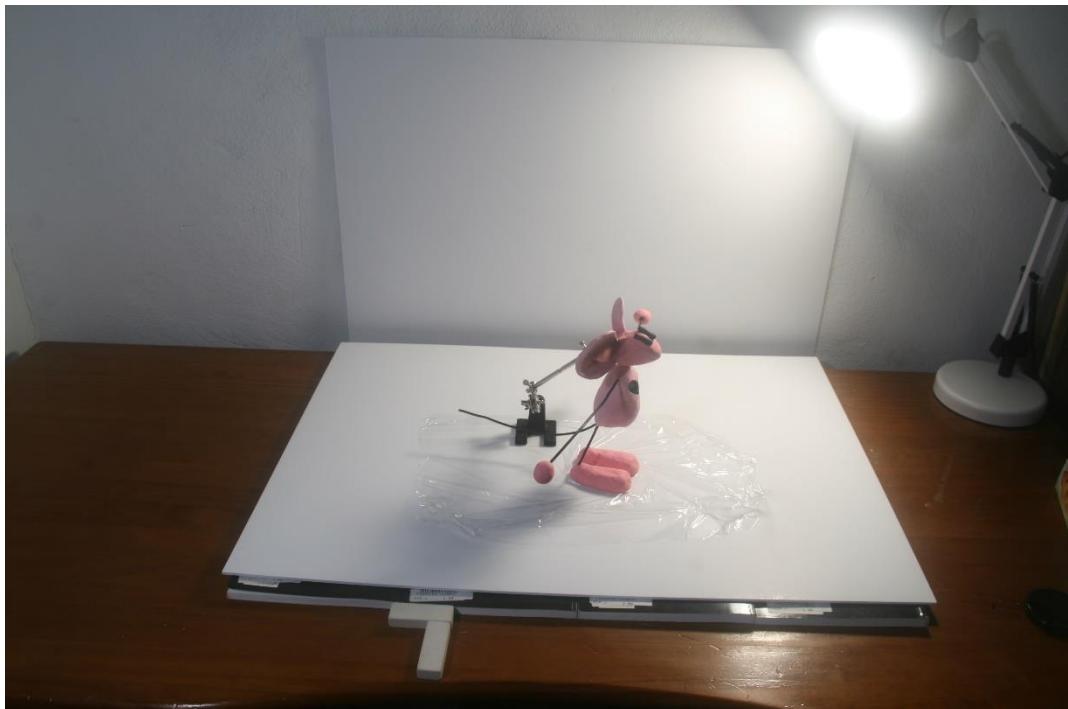
<https://youtu.be/dCyLvDY2pSs>



Registo e Captura

de Imagem e Som

Ao contrário do cenário expectado, optei por folhas de k-line brancas adicionando ainda cartolina para a base, isto para não sujar as folhas para um possível reaproveitamento. Isto sob o tampo da secretária no meu quarto.



A captura de imagem foi toda ela feita com recurso a uma máquina fotográfica de qualidade Reflex, nomeadamente uma Canon EOS 400D com uma objetiva de 18-50mm da Sigma, montada em tripé adequado a uma altura de, sensivelmente, 1,50m, ligada a um adaptador de alimentação, isto para não ter de substituir baterias, garantido assim a imobilidade da câmara, e ainda conectada a um interruptor remoto, a modos de evitar possíveis oscilações. Sistemáticos backups foram feitos para um portátil a partir de um cabo USB que nunca foi desconectado da câmara até à concretização de toda a fase de registo e captura de imagem. Todos os frames foram capturados com uma abertura de F/10, com um tempo de exposição de 1,6 segundos, sobre um ISO 100, a uma distância focal sensivelmente de 18 milímetros com um foco de, arredondadamente, 0,7.

