

# Tipos de Trabalho

Aula #02

# AULA #02

**KV  
Layout  
Storyboard  
Personagem/Character Design  
Cenário/Background  
Color key  
Style Frame  
Lettering**



# ATUAÇÃO

Dentro das empresas, diferentes profissionais vão contribuir com partes diferentes para um mesmo **grande projeto**. E neste mercado é muito comum você fazer parte dos que produzem o conceito, e dos que finalizam.

## CONCEITO

Arte conceituais de uso interno, que guiam a produção do projeto nos bastidores. Ex:

- Design de Personagem
- Layout
- Storyboards

## FINALIZAÇÃO

Artes finais (o que vai pra rua) que compõem o produto apresentado aos consumidores. Ex:

- Poster
- KV
- Embalagem



# NÍVEL DE CLIENTES



# 2009

**DUELO** » FIEL DA BALANÇA

## DOIS PESOS, DUAS MEDIDAS

Que o atacante Ronaldo deu a volta por cima, ninguém duvida. Mas será que o Ronaldo, digamos, "foto" de agora é páreo para o garoto franzino que dava arrancadas espetaculares na década de 1990?

RODOLFO RODRIGUES

**RONALDO GORDO**

Antes da Copa de 2005, dizem que Ronaldo chegou a 100 quilos, o que daria um Índice de Massa Corporal (IMC) de 30,8 - índice maior que 30 indica obesidade. Ao aspirar com o Corinthians, em dezembro de 2008, sua forma física voltou a ser questionada. Seu **peso oficial nunca foi divulgado**, mas acredita-se que hoje seja de 92 quilos, ainda muito pesado para repetir as arrancadas dos anos 90.

**Físico**

Quando estreou pelo Cruzeiro, em 1993, **Ronaldo era franzino**. Tinha 77 quilos e 1,81 m de altura - um IMC de apenas 23,5, considerado normal. No PSV Eindhoven, na Holanda, cresceu e ganhou massa muscular (1,83 m, 82 quilos em 1996) e tinha como principal característica a arrancada em velocidade. Na Copa do Mundo de 2002, Ronaldo estava com quase 85 quilos, um leve sobre peso.

**Gols**

Ronaldo estreou profissionalmente em 1993, com 16 anos de idade. Desde então, marcou **455 gols em 640 jogos**. Antes de chegar ao Timão, foram 443 gols em 610 jogos por Cruzeiro, no PSV Eindhoven, Barcelona, Internazionale, Real Madrid, Milão e Seleção, sem contar jogos festivos. Uma média de 0,71 gol por partida.

**Gatas**

Entre 2005 e 2006, já meio gordinho, Ronaldo namorou a modelo Raica Oliveira. Em 2008, no Rio, Ronaldo começou com namoro com **Maria Beatriz Anthony**, a Bia, ex de Nelsinho Piquet. Em abril de 2008, porém, o relacionamento ficou abalado após o episódio com travesti André Luis Ribeiro Albertino. Mas Bia não só perdeu o atacante como teve uma filha com ele, Maria Sophia, no início de 2009.

**Popularidade**

Ronaldo sofreu cinco cirurgias nos joelhos (em 1996, 1999, 2000, 2005 e 2008) e deu a volta por cima em todas elas. **Sugador do sucesso**, é o que dizem da sua vida. Ele e a Bruna até fizeram comerciais comemorativos à sua volta aos campos. No Corinthians, mesmo desacreditado, voltou a jogar (e bem). É ídolo da torcida corintiana e já quem peça sua volta à Seleção.

**Grana**

Ronaldo tem hoje o **maior rendimento de um jogador no Brasil**. Além do salário de 400 mil reais por mês, o atacante ficará com 80% dos 11 milhões de reais dos patrocinadores Basso e Grupão Silvio Santos. Além dos 13,6 milhões, Ronaldo ainda mantém o patrocínio da Nike e Ambev (cerca de 20 milhões por ano). Por jogar no Brasil e não no exterior, esses números impressionam.

