



# *Introdução*







# *Introdução*

O projeto de imagem estática chamada “Dead Twice” foi desenvolvido no começo de 2005, sendo divulgado na mídia nacional e internacional através de revistas, artigos e fóruns especializados no assunto.

Este projeto não foi o único, nem o primeiro que realizei. Como você deve ter visto, os projetos “Sisin-Hare”, “Themila – How are you?” e “V Rod” também são de minha autoria. Todos desenvolvidos com as técnicas apresentadas neste livro, onde a cada projeto finalizado mais conhecimento é adquirido. No final deste livro, o leitor verá alguns de meus melhores trabalhos, incluindo os já citados anteriormente.

Por que escolhi o projeto Dead Twice para encabeçar esta obra? Simples: foi um projeto desenvolvido em um curto espaço de tempo, onde sua qualidade final é extremamente satisfatória e surpreendente em relação à simplicidade construtiva. De fato é um cenário simples: fundo preto, personagem visto da cintura para cima... Mas o que ocorre é que tantos recursos foram usados para sua confecção, aprimoramento, e sua simplicidade, que acabou dando um toque genial à obra. O que prova que nem sempre é preciso criar uma cena complexa com centenas, talvez milhares de faces para se obter um bom resultado. Criatividade, conhecimento e disciplina são fundamentais para o artista.

Tendo isto em mente, decidi criar um material onde eu pudesse explicar a técnica, os meus “métodos” no desenvolvimento de personagens e como eu realizo as minhas concepções iniciais (Model Sheet). É realmente muito raro ver uma obra



## 4 | Desenvolvendo Personagens 3D

tão completa e tão dedicada para um propósito como a obra que exponho agora como criar do início ao fim um personagem realista ou próximo à realidade. Entenda-se que, para ser um personagem realista, não há necessidade de ser uma figura humana, apenas. Pode ser um monstro bem detalhado, por exemplo. Você não vai ficar com dúvidas sobre uma determinada ferramenta, pois conforme surgem as necessidades, elas vão sendo usadas e explicadas.

Quero deixar claro que o projeto de imagem estática *Dead Twice* foi apenas o início de tudo e, com o presente livro, surge um novo projeto também com *Dead Twice*, mas agora intitulado: “Desenvolvendo Personagens 3D” onde, como já sabe, será abordado todo o processo construtivo até sua finalização. Baseando-se em muitos livros, artigos, participações e debates em fóruns, participações voluntária em Projetos Universitários e claro, durante todo o trabalho prestado nas empresas em que fui e sou colaborador até os dias de hoje.

Deixo agora você aproveitar todo o conteúdo aqui exposto que tenho certeza, lhe trará uma importante bagagem de conhecimentos, para trabalhar com o desenvolvimento de personagens em 3D. Por enquanto, continuarei a desenvolver projetos de personagens e, quando reunir outros assuntos importantes a serem abordados na construção desses personagens, pretendo expor em novas publicações desta mesma linha ou, quem sabe, em uma proposta totalmente inovadora. Até lá, espero que gostem do livro.

*Alessandro Peixoto de Lima*

## Conceitos Iniciais

### Dead Twice, o Início...

Por que “*Dead Twice*” ou “Morto duas Vezes”? Foi simplesmente um trocadilho com esta expressão. Como ocorre com os vampiros segundo muitos livros e muitos filmes: um simples mortal, ao converter-se em um vampiro torna-se, ao mesmo tempo, um “morto-vivo”. Como então, matar algo que já está morto?

Partindo desta idéia foram elaborados conceitos pessoais sobre como se poderia imaginar um SER da linhagem vampiresca (eis o motivo pelo qual o personagem possui dentes caninos alongados) que pudesse ter sido morto, mas que ainda sobrevivesse como uma criatura, imortal, no mais amplo sentido da palavra.



A partir daí passou-se a imaginar em que época viveria tal SER, (por volta do século XIII ao XVI ou, mais precisamente, na época da inquisição da Igreja Católica). Uma boa fonte de referência sobre este assunto seria assistir ao filme “O Nome da Rosa”, onde pode-se ver, em abundância, referências, tanto visuais como psicológicas, da época da Inquisição. Onde me surgiu a idéia de vestimenta para Dead Twice: um manto com capuz, estilo monge. Assim, simples e singelo, sem muitos detalhes, ficando a cargo de sua simplicidade o peso da beleza visual.

