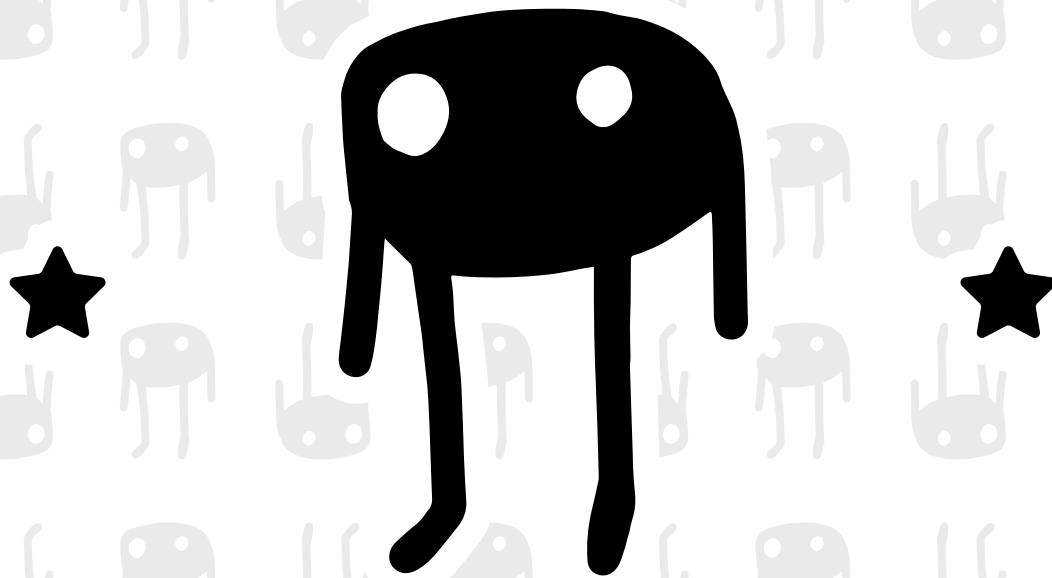


MANUAL DO



BOLSISTA

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	3
ARTE SEQUENCIAL (HQS)	4
FLUXO DA PRODUÇÃO	8
COMO FAZER	12
LINKS ÚTEIS	17



1. INTRODUÇÃO

A ideia do projeto Materiais em Quadrinhos é democratizar e auxiliar no processo de aprendizado da disciplina de Materiais através do uso de histórias em quadrinhos, servindo como material didático de apoio para a disciplina já citada.

Assim, consiste-se de traduzir o conteúdo para uma forma mais leve e divertida, acompanhando a história de Alana, Henrique e Marcos, três estudantes da UFSC que decidem fazer uma disciplina sobre materiais que engloba todos os cursos, aprendendo de maneira descontraída — e ao mesmo tempo aplicada — sobre cada um deles.

Para a organização do projeto, pensou-se um **esquema de rotatividade entre artistas**, especialmente considerando a rotatividade de bolsistas e o tempo que o projeto se dará. Assim, ele é organizado de uma forma em que, entre capítulos, mudem quais bolsistas são responsáveis por cada etapa da produção.

Entretanto, caso os bolsistas concordem em não mudar de um capítulo para outro, isso também é válido, ficando da decisão dos envolvidos.

Considera-se como programa padrão que será tratado durante o presente manual o Clip Studio Paint, mas podem ser utilizadas outras ferramentas desde que se adequem com o trabalho dos bolsistas.



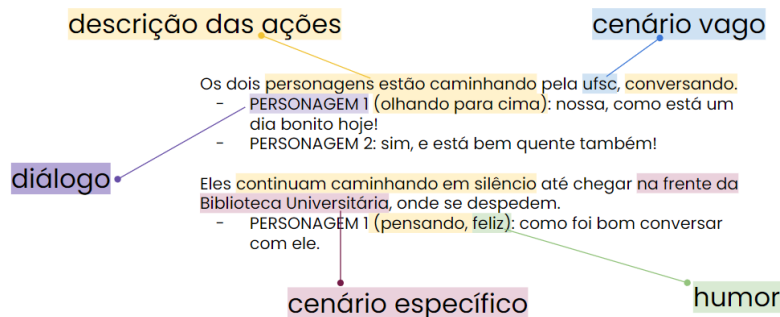
2. ARTE SEQUENCIAL (HQS)

2.1 ROTEIRO

O roteiro corresponde ao espaço em que as informações devem estar separadas e organizadas de maneira mais objetiva, deixando claro alguns elementos. É como o roteiro para uma peça de teatro, a ideia é que seja fácil para o artista traduzir depois!