# 2021

**VIAJE NA MAIONESE TEMPERADA**

NOVO SABOR EM EDIÇÃO LIMITADA.

**Ruffles**  
Hellmann's  
EST. 1913

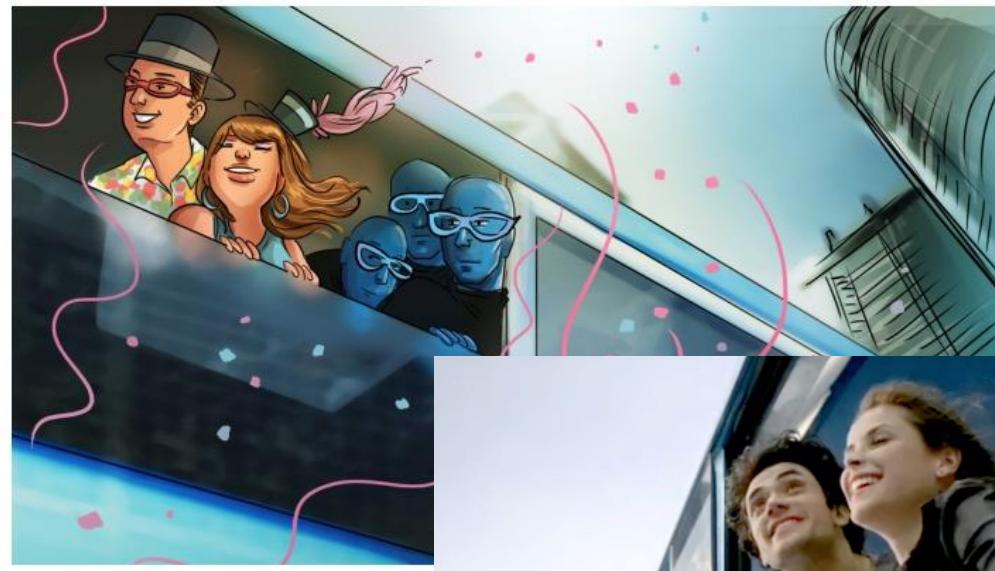
# Layout



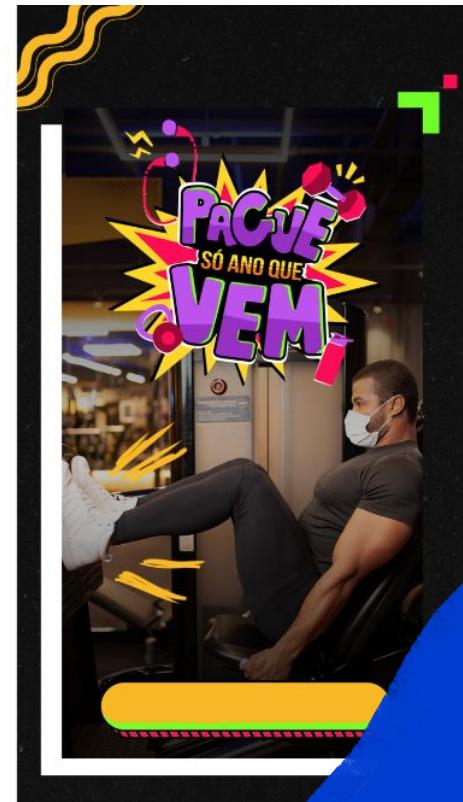
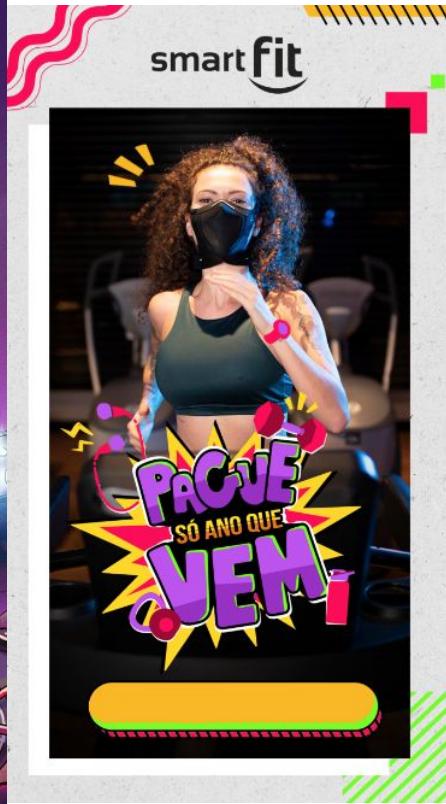
# Layout