### *Nota do Autor*



Até então, já havia rabiscado alguns vários estilos de posições para meu modelo, quando vi em uma revista uma imagem de um artista muito parecida com a minha, mas sua idéia não se baseava em aspectos vampirescos, era somente um crânio humano. O artista que me refiro se trata de BROM. Vendo sua figura pode ter idéia de como veria meu personagem enquadrado na cena. A partir daí muitos outros rabiscos e *artes conceituais* (que serão explicadas mais adiante) foram feitos.

A esta altura eu já havia definido que seria uma imagem com os braços cruzados, mas com garras trabalhadas com formatos arredondados onde, em uma pesquisa que fiz na internet, me resultou em, diversas referências. Então, para concebê-las acabei usando várias referências ao invés de uma só.

Como último detalhe a definir ficou o crânio. Para ele eu queria algo que fosse expressivo, gritante e agressivo. Queria uma forma estilizada com aparência má. Foi então que decidi aumentar de forma não real as sobrancelhas (minha intenção não foi a de criar um ser ou uma imagem que fosse 100% fiel à vida real, mas tinha em vista criar um personagem e uma imagem que fosse facilmente aceitável no mundo real). Felizmente, com a junção das proporções construtivas do personagem, seus materiais, texturas e iluminação, a imagem final ficou com este aspecto de realidade que, desde o início era o meu objetivo.

Assim nasceu Dead Twice, o ser que se tornou morto após uma transformação vampiresca, onde alguém tentou acabar com sua existência, mas de algum modo ele retornou da morte com vida, assumindo este aspecto cadavérico.



## 6 | Desenvolvendo Personagens 3D

### Inspiração Textual

Muitas vezes, como auxílio criativo, podemos e devemos criar uma história para nossos personagens. No texto anterior foram explicadas não só as origens e inspirações para a concepção de Dead Twice, como também uma breve história elaborada para justificar seu aspecto visual, ocasião em que foi criado. Este recurso textual é de grande valia quando se está trabalhando em projetos grandes e tem-se que explicar uma gama enorme de informações para clientes e colegas de trabalho, sobre como se espera que este ou aquele personagem se comporte na cena durante sua criação e, posteriormente na sua animação.

Elaborar uma história para sua criação pode ser uma atividade muito prazerosa. Por exemplo, se você quisesse criar um personagem medieval, por onde começaria? Sua idade, sua altura, se teria muito ou pouco cabelo. Seria do tipo robusto ou atarracado? Seria um valente cavaleiro ou um simples servo que, em um instante se torna aquele homem com o qual toda princesa sempre sonhou? A história desta criação se passaria em que período de tempo? Passaria-se em qual século especificamente? Levantando questões como estas se terá um ótimo começo para traçar um estilo de personagem, mas não somente de pessoas medievais ou monstros temerosos. Esta técnica vale para qualquer situação. Você pode se questionar sobre como seria uma civilização do futuro, suas máquinas, suas evoluções e seus costumes.

Ao levantar questões como estas ficará mais fácil para você traçar o perfil, tanto físico como psicológico, do seu personagem. Crie um questionário padrão com as perguntas que você considere mais freqüentes para se fazer ao elaborar um novo projeto. Inicie pelo nome, a idade, onde mora, qual formação acadêmica, seus pontos fortes e fracos, período de tempo em que habitará o planeta Terra ou algum outro. Usando este artifício, rapidamente você se tornará muito bom em ter suas próprias criações, com forte embasamento.

### Inspiração Visual

Aqui, pode-se dizer que a informação visual seria o ponto mais relevante para suas criações. Tudo o que você vê e observa vai direto ao seu cérebro, seja de forma voluntária ou involuntária. Ela é involuntária quando você passa por um local e vê determinada situação, mas não dá a devida atenção. Como por exemplo, passar por uma loja na cidade e ver o seu reflexo na vitrine.





Durante a execução de alguma criação sua ou algum outro trabalho, você se depara com esta situação: tem que projetar um personagem se olhando no reflexo de uma loja ou outro ambiente. Automaticamente seu cérebro lhe passa informações (sem que você perceba), sobre como deve se comportar este reflexo. Ao final de sua tarefa, obtém um resultado muito similar ao que acontece na vida real, sem que precisasse realizar alguma pesquisa extra. Nestes casos já se tem uma certa bagagem de referência sobre determinados assuntos armazenada no cérebro, o que dispensa uma pesquisa adicional.

