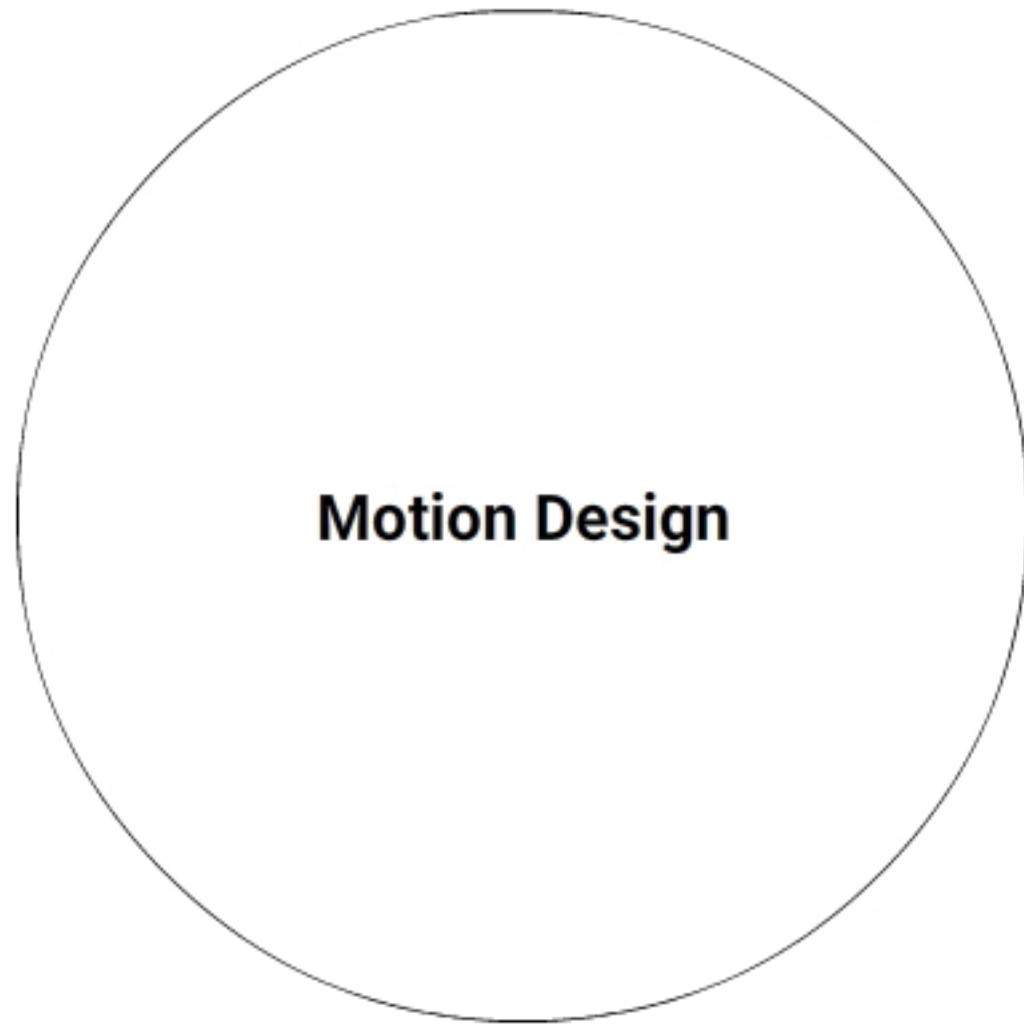
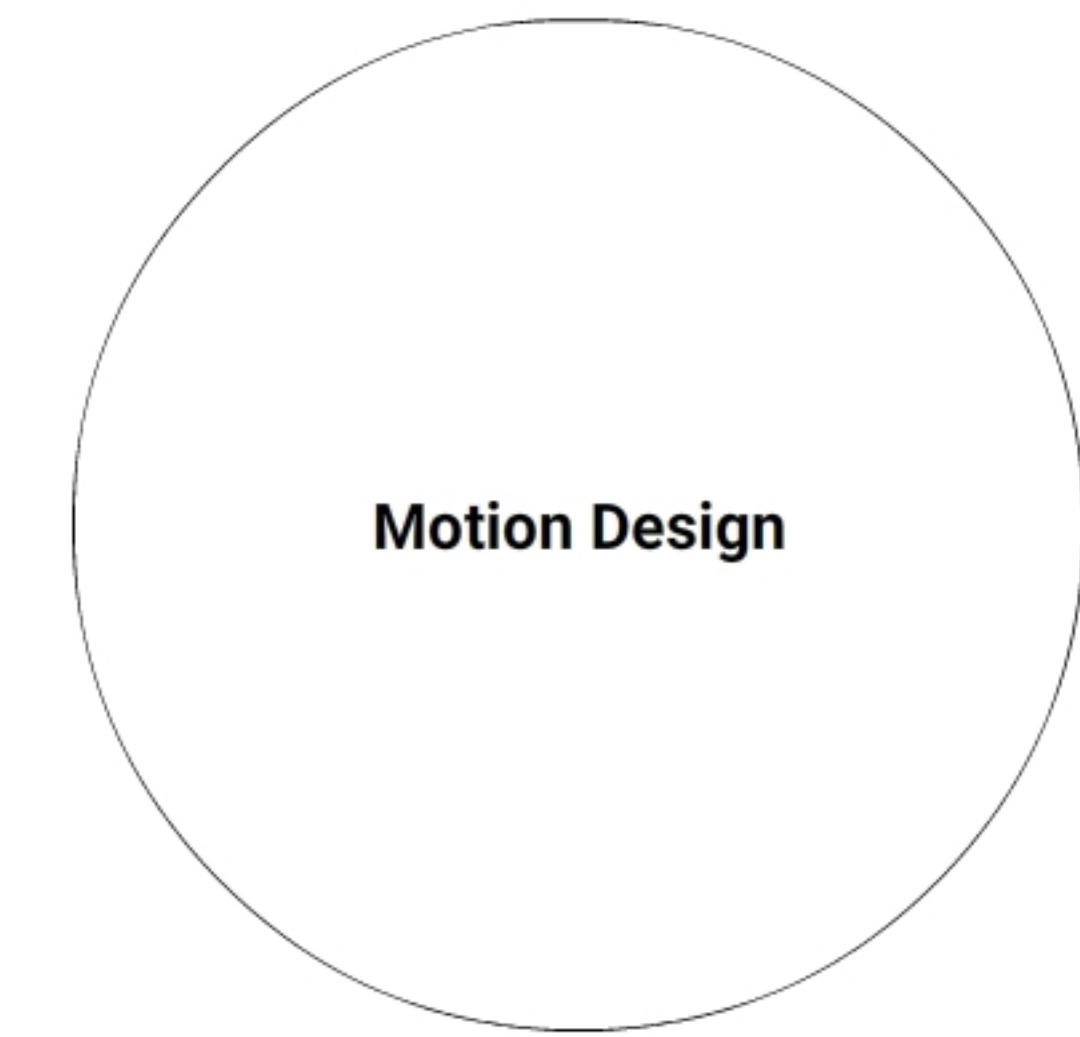


