



Modelagem 2D

Aula 03 - Arte Conceitual e Criação de Personagem



Material Didático do Instituto Metrópole Digital - IMD
Versão 5.0 - Todos os Direitos reservados



Apresentação

Olá!

Você sabe o que é um Game Character? Dando continuidade aos nossos estudos de Arte e Design nos games, nesta aula abordaremos as técnicas de criação de um *game character*, um personagem do jogo!



Objetivos

Diferenciar algumas técnicas de esboços;

Compreender todas as etapas de criação da arte conceitual de um personagem;

Confeccionar um personagem, desde a etapa de rascunho até a finalização com cores.

1 – Criando Personagens

Agora que conhecemos alguns conceitos importantes sobre a arte aplicada aos games, focaremos um pouco nos condutores da ação: os personagens, ou *Game Characters*. Diferentemente de outras mídias em que o design dos personagens deve condizer com aspectos subjetivos do enredo, nos games o design dos personagens precisa ser compatível com o gameplay – até o enredo deve existir para justificar o gameplay – e todos os elementos que compõem cada personagem em um game são destinados a potencializar a jogabilidade.

Seguindo estilos artísticos convencionais, ao ilustrar um ser humano o artista deve manter a atenção a detalhes como proporção e anatomia. É interessante consultar livros de anatomia, rabiscar com base em fotos ou modelos ao vivo para compreender o volume gerado pela luz e a profundidade gerada pelas sombras, tudo isso respeitando os padrões métricos da anatomia humana. Porém, um ser humano simetricamente perfeito não duraria 30 segundos de pé em um game de luta como Street Fighter ou Mortal Kombat, ou em jogos de estratégia em arenas como League of Legends ou Dota.

Veja só, não é que a proporção precise estar sempre correta, mas objetos desproporcionais chamam bastante atenção e são facilmente observados por quem está vendo o desenho. A quebra de proporção pode ser feita intencionalmente, para ressaltar um estilo artístico ou destacar uma característica do personagem (como o bigode e a cabeça do Mario). Personagens que possuem uma cabeça e face grande normalmente tem um ar mais caricato, cartunesco e amigável. É o exemplo do Mario:

Figura 01 - It's me, Mario!



Fonte: <<http://storage0.dms.mpinteractive.ro/media/401/341/5531/10631046/1/01-mario-donkey-kong.png?width=660>>

Perceba que a cabeça dele é praticamente um terço do corpo! Se fôssemos para uma proposta de Mario mais realista:

Figura 02 - Ehr....acho que o pessoal não ia tirar muita brincadeira com esse Mario daí...

