



PETS.KO



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design
Departamento de Design

PETS.KO

Design na produção de audiovisual pedagógico.
Trabalho de Conclusão de Curso
Bacharelado em Design Gráfico

Alexsandra Alves da Silva
Orientação:
Profª Drª Cássia Letícia Carrara Domiciano

BAURU
2021

Silva, Alexsandra Alves da.

Pets.ko: Design na produção de audiovisual
pedagógico / Alexsandra Alves da Silva, 2021
55 f. : il.

Orientador: Cássia Letícia Carrara Domiciano

Monografia (Graduação)-Universidade Estadual
Paulista. Faculdade de Arquitetura, Artes,
Comunicação e Design, Bauru, 2021

1. Animação. 2. Animais Domésticos. 3. Pixel
Art. I. Universidade Estadual Paulista.
Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e
Design. II. Título.

A GRADECIMENTOS

Gostaria primeiramente de agradecer à minha orientadora que contribuiu para esta conclusão me dando instruções, mostrando caminhos para concluir minha graduação e por estar nessa etapa final comigo. Agradeço ao meu namorado e amigos, que me ajudaram muito dando conselhos e por sempre estarem disponíveis me motivando, ajudando a não perder o foco. Especialmente Lucas Gomes, Isabella Bianco, Caleb Henrique, Juliana Barboza, Ricardo Zerati e Isabela Lugli pela contribuição e apoio ao meu trabalho. Agradecimentos especiais ao Professor Guilherme Contini por ser tão antencioso e pelo suporte e ensinamentos que contribuíram para contrução desse projeto e por sempre estar de prontidão para me auxiliar com as minhas dúvidas. Gratidão à Professora Ana Bia pela inspiração e por me ajudar a encontrar e desenvolver o tema do presente trabalho. Agradeço também à toda minha família pelo cuidado comigo e zelo pela minha educação, mostrando suporte por todos esses anos e tornando tudo possível. A todos que direta ou indiretamente contribuíram para que fosse possível a realização deste trabalho, bem como aqueles que simplesmente acreditaram em mim.



RESUMO

Este trabalho surge a partir da ideia de se associar tecnologia e aspecto social para a conscientização sobre os cuidados com animais domésticos, utilizando do design e estética pixel art como uma ponte para aquisição de conhecimentos de forma mais interativa, com a criação de um vídeo educativo contendo um personagem capaz de interagir e conscientizar o leitor, inserido na área da aprendizagem infantil.

PALAVRAS CHAVE

animação, aprendizagem infantil, design, animais domésticos e pixel art.

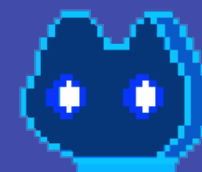


A BSTRACT

This work arises from the idea of associating technology and social aspects for the awareness of the care of domestic animals, using design as a bridge to acquire knowledge in a more interactive way, with the creation of an educational video containing a character capable of interacting and making the reader aware, in the area of childhood learning.

K EYWORDS

animation, children's learning, design, domestic animals and pixel art.



SUMÁRIO

Introdução.....	08
O projeto.....	09
Referencial Teórico.....	10
Objetivo e motivação.....	11
Metodologia.....	13
Plano de Atividades.....	14
Pixel Art.....	15
Análise de Similares.....	16
Inspirações.....	24
Logotipo.....	27
Character Design.....	28
Model Sheet.....	31
Objetos.....	32
Animação - Primeira Versão.....	34
Roteiro.....	35
Storyboard.....	36

Animação - Segunda Versão.....	37
Cartas.....	38
Frame a frame.....	39
Cenários.....	40
Finalização.....	45
Conclusão.....	46
Referências.....	47
Lista de figuras.....	49

INTRODUÇÃO

A proposta é criar uma animação em que o personagem apresentado guiará o telespectador a um diálogo sobre cuidados com animais domésticos, optou-se pelo felino por ser um animal doméstico comum, presente no dia a dia, e em grande proporção em domicílios. Ele demonstrará os conceitos através de sua própria perspectiva, deixando claro o modo como vê as coisas, simulando as necessidades básicas do animal, e os procedimentos que devem ser tomados. Há um cenário ao qual o personagem deve transitar sobre ele e interagir com os objetos, criando uma dinâmica com o ambiente e podendo assim ilustrar nele tais ações e cuidados que devem ser tomados na relação do ambiente com o animal. A plataforma escolhida é um domicílio genérico, onde diversos animais domésticos possivelmente frequentariam por longos períodos. Foi utilizado um quarto para o abrigo de um gato, o modelo, com alguns móveis e objetos voltados para suas necessidades básicas. Com a aproximação do modelo a cada um desses itens, ele apresenta informações relacionadas aos mesmos através de cartas que contém informações.

Apresentando um design de fácil identificação, um felino, uma estética com o intuito de chamar a atenção do público infantil e assim promover conteúdo educacional através do meio visual, também aproxima-se da estética de jogos eletrônicos, como forma de atrair a atenção do público alvo e contribuir com o aprendizado e o desenvolvimento de uma vasta gama de habilidades fundamentais para as crianças.

PROJETO

Inicialmente a primeira ideia relacionada ao projeto surgiu no primeiro semestre de Design Gráfico, em 2017, durante as aulas da disciplina de Modelagem quando foi criado um protótipo 3D e formou-se a possibilidade de utilizá-lo para fins de educação infantil e cuidados com animais domésticos.

Posteriormente, em 2018 durante a disciplina de Metodologia Científica o projeto do protótipo 3D foi aprofundado com a concepção de um artigo acadêmico-científico e nesse momento notou-se o interesse pela área pesquisada. Foi então que surgiu o desejo de prosseguir explorando essa área, mas com um projeto totalmente novo, aliando várias áreas de interesse. Surgiu a ideia de utilizar da animação e estética Pixel Art para conscientizar um público mais jovem sobre cuidados com animais de estimação. A disciplina de Imagens Animadas coincidiu muito com a ideia do projeto, que onde o contato com a área da animação agregou muito para o presente trabalho através de conhecimentos técnicos e experiência em *softwares* de animação.

Mais tarde buscou-se assimilar a uma estética voltada para jogos, gerando fácil comunicação com público-alvo e aumentando a interação com o espectador.

Com a popularidade recente de jogos de turno e *cardgames*, optou-se por utilizar tais ferramentas para comunicação e interação durante a animação.

Apesar da simplicidade, a Pixel Art também ganha destaque desenvolvendo um estilo próprio e conquistando uma grande parcela dos jovens que estão cada vez mais próximos do digital, vendo a vida através de pixels.

Torna-se possível sua atuação em diversas situações, podendo ser apresentado em escolas com o objetivo de ensinar e conscientizar sobre o convívio com animais em suas residências, ser utilizado como conteúdo para diversos projetos. Também pode ser encomendado por empresas, pessoas, instituições, ONGs, ou outros grupos focados na relação das pessoas com animais, meio ambiente ou a conscientização dos indivíduos frente à sociedade.

Apresenta uma plataforma aberta a ser transposta a aplicação em diversos meios de comunicação que estejam interessados na aplicação do design na produção de um novo modelo pedagógico focado no campo da aprendizagem infantil. Também é possível o aprimoramento do projeto para o desenvolvimento de um jogo e exploração da interação com o público.

REFERENCIAL TEÓRICO

Se compreende que o vínculo entre animais de estimação e crianças pode impactar positivamente no desenvolvimento psíquico infantil. Segundo Guilherme Figueira, médico, pós-graduado em psiquiatria pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). “Assumir a responsabilidade sobre os cuidados do animal, como levar ao veterinário e para passear, estimula a criança a desenvolver a responsabilidade em outros campos. A relação entre o animal e a criança ajuda também no desenvolvimento afetivo. É uma experiência em que há lealdade e cumplicidade”. O laço construído promove uma vantagem mútua para ambos, a criança sente que comunicar-se com o animal pode ser fácil, e a identificação gerada com os animais faz com que os acolham como seus iguais, o que pode ajudar a superar sentimentos como o de solidão e inferioridade, inclusive diminuindo problemas de adaptação (LEVINSON, 1969). O sentimento de posse pelo animal torna mais fácil a compreensão do conceito de dependência, e faz com que a criança se sinta importante e útil, a motiva a ter preocupação e cuidado com a existência e bem-estar do mesmo, essencialmente ao realizar suas tarefas diárias com o animal, passeios periódicos, banhos e

certos cuidados. “Ainda, se uma criança é responsável por cuidar e treinar um cachorro, ela mesma se acostuma à disciplina e a uma rotina fixa” (BERGLER, 1988, p. 53-54, tradução nossa), além de compreender o conceito de ter responsabilidades que serão levadas para outros campos de sua vida. O convívio com o animal também traz o conforto da presença e compreensão, uma vez que os animais domésticos instintivamente distinguem as emoções de seu dono. Sentir-se compreendido faz com que se tenha uma noção sobre empatia, ou seja, ajuda a desenvolver a compreensão não só pelos animais, mas com as pessoas ao entorno ao qual convive. (LEVINSON, 1969).

A educação infantil voltada para os cuidados com os animais visa um benefício mútuo a ambos, criando assim uma sociedade instruída, ciente sobre o cumprimento de uma guarda responsável conforme prevê o artigo 1º da Declaração Universal dos Direitos dos Animais da UNESCO10, de que “todos os animais nascem iguais perante a vida e têm os mesmos direitos à existência”.

OBJETIVO E MOTIVAÇÃO

Esse trabalho visa primordialmente conscientizar crianças sobre os cuidados com *pets*, auxiliando no cuidado das necessidades tanto físicas quanto psicológicas dos animais, visando criar um ambiente que proporcione bem estar e uma boa relação e comunicação com seres humano. Procura-se contribuir positivamente para o bem estar da sociedade em geral, além de também proporcionar benefícios ao desenvolvimento infantil.

Obtém-se contato com diversos softwares para a criação do projeto, tem-se como objetivos conseguir manusear adequadamente todas as ferramentas e criação de um vídeo satisfatório com a absorção de conhecimentos através da prática e de uma base literária de outros projetos, instigando o pensar criativo e a representação gráfica para criação do vídeo final.

A motivação para o tema começou no primeiros anos da faculdade, o campus é um ambiente muito vivo, repleto de pessoas e também uma grande quantidade de animais.

Diversos gatos e cachorros andam na área da biblioteca, nos laboratórios de informática, pelas salas de aula etc.

Durante todo o período da graduação foi perceptível a situação desses bichos, grande parte infelizmente é vítima de abandono. Alguns funcionários da Unesp que se mobilizam e fazem o possível para cuidar deles, na maioria das vezes, os servidores tiram do seu próprio bolso o dinheiro para essa causa.

Porém, nem todos têm a mesma sorte. “A maioria dos animais abandonados não é resgatada e sofre com fome, doenças, exposição ao tempo, riscos de atropelamento e traumas que interferem em seu bem estar mental e comportamento”, alerta a médica-veterinária Cristiane Pizzutto, presidente da Comissão Técnica de Bem-estar Animal (CTBEA) do CRMV-SP. Além do sofrimento que são submetidos, os animais nas ruas acabam causando uma série de problemas para a saúde pública, “O abandono impacta diretamente na vida das pessoas, pois os animais nas ruas causam acidentes de trânsito, prejudicam o turismo e afetam a saúde pública devido às doenças que afetam tanto os humanos quanto os animais”, diz a médica-veterinária Rosângela Gebara, que integra a CTBEA/CRMV-SP.

