

CENTRO UNIVERSITÁRIO SAGRADO CORAÇÃO

ADRIAN HENRIQUE DOS SANTOS

LADY SUL'ZAN: CONCEPT ART DE PERSONAGEM PARA O JOGO
HEARTHSTONE

BAURU

2021

ADRIAN HENRIQUE DOS SANTOS

LADY SUL'ZAN: CONCEPT ART DE PERSONAGEM PARA O JOGO
HEARTHSTONE

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como parte dos requisitos
para obtenção do título de bacharel em
Design - Centro Universitário Sagrado
Coração.

Orientadora: Prof.^a M.^a Vanessa Grazielli
Bueno de Amaral

BAURU

2021

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo
com ISBD

S237L	Santos, Adrian Henrique Dos Lady Sul´Zan: concept art de personagem para o jogo hearthstone / Adrian Henrique Dos Santos. -- 2021. 35f. : il. Orientadora: Prof.^a Dra. Vanessa Grazielli Bueno Do Amaral Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Centro Universitário Sagrado Coração - UNISAGRADO - Bauru - SP 1. Concept Art. 2. Design. 3. Hearthstone. 4. Ilustração. 5. Jogos. I. Amaral, Vanessa Grazielli Bueno do. II. Título.
-------	---

ADRIAN HENRIQUE DOS SANTOS

LADY SUL'ZAN: CONCEPT ART DE PERSONAGEM PARA O JOGO
HEARTHSTONE

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como parte dos requisitos
para obtenção do título de bacharel em
Design - Centro Universitário Sagrado
Coração.

Orientadora: Prof.^a M.^a Vanessa Grazielli
Bueno de Amaral

Aprovado em: ____/____/____.

Banca examinadora:

Prof.^a Ma. Vanessa Grazielli Bueno do Amaral
Centro Universitário Sagrado Coração

Prof.^a Dra. Sileide Aparecida de Oliveira Paccola
Centro Universitário Sagrado Coração

Prof.^a Dra. Paula Poiet Sampedro
Centro Universitário Sagrado Coração

RESUMO

A indústria de entretenimento de jogos digitais está em constante crescimento juntamente à tecnologia, obrigando as empresas de games a melhorar seus conteúdos e gráficos, desenvolvendo lançamentos de atualizações para seus jogos, agradando e atraindo mais jogadores para sua comunidade. Sendo assim, o jogo de cartas Hearthstone da empresa Blizzard, desenvolve expansões que adicionam conteúdo a seu jogo, com cartas diferentes que utilizam da ilustração como identificação. Deste modo, para que a empresa continue a criar conteúdo, é necessário o desenvolvimento de personagens e ilustrações para compor suas cartas. Este projeto tem como objetivo apresentar a importância do Design ao desenvolver um *concept art* de um personagem juntamente a uma ilustração que o apresente, com a finalidade de aplicação na estrutura padrão que as cartas do jogo seguem. As metodologias utilizadas foram a de Seegmiller (2008) aplicada no concept art do personagem e de Lobach (2001) no desenvolvimento da ilustração.

Palavras-chave: Concept art. Design. Hearthstone. Ilustração. Jogos.

ABSTRACT

The digital gaming entertainment industry is constantly growing alongside technology, forcing gaming companies to improve their content and graphics, developing release updates to their games, pleasing and attracting more players to their community. Thus, blizzard's Hearthstone card game develops expansions that add content to your game, with different cards that use the illustration as identification. Thus, in order for the company to continue to create content, it is necessary to develop characters and illustrations to write their cards. This project aims to present the importance of Design when developing a concept art of a character together with an illustration that presents it, with the purpose of applying in the standard structure that the cards of the game follow. The methodologies used were that of Seegmiller (2008) applied in the character's concept art, and Lobach (2001) in the development of the illustration.

Keywords: Concept art. Design. Games. Hearthstone. Illustration.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Infográfico das Etapas da Metodologia de Projeto Lobach	8
Figura 2 – Concept de Armas.....	12
Figura 3 – Concept Arts Para a Animação COCO, da Pixar	12
Figura 4 – Concept Art do Personagem Buzz, de Toy Story	13
Figura 5 – Mortal Kombat 11 Concept Art	14
Figura 6 – Tabuleiro do Hearthstone	16
Figura 7 – Carta do Hearthstone 1	16
Figura 8 – Carta do Hearthstone 2	17
Figura 9 – Painel Semântico	23
Figura 10 – Esboço 1	24
Figura 11 – Esboço 2	25
Figura 12 – Esboço 3	26
Figura 13 – Vestimenta e Acessórios.....	27
Figura 14 – Concept Art do Personagem	28
Figura 15 – Thumbnails.....	29
Figura 16 – Alternativa Escolhida.....	30
Figura 17 – Ilustração Final	31
Figura 18 – Carta da Personagem	32

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	5
2	OBJETIVOS	6
2.1	OBJETIVO GERAL.....	6
2.2	OBJETIVO ESPECÍFICO	6
3	JUSTIFICATIVA	6
4	METODOLOGIA	7
5	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	9
5.1	DESIGN.....	9
5.2	DESIGN DE GAMES	9
5.3	DESIGN DE PERSONAGEM	10
6	CONCEPT ART	11
7	O QUE É HEARTHSTONE?	15
8	DESENVOLVIMENTO.....	17
8.1	BRIEFING.....	18
8.2	ANÁLISE DE SIMILARES	20
8.3	PAINEL SEMÂNTICO.....	23
9	ILUSTRAÇÕES E CONCEPT	24
10	DIAGRAMAÇÃO DA CARTA	29
11	CONSIDERAÇÕES FINAIS	33
	REFERÊNCIAS.....	35

1 INTRODUÇÃO

O mercado de jogos digitais é um dos setores de maior expansão na mídia global e na indústria do entretenimento, sendo produzidos jogos para plataformas como PCs, mobile e consoles. Com o crescimento constante desta área e novos jogadores tendo acesso, as empresas buscam cada dia mais melhorar a parte gráfica de seus jogos para continuar atualizando-os junto ao avanço da tecnologia, para que o usuário tenha a melhor experiência possível.

As empresas usam de estratégias mercadológicas na geração de conteúdo para seu desenvolvimento e divulgação, visando o que mais chama atenção para seus jogadores, trazendo renda para a empresa e atendendo a demanda do público, assim, gerando atualizações de conteúdo e crescimento do game.