É necessário apresentar:

- descrição do cenário (vago ou específico)
- descrição das ações de cada personagem
- diálogos bem definidos, com nome do personagem
- humor dos personagens ou maneira que realizam a ação



2.2 NÚMERO DE PÁGINAS

Para a impressão gráfica de livros e revistas, o número de páginas deve ser **múltiplo de 4**, sem contar a capa e a contracapa. Isso se dá pelo tipo de encadernação necessário para juntar essas páginas em formato de livro.

Pode-se fazer um espelho para confirmar essa quantidade, como mostra a imagem:



2.3 “TRADICIONAL” x WEBTOON

A **publicação digital** pode-se dar de dois jeitos: seguindo o estilo “tradicional” das HQs impressas, pensando-se em spreads ou páginas separadas, sem uma limitação de número de páginas.

Já o webtoon é um formato específico para o meio digital, com uma rolagem e leitura contínua, diferente do impresso, onde a divisão clara das páginas se torna difusa.

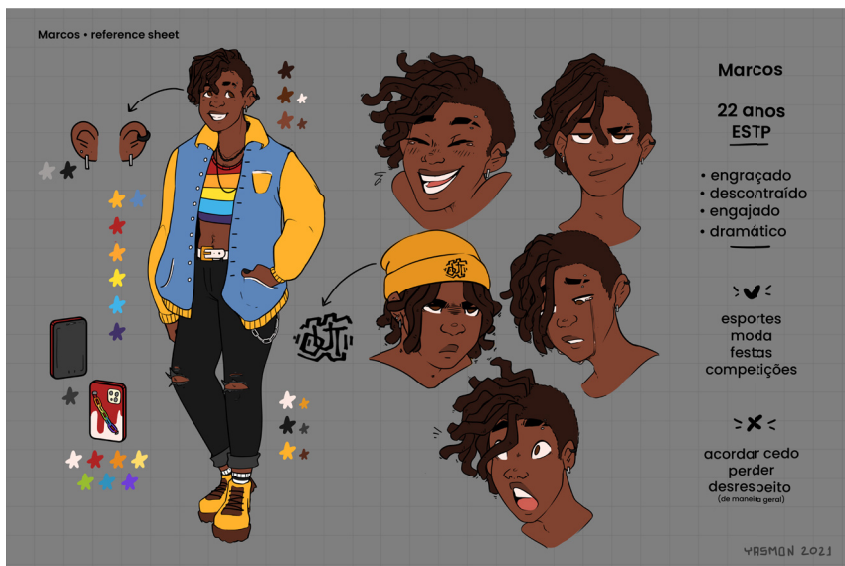
É necessário levar em consideração a **plataforma de publicação** e responsividade desse tipo de publicação, considerando que pode sofrer problemas ou alterações em alguns aplicativos ou formatos (como no celular).

2.4 REFERÊNCIAS

Referências são, como o nome sugere, referências visuais que auxiliam na representação de um personagem. De maneira mais básica, essa se dá pela **reference sheet** (ou ficha de referência), uma página que contenha o personagem de corpo inteiro, bem como suas especificações e, no caso desse projeto, também al-



gumas das suas expressões, demonstrando como o personagem reage em seus extremos.



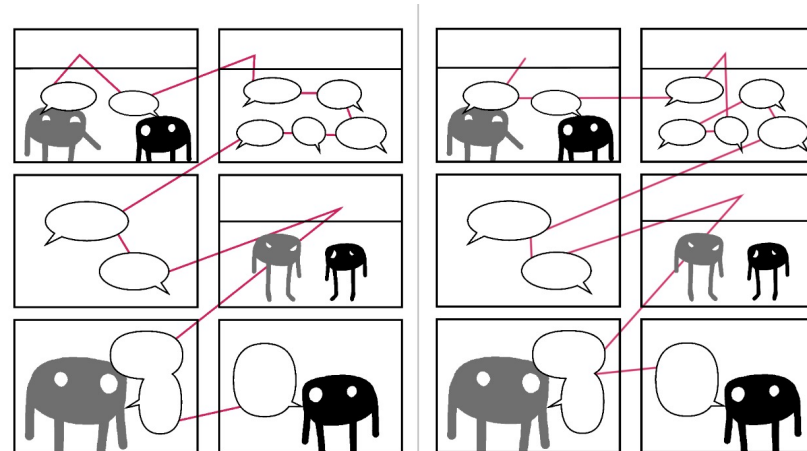
No projeto, existem outras categorias de referências, como: **referência de corpo**, menos estilizada e servindo de “base”; **de poses** e, por fim, as **de vestimentas**, que existem tanto em desenho como moodboards no Pinterest para cada personagem, sempre podendo ser expandidos.