# Layout



KV



# Kv - Briefing do Cliente

1873  
BECK'S BEER

UNLOCK

BECK'S  
KV ROUTES

TOMORROWLAND

LIVE TODAY LOVE TOMORROW UNITE FOREVER

AKQA

BECK'S 2021

All rights reserved © AKQA

# Kv - Briefing do Cliente

1873  
UNLOCK

BECK'S 2021

All rights reserved © AKQA

AKQA

# Kv - Briefing do Cliente

**FORMATO:**  
Construir KVs na vertical, usando **como proporção 40x60cm**.  
O arquivo vai ser exibido digitalmente, então não precisamos  
de uma qualidade altíssima em DPls.

**INFOS:**  
Trabalhar na imagem proposta em cada uma das rotas, sem um traço muito  
estilizado (nesse momento precisamos apenas passar a ideia em termos de  
composição), incluindo o título destinado a cada uma delas - sem se preocupar  
com fonte e etc, é apenas uma marcação.

BECK'S — 2021

All rights reserved © AKQA

AKQA

# Kv - Briefing do Cliente

(KV DO ANO PASSADO)

UNLOCK  
TOMORROWLAND

BECK'S

BECK'S É A CHAVE QUE DESTRAVA  
A DIGITAL EDITION DO TOMORROWLAND.

25 - 26 DE JULHO

TOMORROWLAND  
AROUND THE WORLD

UNLOCK

BECK'S.COM/MORROWLAND

BECK'S — 2021

All rights reserved © AKQA

AKQA

# Kv - Briefing do Cliente

1873  
ANIVERSÁRIO



UNLOCK

THE GLITCH / REFS IDEIA

PRODUTO VOANDO COMO METEORO EM DIREÇÃO À ILHA DO TML.



# Kv - Briefing do Cliente



UNLOCK

THE GLITCH / REFS IDEIA

EFEITOS DE GLITCH NA IMAGEM (COMO SE ESTIVESSE ENTRANDO EM UM PORTAL)



# Kv - Briefing do Cliente

THE NEW PANGEA / REFS IDEIA

PRODUTO FLUTUANDO NO ESPAÇO, MOSTRANDO A PANGEIA AO LONGE.

UNLOCK

1873

ALIEN

ENH PLUS\*\*

BECK'S — 2021

All rights reserved © AKQA

AKQA

The image is a client brief presentation for a Beck's Alien campaign. It features a dark background with a red horizontal line separating the top and middle sections. The top section contains the text 'THE NEW PANGEA / REFS IDEIA' and 'UNLOCK' on the right. The middle section contains the text 'PRODUTO FLUTUANDO NO ESPAÇO, MOSTRANDO A PANGEIA AO LONGE.' and '1873' on the left. Below this is a large image of an alien cigarette floating in space, with the word 'ALIEN' in large letters and 'ENH PLUS\*\*' below it. The bottom section contains three smaller images: a close-up of an alien hand holding a cigarette, a view of Earth from space, and a large alien octopus-like creature floating over Earth.

# Kv - Briefing do Cliente

1873  
ANOS DE INNOVAÇÃO



UNLOCK

THE DEFYING CROWD / REFS IDEIA

MÃOS EM 3D PRA CIMA, COMO EM UM SHOW. UMA DELAS ESTÁ MAIS ALTA QUE AS OUTRAS, SEGURANDO O PRODUTO NA MÃO.  
PODEMOS INSERIR M=BORBOLETAS VOANDO NA VOLTA, CRIANDO UMA ATMOSFERA MAIS LÚDICA COM ELEMENTOS DO TML.