Mas quando você tem que criar algo novo, algo que realmente não está armazenado em cérebro? Nestas ocasiões se faz necessário uma pesquisa prévia sobre os assuntos que se tem interesse em abordar. É muito importante que se faça tal pesquisa, porque mesmo que você saiba como é um determinado objeto, ele pode ser concebido com uma “pobreza” de detalhes. Agora, no caso de usar várias referências você não só aumenta as chances de criar conforme a realidade, como também aumenta a riqueza de detalhes com a qual poderá trabalhar.

O que você for pesquisando poderá servir mais adiante em algum outro projeto. Por isso, guarde como se fosse seu “Banco de Dados” particular, apenas para uso pessoal. Use este seu “Banco de Dados” sempre que quiser se inspirar visualmente e, se chegar a ponto de ter tantas referências que ficaria difícil ver todas em um curto período de tempo, divida-as por assunto e organize-as. Você só tem a ganhar montando sua referência pessoal.

Hoje em dia também se pode ter boas inspirações e boas referências a partir de filmes especialmente no formato DVD pois neles sempre existem informações adicionais (os Extras), onde se pode ver além de como foi feito o filme, como foi feito o efeito especial ou a parte em Computação Gráfica, de extremo valor educacional para se entender como os grandes artistas e empresas especializadas resolvem determinados problemas. Além, é claro, do uso da internet nesta busca.

## Inspiração Musical

Do mesmo modo que a Inspiração Visual, a Inspiração Musical também é um ponto importante para a sua criação. É um item a mais para lhe ajudar a buscar inspirações enquanto cria e define seus personagens. Com este tipo de inspiração, você pode condicionar sua mente a criar determinados tipos de personagens ou





## 8 | Desenvolvendo Personagens 3D

cenar, ou pode ser uma coisa ao acaso. Por exemplo, se você estiver em algum lugar esperando para ser atendido e de repente, de fundo, você ouvir alguma música, e esta música lhe causar uma sensação que lhe inspire alguma coisa, como uma criação, você terá um "Flash" do que poderia criar baseando-se no que está ouvindo naquele instante.

Do mesmo modo, se você desejar criar algo e, mesmo com suas referências visuais, não suprir sua imaginação, relaxe. Ponha uma música de seu gosto.

### *Nota do Autor*



Não vou fazer citação a Bandas ou Cantores (as) sob o risco de influenciar o leitor, por isso me restrinjo ao fato de apenas citar os estilos musicais que conheço como forma de ilustrar as possíveis soluções.

Quando ouvimos determinada melodia, condicionamos nosso cérebro a reagir conforme esta. Logo, se estamos ouvindo uma melodia lírica começamos a viajar por mundos cristalinos, limpos, lembrando os céus, o paraíso, com belas princesas e belíssimos cavalos brancos, começamos a criar uma vegetação pomposa e exuberante, cheia de vida. Se ouvimos melodias como uma marcha fúnebre ou um Rock com um tom muito pesado, do paraíso caímos para o inferno, onde se vê criaturas turvas, onde tudo é quente, escuro e vermelho. Sangue, monstros deformados e bandidos vis. É claro que o estado de espírito influencia o pensamento. Se estamos felizes e contentes, nossa criação tende a ser algo feliz, que denote ser inofensivo, mas agora, se estamos calados, preocupados ou aflitos com alguma situação, provavelmente iremos dar luz a uma criatura impaciente e apreensiva, nervosa e esguia.

O fato de usar uma música de fundo para lhe ajudar a “compor” suas idéias criativas não significa que será sua solução, mas com certeza trará boas inspirações. Quanto mais ouvir melodias diferentes, experimentar sons novos, mais aguçada ficará sua imaginação e depois de ouvir certa quantidade de melodias, certamente uma ou outra se destacará de acordo com seu gosto pessoal. Invista nisso. Ouça música com mais frequência.







