

Neandro Henrique Marques Corradi

CRIAÇÃO DE *CONCEPTS* PARA PRODUÇÃO DE JOGOS

Relatório submetido ao Programa de
Graduação da Universidade Federal
de Santa Catarina para a obtenção do
Grau de Bacharel em Design.
Orientador: Prof. Me. Flávio Andaló.

**Florianópolis
2017**

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca
Universitária da UFSC.

A ficha de identificação é elaborada pelo próprio autor
Maiores informações em:
<http://portalbu.ufsc.br/ficha>

Neandro Henrique Marques Corradi

CRIAÇÃO DE CONCEPTS PARA PRODUÇÃO DE JOGO

Este relatório foi julgado adequado para obtenção do Título de “Designer.”, e aprovado em sua forma final pelo Programa de Graduação em Design..

Florianópolis, _____ de 2017.

Prof. Dr. Marilia Matos Gonçalves.

Banca Examinadora:

Prof. Me. Flávio Andaló.
Orientador

Prof. Dr. Mônica Stein.

Prof. Dr. Wilian Machado de Andrade

**Dedico este trabalho aos
meus amigos e familiares.**

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente à Daiane Quadros de Oliveira, sem ela esse trabalho não teria sido concluído, um verdadeiro anjo do meu lado nessa etapa final de curso.

Ao meu Orientador Flávio Andaló por ter sido extremamente paciente, por ter me ajudado muito e ter sido um verdadeiro amigo durante toda a trajetória do curso de Design.

À professora Mônica Stein por ter sido também uma parceira, amiga e um excelente exemplo durante toda a graduação, que tudo que desejamos aconteça.

Aos familiares que apesar da distância sempre estiveram em meus pensamentos e me ajudando em tudo o que era possível.

Aos meus amigos, sem eles a vida não seria suportável, cada um contribuiu um pouco para ser quem eu sou e estar aonde estou, que todos alcancem as estrelas dos seus sonhos.

À UFSC por ter me proporcionado oportunidades incríveis, que a universidade seja sempre gratuita e de qualidade especialmente para aqueles que precisam.

Obrigado a todos que fizeram parte de tudo isso!

**“I waited a long time in the world
before I gave myself permission to
fail”**

Peter Dinklage

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo a criação de *concepts* para produção de jogos. Para a conclusão desse tema, foi realizada uma extensa pesquisa por métodos de criação de *concepts* na indústria, produção e desenvolvimento assim como o papel de *designers* de conceito no mercado. Os resultados ajudaram a conceber um método de criação de *concepts*.

Palavras-chave: *Concept, design, arte, animação, jogos.*

ABSTRACT

This work has as an objective the creation of concepts for the production of a game. For the conclusion of this topic, an extensive research was done for methods of creating concepts in the industry, production, development and the role concept artists have in the market, The results helped develop a way of creating concepts.

Keywords: Concept, design, art, animation, games.

LISTA DE SIGLAS

FZD- Feng Zhu Design

UFSC- Universidade Federal de Santa Catarina

OCAD University- Ontario College of art and Design University

LISTA DE FIGURAS

- Figura 1** - Online Portfolio Yohann Schepacz
Figura 2 - Production pipeline
Figura 3 - a) Melies b) FZD c) MAX THE MUTT
Figura 4 - Design Thinking
Figura 5 - Painel semântico de cenário 01
Figura 6 - Painel semântico de cenário 02
Figura 7 - Painel semântico de cenário 03
Figura 8 - Painel semântico de personagem 01
Figura 9 - Painel semântico de personagem 02
Figura 10 - Painel semântico de assets 01
Figura 11 - Thumbnails
Figura 12 - Thumbnails de cenário 01
Figura 13 - Thumbnails de cenário 02
Figura 14 - Thumbnails de personagem 01
Figura 15 - Thumbnails de personagem 02
Figura 16 - Thumbnails de assets 01
Figura 17 - Thumbnails de assets 02
Figura 18 - Detalhamento de thumbnail
Figura 19 - Detalhamento de cenário
Figura 20 - Detalhamento de personagem
Figura 21 - Detalhamento de assets
Figura 22 - Pirâmide de Tesla
Figura 23 - Soldado desertor
Figura 24 - Mochila de suporte

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	24
1.1 APRESENTAÇÃO DO TEMA	24
1.2 OBJETIVOS	30
1.2.1 Objetivo Geral	30
1.2.2 Objetivos específicos	30
1.3 JUSTIFICATIVA	30
1.4 DELIMITAÇÃO DO PROJETO	31
2. METODOLOGIA PROJETUAL	32
3. PIPELINE DE PRODUÇÃO	34
4. PRODUÇÃO	35
4.1 PROBLEMATIZAÇÃO	35
4.2 BRIEFING	36
4.3 HISTÓRICO	37
4.3.2 Personagem	39
4.3.3 Assets	40
4.4 SOLUÇÕES	41
4.4.1 Thumbnails de cenário	42
4.4.2 Thumbnails de personagem	45
4.4.3 Thumbnails de assets	48
4.5 RESOLUÇÃO	50
4.5.1 Detalhamento do cenário	51
4.5.2 Detalhamento do personagem	52
4.5.3 Detalhamento de assets	53
4.6 JUSTIFICATIVA	53
4.6.1 Finalização de Cenário	54

4.6.2 Finalização de personagem	55
4.6.3 Finalização de assets	56
4.7 ENTREGA	56
4.8 APRENDIZAGEM	57
REFERÊNCIAS	58
ANEXO 1 - PONTOS DE PARTIDA	60

1 INTRODUÇÃO

1.1 APRESENTAÇÃO DO TEMA

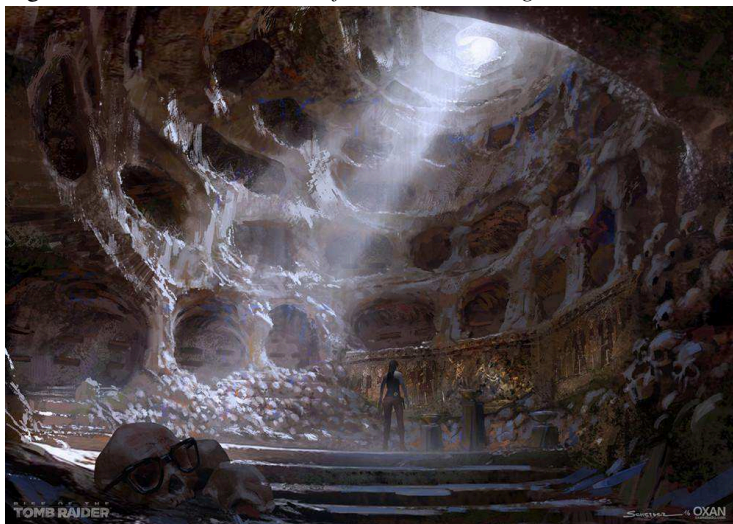
Esse trabalho pretende contribuir para o desenvolvimento do tema *concept design* visto que ainda a pouca informação sobre o assunto na academia, buscando, dessa forma, contribuir com o ensino no Brasil. Desse modo, tem-se por objetivo a apresentação e criação de *concepts*, demonstrando o processo em que o artista e seu trabalho se enquadram no desenvolvimento, além da criação de conceitos baseados nas informações apresentadas e dentro dos padrões usados na indústria.

