

# Direção de Arte

e os Fundamentos do Design Gráfico

Para o Motion Design, a Direção de Arte é viva.

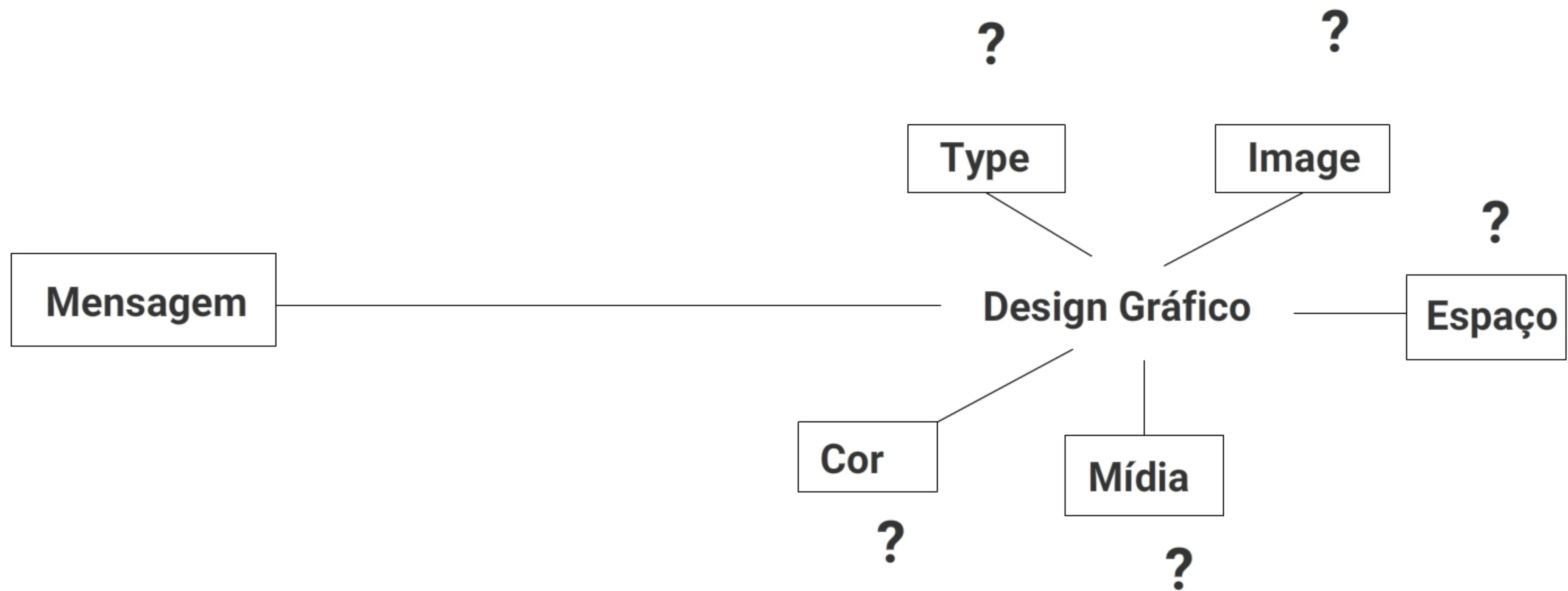
Por isso, regras são criadas para que os personagens, cenários, gráficos, cenas, letreiros etc sejam parte de um mesmo universo. Desde um elemento pequeno que possa ser enquadrado em tela cheia como uma **folha**, até o elemento completo, como uma **árvore** ou ainda um conjunto massivo visto de muito longe, como por exemplo uma **floresta**. Em cada um desses enquadramentos, a linguagem visual a ser usada nos elementos precisa ser consistente. E mais que isso, precisa ser coerente com o significado da mensagem e os valores a serem transmitidos.

Por isso é importante responder a pergunta "Por quê?".

Cada decisão é tomada para deixarem esses elementos cada vez mais próximos do mesmo universo e de forma a representar melhor os valores e a mensagem a ser transmitida. Esse é o papel do **Diretor de Arte**.

Nesse processo, o visual pode entrar no que é trending no momento para atrair a atenção do que está sendo desenvolvido de mais recente, quebrando os padrões ou voltar para o clássico, o que não sai de moda, para durar por mais tempo, mas de uma forma que ainda não foi produzida. O resultado pertence ao tempo de agora ou é atemporal?

Encontrar esse "DNA" do filme é o primeiro passo para poder replicá-lo em tudo que estiver sendo visto pela câmera, nosso Mise-en-scène. Esse DNA é composto por diversos elementos do Design Gráfico.





# Fundamentos do Design Gráfico

Mídia   Imagem   Espaço   Type   Cor



# **Semiologia e Semiótica**

Estudo dos Signos

## Qual o sentido das coisas?

A moderna ciência dos signos tem origem em duas diferentes tradições: **Semiologia** (por Ferdinand Saussure) e **Semiótica** (por Charles S. Pierce). Tendo o mesmo o radical (semeion, que se pode traduzir por signo ou sinal)

**Signo** é tudo aquilo que representa outra coisa, ou melhor, na descrição de Pierce, é algo que está no lugar de outra coisa. Logo, sem o signo seria praticamente inviável se comunicar, pois estaríamos a todo instante precisando pegar nos objetos e mostra-los para serem identificados. Na teoria de Saussure o signo é composto de significante e significado.

**Significante** é a parte material do signo como o som, os traços pretos sobre o papel, as linhas, que representam algo, como por exemplo, um cão.

**Significado** é o conceito por trás dessa representação. É a imagem mental ativada através do contato com a parte material.



**Significação** depende de o indivíduo ligar determinado signo a determinado significado. Se certo indivíduo desconhece o significado de um determinado signo, isto não quer dizer que esse simplesmente não exista. Ele apenas não tem significação alguma para ela, sendo, no máximo, identificado como um possível signo.