MOTION
DESIGN



Motion Design

por Fabiano Broki



Motion Design

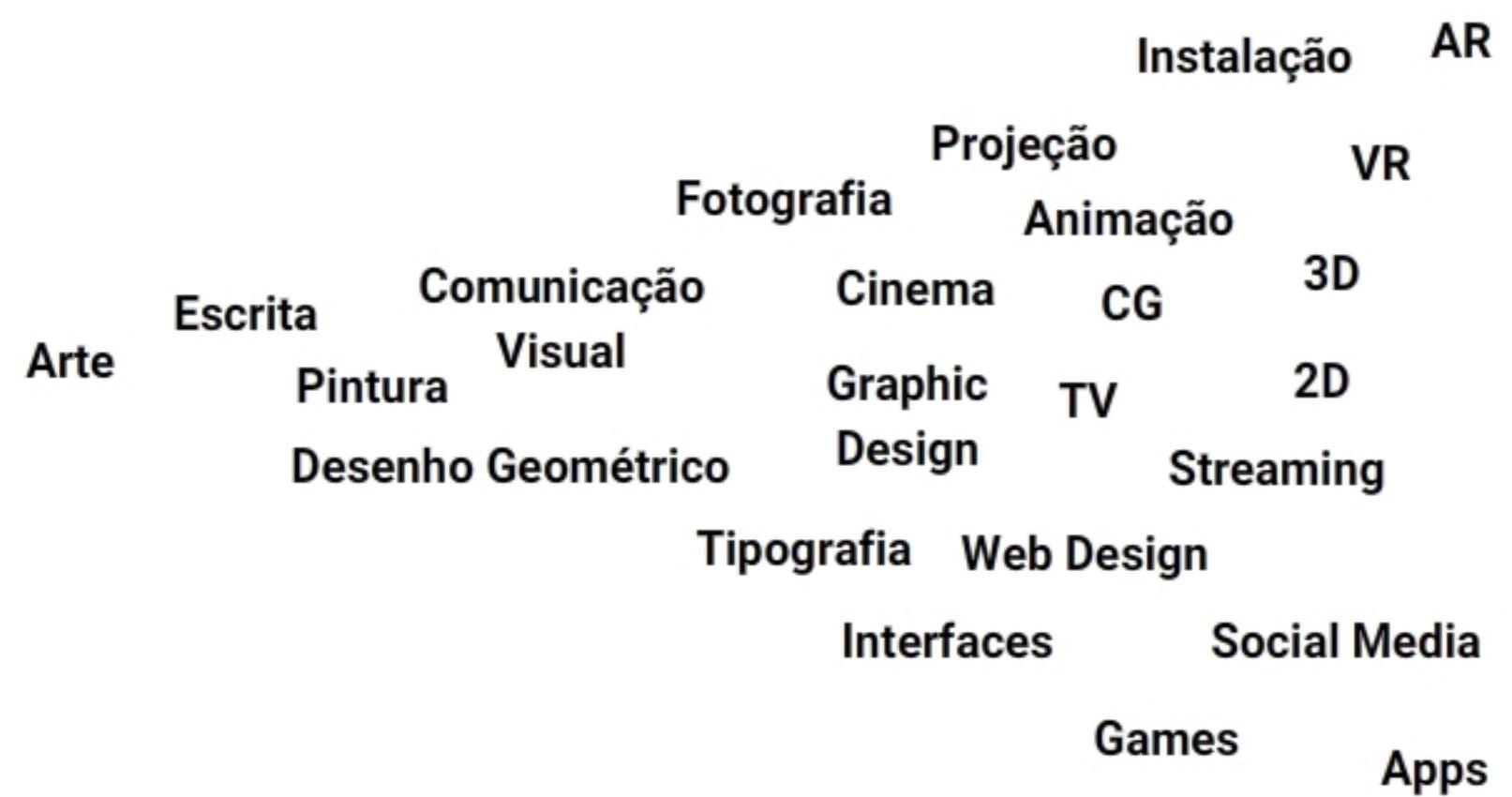
Narrativa + Design Gráfico + Animação

Pensar sempre em fazer o melhor DESIGN e a melhor ANIMAÇÃO para cumprir determinada FUNÇÃO.

Dessa forma, você se pergunta diversas vezes ao longo do projeto para avaliar se as decisões tomadas estão te levando ao resultado desejado e que outros caminhos podem ser tomados. É uma forma de **despertar conscientemente** de forma prática, como um relógio despertador, evitando que você fique por horas distraído, trabalhando em detalhes ao invés do "**todo**" do projeto.

