

Direção de Arte

e os Fundamentos do Design Gráfico

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

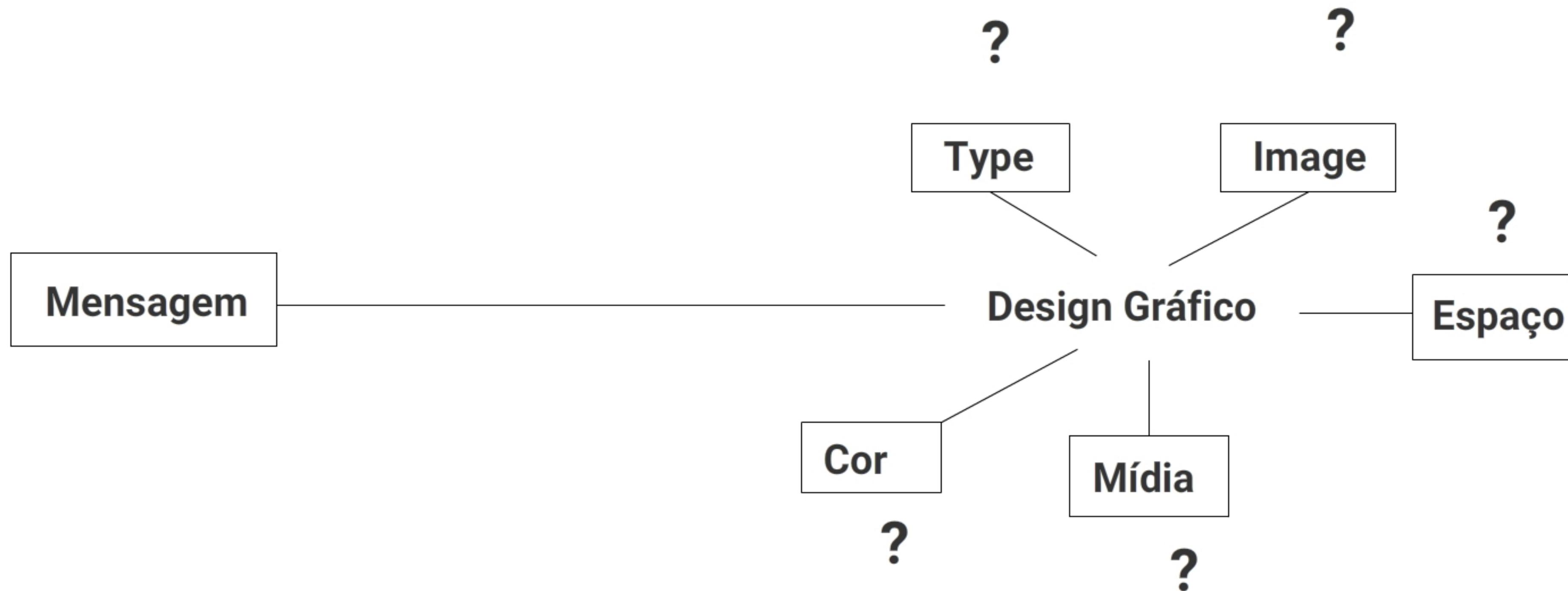
Por isso, regras são criadas para que os personagens, cenários, gráficos, cenas, letreiros etc sejam parte de um mesmo universo. Desde um elemento pequeno que possa ser enquadrado em tela cheia como uma **folha**, até o elemento completo, como uma **árvore** ou ainda um conjunto massivo visto de muito 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.

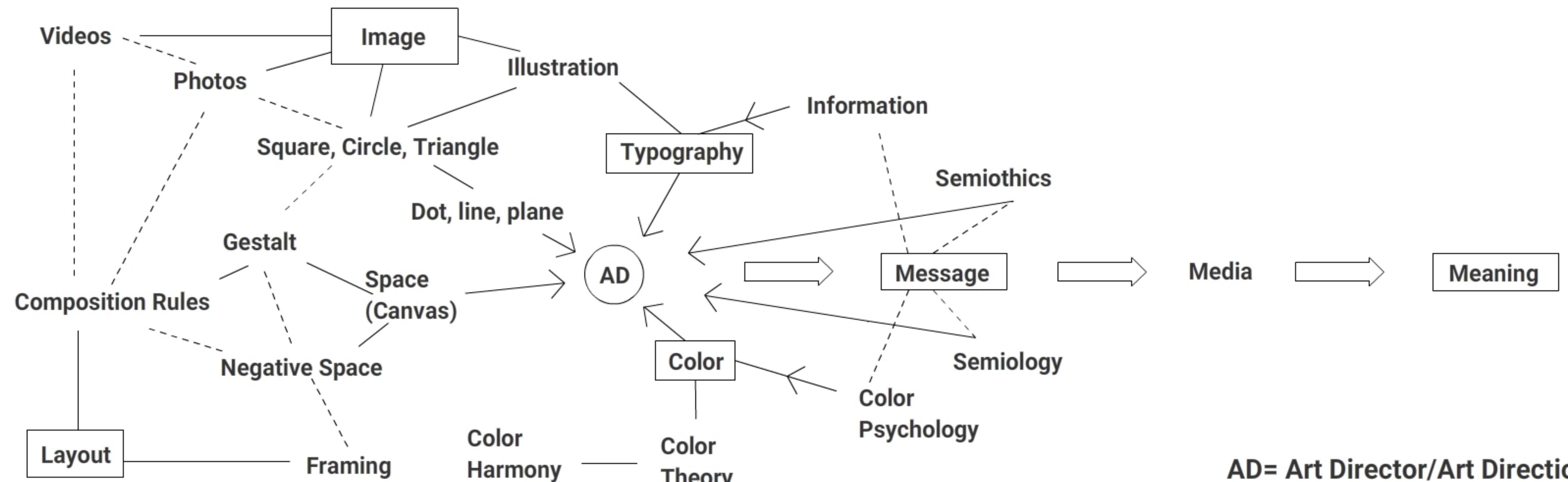
Denotação veicula o primeiro significado derivado do relacionamento entre um signo e seu objeto.

