

**CENTRO UNIVERSITARIO BARÃO DE MAUA
GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM DESIGN GRÁFICO**

**ANDRÉ AUGUSTO ISHAQ FERREIRA
ARIANE PRAXEDES SILVA
GABRIEL ZUNFRILE MACHADO STUCK
SOPHIA KHATER DO NASCIMENTO GOMES
VICTOR LIPPI FERREIRA SILVA**

REVISTA RANDEER

Ribeirão preto

2022

ANDRÉ AUGUSTO ISHAQ FERREIRA
ARIANE PRAXEDES SILVA
GABRIEL ZUNFRILE MACHADO STUCK
SOPHIA KHATER DO NASCIMENTO GOMES
VICTOR LIPPI FERREIRA SILVA

REVISTA RANDEER

Trabalho final do Projeto Integrador Design
Aplicado à Mídia Impressa do 3º Semestre de
Design Gráfico do Centro Universitário Barão
de Mauá.

Orientador: Esp. Paulo Eduardo Canedo Nabas

Ribeirão preto

2022

Autorizamos a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

ANDRÉ AUGUSTO ISHAQ FERREIRA
ARIANE PRAXEDES SILVA
GABRIEL ZUNFRILE MACHADO STUCK
SOPHIA KHATER DO NASCIMENTO GOMES
VICTOR LIPPI FERREIRA SILVA

REVISTA RANDER

Trabalho final do Projeto Integrador Design
Aplicado à Mídia Impressa do 3º Semestre de
Design Gráfico do Centro Universitário Barão
de Mauá.

Data de aprovação: ____/____/____

BANCA EXAMINADORA

Paulo Eduardo Canedo Nabas
Centro Universitário Barão de Mauá – Ribeirão Preto

Marcio Huertas
Centro Universitário Barão de Mauá – Ribeirão Preto

Ribeirão Preto

2022

RESUMO

O Design Editorial é a especialidade do Design Gráfico que realiza o projeto gráfico na editoração, adequando os elementos visuais através de alinhamento, fontes, cores, tipografia, a um padrão editorial de textos e informações. Um marco importante para a indústria é a criação da imprensa de Gutenberg que proporcionou a reprodução em alta escala dos livros impressos iniciando-se os primeiros estudos em design e tipografia. Este projeto, portanto, sendo uma revista elaborada no terceiro módulo do curso Design Gráfico possuindo o objetivo de reportar os marcos da indústria de animação 2D e 3D das décadas de oitenta até os dias atuais possuindo um estilo visual *Vaporwave* (capa).

Palavras-chave: Design Editorial. Design Gráfico. 2D. 3D. Revista. Vaporwave.

ABSTRACT

Editorial Design is the Graphic Design specialty that carries out the graphic design in publishing, adapting the visual elements through alignment, fonts, colors, typography, to an editorial standard of texts and information. An important milestone for the industry is the creation of the Gutenberg press, which provided the high-class reproduction of printed books, starting the first studies in design and typography. Therefore, this project has as it's main goal to develop a magazine game which was assigned during the Digital Games thrid semester. The magazine has the objective of reporting the milestones of the 2D and 3D animation industry from the eighties to the present day, having a Vaporwave visual style (cover).

Keywords: Editorial Design. Graphic Design. 2D. 3D. Magazine. Vaporwave.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	6
1.1	Contextualização, Motivação e justificativa.....	6
1.2	Objetivo geral.....	6
1.3	Objetivos específicos.....	7
1.4	Metodologia.....	7
1.4.1	Etapas do processo produtivo	7
1.4.2	Funções dos membros.....	8
1.5	Cronograma	8
1.6	Cronograma Acadêmico	8
1.7	Cronograma de Desenvolvimento	9
2	BRIEFING	10
3	CONCLUSÃO	54
	REFERÊNCIAS.....	55

1 INTRODUÇÃO

O Projeto Integrador tem como proposta a realização de uma revista e seu projeto gráfico, integrando as disciplinas do terceiro módulo do curso de Design Gráfico, que será desenvolvida no InDesign, Illustrator, Photoshop e Blender (Elementos da capa).

O presente trabalho é sobre a realização de uma revista de nome Rander que tem como tema “Do 2D ao 3D”, em que através da reportagem focamos em animações, filmes e Jogos que tiveram destaque em cada uma das suas respectivas décadas. Os elementos visuais da revistas remetem ao *Vaporwave*, em que tal estilo se destaca principalmente na Capa, portanto, nosso foco é transmitir um sentimento de nostalgia a nossos leitores, além do mais, todas as ilustrações das páginas estão em Silhueta branca para que as cores dos personagens não conflitem com nossa paleta de cores.

1.1 Contextualização, Motivação e justificativa

Devido aos avanços tecnológicos a indústria de animação passou a utilizar elementos tridimensionais além apenas de elementos 2D para suas produções, portanto, houve uma transição da maneira de se animar chegando ao ponto em que animações misturam o 2D e o 3D, sendo cada vez mais difícil diferenciar o 2D do 3D como é o caso de animações como Arcane e Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba.

