

ARTE NOS JOGOS: UM ESTUDO SOBRE OS PROCESSOS DE DESENVOLVIMENTO VISUAL

GAME ART: A STUDY OF VISUAL DEVELOPMENT PROCESSES

Guilherme Luzardo Carvalho¹

Rafael Marques de Albuquerque²

Flávio Anthero N. V. dos Santos³

Resumo

A arte 2D é fundamental nos jogos digitais e é utilizada desde os momentos iniciais de desenvolvimento para visualizar ideias, até etapas mais avançadas, para a produção de componentes visuais que irão compor o jogo. Durante o desenvolvimento de artes 2D, o método pode envolver várias etapas e técnicas de desenvolvimento visual até chegar na versão final. Este trabalho envolve uma análise dos processos de desenvolvimento visual nos jogos. Com uma pesquisa documental, foram investigados os processos de trabalhos de arte digital 2D realizados para produtos lançados na indústria, analisando 50 trabalhos postados na plataforma online ArtStation que evidenciavam seus processos de desenvolvimento visual. A ocorrência regular de determinadas técnicas foi percebida e, além disso, outras técnicas menos comuns também foram contempladas, exemplificando a diversidade de processos empregados dependendo do artista e do produto para qual o trabalho está sendo desenvolvido. O estudo discute e exemplifica o trabalho com sketches, thumbnails, ilustrações e concept arts, revelando práticas comuns e variações das técnicas.

Palavras-chave: arte nos jogos; arte digital; artstation; desenvolvimento visual, arte 2D.

Abstract

2D art is fundamental in digital games and is used from the initial moments of development to visualize ideas, to more advanced stages, for the production of visual components that will compose the game. During the development of 2D arts, the method may involve several steps and visual development techniques until reaching the final version. This work involves an analysis of visual development processes in games. With a document analysis, the processes of 2D digital art work carried out for products launched in the industry were investigated, analyzing 50 works posted on the ArtStation online platform that evidenced their visual development processes. The regular occurrence of certain techniques was noticed and, in addition, other less common techniques were also contemplated, exemplifying the diversity of processes employed depending on the artist and the product for which the work is being developed. The study discusses and exemplifies work with sketches, thumbnails, illustrations and concept arts, revealing common practices and variations in techniques.

Keywords: game art; digital art; artstation; visual development; 2D art.

¹ Bacharel em Design – Universidade do Vale do Itajaí – Escola Politécnica – Balneário Camboriú (SC), Brasil.
guilhermeluzardo0508@gmail.com

² Professor Doutor, Universidade do Vale do Itajaí – Escola Politécnica – Florianópolis (SC), Brasil.
albuquerque@univali.br

³ Professor Doutor, Universidade do Estado de Santa Catarina – Centro de Artes, Design e Moda, Florianópolis (SC), Brasil.
flavio.santos@udesc.br

1. Introdução

Os jogos são objetos complexos, pois envolvem uma variedade de dimensões. Conforme a téttrade elementar estabelecida por Schell (2008), que divide os elementos do jogo em quatro categorias (estética, mecânica, história e tecnologia), a estética é o elemento mais visível para o jogador. O autor defende que este elemento é um importante aspecto do design do jogo, visto que ele tem o relacionamento mais direto com a experiência do usuário.

Novak (2012) comenta que a arte de criar jogos engloba o desenvolvimento de desenhos para visualizar os personagens e ambientes do jogo antes de sua produção, chamados de concept art, ou elementos que serão usados no jogo, chamados de assets. Complementarmente, a autora também informa que existem diferentes áreas nas quais os artistas podem se especializar, como personagens, ambientes, interface, entre outros.

Nesse contexto, o ArtStation é uma plataforma digital que permite artistas montarem seus portfólios e, de acordo com o próprio ArtStation (2018), possui uma comunidade de mais de 3 milhões de visitantes mensais. É a maior plataforma para artistas da indústria, criada especificamente para as necessidades de artistas de jogos, filmes, mídia e entretenimento. Diversos artistas da indústria de jogos publicam seus trabalhos e processos de desenvolvimento visual na plataforma.