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.



A Direção de Arte é o Design Gráfico utilizado em uma escala maior.

O Diretor de Arte vai usar o seu conhecimento teórico e prático dos Fundamentos do Design Gráfico para criar e alinhar o visual entre mídias diferentes ou entre cenas diferentes, mas sempre de forma a valorizar o conceito e mensagem a ser transmitida.

Para isso ele pode contar com outros profissionais da área para produzirem suas especialidades como Gráficos, Ilustrações, Fotografias, Letreiros e fontes etc. Ele vai gerenciar essa linguagem visual criada para se tornar filmes, websites, stories, feed entre outros.

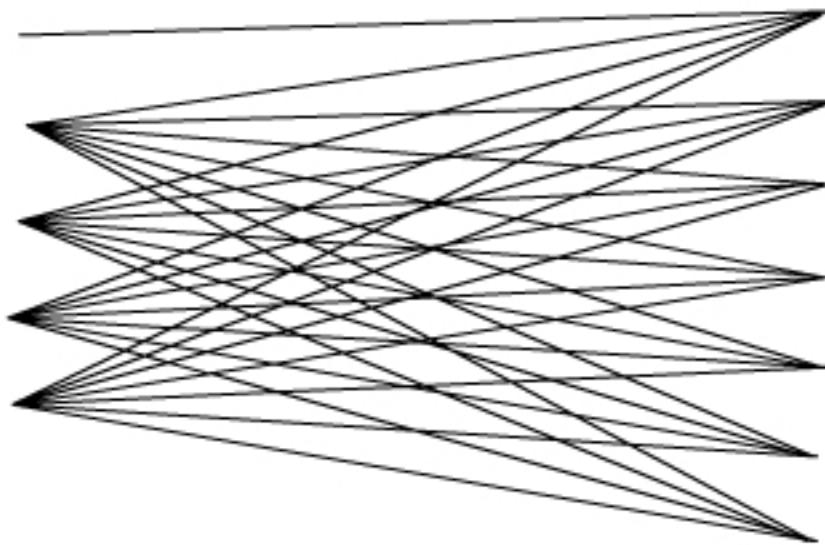
No caso do filme de Motion Design, pode haver um Diretor de Arte responsável pela pré-produção do filme mas nem sempre quando há uma agência com o seu próprio Diretor de Arte. O profissional poderá creditado como Designer (de personagens, de cenário, gráfico etc). Quem ficará responsável pela Direção de Arte ser consistente durante a produção e pós da animação do projeto vai ser o próprio Motion Designer ou alguém de Comp.

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 esse 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, Orthographic, 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

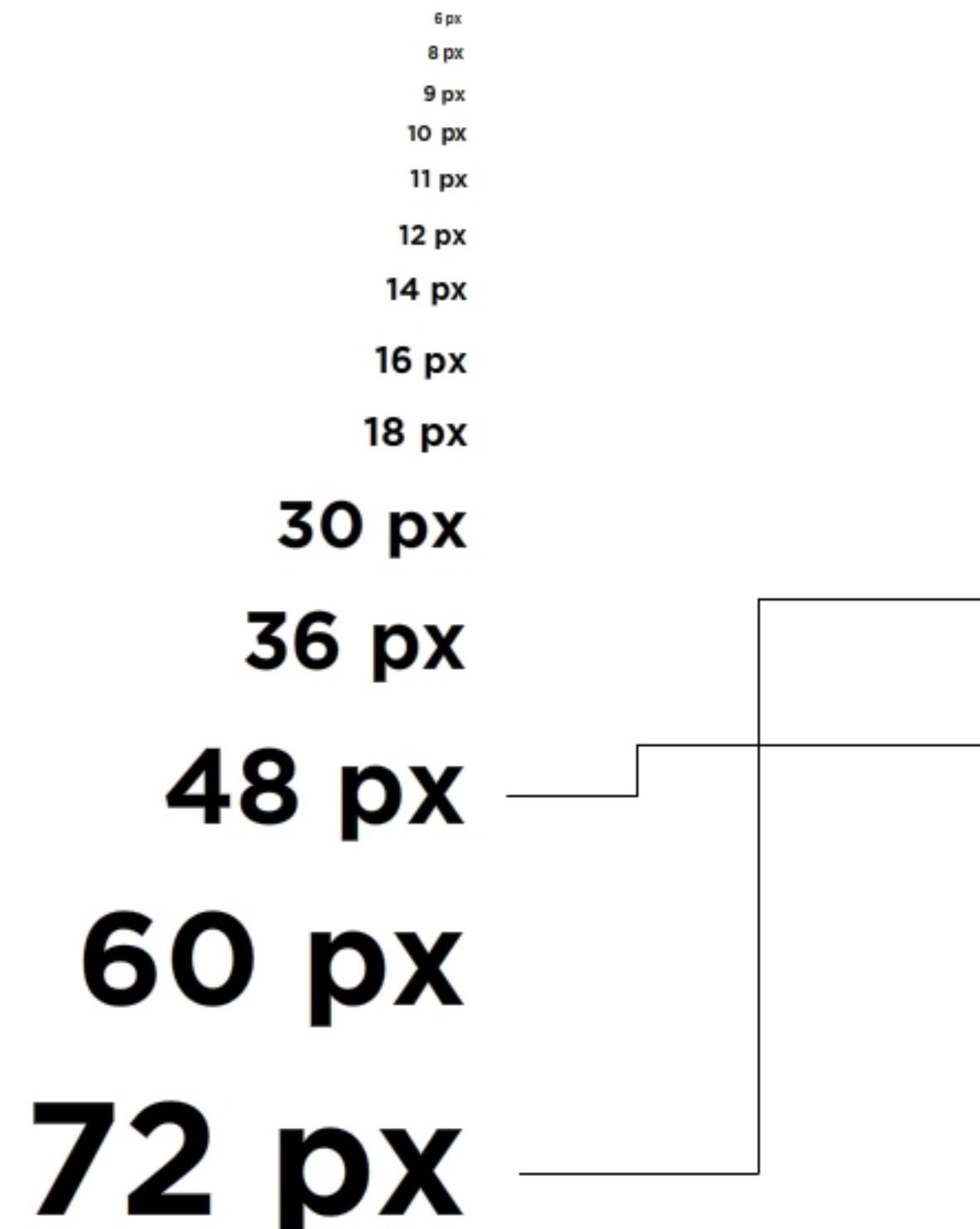
ESTILOS

Antigo (com Serifa)