Nossa motivação como desenvolvedores consiste em elaborar uma Revista de design para a Disciplina Projeto integrador do curso de Design Gráfico. Tal projeto foi desenvolvido com a intenção de proporcionar uma experiência satisfatória em relação a estética e conteúdo presente em nossa revista.

O presente trabalho se justifica em respeito ao grande número de animações desenvolvidas durante toda a história, destacando os momentos mais marcantes e a época de transição até chegarmos a união do 2D e 3D

1.2 Objetivo geral

O objetivo do projeto integrador desse semestre é desenvolver e produzir uma revista de Design, bem como seu projeto gráfico.

1.3 Objetivos específicos

Decidimos criar uma revista que aborde o tema “Do 2D ao 3D”. A revista estará dividida em décadas, em que iremos abordar os momentos mais marcantes de cada uma das décadas, trazendo informações e curiosidades a respeito das animações presentes na revista com o objetivo de informar a respeito destes períodos.

1.4 Metodologia

Desenvolvemos esse projeto com a intenção de disponibilizá-lo em mídia digital, utilizamos softwares como: Blender (Gratuito) elementos 3D da capa, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator e Adobe InDesign disponibilizados pela faculdade, para a realização da revista.

1.4.1 Etapas do processo produtivo

Etapa 1 – Escolha do tema e Nome da Revista.

Etapa 2 – Escolha do Grid.

Etapa 3 – Escolha da paleta de cores e Fontes.

Etapa 4 – Conteúdo Abordado.

Etapa 5 – Modelos testes de Diagramação.

Etapa 6 – Criação de elementos comuns (Caixa de textos, formas ...).

Etapa 7 – Organização das páginas.

Etapa 8 – Revisão Geral

1.4.2 Funções dos membros

André Augusto Ishaq ferreira: Trabalho Escrito, Animações de 2020 em diante.

Ariane Praxedes Silva: Grid, Animações de 2000 a 2010, diagramação.

Gabriel Zunfrile Machado Stuck: Década de 80, diagramação.

Sophia Khater do Nascimento Gomes: Década de 90, Capa.

Victor Lippi Ferreira Silva: Animações de 2010 a 2020, Capa.

1.5 Cronograma

09/02/2022: Formação do grupo por meio de sorteio.

16/02/2022: Brainstorm para o conceito da revista.

23/02/2022: Definição das metas que desejamos passar com a revista e tema

02/03/2022: Definição dos subtemas.

09/03/2022: Divisão de tarefas (entre décadas).

16/03/2022: Brainstorm sobre a diagramação.

23/03/2022: Entrega do briefing e do pré-projeto. (André)

30/03/2022: Entrega do projeto gráfico. (Ariane e Gabriel)

06/04/2022: Escrita dos textos da matéria.

13/04/2022: Processo de diagramação mais criação de ilustrações internas.

20/04/2022: Finalização da diagramação (Ariane e Gabriel) mais arte da capa (Sophia e Victor).

04/05/2022: Finalização da capa da revista.

24/05/2022: Projeto finalizado e trabalho escrito (André).

26/05/2022: Pré-banca

01/06/2022 a 08/06/2022: Realizar as alterações indicadas na pré-banca.

15/06/2022: Banca final.

1.6 Cronograma Acadêmico

Datas	Produto a ser entregue
09/02/2022	Data do sorteio para a formação dos grupos.
23/02/2022	Data final para a escolha dos temas.
23/03/2022	Data final para a entrega do briefing e pré-projeto.
30/03/2022	Data final para a entrega do Projeto no tema do PI (Projeto Gráfico da Revista).
23 a 27/05/2022	Data da entrega do Produto Final e Trabalho Escrito
23 a 27/05/2022	Semana de apresentação - Pré-banca.
13 a 17/06/2022	Semana de apresentação - Banca final.

1.7 Cronograma de Desenvolvimento

FEVEREIRO	MARÇO	ABRIL	MAIO
09/02 - 23/02	02/03 - 16/03	06/04 - 13/04	04/05 - 18/05
Escolha do Tema		Escolha das fontes	Criação de elementos comuns
	Escolha do Nome da Revista	Projeto Gráfico da Revista	Organização das páginas
	16/03 - 30/03	13/04 - 27/04	18/05 - 25/05
	Elaboração do Grid	Escolha do Conteúdo abordado	Finalização do trabalho escrito
	Paleta de cores	Modelos teste de Diagramação	Revisão Geral da Revista
	Projeto Final		
	Briefing		

2 BRIEFING

Produto: Revista de Design com distribuição gratuita com proposta à disciplina de Projeto integrador do curso de Design gráfico, será distribuída virtualmente. O produto traz os principais marcos de cada década com relação ao Tema “Do 2D ao 3D”.