Tendo isso em vista, Solarski (2012) argumenta que a resposta para elaborar emoções complexas para nossos personagens é simples: linha, forma, volume, valor e cor. Como é no processo de desenvolvimento visual que esses elementos são escolhidos e comunicados, mostra-se relevante a seleção e o estudo de uma determinada parte do material publicado por esses profissionais, de maneira a gerar uma melhor percepção sobre os processos e técnicas utilizadas por eles.

Este artigo tem como objetivo analisar os processos e técnicas de trabalhos publicados na plataforma ArtStation por artistas da indústria de jogos através de uma pesquisa documental, visto que análises semelhantes a essa são escassas: é possível mencionar as pesquisas de Aarnio (2018) e Rässä (2018) como trabalhos similares, porém eles tratam de técnicas exclusivamente relacionadas a concept art. É importante esclarecer que não será analisada a versão final de cada obra, mas sim as etapas de desenvolvimento visual evidenciadas pelos artistas que levaram àquele resultado.

2. Fundamentação Teórica

Os artistas podem utilizar diversos recursos e métodos de desenho para buscar soluções visuais para um projeto de jogo. Em relação a algumas dessas técnicas de desenvolvimento visual, a pesquisa semântica é um instrumento frequentemente utilizado em projetos que abordam design visual. Stein (2016) menciona que a pesquisa tem como objetivo reunir em um mesmo local, como um painel (que pode ser analógico ou digital), elementos, informações, entre outros, que possuam significados parecidos. A autora explica que o processo pode ser usado como um instrumento de geração de ideias ou também para servir de referência para um artista que necessita criar algo com as mesmas características.

De maneira complementar, Aarnio (2018) aborda o uso de referências para a produção de arte, ao falar de técnicas para concept art. O trabalho fala do uso de fotografias na arte, que pode englobar não só o uso delas como método de estudo do tópico a ser pintado (a anatomia de um animal, por exemplo) para proporcionar mais realismo para a obra, como também a incorporação delas na pintura, através de uma técnica chamada photobashing (ou

photo bashing), que consiste em combinar várias fotos para criar uma peça, complementando a pintura e sendo geralmente executada no computador, usando um programa de edição de imagens. Nyström (2016) esclarece que o photobashing ajuda a criar ruído visual e detalhes na obra que exigiriam mais tempo se fossem feitos exclusivamente através da pintura. Além disso, Lilly (2015) também demarca que os artistas precisam ser cautelosos, pois depender exageradamente das fotos pode produzir uma obra desorganizada, com valores, iluminação e perspectiva inconsistentes.

Entre outras técnicas da pesquisa de Aarnio (2018), também é mencionado o uso de modelos 3D como referência, que pode auxiliar a entender perspectivas complexas ou também anatomia, podendo ser usado como base da pintura. Mitchell (2012) explica que o procedimento consiste em renderizar uma imagem a partir de um programa 3D, para então realizar a pintura por cima. A autora menciona que um dos benefícios desse recurso é que a câmera do programa 3D pode ser movida livremente para que o artista obtenha o ângulo que deseje para usar como auxílio na pintura.

Thumbnail sketches é uma outra técnica que pode ser utilizada no desenvolvimento visual. Pardew (2004) define thumbnail sketch como um pequeno e rápido esboço, explicando que a vantagem da técnica é que o artista pode explorar múltiplas ideias sem dedicar tempo demais a uma única. É importante mencionar que eles são geralmente feitos em série, fazendo parte de um grupo.

O uso de silhuetas é uma outra técnica também utilizada no desenvolvimento visual para jogos. Fogelström (2013) explica que para examinar em fases iniciais se um design de personagem é claramente distinguível, os designers colocam-nos em silhuetas. A autora declara que muitos designers começam o processo exclusivamente através das silhuetas, antes mesmo de considerar quais detalhes o personagem pode apresentar. Ekström (2013) acrescenta que personagens famosos possuem silhuetas fáceis de identificar, prevenindo que eles sejam confundidos com outros personagens.

Além disso, uma pesquisa especificamente sobre métodos de concept art foi realizada por Räsä (2018), que teve como método a condução de uma entrevista com quatro profissionais da indústria de jogos e explicou detalhadamente o procedimento de cada um. Conforme a autora, os processos individuais de cada artista apresentavam algumas semelhanças, porém dependiam em maior parte das necessidades das empresas para as quais eles estavam trabalhando.