O "**todo**" é o principal. Os prazos são curtos. Trabalhar com desenhos de modelo-vivo faz com que você perceba cada vez mais quanto tempo leva para se produzir um visual simplificado ou complexo e a estimar melhor se as decisões estão no caminho da **função**. No desenho de modelo-vivo, o ideal é trabalhar dentro de uma meta de 1 a 10min. Dessa forma, não é possível entrar em detalhes e a **síntese** da pose e do movimento é capturada. É uma analogia para comparar o tempo de pré-produção do projeto de animação ao resultado final. Assim como um artista faz um desenho de 1 a 10 minutos para estudar a base fundamental de uma pintura complexa que vai ser feita em um dia ou uma semana, por exemplo. No caso do artista, ele fará diversos estudos rápidos antes de se comprometer a começar um trabalho maior.

No caso do Motion Designer, haverá um processo de estudo preliminar de visual e animação para desenvolver o seu projeto. Que servirá para capturar a **essência** do projeto.



Arte

Comunicação
Visual

Escrita

Desenho Geométrico

Graphic
Design

Pintura

Fotografia

Instalação

Projeção

Motion Design

Tipografia

Social Media

AR

Apps

Web Design

Interfaces

Games

VR

2D

3D

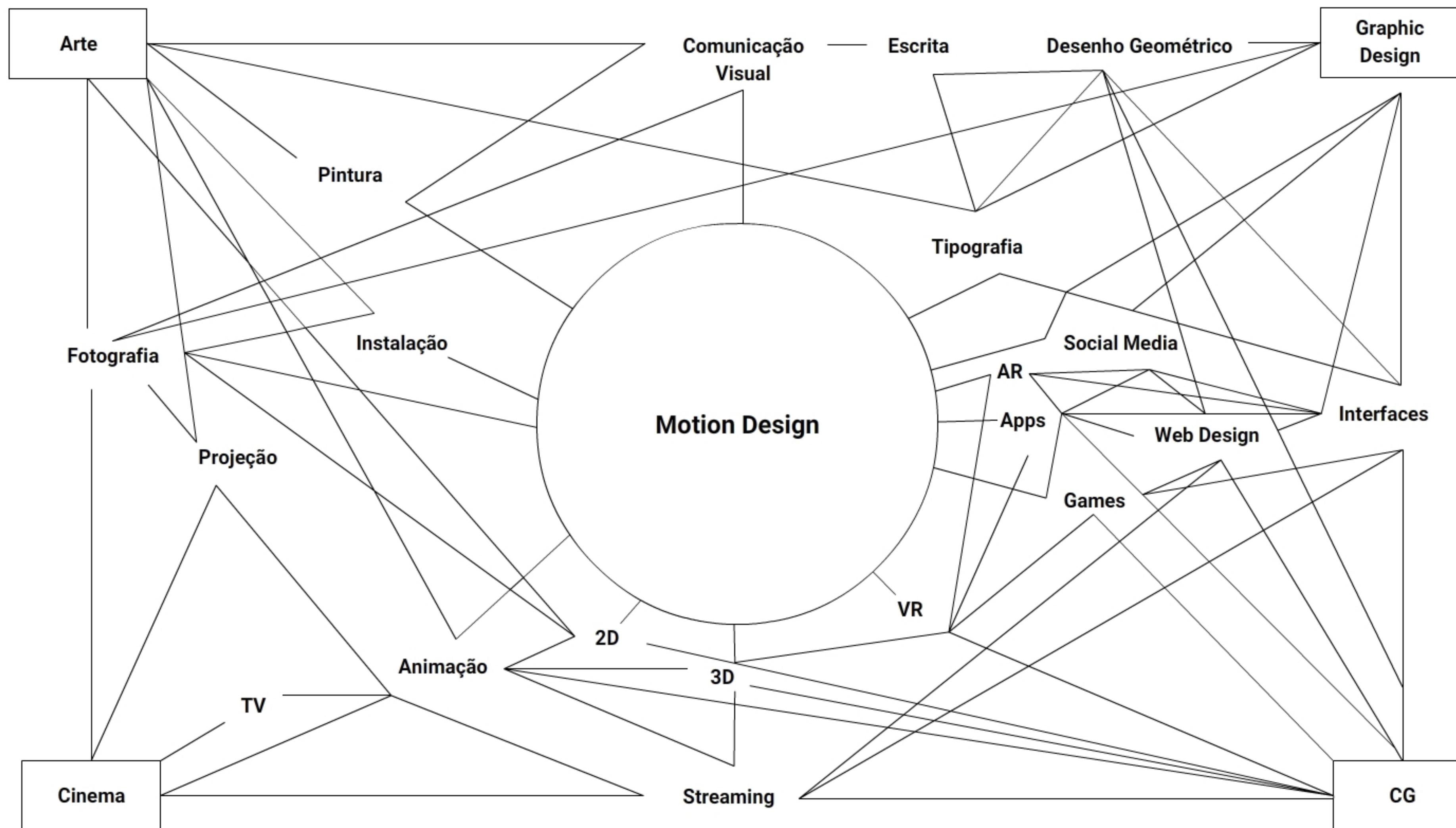
Animação

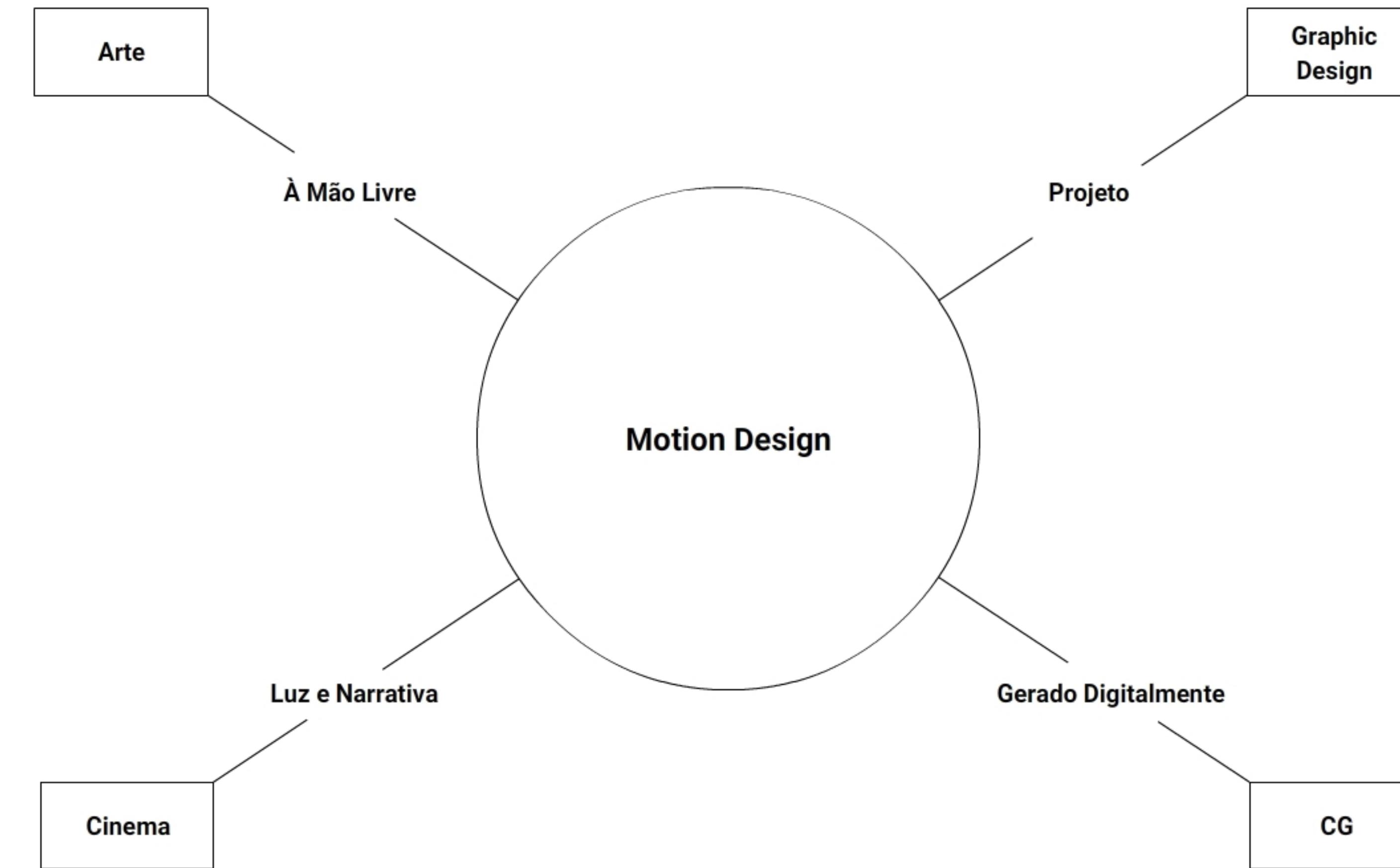
TV

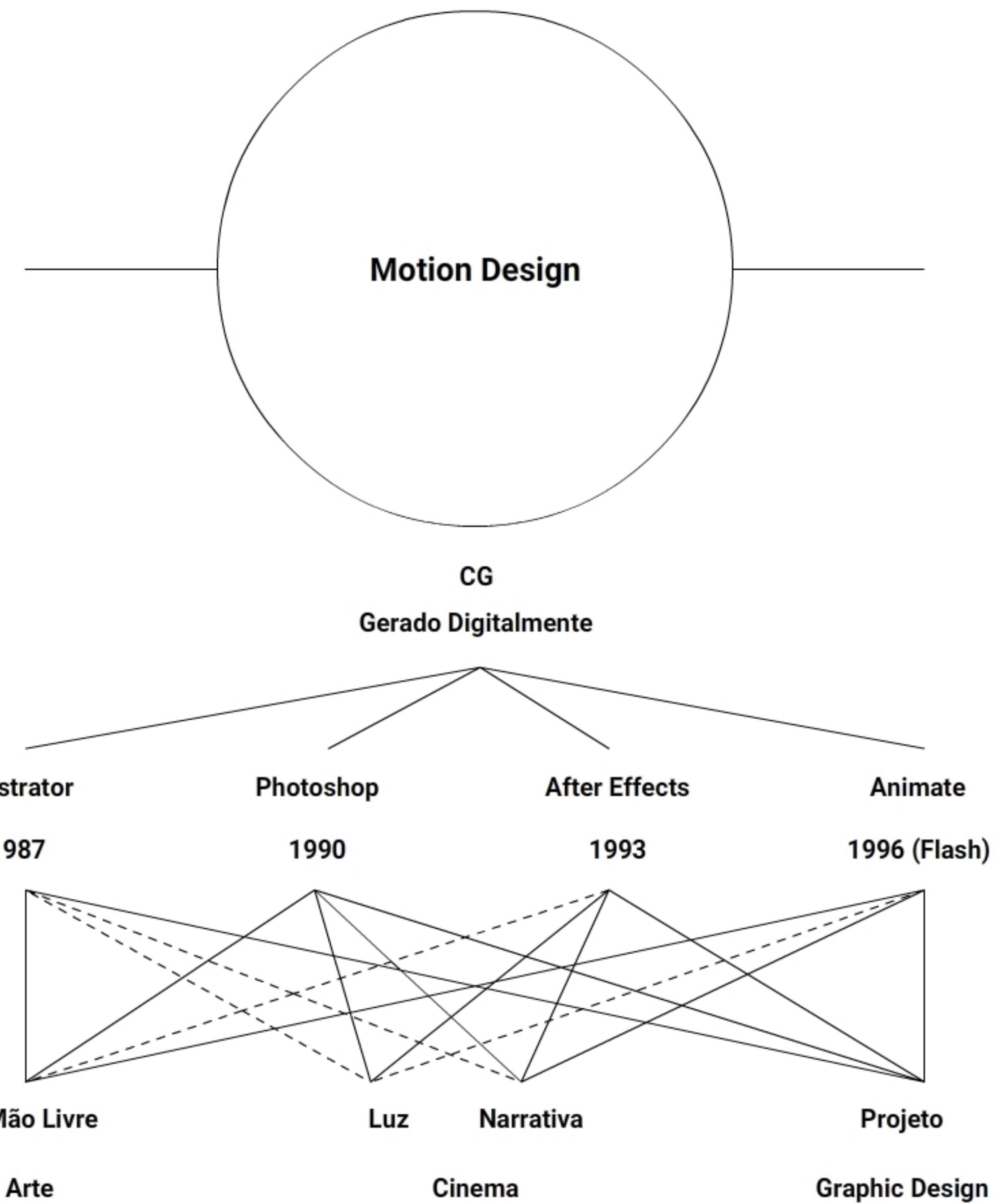
Cinema

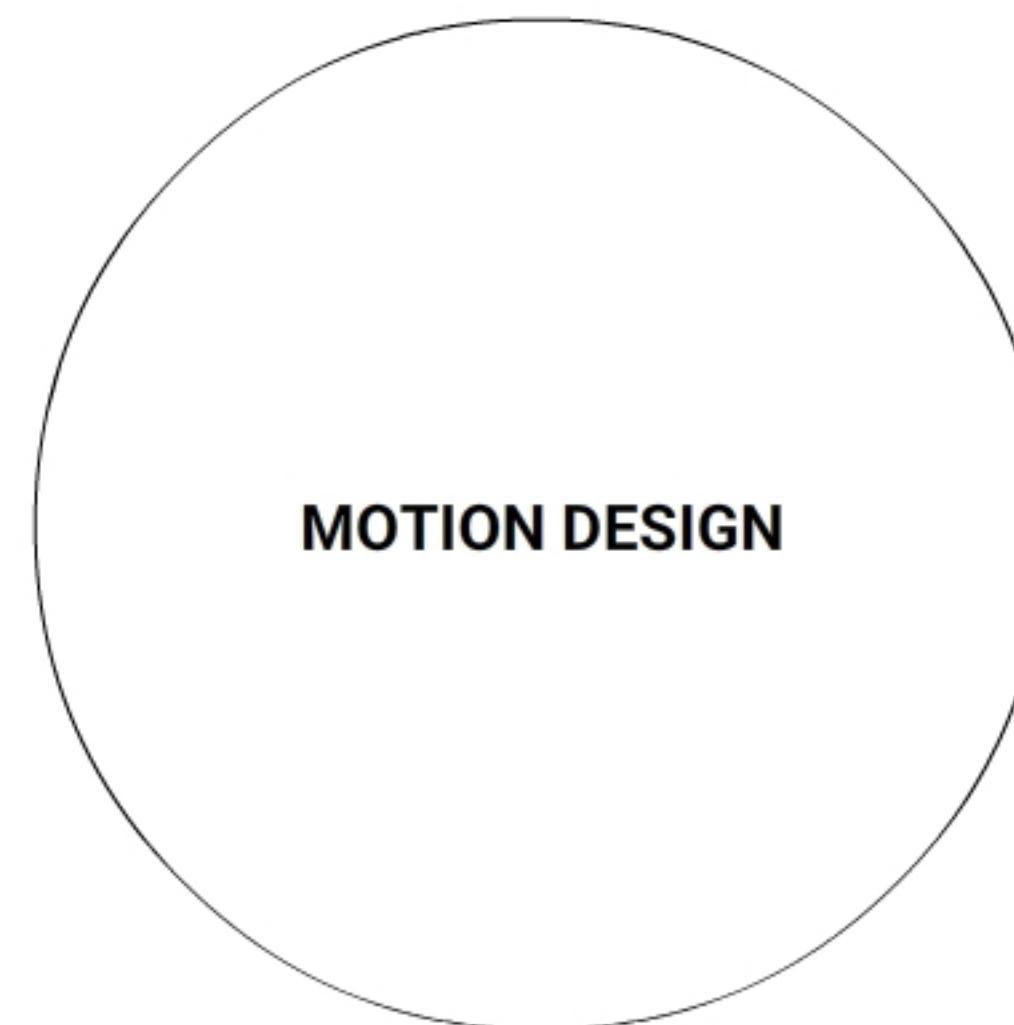
Streaming

CG









	ARTE	CINEMA	GRAPHIC DESIGN	CG
Técnica, Recursos Técnicos, Linguagem, Elementos	<p>À Mão Livre Desenho, Pintura à Óleo, Carvão, Escultura, Mancha, Contornos, Pinceladas, Sfumato, etc</p>	<p>Luz Dupla Exposição, Flare, Bokeh, Blur, Motion Blur, Grão, Profundidade de Campo (DOF), Bleach Bypass, etc</p> <p>Narrativa Princípios de Animação, Cel Animation, Stop Motion, etc</p> <p>Animação Princípios de Animação, Cel Animation, Stop Motion, etc</p>	<p>Projeto Desenho Geométrico, Tipografia, Gestalt, Alinhamento