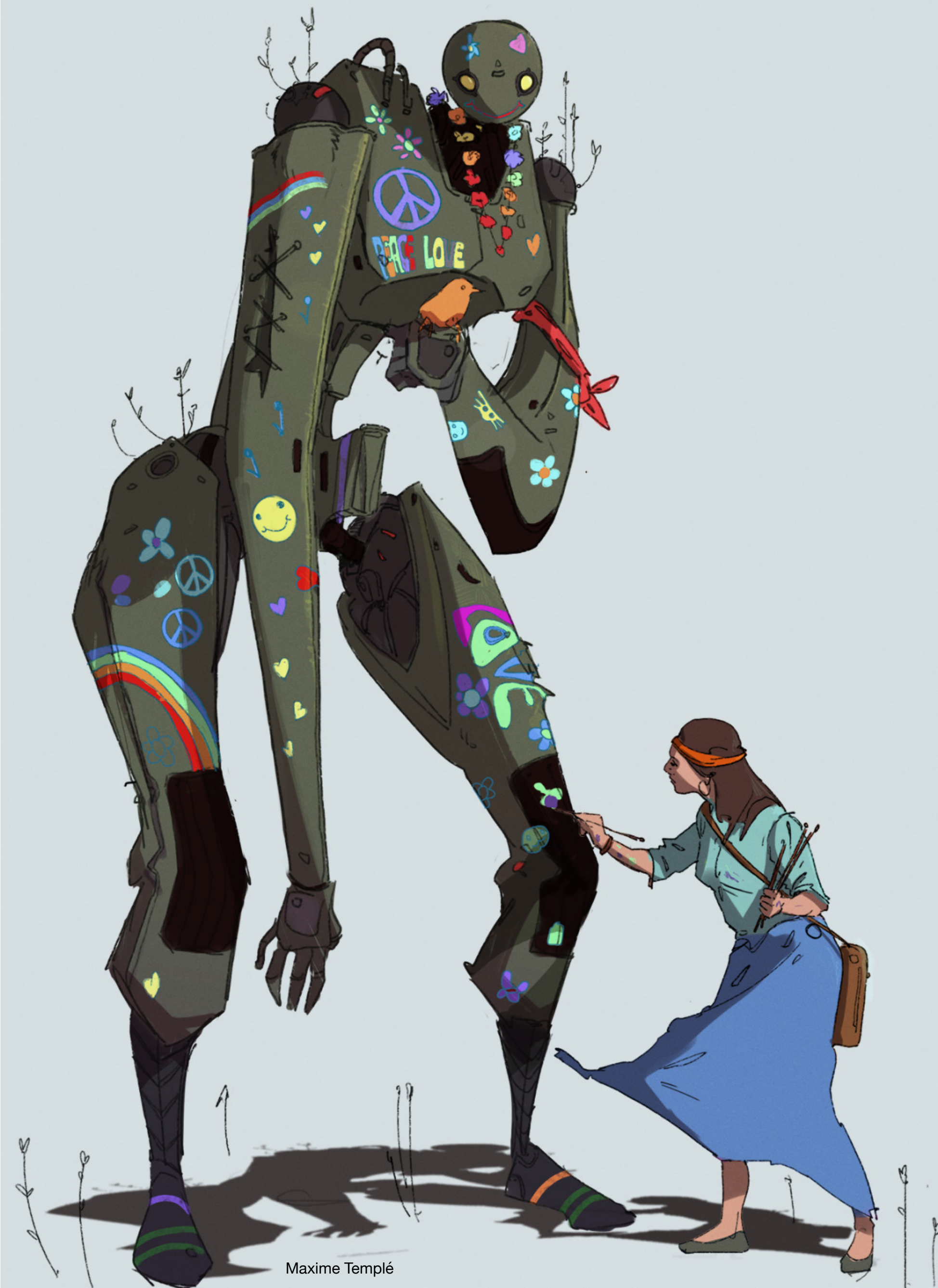


Exemplo de Materiais Pedagógicos e de Extensão da Atividade Letiva

# Desenho Expressivo e Desenho Rigoroso 01A

Criação de personagens para  
animação e jogos

Nuno Fragata Marques | ESAD.CR | 2022-2023



# O QUE VAMOS FAZER

DESENHO para criação de PERSONAGENS  
**EXERCÍCIOS/ EXPLORAÇÕES**

## PROJETO PERSONAGEM PARA ANIMAÇÃO OU JOGO

Aula 29/11/2022  
Aula 06/12/2022

Criação de:  
1 Poster A2  
1 Animação (Rotoscopia)

## PROJETO PERSONAGEM PARA ÁLBUM ILUSTRADO

Aula 13/12/2022  
Aula 03/01/2022

Criação de:  
1 Capa (Contra capa e folha de rosto)  
1 Spread

Concepção de uma personagem e  
adaptação/ utilização dessa **mesma personagem para os 2 exercícios**

Público-alvo: 16 > 21 anos

Público-alvo: 8 > 13 anos

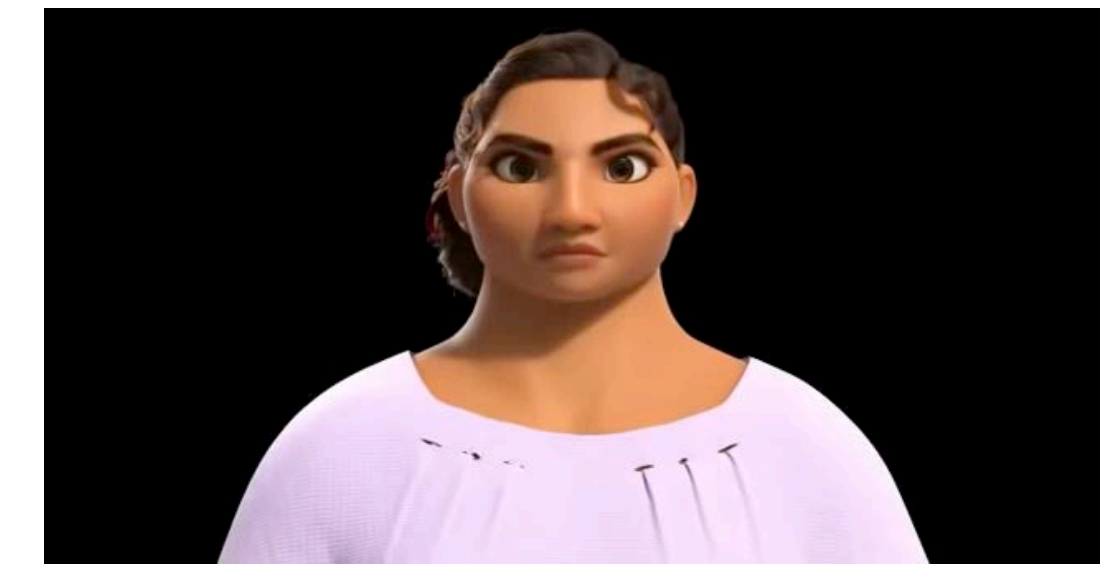
Como os dois exercícios são para públicos diferentes, os dois grafismos serão também obrigatoriamente diferentes.

# PROJETO PERSONAGEM PARA ANIMAÇÃO OU JOGO

**ANIMAÇÃO em ROTOSCOPIA:** com 3 a 5 segundos de duração

**POSTER A3**  
Formato Horizontal ou vertical (opcional)

Expressividade corporal / Expressividade facial



Encanto, Luisa character test, Disney  
<https://www.youtube.com/watch?v=nvsfxkUcAhc>

(Animada)

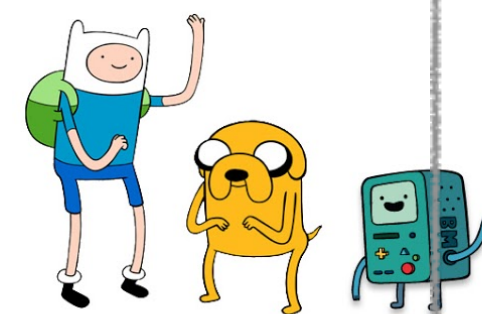


Encanto, Isabella character test, Disney  
<https://www.youtube.com/watch?v=qBil0CjraWc>

## 1 Poster A2

- . Título da Animação ou do Jogo (Logotipo, caso o queiram criar)
- . Construção da personagem/ Proporções/ Silhueta
- . Cores/ Pormenores/ Acessórios
- . Model sheet/ Folha de modelo/ Turnaround
- . Line up com outra personagem que criem (do mesmo universo)
- . Estudos da expressividade corporal
- . Estudos da expressividade facial
- . Concept art para 1 cenário

+ Texto para compreensão da personagem e da temática da Animação ou do Jogo



ADVENTURE TIME

FEEL FREE TO PUSH FINN'S EXPRESSIONS ESPECIALLY IN CLOSE UP. BE ADVENTUROUS!

HERE ARE SOME MORE FINN POSE EXAMPLES.

INSIDE MOUTH TONGUE

Fire Island Backplate Silhouette 1

## 1 Animação (Rotoscopia) 3 > 5 seg.

- . Transição expressiva entre expressões
- . Gif animado feito por meio de Rotoscopia, aplicando movimento e expressividade específicos da personagem + princípios da animação

A animação será concretizada em Photoshop, Procreate ou similar...  
A partir de uma filmagem de imagem real feita pelo aluno.

# PROJETO ÁLBUM ILUSTRADO

Planificação de 2 folhas ( 8 páginas )

Os projetos e as personagens são obrigatoriamente originais

**PÁGINA interior:** tamanho 192 mm x 250 mm  
**PÁGINA CAPA:** tamanho 192 mm x 250 mm

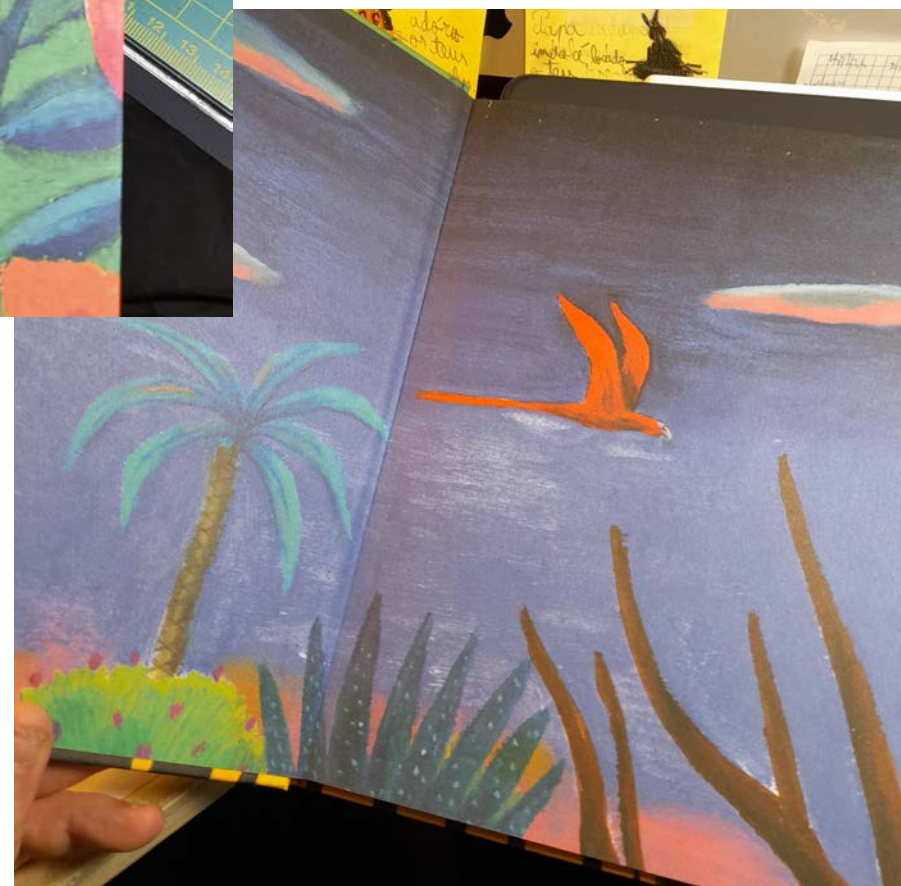
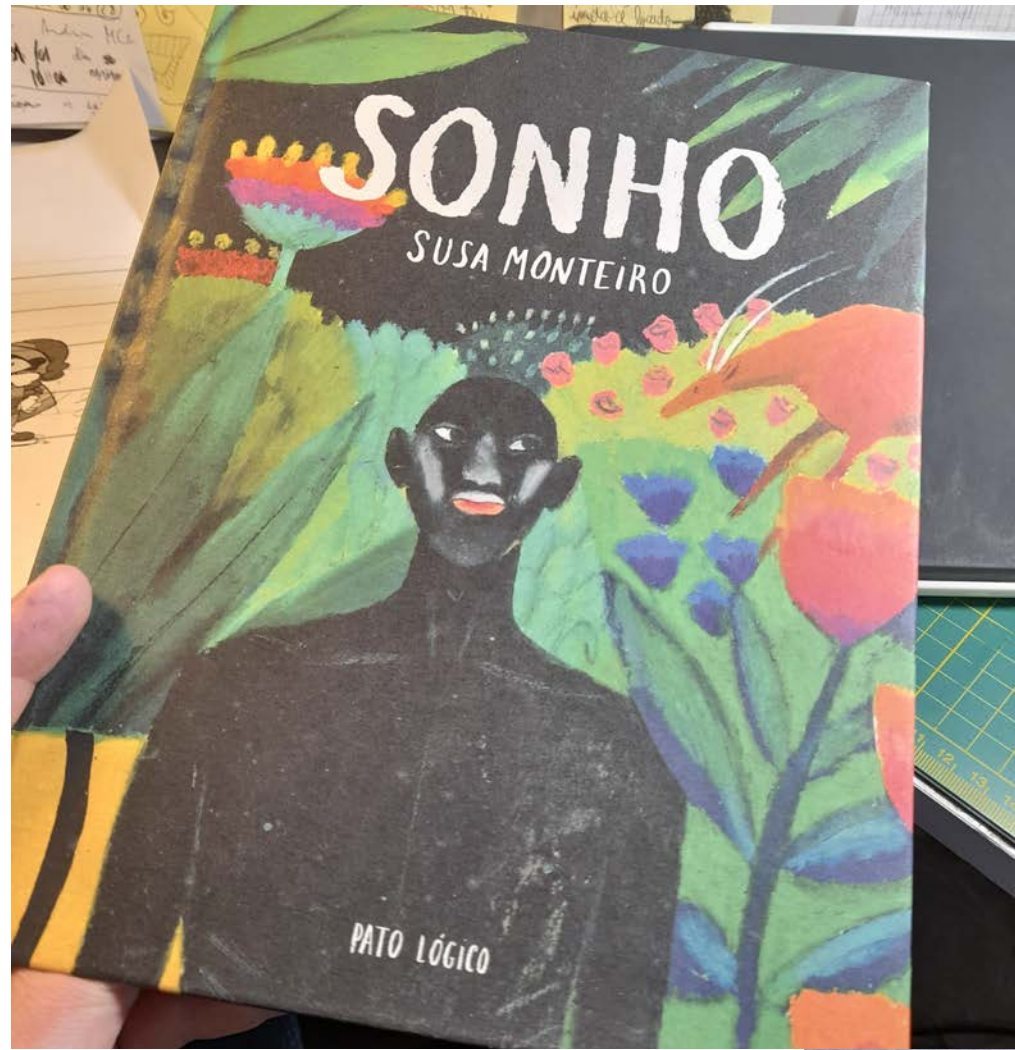
1 folha: CAPA/ CONTRA CAPA + Verso da CAPA/ Verso da CONTRA CAPA  
1 folha: SPREAD + FOLHA DE ROSTO/ Folha final

Formato Horizontal ou vertical (opcional)

MAQUETA composta por CAPA E SPREAD

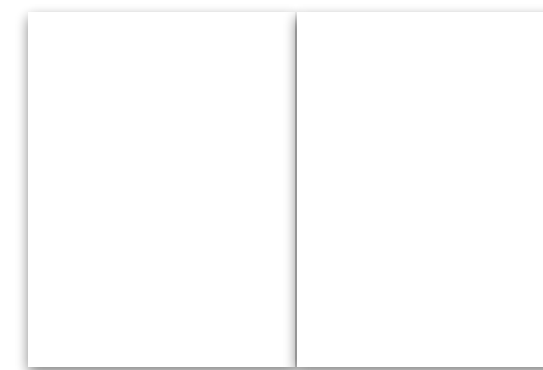
**CAPA**  
Ilustração + Título

**CONTRA CAPA**  
Ilustração contínua com a capa (ou não)



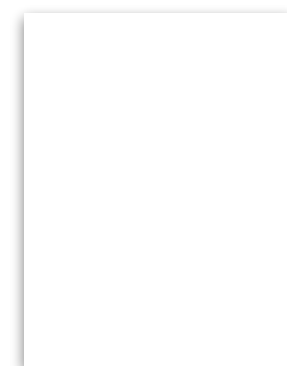
## SPREAD

2 págs ilustradas: personagem(s) + cenário(s)  
Pode (ou não) ter texto

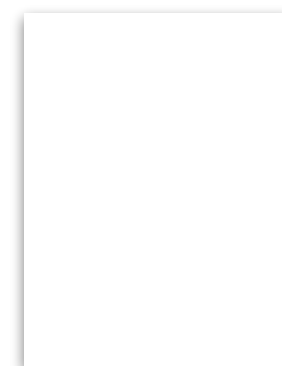


SONHO, Susa Monteiro

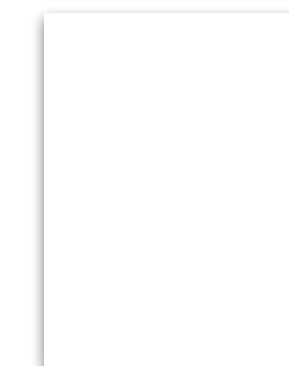
**Verso da CAPA**  
Padrão ou ilustração  
de conceito/ abstrata / de ambiente



**FOLHA DE ROSTO**  
Simples (ou não), com o título impresso

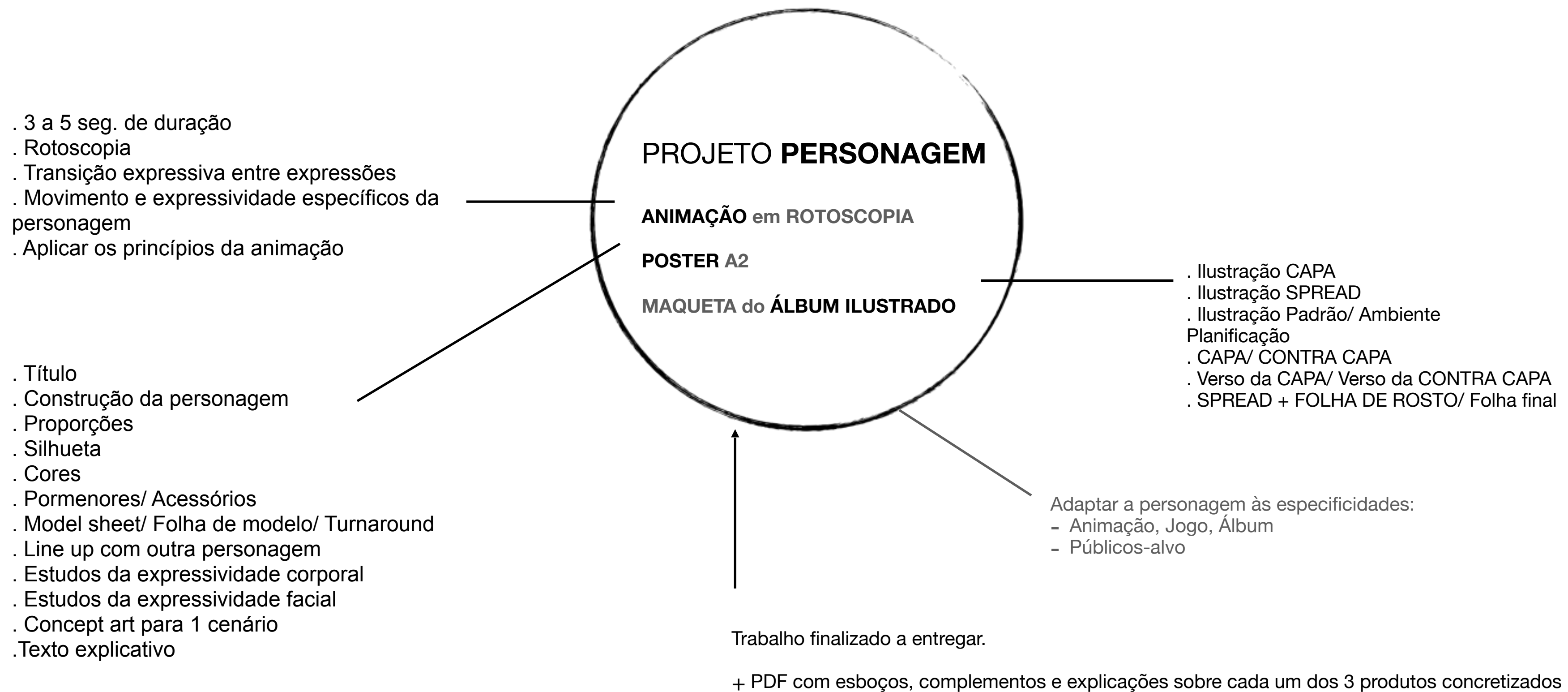


**Folha final**  
Simples, pode ou não ter padrão ou  
ilustração



**Verso da CONTRA CAPA**  
Padrão ou ilustração  
de conceito/ abstrata / de ambiente





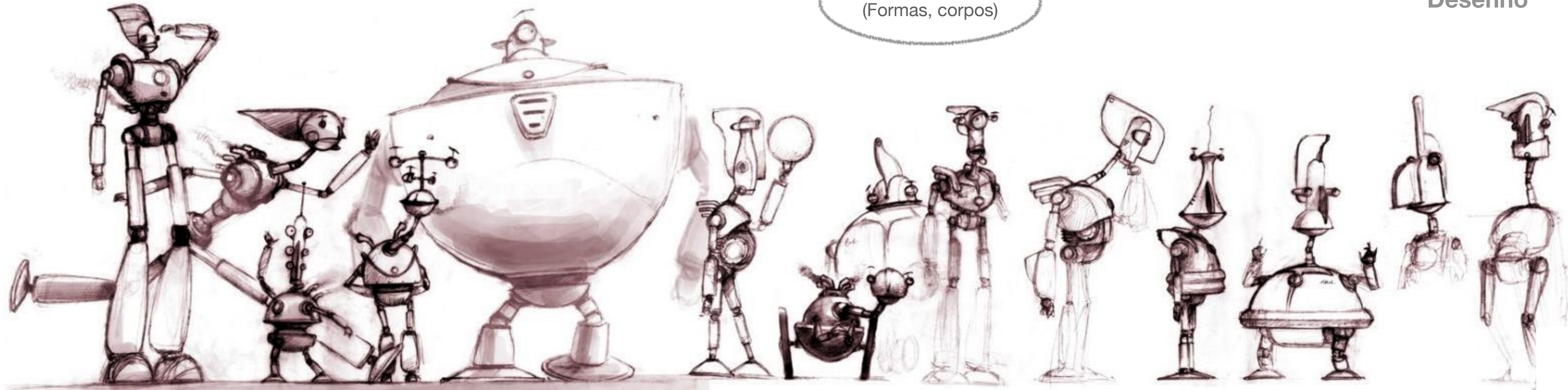
Data da avaliação: 10/01/2023  
Data da entrega por Moodle: 17/01/2023



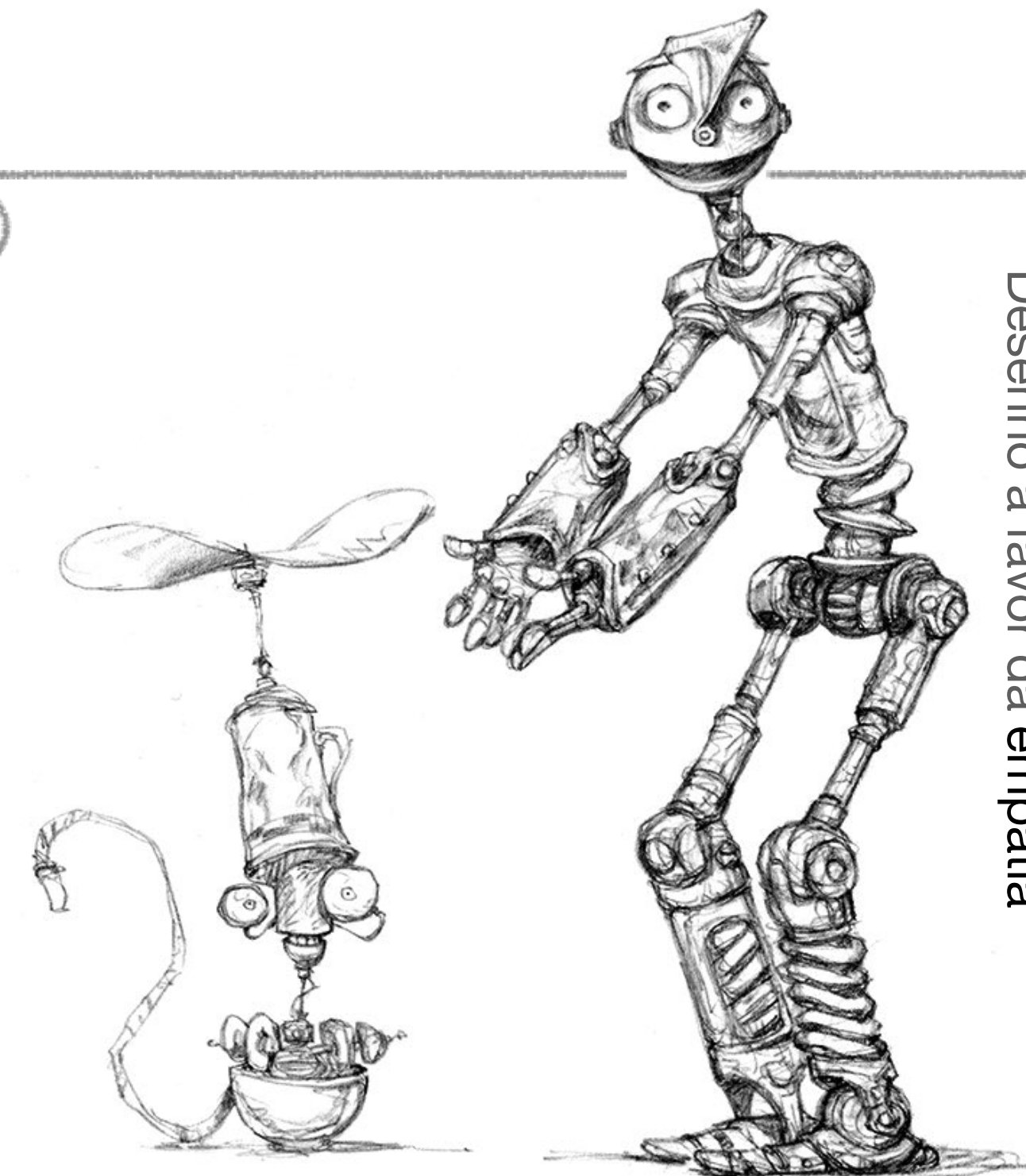
Desenho a favor do reconhecimento

Diferenciação  
(Formas, corpos)

Desenho

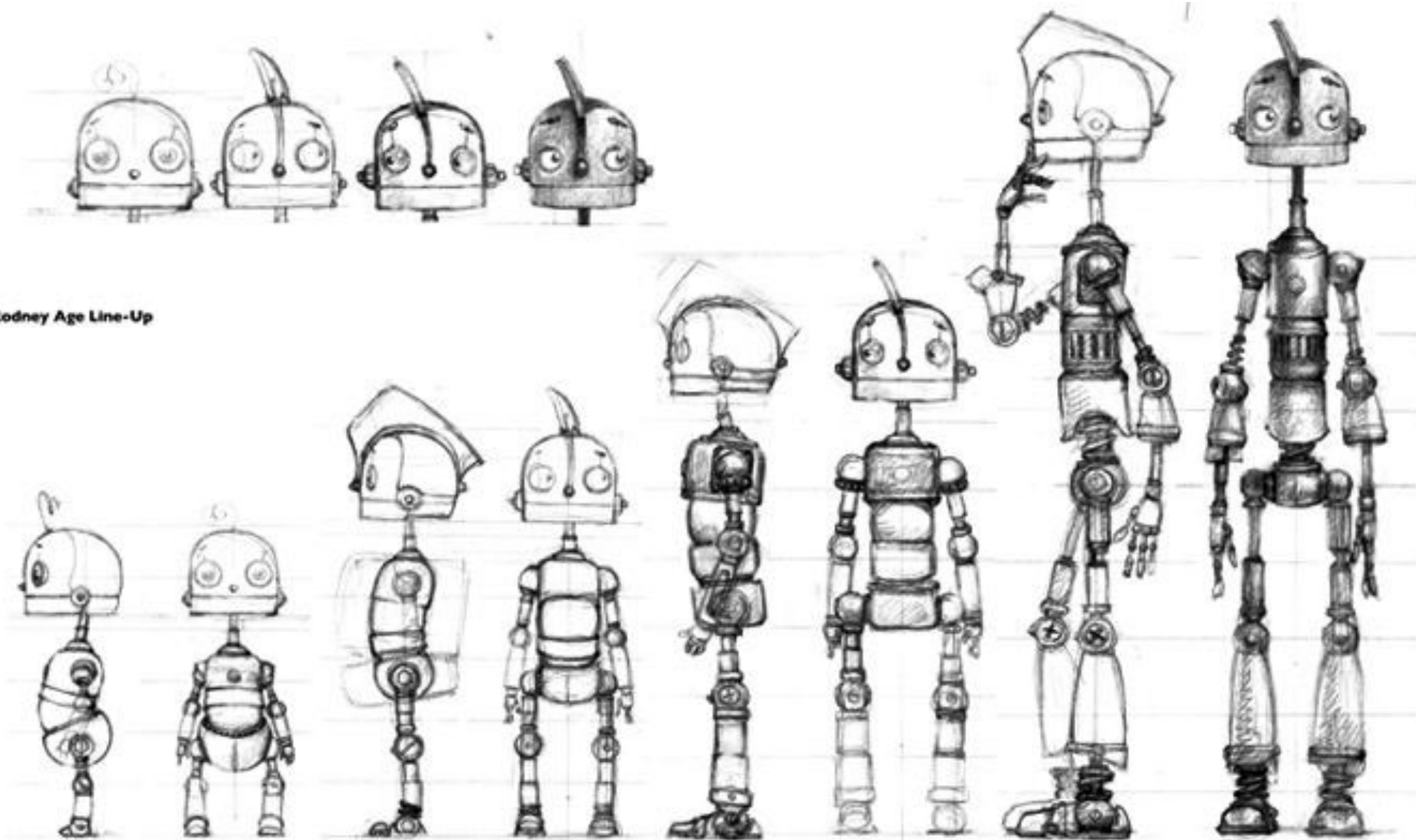


Expressividade  
(Movimentos, atitudes, emoções)



Desenho a favor da empatia

Coerência  
(O todo e as partes)



Robots TM & ©2005 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved.

Concept art, Robots, Twentieth Century Fox, 2002

# Transmitir formas, ações e emoções

**DE MODO  
COERENTE**



.Independentemente do meio (medium) que seja usado para a criação de Animação, seja uma animação mais tecnológica ou mais direta, de recortes, desenho ou stop-motion, o desenho é usado para:

- . Esboçar
- . Visualizar
- . Testar
- . Planificar

# Exercício para praticar em casa (é uma proposta, não é obrigatório para a avaliação)

## . Desenho gestual | Linha da ação | PRATICAR

I - A partir do uso de um espelho ou de fotografias de referência produzir desenhos rápidos de 30`` que contenham a linha de força da figura, a base da sua volumetria e expressividade da pose.

II - A partir do uso de um espelho ou de fotografias de referência produzir desenhos de memória, de 1` que contenham a linha de força da figura, a base da sua volumetria e expressividade da pose. Observam cada fotografia ou imagem durante 1`, deixam de observar a imagem e produzem o desenho de memória, durante 1`.

Site com fotos de poses: <https://line-of-action.com/practice-tools/figure-drawing#>

### **A ter em conta:**

. Tudo está interligado. Observem-se ao espelho: a mão está ligada ao pulso, o pulso está ligado ao braço, que dobra no cotovelo e que se liga ao tronco no ombro. Procurem compreender os movimentos, as tensões, os limites, os equilíbrios. Como a ação de movimentar uma parte

# Exemplo I

Movimento da pose, da imagem



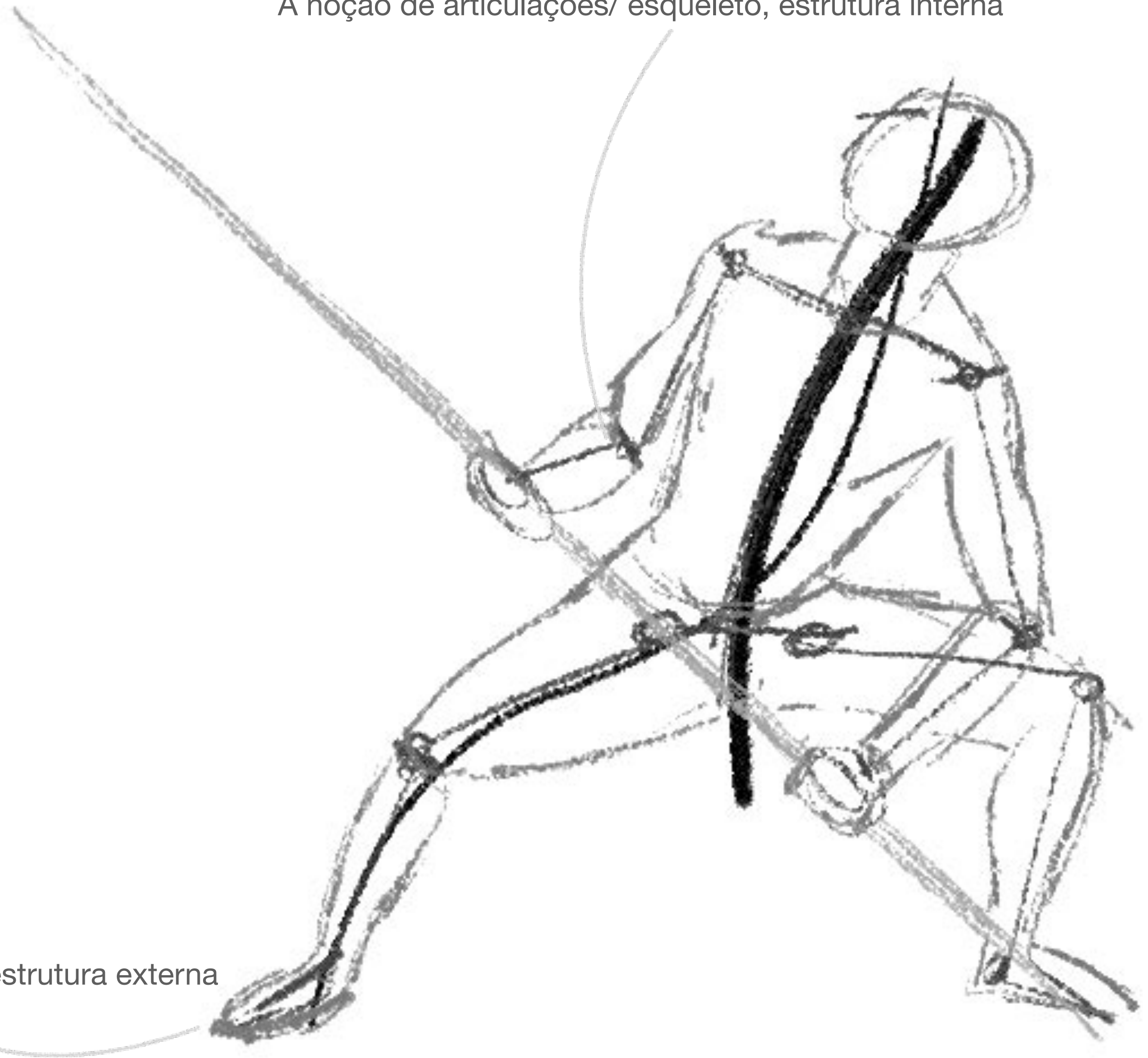
Movimento do corpo, o posicionamento da coluna



# Exemplo I



A noção de articulações/ esqueleto, estrutura interna

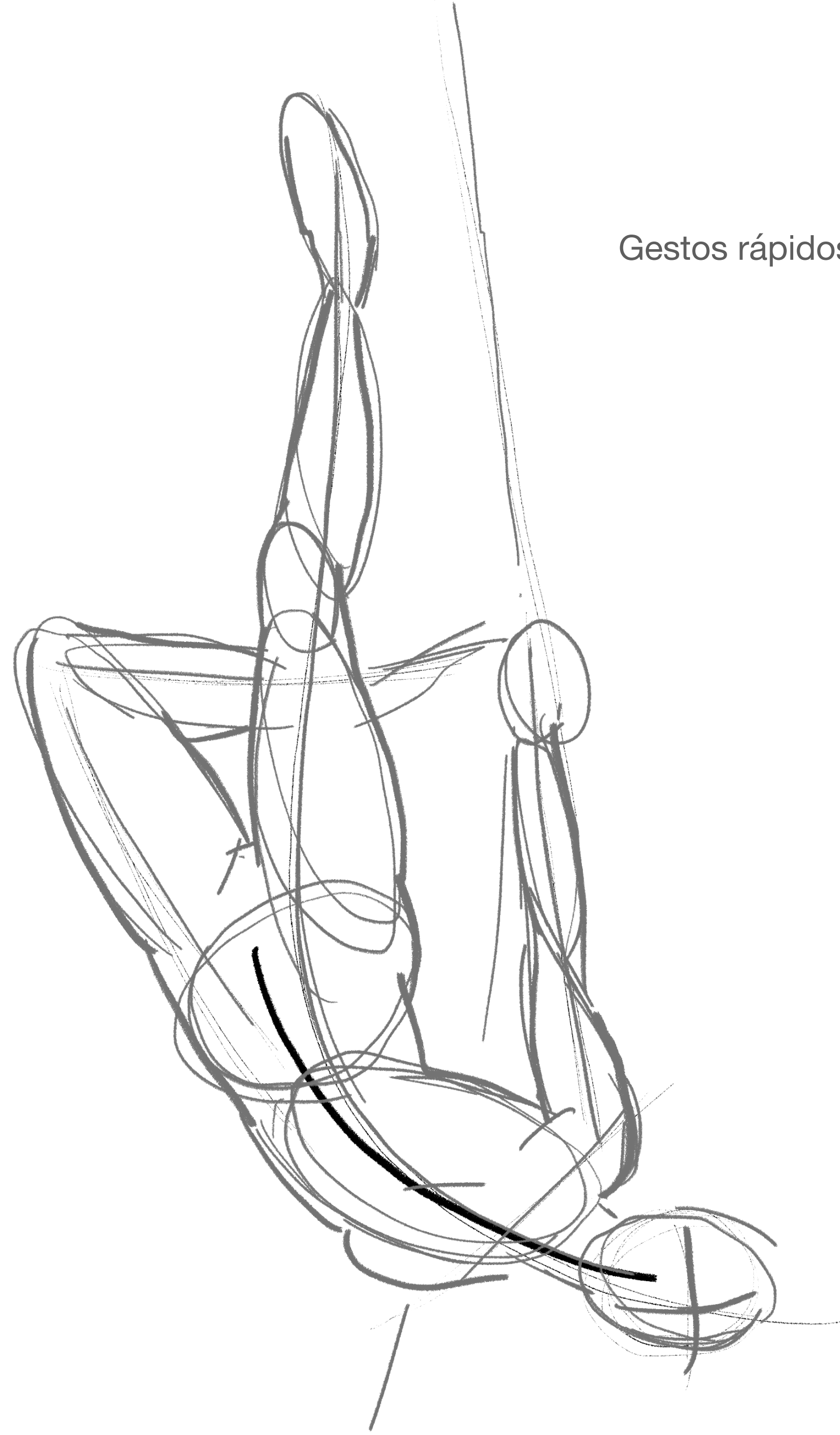


O revestimento/ massa do corpo, estrutura externa

# Exemplo II



Gestos rápidos para criar as formas do corpo



# Exercício de Aula 01

Duração: 15 minutos

Passos:

- 1- Desenhar por “blocos”, formas que sejam interessantes e que levem à criação de um corpo com formas próprias, reconhecíveis;
- 2- “Afinar” os blocos, trabalhar as formas até encontrar a silhueta certa para o corpo;
- 3- A partir da silhueta desenhar os pormenores da personagem.

Do geral para o particular, cria-se o corpo para de seguida criar-se os detalhes.



## Challenge #83: Veggie Animals. <https://characterdesignreferences.com/themes>

The artists of our community were invited to design their unique vision of a spooky monster.

**BRIEF** “Weird things keep happening off the coasts of the remote island of Bok Choy. Ships navigating nearby its waters keep sinking, airplanes keep crashing, and many of the local fishermen mysteriously disappear. The spokespeople of the V.E.G.D.E.T. Corporation, which runs several labs on the island, have declined on multiple occasions any involvement with the recent events, despite several whistleblowers coming out to reveal horrifying details about the company attempts to bioengineer new highly nutritious and protein-rich GMO vegetables for their world-famous brand of vegan products...”

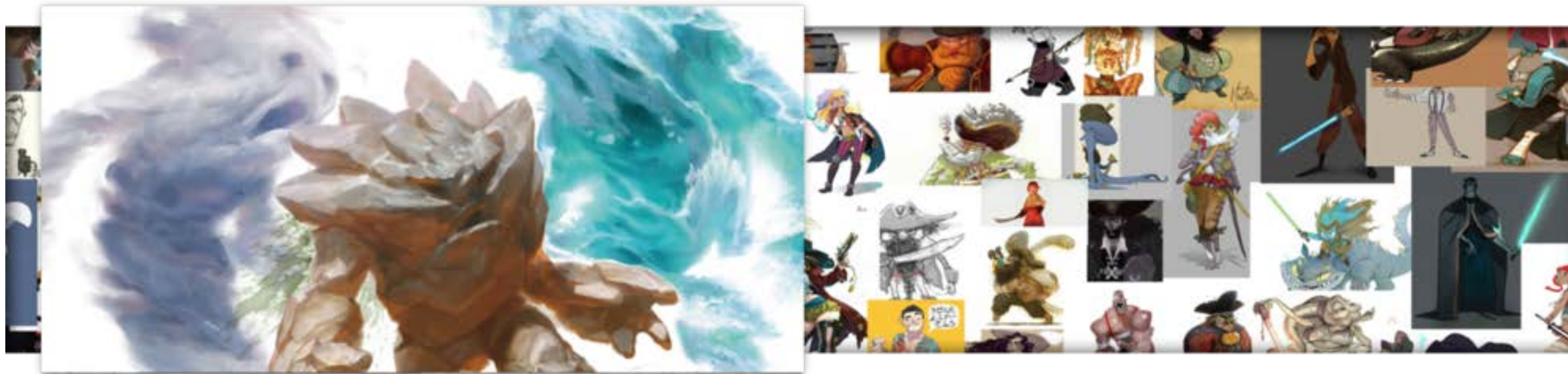
# Exercício de Aula 02

Duração: 15 minutos

Passos:

- 1- Desenhar por “blocos”, formas que sejam interessantes e que levem à criação de um corpo com formas próprias, reconhecíveis;
- 2- “Afinar” os blocos, trabalhar as formas até encontrar a silhueta certa para o corpo;
- 3- A partir da silhueta desenhar os pormenores da personagem.

Do geral para o particular, cria-se o corpo para de seguida criar-se os detalhes.



## Challenge #78: Elemental Guardian. <https://characterdesignreferences.com/themes>

The artists of our community were invited to design their unique vision of an Elemental Guardian.

**BRIEF** “Since the day the interdimensional portal now known as the Great Portal was discovered and accidentally opened by the scientists of Area 66, the terrifying forces of the Void have engulfed the entire planet and destroyed most of its inhabitants and resources. These terrifying beings seem to be made of pure chaos and everything they touch gets completely annihilated. Despite the best efforts and sacrifices of people from all over the world, no weapon seems to be powerful enough to challenge this threat: humanity seems to be doomed. But not all is lost yet! In the time of most desperate need, an ancient temple is discovered in Antarctica. Inside one of its secret chambers, powerful artifacts that grant the power to summon mighty elemental creatures are discovered. These creatures refer to themselves as The Guardians. Will their power be able to stop the forces of the Void, and finally restore peace and order on Earth?...”