Entre os jogos digitais mais populares, o Hearthstone, baseado no mundo de Warcraft¹ da empresa Blizzard, se destaca por ser um jogo de cartas estratégico online inovador, que se utiliza muito da área da ilustração para caracterizar seus gráficos. Por sua grande popularidade, há a necessidade de criação de conteúdo com novas mecânicas, modos de jogo, heróis e cartas constantemente, mostrando assim, a importância da ilustração para esta indústria. Sendo assim, é necessário dar continuidade no desenvolvimento de artes para as cartas voltadas para a temática do jogo, mantendo o padrão estético que as caracterizam e utilizando o processo criativo já aplicado pelos ilustradores que atuam pela empresa.

Dentro desta área também é utilizado o concept art, que se tornou muito popular por ser uma forma de arte visual de desenhos elaborados com a finalidade de dar algum conceito a um elemento dentro da indústria de entretenimento na área de jogos.

O presente estudo tem como objetivo desenvolver a criação e concept art de um personagem do mundo de Hearthstone, junto ao processo de ilustração de uma carta que o apresente a fim de dar continuidade ao trabalho e contribuir para a interface gráfica do jogo. Para este projeto foram utilizadas duas metodologias, aplicadas em etapas diferentes de seu desenvolvimento. Primeiramente, para a criação de personagem e concept art, se tem como base a metodologia de Seegmiller (2008) e, para a criação de ilustração para a carta, utiliza-se a metodologia de Lobach (2001).

¹ **Warcraft:** Mundo fantástico que interliga os jogos da empresa Blizzard Entertainment.

2 OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GERAL

Desenvolver concept art de personagem e ilustração de sua carta no jogo Hearthstone, utilizando o mesmo processo criativo e estético que os profissionais da área da ilustração do jogo a fim de dar continuidade na produção de conteúdo.

2.2 OBJETIVO ESPECÍFICO

- Aprofundar percepção na indústria de games e concept art na área de desenvolvimento de jogos.
- Compreender a dinâmica, características e métodos do jogo.
- Ilustrar personagem do jogo Hearthstone.
- Realizar a criação do conceito da diagramação da carta.

3 JUSTIFICATIVA

Com o vasto crescimento da área de jogos digitais e sendo mundialmente uma das indústrias de entretenimento mais rentáveis dos tempos atuais, movimentando bilhões de dólares anualmente, as empresas são obrigadas a continuar atualizando seus conteúdos para que continuem vivas no alto mercado dos games, gerando assim, diferentes estratégias para continuar atraindo o público-alvo para sua comunidade. Hearthstone, jogo de cartas do mundo de World of Warcraft da empresa Blizzard, que cresce constantemente, tendo no momento da pesquisa mais de 100 milhões de jogadores espalhados por todo mundo, utiliza da criação de novas expansões que atualiza o conteúdo do jogo, com novas mecânicas, modos de jogo, heróis e cartas. Suas cartas se caracterizam por possuírem um nome e uma ilustração diferente com a finalidade de que os jogadores as identifiquem junto à descrição de seu efeito e a quantidade de seu ataque e vida.

O trabalho justifica-se pela necessidade de dar continuidade ao projeto de criação de artes, em geral, para sua interface, mostrando a relação que o design tem com o concept art na área da ilustração, especificamente na criação de personagens,

apresentando o processo criativo dos profissionais, servindo como referência aos interessados e tendo uma contribuição pessoal para os objetivos profissionais do autor.

4 METODOLOGIA

Na área de criação e design de personagens se aplicam algumas das diversas metodologias e processos encontrados na área do design e ilustração, muitas vezes complementando-as para obter resultados mais assertivos na aplicação, unindo assim, linhas de pensamento diferentes em busca de um produto com o objetivo de solucionar um único problema. Dentro do processo criativo deste projeto, há necessidade da aplicação de duas metodologias distintas, cada uma sendo utilizada em diferentes etapas.

Para a criação de personagem e concept art, seguindo a metodologia de Seegmiller (2008), que define as características principais do personagem antes de qualquer materialização, assim sendo dividido por etapas de desenvolvimento.

O design de bons personagens não costuma surgir de ficar sentado batendo um lápis na mesa ou de ir diretamente para os sketches. Planejamento e trabalhos preliminares são sempre necessários e irão pagar grandes dividendos no final do projeto (SEEGMILLER, 2008, p. 20).

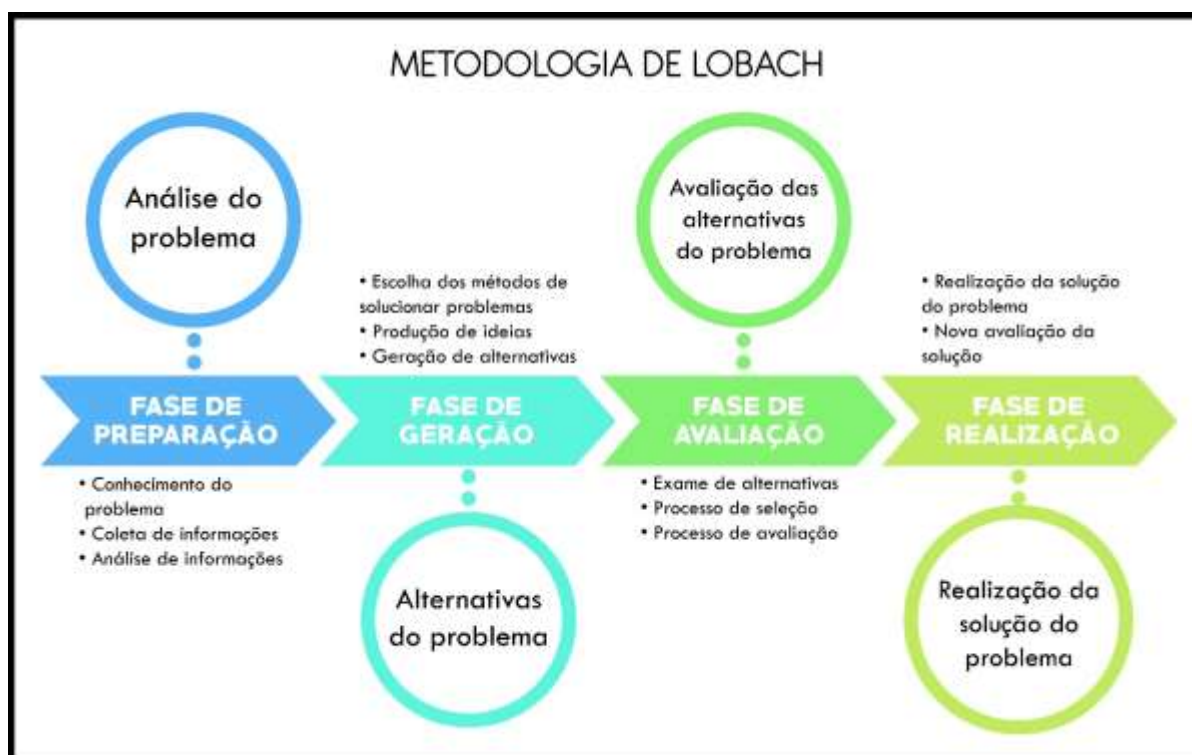
A primeira etapa trata-se do briefing que o autor precisa produzir sobre o personagem, respondendo algumas perguntas sobre sua aplicação no projeto a ser desenvolvido. Logo após é requisitada a identificação do problema para buscar uma forma clara de solução, para a melhoria da comunicação entre o cliente e o artista, para deixar claro a ideia principal e não haver falhas e perda de produtividade.