em Grid, Halftone, etc</p>	<p>Gerado Digitalmente RGB, CMYK, Pixel, Voxel, Curva Bezier, Mosaic, Particles, Dynamics, Mograph, Displacement, Rig, Render, etc</p> <p>Softwares Illustrator, Photoshop, After Effects, Animate, etc</p>
Estilos e Gêneros	<p>Estilos Artísticos, Movimentos Artísticos Hiper-Realismo, Naïve, Impressionismo, Renascimento, Cubismo, Surrealismo, Dadaísmo, Abstracionismo, etc</p>	<p>Estilo Cinematográficos e Fotográficos Film Noir, Filme de Arte, Blockbuster, Bollywood, Anime, etc</p> <p>Gêneros Cinematográficos Animação, Ficção Científica, Musical, Terror, Comédia, etc</p> <p>Gêneros Fotográficos Pessoas (Retrato, Fotojornalismo, Moda, etc) Natureza (Vida selvagem, Paisagem, etc), Artificial (Arquitetura, Produtos, Still)</p>	<p>Estilos Técnicos e Movimentos Artísticos Bauhaus, Art Nouveau, Art Deco, Modernismo, Brutalismo, Memphis, Minimalismo, Flat Design, etc</p>	<p>Estilos Técnicos Vetor, Bitmap 2D, 3D</p>