Nosso posicionamento como marca consiste em valores que possuem uma missão e propósito bem definidos. Com criatividade e autenticidade a nossa marca abre espaço diante o mercado concorrente.

Mercado: O mercado das revistas tornou-se ainda mais árduo nesses últimos anos sendo potencializado pela Pandemia, as editoras tiveram dificuldades de colocar seus veículos nas ruas. A circulação média das grandes populações do país sofreu queda de acordo com dados do Instituto Verificador de comunicação (IVC). A Veja da editora Abril (Maior revista do País em termos de circulação) encerrou 202 com uma média de 261.272 exemplares, 52% menos do que tinha em dezembro de 2019.

Público – alvo: Sexo: Masculino e Feminino, Faixa etária: Dos 16 aos 28 anos, Classe social: B C D, Escolaridade: Cursando ensino médio ou Faculdade, Profissão: Estudante ou Estagiário.

Hábitos e Comportamentos: Está engajado na cultura Geek, gosta de ler livros de ficção ou quadrinhos, assiste a filmes e series da atualidade, possuindo assinatura de Disney plus, Netflix ou Amazon Prime.

Razão de aquisição: interesse nos marcos das décadas da indústria de animação 2D e 3D.

Objetivos: Nosso foco é o de demonstrar e enfatizar os marcos de cada década para que nosso leitor se sinta interessado por este mundo, para que ele possa se inserir nele ou adquirir um sentimento de nostalgia ao lembrar momentos importantes de cada década.

Concorrência: Nossos concorrentes seriam revistas como: Práticas de Animação, da editora A.P.D.A.S.C. e ORSON que abordam questões mais técnicas a respeito deste mundo. Nosso diferencial é que iremos abordar de forma mais contraída e acessível a pessoas que não fazem parte do mundo de produção de animações.

As campanhas publicitárias serão direcionadas a jovens com interesse em animações e suas produções. Iremos veicular através de anúncios feitos pelo Google e Facebook ADS. Nossas divulgações mostrarão o quanto nos preocupamos com a identidade visual e conteúdo de nossa revista.

