

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO
DEPARTAMENTO DE EXPRESSÃO GRÁFICA

Thayse Patrícia Fortes da Rosa

**AZILUTH: PRODUÇÃO DE QUADRINHOS ANIMADOS PARA
PUBLICAÇÃO ONLINE**

Florianópolis

2019

Thayse Patrícia Fortes da Rosa

Aziluth: Produção de Quadrinhos Animados para Publicação Online

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Animação da Universidade Federal de Santa Catarina, para obtenção do título de Bacharel em Animação.

Orientador: Prof. Clóvis Geyer Pereira

Florianópolis, Novembro de 2019

Thayse Patricia Fortes da Rosa

Aziluth: Produção de Quadrinhos Animados para Publicação Online

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Animação e aprovado em sua forma final pelo Curso de Animação da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 28 de Novembro de 2019.

Prof. Flávio Andaló, Dr. Coordenador do Curso de Animação UFSC

Banca Examinadora:

Prof Clóvis Geyer, Me. (UFSC)

Prof Flávio Andaló, Dr. (UFSC)

Prof Mônica Stein, Dr^a. (UFSC)

Prof Clóvis Geyer, Me
Orientador
Universidade Federal de Santa Catarina

Dedico este trabalho ao todos os meus leitores, tanto os de Flower Field quanto de Aziluth por me fazerem acreditar que minhas histórias merecem ser contadas.

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

da Rosa, Thayse Patricia
Aziluth : Produção de Quadrinhos Animados para Publicação
Online / Thayse Patricia da Rosa ; orientador, Clovis
Geyer, 2019.
39 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão, Graduação em Animação, Florianópolis,
2019.

Inclui referências.

1. Animação. 2. Histórias em Quadrinhos. 3. Animação. 4.
Webcomics. 5. Webtoons. I. Geyer, Clovis. II. Universidade
Federal de Santa Catarina. Graduação em Animação. III. Título.

AGRADECIMENTOS

Eu nunca pensei que chegaria nesse momento e também nunca pensei em quantas pessoas me ajudaram a chegar nesse momento e agora me encontro buscando palavras para expressar a minha imensa gratidão a todos, mas deixarei registrado aqui as maiores forças que carregaram durante essa jornada insana de 7 anos de universidade e 4 anos de Animação.

Primeiramente minha gratidão eterna aos meus pais Gilberto e Iara que foram a dupla imbatível que lutou pela minha educação, me apoiou em meus sonhos e nunca me deixaram desamparada. Com eles eu aprendi o valor do trabalho, da honestidade e da educação.

Aos meus colegas da turma 2016.1 que me fizeram ter os momentos mais maravilhosos e edificantes de toda a minha vida acadêmica.

Ao pessoal do Stella, especialmente ao Boi, Agenor e Amanda que me ajudaram a dar os primeiros passos nessa caminhada da Animação.

A professora Marcia Battistella que foi muito mais do que uma coordenadora no meu estágio e sim uma grande influência na minha vida como profissional e se tornou meu exemplo de luta e esforço para realização dos sonhos e projetos.

E finalmente as minhas professoras Anna de História, Dani de Português e Sylla de Geografia que lá nos meus tempos de escola, apoiaram e acreditaram no potencial dessa menina de sair da escola pública e ir estudar numa universidade federal.

A cada um de vocês, meu imenso obrigada. Seus exemplos e suas lições me fizeram chegar aqui, esse trabalho também é de vocês.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 - Diagrama representando o modelo Double Diamond (Fonte:Design Council).....	14
FIGURA 2 - Cronograma Produção Semanal (Fonte:Autora,2019).....	15
FIGURA 3 - Exemplo de painel semântico de Aziluth (Fonte: Pinterest).....	16
FIGURA 4 - Referencias de braços mecânicos para o personagem Ian (Fonte: Pinterest).....	16
FIGURA 5 - Trecho do roteiro do episódio 1. (Fonte: Autora, 2019).....	17
FIGURA 6 - Recorte do storyboard do episódio 1. (Fonte: Autora, 2019).....	18
FIGURA 7 - Concept art dos cenários externos. (Fonte: Autora, 2019).....	19
FIGURA 8 - Concept art dos cenários internos. (Fonte: Autora, 2019).....	20
FIGURA 9 - Designs dos personagens (Fonte: Autora, 2018).....	21
FIGURA 10 - Primeiros esboços de Ian e Effie (Fonte: Autora, 2019).....	22
FIGURA 11 - Esboços de ação de Ian (Fonte: Autora, 2019).....	23
FIGURA 12 - Model sheet Ian (Fonte: Autora, 2019).....	23
FIGURA 13 - Estudos e concept de Effie (Fonte:Autora,2019).....	24
FIGURA 14 - Model sheet Effie (Fonte: Autora, 2019).....	25
FIGURA 15 - Exemplo de layout (Fonte: Autora, 2019).....	26
FIGURA 16 - Exemplo de cenário modelado em 3D (Fonte: Autora, 2019).....	27
FIGURA 17 Evolução entre storyboard, layout e render final (Fonte: Autora, 2019).....	28
FIGURA 18 - Exemplo de peg contendo Toon Boom Harmony (Fonte: Autora, 2019).....	29
FIGURA 19 - Rough Animation (Fonte:Autora, 2019).....	29
FIGURA 20 - Montagem com os três passos da animação (Fonte: Autora, 2019).....	30
FIGURA 21 - Duas opções feitas para o primeiro painel (Fonte: Autora, 2019).....	31
FIGURA 22 - Cenários Internos finalizados (Fonte: Autora, 2019).....	32
FIGURA 23 - Comparativo da sequencia png (Fonte: Autora, 2019).....	33
FIGURA 24 - Recortes de trechos de Aziluth (Fonte: Autora, 2019).....	34
FIGURA 25 - Print do espaço de publicação do Tapas (Fonte: tapas.io, 2019).....	35
FIGURA 26 - Print do episódio publicado no Tapas na versão web (Fonte: tapas.io, 2019).....	35
FIGURA 27 - Prints da versão mobile do Tapas (Fonte: tapas.io, 2019).....	36
FIGURA 28 - Gráfico fornecido da performance de visualizações (Fonte: tapas.io, 2019).....	37
FIGURA 29 - Gráfico fornecido da performance de likes (Fonte: tapas.io, 2019).....	38
FIGURA 30 - Gráfico fornecido da performance de inscrições (Fonte: tapas.io, 2019).....	38

SUMÁRIO

1-INTRODUÇÃO.....	11
1.1- OBJETIVOS GERAIS.....	12
1.1-1. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	12
2- PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	13
2.1- CRONOGRAMA.....	14
2.2- PRÉ PRODUÇÃO.....	15
2.2.1- ROTEIRO.....	16
2.2.2- STORYBOARD.....	17
2.2.3- DESIGN DE CENÁRIOS.....	18
2.2.4 DESIGN DE PERSONAGENS.....	20
2.2.5 – LAYOUTS.....	24
2.2.6 – MODELAGEM DE CENÁRIOS.....	25
2.3- PRODUÇÃO.....	26
2.3.1- ANIMAÇÃO DOS QUADROS.....	27
2.3.2 – PRODUÇÃO DOS CENÁRIOS.....	29
2.4 – PÓS PRODUÇÃO.....	32
2.4.1 – BALONAGEM E DIAGRAMAÇÃO.....	33
2.5- PUBLICAÇÃO.....	34
3- RESULTADOS E CONCLUSÃO.....	36
3.1- LIMITAÇÕES.....	36
3.2- TRABALHOS FUTUROS.....	36
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	39

MEMORIAL DESCRITIVO DE PEÇA AUDIOVISUAL

Título: Aziluth

Gênero: Ficção Científica

Formato: História em Quadrinhos Animada

Duração: 3min (leitura)

Sinopse: Em uma Terra colonizada por invasores alienígenas, a fonte de poder para as forças de resistência reside em Aziluth, uma misteriosa base secreta que aos poucos está ganhando forças e representa um fio de esperança para a humanidade.