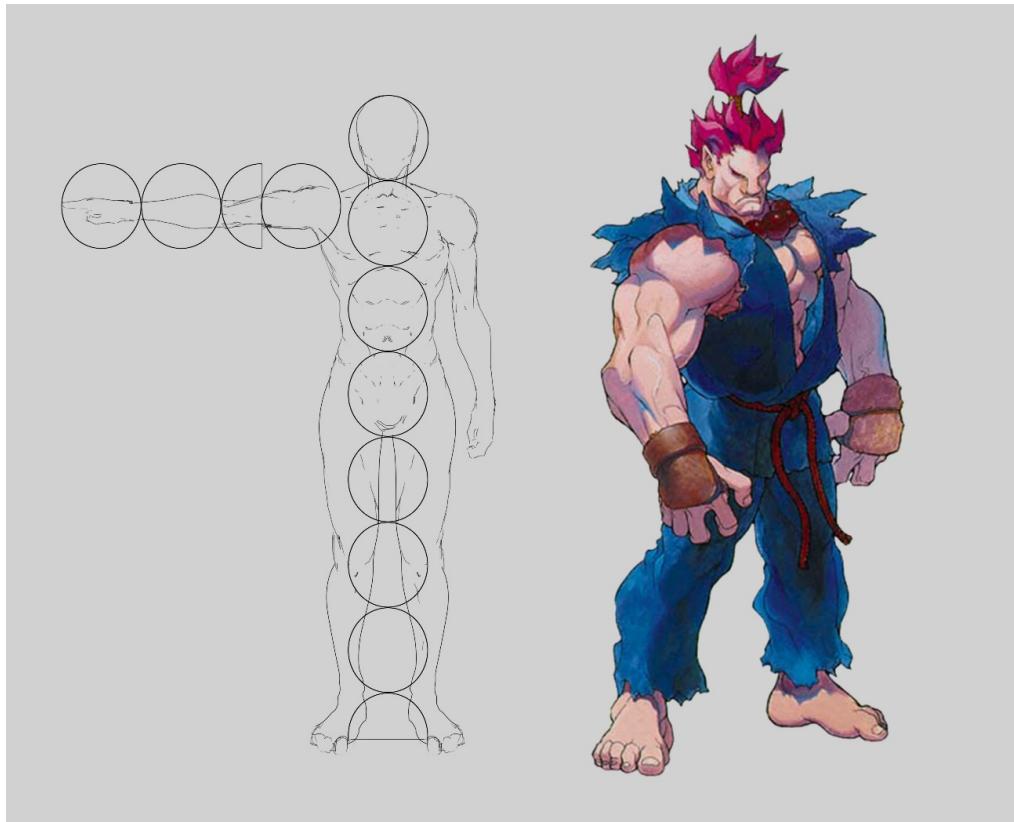


Fonte: <<http://2.media.dorkly.cvcdn.com/14/31/463c0777c14ac0d8e4a334ba3799bd6d.jpg>>

Se fizermos a medida do tamanho da cabeça com o resto do corpo, vamos encontrar uma proporção entre 6 a 7 cabeças para o tamanho da figura. Uma medida clássica de proporção é que para figuras humanas, a imagem seja feita com uma proporção de 7,5 a 8 cabeças.

Assim como os personagens humanos de uma charge ou cartoon têm suas anatomias modificadas em favor da ideia a ser transmitida, o mesmo acontece com os personagens de games em favor do que eles representam como jogador ou adversários. Preste atenção nos personagens de jogos famosos, repare como sua anatomia denuncia a forma como ele luta, seus poderes e, de algum modo, a sua fraqueza.

Figura 03 - As regras de anatomia e proporção do mundo dos games são quebradas em prol do que o personagem representa no *Gameplay*.



Fonte: Akuma Animations. Disponível em:
<http://www.fightersgeneration.com/characters/akuma.html>. Acesso em: 25 de mar de 2017.

É claro que deve haver coerência e bom senso, e tudo depende da proposta do jogo e, muitas vezes, do estilo do artista escolhido. Muitos estúdios preferem, para seus projetos, figuras anatomicamente condizentes com a realidade e, de acordo com a temática abordada, faz todo sentido ser dessa maneira. Bons exemplos disso são os jogos das franquias Assassin's Creed, The Witcher e Tomb Raider, acredito que você tem inúmeros outros na mente que preferem o realismo em seus personagens. Porém, alguns gêneros como Luta, MMO e MOBA dão preferência a personagens “exagerados” fisicamente. Muitas vezes optam por um estilo de arte mais caricato pensando também em como o personagem funcionará em tela, dando

o devido destaque de acordo com o ângulo de câmera ou levando em consideração outras limitações gráficas importantes para um maior alcance de jogadores. No entanto, os estúdios que se destacam buscam uma assinatura própria no design dos personagens, a qual comunica de forma visual a singularização do universo do seu game ao ponto de você ver um personagem ou objeto e saber que pertence a um determinado game.

Abaixo seguem alguns exemplos de personagens que têm seus moldes em prol da mecânica do game:

Figura 04 - Team Fortress 3.



Fonte: Team Fortress 2: Aperçu. Disponível em: <https://game-guide.fr/135851-team-fortress-2-apercu/>. Acesso em: 25 de mar de 2017.