OBJETIVO E MOTIVAÇÃO

Abandonar ou maltratar animais é crime previsto pela Lei Federal nº 9.605/98. A Lei Federal nº 14.064/20, sancionada em setembro de 2020, aumentou a pena de detenção para até cinco anos para quem cometer este crime. Porém, nos últimos meses o abandono de animais bate recorde no Brasil. Embora não haja estatísticas oficiais, uma estimativa da Organização Mundial da Saúde (OMS) aponta que mais de 30 milhões de cães e gatos estejam em situação de abandono no Brasil. Segundo dados da prefeitura de Bauru o número de animais abandonados pela cidade corresponde a cerca de 10% da população humana residente, ou seja, com aproximadamente 360 mil habitantes (de acordo com o censo de 2009), Bauru possui 36 mil animais sem dono. Os números aumentam progressivamente. A irresponsabilidade dos donos e a falta de uma política de castração eficiente na cidade são os fatores de maior contribuição para o aumento de animais nas ruas.



METODOLOGIA

O projeto consiste na criação de um personagem que remete a um felino, usando uma metodologia baseada em estereótipos para a criação do personagem e suas características, ainda faz-se uso de softwares de produção gráfica para trabalhar digitalmente o personagem e para criação de um vídeo final.

O vídeo segue um design linear, sendo criado primeiro a partir do roteiro e storyboard que posteriormente será renderizado e animado nos softwares Adobe Premiere Pro CC 2019. As artes dos personagens, itens e planos de fundo serão feitas utilizando os softwares: Adobe Photoshop 2020 e Adobe Illustrator CC. Utiliza-se do design como um método para a solução de um problema muito presente no nosso país e no cotidiano dos universitários da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, situada na cidade de Bauru, uma cidade que sofre muito com o abandono frequente de animais domésticos.

A metodologia utilizada no desenvolvimento foi adaptada das metodologias projetuais do design de maneira experimental, inicialmente posta em prática para a construção de

um modelo referente a um projeto de modelagem. O método utilizado descreve as etapas, como a sua execução, através de pesquisas, painéis de imagens, painéis de referências que serão apresentadas cronologicamente e detalhadamente ao longo do projeto.

A metodologia de pesquisa usada neste trabalho é de caráter bibliográfico, baseado em revistas sobre animais domésticos e pesquisas na internet.

PLANO DE ATIVIDADES

- Delimitação do problema
- Coleta e análise de dados
- Delimitação da Temática
- Leitura e pesquisa do referencial teórico
- Início do relatório
- Pesquisas de caracterização do personagem e cenários
Produção de enredo e sketches do personagem e cenários
- Delimitação do personagem e cenários
- Experimentações dos softwares
- Construção do storyboard
- Produção do video final
- Revisão
- Finalização do relatório
- Criação de slides e apresentação
- Apresentação final

PIXEL ART

Ao ampliar uma imagem é possível visualizar que esta é formada por vários quadrados, que são chamados de pixels e que em grande número se juntam, formando uma imagem específica.

Essa imagem consegue ter degradê, variações de cor e muitas nuances porque quando se afasta a visão dessas peças básicas, elas vão se mesclando, formando uma imagem específica.

Quando surgiu o estilo Pixel Art não era uma escolha fazer uma arte dessa maneira como é hoje, na verdade era uma necessidade, pois não havia outra forma de representação gráfica no computador devido a limitação da resolução e paleta de cores, a Pixel Art surgiu como uma arte de limitações.

Mesmo dentro dessas limitações existiram grandes nomes como Mark Joseph Ferrari, que além de fazer as Pixel Arts, programava elas desde 1994. Porém, com a chegada de novas tecnologias a Pixel Art declina, sendo substituída principalmente pela arte em 3D.

Por volta de 2010 a Pixel Art começa a renascer como linguagem própria e modernizada, estilo próprio do artista.

Atualmente, recursos diferentes de iluminação e pós-produção podem ser aplicados posteriormente em outros softwares. A Pixel Art passou a ser amplamente utilizada para todos os tipos de trabalhos, virando uma linguagem com peso próprio, que não é mais uma necessidade da limitação e sim uma escolha.

ANÁLISE DE SIMILARES

Na busca de um projeto que viabilize atingir soluções para resolução de um determinado problema, é importante vislumbrar seus desempenhos de forma eficiente e a criação de um produto que possua boas condições. Para isso, o primeiro passo é realizar uma análise de similares que demonstram um papel importante no desenvolvimento como ferramenta fundamental de execução.

No presente trabalho busca-se fazer análises focadas nos aspectos visuais, diagramação e nos elementos auxiliares pois entende-se que essas são variáveis importantes a serem analisadas para construir uma boa comunicação. Buscou-se investigar os diferentes elementos presentes que fazem parte dos jogos, sistematizá-los e organizá-los e a partir desses estudos realizar uma contribuição para o projeto, com enfoque no Design.

A presente pesquisa possibilita a ideia de elementos que podem ser adicionados para fornecer clareza para seus usuários. A inspiração geralmente vem de jogos pré-existent, incluindo jogos de mesa, video games e outras formas de entretenimento interativo, possibilitando a análise

e compreensão do porquê o atraem para o jogo e possibilitando a incorporação de ideias semelhantes. Com esses elementos em mãos, pode-se começar a ajustar, eliminar, adicionar variações, simplificar ou embelezar afim de produzir um protótipo.

A ANÁLISE DE SIMILARES

Stardew Valley

Stardew Valley (SV) é um belo jogo indie de simulação de fazenda desenvolvido por Eric Barone. Os gráficos em Pixel Art são muito bem feitos, apresentam cores vibrantes e cada *sprite* e animação parecem naturais. Além da bela arte gráfica, segue com um ritmo relaxante e divertido.

O jogo é repleto de atividades a serem realizadas, em que aos poucos o jogador vai progredindo, descobrindo novas possibilidades e conhecendo o mundo do jogo. Além de inspiração visual, contribuiu muito para a criação de um vídeo com desenvolvimento orgânico.



Figura 1: Captura de tela da casa no início do jogo Stardew Valley, acervo pessoal.



Figura 2: Captura de tela do jogo Stardew Valley, acervo pessoal.

A NÁLISE DE SIMILARES

Terraria

Terraria é um jogo de sobrevivência com jogabilidade livre (sandbox) na plataforma de ação e aventura 2D desenvolvido pela Re-Logic. Em estilo gráfico Pixel Art, é envolvente e desafiador, um jogo de exploração com uma estética limpa e um sistema elaborado de mundo aberto, no qual o jogador controla um único personagem em um mundo criado.



Figura 3: Captura de tela do personagem ao ar livre no jogo Terraria, acervo pessoal.



Figura 4: Captura de tela do personagem ao ar livre no jogo Terraria, acervo pessoal.

ANÁLISE DE SIMILARES

Hearthstone

Originalmente conhecido como *Hearthstone: Heroes of Warcraft*, é um jogo de cartas estratégico on-line desenvolvido e publicado pela empresa Blizzard Entertainment. Os jogadores trocam turnos jogando cartas de seus *decks* personalizados a partir de heróis que representam dez classes do universo de Warcraft.



Figura 5: Detalhe de captura de tela de cartas do jogo Hearthstone, acervo pessoal.

Em Hearthstone é importante para que se compreenda imediatamente a função das cartas, que são pensadas e contruídas de uma maneira fácil de entender, mesmo para os jogadores mais novos. O texto inserido é curto e simplificado afim de facilitar o entendimento e tornar a partida mais rápida.



Figura 6: Detalhe de captura de tela de uma partida no jogo Hearthstone, acervo pessoal.

A ANÁLISE DE SIMILARES

Sakura Card Captors

Criado pela CLAMP nos anos 90, Sakura Card Captors é uma série de mangás do gênero *mahou shoujo* que foi adaptado a uma série de anime pelo estúdio Madhouse.



Figura 7: Ilustração do Anime Sakura Card Captors. Disponível em: <<http://orquideadepapel.blogspot.com.br/2014/04/animê-sakura-card-captors.html>>. Acesso em 07 de abril. 2021

A protagonista, Sakura, sem querer abre um livro mágico deixando as cartas Clow escaparem. A partir daí Sakura precisa capturá-las novamente e para isso contará com a ajuda de Kero, guardião das cartas. Baseado nas cartas do Tarô dos Arcanos Maiores, as Cartas Clow são altas, cerca de 30 centímetros de comprimento. Os cartões compartilham a mesma imagem de trás e moldura na frente. Com um design chamativo e atraente, foi uma grande inspiração para a ideia de utilização de cartas.



Figura 8: Ilustração das cartas Clow do Animê Sakura Card Captors. Disponível em: <https://animeprofile.com.br/sakura-card-captors-hierarquia-das-cartas-clow/>. Acesso em 07 de abril. 2021

ANÁLISE DE SIMILARES

Axie Infinity

Axie Infinity é um jogo baseado na tecnologia NFT. A *game-play* se passa em um universo digital onde os jogadores podem coletar, treinar, criar e lutar contra outras criaturas.



21 Figura 9: Detalhe de captura de tela de animais de estimação, no jogo Axie Infinity, acervo pessoal.

O sistema de turnos e a forma de apresentar as cartas ao jogador foram inspirações para o vídeo, já que ocorre de uma forma clara e intuitiva para o jogador.



Figura 10: Detalhe de captura de tela de uma batalha no jogo Axie Infinity, acervo pessoal.

A ANÁLISE DE SIMILARES

Scott Pilgrim

Scott Pilgrim vs. The World: The Game é um jogo *beat 'em up* *side-scrolling* desenvolvido pela Ubisoft Montreal e Ubisoft Chengdu e publicado pela Ubisoft, baseado na série Scott Pilgrim de histórias em quadrinhos da Oni Press de Bryan Lee O'Malley.



Figura 11: Ilustração de personagens no jogo Scott Pilgrim vs. The World: The Game. Disponível em: <<https://www.ubisoft.com/pt-br/game/scott-pilgrim-vs-the-world>>. Acesso em 06 de abril. 2021

Apesar do jogo ter sido criado “a moda antiga” o estilo Pixel Art é rico em detalhes, com estilização de jogos arcades porém cheio de personalidade.



Figura 12: Detalhe de Ilustração no jogo Scott Pilgrim vs. The World: The Game. Disponível em: <<https://www.ubisoft.com/pt-br/game/scott-pilgrim-vs-the-world>>. Acesso em 06 de abril. 2021

A NÁLISE DE SIMILARES

Sonic The Hedgehog

Sonic the Hedgehog é um jogo eletrônico produzido pela Sonic Team e publicado pela Sega.

O jogo segue a história do ouriço chamado Sonic em sua missão de derrotar o Doutor Eggman, um cientista que aprisionou animais em robôs. O jogo usa uma técnica inovadora que permite ao *sprite* de Sonic rolar ao longo de um cenário curvo, originada numa demonstração criada pelo programador Yuji Naka.

Percebi que meu interesse por Pixel Art veio da minha infância e a preferência pela estética retrô veio da conexão emocional que eu tinha com os jogos de arcade no final dos anos 1990. Explorando as referências culturais da infância com Sonic e a estética da nostalgia. Comercialmente bem sucedido, um jogo do Mega Drive um console chave da era de 16 bits.