Ian, um jovem expert em tecnologia é enviado de Aziluth para auxiliar um promissor grupo rebelde na Terra, mas chegando lá ele irá descobrir que há mais entre o céu e a Terra do que uma simples batalha de nós contra eles.

Público Alvo: Jovens e adultos

1- INTRODUÇÃO

Histórias em Quadrinhos são uma forma de arte sequencial cujo objetivo é comunicar ideias e/ou histórias se utilizando da união entre figuras e palavras (EISNER, 2008). Esse é o ponto principal para definir as histórias em quadrinhos, mas com o advento de tecnologias digitais e de outras formas de mídias no decorrer dos últimos séculos, novas formas de expressão puderam encontrar nas tradicionais histórias em quadrinhos, um espaço para trazer suas ideias ao público.

Quadrinhos Animados, comumente conhecidos por *Motion Comics* são um desses conceitos que surgiram com as novas tecnologias. Craig Smith (2015), define *Motion Comics* como uma forma emergente de Animação que tipicamente se apropria e adapta uma história em quadrinhos existente em uma animação para as telas, em comparação com os quadrinhos físicos impressos em papel.

Outro conceito bastante importante para as histórias em quadrinhos surgiu na segunda metade do século XX foram as *webcomics*, termo usado para os quadrinhos cuja publicação é veiculada pela internet. Com isso surgiram diversos portais¹ e plataformas visando a publicação de *webcomics* e com o decorrer do tempo esse conceito novo de quadrinhos foi se adaptando e otimizando seus formatos para esse novo meio de veiculação. Na Coreia do Sul, se originou um novo tipo de quadrinhos digitais chamados de *Webtoons*, cuja principal característica é sua formatação em único longo painel ao invés de várias páginas e sua publicação online. Se utilizando do formato de canvas infinito que facilita sua leitura em dispositivos móveis. Também são publicados de forma periódica, em geral semanalmente em portais que reúnem diversos títulos em um mesmo domínio.

No início dos anos 2000, *webtoons* se tornaram famosas internacionalmente dada as traduções dos quadrinhos coreanos e o advento da internet móvel por meio de plataformas como *Naver* que em 2014 deu origem ao *Line Webtoon* que reúne traduções oficiais para inglês dos títulos coreanos. Vendo o sucesso desse formato no ocidente, empresário sul-coreano Chang Kim quis trazer uma plataforma para publicação em inglês de quadrinhos nos mesmos moldes já consolidados na Coreia do Sul. Com isso, surgiu a plataforma *Comic Panda* em 2012, que posteriormente foi renomeada para *Tapas* (LEE, 2015). Seu maior

¹ Um forte exemplo de portal que reúne diversas webcomics e webtoons é o Line Webtoon. Disponível em: <https://www.webtoons.com/en/>

destaque dentre a concorrência foi permitir que seus criadores lucrem com as visualizações de seu conteúdo desde que atinjam um número mínimo de inscritos.

Aziluth é um protótipo de quadrinho nos moldes das *webtoons* coreanas com o acréscimo de elementos de Animação similares as *motion comics*. Seu principal diferencial para as *motion comics* tradicionais consiste na inserção dos quadros animados em um formato de leitura de canvas infinitos, onde o leitor controla a passagem dos quadros por meio de rolagem. Assim o leitor tem total controle do ritmo de leitura, sem estar sujeito a passagem automática dos quadros que ocorre nos formatos de vídeo. E também por ser uma história em quadrinhos cujo formato nativo é animado, sem a existência de figuras fixas como base para a animação. Cada quadro é animado individualmente frame a frame e exportado no formato *.gif*, que é o único formato que suporta animação na plataforma escolhida para publicação que no caso foi o *Tapas.io*. E depois cada quadro é unido automaticamente num longo painel dentro do próprio site.

1.1- Objetivo Geral

- Pesquisar e estudar formas de otimizar o tempo de animação para uma produção episódica de quadrinhos de forma que seja viável manter uma publicação constante. Explorar as ferramentas de animação, usando técnicas mistas de frame a frame e *cut out* dentro dos softwares *Toon Boom Harmony 15 Premium*, versão de estudante e *CLIPSTUDIO Paint EX*.

2- PROCEDIMENTOS DE PRODUÇÃO

Para a produção de Aziluth, foi decidido explorar a metodologia de *Design* chamada de *Double Diamond* criada pelo *British Design Council* ²em 2004 que divide o processo de design em quatro passos: Descobrir, Definir, Desenvolver e Entregar.

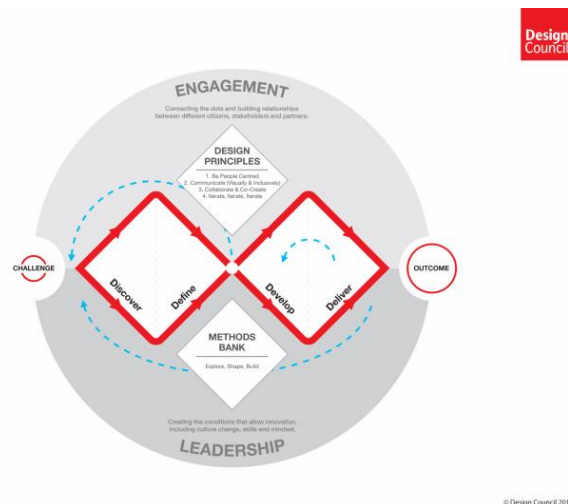


Figura 1 Diagrama representando o modelo Double Diamond
(Fonte: <https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/what-framework-innovation-design-councils-evolved-double-diamond>)

Com base nessa metodologia, podemos dividir o processo de criação de Aziluth nessas quatro etapas.

-Descobrir:

Nessa etapa foi desenvolvida toda a pesquisa semântica, procura por referências. Ao observar a possibilidade de que a plataforma *Tapas* suportava animações pelo formato .gif, foi decidido explorar a possibilidade de usar esse recurso para criar uma *webtoon* em que fosse possível ter cada quadro animado.

² Disponível em: <https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/what-framework-innovation-design-councils-evolved-double-diamond>

- **Definir:** Quadrinho animado que se diverge das motion comics tradicionais por se manter em um formato padrão de quadrinho (webtoon, infinite canvas), mas ainda com a aplicação de animações.

- **Desenvolver:** Essa etapa cobre todo o processo de pré-produção, produção e pós-produção. Onde foi testado e desenvolvidas as animações.

-**Entregar:** Foi decidido o uso da plataforma *Tapas*³ por ser a única que disponibilizava o suporte a animações em sua versão para publicação independente.

2.1 Cronograma

O objetivo final do projeto era produzir um capítulo completamente animado em um prazo de dois meses que pudesse ser dividido em partes menores para uma publicação quinzenal, respeitando a recomendação mínima de periodicidade das plataformas de *webtoons*.

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8
ROTEIRO								
STORYBOARD								
LAYOUTS								
ANIMAÇÃO								

Figura 2 Cronograma Produção Semanal (Fonte:Autora,2019)

³ Disponível em: <https://tapas.io/series/Aziluth>

2.2 Pré-produção

O processo de pré-produção consistiu na junção de elementos criados previamente durante a disciplina de Criação de Série Animada (EGR 7482-04455) e de forma independente até então e reformulados para se adequar ao novo projeto e os novos materiais essenciais para a produção da história em quadrinhos animada com base em novos painéis semânticos.