Kv



KV



Artes exemplo nesta página: Doug Lira

KV



KV



Artes exemplo nesta página: Doug Lira



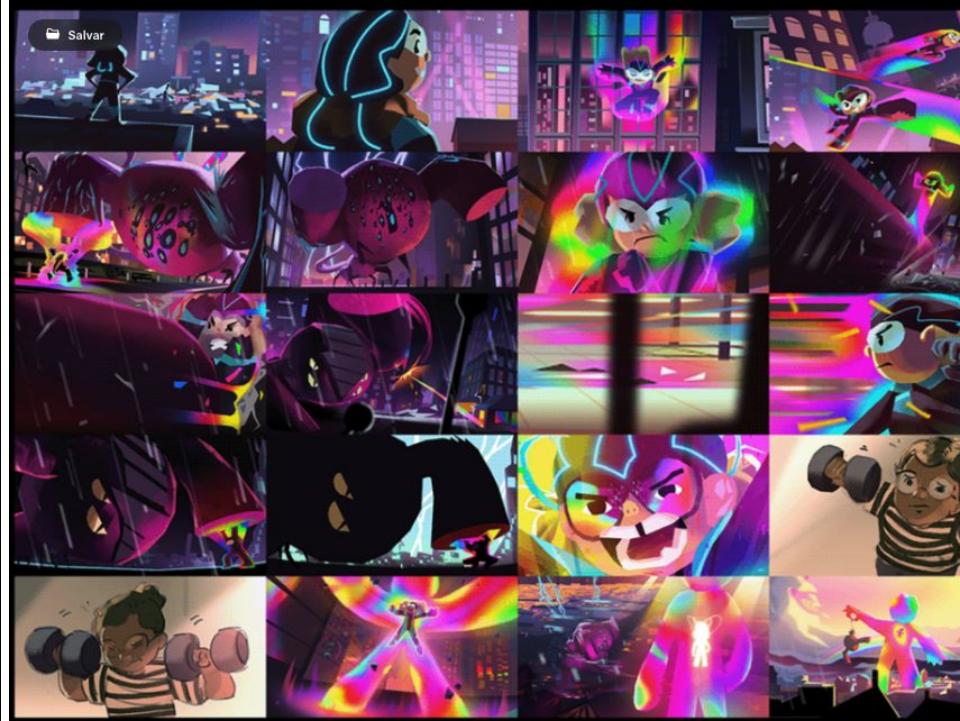
KV



Artes exemplo nesta página: Doug Lira



# COLOR KEY/ COLOR SCRIPT

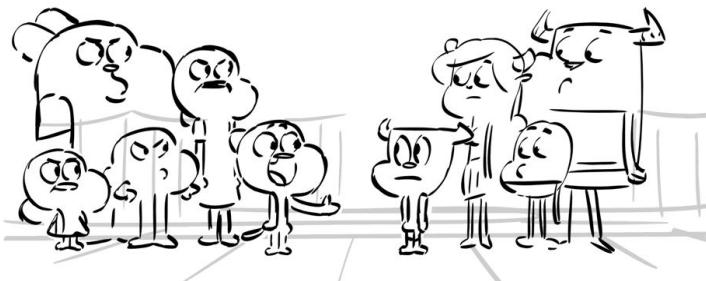
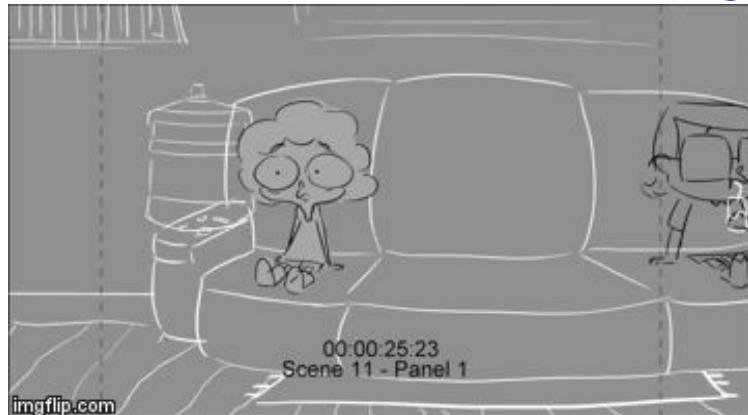