Com as definições estabelecidas, se propõe uma expansão de ideias com a pesquisa de material de referência, buscando informações úteis e inspiradoras para o design do personagem. Em seguida, é preciso registrar as ideias e tentar organizá-las possibilitando seu refinamento, utilizando desenhos e anotações para registro e geração de novas ideias, sem o uso de borracha para não limitar e diminuir o fluxo de criatividade.

Para a aparência física do personagem, Seegmiller (2008) cita alguns pontos relevantes no desenvolvimento, como a utilização de estereótipos e originalidade, e a definição de seu ambiente original ou onde se encontra.

Para a criação da ilustração, que será utilizada na carta de apresentação do personagem, utiliza-se como base a metodologia de Lobach (2001), que gera alternativas para a realização da solução, obtendo-se o produto criativo. O processo é dividido em quatro fases principais como demonstra a Figura 1:

Figura 1 – Infográfico das Etapas da Metodologia de Projeto Lobach



Fonte: Elaborado pelo autor.

A primeira etapa é a fase de preparação, definindo o problema a ser solucionado sendo gerado briefing, análise de similares e painel-semântico.

A segunda etapa é a fase de geração, na qual criou-se diferentes esboços, buscando um melhor enquadramento do personagem desenvolvido e a organização dos elementos.

A terceira etapa aplica-se a fase de avaliação, na qual é escolhida a melhor opção, levando em consideração os critérios da etapa anterior.

Por fim, a quarta e última etapa é a fase de realização, na qual é produzida a ilustração final com maior detalhamento que apresenta o personagem e sua aplicação na carta do jogo.

5 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

5.1 DESIGN

O estudo do design sempre esteve ligado a diversas outras áreas do conhecimento como a psicologia, a teoria da arte e a comunicação, tornando-se mais evidente nos últimos anos e se considerando uma atividade estratégica, técnica e criativa, com o objetivo de solucionar um problema.

Segundo World Design Organization (WDO, 2021) “O Desenho Industrial é um processo estratégico de solução de problemas que impulsiona a inovação, constrói o sucesso dos negócios e leva uma melhor qualidade de vida por meio de produtos, sistemas, serviços e experiências inovadoras” e sendo o elemento que conecta a inovação com a tecnologia, aplicado nas esferas econômica, social e ambiental.

Lobach (2001, p. 16) afirma que “O design é uma ideia, um projeto ou um plano para a solução de um problema determinado. O design consistiria então na corporificação desta ideia para, com a ajuda dos meios correspondentes, permitir sua transmissão aos outros”.

Assim, o design se tornou algo presente atualmente, sendo uma atividade criativa que tem como objetivo estabelecer múltiplas qualidades aos objetos, processos, serviços e seus sistemas; tornou-se um fator essencial para a inovação tecnológica, econômica e cultural.

Com seu crescimento, ganhou múltiplos campos de atuações que exigem entendimentos profundos sobre técnicas para cada tipo de trabalho, entre eles se encontra o design de games e o design de personagens e ilustração.

5.2 DESIGN DE GAMES

O design de games, ou desenho de jogos, é a vertente do design voltada para a criação de jogos. Sua origem parte dos primórdios da indústria de jogos que, devido ao avanço da tecnologia e ao aumento de complexidade dos jogos, teve a necessidade de separar a equipe de programadores da equipe de design que eram responsáveis de ambas as partes dentro da produção de jogos, possibilitando que os profissionais se concentrassem mais em suas áreas, assim, denominando-se os *game designers*. Eles são os responsáveis de projetar o conteúdo e as regras junto com o

desenvolvimento de jogabilidade, ambientação, enredo e personagens dentro do processo (WIKIPEDIA, 2021a).

No design de games, assim como no design em si, também se utiliza de diversas outras áreas complementares como a programação, sonoplastia, computação gráfica e outros. Desta forma, sendo aplicado no planejamento de um jogo, o *game design* (responsável pela concepção, criação de arte, design e efeitos visuais), *game sound* (responsável pela criação de sons e efeitos sonoros) e *game programming* (responsável pela implementação de jogos, das regras e da jogabilidade) (WIKIPEDIA, 2021b).

Os designers de jogos moldam os desafios e ajustam as armas com as quais nossos jogadores ficam loucos. Eles garantem que nossos jogos encantem a mente com interações interessantes entre os jogadores e a Inteligência Artificial. É sua missão construir mecânicas que não exijam um manual para entender, tendo em mente que os melhores jogos são fáceis de aprender, mas difíceis de dominar, eles encontram designs elegantes e duradouros em todos os lugares e os implementam de forma eficaz com scripts, layout e testes (BLIZZARD ENTERTAINMENT, 2021).

Portanto, design de game passa a ser uma área fundamental para a criação de jogos que promovem a experiência do jogador, importando-se com jogabilidade e balanceamento e com sua estética visual e sonora, necessitando cada vez mais de profissionais na atuação dentro de uma empresa de jogos.

5.3 DESIGN DE PERSONAGEM

O design de personagem é uma área do design que cuida da criação de personagens que podem ser usados em filmes, livros, quadrinhos, games ou em campanhas publicitárias, buscando reunir características físicas e comportamentais que condizem com a história em que o personagem foi inserido, ganhando uma personalidade própria.