Moderno (com Serifa)

Sem Serifa

Escríta a mão



Motion Design

Typography

Thin
Light
Book
Medium
Bold
Black
Ultra

A B C D E F G H I
J K L M N O P Q
R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h
i j k l m n o p q
r s t u v w x y z

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	Fulano de Tal
direção de arte	Zé
animação	Joãozinho
edição	Santa Edit

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

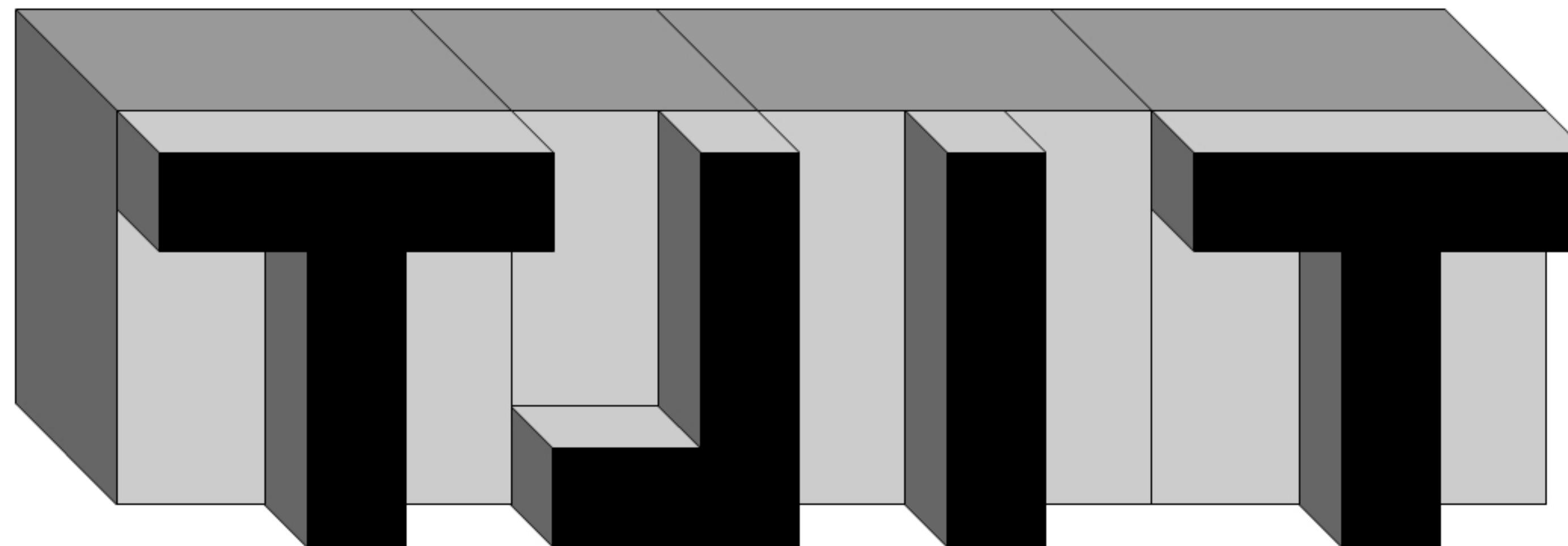
é o espaçamento uniforme entre as letras

e leading é o espaçamento entre as linhas.

VAMOS, QUE DEU TILT.

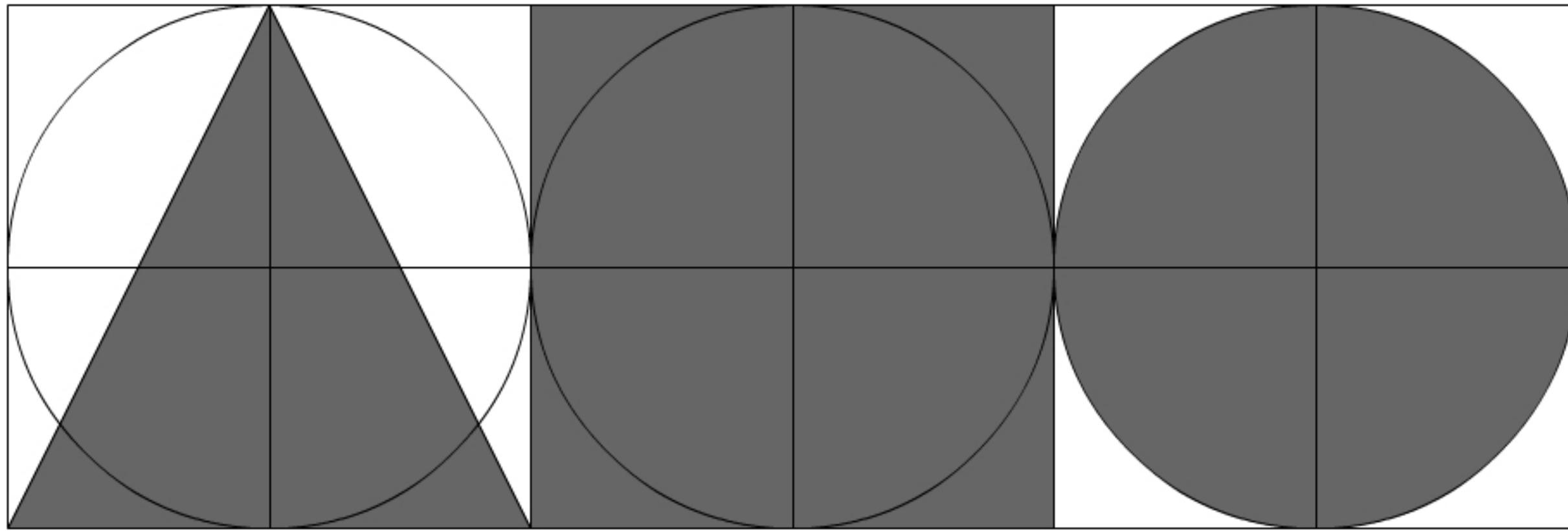
VAMOS, QUE DEU TILT.