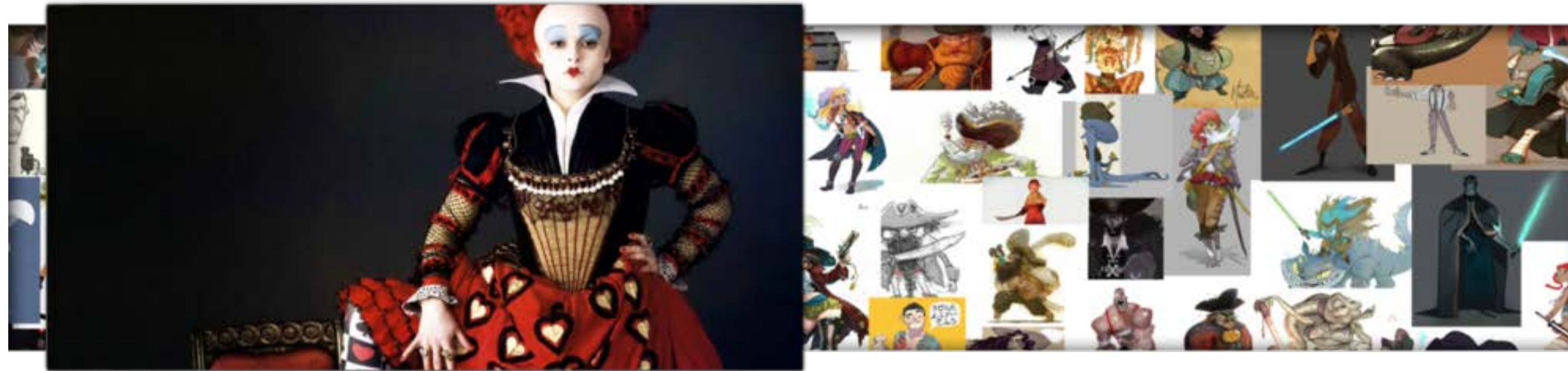
# Exercício de Aula 03

Duração: 15 minutos

Passos:

- 1- Desenhar por “blocos”, formas que sejam interessantes e que levem à criação de um corpo com formas próprias, reconhecíveis;
- 2- “Afinar” os blocos, trabalhar as formas até encontrar a silhueta certa para o corpo;
- 3- A partir da silhueta desenhar os pormenores da personagem.

Do geral para o particular, cria-se o corpo para de seguida criar-se os detalhes.



## Challenge #38: Alice in Wonderland. <https://characterdesignreferences.com/themes>

The artists of our community were invited to create fan-arts or re-design a character from *Alice's Adventures in Wonderland* and *Through the Looking-Glass* books.

**BRIEF** "Alice, a child who lives in the mid-Victorian Era, starts feeling bored and drowsy while sitting on a riverbank with her elder sister. Suddenly, she notices something weird: a clothed White Rabbit with a pocket watch. She decides to follow him and accidentally falls down a rabbit hole and lands into the mysterious world of Wonderland, a magical realm full of weird, wonderful (but also dangerous) people and creatures..."

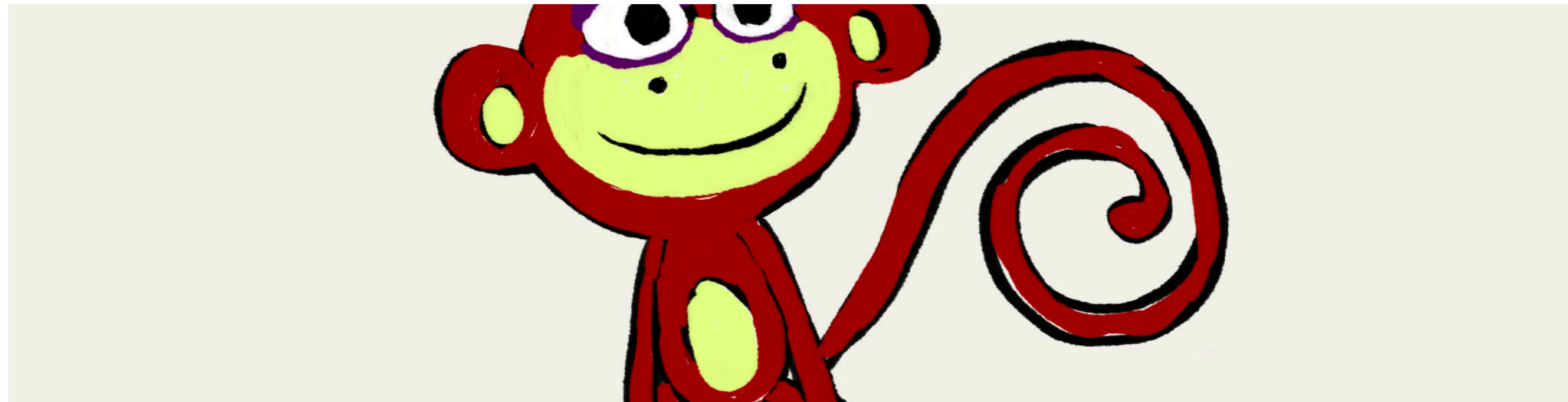
# Exercício de Aula 04

Duração: 30 minutos

Passos:

- 1- Desenhar a personagem numa vista de frente e numa vista de trás;
- 2- “Afinar” os pormenores e as relações entre formas (proporções, formas espelhadas, o que se torna visível e o que fica oculto);
- 3- Imaginar a personagem em movimento. Esboçar.

Da criação de raciocínios sobre um corpo parado passamos para raciocínios sobre um corpo em movimento, sobre as partes e o todo, sobre amplitude de movimentos, sobre limites do corpo...



Challenge: Movimento e expressão.

**BRIEF** Escolhe 1 das personagens de um dos desafios anteriores, desenha-a com os pormenores/ elementos que a caracterizem vista de frente e de trás, e esboça a personagem em movimento. Como se move? Que características próprias tem ao mover-se? Que atitude tem a personagem? Que expressões corporais específicas tem?

# Exercício

A PROPOR E DISCUTIR NO FÓRUM DO MOODLE,  
da UC de Desenho até à próxima aula.

## O QUE CADA ALUNO PROPÕE CRIAR

QUE **PERSONAGEM** criar  
**Influências/ Pesquisa/ Background**

**PROJETO PERSONAGEM  
PARA ANIMAÇÃO OU JOGO**

Criação de:  
1 Poster A2  
1 Animação (Rotoscopia)

**PROJETO PERSONAGEM  
PARA ÁLBUM ILUSTRADO**

Criação de:  
1 Capa (Contra capa e folha de rosto)  
1 Spread

Para criar esta parte têm primeiro  
de ter respostas para esta parte

Sabendo estas respostas conseguem  
começar a programar o trabalho prático  
(o que vão representar, como vão  
representar, que características deverão  
ser comuns à personagem em 2 registos  
gráficos distintos (consoante a faixa  
etária para que estejam a trabalhar) mas  
que a permitam reconhecer como sendo  
a mesma personagem, etc...

O UNIVERSO da VOSSA **PERSONAGEM**  
AS CARATERISTICAS E COMPORTAMENTOS da VOSSA **PERSONAGEM**

Quem é, como age?  
Em que história se insere, que desafio ser-lhe-á apresentado?

Insere-se em algum tipo de livro/ Universo/ Tipologia de jogo identificável? Qual?  
Que características permitem esse reconhecimento?

# Desenho Expressivo e Desenho Rigoroso 01B

Criação de personagens



# Personagem

O QUE CADA ALUNO PROPÕE CRIAR

QUE PERSONAGEM criar  
Influências/ Pesquisa/ Background

PROJETO PERSONAGEM  
PARA ANIMAÇÃO OU JOGO

Criação de:  
1 Poster A2  
1 Animação (Rotoscopia)

PROJETO PERSONAGEM  
PARA ÁLBUM ILUSTRADO

Criação de:  
1 Capa (Contra capa e folha de rosto)  
1 Spread

Para criar esta parte têm primeiro  
de ter respostas para esta parte

Sabendo estas respostas conseguem  
começar a programar o trabalho prático  
(o que vão representar, como vão  
representar, que características deverão  
ser comuns à personagem em 2 registos  
gráficos distintos (consoante a faixa  
etária para que estejam a trabalhar) mas  
que a permitam reconhecer como sendo  
a mesma personagem, etc...

O UNIVERSO da VOSSA **PERSONAGEM**  
AS CARATERISTICAS E COMPORTAMENTOS da VOSSA **PERSONAGEM**

Quem é, como age?  
Em que história se insere, que desafio ser-lhe-á apresentado?

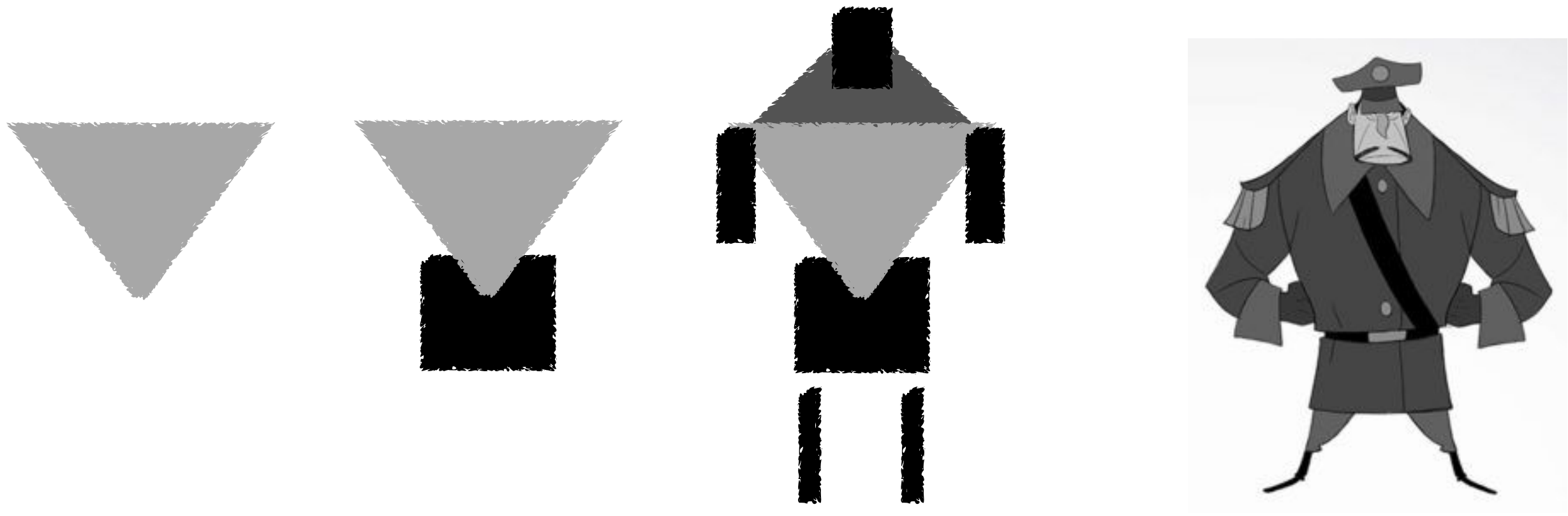
Insere-se em algum tipo de livro/ Universo/ Tipologia de jogo identificável? Qual?  
Que características permitem esse reconhecimento?

. Construção da personagem

CADA PERSONAGEM TEM UM CORPO PRÓPRIO, PELO QUAL COMUNICA ATRAVÉS DE FORMAS, EXPRESSÕES E MOVIMENTOS.

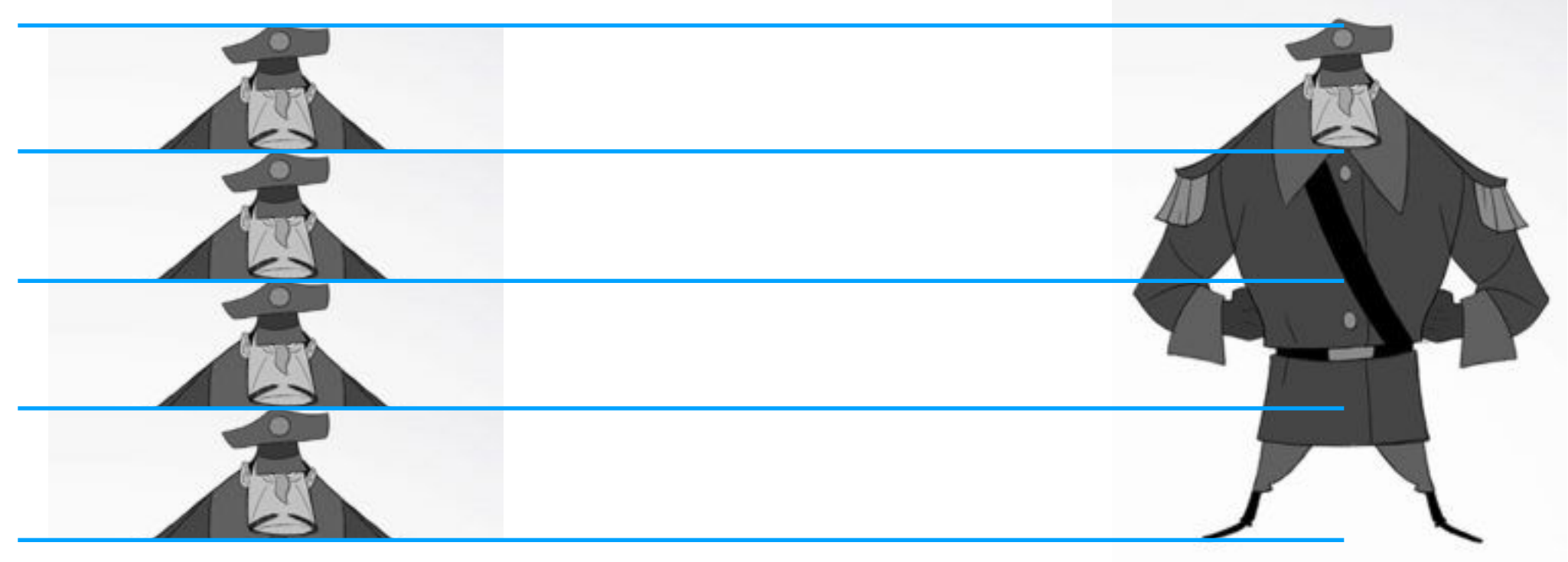


. Construção da personagem



FORMAS E CORES COMUNICAM CARATERÍSTICAS ASSOCIADAS A ATITUDES, COMPORTAMENTOS, POSIÇÃO SOCIAL, PROFISSÃO,...

. Proporções da personagem



CARATERIZAÇÃO DA PERSONAGEM PISTAS VISUAIS PARA COMUNICAR A PERSONAGEM

. Silhueta diferenciada

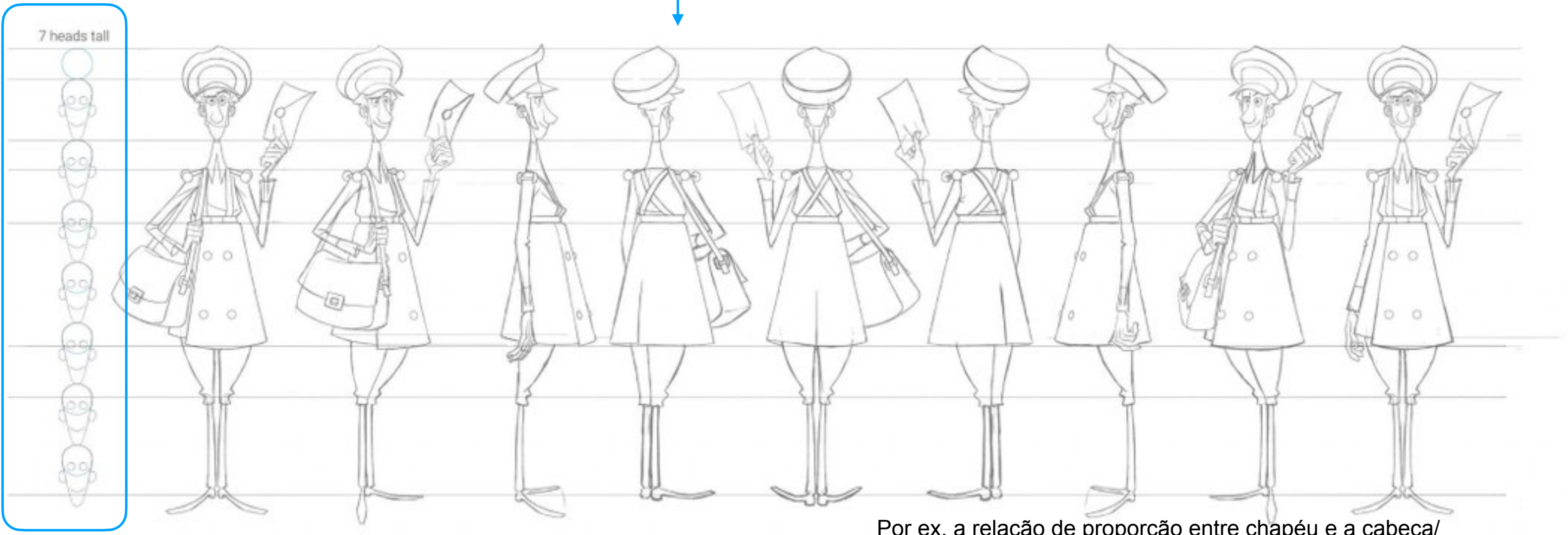


. Cores, Pormenores, Acessórios



. Turnaround

**Klaus**  
JESPER  
TURNAROUND



. Proporções da personagem

Por ex, a relação de proporção entre chapéu e a cabeça/peçoço

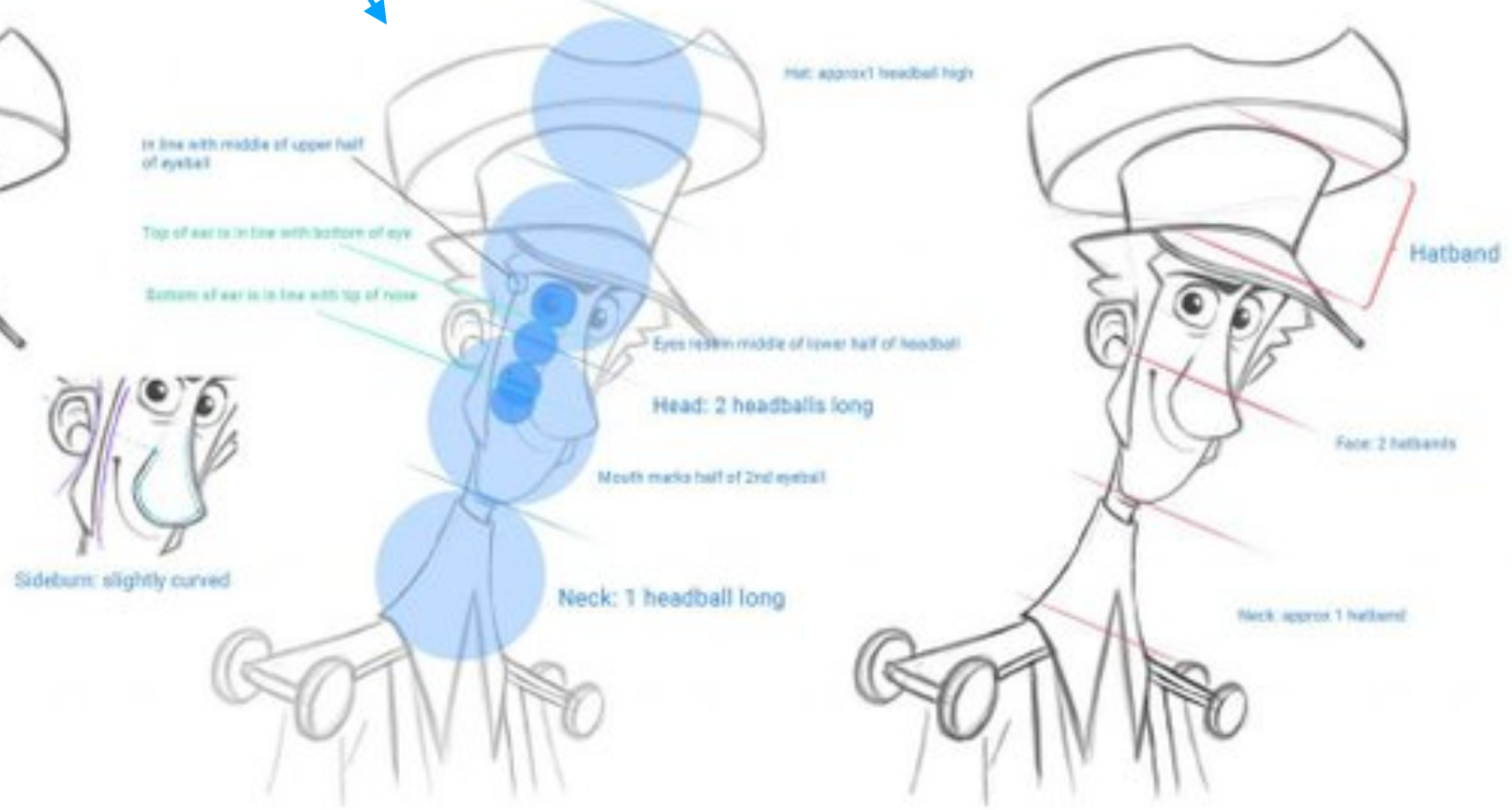
❌ Off-Model Jesper

✅ On-Model Jesper



1. Proportions: HEADBALL APPROACH

2. Proportions: HATBAND APPROACH



. Especificidades da personagem

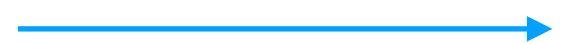
NETFLIX  
Copyright © 2019 Sergio Pablos Animation Studios, S.L. & Wieden+Kiedler/Cine, S.L. All rights reserved.

Por ex, a forma correta do ângulo da cabeça em relação ao pescoço



. Model sheet/ Folha de modelo

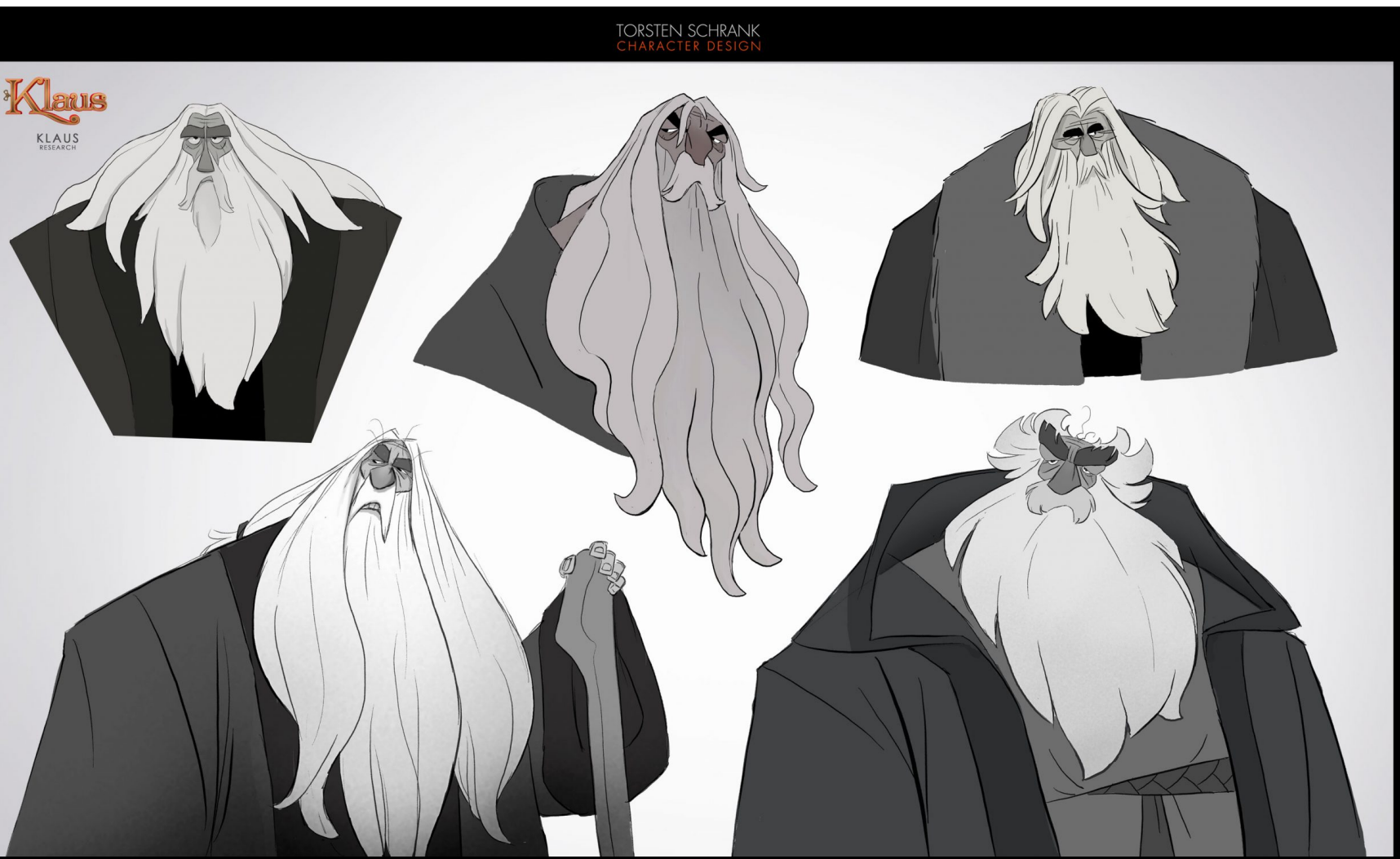
. Estudos da interação com os acessórios próprios



. Estudos da expressividade corporal

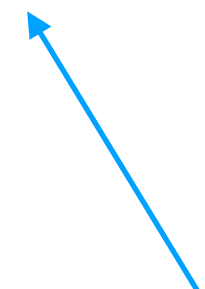


. Estudos da expressividade facial



. Turnaround

. Line up com outra personagem



Concept art (cenários, cenas: cenários + personagens)

Composição, cores, luz → Estudos da encenação das cenas



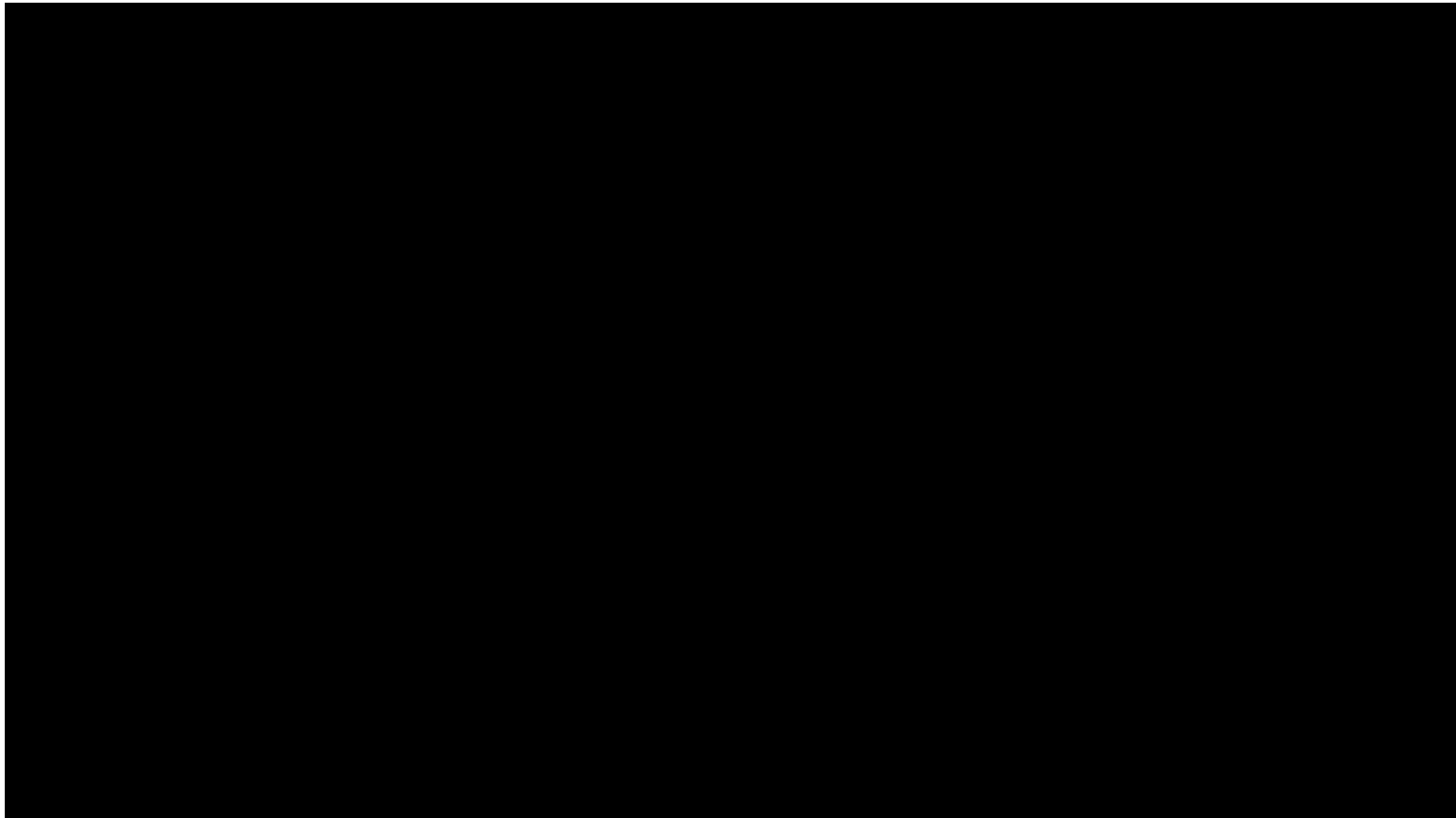
Fase da Pé-produção  
Estudos prévios à criação dos  
cenários definitivos/ Artes finais



. Character test



. Linha, cor, iluminação



[https://youtu.be/Eqm\\_MiONvtU](https://youtu.be/Eqm_MiONvtU)

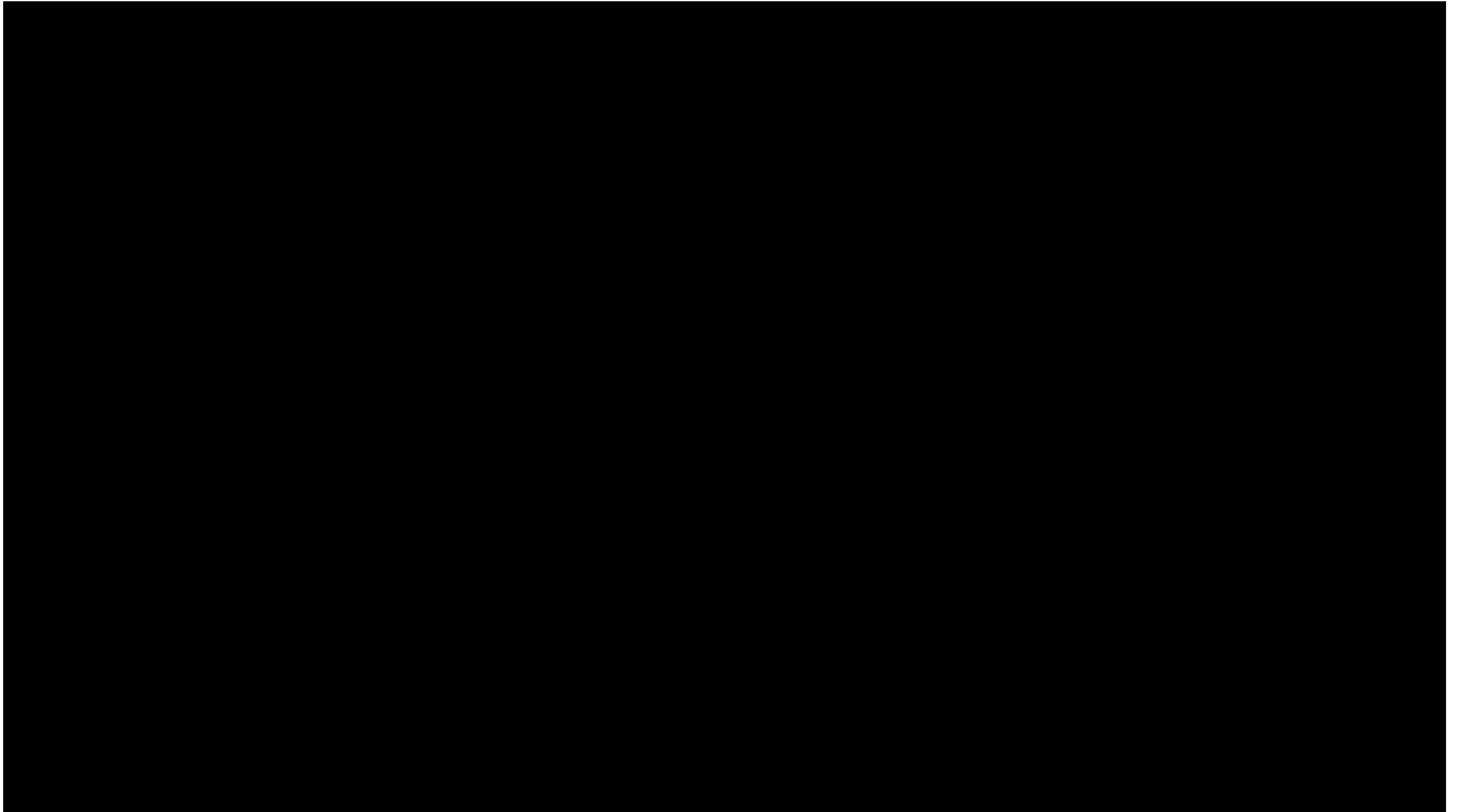
# Klaus

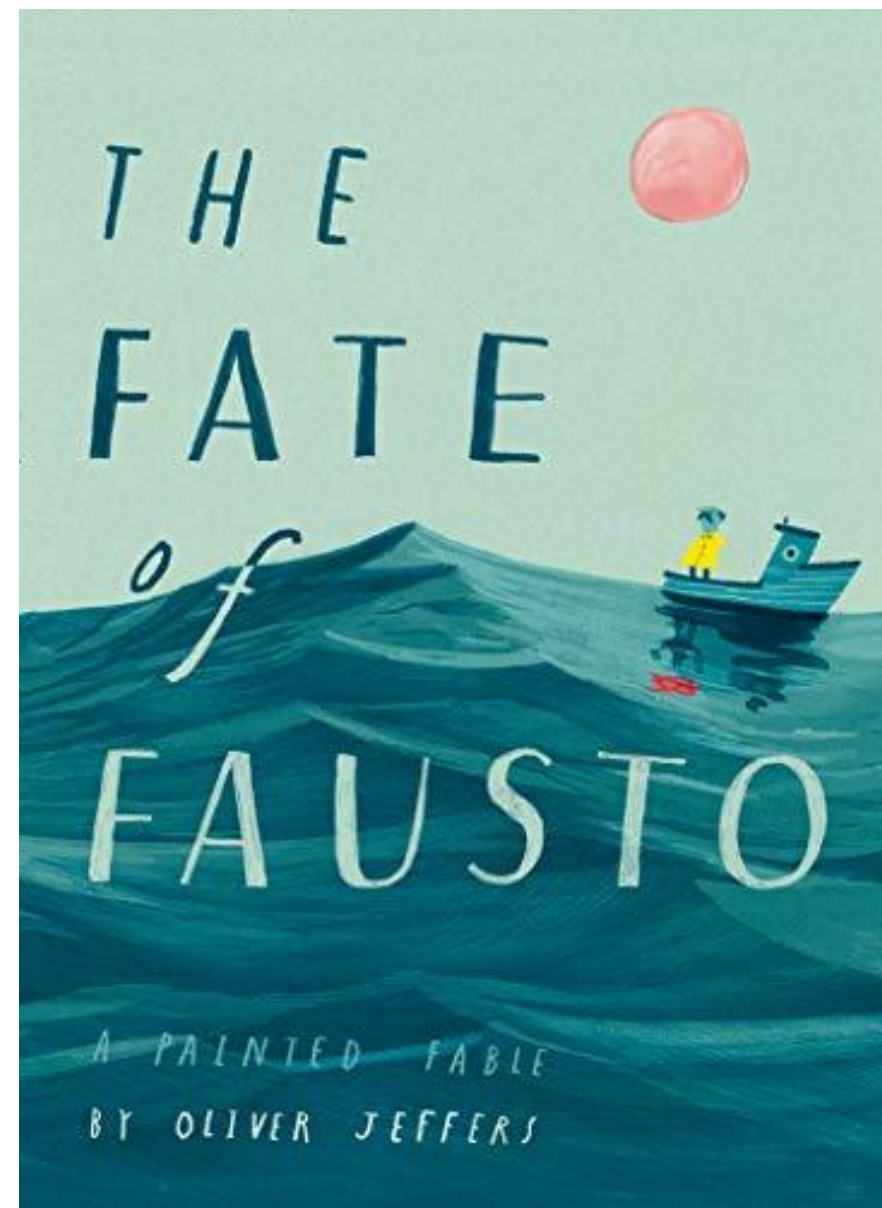
Animation Test



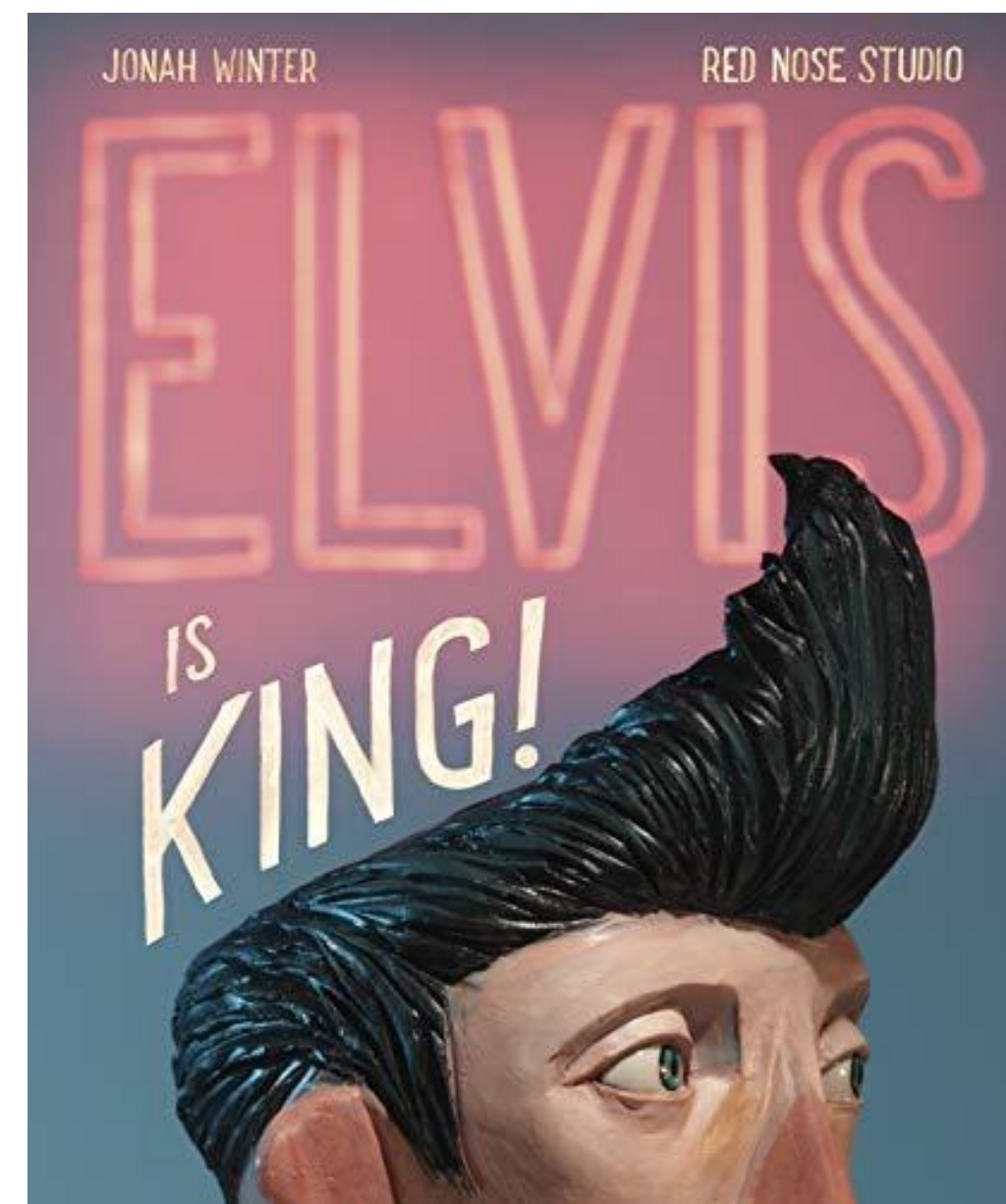
↑ . Expressões da personagem (Animation test)

<https://youtu.be/gZW6gSk6GdU>

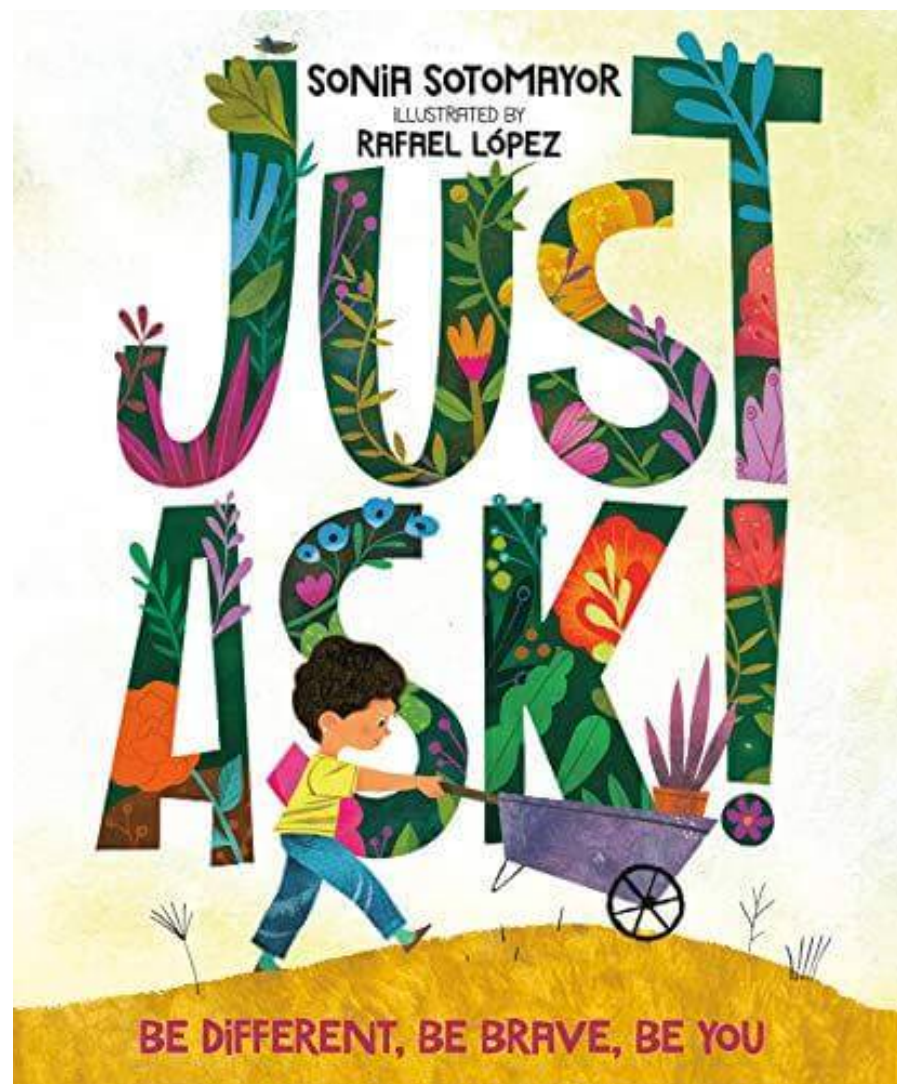




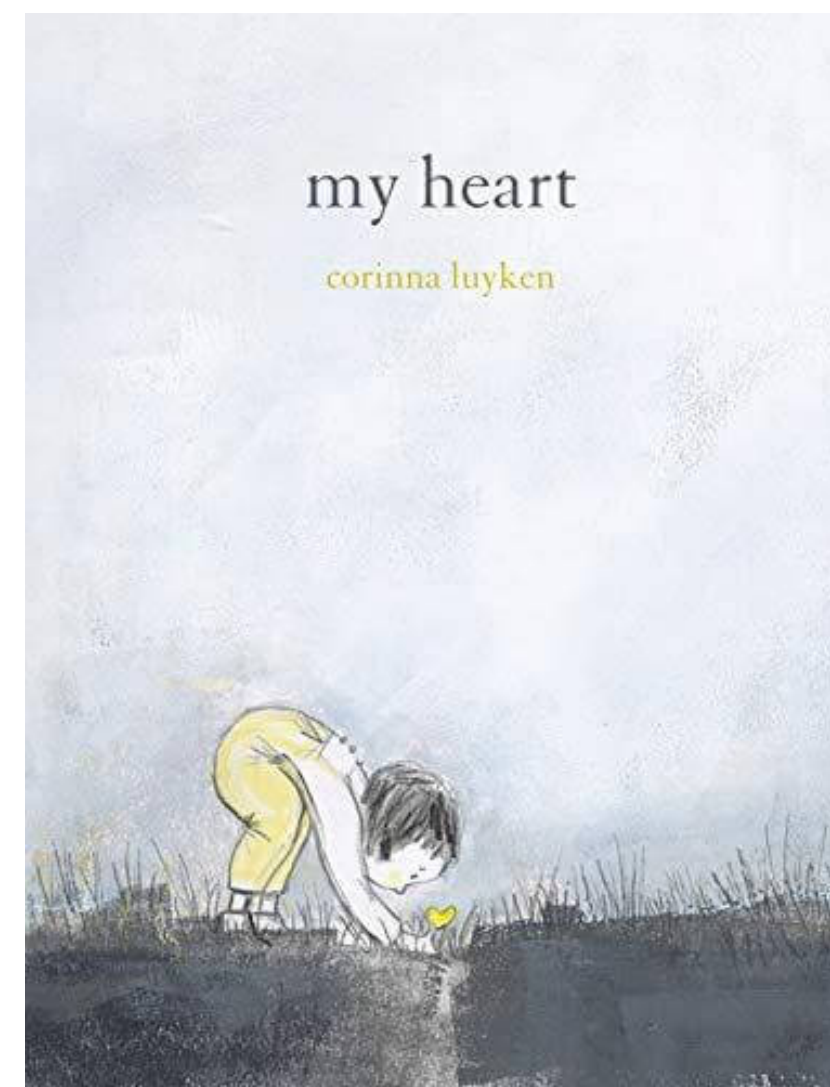
. Paleta de cores definida (e simples, neste caso) = comunicação direcionada