Mais do que apenas criar ou desenhar alguma coisa, o design de personagens tem o poder de trazer à tona as crenças, expectativas e reações do público quanto aos aspectos formais, compleição física e o caráter destes personagens (SEEGMILLER, 2008).

Character Design ou Design de Personagem se trata do projeto de desenvolvimento de um personagem, desde suas formas visuais até os detalhes

específicos de sua personalidade. Em sua construção se deve ter em mente que não está apenas fazendo uma ilustração, mas dando vida a um ser imaginário (TORRES, 2017).

Parte do papel do profissional é imaginar o personagem em diferentes perspectivas, mostrando ação, anatomia e expressões únicas que definem o personagem e o trazem à vida, sendo o desenho a chave principal para a expressão e comunicação na execução da arte conceitual.

6 CONCEPT ART

Com o objetivo de criar e definir uma arte principal como ideia para ser utilizada no final, o concept art é uma forma de arte presente na pré-produção das indústrias do entretenimento, que propõe soluções artísticas que apresente alternativas e ajude a explorar diferentes conceitos.

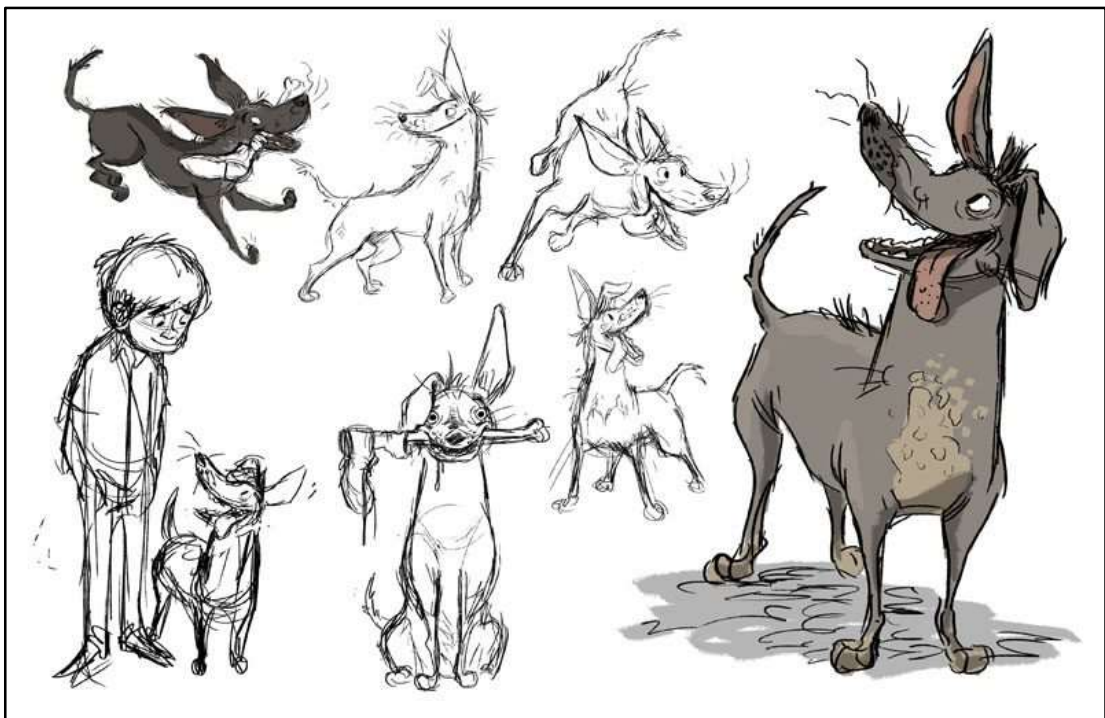
Concept art ou arte conceitual são desenhos que são criados com a finalidade de desenvolver o conceito de algum elemento de um jogo, animação, história em quadrinhos ou qualquer outro projeto. O conceito pode ser entendido como a identidade visual do personagem e até mesmo objetos que serão construídos (EIKO, 2020).

Figura 2 - Concept de Armas



Fonte: REVOSPACE (2020)

Figura 3 - Concept Arts Para a Animação COCO, da Pixar



Fonte: REVOSPACE (2020)

De acordo com o site Concept Universe (2014), a arte conceitual surgiu das artes clássicas e teve uma grande evolução no meio cinematográfico na pré-produção dos filmes animados do estúdio de animação dos irmãos Roy e Walt Disney, tornando-se importante atualmente devido ao desenvolvimento da tecnologia CGI², que é responsável pela criação de qualquer imaginação desde que ela possa ser visualizada.

Figura 4 - Concept Art do Personagem Buzz, de Toy Story



Fonte: CONCEPT UNIVERSE (2014)

Nos games, o concept art está presente na criação de sketches e ilustrações de elementos visuais como personagens, cenários, cores, roupas, objetos, texturas, movimentos, máquinas e equipamentos, muitas vezes tendo auxílio de um software 3D para criar renderização básica, estabelecer perspectivas e iluminações, desenvolvendo assim, muitas artes para serem apresentadas aos outros artistas que participam do projeto em questão para chegar à solução ideal do resultado desejado.

² **CGI:** *computer-generated imagery*, aplicação da computação gráfica para criar ou contribuir com imagens em arte, mídias impressas, videogames, simuladores, animação por computador e VFX em filmes, programas de televisão, curtas, comerciais e vídeos (WIKIPÉDIA, 2021c).

Figura 5 - Mortal Kombat 11 Concept Art



Fonte: NIKOLA MATKOVIC (2020)

O concept art pode ser considerado a etapa de conceituação visual de um jogo, sendo um guia que auxilia na representação visual das ideias, tornando-se um elemento importante da pré-produção dentro do processo criativo. Sua relação com o design está presente dentro de toda indústria de games, fazendo com que os resultados gerados se tornem relevantes, expressando seu conceito de forma clara.

7 O QUE É HEARTHSTONE?

Hearthstone é um jogo baseado no mundo de World of Warcraft (WoW), um dos jogos mais famosos da Blizzard, e é por esse motivo que todos os feitiços, personagens e locais do jogo já existem no universo Warcraft, incluindo o nome do jogo. "Hearthstone" é a Pedra do Regresso que permite que o jogador se teletransporte dentro do jogo. Lançado em 2014 e se tornando o card game digital mais popular dos Estados Unidos, faturou ao longo dos anos mais de US\$165 milhões, cerca de R\$648 milhões (TELLES, 2019).