**Valor do signo** depende do que está entorno desse signo e da situação recíproca entre dos elementos da língua. Pois um mesmo signo pode ter diferentes significados dependendo da situação.

**Denotação** veicula o primeiro significado derivado do relacionamento entre um signo e seu objeto.

**Conotação** veicula segundos significados.

**Ícone** é um signo com alguma semelhança com o objeto representado. Por exemplo, a escultura de uma personalidade conhecida, uma fotografia de um carro.

**Índice** é um signo que se refere ao objeto por ser afetado diretamente por esse objeto. Por exemplo, fumaça é signo indicial de fogo.

**Símbolo** é um signo que se refere a uma associação de idéias produzidas por convenção. Por exemplo, as palavras de uma língua ou a cor verde, como passagem no trânsito.





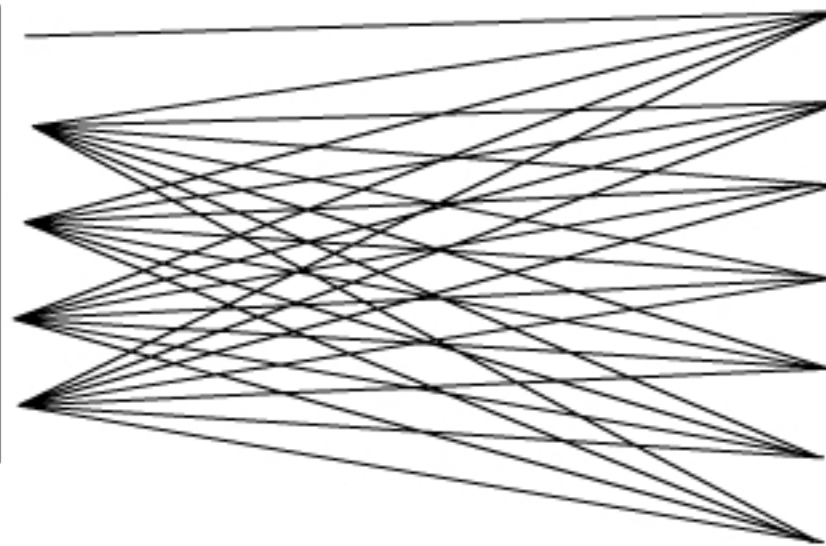


# Direção de Arte

Manter a consistência visual dos Fundamentos do Design Gráfico entre os elementos criados e suas cenas de acordo com a mensagem a ser transmitida, a fim de valorizar a mesma.

## Fundamentos do Design Gráfico:

- Mídia
- Imagem
- Espaço
- Type
- Cor



## Na prática

- Briefing: O que fazer?
- Pesquisa: Qual a história do cliente e o início da marca)? Já foi feito antes? Qual público?
- Brainstorm: Como fazer? "Clichês" apenas como ponto de partida
- Thumbnails/Concept/Prototype: Primeiras tentativas preliminares e planejamento
- Design: Desenvolvimento das peças de pré-produção dentro da mesma Direção de Arte
- Revisões e Refinamentos: Ajustes de acordo com o material apresentado ao cliente
- Entrega: a aprovação da Direção de Arte do filme é ainda na pré-produção do filme

Perceba acima como cada Fundamento do Design Gráfico vai evoluir durante as etapas de pré-produção, exceto a Mídia que já é definida no Briefing.



No **Briefing** são recebidas **informações essenciais** que resumem o que precisa ser feito. Pode ser que exista um roteiro, mas não exista visual. Pode ser que exista visual, mas não há roteiro definido. E às vezes, o roteiro tem o desenho da sua marca e é necessário desenvolver o visual e a narrativa para a formação dela em peças como vinhetas. A formação da marca em um tempo de 1 minuto, exige um planejamento como um filme inteiro.

De qualquer forma, as **Mídias** a serem utilizadas por esses filme já estão definidas e saber qual o **Crop** do arquivo antes de começar é fundamental. Alguns filmes vão precisar crop wide e vertical e isso precisa estar definido antes de começar a animar.

É muito importante aprovar o visual antes de começar a animar. Cada etapa de aprovação serve para que o projeto avance e que seja possível dividir essas etapas com o time. Se durante a fase de animação for pedido algo complicado de visual, é muito difícil replanejar. Ajustes finos são possíveis, é claro. Mas procure fazer as perguntas certas para aprovar as coisas que realmente são complicadas de mudar depois e use uma apresentação formal para isso. Aproveite a apresentação para aprovar tudo o que for possível, inclusive coisas mais simples, pois parar a todo momento para ajustar também consome tempo. Se você não perguntar, cedo ou tarde alguém vai se importar com isso. Faça uma lista de coisas que precisam aprovação e explique o que pode ser ajustado depois e o que é fundamental para o projeto avançar. Explique também em que etapa está o projeto. Elementos que estão sendo melhorados, elementos que são finais. O prazo não vai mudar, você precisa ganhar o máximo de tempo desde a pré-produção. Alguns clientes e agências podem não estar acostumados em aprovar projetos de animação. Procure explicar as etapas que vão ser importantes para o seu processo antes. **Antecipe sempre.**



# Image

## Technique

- Hand draw Illustration
- Graphics/Geometric
- Photo/Video

## Practice

Volume (2D/3D)

Perspective (Isometric, Ortographic, 1 point, 2 points, 3 points...)

Texture (Flat, lines, painted)

Shadows ?

Outlines ?

Colors (B&W, Shades, One color +White, (One color +B&W), 4 colors, etc

Type as illustration ?