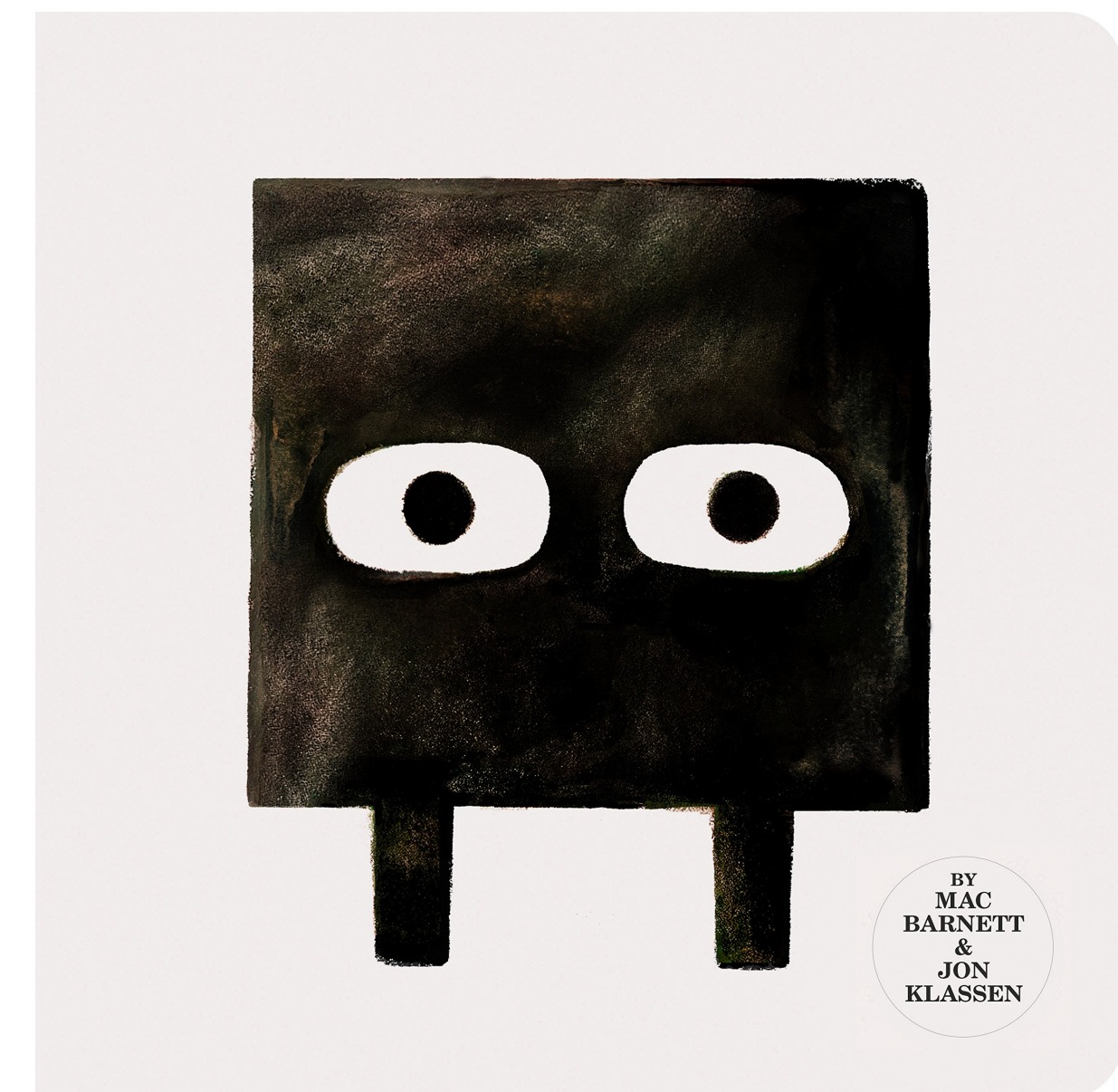
. Importância e cuidado na tipografia



. Presença forte da letra, que assume características da história



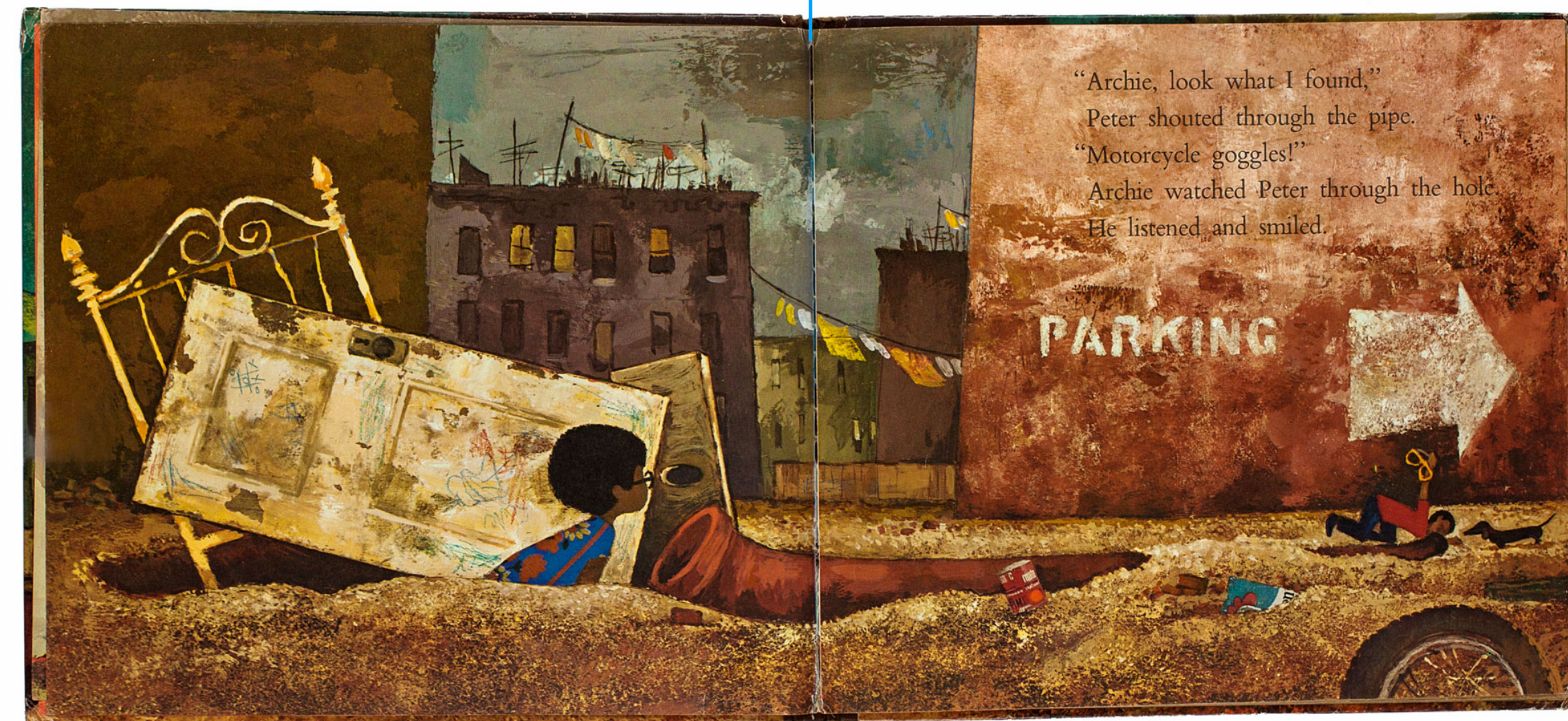
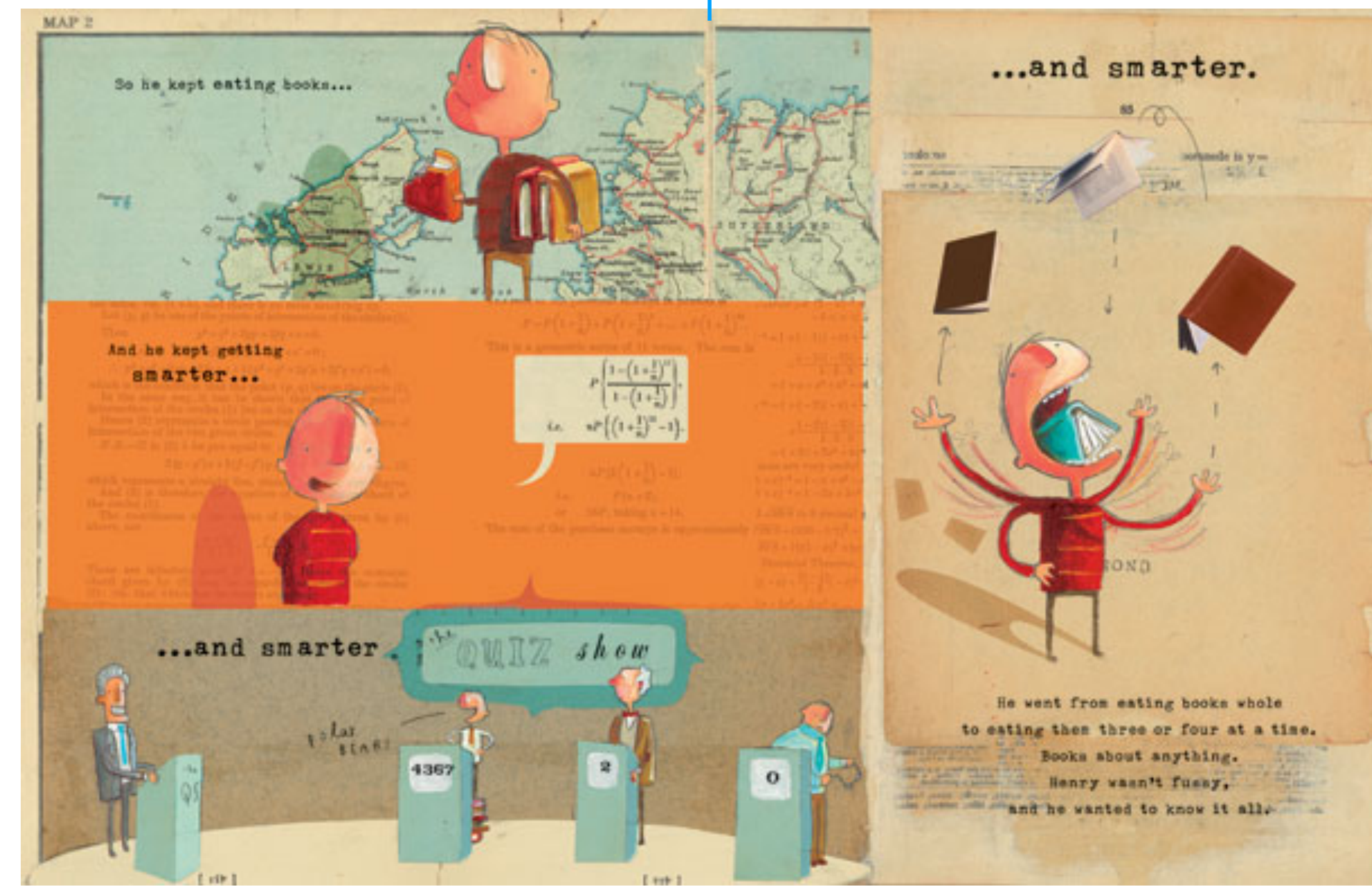
. Simplicidade e minimalismo



. Ausência de texto, destaque na personagem



. Composição, direcionar o olhar, contar visualmente uma história



- Conhecer a audiência/ público-alvo
- Recolha de imagens/ fotos de referência e inspiração
- Criação de esboços da personagem
- Exploração de “estilos” a favor da personagem/ história
- Refinar a personagem
- Testar possibilidades de formas, exageros, simplificação
- Tornar a personagem diferenciada e apelava
- Finalizar a personagem e criar poses
- Criar as folhas de referência
- Criar a paleta dec ores
- Criar a folha Turnaround
- Compreender os movimentos e ações da personagem
- As ações/expressões mais amplas e as ações/ expressões mais subtis
- Criar as folhas de referência das expressões
- CRIAR OS DESENHOS QUE CONTAM A HISTÓRIA
- Thumbnails
- As poses-chave (Ação a ação)
- As personagens em interação
- ENCENAR A AÇÃO, ENCENAR A CENA

Atenção: O que criarem para a parte do Poster e da Animação será aplicável para a parte do Álbum, De forma adaptada ao público-alvo, que é diferente.

**IMPORTANTE**

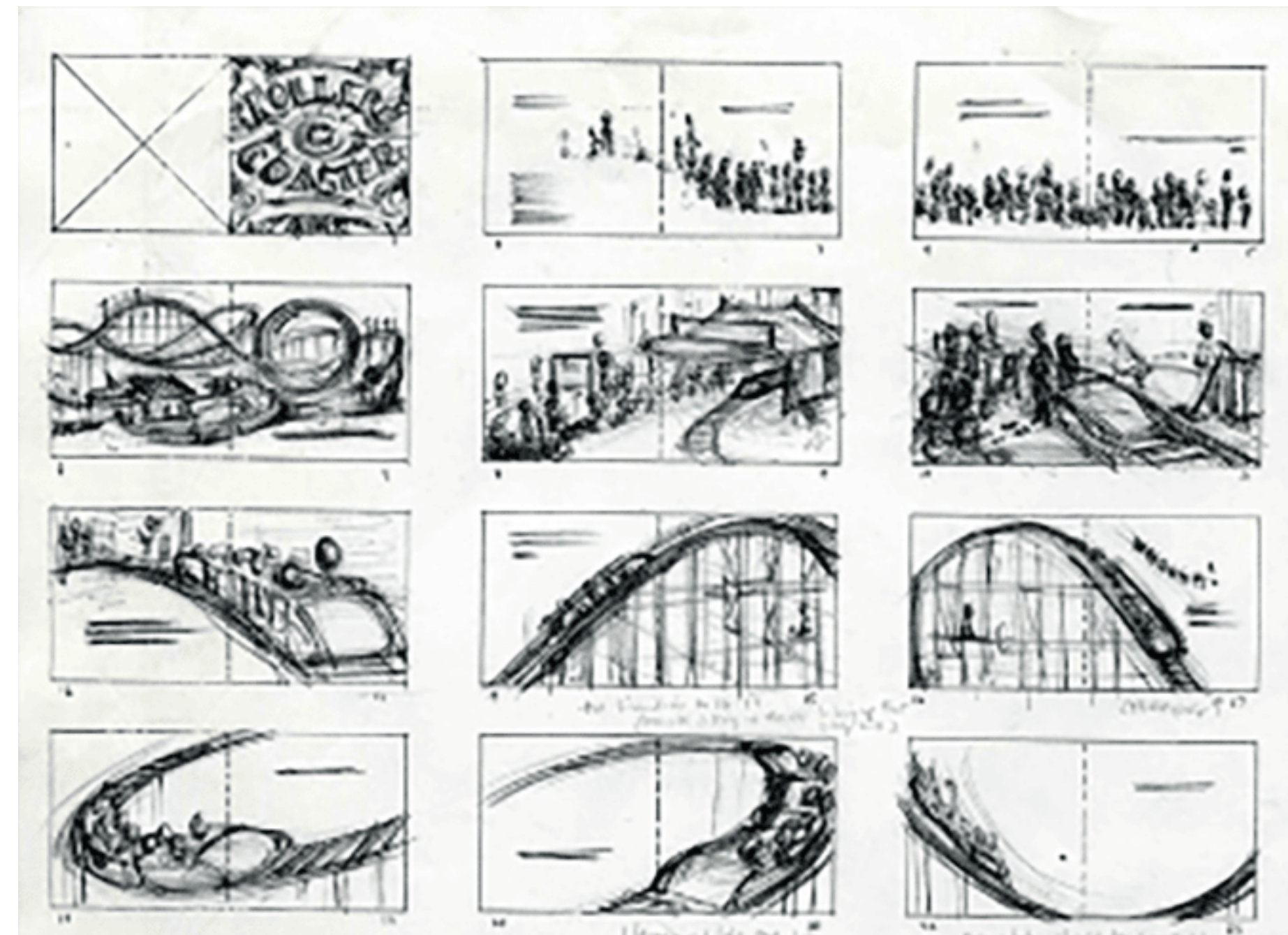
Transmitir visualmente as ideias e emoções da personagem.  
 A personagem deve ser verosímil e apelava (principalmente quando trabalhamos para crianças).  
 Conheçam tudo sobre a personagem: Do que gosta, do que não gosta, qual o seu hobbie,...

- Composição (Criar a cena e detalhá-la).
- Ambiente (Uso da cor, uso da luz).
- Planejar as zonas de luz, de sombra, o uso de contraste.
- Planejar a colocação dos elementos a serem lidos, das expressões, das pistas visuais.
- Planejar a sequência de ilustrações e definir de forma muito clara o que acontece, onde e como.
- Esboçar tudo.
- Partir para a finalização das ilustrações após definir e esboçar tudo (toda a publicação).

Definir a paleta de cores do projeto

Definir a paleta de cores de cada ilustração

Esboçar no formato *thumbnail* ajuda à criação e teste rápido de soluções



. Thumbnails de spreads (Planificação/ Composição das páginas)

## . Alguns links complementares

Dicas para criação da capa

<https://nataliemerheb.com/illustration-101/top-tips-for-good-childrens-picture-book-cover-design/>

Uso de cor aplicado a personagens

<https://www.youtube.com/watch?v=W2LJAP-Srhk>

Uso de cores complementares para criação de luz e sombra

<https://www.youtube.com/watch?v=3sKGVQK-sOU>

12 Principles of Animation

[https://www.youtube.com/playlist?list=PL-bOh8btEc4CXd2ya1NmSKpi92U\\_l6ZJd](https://www.youtube.com/playlist?list=PL-bOh8btEc4CXd2ya1NmSKpi92U_l6ZJd)

<https://www.youtube.com/watch?v=4bJmtgJmRAA&list=RDCMUCdEtDnvVeoqIKzpqM7IsNA&index=2>

Basics of animation

<https://www.youtube.com/watch?v=4bJmtgJmRAA&list=RDCMUCdEtDnvVeoqIKzpqM7IsNA&index=2>

<https://www.youtube.com/watch?v=4bJmtgJmRAA&list=RDCMUCdEtDnvVeoqIKzpqM7IsNA&index=2>

### **Tipos de animação**

Desenho animado

[https://youtu.be/ljg\\_EgXMjO0](https://youtu.be/ljg_EgXMjO0)

<https://youtu.be/2jzISeFLr7A>

Rotoscopia

[https://youtu.be/\\_rIBbhymIzw](https://youtu.be/_rIBbhymIzw)

<https://www.youtube.com/watch?v=OBk3ynRbtsw>

2D

<https://youtu.be/RtU8nBnpFVE>

<https://youtu.be/eOFeSM1E2F0>

3D

<https://www.youtube.com/watch?v=zmhZm5FRV4s>

<https://youtu.be/93xY06Sh7FE>

Motion Graphics

<https://youtu.be/ixSWfpSYM9c>

<https://youtu.be/MoelUNljsIE>

Stop Motion

<https://youtu.be/hzvqmoPu2H4>

[https://youtu.be/uPmNxlz7\\_PU](https://youtu.be/uPmNxlz7_PU)

Pixilação

[https://youtu.be/\\_lVgo9WEUEc](https://youtu.be/_lVgo9WEUEc)

[https://www.youtube.com/watch?v=e\\_aSowDUUaY](https://www.youtube.com/watch?v=e_aSowDUUaY)

Pintura sobre vidro

<https://youtu.be/NNCxNntn2yc>

<https://youtu.be/a7wMpLPqAMk>

Areia

<https://youtu.be/Wt437350Z1l>

<https://youtu.be/cYTB6ic3Odk>

Pinscreen

<https://youtu.be/ydiaPnag0YE>

<https://youtu.be/wYbjW7XrWDo>

Recortes

<https://youtu.be/OrFfkeEZHFE>

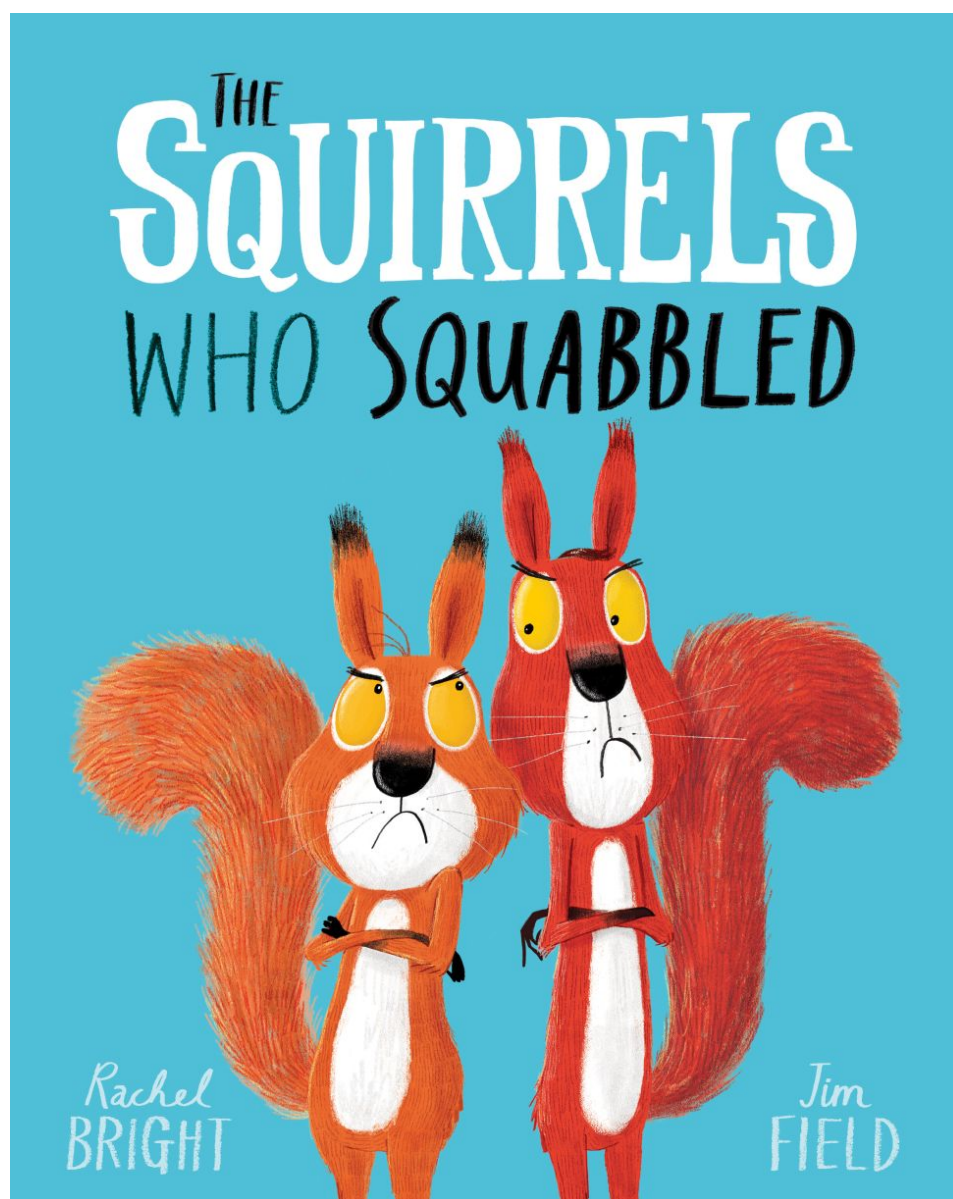
<https://youtu.be/PTdzCAGH3IU>

# Desenho Expressivo e Desenho Rigoroso 02B

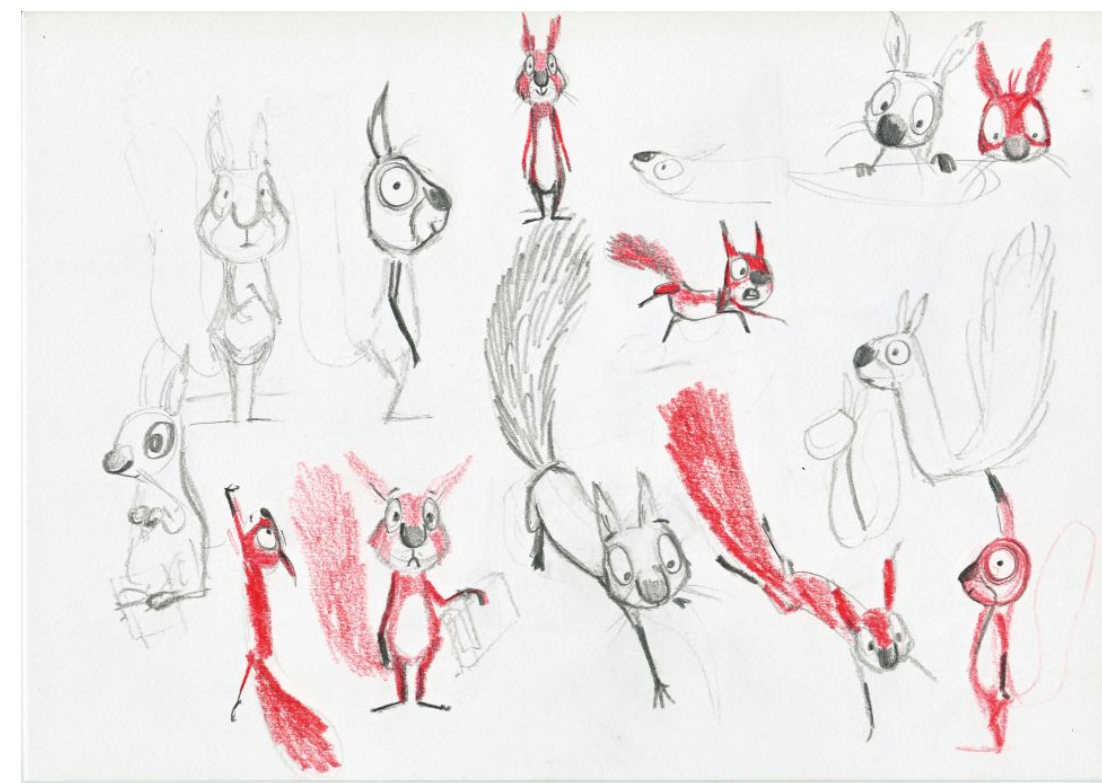
## Planear a ilustração



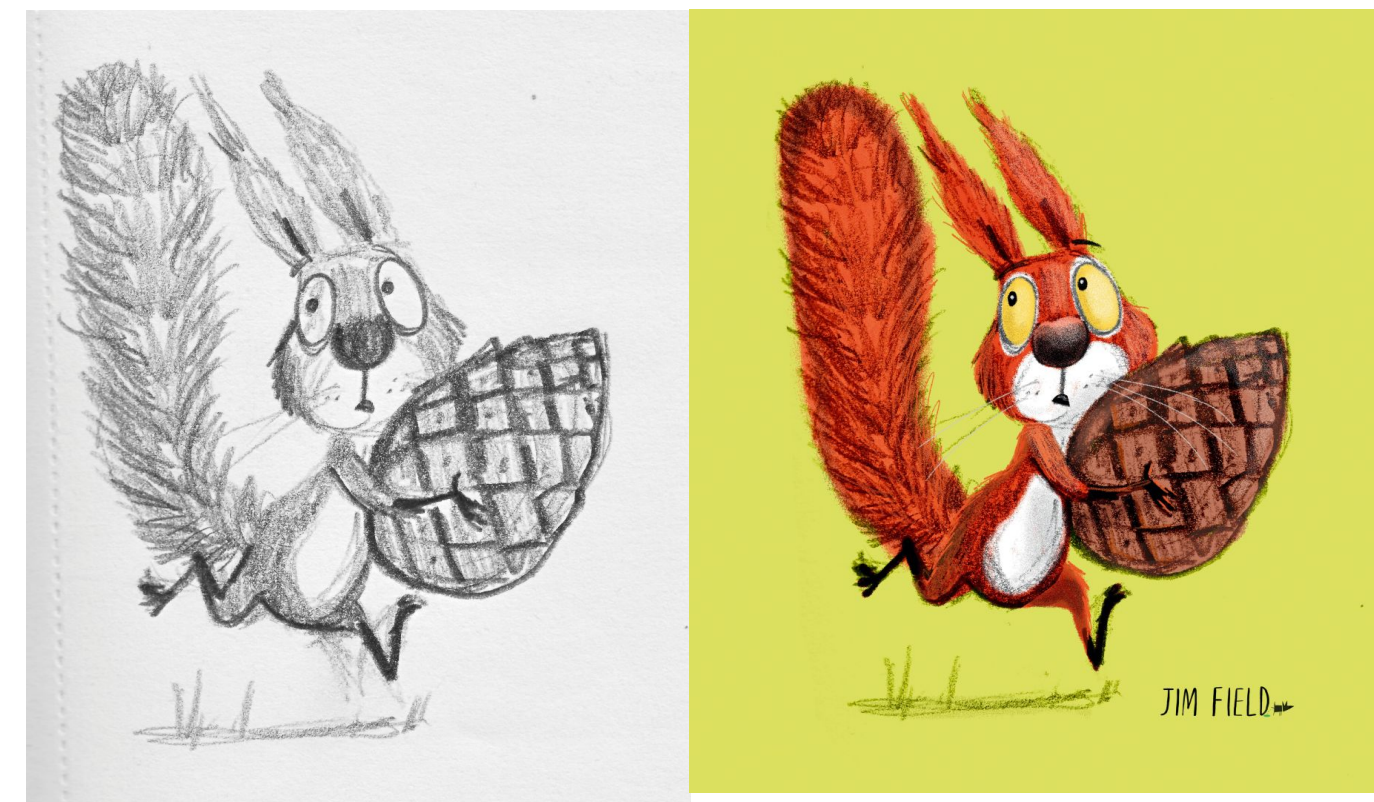
# Criar ilustrações para Álbum



Jim Field

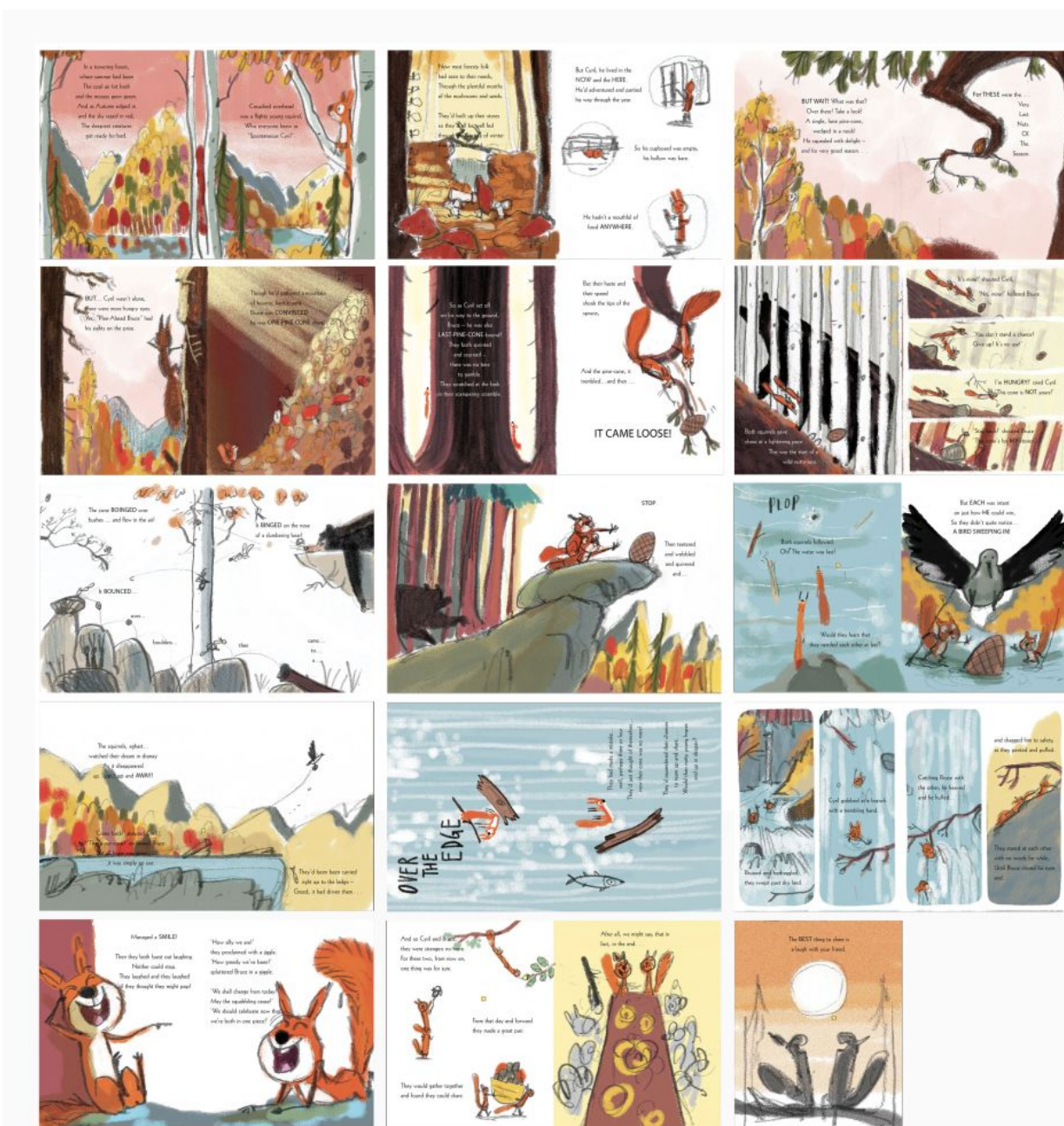


01- Pesquisar referências

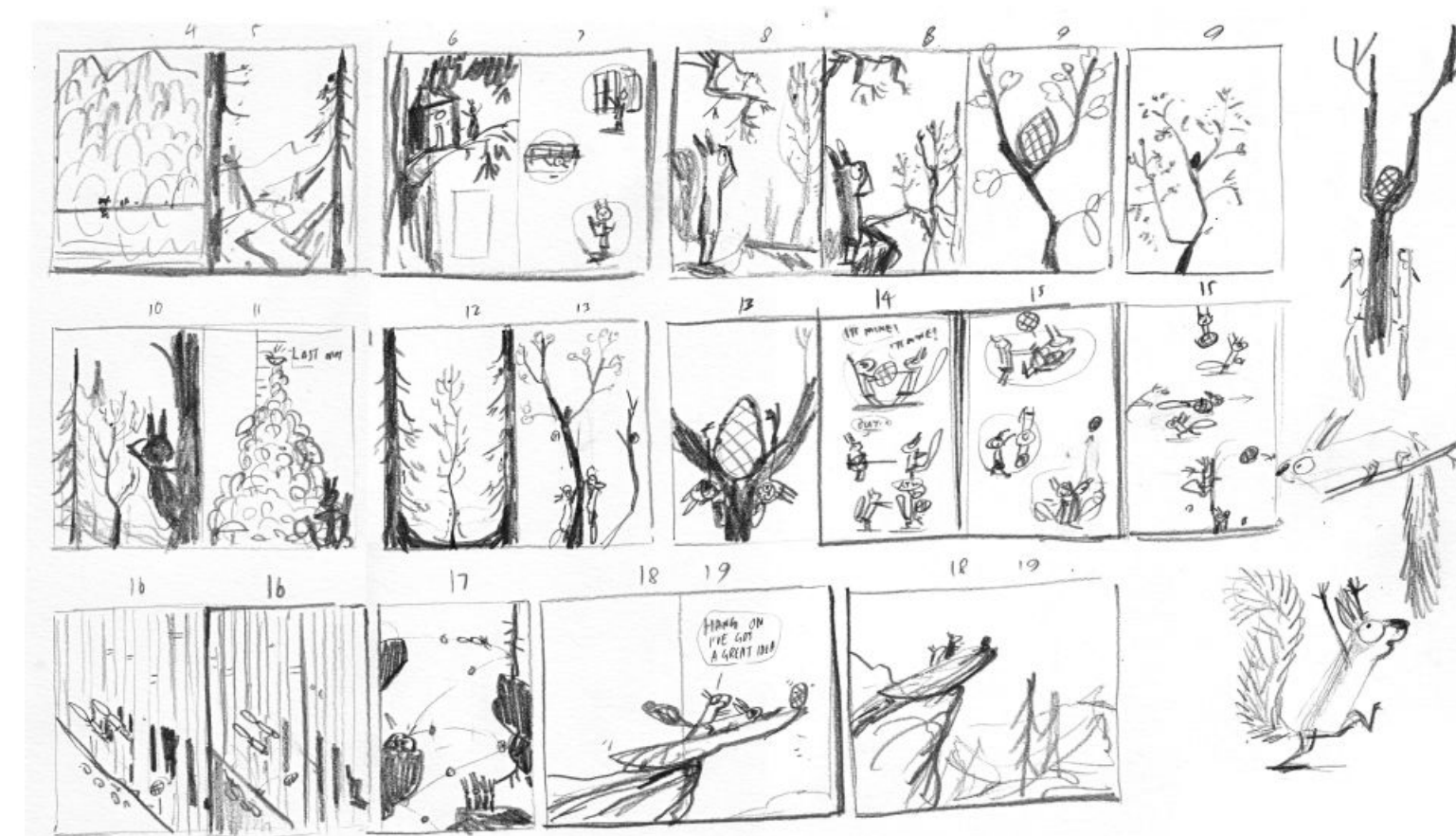


02- Compreender a execução técnica

06- Finalizar cada ilustração



05- Produzir as ilustrações "em bruto" (Visualizar, afinar)



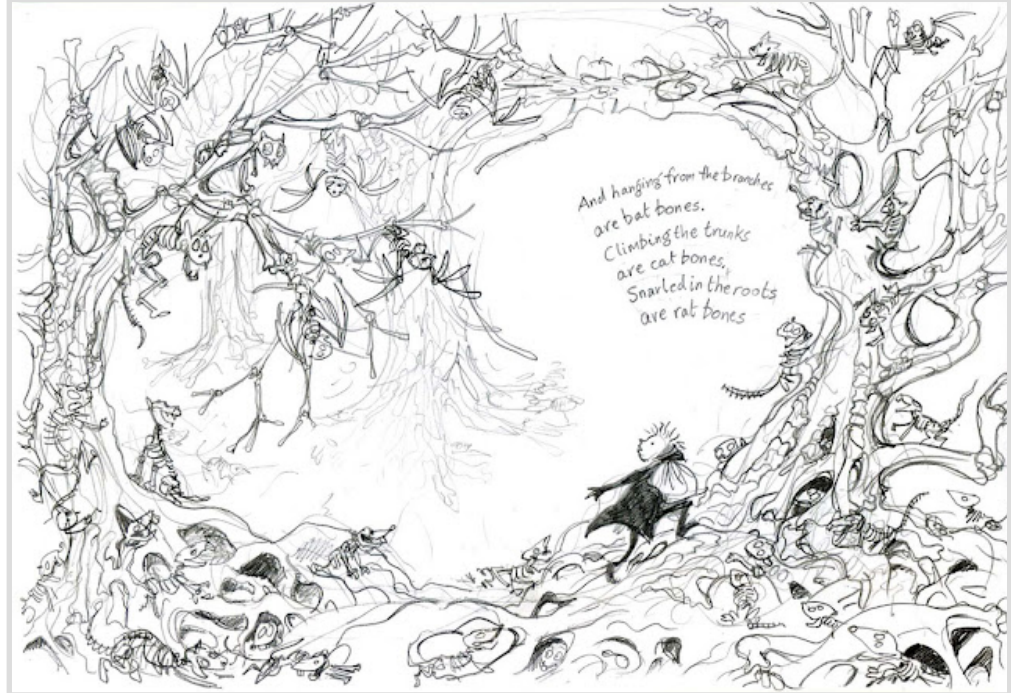
03- Mapear a história

04- Esboçar/ Esquematizar (Storyboard/ thumbnails)

# Criar spread para Álbum

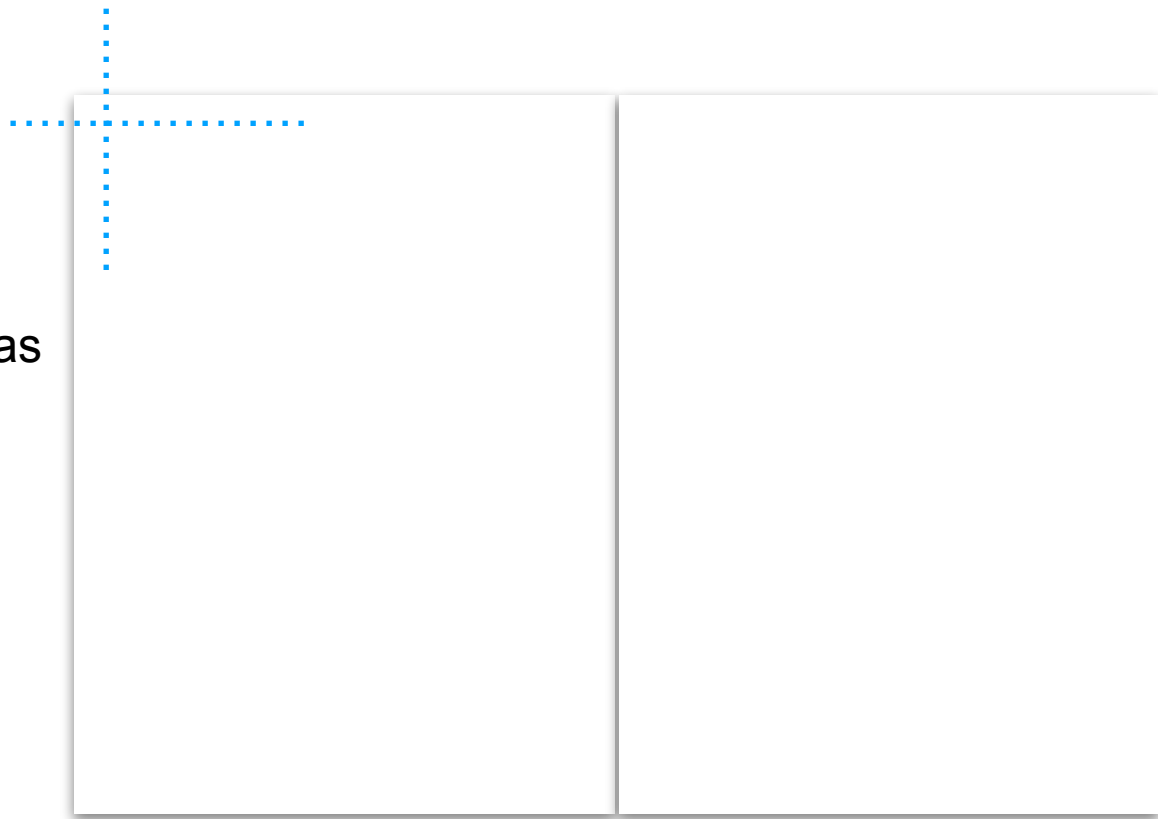


01- Esquemática da informação



Esboçar o spread para poder ser analisado e melhorado

Evitar colocar informação importante junto á margem das páginas



Definir a área onde surge o texto

Definir a relação entre o texto e a imagem

Evitar colocar informação importante na união das páginas

Imagem ao corte (Bleed)