Hearthstone, originalmente conhecido como Hearthstone: Heroes of Warcraft, é um jogo de cartas estratégico on-line desenvolvido e publicado pela empresa Blizzard Entertainment, sendo o primeiro jogo da empresa gratuito e também o primeiro a ser lançado para plataformas móveis. Nele os jogadores constroem decks³ de cartas a partir de heróis que representam classes do universo de Warcraft e trocam turnos jogando cards de seus decks personalizados. Ambos os jogadores começam a partida com trinta pontos de vida. O objetivo principal é fazer o adversário ficar com zero pontos, causando danos com lacaio, feitiços, armas ou habilidades heroicas. A jogabilidade do Hearthstone é baseada em turnos e limita os movimentos de cada jogador utilizando uma barra de mana⁴ que, a cada turno, reinicia e cresce até atingir o dez (o máximo de mana que o jogador pode ter em um turno sem usar nenhum card especial). Os baralhos de cards são construídos pelo jogador e o máximo de cards que cada deck pode ter são trinta cards (WIKIPÉDIA, 2021d).

Cada jogador pode ter até dez cartas em sua mão e sete lacaio em campo, cada uma tendo um custo de mana para ser jogado, sempre comprando uma a cada início do próprio turno até se esgotarem, chegando à fadiga que causa danos exponencialmente até o final do jogo. Todas as cartas apresentam em sua diagramação seu custo de mana e raridade, já as cartas que apresentam ataque e vida, ocupam um lugar no tabuleiro ao serem jogadas.

³ **Decks:** Baralho de cartas, conjunto.

⁴ **Mana:** Pedra de poder, custo das cartas.

Figura 6 - Tabuleiro do Hearthstone



Fonte: HEARTHSTONE (2021)

Figura 7 - Carta do Hearthstone 1



Fonte: HEARTHSTONE (2021)

Figura 8 - Carta do Hearthstone 2



Fonte: HEARTHSTONE (2021)

A ilustração que compõe a carta serve como identificação já que sua estrutura segue um padrão, agregando na imersão dos jogadores dentro do jogo com animações e efeitos especiais quando jogada.

8 DESENVOLVIMENTO

Neste tópico serão definidas as características e informações do personagem a ser desenvolvido de acordo com a metodologia escolhida e apresentada anteriormente, tendo sua raça já definida baseada nas existentes do mundo em que o personagem é direcionado:

A raça Alto Elfo (High Elf), em sua história, é originária dos Trolls Negros (Dark Trolls) que são uma raça primitiva de Azeroth, que pelo fato de suas casas serem construídas ao lado de uma nascente de energia, sofreram mutações se tornando os atuais Elfos. No começo, a raça se considerava uma sociedade que com guerras e questões políticas foram se separando, criando dissidências, assim ganhando

diferentes características como cor dos olhos e pele, devido à energia que cada grupo escolheu obter.

8.1 BRIEFING

Seguindo a metodologia de Seegmiller (2008), foram respondidas as questões levantadas que formam o briefing de definição do personagem e adicionadas perguntas relevantes para a materialização do personagem, direcionadas às características do jogo.

Como o personagem será usado?

O personagem será apresentado em uma ilustração de carta do jogo Hearthstone.

Como o personagem será exibido (mídia)?

O personagem será apresentado apenas em mídia digital.

Qual o tamanho do personagem com relação aos outros?

O personagem é mais alto pelo fato de que sua raça se caracteriza por ser humanoides maiores originalmente.

O personagem será animado? Como?

Não, pois será utilizado em uma ilustração.

O personagem será visto por quais ângulos?

O personagem será visto de frente.

Quanto movimento o personagem terá?

Ele será apresentado em pose estática.

O personagem estará perto o suficiente para ver expressões faciais?

Sim.

O personagem necessita falar?

Não

Qual o nível de detalhamento necessário para o personagem?

Médio, pois será necessário maior detalhamento apenas na ilustração que o apresente.

O personagem será simples ou complexo?

Simples.

A quem o personagem necessita apelar visualmente (público-alvo)?

Jovens e adultos de ambos os sexos, de 16 a 40 anos, sendo essa a faixa etária do público que o jogo já possui.

O personagem consegue sustentar a si próprio se retirado de seu ambiente?

Sim.

A silhueta ou perfil do personagem é reconhecível por si próprio?

As características de sua silhueta/perfil podem ser confundidas por qualquer outro da mesma raça.

O personagem possui um gênero?

Feminino.

Qual a raça do personagem?

Alto Elfo (*High Elf*).

Qual a classe do personagem?

Mago.

Que tipo de vestimenta o personagem usa?

Armadura de tecido (roupão/vestido).

Qual a arma do personagem?

Cajado e conjuração arcana (magia).

Qual a ambientação do personagem?

O personagem pertence a Azeroth (região de World of Warcraft).

8.2 ANÁLISE DE SIMILARES

CRITÉRIOS DE ANÁLISE DE SIMILARES:	
1	Apresentado de frente
2	Animado (movimentação e gestos)
3	Modelo 3D
4	Detalhado (nível de renderização)
5	Características da raça (orelhas, olhos, altura)
6	Humanoide

Nome do similar		Altmer/High Elves		
Fabricante / Empresa / Criador		The Elder Scrolls Online/ZeniMax		
		Critérios	Atende ao critério	
			SIM	NÃO
		1	X	
		2	X	
		3	X	
		4	X	
		5	X	
		6	X	
		TOTAL	6	0
Breve parecer sobre o similar Personagem com armadura de tecido, bem detalhado, olhos claros e orelhas alongadas.				

Nome do similar		Elf		
Fabricante / Empresa / Criador		The Lord of the Rings Online/WB Games Boston		
	Critérios	Atende ao critério		
		SIM	NÃO	
		1	X	
		2	X	
		3	X	
		4		X
		5	X	
		6	X	
	TOTAL		5	1
	Breve parecer sobre o similar			
Personagem com armadura simples, magro, alto, com orelhas alongadas.				

Nome do similar		High Elf		
Fabricante / Empresa / Criador		Baldurs Gate 3/Larian Studios		
		Critérios	Atende ao critério	
			SIM	NÃO
		1	X	
		2	X	
		3	X	
		4	X	
		5	X	
		6	X	
		TOTAL	6	0
Breve parecer sobre o similar				
Personagem com roupas de couro, bem detalhado, e com orelhas alongadas.				