Ainda, existe a **referência escrita** de cada um dos personagens, que deve obrigatoriamente ser lida para se ter o entendimento das relações e da maior complexidade de cada um deles.

2.5 COMPOSIÇÃO

2.5.1 FLUXO DE LEITURA

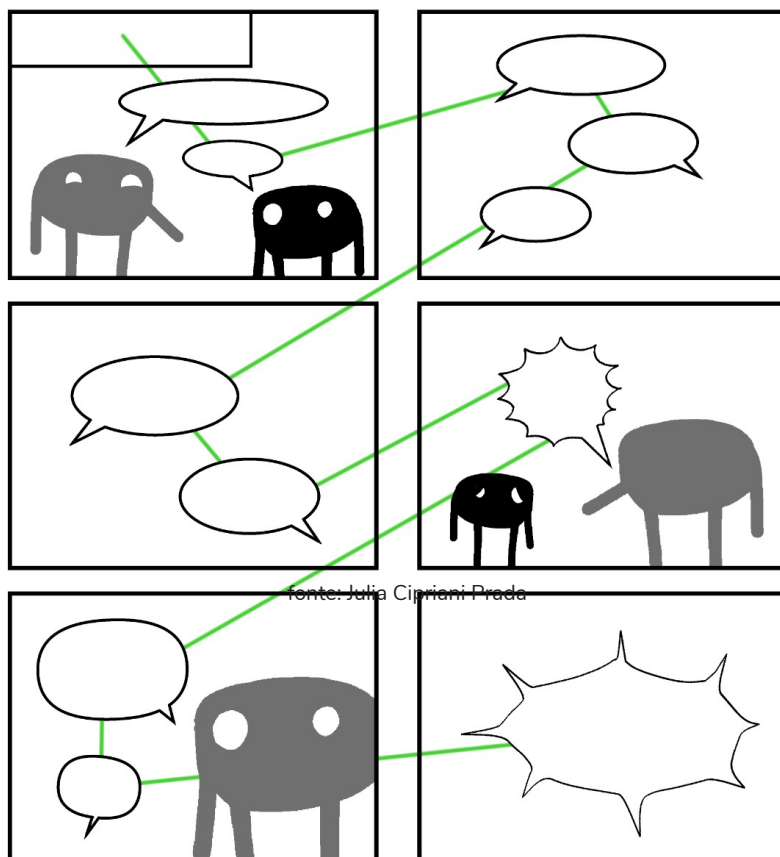
Espera-se que a composição da página e dos quadrinhos seja disposta de tal maneira que “guie” o olhar do leitor. Por isso, é importante evitar construções confusas que não deixem claro — ou possua várias interpretações, como nas imagens abaixo — a respeito de qual a ordem de leitura dos objetos posicionados na cena.



fonte: Julia Cipriani Prada

Para atingir isso, se fala em uma melhor composição, com uma variedade e especialmente uma hierarquia que deixe claro quais são os objetos, balões de fala e caixas de texto que devem ser olhados primeiro, seja na cena ou na composição como página toda.





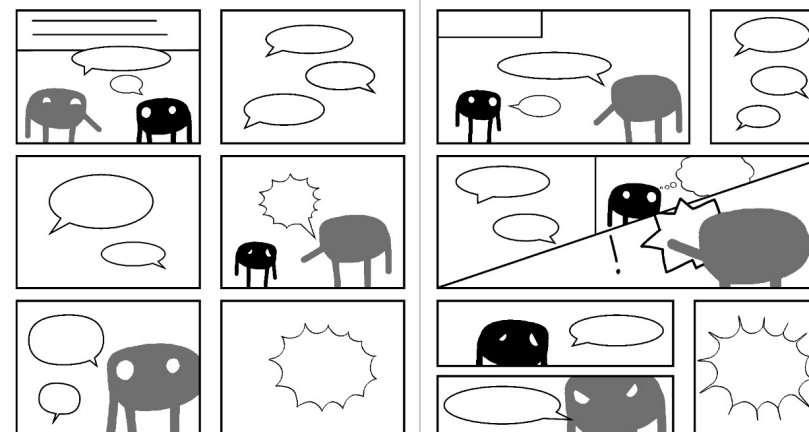
fonte: Julia Cipriani Prada

fonte: Julia Cipriani Prada

2.5.2 QUADRINHOS DINÂMICOS

É interessante que os quadrinhos não sejam “duros” e também possam transmitir a mensagem visual construída com os objetos. Ou seja, é interessante utilizar quadrinhos que não sejam retângulos perfeitos, que suas barreiras possam ser quebradas e, es-