02- Opções narrativas

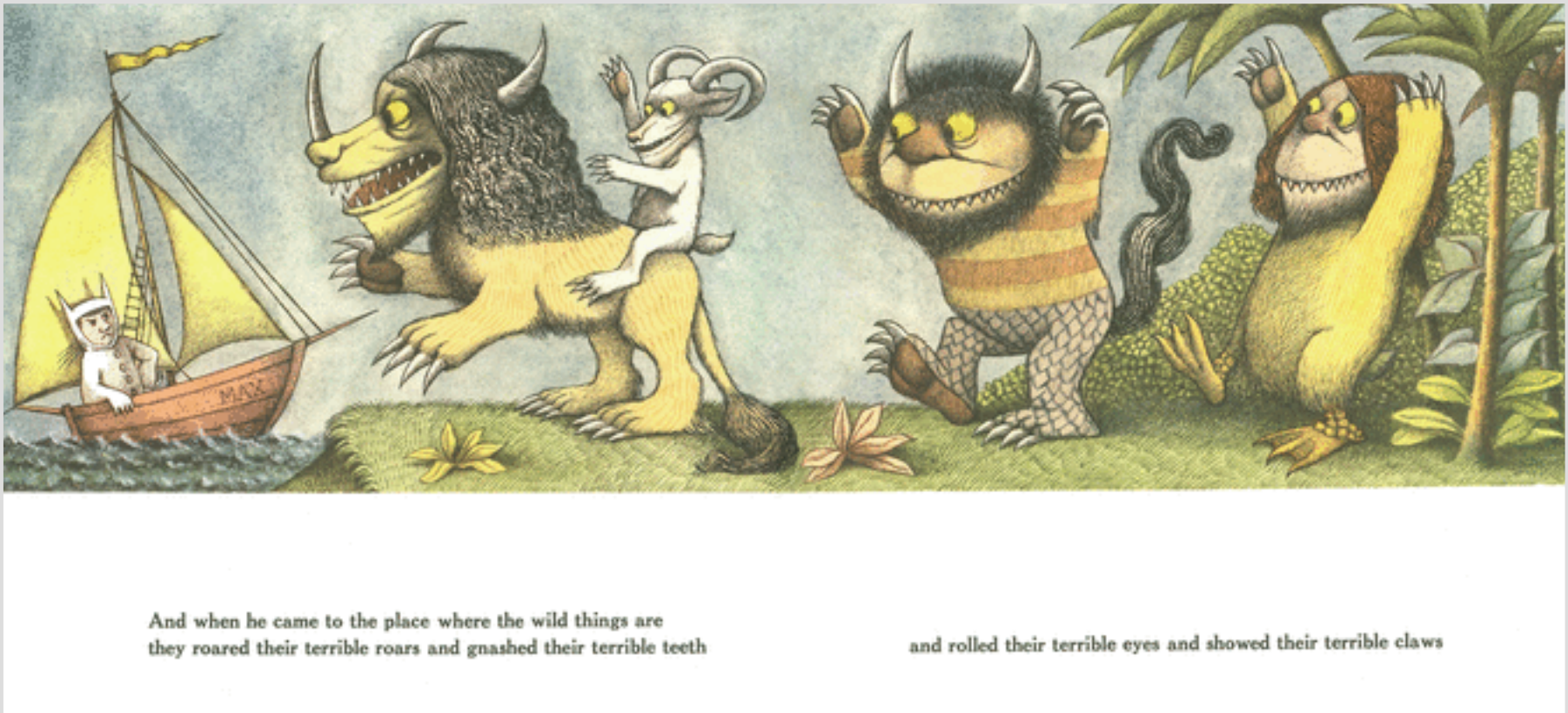
Fluxo de informação



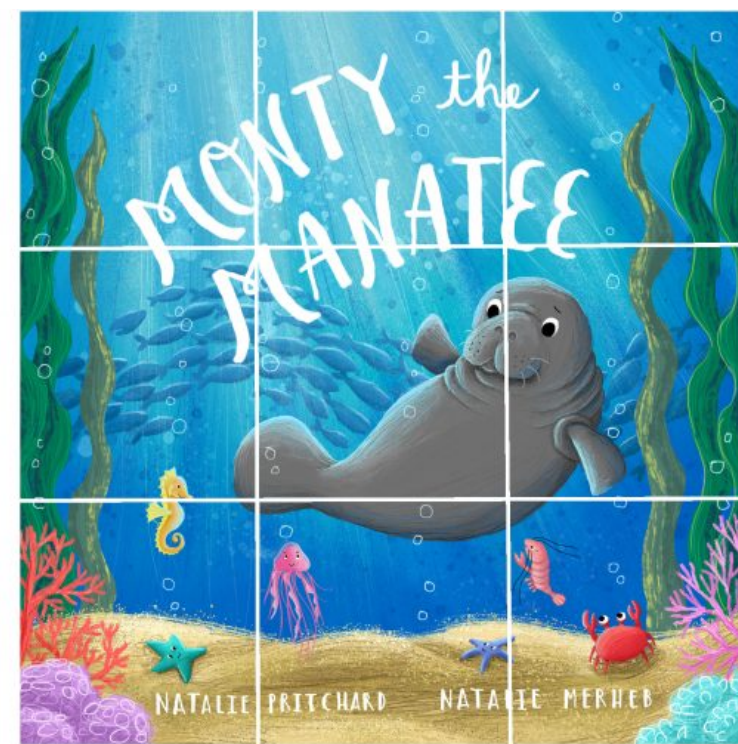
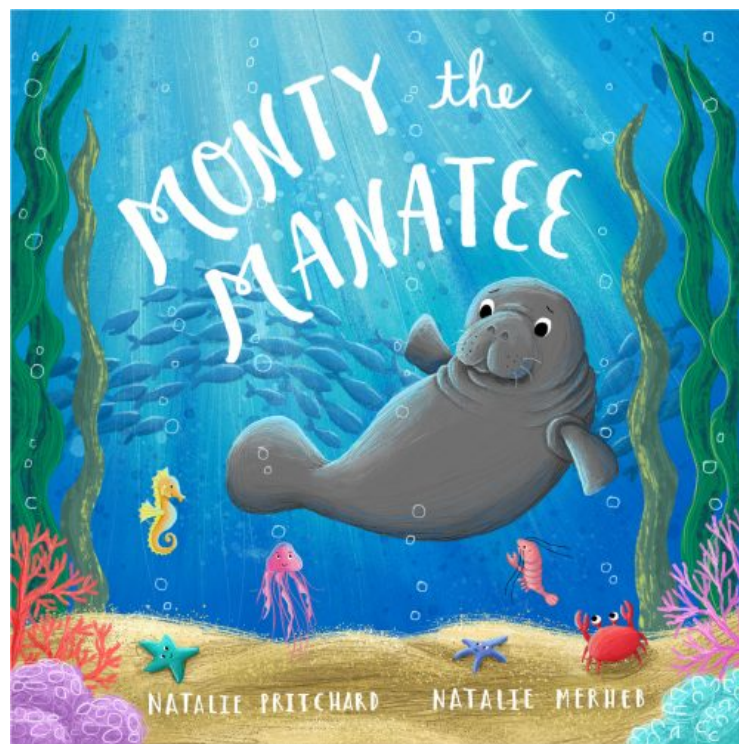
Vinhetas

Orientar o olhar

Espaço preenchido e espaço vazio



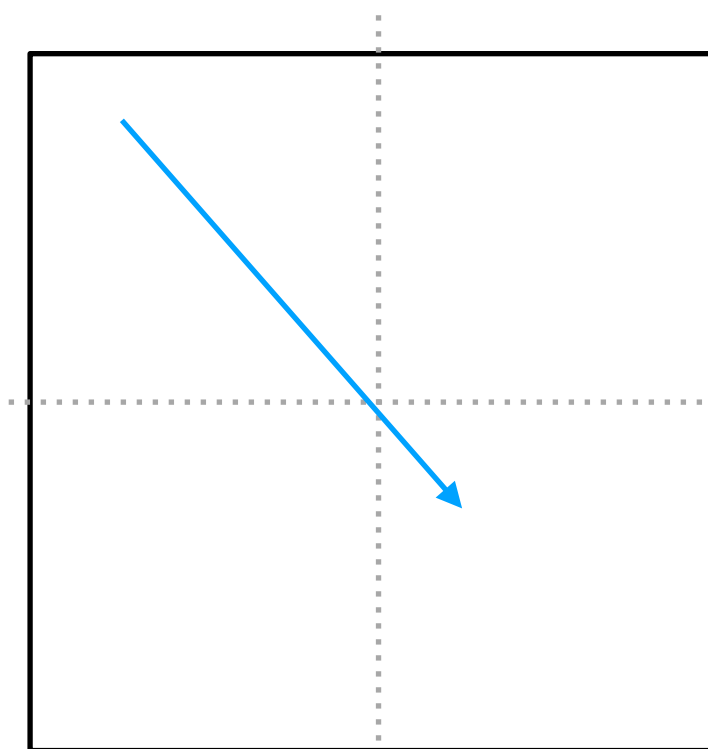
Imagens simultâneas



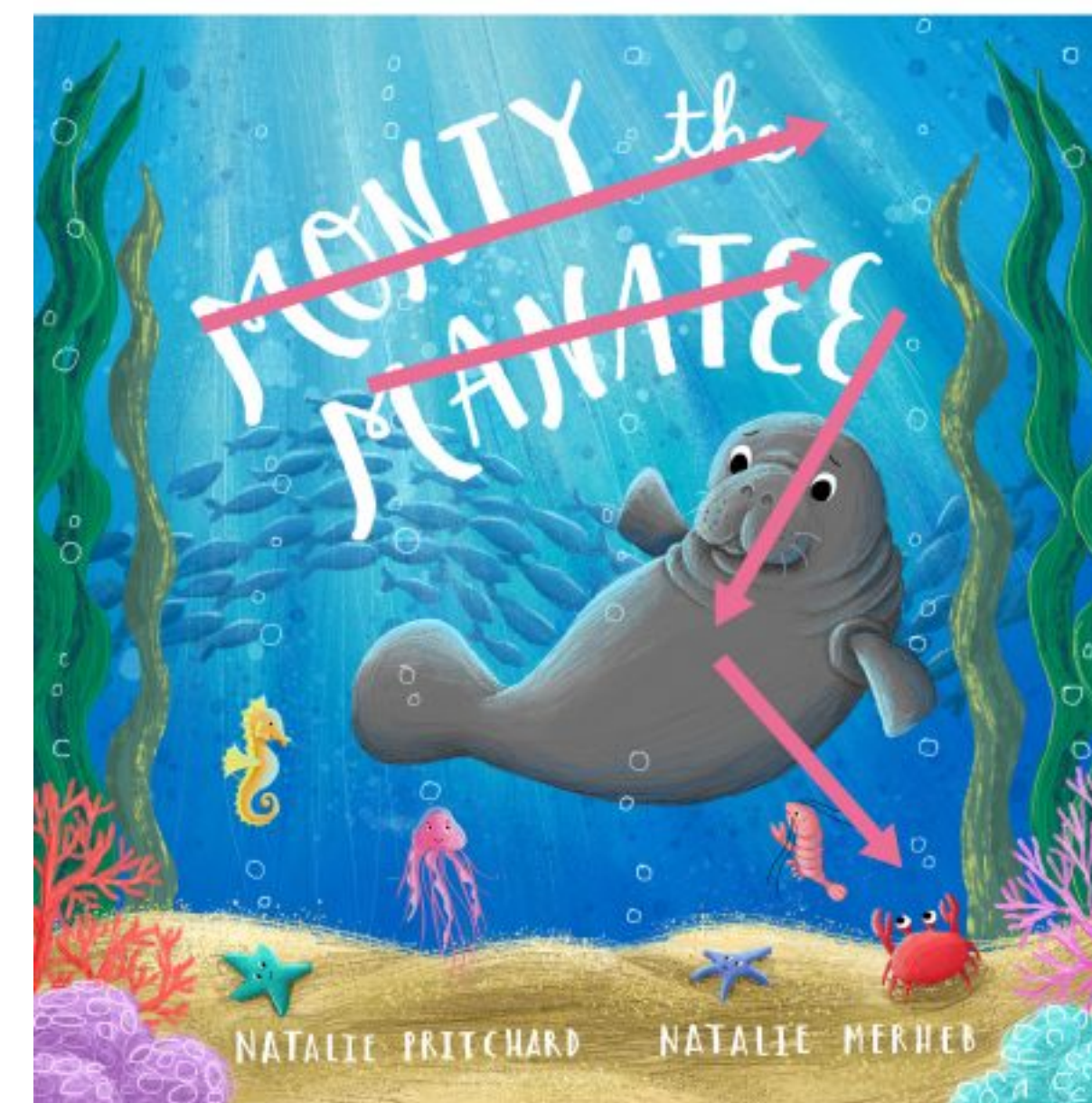
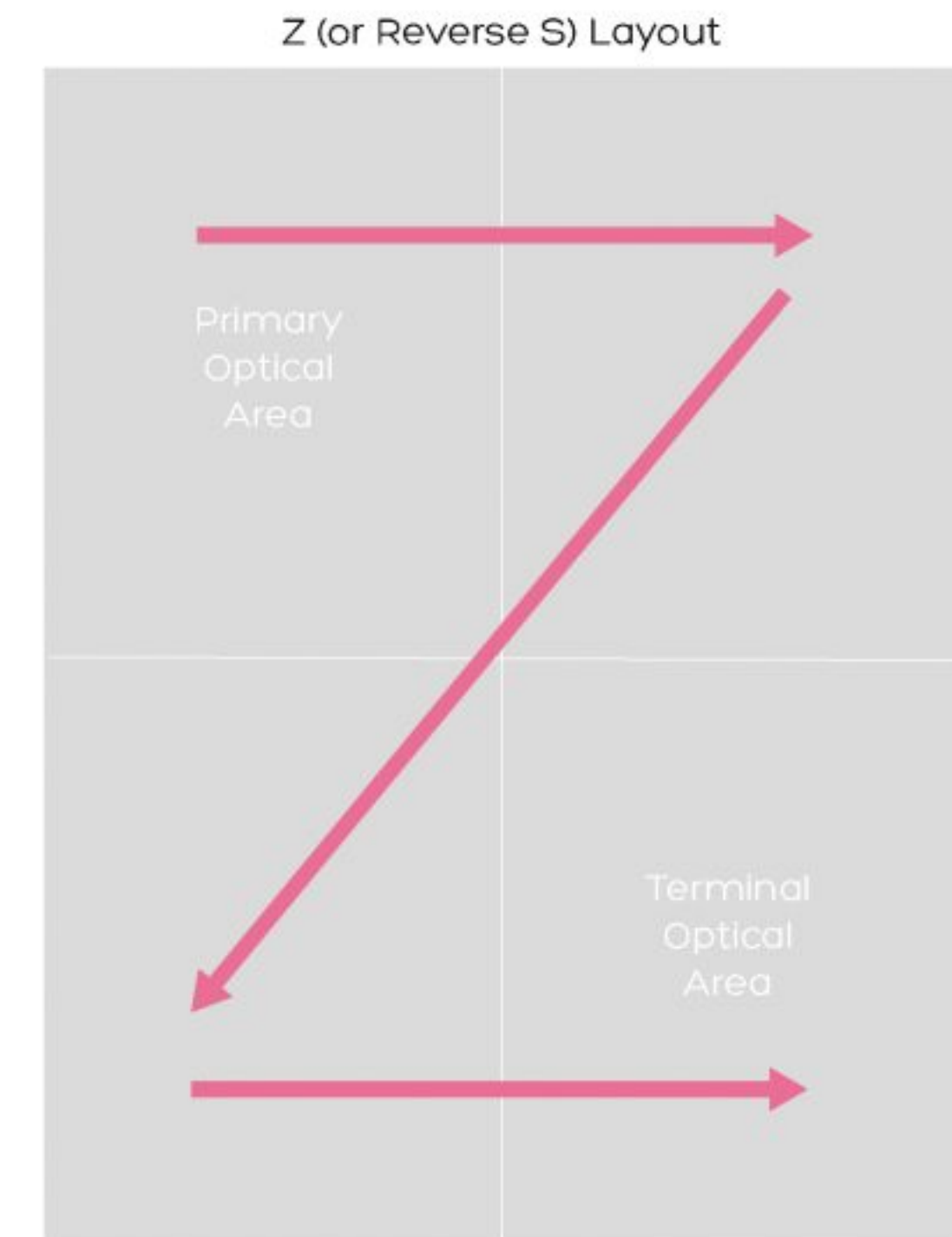
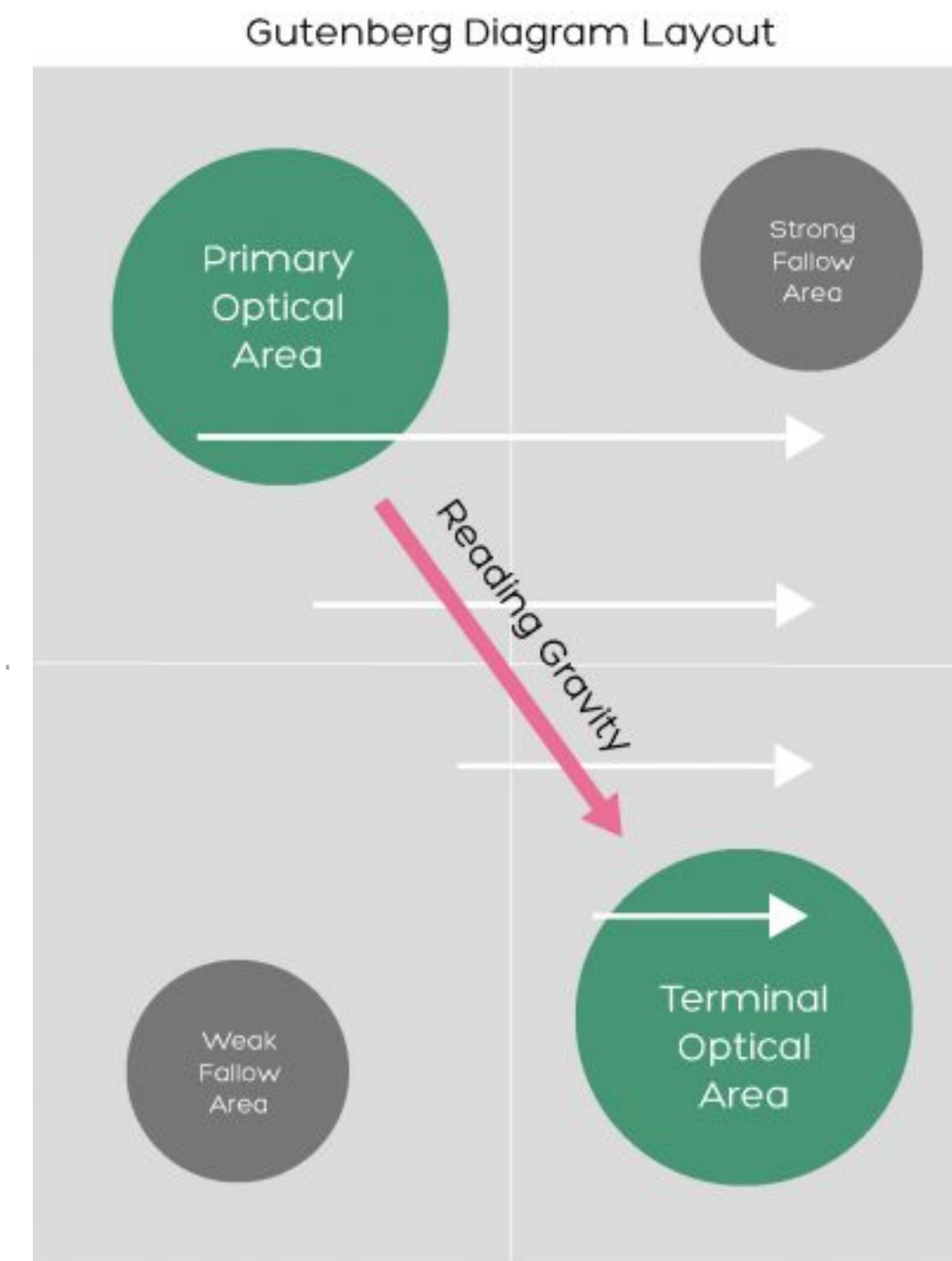
Usar a regra dos terços



# Criar capa para Álbum



Pensar os quadrantes/ Leitura



## Criar Pontos focais (Pontos de interesse primários e secundários)

**TAMANHO:** Elementos maiores irão chamar mais atenção sobre elementos pequenos. Elementos que são iguais em tamanho podem competir entre si.

**ISOLAMENTO:** Cercar um elemento com espaço em branco ajuda a criar destaque.

**CENTRALIZAÇÃO:** Os elementos colocados na frente e no centro chamam mais a atenção do que os elementos colocados ao longo da borda ou nas laterais da capa.

**CONTRASTE:** O contraste é criado mais facilmente usando cores. Um objeto mais brilhante ganha destaque quando cercado por cores mais opacas. Um elemento mais escuro vai chamar mais atenção sobre um fundo mais claro. Uma cor complementar se destacará mais quando for colocada ao lado da cor oposta [da roda de cores].

**POSICIONAMENTO OU DIREÇÃO DO OLHAR DE UM PERSONAGEM:** O olhar da personagem direcione o olhar do leitor.

## **Narrativa visual**

Ferramentas para a criação de narrativa: Composição, postura das personagens, valor, luz, cor.

Referências visuais (Criação e reconhecimento).

O Character design como ferramenta para a criação de narrativa: Anatomia, proporções, gestualidade, peso visual, formas e volumes, equilíbrio visual,...

Acessórios e roupas como elementos de narrativa a favor das personagens | Os arquétipos de personagens.

O simbolismo como ferramenta narrativa | A ambiência da história/ da cena como ferramenta narrativa.

Execução: O uso de muito ou de pouco detalhe como forma de orientar o olhar.

Alguns links

<http://www.designofthepicturebook.com>

<https://www.creativebloq.com/features/how-to-illustrate-a-childrens-book>

<https://www.wordsandpics.org/2013/08/picture-book-basics-sketches-and-layout.html>

<https://nataliemerheb.com/blog/>



# Desenho Expressivo e Desenho Rigoroso 03A

Criação de personagens



# Personagem

De onde vem? Qual o seu universo?  
Qual a sua história?



**Descrição da personagem e Sinopse da história**  
onde se insere.

“ Sally is **Jack Skellington's love interest**. She is a very pretty, loving, caring, and shy rag doll who told Jack that Christmas and Halloween shouldn't be mixed. She is originally patched together by Doctor Finkelstein. Sally is the only one to have doubts about Jack's Christmas plan.”

“ The film follows the misadventures of Jack Skellington, Halloweentown's beloved pumpkin king, who has become bored with the same annual routine of frightening people in the "real world." When Jack accidentally stumbles on Christmastown, all bright colors and warm spirits, he gets a new lease on life -- he plots to bring Christmas under his control by kidnapping Santa Claus and taking over the role. But Jack soon discovers even the best-laid plans of mice and skeleton men can go seriously awry.”



O texto dá-nos a informação para a criação visual (formas, pistas,...), para o que será lido sem precisar de ser nomeado (pelos diálogos ou pela escrita).

Influências/ Pesquisa/ Background

Insere-se em algum tipo de livro/ Universo/ Tipologia de jogo identificável? Qual? Que características permitem esse reconhecimento?

Quem é, como age?

Em que história se insere, que desafio ser-lhe-á apresentado?

O UNIVERSO da **PERSONAGEM**

AS CARATERISTICAS E COMPORTAMENTOS DA **PERSONAGEM**



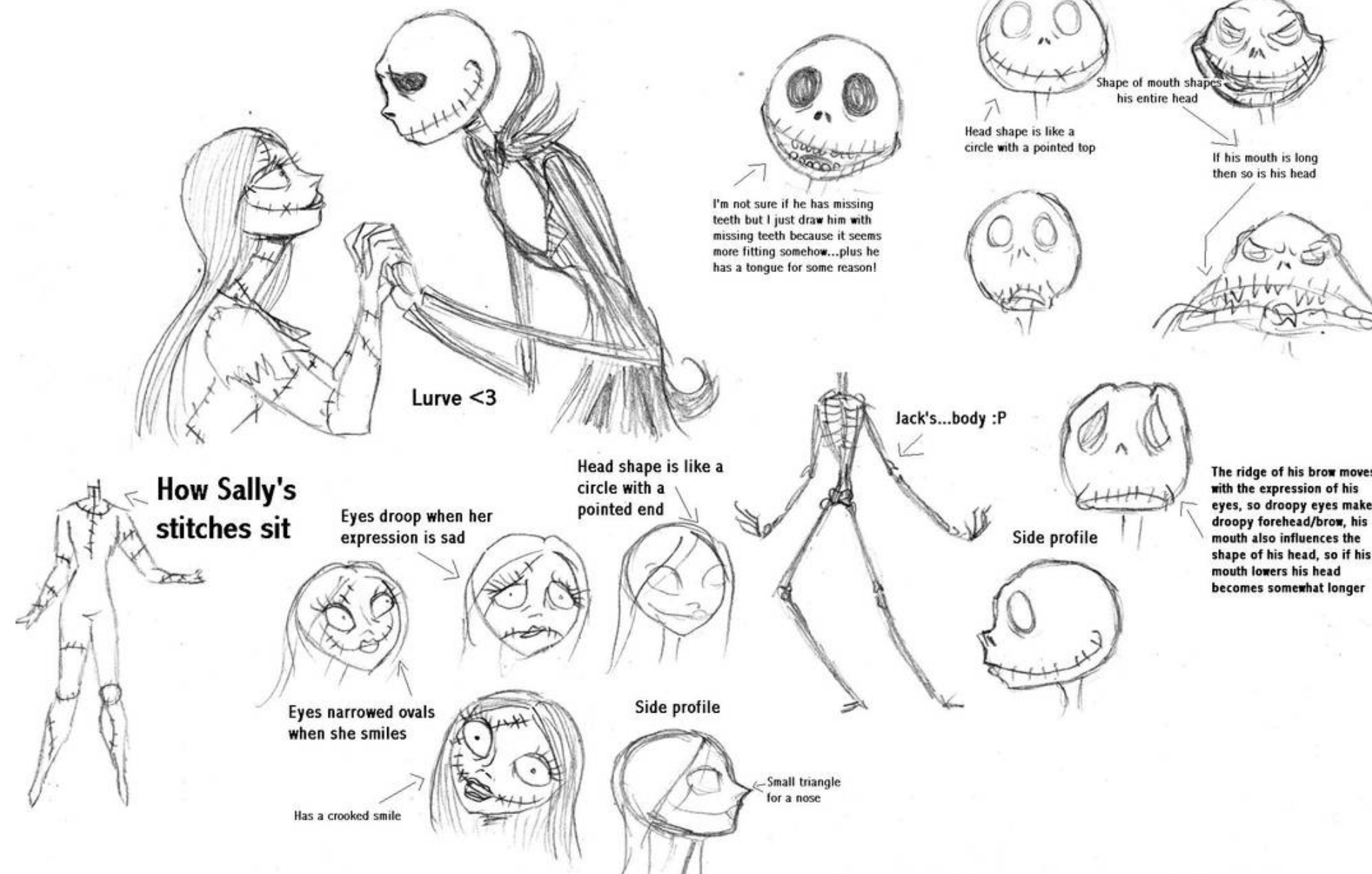
. Construção da personagem

CADA PERSONAGEM TEM UM CORPO PRÓPRIO, PELO QUAL COMUNICA ATRAVÉS DE FORMAS, EXPRESSÕES E MOVIMENTOS.

- . Construção da personagem
- . Proporções da personagem
- . Silhueta diferenciada
- . Cores, Pormenores, Acessórios
- . Expressividade corporal
- . Expressividade corporal



SALLY REFERENCE



# Personagem

- . Descrição da personagem
- . Sinopse da história
  
- . Construção da personagem
- . Proporções da personagem
- . Silhueta diferenciada
- . Cores, Pormenores, Acessórios
- . Expressividade corporal
- . Expressividade facial
  
- . Planeamento Rotoscopia
  - Planear a mudança de expressões/emoções
  - Planear a captação de imagem
  - Planear a execução em desenho/pintura



### . Alguns links complementares

Using Photoshop to Rotoscope video

<https://www.youtube.com/watch?v=VuISV9oG4DA>

How to Rotoscope in Photoshop

[https://www.youtube.com/watch?v=B\\_WAQWJOj4Q](https://www.youtube.com/watch?v=B_WAQWJOj4Q)

Como fazer uma Rotoscopia Digital

<https://www.youtube.com/watch?v=JEEIdGpXRPA>

Rotoscopia e Captura de Movimento

<https://www.youtube.com/watch?v=l2aX3CO7PKs>

Basics of animation

[https://www.youtube.com/watch?](https://www.youtube.com/watch?v=4bJmtgJmRAA&list=RDCMUcdEtDnvVeoqJKzpqum7IsNA&index=2)

[v=4bJmtgJmRAA&list=RDCMUcdEtDnvVeoqJKzpqum7IsNA&index=2](https://www.youtube.com/watch?v=4bJmtgJmRAA&list=RDCMUcdEtDnvVeoqJKzpqum7IsNA&index=2)

Criar Model Sheets

<https://www.youtube.com/watch?v=SCIS92ontFs>

[https://www.youtube.com/watch?v=slk\\_LRhuVGE](https://www.youtube.com/watch?v=slk_LRhuVGE)

[https://www.youtube.com/watch?v=zg\\_i3NAA2CQ](https://www.youtube.com/watch?v=zg_i3NAA2CQ)

# Desenho Expressivo e Desenho Rigoroso 03B

Animação e movimento  
II



The Amazing World of Gumball

**Animar** é criar movimento e expressão, relacionar formas e comportamentos tendo em conta a mensagem a transmitir e a perceção do espectador. **É criar a ilusão de vida**, em objetos e em personagens (figurativos ou abstratos).

- . A palavra “cinema” significa movimento.
  - . Técnica e arte de compor e realizar filmes para serem projetados.
  - . Fixar e reproduzir imagens que criam a impressão de movimento.
  - . A palavra designa também a indústria que produz estas imagens e ainda a sala onde são projetadas as obras cinematográficas.
  - . A origem da palavra “cinema” deve-se também a ter sido o cinematógrafo o primeiro equipamento utilizado para filmar e projetar.
- 
- . Os filmes, ou obras cinematográficas são produzidos através da **captação** de imagens com dispositivos adequados, ou pela sua **criação** utilizando técnicas de animação.
  - . Os filmes são constituídos por uma série de imagens registadas num determinado suporte e organizadas em sequência, chamadas fotogramas.
  - . Quando projetadas de forma rápida e sucessiva, as imagens provocam no espectador a **ilusão** de observar movimento.

- . Cinema de animação será a arte de criar a ilusão de movimento, imagem a imagem.
- . O artifício de animar imagens estáticas é dado pela produção e registo em sequência de desenhos ou deslocamentos e alterações de formas num espaço.
- . Cada fotograma de um filme é produzido individualmente, podendo ser gerado por computação gráfica, por fotografia, digitalização de imagem desenhada, ou ainda pelo registo fotográfico sucessivo de pequenas alterações a um modelo tridimensional.
- . Com os fotogramas ligados entre si, a sucessão de imagens permite a ilusão de movimento.
  
- . A ilusão de movimento é criada, por as diferenças entre cada imagem numa sequência levarem a noções como rapidez ou lentidão, movimento de aceleração, desaceleração ou constante.
- . A ideia de movimento é uma ilusão criada pelo cérebro, por este não ter capacidade para processar cada imagem individualmente.

. O filme de animação cria sequências animadas com técnicas e métodos próprios, que cada autor usa de forma a criar e explorar uma história.

. O cinema de animação cria a ilusão de movimento a partir da criação e manipulação de imagens estáticas enquanto o cinema capta a ação real, o movimento dos atores, dos objetos ou das câmaras usadas para registrar as imagens.

# Criação da ilusão de movimento

# Representação de movimento



Giacomo Balla, *Dinamismo di un Cane al Guinzaglio*, 1912

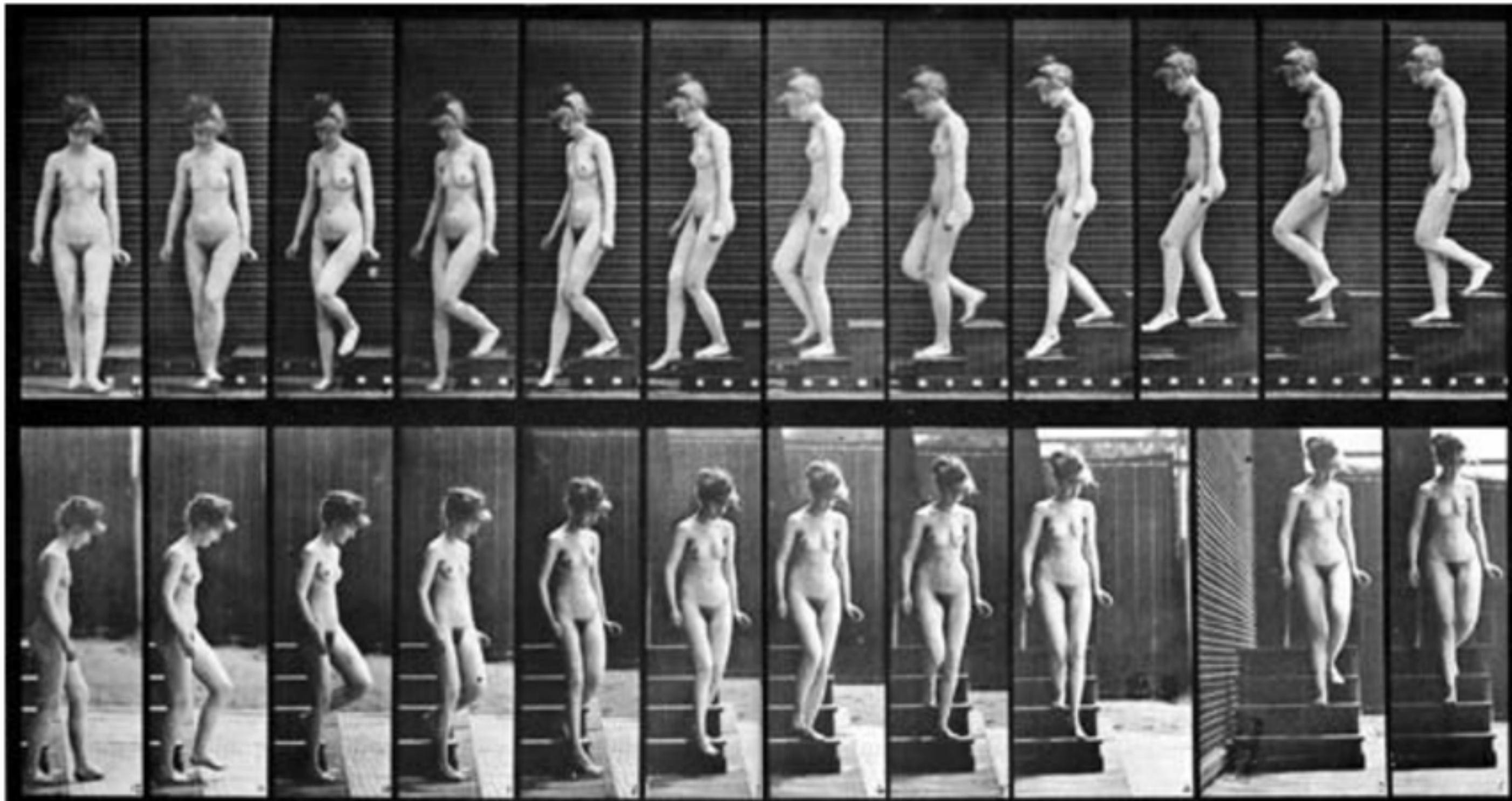


Marcel Duchamp, *Nu descendant l'escalier*, 1912

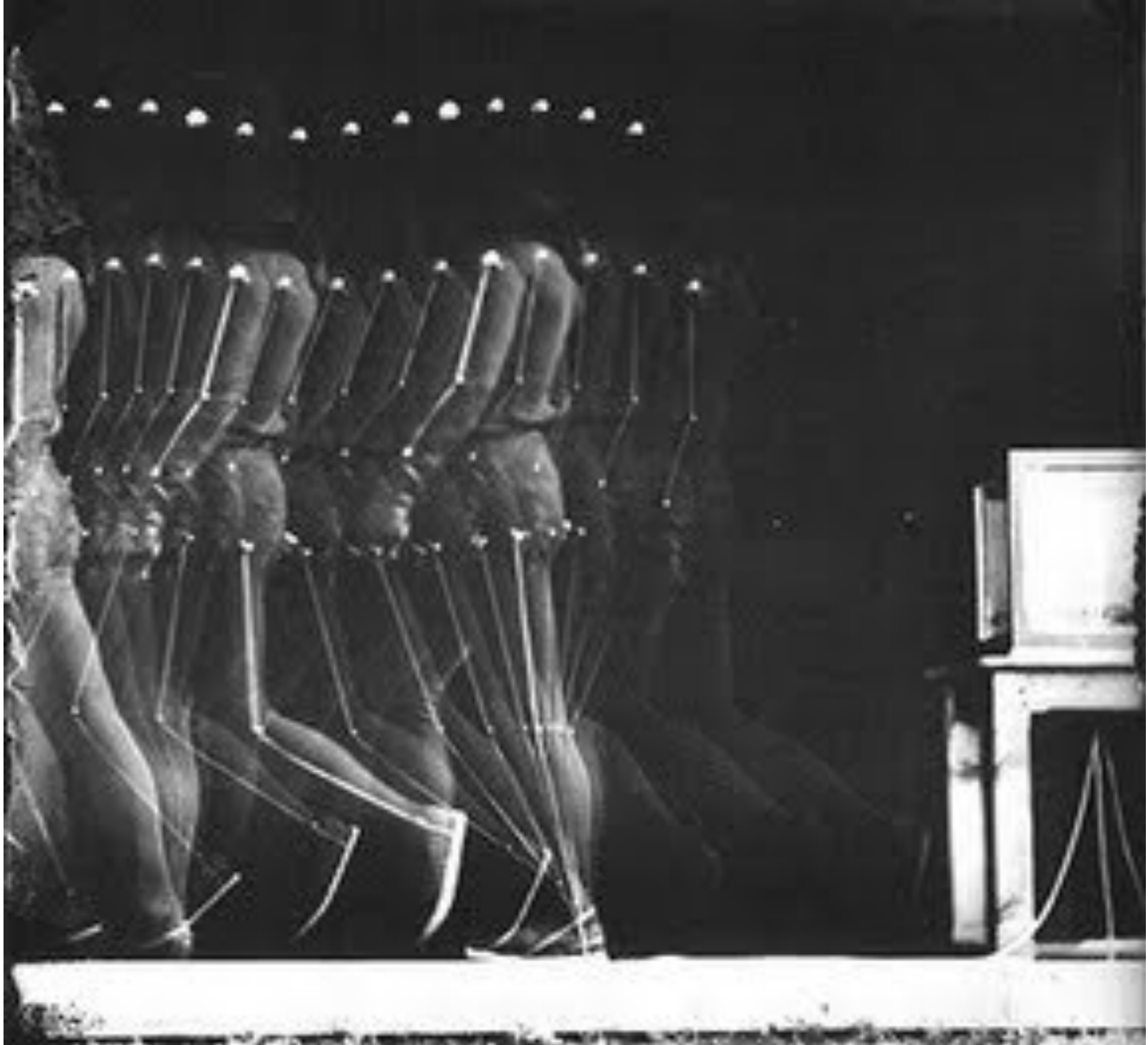


Francis Picabia, *Music is like Painting*, 1915

# Estudos fotográficos sobre o movimento



Eadeward Muybridge, *Photographic Studies of Motion*, 1884-1887



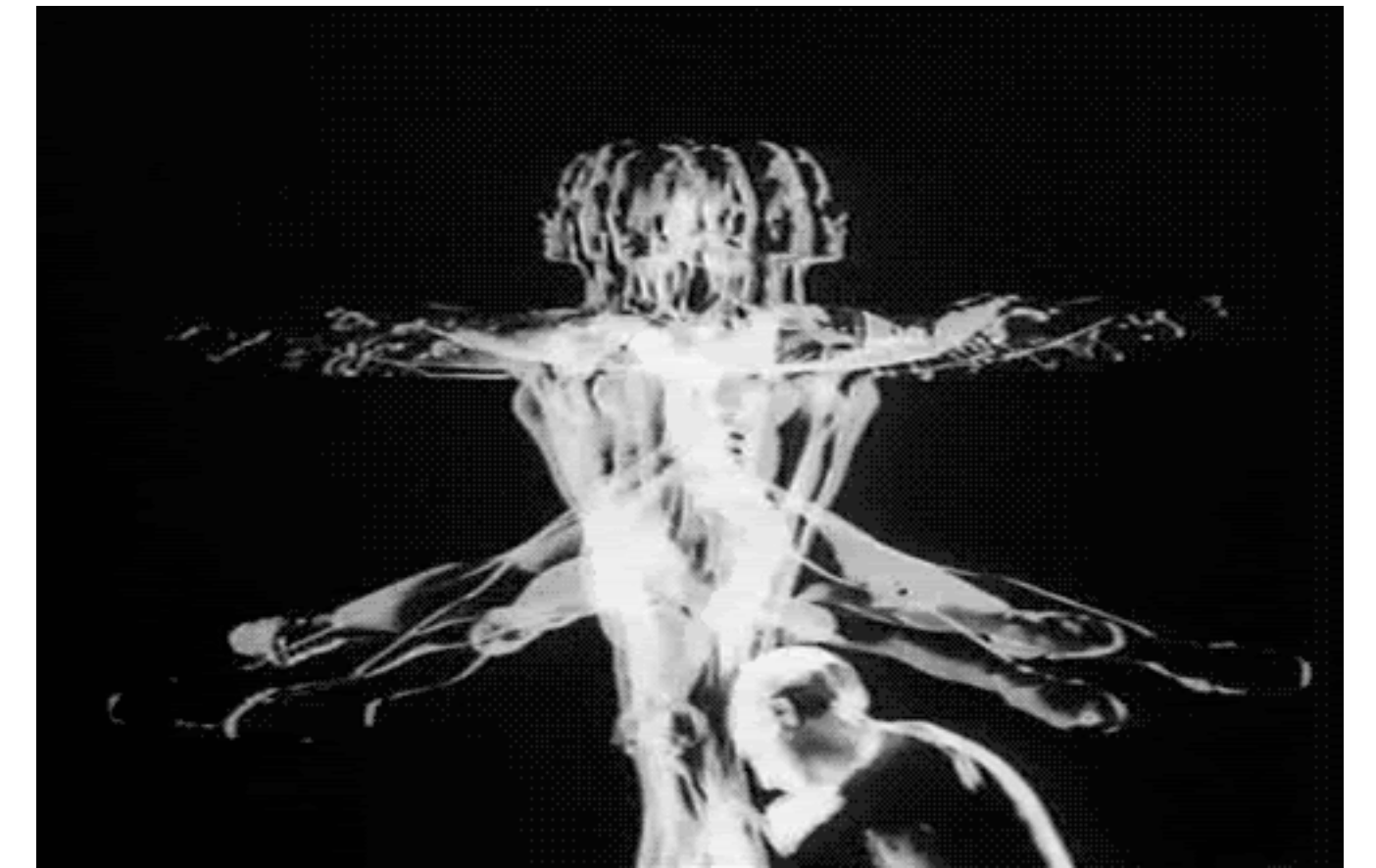
Étienne-Jules Marey, *Chronophotography Homme qui marche*, 1890-91