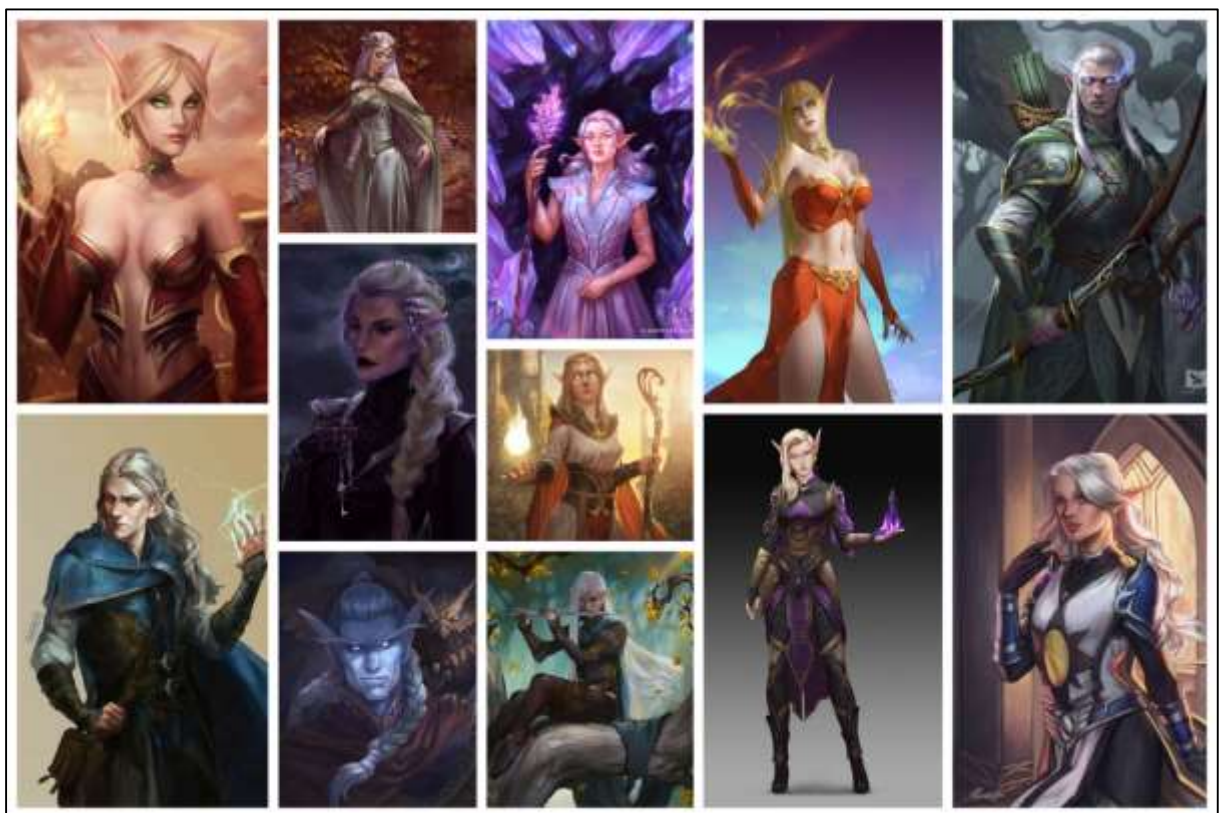
Nome do similar	Elf		
Fabricante / Empresa / Criador	Divinity Original Sin 2/Larian Studios		
	Critérios	Atende ao critério	
		SIM	NÃO
	1	X	
	2	X	
	3	X	
	4	X	
	5	X	
	6	X	
TOTAL		6	0
Breve parecer sobre o similar Personagens seminus, altos, com orelhas alongadas e chifres, e anomalias no corpo.			

Nome do similar	Dark Elf		
Fabricante / Empresa / Criador	Black Desert Online/Pearl Abyss		
	Critérios	Atende ao critério	
		SIM	NÃO
	1	X	
	2	X	
	3	X	
	4	X	
	5	X	
	6	X	
TOTAL		6	0
Breve parecer sobre o similar Personagem com armadura e tecido, bem detalhado e realista, com orelhas alongadas.			

8.3 PAINEL SEMÂNTICO

O painel semântico do projeto apresenta uma compilação de imagens de diferentes elfos a fim de auxiliar no desenvolvimento da materialização, contribuindo ao projeto trazendo referências sobre vestimentas, armamento e acessórios, servindo como inspiração na geração de esboços, na elaboração do design e concept do personagem.

Figura 9 - Painel Semântico



Fonte: Elaborado pelo autor.

9 ILUSTRAÇÕES E CONCEPT

Seguindo as orientações da metodologia de Seegmiller (2008) e com referências à estética e características do jogo, foram gerados esboços que compõem as principais partes do personagem, sendo elas o rosto, a vestimenta e a arma (cajado), com base nas informações estabelecidas no briefing e com o auxílio visual do painel semântico.

Como mostra a Figura 10, foram explorados diferentes formatos de rosto e expressões faciais da personagem, juntamente às alterações de cabelos, orelhas e sobrancelhas.

Figura 10 - Esboço 1



Fonte: Elaborado pelo autor.

Para a geração do esboço das vestimentas, foi necessário o estudo de diferentes roupas e estilos que a classe “mago” utiliza dentro do mundo do jogo, possibilitando a criação de peças originais seguindo a mesma estética.