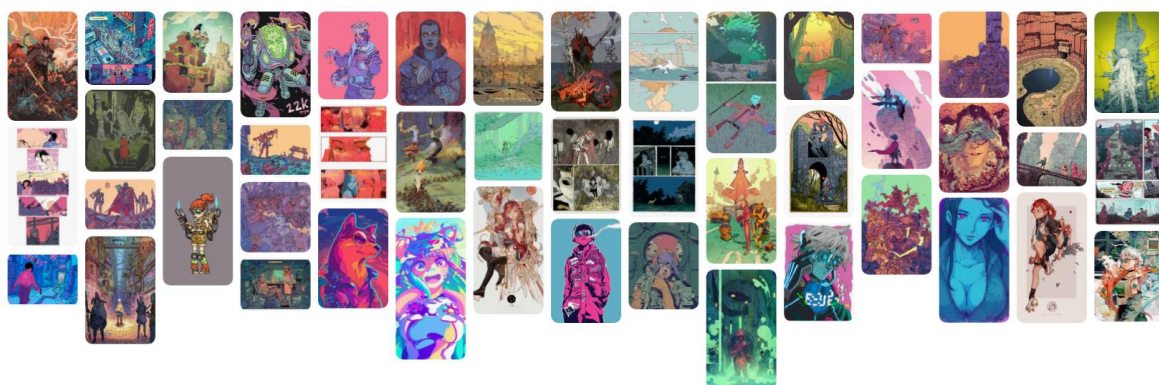


Figura 3 Exemplo de painel semântico de Aziluth (Fonte: Pinterest)

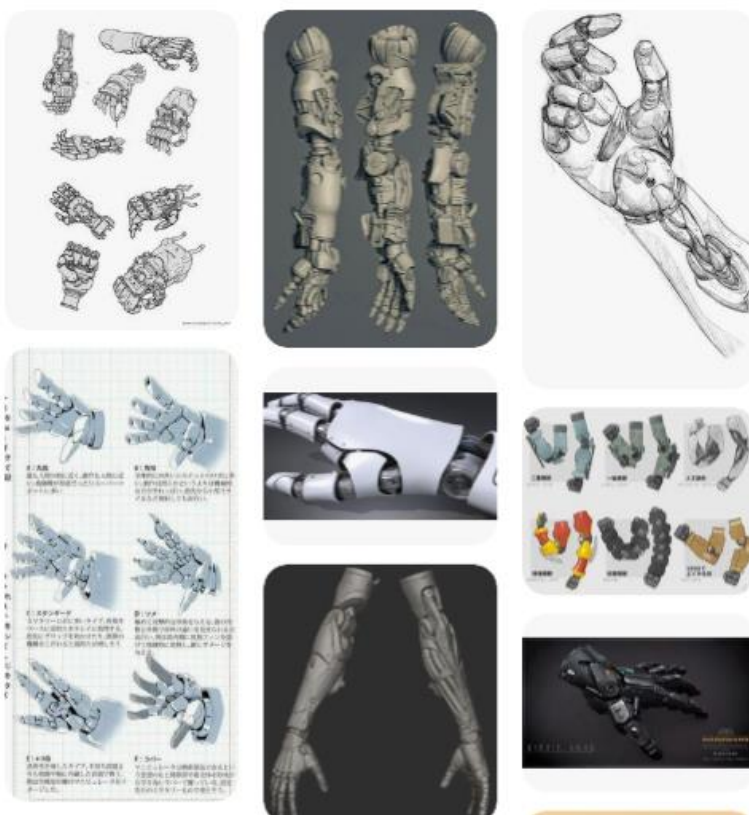


Figura 4 Referências de braços mecânicos para o personagem Ian (Fonte: Pinterest)

2.2.1 Roteiro

O roteiro do primeiro episódio foi reescrito para otimizar a produção dos quadros no futuro. O formato escolhido foi de história em quadrinhos que consiste em três partes principais: 1-Numeração do quadro, 2- descrição da ação executada, 3- Texto do balão. Seguindo o modelo proposto por Danton (2015) em seu livro *Como Escrever Quadrinhos*.

IAN
AIA, Acredito que chegamos

PANEL 6
Plano detalhe no dispositivo do ouvido de Ian de onde sai a voz da IA de Aziluth.

IA
Sim, Ian. O ponto de encontro se localiza há 10 metros à frente.
Por favor, siga em frente.

PANEL 7
Ian caminhando a distancia em direção a entrada dos tuneis.

PANEL 8
Plano detalhe no que parece ser uma escotilha emitindo um pequeno brilho indicando um sinal

PANEL 9
Contra Plongee Ian olhando para a escotilha

PANEL 10
Plano detalhe no dispositivo no ouvido de Ian

IA
Segundo as informações que o acampamento nos passou, você recebeu uma chave de acesso em seu braço.

PANEL 11
Mão de Ian se aproximando e fazendo contato com a escotilha enquanto ela lê as informações

Figura 5 Trecho do roteiro do episódio 1. (Fonte: Autora, 2019)

2.2.2 Storyboard

Dentro do contexto das histórias em quadrinhos, o *storyboard* assume um papel de “esboço” para testar o fluxo da leitura e a compreensão do roteiro previamente escrito. Mesmo com o fato de que cada quadro iria conter uma animação própria, por essas se tratar de trechos curtos com cerca de dois a três segundos, não foi observada a necessidade de se fazer um *storyboard* para cada.

O *storyboard* de Aziluth foi organizado em longo painel de 940x30000px, subdivididos em sessões de 940x1280px que representam o tamanho de referência para a leitura em *smartphones*, que são o foco dos sites de *webtoons*.

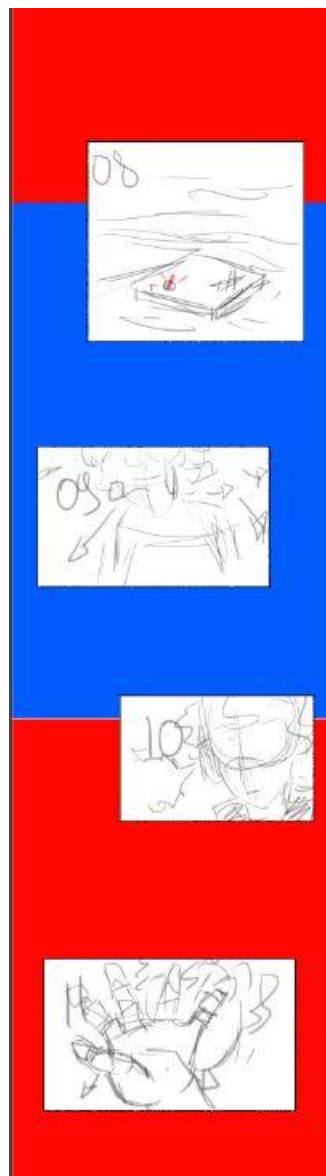


Figura 6 Recorte do storyboard do episódio 1. (Fonte: Autora, 2019)

2.2.3 Design de Cenários

Os cenários para o primeiro episódio se dividiam em duas ambientações, uma externa em uma área aberta de floresta e uma interna, dentro de um túnel acessado por uma passagem secreta.

Para os cenários abertos, foi decidido usar técnicas de pintura mais solta, explorando os pincéis do *CLIPSTUDIO Paint* que simulam folhagens e aquarela usando uma paleta de cores mais fria, por se tratar de um ambiente com predominância de tons de verde durante a noite.