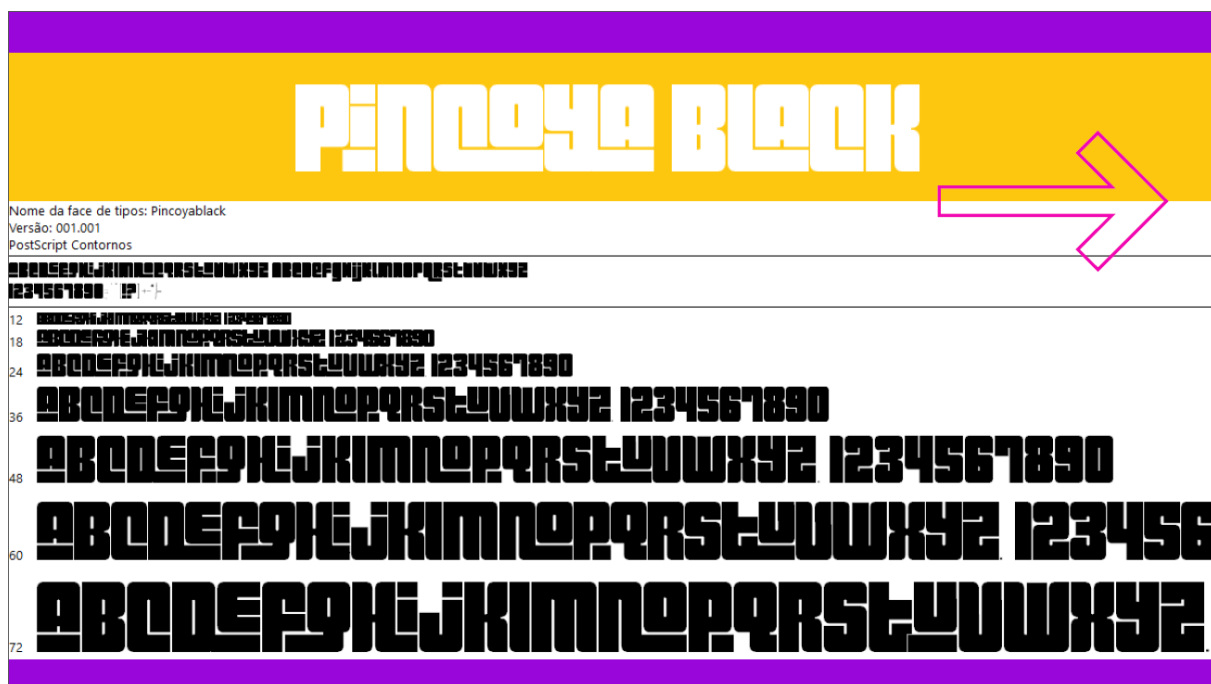
2.2 Projeto Gráfico

Figura 1 - Fontes



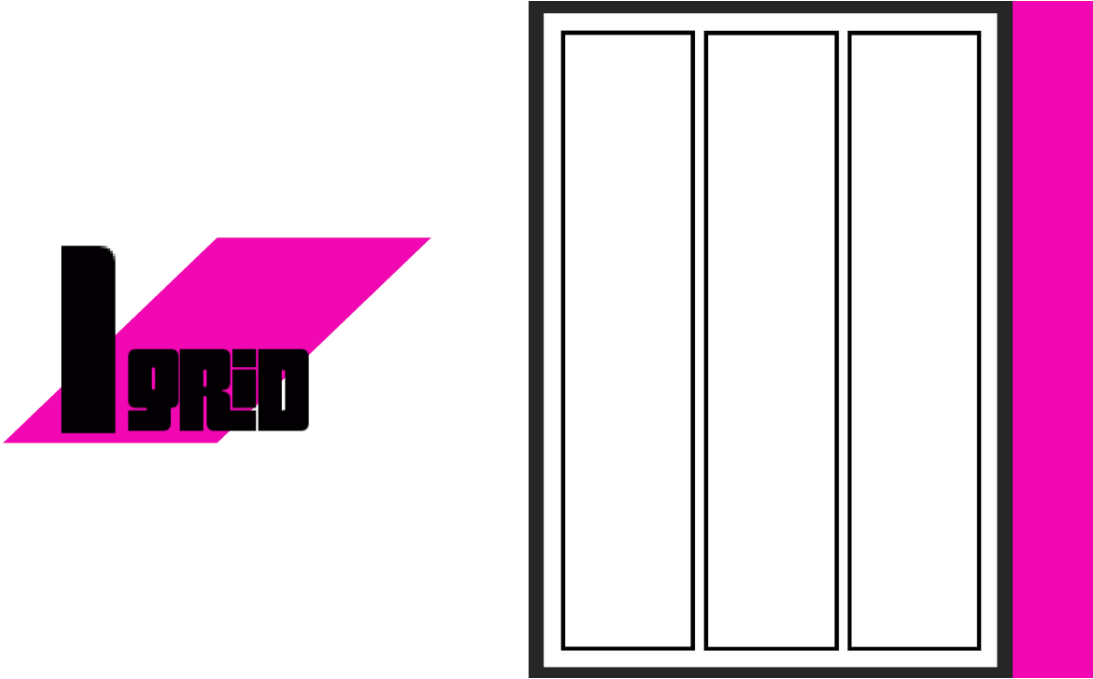
Fonte: Roboto

Figura 2 - Fontes



Fonte: PincoyaBlack

Figura 3 - Exemplo de Grid 1



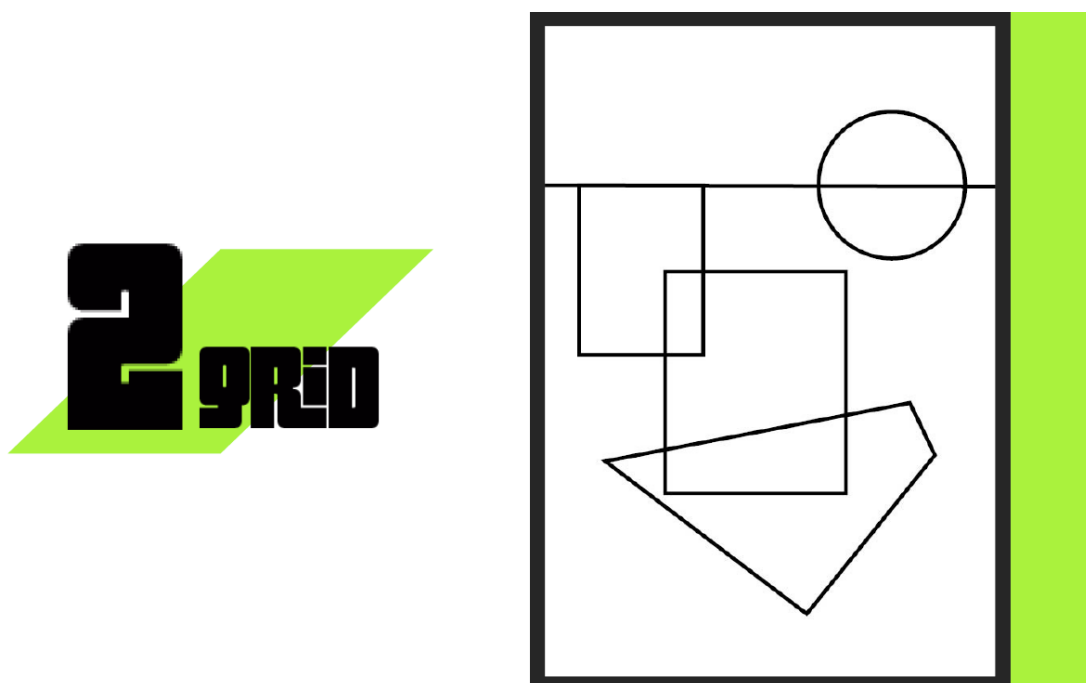
Fonte: Autores

Figura 4 - Aplicação de Grid 1



Fonte: Autores

Figura 5 - Exemplo de Grid 2