**Type**

# TYPEFACES

Din

Bodoni

Gotham

Helvetica

Courier

Garamond

Roboto

**Futura**

Didot



# ESTILOS

Antigo (com Serifa)

Moderno (com Serifa)

**Sem Serifa**

*Escrita a mão*

6 px  
8 px  
9 px  
10 px  
11 px  
12 px  
14 px  
16 px  
18 px  
30 px  
36 px  
48 px  
60 px  
72 px

# Motion Design

## Typography

Thin  
Light  
Book  
Medium  
Bold  
Black  
Ultra

ABCDEFGHI

abcdefgh

JKLMNOPQ

ijklmnopq

RSTUVWXYZ

rstuvwxyz



**The quick brown fox jumps over the lazy dog.**

Pangram = usa todas as letras

# **Brown Fox**

**Wild Animal**

# Brown Fox

Wild Animal

# END TITLES

roteiro	<b>Fulano de Tal</b>
direção de arte	<b>Zé</b>
animação	<b>Joãozinho</b>
edição	<b>Santa Edit</b>



# **E SE VOCÊ CURTIR TIPOGRAFIA?**

Não use texto centralizado para blocos de textos, na dúvida, justifique ou alinhe a esquerda.

Não use texto centralizado para blocos de textos, na dúvida, justifique ou alinhe a esquerda. E cuidado com viúvas.



**T R A C K I N G**



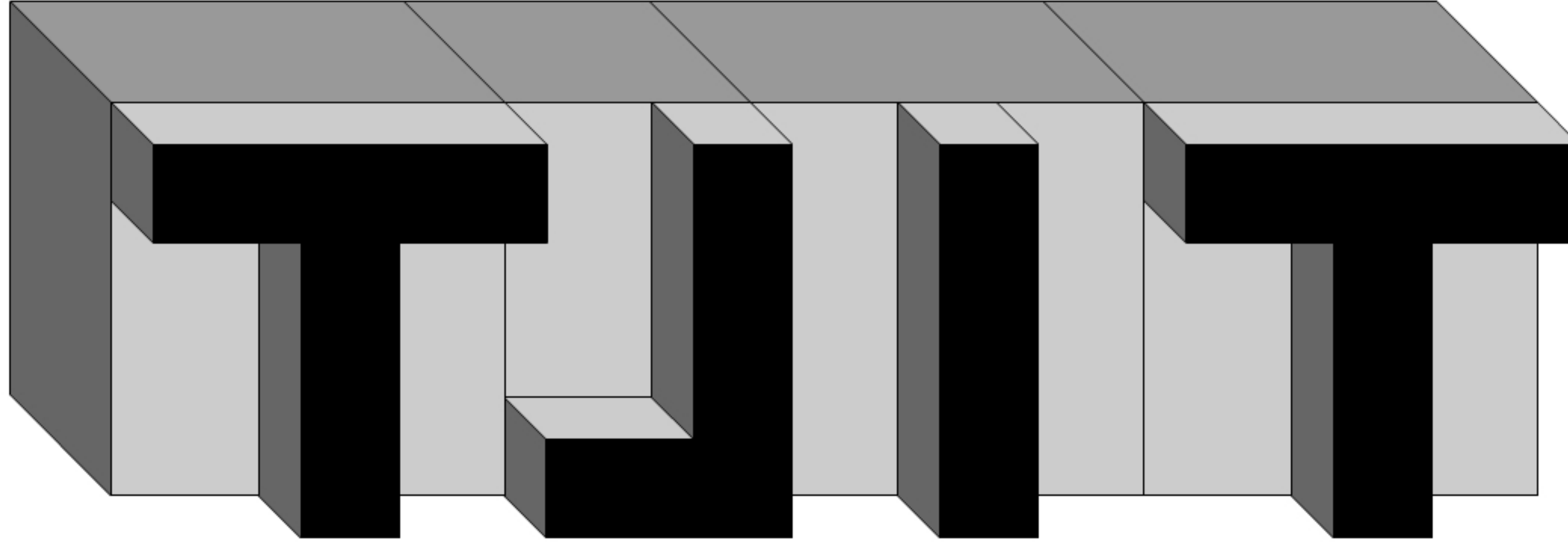
é o espaçamento uniforme entre as letras

e leading é o espaçamento entre as linhas.

**VAMOS, QUE DEU TILT.**

**VAMOS, QUE DEU TILT.**

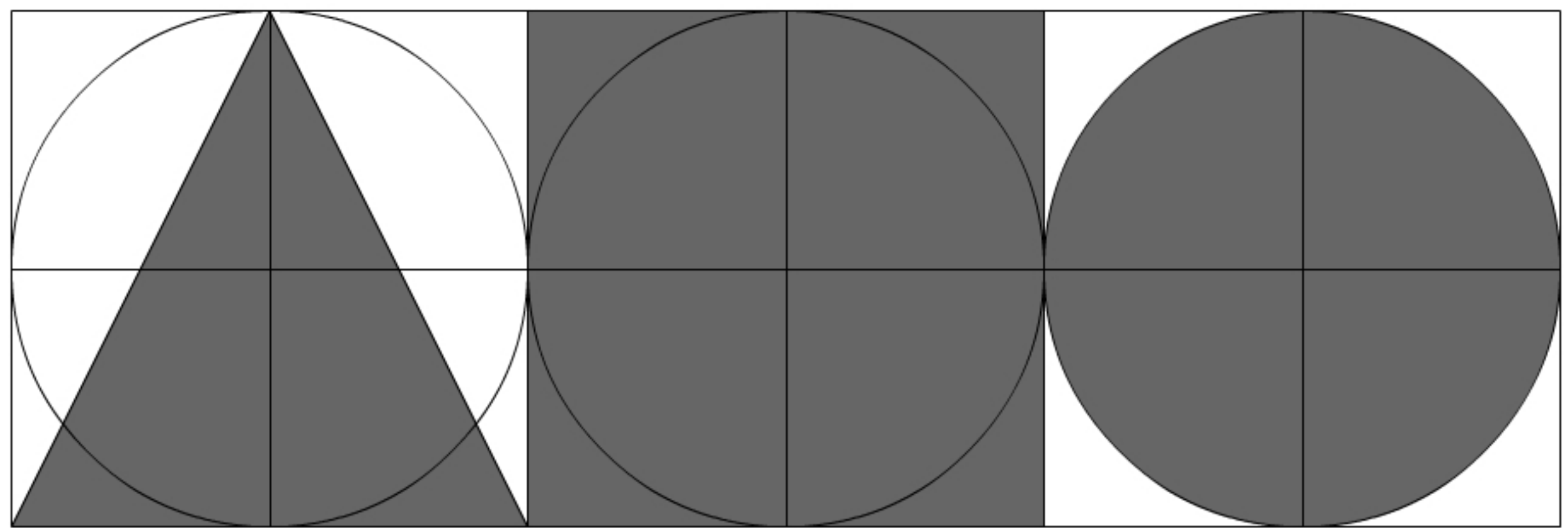
Kerning é o ajuste de espaçamento individual entre as letras.