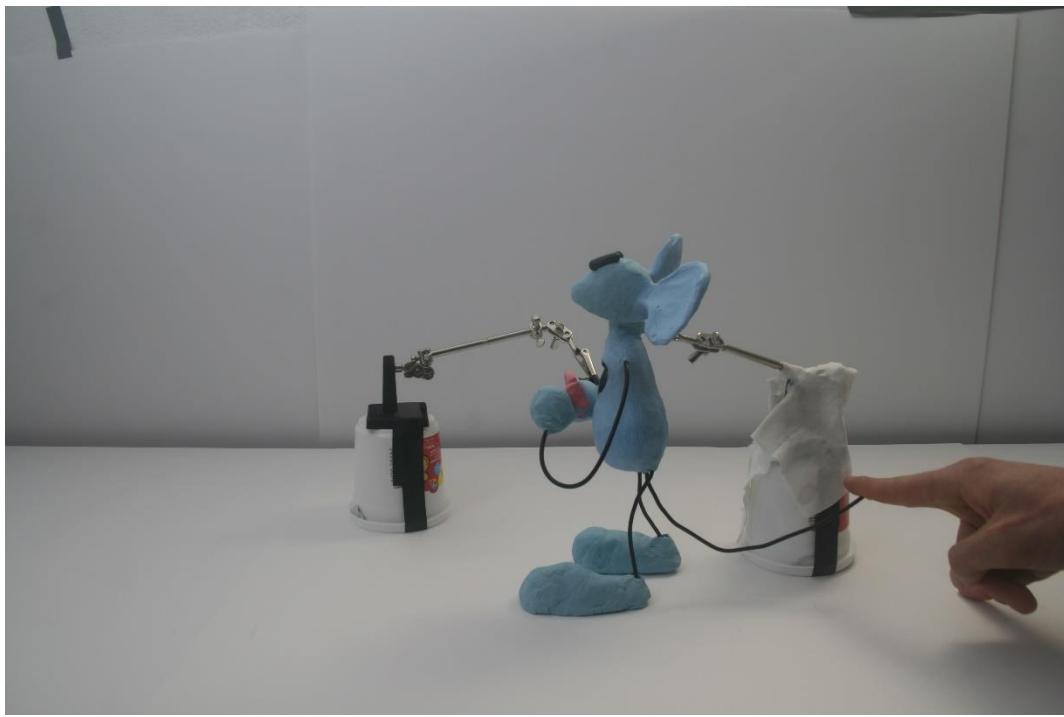
A iluminação foi garantida por um candeeiro de secretária com uma lâmpada com uma temperatura de cor neutra (4000k), e um outro candeeiro, alto, com uma lâmpada com uma temperatura de cor fria (5000k). Ambos candeeiros apontados às paredes (brancas) numa zona de canto da divisão, evitando assim sombras agravadas e possíveis altos-contrastos.



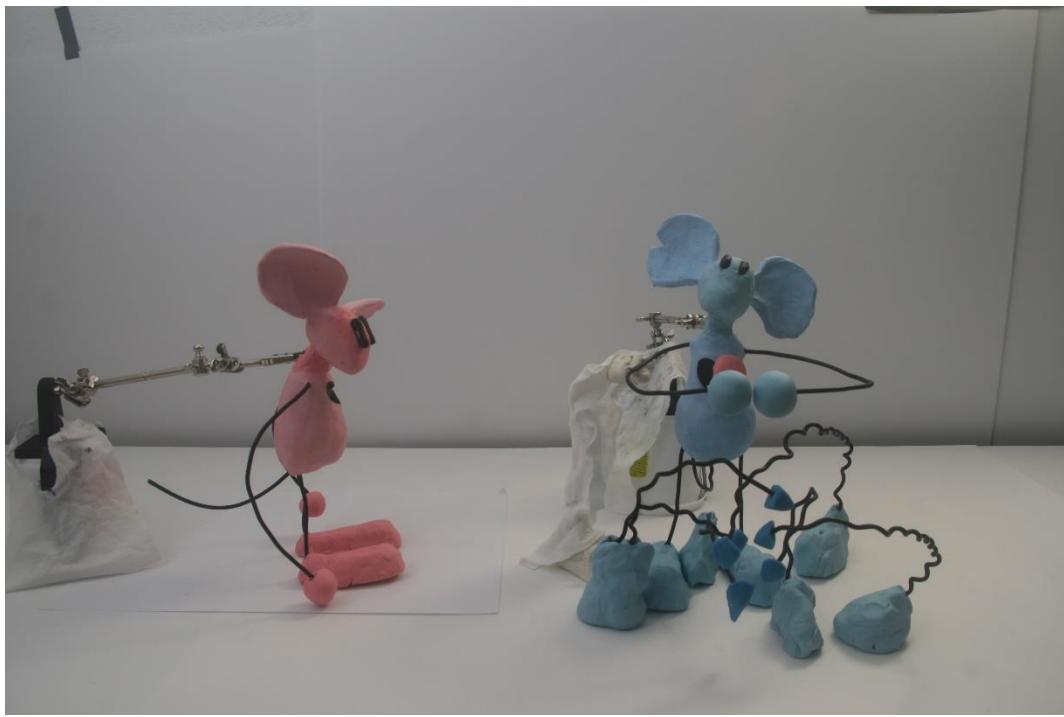
*

Após duas ou três tentativas começadas de início, desperdiçando ainda mais um ou dois dias, de alguma frustração, e de um personagem lançado contra a parede, percebi que este processo seria bem mais desafiante do que aquilo que tinha primeiramente esperado.