# Trabalhar a partir do movimento real

Fotografia/Frame & Rotoscopia



Fleischer Studios, *Betty Boop*, 1932



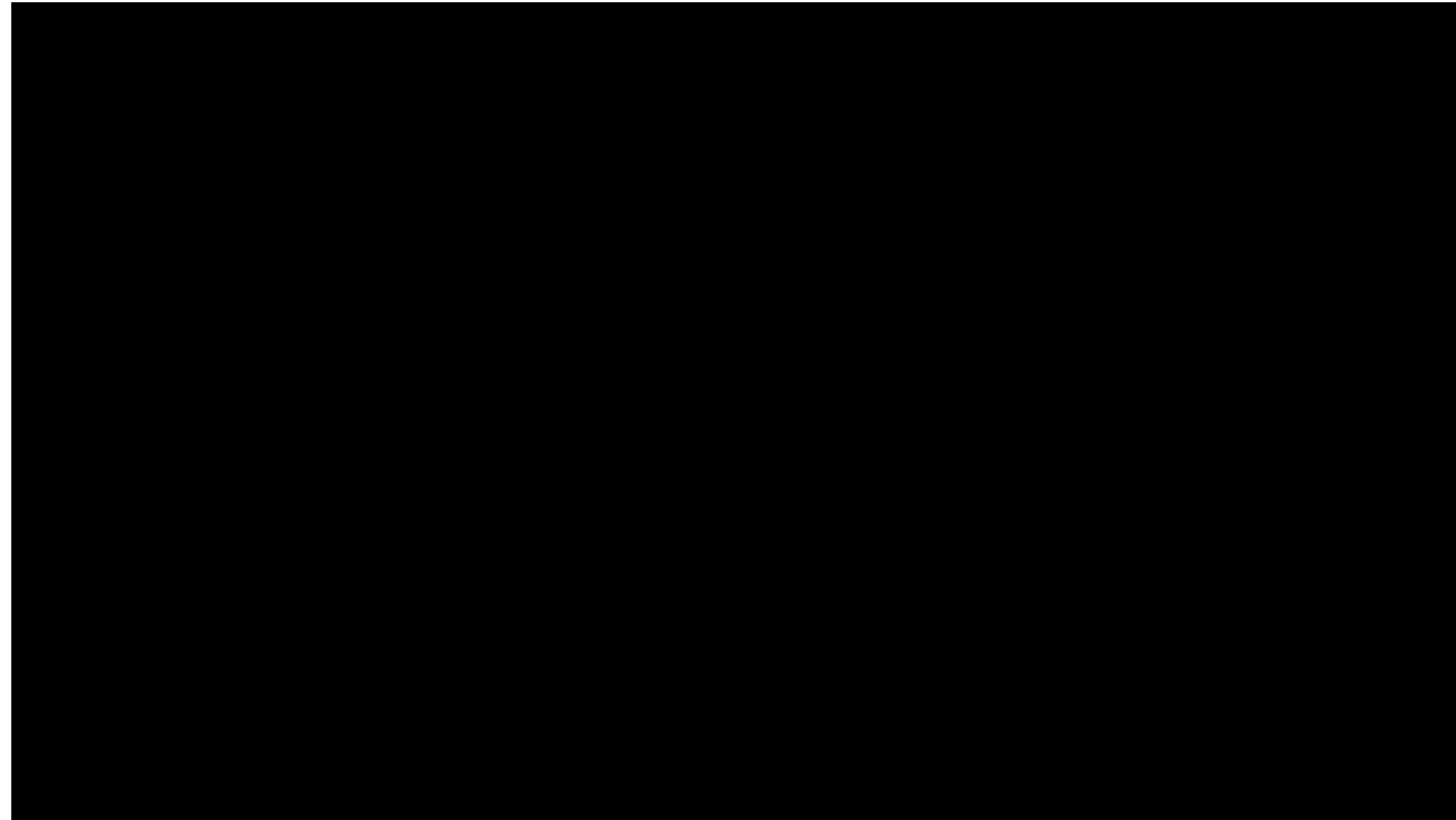
Norman McLaren, *Pas De Deux*, 1968

<https://www.youtube.com/watch?v=bFK037QL-M&list=PLbwXqRpuX4IYPqkZEyloYldkZiu2Phji9>

<https://www.youtube.com/watch?v=WopqmACy5XI>

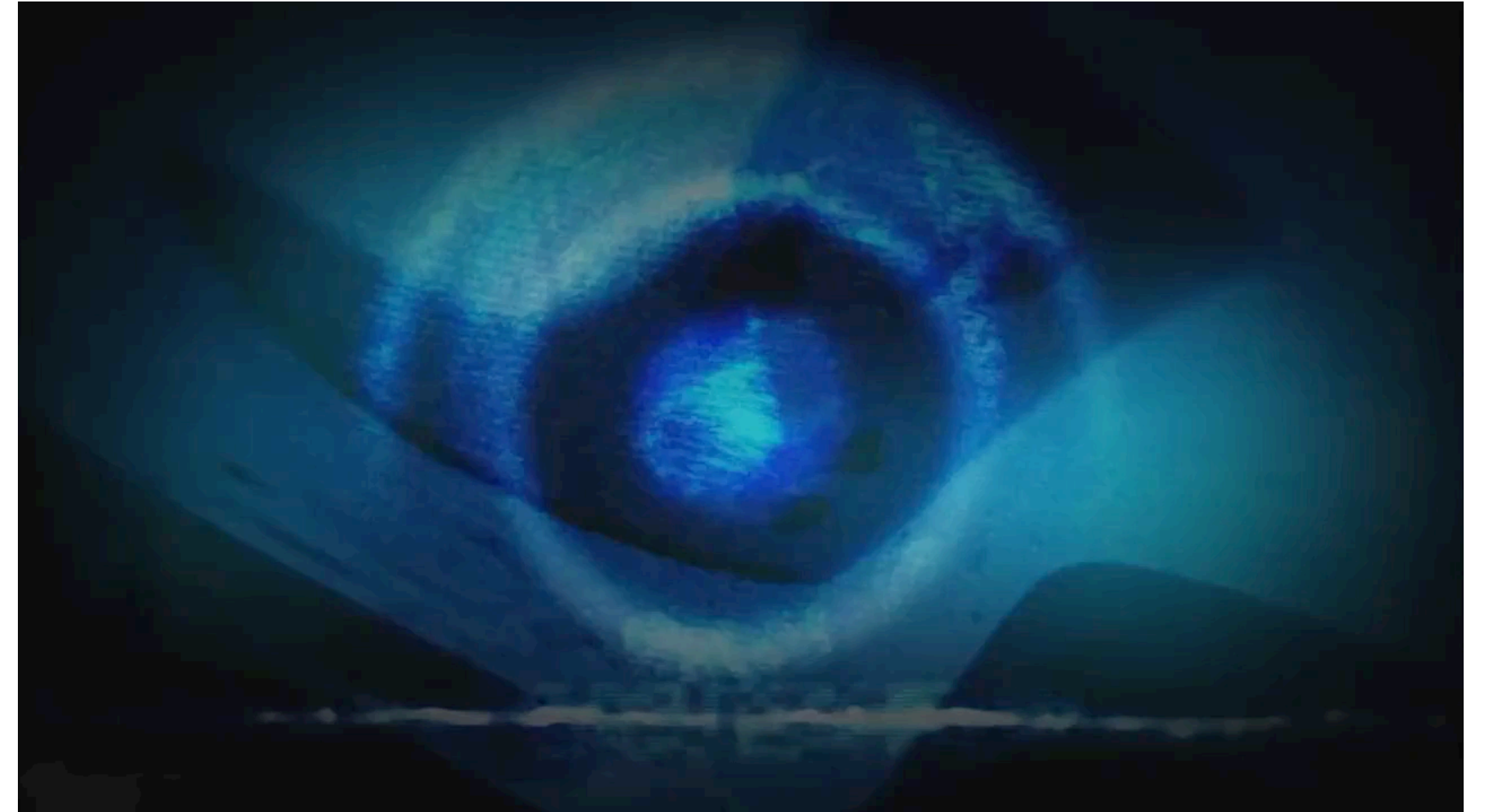
# Trabalhar a partir do movimento real

Fotografia/Frame & Rotoscopia



The Flowers of Evil, *Haku No Hana*, 2013

[https://www.youtube.com/watch?v=r\\_1tx1FT95Q](https://www.youtube.com/watch?v=r_1tx1FT95Q)



*Kowabon*, 2015

<https://www.youtube.com/watch?v=kEsVWhae4Mo>

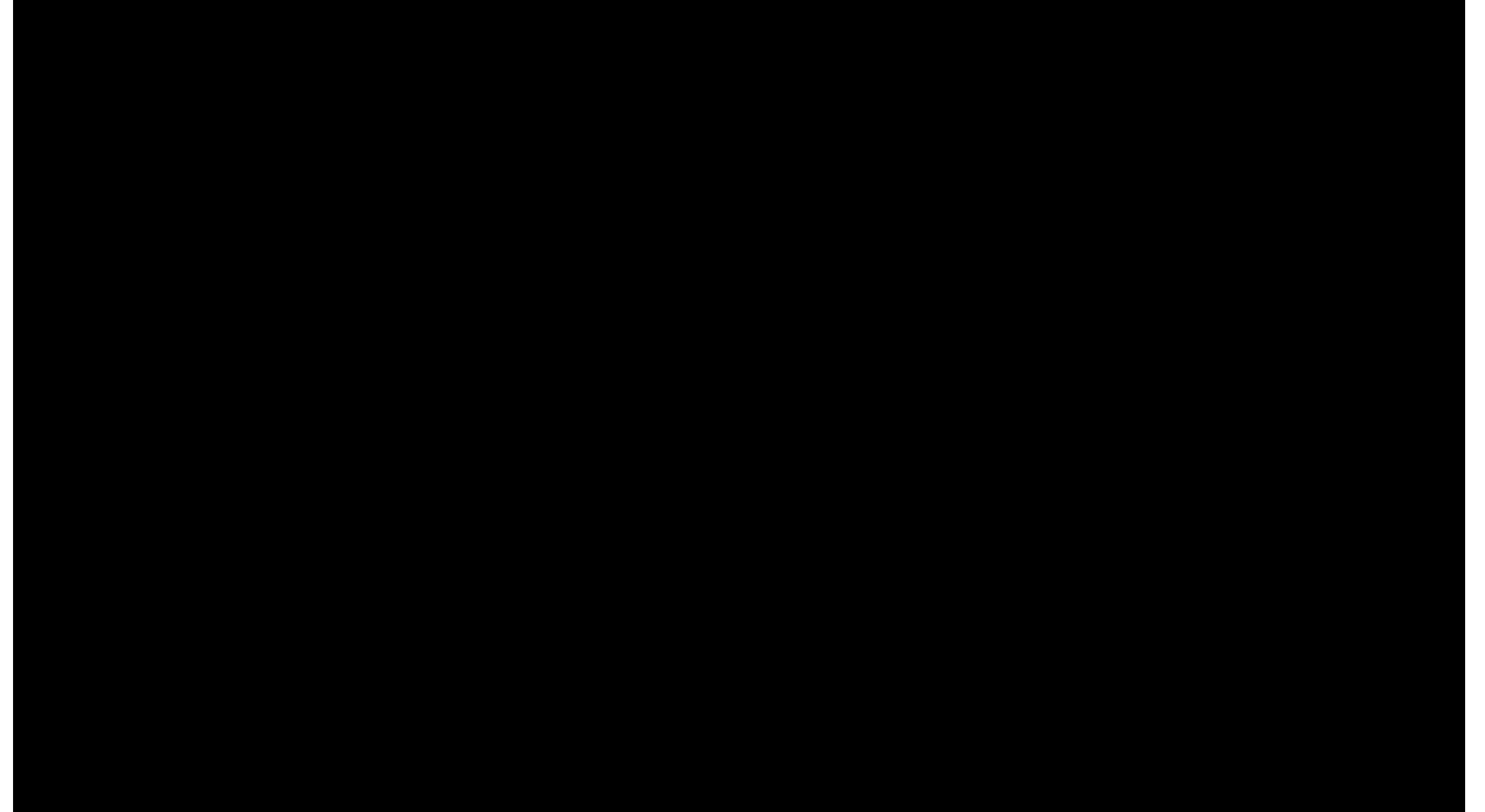
# Trabalhar a partir do movimento real

Fotografia/Frame + Rotoscopia



Elvis Costello and The Attractions, *Accidents Will happen*, 1979

[https://www.youtube.com/watch?v=aU\\_zMvaX05Q](https://www.youtube.com/watch?v=aU_zMvaX05Q)



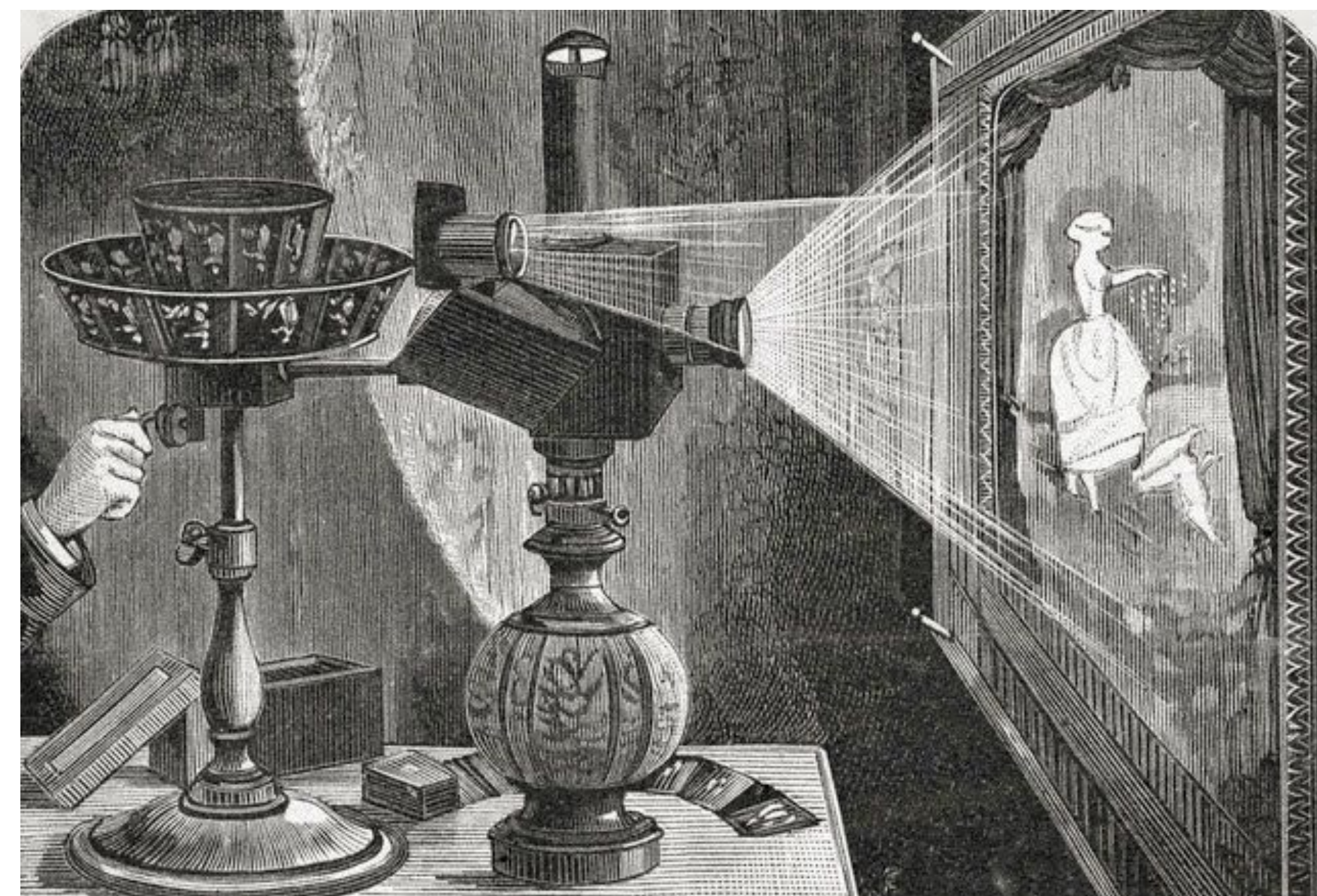
Dire Straits, *Brothers in Arms*, 1985

<https://www.youtube.com/watch?v=jhdFe3evXpk>

**“Animation is not the art of drawings-that-move but the art of movements-that-are-drawn”**

Norman McLaren

- . O cinema de animação tem origem anterior ao cinema de imagem real.
- . Em 1892, três anos antes dos irmãos Auguste Lumière e Louis Lumière terem feito a primeira projeção pública de cinema de imagem real, Émile Reynaud apresenta Pantomimas Luminosas, no seu Teatro Óptico.



- . O Teatro Óptico era uma evolução no desenvolvimento de formas de projeção de imagens que criam a ilusão de movimento, tendo como antecessores o Teatro de sombras chinesas, a Lanterna Mágica e os Brinquedos óticos.

## Registos e movimento

. Há mais de 35000 anos eram produzidas pinturas rupestres sobre paredes de cavernas, algumas representando animais com quatro pares de pernas, possivelmente representações do animal em movimento.



Gruta de Chauvet, *Pinturas rupestres*



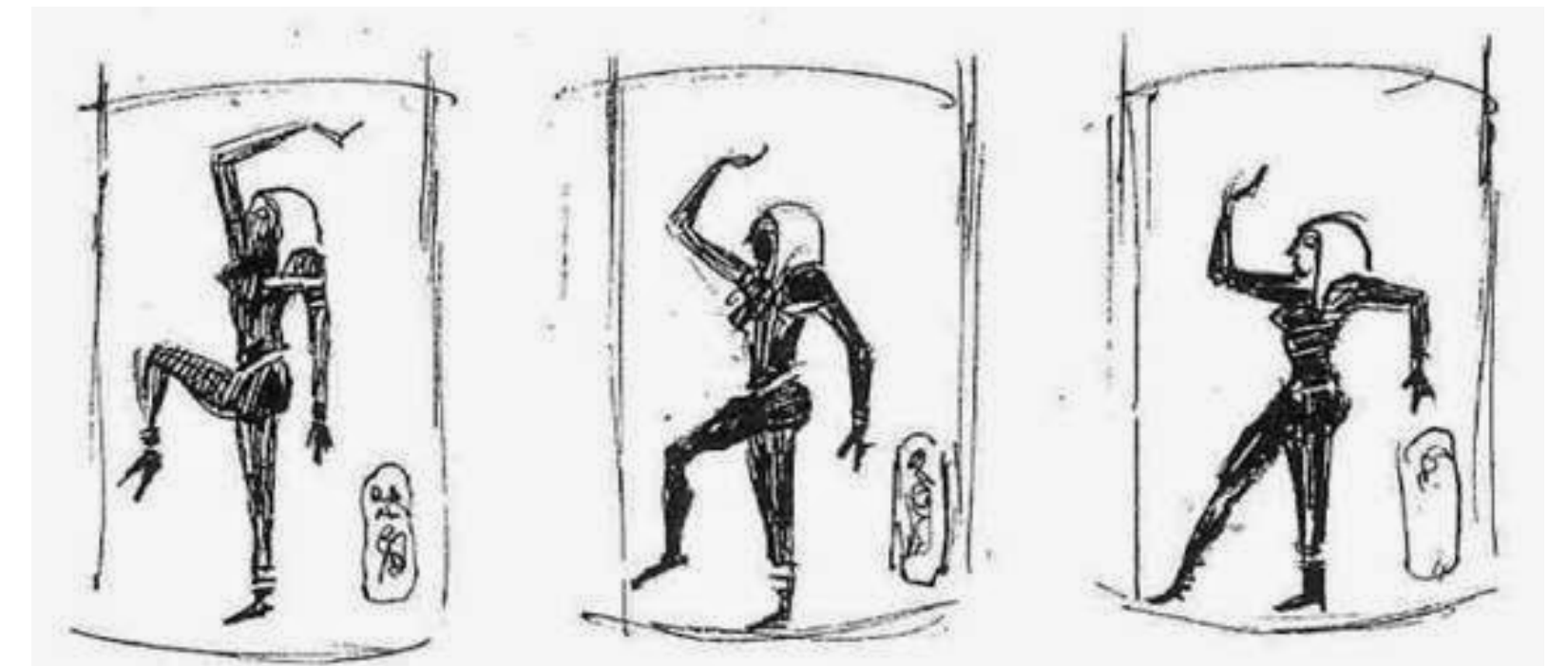
Gruta de Altamira, *Javali*

## Olhar e movimento

. Em 1600 a.C., Ramsés II, faraó do Egito erigiu um templo em honra da deusa Isis. No templo haviam colunas com representações pintadas da deusa em posições sucessivas. Para quem passasse de biga, com alguma velocidade, a deusa parecia mover-se.

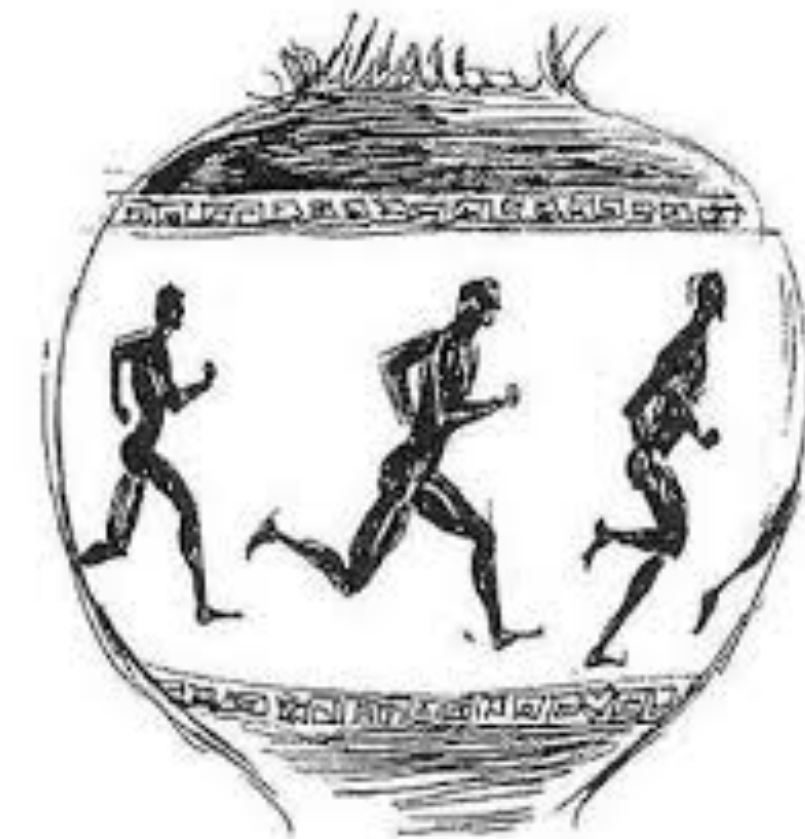


Philae, Templo de Ísis



## Olhar e movimento

- . Os Gregos, por vezes decoravam potes com ilustrações de imagens sucessivas de movimentos.
- . Girar o pote poderia criar a ilusão de movimento.



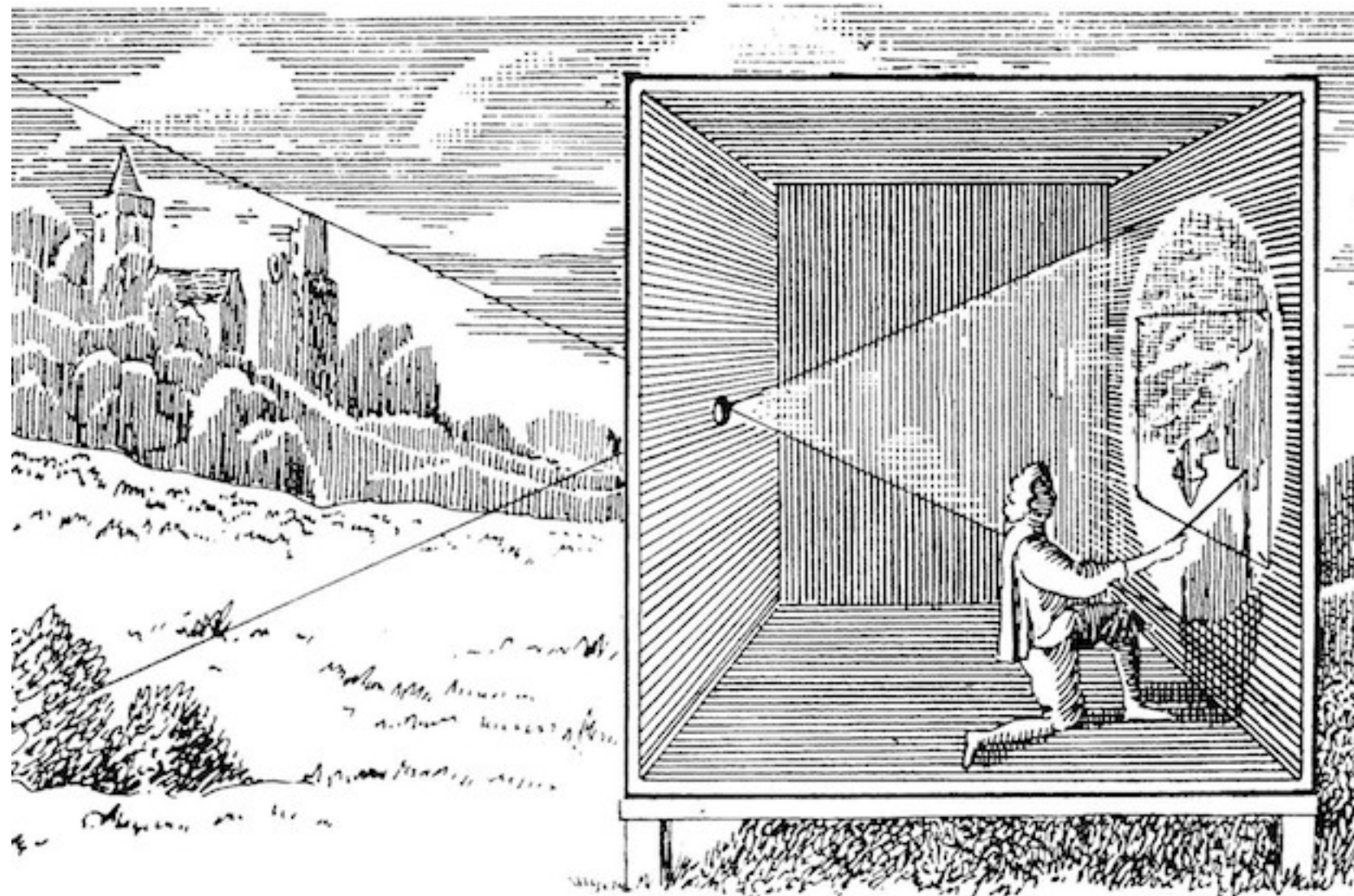
## Projeção e movimento

- . Um dos antecessores do cinema de animação, o Teatro de sombras chinesas é um tipo de arte, performativa, que usa música e canto para acompanhar figuras articuladas, criadas em papel e couro.
- . As figuras são manipuladas para criar a ilusão de imagens em movimento por trás de uma tela iluminada.
- . Por utilizar luz e sombras como forma de contar uma história, o teatro de sombras pode ser considerado precursor da ópera chinesa e do cinema.
- . Existem, na China, registros da existência de marionetas de sombras que remontam ao ano 100 a.c.



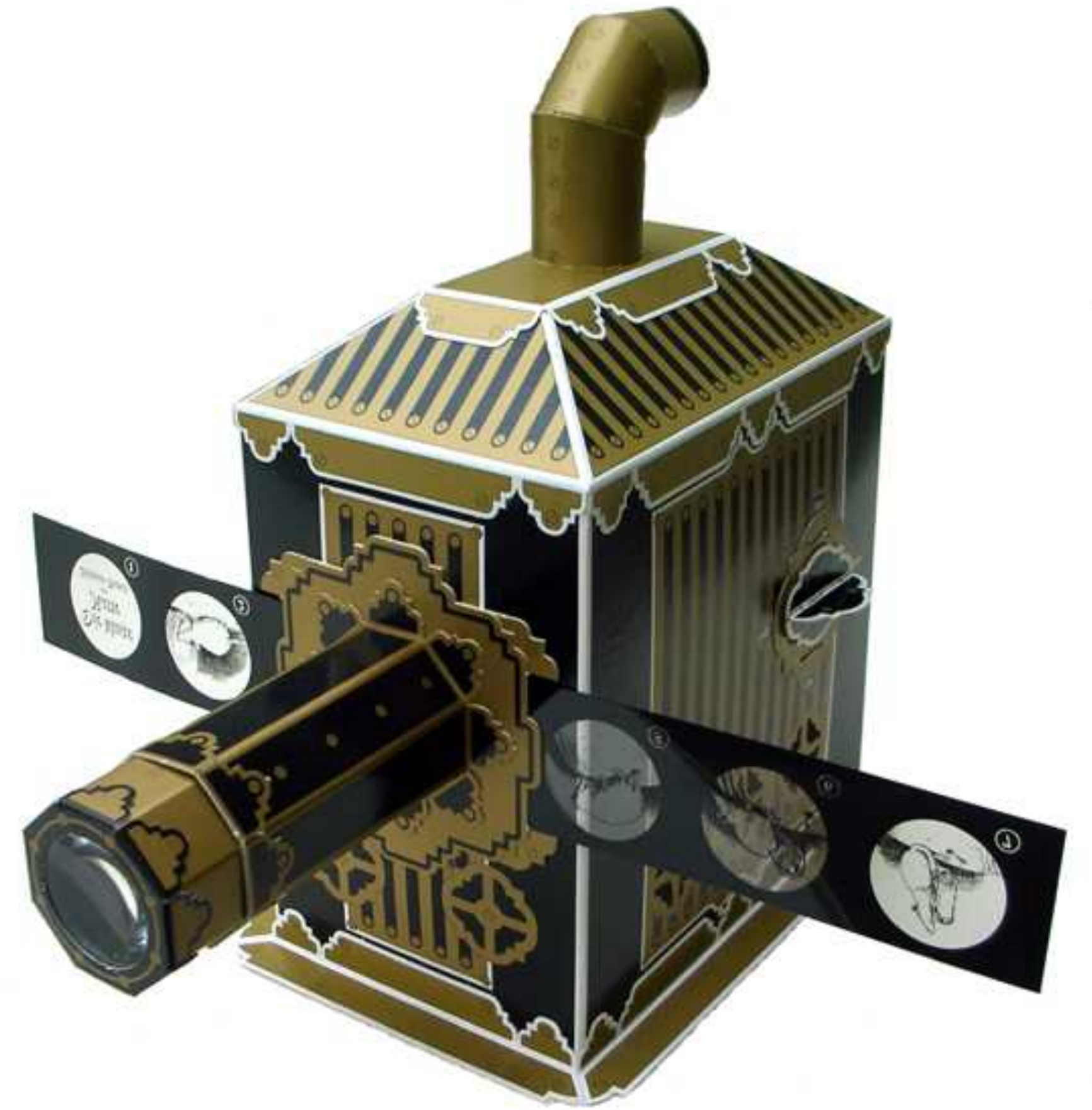
## Projeção e imagem

- . A *Camera Obscura* é um dispositivo ótico que permite projetar imagem sobre uma superfície.
- . Usada como auxiliar de desenho e como entretenimento, é uma das invenções precursora da fotografia e da câmara de filmar.
- . O dispositivo é composto por uma caixa ou um quarto com um pequeno orifício numa das paredes. A luz do exterior atravessa o orifício e é projetada numa superfície do interior da caixa ou quarto. A luz projeta a imagem da cena do exterior, invertida, na superfície. A imagem projetada pode ser desenhada pois preserva as suas qualidades cromáticas e de perspetiva.
- . O primeiro registo da referência à *Camera Obscura* é atribuído a Mozi (Mo-Ti) (470 - 390 a.C.), um filósofo chinês. Ao longo dos séculos, há registos da *Camera Obscura* como objeto de estudo na Europa, no Mundo árabe e na China. Giambattista della Porta aperfeiçoou o dispositivo através do uso de lentes convexas e comparou a forma do olho humano à da lente da *Camera Obscura*, criando paralelismo com a forma como a luz transportaria a imagem para o olho.
- . O termo específico "*Camera Obscura*" foi pela primeira usado em 1604 pelo astrónomo alemão Johannes Kepler.



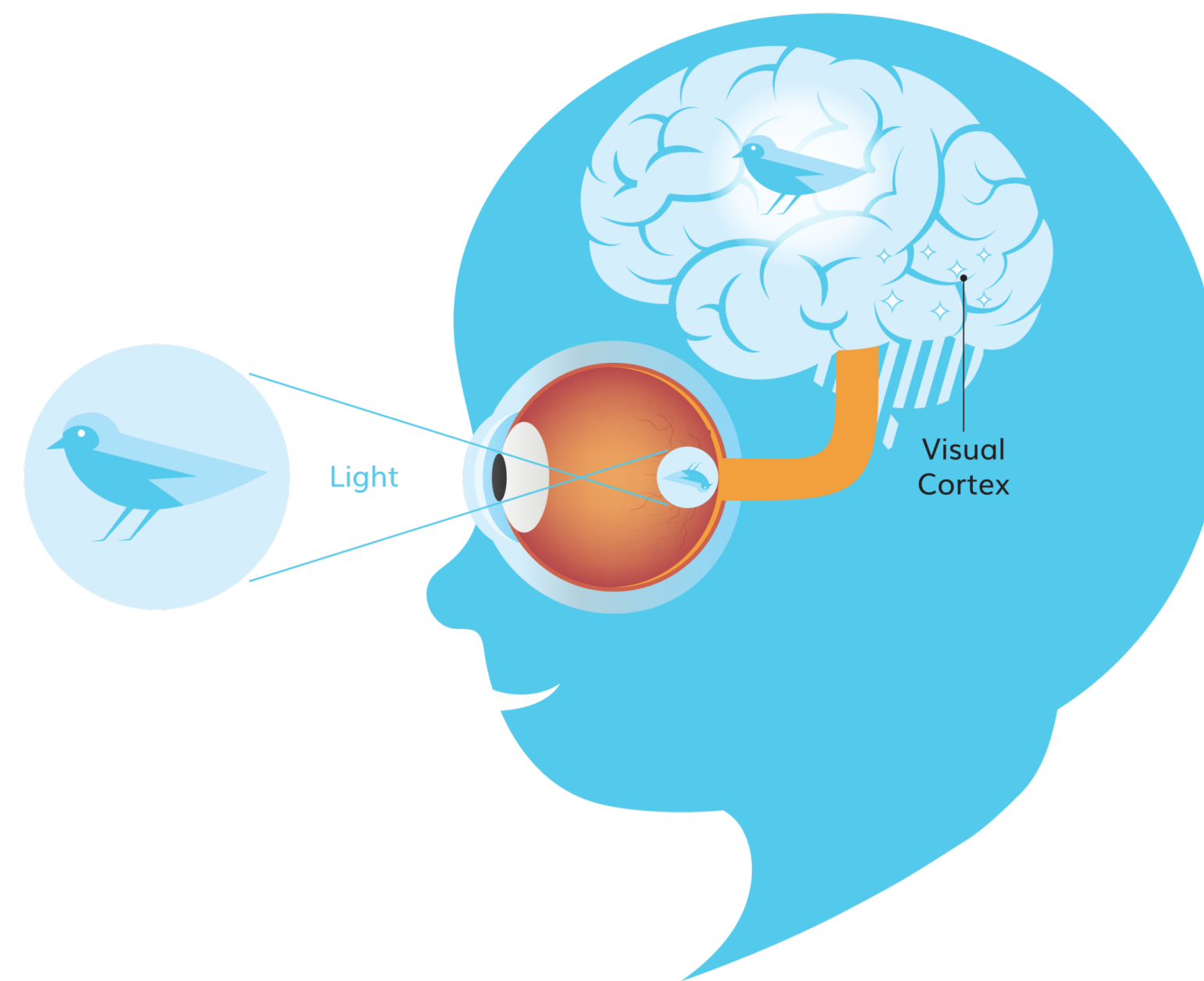
## Lanterna mágica

. A Lanterna Mágica é um antecessor dos aparelhos de projeção. O primeiro registo descritivo de uma Lanterna Mágica é atribuído a Athanasius Kircher, em 1645. O dinamarquês Thomas Walgenstein foi o primeiro a dar o nome ao dispositivo, constituído por uma câmara escura com um jogo de lentes, que por meio de um condensador faz passar a luz de uma lâmpada de azeite, e atravessa uma placa de vidro pintada com desenhos que são projetados sobre uma superfície. Movendo os vidros durante a projeção cria-se a ilusão de movimento.



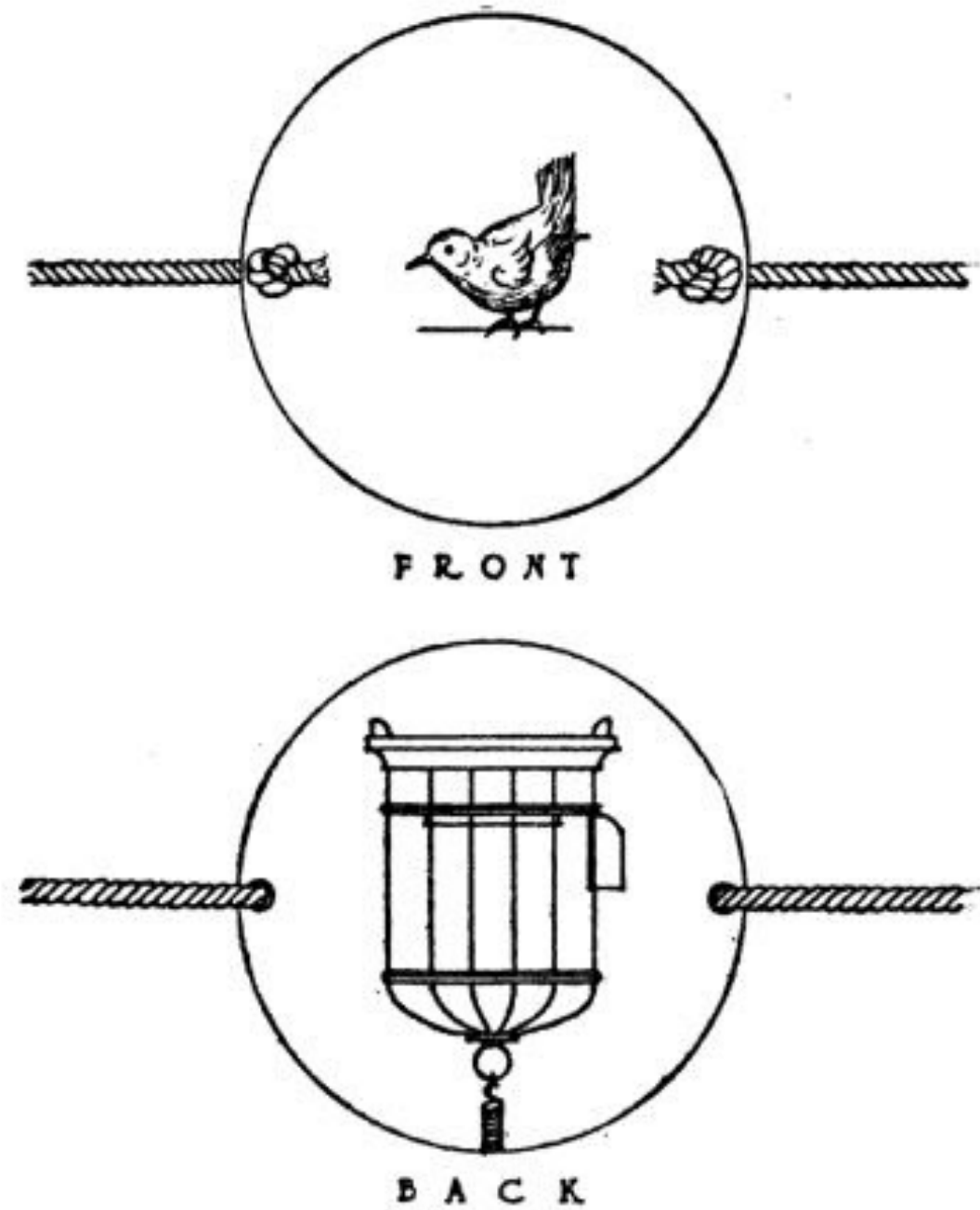
## Persistência da visão

- . Peter Mark Roget definiu em 1824 o conceito de persistência da visão (ou persistência retiniana) como sendo a capacidade que a retina possui para reter a imagem de um objeto cerca de  $1/20$  a  $1/5$  segundos após o seu desaparecimento do campo de visão, a fração de segundo em que a imagem permanece na retina.
- . O conceito de persistência retiniana é conhecido desde o Antigo Egito. Partindo do conceito explicado por Roget, acreditou-se que este fenômeno fisiológico fosse o responsável pela apreensão da síntese do movimento. A não apreensão das imagens individuais levaria a que a retina as misturasse, criando a ilusão de movimento.
- . Mais tarde chegou-se à conclusão que não será a tendência para misturar as imagens por sobreposição que ajuda a criar a ilusão de movimento, mas sim a existência de um intervalo negro entre a projeção de cada fotograma, que permite atenuar a imagem persistente que fica retida pelo dispositivo olho humano. Em cinema não se tem a percepção do intervalo negro entre as imagens, e isso é o que permite criar a ilusão do movimento.



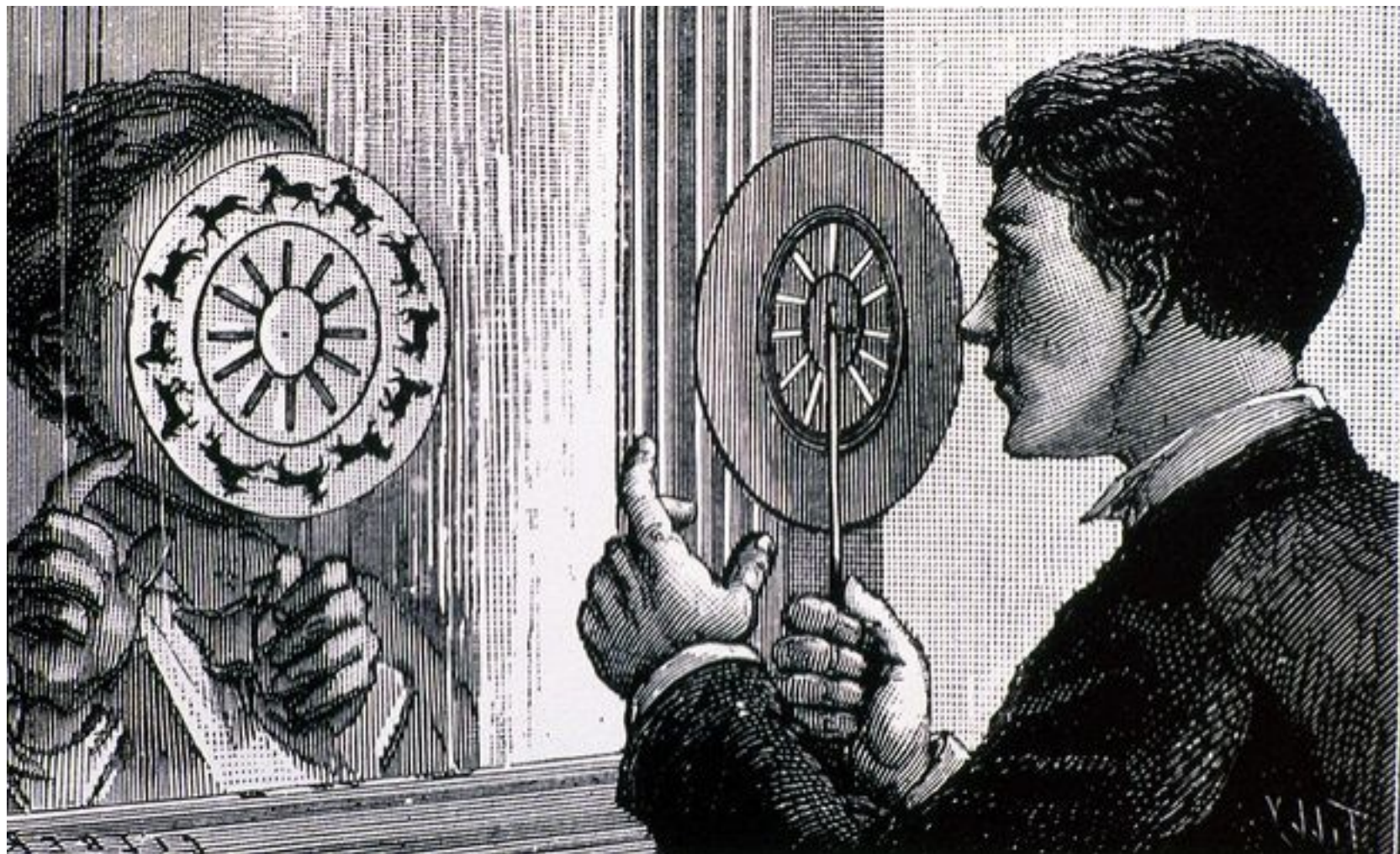
## Brinquedos óticos

. Um dos chamados Brinquedos óticos, o **Taumatrópio**, criado por John Ayrton Paris em 1826, é a primeira aplicação do fenómeno da persistência da visão. Consiste num disco de cartão duro com dois cordões colocados nas extremidades do diâmetro, em cujas faces estão duas partes de uma imagem. O cartão é rodado rapidamente, torcendo as pontas de cordões, e por ilusão ótica as duas imagens aparecem sobrepostas. Assim, as duas imagens independentes parecem formar uma imagem única, de fusão.



