

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

Escrita

Comunicação

Visual

Pintura

Desenho Geométrico

Fotografia

Cinema

Graphic Design

Tipografia

Web Design

Interfaces

Instalação

Projeção

Animação

CG

TV

Streaming

Social Media

Games

Apps

VR

3D

2D

AR

**Motion Design**

**futuro**

Arte

Graphic  
Design

Comunicação  
Visual

Escrita

Desenho Geométrico

Pintura

Tipografia

Fotografia

Instalação

Social Media

Motion Design

AR

Apps

Web Design

Interfaces

Projeção

Games

VR

2D

3D

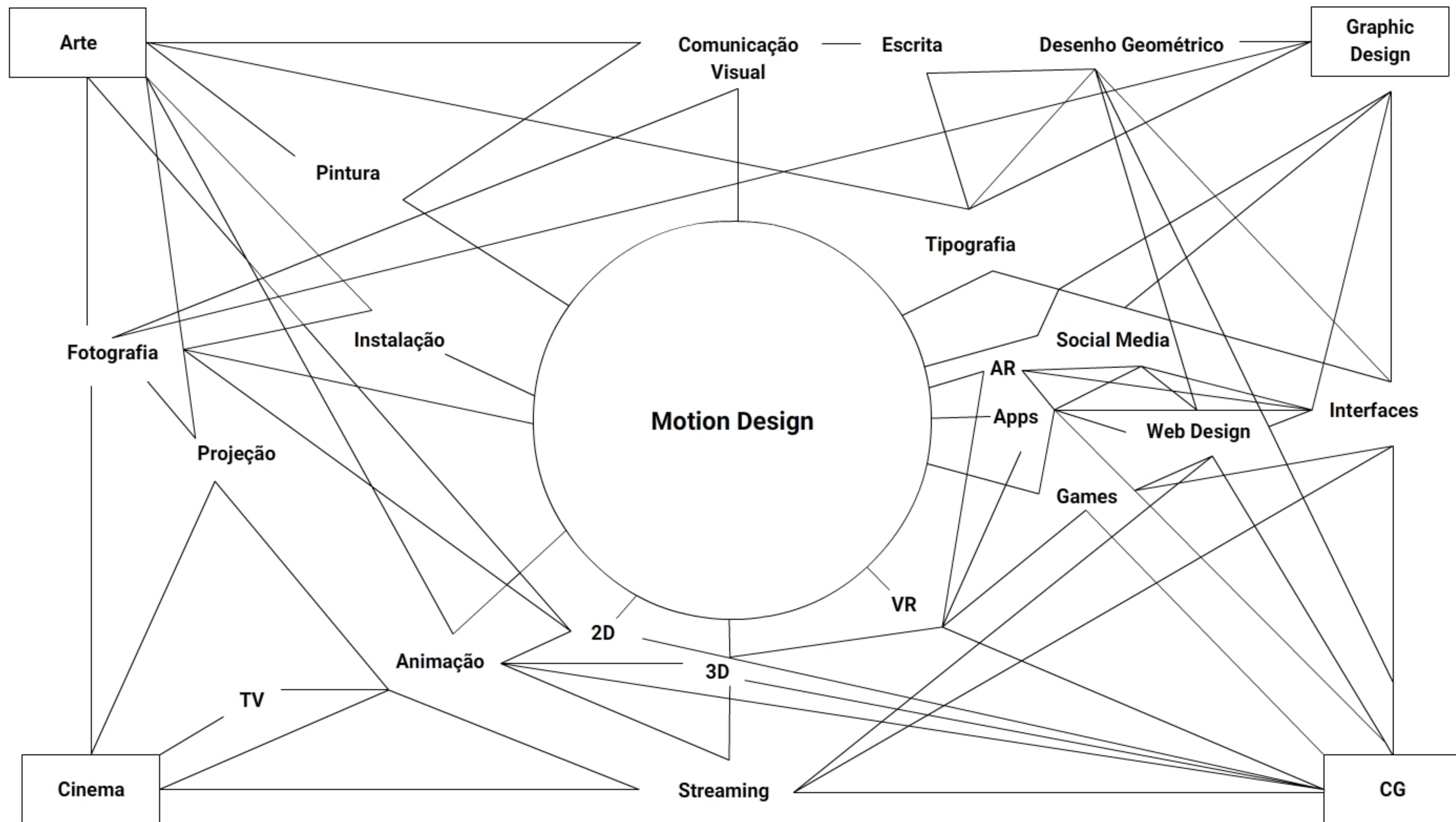
Animação