De acordo com Zhu (2013), um *designer* de conceito é um mestre de muitas artes, e para que tal artista consiga expressar e otimizar seu repertório é necessária a utilização de toda e qualquer ferramenta em que o *designer* tenha controle: desenho manual com lápis e canetas, digital com auxílio de *softwares* como o *Photoshop*, *Illustrator*, *Painter*, *SketchbookPro* etc, conhecimento de técnicas de pintura variadas. Utilizando o máximo de referências possíveis, como o conhecimento em técnicas de desenho, pintura, cores e suas nuances.

O processo de concepção dos trabalhos será apresentado como uma linha do tempo, demonstrando o papel do *designer* e das etapas para o produto final. realçando a importância de sua realização de forma que possibilite que o processo não seja interrompido em etapas futuras.

O *design* de conceito tem como objetivo a definição de todos os produtos internos de um projeto, seja ele multimídia ou não, de modo a definir todo o trabalho das equipes de produção, personagens, cenários, cores e ambientação.

Figura 1 - *Burial Room - Rise of the tomb raider game*



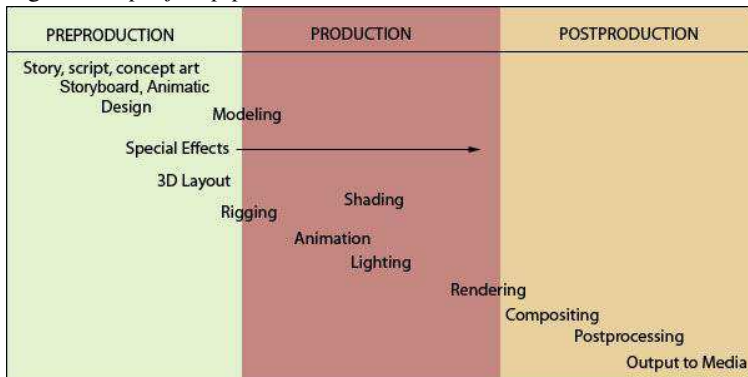
Fonte: <https://www.artstation.com/artwork/Iwbn2>

O domínio das técnicas de desenho, principalmente perspectiva e iluminação, são essenciais para qualquer trabalho de *concept design*. De acordo com Zhu (2013), um bom *concept artist* não é alguém que desenha algo com perfeição, mas que consegue passar a ilusão de perfeição. O mais importante num *concept artist* é o *design* atingido e não o quão bom estão os desenhos iniciais ou finais: “*some of the best concepts I have ever seen are (un)finished pieces of art, that the author deemed satisfactory for its purpose but to the eyes of final consumers it would never work*” (ZHU, 2014)

Tudo que incorpora a *design* de conceito e suas ramificações estão na parte de pré-produção de um projeto, a qual possui um único objetivo mercadológico: poupar tempo e dinheiro. Essa etapa tende a resolver os maiores problemas e achar as principais soluções para o desenvolvimento e viabilidade do projeto,

normalmente com uma equipe intercambiável. Dificilmente um profissional que realiza *concepts*, realizará apenas *concepts* numa empresa, por maior que essa empresa seja. No caso de empresas menores, que serão citadas brevemente, esses *concept artists* são terceirizados como *freelancers* e o diretor de arte mantém a coerência das artes criadas. Já em estúdios grandes, que são o foco deste trabalho, a equipe de *concept artists* realiza um intercâmbio interno entre projetos ou mudam a área de atuação, muitos seguem para texturização, artistas de iluminação, *asset designer* entre outros. O motivo dessa articulação é o tempo de desenvolvimento de *concepts* e tamanho da equipe.

A etapa de *concept art* vem logo após o projeto ser aprovado (Fig. 2) e o roteiro ser finalizado. É o início do processo de definição do projeto. Toda a etapa de produção utiliza os *concepts* criados para direcionar o processo de criação e finalização das atividades relacionadas. O processo de produção não pode se iniciar sem que os *concepts* estejam fechados ou ainda em processo de criação. Visto que a produção começa a passar por um gargalo e isso tende a diminuir a qualidade dos *concepts* devido a pressa em sua definição para que a equipe de produção possa voltar a trabalhar.

Figura 02 - *project pipeline*

Fonte: <https://accad.osu.edu/~vberezin/classes/intro/AnimationProductionChart.jpg> acessado em: dezembro de 2017

O propósito de criar modelos de *concept* para a produção de um jogo fictício, é a visível expansão do mercado brasileiro. O processo será apresentado em etapas para o leitor conseguir assimilar o que fazer e por onde iniciar sua aprendizagem de qualidade. No Brasil, o *concept art*, ainda é um meio em que a qualidade e o acesso à informação são precárias e, mesmo na internet existe uma dificuldade elevada de conseguir organizar toda a informação, caso não se saiba por onde começar. Apenas uma escola grande em São Paulo leciona com certa qualidade, a MELIES, mas ainda assim, não tem um curso voltado apenas para o desenvolvimento de *concepts* como a *FZD* em Singapura ou a *MAX THE MUTT* no Canadá (Fig. 3).

Figura 3 - a) “Melies Faculdade” - b) “FZD” - c) “Max the Mutt”



Fonte: a) Melies - b) FZD - c) MAX THE MUTT

Alguns cursos *online* estão surgindo no Brasil e muitos já existem fora do país, mas a dificuldade em obter informação que encontrei durante anos, mostrou que muitos desses cursos não possuem uma qualidade básica de informação inicial para direcionar um novo artista ou entusiasta do tema para material de qualidade. Muitos desses cursos tentam vender um método de ensino de criação de *concepts*, como a própria FZD de Singapura, que preza por seu método e sua principal moeda de venda é o quanto os alunos progredirem dentro da escola. Pensando nisso, conseguir informação *online* a respeito de métodos de ensino é muito difícil, sendo que todos pretendem vender essa informação.

Considerando que o acesso à informação é limitado, que no Brasil não existe um foco real em *concept design* nos cursos oferecidos, e que o aprendizado pode ser muito complicado sem um ponto de partida, este projeto exemplifica uma base inicial de informações e exemplos de produção utilizando um ponto de partida autoral para que seja utilizado em pesquisa inicial de novos artistas interessados na área de *concept art*.