Figura 05 - League of Legends.



Fonte: Giuseppe Carrino. Jogador constrói cabine de fliperama de League of Legends. Disponível em: <http://gamehall.uol.com.br/v10/jogador-constroi-cabine-de-fliperama-de-league-of-legends/>. Acesso em: 25 de mar de 2017.

Figura 06 - Tekken 7.



Fonte: Luccas Augusto. TEKKEN 7 recebe vídeo com Gameplay de novos personagens. Disponível em: <http://jogazera.com.br/tekken-7-recebe-video-com-gameplay-de-novos-personagens/>. Acesso em: 25 de mar de 2017.

Figura 07 - Gears od War.



Fonte: Luccas Augusto. TEKKEN 7 recebe vídeo com Gameplay de novos personagens. Disponível em: <http://jogazera.com.br/tekken-7-recebe-video-com-gameplay-de-novos-personagens/>. Acesso em: 25 de mar de 2017.

Figura 08 - Darksiders.



Fonte: Os 10 games mais divertidos de Hack'n'Slash. Disponível em: <http://www.garotasgeeks.com/os-10-games-mais-divertidos-de-hacknslash/>. Acesso em: 25 de mar de 2017.

Muito bem! Agora produziremos o nosso primeiro game Character. Antes de começar a desenhar, é importante termos em mente qual tipo de personagem iremos fazer e com qual finalidade. Definido isso, precisaremos responder a

algumas perguntinhas:

1. Qual o estilo do game?

Para o nosso estudo, o game será de ação/aventura, Plataforma, Side Scrolling (Personagem com câmera fixa na lateral durante todo o jogo).

2. Qual a temática?

Viking.

3. Qual a ambientação?

Alta Idade Média.

4. Quem ele é?

O guerreiro mais habilidoso de sua aldeia. Um dia, após voltar de uma caçada, depara-se com o desaparecimento misterioso de todos os membros de seu clã.

5. Quais as habilidades do personagem?

Corre, salta, bate com os punhos, bate com armas brancas, possui armas de arremesso e algumas magias especiais.

6. Há alguma observação?

O estilo de arte do game deve ser caricato.

A primeira coisa que devemos fazer, depois de termos o briefing, é coletar referências. Mesmo que o resultado das imagens deva ser caricato, nada impede de a inspiração vir de algumas imagens realistas: aqui temos três imagens de referência para o personagem:

Figura 09 - Referências para o desenho do Viking.



Fonte: (a) VIKING WARRIOR TATTOOS WALLPAPER. Disponível em: <http://pcwallart.com/viking-warrior-tattoos-wallpaper-1.html>.

(b) Dreams Interpretation - Viking. Disponível em: <http://weknowyourdreams.com/viking.html>.

(c) Viking Picture (3d, cartoon, character, pixar, viking, toon, drink, pinky, fantasy, humor). Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/227854062368653355/>. Acesso em: 25 de mar de 2017.

Figura 10 - Um esboço simples de um personagem blocado, depois serão trabalhados os detalhes.