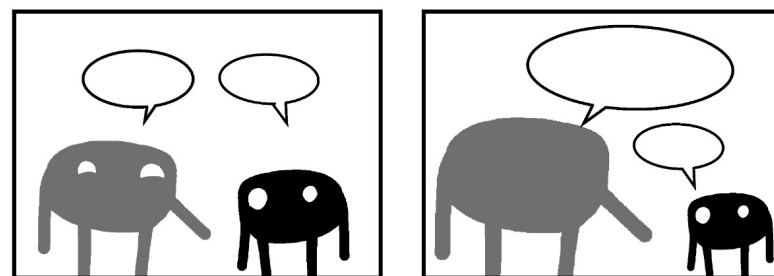
pecialmente, que se adaptem à história.



fonte: Julia Cipriani Prada

2.5.3 HIERARQUIA

Entende-se por hierarquia a definição de **quais objetos são mais importantes dentro da cena** de maneira visual, ou seja, cenas construídas de maneira que algumas coisas recebem destaque. É possível ver um exemplo de página com uma hierarquia definida na imagem anterior, em **2.5.2 QUADRINHOS DINÂMICOS**.

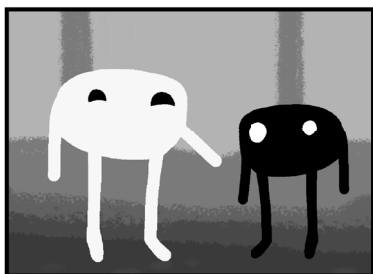


fonte: Julia Cipriani Prada

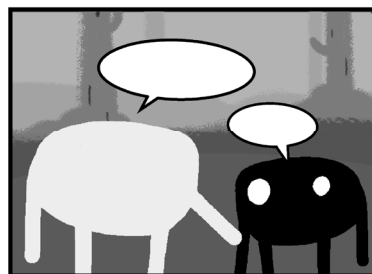


2.5.4 ENQUADRAMENTO

Planos são um aspecto importante da composição, definindo a maneira que a “câmera” vai captar a cena. Eles são essenciais para a construção de uma hierarquia e para passar a mensagem da cena.



PLANO CONJUNTO
Two Shot

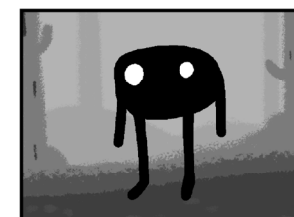


CÂMERA NO OMBRO
Over the shoulder

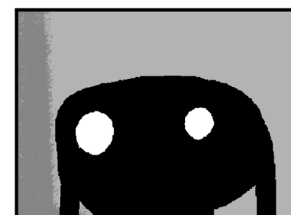
fonte: Julia Cipriani Prada



PLANO GERAL
Establishing shot



PLANO INTEIRO
Full shot



PLANO MÉDIO
Medium shot



CLOSE
Close shot



SUPER CLOSE
Extreme close shot



PLONGÉE
Down Shot



CONTRA-PLONGÉE
Up Shot



CÂMERA SUBJETIVA
Point of view shot

fonte: Julia Cipriani Prada



3. FLUXO DA PRODUÇÃO

O fluxo da produção artística se dá em cinco etapas, desconsiderando a escrita do roteiro, feita previamente. São essas: o storyboard, o esboço, a lineart, a colorização e a finalização.

Entre cada uma delas, é essencial que haja **comunicação e exposição** do trabalho de uma para a outra pessoa, preferencialmente, para todos os demais alunos. Através desse compartilhamento, é possível obter **feedback** e corrigir partes para se construir como artista, ampliar o trabalho em conjunto e, posteriormente, o resultado vir ao agrado de todos.

3.1 STORYBOARDS

Storyboards são os “primeiros esboços”, responsáveis por planejar a estrutura da cena e da página!