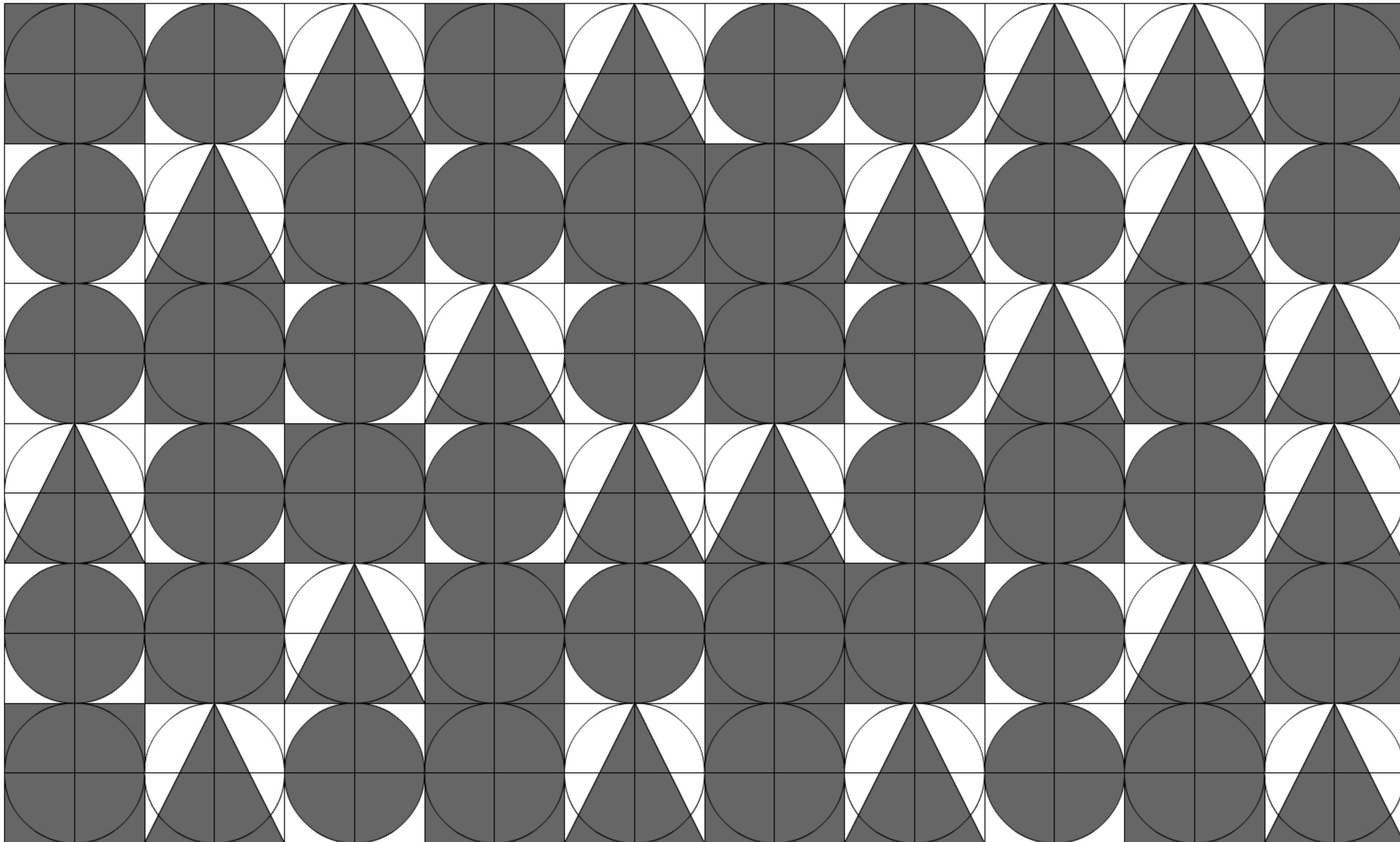
Kerning é o ajuste de espaçamento individual entre as letras.