3. Metodologia

O trabalho se utiliza de uma pesquisa documental, definida por Gil (2010) como uma pesquisa que utiliza materiais que não receberam um tratamento analítico, ou que ainda possam ser reelaborados de acordo com os objetivos de pesquisa. A presente pesquisa também apresenta uma abordagem quali-quantitativa.

Dessa maneira, foi realizada uma pesquisa no site ArtStation no dia 20 de março de 2021 utilizando as palavras-chave concept art, game art, illustration e visual development. Também foi utilizado um filtro para que apenas obras em meio digital 2D fossem exibidas na busca. Por fim, outro filtro foi usado para classificar os trabalhos por número de likes (de modo que sejam priorizados trabalhos que já passaram pelo crivo popular) e a pesquisa foi conduzida com o navegador em modo anônimo, de maneira a prevenir possíveis alterações nos resultados de acordo com preferências do usuário.

Foram selecionadas as primeiras 50 publicações que atenderam a todos critérios de seleção, sendo eles: a publicação contém um trabalho realizado oficialmente para um jogo lançado no mercado; a publicação se trata de arte 2D; a publicação apresenta o processo do artista (e não apenas o resultado final).

Assim sendo, depois que as 50 publicações foram obtidas, os critérios de exclusão foram aplicados, sendo eles: quando dois trabalhos do mesmo artista já haviam sido selecionados, os subsequentes eram retirados; ou a publicação se tratava de um compilado de obras, o que dificultava a classificação (como o desenvolvimento de vários personagens em uma única publicação, ou tópicos diferentes reunidos na mesma publicação, como arte de personagem e arte de cenário). Após a aplicação dos critérios de exclusão, 39 publicações permaneceram na amostra (Quadro 1). A primeira coluna exibe o nome da publicação no ArtStation, enquanto a segunda coluna mostra o nome do artista que publicou a obra (em alguns casos, o perfil é de um estúdio e não de um indivíduo). Por último, a terceira coluna apresenta os endereços para acesso das publicações no ArtStation. Nessa etapa, foi iniciada a análise dos processos de cada obra utilizando o conteúdo de cada publicação (imagens em sua maioria).

Quadro 1: Obras analisadas.

Nome da publicação	Artista	Acesso
Adam Jensen's New Combat Armor	Frédéric Bennett	https://www.artstation.com/artwork/PXvmB
Arena of Valor: Daji	Mushk Rizvi	https://www.artstation.com/artwork/e03vmw
Arrakeen Vista / DUNE	Amir Zand	https://www.artstation.com/artwork/L3IEZr
Assassin's Creed: Valka-	Pierre Raveneau	https://www.artstation.com/artwork/18RwqK
Bloodmoon Jhin	Esben Lash Rasmussen	https://www.artstation.com/artwork/nBVrX
Brave Conquest	Robin Lhebrard	https://www.artstation.com/artwork/PmkY3r
Brave Quest - Barbarian	Steppen Wolf	https://www.artstation.com/artwork/oJxvz
Crystal Rose Duo Zyra&Swain	Clare Wong	https://www.artstation.com/artwork/AqRzGo
Eddie Gluskin_Trick or treat darling	Hugo Richard	https://www.artstation.com/artwork/zAebW2
Eternum Cassiopeia	Jennifer Wuestling	https://www.artstation.com/artwork/wQdxV
FAE GUIDE - Legends	Dao Trong Le	https://www.artstation.com/artwork/aYyqn8