Não existe um storyboard “certo ou errado” nem um estilo “certo ou errado”, cada artista tende a interpretar e desenhar storyboards de maneira diferente — o importante é que sejam claros a respeito da disposição e acontecimentos na cena, podendo usar de indicativos e comentários escritos como complemento. Entretanto, uma dica é que detalhar mais essa etapa auxilia no desenvolvimento das subsequentes!

Existe uma lista para o que manter em mente ao desenhar o storyboard:

- Personagens identificáveis.
- Indicação das ações.
- Indicação de fundos.
- Disposição geral dos elementos (quadrinhos, balões...).

☆ Dica!

- ♡ Utilizar apontamentos escritos que ajudem a compreender o desenho.
- ♡ Fazer desenhos entendíveis (mesmo que não necessariamente finalizados).

Uma ideia também é fazer um brainstorm em conjunto previamente a execução dos storyboards em sí, assim é possível se ter mais visões a respeito da interpretação da história e chegar em resultados mais interessantes!

3.2 ESBOÇO

A intenção do esboço é se aproximar mais do estilo da lineart, ou seja, do estilo final. É interessante aproveitar o storyboard o máximo possível, mas talvez seja necessário para o artista do linework realizar um esboço parcial ou integral do storyboard.

3.3 LINEART

A lineart ou linework é o traçado das páginas e, portanto, o estilo final em que elas vão se dar; por esse motivo, é necessário que haja constância do traço/estilo durante toda a extensão do capítulo, mesmo com a utilização de estilos diferentes para efeito!

É interessante também observar a hierarquia das linhas para trazer mais ênfase para partes determinadas do desenho, tornando a arte mais interessante, conforme o exemplo:

☆ Dica!

- ♡ Começar pelas páginas mais fáceis.
- ♡ Deixar apontamentos escritos para a pessoa que vai pintar, em uma layer separada do restante da linework.





3.4 CORES

A cor é utilizada para dar vida e colocar o clima da cena, além de direcionar a atenção e passar a mensagem de maneira mais vívida e clara.

Ainda que cada pessoa possa ter seu estilo de pintura, sendo esse até preto e branco, é interessante atentar-se aos termos básicos de teoria da cor:

- ♡ Tom ou matiz: é a própria cor, seja primária, secundárias ou outras.

- ♡ Saturação: refere-se a pureza da cor, ou seja, a quantidade de cinza misturada à cor, gerando uma cor mais fraca/pálida ou mais viva (quando pura).

- ♡ Luminosidade ou valor: diz respeito ao quão clara — ou escura — a cor é, ou seja, quanto branco ou preto é misturado na cor.

- ♡ Contraste: a diferenciação que as cores geram entre si. Pode alterar a atmosfera e o sentimento da cena se usado corretamente, além de guiar o olho do leitor.

- ♡ Contraste tonal: diz respeito a como as cores, convertidas para cinza, reagem entre si. É importante evitar cores próximas e usar esse contraste a favor da hierarquia.

☆ Dica!

- ♡ É interessante usar cores saturadas para dar vida a certos objetos da cena e guiar o olho do leitor até eles, visto que chamam mais a atenção.

- ♡ É interessante começar a blocagem de cor com meios-tons, ou seja, cores não tão claras nem escuras — assim, é possível acrescentar luz (cores mais claras) e sombra (cores mais escuras) a elas!

- ♡ É bom fazer uma pintura inicial em valores (tons de cinza) nas páginas, para estabelecer equilíbrio e harmonia nas cenas. Também pode-se checar eles durante a pintura.

[PARA USUÁRIOS DE CLIPSTUDIO](#)

[PARA USUÁRIOS DE PHOTOSHOP](#)

3.5 FINALIZAÇÃO

Na finalização, aplicam-se os **efeitos (como sombreamento) sobre as cores, fazem-se os últimos ajustes e correções nas linhas e se acrescenta o texto**. É importante citar que essa etapa às vezes se mistura com outras etapas demais, mas para fins de exemplificação, optou-se por deixar ela separada.

Em primeiro lugar, faz-se uma recapitulação sobre o nome de alguns recursos:



HACHURA

É um estilo de sombreamento feito com linhas sobrepostas de diferentes maneiras.



fonte: Como Levar a Vida com Demônios

CEL SHADING

É um estilo de sombreamento originário da animação tradicional em que as bordas são bem claras e definidas. >



fonte: Umbrella Academy



SOFT SHADING

Ao contrário da cel shading, possui bordas não definidas, com a utilização de degradês e sombras suaves.



fonte: Yasmon (Yasmin Curvelo Doehl)

SCREENTONE (OU TONE)

Correspondem a retículas tradicionais ou digitais que possuem texturas atribuídas a elas. >

☆ Dica!