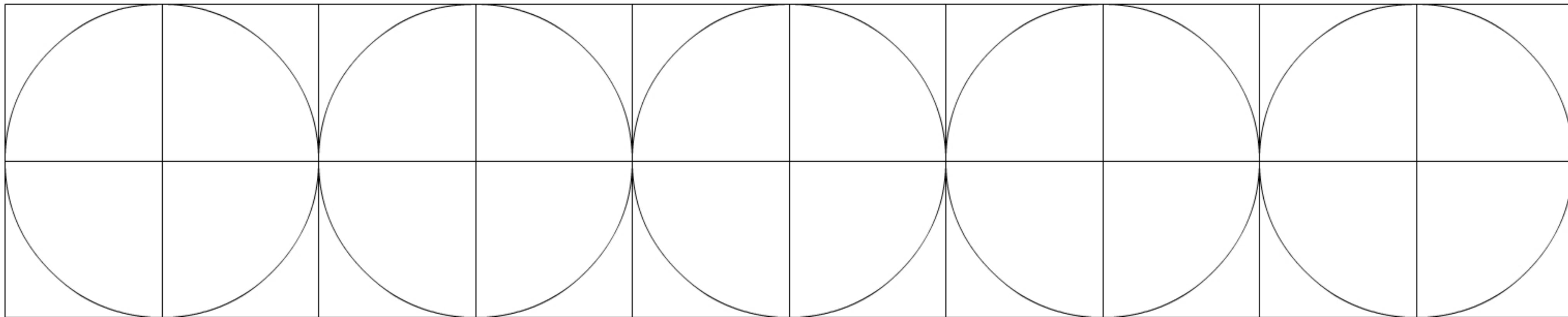


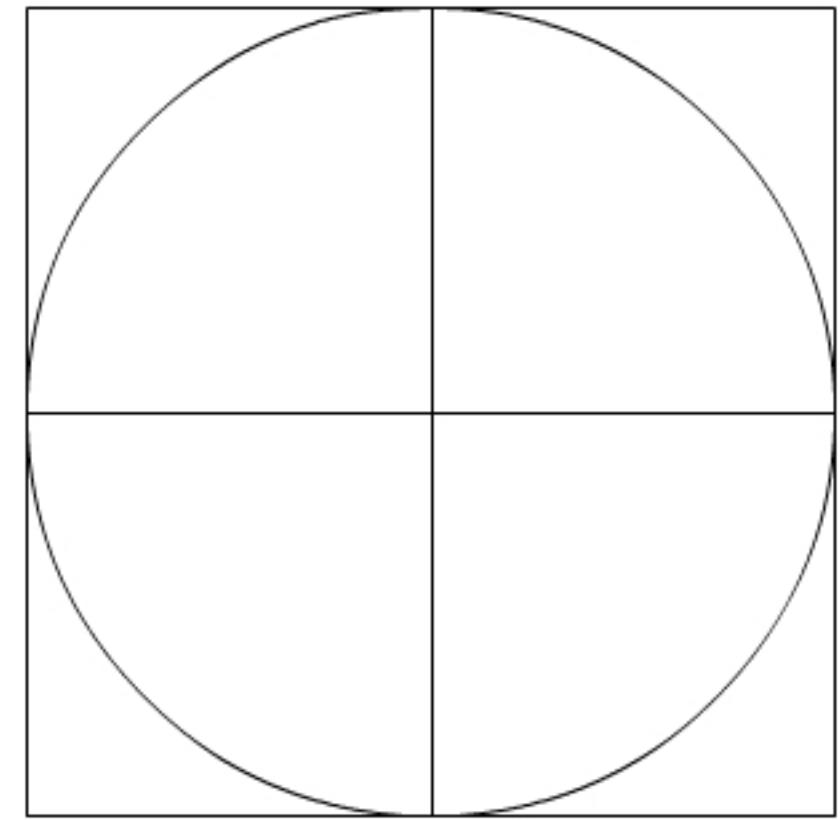
Os equipamentos de impressão recebiam esses pequenos blocos onde cada letra recebia a tinta por contato que quando pressionado contra o papel resultava no impresso.