Para a realização dos *concepts* foram utilizadas técnicas e estudos aprendidos na graduação de *Design* da UFSC, experiências

no intercâmbio feito na *OCAD University* no Canadá e pesquisas realizadas como complemento pelo autor: estudos de *pipelines* de projeto, desenho, perspectiva, cores, concepção 3D e ambientação. Todos esses desenvolvimentos são explicativos, demonstrando as razões e intenções do autor, assim como o porquê das decisões de *design* escolhidas.

Estúdios de grande escala como a *Pixar* para animações ou *Blizzard* para jogos utilizam times de artistas e decisões de *design* e pré-produção em *concepts* muito a sério, a produção não avança sem o término do conceitos.

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo Geral

Produzir *concepts* para a produção de um jogo.

1.2.2 Objetivos específicos

- Identificar métodos de criação e produção de *concept art* de grandes estúdios;
- Desenvolver uma linguagem clara para exemplificar e tornar mais acessível as informações relacionadas à *concept design*;
- Criar *concepts* autorais utilizando todo o repertório, técnicas e conhecimentos na área de desenho.

1.3 JUSTIFICATIVA

Desde o primeiro momento em que ingressei na Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), sempre tive vontade de trabalhar criando novos personagens e mundos fantásticos. Quando realizei o intercâmbio para o Canadá, na *OCAD University*, tive a oportunidade de entrar em contato com essa área por meio de um tipo de ensino que me possibilitou criar e desenvolver livremente, com o suporte necessário. Desse modo, decidi então, que ao retornar para o Brasil, meu Projeto de Conclusão de Curso seria destinado a área de ensino em *concept design*, unindo a vontade de lecionar e de proporcionar aos futuros alunos e companheiros de profissão, um meio de melhorar e facilitar o ensino de arte no Brasil.

Sendo assim, com toda essa informação adquirida fora do país e com a vontade de atenuar a carência de informação

presenciada no Brasil, me identifiquei com o tema, visando realizar um pequeno passo em direção ao meio acadêmico.

Trabalhei em projetos de extensão como o G2E da Prof. Me. Mônica Stein, de modo que tenho certa experiência na área de direção e *concept art*, assim como na produção de um *game* e como *concepts* são importantes para a fluidez da produção de todos os *assets* do projeto.

A escolha do tema foi de muito agrado, lecionar sempre foi um dos meus objetivos de vida e sempre esteve presente nos planos em que realizava. A criação deste projeto e suas aplicações foram muito bem vindas.

1.4 DELIMITAÇÃO DO PROJETO

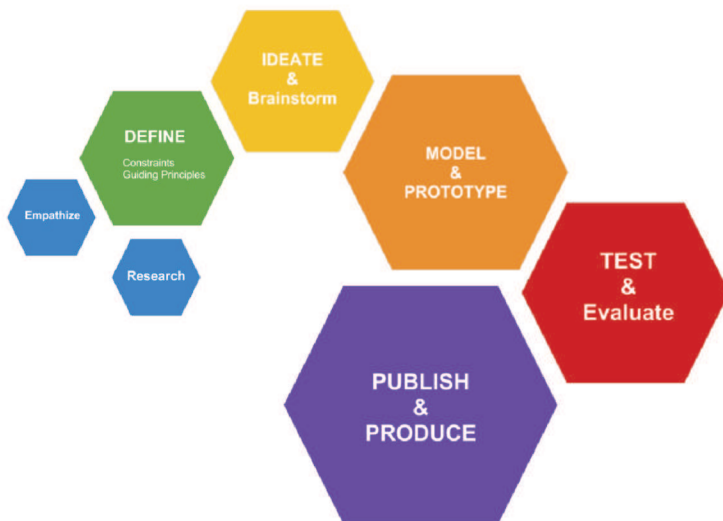
Esse projeto consiste na criação de conceitos, utilizando-se de um ponto de partida autoral (ANEXO 1) e de informação adquirida de métodos de estudos de grandes estúdios, como *PIXAR*, *BLIZZARD*, *DREAMWORKS*, *BETHESDA*, *WETTA WORKSHOPS* e *UBISOFT*. Esses modelos foram preparados com técnicas de desenho adquiridas na universidade, empregando materiais de desenho manual e digital como giz pastel e *PHOTOSHOP*, pintura manual e digital, construção de desenhos técnicos para a produção de um projeto real. Todos esses modelos estão expostos de forma clara para facilitar o entendimento dos leitores do projeto e para sua utilização em referências futuras.

2. METODOLOGIA PROJETUAL

Para a realização de qualquer projeto é necessária a escolha de uma ou mais metodologias que guiam o processo de pensamento projetual dos autores. Nesse projeto foi escolhida uma que se encaixava no proposto, com algumas modificações para adaptar melhor o objetivo do projeto, a metodologia é *Design Thinking*.

Os autores Ambrose e Harris (2011), definem que o *Design Thinking* pode ser dividido em sete etapas básicas de desenvolvimento: definição do problema, pesquisa, geração de ideias, teste de protótipos, seleção de alternativas, implementação e aprendizado. Este processo de desenvolvimento de projetos é uma evolução de diferentes metodologias de projetos.

Figura 04 - Design Thinking



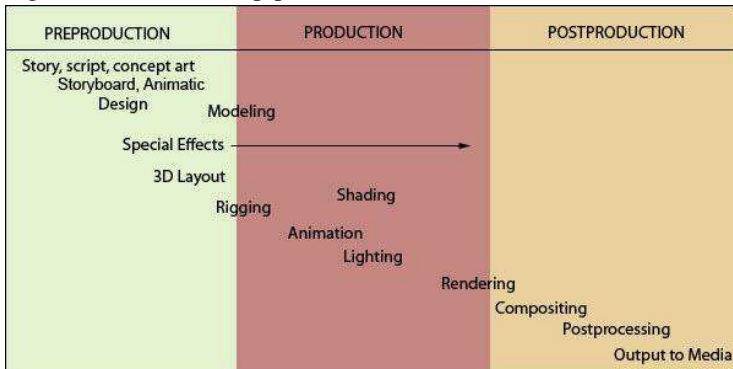
Pode-se resumir essas sete etapas em: (1) *Briefing*: que caracteriza as necessidades e os anseios do cliente; (2) Histórico: pesquisa e coleta de dados respeitando o *briefing* realizado com o cliente; (3) Soluções: geração de idéias com base na pesquisa realizada; (4) Resolução: refinamento das idéias condizentes com o *briefing*; (5) Justificativa: escolha do produto final que mais condiz com o *briefing* realizado na primeira etapa; (6) Entrega: repassar as informações necessárias para os realizadores do produto final, definições de produção; (7) Aprendizado: é caracterizado como o *feedback* sendo esse relacionado com a recepção do produto ou trabalho realizado.