♡ Geralmente é utilizado para imagens em preto e branco mas pode acrescentar muito em fundos, na atmosfera ou mesmo na estilização da página.



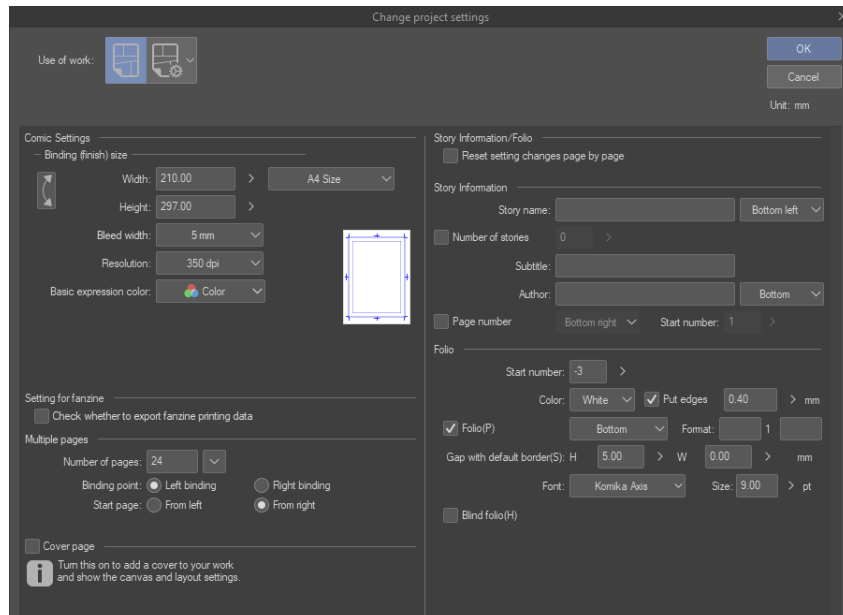
fonte: Scott Pilgrim



4. COMO FAZER

4.1 CRIAÇÃO DE ARQUIVO

A criação de arquivo no Clip Studio Paint se dá como a seguinte imagem:



Em que:

- **STORY NAME:** MATERIAIS EM QUADRINHOS XX em que XX é o número do capítulo. Como: MATERIAIS EM QUADRINHOS 01
- **AUTHOR:** Todos os participantes do projeto, em ordem alfabética, separados por vírgula. Como: Beltrano da Silva, Ciclano da Silva, Fulano da Silva
- **START NUMBER:** menos o número de páginas anteriores (capa, informações, páginas extras, etc.)

4.2 QUADRINIZAÇÃO

Mesmo que possa ser feito à mão, o Clip Studio Paint oferece uma ferramenta de quadrinização, que funciona da seguinte maneira:

[VÍDEO SOBRE COMO USAR A FERRAMENTA](#)

4.3 FONTE E TEXTO

Para a padronização da HQ, utiliza-se a família Komika, que pode ser baixada aqui: [DOWNLOAD DA FONTE](#). Além disso, ainda que não se use um tamanho padrão — visto que este pode variar da intenção e ser utilizada como recurso, é importante observar que:

- Evita-se utilizar a fonte abaixo de 11pt.
- Costuma-se usar a fonte em torno de 18pT.
- Utiliza-se para texto a fonte Komika Text Kaps.
- Respeitam-se os maiúsculos e minúsculos.
- Outras fontes da família podem ser usadas para situações específicas!

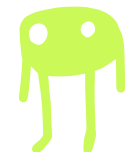
Para o texto:

- Evita-se usar ponto final — exceto para definir um humor ou maneira de falar.
- A divisão das falas respeita unicamente a composição do balão, não sendo necessário seguir regras convencionais quanto a separação dentro da frase.

Para a disposição do texto no balão:

- É necessário respeitar uma margem, como na primeira imagem a seguir.
- Necessário utilizá-lo como recurso, variando seu estilo e o estilo da letra quando é necessário, conforme se tem na segunda imagem.