## Guardando a Inspiração

Quando surgem as idéias na mente, elas podem desaparecer da mesma forma, se você não estiver devidamente preparado boas idéias serão perdidas por um longo tempo, senão para sempre. Uma das formas de “guardá-las” é ter junto de si um bloco de anotações, um lápis e, se possível, uma borracha. Entretanto, o bloco e o lápis já serão o suficiente. Por quê? Porque simplesmente quando menos esperamos temos o que se chama “insight” (o famoso “Eureka!”, “Flash”), aquela famosa “lâmpadinha” que surge na nossa mente iluminando nosso pensamento. Cientificamente seria o fato de descobrirmos a solução de um problema por meio de um pensamento espontâneo. Nestas ocasiões, é uma boa prática ter onde anotar ou rabiscar, por isso o bloco e o lápis.

Uma vez que você tenha “guardada” a sua idéia no bloco de anotações, estará apto a aprimorá-la em uma folha maior, com mais riqueza de detalhes. Se você estiver em algum lugar e, do nada, sentir que aquela situação lhe proporciona uma “visão” de uma bela cena, anote os detalhes que te chamar a atenção, descrevendo tudo que você estiver vendo ou sentindo dentro daquele relance (logicamente você não conseguirá anotar tudo o que vier a sua cabeça. Por isso, anote o que der). Em uma ocasião posterior, ao desenvolver uma imagem a partir deste relance você realizará uma pesquisa sobre o tema imaginado. O resultado desta pesquisa lhe será útil para preencher estas lacunas, criadas na hora de anotar seu “Insight”.

## Busca de Referências

A busca de referências pode ser uma etapa muito prazerosa e compensadora dependendo de como você encarar. Geralmente busca-se referências na internet, em diversos sites. Uma outra boa fonte de pesquisa é em DVD’s, livros especializados ou revistas. Elas oferecem uma gama muito grande de imagens e textos a respeito dos assuntos abordados.

Se você dispõe de recursos para adquirir uma boa câmera fotográfica, adquira uma, pois na Computação Gráfica (CG) a captura de texturas e fotos de referência podem ser etapas mais bem exploradas com o uso de uma boa câmera. As capturas de texturas pelas câmeras proporcionam imagens de alta resolução para tratamento posterior em softwares de edição de imagens. A captura de referências é útil na hora de entender sobre como determinado item deve se encaixar em um ambiente que já existe. De fato, uma boa câmera fotográfica é um item muito útil na CG. Porém,



## 10 | Desenvolvendo Personagens 3D

se você não puder adquirir uma câmera fotográfica, uma boa opção de pesquisa é a internet, onde se pode ter acesso a inúmeras fotografias de paisagens, animais, pessoas, objetos e até mesmo texturas para as mais diferentes aplicações.

**Não esqueça:** guarde os itens que for pesquisando para uma posterior consulta ou para outro projeto que você venha desenvolver. Isto lhe poupa tempo e se tiver muito material organize-o de alguma forma: por assunto, por tipo, por tamanho etc. Mantenha-o organizado.

### Esboços Iniciais

#### *Nota do Autor*



O meu trabalho baseia-se muito em minhas idéias e nas imagens de referência que consulto quando estou criando.

Para uma etapa inicial, sem compromisso com a realidade ou com proporções exatas, os esboços são perfeitos para se desenvolver alguma idéia. Não fique preocupado se está dentro das proporções certas nesta etapa, apenas deixe sua mente fluir. Liberte sua mente para que ela seja o seu guia na ponta do lápis. Não fique tentando dizer ao seu cérebro que temos de ter 7 ou mais cabeças em um desenho (será explicado mais adiante este conceito), isso vai trancar seu fluxo de imaginação. Deixe sua mente viajar pela inspiração, rabisque muito (use a técnica de criar novelos de linhas circulares), em algum dado momento seu personagem ou sua criação começará a tomar forma. Daí em diante esboce-o melhor no mesmo papel ou em outro, mas em uma segunda etapa é que você deve começar a se preocupar em como vai resolver determinada parte, ou determinado detalhe.

Deixe sua mente lhe guiar por alguns instantes, olhe para a folha sem enxergá-la, deixe seu braço e sua mão realizarem os movimentos mais primitivos sem intenção alguma de criar algo na folha e, depois de algumas tentativas, você já conseguirá esboçar alguma coisa que poderá ser aproveitada em uma segunda etapa mais detalhada. Trabalhe sempre por partes: primeiro pense, depois esboce, depois detalhe um pouco mais. Procure por referências e só aprofunde os detalhes depois disso. Parta para alguma criação dentro do seu computador por meio de softwares específicos, ou algum trabalho mais rebuscado depois de já ter seu projeto devidamente construído.