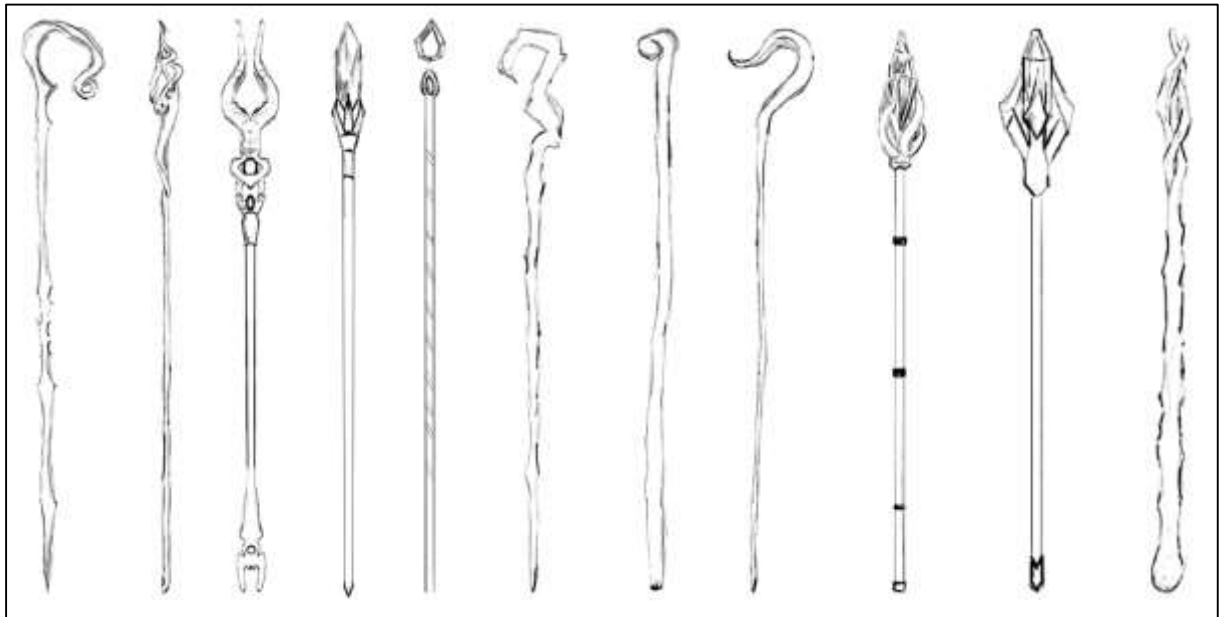
Figura 11 - Esboço 2



Fonte: Elaborado pelo autor.

Na geração dos esboços da arma da personagem, esteve muito presente o uso da textura da madeira e metal junto à cristais mágicos, obtendo diferentes formatos de cajados com níveis de complexidade e detalhamento. Seu corpo e pega sempre sendo alongado com algum diferencial em sua extremidade.

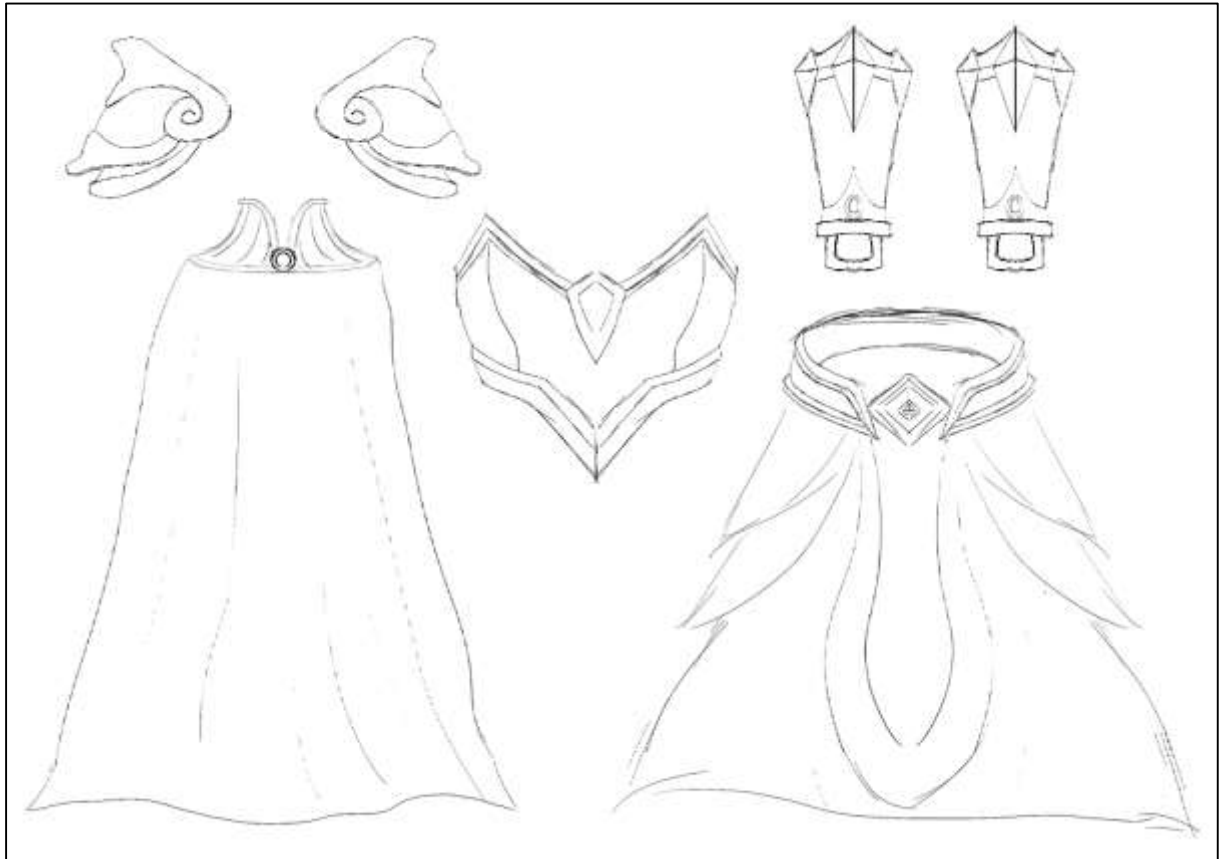
Figura 12 - Esboço 3



Fonte: Elaborado pelo autor.

Após feitos os esboços de concept, foi criado o conjunto das vestimentas definitiva da personagem, de forma rápida e sem detalhamento, com o objetivo de visualização de cada parte separadamente.

Figura 13 - Vestimentas e Acessórios



Fonte: Elaborado pelo autor.

Tendo todos os esboços e a ideia das vestimentas prontas, foi elaborada uma prancha de apresentação do concept art, que apresenta a personagem criada mais detalhada e colorida, vestindo as roupas e acessórios definidos anteriormente, juntamente ao seu cajado, que foi criado partindo das ideias dos esboços da arma.

Figura 14 - Concept Art do Personagem



Fonte: Elaborado pelo autor.

As cores branca e dourada são muito presentes nas armaduras dos soldados do mundo ao qual ela pertence. As diferentes tonalidades de roxo remetem às cores muito utilizadas pelos magos arcanos dentro do jogo. As pedras de seu bracelete, cinto e gargantilha, trata-se de artefatos de mana que justificam sua cor azulada e, o cristal rosado em seu peitoral, faz ligação aos cristais presentes em sua arma.