Arte	Design Gráfico	Motion Design	
Objetivo	Fazer questionar, refletir e apreciar	A partir de uma função definida. Informar, explicar, refletir e apreciar. A não ser quando puro experimentalismo abstrato ou acadêmico	A partir de uma função definida. Informar, explicar, refletir e apreciar. A não ser quando puro experimentalismo abstrato ou acadêmico
Comunicação	Subjetiva. Nem sempre fácil de ser compreendida e quanto mais nos intriga, mais fascinante	Objetiva mas pode ter camadas subjetivas. Evoluiu da Arte de forma não substitutiva por terem propósitos diferentes. Se utiliza também de textos quando necessário uma mensagem direta inclusive no caso da editoração de livros	Objetiva mas pode ter camadas subjetivas. Evoluiu do Design Gráfico de forma não substitutiva por terem propósitos diferentes. Se utiliza também de textos quando necessário uma mensagem direta porém apenas como títulos ou letreiros curtos
Mensagem	Parte da experiência do artista. Pessoal. Reação de conexão emocional sob o propósito e existência no mundo	Parte da experiência do usuário. Impessoal. Gatilho de uma conexão emocional com a marca associada ou mensagem de conscientização social. Em alguns casos pode se aproximar da arte especialmente em projetos pessoais	Parte da experiência do usuário. Impessoal. Gatilho de uma conexão emocional com a marca associada ou mensagem de conscientização social. Em alguns casos pode se aproximar da arte especialmente em projetos pessoais
Mídia	Única. Precisa ser preservada em museus	Replicada pelo processo industrial de impressão como posters e papelaria ou digital como websites	Replicada pelo processo de transmissão como em canais ou aplicativos e interfaces de reprodução de filmes e animações
Definição	Arte é alcançada quando naquele determinado momento histórico se consegue uma nova forma de representar e pensar sobre determinado assunto. É produzida sozinha pelo artista	Design Gráfico é a melhor solução visual a ser replicada por determinada mídia para um problema, através da empatia para que a mensagem seja melhor fixada. É produzido em grupo entre estúdios, agências e clientes	Motion Design é a melhor solução em movimento a ser replicada por determinada mídia para um problema, através da empatia para que a mensagem seja melhor fixada. É produzido em grupo entre estúdios, agências e clientes
Tempo	É produzida no tempo do artista e é feita para durar muito	É produzido de forma rápida e com a finalidade de ser replicado. É utilizado por um determinado tempo de acordo com a função. Logos e sites podem ser atualizados para refletir novos valores da marca	É produzido de forma rápida e com a finalidade de ser replicado. É utilizado por um determinado tempo de acordo com a função. No caso da abertura e encerramento de filmes permanece associado por tempo indeterminado

DIREÇÃO DE ARTE (Aplicada ao Design Gráfico e Motion Design) = Organização do Design para o cumprimento de uma função maior do ponto de vista não apenas técnico mas que dispare uma reação emocional em relação à peça fazendo com que se fixe melhor na memória pela empatia.

Ex.: Tanto o Design do poster quanto do website de um mesmo cliente precisam seguir a mesma Direção de Arte. O Design do poster é vertical e o website horizontal, então precisam ser tomados cuidados na criação da Direção de Arte para que ele funcione tanto na vertical (poster), quanto na horizontal (website).

Então peças diferentes podem ter designs diferentes mas que respeitem determinadas regras da direção de arte, nesse caso pensando no layout/composição. Mas além disso, como a Direção de Arte pode se aproveitar da verticalidade e da horizontalidade para contribuir para uma resposta emocional ainda mais forte? Como cada propriedade pode ser valorizada? É um elemento que voa na vertical? Ou que percorre a página horizontalmente deixando um rastro? Que elemento é esse e como contribui para a valorização da marca enquanto se conecta com o usuário/expectador/consumidor? O planejamento da distribuição dos elementos vai ser fundamental para valorizar o conceito dessas peças.

No caso de um filme, o Design de cada cena precisar funcionar respeitando a Direção de Arte do filme. Se houverem cenas de dia e a noite, talvez a luz ou a cor precise mudar entre as cenas para indicar a passagem de tempo. Então cenas diferentes podem ter designs diferentes mas que respeitem determinadas regras da Direção de Arte, nesse caso pensando na cor. Mas além disso, como a direção de arte pode se aproveitar do dia e da noite para contribuir para uma resposta emocional mais forte ainda? É o sol que começa a surgir entre as frestas da janela para iluminar? É uma fogueira que ilumina a noite? A escolha das cores vai ser fundamental para valorizar o conceito dessas cenas.

Em outros casos ainda, a Direção de Arte vai permitir estilos de ilustração ou acabamentos diferentes para uma mesma peça. Pode ser que a direção de arte seja alinhada pela cor, ou pela silhueta, ou pelo movimento etc.