Por necessidade do projeto algumas mudanças foram feitas. O resultado desta adequação é o seguinte:

- **Briefing** – Utilizar a história e o roteiro para começar a definição de cenários e personagens que precisarão ser criados;
- **Histórico** – Pesquisa relacionada ao tema do roteiro, buscar imagens de relevância através de fotos, internet, livros e documentos, qualquer tipo de informação que auxilie na criação de *concepts* de qualidade;
- **Soluções** – Utilizando técnicas de desenho já dominadas, começar a criação dos *thumbnails*;
- **Resolução** – Seleção dos *thumbnails* mais relevantes e prosseguir com o detalhamento e melhor acabamento;
- **Justificativa** – Escolha dos *concepts* finais que serão definidos e que irão para a produção;
- **Entrega** – Repassar toda a informação fundamental para o time de produção ter todo o necessário a respeito do *concept* criado;
- **Aprendizado** – *Feedback* do time de produção a respeito da qualidade do *concept*.

3. PIPELINE DE PRODUÇÃO

Figura 02 - Production pipeline



A etapa de *concept art* vem logo do início da *pipeline* de produção da animação. De acordo com ZHU (2013), a etapa de *design* de conceitos dura em média de quatro a seis meses num projeto de quatro anos, um pouco menos para projetos menores, mas não proporcionalmente. Nesse tempo a equipe de conceitos gera centenas de alternativas e artes finalizadas para a produção do projeto em específico.

Por pesquisa foi possível identificar que profissionais de conceito normalmente não são funcionários permanentes nas empresas, são contratados por tempo determinado para a realização do *design* dos conceitos e então eliminados do time, e mesmo que façam parte da equipe fixa, são profissionais multi atarefados que ao terminarem os *concepts* se deslocam para trabalhar com outros tipos de *assets* na produção. Muito comuns são *texture artists*, *environmental artists*, *character artist* etc. Também costuma-se contratar empresas especializadas em *concepts* como a *Weta*

Workshops na Nova Zelândia, famosa pelo desenvolvimento de *design* de conceito dos filmes do Senhor dos Anéis.

A *Weta* tem uma equipe grande de *concept designers* que trabalham apenas com essa finalidade. Além de *concept art* a *Weta* oferece *design* de produtos ligados aos seus trabalhos com *design* de conceito. No site da *Weta* encontra-se esse texto:

Weta Workshop's world class Design Studio provides groundbreaking conceptual ideas and design for the entertainment and creative industries with a core focus on film, television, gaming, digital assets and themed environments. Our large team of highly creative and dynamic concept artists, art directors and creature designers work hand in hand with our clients across a broad spectrum of design for any project and genre

Fonte: <http://wetaworkshop.com/> - acessado em julho de 2017

4. PRODUÇÃO

4.1 PROBLEMATIZAÇÃO

O desenvolvimento de *concepts* para qualquer mídia consiste de uma série de etapas essenciais para um resultado adequado, contribuindo para o resultado final do desenvolvimento e *design* desejados. Logo após o *briefing*, que dá uma direção para o projeto, é necessária uma pesquisa do tema e construção de painéis semânticos e planejamento de desenvolvimento em etapas e seleção.

Normalmente um time de *concept artists* consiste em um número elevado de pessoal, diretor de arte, *concept artist*, *environment designer*, *character designer*, em resumo, todos esses profissionais podem ser qualificados como *concept designers*, cada

um com uma especialidade para ajudar no rápido desenvolvimento do projeto.

A maior dificuldade que o obtive nesse projeto foi o prazo para desenvolver todas as etapas de todos esses profissionais individualmente.

4.2 BRIEFING

Para a criação dos modelos desse projeto usamos um *briefing* com um projeto de um jogo em mente. Como no projeto G2E direcionado pela Prof. Dr. Mônica Stein da UFSC, que precisa manter conciso uma única identidade visual entre plataformas e mídias diferentes. Desta maneira, foi possível explorar mais tipos de técnicas de *concept design* e demonstrar melhor os estudos realizados na área.

O idealizador deste projeto foi o próprio autor que utilizou um esquema inicial, com uma idéia focada em um jogo. Para o desenvolvimento do projeto, foi retirado do *briefing* os aspectos para o desenvolvimento, que ajudaram o *designer* a organizar e a iniciar os trabalhos de pesquisa e coleta de informação.

Se baseando em filmes como *MAD MAX Fury road*¹ e jogos como a série *FALLOUT*² e *S.T.A.L.K.E.R shadow of Chernobyl*³, o autor parte dos seguintes parâmetros para o início do desenvolvimento e pesquisa:

- O mundo está passando por uma guerra química;

¹ Conta a história de um futuro distópico onde a terra “secou” e a civilização ruiu.

² Série de jogos que se passam em um futuro distópico devido a guerra nuclear global, destruindo o modo de vida dos humanos e transformando o planeta.

³ O jogo fantasia uma segunda explosão do reator nuclear de Chernobyl, transformando os arredores.

- O ar é tóxico e pode matar ou transformar a pessoa exposta em monstro;
- Com algumas exceções, a maioria dos equipamentos é sucateada do velho mundo.

A história e personagens são idéias do autor que estão sendo construídas por alguns anos na academia.

4.3 HISTÓRICO

Antes de iniciar a etapa de soluções, é necessário realizar a pesquisa do tema e do estilo de desenho com base nas inspirações e requisições do produto. Após essa pesquisa, foi feita uma busca de imagens de referências buscando a estética final que se gostaria de atingir.

Realizada a pesquisa visual e conceitual, baseando-se no *briefing*, o *designer* pode construir painéis semânticos que identificam as inspirações e ajudam a entender o universo a ser construído. Todas as etapas foram feitas a partir das mídias inspiradas, os painéis semânticos serviram como fonte de inspiração e *design* estético.

Figura 07 - Painel semântico de cenário 03



Fonte: Autor

4.3.2 Personagem

Figura 08 - Painel semântico de personagem 01



Fonte: Autor

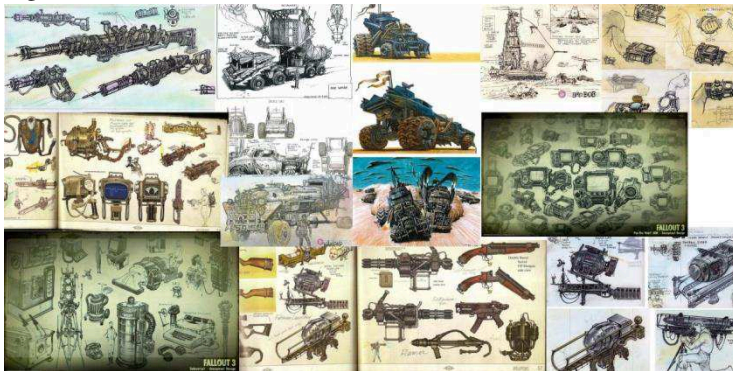
Figura 09 - Painel semântico de personagem 02



Fonte: Autor

4.3.3 Assets

Figura 10 - Painel semântico de assets 01



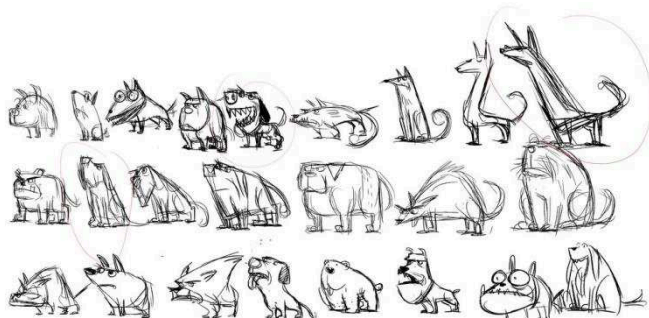
Fonte: Autor

4.4 SOLUÇÕES

As técnicas de desenho apresentadas foram baseadas no livro *HOW TO DRAW* de Scott Robertson e Thomas Bertling (2013). Com esse livro foi possível extrair métodos de desenho, demonstradas com base teórica. Nesta etapa começam os *thumbnails*, uma grande quantidade de desenhos, que são feitos utilizando técnicas gerais de perspectiva.