Artes exemplo nesta página: Bruno Luna, [Daniel Rodrigues](#)

# STORYBOARD LIVE ACTION



# STORYBOARD ANIMAÇÃO



# Personagens/Character design



# Personagens/Character design



# Personagens/Character design



# Personagens/Character design



# Embalagem



Artes exemplo nesta página: Doug Lira

# Embalagem



TRÁ LÁ  
KIDS



# STYLE FRAME

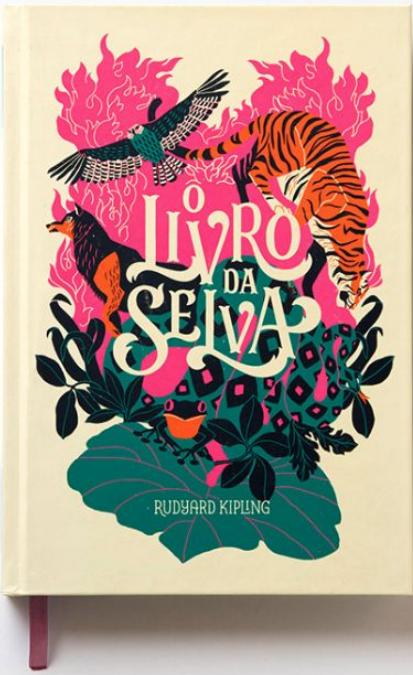


# BACKGROUND (BG)

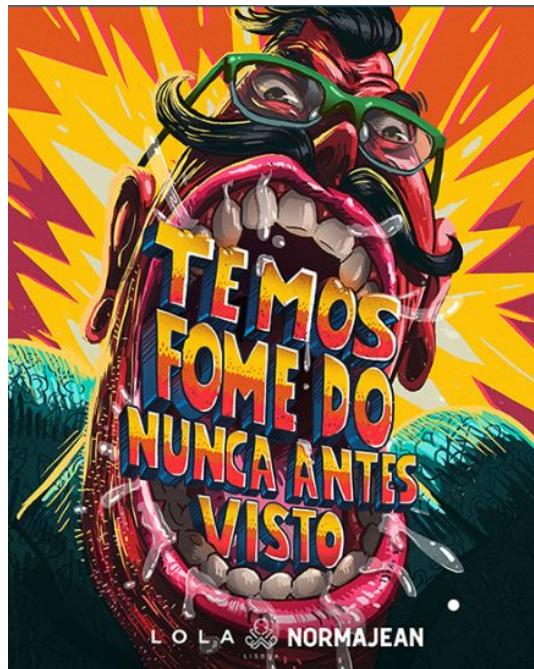


Artes exemplo nesta página: Tom Goyon, Chisto Silveira

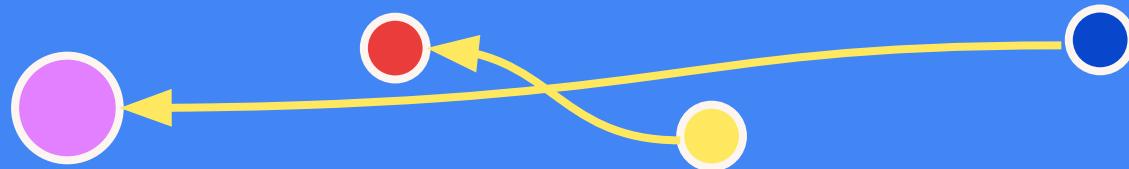
# Lettering



# Lettering



# TODO MERCADO É UM LIGA PONTOS



*Em anos trabalhando no mercado publicitário, já fiz um pouco de tudo. E com isso é comum o ilustrador ser capaz de desenvolver vários tipos de projeto, e assim trazer uma vantagem de se adaptar.*