Figura 13: Detalhe de ilustração no início do jogo Sonic The Hedgehog. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Sonic_the_Hedgehog_\(jogo_eletr%C3%B4nico_de_1991\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Sonic_the_Hedgehog_(jogo_eletr%C3%B4nico_de_1991))>. Acesso em 06 de abril. 2021

A ANÁLISE DE SIMILARES

Tamagotchi

Uma boa referência foram os famosos Tamagotchis, muito populares nos anos 2000, é um brinquedo em que se cria um animal de estimação virtual. Mesmo sendo só um aparelho tecnológico, ele é visto como um companheiro, precisa de comida, atenção, carinho e amor. De certa forma estimula que se envolva sentimentalmente com aquela criatura, querendo que ela viva e faça parte da sua vida.

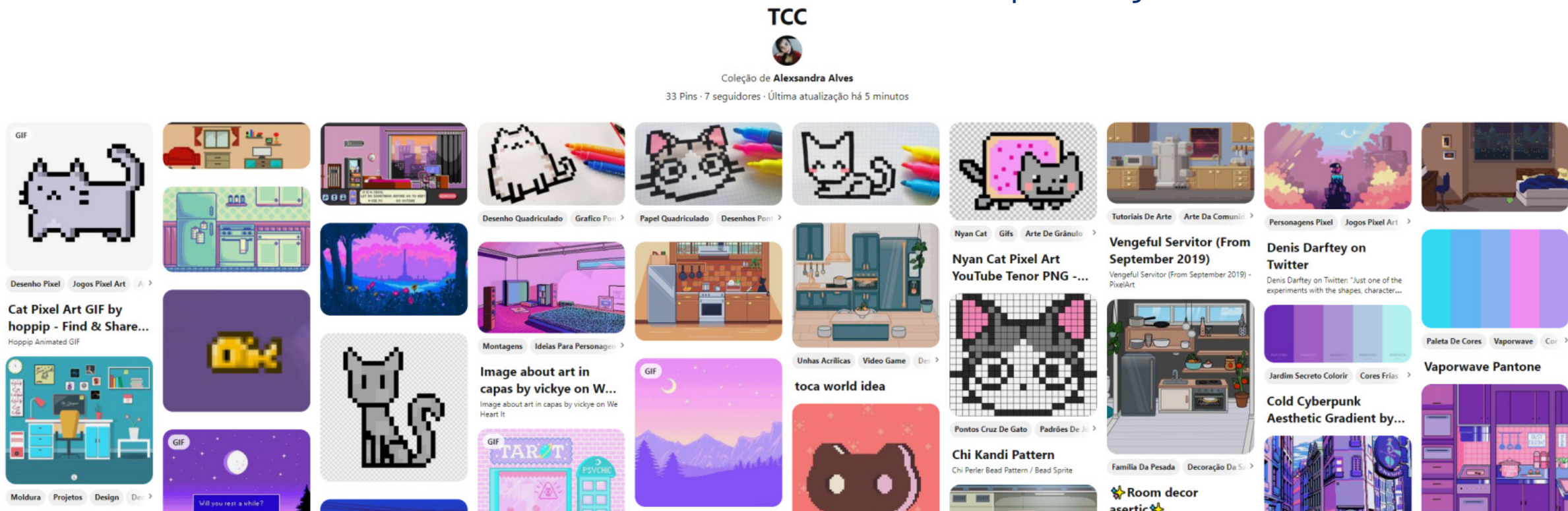


Figura 14: Foto de um brinquedo tamagotchi. Disponível em: <<https://vejario.abril.com.br/programe-se/tamagotchi-resurge-em-comemoracao-ao-aniversario-de-20-anos/>>. Acesso em 22 de setembro. 2021

INSPIRAÇÕES

A pesquisa de inspirações é essencial para ter referências de arte e pintura, dessa forma possibilitando a criação dos personagens, cenários e os diversos itens da forma que gostaria que fossem representados no projeto.

Para cores foram utilizadas paletas referentes ao movimento Vaporwave, movimento que frequentemente tem uma estética exagerada. As primeiras tecnologias de computador também são elementos comuns. A paleta de cores geralmente tem uma base mais clara de cores pastel, com rosa e azul-petróleo, geralmente combinados.



INSPIRAÇÕES

Betty Boop, CupHead e Hora de Aventura

Para trabalhar com a articulação foi pensado na técnica conhecida como “mangureira de borracha”, muito utilizada nas primeiras animações da Disney como em “Betty Boop” e no recente jogo desenvolvido chamado “CupHead”.



Figura 16: Ilustração do jogo CupHead. Disponível em: <<http://www.cupheadgame.com/>>. Acesso em 12 de março. 2021



Figura 17: Cena da Animação Betty Boop. Disponível em: <<https://www.itapemafm.com.br/com-visual-irretocavel-betty-boop-chega-aos-90-anos-em-plena-forma>>. Acesso em 12 de março. 2021

Neste estilo de animação os braços dos personagens não possuem articulação. Outra animação recente que utiliza desse estilo é “Hora de Aventura”, que herda das animações antigas o estilo de braços articuláveis, como parte de sua linguagem e personalidade. Antigamente essa técnica era uma limitação, por conta do custo baixo ao fazer as animações dessa maneira. Hoje é uma escolha porque fica mais fluido e dinâmico, causando maior impressão de movimento.



Figura 18: Ilustração de personagens da animação Hora da Aventura. Disponível em: <<https://observatoriodocinema.uol.com.br/series-e-tv/2019/10/hora-de-aventura-ganha-continua-cao-em-plataforma-de-streaming-veja-o-cartaz>>. Acesso. 12 de março. 2021

LOGOTIPO

Para desenvolver a identidade visual do projeto, foi pensado em algo simples e com tipografia em Pixel Art na fonte.

O nome do projeto “Pets.ko” vem da origem de palavra *pet* que é uma expressão em inglês, cujo significado é animal de estimação. Já *ko* é uma sigla comum muitas vezes vista em jogos de consoles. Logo após o término do combate, vem à tela a sigla “KO”, uma abreviação de *Knock Out*, em português, nocaute. A sigla acaba por remeter ao fator nostalgia dos jogos pixel art em console. Combinadas juntas, as palavras tem o som de “Petisco” um agrado geralmente dado a animais de estimação.

Como será utilizada em fundo colorido procurou-se deixar na cor branca, para ficar com boa legibilidade, porém para combinar mais com o projeto e ficar mais animado, o logo pisca em diversas cores durante a introdução do vídeo.



Figura 19: Paisagem de introdução da animação com o logotipo, acervo pessoal.

C CHARACTER DESIGN

Os pixels são as unidades básicas de medida de um arquivo em *bitmap*, que é um arquivo Photoshop comum, o software utilizado para o *character design*. Os arquivos para Pixel Art são normalmente múltiplos de 8, pois são mais práticos para trabalhar. O formato WEB mais comum utiliza 72 pixels por polegadas como resolução. Para criar um arquivo, também é necessário utilizar a ferramenta lápis para desenho e configurar a borracha para o modo certo, transformando-a de pincel para lápis, sendo possível também apagar os pixels. Outras ferramentas complementares são a grade de pixels, que mostra a divisão pixel por pixel e a régua, (comando Ctrl+T para usuários do Windows) onde é possível ter todas as medidas em Pixel. Com todas as configurações necessárias já feitas, é possível iniciar a construção do personagem.

Primeiramente é necessário criar uma camada nova e a partir dessa camada traçar a silhueta do personagem, cria-se a cabeça dele, o corpo, as pernas e assim por diante.

É necessário fazer uma pesquisa de referências antes de começar a produzir, como mostrado no painel semântico anterior, utilizando sites como "pinterest.com" para montar

uma pasta com uma grande diversidade de avatares, de personagens que são criados de maneiras diferentes, criando esse repertório para o projeto e possibilitando a criação de um personagem com expressão facial bem aparente e elementos que agregem personalidade. Quanto mais pixels de altura tiver, mais detalhes é possível agregar na imagem.

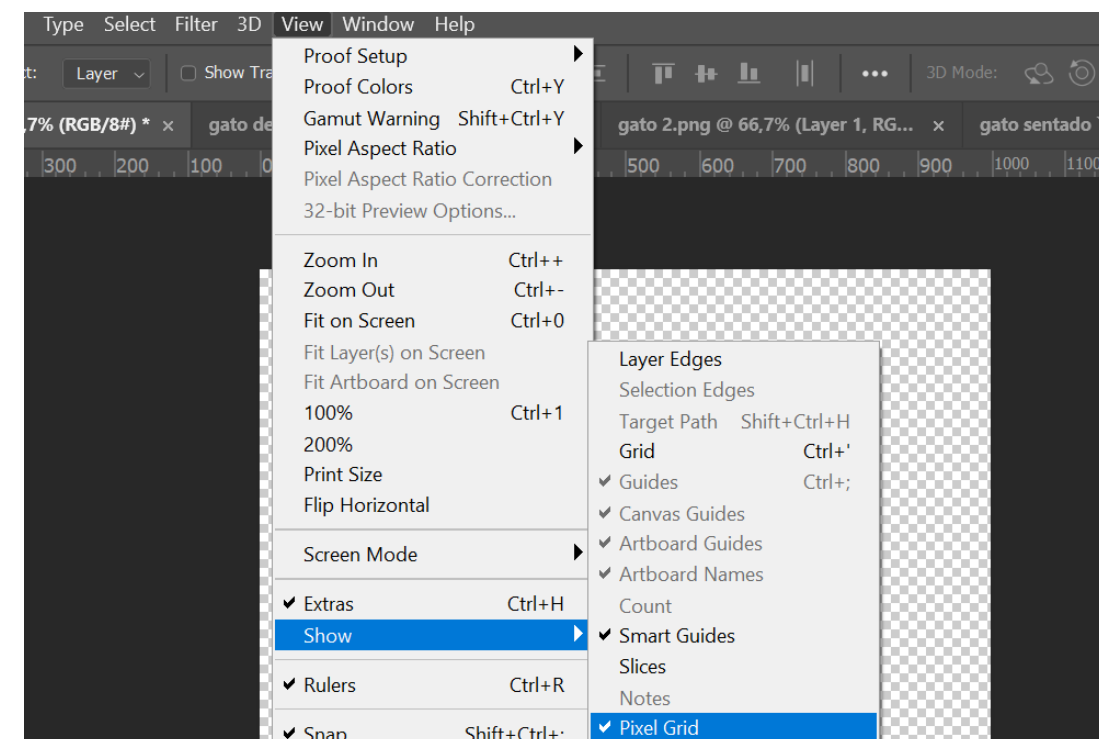


Figura 20: Detalhe de captura de tela, configurações do arquivo Photoshop, acervo pessoal.

C CHARACTER DESIGN

Para criação de curvas em pixel, as linhas precisam ser um pouco elaboradas, existem alguns padrões matemáticos que devem ser seguidos, os blocos de pixel devem criar uma progressão matemática e curvatura que seja harmônica.

Além das curvas é importante se atentar às diagonais.

O ideal é que se trabalhe às diagonais sempre com 1 pixel, com 2 pixels, dessa maneira, ou com 3 pixels. São três variações de inclinação. Também pode-se trabalhar com essas mesmas variações na vertical no lugar de trabalhar com elas na horizontal, para ter um pouquinho mais de variedade. Conhecendo essas regras, é possível obter um repertório muito maior de linhas organizadas para trabalhar com padrões mais complexos.



Figura 21: Captura de tela de linhas no Photoshop. As linhas do centro seguem uma progressão matemática (3, 2, 1, 2, 3 pixels agrupados), enquanto todas as outras não apresentam padrão. Acervo pessoal.