## Desenvolver Itens Secundários

Quando seu modelo começa a tornar-se complexo demais pra ser esboçado em uma única folha, você deve detalhar ele em partes. Primeiro esboce o todo para depois esboçar as partes. Isso é muito útil quando se está trabalhando em equipe e você tem que dividir as tarefas entre seus colegas. Assim, separando o detalhe de seu personagem ou cena, cada um pode compor uma determinada parte individualmente e depois unir tudo em um único arquivo, acelerando sua produção e garantindo a entrega de seus trabalhos no prazo. Mas se você não trabalha em empresa alguma e não está trabalhando em projetos pessoais grandes, é um bom momento para detalhar as partes para que você vá se organizando e tirando o melhor proveito de seu tempo na criação e desenvolvimento destes.

## Aperfeiçoamento

Nesta etapa, após ter passado por toda a seção de criação e adição de detalhes, passe para uma seção de aperfeiçoamento. Considere uma seção de aperfeiçoamento o momento onde já se tem tudo definido do personagem e que já está documentado sob a forma de esboços.

Aperfeiçoamento aqui seria uma etapa onde você aplica algum refinamento extra ou onde você definirá com seu cliente ou com seu colega (caso esteja trabalhando em equipe) uma eventual mudança na estrutura de seu personagem ou na própria cena.

Em uma etapa de aperfeiçoamento você pode aplicar alguma técnica de sombreado em seu desenho para reforçar algum item que você considere importante em sua criação. Você pode causar um impacto maior em quem está olhando a primeira vista seus esboços, com um desenho mais aprimorado.

Lembre-se: quanto mais detalhado for o seu projeto, mais bem elaborado ele será em uma etapa posterior, seja de criação 2D ou 3D. Entretanto, se para realizar seu projeto for necessária a captação de recursos (como patrocínio ou investimentos), quanto mais informações você tiver em mãos para apresentar a possíveis investidores ou parceiros, mais positiva será sua resposta para o auxílio na execução de seu projeto. Tenha sempre muitos esboços para realmente provar que seu projeto é viável e que será rentável para o investidor. Portanto, esteja sempre preparado para responder a todas as questões sobre como irá resolver seus problemas, caso seja questionado.



## Organização, Disciplina e Planejamento

Organização, disciplina e planejamento. Estas são palavras chaves para se ter sucesso em projetos, sejam eles pessoais ou desenvolvidos para empresas. Você deve se organizar desde as etapas iniciais de esboços até a finalização do seu trabalho. Deve ser organizado na hora de criar as pastas para salvar seu trabalho e dar nomes coesos a seus objetos. Você sempre tem que ter em mente que outras pessoas poderão vir acessar os objetos que você cria ou a materiais que elabora, ou mesmo aquelas pessoas que visitam o local onde estão salvos todos os arquivos da evolução de seu trabalho. Se não houver um mínimo de organização, nem mesmo você vai saber qual foi o último arquivo editado.

### *Nota do Autor*



Particularmente, prefiro organizar desta forma meus trabalhos pessoais:

- ◆ **Pasta Raiz** – com o nome do projeto – no caso deste livro, seria chamada “Dead Twice”.
- ◆ **Pasta Meshes** – aqui contém todos os arquivos 3D que foram criados. Caso for trabalhar o modelo por partes ou, se para construir a cena fosse preciso desenvolver mais de um personagem, crie pastas com os respectivos nomes dos personagens envolvidos, criando uma pasta exclusiva para receber a cena e os personagens (criar dentro da pasta meshes). Ainda dentro desta pasta, coloque cada personagem, cada arquivo 3D criado. Salve com uma nomenclatura lógica. Por exemplo: a etapa de modelagem seria chamada “nome do projeto\_modelagem\_00.max”, a etapa de mapeamento seria “nome do projeto\_mapeamento\_00.max”, a de textura “nome do projeto\_textura\_00.max” e a de iluminação seria “nome do projeto\_iluminacao\_00.max”. Como o escopo deste livro não abrange a etapa de animação avançada, fica indicado aqui que se caso fosse desenvolvido um capítulo destinado à animação neste projeto, iria ser criado, dentro da Pasta Meshes, uma pasta chamada Animação. A razão pela qual salva-se os arquivos com o final “\_00” é porque, durante a execução do projeto geramos arquivos de segurança





(Backup), um jeito fácil e rápido é na caixa de salvamento do 3dsmax clicarmos no sinal de “+” para ele ir acrescentando mais um ao nome do arquivo salvo (o arquivo “nome do projeto\_modelagem\_00.max” ficaria “nome do projeto\_modelagem\_01.max”).