10 DIAGRAMAÇÃO DA CARTA

Nesta etapa do projeto, inicia-se a elaboração da ilustração que será aplicada dentro da carta. Partindo da geração de alternativas da metodologia de Lobach (2001), foram geradas diferentes *thumbnails*, que são pequenos esboços abstratos, com a finalidade de explorar o espaço dentro da ilustração e organizar os possíveis elementos que irá compor a arte, assim como os profissionais da área, sendo aplicado o formato da carta para auxiliar na percepção de leitura e enquadramento.

Figura 15 - Thumbnails



Fonte: Elaborado pelo autor.

Tendo as alternativas elaboradas, foi escolhida a que melhor apresenta a personagem e os elementos, levando em consideração sua dinâmica, enquadramento e leitura, sendo aprimorada com um nível maior de detalhamento.

Figura 16 - Alternativa Escolhida



Fonte: Elaborado pelo autor.

Dando início a etapa de aplicação das cores, cada elemento da ilustração (personagem, cajado, fundo), foram separados por cores base (cores sólidas de tom médio) seguido de luzes e sombras focados em ter um nível maior de detalhes mostrando texturas, brilhos, nitidez e oclusões, assim sendo trabalhado um elemento por vez apresentando uma renderização melhor e adicionados efeitos e tratamento de imagem sobre o resultado. Toda esta etapa sendo auxiliada por artes de profissionais atuantes do mercado, servindo como referências do estilo de detalhamento e comportamento dos elementos dentro da ilustração.

Figura 17 - Ilustração Final



Fonte: Elaborado pelo autor.

Depois de pronta, a ilustração foi aplicada ao corpo da carta com a ajuda do site Hearth Cards (www.hearthcards.net), que foi criado pela comunidade do jogo para criar cartas personalizadas para uso próprio. Assim, pode-se definir a que classe a carta pertence, quantos pontos de mana, ataque e vida possui junto ao seu nome, raridade e a descrição de seu efeito ao ser usada.

Figura 18 - Carta da Personagem



Fonte: Elaborado pelo autor.

11 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a conclusão deste projeto, pode-se compreender a importância que o concept art e o design têm para a indústria de games na área de criação de personagem e ilustração de artes para cartas, contribuindo na criação de conteúdo e atualizações para jogos eletrônicos como o Hearthstone e agregando à sua interface visual, tornando-se essenciais para imersão dos jogadores para dentro de um determinado mundo.

Na busca de um resultado objetivo e claro, foi crucial o uso de duas metodologias em diferentes partes do projeto. Assim, o projeto dividiu-se em duas etapas: a de criação e concept art da personagem tendo como resultado uma prancha que a apresente e a criação de ilustração tendo como resultado uma arte para uma carta que possa ser utilizada no jogo.

A definição da personagem se mostrou muito efetiva pelo modo que influencia o que precisa ser apresentado, fazendo parte do briefing desenvolvido, seguido da análise de outros personagens que apresentam as mesmas características. Sendo assim, mostrando um compilado de imagens que puderam servir como referência na criação de estilo para o concept art que explorou a geração de diferentes designs de elementos importantes para a etapa, foi elaborado o conjunto final partindo das ideias anteriores, obtendo a prancha de apresentação colorida. Com suas características definidas e sua materialização visual apresentada, foi iniciada a exploração de composições para a ilustração que utilizou de referências de artes e processos dos profissionais do mercado, que usa o formato da carta para criar pequenos esboços, tornando-se uma importante fase da criação para a leitura da arte a ser desenvolvida. Dessa forma, obteve-se a melhor alternativa avaliada e escolhida para ser detalhada e colorida. Todo esse processo sendo estudado, seguindo o estilo e o comportamento de cada material nas ilustrações já presentes no jogo.

A utilização de mesa digitalizadora e conhecimento na ferramenta Adobe Photoshop foram essenciais para a conclusão deste projeto se tratando da parte de arte digital. Essas ferramentas possibilitaram a criação rápida de alternativas editáveis durante a exploração das ideias e foram muito úteis nas aplicações de cores do concept art e da ilustração.

O projeto teve sucesso ao cumprir os objetivos propostos, mostrando a importância do design dentro da indústria de entretenimento dos jogos eletrônicos com

o auxílio da ilustração, dando continuidade a um trabalho já existente no mercado e utilizando de forma prática a metodologia de criação de personagem e de design industrial. Além disso, o projeto pode ser uma referência e guia para os interessados na área, bem como contribui para os objetivos profissionais do autor.

REFERÊNCIAS

BLIZZARD ENTERTAINMENT. **Game Design**. Disponível em: <<https://careers.blizzard.com/global/en/game-design>>. Acesso em: 29 mar 2021.

CONCEPT UNIVERSE. **História do Concept Art**. Disponível em: <<https://conceptuniverse.wordpress.com/2014/03/18/historia-do-concept-art/>>. Acesso em: 29 mar 2021.

EIKO, Julia. **O que é Concept Art?**. Disponível em: <<https://revospace.com.br/artigo/o-que-e-concept-art/>>. Acesso em: 29 mar 2021.

LOBACH, B. **Design industrial**: Bases para a configuração dos produtos industriais. São Paulo: Editora Edgar Blucher Ltda. 2001.

SEEGMILLER, D. **Digital character painting using Photoshop® CS3**. Boston: Charles Rivermedia, 2008.

TELLES, Bruna. **O que é Hearthstone?**. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/listas/2019/05/o-que-e-hearthstone-veja-curiosidades-do-jogo-de-cartas-da-blizzard.ghtml>>. Acesso em: 30 mar 2021.

TORRES, Marcos. **O que Character Design?**. Disponível em: <<https://designculture.com.br/o-que-character-design>>. Acesso em: 29 mar 2021.

WIKIPÉDIA. **Design de Jogos Eletrônicos**. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Design_de_jogos_eletronicos>. Acesso em: 25 mar 2021. a

WIKIPÉDIA. **Design de Jogos Eletrônicos**. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Design_de_jogos>. Acesso em: 25 mar 2021. b

WIKIPÉDIA. **Computer-generated imagery**. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Computer-generated_imagery>. Acesso em: 29 mar 2021. c

WIKIPÉDIA. **Hearthstone**. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Hearthstone>>. Acesso em: 24 mar 2021. d

WORLD DESIGN ORGANIZATION, WDO. **Definition of Industrial Design**. Disponível em: <<https://wdo.org/about/definition/>>. Acesso em: 24 mar 2021.