

Café

Infografia Animada

Índice

APRESENTAÇÃO

Agradecimentos	
Resumo/Abstract	
Introdução	
Visão Geral	

ESTAPAS DA CRIAÇÃO

8	Pré-produção
10	Ferramentas do Google
12	Pesquisa de Dados
14	Identidade Visual
	Roteiro
	Storyboard
	Locução
	Animatic

Produção

	Ilustrações	45
	Linha Clara	45
	Cubismo	47
	Pantera Cor-de-rosa	49
	Paleta de Cores	51

22	Tipografia	54
	Animação	55
22	Edição e Finalização	55
22	Efeitos Sonoros	57
25	Trilha Sonora	57
27	Conclusão	59
33	Glossário	61
43	Bibliografia	64
44	Índice de Figuras	66

Café

Infografia Animada

Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”
Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação
Departamento de Design

Projeto de Conclusão de Curso
Bacharelado em Design - Habilitação em Design Gráfico
Bauru, São Paulo
Maio 2018

ISRAEL JOSUÉ TEIXEIRA

Orientação:
Prof^ª. Dr^ª. Cássia Letícia Carrara Domiciano

BANCA EXAMINADORA

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Cássia Letícia Carrara Domiciano

Examinadora 1: Prof^a. Dr^a. Fernanda Henriques

Examinador 2: Prof^o. Dr^o. Ricardo Mendonça Rinaldi

***Muitos litros de café foram
consumidos durante a produção
desta animação.***

Agradecimientos

Tenho muito o que agradecer por tudo que passei durante esses longos 11 semestres. Demorou mais do que eu imaginava, entretanto, valeu muito a pena. Lembro-me de estar dirigindo carro, passando perto da UNESP depois de ter prestado o vestibular e dito à minha mãe: “Se eu passar nesta prova, foi porque Deus me deu um presente”. Logo, devo primeiramente agradecer a Ele. Um cara despreparado como eu, nunca imaginei que conseguiria passar no vestibular, ainda mais de primeira. Foi um sonho realizado. Agradeço muito à minha família, em especial à minha mãe, que me deu uma “mão” várias vezes durante esse tempo. Agradeço também aos amigos que me apoiaram, não somente nesse projeto, mas em todos os outros durante a graduação. Aos profissionais com quem trabalhei, que dividiram seu conhecimento comigo ao longo dos anos e me deram a bagagem necessária para executar essa grande tarefa. Agradeço à minha orientadora Prof^ª. Dr^a. Cássia Letícia Carrara Domiciano e aos membros da banca, Prof^ª. Dr^a. Fernanda Henriques e ao Prof^o. Dr^o. Ricardo Mendonça Rinaldi pela paciência com meus atrasos.

**Resumo/
Abstract**

Há muito tempo, as animações estão presentes no cotidiano da sociedade, integrando-se a cultura visual dessa. Vale ressaltar que é uma ferramenta muito flexível de trabalho, possibilita uma infinidade de estilos e aplicações. Ao mesmo tempo que instrui, também promove e entretenimento. Neste contexto, o presente projeto visou desenvolver uma animação intitulada “Café”, que narra uma pequena parte da sua história e alguns de seus efeitos em nosso corpo. A estrutura metodológica adotada baseou-se na literatura específica e em experiências projetuais anteriores do autor, segmentando-se em duas etapas principais, a pré-produção e a produção. Portanto, com a criação dessa animação, o trabalho pretende contribuir com novos projetos no segmento de Design Gráfico, Animação e Infografia animada, assim como com a disseminação do conhecimento a respeito da bebida provida do café.

Palavras-chave: Design, Animação, Café.

For a long time, animations have been present in the daily life of society, integrating its visual culture. It's worth mentioning that it's a very flexible tool of work, it allows a multitude of styles and applications. At the same time as instructing, also promotes entertainment. In this context, the present project aimed to develop an animation entitled “Café”, which tells a small part of its history and some of its effects on our body. The methodological framework adopted was based on the specific literature and previous author's project experiences, segmented into two main stages, pre-production and production. Therefore, with the creation of this animation, the study intends to contribute with new projects in the segment of Graphic Design, Animation and Animated infographics, as well as with the dissemination of knowledge about the drink provided from coffee.

Keywords: Design, Animation, Coffee.

Introdução

A ideia de criar uma animação surgiu desde o início de minha graduação. Eu havia ingressado no curso de Design com o intuito de me tornar um melhor motion designer, uma vez que a maioria dos pioneiros e grandes profissionais da área passaram por uma formação igual ou similar. A atração por Design e Arte emergiu durante a infância; e sua junção com jornalismo na forma de infográficos gerou um interesse em especial. Lembro-me de pegar as revistas “Superinteressante” do meu tio e ficar folheando as páginas por horas. Apesar de gostar de animação, ainda criança, não me interessava em produzir, preferindo o desenvolvimento visual.

Posteriormente, ao iniciar a atuação no mercado com produção audiovisual, conheci o software *Adobe After Effects CC* e o mundo do Motion Graphic. Apaixonei-me pela área. Desde então, decidi unir essas duas paixões e desenvolver um infográfico animado.

O tema abordado no presente projeto foi escolhido em função de três aspectos: por ser uma bebida consumida em âmbito mundial, relaciona-se ao passado da humanidade e ter propriedades/curiosidades pouco conhecidas pela maior parte da população.

Apesar de minha longa experiência com produção audiovisual, na forma de animações aplicadas a vídeos, essa foi a primeira vez que criei um material completo em animação. Foi um grande desafio. Inicialmente, o projeto tinha a intenção de criar um canal no Youtube, nos moldes do Kurzgesagt - in a Nutshell, com animações sobre assuntos diversos, além de desenvolver artigos teóricos sobre os mesmos. Entretanto, fez-se necessário fazer um “recorte de projeto” direcionado, o qual permitiria a execução do projeto de acordo com o cronograma. Como resultado final, produziu-se uma infografia animada de cerca de dois minutos.

Visão Geral

Os motion graphics já estão presentes há muito tempo no nosso dia-a-dia. Desde a criação das TVs, uma nova linguagem foi desenvolvida, e os gráficos, uma hora estáticos em uma página, podiam se mover na tela.

Infográficos animados, estão cada vez mais em uso, talvez pela criação do Youtube, que veio facilitar muito um aspecto complicado da produção audiovisual: a distribuição.

Outro fator importante é a popularização de smartphones, pelos quais qualquer usuário, em qualquer lugar, pode ter acesso a material audiovisual.

Em resumo, ficou muito mais fácil a utilização deste tipo de mídia.

Além do canal do Kurzgesagt - in a Nutshell no Youtube, que foca em animações, outros canais de jornalismo e educação fazem uso da infografia animada, como:

Vox - canal de jornalismo cem por cento online.

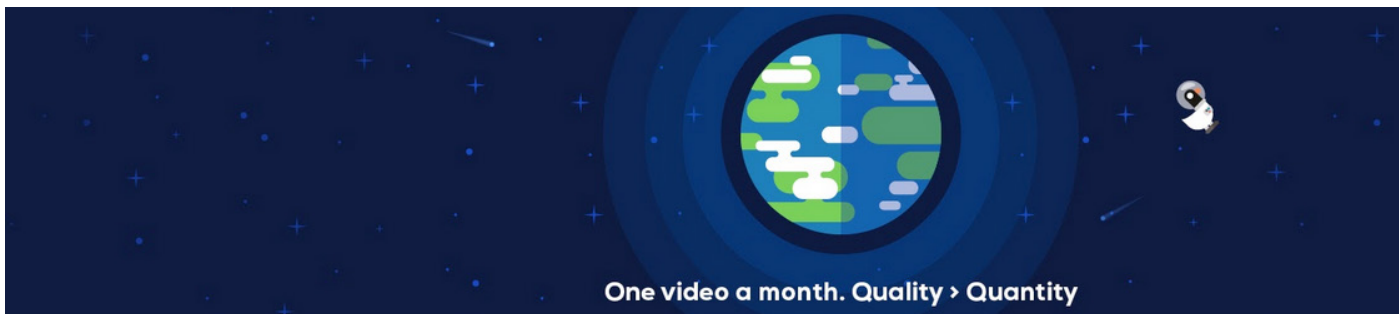
NY Times - famoso jornal novo-iorquino, faz uso de animações em seu canal no Youtube.

The School of Life - organização global, que através da internet, ou suas escolas físicas, visa propagar o bem-estar.

TED-Ed - Vertente do famoso TED, que se dedica a criar material educativo.

Jornal O Globo - tradicional jornal brasileiro, tem investido bastante em animações.

Além das tradicionais animações que vemos em telejornais em diversos canais de TV aberta, e fechada.



One video a month. Quality > Quantity

 **Kurzgesagt – In a Nutshell** ✓
6.243.291 inscritos

INÍCIO VÍDEOS PLAYLISTS COMUNIDADE CANAIS SOBRE 🔍

Envios REPRODUZIR TODOS

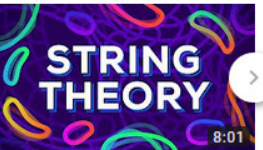
 BACTERIOPHAGE The Deadliest Being on Planet Earth – The 7:09	 BLACK HOLE BOMB The Black Hole Bomb and Black Hole Civilizations 9:15	 TIME Time: The History & Future of Everything – Remastered 8:43	 EGOISTIC ALTRUISM A Selfish Argument for Making the World a Better 7:15	 STRING THEORY String Theory Explained – What is The True Nature of 8:01
--	---	---	--	---

Figura 1 – Página inicial do canal Kurzgesagt – In a Nutshell no Youtube



Vox ✓

 4.114.471 inscritos

INÍCIO

 VÍDEOS

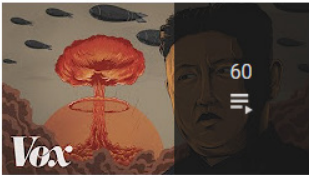
 PLAYLISTS

 COMUNIDADE

 CANAIS

 SOBRE





This week

 Vox ✓ Atualizada há 2 dias

 What a war with North Korea would look like • 6:28

 Why people are buying cartoon cats on the blockchain • 7:34

 VER A PLAYLIST COMPLETA (60 VÍDEOS)

This week
 REPRODUZIR TODOS

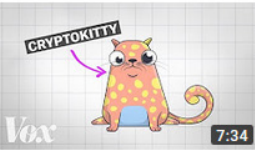
 Our latest videos, plus topics in the news today.



What a war with North Korea would look like

 Vox ✓

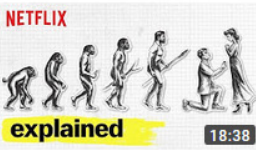
 6:28



Why people are buying cartoon cats on the

 Vox ✓

 7:34



Monogamy, explained

 Vox ✓

 648 mil visualizações •



Why it's not a British royal wedding without fancy hats

 Vox ✓

 4:31



VOX ATLAS T1 • E7

 The royal weddings that shaped European history

 6:41

Figura 2 – Página inicial do canal da Vox no Youtube



Figura 3 – Quadro de uma animação disponível no canal da NYTimes no Youtube



The School of Life
3.582.099 inscritos

INÍCIO
VÍDEOS
PLAYLISTS
COMUNIDADE
CANAIS
SOBRE



How to Cope If the Worst Came to the Worst..

The School of Life 67 mil visualizações • 1 dia atrás

Many of us suffer enormous anxieties about what might happen if the worst came to the worst. Well-meaning friends often reassure us that things might go really well, but there is often great relief...

Legendas

RELATIONSHIPS
REPRODUZIR TODOS



Love Me for Who I Really Am

The School of Life 202 mil visualizações • 2 semanas atrás



Why We Go Off Sex

The School of Life 366 mil visualizações • 3 semanas atrás



How to Get Married

The School of Life 146 mil visualizações • 1 mês atrás



The Need to be Alone

The School of Life 269 mil visualizações • 1 mês atrás



The Advantages of Being 'Just Good Friends'

The School of Life 443 mil visualizações •

Figura 4 – Página inicial do canal The School of Life no Youtube

19



TED-Ed ✓

6.631.253 inscritos

INÍCIO

VÍDEOS

PLAYLISTS

COMUNIDADE

CANAIS

SOBRE



TED-Ed is on Patreon! We need your help to revolutionize educ...

516.128 visualizações • 9 meses atrás

Check out our Patreon page: <http://bit.ly/2wY4E6w>

WHY DO WE HOPE YOU'LL HELP US?