À segunda tentativa já tinha optado por fazer a animação com uma deslocação da direita para a esquerda e depois, na pós-produção, fazer um “flip” horizontal, isto por questões de espaço disponível para trabalhar.



Só à quarta vez, e depois de rever alguma metodologia do andar de personagens animadas, é que procedi então esta fase. Fazer um personagem andar, baseado em quatro movimentos diferentes, onde um pé avança com o corpo enquanto o outro eleva, de seguida o pé que vai em frente, pousa, o corpo avança, o pé que vai atrás eleva, de seguida apenas o pé que vai atrás avança, e no movimento seguinte, este pé, repete o procedimento; pode parecer um procedimento frustrante ao ser descrito. Imagine-se com as agravantes de manter o personagem numa trajectória, aguentar o pé com uma barreira de plasticina enquanto se manipula o movimento seguinte do personagem, a atenciosidade de andar com um pincel a eliminar dedadas mais agravadas nos pés, ou pior ainda: da “grua” não aguentar o personagem e este cair, e ter que perder imenso tempo a metê-lo no lugar prévio. Tudo isto numa sistemática revisão aos frames registados, repetir, readaptar, refazer o que for necessário. Ou, quando existem mais elementos, manipular o elemento e registar, de seguida manipular outro elemento e registar de novo, eliminar o registo anteriormente feito e equiparar os frames; perceber a fluidez. Fazer aquele coração cair foi um desafio deveras interessante, ainda mais quando eliminei accidentalmente o frame em que todos os objectos tocavam no chão. Felizmente disfarcei, eliminando outros, simulando uma velocidade maior no “pós-queda”

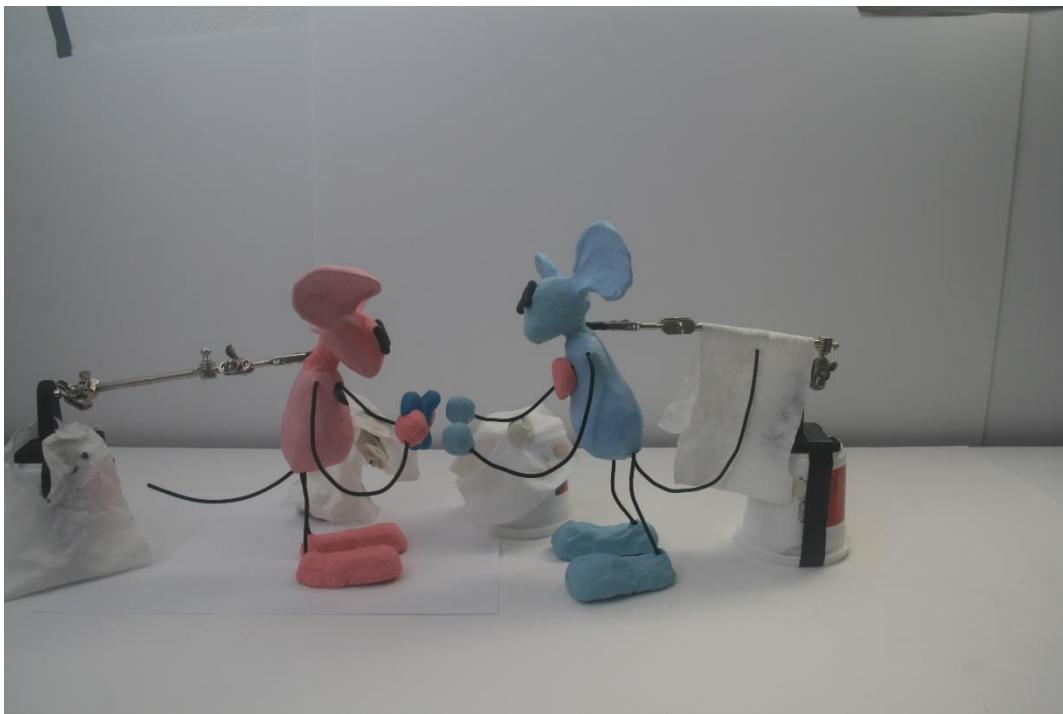


Outra agravante passa pelo ter que refazer a plasticina; após algumas horas ao ar livre, a plasticina perde a sua maleabilidade, partindo-se sempre que a mexemos. Temos que a retirar e substituir por plasticina fresca, principalmente os pés.

Um problema ainda mais grave é quando damos um toque accidental na câmera ou no tripé.