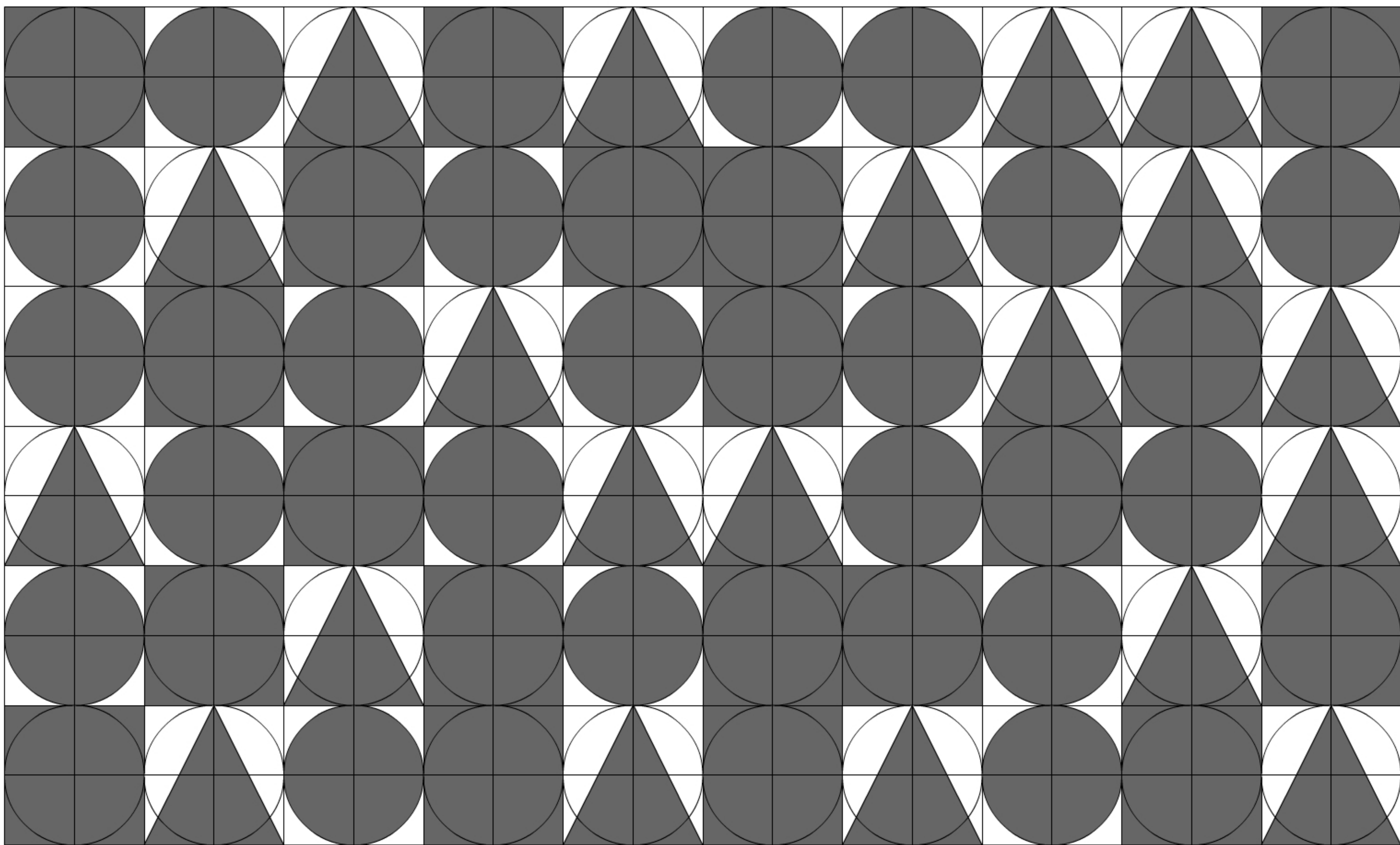


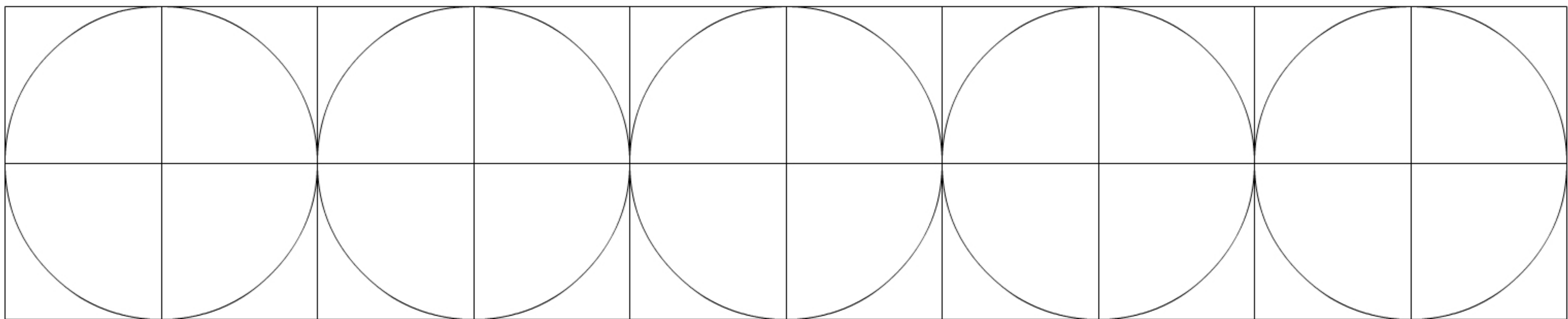
Os equipamentos de impressão recebiam esses pequenos blocos onde cada letra recebia a tinta por contato que quando pressionado contra o papel resultava no impresso.