We're the TED-Ed team – a scrappy group of fifteen educators and artists who need your help to spread knowledge and opportunities to everyone, everywhere, for free. Why? Because

LEIA MAIS

New TED-Ed Originals

REPRODUZIR TODOS

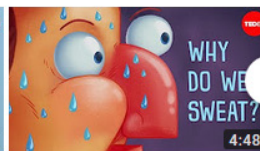
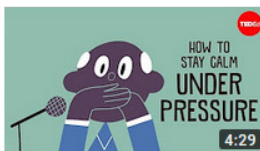
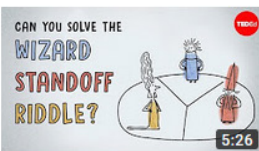


Figura 5 – Página inicial do canal TED-Ed no Youtube

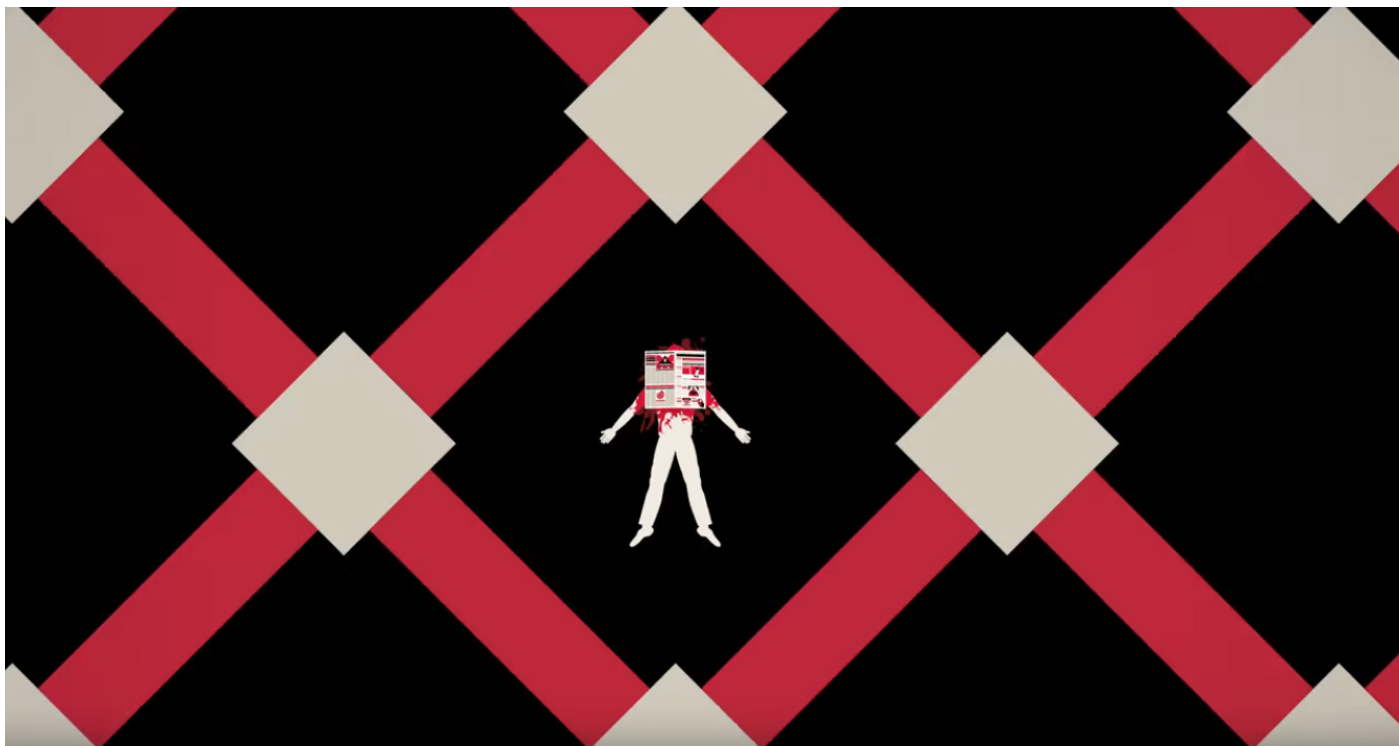


Figura 6 - Quadro de uma animação disponível no canal do Jornal O Globo no Youtube

Etapas da Criação

Os processos de pré-produção são todos aqueles relativos ao planejamento da execução do projeto, onde desenvolvi o roteiro, escolhi a direção de arte e criei um rascunho da animação.

Ferramentas do Google

Durante todo o projeto, utilizamos as ferramentas disponibilizadas pelo Google. Como o seu editor de texto Google Documentos e o Google Apresentações. Que foram utilizadas para a criação do roteiro e storyboard, respectivamente.

Essas ferramentas possibilitam o trabalho em grupo em um ambiente online, sem a necessidade da presença física dos envolvidos.

Revisões podem ser feitas a qualquer momento e todo o material fica salvo na nuvem, facilitando o acesso de qualquer parte.

Dessa forma pude trabalhar mais rápido, já que não era necessário me deslocar até o escritório da orientadora e discutir os detalhes pessoalmente.

Pesquisa de Dados

O primeiro aspecto de qualquer infográfico, seja ele animado ou não, é o jornalismo.

Todo o assunto deve ser pesquisado da forma mais detalhada possível, certificando-se que as informações são precisas e atuais.

Muitos sites, ou possuem informação de pesquisas antigas, ou não oferecem a quantidade de dados suficientes para assegurar a veracidade dos fatos.

Por isso, procurei por artigos disponíveis online no Google Acadêmico, que disponibiliza artigos sobre diversos assuntos, para a consulta do público.

Outra fonte valiosa de informação são os sites especializados no assunto e instituições, governamentais, como a International Coffee Organization, que é a maior organização intergovernamental de café no mundo, e a EMBRAPA, empresa brasileira de pesquisa agropecuária.

Tive sorte de encontrar um livro, escrito por Ana Luiza Martins, intitulado “História do Café”, que disponibilizou para download gratuito, o seu primeiro capítulo sobre as origens da bebida. Era tudo que eu precisava.

De todas as etapas, é a que tenho menos prática e por constituir toda a base da animação, tive que me esforçar para fazer o melhor.

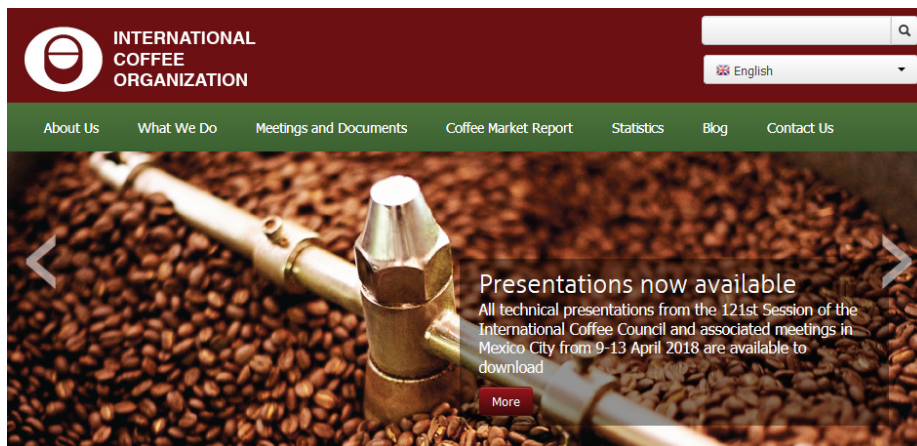


Figura 7 – Website da International Coffee Organization



Figura 8 – Website da EMBRAPA

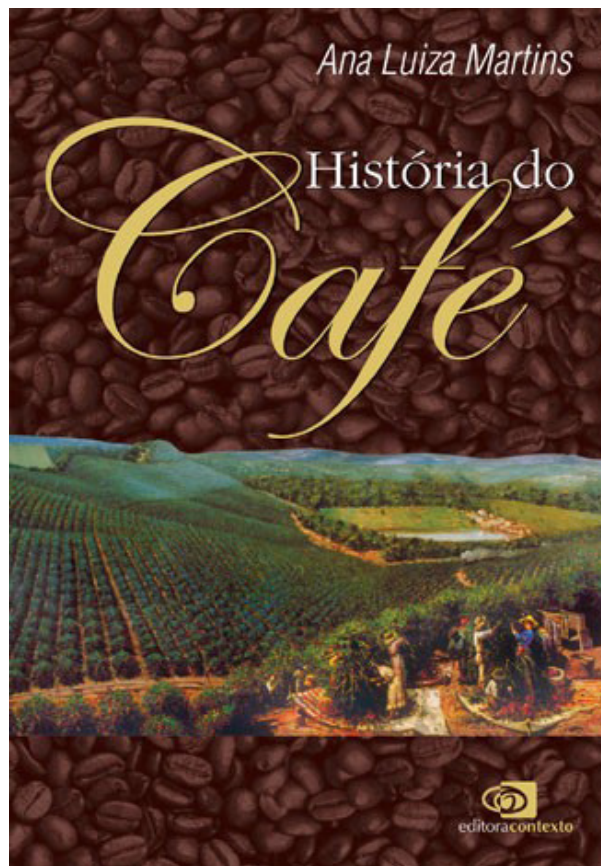


Figura 9 – Capa do livro História do Café

Identidade Visual

Desde o início já tinha em mente o estilo de animação que iria criar. Para isso levei em conta, além do meu gosto pessoal, minhas limitações técnicas e de tempo.

Uma produção em 3D seria inviável devido a complexidade técnica, e o tempo que o processo de render demanda.

A ferramenta que mais domino é o Adobe After Effects, que é padrão na indústria de motion graphics.

Mesmo possuindo alguns recursos 3D, o principal uso dela é em animações 2D.

Mesmo sendo uma ferramenta poderosa, não é destinada a desenhos quadro a quadro, como no Harmony da Toom Boom ou Animate CC da Adobe. Por isso, teria de ser uma animação controlada parametricamente, ou seja, por valores numéricos através dos controles dentro do programa.

Esse aspecto técnico, influenciou diretamente no visual, pois baseado nisso, decidi fazer uma animação 2D, com muito pouco ou nenhuma textura, deixando o render mais leve.

Usei muito a plataforma Vimeo de vídeos para para pesquisar referências, e consolidar minhas ideias. Acredito que pela curadoria que ele possui, seu conteúdo tende a apresentar mais qualidade do que outras plataformas.

Conforme encontrava momentos interessantes nessas animações, gravava-os em uma pasta.

Posteriormente, utilizei a ferramenta Adobe Bridge CC para rapidamente juntar essas imagens em um painel semântico, e me servir de referência durante a produção.

Normalmente, faço essa pesquisa visual antes e durante o roteiro. Isso me ajuda a desenvolver as ideias mais rápido.

Pensei muito em como um infográfico animado deveria ser projetado.

Um aspecto que muda muito a dinâmica de um infográfico animado em relação a um impresso, é a presença de áudio que elimina a maior parte do texto escrito.

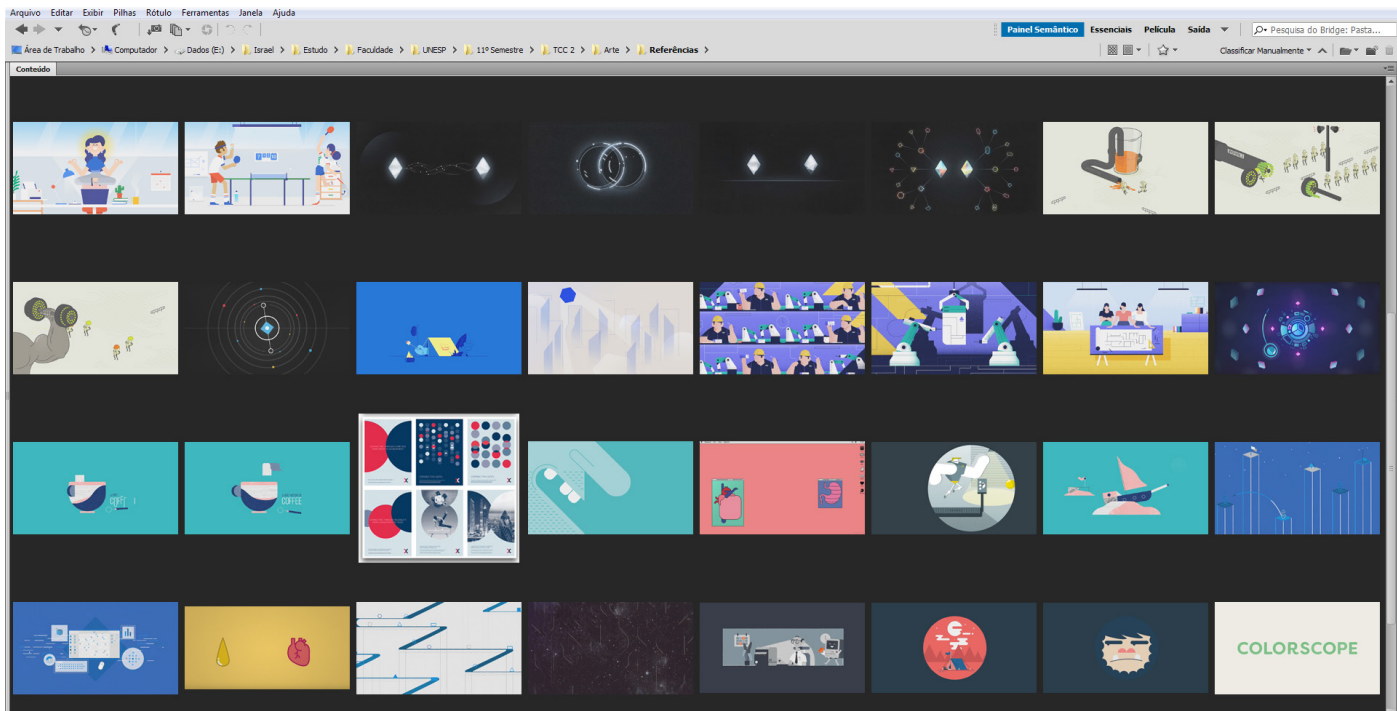


Figura 10 – Painel semântico no Adobe Bridge CC

Roteiro

Uma vez os dados coletados e obtida uma ideia mais clara do visual, comecei a escrever o roteiro, com as respectivas metáforas visuais para cada informação.