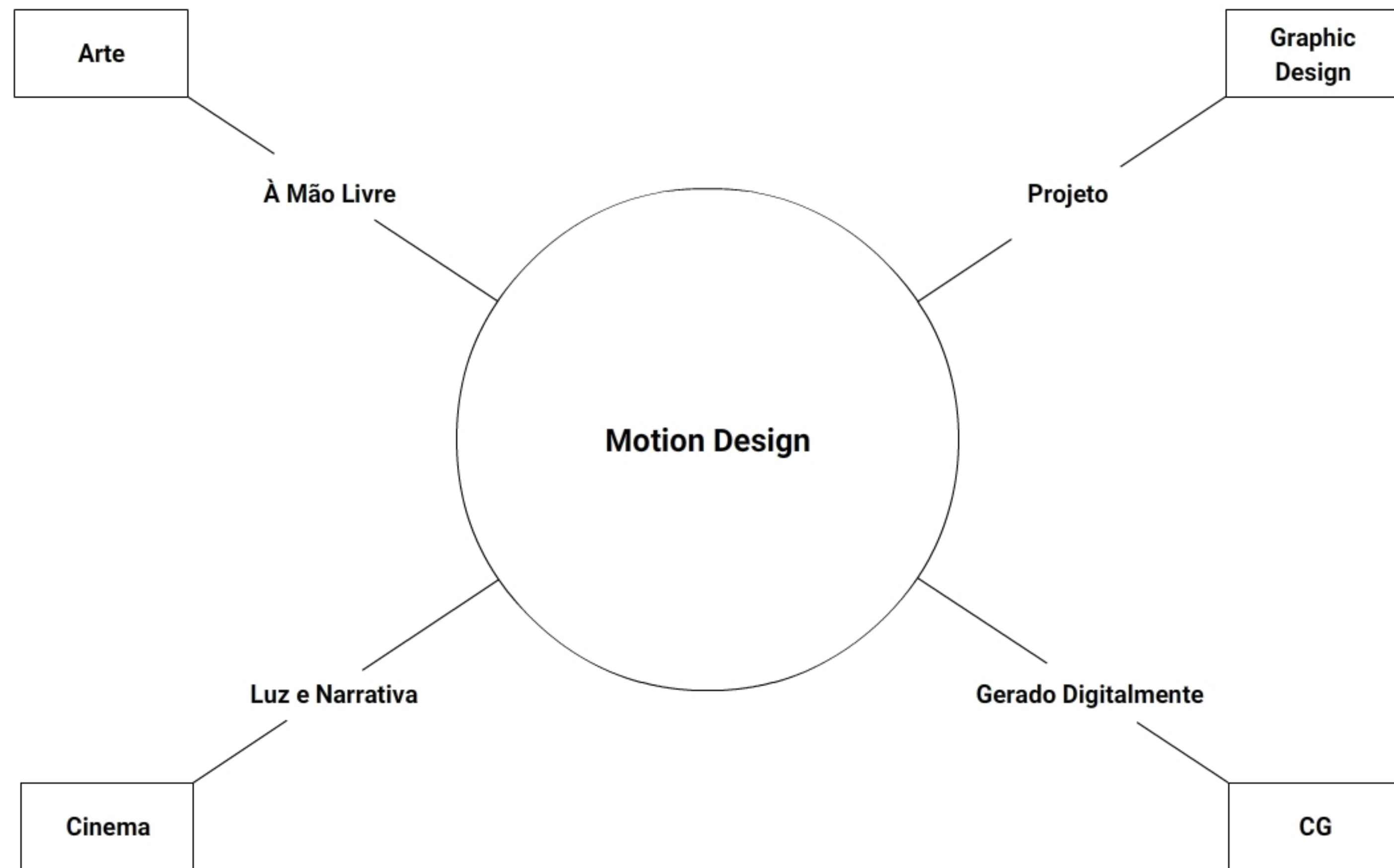
Streaming

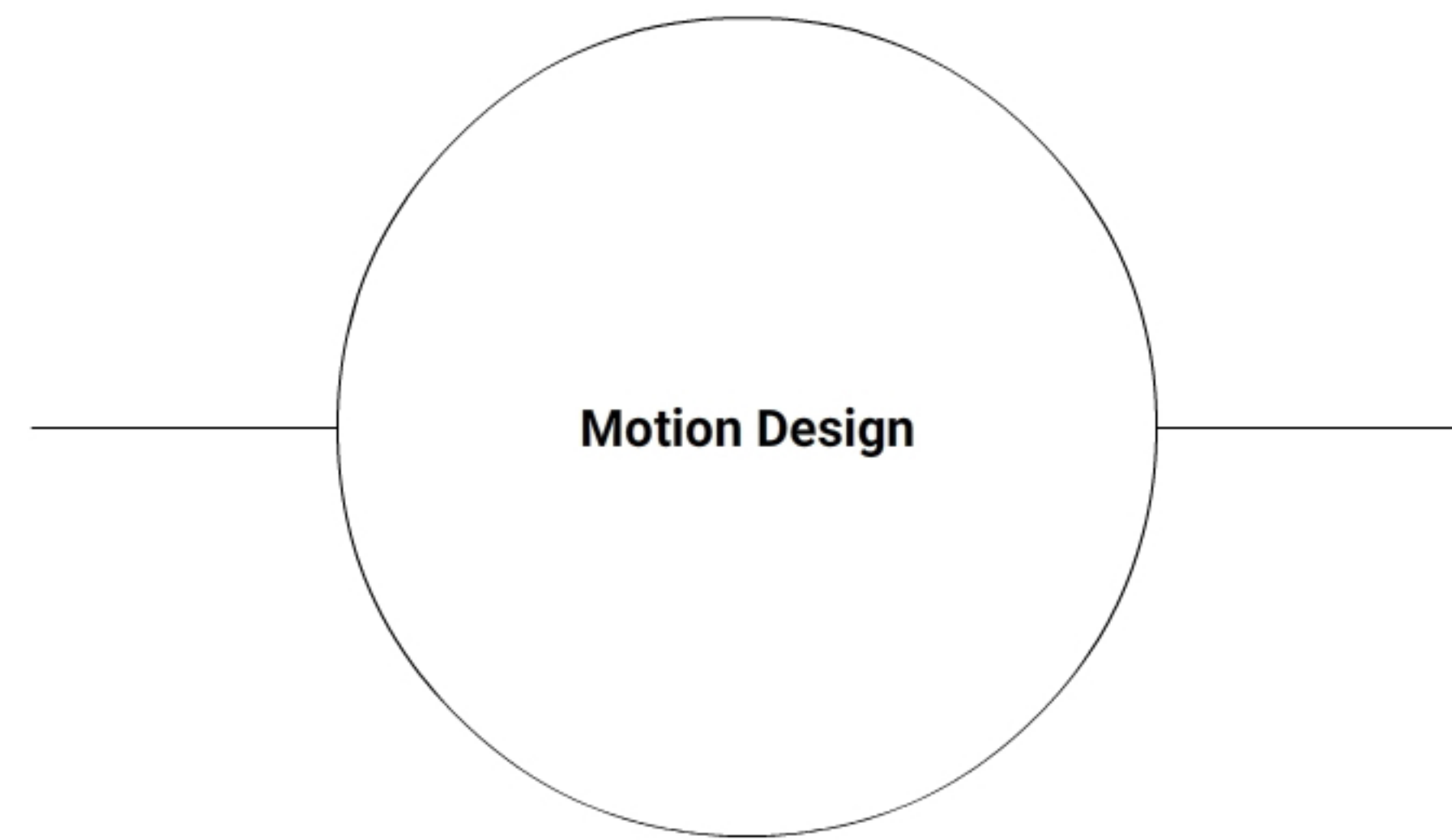
TV

Cinema

CG

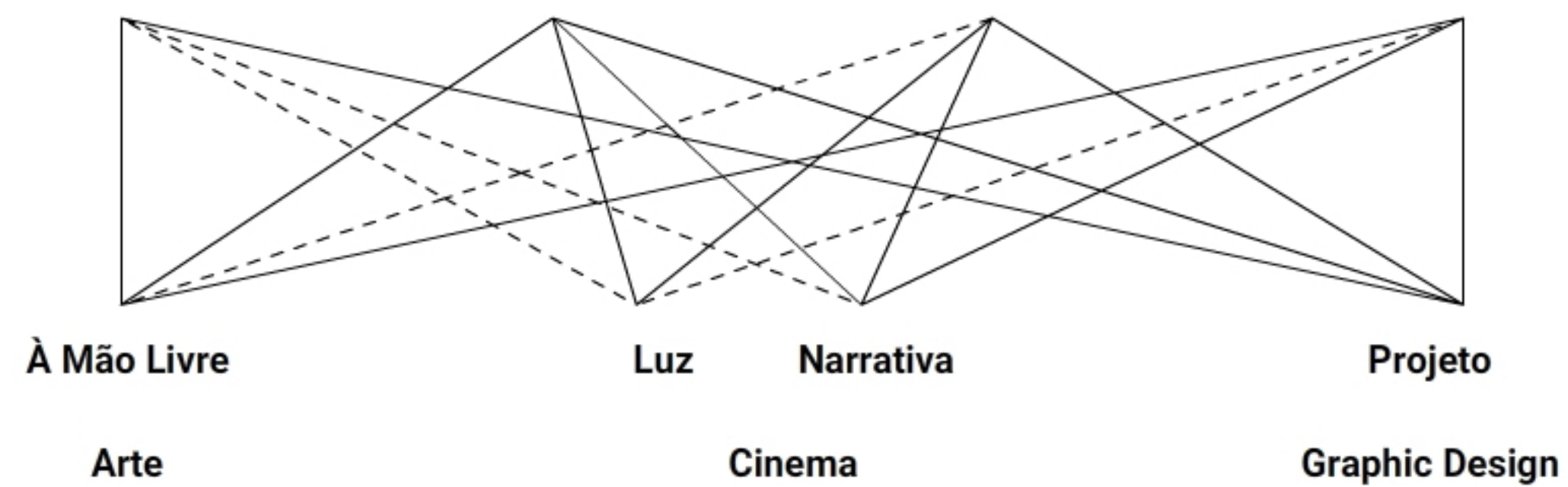
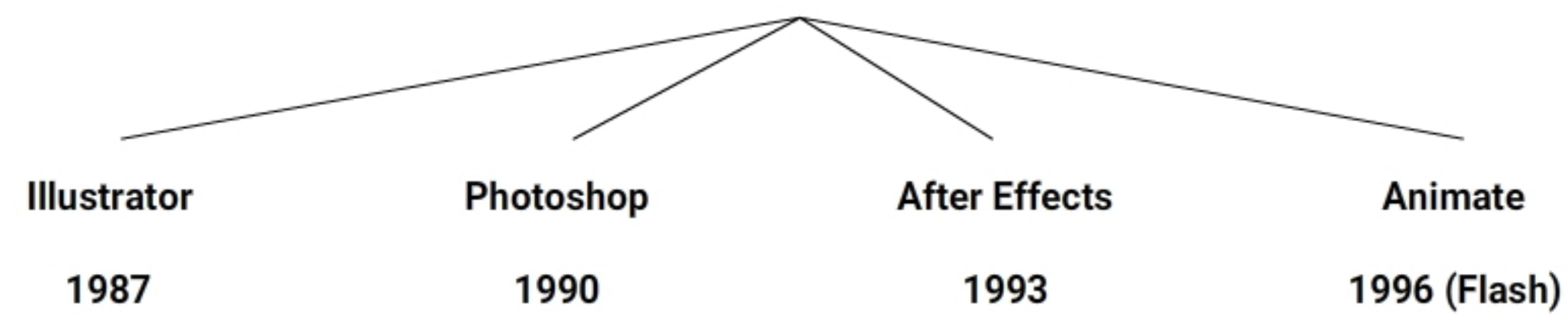