De acordo com ZHU (2013), ao utilizar *thumbnails* em um *sketchbook* o desenhista consegue evoluir a idéia sem precisar se prender apenas a um desenho, estudando forma e *design* com *sketches* rápidos e fluidos. Quando um desenhista se concentra em sua idéia inicial com um desenho complexo, corre o risco de perder tempo e qualidade de *design*, um *concept* não é avaliado pela qualidade do desenho mas sim pelo seu *design*, a qualidade do desenho deve ser o suficiente para conceber a idéia, não o objetivo inicial (figura 11).

Figura 11 - *Thumbnail*s



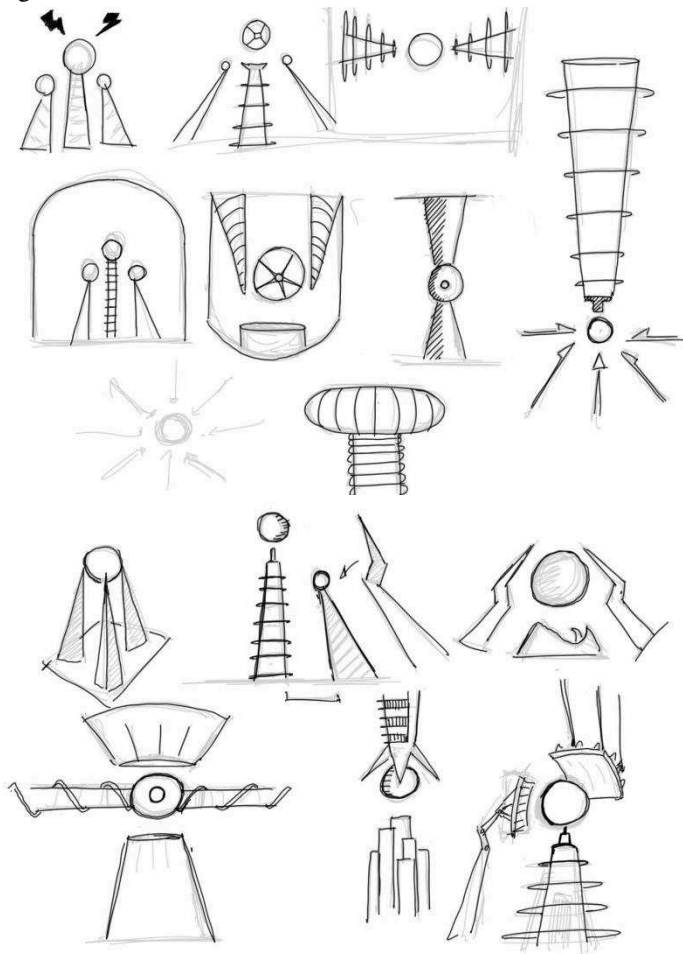
Fonte: <https://yen-wen-hsieh.deviantart.com/art/thumbnail-sketch-for-dog-design-383293603> Acessado em: dezembro de 2017

4.4.1 *Thumbnails* de cenário

Os desenhos de cenário partiram de uma determinante do autor para simplificar o objetivo. Os desenhos partiram de que o cenário em questão serviria para um objetivo dentro do jogo e por si limitaria o escopo dos desenhos.

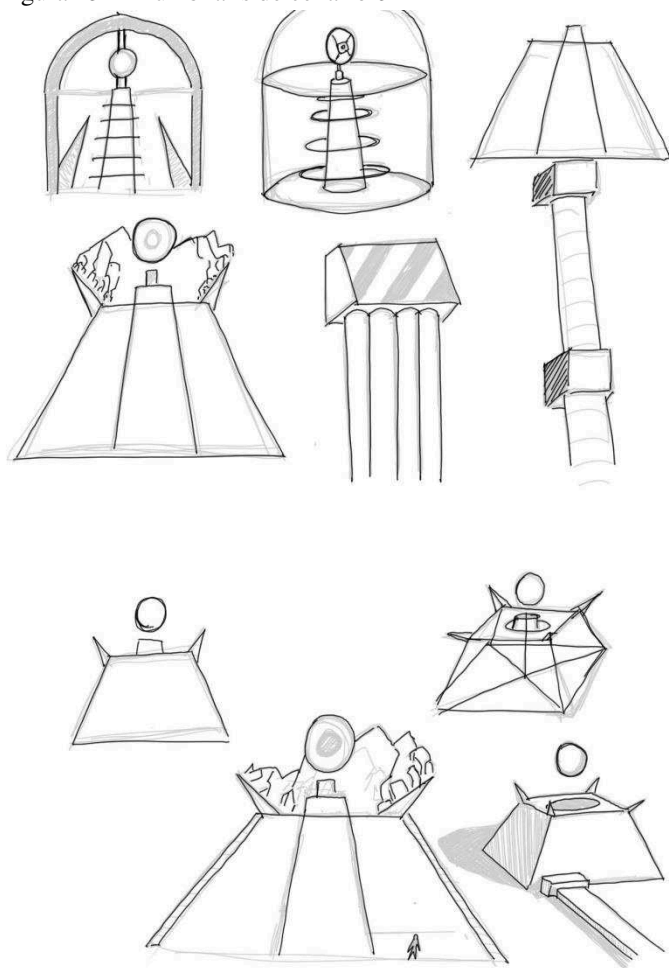
O objetivo é restaurar a energia em uma usina de tesla. Primeiramente foi desenvolvido a parte central do cenário e depois os arredores imediatos para a posterior seleção para detalhamento, desse modo baseando-se no briefing o autor retirou aspectos importantes para a concepção dos desenhos e idéias iniciais misturando uma tecnologia visualmente instigante como a bobina de tesla e a imaginando sendo mais desenvolvida pela união soviética, tendo em vista que o jogo S.T.A.L.K.E.R se passa nos arredores de chernobyl e pripyat na Ucrânia, antigo território soviético, e tendo em vista também das super construções de engenharia russas da época, pode-se imaginar algo de certa forma mais fantástico para o desenvolvimento do cenário proposto.