De todos os dados que coletei, selecionei os mais interessantes e que proporcionasse uma animação interessante.

Algumas informações não estavam bem claras ou eram difíceis de encontrar algo que desse credibilidade a elas. Essas foram cortadas.

Um dos aspectos importantes dos motion graphics em geral, são as transições. De uma cena para outra, ou de um objeto para outro. Gastei grande parte do meu tempo pensando nelas.

Para facilitar o processo de animação, numerei as partes de um objeto que se transformaria no seguinte.

Por haver locução, escrevi um texto que amarrasse esses dados de uma forma coesa e que ficasse claro para quem fosse lê-lo.

Decidi seguir uma ordem linear, começando pela origem histórica, seguido de dados atuais e efeitos no corpo.

Os efeitos sobre o corpo iniciam no cérebro e vão descendo, passando pelo coração, pulmões e chegando até o cólon.

Utilizei um modelo de roteiro parecido com os que utilizei muito em produtoras que trabalhei.

A estrutura é bem simples. Temos duas colunas, uma com o texto da locução e a outra com um descritivo da imagem.

Para facilitar a minha escrita, inclui uma linha de pensamento no topo da página com algumas frases chave sobre o que gostaria de tratar.

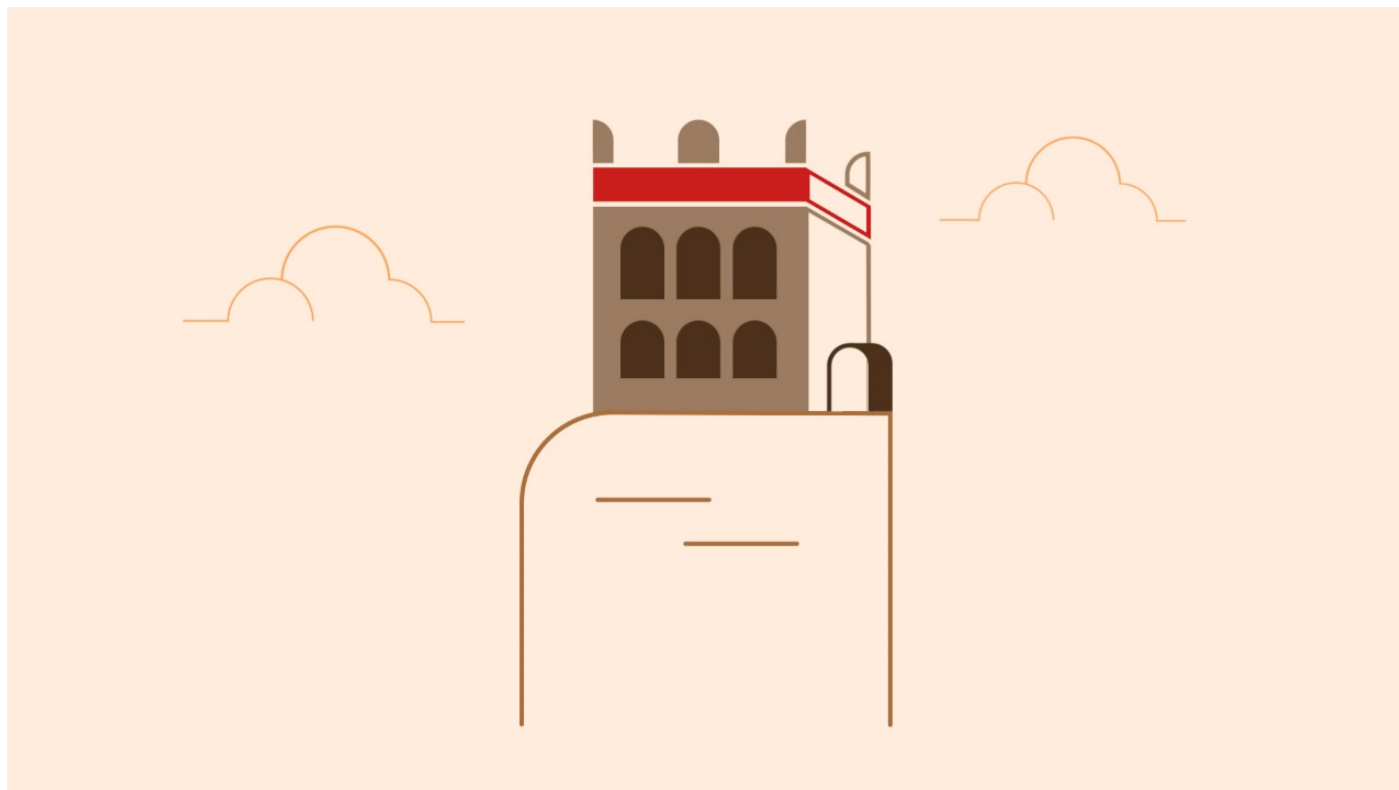


Figura 11 - Primeira série de transições

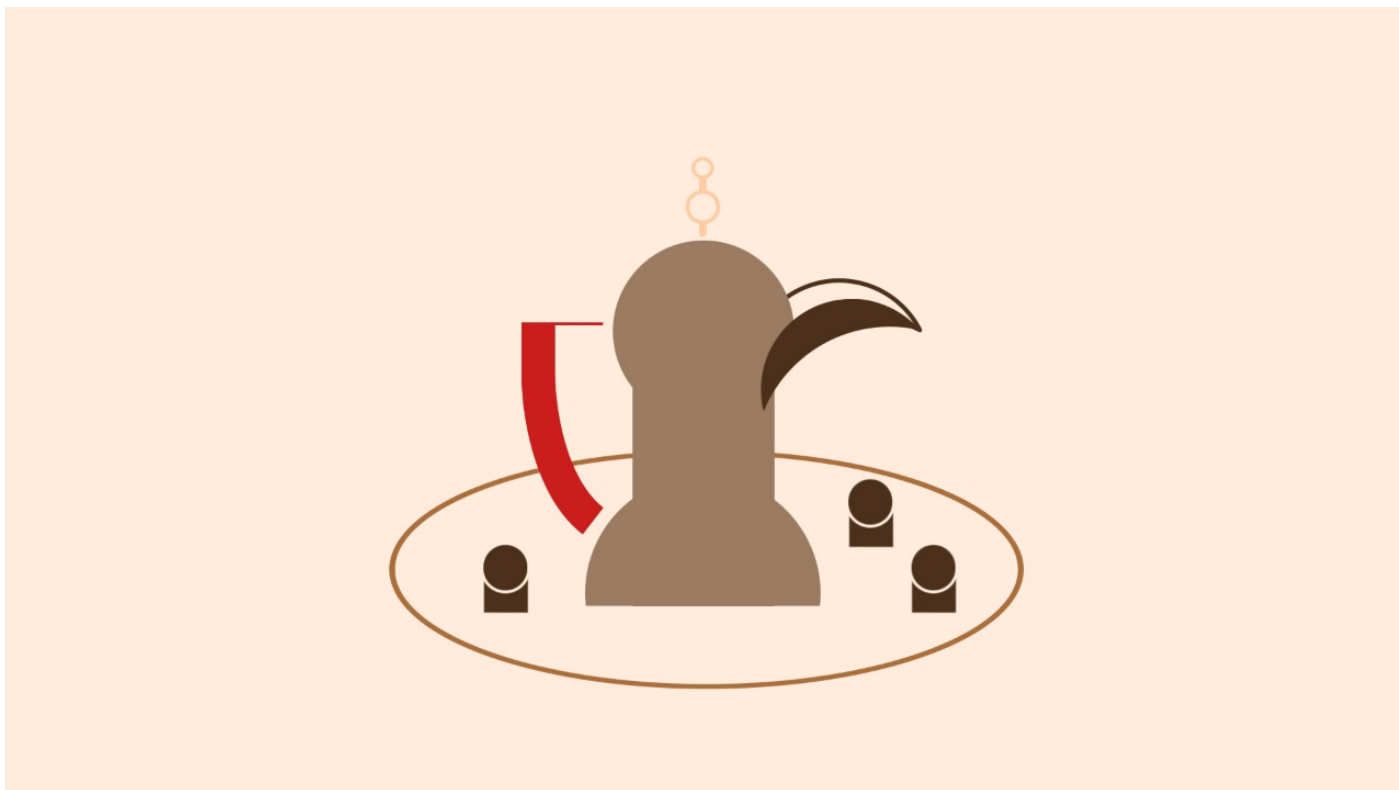


Figura 12 – Segunda série de transições

Roteiro

Título: Café

Tempo: 2:00 aproximadamente

História > Dados sobre consumo no mundo > Composição > Efeitos benéficos > Final com recomendação à moderação

Áudio	Video
O nosso querido café, segundo a lenda, foi descoberto por pastores na Etiópia que, notando o efeito estimulante que ele causava sobre seu rebanho de cabras, decidiram experimentar. A notícia, então, se espalhou pela região. A descoberta foi na África, porém, depois de atravessar o Mar Vermelho, foram os Árabes do Iêmen que desenvolveram seu preparo fervido em água. A bebida era usada para manter os monges acordados durante suas rezas noturnas. Foi chamada de "cabue", que significa "força", em árabe. Através dos portos de Veneza, o café se popularizou por toda Europa. A estimativa de consumo mundial para o ano de 2018 é de mais de 157 milhões de sacas, segundo a International Coffee Organization. Será um recorde histórico.	A palavra "café" aparece escrita na tela. A letra "C" para pelas demais apagando-as. O "C" cai mais para baixo se tornando uma caneca, com a sua fumacinha saindo em linhas. A fumaça continuava subindo e suas linhas formam o desenho de uma pastor sentado olhando suas cabras à esquerda da tela. Elas estão saltando. Círculo sai da região da cabeça do pastor, como máscara e ele aparece dentro. O pastor joga o grão de café na boca, seus olhos estalão. Corte seco para o plano anterior e o pastor desaparece correndo para o lado direito da tela. O desenho das cabras vai esmaecendo, as linhas voltam e continuam subindo. Elas formam algum prédio famoso ou com características arquitetônicas do lugar. Um prédio se transforma em bule. Uma lua aparece ao lado dele. Bule se torna um pergaminho se abre e a palavra "cabue" é escrita, seguida da tradução, "força". Usar a forma da lua e as outras para criar um barco, como o papel do pergaminho se torna a vela. A água onde o barco está, sobe e cobre a tela. Barras de gráfico sobem em seguida, com uma bolinha pingando conforme

1

Figura 13 – Primeira página do roteiro

	as barras crescem. Pode pingar dentro de copos e canecas no topo de cada barra. Texto na tela: "157 milhões". Ao passar pelos gráficos, a linha que a bolinha faz pelo trajeto, forma um círculo e forma o logo da ICO.
Um grão de café, dentre muitas substâncias, contém de 1 a 2,5% de metilxantina, a famosa cafeína.	Grão de café no logo da IOC ganha destaque e se junta em um círculo só. Dele outros círculos saem, representando os outros elementos com suas respectivas porcentagens, e tamanhos correspondentes a porcentagem. Os outros círculos se dispersam e o da cafeína se torna nos hexágonos da fórmula química da cafeína.
Mas o que essa bebida realmente causa em seu corpo?	Hexágonos formam uma xícara com café. A xícara gira que forma o rosto de uma pessoa. Ela olha para cima e o cérebro salta da saída da xícara.
No seu cérebro a cafeína estimula a produção de serotonina e dopamina, agindo como um antidepressivo.	Zoom in. As duas partes do cérebro se tomam dois círculos com cores diferentes, suaves, que se unem formando uma onda que atravessa a tela com calma. Usar cores calmas.
Ela afeta a descarga das células nervosas, e aumenta a produção de hormônios como a adrenalina. Reduz também os efeitos da adenosina, que é responsável pelo repouso do corpo. Isso te dá aquela sensação de foco e alerta.	As ondas formam uma linha única na tela, que se baixa revelando um hexágono. Desse hexágono surge uma linha que sobe e dela muitas outras, formando uma cadeia de neurônios na forma de um cérebro. Zoom In em um dos pontos do cérebro. Pequenas caixinhas com bolinhas azuis dentro, emitem ondas azuis. A cafeína entra substituindo, por outra linha, e um hexágono substitui o círculo, linhas mudam de cor e velocidade para todos os lados. Dois hexágonos se transformam em dois olhos, que piscam e olham agilmente para os lados. Fundo pode trocar para um tom mais estimulante, como amarelo.