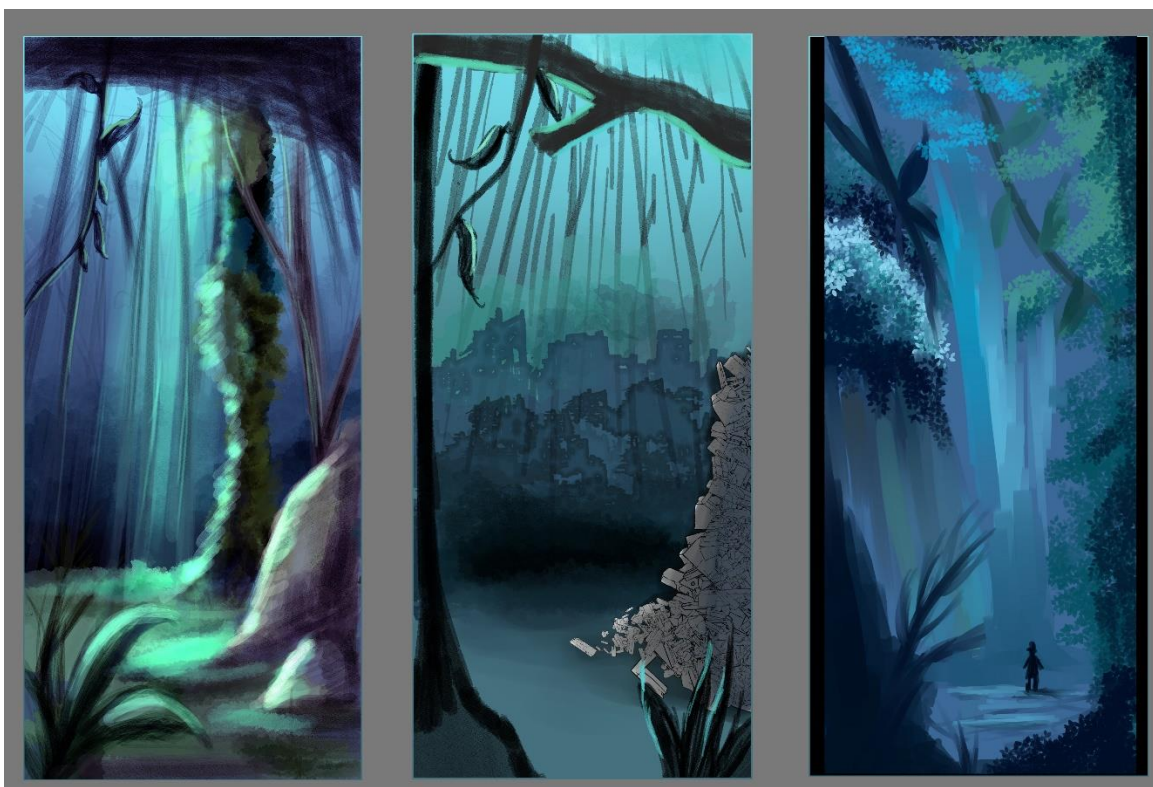


Figura 7 Concept art dos cenários externos. (Fonte: Autora, 2019)

Para os cenários externos, foi planejado previamente o uso de modelos 3D para otimizar a produção. A ideia era criar um longo túnel subterrâneo cujo acesso se dava por uma escada de metal.

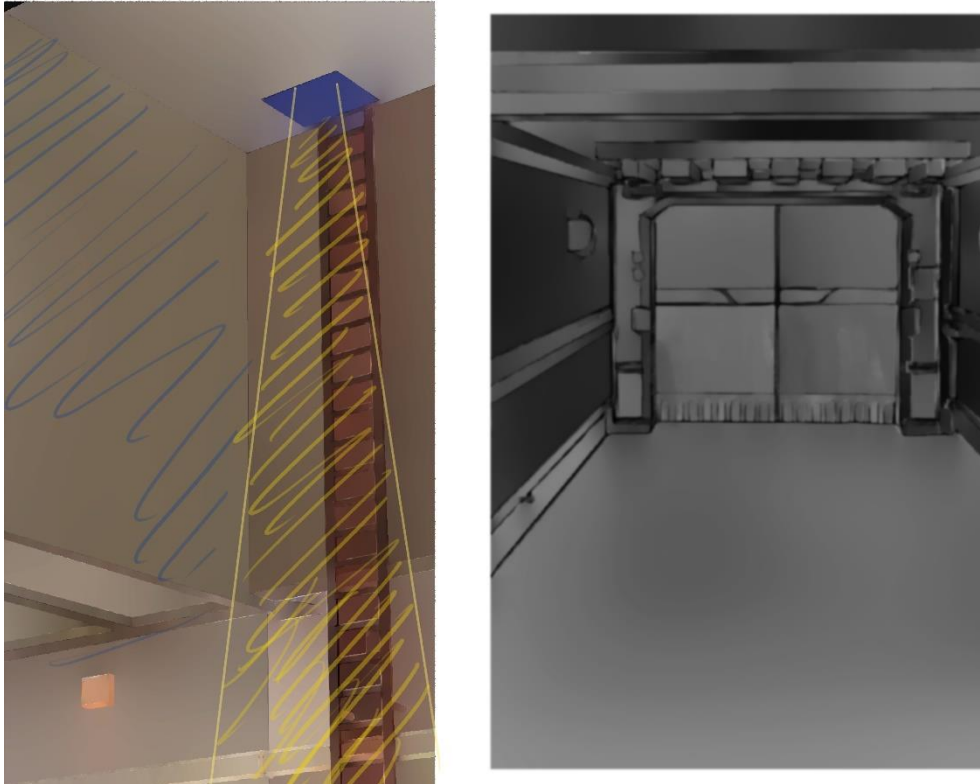


Figura 8 Concept art dos cenários internos. (Fonte: Autora, 2019)

2.2.4 Design de Personagens

Aziluth se passa em um futuro distante, mas de certo modo, pós-apocalíptico, então havia certa liberdade artística para se imaginar o design dos personagens. Por se tratar de um quadrinho animado frame a frame, certos aspectos como nível de detalhes tiveram que ser limitados para garantir o ritmo de produção das animações.

O estilo de desenho tem fortes influências dos mangás e animações japonesas, como também de grandes títulos de *webtoons* coreanas como *Winter Woods* (Cosmos e Van Ji, 2017) e *Noblesse* (Jeho Son e Kwangsu Lee, 2019).



Figura 9 Designs dos personagens Ian, Effie, Via e Magnolia (esq a direita) feitos durante a disciplina de Criação de Serie Animada (Fonte: Autora, 2018)



Figura 10 Primeiros esboços de Ian e Effie, protagonistas de Aziluth (Fonte: Autora, 2019)

- IAN

Ian é o protagonista de Aziluth. Ele entra na história como um enviado da força central de resistência humana para auxiliar um grupo de humanos que está se organizando e se destacando dentro dos pequenos grupos de resistência na Terra.



Figura 11 Esboços de ação de Ian (Fonte: Autora, 2019)

Em relação a aparência, Ian é um rapaz jovem com cerca de 28 anos, sua característica mais marcante é seu braço direito mecânico que substitui seu membro amputado sob circunstâncias misteriosas durante sua infância. Esse braço tem uma capacidade de processamento que lhe dá certos poderes, como analisar e armazenar dados e sobrecarregar sistemas.



Figura 12 Model sheet Ian (Fonte: Autora, 2019)

- EFFIE

Segundo protagonista da história é o misterioso Effie. Pouco se sabe sobre sua história uma vez que ele era um prisioneiro nos assentamentos alienígenas e teve sua memória bloqueada durante seu encarceramento. Ele era o mais novo membro do Labirinto, nome dado ao acampamento humano que abriga o pequeno grupo de resistência. Mesmo assim, ele parece ter um grande conhecimento em tecnologia alienígena e acaba se tornando ajudante da mecânica do grupo, Via. Suas características marcantes é seu albinismo e duas pequenas cicatrizes em seu rosto que ele não é capaz de lembrar o que as causou. Dada a sua condição ele evita sair dos túneis durante o dia e quando o faz precisa usar proteção contra o sol, como um grande capuz e luvas além de roupas que cobrem maior parte do seu corpo.