Nome da publicação	Artista	Acesso
of Runeterra		
Floating Capital	Jedd Chevrier	https://www.artstation.com/artwork/Om1Kg
GARRETT Design	Joel Dos Reis Viegas	https://www.artstation.com/artwork/4NOZL
Hextech Annie	Christian Fell	https://www.artstation.com/artwork/qOXAe
Jace's Ruse - MTG	Clint Cearley	https://www.artstation.com/artwork/XBNDEI
Judgement Kayle	Grafit Studio	https://www.artstation.com/artwork/6a6KLx
KDA All Out Ahri	Rheekyo Lee	https://www.artstation.com/artwork/oAz1nL
League Guildmage	Svetlin Velinov	https://www.artstation.com/artwork/z25bw
Mars Gorilla	Daniel Zrom	https://www.artstation.com/artwork/4bE4zk
Masquerade Evelynn	Andrew Theophilopoulos	https://www.artstation.com/artwork/0WXgw
Mythgard - Ved'ma Flamespar	Mingchen Shen	https://www.artstation.com/artwork/ky44n
Nadier's Nightblade	Randy Vargas	https://www.artstation.com/artwork/Kr25k9
Project CROCUS - MIKA	Sunme Lee	https://www.artstation.com/artwork/oBAWW
PVE Boss Concept	YongWei Sun	https://www.artstation.com/artwork/qAZaAz
Ruined Shyvana	Jeremy Anninos	https://www.artstation.com/artwork/nYLOIK
Samira	Jessica Oyhenart	https://www.artstation.com/artwork/aYE1eJ
Sapper	Grafit Studio	https://www.artstation.com/artwork/XndYBR
Sister Abigail - DARKSBURG	Jeremy Vitry	https://www.artstation.com/artwork/4Aw52
Squirrel - Legends of Runeterra	Dao Trong Le	https://www.artstation.com/artwork/WKdgNy
The Tomb	Sergey Vasnev	https://www.artstation.com/artwork/2xyzDJ
True Damage Akali	Hicham Habch	https://www.artstation.com/artwork/N53gvg
Undead Knights	Axel Sauerwald	https://www.artstation.com/artwork/qBD8y

Nome da publicação	Artista	Acesso
VALORANT - Killjoy	Atey Ghailan	https://www.artstation.com/artwork/d8KVeJ
Varag - DARKSBURG	Jeremy Vitry	https://www.artstation.com/artwork/W22a12
Veera	MAR Studio	https://www.artstation.com/artwork/nQ2GgK
War Dragons / Concept Art	Victor Quaresma Camões	https://www.artstation.com/artwork/q8ZEP
WINTER WONDER NEEKO - Concep Art	Julian del Rey	https://www.artstation.com/artwork/ybDv2R
1920 - caravan	Jakub Rozalski	https://www.artstation.com/artwork/qJWE2
1920 - you reap what you sow	Jakub Rozalski	https://www.artstation.com/artwork/Km0g4

Fonte: Elaborado pelos Autores.

Uma classificação foi desenvolvida depois de uma visualização geral das publicações, de maneira que as características relevantes à pesquisa pudessem ser listadas. Primeiro, o tipo de obra foi levado em consideração, que se dividiu em concept art ou ilustração. O tópico do trabalho também foi classificado, sendo diferenciado entre arte de personagem ou arte de cenário. Além disso, a técnica de esboço inicial de cada trabalho foi levada em consideração, separada em dois tipos: sketch, que é um esboço geral da obra para iniciar o processo, ou thumbnail sketches.

Dessa forma, para englobar todas as partes dos processos de cada publicação conforme a visão geral inicial, a classificação levou em conta se houve geração de alternativas em quatro aspectos: na forma do personagem (não se aplica em obras de cenário), na composição da obra, nas cores ou valores e, por fim, nas roupas ou adereços do personagem (também não aplicável em obras de cenário).

4. Resultados

Após a classificação das publicações, foi verificado que a categoria com uma divisão mais equilibrada foi a das técnicas de esboço inicial, dividida em sketch ou thumbnail sketches. Dessa forma, a divisão mais geral para a análise levou em consideração primeiro qual técnica foi utilizada.

4.1. Sketch

De todas as 13 publicações que usam o sketch como técnica de esboço inicial, 10 (77%) apresentam ilustrações e 3 (23%) se tratam de concept art. Nesse mesmo grupo, 12 (92,3%) tratam-se de artes de personagens e apenas 1 (7,6%) apresenta arte de cenário.

4.1.1. Concept Art

Em relação às publicações de concept art, apenas 1 apresentou gerações de alternativas nas etapas do trabalho. Os outros 2 trabalhos seguiram de maneira linear, apenas polindo a obra gradualmente.

Nesse contexto, uma publicação apresentou determinada etapa que se destacou das demais obras analisadas, exibida na Figura 1. O post “GARRETT Design” do artista Joel Dos Reis Viegas mostra o processo de desenvolvimento visual de um personagem para o jogo Thief.

Figura 1: Desenvolvimento visual do personagem.