Figura 14 – Segunda página do roteiro

Para dar conta de todo esse trabalho extra, seu coração aumenta a frequência cardíaca. O café também possui polifenol, um antioxidante natural, que protege o coração de doenças cardiovasculares.	As linhas descem e entram no coração, que começa a bater mais rápido. Linhas saem das artérias. O coração se torna no hexágono do polifenol, que se abre em um retângulo enquanto sua linha envolta sai e vira uma linha de medição cardíaca e corre para o lado direito da tela.
Nos pulmões, a cafeína dilata os brônquios, o que aumenta a oxigenação muscular, e consequentemente o desempenho atlético.	Essa mesma linha segue para se unir às outras dos brônquios. Linhas finas engrossam. Corte nelas mostrando o ar passando mais rápido. Esse ar segue para a direita, ou corte seco, entrando em um braço que está puxando uma corda
Além disso, ela também estimula a lipólise, processo responsável pela queima de gordura e sua transformação em fonte de energia. Tudo isso pode auxiliar na perda de peso.	Câmera segue para a direita, onde vemos a corda presa a um peso que sobe e desce. Esse peso bate na gordura, que pode ser algo como um quadrado, que se torna algo como um bola de energia. Essas formas estão correndo em uma esteira. Abre para plano aberto onde temos várias outras esteiras. Câmera segue para o lado onde temos uma pessoa correndo em cima de uma outra esteira. Ela está com o braço mais grosso e com uma barriga, que diminuem.
No intestino grosso, os níveis de gastrina aumentam. Ela estimula a atividade motora do cólon, que pode causar aquela vontade de ir ao banheiro depois de uma xícara...	Um círculo sai da região abdominal do boneco correndo e preenche rapidamente a tela. Uma representação do cólon aparece e uma bolinha vai passando por ele. Corte seco, volta para o boneco correndo na esteira, que acelera.
Por essa e outras, tome cuidado para não exagerar!	Continua com boneco correndo.
Mantenha sua dose diária em até quatro xícaras pequenas! É o que recomendam os nutricionistas para a maioria dos adultos.	Câmera move para cima. Quatro xícaras aparecem girando na tela, junto com o texto: "400 ml"

Storyboard

Somente quando fiquei satisfeito com o roteiro, é que passei para o storyboard.

Procurei em cada processo, deixá-lo o mais satisfatório possível para evitar alterações grandes durante a fase de produção.

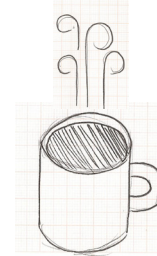
É muito mais fácil alterar uma linha do roteiro do que um storyboard, assim como alterar um quadro do storyboard do que a animação.

Apesar disso, o processo não é totalmente linear. Durante o storyboard as ideias vão se concretizando mais, e voltei algumas vezes nas fases anteriores para revisão.

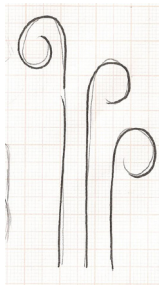
Utilizei o Google Apresentações como ferramenta de criação, onde coloquei meus rascunhos feitos em papel, com os respectivos trechos do roteiro, tanto de locução como os descritivos das imagens.

Algumas metáforas visuais não se pautaram em realismo fotográfico, como por exemplo o momento em que são mostrados os receptores de adenosina no cérebro. Pensei como principal fator, a informação ser passada de forma clara.

Café



A palavra "café" aparece escrita na tela. A letra "C" para pelas demais apagando-as.



A fumaça continua subindo...

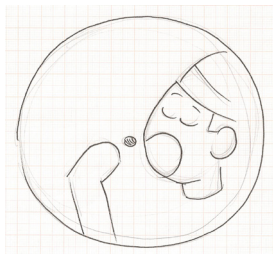
O "C" cai mais para baixo se tornando uma caneca, com a sua fumacinha saindo em linhas...



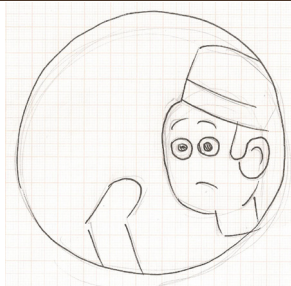
O nosso querido café, segundo a lenda, foi descoberto por pastores na Etiópia que, notando o efeito estimulante que ele causava sobre seu rebanho de cabras...

...e suas linhas formam o desenho de uma pastor sentado olhando suas cabras à esquerda da tela. Elas estão saltando.

Figura 16 – Storyboard com o início da animação com o título e a aparição do pastor com as cabras



...decidiram experimentar.



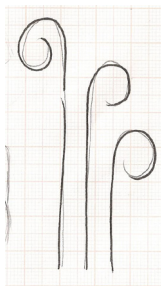
Círculo sai da região da cabeça do pastor, como máscara e ele aparece dentro.
O pastor joga o grão de café na boca, seus olhos estalão.



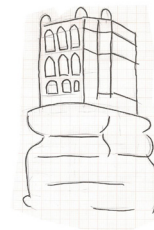
A notícia, então, se espalhou pela região.



Corte seco para o plano anterior e o pastor desaparece correndo para o lado direito da tela.



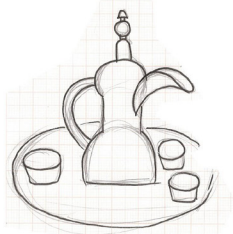
O desenho das cabras vai esmaecendo, as linhas voltam e continuam subindo...



A descoberta foi na África, porém, depois de atravessar o Mar Vermelho, foram os Árabes do Iêmen...

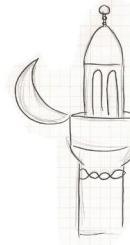
Elas formam algum prédio famoso ou com características arquitetônicas do lugar.

Figura 17 – Storyboard com pastor provando, saindo de cena e o início das transições



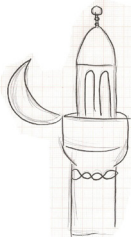
...que desenvolveram seu preparo fervido em água...

Um prédio se transforma em bule.
Uma lua aparece ao lado dele.

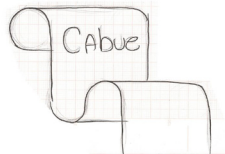


...A bebida era usada para manter os monges acordados
durante suas rezas noturnas...

A ponta do bule sai e forma uma lua. O bule se torna a
torre de uma mesquita.



...Foi chamada de "cabue", que significa "força", em
árabe....



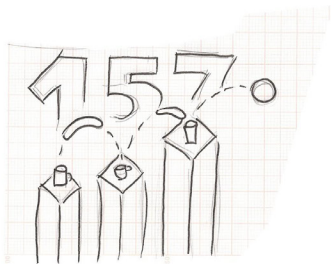
Um pergaminho se abre e a palavra "cabue" é escrita,
seguida da tradução, "força".



...Através dos portos de Veneza, o café se popularizou
por toda Europa...

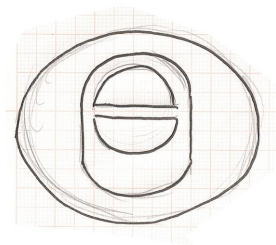
Usar a forma da lua e as outras para criar um barco,
como o papel do pergaminho se torna a vela

Figura 18 – Storyboard com momentos históricos do café



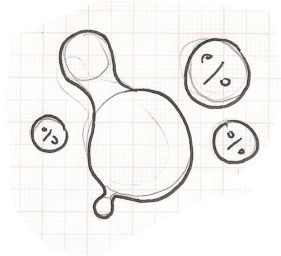
...A estimativa de consumo mundial para o ano de 2018 é de mais de 157 milhões de sacas...

A água onde o barco está, sobe e cobre a tela. Barras de gráfico sobem em seguida, com uma bolinha pingando conforme as barras crescem. Pode pingar dentro de copos e canecas no topo de cada barra.
Texto na tela: "157 milhões".



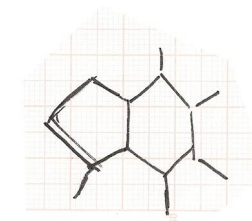
...segundo a International Coffee Organization. Será um recorde histórico...

Ao passar pelos gráficos, a linha que a bolinha faz pelo trajeto, forma um círculo e forma o logo da ICO.



...Um grão de café, dentre muitas substâncias, contém de 1 a 2,5% de metilxantina...

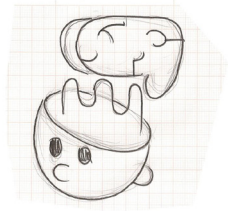
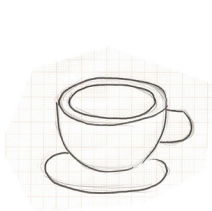
Dele outros círculos saem, representando os outros elementos com suas respectivas porcentagens, e tamanhos correspondentes a porcentagem.



...a famosa cafeína...

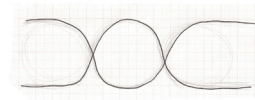
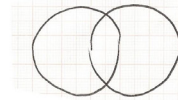
Os outros círculos se dispersam e o da cafeína se torna nos hexágonos da fórmula química da cafeína.

Figura 19 – Storyboard com gráfico, logo da International Coffee Organization e elementos químicos do café



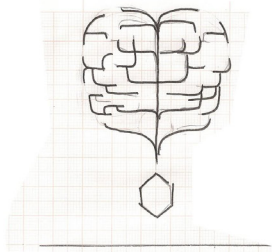
Mas o que essa bebida realmente causa em seu corpo?
No seu cérebro a cafeína...

Hexágonos formam uma xícara com café.
A xícara gira que forma o rosto de uma pessoa. Ela olha para cima e o cérebro salta da saída da xícara.



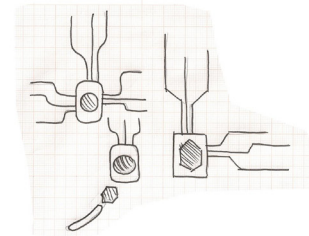
...estimula a produção de serotonina e dopamina, agindo como um antidepressivo.

Zoom in. As duas partes do cérebro se tornam dois círculos com cores diferentes, suaves, que se unem formando uma onda que atravessa a tela com calma. Usar cores calmas.



Ela afeta a descarga das células nervosas, e aumenta a produção de hormônios como a adrenalina.

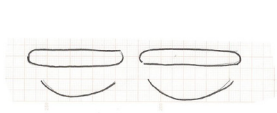
As ondas formam uma linha única na tela, que se baixa revelando um hexágono.
Desse hexágono surge uma linha que sobe e dela muitas outras, formando uma cadeia de neurônios na forma de um cérebro.



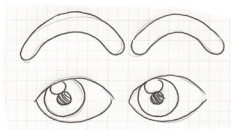
Reduz também os efeitos da adenosina, que é responsável pelo repouso do corpo.

Zoom In em um dos pontos do cérebro.
Pequenas caixinhas com bolinhas azuis dentro, emitem ondas azuis. A cafeína entra substituindo, por outra linha, e um hexágono substitui o círculo, linhas mudam de cor e velocidade para todos os lados.

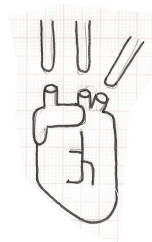
Figura 20 – Storyboard com início dos efeitos da bebida o corpo



Isso te dá aquela sensação de foco e alerta.

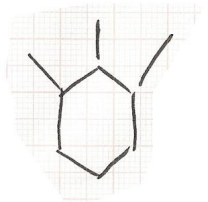


Dois hexágonos se transformam em dois olhos, que piscam e olham agilmente para os lados. Fundo pode trocar para um tom mais estimulante, como amarelo.



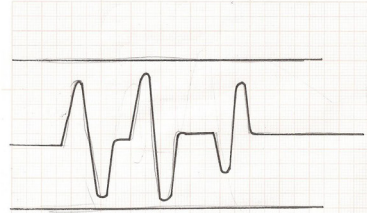
Para dar conta de todo esse trabalho extra, seu coração aumenta a frequência cardíaca.

As linhas descem e entram no coração, que começa a bater mais rápido. Linhas saem das artérias.



O café também possui polifenol, um antioxidante natural,

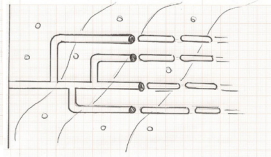
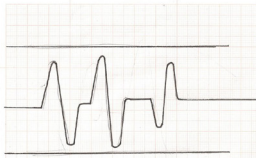
O coração se torna no hexágono do polifenol



café também possui polifenol, um antioxidante natural, que protege o coração de doenças cardiovasculares.

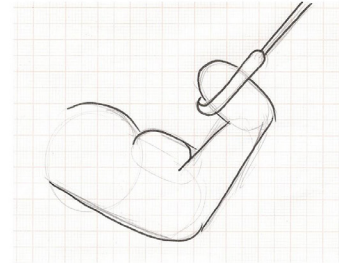
...que se abre em um retângulo enquanto sua linha envolta sai e vira uma linha de medição cardíaca e corre para o lado direito da tela.

Figura 21 – Storyboard seguindo com os efeitos da bebida no corpo



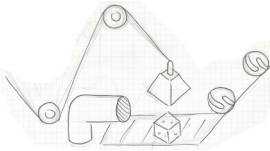
Nos pulmões, a cafeína dilata os brônquios, o que aumenta a oxigenação muscular,

Essa mesma linha segue para se unir às outras dos brônquios. Linhas finas engrossam. Corte nelas mostrando o ar passando mais rápido.