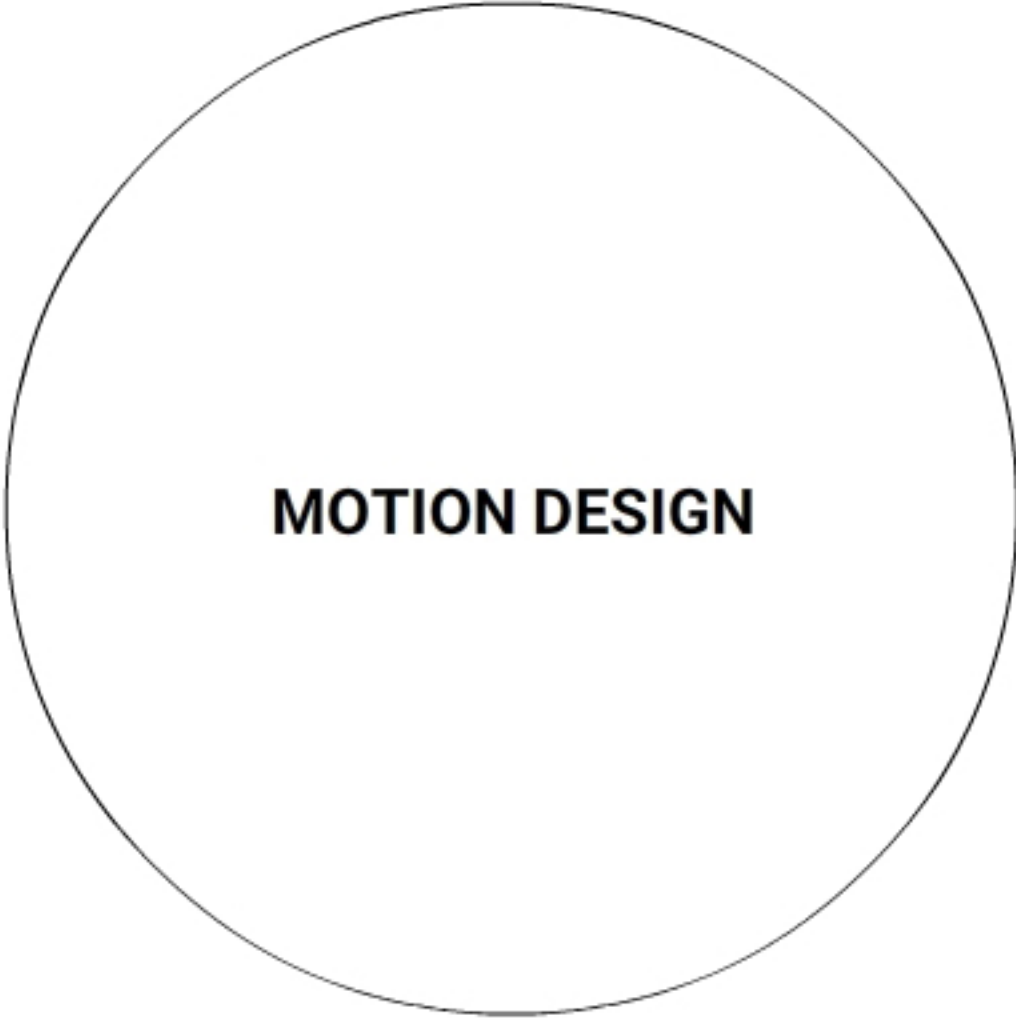


**CG**

**Gerado Digitalmente**







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



	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 letreros 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. Um 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	
	Projeto Autoral					
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
Funções de Destaque	Entregar sozinho projetos com dificuldade baixa	Entregar sozinho projetos com dificuldade média	VFX Supervisor para Chroma, Tracking, Roto
		Coordenador de equipe para projetos com dificuldade média	Coordenador de equipe para projetos com dificuldade alta
			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)
Creative Director	Clientes Criativos	
Creative Director	Clientes Criativos	Production Company (Empregado)
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](http://www.stashmedia.tv)  
[www.motionographer.com](http://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

Planejamento

Pesquisa/Estudo

Arte

Animação

Equipe

Supervisão

Render

00/00/00 até 00/00/00

Orçamento

Em Produção

On Hold

Entregue

Link para Backup:

Seu Nome

Função

01

Comercial

Autoral

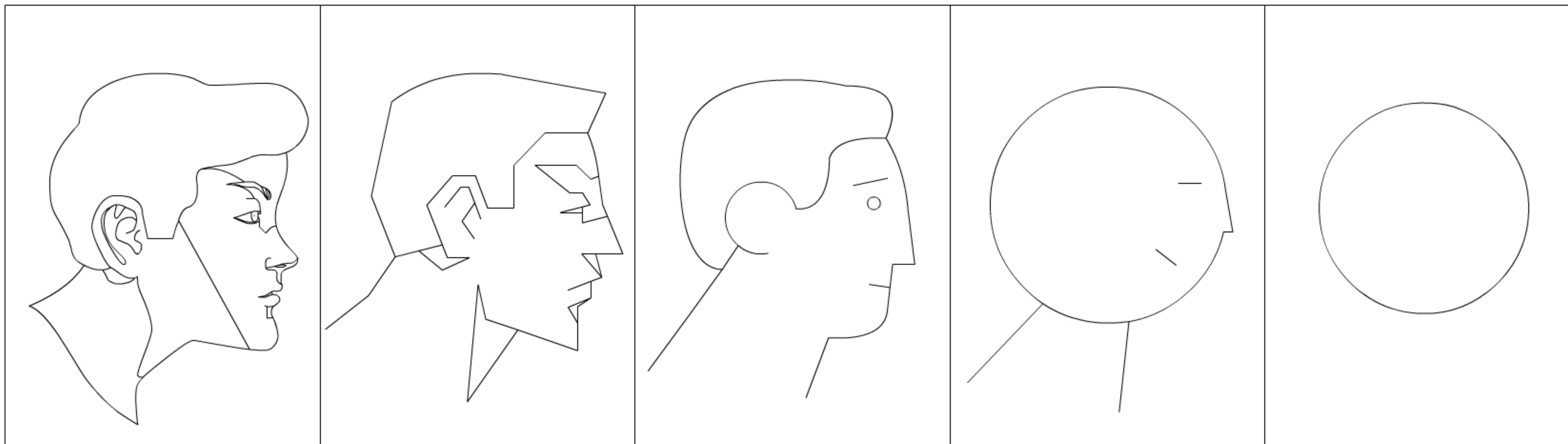
Título do Projeto

Cliente/Agência/Produtora/Diretor

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	Mixed
Duração	5s	15s	30s		1min		>1min	
Prazo	Até 1 semana	2 semanas		1 mês		2 meses		>2 meses

Total de Horas Trabalhadas: \_\_\_\_\_

**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

1. A importância do Tempo e a Jornada do Herói
  2. Enquadramento e Edição
  3. Visual Workshop: Storyboard
- Exercício
4. Camera Fixa
  5. Breakdown do tempo das Cenas
  6. Animando o Animatic 2D
  7. Adicionando intervalos 2D
- Exercício
8. Movimentos de Camera
  9. Produzindo Camadas com Profundidade
  10. Animando com Paralaxe
- Exercício

11. O Plano Sequência sem cortes
  12. O Plano Sequência com cortes invisíveis
  13. Curvas Temporais e Espaciais
  14. 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

1. Princípios de Animação Aplicados
2. Squash and Stretch
3. Antecipação
4. Staging
5. Straight Ahead and Pose to Pose
6. Follow Through and Overlapping Action
7. Slow In and Slow Out
8. Arcos
9. Animação Secundária
10. Timing
11. Exagero
12. Solid Drawing
13. Appeal
- Exercício
14. Animação Gráfica

15. Animação Abstrata Loop de 5s
16. Rig de Personagens
17. Animação de Personagens Loop de 5s
- Exercício
18. Exercício: Animação de 5s  
(Graphic+Character+Lettering)
19. Técnicas Derivadas da Fotografia
20. Introdução a Fotografia
21. Compositing
22. Stop Motion
- Exercício
23. Introdução ao cel Animation
24. Straight Ahead Animation 5s
25. Acabamento
- Exercício



## Módulo 6 - O Projeto de 30s

1. Etapas de Produção do Filme de Cel Animation  
2. Layout  
3. Animação  
4. Intervalos  
5. Clean Up  
6. Cor e Composição  
Exercício  
7. Após a Pré-Produção mas antes de Animar  
8. Regras do Projeto  
9. Production Art  
10. Estrutura de Organização dos Arquivos  
11. Shot Breakdown  
Exercício  
12. Animation Rough  
13. Animando o Climax do Filme  
14. Refined Animation  
Exercício

15. Open Titles  
16. Letreiros  
17. Assinatura  
Exercício  
18. Apresentação Offline e Apresentação Online  
19. Transitions  
20. Compositing  
21. Render e Export  
Exercício  
22. Apresentando Seu Trabalho e Achievements  
23. Encontrando seu Estilo  
24. Selecionando os Melhores trabalhos para o Reel  
25. Montando Cases  
26. Montando a sua Apresentação  
27. Próximos Passos  
Exercício

## **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