Para trabalhar a silhueta, primeiro é preciso escolher uma cor base, no caso a cor escolhida foi branca. Pode-se começar à mão livre, para ter uma base. Inicia-se fazendo a cabeça, uma silhueta que tenha um pouco mais de movimento, então ela vai ser mais arredondada, na cabeça deixar uma curva um pouco mais acentuada. Já tendo uma silhueta funcional é só ir aprimorando-a. Isso é chamado de desenho iterativo, uma interação é um aprimoramento continuado, a partir de algo que já existe.

Depois com mais alguns ajustes sempre em constante movimento de aprimorar essa silhueta. Assim que definida, é realizado o contorno da mesma.



Figura 22: Captura de tela do esboço da base do personagem no Photoshop, acervo pessoal.

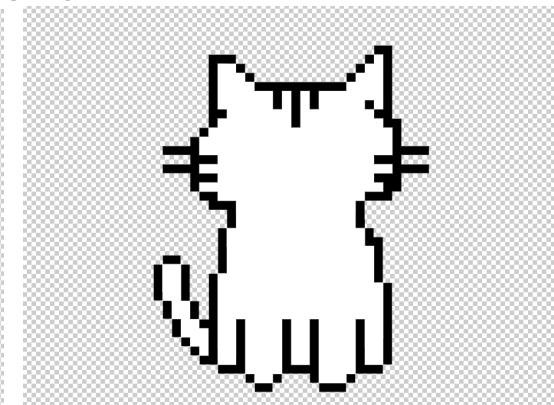


Figura 23: Captura de tela do esboço da base e contorno do personagem no Photoshop, acervo pessoal.

C CHARACTER DESIGN

Com a base do corpo pronta são adicionados os detalhes criando grupos para uma boa organização do trabalho, separando elementos faciais e diversas partes do corpo.

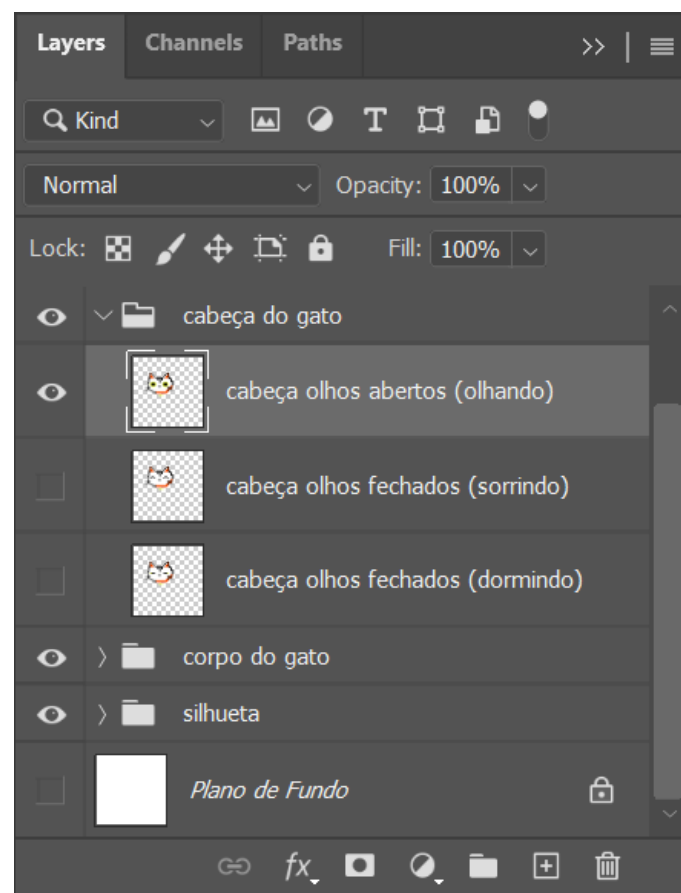


Figura 24: Captura de tela da organização das camadas feita no Photoshop, acervo pessoal.

É necessário programar qual vai ser a paleta de cores dessa arte, criando uma nova camada, organizando a paleta de cores para consulta e observando cores complementares. Primeiro a forma geral e depois o detalhamento para não se perder em detalhes. É bom utilizar padrões simétricos, pois nem sempre a quebra de simetria pode trazer dinamismo para o desenho. Optou-se por não utilizar muito sombreamento para um design com a estética mais simples e legível à primeira vista.

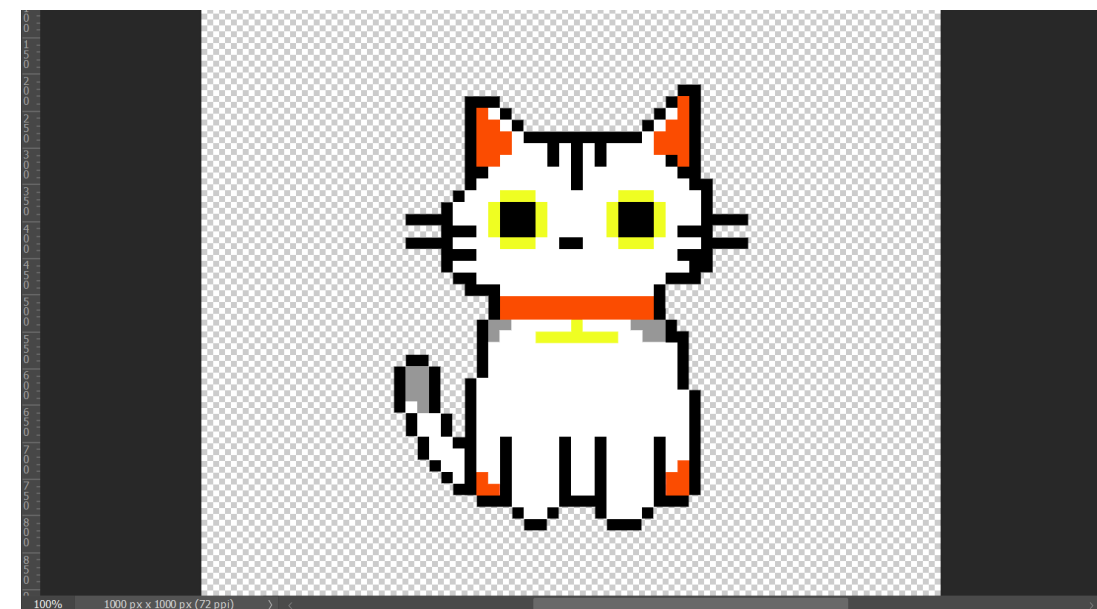


Figura 25: Captura de tela do personagem finalizado no Photoshop, acervo pessoal.

MODEL SHEET

Para fazer as variações de expressão facial e corporal utilizou-se o mesmo processo anterior, seguindo a mesma lógica. Ao selecionar uma área inteira e utilizar o transforme, é preciso selecionar o “nearest neighbor”, ou “vizinho mais próximo” em português, para não deformar tanto os pixels. Desenhar o personagem também é um processo de percepção da forma, estar atento no que parece mais interessante. No desenho muitas vezes o que parece é o que importa.

A pose olhando para a câmera, interagindo com o espectador, é sempre uma pose bem vista. Uma boa maneira de começar a entender os mecanismos de movimento do corpo é trabalhar um membro por vez. Pode-se usar referências fotográficas para criar poses de personagens em poses de repouso sem que elas fiquem estáticas. O corpo pode ser dividido entre partes em camadas diferentes para facilitar a estruturação. O fundo verde é utilizado para melhor observação das cores.

Assim compôs-se o *Model Sheet*, que é a aplicação do personagem em diferentes expressões e posições.

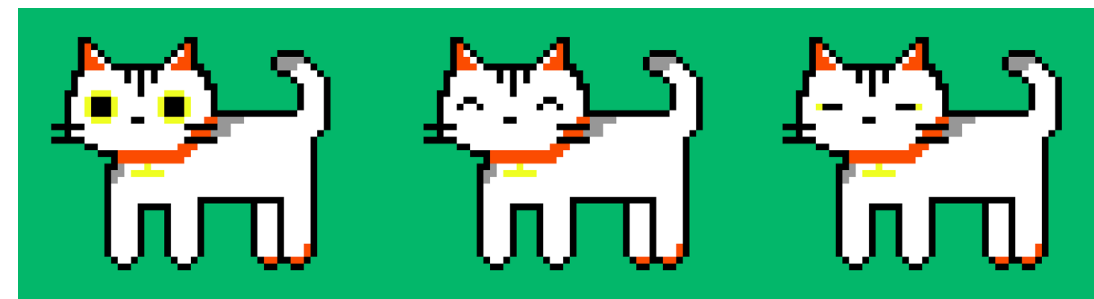


Figura 26: Personagem em pé com três expressões faciais diferentes, acervo pessoal.



Figura 27: Personagem deitado com três expressões faciais diferentes, acervo pessoal.

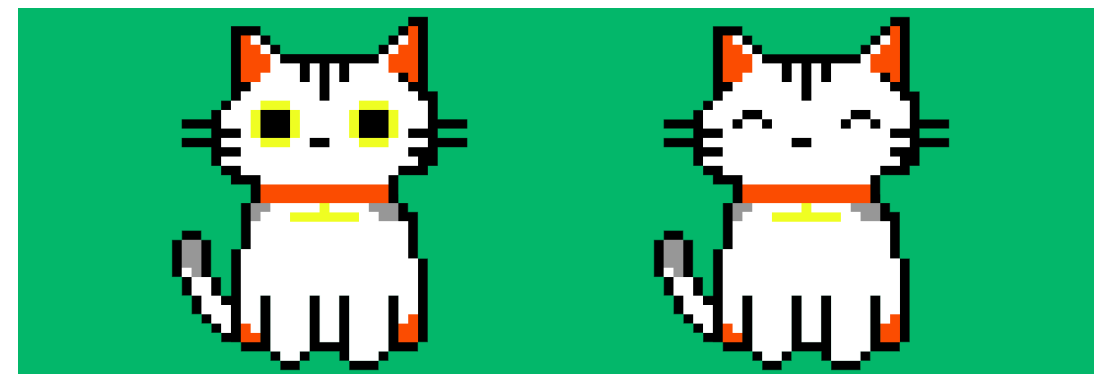


Figura 28: Personagem sentado com duas expressões faciais diferentes, acervo pessoal.

OBJETOS

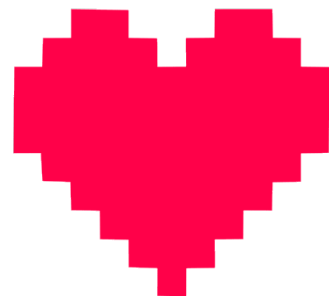


Figura 29: Ícone de coração, acervo pessoal.



Figura 30: Ícone de gato, acervo pessoal.

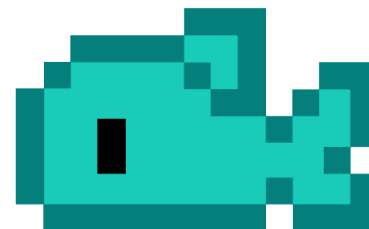


Figura 33: Ícone de brinquedo em forma de peixe para animais de estimação, acervo pessoal.



Figura 31: Ícone de ambos os potes, acervo pessoal.

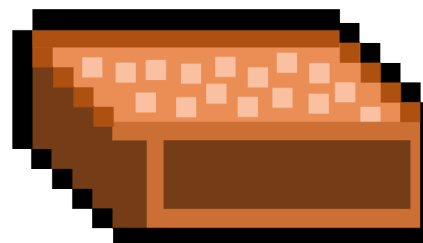


Figura 32: Ícone de caixa de areia, acervo pessoal.