*

Por estas demoras, vi-me obrigado a adaptar o final da história, contrariando a proposta inicial. Faltava-me o terceiro frame e o plano seria, o Rato Menino a caminhar estaticamente enquanto a Rata Menina ia ficando a chorar no mesmo lugar, em cima de uma folha branca que ia sendo deslocada a cada frame. Isto simularia o Rato Menino a caminhar, afastando-se da Rata Menina; a modos de evitar deslocações da câmara assim como pela escassez de espaço continuar o cenário.



Era impossível, pois teria que fazer os personagens andar mais do que uma vez, e ainda mais com a agravante do risco enorme em algum dos dois cair durante a deslocação, o que demoraria ainda mais o processo.

Atalhei, assim, parte do final da história, conseguindo de igual forma, na minha modesta opinião pessoal, um resultado igualmente interessante.

*

Quanto ao registo de som, e dada a escassez de tempo provenientemente resultante, limitei-me apenas a garantir uma música ambiente com recurso a uma guitarra elétrica de modelo Telecaster com uma eletrónica Squier.

Inspirado na progressão de acordes da composição Autumn Leaves de Joseph Kosma, um tema Standard de Jazz, e com uma técnica baseada em dedilhado, posso assim afirmar que fiz um tema original para o filme em poucas horas.

Treinei o tema visualizando o filme já editado e, estranhamente, excetuando um frame ou outro que depois editei, os compassos da música encaixaram naturalmente com as várias etapas do enredo; significa isto que, conforme é visível uma mudança “sentimental” em algum dos personagens, a música, naturalmente, muda de acorde.

Apesar da intenção inicial ter sido uma composição em guitarra acústica, optei assim pela guitarra elétrica e pelo uso de software de efeitos sonoros a modos de poder simular uma Guitarra de Jazz, com a sua sonoridade característica.

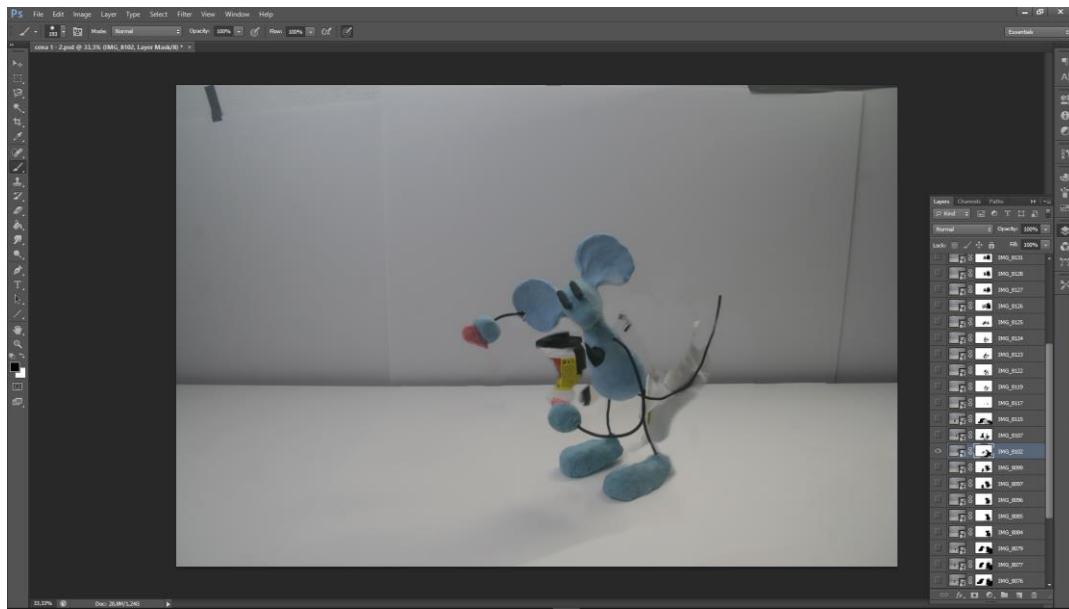
Montagem e Edição

do Vídeo e Som

Após a captura de todos os frames, de uma revisão a cada uma das fotografias, e das fotografias para o cartaz tiradas, pude então iniciar a fase de edição.

Com recurso ao programa Adobe Photoshop CS6, editei as fotografias, retirando todos os elementos que não fazem parte do enredo, significa isto a remoção de “gruas”, apoios, ou resultados de pequenas distrações, como um pincel ou outra ferramenta que tenha sido deixada dentro do plano de captura.

Assim, com recurso a uma fotografia do cenário “limpo”, sobrepus a fotografia a ser editada e, com a ferramenta Mask (Máscara), removi os elementos pretendidos, substituindo-os pelo cenário “vazio”.