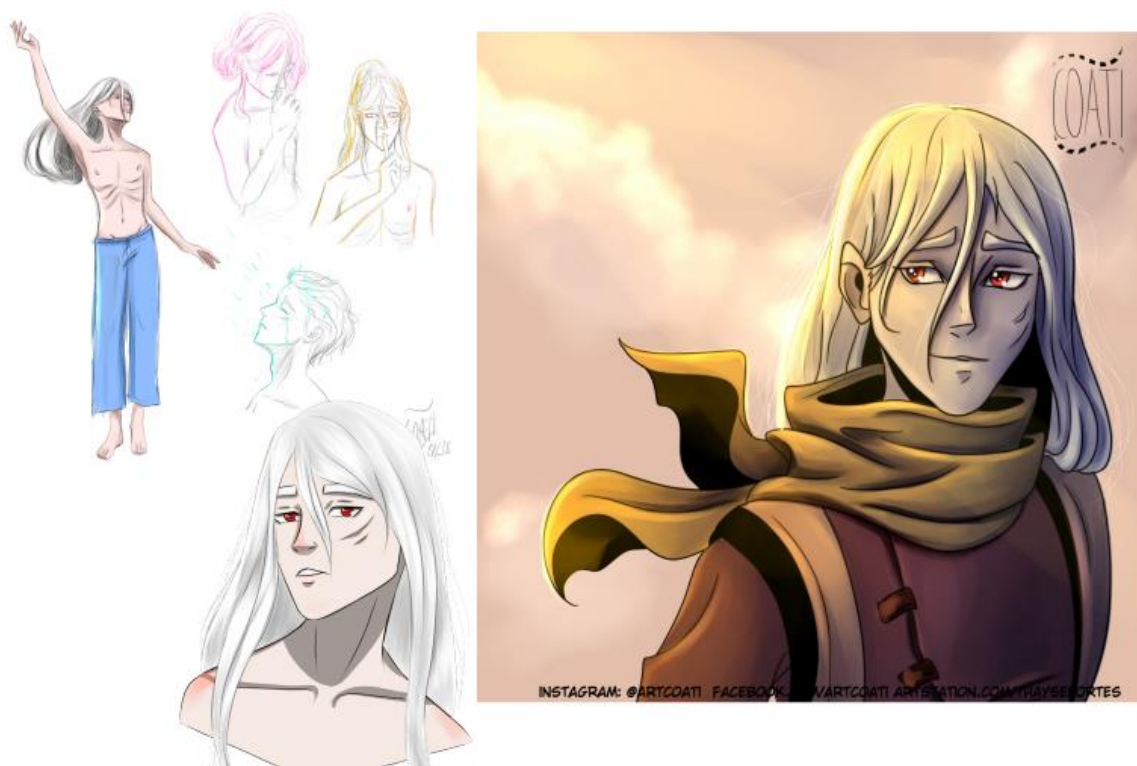


Figura 13 Estudos e concept de Effie (Fonte:Autora,2019)



Figura 14 Model sheet Effie (Fonte: Autora, 2019)

2.2.5 Layouts

Mesmo dispensando os *Storyboards*, se via necessária a produção dos *layouts* para cada quadro do episódio, uma vez que cada um iria conter uma animação em ângulos de câmera específicos. A função do *layout* para animação é definida segundo Mike Fowler (2002) como uma forma de planejar a atmosfera e o ambiente da cena para que o personagem possa se mover e interagir livremente com o que é relevante.

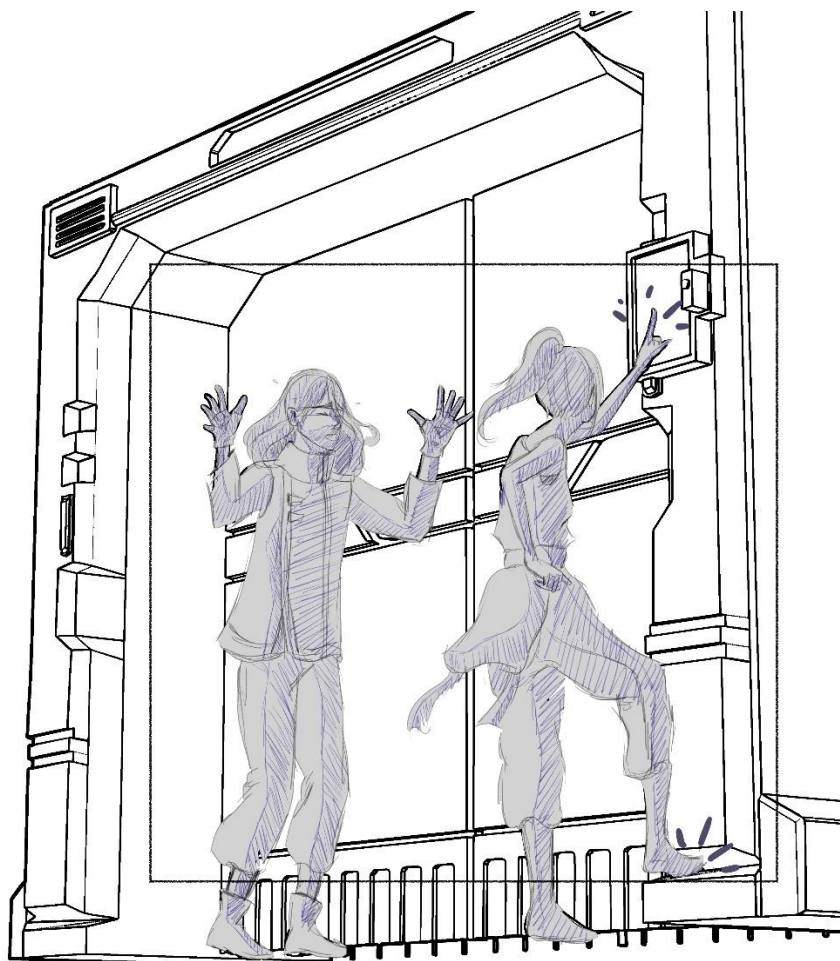


Figura 15 Exemplo de layout com referência para ação e interação dos personagens. (Fonte: Autora, 2019)

2.2.6 Modelagem de Cenários

Por se ambientar em um cenário contínuo que aparece em diversos ângulos, foi decidido se utilizar dos conhecimentos desenvolvidos nas disciplinas de Modelagem 3D para modelar os cenários e assim reaproveitar o modelo diversas vezes em vários ângulos e iluminações diferentes para garantir a continuidade das cenas.

O software utilizado para modelagem foi o *3Ds Max 2019*, versão para estudante. Após a modelagem, o modelo foi exportado no formato *.obj* para o *CLIPSTUDIO Paint EX* e lá foram captados os ângulos de câmera e iluminação necessários para cada quadro para posteriormente terem a *lineart* extraída serem coloridos na produção dos cenários.



Figura 16 Exemplo de cenário modelado em 3D. (Fonte: Autora, 2019)

2.3 Produção

A produção do primeiro episódio de Aziluth consistiu na animação de cada quadro, tarefa dividida em *rough Animation*, *clean* e colorização dos *frames*. E na pintura dos cenários com base na modelagem em 3D previamente feita.