Figura 34: Ícones de ambos os potes cheios, acervo pessoal.



OBJETOS

Também existe referência ao jogo Terraria, já apresentado, nos objetos, como no caso dos peixes que foram transformados em brinquedos para *pets*.



Figura 35: Detalhe de captura de tela de um peixe no jogo Terraria, acervo pessoal.

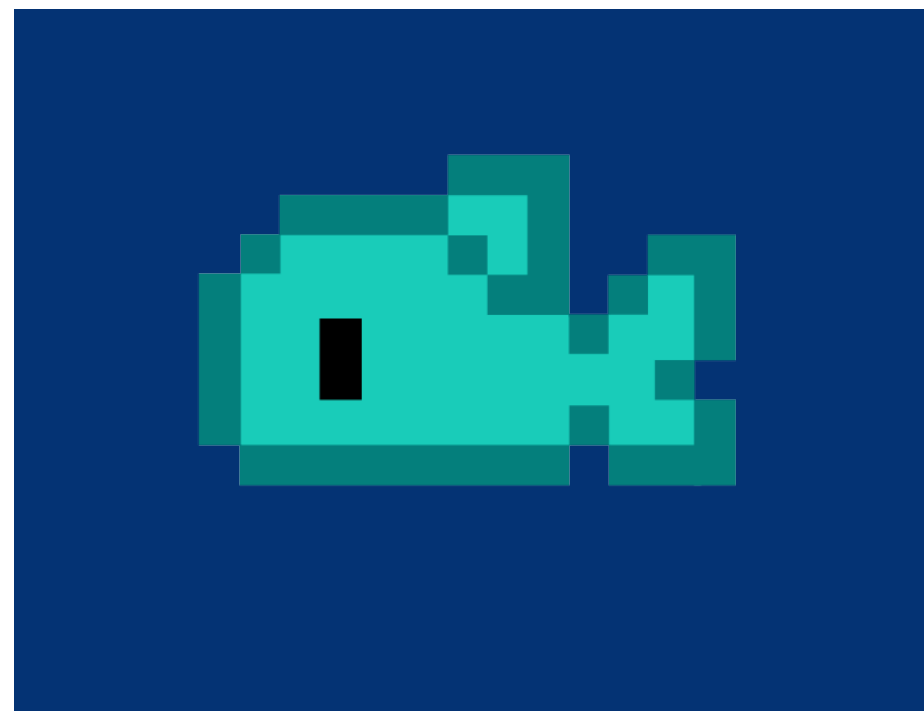


Figura 36: Ilustração do brinquedo de gato em formato de peixe, acervo pessoal.

A ANIMAÇÃO - PRIMEIRA VERSÃO

Na disciplina de Imagens Animadas II foram apresentadas metodologias, ferramentas e formas de planejamento para um bom desenvolvimento e progresso do projeto.

A princípio os trabalhos em Imagens Animadas foram desenvolvidos individualmente. Como já havia dado início ao projeto de conclusão de curso havia previamente desenvolvido a ideia, logo, character design, cenários, objetos e alguns rascunhos do storyboard. Já estava bem delimitado o que gostaria que fosse feito para o projeto, no entanto havia dificuldade em executá-lo pela pouca experiência com os softwares. Foi então que posteriormente, houve a participação de um terceiro, denominado Isabella Bianco que durante a disciplina de Imagens Animadas ajudou com o processo de animação no Adobe Premiere, e contribuiu para o trabalho com questões mais técnicas a respeito do software Premiere. Apesar da versão desenvolvida na disciplina não ter sido utilizada no projeto final, os conhecimentos adquiridos contribuíram muito para alcançar um bom resultado posteriormente.



ROTEIRO

No roteiro a história é contada em detalhes que vão além da narrativa e utiliza-se o formato e a linguagem adequada.

1. ÁREA INTERNA-SALA, LOCAL COM ALGUNS MÓVEIS- SOFÁ, ESTANTE COM LIVROS E UM GRANDE QUADRO DECORATIVO /NOITE/ LUZ DIFUSA EM ELEMENTOS DO CENÁRIO

1.1 - GATO DORMINDO NO SOFÁ (PLANO GERAL)

1.2 - O GATO ACORDA E OLHA PARA A CÂMERA (PLANO GERAL)

1.3 - O GATO SE LEVANTA NO SOFÁ E COMEÇA A CONVERSAR (PLANO GERAL)

1.4 - GATO SALTA DO SOFÁ E VAI EM DIREÇÃO AO CANTO DA TELA, SAINDO PARA OUTRO CÔMODO (PLANO GERAL)

Plano geral, o gato aparece na sala, deitado em cima do sofá, dormindo. A câmera se mantém na posição enquanto o felino vai acordando. Em seguida, o felino conversa com o público de forma amigável e ao terminar sai andando pela casa até a cozinha.

2. ÁREA INTERNA-COZINHA, LOCAL COM BALCÕES E FOGÃO /NOITE/ LUZ DIFUSA EM ELEMENTOS DO CENÁRIO

2.1 - FELINO SE SENTA AO LADO DE POTES COM RAÇÃO E ÁGUA(PLANO GERAL)

2.2 - O GATO DÁ INFORMAÇÕES SOBRE OS MESMOS (PLANO GERAL)

2.3 - O ANIMAL SE RETIRA DO CÔMODO (PLANO GERAL)

A câmera acompanha o felino e novamente e se mantém no mesmo enquadramento (plano geral) enquanto o felino apresenta informações sobre os potes de ração e água que estão ao seu lado, apresenta expressão feliz. Após isso o animal se retira para um novo cômodo.

3. ÁREA INTERNA-CORREDOR ENTRE CÔMODOS, LOCAL COM OBJETOS DECORATIVOS NAS PAREDES E MESA COM TELEFONE /NOITE/ LUZ DIFUSA EM ELEMENTOS DO CENÁRIO

3.1 - O GATO OBSERVA UM DE SEUS BRINQUEDOS E VAI EM SUA DIREÇÃO (PLANO GERAL)

3.2 - O FELINO SEGUR A OBJETO COM A BOCA E CONTINUA A ANDAR (PLANO GERAL)

3.3 - NOVAMENTE A CÂMERA O ACOMPANHA ATÉ OUTRO CENÁRIO (PLANO GERAL)

A câmera mostra o novo cenário com o mesmo enquadramento (plano geral) o felino apenas passa pelo cômodo, menciona algumas informações enquanto olha atentamente para um de seus brinquedos no chão. Pega-o com a boca, e sai feliz em direção a outro local.

4. ÁREA INTERNA- CANTO DA ÁREA, LOCAL COM QUADROS DECORATIVOS NA PAREDE E CAIXA DE AREIA DO LADO /NOITE/ LUZ DIFUSA EM ELEMENTOS DO CENÁRIO

4.1 - O GATO SE APROXIMA DA CAIXA DE AREIA (PLANO GERAL)

4.2 - O GATO SE SENTA E COMEÇA A CONVERSAR NOVAMENTE, (PLANO GERAL)

4.3 - A CÂMERA SE APROXIMA E O GATO APARECE EM FOCO COM QUADROS E UMA JANELA AO FUNDO(PLANO CONJUNTO)

Ao entrar no novo local com expressão negativa, o felino se senta ao lado de uma caixinha de areia no canto do cômodo, e discorre sobre o mesmo. Em seguida a câmera se aproxima colocando em foco o animal com expressão feliz e aparecem quadros decorativos ao fundo (plano conjunto).

CORTE SECO

Figura 38: Término do roteiro da primeira versão, acervo pessoal.

Figura 37: Início do roteiro da primeira versão, acervo pessoal.

STORYBOARD

Storyboard é uma série de ilustrações em sequência que esboçam as cenas da animação.



Figura 39: Início do storyboard da primeira versão, página 1, acervo pessoal.

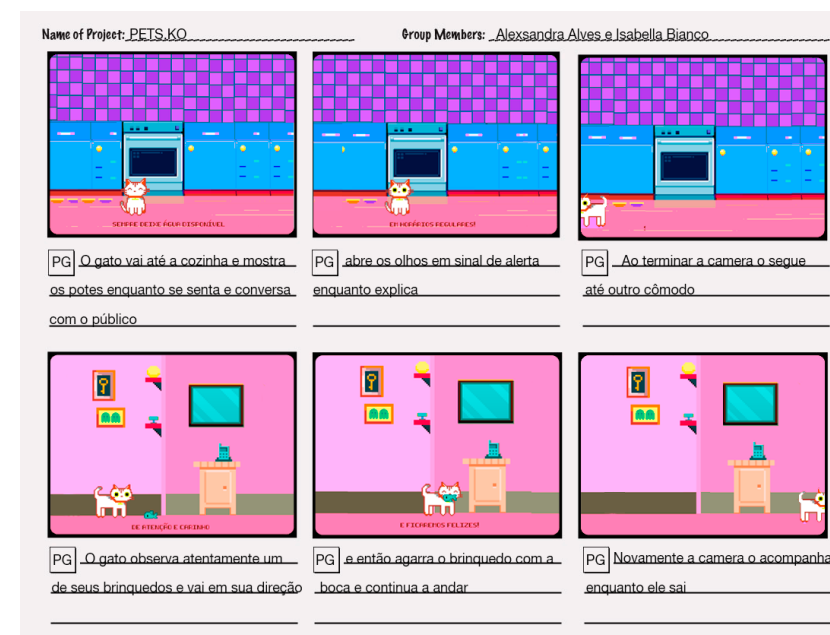


Figura 40: Sequência do storyboard da primeira versão, página 2, acervo pessoal.

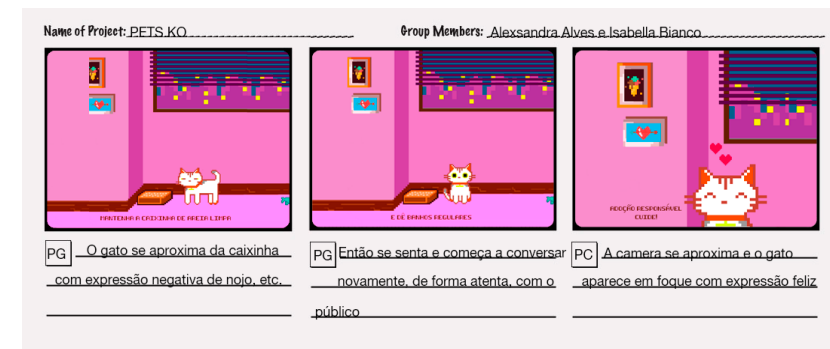


Figura 41: Término do storyboard da primeira versão, página 3, acervo pessoal.

ANIMAÇÃO - SEGUNDA VERSÃO

Novas ideias surgiram para o projeto de conclusão, o interesse pela estética Pixel Art devido a nostalgia de jogos dos anos 1990 gerou o desejo de se assimilar a estética voltada para jogos, como uma releitura dos jogos arcade. Aliado a isso, a aspiração por jogos populares atualmente, como jogos de turno e *cardgames* resultaram na utilização de novas ferramentas proporcionando o desenvolvimento de uma animação muito mais interativa, que simula como se o espectador conseguisse participar das ações tomadas no vídeo. Com tais mudanças de elementos e diálogos, seria preciso alterar o roteiro e storyboard. No entanto, como não seriam feitas mudanças de câmera, enquadramento e seguiria na mesma sequência da primeira versão, aliado ao fato de que o procedimento ocorre de maneira bem simples em jogos arcades, não houve a necessidade de criar da forma técnica tradicional, escrito na linguagem e formato padrão visto anteriormente.