		Facilitadores			Cliente (Produtos e Serviços)	
Players	Motion Designer	Atendimento/Produção Próprio	Produtoras	Agências	Atendimento/Produção Próprio	
Assets	Estilo Ferramentas Experiência Network	Projeto Comercial Prazo Qualidade - Briefing (Roteiro, Visual, Ambos) - Equipe (Número de integrantes, Especialidades e Nível de experiência: Junior, Pleno, Senior) - Recursos de produção (Software, Equipamentos, Estúdio, entre outros) - Peças a serem entregues (versões de 1min, 30s, wide, vertical, quadrada, idioma) - Distribuição das horas trabalhadas Orçamento			O Poder da Marca e Reputação Mercado Nacional Mercado Internacional Demanda Velocidade de Produção Consumidores e Seguidores	
Deliverables	Filme Autoral Promocional Experimentos Loops Portfolio Reel	Filmes e Anúncios de Publicidade Abertura e encerramento de Filmes e Séries Identidade Visual de Canais de TV, Internet e Streaming Interfaces e Aplicativos Instalações Videoclipes (Music Videos) Conscientização Social Redes Sociais			Exposição (Mídia Paga)	
Outcomes	+ Portfolio + Expertise + Lucro + Network					
Objetivo	Qualidade de Vida					

Especialização anterior			
Artista	Designer Gráfico	Animador	Audiovisual (Editor, Diretor, entre outros)

MOTION DESIGNER				
Experiência	Junior	Pleno	Senior	
Funções Desejadas	Designer para projetos com dificuldade baixa	Designer para projetos com dificuldade média	Designer para projetos com dificuldade alta	
	Assistência para projetos com dificuldade média	Assistência para projetos com dificuldade alta	Associate Creative Director	
Funções Essenciais	Animador para projetos com dificuldade baixa	Animador para projetos com dificuldade média	Animador para projetos com dificuldade alta	
	Entregar sozinho projetos com dificuldade baixa	Entregar sozinho projetos com dificuldade média	VFX Supervisor para Chroma, Tracking, Roto	
Funções de Destaque			Coordenador de equipe para projetos com dificuldade alta	
Coordenador de equipe para projetos com dificuldade média		Coordenador de Departamento		

Próximos passos possíveis			
Dependendo da capacidade de liderança, negociação, crescimento profissional, gerenciamento, investimento e principalmente riscos, alguns Motion Designers acabam investindo em seu próprio negócio ou ainda tomando a frente em relação aos clientes. Esses caminhos acabam exigindo uma visão mais estratégica especialmente pelo escopo dos projetos. Saber se comunicar muito bem com clientes e equipe vai ser fundamental. Falar bem outras línguas é essencial para expandir ainda mais o alcance dos projetos e network.			
Produtor Executivo	Clientes Financeiros	Production Company (Sócio)	Production Company (Empregado)
Creative Director	Clientes Criativos		
Creative Director	Clientes Criativos		
Art Director	Equipe de Design		
Animation Director	Equipe de Animação		

O trabalho de conclusão do curso é um filme em animação.

Vá juntando as suas referências, percebendo qual seu nível profissional e que técnicas e estilos você já conhece e que quer conhecer. E esteja pronto para receber o briefing na segunda semana.

Referências ótimas da área se encontram nos sites:
www.stashmedia.tv
www.motionographer.com

Narrativa
Junior
Pleno
Senior

Graphic Designer
Junior
Pleno
Senior

Animador
Junior
Pleno
Senior

PROJETO			
Junior	Pleno	Senior	
Loop 5s	Filme 15s	Filme 30s	Filme 1min
Elementos		Ambos	Personagem
Graphic Designer		Character Designer	
2D AN		2D AE	2D PSD
1 semana	2 semanas	1 mês	2 meses

Título do Projeto

Cliente/Agência/Produtora/Diretor

Seu Nome

Função

01

Comercial

Autoral

Planejamento

Pesquisa/Estudo

Arte

Animação

Equipe

Supervisão

Render

00/00/00 até 00/00/00

Orçamento

Em Produção

On Hold

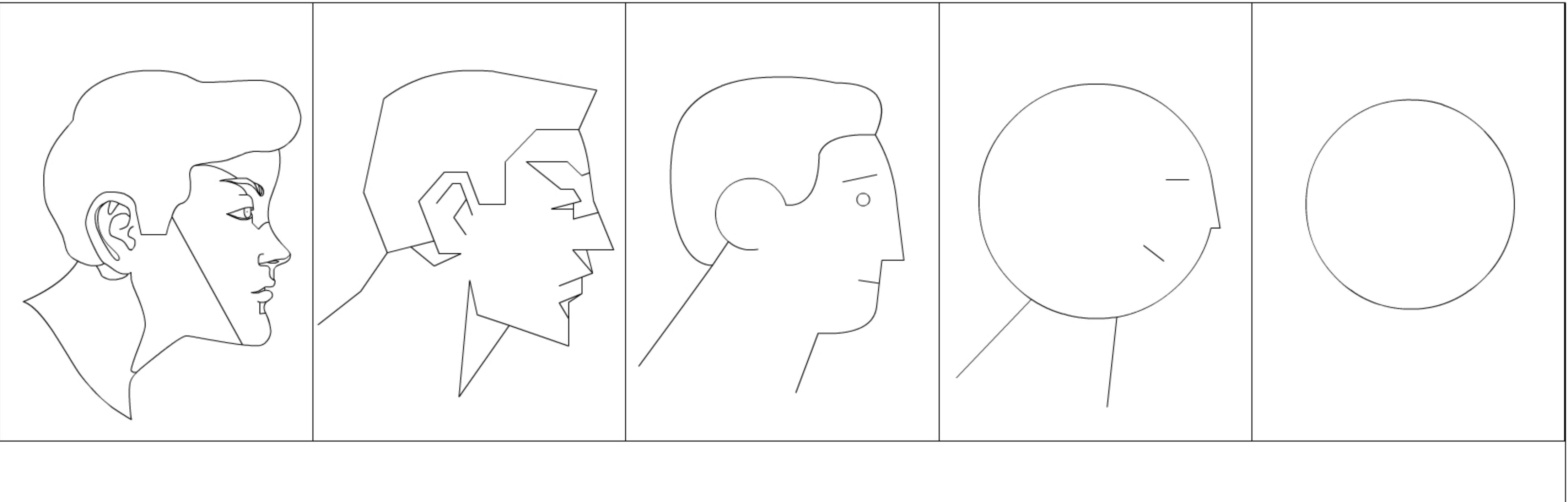
Entregue

Link para Backup:

Total de Horas Trabalhadas: _____

Informação	Mensagem Objetiva		Mensagem Subjetiva			Mixed		
Protagonista	Abstrato	Elemento Concreto Mãos Type			Personagem	Mixed		
Estilo	Naïve	Técnico		Estilizado		Hiper Realismo		
Técnica	(Estilo Artístico Artístico) Desenho, Pintura, Escultura	(Estilo Geométrico) Formas Geométricas, Linhas		(Estilo Fotográfico) Recursos Fotográficos, Dupla exposição, bokeh, Flare, etc		(Estilo CG) Mograph, Caustics, Particles, etc		
Acabamento	Flat		Volume 2D			Volume 3D		
Profundidade	Sem Perspectiva		Perspectiva Sem Pontos de Fuga			Perspectiva com Pontos de Fuga		
Cores	Preto E Branco	Uma cor de destaque		Duas Cores	Três Cores	Colorido		
Animação	Interpolado	Quadro-a-Quadro on Ones		Quadro-a-Quadro on Twos	3D	Live Action		
Duração	5s	15s	30s	1min	>1min			
Prazo	Até 1 semana	2 semanas	1 mês	2 meses	>2 meses			

Simplifique. Quanto mais simples, mais rápido de desenhar e animar.



**Se for muito complexo de desenhar, vai ser muito mais complicado animar quadro-a-quadro.
Mas nem todo Motion Designer precisa animar assim! Uma opção é usar um rig (esqueleto).**

Módulo 1 - Introdução ao Motion Design

1. Definindo Motion Design
2. Panorama da Área
3. Ferramentas e Estilos
4. Visual Workshop Tradicional
5. Perguntas Frequentes
- Exercício
6. Visual Workshop Photoshop
7. Visual Workshop Animate
8. Visual Workshop After Effects
- Exercício

Módulo 2 - Introdução à Narrativa

<ul style="list-style-type: none">1. A importância do Tempo e a Jornada do Herói2. Enquadramento e Edição3. Visual Workshop: Storyboard Exercício4. Camera Fixa5. Breakdown do tempo das Cenas6. Animando o Animatic 2D7. Adicionando intervalos 2D Exercício8. Movimentos de Camera9. Produzindo Camadas com Profundidade10. Animando com Paralaxe Exercício	<ul style="list-style-type: none">11. O Plano Sequência sem cortes12. O Plano Sequência com cortes invisíveis13. Curvas Temporais e Espaciais14. Animando o Animatic 3D Exercício
--	--

Módulo 3 - Direção de Arte e os Fundamentos do Design Gráfico

1. Semiologia e Semiótica
2. Técnicas para uso da Imagem
3. Elementos Tipográficos
4. Tipografia em Movimento

Exercício

5. Composição Teoria
6. Composição Prática
7. Harmonia da Cor
8. Aplicando a Cor na Prática

Exercício

Módulo 4 - O Processo Criativo

1. Listas e Mind Maps
2. Moodboards
3. Design de Personagens
4. Storyboards e Styleframes

Exercício

5. Design Boards
6. Variações de Cor
7. Sketchbook Digital

Exercício

Módulo 5 - Animação Para Motion Design

<ul style="list-style-type: none">1. Princípios de Animação Aplicados2. Squash and Stretch3. Anticipação4. Staging5. Straight Ahead and Pose to Pose6. Follow Through and Overlapping Action7. Slow In and Slow Out8. Arcos9. Animação Secundária10. Timing11. Exagero12. Solid Drawing13. AppealExercício14. Animação Gráfica	<ul style="list-style-type: none">15. Animação Abstrata Loop de 5s16. Rig de Personagens17. Animação de Personagens Loop de 5sExercício18. Exercício: Animação de 5s (Graphic+Character+Lettering)19. Técnicas Derivadas da Fotografia20. Introdução a Fotografia21. Compositing22. Stop MotionExercício23. Introdução ao cel Animation24. Straight Ahead Animation 5s25. AcabamentoExercício
--	--

Módulo 6 - O Projeto de 30s

<ul style="list-style-type: none">1. Etapas de Produção do Filme de Cel Animation2. Layout3. Animação4. Intervalos5. Clean Up6. Cor e ComposiçãoExercício7. Após a Pré-Produção mas antes de Animar8. Regras do Projeto9. Production Art10. Estrutura de Organização dos Arquivos11. Shot BreakdownExercício12. Animation Rough13. Animando o Climax do Filme14. Refined AnimationExercício	<ul style="list-style-type: none">15. Open Titles16. Letreiros17. AssinaturaExercício18. Apresentação Offline e Apresentação Online19. Transitions20. Compositing21. Render e ExportExercício22. Apresentando Seu Trabalho e Achievements23. Encontrando seu Estilo24. Selecionando os Melhores trabalhos para o Reel25. Montando Cases26. Montando a sua Apresentação27. Próximos PassosExercício
---	---

Bibliografia

MOTION DESIGN:

Shaw, Austin - **Design for Motion**: Fundamentals and Techniques of Motion Design, 2015. Focal Press
Codrington, Andrea - **Kyle Cooper** (Monographics), 2003. Yale University Press

NARRATIVA:

Eisner, Will - **Quadrinhos E Arte Sequencial**, 1999. WMF Martins Fontes

Lupton, Ellen – **Design is Storytelling**, 2017. Cooper Hewitt

Glebas, Francis - Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation, 2008. Focal Press

DESIGN GRÁFICO

Lupton, Ellen - **Graphic Design: The New Basics**: Second Edition, Revised and Expanded, 2015. Princeton Architectural Press
Arnheim, Rudolf – **Arte e percepção Visual**: Uma Psicologia da Visão Criadora, Nova Versão, São Paulo 2007. Thomson Learning
Leborg, Christian - Visual Grammar (Design Briefs), 2006. Princeton Architectural Press

ANIMAÇÃO

Thomas, Frank – **The Illusion of Life**, 1995. Disney Editions

Williams, Richard – **The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators**, 2012. Farrar, Straus and Giroux