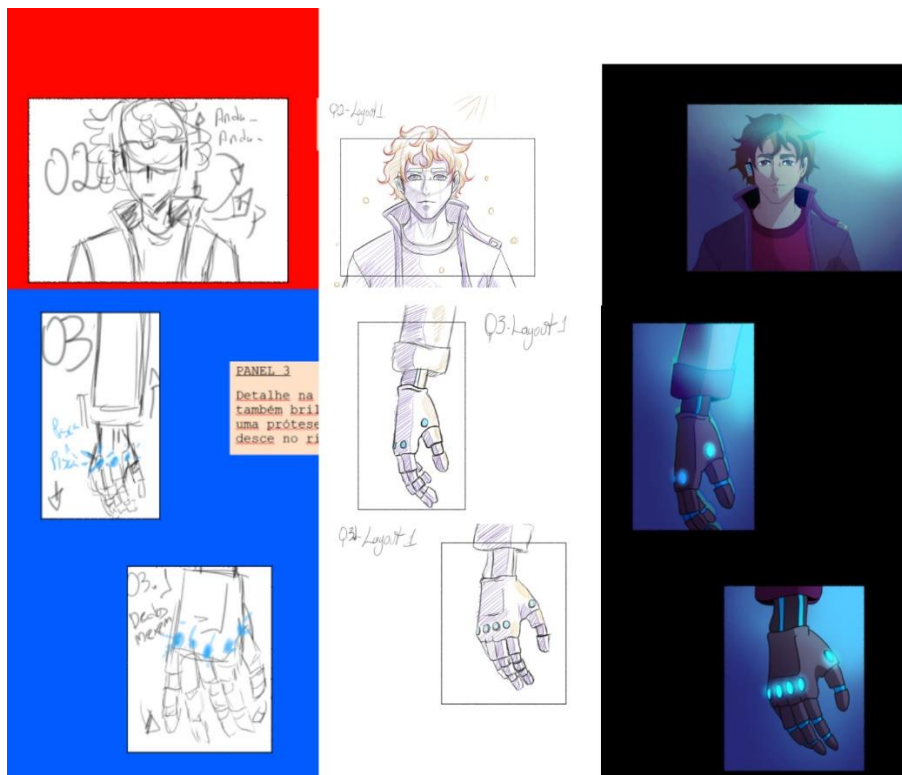


Figura 17 Evolução entre storyboard, layout e render final (Fonte: Autora, 2019)

2.3.1 Animação dos Quadros

Na animação, cada *layout* serviu de base para a produção das animações. Os softwares utilizados foram o *Toon Boom Harmony 15* e *CLIPSTUDIO Paint*, conforme a necessidade para a produção.

As animações em sua grande maioria foram feitas frame a frame, com algumas adições de movimentação por *pegs* para alguns efeitos como animações em grupo e movimentos de câmera.

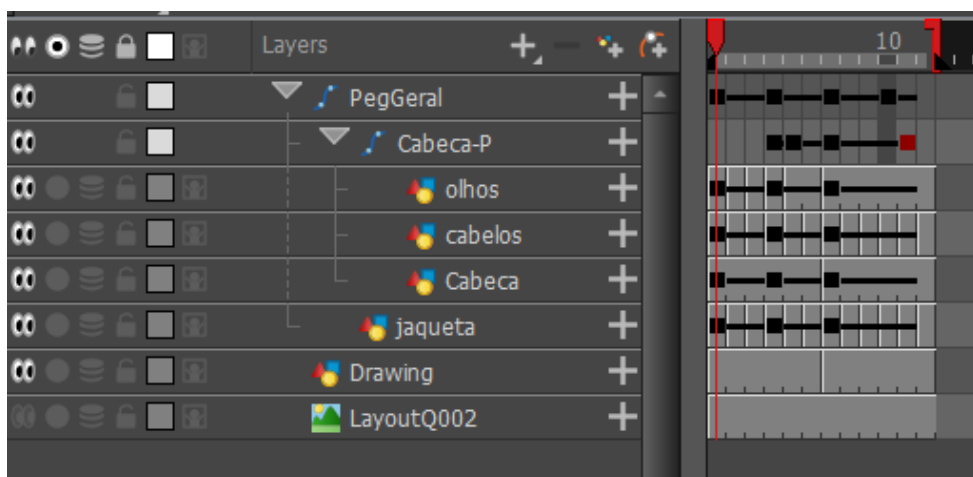


Figura 18 Exemplo de peg contendo várias camadas de animação dentro do Toon Boom Harmony (Fonte: Autora, 2019)

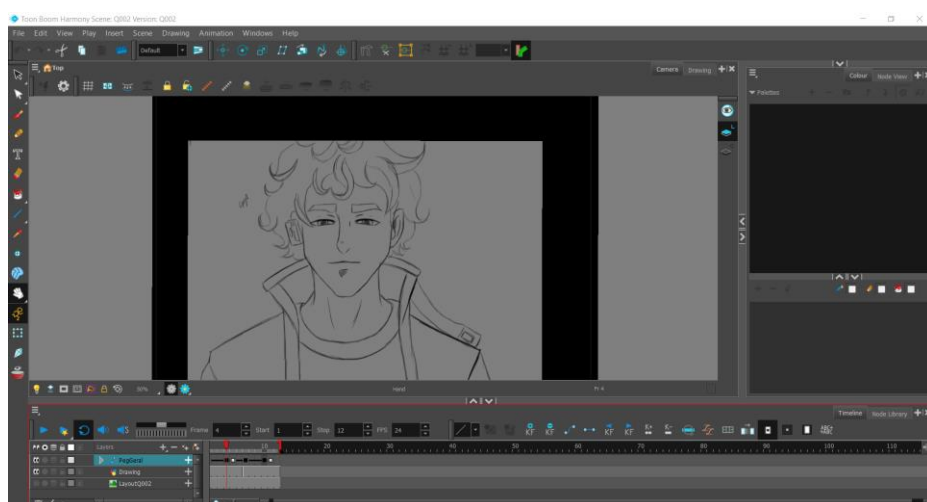


Figura 19 Rough Animation (Fonte: Autora, 2019)

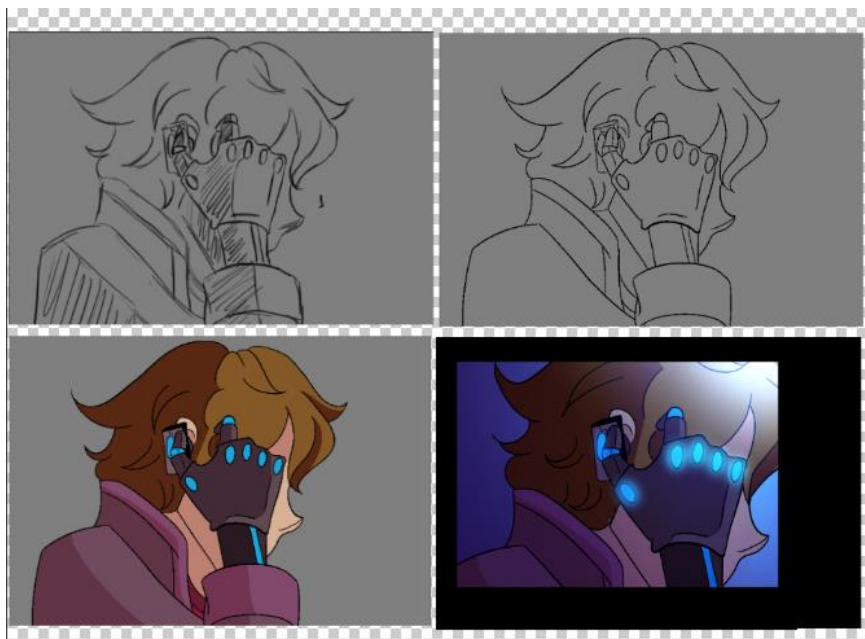


Figura 20 Montagem com os três passos da animação e a versão finalizada para publicação (Fonte: Autora, 2019)

2.3.2 Produção dos Cenários

Como dito anteriormente, os cenários eram divididos em duas ambientações, externa e interna. Para os cenários externos, seguiu o plano de se utilizar de manchas de cor com influências da aquarela em tons frios de azul e verde.



Figura 21 Duas opções feitas para o primeiro painel (Fonte: Autora, 2019)

Os internos por sua vez foram traçados com base nos modelos 3D importados para o *CLIPSTUDIO Paint EX* e posteriormente coloridos.

Uma vez que parte dos cenários também foram animados, eles foram divididos em planos e camadas conforme a movimentação planejada para cada quadro.



Figura 22 Cenários Internos finalizados (Fonte: Autora, 2019)

2.4 Pós Produção

Em relação à pós-produção, em comparação com uma animação para cinema e televisão, não havia muito a ser feito. Para os quadros animados no *Toon Boom Harmony*, foi necessária a exportação das sequências .png para o *CLIPSTUDIO Paint EX*, para que fosse possível unir a animação dos personagens com os cenários, aplicar feitos de camada e iluminação.