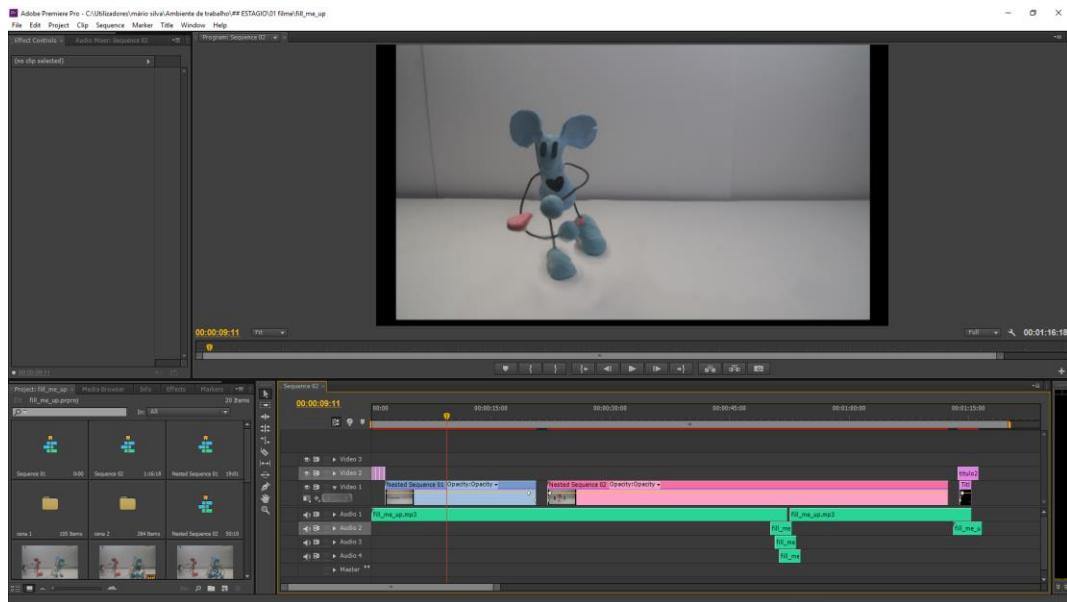
Algumas sombras inevitáveis tornaram-se mais difíceis de remover ou disfarçar. Um mero pedaço de papel com uma cor amarela pode influenciar a cor de todo o cenário, dado que o branco reflete a cor, e comprometer a “estabilidade” visual do espectador no decorrer dos frames.

Infelizmente este processo revelou-se demasiado demoroso. Assim, para poder avançar com as outras fases em falta do projecto, editei apenas a primeira cena, deixando a edição da segunda cena para segundo plano.

*

Com as fotografias editadas, prossegui para o programa Adobe Premiere CS6, no qual, primeiramente, editei as preferências de “Still Image Default Duration” para 4 frames, isto para ter cada um dos frames com uma duração coerente, sempre que uma fotografia é colocada na Timeline do programa, evitando póstumas edições na velocidade.

Sequenciei depois as imagens, editei a resolução das mesmas e, com recurso à ferramenta Nest (Aninhar) fiz dois grupos, para cada uma das cenas respectivamente, dentro dos quais incluí as respectivas imagens.



Sempre que foi necessária a criação de ilusão de imobilidade no filme, optei por nunca editar a duração de uma imagem; preferi sempre repeti-la num frame, ou mais, de igual duração. Já em termos de efeitos, exceptuando apenas uns fade-in e uns fade-out e um “flip” horizontal, aplicados nos grupos “Nest”, e de uma animação para o logótipo no final do filme, não usei quaisquer efeitos visuais ou filtros.

*

Depois, a gravação da música passou pela visualização repetida do filme. Mesmo que tenha existido uma milagrosa compatibilidade entre as durações no enredo do filme e a duração dos compassos, alguns pequenos detalhes tiveram de ser considerados e um ou outro frame editado, assim como a duração do fade-out existente entre a primeira e a segunda cena.



Através de uma interface áudio Focusrite Scarlet 2i2, a música foi gravada no programa de Cubase LE AI Elements 8, com recurso ao Plugin Guitar Rig 5 para os efeitos sonoros e a dita simulação de Guitarra Jazz, descartando assim uma forte necessidade de pós-produção em termos de equalização.