O desenvolvimento e melhorias foi feito através da experimentação com o software e sendo adequado sempre visando ser interativo e dinâmico. Além da interação estabelecida através de tais ferramentas, a maioria dos diálogos do personagem principal foram alterados visando ser mais interativo e descontraído, enquanto ao serem aproximadas as cartas mostram as informações principais.

CARTAS

Foram criadas cartas para indicarem de forma mais dinâmica as ações a serem tomadas, com maior utilização da linguagem visual. Os textos foram adicionados posteriormente no arquivo Premiere.

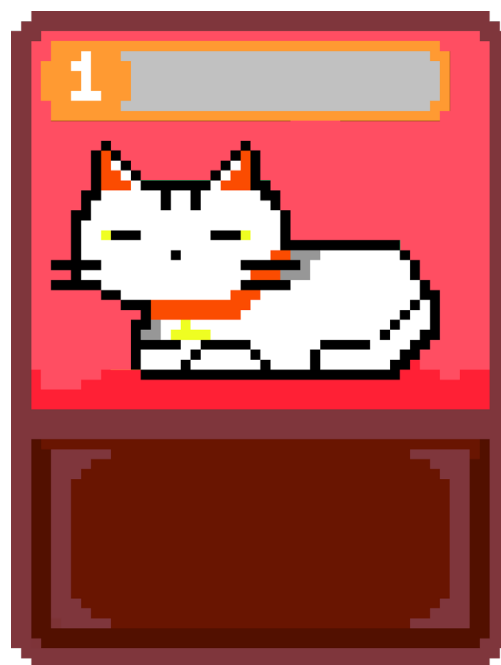


Figura 42: Ilustração de carta sobre sono feita no Photoshop, acervo pessoal.

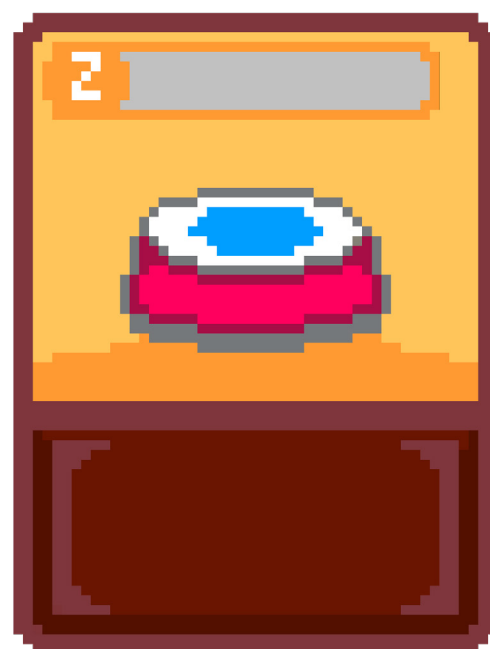


Figura 43: Ilustração de carta sobre hidratação feita no Photoshop, acervo pessoal.



Figura 44: Ilustração de carta sobre alimentação feita no Photoshop, acervo pessoal.



Figura 45: Ilustração de carta sobre diversão feita no Photoshop, acervo pessoal.



Figura 46: Ilustração de carta sobre higiene feita no Photoshop, acervo pessoal.

FRAME A FRAME

O processo de animar utilizando o software Premiere foi feito do zero. Desse modo foi repensada a forma de caminhar do personagem, o processo anteriormente estava leve, dando a impressão de que ao andar, estava deslizando sobre o chão.

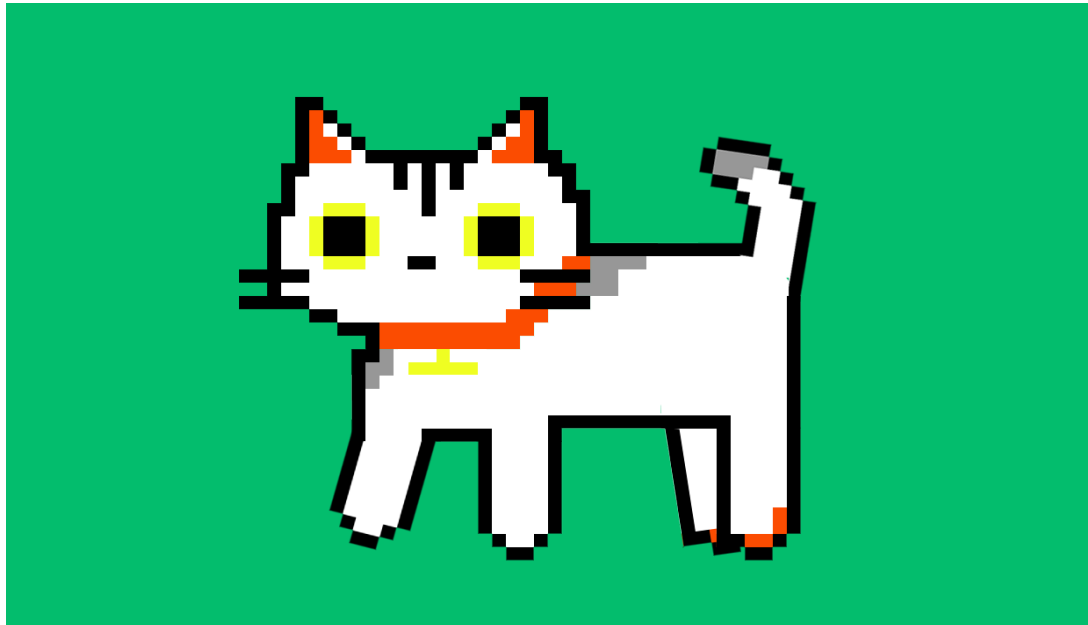


Figura 47: Pose 1 do personagem ao caminhar, acervo pessoal.

Construído de forma mais dura, utilizando a técnica de animação frame a frame, onde o personagem é desenhado individualmente em uma sequência de imagens, provocando a ilusão de movimento quando vistas rapidamente, parece mais similar ao movimento dos personagens em jogos antigos, combinando mais com a estética escolhida.

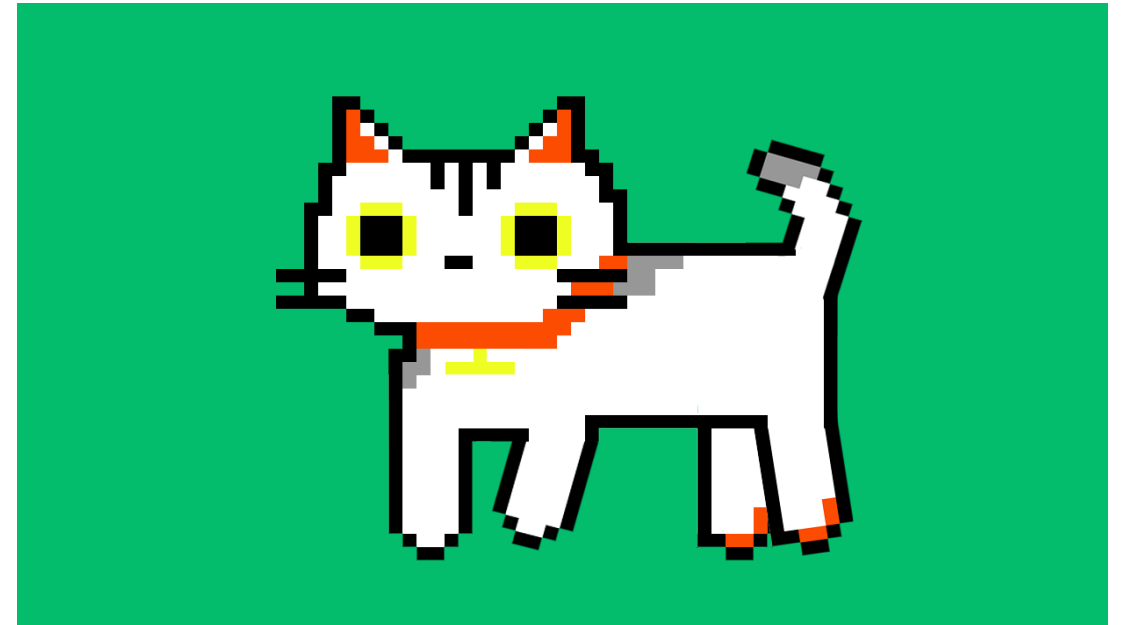


Figura 48: Pose 2 do personagem ao caminhar, acervo pessoal.

CENÁRIOS

A criação dos cenários foi baseada em um domicílio genérico. Segue-se a mesma lógica de criação do personagem, porém de maneira mais livre.

É importante ir separando cada elemento em pastas e camadas diferentes, renomeando para facilitar a organização e dividindo através de camadas com sombreamento e diferentes partes, assim como visto anteriormente. Busca-se inserir poucos elementos para fácil identificação de cada área abordada.

Um novo cenário de paisagem foi criado para a abertura do vídeo e também foi adicionado um botão de início deixando mais interativo e parecido com a abertura de um jogo.



Figura 49: Captura de tela da introdução da primeira versão do vídeo, acervo pessoal, acervo pessoal.

CENÁRIOS

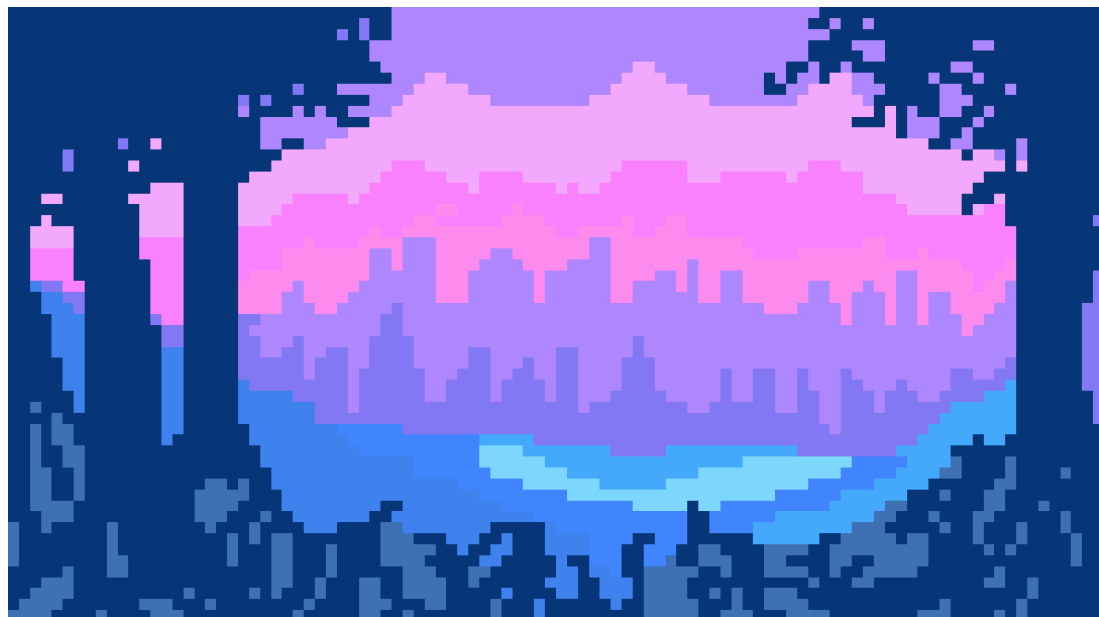


Figura 50: Ilustração da paisagem finalizada para introdução da segunda versão do vídeo, acervo pessoal.