4.4 BALÃO

Mesmo que possa ser feito à mão, o Clip Studio Paint oferece uma ferramenta de criação de balões, que funciona da seguinte maneira:

[TUTORIAL DO CLIPSTUDIO SOBRE BALÕES](#)

Outro material disponível no CSP é a ferramenta de auxílio no balão:

[PÁGINA DO ASSISTENTE DE BALÃO PARA DOWNLOAD](#)

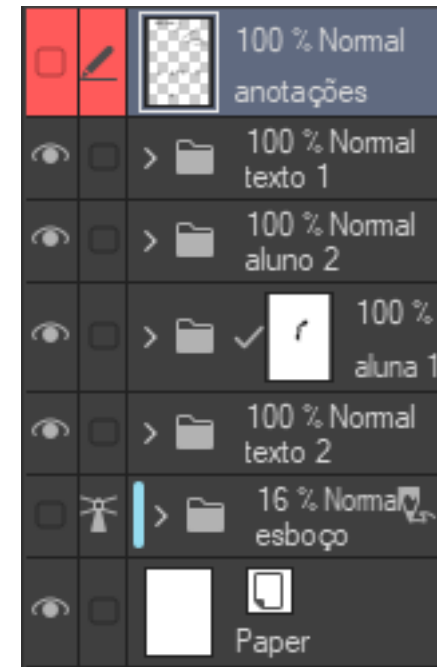
Ou balões prontos da Loja de Assets, que ainda podem ser editados com todas as ferramentas de balão.

[UTILIZANDO BALÕES PRONTOS](#)

4.5 ORGANIZAÇÃO DO ARQUIVO

É essencial que o arquivo esteja organizado para a próxima pessoa, então uma boa organização de arquivo possui nome nas camadas, cores caso seja necessário chamar atenção e organização em pastas.

Um exemplo de organização se dá como a seguir:



4.6 CAPAS

A **capa** deverá:

- Ter o título e o número do capítulo escrito
- Ser feita por uma única pessoa e assinada pela mesma.

A respeito da **contracapa**, pode ser feita pela mesma pessoa que fez a capa, se ela achar necessário, ou então, apenas deixar de uma cor sólida.

O Clip Studio Paint cria um arquivo de capa e contracapa, à parte das demais folhas. É possível editá-las como uma capa normal.



4.7 PÁGINAS INTERNAS

Padroniza-se a primeira folha como a folha de créditos, sendo necessário o seguinte:

CENTRALIZADO E EM DESTAQUE:

- CONTEÚDO BÁSICO DAS DISCIPLINAS DE MATERIAIS E PROCESSOS DOS CURSOS DE DESIGN E DESIGN DE PRODUTO DA UFSC
- COORDENAÇÃO DO PROJETO, seguido dos nomes, menores, um abaixo do outro, respeitando a ordem PC, Lisiane, Ana Veronica e Ivan.

À ESQUERDA, MENOR E SEPARADO EM CATEGORIAS, os responsáveis por cada parte do projeto.

*CONTEÚDO BÁSICO DAS DISCIPLINAS DE
MATERIAIS E PROCESSOS DOS CURSOS DE
DESIGN E DESIGN DE PRODUTO DA UFSC*

COORDENAÇÃO DO PROJETO:

*PAULO CESAR MACHADO FERROLI
LISIANE ILHA LIBRELOTTO
ANA VERONICA PAZMINO
IVAN MEDEIROS*

*ROTEIRO: PAULO CESAR MACHADO FERROLI
LISIANE ILHA LIBRELOTTO
ANA VERONICA PAZMINO
YASMIN CURVELO DOEHL*

ARTE DA CAPA: YASMIN CURVELO DOEHL

*STORYBOARDS: JULIA CIPRIANI PRADA
MARINA PAZMINO WEBER*

LINEWORK: YASMIN CURVELO DOEHL

*CORES: RODRIGO WERLE REZENDE
MARINA PAZMINO WEBER*



A próxima página fica livre para o início da história ou um desenho simples que precede ela.

A última página deve ser de uma cor e mostrar o personagem “carinha”, de alguma forma. Isso porque esta é a última página antes da contracapa, ficando como uma página de respiro. (imagem ao lado)

Se necessário, outras páginas de respiro (com ilustrações por exemplo) podem ser acrescentadas ao projeto, no caso de necessitar que as páginas fechem o número definido.