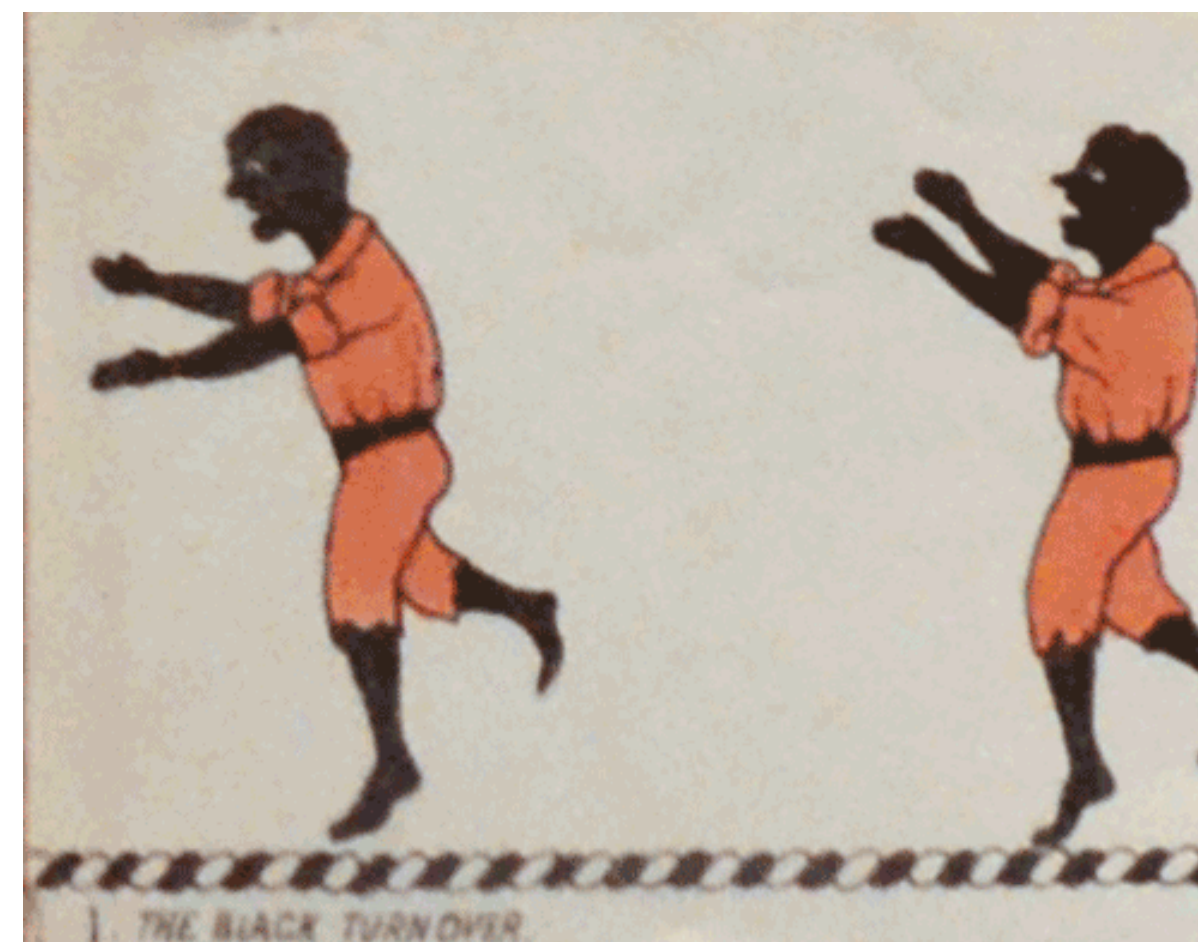
## Brinquedos óticos

. Criado por Joseph Plateau a partir do estudo da persistência da visão, e comercializado a partir de 1843, o **Fenaquistoscópio** consiste numa série de desenhos com seqüências de um movimento na superfície de um disco de cartão, e fendas nas arestas. Qualquer desenho colocado no interior dos intervalos situados entre as fendas é visível através das fendas opostas. Segurando o Fenaquistoscópio em frente a um espelho, espreitando através das fendas e colocando o disco em rotação, o reflexo no espelho cria a ilusão do movimento das figuras.



## Brinquedos óticos

. Criado em 1834 por George Horner, o **Zootrópio** é um dispositivo composto por um cilindro oco com fendas laterais espaçadas regularmente. Ao ser manipulado, permite visionar um movimento contínuo ou em ação cíclica. Girar o cilindro cria o mesmo efeito de movimento que se observa com o Fenaquistiscópio, sem a necessidade de colar o olho ao aparelho, já que quando gira parece transparente e várias pessoas podem simultaneamente observar a ilusão de movimento.



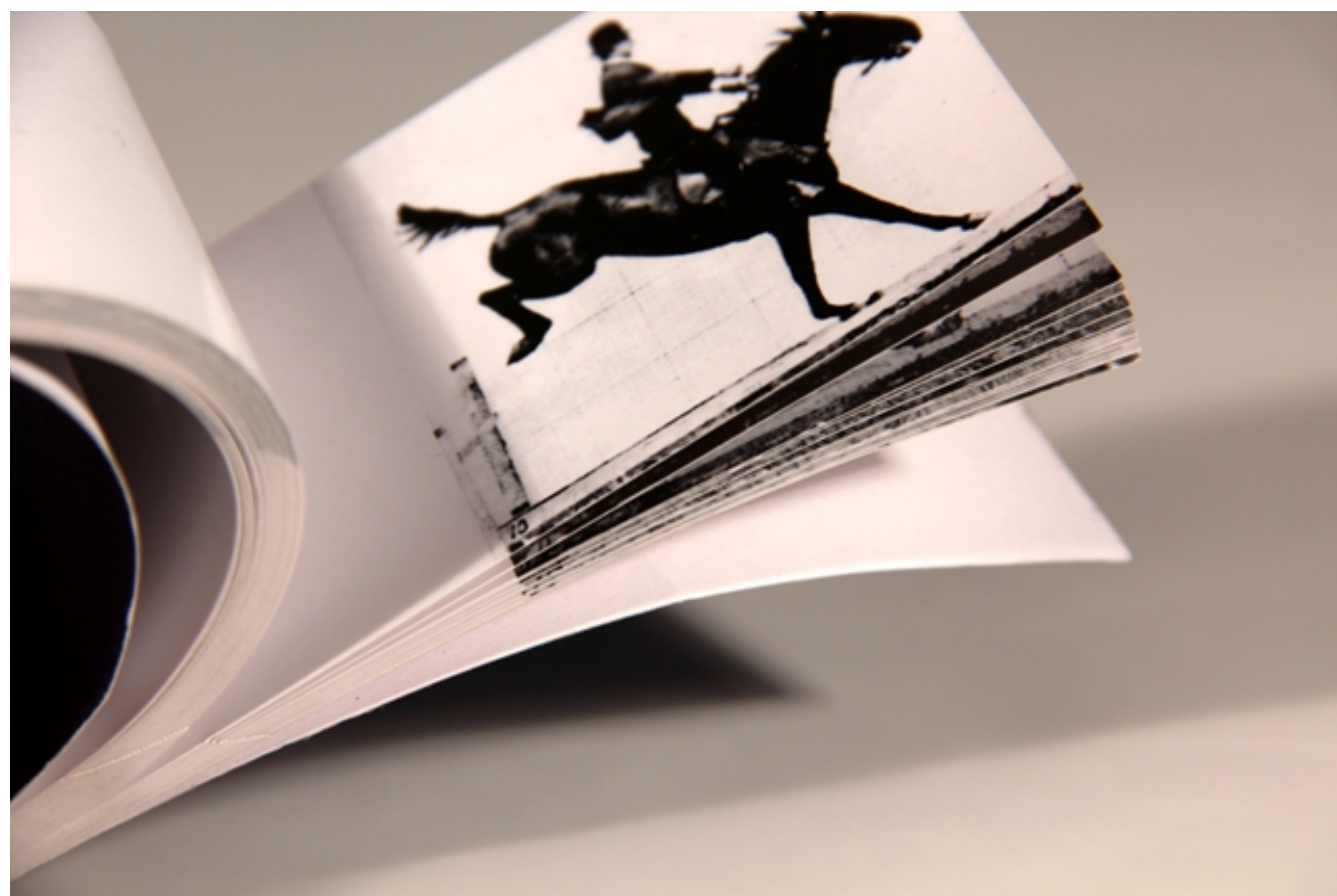
## Brinquedos óticos

. O **Praxinoscópio**, inventado por Charles Émile Reynaud em 1877, é um aparelho derivado do Zootrópio, que no local das fendas possui espelhos. O uso de um tambor de espelhos cria maior equilíbrio ótico e elimina os intervalos de sombra entre as imagens. A obturação é feita pelos intervalos dos espelhos dispostos em círculo no interior do tambor. Em 1879, Reynaud associa a ideia de cenário ao movimento dos personagens, criando o Teatro Praxinoscópio, ou Teatro Óptico.



## Brinquedos óticos

. A criação do **Folioscópio** é atribuída a Pierre-Hubert Desvignes, por volta de 1860. O Folioscópio ou *Flip book* consiste num conjunto de imagens sequenciais, organizadas em formato de livro que possa facilmente ser folheado. Cria a ilusão de movimento, devido à rápida sucessão de imagens com o passar as folhas, revelando uma sequência animada.



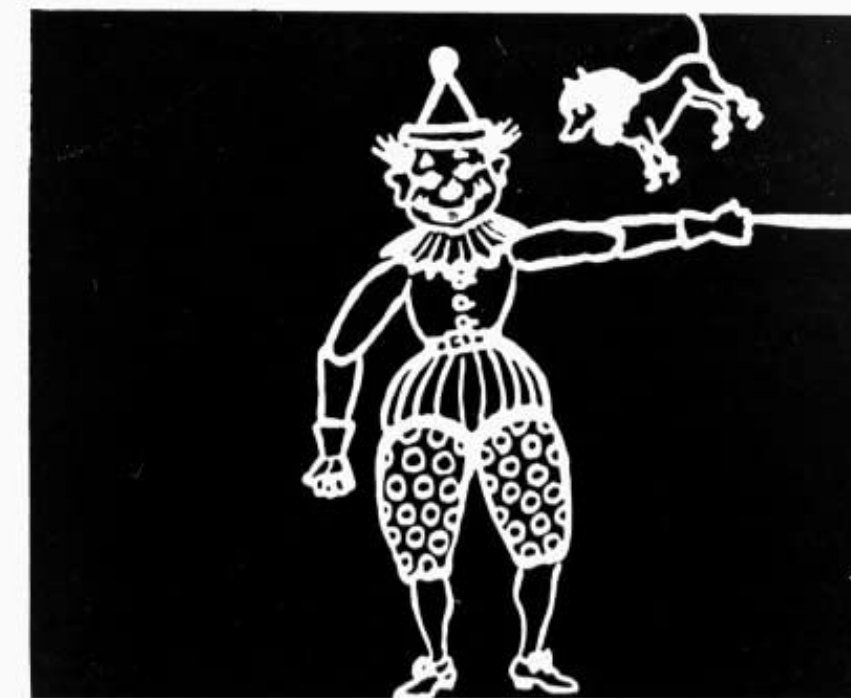
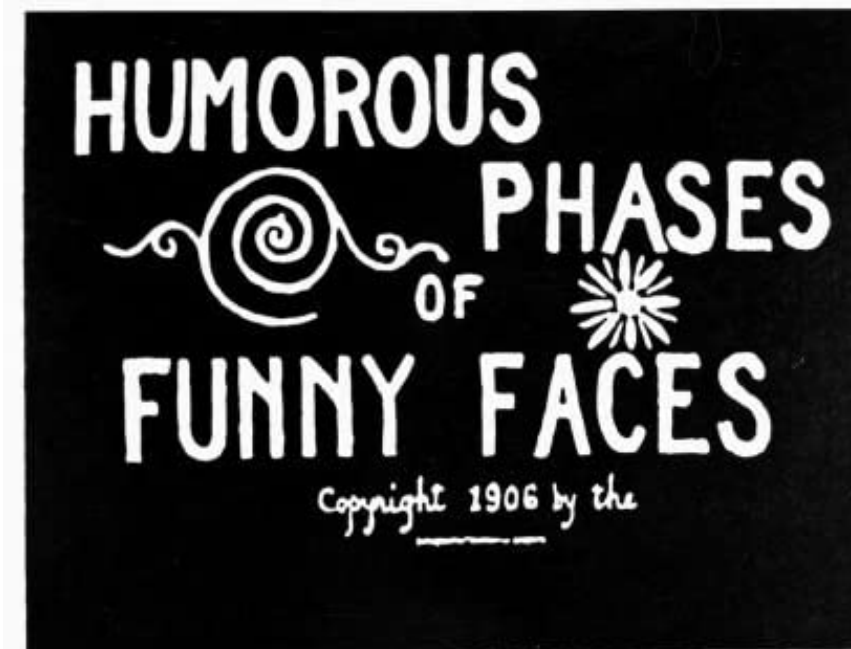
## Cinema de animação e Desenhos animados

- . O primeiro registo de imagens animadas fotograma a fotograma é creditado a Georges Méliès, assim como as primeiras experimentações com imagem acelerada, os seus *Desenhos Expressos*. Depois de Reynaud, Méliès é o primeiro cineasta a projetar desenhos num ecrã.
- . Surgem com estes pioneiros dois elementos essenciais do cinema de animação: a fotografia animada imagem a imagem e os desenhos fotografados.



## Cinema de animação e Desenhos animados

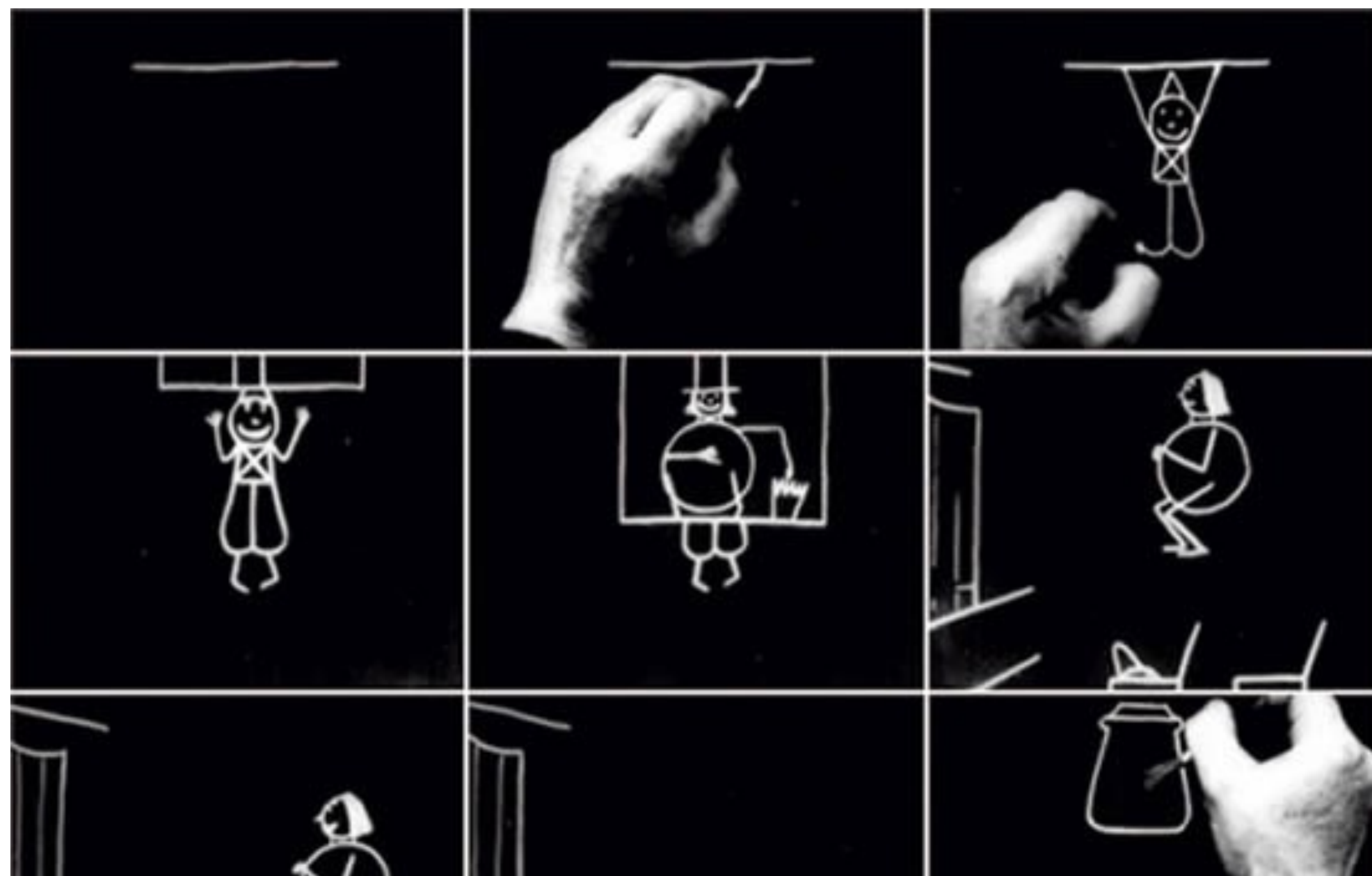
. *Humorous Phases of Funny Faces*, de 1906, é considerado o primeiro filme de cinema de animação. No filme, Stuart Blackton, dá vida a personagens desenhadas em ardósia, por meio da captação de imagem fotograma a fotograma.



<https://www.youtube.com/watch?v=wGh6maN4I2I>

## Cinema de animação e Desenhos animados

- . *Fantasmagoria*, de 1908, é considerado o primeiro filme de desenhos animados por ter sido inteiramente rodado com recurso à captação de desenhos fotograma a fotograma.
- . Na execução do filme, Émile Cohl produz cada desenho a partir do anterior, recorrendo ao uso de desenho em papel sobre um vidro iluminado, produzindo sequências com movimentos consistentes e grande fluidez ao longo de todo o filme.
- . Por ter desenhado a negro sobre papel e de seguida inverter a imagem, a animação resultante parece ser feita a giz sobre ardósia.



<https://www.youtube.com/watch?v=o1d28X0lkJ4>



Little Nemo  
(1911)

[https://www.youtube.com/watch?v=K8qow7jTyoM&feature=emb\\_logo](https://www.youtube.com/watch?v=K8qow7jTyoM&feature=emb_logo)

Gertie the Dinosaur  
(1914)

<https://youtu.be/32pzHWUTcPc>



The Sinking of the Lusitania  
(1918)

[https://www.youtube.com/watch?v=0Ugk348jStc&feature=emb\\_logo](https://www.youtube.com/watch?v=0Ugk348jStc&feature=emb_logo)

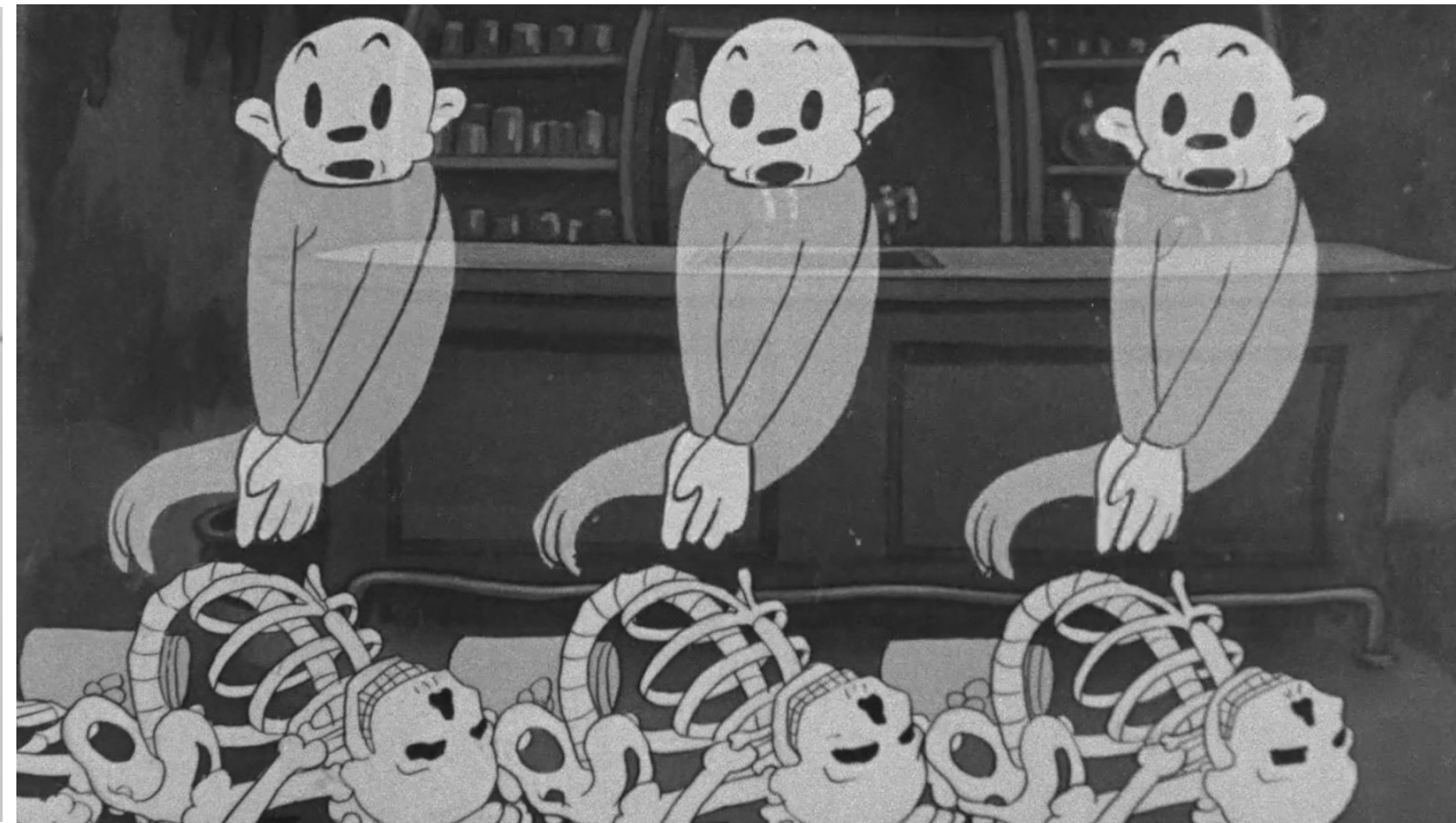
- . Uso de quadros-chave
- . Uso de ciclos de animação
- . Encenação dramática

# Dave Fleischer e Max Fleischer



Out of the Inkwell, Koko The Clown  
(1921)

<https://www.youtube.com/watch?v=IXbJAR4kCd4>



Betty Boop, Minnie the Moocher  
(1932)

[https://www.youtube.com/watch?v=N7VUU\\_VPI1E](https://www.youtube.com/watch?v=N7VUU_VPI1E)



Superman - The Mad Scientist  
(1941)

<https://www.youtube.com/watch?v=LUFN1ljK4ww>

. Rotoscopia

## Fases de um projeto

Durante a fase de **pré-produção** em animação, é desenvolvida uma história e é escrito o roteiro da animação, criam-se as personagens, cria-se um storyboard, escolhem-se as paletas de cores, prepara os cenários e grava-se a voz. Esta é uma fase de preparação para o processo principal, a concretização da animação.

A fase da **produção** é o processo de criação da animação, reunindo todos os materiais criados e produzindo as cenas (Pintar cenários, criar as cenas individuais e as ações das personagens, fazer a animação bruta, limpar a animação/ traçar, colorir, compor e exportar).

A **pós-produção** é o processo final de edição da animação. Durante esta fase, são adicionados os efeitos sonoros adicionais ou gravações que aumentam o impacto emocional da animação. Assim que a versão final estiver pronta, ela é renderizada e exportada para diferentes formatos.



Animação

# 12 PRINCIPLES OF ANIMATION

---

Segundo Ollie Johnston e Frank Thomas, animadores dos Estúdios Disney, no livro “Illusion of Life”, de 1981.

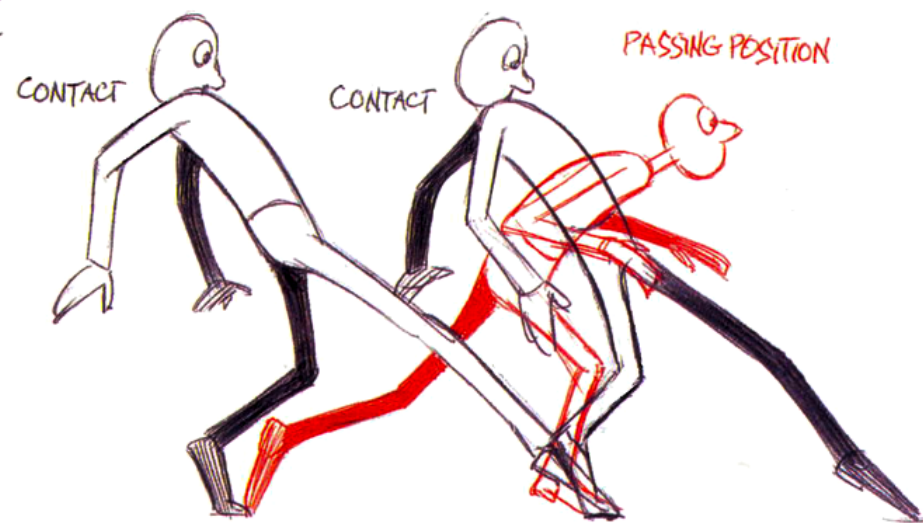
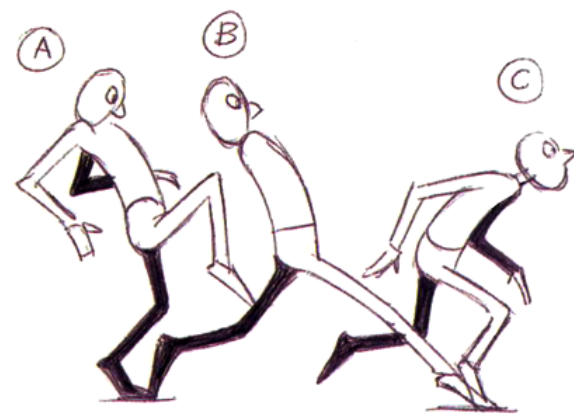
**SQUASH & STRETCH** ANTICIPATION  
STRAIGHT AHEAD POSE TO POSE **STAGING**  
**FOLLOW THROUGH & OVERLAPPING ACTION**  
SLOW IN **ARCS** SECONDARY ACTION  
SLOW OUT **APPEAL**  
**TIMING** SOLID DRAWING  
**EXAGGERATION**

---

A TRADITIONAL SNEAK HAS A VERY INTERESTING CONSTRUCTION.

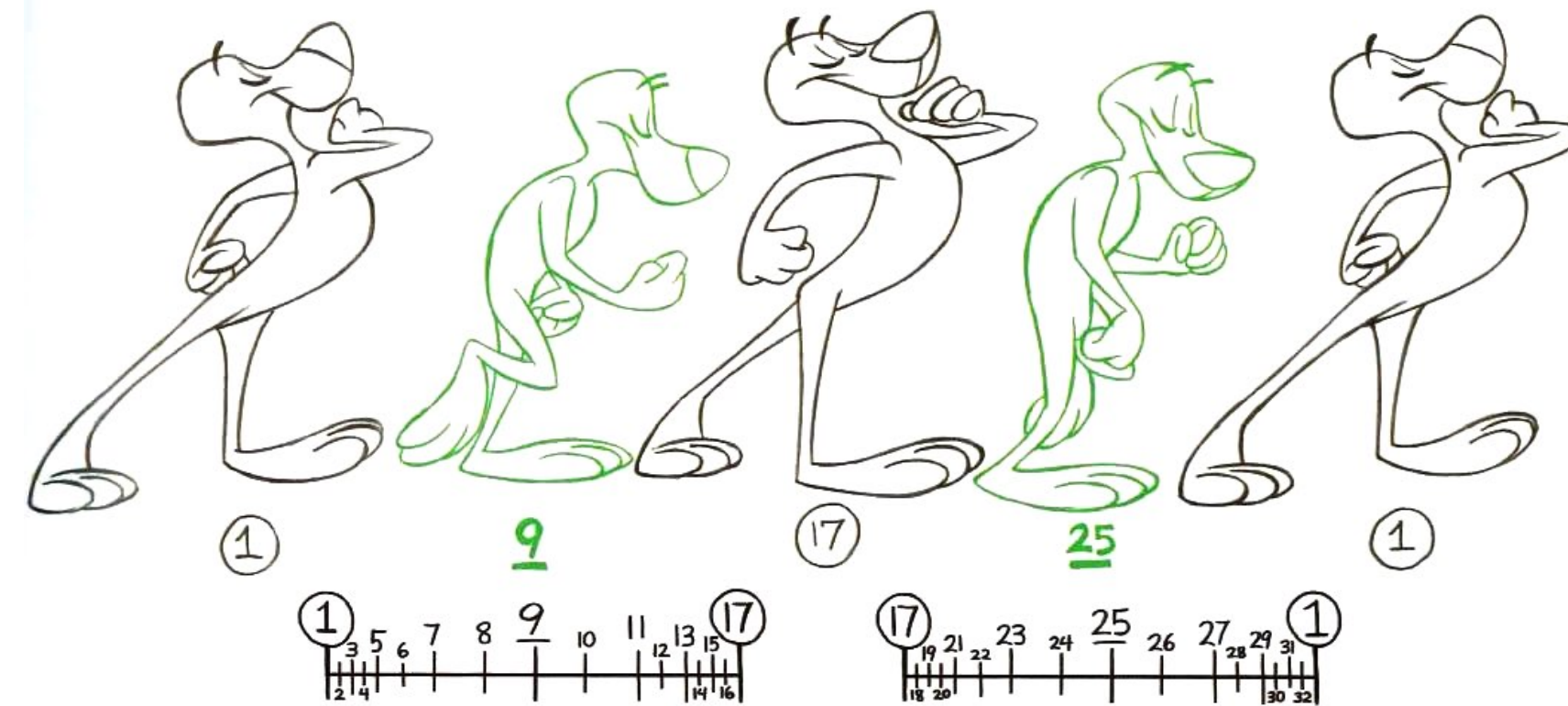
THE MAIN THINGS ARE -

- (A) The BODY GOES BACK and FORTH. The BODY GOES BACK WHEN THE FOOT GOES UP. The ARMS ARE USED FOR BALANCE.
- (B) WHEN THE FOOT REACHES and CONTACTS THE GROUND, THE BODY IS STILL BACK and the HEAD IS HELD BACK, DELAYED JUST A LITTLE BIT.
- (C) AFTER THE FOOT CONTACTS THE GROUND THE BODY FOLLOWS - GOING FORWARD AS THE FOOT TAKES THE WEIGHT. NEXT THE BODY WILL GO BACK (AS A) AS THE OTHER FOOT GOES FORWARD.



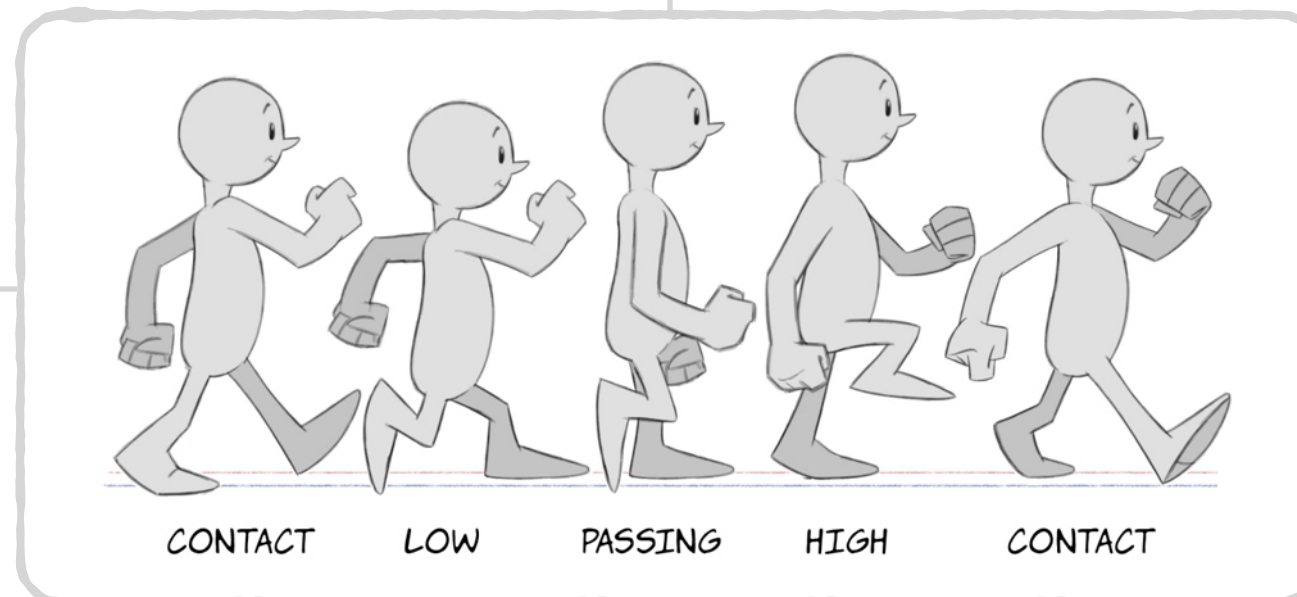
AS WITH A WALK THERE ARE 3 IMPORTANT DRAWINGS - The 2 CONTACTS AND A VERY INTERESTING PASSING POSITION.

Walk cycle

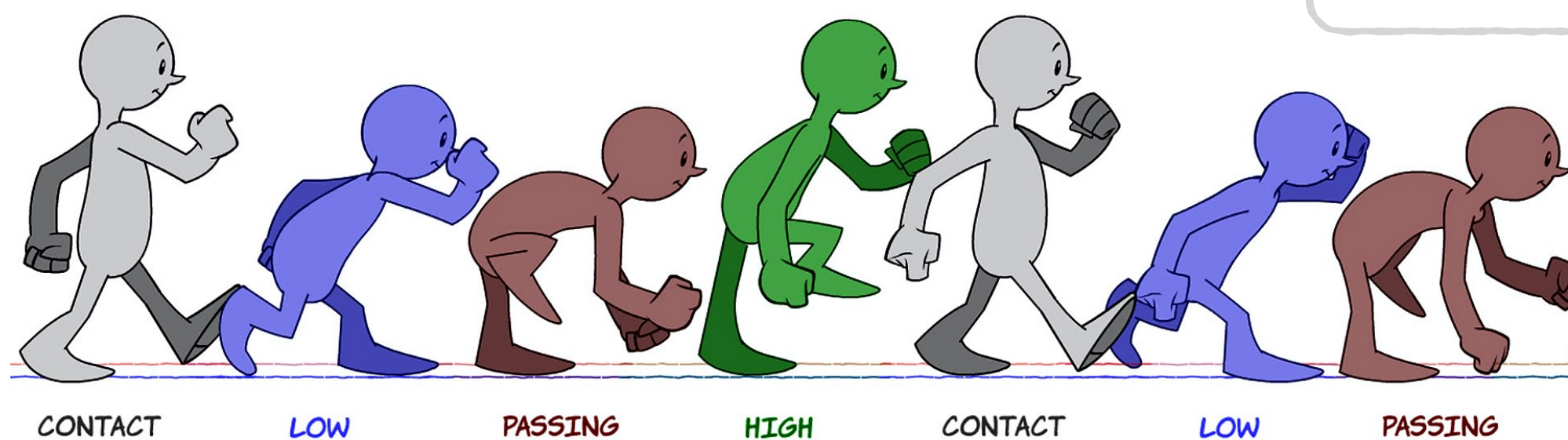


### Attitude Poses in Walks and Runs

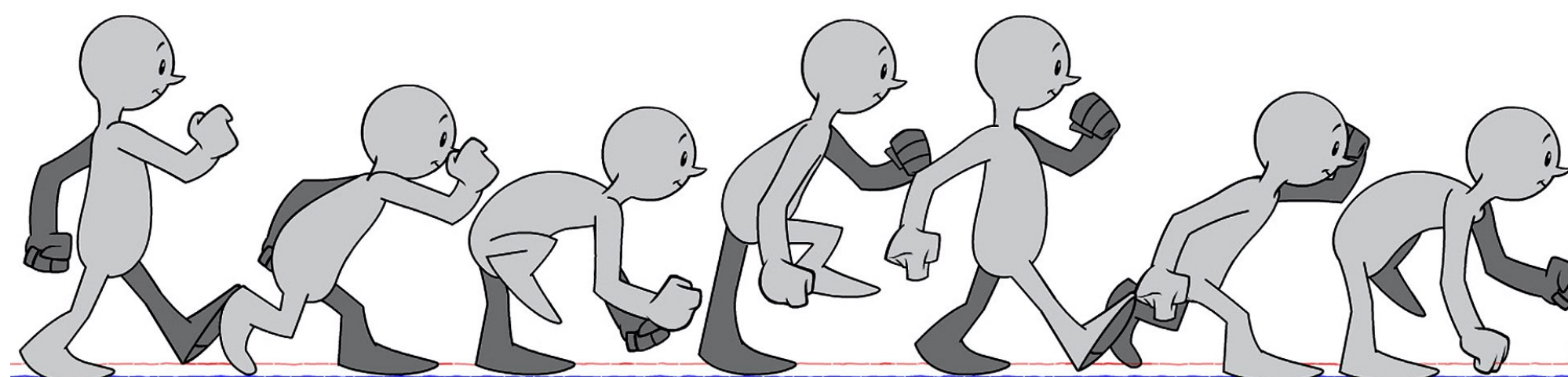
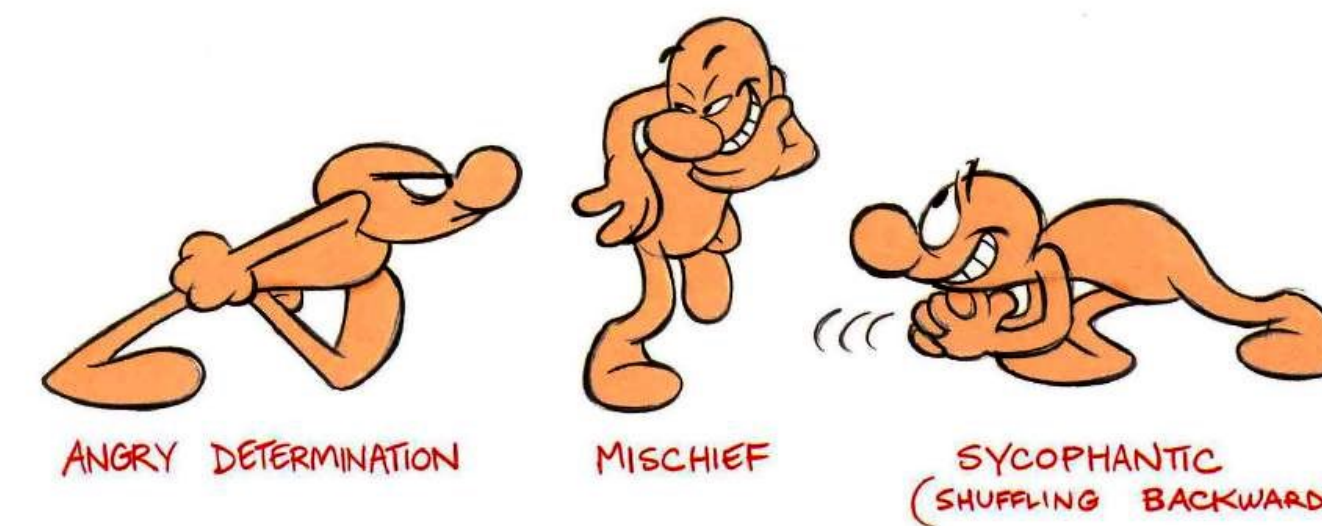
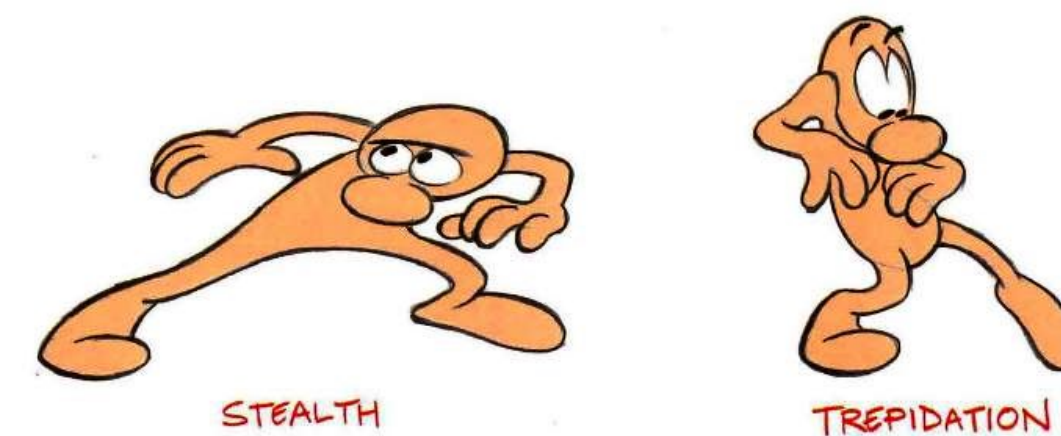
Showing attitudes in walks and runs is a vital tool for communicating. Instead of just getting the character from one place to the next, use the journey to tell your audience how he's feeling. Here are just a few examples:



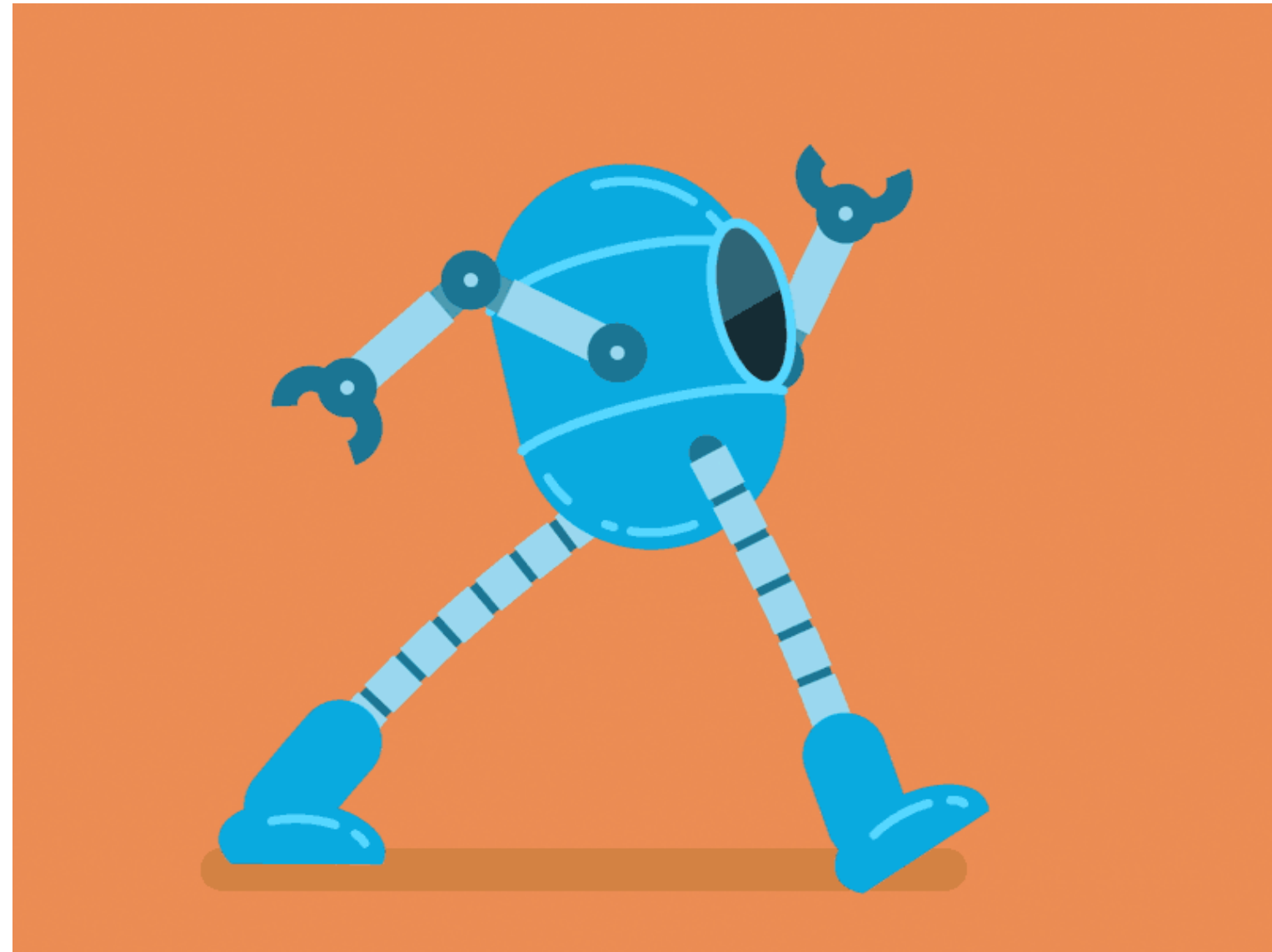
### Attitude walks



Attitude poses



A live-action walk actually spends more screen time in the "passing position," where one leg passes in front of the other, but an attitude walk reverses this, spending more screen time around the poses where the foot first contacts the ground. Although this is technically "incorrect," if you spend fewer frames on the passing position, and more frames cushioning into and out of the attitudes, it shows your audience the "intent" of the walk.