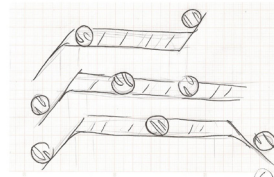


...e consequentemente o desempenho atlético.

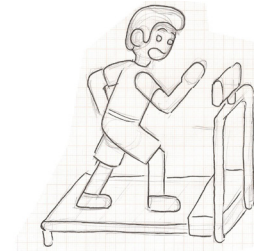
Esse ar segue para a direita, ou corte seco, entrando em um braço que está puxando uma corda



Além disso, ela também estimula a lipólise, processo responsável pela queima de gordura e sua transformação em fonte de energia.



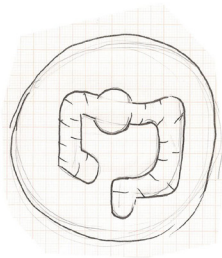
Câmera segue para a direita, onde vemos a corda presa a um peso que sobe e desce.
Esse peso bate na gordura, que pode ser algo como um quadrado, que se torna algo como uma bola de energia.
Essas formas estão correndo em uma esteira.
Abre para plano aberto onde temos várias outras esteiras.



Tudo isso pode auxiliar na perda de peso.

Câmera segue para o lado onde temos uma pessoa correndo em cima de uma outra esteira. Ela está com o braço mais grosso e com uma barriga, que diminuem.

Figura 22 – Storyboard seguindo com os efeitos da bebida no corpo



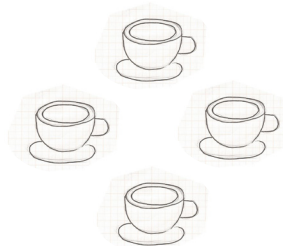
o intestino grosso, os níveis de gastrina aumentam. Ela estimula a atividade motora do cólon,

Um círculo sai da região abdominal do boneco correndo e preenche rapidamente a tela. Uma representação do cólon aparece e uma bolinha vai passando por ele.



que pode causar aquela vontade de ir ao banheiro depois de uma xícara... Por essa e outras, tome cuidado para não exagerar!

Corte seco, volta para o boneco correndo na esteira, que acelera.



Mantenha sua dose diária em até quatro xícaras pequenas! É o que recomendam os nutricionistas para a maioria dos adultos.

Câmera move para cima. Quatro xícaras aparecem girando na tela, junto com o texto: "400 ml"

Figura 23 – Storyboard seguindo com os efeitos da bebida no corpo e mensagem final

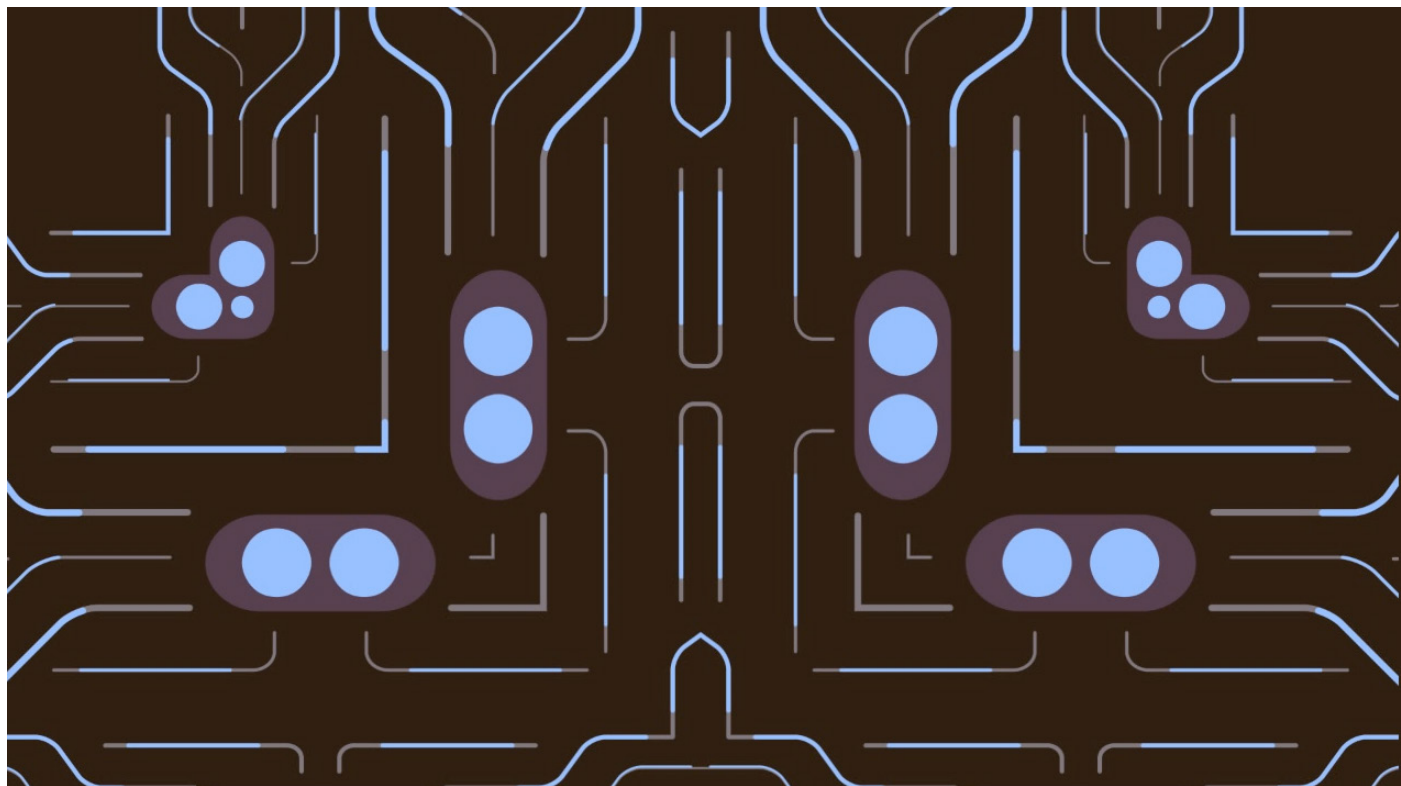


Figura 24 - Quadro de imagem dos receptores de adenosina

Locução

Com o roteiro e storyboard prontos, envie o texto para gravação do locutor.

Não envie antes de terminar o storyboard, pois alterações ainda podiam ter sido feitas. Já que os locutores cobram valores extras, ou até mesmo integrais dependendo da quantidade de alterações, não tinha muito espaço para erros.

Para escolher o locutor, contatei uma produtora onde trabalhei, que me enviou o portfólio de vários deles.

Pensei em gravar eu mesmo, porém, minha dicção não é muito boa e não tenho interpretação. Além de estar passando por uma gripe na época.

A vantagem de trabalhar com um profissional é a qualidade e agilidade. No dia seguinte a locução já estava em meu email.

O material me agradou bastante, porém, a velocidade da fala não estava como esperava. Para deixar um pouco mais rápido, levei o arquivo no Adobe Audition CC, e reduzi em dez por cento a velocidade, sem distorções.

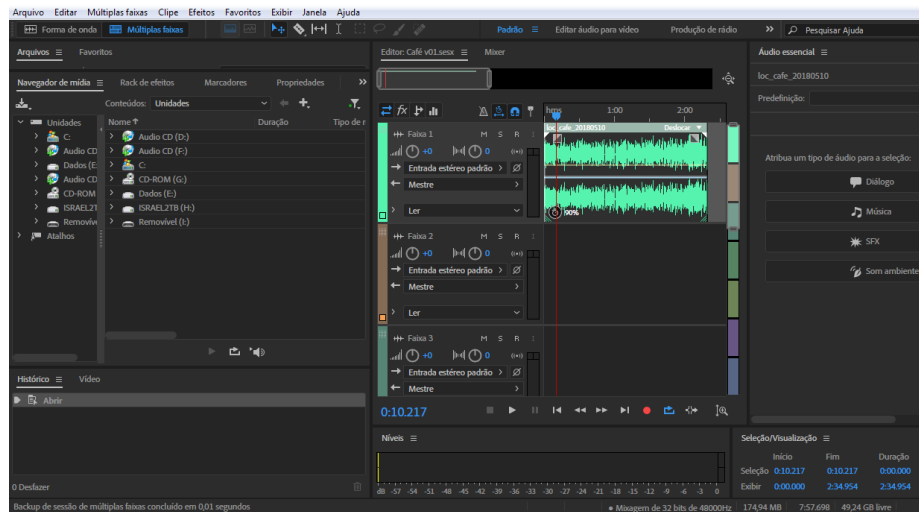


Figura 25 – Edição de áudio no Adobe Audition CC

Animatic

O animatic é um processo rápido, mas que auxilia muito em um quesito de extrema importância na animação, o tempo e a sincronia.

Reuni todos os scans que fiz do storyboard e importei dentro do Adobe Premiere CC.

Uma vez importado os arquivos de imagem e locução, sincronizei e dei o tempo que queria para cada parte.

Em seguida, exportei um arquivo de vídeo que serviria de base na fase de animação.

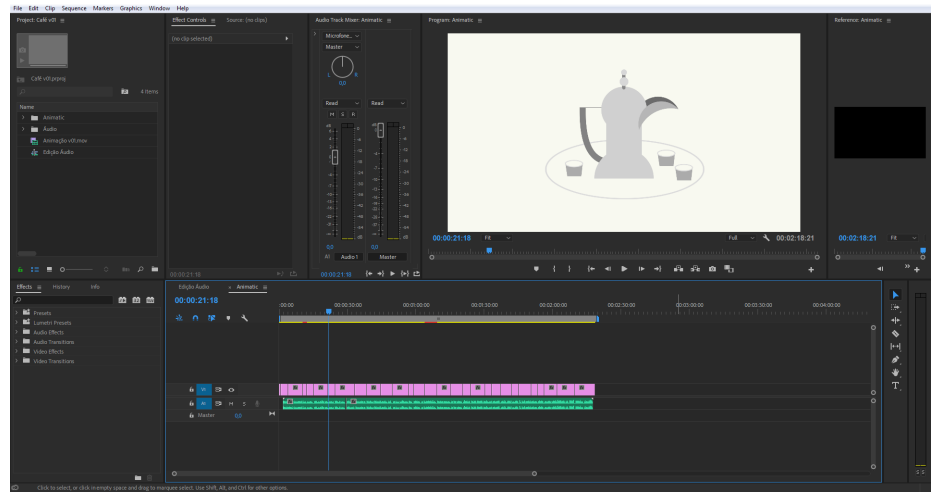


Figura 26 – Edição do Animatic no Adobe Premiere CC

Os processos de produção são aqueles onde tiramos a ideia do papel e a executamos. Aqui produzi as artes, animei e finalizei com a edição.

Ilustrações

Adotei um estilo mais geométrico das formas para facilitar as deformações paramétricas.

Na criação das ilustrações, ao contrário das outras vezes que realizei trabalhos parecidos, não utilizei o Adobe Illustrator CC para a confecção.

Imaginei que iria ganhar tempo se produzisse as ilustrações diretamente dentro do Adobe After Effects CC, ao invés de importar de outro software.

Como o processo envolveu muita experimentação ainda, não obtive o ganho de tempo que esperava. Na verdade demorei mais por não ter os mesmos recursos, como troca as cores de vários objetos de uma única vez.

Quanto ao estilo, sofri influência de vários profissionais que admiro e que encontrei durante minhas pesquisas. Porém, dois estilos me nortearam bastante.

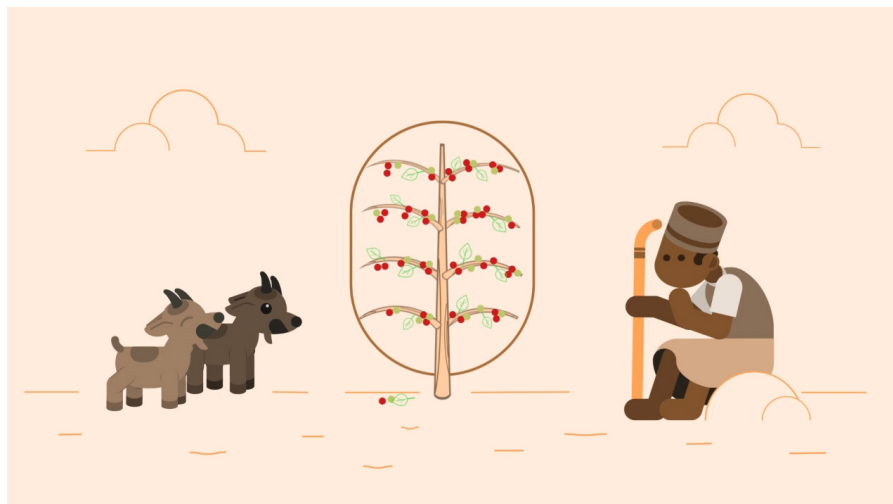
Linha Clara

Para os personagens, o trabalho do artista Hergé foi a maior influência. Tenho um carinho antigo por seu trabalho desde que assistia “As Aventuras de Tintim” na TV Cultura.