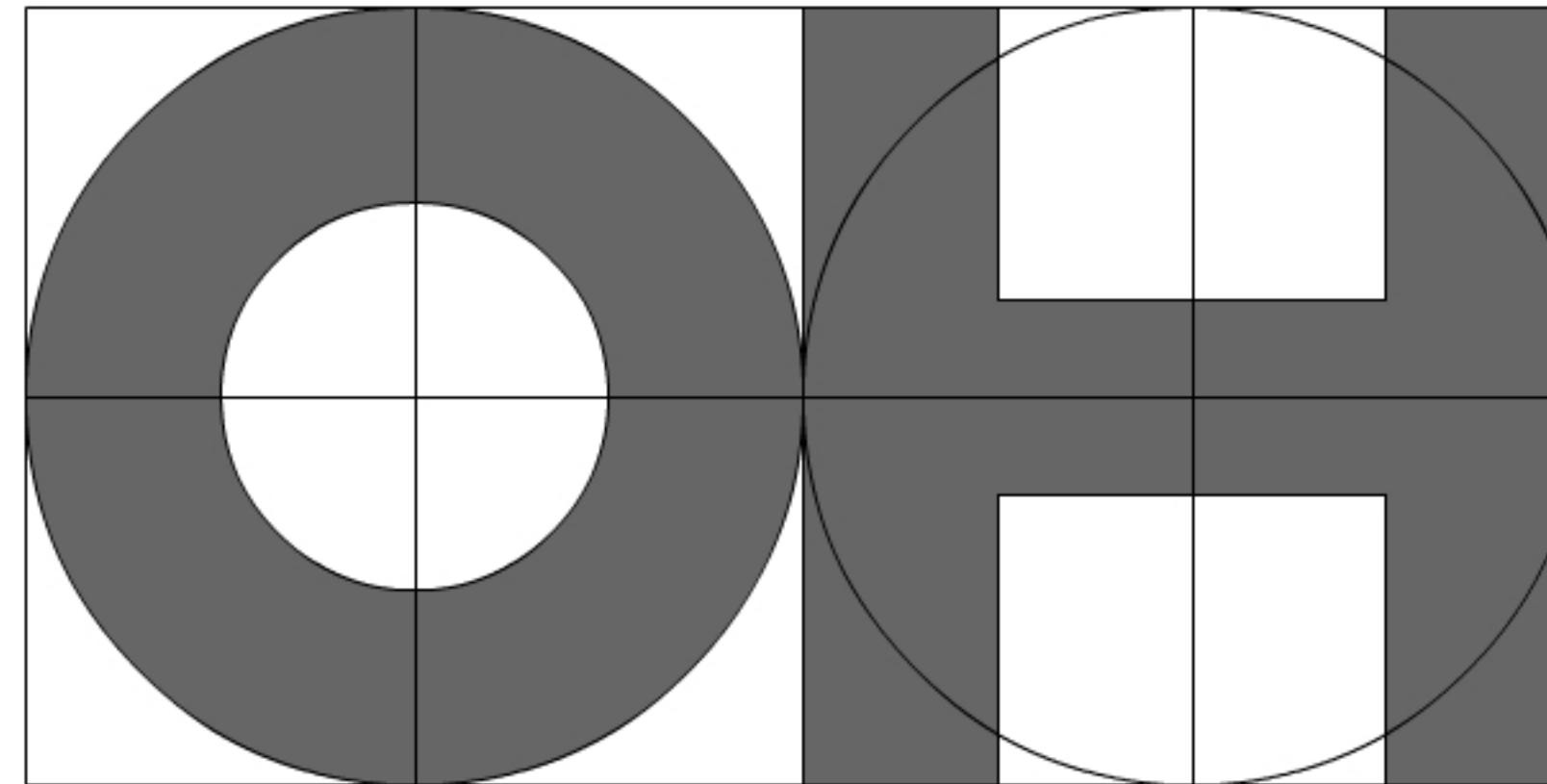






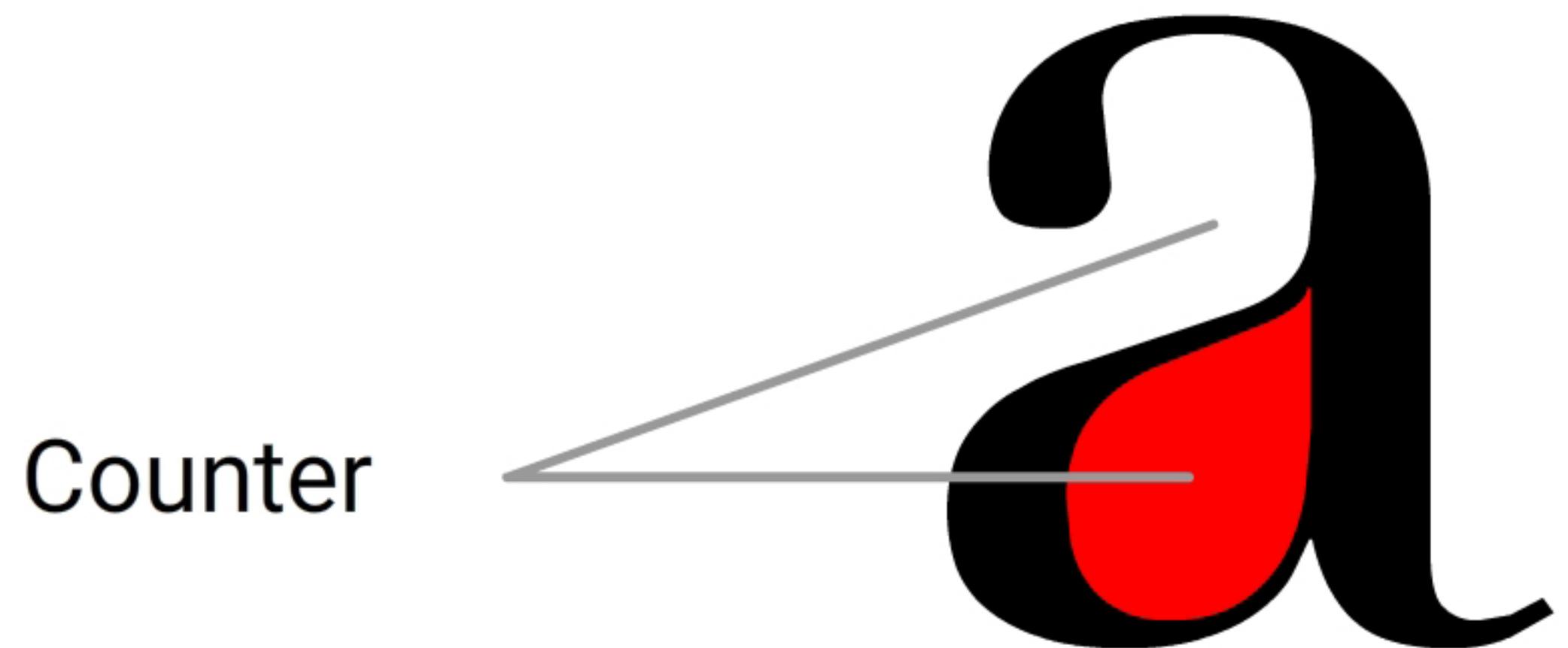






Essas letras são bons pontos de partida quando começar a criar seu letreiros desenhado ou sua typeface. O "O" pode dar origem a letras como (C, D, G, Q, S, U) e o "H" a outras como (A, E, F, I, J, L, M, N, P, R, T, U).