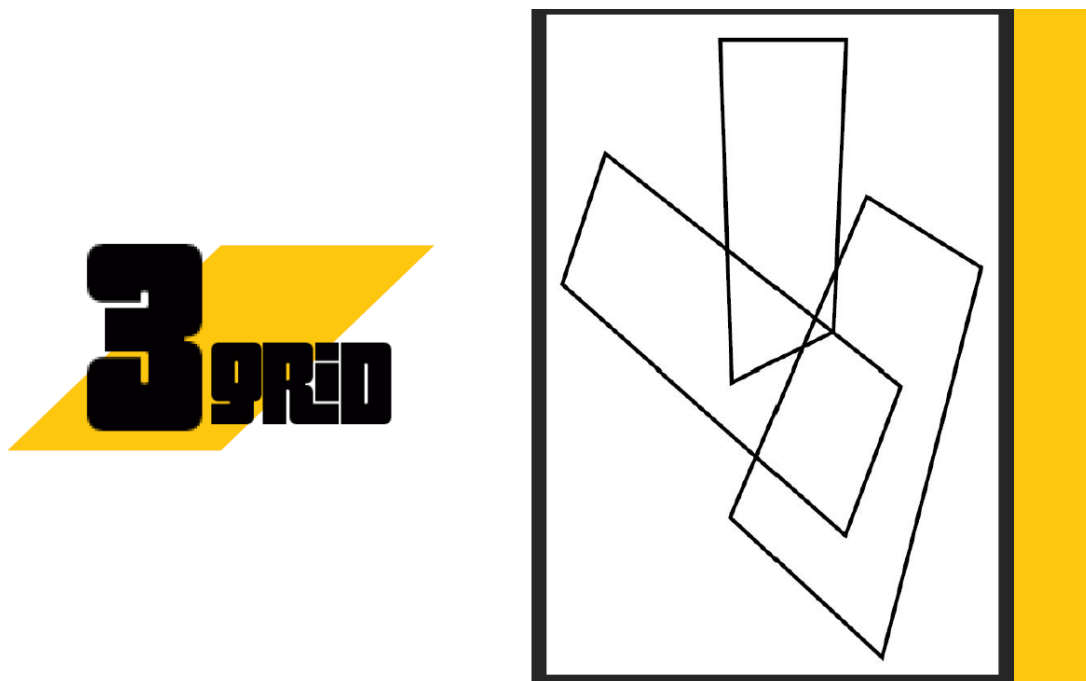
Fonte: Autores

Figura 6 - Aplicação de Grid 2



Fonte: Autores

Figura 7 - Exemplo de Grid 3



Fonte: Autores

Figura 8 - Aplicação de Grid 3



Fonte: Autores

Figura 9 - Paleta de cores



Fonte: Autores

Figura 10 - Capa da Revista



Fonte: Autores

Figura 11 - Logotipo



Fonte: Autores

Figura 12 - Índice



Fonte: Autores.