Materiais, Recursos e Softwares Utilizados

Para tornar este filme possível recorri a:

- Portátil Asus N550JV, como ferramenta crucial na pré e pós-produção do filme, assim como na concepção de todas as outras fases do projecto;
- Portátil Asus T100, usado como meio para alojar o backup das imagens, e transferência destas para a Cloud e Flashdrive;
- Telemóvel Samsung A40, para fotografar e filmar “making of”;
- Curso Domestika Stop Motion Animation with Modeling Clay, de Becho Y MAB _Can Can Club:
<https://www.domestika.org/en/courses/341-stop-motion-animation-with-modelling-clay/course> ;
- Youtube, tanto para compreensão das funcionalidades e ferramentas do Adobe Premiere CS6, como para resolver toda a temática relacionada com animação stop-motion, principal destaque para Edu Puertas:
<https://www.youtube.com/channel/UCdEtDnvVeoqlKzpquM7lsNA> ;
- Placa de Corte Meyco;
- Conjunto de Ferramentas de olaria, pincéis e alicate;
- Película Aderente;
- Panos microfibras e Toalhinhas Húmidas;
- Fio H07 VU 1,5 100 metros, cor preta (Bobine de fio de cobre com involucro em borracha de cor preta);
- Bandas de Gaze;
- Fita Pintura Tesa 19mmx50m;
- 2 x Fita Isoladora preta;
- 11 x Boiões de Plasticina Giotto 220g, cor branca e cores básicas;
- 2 x Pasta para modelar Jovi;
- Tintas acrílicas Schmincke, Preto, Vermelhão e Azul;
-
- 5 x K-Line Branco;
- 2 x Cartolina A3;
- 2 x Terceira Mão com Lupa (Adaptados para fazer “gruas”);
-

- Câmara Reflex Canon EOS 400D e respectivo cartão CF;
- Objectiva Sigma EF-S 18-50mm;
- Adaptador de Alimentação AC Tusar;
- Interruptor Remoto Hama;
- Tripé Hama;
-
- Candeeiro Alto com lâmpada de 4000k;
- Candeeiro de Secretária com lâmpada de 5000k;
- Software Adobe Photoshop CS6, para edição de imagem;
- Software Adobe Premiere CS6 para edição do vídeo;
- Guitarra Eléctrica Academy modelo Telecaster com electrónica Squier;
- Interface áudio Focusrite Scarlet 2i2, para gravação áudio com alta qualdiade;
- Software Steinberg Cubase LE AI Elements 8, para edição e gravação áudio;
- Software Plugin Guitar Rig 5, para efeitos sonoros e equalização;

Fase IV –

Desenvolvimento

Gráfico e Web

Cartaz do Projeto

Dado que sempre que procedia aos backups a partir da câmara fotográfica, esboçava sempre ideias tanto para o site como para o cartaz, logo, já sabia exatamente o que pretendia.

Após os frames para o filme terem sido todos registados e só após ter a certeza que não necessitava de registar mais nada para o filme, modelei nova plasticina para ambos os personagens, corações novos, reposicionei ambas as luzes, posicionei o tripé numa nova posição e registei então a actual capa, registando de seguida também o cenário vazio.

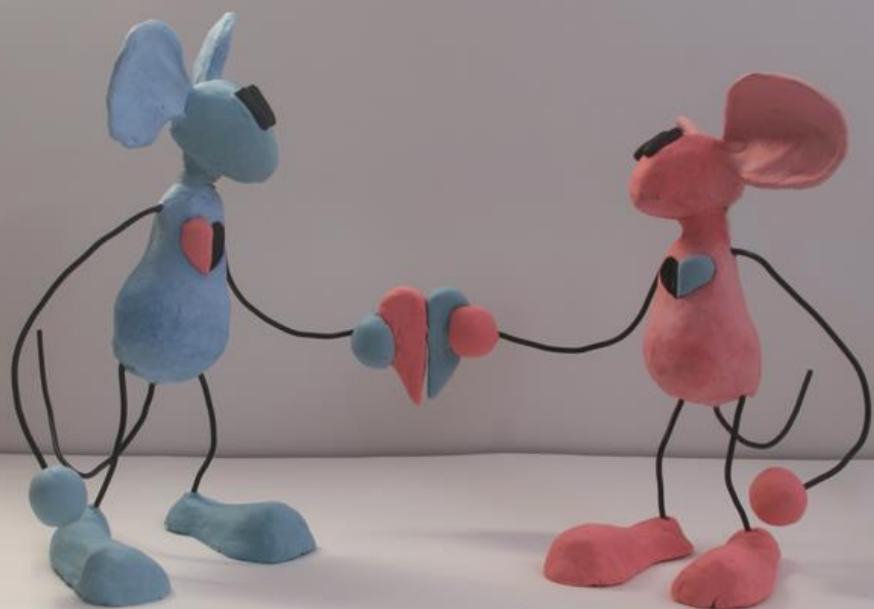
Com o mesmo procedimento no Photoshop feito na edição, com o recurso à ferramenta “Mask”, removi os elementos suplementares, editei muito levemente os níveis de curvas, aplicando um leve filtro rosado, e uma leve edição no brilho.