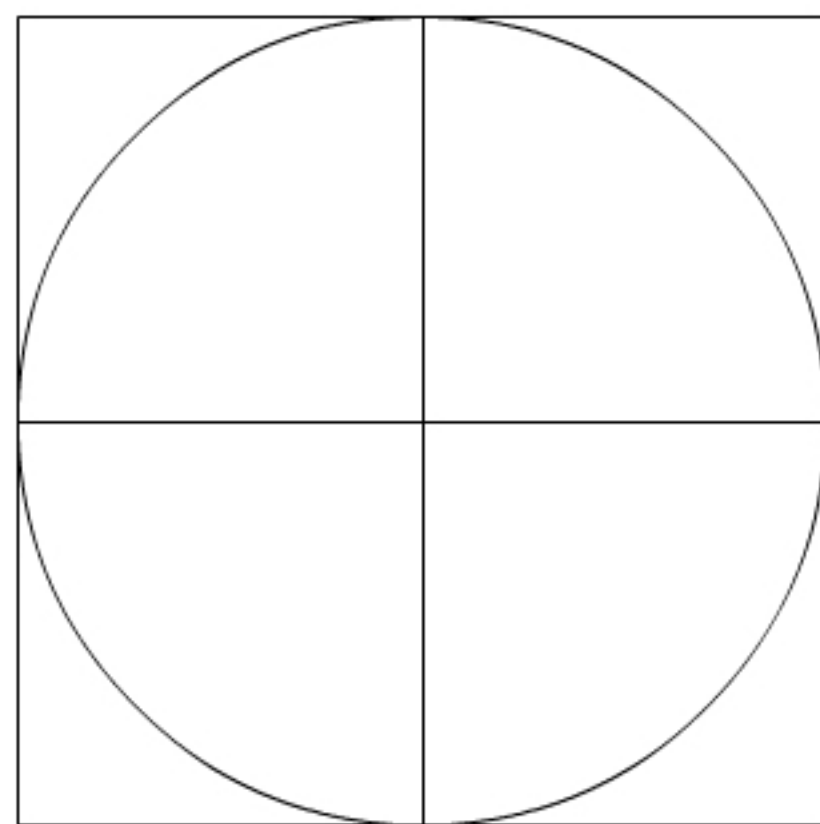
**T I L T**



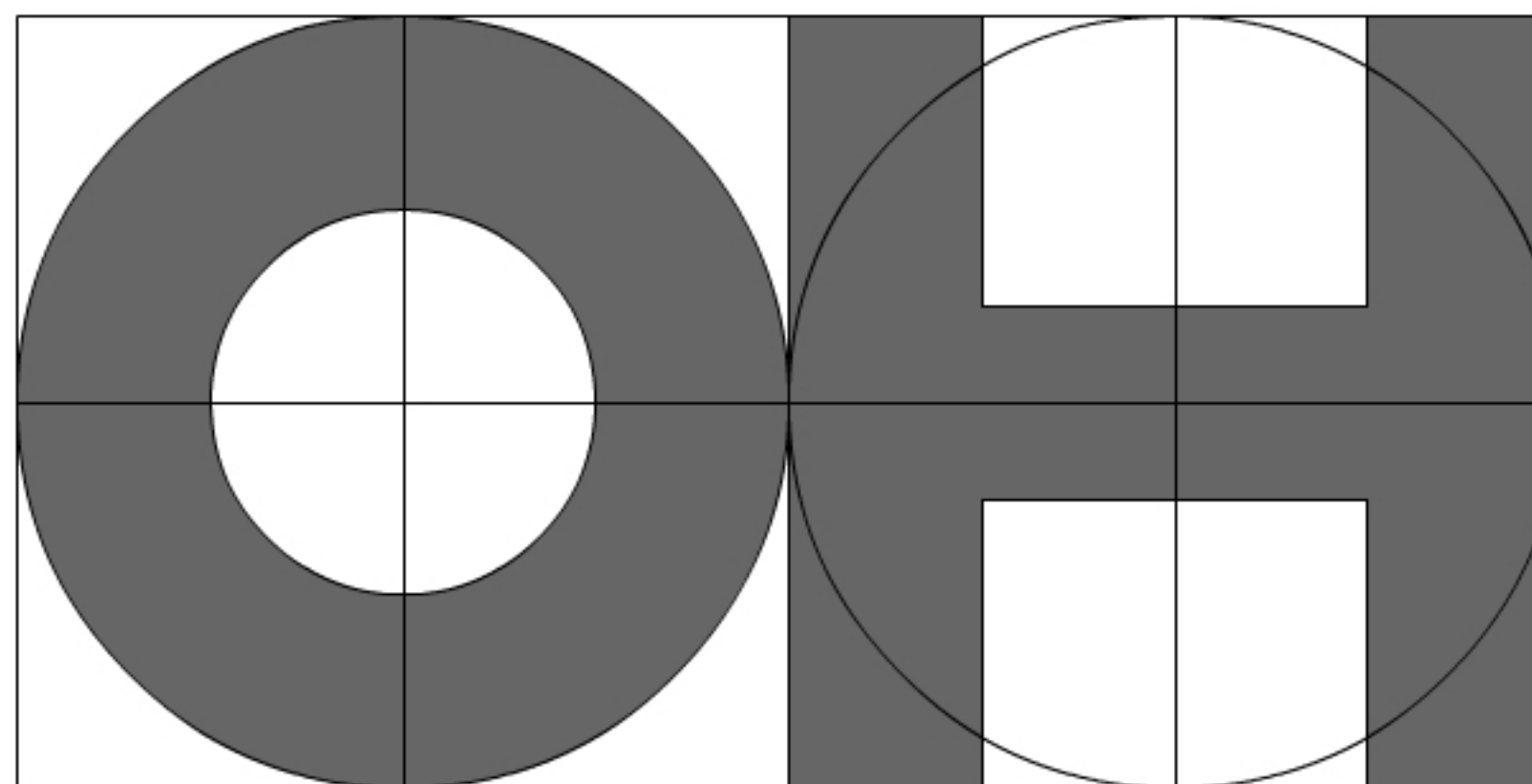






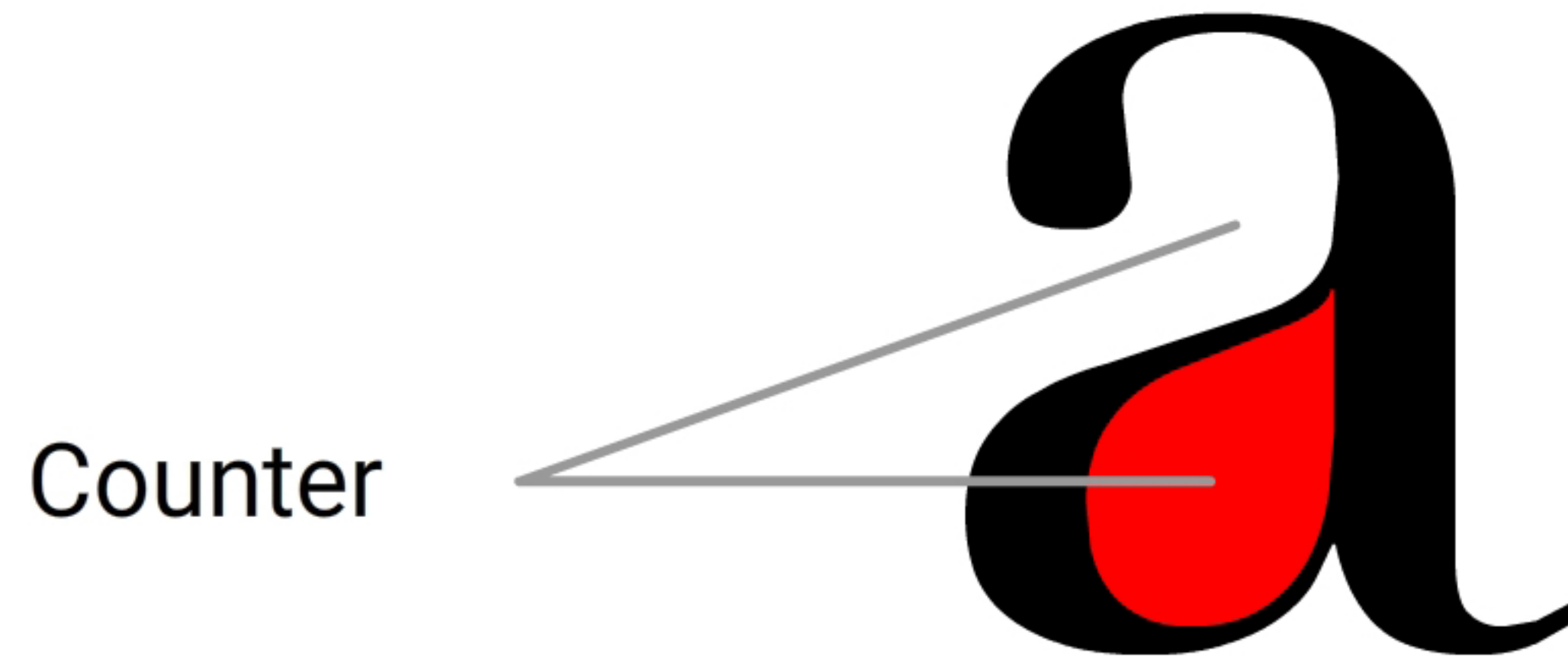






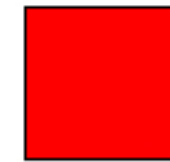
Essas letras são bons pontos de partida quando começar a criar seu letreiros desenhado ou sua typeface. O "O" pode dar origem a letras como (C, D, G, Q, S, U) e o "H" a outras como (A, E, F, I, J, L, M, N, P, R, T, U).