Fonte: <https://www.artstation.com/artwork/4NOZL>

Essa etapa, que engloba a vestimenta do personagem, se mostrou aprofundada: ela apresenta um detalhamento de todos os materiais da roupa do personagem, ilustrando as texturas e como elas interagem com a luz, incorporando no concept art quais tecidos e metais serão usados quando o modelo 3D do personagem for produzido.

4.1.2. Ilustrações

Sobre as 10 publicações com ilustrações, apenas 2 mostraram etapas de geração de alternativas. As obras restantes seguiram de maneira linear.

Dessas obras, duas se destacaram por apresentarem processos semelhantes entre si, mas que eram singulares quando comparados às outras publicações de ilustrações, que possuíam processos de polimento da pintura mais lineares. A publicação “Undead Knights” do artista Axel Sauerwald mostra o processo da produção de uma ilustração para o jogo Das schwarze Auge, sendo exibida na Figura 2.

Figura 2: Processo da ilustração do artista.



Fonte: <https://www.artstation.com/artwork/qBD8y>

O processo mostra como o artista começa com pinceladas gerais, estabelecendo as cores e a composição da obra. Porém, após essa etapa, são utilizadas linhas em vez de a pintura continuar sendo polida. Do mesmo modo, a publicação “Nadier's Nightblade” do artista Randy Vargas traz uma ilustração para o jogo Magic: The Gathering com uma técnica semelhante, exibida na Figura 3.

Figura 3: Processo da ilustração do artista.



Fonte: <https://www.artstation.com/artwork/Kr25k9>

A obra também começa com pinceladas gerais e utiliza linhas em uma etapa do processo, se distinguindo tecnicamente dos outros trabalhos presentes nesse grupo. De maneira a tentar explicar esse fenômeno presente em ambas as obras, foi levantada a hipótese de que, possivelmente, o uso da linha nessas etapas permitiu que os artistas estabelecessem claramente formas e contornos importantes para a obra antes de prosseguir com a pintura, de maneira que eles não fossem perdidos ao decorrer do polimento. Nesse contexto, infelizmente não é possível verificar a hipótese, visto que os artistas não trouxeram comentários específicos sobre esse momento do desenvolvimento da obra.

4.2. Thumbnail Sketches

Dentre as 26 publicações que usam thumbnail sketches como técnica de esboço inicial, 17 (65,3%) são ilustrações e 9 (34,6%) são concept art. Além disso, 22 (84,6%) são artes de personagem e 4 (15,3%) de cenário. Como já é natural das thumbnails englobarem exploração de possibilidades visuais, todas as obras desse grupo apresentaram geração de alternativas em alguma etapa, contrastando com a baixa exploração nas obras que usaram o sketch.

4.2.1. Concept Art

Sobre as 9 publicações que apresentam concept art, 8 delas são de personagens, enquanto apenas 1 é de cenário. Dentre as 8 publicações de concept art de personagens, todas elas apresentaram uma prática em comum. A Figura 4 exemplifica a técnica mencionada, trazendo a publicação de nome "Sister Abigail - DARKSBURG", do artista Jeremy Vitry, que apresenta um concept art para o jogo Darksburg.

Figura 4: Geração de alternativas desenhando sobre o personagem na mesma pose.



Fonte: <https://www.artstation.com/artwork/4Aw52>

A técnica consiste em desenhar sobre o personagem na mesma posição diversas vezes, de modo a gerar alternativas de suas características, como roupas, adereços, cores, etc. Visto que a mesma silhueta é utilizada repetidamente, o tempo é economizado, pois o personagem não precisa ser redesenhado para explorar novas opções de seus aspectos visuais.

Ainda abordando o grupo que engloba 8 publicações de personagens, 5 dessas obras também tiveram uma característica em comum exemplificada na Figura 5, que traz a publicação "PVE Boss Concept", do artista YongWei Sun, que contém um trabalho realizado para o jogo Genesis. A parte direita da figura mostra um desenho do personagem visto de uma câmera superior. Visto que o jogo também possui uma câmera elevada, o desenho busca simular como o jogador irá ver o personagem dentro do jogo.

Todos os trabalhos que trouxeram uma versão do personagem vista de cima foram realizados para um jogo que também tem uma câmera superior semelhante. Já que nesses jogos os personagens são vistos deste ângulo específico, supõe-se que o concept art busca emular essa visão para verificar se características visuais importantes do personagem podem ser visualizadas desse ângulo particular. Também foi levantada a hipótese de que a técnica pode ser utilizada para verificar se a silhueta do personagem se mostra interessante e distinguível nessa visão específica.