Figura 12 - thumbnails de cenário 01



Fonte: Autor

Figura 13 - Thumbnails de cenário 02



Fonte: Autor

4.4.2 *Thumbnails* de personagem

Para o desenvolvimento do personagem, levou-se em conta o fato de o jogador ser o personagem em suas decisões e emoções e também que o jogo possibilitaria a troca de equipamentos, portanto para o design de personagem, tentou realizar algo modular.

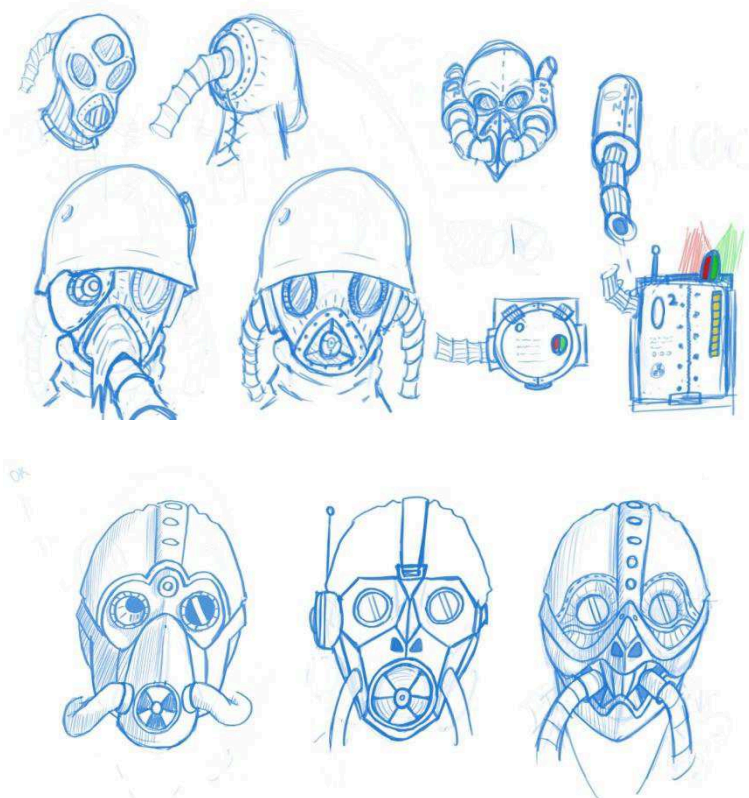
Partindo novamente do briefing o autor desenvolveu o pensamento do mundo tóxico como o centro da variável para representar o personagem que não poderia entrar em contato com o ar “natural” do próprio ambiente, baseando-se especialmente em assets e personagens da série Fallout e S.T.A.L.K.E.R os esboços começaram a ser feitos, partindo de referências do mundo real, como máscaras de gás utilizadas na primeira e segunda grandes guerras e as misturando com as referências já citadas, de acordo com ZHU (2013), é importante que o *designer* sempre traga para o seu desenho algo que exista no mundo como referência inicial, a trabalhe para modelos impossíveis de existir no mundo e depois junte os melhores aspectos de cada em um único desenho para que o consumidor daquele produto sinta um relação pessoal de algo que poderia existir mas que ao mesmo tempo se mostra diferente e original.

Figura 14 - Thumbnails de personagem 01



Fonte: Autor

Figura 15 - Thumbnails de personagem 02



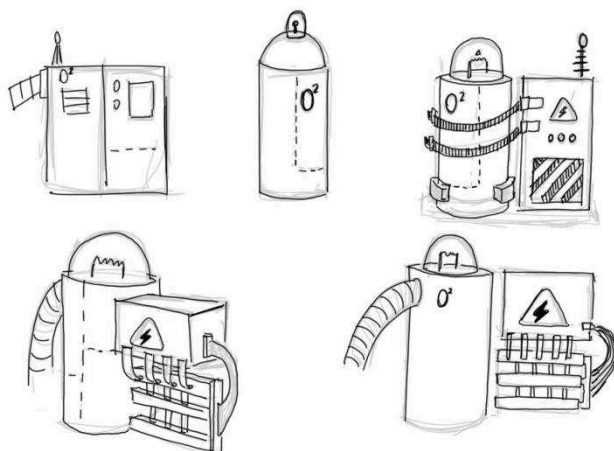
Fonte: Autor

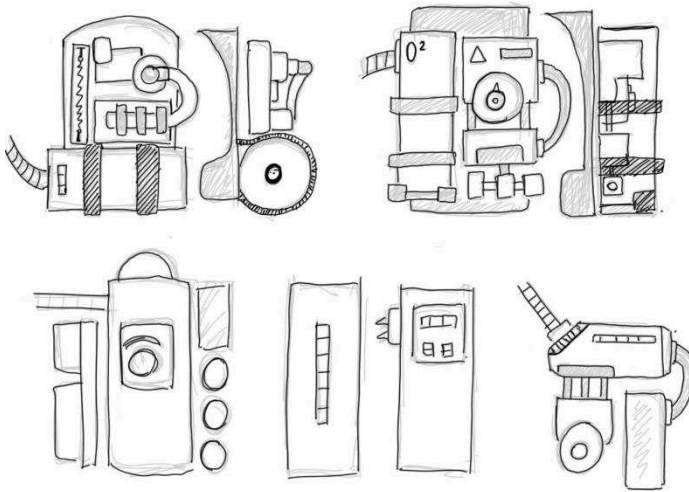
4.4.3 Thumbnails de assets

Os assets compõem muito da produção de qualquer jogo, qualquer copo, relógio, arma ou pedaço de latão que se encontra tem que ser primeiramente definido por um artista de conceito e passado pelo diretor de arte para então implementação, para limitar o escopo foi definido que o asset desenhado seria a “mochila” do personagem, essa que é um asset importante do jogo e seria sempre visível por estar atrelada ao personagem principal.