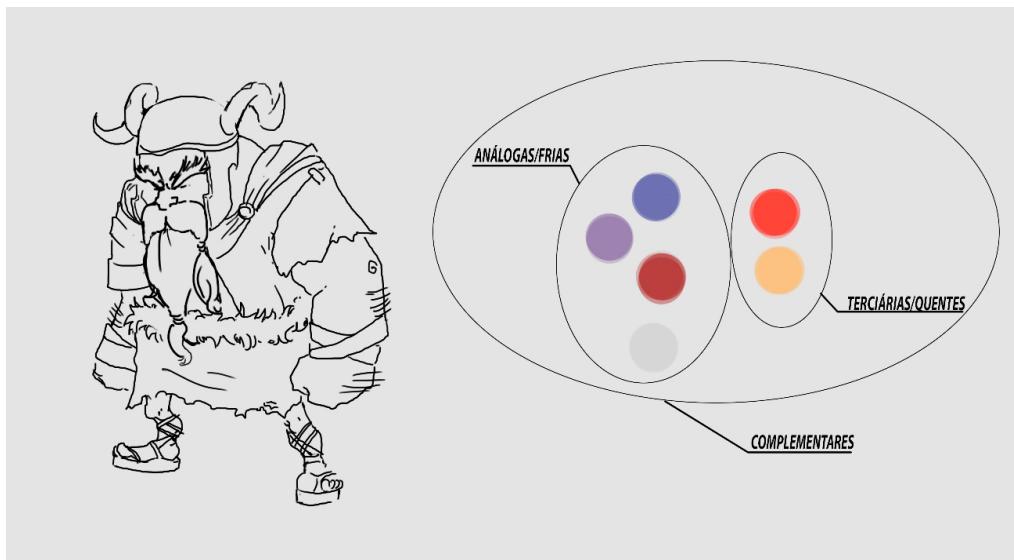


Fonte: Alexandre Ferreira. Viking. Disponível em: <http://alexandreilustrador.deviantart.com/art/Viking1-652697935>. Acesso em: 25 de mar de 2017.

Agora definiremos uma boa paleta de cores para o personagem. Ao se criar um personagem, seja para game ou para qualquer outra mídia, devemos levar em conta que todos os detalhes de sua criação precisam comunicar-se com a suas origens e finalidades, isso também ocorre com a escolha das cores. Caso o projeto exija um design realista e um maior compromisso com a História Geral, o artista deverá fazer uma pesquisa aprofundada a respeito das vestimentas da época dos vikings levando em consideração cores, tipos de tecidos, derivação do couro e outros detalhes estéticos condizentes com aquela cultura. No entanto, como aqui temos no briefing que o design dos personagens pode ser caricato, não precisamos ter tanta preocupação em nos atermos a todos os detalhes fiéis e realistas, devemos pensar no personagem mais para o propósito caricato e cômico. Com isso, a escolha das

cores não precisa respeitar as reais cores de vestimentas vikings, mas deve manter harmonia e saber chamar a atenção para os detalhes, respeitando a teoria das cores.

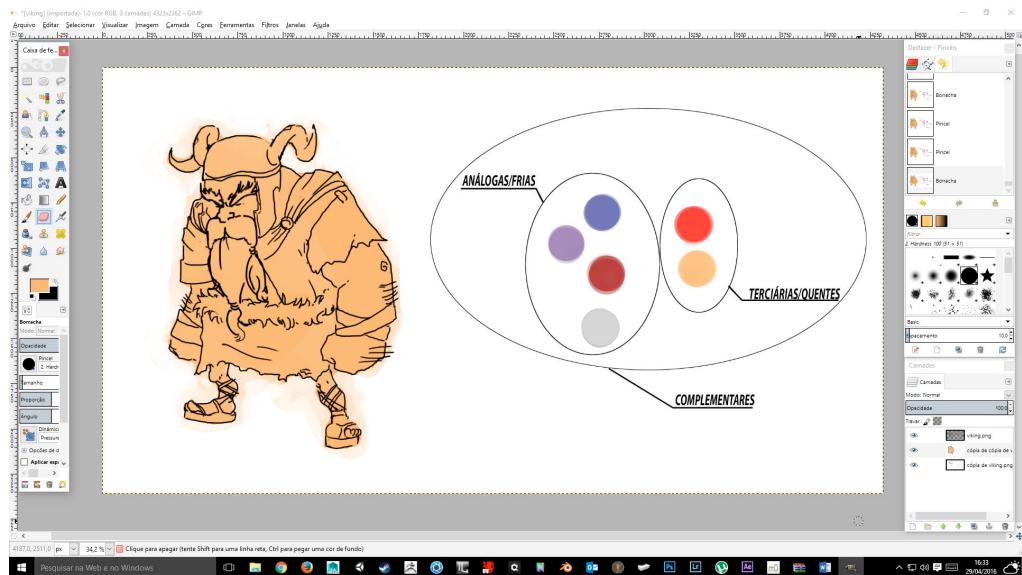
Figura 11 - Precisamos definir uma paleta de cores ideal para o nosso personagem, lembrando de seguir o que indica a teoria das cores.