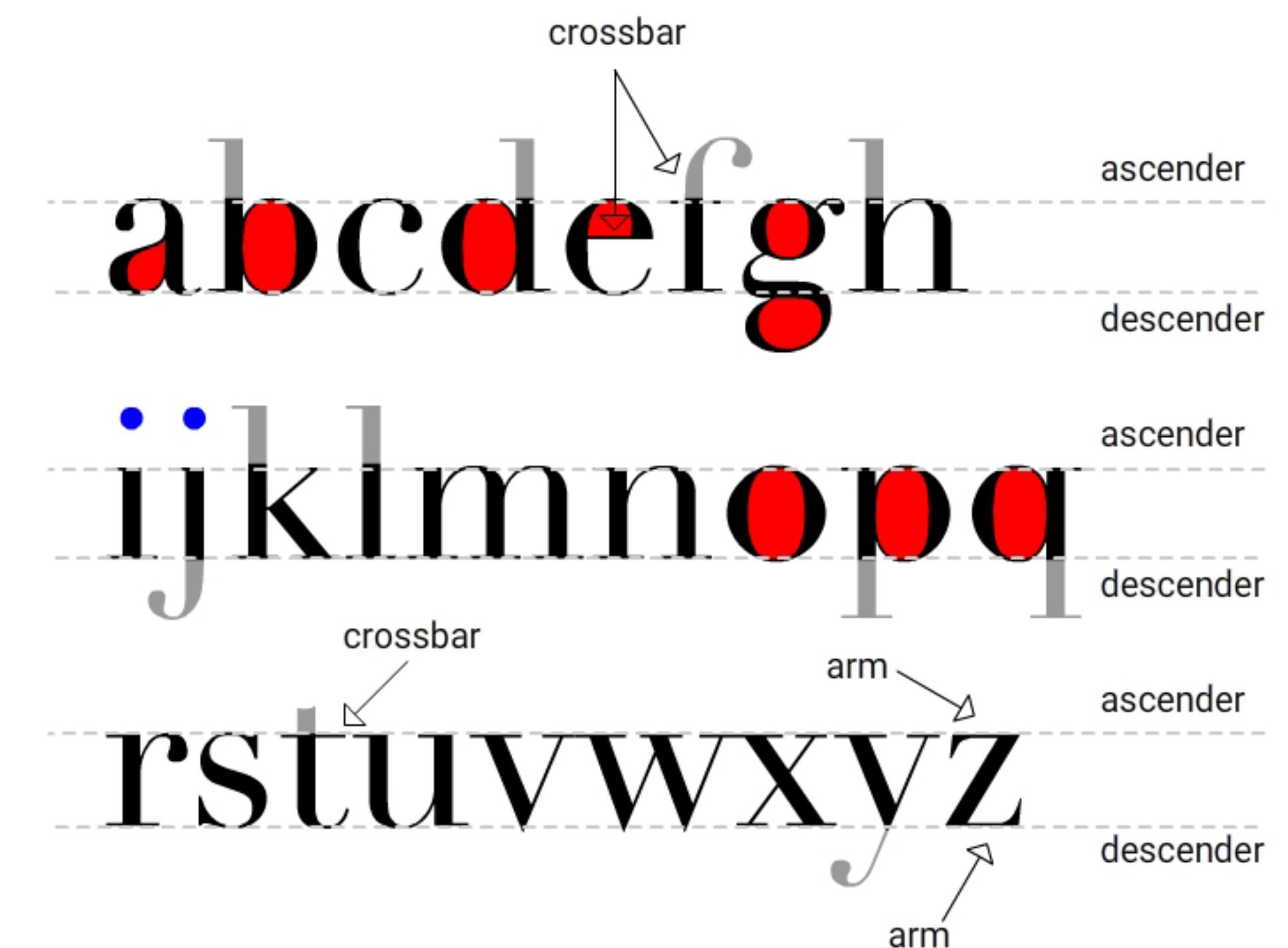
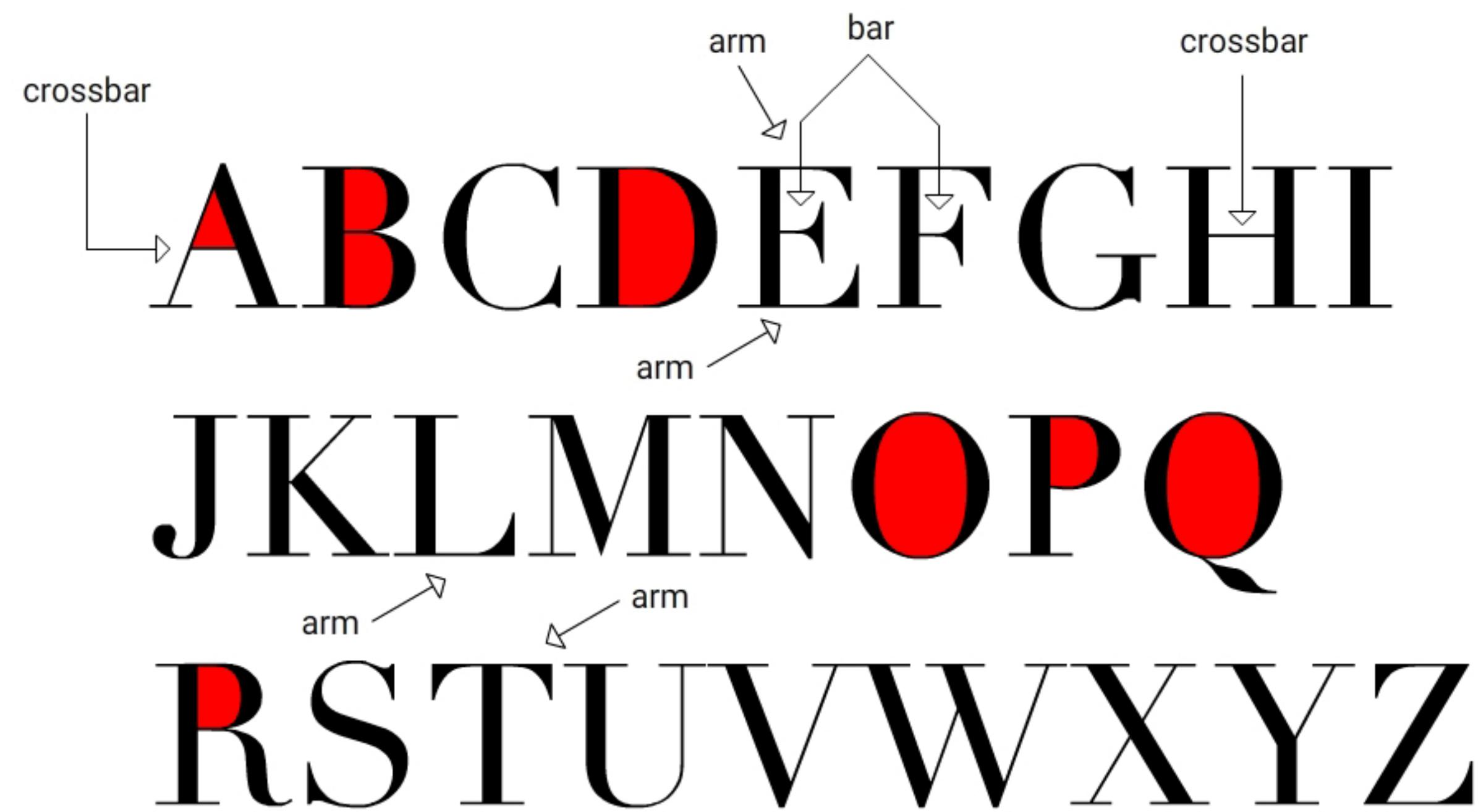
Espaço Negativo