Attitude walks



### Walk cycle

O que é e como criar.

<https://www.youtube.com/watch?v=2y6aVz0Acx0>

Conceitos a ter em conta

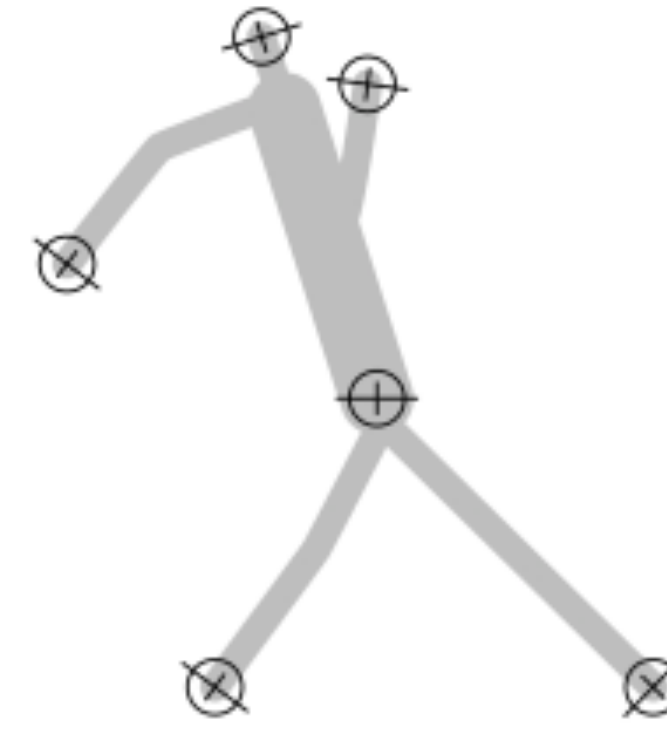
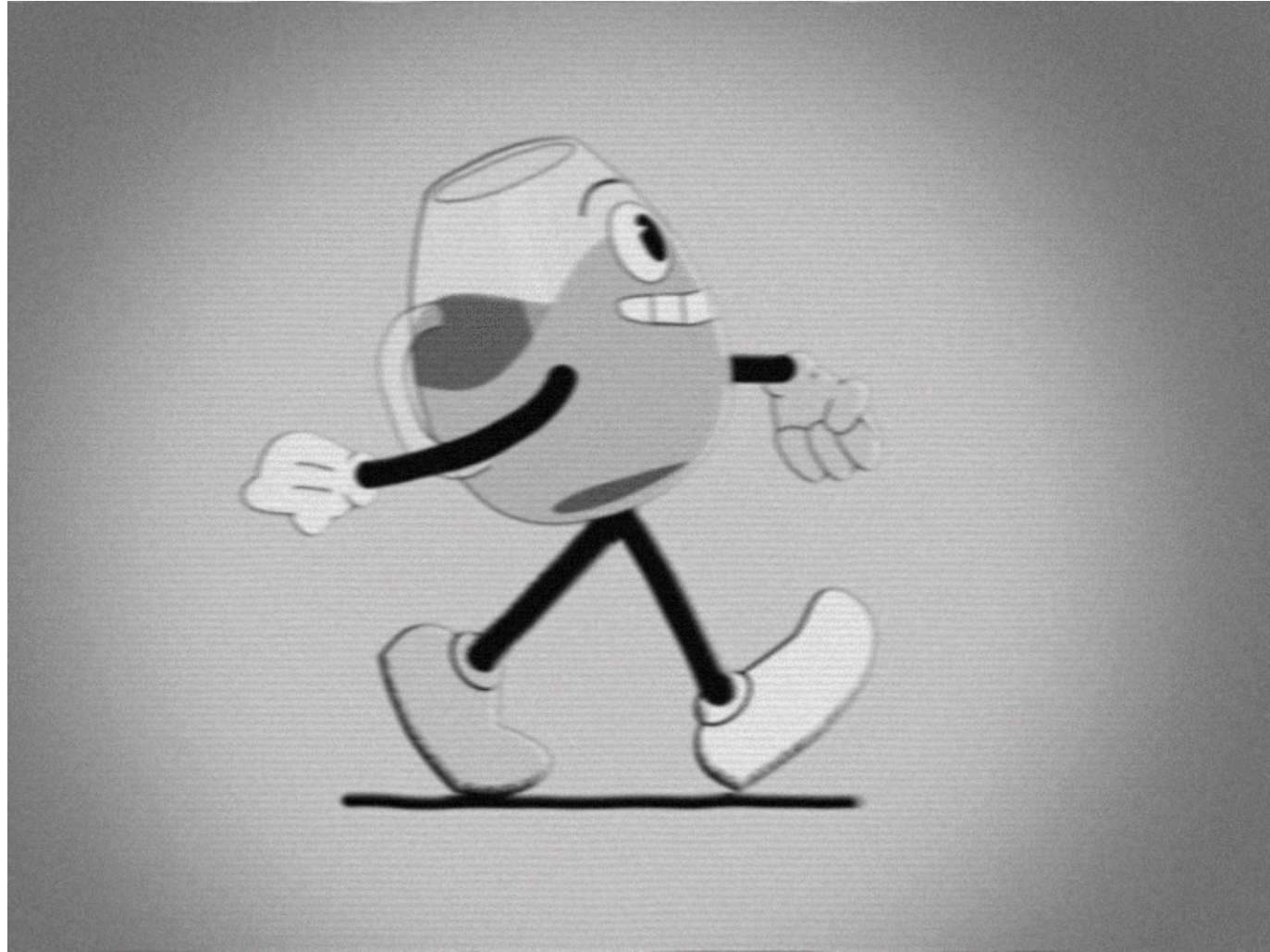
<https://www.youtube.com/watch?v=jO7Klfi3tHE>

Preparar a personagem p Walk cycle

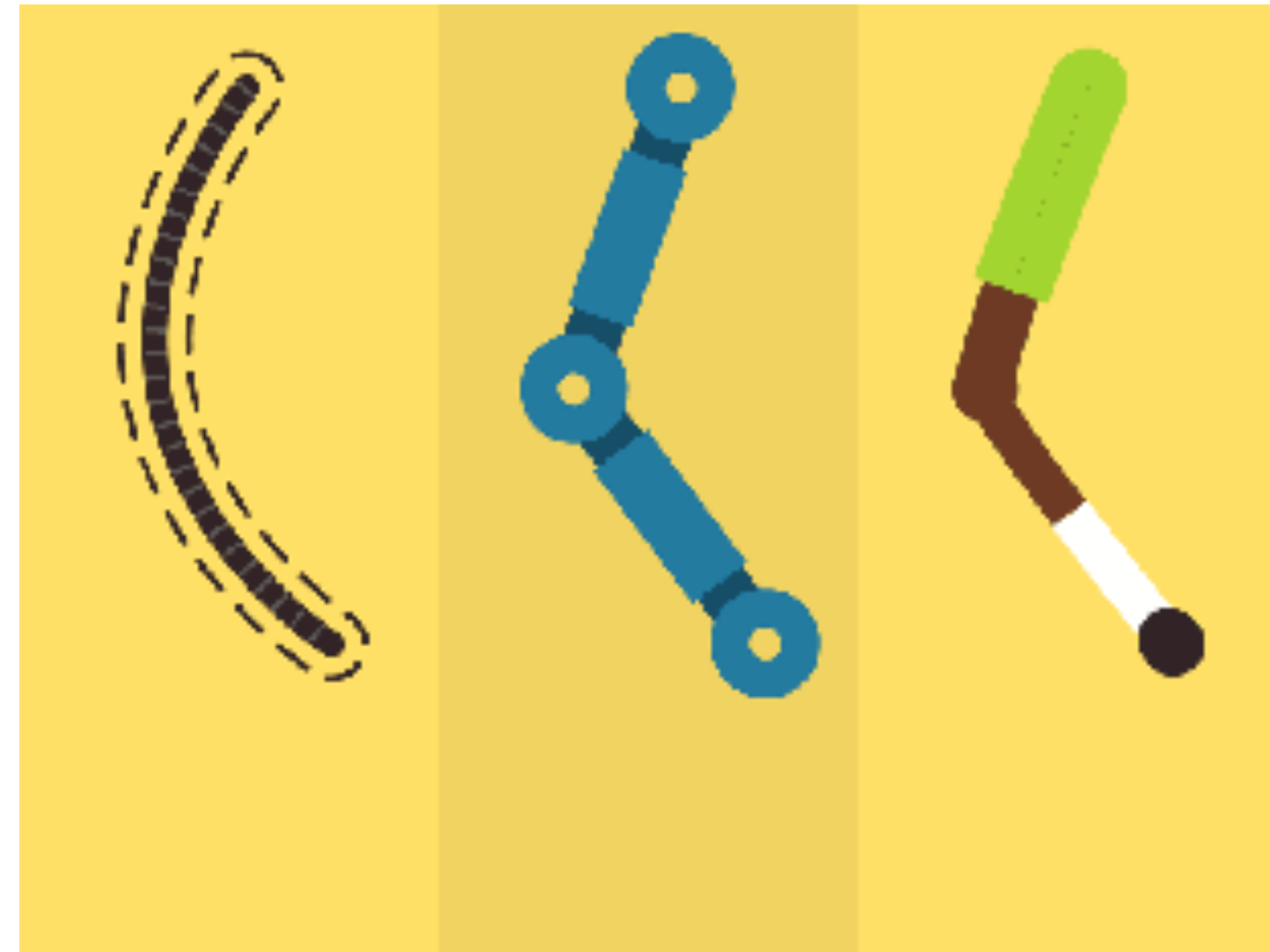
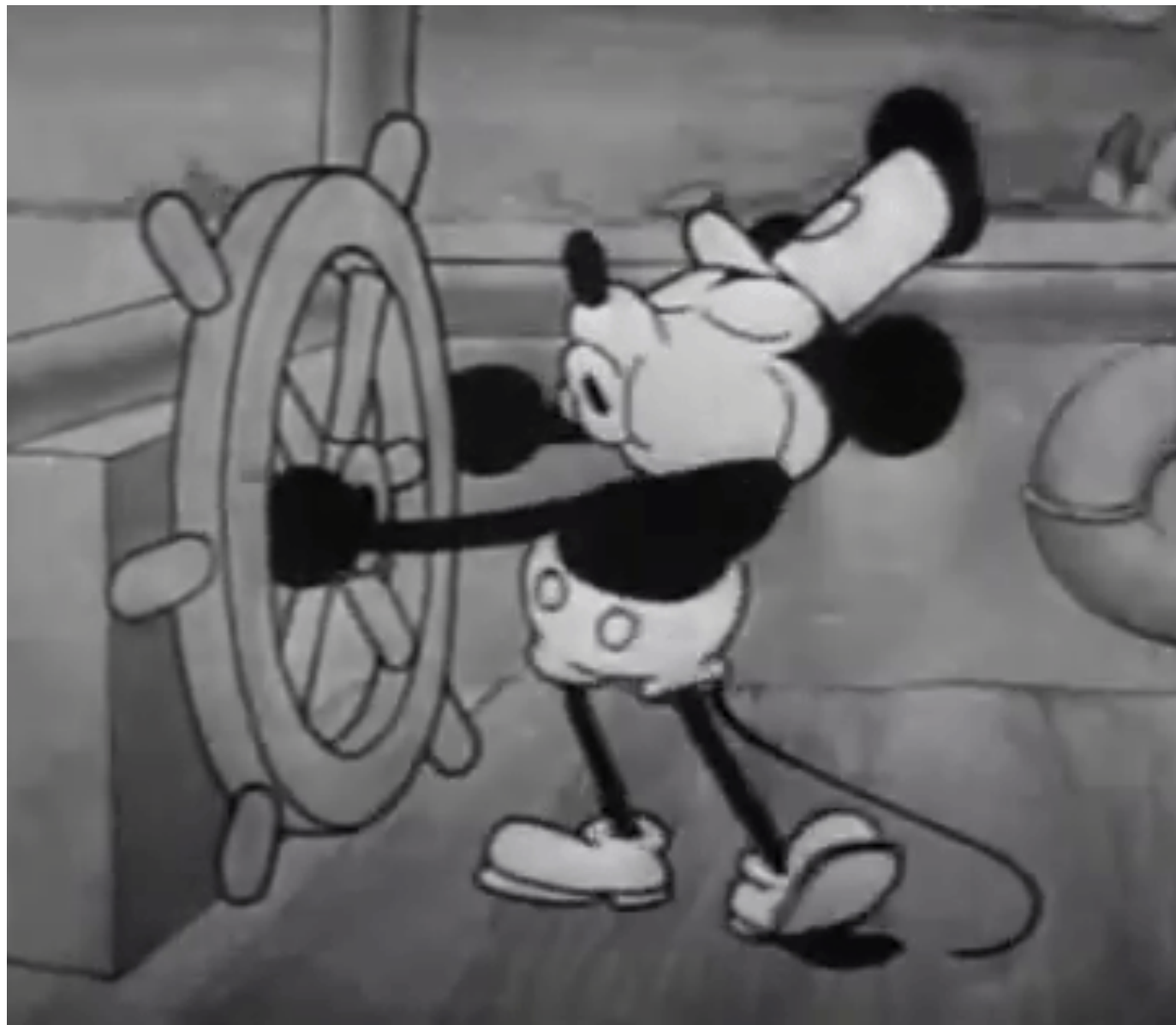
[https://www.youtube.com/watch?v=ZmgBaoJN\\_20](https://www.youtube.com/watch?v=ZmgBaoJN_20)

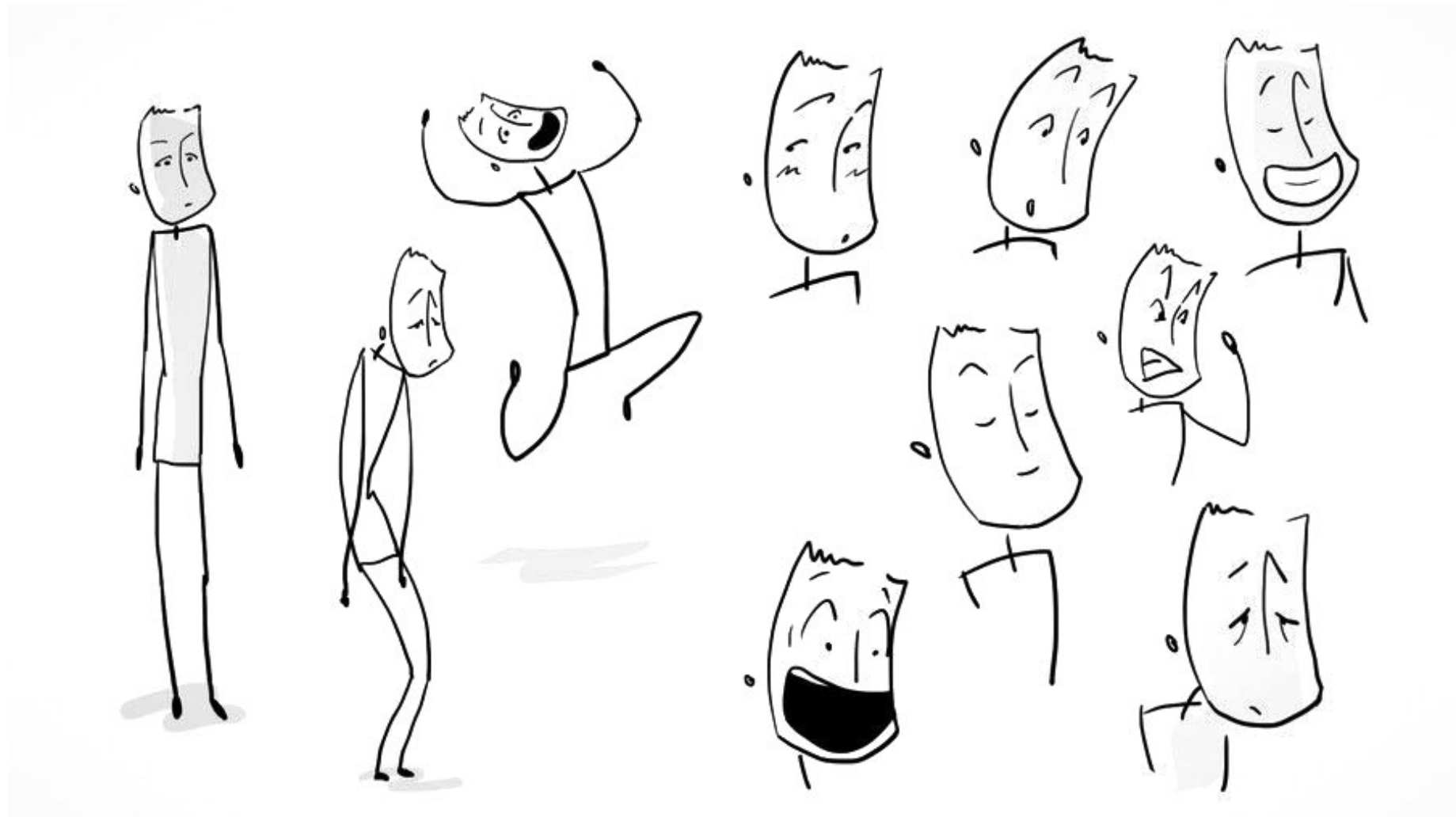
Erros comuns ao criar Walk cycle

<https://www.youtube.com/watch?v=11CFCzoF0Uk>

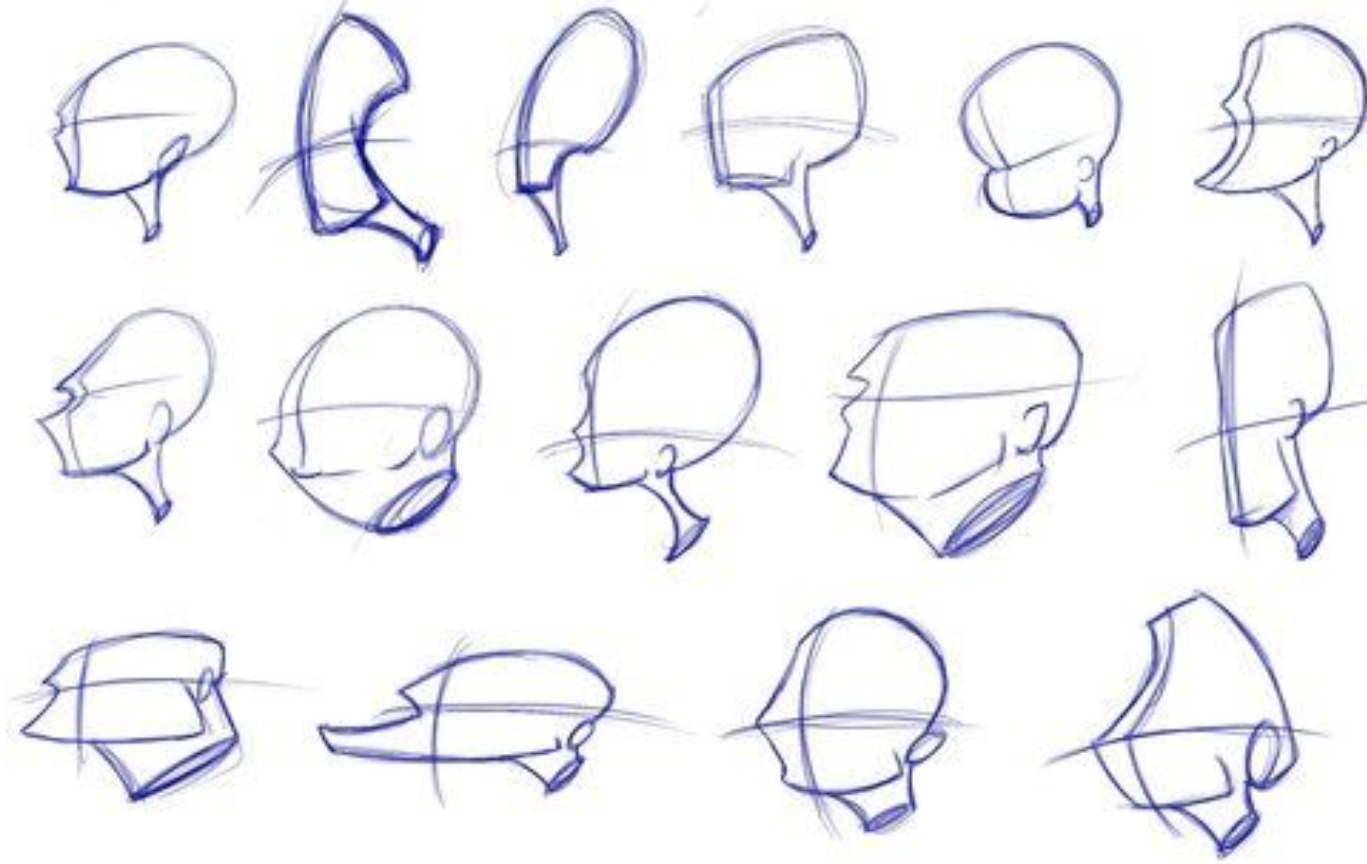


Rubber hose animation

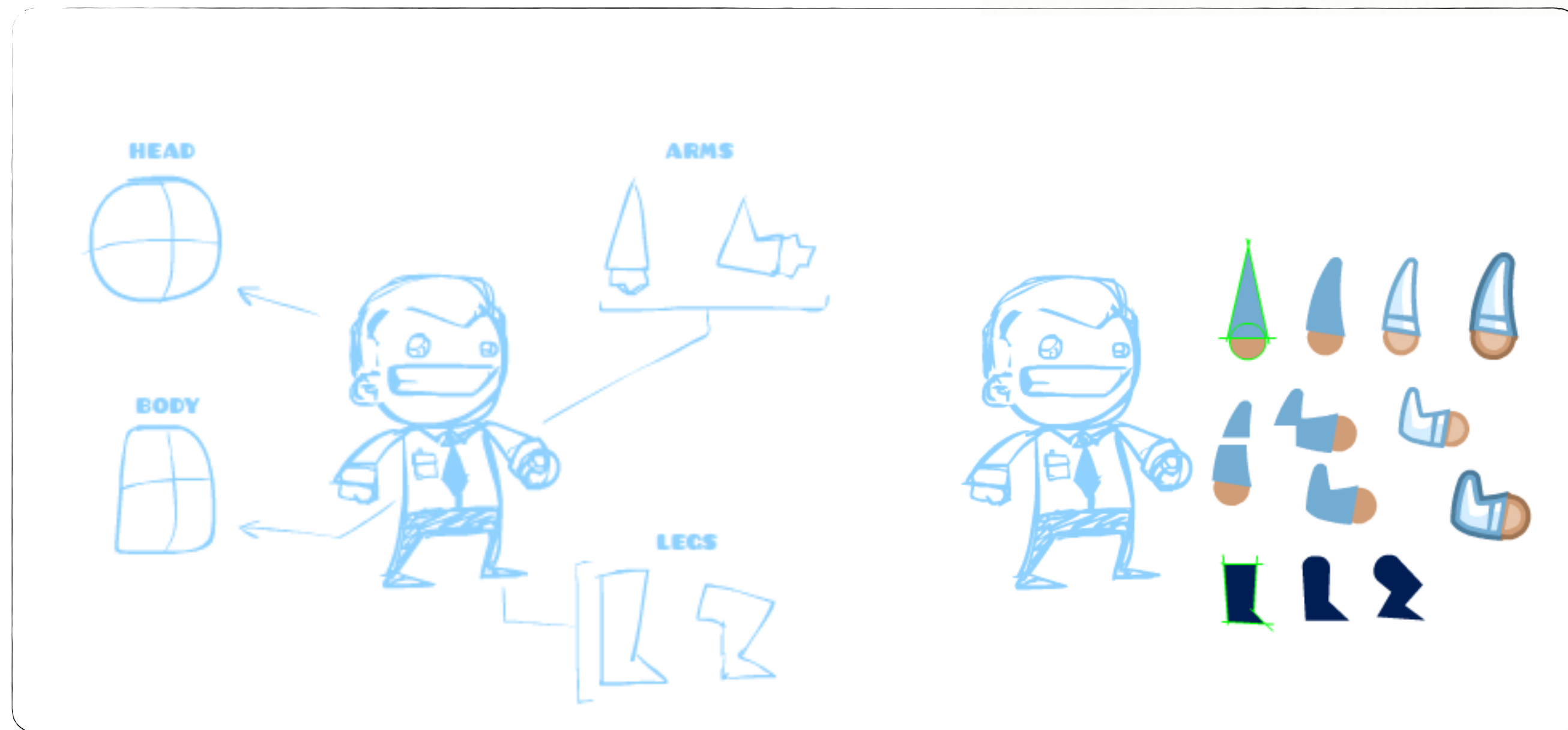




CHARACTER HEAD SHAPES.



Luna Lovegood



# Desenho Expressivo e Desenho Rigoroso 04A

Narrativa visual  
III

Norman Rockwell

Nuno Fragata Marques | ESAD.CR | 2022-2023

# THE SATURDAY EVENING POST

Vol. 191, No. 49. Published Weekly at  
Philadelphia. Entered as Second-  
Class Matter, November 18, 1879, at  
the Post Office at Philadelphia, under  
the Act of March 3, 1879.

Illustrated Weekly  
Franklin

JUNE 4, 1921

5c. The Copy  
10c. in Canada



Gifford Pinchot—Henry C. Rowland—Harrison Rhodes—Lawrence Perry  
Octavus Roy Cohen—Mary Brecht Pulver—E. G. Lowry—Frederick Collins



A narrative is simply a story.





Norman Rockwell



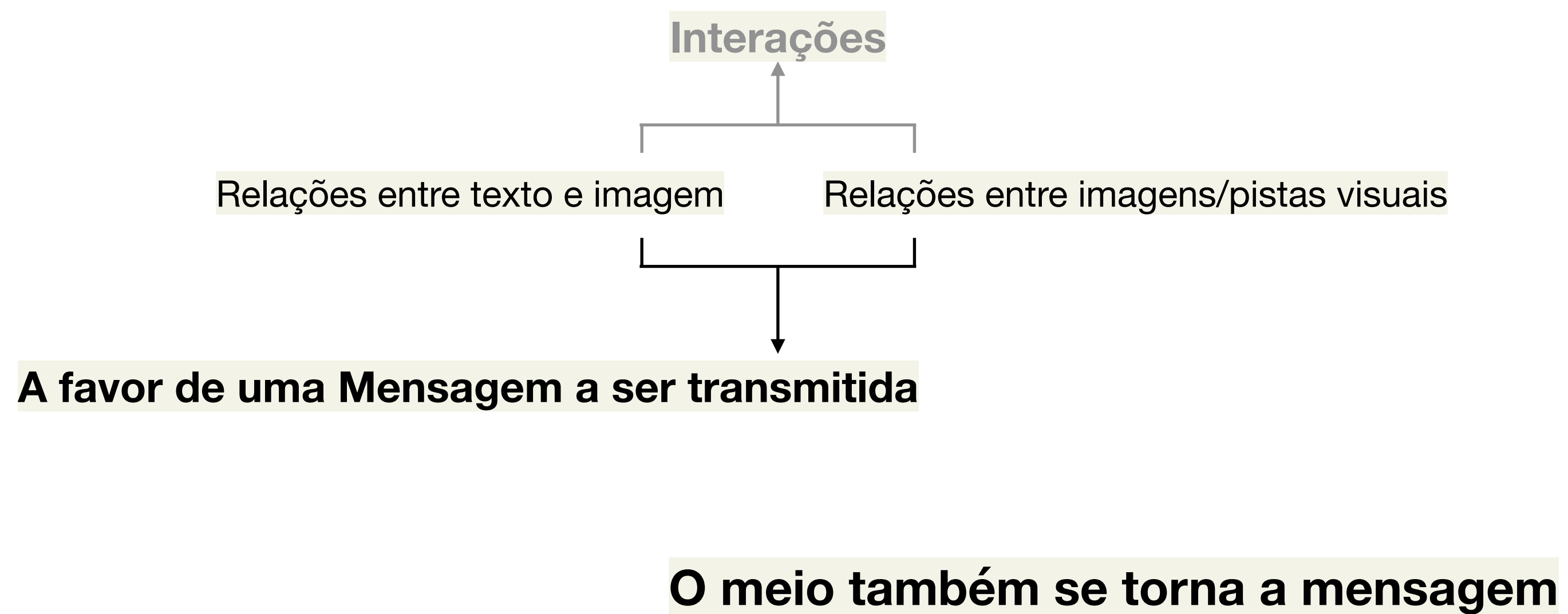
Um passeio pode transformar-se numa viagem.



Um carreiro, de tão pisado, numa estrada.



Madalena Matoso



NARRATIVA / **Arte narrativa** Informação para ser discernida ao longo de um tempo

Arte visual que transmite uma história.  
A obra de arte narrativa pode representar cenas contínuas,  
um só evento ou varias cenas em simultâneo.

Contar uma história incluindo tempo, espaço e personagens envolvidos

- Uma única cena em que os personagens se repetem
- Ocorrem várias ações, que compactam presente e futuro numa única imagem
- Não mostra eventos simultâneos
- Mostra uma sequência cuja leitura depende da localização dos eventos

## NARRATIVA VISUAL

- **Estática** (baseada em imagem estática. Ilustração, Banda Desenhada, etc.)
- **Dinâmica** (baseada em imagem em movimento. Animação, Filme, etc.)
- **Interativa** (baseada nas possibilidades de interação. Links, QRcodes, etc.)

- Como uma sinopse/ síntese, um retrato breve de algo, um conjunto de pistas
- Uma narrativa sinótica descreve uma única cena em que um personagem ou personagens são retratados várias vezes num quadro para transmitir que várias ações estão a ocorrer.

## NARRATIVA ESTÁTICA

- simultânea, monocénica, contínua, sinótica, panótica, progressiva, sequencial

- Como “quem tudo vê”, como uma panorâmica
- Permitindo ver o todo, em simultâneo
- Retrata múltiplas cenas e ações sem a repetição de personagens
- As ações podem ser em sequência ou representar ações simultâneas durante um evento

- Uma narrativa sequencial enfoca a moldura para desenvolver a progressão temporal
- Cada cena e ação são representadas no seu quadro como uma unidade

- Mostra uma cena  
. A Última Ceia,  
Leonardo da Vinci

- Mostra várias cenas em simultâneo  
. Retábulo de Ghent,  
Hubert e Jan van Eyck

- Mostra uma história, em contínuo  
. Coluna de Trajano  
. Frescos da Capela Arena de Padua,  
Giotto

# NARRATIVA simultânea

- Mostra várias cenas em simultâneo

O Retábulo de Ghent (também nomeado Adoração do Cordeiro Sagrado ou O Cordeiro de Deus) é um políptico de grandes dimensões do século XV, do período inicial da pintura flamenga.

É composto por 12 painéis, oito dos quais são venezianas fechadas. Os painéis laterais são pintados em ambos os lados, dando duas perspectivas diferentes consoante se encontram abertos ou fechados.

Aos domingos e aos dias festivos, o retábulo está totalmente aberto; fora destes dias, fica fechado e coberto por uma toalha.



Retábulo de Ghent,  
Hubert e Jan van Eyck, séc. XV

## NARRATIVA monocénica

- Mostra uma cena

O Última Ceia, da autoria de Leonardo da Vinci, foi pintada entre 1494 e 1498 e representa a última "ceia" de Jesus e seus apóstolos.

É uma pintura de 4,60 metros de altura e 8,80 metros de largura, realizada com têmpera e óleo sobre um preparo em gesso.

A Última Ceia,  
Leonardo da Vinci, séc. XV



## NARRATIVA contínua

- Mostra uma história, em contínuo

Giotto representa a vida da Virgem Maria e de Jesus Cristo. A leitura dos frescos é feita de cima para baixo e da esquerda para a direita.

Quem conhece a história da bíblia tem a leitura facilitada.

Na parede oposta à fachada, estão representadas cenas do juízo universal. Na parte inferior da capela, no lado esquerdo estão representados os sete pecados capitais e na parte oposta, as sete virtudes.



Frescos da Capela degli Scrovegni, em Pádua, Giotto, séc. XIV

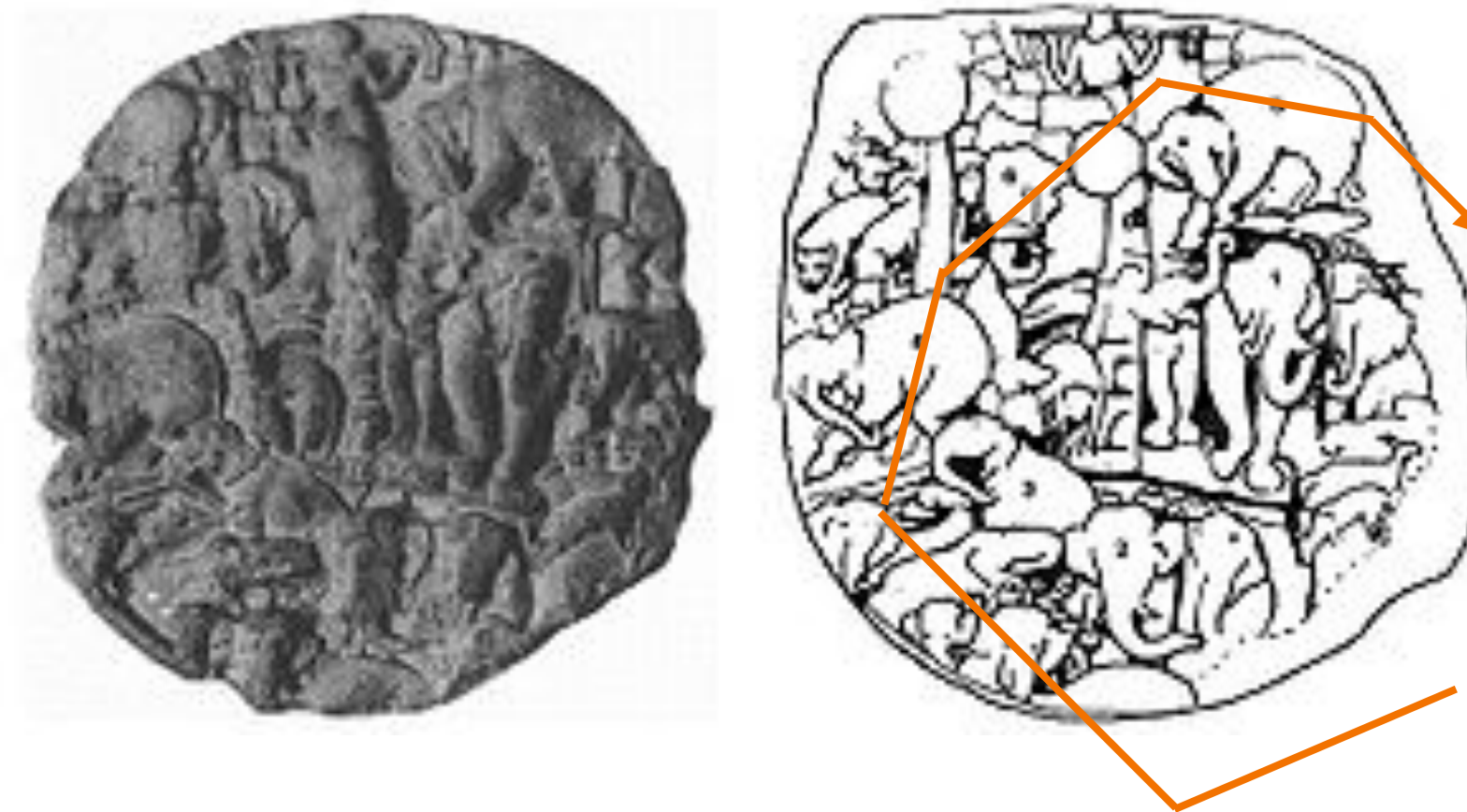
## NARRATIVA sinótica

- Uma única cena em que um personagem ou personagens são retratados várias vezes num quadro para transmitir que várias ações estão a ocorrer.

O medalhão tem como objetivo apresentar ao leitor a história do nascimento anterior de Buda como o elefante Chaddanta.

Como muitas narrativas sinóticas, pode ser difícil de interpretar. O centro do medalhão tem entalhes que são uma pista visual de como o medalhão deve ser interpretado.

Além desta sugestão visual subtil, quase não há indicação da ordem de leitura.



O medalhão pode ser dividido em 3 episódios:

- 1 - Chaddanta presenteia a sua rainha principal com lótus.
- 2 - A rainha júnior fica ofendida.
- 3 - A rainha júnior, sai para ficar sozinha.
- 4 - Ela espera por vingança.
- 5 - Um caçador aponta uma flecha para Chaddanta.
- 6 - O caçador corta as presas de Chaddanta.
- 7- O caçador é visto a partir com as presas (no centro superior).

## NARRATIVA panóptica (ou panorâmica)

- Retrata múltiplas cenas e ações sem a repetição de personagens
- As ações podem ser em sequência ou representar ações simultâneas durante um evento

O tema no friso norte é a batalha dos filhos da Terra, os Gigantes, com os deuses do Olimpo pelo poder. Simboliza o triunfo da ordem e da civilização sobre a selvageria, a barbárie e a anarquia. De um lado estão os gigantes, que fortemente armados atacam os deuses. No lado oposto estão os deuses.

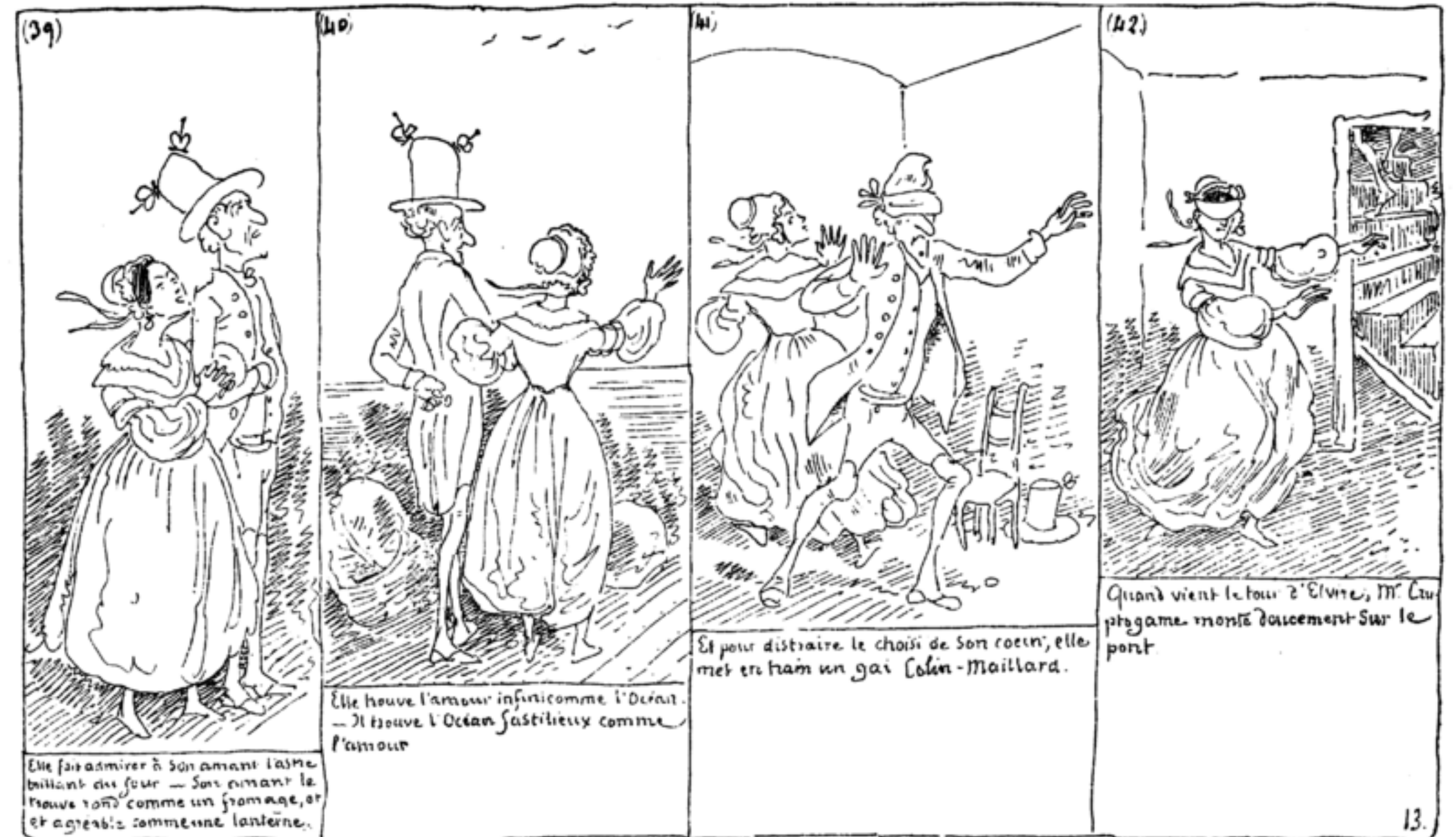
Este lado do friso podia ser visto da forma sagrada, conforme os peregrinos subiam em direção ao Oráculo. Os relevos transformam-se numa narrativa.