Figura 5: Concept art do personagem.



Fonte: <https://www.artstation.com/artwork/qAZaAz>

Além disso, uma publicação desse grupo se destacou das demais, visto que exibiu em uma etapa uma exploração visual mais aprofundada que não foi encontrada em nenhum dos outros trabalhos, apresentada na Figura 6, que traz a publicação “KDA All Out Ahri”, da artista Rheekyo Lee, que apresenta um concept art realizado para o jogo League of Legends.

Figura 6: Explorações apresentadas na publicação.



Fonte: <https://www.artstation.com/artwork/oAz1nL>

A etapa exibida na imagem se trata de explorações dos possíveis efeitos visuais (em inglês visual effects ou VFX) das habilidades da personagem dentro do jogo. Essa exploração acaba indo além do concept art, pois ela não só gera alternativas para o visual, mas também simula a personagem dentro do jogo utilizando suas habilidades mágicas.

Por fim, a publicação "Floating Capital" de Jedd Chevrier é apresentada na Figura 7 e contém um trabalho realizado para o jogo Project Spark, sendo a única que se trata de uma arte de cenário neste grupo. Ela utilizou uma execução de thumbnails que, além de explorar a composição do trabalho, também demonstra os possíveis valores da obra.

Figura 7: Thumbnails explorando composição e valores.



Fonte: <https://www.artstation.com/artwork/Om1Kg>

Essa técnica de geração de thumbnails que engloba composição e valores se assemelhou à técnica de geração de thumbnails do grupo de ilustrações, que será comentada a seguir.

4.2.2. Ilustrações

Quanto às 17 publicações que trouxeram ilustrações, um total de 14 apresentam arte de personagem e 3 de arte de cenários. Desse grupo, 13 obras trouxeram uma execução de thumbnail sketches com características muito semelhantes entre si. A Figura 8 exemplifica essa execução particular de thumbnails, apresentando a publicação "Veera", da artista Caroline Gariba, que exibe uma ilustração de uma personagem realizada para o jogo Arena of Valor.

Conforme mencionado, todos esses trabalhos apresentam uma execução muito parecida de esboço inicial com thumbnails: as alternativas são feitas em preto e branco, de modo que, além de explorar alternativas de composição, os esboços também transmitam possibilidades de valores para obra, indicando onde a iluminação é mais ou menos intensa.

Em contraste com a técnica de thumbnails utilizando valores, a publicação "VALORANT – Killjoy", do artista Atey Ghailan, que contém uma obra realizada para o jogo Valorant, mostra uma abordagem diferente deste método, apresentado na Figura 9.

Figura 8: Thumbnails de uma ilustração.



Fonte: <https://www.artstation.com/artwork/nQ2GgK>

Figura 9: Thumbnails apenas com o uso de linhas.



Fonte: <https://www.artstation.com/artwork/d8KVeJ>

Conforme apresentado, nesse caso as thumbnails não possuem representação de valores, sendo compostas apenas por linhas e um preenchimento em amarelo do casaco da personagem. Mesmo apresentando certa simplicidade, as linhas são precisas em indicar as formas em cada desenho, exibindo de maneira clara cada ideia.

Além disso, um dos trabalhos desse grupo de ilustrações usou uma fotografia como referência, evidenciando a técnica mencionada por Aarnio (2018) em sua pesquisa sobre técnicas de concept art. Ela é exibida na Figura 10, que apresenta a publicação “Masquerade Evelynn”, do artista Andrew Theophilopoulos.

Figura 10: Uso de referência para a produção da obra.



Fonte: <https://www.artstation.com/artwork/OWXgw>

A parte esquerda da imagem exibe o thumbnail sketch produzido a partir do uso da referência. Na direita, é mostrada a fotografia utilizada como referência. É possível perceber que a imagem auxilia o artista a desenhar as poses complexas de cada personagem.

Por fim, ainda nesse grupo de 17 ilustrações, 4 obras incluíram explorações de alternativas de cores da obra em algum momento do processo. A Figura 11 exibe um exemplo, apresentando a publicação “Squirrel - Legends of Runeterra”, da artista Dao Trong Le, que mostra um trabalho realizado para o jogo Legends of Runeterra.

