



O Marceneiro de carrancas, 2020, Felipe Cavalcanti

FELIPE CAVALCANTI

ILUSTRAÇÃO DIGITAL

PROCESSOS PARA CRIAÇÃO DE NARRATIVAS VISUAIS



PINTURA, BAB

ORIENTAÇÃO: MARCELUS GAIO (BAF)

2020

AGRADECIMENTOS

À minha família, minha mãe, pai, irmã, avós, primos, tios e tias, pelo amor e confiança nas minhas escolhas. Graças à educação que me deram, pude seguir meus sonhos sempre sabendo que teria suporte, e que estariam aqui por mim. Este privilégio que é fazer parte de uma família de professores e pesquisadores só me faz ter orgulho e profundo respeito a vocês.

À Beatriz Louise, minha companheira por todo este e outros projetos, pelo amor e apoio em todos os momentos de dificuldades e felicidades. Obrigado pelos seus ensinamentos e por ser sempre essa pessoa maravilhosa que me inspira com seus trabalhos fantásticos.

A todos os professores que me transmitiram conhecimentos e me proporcionaram oportunidades, em especial, ao Curso de Pintura da Escola de Belas Artes da UFRJ e ao seu corpo docente. Agradeço também à Cláudia Rodrigues, Davis Von Randow, Dalila dos Santos, Mike Azevedo e tantos outros pelas críticas, referências e por sempre confiarem no meu trabalho, me incentivando a ir além a cada nova pintura.

Ao meu orientador Marcelus Gaio, pela paciência e apoio nestes últimos semestres e por me manter motivado a continuar com essa ideia doida que tive. Seu profissionalismo, com toda bagagem e críticas certeiras, foram uma inspiração e amadurecimento para mim. Aprendi muito mais do que esperava nesse projeto, e tenho muito que lhe agradecer por isso.

Ao Gabriel Luiz D'Amato, Cebola, pela amizade que ultrapassará esses 5 anos. Obrigado pela força, pelo compartilhar das frustrações e aprendizados da faculdade e pelo exemplo em ter perseverança para conseguirmos realizar nossos sonhos com pintura.

A todos os amigos que fiz na graduação, principalmente à Comissão EBA, pela força que me deram durante toda essa jornada. A amizade, os diálogos e ensinamentos, sem dúvida, continuarão presentes na minha vida.





Acima: "Clever One" para Conan: Adventures in an Age Undreamed Of RPG. Copyrights Modiphius Entertainment Ltd, Felipe Cavalcanti 2020

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
CAPÍTULO 1	
ILUSTRAÇÃO E PINTURA	13
CAPÍTULO 2	
DESIGN DE PERSONAGEM	31
2.1 LINHA DE PRODUÇÃO	32
2.2 PROCESSO	39
2.2.1 PESQUISA VISUAL	39
2.2.2 REFERÊNCIAS	40
2.2.3 BIBLIOTECA VISUAL	41
2.2.4 RASCUNHOS INICIAIS	43
2.2.5 RENDERIZAÇÃO	49
2.3 ARTSTATION CHARACTER DESIGN CHALLENGE: THE LEGEND OF KING ARTHUR ("A LENDA DO REI ARTHUR")	52
2.4 FERRAMENTAS DO PHOTOSHOP	58
2.5 PROJETO RPG	68
2.6 PROJETO CAÇADORA	70
CAPÍTULO 3	
PROCESSOS PARA NARRATIVAS VISUAIS	75
3.1 THUMBNAILS	76
3.2 ESTRUTURA LINEAR	81
3.3 CORES: TEMPERATURA, ATMOSFERA E HARMONIA	82
3.3.1 TEMPERATURA CROMÁTICA	85
3.3.2 ETAPA DE FINALIZAÇÃO BORDAS (EDGES) E PINCELADAS	86
3.3.3 FAN-ART: CALANGUINHO	93
3.3.4 ARTSTATION DESIRABLE FUTURE CHALLENGE: TROJAN HORSE WAS A UNICORN	98
CAPÍTULO 4	
PORTFÓLIO, MERCADO E FREELANCE	107
5 CONCLUSÃO	111
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	112



Gnolls - Felipe Cavalcanti, 2019

INTRODUÇÃO

Neste trabalho explorarei processos e meios da pintura digital para criação de ilustrações narrativas, sejam elas fantásticas, míticas, históricas ou atuais. Ele é resultado das pesquisas realizadas ao longo de minha passagem no curso de Pintura, da Escola de Belas Artes da UFRJ. Foi nela em que comecei a pensar nas criações de narrativas visuais como uma pesquisa, um processo a ser compreendido e analisado. Mesmo sendo um curso que não oferece formação em processos de pintura digital, pude entender os métodos inerentes à linguagem da pintura, que aplico diariamente em minhas ilustrações. No entanto, como a abordagem prática e teórica do curso de Pintura é quase exclusivamente voltado para o mercado de galerias e editais de arte, para compreender melhor os mecanismos e processos da ilustração, tive sempre que estudar também cursos e livros por fora, muitos dos quais citarei ao longo destas páginas.

Conseguir alguns trabalhos com jogos também me trouxe muito aprendizado. Tive a oportunidade de trabalhar com jogos educativos e fazendo panfletos informativos para a Farmácia Universitária da UFRJ, no desenvolvimento de ilustrações para jogo de cartas (Effect) e mais recentemente em algumas pequenas empresas internacionais, como a Modiphius Entertainment Ltd. Minha participação no evento de arte Trojan Horse Was a Unicorn também amadureceu muito meu entendimento desse ramo. Sobre estas experiências de trabalho e evento contarei mais a frente.