Seu estilo é chamado de “linha clara”, onde os personagens são desenhados com cores “chapadas”, com pouco ou nenhum sombreamento. Além dos olhos desenhados de forma característica em bolinhas.

No meu caso havia dois personagens: o pastor com as cabras no início, e o corredor no final.

O meu estilo se diferenciou no fato de não haver linhas contornando os personagens, e a utilização de tons mais escuros em membros do corpo mais afastados, para dar a ilusão de perspectiva.



Figuras 27 e 28 – Personagens Tintim e quadro da animação do pastor somali e suas cabras

Cubismo

Muitos elementos que compunham animação eram objetos e construções.

Para deixar as ilustrações mais interessantes, com partes importantes aparentes onde não seria possível, utilizei como inspiração os quadros de Pablo Picasso.

Uma das características de seu trabalho, são as cenas onde a perspectiva é distorcida. Vemos vários lados do mesmo objeto através de um único ângulo.



Figura 29 - Pintura "Mulher Sentada" de Pablo Picasso

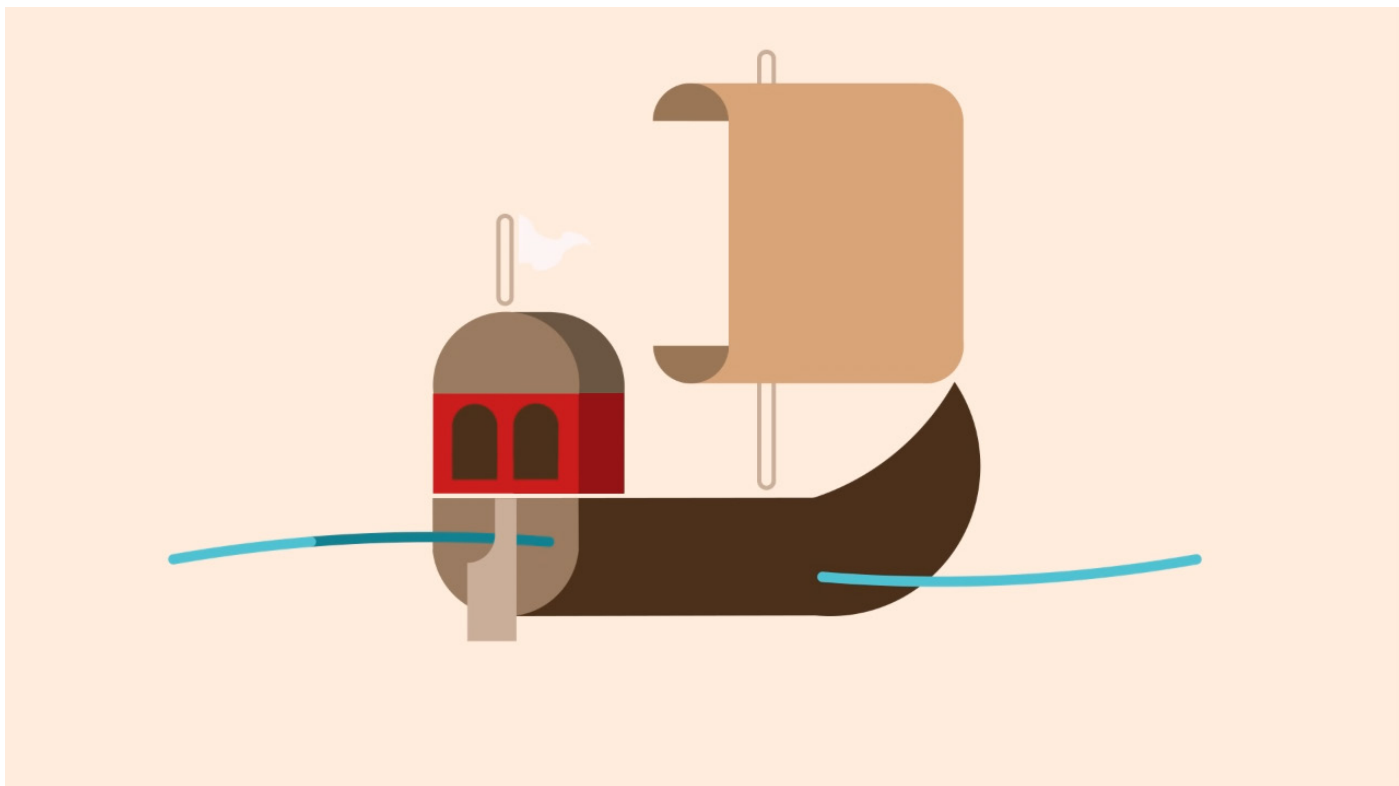


Figura 30 - Quadro da animação onde vemos a distorção de perspectiva no barco

Pantera Cor-de-rosa

Os cenários não deveriam roubar a atenção do assunto principal. Ainda mais quando o tempo em cena curto.

Para resolver isso, criei poucos elementos de fundo, com nada mais que sua linha de contorno.

Na antiga versão de A Pantera Cor-de-rosa, e mais recentemente na web-série Mônica Toy, essa característica é bem evidente.

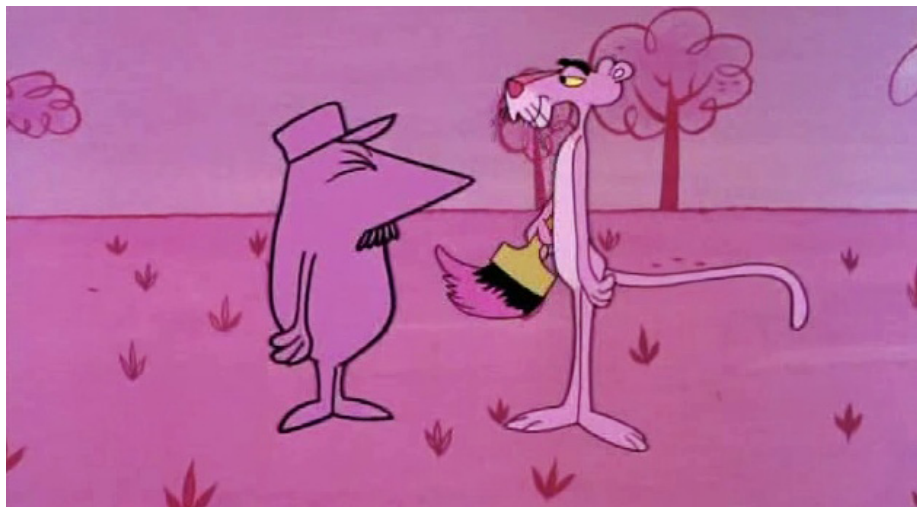


Figura 31 - Quadro de uma animação da Pantera Cor-de-rosa

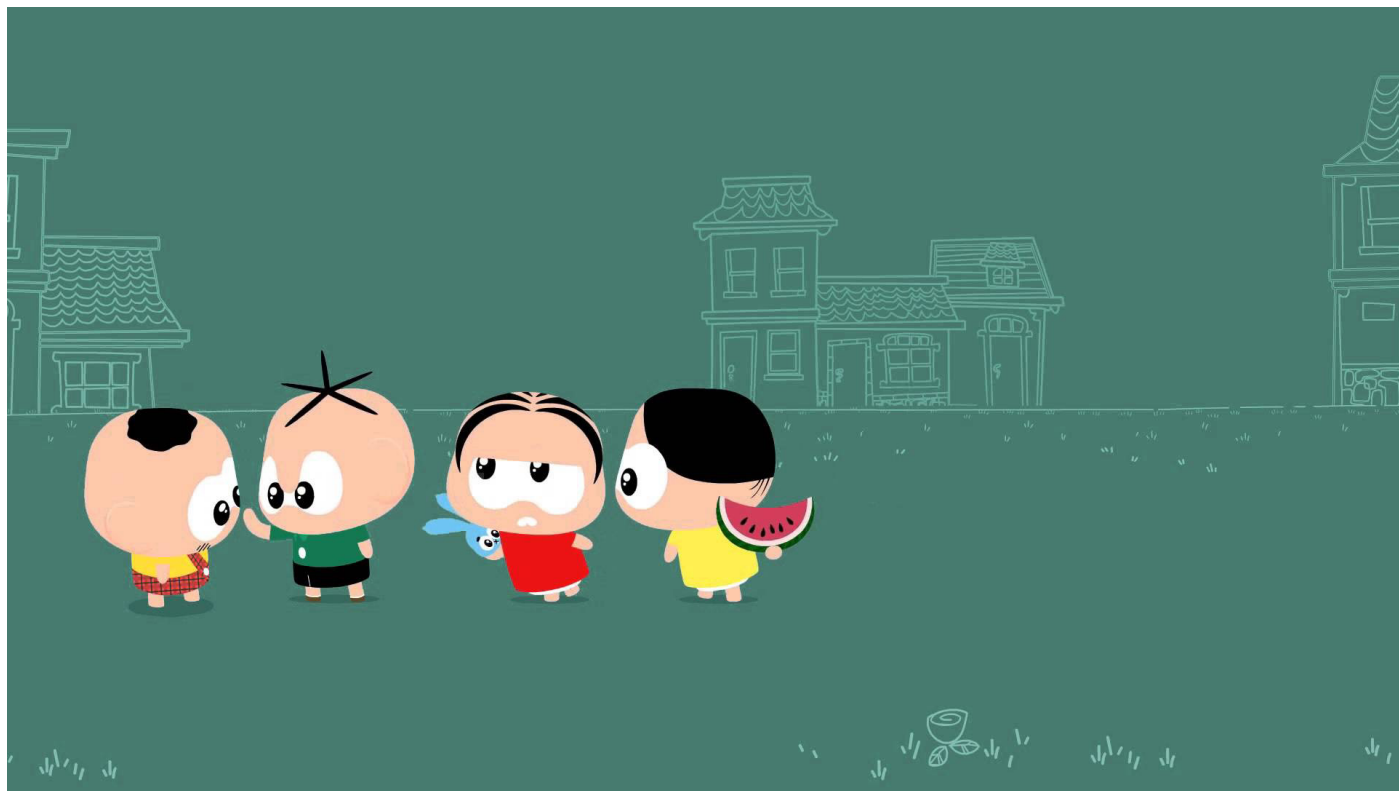


Figura 32 – Quadro de uma animação da Mônica Toy

Paleta de Cores

Durante a produção, o processo mais difícil pra mim foi a escolha das cores. É a área do design em que mais tenho dificuldade.

Uma ferramenta que me ajudou muito foi o Adobe Color CC.

Através de uma cor base, que foi o marrom, obtive esquemas de cores análogas, monocromática e complementares.

Após experimentar bastante, decidi por uma abordagem mais monocromática através de toda a animação.

No início da animação, as cores tiveram um tratamento especial por conta das transições. A parte de um objeto se tornaria em outra do seguinte, então, a cor teria de ser a mesma até o final de todas as transformações.