Figura 11: Geração de alternativas de cores de uma obra.



Fonte: <https://www.artstation.com/artwork/WKdGny>

É possível perceber que a ilustração se encontra em um estado avançado de polimento, e as alternativas de cores servem para verificar diferentes atmosferas da pintura. Geslin, Jégou e Beaudoin (2016) argumentam que o uso das propriedades da cor pode ser utilizado para provocar emoções em ambientes de jogos digitais. Desse modo, essa geração de alternativas pode proporcionar uma verificação de quais sentimentos a obra busca provocar e quais cores podem auxiliar a potencializar a produção desse sentimento no jogador.

5. Discussão

No processo de análise das imagens é necessário esclarecer que não é possível afirmar quando determinada obra não teve gerações de alternativas em nenhuma de suas etapas, pois só se tinha acesso às imagens que os artistas publicaram, o que pode ter excluído determinadas etapas dos processos de cada obra realizada e, conseqüentemente, influenciado a pesquisa. Ou seja, o estudo não analisou o processo integral dos artistas, limitando-se aos processos que os mesmos decidiram publicar abertamente. Por outro lado, é importante salientar que o ArtStation é uma plataforma frequentemente utilizada como meio de divulgação dos trabalhos e portfólio dos artistas. Nesse sentido, as etapas nas publicações podem ter sido evidenciadas tanto porque foram consideradas as mais relevantes dentro do processo de desenvolvimento visual, quanto por demonstrarem as competências mais importantes dos artistas para possíveis contratantes.

Conforme foi percebido, uma parcela considerável dos trabalhos apresentou o uso de thumbnails em preto e branco para a verificação tanto da composição quanto dos valores de uma obra. A incidência relativamente elevada dessa técnica pode indicar que esse é um método significativamente utilizado na produção de arte na indústria de jogos. Nesse contexto, Marques (2018) defende que em uma linha de produção onde o tempo é escasso, a técnica de thumbnail sketches torna eficaz a procura de várias soluções em termos de design, personagens e ambientes.

Além disso, o desenho realizado por cima do personagem na mesma pose diversas vezes também apareceu com certa frequência, sendo uma técnica presente em todos os trabalhos de concept art de personagem que utilizaram thumbnails. Nesse sentido, Anhut (2014) comenta que, em determinadas fases da produção, os artistas precisam ser rápidos em vez de detalhistas com seus trabalhos, tendo como objetivo transmitir ideias de maneira eficiente, utilizando o menor tempo possível. A pintura por cima do personagem na mesma pose pode ser considerada como uma dessas ferramentas para economizar tempo, possibilitando a exploração de diversos designs sem necessidade de redesenhar o personagem repetidas vezes.

Ademais, é importante destacar os trabalhos das publicações “GARRETT Design” e “KDA All Out Ahri”, visto que eles apresentaram etapas únicas em seus processos que transcenderam a área do concept art 2D, trazendo explorações profundas, como os materiais da roupa do personagem (no caso da primeira publicação) e diferentes alternativas dos efeitos visuais das habilidades mágicas da personagem (no caso da segunda publicação), produzindo vislumbres de etapas onde o personagem já saiu do concept art e se encontra mais concretizado. Evidentemente, a implementação de processos mais complexos como estes dependem das possibilidades de escopo, prazos e orçamentos de um produto; uma das funções do artista é compreender o custo-benefício dessas variações de técnicas e julgar sua viabilidade em cada contexto.

Conforme mencionado no início do trabalho, a pesquisa estabeleceu como objetivo analisar técnicas e processos de artistas da indústria de jogos. Nesse sentido, o estudo revelou ocorrências comuns na produção de arte para jogos, como o uso de thumbnails com representações de valores e o desenho por cima do personagem na mesma pose. Além disso, a pesquisa também demarcou alguns fenômenos específicos, como o uso de linhas no processo da pintura, representações de personagens simulando a visão da câmera do jogo e geração de alternativas de cores em uma etapa mais avançada da obra. Tudo isso demonstra a diversidade de técnicas empregadas pelos profissionais da indústria de jogos, que variam de acordo com o produto e o artista que está produzindo a obra.