Fonte: Autoria Própria

Para este exercício, usaremos o software GIMP. De interface simples e intuitiva, ele é uma ótima opção de software free para pintarmos ilustrações escaneadas ou mesmo fazê-las completas nele. O GIMP pode ser baixado neste endereço: <https://www.gimp.org/>.

Figura 12 - Esta é a interface padrão do GIMP. Além desse tema, podemos baixar outros, inclusive alguns que o deixam muito próximo da aparência e funcionalidade do Adobe Photoshop, o mais amplo programa de criação e manipulação de imagem do mercado.



Fonte: Captura de tela do GIMP. Disponível em: <https://www.gimp.org/>

2 - O Processo de Pintura

1. Daremos início pintando todo o personagem com uma única cor base, nesse caso será a cor da pele, como o personagem é um viking teremos de usar uma tonalidade de pele coerente;
2. Agora aplique a segunda cor predominante da arte, o vermelho frio.
IMPORTANTE! Assim como o Photoshop, no GIMP você pode dividir seus trabalhos em camadas separadas para facilitar a edição. Com isso crie uma nova camada para cada cor que for aplicar ao desenho, seguindo a figura abaixo.

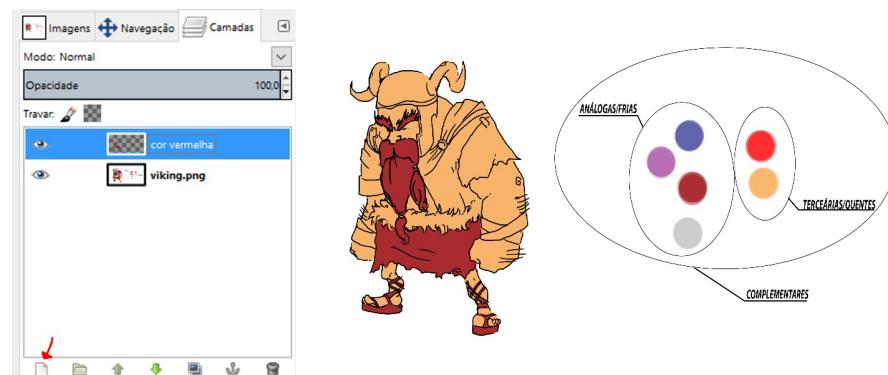
Toque na figura indicada para criar uma nova camada, selecione a nova camada e insira a cor sobre o modelo;

Figura 13 - Esta é a aparência da camada com a cor vermelha isolada. Para checar as cores isoladamente, basta clicar na figura de olho ao lado das miniaturas das camadas que você não deseja visualizar.



Fonte: Captura de tela do GIMP. Disponível em: <https://www.gimp.org/>

Figura 14 - Escolha de camadas no GIMP.



Fonte: Captura de tela do GIMP. Disponível em: <https://www.gimp.org/>

3. Em seguida, aplique as demais cores, lembre-se de fazer uma camada diferente para cada cor;

Figura 15 - À esquerda temos a seleção somente na cor lilás da camisa de fora, e à direita a cor isolada é a vermelha fria que corresponde à barba, ao saiote e às sandálias.