4.8 FECHAMENTO DO ARQUIVO

♥ FECHAMENTO DE ARQUIVO EM PNG:

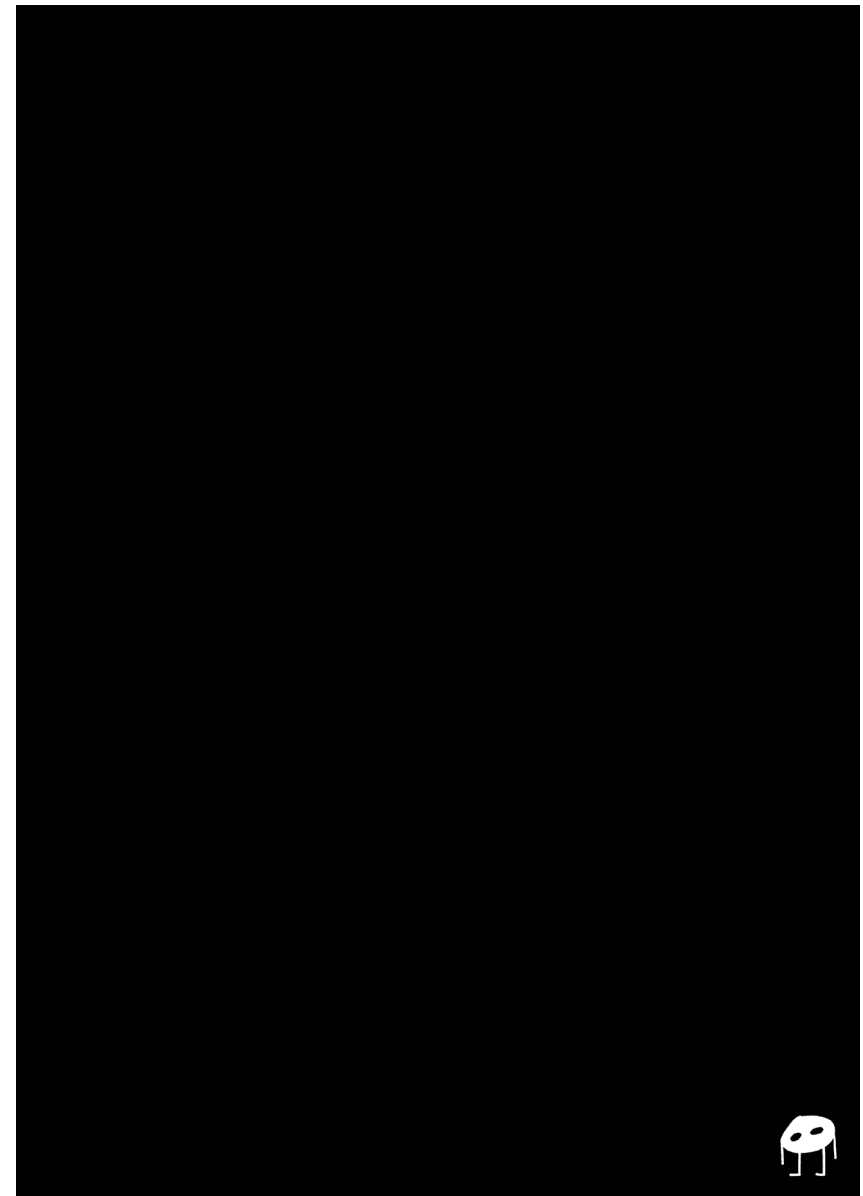
[COMO SALVAR EM PNG](#)

♥ FECHAMENTO DE ARQUIVO EM PDF:

[COMO SALVAR EM PDF](#)

♥ FECHAMENTO DE ARQUIVO EM CMYK:

[COMO SALVAR EM CMYK \(TIFF\)](#)



5. LINKS ÚTEIS

PROJETO

- [APRESENTAÇÃO HQS \(SLIDES\)](#)
- [APRESENTAÇÃO HQS \(GRAVAÇÃO\)](#)
- [GOOGLE DRIVE](#)
- [LISTA DE LINKS](#)
- [PÁGINA DA UFSC](#)

TUTORIAIS

- [PASTA DE TUTORIAIS DO CLIP STUDIO](#)
- [LISTÃO DE LINKS](#)

MATERIAL PARA O MANUAL

- [JULIA CIPRIANI PRADA \(EDOETA\)](#)
- [YASMIN CURVELO DOEHL \(YASMON\)](#)
- [COMO LEVAR A VIDA COM DEMÔNIOS](#)





**ELABORADO POR
JULIA CIPRIANI PRADA E YASMIN CURVELO DOEHL
JANEIRO, 2022**