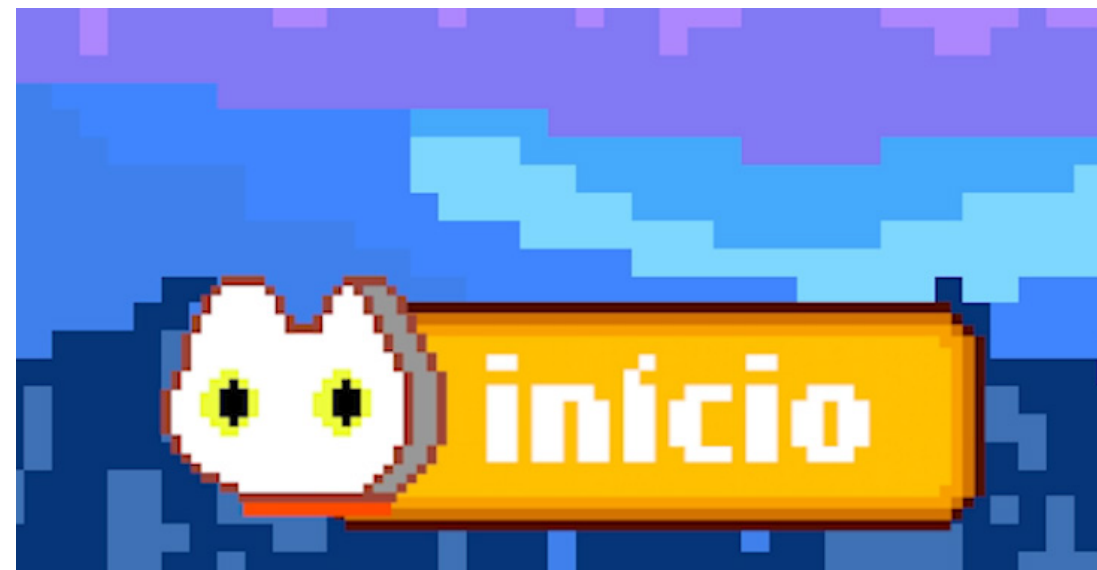


Figura 51: Botão de início para introdução da segunda versão do vídeo, acervo pessoal.

CENÁRIOS

Houve uma mudança nos cenários que foram feitos em nova dimensão, antes estava em formato quadrado.

Foi adaptado para um formato maior e mais comum para visualização em monitores e celulares. Também houve mudança no design, deixando aspecto mais pixelado, alguns elementos do cenário e algumas cenas foram alteradas por questões estéticas mais atraentes.

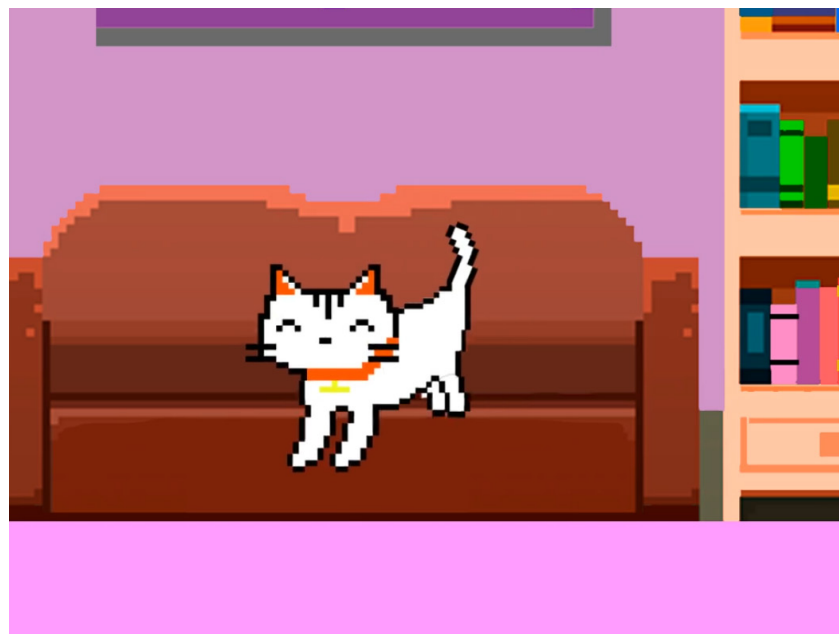


Figura 54: Cena da primeira versão onde o pulo não estava natural, com design do corpo distorcido, acervo pessoal.

Nos cenários é onde se mostra mais presente as cores com influência do movimento *Vaporwave*, estética com tons brilhantes e chamativos.



Figura 55: Cores com estética Vaporwave. Disponível em: <<https://www.color-hex.com/color-palette/57915>>. Acesso em 02 de agosto. 2021



Figura 56: Ilustração da cozinha finalizada, acervo pessoal.

CENÁRIOS



Figura 52: Ilustração do quarto da casa para a primeira versão do vídeo, acervo pessoal.



Figura 53: Ilustração do quarto da casa para a segunda versão do vídeo, acervo pessoal.

CENÁRIOS

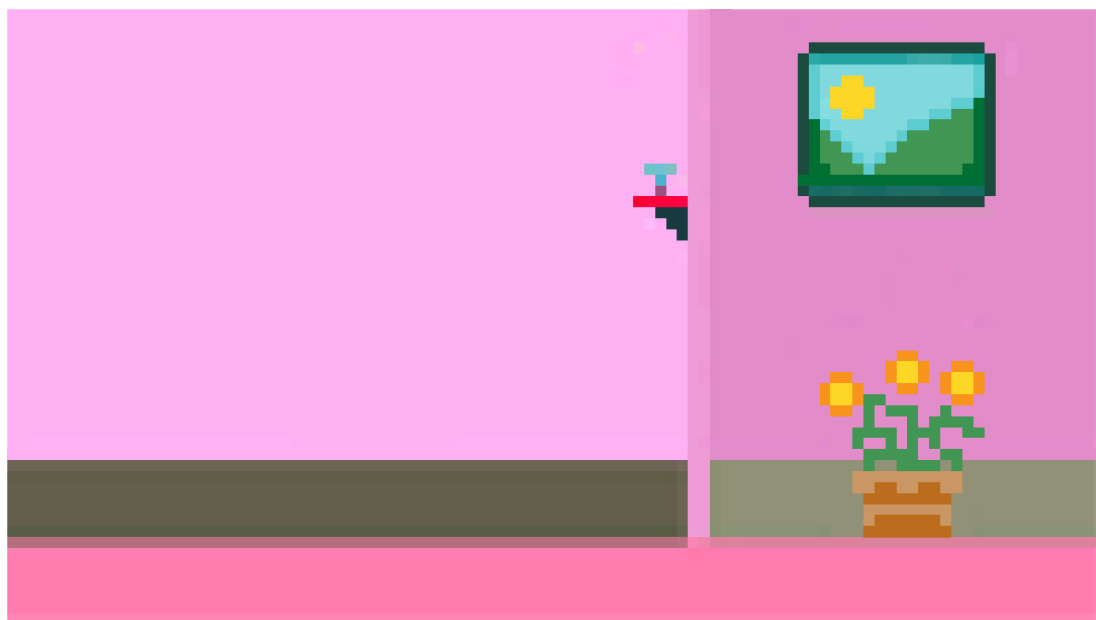


Figura 57: Ilustração do corredor da casa finalizada, acervo pessoal.

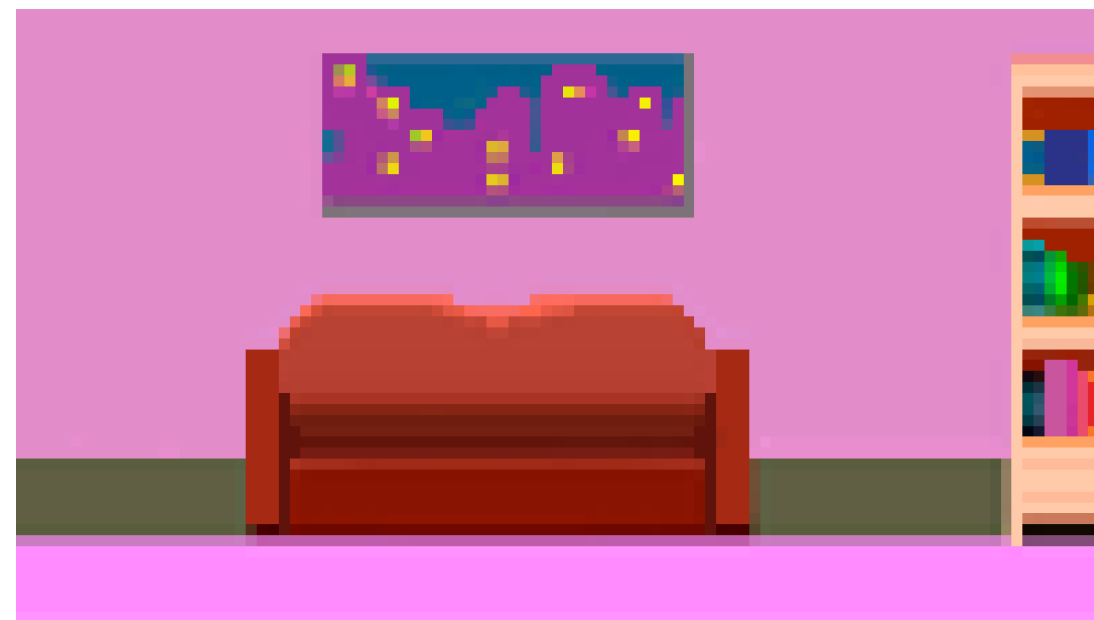


Figura 58: Ilustração da sala finalizada, acervo pessoal.

F FINALIZAÇÃO

Novos efeitos sonoros foram adicionados e a música de fundo foi trocada, pensando sempre em deixar os sons parecidos com sons de video games antigos.

Por não ser um projeto muito extenso procurou-se criar apenas um arquivo, para não ter problemas para agrupá-los depois. Após a construção das cenas foram adicionadas as legendas, na mesma fonte em estilo Pixel Art utilizada nas cartas, chamada Nokia Cellphone FC. As letras vão surgindo aos poucos na tela, simulando uma máquina de escrever. A música de fundo da primeira versão Memo - cute, 8 bit, chiptune foi substituída pela Kevin MacLeod - Itty Bitty 8 Bit, pois sua repetição estava sendo muito cansativa, chegando a ser irritante. A nova música também se adequa melhor ao estilo de video game. É uma música em estilo *Chiptune*, um gênero de música eletrônica sintetizada, produzido por chips de som de antigos computadores, consoles de videogame e máquinas de *arcades*. Os efeitos sonoros também mudaram, se encaixando melhor no estilo retrô de video game. Sempre com fontes permitidas para utilização, sem conflito com direitos autorais. Também foi criado um *pattern* a partir dos ícones da animação para utilização no relatório e créditos finais.