Figura 23 Comparativo da sequencia png exportada pelo *Toon Boom Harmony* com a versão final exportada pelo *CLIPSTUDIO Paint* (Fonte: Autora, 2019)

2.4.1 Balonagem e Diagramação

A balonagem e diagramação dos quadros foi feita usando as ferramentas padrão para criação de texto e balões do *CLIPSTUDIO PAINT* seguindo a diagramação proposta pelo *Storyboard* e roteiro. A união final de todos os quadros é feita no momento do *upload* das animações já exportadas no formato .gif para dentro da plataforma de publicação.

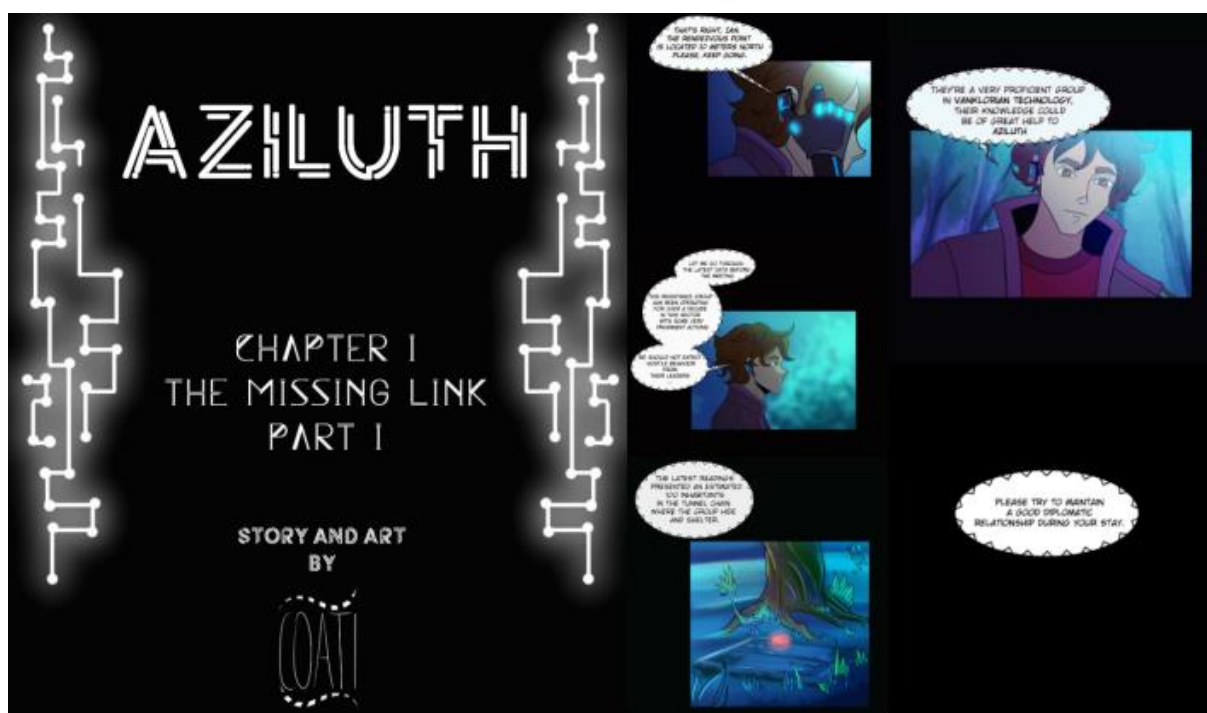


Figura 24 Recortes de trechos de Aziluth (Fonte: Autora, 2019)

2.5 Publicação

A plataforma escolhida para a publicação de Aziluth foi a *Tapas*, por ser a única plataforma de alcance internacional que suporta o formato .gif e permite a adição de animação em seus quadros.

Dentro da plataforma, os quadros são carregados individualmente e depois unidos automaticamente sem nenhuma divisão.

The screenshot shows the Tapas.io publication interface. At the top, there are tabs for 'Episode' and 'Info', and buttons for 'Preview' and 'Save'. Below this, the episode title 'EP 2 Ep I - The Missing Link' is displayed. A table lists 12 GIF files with their respective file names and sizes. To the right, there are sections for 'Pro Tips' and 'Help'.

#	File name	Size
1	Cabe_alho.gif	1.2mb
2	Q001_01.gif	149kb
3	Q001_02.gif	1.7mb
4	Q001_03.gif	1.9mb
5	Q001_04.gif	1.7mb
6	Q001_05.gif	1.1mb
7	Q001_06.gif	418kb
8	Q002.gif	1.3mb
9	Q003_003_01.gif	1.2mb
10	Q003_003_02.gif	1.5mb
11	LayoutQ004.gif	470kb
12	Q005Eng.gif	451kb

Pro Tips

Play by the rules
By submitting your novels you agree to Tapas's **Terms of Service** and **Content Policies**. Please do not violate the copyright or privacy of others.

Keep it classy
Mature content is fine (just remember to mark it), but graphic violence, sexual nudity, and hateful content are not allowed. Unsure what's ok? Check out our **Guidelines**.

Help

Other questions? [See all help topics](#)

Figura 25 Print do espaço de publicação do Tapas (Fonte: tapas.io, 2019)

The screenshot shows the Tapas.io web interface. The top navigation bar includes 'tapas', 'Comics', 'Novels', 'Mature', and 'Creators'. The main content area displays the comic book 'Aziluth' by Coatl. The episode 'Ep I - The Missing Link' is highlighted. The comic panel shows a character with blue eyes and a speech bubble that says: 'AZILUTH, I BELIEVE WE ARRIVED. PLEASE CONFIRM.' Below it, another speech bubble says: 'THAT'S RIGHT, IAN. THE RENDEZVOUS POINT IS LOCATED 10 METERS NORTH PLEASE, KEEP GOING.'

Figura 26 Print do episódio publicado no Tapas na versão web (Fonte: tapas.io, 2019)