Fiz a vectorização do logótipo que já havia esboçado no Adobe Illustrator, usando uma cor aproximada à dos olhos dos personagens.



Nesta fase não senti quaisquer dificuldades, dado que demorei mais tempo a conceber a foto do que propriamente a editá-la.

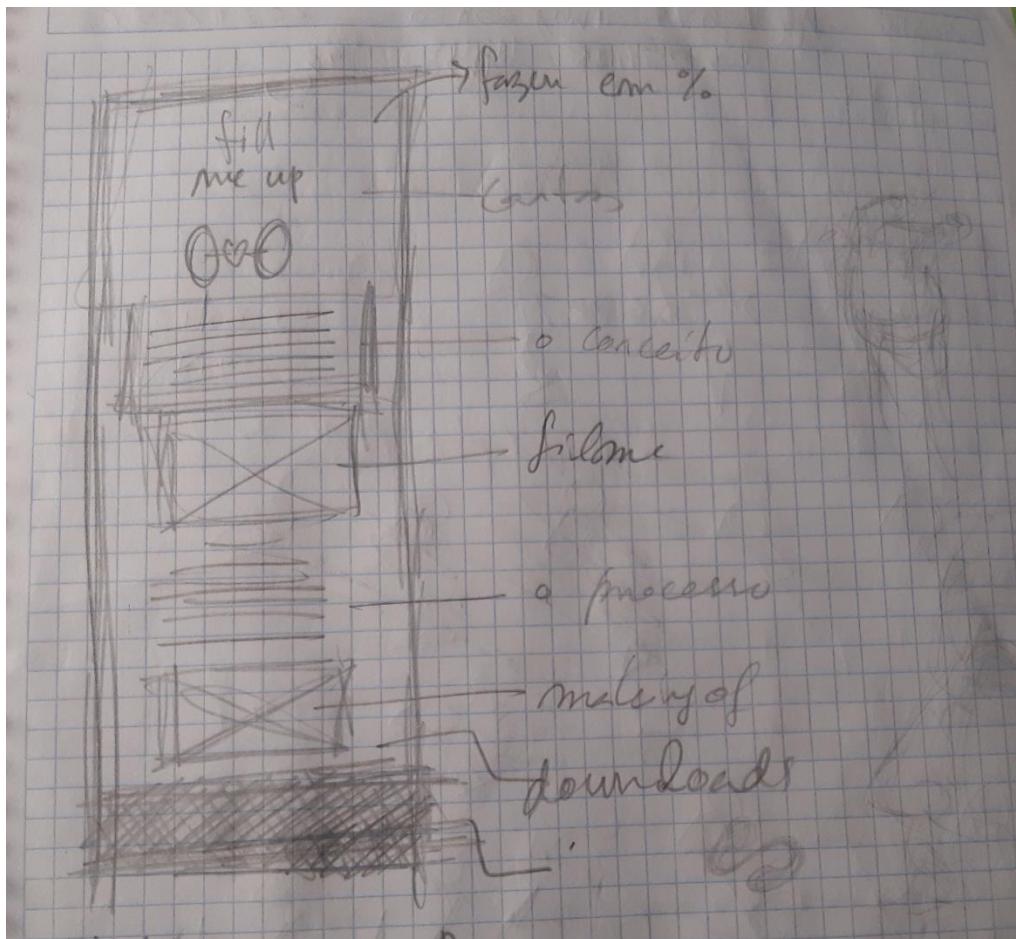
fill me up



uma curta de: **Mario Silva**

Web site do Projeto

Dada a escassez de tempo e com a aproximação do prazo final, tive de optar por um site simples, de pouca complexidade a nível de animações. Fiz assim, numa única página, dividida por secções, um site com aquilo que acredito ser o essencial para o efeito.



Com uma secção para visualização do cartaz, uma outra sobre o contexto do filme, uma outra com o filme, seguida de uma dedicada ao processo, com um texto e um curto filme de “making-of” e, por fim, uma secção com o meu contacto pessoal. Experimentei, pela primeira vez, dar uso à responsividade de páginas web, e acredito que, graças ao minimalismo desta página, o resultado foi relativamente satisfatório.

Optei por usar cores existentes no próprio cartaz, a modo de conseguir uma coerência gráfica mais equilibrada, e tive em consideração em comprovar algumas das aptidões conseguidas nos módulos relacionados a esta temática, construindo um pequeno código em JavaScript apenas para a visualização do cartaz em tela cheia, o redireccionamento do utilizador para outras páginas, ou mesmo a abertura de um documento, entre, claro, pequenas animações e considerações aprendidas em aula.