Para assistir o vídeo acesse: <https://youtu.be/8L9IACQR16I>

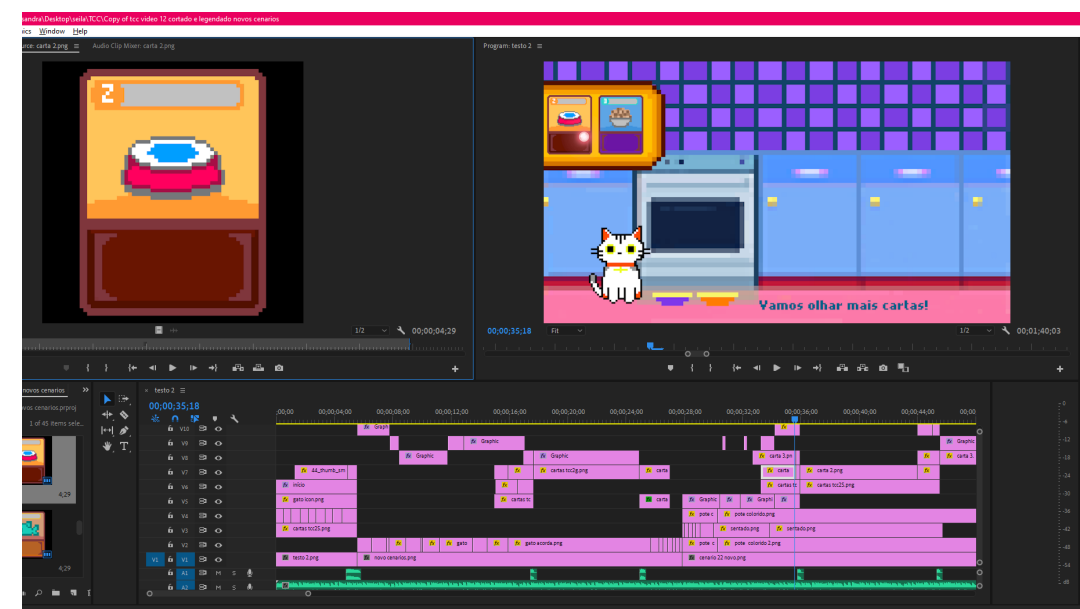


Figura 59: Captura de tela do desenvolvimento final da animação no software Adobe Premiere, acervo pessoal.

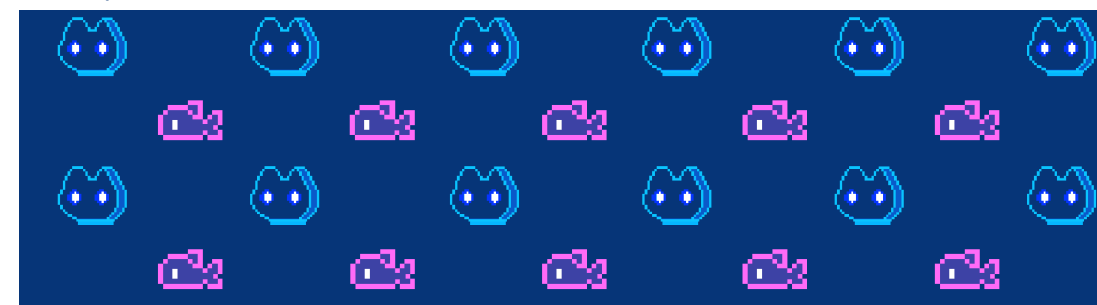


Figura 60: Pattern criado a partir dos ícones da animação, acervo pessoal.

C

ONCLUSÃO

Criar animações era uma área de admiração e curiosidade e apesar de ser trabalhoso, a experiência provocou um aumento do interesse pela área, o projeto acaba, de uma maneira geral, como uma boa experiência. A metodologia empregada se encaixou com os objetivos, facilitando e melhorando o trabalho, mesmo com as dificuldades enfrentadas durante o desenvolvimento do projeto. A parte da pesquisa fluíu de forma orgânica, já a parte prática foi repleta de imprevistos e desafios, ainda mais por seu período de desenvolvimento ainda durante a pandemia do COVID-19. Existiu grande atraso e dificuldade para organização do tempo, mas por fim acabou gerando inúmeros aprendizados. O interesse e admiração pelos temas escolhidos foram primordiais para um bom resultado do projeto, possibilitando concluir o curso de Design Gráfico na UNESP de Bauru com satisfação.



REFERÊNCIAS

ACIDADEON. **Veja 10 cuidados básicos com animais de estimação: É preciso oferecer alimentação, proteção, vacinação e também diversão aos cães e gatos.** Disponível em: <<https://www.acidadeon.com/onlist/NOT,2,2,1174277,-Veja+10+cuidados+basicos+com+os+animais+de+estimacao.aspx>>. Acesso em: 04 de junho. 2019.

MATTOS, Letícia. **Comportamento social de gatos domésticos e sua relação com a clínica médica veterinária e o bem-estar animal.** Disponível em: <<http://www.uff.br/clinica-veterinaria/teses/D11.pdf>>. Acesso em: 04 junho. 2019.

LEVINSON, Boris M. **Pet-Oriented Child Psychotherapy.** Springfield: Charles C. Thomas, 1969.

APASFA – Associação Protetora dos Animais São Francisco de Assis. **Declaração Universal dos Direitos dos Animais.** Disponível em: <<http://www.apasfa.org/leis/declaracao.shtml>> Acesso em 7 junho. 2019.

BERGLER, Reinhold. **Man and dog the psychology of a relationship.** Oxford: Blackwell Scientific Publications, 1988.

MULTIRIO, **Proteção e cuidados aos animais de estimação.** Disponível em: <<http://www.multirio.rj.gov.br/index.php/leia/reportagens-artigos/reportagens/3088-prote%C3%A7%C3%A3o-e-cuidados-aos-animais-de-estim%C3%A7%C3%A3o>>. Acesso em: 4 de junho. 2019.

Nossa UOL. **Coluna do veterinário.** Disponível em: <<https://www.uol.com.br/nossa/colunas/coluna-do-veterinario/2021/03/11/abandono-de-animais-bate-recorde-na-pandemia-e-problema-nao-e-so-brasileiro.htm?cmpid=copiaecola>>. Acesso em: 10 de junho. 2021.

Agência Brasil. **Dezembro Verde alerta sobre maus-tratos e abandono de animais.** Disponível em: <<https://agencia-brasil.ebc.com.br/geral/noticia/2020-12/dezembro-verde-alerta-sobre-maus-tratos-e-abandono-de-animais>>. Acesso em: 14 de junho. 2021.

Repórter Unesp. **Uma rua chamada de lar.** Disponível em: <<http://reporterunesp.jor.br/2015/02/23/uma-rua-chamada-de-lar/>>. Acesso em: 15 de junho. 2021.

REFERÊNCIAS

Social Bauru. **Funcionários da Unesp se unem para ajudar os animais abandonados no campus.** Disponível em: <<https://www.socialbauru.com.br/2019/08/30/funcionarios-da-unesp-se-unem-para-ajudar-os-animais-abandonados-no-campus/>>. Acesso em: 15 de junho. 2021.

The Official Terraria Wiki. **Terraria.** Disponível em: <<https://terraria.fandom.com/wiki/Terraria>>. Acesso em: 07 agosto. 2021.

Wikipédia. **Hearthstone.** Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Hearthstone>>. Acesso em: 05 de abril. 2021.

Wikipédia. **Sonic the Hedgehog (jogo eletrônico de 1991).** Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Sonic_the_Hedgehog_\(jogo_eletr%C3%A9nico_de_1991\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Sonic_the_Hedgehog_(jogo_eletr%C3%A9nico_de_1991))>. Acesso em: 08 de agosto. 2021.

Delirium Nerd. **[ANIMES] Sakura Card Captors – Clear Card-hen: O amadurecimento e o multiverso da CLAMP.** Disponível em: <<https://deliriumnerd.com/2018/01/26/sakura-card-captors-clear-card-hen/>>. Acesso em 14 de agosto. 2021.

Upando a Vida. **Stardew Valley: obra de arte em forma de pixel art.** Disponvel em: <<https://upandoavida.com/stardew-valley=-obra-de-arte-em-forma-de-pixel-art/#:~:text=Al%C3%A9m%20da%20bela%20arte%2C3%A1fia,um%20jogo%20sobre%20enriquecer%20apenas>>. Acesso em: 17 agosto. 2021.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Acervo pessoal

Figura 2: Acervo pessoal

Figura 3: Acervo pessoal

Figura 4: Acervo pessoal

Figura 5: Acervo pessoal

Figura 6: Acervo pessoal

Figura 7: Disponível em: <<http://orquideadepapel.blogspot.com.br/2014/04/animê-sakura-card-captors.html>>. Acesso em 07 de abril. 2021

Figura 8: Disponível em: <https://animeprofile.com.br/sakura-card-captors-hierarquia-das-cartas-clow/>>. Acesso em 07 de abril. 2021

Figura 9: Acervo pessoal

Figura 10: Acervo pessoal

Figura 11: Disponível em: <<https://www.ubisoft.com/pt-br/game/scott-pilgrim-vs-the-world>>. Acesso em 06 de abril. 2021

Figura 12: Disponível em: <<https://www.ubisoft.com/>

[pt-br/game/scott-pilgrim-vs-the-world](https://www.ubisoft.com/pt-br/game/scott-pilgrim-vs-the-world)>. Acesso em 06 de abril. 2021

Figura 13: Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Sonic_the_Hedgehog_\(jogo_eletrônico_de_1991\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Sonic_the_Hedgehog_(jogo_eletr%C3%B4nico_de_1991))>. Acesso em 06 de abril. 2021

Figura 14: Disponível em: <<https://vejario.abril.com.br/programe-se/tamagotchi-resurge-em-comemoracao-ao-aniversario-de-20-anos/>>. Acesso em 22 de setembro. 2021

Figura 15: Acervo pessoal

Figura 16: Disponível em: <<http://www.cupheadgame.com/>>. Acesso em 12 de março. 2021

Figura 17: Disponível em: <<https://www.itapemafm.com.br/com-visual-irretocavel-betty-boop-chega-aos-90-anos-em-plena-forma>>. Acesso em 12 de março. 2021

Figura 18: Disponível em: <<https://observatoriodocinema.uol.com.br/series-e-tv/2019/10/hora-de-aventura-ganha-continuacao-em-plataforma-de-streaming-veja-o-cartaz>>. Acesso. 12 de março. 2021

LISTA DE FIGURAS

Figura 19: Acervo pessoal
Figura 20: Acervo pessoal
Figura 21: Acervo pessoal
Figura 22: Acervo pessoal
Figura 23: Acervo pessoal
Figura 24: Acervo pessoal
Figura 25: Acervo pessoal
Figura 26: Acervo pessoal
Figura 27: Acervo pessoal
Figura 28: Acervo pessoal
Figura 29: Acervo pessoal
Figura 30: Acervo pessoal
Figura 31: Acervo pessoal
Figura 32: Acervo pessoal
Figura 33: Acervo pessoal
Figura 34: Acervo pessoal
Figura 35: Acervo pessoal

Figura 36: Acervo pessoal
Figura 37: Acervo pessoal
Figura 38: Acervo pessoal
Figura 39: Acervo pessoal
Figura 40: Acervo pessoal
Figura 41: Acervo pessoal
Figura 42: Acervo pessoal
Figura 43: Acervo pessoal
Figura 44: Acervo pessoal
Figura 45: Acervo pessoal
Figura 46: Acervo pessoal
Figura 47: Acervo pessoal
Figura 48: Acervo pessoal
Figura 49: Acervo pessoal
Figura 50: Acervo pessoal
Figura 51: Acervo pessoal
Figura 52: Acervo pessoal

LISTA DE FIGURAS

Figura 53: Acervo pessoal

Figura 54: Acervo pessoal

Figura 55: Disponível em: <<https://www.color-hex.com/color-palette/57915>>. Acesso em 02 de agosto. 2021

Figura 56: Acervo pessoal

Figura 57: Acervo pessoal

Figura 58: Acervo pessoal

Figura 59: Acervo pessoal

Figura 60: Acervo pessoal