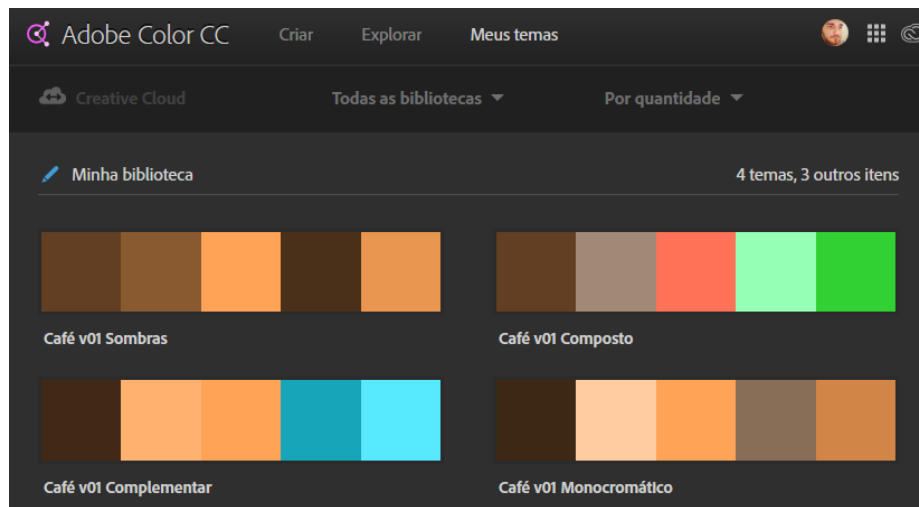


Figura 33 - Paleta de cores no site do Adobe Color CC

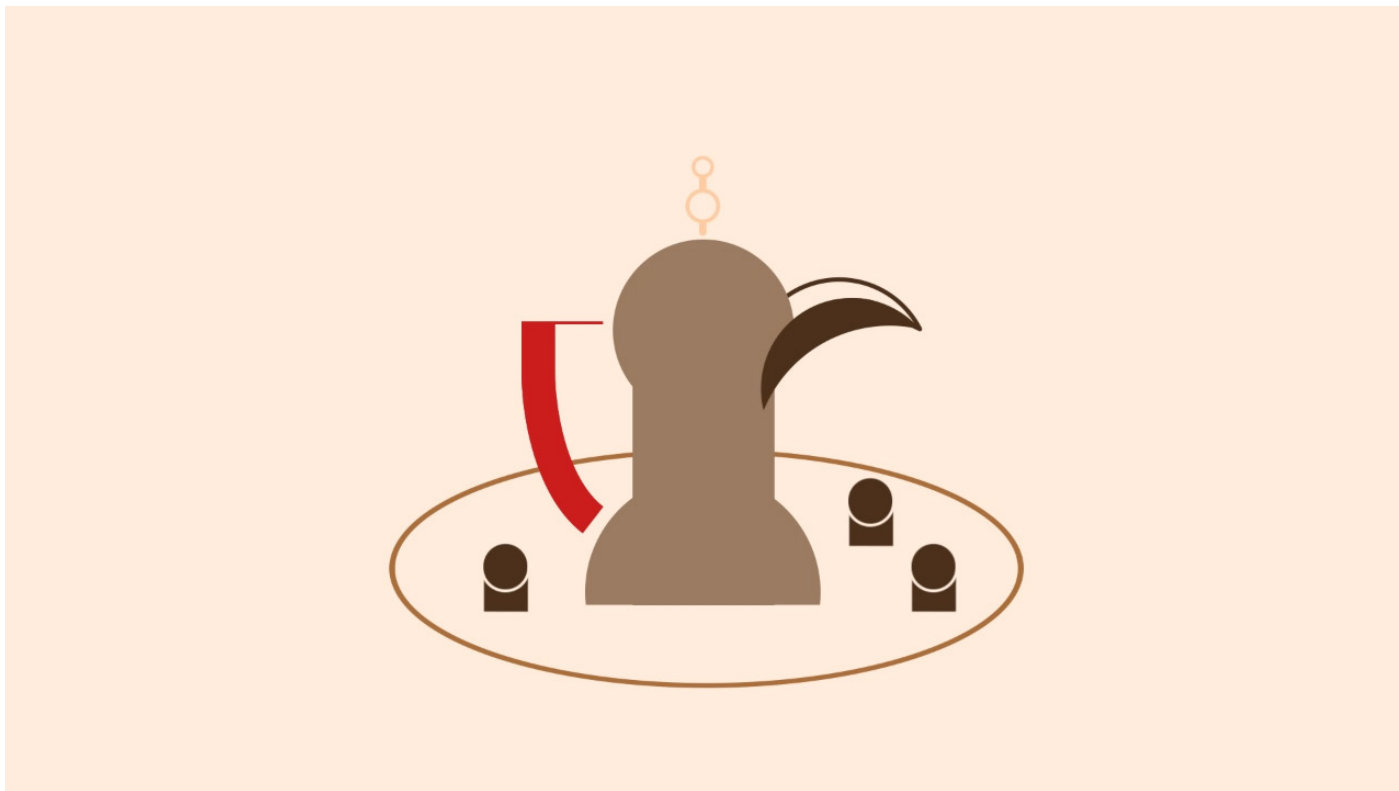


Figura 34 - Quadro da animação com o bule de café

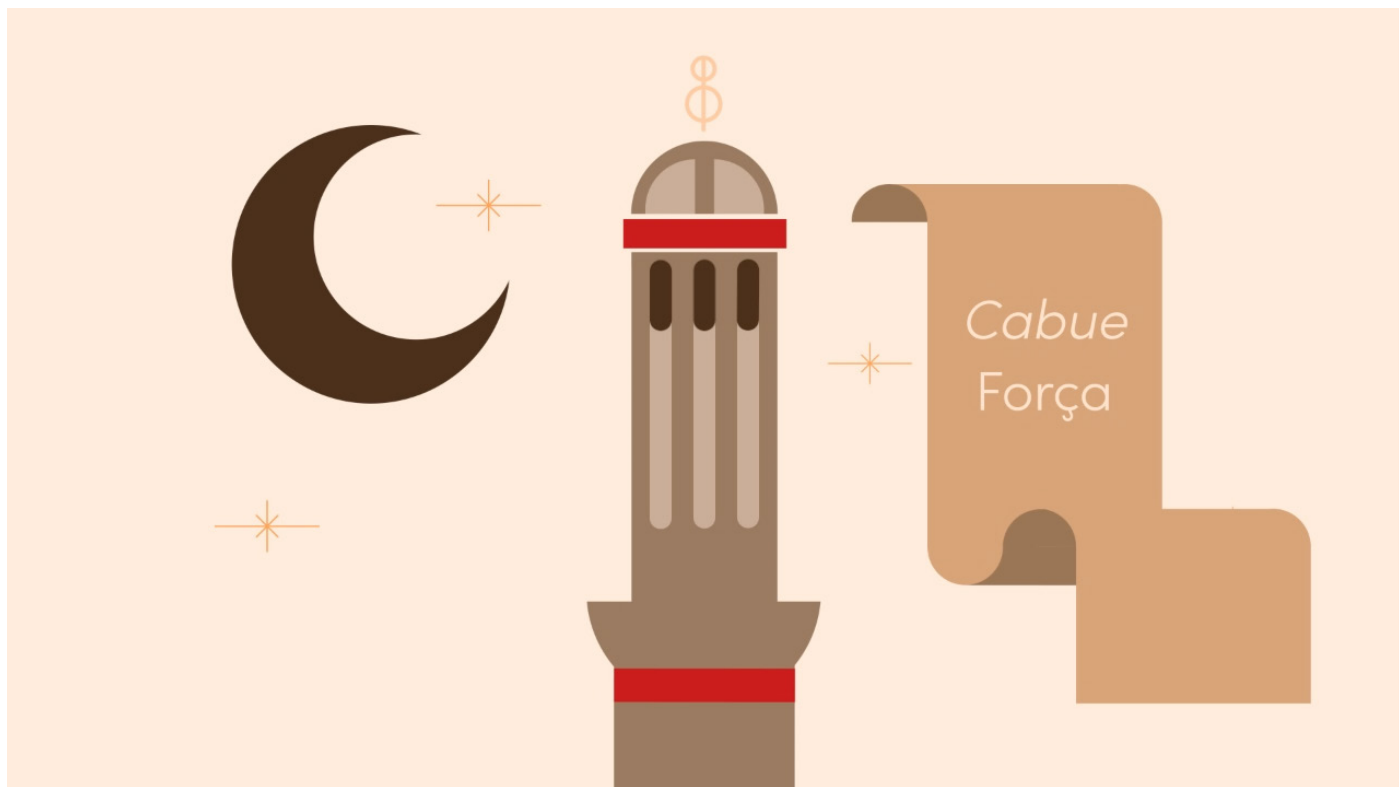


Figura 35 – Quadro seguinte da animação com a torre da mesquita

Tipografia

Outra ferramenta que me auxiliou na escolha da tipografia foi o site Adobe Typekit. Por onde a Adobe oferece pacotes de fontes para seus assinantes.

Como já sabia que um elemento forte da minha animação seriam as linhas em movimento, escolhi uma tipografia que fosse de traço uniforme e sem serifa. Algo também que possibilitasse redesenhar com formas geométricas básicas, sem alterar muito suas características. Como foi feito no título.

A que mais se adequou foi a Sofia Pro. Ela possui uma variedade boa dentro da sua família, tanto de corte reto, como com finais arredondados. Isso deixou alguns textos mais orgânicos, já que tratei de algo orgânico como uma bebida.

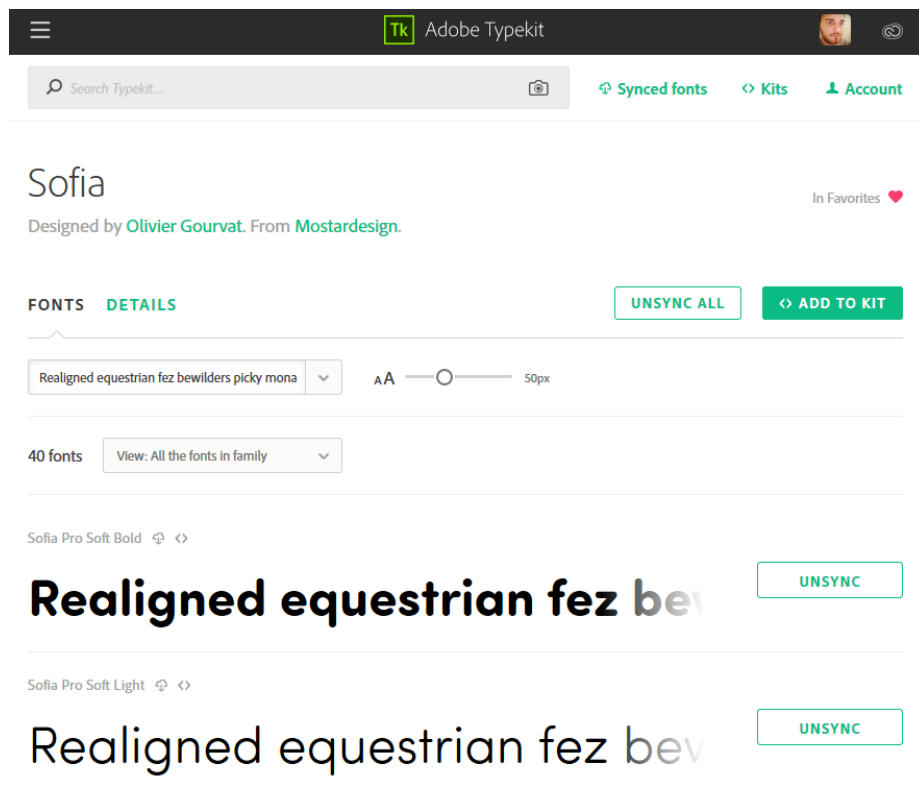


Figura 36 – Site do Adobe Typekit

Animação

Por ter criado todas as ilustrações dentro do Adobe After Effects CC, não foi necessário nenhuma importação de outro programa.

Mantive o uso de ferramentas simples, já contidas dentro do software, sem utilizar plugins de terceiros.

Normalmente edito e animo usando a locução como referência, casando áudio e vídeo desde o início. Mas, desta vez, pensei em animar primeiro e depois sincronizar, o que não foi uma boa ideia.

As transformações criaram muitas camadas e dificultaram a sincronia.

Para o restante fiz de forma tradicional.

Uma técnica que ajuda na sincronia é criar marcadores nos pontos relativos às falas. Eles permitem incluir texto que ficam à mostra, facilitando o posicionamento dos quadros-chave.

Animar é um processo bastante demorado, o mais demorado de todos. Mas me desgasta menos que os anteriores, pelo prazer em ver os objetos se movendo.

Só quem anima sabe a sensação que é quando obtemos um movimento fluido e bonito.

Já havia animado muitas coisas antes, mas alguns foram pela primeira vez neste projeto. O salto das cabras, o borrão que o pastor deixa quando sai da tela, e o ciclo de correr foram novidades para mim.

No quesito ciclo de correr, um livro que me ajudou muito foi o “The Animator Survival Kit”, de Richard Williams. Leitura obrigatória para todo animador.

Não tive tempo para elaborar um rigging complexo para os personagens. Utilizei somente simples parenting das partes do corpo, ligados a controladores.

Edição e Finalização

Depois de inúmeras revisões, exportei um arquivo final em alta resolução para importar no software de edição, o Adobe Premiere Pro CC.

Para edição ele é muito mais rápido que o Adobe After Effects CC.

Nele inclui e editei a trilha sonora, assim como ajustei o título e inclui os créditos finais.