Figura 13 – Páginas 1



Fonte: Autores

Figura 14 – Páginas 2



Figura 15 – Páginas 3



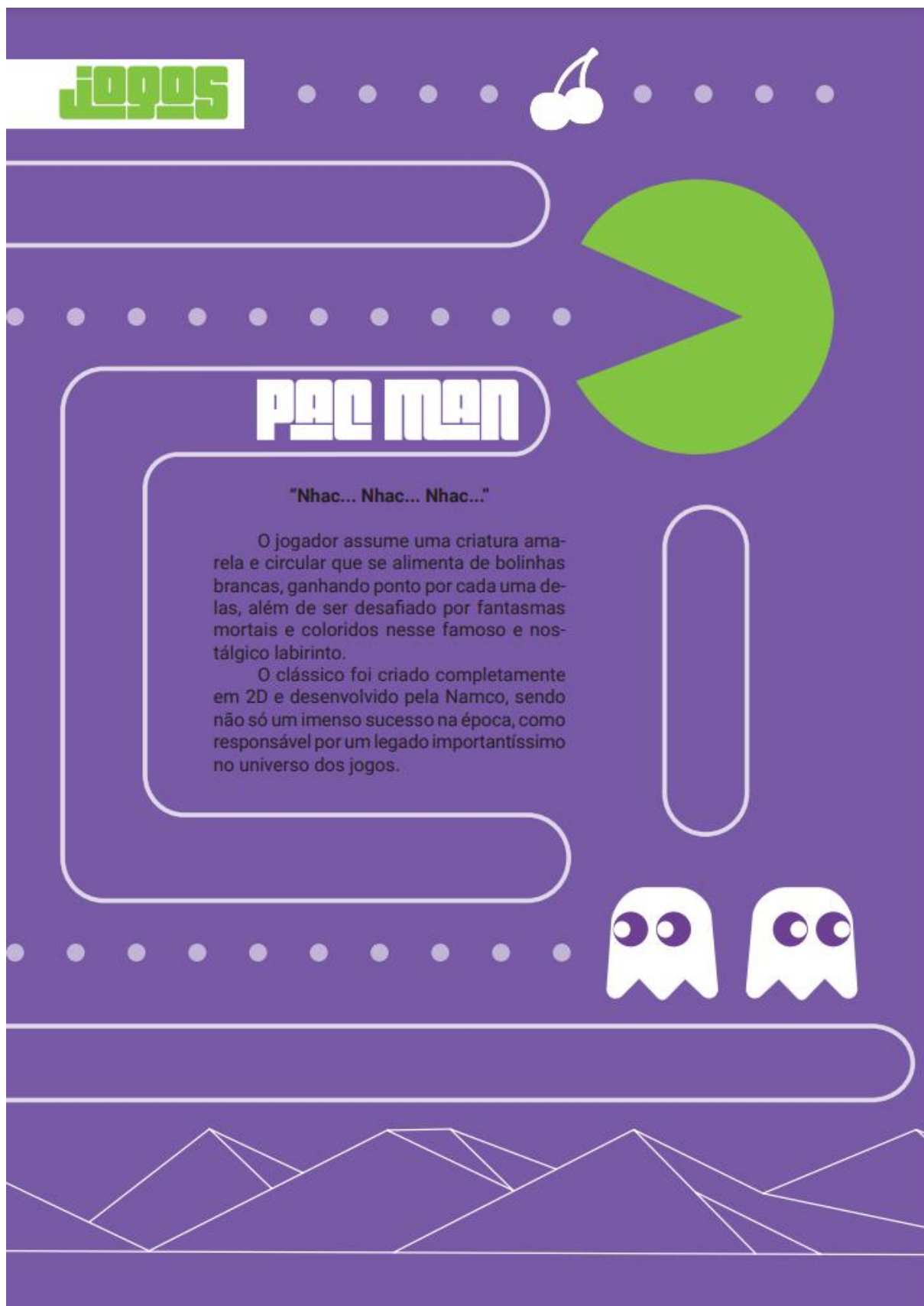
Fonte: Autores

Figura 16 – Páginas 4



Fonte: Autores

Figura 17 – Páginas 5



Fonte: Autores

Figura 18 – Páginas 6



Fonte: Autores

Figura 19 – Páginas 7



Figura 20 – Páginas 8



Fonte: Autores

Figura 21 – Páginas 9



Fonte: Autores

Figura 22 – Páginas 10



Figura 23 – Páginas 11



Fonte: Autores

Figura 24 – Páginas 12



Figura 25 – Páginas 13



Figura 26 – Páginas 14



Fonte: Autores

Figura 27 – Páginas 15



Fonte: Autores

Figura 28 – Páginas 16



Fonte: Autores

Figura 29 – Páginas 17



Fonte: Autores

Figura 30 – Páginas 18



Fonte: Autores

Figura 31 – Páginas 19



Fonte: Autores

Figura 32 – Páginas 20



Fonte: Autores

Figura 33 – Páginas 21



A PRINCESA E O SAPO

"É isso aí. As mulheres gostam de caras que tem um popozão."

Tiana, uma devotada garçonne, sonha em um dia abrir um restaurante. Quando tudo parece estar dando certo, ela encontra um sapo falante que a convence que é um príncipe e a faz o ajudar a quebrar o feitiço que o transformou. Assim que ela tenta romper com a magia, a bruxaria se volta contra Tiana e a transforma em sapo, restando a dupla de anfíbios arranjar uma forma de voltarem ao normal.

Com um conturbado desenvolvimento, "A Princesa e o Sapo" marca o último filme animado tradicionalmente, desenhado a mão, pela Walt Disney Studios. O longa-metragem incorporou elementos do conto de fadas "O Príncipe Sapo", com componentes atuais produzindo um material que, de acordo com as palavras do redator principal da história, é: "Enfeitado o suficiente para parecer um conto novo".

Como comentado anteriormente, o filme propõe um retorno a grande era de ouro da Disney, onde produções 2D como O Rei Leão e A Pequena Sereia fizeram parte da infância de muitas crianças. John Lasseter, o chefe executivo de criação da Disney Animation Studios da época, desejava não só um retorno da animação tradicional, como fazia questão de que o fosse nos moldes clássicos, onde o que a linha pode fazer recebe uma importância maior que o volume, que tem foco na animação 3D. Com isso, mesmo que com um rendimento menor que o esperado do estúdio, o longa "A Princesa e o Sapo" foi lançado com uma ótima qualidade, com grandes inspirações gráficas dos antigos artistas e elevando o nível da animação tradicional a um dos máximos alcançados até hoje.

