

PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DE FLIPBOOK

Resumo

Felipe Moreira Macarini,
Franciele Prechlak da Silva

Este relatório tem por objetivo desenvolver uma forma mais rápida e prática de transformar gravações autorais em flipbooks, que são pequenos blocos de papel com desenhos ou imagens que ao serem folheados rapidamente, geram a impressão de movimento. Para execução da tarefa, foram exploradas as possibilidades de processo de produção, e foi desenvolvido uma técnica para facilitar a construção do flipbook. Inicialmente foi necessário gravar um vídeo de 4 segundos no celular no formato de 16:9, em seguida o clipe foi colocado em um software de edição de vídeo Adobe Premiere, selecionando o início e o final da gravação e preparando o arquivo para exportar. Ao exportar a mídia, em vez de exportar como arquivo de vídeo, foi exportado como arquivo de imagem (.JPEG ou .PNG), gerando assim, todas as imagens de forma separada. Ao exportar o vídeo, foi necessário observar qual foi a taxa de quadro por segundos (FPS) para gerar as imagens. Um clipe com 60 FPS flui muito mais do que um clipe com 30 FPS, porém geram mais imagens. O clipe de 60 FPS geram 240 imagens em 4 segundos e o clipe de 30 FPS 120 imagens em 4 segundos. A taxa de quadros utilizado no experimento foi de 30 FPS. As imagens exportadas, são normalmente numeradas pelo próprio software de edição utilizado, facilitando a montagem em qualquer software vetorial. Ao realizar a montagem do livreto no software Adobe Illustrator, tomou-se um cuidado para questão de dimensionamento, onde foi planejado uma área de contato sem imagens, à esquerda, para que ao segurar e/ou prender as folhas, toda a área da imagem gerada do clipe fique visível. Sendo o dimensionamento usado de uma folha de 13 cm por 5cm de altura, onde a área da imagem possui 9 cm por 5 cm de altura e o ponto de contato de 4 cm por 5 cm. Com essas medidas é possível dimensionar cerca de 8 páginas do flipbook dentro de uma folha A4. O arquivo foi encaminhado em formato PDF para a gráfica, onde foi organizado, cortado e furado. Impresso em papel couchê 120g e preso com parafuso de pasta 22 mm. Para que o flipbook tenha a movimentação desejada, não pode ser impresso em papel com gramatura muito baixa ou muito alta. A escolha do couchê 120g foi pensado numa gramatura intermediária, onde o resultado do movimento foi satisfatório e para a escolha correta do parafuso é preciso calcular a quantidade de folhas utilizada pela espessura da folha. Um exemplo, o papel couchê 120g tem 0,10 mm de espessura, portanto, 120 folhas tem um total de 12 mm de espessura. Conclui-se que seguindo esses passos apresentados, obteve um resultado muito satisfatório, já que devido a complexidade de realizar um projeto de criação, foi possível finalizá-lo em um período de 24h, um tempo muito menor que o modo manual, onde levaria cerca de uma semana para ser realizado, sendo o projeto feito de uma forma mais prática e podendo ser aplicado com facilidade.

Palavras-chave: Flipbook; Animação; Processo de produção.