Buscou-se um design modular, acreditando na possibilidade de mudança de peças da mochila dentro do próprio jogo, dessa forma, com base na mochila dos caça fantasmas como base algo essencial para a “profissão” do personagem e baseando os desenhos no briefing temos o seguinte:

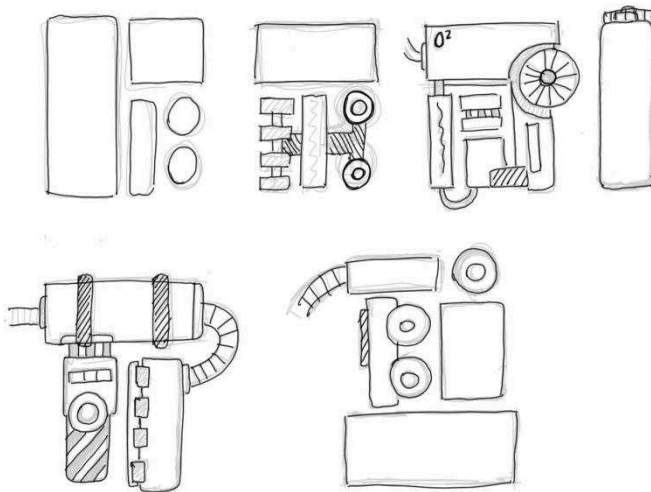
Figura 16 - Thumbnails de assets 01





Fonte: Autor

Figura 17 - Thumbnails de assets 02

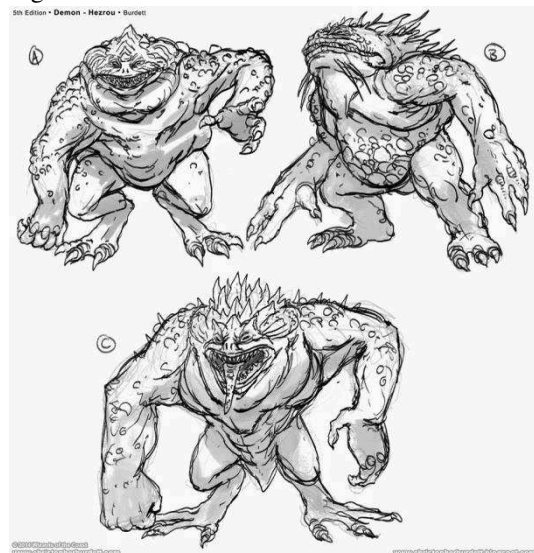


Fonte: Autor

4.5 RESOLUÇÃO

Nesta etapa os melhores *thumbnails* foram selecionados e passaram por uma nova sessão de desenhos, sendo mais detalhados, para novamente serem selecionados de acordo com o *briefing* inicial, nessa etapa a iluminação e profundidade podem fazer grande diferença no desenho dando mais profundidade e tridimensionalidade gerando assim uma melhor visualização da forma. Depois da segunda seleção os *concepts* são finalizados e passados para o time de produção (figura 18).

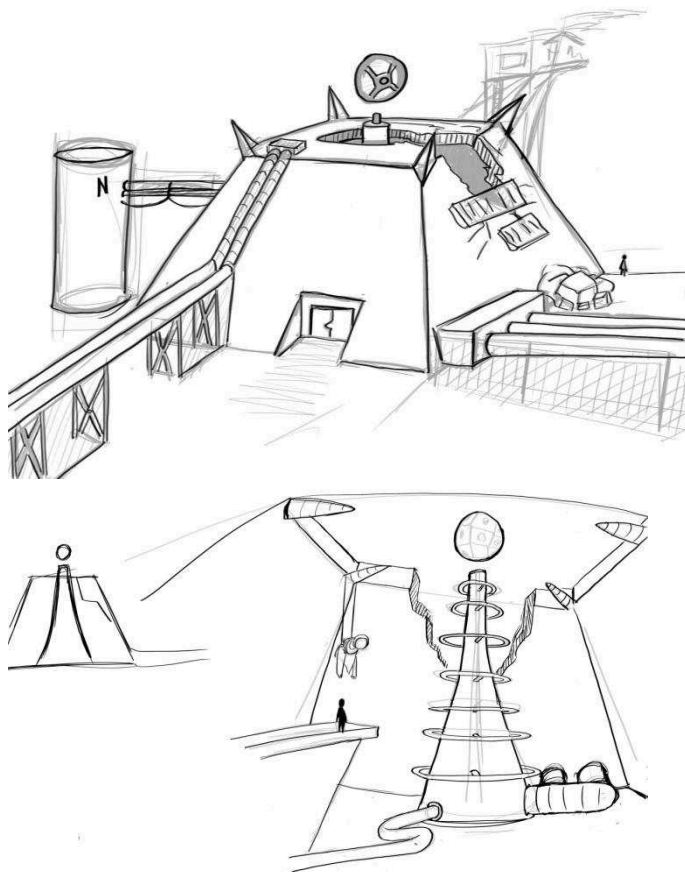
Figura 18 - detalhamento de thumbnail



Fonte: <http://christopherburdett.blogspot.com.br/2014/10/dungeon-dragons-monster-manual-hezrou.html> acessado em: dezembro de 2017