# Espaço Negativo

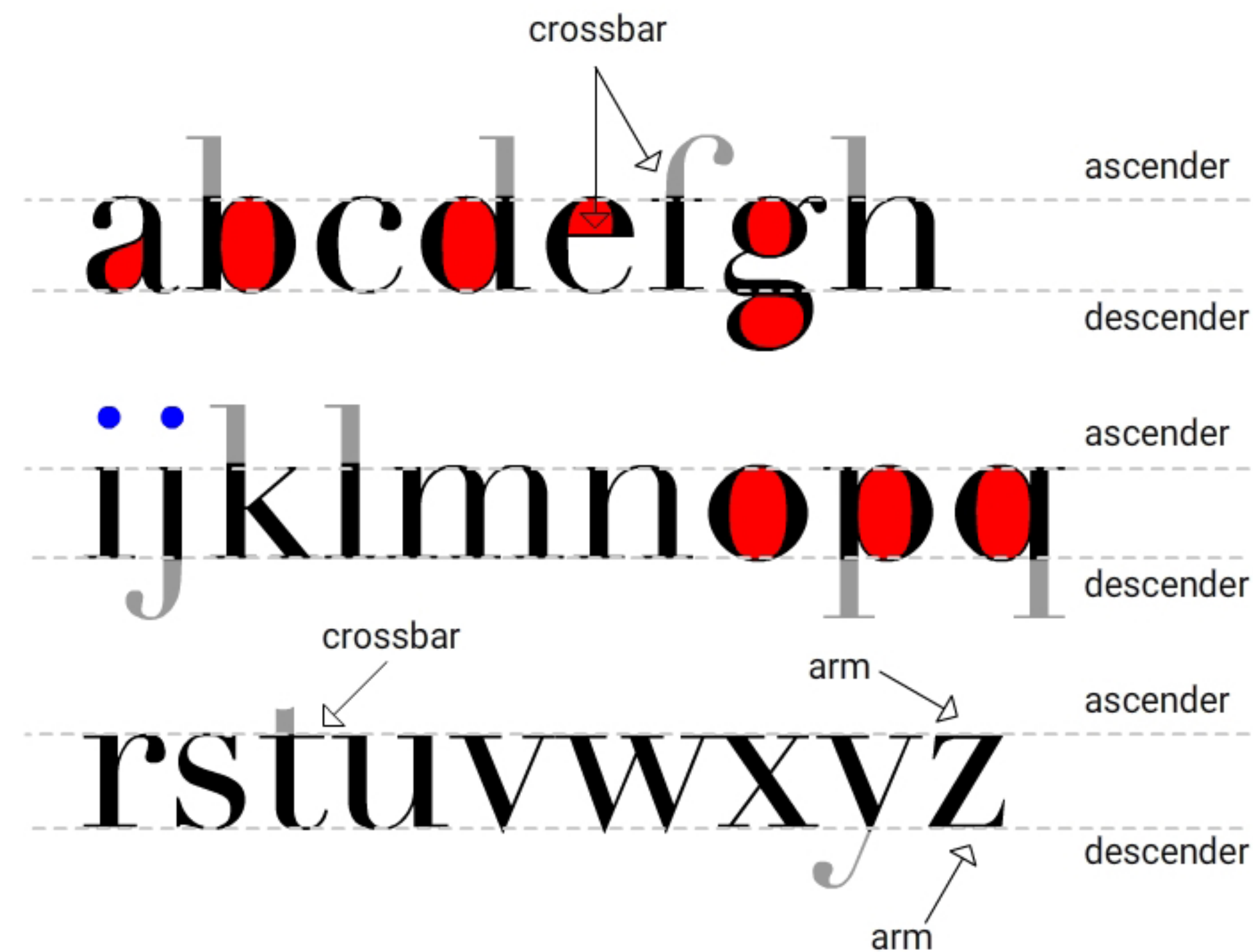
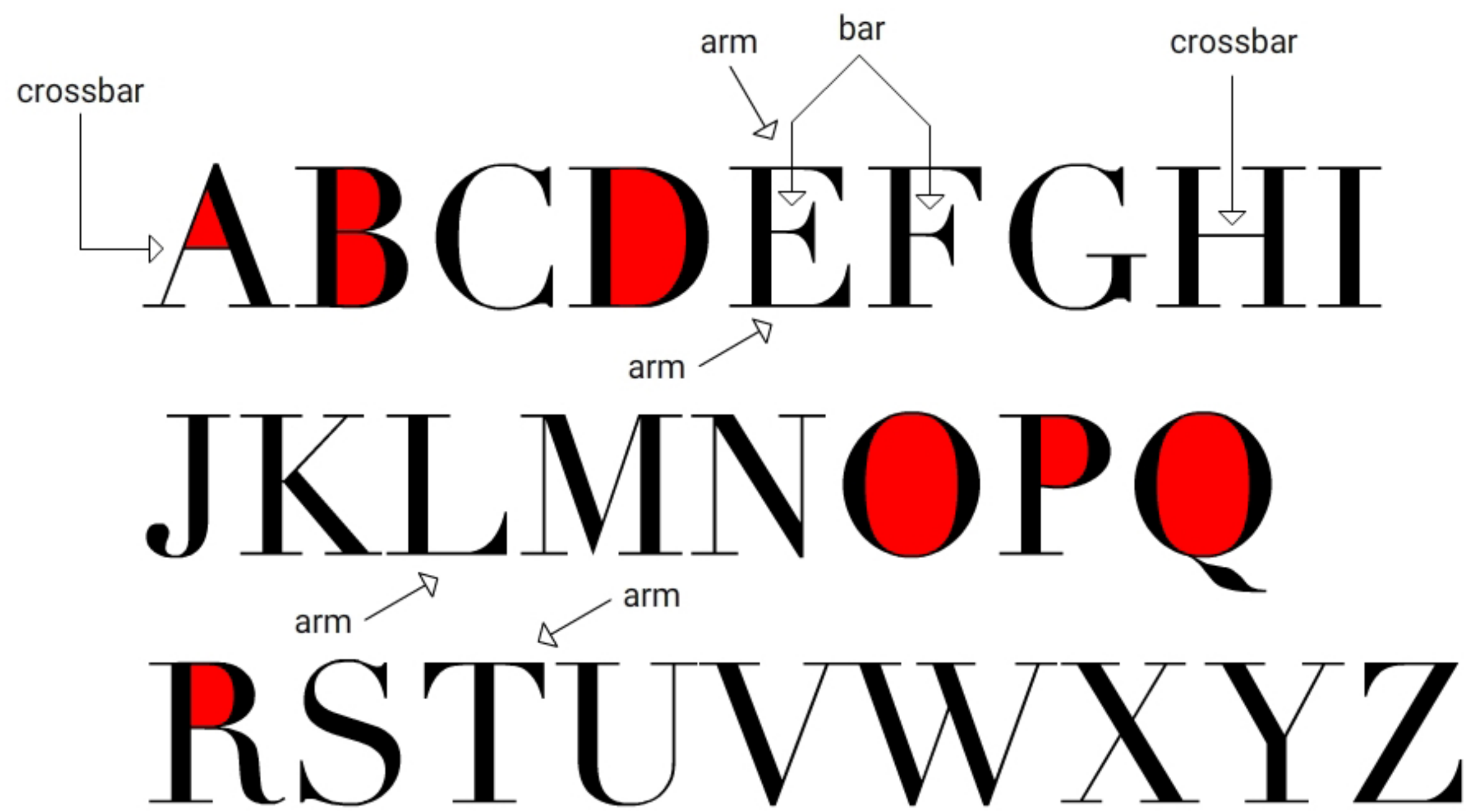