Por fim, a formadora Ana Mendes indicou-nos como alojar o site online numa plataforma sem custos, aconselhando-nos ainda a alojar o filme no Youtube.

Não considerei de todo difícil esta fase, apenas tive que relembrar a temática da responsividade e do seu comportamento. Para tal recorri ao WAMP para poder visualizar no telemóvel, assim como num portátil/tablet de 10 polegadas, usado anteriormente como meio de backup para os frames do filme.

Infelizmente iniciei a página já muito depois do prazo estipulado, pelo que, acredito plenamente, poderia ter conseguido um trabalho bem mais interessante.

Materiais, Recursos e Softwares Utilizados

Para tornar ambos estes projetos possíveis, recorri a:

- Portátil Asus N550JV, enquanto ferramenta crucial para chegar aos resultados obtidos;
- Portátil Asus T100, usado para editar texto, código, e compreender o comportamento da página nesta resolução de 10 polegadas;
- Telemóvel Samsung A40, para compreender o comportamento da página neste tipo de ecrãs mais reduzidos;
- Placa de Corte Meyco;
- Conjunto de Ferramentas de olaria, pincéis e alicate;
- Película Aderente;
- Panos microfibras e Toalhinhas Húmidas;
- 5 x K-Line Branco;
- 2 x Cartolina A3;
- 2 x Terceira Mão com Lupa (Adaptados para fazer “gruas”);
- Personagem Rato Menino;
- Personagem Rata Menina;
- Câmara Reflex Canon EOS 400D e respectivo cartão CF;
- Objectiva Sigma EF-S 18-50mm;
- Adaptador de Alimentação AC Tusar;
- Interruptor Remoto Hama;
- Tripé Hama;
- Candeeiro Alto com lâmpada de 4000k;
- Candeeiro de Secretária com lâmpada de 5000k;
- Software Adobe Photoshop CS6, para edição de imagem;
- Software Adobe Illustrator CS6, para concepção do logótipo;
- Software Visual Studio Code – Insiders, para construção de páginas web por meio de código;
- Browser Google Chrome;

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Autoavaliação Final

Após um procedimento tão complexo e de um resultado tão minimalista, numa corrida contra o tempo, considero justa uma nota final de catorze. Apesar dos resultados, inclusive a edição do filme não estar finalizada atempadamente a modos de garantir a entrega do restante projeto, considero que a minha dedicação e capacidade de resposta aos problemas por meio ora de pesquisa, ora de improviso, tenham sido válidas.

Confesso não ter sentido dificuldades na construção do cartaz nem do próprio site, ainda que tenham resultado num minimalismo absoluto. Por ventura, a demora além daquela previsível na fase de registo e edição do filme, foram cruciais para a decadência na qualidade do resultado final de todo o projeto enquanto um só elemento.

Pontos Fortes e Pontos Fracos

Reconheço a minha capacidade de improvisação e adaptação imediata, embora, de início, me tenha deixado levar por algumas sensações negativas. No entanto, procurei sempre soluções aos problemas surgidouros, mantendo sempre um modesto equilíbrio no entendimento com aquilo que poderia improvisar a modos de encontrar uma resposta adequada, ou daquilo que deveria optar por pesquisar a modos de encontrar uma solução coerente.

O meu cumprimento com o horário poderia ter sido mais coerente e organizado, resultado de uma leve sobrecarga com o facto de trabalhar num café, embora tenha sempre recompensado as horas em falta aos fins-de-semana ou durante a madrugada sempre que necessário.

Por fim, acredito que o meu maior perjúrio neste projeto foi a sucessão de imprevistos; acredito que sou demasiado ambicioso e por vezes os resultados negativos repetem-se mais vezes. Para completar coerentemente este projeto deveria, ou ter mais tempo para o complementar, ou mais elementos com quem colaborar.

O seu futuro na Multimédia.

O meu propósito passa por ingressar num curso de especialização, relacionado com construção de páginas web. Algo relacionado com UX/UI, ou FrontEnd será gratificante, embora algo relacionado com Design Gráfico também me alicie de igual forma.

Apesar destes objetivos trago ainda outros objetivos em mente, relacionados com o vasto mundo da multimédia, embora a música continue a ser o meu hobbie e foco principal. Por ventura não me vejo a trabalhar na área do som ou da sonoplastia; nem o mercado nem as tendências atuais me atraem de forma alguma, nem me vejo a investir o meu horário de lazer na exata mesma temática praticada durante o meu horário laboral.

Dominikov