6. Considerações Finais

Em virtude dos fatos mencionados, conclui-se que os artistas da indústria de jogos podem empregar uma diversidade de técnicas na execução de seus trabalhos de arte digital 2D. Porém, também é possível perceber que algumas dessas técnicas (ou até mesmo execuções específicas de determinadas técnicas) demonstraram uma ocorrência mais frequente, revelando possíveis métodos mais difundidos no meio da produção artística para jogos.

Além disso, é importante mencionar que a presente pesquisa utilizou o material disponibilizado nas publicações do site ArtStation. Tendo isso em vista, os artistas podem não ter incluído determinadas partes do processo na publicação, não contemplando todos os passos para a produção do trabalho e conseqüentemente influenciando a análise. Mesmo assim, também é necessário destacar o uso da plataforma como portfólio pelos artistas, o que pode ter levado os profissionais a incluírem apenas as etapas mais relevantes para a produção da obra, que pudessem evidenciar seu conjunto de habilidades.

Por fim, para trabalhos futuros recomenda-se a busca por materiais mais completos para a análise, visto que, conforme mencionado, as publicações puderam ter etapas do processo retiradas por não terem sido relevantes na composição do portfólio do artista. Desse modo, o uso de materiais mais detalhados pode gerar dados mais conclusivos sobre a incidência de determinadas técnicas na produção de arte 2D para jogos.

Referências

AARNIO, Annika. **Visualising Ideas - Techniques for Improved Concept Art: concepting the elusive mr. darcy for random potion**. 2018. 92 f. TCC (Graduação) - Media And Arts, Tampere University Of Applied Sciences, Tampere, 2018.

ANHUT, Anjin. **Let's get real about concept art**. 2014. Disponível em: <http://howtonotsuckatgamedesign.com/2014/02/lets-get-real-concept-art/>. Acesso em: 24 out. 2020.

ARTSTATION. **ArtStation marketplace in alpha**. 2018. Disponível em: <https://magazine.artstation.com/2018/03/artstation-marketplace-alpha/> Acesso em: 4 abr. 2018.

EKSTRÖM, Hanna. **How Can a Character's Personality be Conveyed Visually, through Shape**. 2013. 54 f. TCC (Graduação) - Game Design, Uppsala University, Visby, 2013.

FOGELSTRÖM, Elise. **Investigation of Shapes and Colours as Elements of Character Design**. 2013. 41 f. TCC (Graduação) - Game Design, Uppsala University, Uppsala, 2013.

GESLIN, Erik; JÉGOU, Laurent; BEAUDOIN, Danny. **How Color Properties Can Be Used to Elicit Emotions in Video Games**. 2016.

GIL, Antônio. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**, 5th ed. São Paulo, Brasil: Atlas, 2010.

LILLY, Elliott J. **The Big Bad World of Concept Art for Video Games: an insider's guide for students**. Design Studio Press, 2015.

MARQUES, Jorge Alexandre Carvalho. **Da narrativa aos recursos expressivos: o processo criativo do concept art na indústria cinematográfica**. 2018.

NOVAK, Jeannie. **Game Development Essentials: an introduction**. 3. ed. Cengage Learning, 2012.

MITCHELL, Briar Lee. **Game Design Essentials**. John Wiley & Sons, 2012.

NYSTRÖM, Veli. **Using Reference in Creating a Digital Painting**. 2016. 68 f. TCC (Graduação) - Media And Arts, Tampere University Of Applied Sciences, Tampere, 2016.

PARDEW, Les. **Beginning Illustration and Storyboarding for Games**. Cengage Learning PTR, 2004.

RÄSSÄ, Julia. **Concept Art Creation Methodologies**: visual development of “rock boy”. 2018. 82 f. TCC (Graduação) - Bachelor Of Culture And Arts, South-Eastern Finland University Of Applied Sciences, Kouvola, 2018.

SCHELL, Jesse. **The Art of Game Design**: a book of lenses. Morgan Kaufmann Publishers, 2008.

SOLARSKI, Chris. **Drawing Basics and Video Game Art**: classic to cutting-edge art techniques for winning video game design. Watson-Guption, 2012.

STEIN, M. O. Uso da Estratégia Transmídia e de Licenciamento para o Jogo "The Rotfather" – Uma Ótica Mercadológica para movimentar demais Indústrias Criativas. **Proceedings of XIV Sbgames, Industry Track**, 2015.