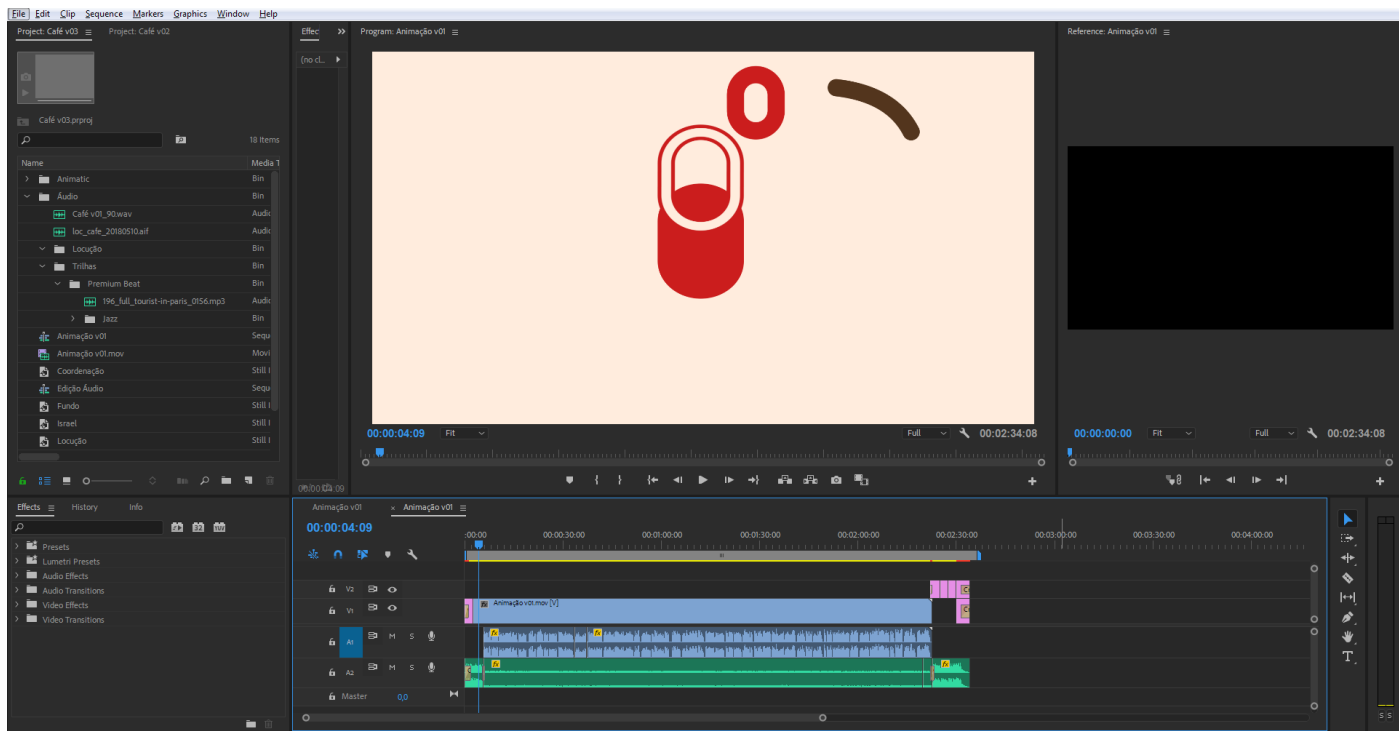


Figura 37 – Edição final no Adobe Premiere Pro CC

Efeitos Sonoros

Incluir efeitos sonoros nas animação lhe confere mais riqueza de detalhes.

Apesar de não planejar utilizar muitos efeitos para não poluir demais, não tive tempo suficiente para incluí-las.

Trilha Sonora

Escolher uma boa trilha não é tarefa fácil.

Uma trilha errada pode comprometer todo o trabalho e eu costumo gastar muito tempo nessa etapa.

Após experimentar vários estilos, achei no Jazz um estilo que casou bem com o tema. Quem nunca ouviu um Jazz quando foi até uma cafeteria?

A trilha não poderia ser muito agitada ou iria destoar da locução, que possuía médio estímulo. Mas também não podia ser lenta, já que estávamos falando de como o café é estimulante.

Há muitos sites bons onde podemos encontrar boas trilhas de graça. Porém, para ganhar tempo, utilizei o site Premium Beat, que oferece trilhas profissionais por um bom preço. Já que tinha achado várias ali que haviam me agradado.

Baixei algumas versões de teste que eles disponibilizam, e experimentei na edição para decidir qual comprar.

Como não precisei gastar dinheiro com impressão de relatório, utilizei essa verba na trilha.

O preço foi de quarenta e nove dólares, que te dá direito a várias versões com durações diferentes.

Conclusão

O propósito do presente estudo, o de desenvolver uma animação aplicando conceitos de Design e Animação foi plenamente alcançado. Neste contexto, alguns aspectos do projeto devem ser destacados, como a seleção de informações sobre o tema e sua edição para posterior inserção na animação, todo o processo de concepção formal da animação e a estrutura metodológica adotada (etapas).

A experiência de produzir uma animação completa individualmente exigiu planejamento projetual e emprego de diferentes áreas do conhecimento que o Design abranje. Durante a produção do produto gráfico houve o aprimoramento do conhecimento a respeito dos softwares utilizados na área do audiovisual, projeto gráfico e ilustração. Vale dizer que, há a necessidade de aperfeiçoar o resultado apresentado neste estudo, como também desenvolver novas animações para futura criação de um canal de vídeos na plataforma do YouTube. Por fim, este estudo/projeto poderá auxiliar novos projetos no segmento de Design Gráfico, Animação e Infografia animada e na disseminação do conhecimento a respeito do café.

Tenho muito que aprender ainda, mas acredito que meu objetivo principal, de ingressar em uma faculdade que me proporcionasse ser melhor motion designer, foi atingido.

Glossário

Adobe After Effects CC

Software da Adobe Systems elaborado para criar animações e efeitos visuais direcionadas a cinema, TV, vídeo e a Web.

Adobe Audition CC

Software da Adobe Systems desenvolvido para gravação, restauração e mixagem de áudio.

Adobe Bridge CC

Software da Adobe Systems para acesso centralizado ao desktop para todos seus arquivos e ativos.

Adobe Color CC

Plataforma online da Adobe Cloud Service que cria esquemas de cores a partir do círculo cromático e/ou disponibiliza milhares de combinações de cores da comunidade do Kuler.

Adobe Illustrator CC

Software da Adobe Systems para desenvolvimento de artes e ilustrações em vetor.

Adobe Premiere Pro CC

Software da Adobe Systems para edição de mídia em seu formato nativo e criação de produções para cinema, TV e Web.

Adobe Animate CC

Software da Adobe Systems para criação de animações 2D quadro-a-quadro

Toon Boom Harmony

Software da Toon Boom Animation Inc. para desenvolvimento de storyboards e animações 2D. Presente na maioria das grandes produções cinematográficas.

Animatic

Uma animação simplificada cujo objetivo é de calcular o tempo para cada ação, minimizando erros e refração. Constitui-se de desenhos simples em uma sequência, sem transições entre quadros definidas com precisão (storyboard animado) e há a possibilidade de inserção de áudio.

Ciclo de caminhada

Ciclo de caminhada ou walk cycle é o nome dado a uma sequência de quadros ou desenhos que representam um personagem andando/caminhando em ciclo. Além disso, atribui ao personagem ritmo e personalidade.

Kurzgesagt - in a Nutshell

Canal no Youtube dedicado na criação de vídeos explicativos sobre diversos assuntos.

Motion Graphics ou Motion Design

Ramo da animação, que diferentemente das animações tradicionais quadro a quadro 2D da Disney, o motion graphics usa prioritariamente formas geométricas, ícones, textos e ilustrações.

Parenting

Parte do processo de rigging, onde os personagens para animação são preparado ligando partes “filhas”, como um antebraço à parte “pai”, o braço. E assim sucessivamente na hierarquia do corpo.

Premium Beat

Empresa que fornece estoque de trilhas sonoras para uso nas mais variadas mídias, que podem ser utilizadas livremente após a compra, sem custo extra de direitos autorais.

Quadros-chave

Um quadro-chave é um desenho que define os pontos de uma imagem. Estes são chamados de “quadros” devido ao fato de que a sua posição na linha de tempo é medida em quadros em uma faixa de filme. Uma sequência de quadros-chave define qual movimento o espectador verá.

Rigging

No contexto da animação, significa o preparo do personagem para o trabalho do animador. Promove controladores para as diversas partes do corpo, que facilitem o acesso e o manuseio.

Smear

Borrão em inglês, é um recurso da animação tradicional quadro a quadro, que visa simular o desfoque de um objeto, durante um movimento rápido.

Storyboard

Recurso de planejamento utilizado nas produções de animações, visa auxiliar no enquadramento e sincronia entre imagem e som.

TED

Organização não-governamental que realiza eventos de palestras ao redor do mundo. Sua missão é espalhar ideias na forma de conversas curtas e rápidas.

Vimeo

Plataforma de compartilhamento gratuita de vídeo, no qual os usuários podem fazer upload, partilhar e assistir vídeos. Foi fundada por Zach Klein e Jakob Lodwick em dezembro de 2004.

Web-série

Material audiovisual distribuído somente em plataformas online. Geralmente são gratuitas.

Bibliografia

A Mother's Promise - You Can Be Yourself. In: Canal do YouTube do The New York Times. 2018. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=vB0BiKbHiyA&index=3&list=PL4CGYNsoW2iAe-zrffRciF4R4uWIRLuYB>>. Acesso em maio de 2018.

A Guerra do Brasil. In: Canal do YouTube do Jornal O Globo. 2017. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=db2iEZ1QwmE>>. Acesso em maio de 2018.

CESAR, L. A. M.; MORETTI, M. A.; MIOTO, B. M. Pesquisas comprovam benefícios do café à saúde humana. **Revista Visão Agrícola**, Piracicaba, p.112-114, nº 12, jan/jul. 2013. Disponível em: <<http://www.esalq.usp.br/visaoagricola/sites/default/files/va12-qualidade-da-bebida03.pdf>>. Acessado em abril de 2018.

FRANK, T.; JOHNSTON, O. **The Illusion of life: Disney Animation**. Glendale: Disney Publishing Worlwide, 1995.

FINKE, T.; MANGER, S.; FICHTEL, S. **Information: Animated Infographics**. Berlim: Gestalten, 2012.

ICO. The current state of the global coffee trade. International Coffee Organization. 2016. Disponível em: <http://www.ico.org/monthly_coffee_trade_stats.asp>. Acesso em abril de 2018.

LIMA, D. R. Café e composição química. CaféPoint. 2007. Disponível em: <<https://www.cafepoint.com.br/noticias/giro-de-noticias/cafes-composicao-quimica-38703n.aspx>>. Acesso em abril de 2018.

MARTINS, A. L. **História do Café**. São Paulo: Editora Contexto, 2008.

MOREIRA, D. M. Cafeína. Disponível em: <<https://www.infoescola.com/drogas/caffeina/>>. Acesso em abril de 2018.

PEGATIN, P. Entenda o efeito do café no corpo. **Revista Viva Saúde**, São Paulo, nº 148, set, 2015. Disponível em: <<https://vivasaude.digisa.com.br/guia/entenda-o-efeito-do-caffe-no-corpo/5517/>>. Acesso em abril de 2018.

SANTOS, J.; MACEDO, A. Produção e consumo de café em nível mundial batem recordes no ano-safra 2017/18. Embrapa. 2018. Disponível em: <<https://www.embrapa.br/busca-de-noticias/-/noticia/31371738/producao-e-consumo-de-caffe-em-nivel-mundial-batem-recordes-no-ano-safra-201718>>. Acesso em abril de 2018.

WILLIAMS, R. **The Animator's Survival Kit**. Londres: Faber & Faber, ed. 4, 2012.

Índice de Imagens

Figura 1 - Página inicial do canal Kurzge- sagt - In a Nutshell no Youtube	15	Figura 11 - Primeira série de transições	28
Figura 2 - Página inicial do canal da Vox no Youtube	16	Figura 12 - Segunda série de transições	29
Figura 3 - Quadro de uma animação dis- ponível no canal da NYTimes no Youtube	17	Figura 13 - Primeira página do roteiro	30
Figura 4 - Página inicial do canal The School of Life no Youtube	18	Figura 14 - Segunda página do roteiro	31
Figura 5 - Página inicial do canal TED- Ed no Youtube	19	Figura 15 - Terceira página do roteiro	32
Figura 6 - Quadro de uma animação dis- ponível no canal do Jornal O Globo no Youtube	20	Figura 16 - Storyboard com o início da animação com o título e a aparição do pastor com as cabras	34
Figura 7 - Website da International Cof- fee Organization	23	Figura 17 - Storyboard com pastor pro- vando, saindo de cena e o início das tran- sições	35
Figura 8 - Website da EMBRAPA	23	Figura 18 - Storyboard com momentos históricos do café	36
Figura 9 - Capa do livro História do Café	24	Figura 19 - Storyboard com gráfico, logo da International Coffee Organization e elementos químicos do café	37
Figura 10 - Painel semântico no Adobe Bridge CC	26	Figura 20 - Storyboard com início dos efeitos da bebida o corpo	38

Figura 21 - Storyboard seguindo com os efeitos da bebida no corpo	39	Figura 31 - Quadro de uma animação da Pantera Cor-de-rosa	49
Figura 22 - Storyboard seguindo com os efeitos da bebida no corpo	40	Figura 32 - Quadro de uma animação da Mônica Toy	50
Figura 23 - Storyboard seguindo com os efeitos da bebida no corpo e mensagem final	41	Figura 33 - Paleta de cores no site do Adobe Color CC	51
Figura 24 - Quadro de imagem dos receptores de adenosina	42	Figura 34 - Quadro da animação com o bule de café	52
Figura 25 - Edição de áudio no Adobe Audition CC	43	Figura 35 - Quadro seguinte da animação com a torre da mesquita	53
Figura 26 - Edição do Animatic no Adobe Premiere CC	44	Figura 36 - Site do Adobe Typekit	54
Figuras 27 e 28 - Personagens Tintim e quadro da animação do pastor somali e suas cabras	46	Figura 37 - Edição final no Adobe Premiere Pro CC	56
Figura 29 - Pintura “Mulher Sentada” de Pablo Picasso	47		
Figura 30 - Quadro da animação onde vemos a distorção de perspectiva no barco	48		

***“Se podemos sonhar, também podemos
tornar nossos sonhos realidade.”***

Walt Disney

Esse relatório foi composto
em Sofia Pro e Adobe Caslon Pro.

<https://vimeo.com/283506087>



Projeto de Conclusão de Curso
Bacharelado em Design - Habilitação em Design Gráfico
Bauru, São Paulo
Maio 2018
Israel Josué Teixeira