- ◆ **Pasta Referências** – um lugar para guardar todo o tipo de pesquisa feita para o projeto, desde fotos tiradas de algum local, imagens de internet ou até mesmo algum texto ou música que lhe inspire. É uma pasta para armazenar as “inspirações”.
- ◆ **Pasta Imagens** – depois do trabalho ter sido concluído vem a etapa de renderização para quem trabalha com o 3D. E para quem trabalha direto com a pintura digital não haverá a etapa de renderização, mas criarão imagens que representam o produto final de seu projeto, como quem trabalha com 3D. Nesta pasta serão guardadas todo tipo de imagem para pós-produção.
- ◆ **Pasta Seqüência** – aqui você vai salvar os arquivos seqüenciais resultantes de renderizações animadas. Esta pasta pode ser subdividida de acordo com as cenas renderizadas ou então de acordo com o espaço de frames que determinada seqüência ocupa na sua Time Line do 3dsmax, por exemplo.
- ◆ **Pasta Mapas** – pasta onde geralmente são salvas todas as texturas que o software 3D usa para seu personagem. Pode ser criada dentro da pasta raiz de seu projeto ou como uma subpasta dentro de sua pasta Biblioteca à parte.

### *Nota do Autor*



Prefiro salvar meus mapas em minha biblioteca pessoal de texturas.

- ◆ **Outras Pastas** – crie outras pastas conforme sua necessidade, mas procure não abusar da quantidade, sob o risco de se desorganizar. Seja cauteloso e use somente o necessário em termos de pastas, dando a elas nomes coerentes e posicionando-as de forma organizada na estrutura de pastas do seu projeto.





## 14 | Desenvolvendo Personagens 3D

Mantenha suas pastas sempre organizadas e estruturas, bem como o seu ambiente de trabalho (é claro que quando estamos em um ambiente de criação, uma bagunça até que é bem vinda para que possamos nos sentir com liberdade de criar qualquer coisa. Mas até mesmo na nossa bagunça, precisamos ser organizados!).

Tenha sempre disciplina, organize seus horários, faça cálculos de quanto tempo levará em determinadas etapas para concluí-las. Planeje-se no seu tempo, cumpra seus horários. Se você definiu para si mesmo ou para algum cliente que irá trabalhar em média de 2 a 4 horas em determinado projeto, de segunda à sexta-feira, então cumpra! Mostre para seu cliente e acima de tudo para si, que é capaz de se organizar com disciplina e que tem condições de entregar no prazo combinado tudo que lhe é pedido. Seja regrado neste sentido.

Além de ser organizado e disciplinado, você precisa se planejar. Por exemplo: vai desenvolver um projeto pessoal, decida quanto tempo levará na etapa de criação e não passe deste prazo. Se o prazo estipulado por você estiver estourando, descubra ou desenvolva uma solução para que não atrase o restante de seu trabalho. Tomando esta atitude você demonstrará capacidade de resolver problemas cotidianos de forma profissional, o que é muito bem visto pelas empresas, pois qual é a empresa que contratará um profissional que não sabe resolver seus próprios problemas? As empresas esperam que seus profissionais saibam como resolver os problemas e não que criem outros.

Realize seus projetos pessoais ou profissionais com organização, disciplina e planejamento e tão logo você será reconhecido. Com esta atitude você demonstrará extrema capacidade de realização. Termine seus projetos, não os deixe pela metade. Termine-os com estas três palavras em mente: organização, disciplina e planejamento.

### **Definindo o Objetivo Final do Projeto**

Todo o projeto deve ser realizado com algum objetivo final, seja este uma imagem estática, uma animação ou alguma outra forma de representação. O projeto inicial de Dead Twice, foi concebido apenas como um projeto de imagem estática. Depois veio o presente projeto onde é mostrado todo o seu desenvolvimento, da concepção até a sua finalização.

A finalidade deste livro não é apresentar uma imagem estática, pois o foco deste projeto passa a ser o de fazer parte integrante de algo maior: a Demo Reel. Mas o





que é Demo Reel? É o conjunto dos melhores trabalhos apresentados no formato de vídeo em alguma mídia digital como CD-ROM ou DVD.