Fonte: Captura de tela do GIMP. Disponível em: <https://www.gimp.org/>

4. Para finalizar nosso personagem, criaremos volume e sombreado. A fim de isolar somente a figura a ser trabalhada de acordo com a separação e cores que fizemos, escolha a camada que pretende trabalhar e segurando a tecla "Alt" clique na miniatura dessa camada;

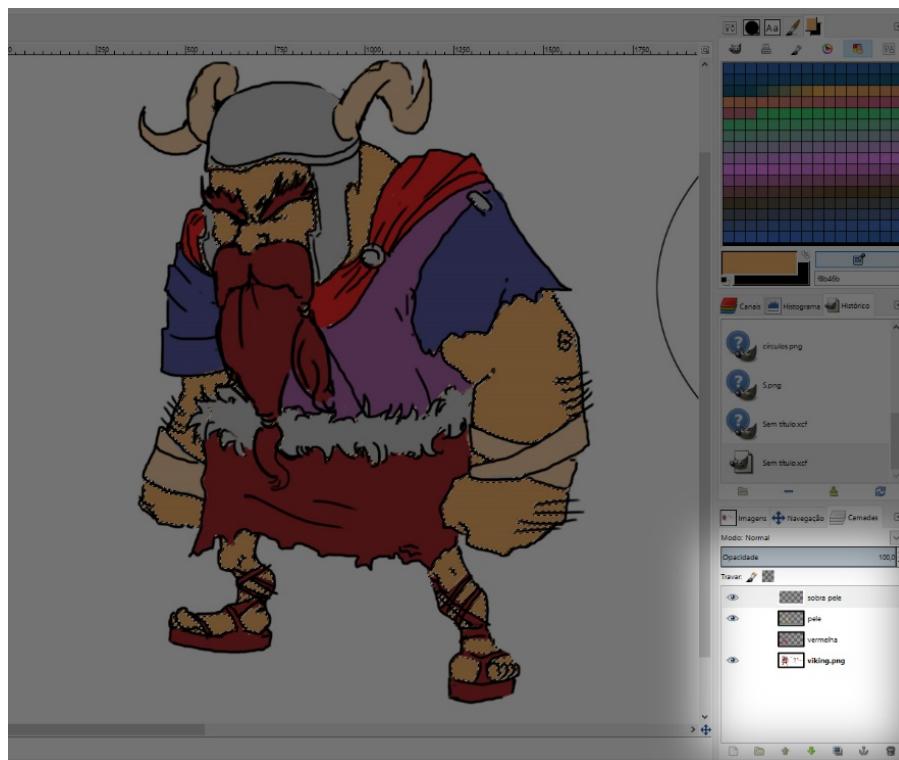
Figura 16 - Miniaturas.



Fonte: Captura de tela do GIMP. Disponível em: <https://www.gimp.org/>

-
5. Primeiro daremos a sensação de volume na pele. Após isolarmos a camada da pele clicando em sua miniatura com a tecla ALT pressionada, criamos uma nova camada só para a sombra;

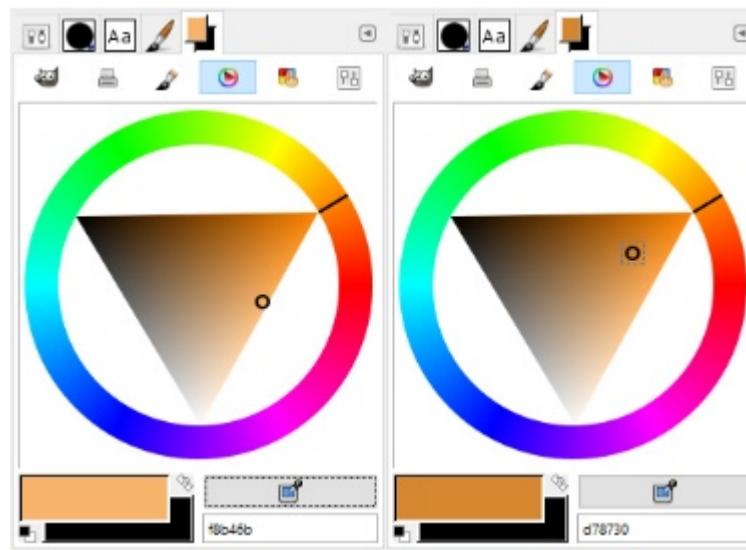
Figura 17 - Opção de sombra.