Counter

Cosed Counter (Eye)



## Conhecendo para Animar



As barras horizontais, como bar, crossbar e arm, precisam de um cuidado especial pois podem quebrar o ritmo da animação. Ascendentes e descendentes são ótimas oportunidades para se criar variação na animação. Assim como os pingos do "i" e "j".



\\|:| | | | | | | |

\_\_\_\_\_

.| | | | | | | | | |

\_\_\_\_\_

| | | | | | | | | |

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\\ | | | | | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | |

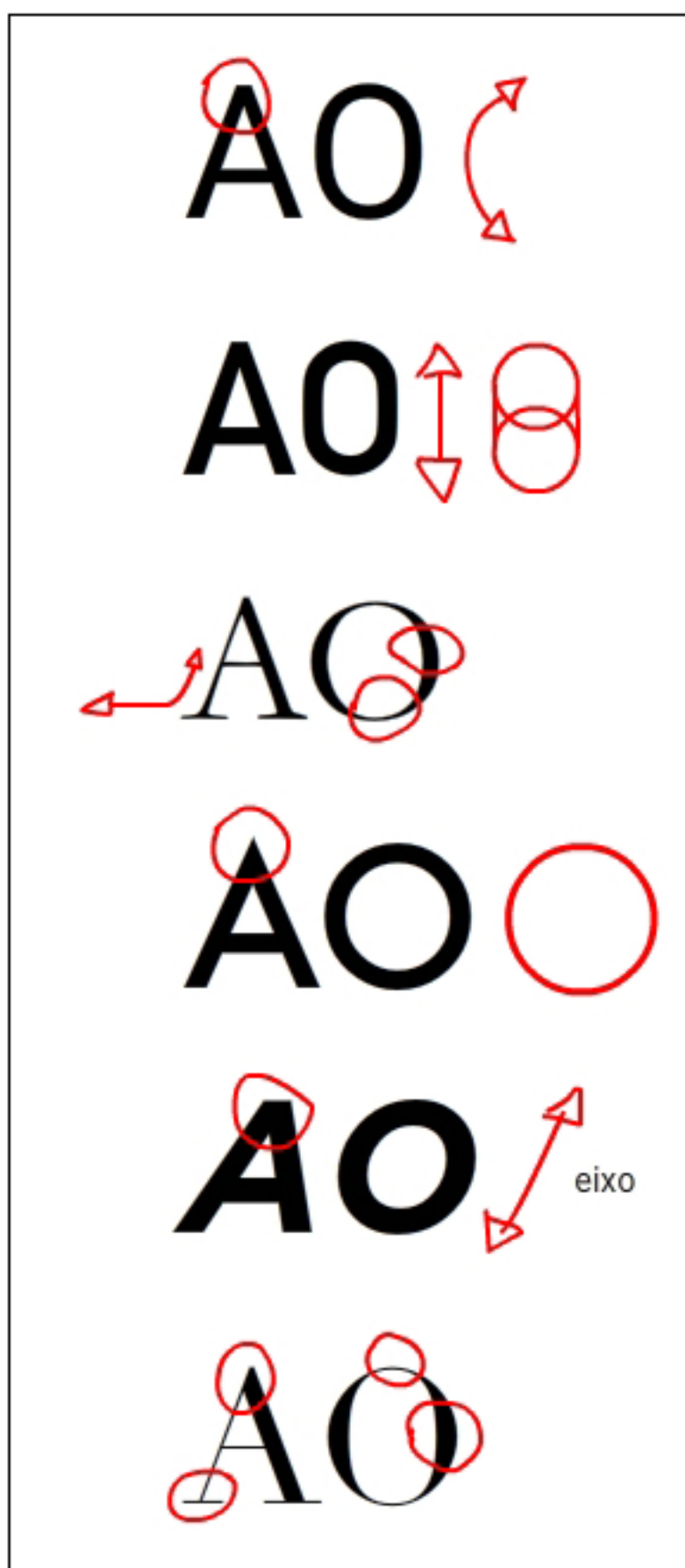
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



## CUIDADOS AO ANIMAR

- Variação de espessura
- Áreas negativas fechadas (pois quando receber o arquivo o "eye" pode vir quebrado e seja necessário reconstruir a letra dependendo como for animar)
- O ângulo de inclinação
- Serifas
- Letras muito curvas como "S" e "g".
- Continuidade para manter o ritmo da escrita, especialmente para caso uma fonte escrita à mão, mas também para barras como no "T", "E" "F" e pontos no "i" e "j".

Se for escolher a fonte e o projeto for bem gráfico, combinar a letra "o" com círculos é sempre uma ótima opção se ela for um círculo perfeito.

M

Mof

Mofio

Mofion



# MOTION DESIGN

Assim?

# MOTION DESIGN

Ou assim?