4.5.1 Detalhamento do cenário

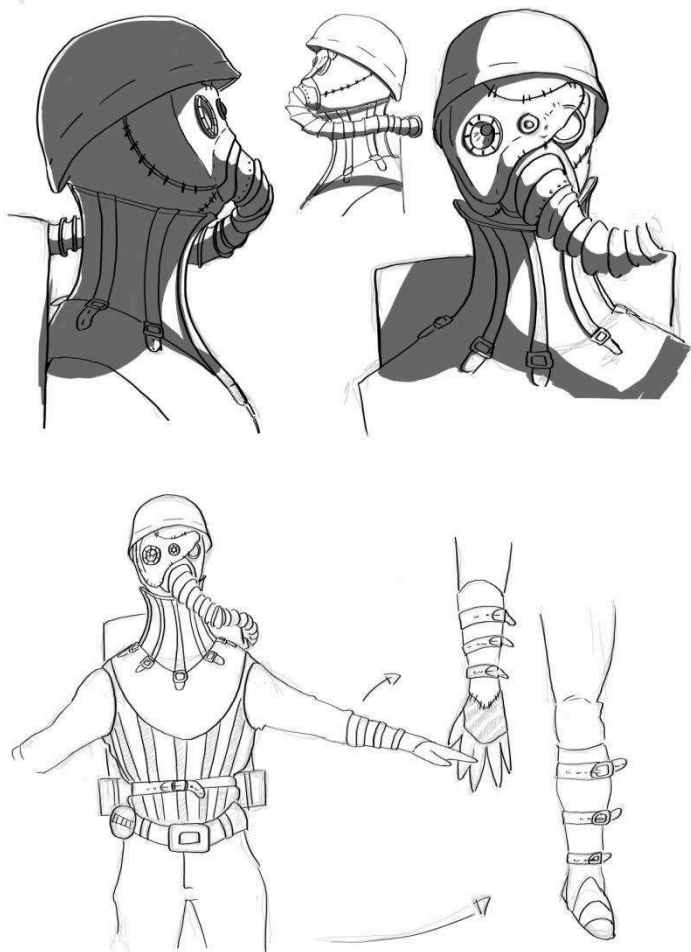
Figura 19 - Detalhamento de cenário



Fonte: Autor

4.5.2 Detalhamento do personagem

Figura 20 - Detalhamento de personagem



Fonte: Autor

4.5.3 Detalhamento de *assets*

Figura 21 - Detalhamento de assets

Fonte: Autor

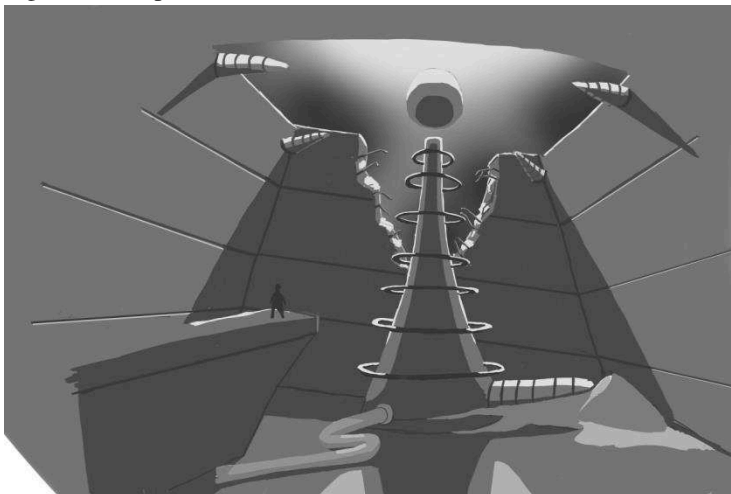
4.6 JUSTIFICATIVA

Uma etapa simples que consiste no detalhamento final dos *concepts* selecionados para envio a produção. O processo final pode demorar muito mais que o processo de criação inicial pois envolve o render manual dos desenhos para passar maior detalhamento e percepção, nessa etapa os desenhos precisam estar bem definidos e compreensíveis para que o time de produção entenda bem o que está se tentando fazer com aqueles *concepts*, o detalhamento final do desenho deve ser feito apenas quando o *design* correto for selecionado. Por esse motivo que o processo de criação a partir de *thumbnails* é importante, poupa-se tempo que estaria sendo gasto em *designs* ruins (figura 11).

Ao finalizar o detalhamento final dos *concepts*, o *designer* prepara para o envio a produção.

4.6.1 Finalização de Cenário

Figura 22 - A pirâmide de Tesla



Fonte: Autor

4.6.2 Finalização de personagem

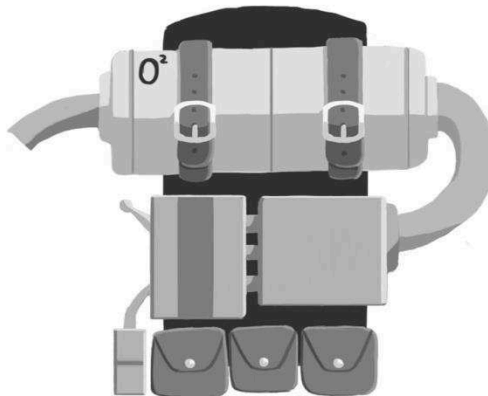
Figura 23 - O soldado desertor



Fonte: Autor

4.6.3 Finalização de *assets*

Figura 24 - Mochila de suporte



4.7 ENTREGA

Nessa etapa o *designer* de conceito entrega o material para os *designer* técnico ou artistas de produção que irão utilizar o trabalho realizado para as artes finais da animação, jogo ou qualquer outra mídia que o *concept* seja. Esse processo é simples. O *designer* deve deixar a escala clara, ou em casos de cenários abertos, as regiões que foram desenhadas e definidas, nomes de lugares e personagens. Um tipo comum de escala que se usa é a escala

arquitetônica que compara todos os desenhos à humanos adultos, dessa forma o artista consegue ter uma idéia de qual tamanho aquela peça de conceito deve ser produzida.

4.8 APRENDIZAGEM

Design thinking foi desenvolvido pensando primeiramente em *design* de produto, a aprendizagem parte do *feedback* dos usuários. No entanto, na criação deste projeto a etapa de aprendizagem foi ignorada. Num cenário que exista uma equipe de produção separada, o *feedback* viria na forma de conceito de qualidade para o time de *concept*, se os *concepts* estão com qualidade aceitável, se possuem uma boa leitura etc.

REFERÊNCIAS

BARBER, JOHN. The Art of IRON MAN 2, 2011.

BLIZZARD ENTERTAINMENT. Disponível em < <http://us.blizzard.com/en-us/> > Acesso em 20 de junho de 2017

BRITO, IZAAK. A ANÁLISE DAS ETAPAS DO DESIGN THINKING APLICADOS NO PROCESSO DE CONCEPT ART DE PERSONAGENS PARA O CINEMA DE ANIMAÇÃO, 2014. Disponível em < http://www.cchla.ufpb.br/ccmd/images/tcc2014/TCC_2014--A_analise_das_etapas_do_desing_thinking--Izaac_Ramon1.pdf > Acesso em 12 de junho de 2017

CELESTINO, LUIZ. O que é Concept Art e o que não é. Disponível em < <http://brushworkatelier.com/blog/2016/2/3/o-que-concept-art> > Acesso em 18 de junho de 2017

CHAMBERLAIN, JEFF. The Cinematic Art of WORLD OF WARCRAFT WRATH OF THE LICH KING., 2008.

FALCONER, DANIEL. The Hobbit an Unexpected journey CHRONICLES, 2012.

FZD. Disponível em < <http://fzdschool.com/> > acesso dia 20 de junho de 2017

FZD Youtube. Disponível em < <https://www.youtube.com/user/FZDSCHOOL> > Acesso em 20 de junho de 2017

LILLY, ELLIOT. Big Bad World of Concept Art for Video Games, 2015.

MACARTHUR, GLENN. COLOUR & Two-Dimensional Design, 2014.

MANNING, MATHEW K.. The Art of CAPTAIN AMERICA the first avenger, 2011.

MANNING, MATHEW K.. The Art of THOR, 2011.

PIXAR ANIMATION STUDIOS, disponível em < <https://www.pixar.com/> > Acesso em 9 de julho de 2017.

RHETT THOMAS, JOHN. The Art of IRON MAN, 2011.

ROBERTSON, BERTLING. How To Draw, 2013.

TAKAHASHI, PATRICIA. Desenvolvimento de Concept art para personagens, 2011 disponível em < <http://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/art/full/92122.pdf> > Acesso em 18 de junho de 2017

WETA WORKSHOPS. Disponível em < <https://www.wetanz.com/> > Acesso em 20 de junho de 2017

ANEXO 1 - PONTOS DE PARTIDA

GERAL

O mundo está passando por uma guerra química;

O ar é tóxico e pode matar ou transformar a pessoa exposta em monstro;

Com algumas exceções, a maioria dos equipamentos é sucateada do velho mundo.

CENÁRIO

Objetivo do jogo para a escolha e concepção do cenário é a restauração de uma usina de energia elétrica.

PERSONAGEM

Como em um jogo de escolhas e de mundo aberto, o personagem não deve possuir uma personalidade definida, essas são escolhas que serão feitas pelo jogador, os *concepts* do personagem devem passar apenas um visual interessante, a sua história será contada pelos jogadores.