Nos dias de hoje a apresentação de um bom portfólio é essencial para impressionar empresas as quais está se candidatando. E não só ele! O currículo (impresso ou incluso nesta mídia digital) também deve estar junto. Um material extra como a apresentação em vídeo de nossos melhores trabalhos pode funcionar como um portfólio, sendo muitas vezes mais requisitado e apreciado. O que de fato o torna um material vital para impressionar seu entrevistador é poder mostrar todo o seu potencial.

Você pode subdividir sua Demo Reel para ser candidato a vagas específicas (lembrando que, em muitos países inclusive no Brasil, o artista não fica isolado em uma única área e seus colegas em outras). Muitas vezes o mesmo artista fica encarregado de modelar, texturizar, iluminar e animar, senão ainda finalizar. Por um lado isto é bom, pois o artista tem a oportunidade de trabalhar em diversas áreas, enriquecendo seu conhecimento. Agora, se ele não se identificar com algumas das diversas áreas em que atua, pode não produzir tão bem dentro do processo.

Você pode direcionar sua Demo Reel, subdividindo-a da seguinte forma, não como uma regra prática, mas como uma orientação:

- a. **Modeling Reel** – destinada a apresentar basicamente suas capacidades de modelagem e texturização tanto de personagens como de ambientes. Você pode incluir aqui alguns personagens (3 ou 4 geralmente) para ilustrar o que você criou com o pacote de software 3D, ilustrando sua capacidade de criação, além de malhas e texturas.
- b. **Character/Rigging Reel** – destinada a apresentar suas habilidades de Rigging (etapa onde se define e ajusta a malha e a estrutura óssea dos personagens, para serem animados posteriormente). Aqui você pode incluir modelos animados de personagens, configurações de malhas, painéis criados e ajustados a fim de ilustrar toda a sua técnica.
- c. **Animation Reel** - destinada a apresentar basicamente suas capacidades de animação de personagens ou outros itens constantes em sua cena. Você pode incluir todo tipo de animação propriamente dita, onde ela mostrará o quanto é possível realizar uma boa animação. Aqui fica clara a linha que opta-se para animar: Cartoon? Realista? Animações simples...



## 16 | Desenvolvendo Personagens 3D

- d. **Effects Reel** – destinada a apresentar basicamente as capacidades de aplicação de efeitos nas cenas já prontas (renderizadas ou capturadas por câmeras de vídeo). Aqui podem ser incluídos diversos efeitos aplicados nos vídeos, como forma de os tornarem mais atraentes para uma apresentação ao público.
- e. **Matte Painting Reel** – seguidamente vemos em telas de cinema, muitos cenários ao fundo e, de primeiro plano, imagens belíssimas que parecem ter sido tiradas de nossos sonhos. Muitas vezes não são cenários existentes, são obras criadas pela mão do artista, compondo várias fotos para criar o cenário que vemos. Inclusive ainda, além de haver esta composição fotográfica (**Matte Painting**), ainda há aqueles artistas que pintam digitalmente partes deste cenário (**Digital Painting**), tornando-o ainda mais real. O que nos confere a impressão de ter sido tirado dos sonhos. A esta fotocomposição da-se o nome de **Matte Painting**.

Existem diversas maneiras de subdividir sua **Demo Reel** para que ela fique ainda mais direcionada para determinadas áreas. Mas fica a seu cargo realizar estas subdivisões caso ache necessário.

### *Nota do Autor*



O que proponho ao leitor é uma maneira de direcionar sua apresentação de trabalhos para alguma área de seu interesse, caso queira direcioná-la efetivamente. Pois neste livro criaremos uma parte que integrará a minha e a sua **Demo Reel**, voltada especificamente para a modelagem e texturização (**Modeling Reel**). Vamos criar uma saída de vídeo para constar na **Demo Reel**. Fica claro aqui que a subdivisão citada serve apenas como nosso guia, para sabermos qual será nosso objetivo com nossa apresentação de vídeo. Não consistindo em uma regra prática.

Tendo definido nosso objetivo final, e entendido a função **Apresentação de Trabalhos em formato de Vídeo (Demo Reel)**, podemos passar para execução de nossos exercícios efetivamente.