Fonte: Captura de tela do GIMP. Disponível em: <https://www.gimp.org/>

6. Na aba de cores denominada “Roda” mude um pouco a tonalidade da cor da pele para um tom um pouco mais escuro;

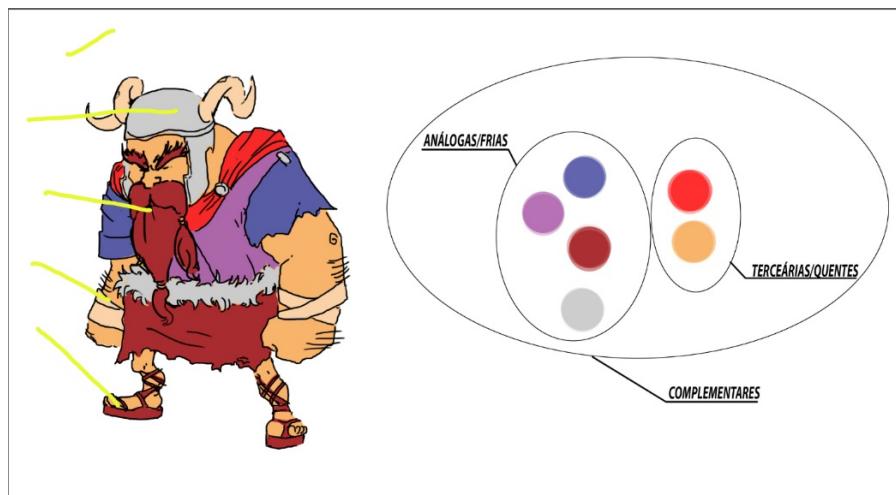
Figura 18 - Aba de cores.



Fonte: Captura de tela do GIMP. Disponível em: <https://www.gimp.org/>

7. Antes de inserirmos as sombras, precisamos definir a direção da fonte de luz. Para uma melhor visualização, colocaremos a luz vinda da esquerda do personagem;

Figura 19 - Direção da fonte de luz.



Fonte: Captura de tela do GIMP. Disponível em: <https://www.gimp.org/>

8. Agora sim, respeitando a origem da luz que banha o personagem, podemos inserir a sombra! Lembre-se de clicar na camada da pele com a tecla Alt acionada para trabalhar somente nessa parte;

Figura 20 - A pintura da sombra neste caso deve ser sutil e indicar de forma simples onde há curvatura da musculatura não afetada pelo foco de luz.



Fonte: Autoria Própria.

9. Agora repita todo o processo para as demais camadas, escolhendo tonalidades mais escuras de acordo com a cor nelas contidas;

Figura 21 - Finalizando as camadas do personagem.



Fonte: Autoria Própria.

10. Ainda poderíamos simular brilho de reflexo em algumas áreas específicas, como na pele e no capacete.

Figura 22 - Personagem concluído.



Fonte: Autoria Própria.

Com isso, concluímos nosso primeiro exemplo de Game Charater.

Tudo bem até aqui? Na próxima aula, continuaremos nossos estudos acerca de personagem no âmbito das técnicas de animação nos estilos Frame a Frame e Cut Out. Até lá!



Autoavaliação

1. Por que a coleta de informação para compor o briefing é tão importante?
2. Quais fatores devem ser considerados na hora de se criar a anatomia de um personagem de games?



Leitura Complementar

- The Art of Inside Out – Hardcover – ArtBook Editora: CHRONICLE BOOKS - Ano de Edição: 2015.
- Designing with Pixar: 45 Activities to Create Your Own Characters, Worlds, and Stories – Paperback - by John Lasseter (Foreword by), Michael Bierut (Introduction), Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum (Created by) – Editora Chronicle Books LLC, 05/10/2016.