***Agências de Publicidade, Produtoras, Editoras, Estúdios de Jogos, Estúdios de Animação, Estúdios de Outsourcing.***



# Todo mercado é um liga pontos

*Artistas também podem se organizar para assumirem outras atividades, na captação de clientes, negociando valores e prazos, para juntamente e lidarem com grandes projetos em conjunto.*

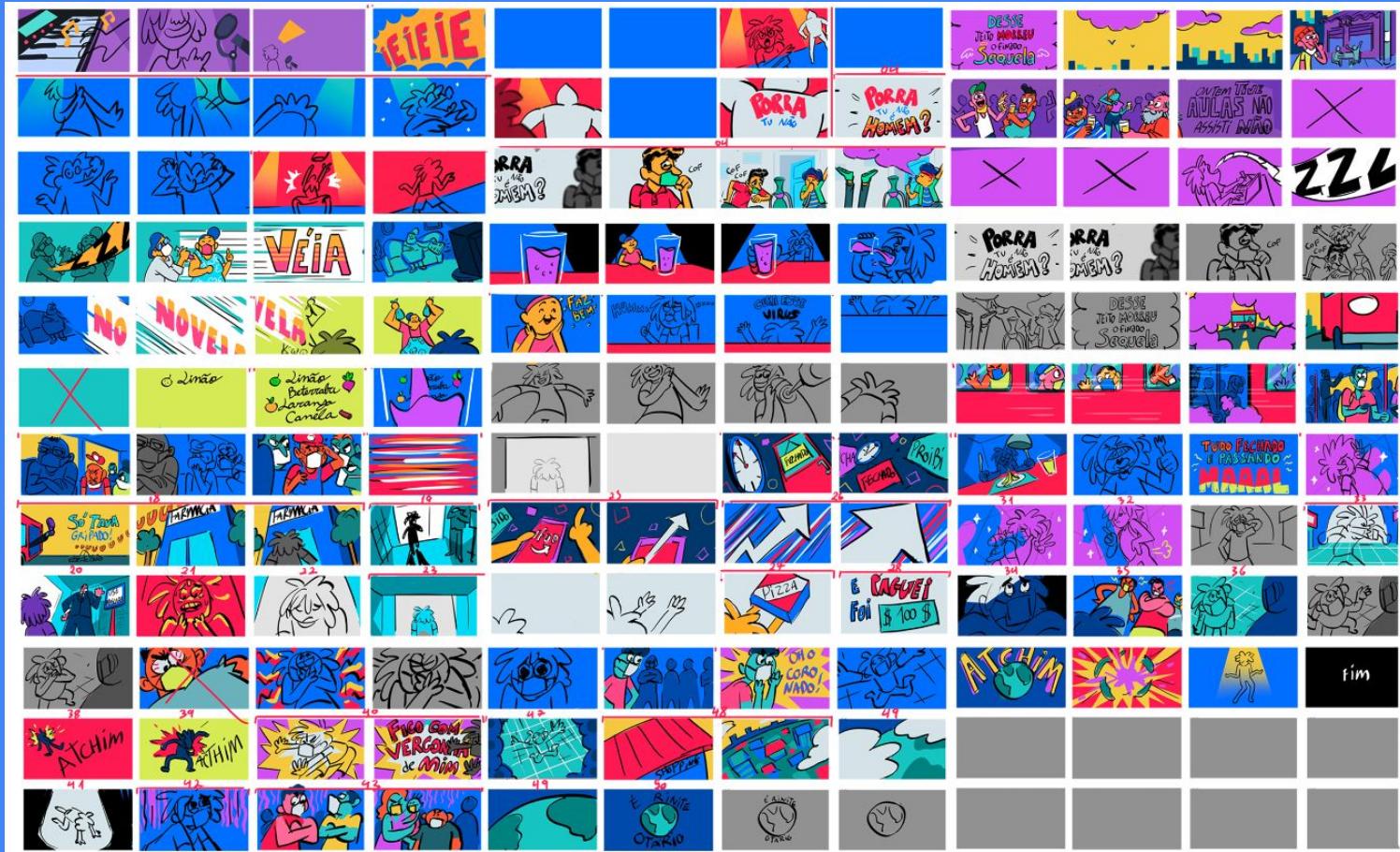
	Ana Maganha		Helena Enne
	Samuel Salomão		Patricia Nardi
	Pamela Tanasovich		Luiza Bonetti
	Imyra Isipon		Vanessazo Tanasovich
	Doug Lira		Cesar Maciel



