

Edital nº 01/2018 (2º Chamada) - PROPI/RE/IFRN - Desenvolvimento de Projetos de Pesquisa e Inovação - Edital de Pesquisa

Título do projeto: Solução de conteúdo em design gráfico para Jogos Digitais.

Componentes:

Docente: Marcelo de Barros Barbosa (2993452).

Discente: Sebastião Ferreira de Lima Neto (20161170150068).

Discente: Pedro Henrique Lopes de Oliveira (20161170150072).

Período: 25/06/2018 a 25/12/2018.

Resumo: A produção de Jogos Digitais está diretamente relacionada com o processo de design gráfico e a criação de arte digital. A arte digital é intrínseca aos Jogos Digitais: como forma de produção artística, através do uso da tecnologia computacional, é a partir dela que as identidades visuais dos jogos são definidas e afirmadas. O objetivo deste projeto é estudar o desenvolvimento de conteúdo de arte para Jogos Digitais através da análise de técnicas de design gráfico. Produzir arte de qualidade é essencial para contribuir com o sucesso dos jogos. Pretendemos construir esse conteúdo a partir da análise da demanda das disciplinas de desenvolvimento de Jogos Digitais, respectivamente, Motores de Jogos I e Motores de Jogos II, elaborando arte digital que possa ser utilizada como material didático voltado para o ensino lúdico da criação de jogos.

Desde a criação dos computadores modernos, imagens são exibidas em telas digitais para representar símbolos, números, informações e programas que utilizamos. A tela de um computador é formada por um conjunto de pequenos pontos brilhantes, quase imperceptíveis a olho nu. Esses pequenos pontos são dispostos em linhas e colunas, cobrindo toda a superfície da tela do computador, e são denominados pixels. Ao exibir uma informação no monitor - seja um site, um texto ou uma foto – o computador começa a colorir cada um desses pequenos pixels de acordo com a imagem que precisa ser mostrada. Cada pixel colorido nesse conjunto vai compor a imagem exibida em TVs, monitores de computador, tablets, telefones portáteis e a maioria dos outros dispositivos que utilizam telas digitais [SILBER, 2015].

Originalmente, os primeiros gráficos de computador eram feitos a partir da edição manual de cada um desses pixels em tela, um por um, ou através de códigos de computador que fizessem esse trabalho. A partir desses primeiros programas e interfaces gráficas, surgiu a Pixel Art. Com o passar do tempo, novas formas de criação de arte digital foram surgindo e, com os avanços nas ferramentas de design gráfico, novos estilos foram se perpetuando.

Resultados esperados: Ao final do trabalho, espera-se: entender o processo de criação de arte digital, estudar e fazer um levantamento de técnicas e ferramentas que possam ser utilizadas para seu desenvolvimento, aplicar o estudo realizado para a construção de conteúdo de design gráfico, produzir conteúdo de qualidade voltado para o mercado de jogos digitais e, não menos, fortalecer a independência artística do discente como futuro profissional.

A exposição dos trabalhos será feita em abrangência local através de eventos realizados no IFRN, como a Semana de Jogos Digitais do IFRN-CM, e à nível regional através da apresentação dos resultados em eventos, como a SECITEX 2018.

Palavras-Chaves:



Fotos:

Imagens do Jogo 1. (2)



Imagens do Jogo 1.



Imagens do Jogo 2.

Projeto em execução.