Friso norte do edifício Tesouro de Siphnos,  
C, 525 ac

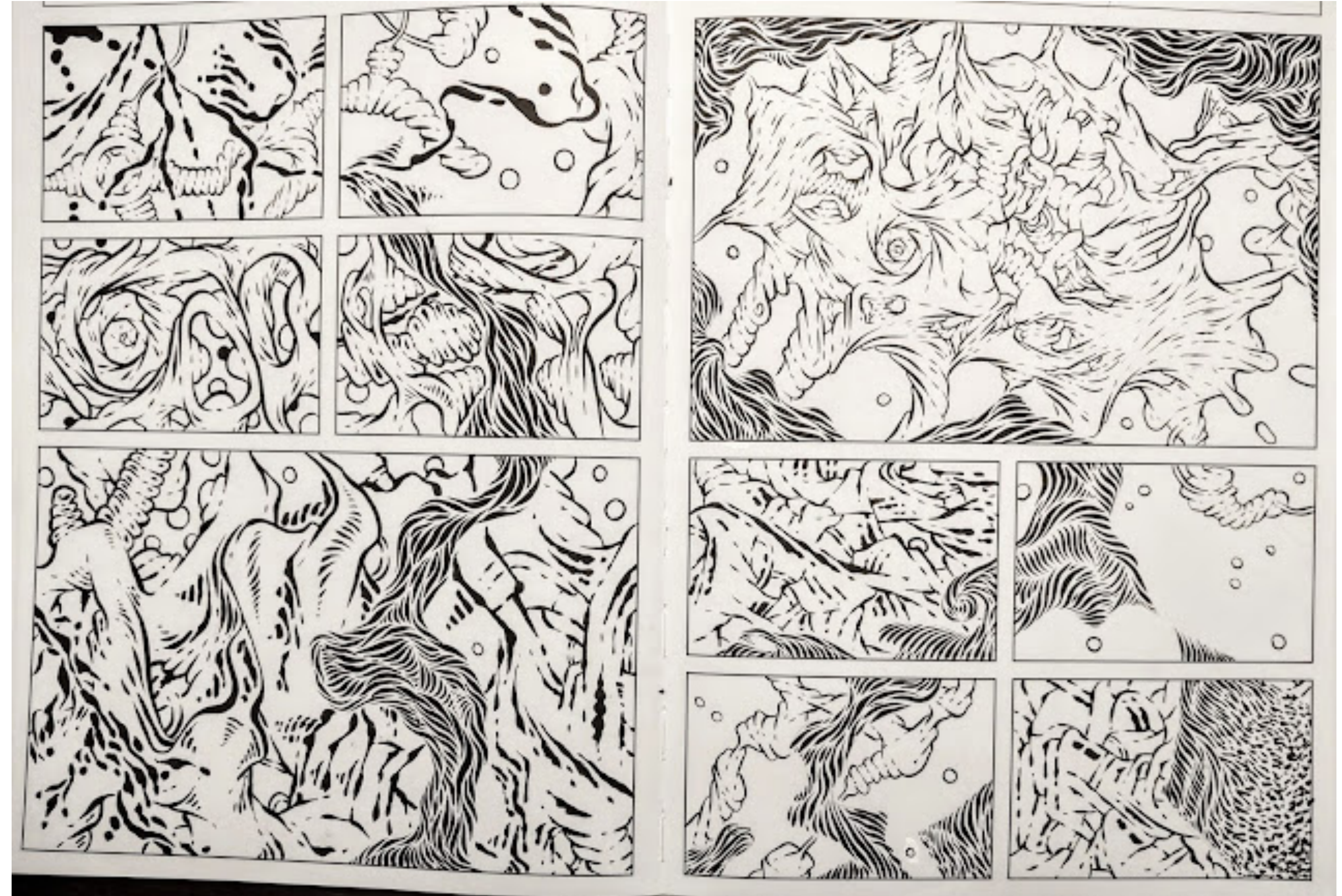
## NARRATIVA progressiva

- Uma única cena em que os personagens se repetem
- Ocorrem várias ações, que compactam presente e futuro numa única imagem
- Não mostra eventos simultâneos
- Mostra uma sequência cuja leitura depende da localização dos eventos



## NARRATIVA sequencial

- Uma narrativa sequencial enfoca a moldura para desenvolver a progressão temporal
- Cada cena e ação são representadas no seu quadro como uma unidade



**A narrative is simply a story. Narrative art is art that tells a story.**

<https://www.tate.org.uk/art/art-terms/n/narrative>

Até ao século XX, grande parte da arte ocidental pode ser considerada narrativa, por retratar histórias de religião, mito e lenda, história e literatura. Normalmente o público estava familiarizado com as histórias representadas.

Por volta do século XVII, a pintura mostrava cenas e narrativas da vida cotidiana. Na era vitoriana, a pintura narrativa retratando assuntos da vida cotidiana tornou-se extremamente popular e muitas vezes é considerada uma categoria em si mesma (pintura narrativa vitoriana).

Na arte moderna, as ideias formalistas resultaram numa negação da narrativa. No entanto, referências codificadas a questões políticas ou sociais, ou a eventos na vida do artista ainda são comuns em representações. Essas obras são efetivamente alegorias\* modernas e geralmente requerem informações do artista para serem totalmente compreendidas. Um bom exemplo disso é Guernica de Pablo Picasso.

Nota: O Formalismo defende que os valores estéticos podem sustentar-se por si mesmos e que o juízo da arte pode ser isolado de outras considerações tais como as éticas e sociais. Dá-se preponderância às qualidades puramente formais ou abstratas da obra, como a forma, a composição, as cores ou a estrutura.

O termo **pintura histórica** foi introduzido no século XVII para descrever pinturas com temas extraídos da história e mitologia clássicas e da Bíblia. No século XVIII, também era usado para se referir temas históricos recentes.

As **pinturas narrativas vitorianas** oferecem uma visão única da sociedade do século XIX: a situação das mulheres, as classes sociais e a ascensão da indústria.

\* Modo indirecto de representar uma coisa ou uma ideia sob a aparência de outra.



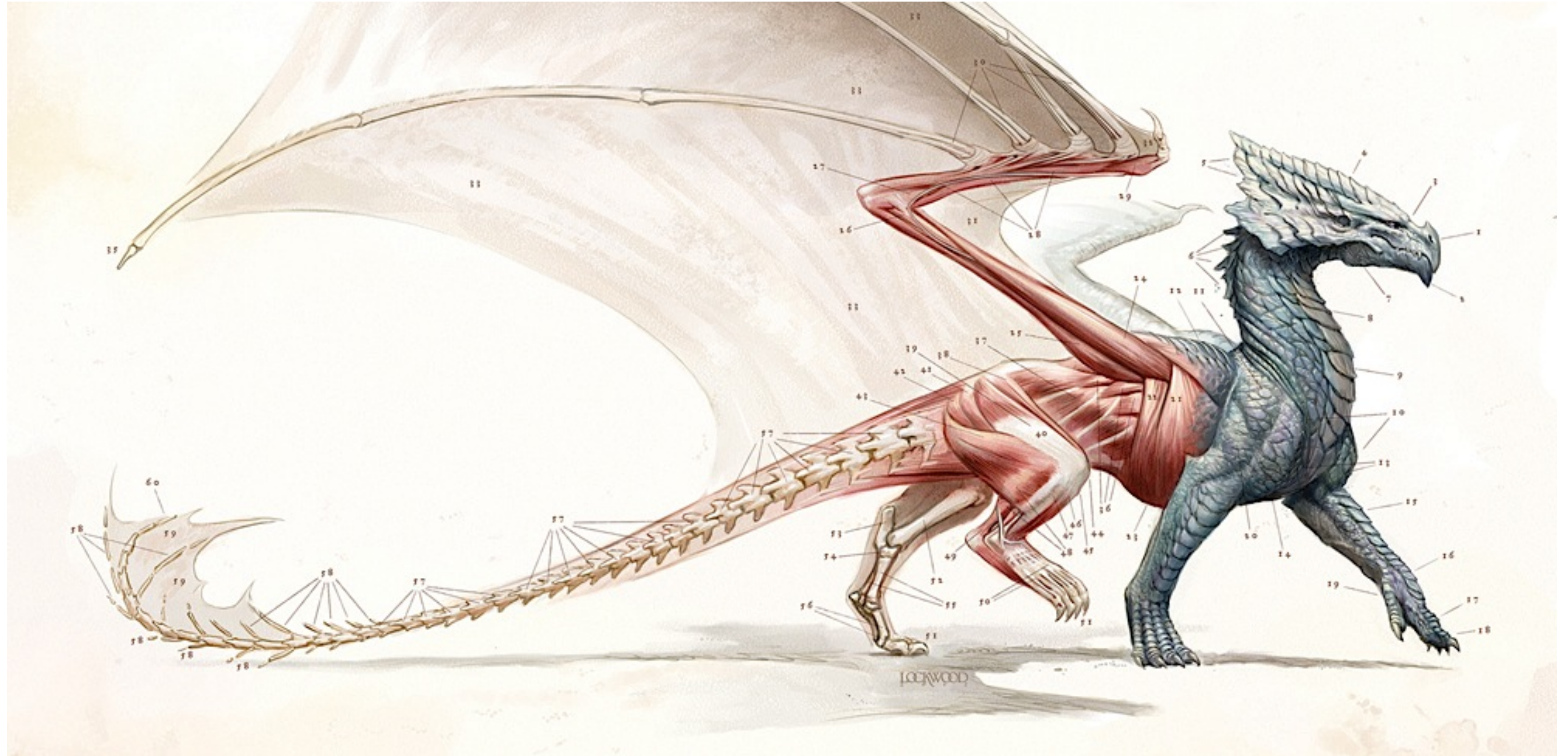
*The Death of Major Peirson, 6 January 1781, John Singleton Copley, 1783*



*The Painters First work, Marcus Stone, 1862*



*Guernica, Pablo Picasso, 1937*



Muddy Colors

## **Narrativa visual**

Ferramentas para a criação de narrativa: Composição, postura das personagens, valor, luz, cor.

Referências visuais (Criação e reconhecimento).

O Character design como ferramenta para a criação de narrativa: Anatomia, proporções, gestualidade, peso visual, formas e volumes, equilíbrio visual,...

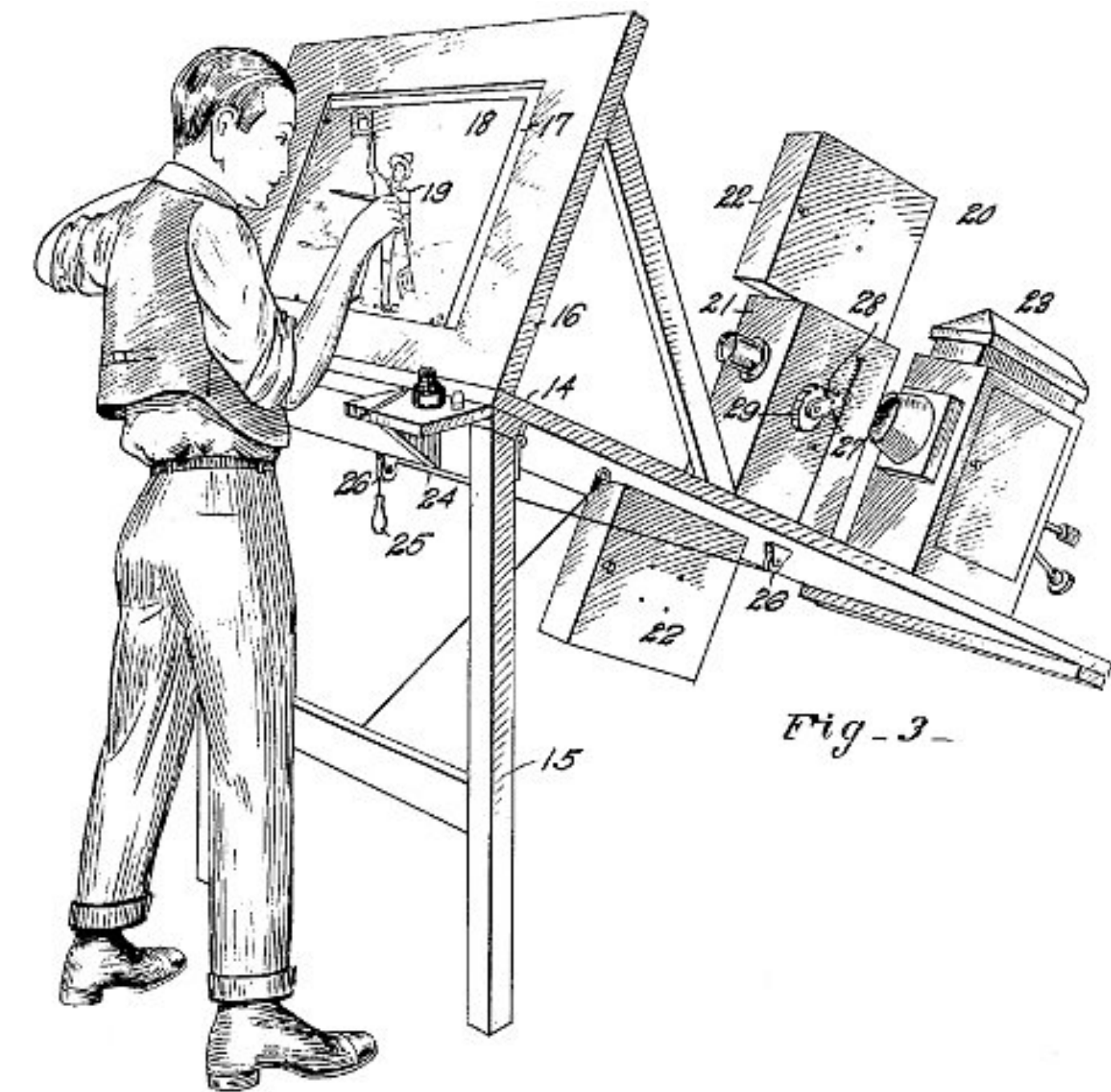
Acessórios e roupas como elementos de narrativa a favor das personagens | Os arquétipos de personagens.

O simbolismo como ferramenta narrativa | A ambiência da história/ da cena como ferramenta narrativa.

Execução: O uso de muito ou de pouco detalhe como forma de orientar o olhar.

# Desenho Expressivo e Desenho Rigoroso 04B

## Planear a Rotoscopia

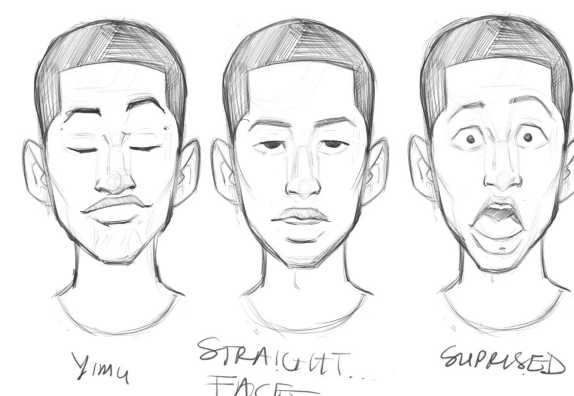
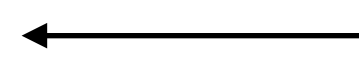


- . Animação de 3 a 5 segundos de duração
- . 12 frames/segundo
- . Transição encenada entre expressões
- . Ficheiro GIF, MP4 ou MOV

# Expressões da personagem



06- Exportar como ficheiro de filme ou exportar as frames individuais e fazer a montagem em software de edição



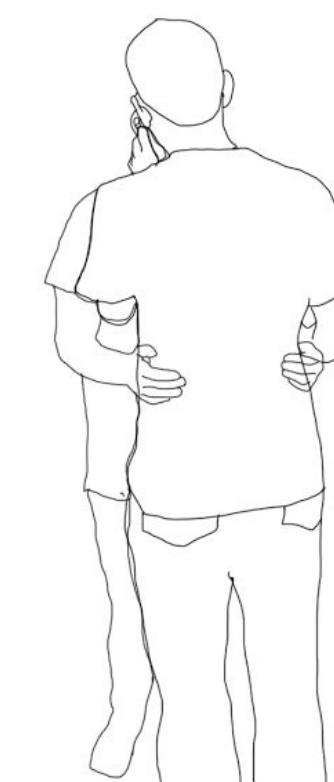
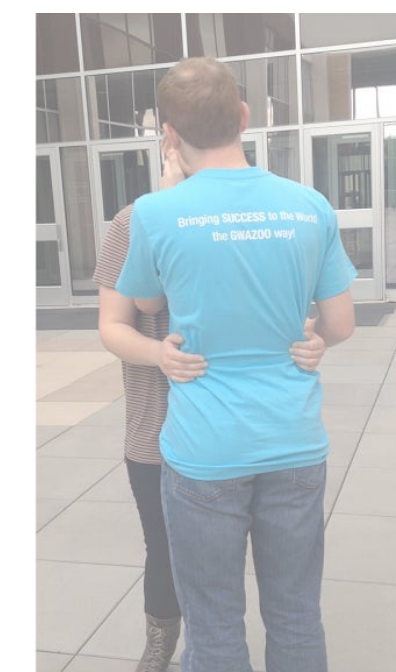
01- Escolher as expressões a animar (2 a 3)



02- Encenar (a partir das características da personagem)

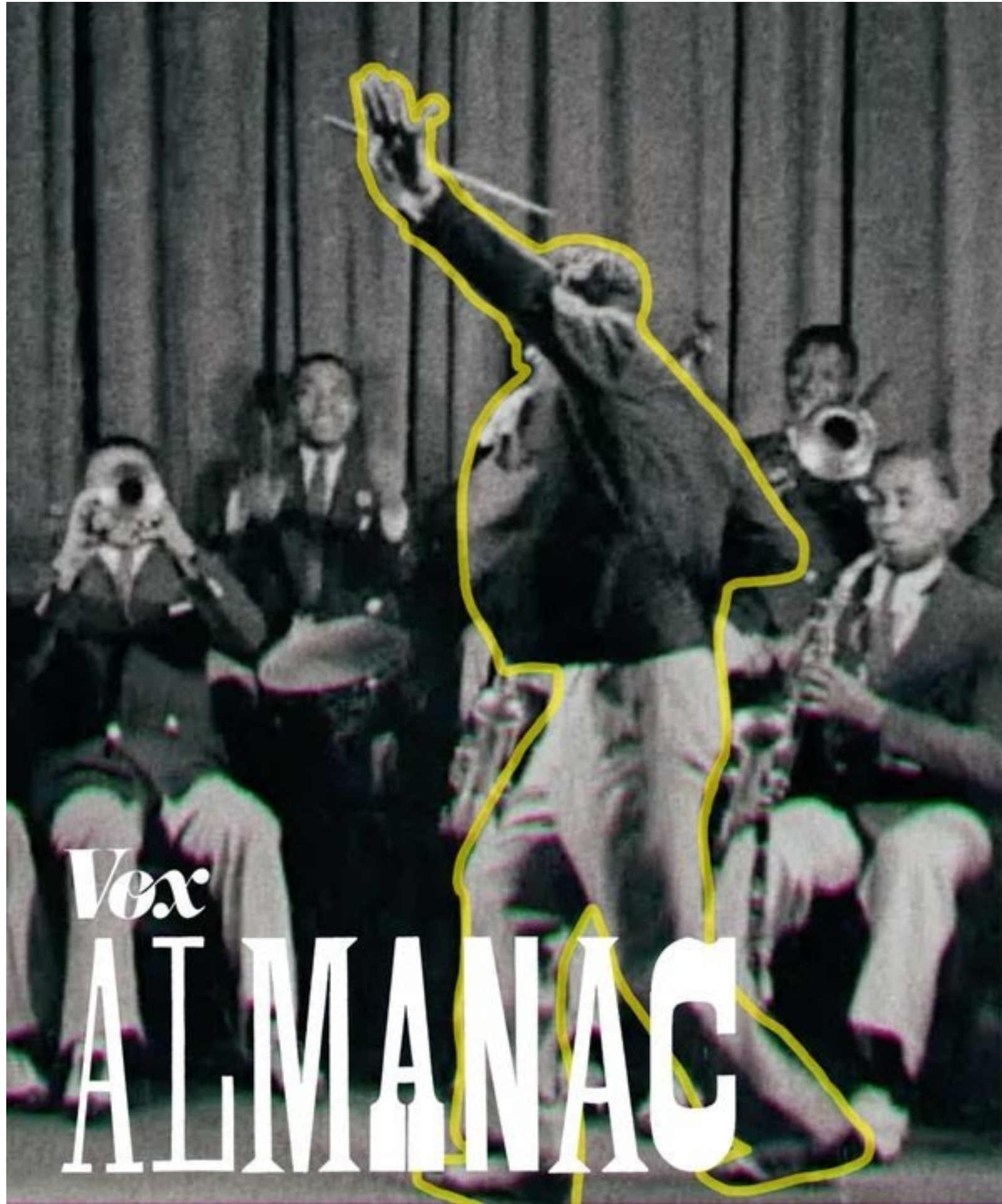


05- Finalizar cada desenho/frame da animação, segundo o aspeto da personagem e o ambiente



03- Filmar e a partir do filme criar as frames (imagens individuais dos movimentos capturados)

04- Criar os desenhos a partir das imagens reais, mantendo os tempos e acentuando as expressões (aplicando os Princípios da Animação)



# How To Rotoscope [\(https://www.nfi.edu/rotoscoping/\)](https://www.nfi.edu/rotoscoping/)

General steps to follow:

## 1. Shoot And Study The Reference Film

Before you start rotoscoping, you need:

- An idea of what you want to use the technique on, such as a prop or person
- Search for the scenes you want to reference to start the process.

Here are a few tips:

- If you don't have film, use a digital camera to shoot a scene or series of sequences that use minimal costumes, props, and sets
- Having fewer items and simpler backgrounds makes tracing easier
- Make sure the footage features the element or person you want to rotoscope. The amount of footage you need depends on how long you want the scene to be.
- Make note of changes in direction or if your main subjects get obscured by other elements as the scene progresses. Knowing the footage you're using can help you determine your project's timeframe and how best to start the rotoscoping process.

## 2. Pick The Right Tools And Software

There are **several rotoscoping software** to choose from, depending on your project and preferences. Select the software that you are the most comfortable with or can learn as you complete your project. Here are some examples of software you can use for rotoscoping:

- [Adobe After Effects](#)
- [Adobe Photoshop](#)
- [Fusion 9](#)
- [Silhouette FX](#)
- [Imagineer's Mocha](#)
- [Nuke by Foundry](#)
- Autodesk Combustion
- [Blender](#)

## 3. Trace The Reference Film

Once you've selected your software, line up the footage and trace the movements or expressions you want to rotoscope. If you're using **Adobe Photoshop**, use these steps:

- **Create a video timeline.** To do this, open the video timeline from Photoshop's window menu.
- **Set the timeline frame rate.** Make sure to select the right frame rate for your project — not enough frames could make your animation choppy, but too many can give you more work than necessary since it takes a while to draw each frame.
- **Insert your video footage.** Once you've inserted your footage, create a new blank video layer. This new layer is what you'll export as your rotoscoped animation.
- **Start drawing the frames of the video.** As you trace, use as few control points as possible. When you use only what you need to trace the object, it can help you keep track of the points more easily and give you a smoother outline overall. If you're tracing a complicated shape, separate each element if you can. For example, when you trace a body, separate the body parts that move independently from each other. This allows you to create a more accurate animation since you're not using a single outline for a scene.
- **Set the foreground color to black, and click on the brush tool.** Start drawing outlines for as many frames as you need to create the scene.

## 4. Add Finishing Touches And Additional Elements

Once you've drawn the frames, it's time to use your software's tools. If you're doing animation in Photoshop, you can use the color fill, masking, warping, and blending tools.

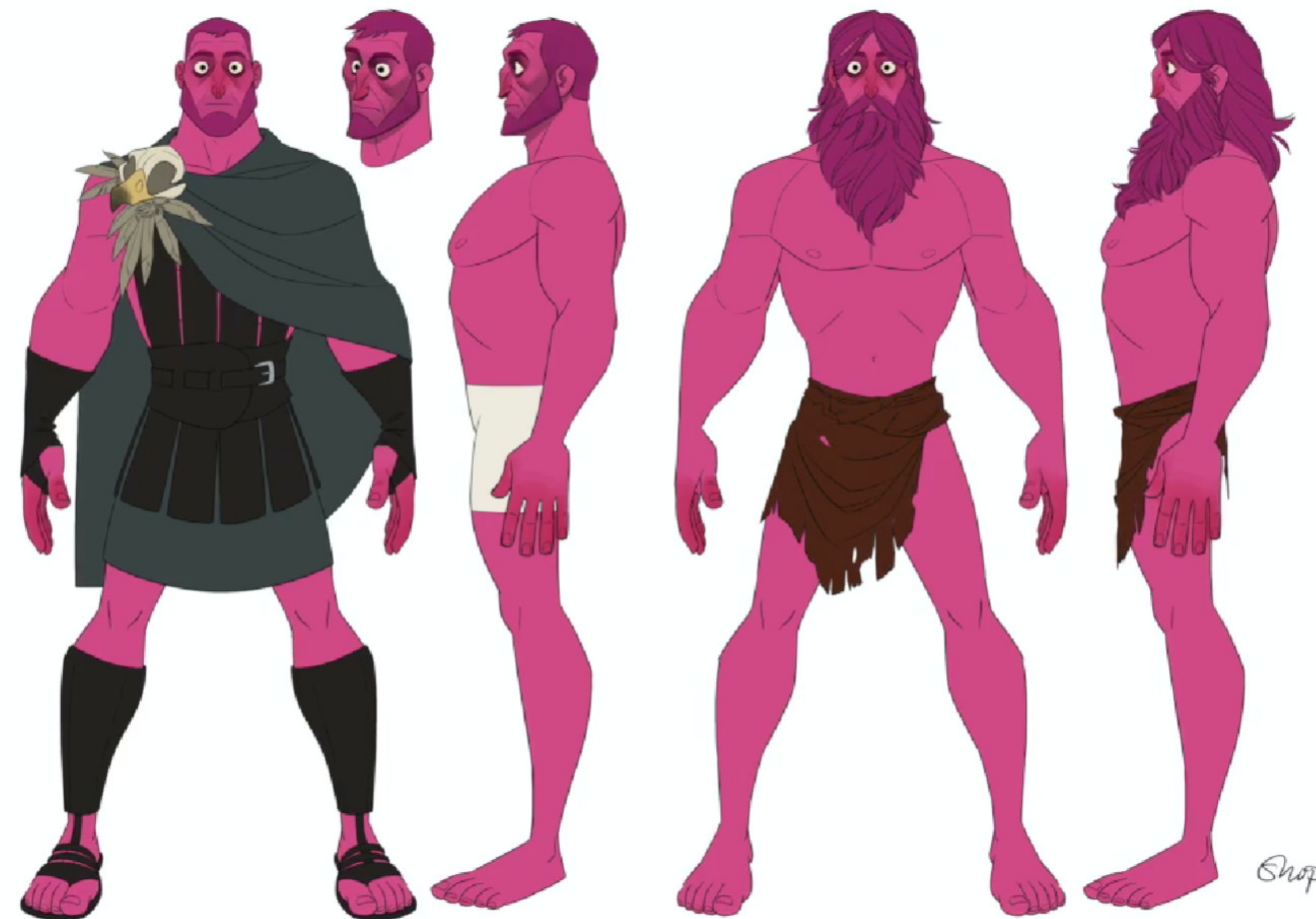
- To add color, create another blank video layer
- Go to the beginning and fill each frame of outlines with color using the software's brush tool
- Establish texture using the blending tool
- Optionally you can add scenery to the background or transitions between each scene

Rotoscopia em Photoshop, passo a passo

<https://blog.adobe.com/en/publish/2017/11/09/moving-art-how-to-create-a-rotoscope-animation-in-photoshop-cc#gs.nc4a8c>

# Desenho Expressivo e Desenho Rigoroso

Criação de personagens para  
animação e jogos

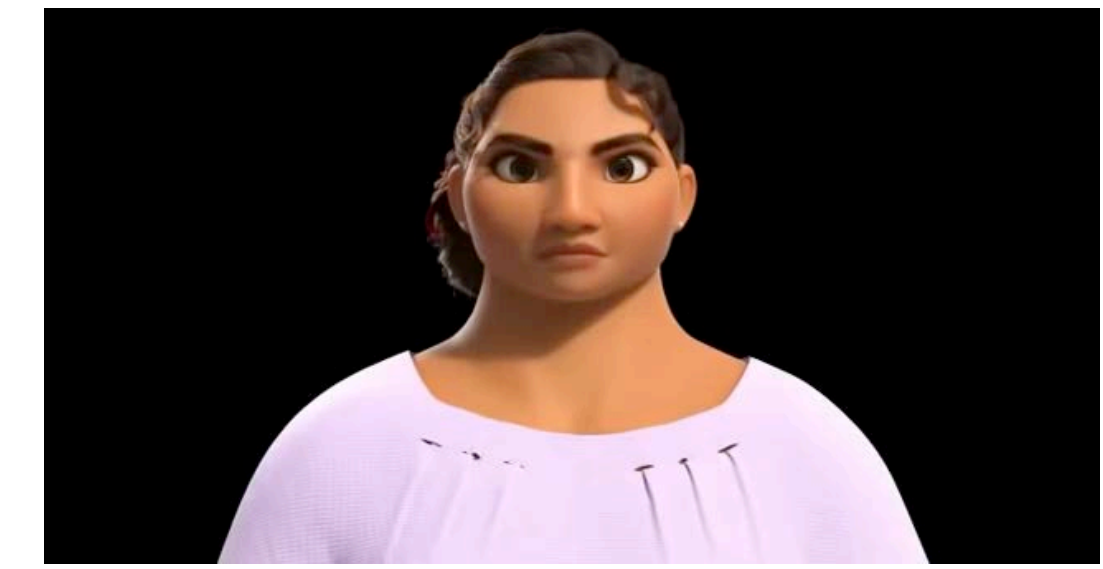


# PROJETO PERSONAGEM PARA ANIMAÇÃO OU JOGO

**ANIMAÇÃO em ROTOSCOPIA:** com 3 a 5 segundos de duração

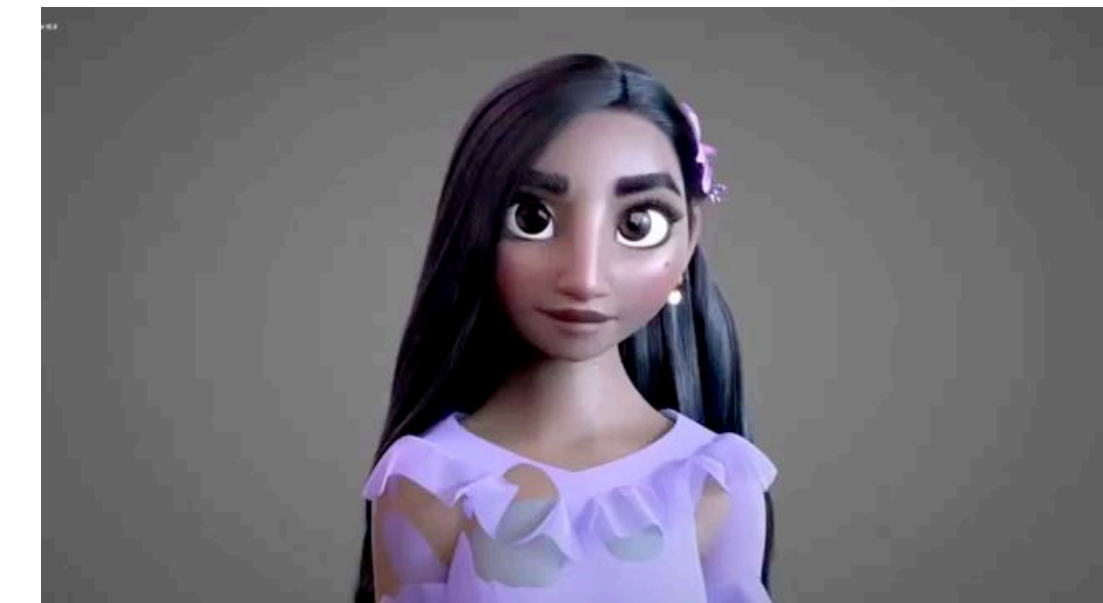
**POSTER A3**  
Formato Horizontal ou vertical (opcional)

Expressividade corporal / Expressividade facial



Encanto, Luisa character test, Disney  
<https://www.youtube.com/watch?v=nvsfxkUcAhc>

(Animada)

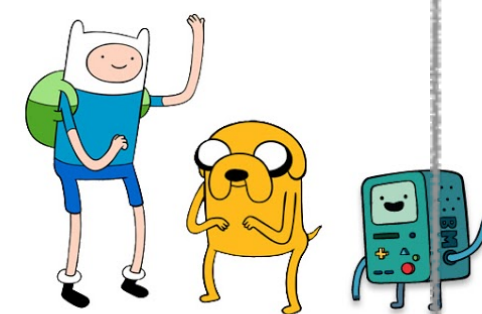


Encanto, Isabella character test, Disney  
<https://www.youtube.com/watch?v=qBil0CjraWc>

## 1 Poster A2

- . Título da Animação ou do Jogo (Logotipo, caso o queiram criar)
- . Construção da personagem/ Proporções/ Silhueta
- . Cores/ Pormenores/ Acessórios
- . Model sheet/ Folha de modelo/ Turnaround
- . Line up com outra personagem que criem (do mesmo universo)
- . Estudos da expressividade corporal
- . Estudos da expressividade facial
- . Concept art para 1 cenário

+ Texto para compreensão da personagem e da temática da Animação ou do Jogo



Fire Island Backplate Silhouette 1

## 1 Animação (Rotoscopia) 3 > 5 seg.

- . Transição expressiva entre expressões
- . Gif animado feito por meio de Rotoscopia, aplicando movimento e expressividade específicos da personagem + princípios da animação

A animação será concretizada em Photoshop, Procreate ou similar...  
A partir de uma filmagem de imagem real feita pelo aluno.

# PROJETO ÁLBUM ILUSTRADO

Planificação de 2 folhas ( 8 páginas )

Os projetos e as personagens são obrigatoriamente originais

**PÁGINA interior:** tamanho 192 mm x 250 mm  
**PÁGINA CAPA:** tamanho 192 mm x 250 mm

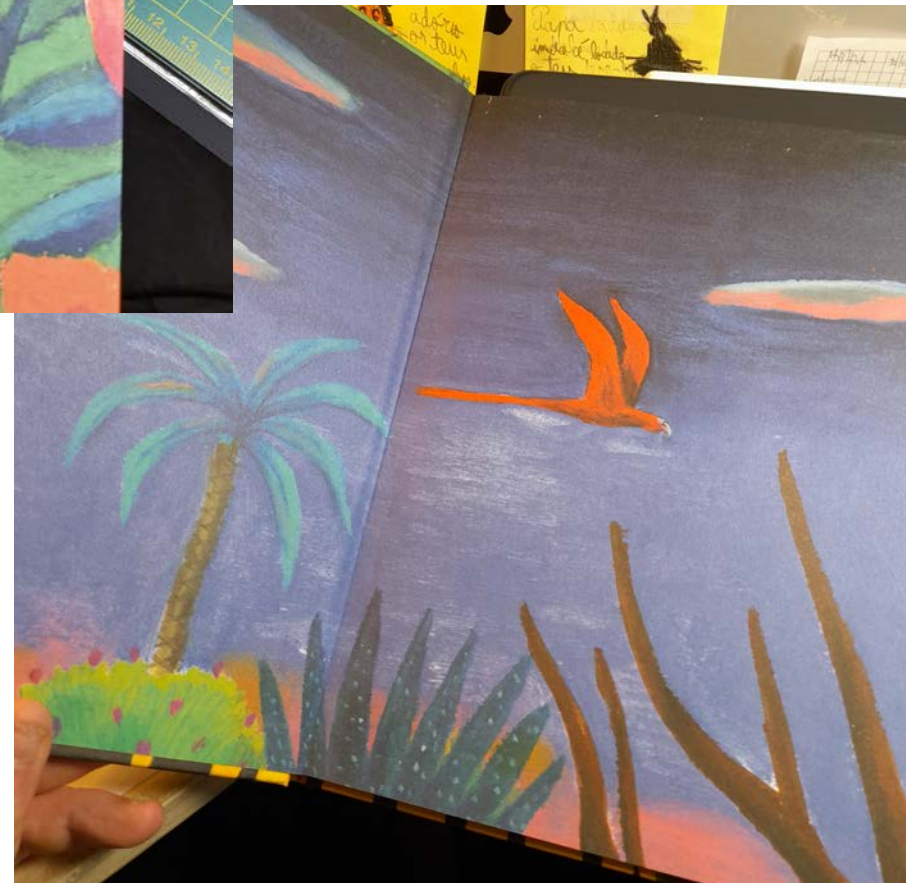
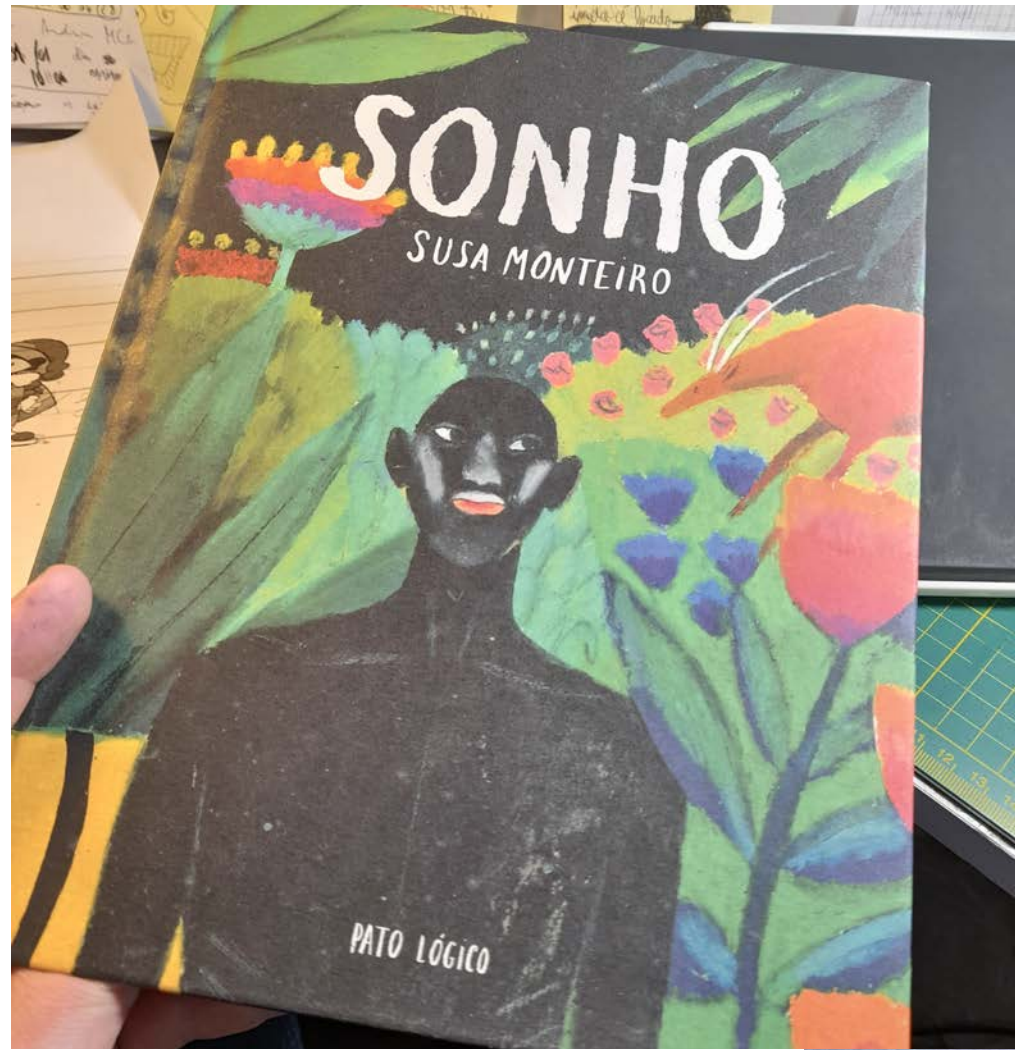
1 folha: CAPA/ CONTRA CAPA + Verso da CAPA/ Verso da CONTRA CAPA  
1 folha: SPREAD + FOLHA DE ROSTO/ Folha final

Formato Horizontal ou vertical (opcional)

MAQUETA composta por CAPA E SPREAD

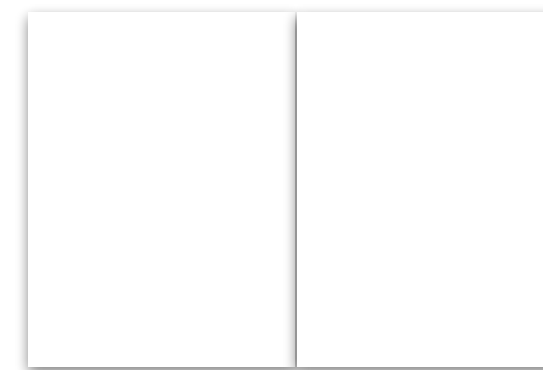
**CAPA**  
Ilustração + Título

**CONTRA CAPA**  
Ilustração contínua com a capa (ou não)



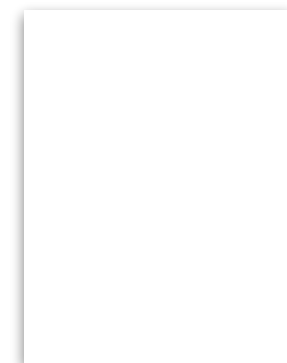
## SPREAD

2 págs ilustradas: personagem(s) + cenário(s)  
Pode (ou não) ter texto

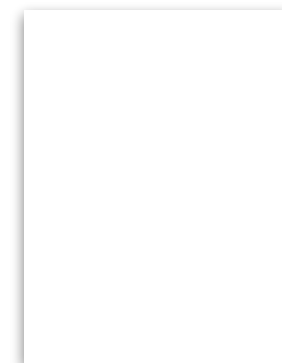


SONHO, Susa Monteiro

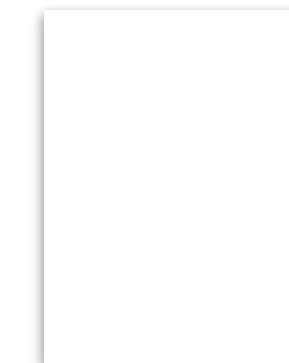
**Verso da CAPA**  
Padrão ou ilustração  
de conceito/ abstrata / de ambiente



**FOLHA DE ROSTO**  
Simples (ou não), com o título impresso

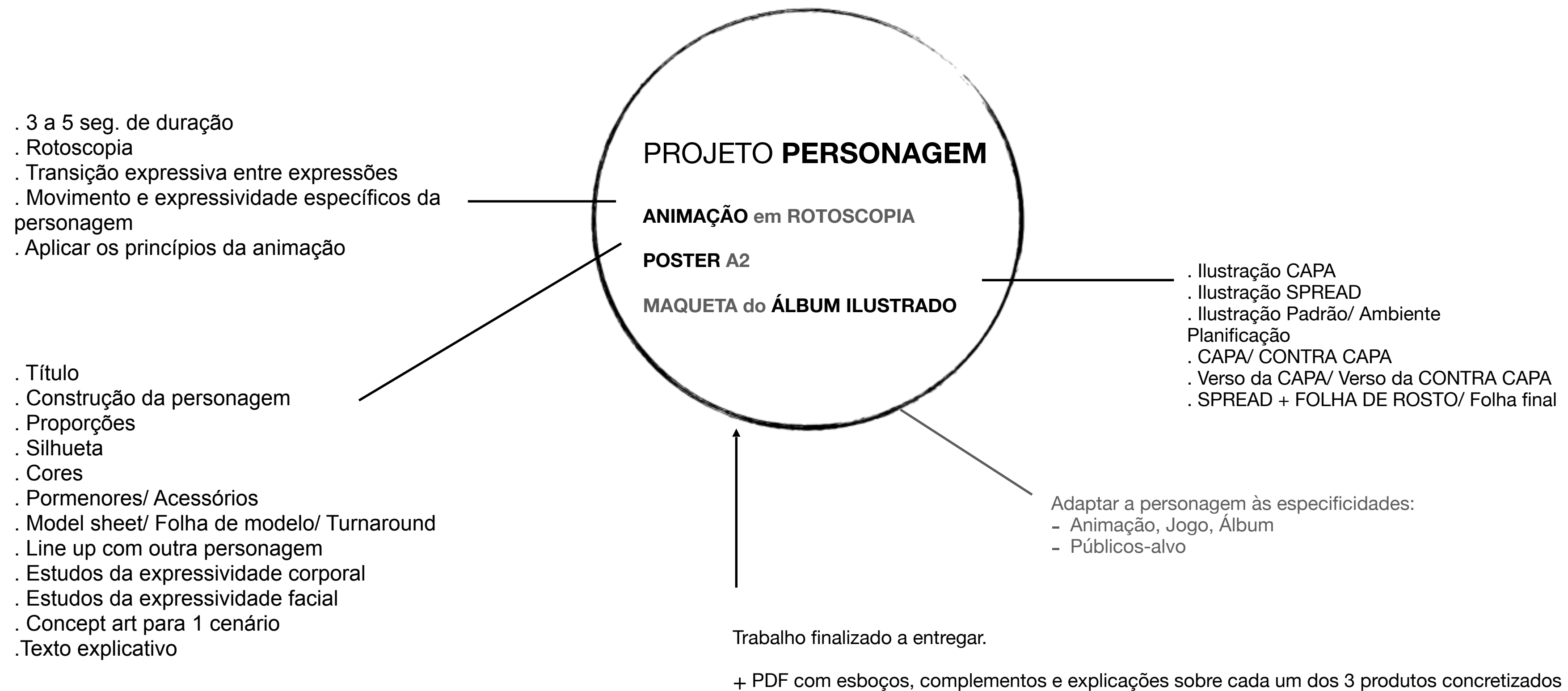


**Folha final**  
Simples, pode ou não ter padrão ou  
ilustração



**Verso da CONTRA CAPA**  
Padrão ou ilustração  
de conceito/ abstrata / de ambiente





Data da avaliação: 10/01/2023  
Data da entrega por Moodle: 17/01/2023