# Todo mercado é um liga pontos



# Todo mercado é um liga pontos



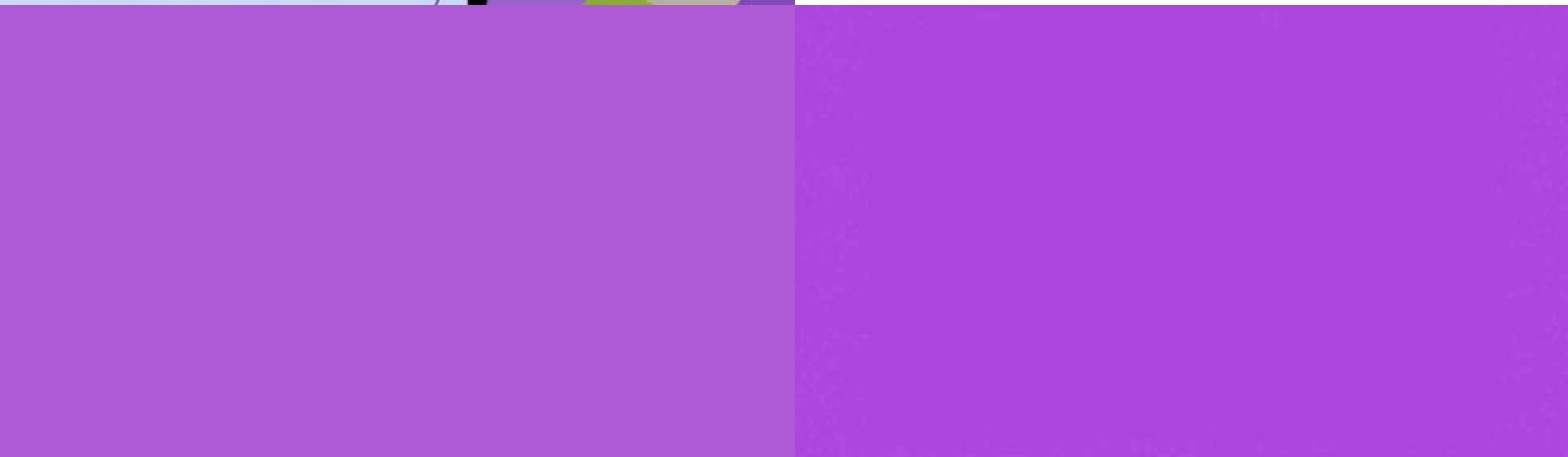
**Todo mercado é um liga pontos**



# Todo mercado é um liga pontos



# Todo mercado é um liga pontos



# Todo mercado é um liga pontos



# PESQUISE ARTISTAS

com as palavras chaves apresentadas

*Concept Art (Character ou Environment), Illustration, Marketing Art, Generalista, Poster, Character Design, Color Script/ Color Key, Storyboard, Style Frame, Props, Beer Label, Ilustração, KV, Layout...*



# TAREFA

## Aula 02

---

**Vamos começar o exercício prático!**

Ao longo do curso, cada um irá desenvolver um projeto fictício para a área de publicidade.

Nessa etapa, queremos que vocês pensem em um conceito para o projeto e nas peças que precisarão desenvolver. Além disso, deverão montar um painel de referências visuais para a campanha.

# TAREFA

## Aula 02

---

Algumas perguntas norteadoras:

- Quem seria o meu cliente final? Qual é o tom da comunicação dele?
- Onde essa campanha será veiculada? Redes sociais, materiais impressos, produtos?

**Não precisam ter todas as respostas agora!** A proposta é que vocês tragam uma ideia inicial, que será aperfeiçoada ao longo do curso.



三  
元  
R