Cosed Counter (Eye)



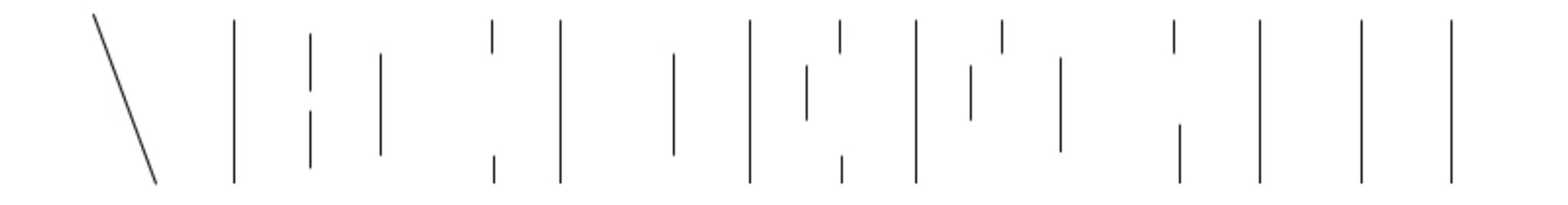
Conhecendo para Animar



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".

\|:::||-||:||';|||
.||.\\||-||'|'||'
||-||'|'|| \\\\'\\\'%.

—
—
—



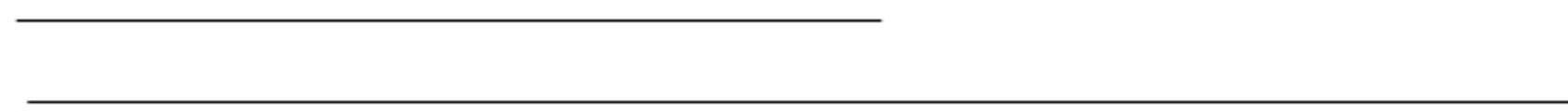
—

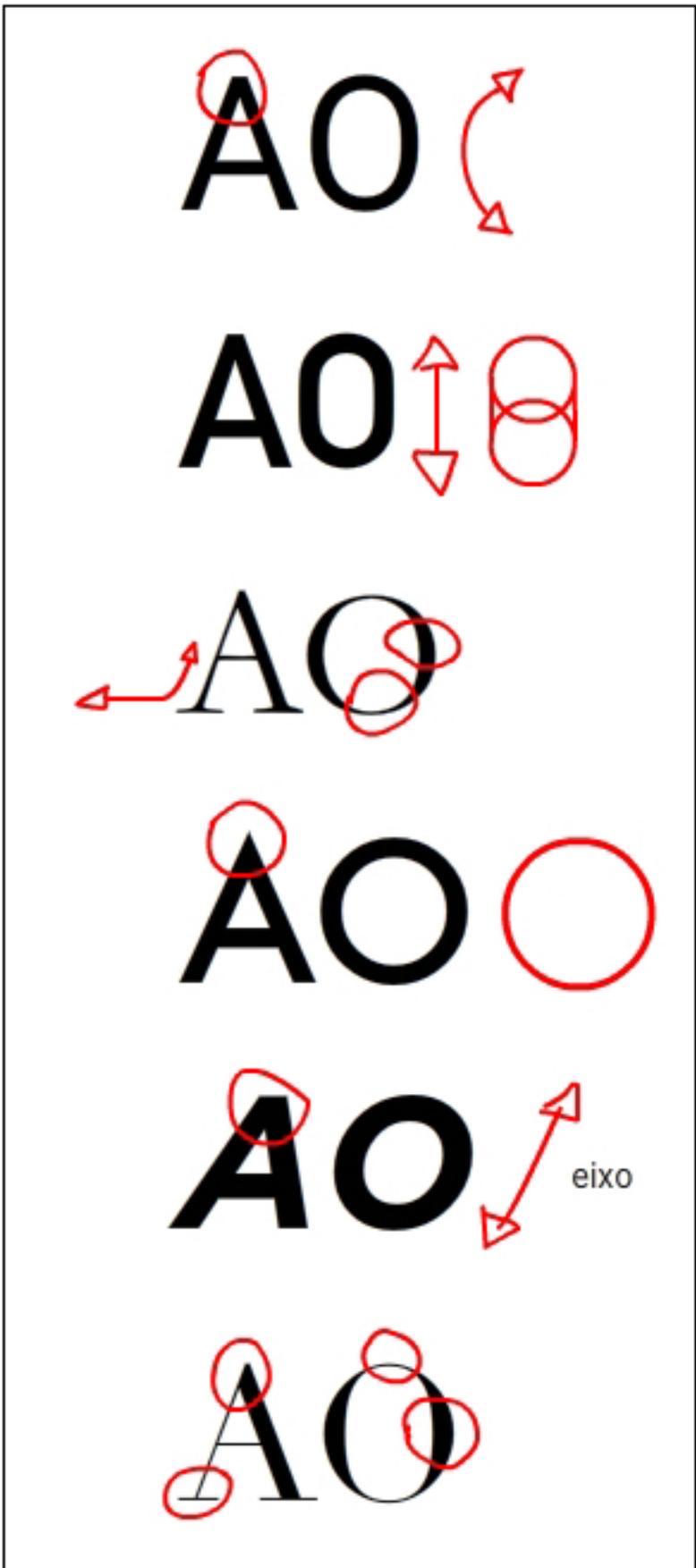


—



—





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
Mot
Motio
Motion

MOTION
DESIGN

Assim?

**MOTION
DESIGN**

Ou assim?