Com as grandes produções animadas tradicionalmente pela Disney tendo chegado a um fim com o filme de 2009, não podemos dizer que é sua completa conclusão. As pequenas produções como Winnie The Pooh e o curta-metragem The Ballad of Nessie são provas disso, e aquecem o coração dos mais nostálgicos. Então, com produções 3D homéricas tomando conta do mainstream, vemos a queda no interesse do tradicional, se tornando um sinônimo de "clássico" e "vintage".

Figura 34 – Páginas 22



Fonte: Autores

Figura 35 – Páginas 23



Fonte: Autores

Figura 36 – Páginas 24



Fonte: Autores

Figura 37 – Páginas 25



Fonte: Autores

Figura 38 – Páginas 26



Figura 39 – Páginas 27



DARK SOULS

"Passagem secreta adiante."

Somos um morto-vivo amaldiçoado, trancado para perecer no asilo dos mortos-vivos, quando, repentinamente, um cavaleiro nos liberta, nos possibilitando fugir de nossa sina. Em meio a mistérios e subjetivismos somos colocados em direção a entender nosso destino, nessa trama tão desafiadora.

Dark Souls, considerado um dos melhores jogos de todos os tempos, recebe inúmeros elogios até a atualidade, sendo um dos melhores exemplos de um level design impecável. Usando uma visão em terceira pessoa a maior parte do jogo, apresenta uma direção artística de tirar o fôlego, com paisagens que lembram pinturas e planos de fundos fantasiosos que apenas somam na beleza da composição. É um jogo em 3D, com animações de combates e magias que provocam até hoje os jogadores a aprender com os erros anteriores e superar os desafios impostos por cada inimigo apresentado. Além disso, seu legado filosófico e artístico inspirou inúmeros jogos de sua geração em diante, sendo, até hoje, considerado uma obra de arte em forma de vídeo game.

Fonte: Autores

Figura 40 – Páginas 28



ARANHaverso

"Você é o melhor de todos nós, Miles. Você está seguindo o seu próprio caminho."

O adolescente Miles Morales luta pela aprovação de seu Pai, o oficial de polícia Jefferson Davis, que considera o Homem-Aranha uma ameaça. Enquanto fazia graffiti em um metrô abandonado com seu tio Aaron, Miles é mordido por uma aranha radioativa e ganha estranhos poderes.

Desenvolvido pela Columbia Pictures e a Sony Pictures Animation em associação com a Marvel Entertainment, o longa-metragem animado Homem-Aranha: Aranhaverso conquistou rapidamente o coração do público fã de quadrinhos, das trilologias do Homem-Aranha e do universo Marvel em geral, bombardeando premiações e rivalizando assiduamente com as produções da Disney/Pixar no ano que foi lançado, 2018.

Com uma animação bem estilizada, e um amálgama de técnicas tradicionais acrescentadas de contribuições 3D, a animação do filme é chocante, pop e, de várias formas, única. Não é exagero considerar que Aranhaverso criou uma categoria própria, uma linguagem visual onde predomina muitos mais a intenção artística que a precisão ou o realismo. A equipe de ilustradores e animadores, além de tornar o longa uma obra-prima visual, traz traços dos quadrinhos como as onomatopeias e alguns dos princípios de combate utilizados ao longo das cenas.

Em suma, com um bom enredo e um estilo de animação de tirar o fôlego, Homem-Aranha: Aranhaverso contém uma complexidade artística e animada absurda, o que, para o público, cria essa extravagância visual prazerosa e, de várias maneiras, desafiadora.