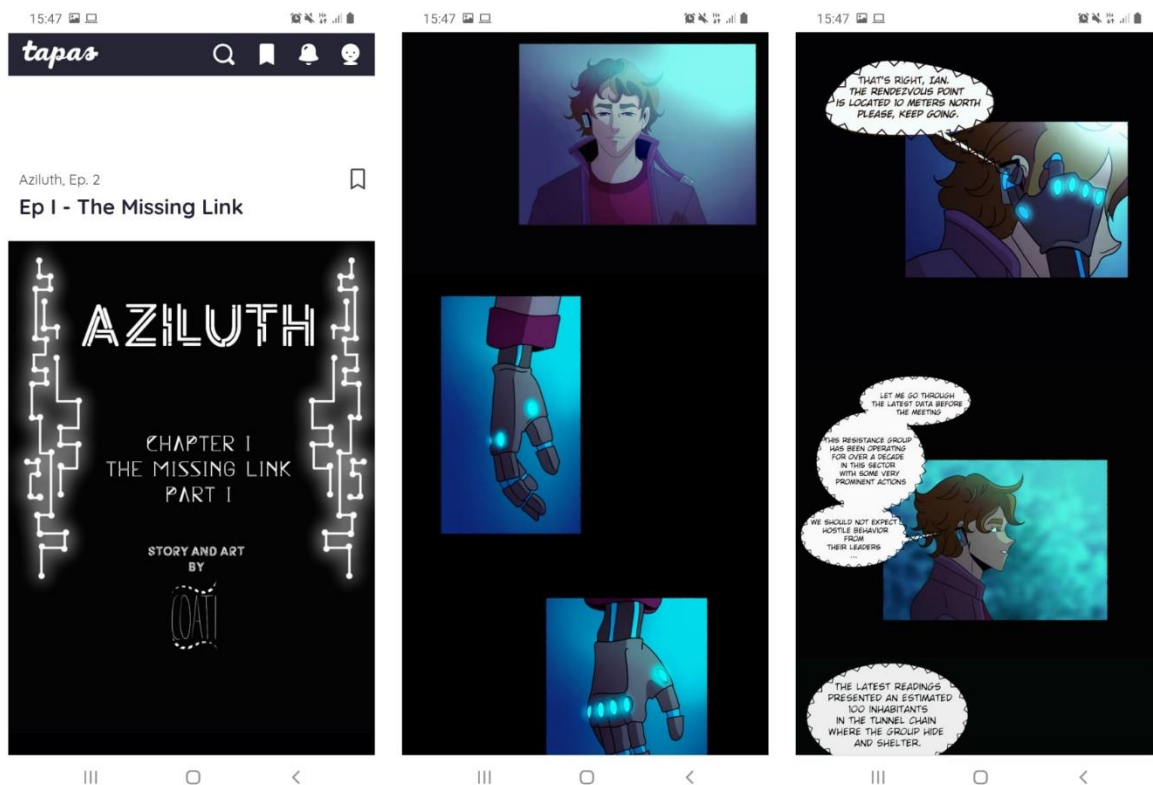


Figura 27 Prints da versão mobile do Tapas (Fonte: tapas.io, 2019)

Foi decidido publicar inicialmente uma tradução em Inglês do quadrinho para que fosse possível atingir o maior número de leitores da plataforma, por se tratar de um site internacional com predominância de inscritos da América do Norte. Foi possível coletar alguns dados da publicação da capa no dia 27 de outubro de 2019 e do primeiro episódio no dia 09 de novembro do mesmo ano.

3 RESULTADOS E CONCLUSÃO

A produção de Aziluth comprovou ser possível manter um cronograma que possibilita a publicação periódica de uma história em quadrinhos animada. Com o uso de cenários previamente modelados em 3D, houve uma otimização significativa do tempo de produção. E com o passar do tempo, a tendência é de se acumular uma forte biblioteca de cenários e animações que podem ser recicladas em novos episódios.

Os episódios desenvolvidos e publicados durante esse projeto estão disponíveis em: tapas.io/series/Aziluth

3.2 Limitações

Durante a publicação foram encontradas algumas limitações, o tamanho máximo que o site suporta são 2Mb por imagem, o que limita o tamanho do quadrinho e quantidade de frames por animação.

Para contornar essa limitação, é possível usar a ferramenta de “fatiar” do *Adobe Photoshop*, mas essa se provou ser eficaz em apenas alguns casos onde a “fatia” não afetava dessincronizava as animações de cada metade quando eram carregadas dentro da plataforma. Isso limita a produção de painéis longos, bastante comuns em *webtoons* e para quadros com muitos frames de animação.

Alguns leitores experienciaram dificuldade em carregar os painéis dado ao tamanho dos arquivos que apresenta problemas para reproduzir as imagens em conexões mais lentas.

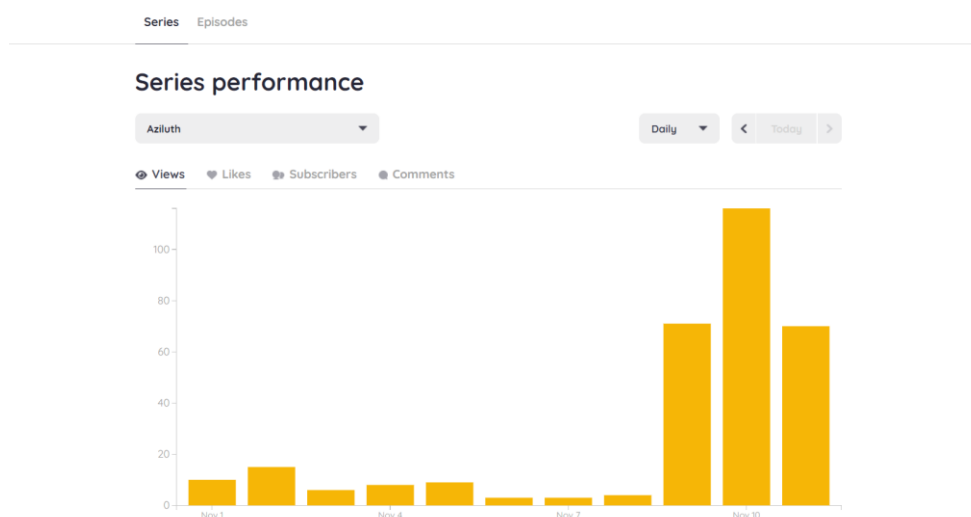


Figura 28 Gráfico fornecido aos autores mostrando a performance de visualizações no mês de novembro de 2019 (Fonte: tapas.io, conta de criador 2019)

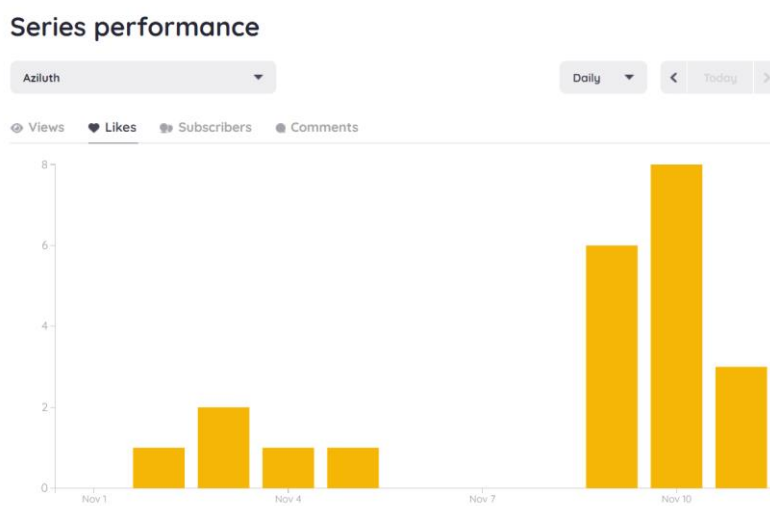


Figura 29 Gráfico fornecido aos autores mostrando a performance de likes no mês de novembro de 2019 (Fonte: tapas.io, conta de criador 2019)



Figura 30 Gráfico fornecido aos autores mostrando a performance de inscrições no mês de novembro de 2019 (Fonte: tapas.io, conta de criador 2019)

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

SMITH, Craig. **Motion Comics: The Emergence of a Hybrid Medium**. 2015. Disponível em: <http://www.herts.ac.uk/__data/assets/pdf_file/0018/100791/wvc-dc7-smith.pdf>. Acesso em: 09 nov. 2019.

KOREA HERALD (Ed.). **Korean webtoons going global**. 2014. Disponível em:<<http://www.wowtv.co.kr/NewsCenter/News/Read?articleId=X20150101224918&resource=>>>. Acesso em: 08 nov. 2019.

LEE, Jun-youb (Ed.). **Startup Battles Naver in English Webtoons**. 2015. Disponível em: <<https://blogs.wsj.com/korearealtime/2015/04/03/startup-battles-naver-in-english-webtoons/>>. Acesso em: 05 nov. 2019.

WILLIAMS, Richard. **The Animator's Survival Kit: A Manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators**. 4. ed. [s.l]: Faber & Faber, 2001.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. [s.l]: Mbooks, 2004.

MCCLOUD, Scott. **Desenhando Quadrinhos**. [s.l]: Mbooks, 2007.

EISNER, Will. **Graphic Storytelling and Visual Narrative: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist**. [s.l]: W. W. Norton & Company, 2008.

DANTON, Gian. **Como escrever quadrinhos**. Paraíba: Marca de Fantasia, 2015.

FOWLER, Mike. **Animation Background Layout: From Student to Professional**. [s.l.]: Imprint Unknown, 2002.