Figura 41 – Páginas 29



Fonte: Autores

Figura 42 – Páginas 30



Fonte: Autores

Figura 43 – Páginas 31



Fonte: Autores

Figura 44 – Páginas 32



Fonte: Autores

Figura 45 – Páginas 33



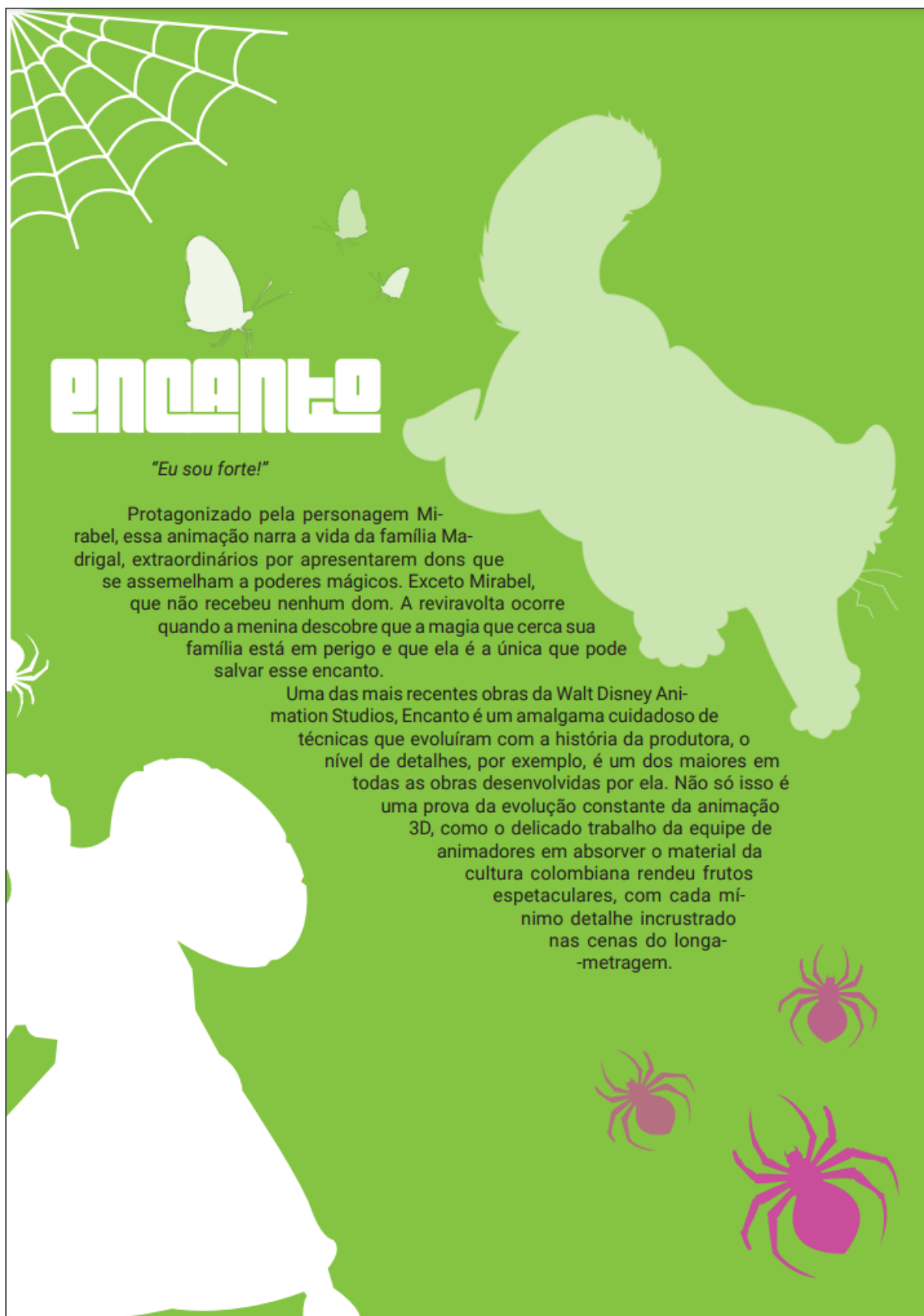
Fonte: Autores

Figura 46 – Páginas 34



Fonte: Autores

Figura 47 – Páginas 35



Fonte: Autores

3 CONCLUSÃO

Em virtude dos fatos mencionados é de extrema importância manter o padrão visual estético durante toda a revista, criando algo que chame a atenção de nossos futuros consumidores sempre levando em conta a apresentar inovações e diferenciais nessa indústria já consolidada podendo assim competir no mercado atual.

Com relação aos processos de desenvolvimento presentes nesse trabalho, descobrimos que é importante definir uma grid que em união aos elementos textuais (fontes) e visuais (ilustrações) transmite de forma harmônica o que foi estabelecido no *Briefing*, por exemplo, as grids devem ser formuladas de maneira que não prejudiquem a tipografia adotada por nós e as ilustrações. A tipografia deve ser escolhida de acordo com a temática adotada para que a mensagem que queremos passar com a revista não seja distorcida.

A respeito da reportagem optamos uma abordagem mais informal devido ao público-alvo definido, mas com informações relevantes das animações, filmes e jogos eletrônicos das décadas abordadas. Toda a matéria da revista foi escrita pelo aluno Marcus Vinicius Faria Zanato do curso de Jornalismo do Centro Universitário Barão de Mauá, pois ao possuímos um Redator ele conseguirá transformar nossas ideias em uma reportagem bem fundamentada e alinhada ao tema central da revista, mantendo sempre o mesmo posicionamento durante todo o texto, além de proporcionar a interação entre cursos que se conversam no mercado de trabalho.

No quesito as ilustrações decidimos utilizar por silhuetas brancas, pois nossas páginas da revista possuem cores de acordo com cada década, por isso os personagens se apresentados em sua totalidade de cores e tons poderiam conflitar entre si e com a paleta de cores.

REFERÊNCIAS

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

SAMARA, Timothy. **Grid: Construção e Desconstrução**. 1.ed. São Paulo: Cosac Naiffy, 2007.