Desde pequeno, me interesso por filmes e livros fantásticos que, utilizando de referências de nosso mundo, nos mergulham em outra realidade. Durante a infância já lia livros e assistia a filmes como 'O Senhor dos Anéis' e 'Harry Potter'

Trojan Horse Was a Unicorn (THU) é um dos principais eventos mundiais de entretenimento digital e foi criado pelo português André Luís, e teve suas primeiras edições em Troia, Portugal. Atualmente, o evento vem sendo sediado na Ilha de Malta, na cidade de Valletta.

Modiphius Entertainment é uma editora inglesa de entretenimento. Publicam jogos de RPG, jogos de tabuleiro, miniaturas, romances, acessórios e muito mais. Além de seu próprio IP: Achtung! Cthulhu, a Modiphius também publicou outras propriedades licenciadas importantes de Star Trek Adventures, o jogo de RPG, o jogo de guerra Fallout Wasteland Warfare, o jogo Tales From The Loop, entre outros.

Já trabalhei com eles em dois projetos: Vampire: The Masquerade e Conan: Adventures in an Age Undreamed Of.

e, na adolescência, esse interesse pelo fantástico só aumentou ao ler obras como 'As Crônicas do Matador de Reis' e 'As Crônicas de Gelo e Fogo'. Acabei sendo levado ao interesse por jogos com essas mesmas temáticas, como 'Dungeons & Dragons' e 'The Elder Scrolls'. Além disso, ter a família espalhada pelo Brasil, de cidades com praias a casas no interior, faziam-me absorver as mais diversas histórias e imagens. Também devo parte desse interesse ao meu avô, Carlos Henrique, que durante toda a minha infância recheou minha mente com histórias fantásticas. Logo, essa paixão por criar novos mundos se manifestou em mim. Embora desde criança gostasse de escrever e narrar jogos de RPG para meus amigos, minha principal forma de transportar essas ideias era a imagem. E foi juntando todas essas experiências que invariavelmente alcancei um caminho para ilustrar, estudar desenho e pintura.

Foi visando aprofundar-me nestes estudos que cheguei à EBA e, nos cinco anos que estive na escola, tive a oportunidade de desenvolver meus estudos e chegar a reflexões e entendimentos para escrever este TCC. Trazendo esse conhecimento, espero poder difundir-lo melhor e, quem sabe, ajudar outros que desejam trilhar o mesmo caminho.

É sempre complexo entender como funciona a criação de uma imagem ficcional ou uma realidade estilizada. Apesar de facilitada pela internet, a busca por um conteúdo sobre uma metodologia de pesquisa para chegar a uma ilustração fantástica em português ainda é muito restrita. Por este motivo, resolvi colocar neste trabalho uma série de informações que considero úteis a alguém que se interesse por esse ramo.

O primeiro capítulo discutirá conceitos da ilustração, e como funciona uma parte desse mercado hoje – dando mais destaque para a área de ilustrações fantásticas – além de trazer questionamentos pertinentes ao meio, mostrando sempre a diversidade de nichos e métodos de trabalho. Em seguida, abordo a preparação e a

lógica para a criação de novos mundos. Embora esse pensamento se estenda por todo o trabalho, entender como idealizar as imagens antes de começar a desenhá-las é vital para trazer autenticidade e personalidade as nossas criações. Falarei sobre a importância de vivências pessoais e referências que ajudem a trazer maior aprofundamento nessas narrativas visuais.

Os chamados ‘fundamentos’ do desenho e da pintura serão apresentados como parte de um todo, cada um com seus problemas inerentes e sugestões de estudos. Por meio de exemplos de trabalhos que já fiz, mostrarei diversas formas de se criar rascunhos, estruturar linhas e trazer sentimentos à cor com atmosferas diferentes. Muitos artistas recorrem a essas técnicas para tratar da visualidade e do realismo em seus trabalhos. Entender o funcionamento e aplicação dessas dinâmicas possibilita inúmeras resoluções diferentes nas imagens.

No decorrer do livro existem explicações sobre as ferramentas para ilustração digital. Dada minha proximidade com pintura à óleo, aquarelas e outras mídias físicas, farei uma abordagem sempre relacionando técnicas conhecidas como velaturas, pinturas por camadas e utilização de pincéis. Embora a quantidade de ícones e atalhos dos softwares de pintura digital seja um tanto impactante, poucas são as ferramentas utilizadas, e meu objetivo é mostrar o quão intuitiva a pintura digital pode ser. Apesar de usar de exemplos do software Adobe Photoshop, as ferramentas mostradas existem na maioria dos outros programas que tenham como finalidade a pintura digital. Alguns deles são o Procreate e o Autodesk Sketchbook Pro, por exemplo.

Por último, ressalto a importância dos rodapés ao longo do texto. Neles estão explicados muitos dos conceitos e referências que utilizo na criação de ilustrações. Sugiro a leitura de todos os livros, a visualização dos vídeos e filmes e artes dos jogos citados aqui. Espero que este trabalho traga inspiração e informação para o leitor.

Adobe Photoshop é um software caracterizado como editor de imagens bidimensionais do tipo raster desenvolvido pela Adobe Systems. É considerado o líder no mercado dos editores de imagem profissionais, assim como o programa de fato para edição profissional de imagens digitais e trabalhos de pré-impressão.

Procreate é um aplicativo editor de gráficos raster para pintura digital desenvolvido e publicado pela Savage Interactive para iOS e iPadOS. Projetado em resposta às possibilidades artísticas do iPad e atendendo a artistas de iniciantes a profissionais, foi lançado na App Store em 2011.

O SketchBook Pro, também conhecido como SketchBook, é um aplicativo de software gráfico raster destinado a desenhos expressivos e esboços de conceitos. Foi desenvolvido pela Alias Systems Corporation, antes de ser adquirido pela Autodesk.



CAPÍTULO 1

ILUSTRAÇÃO E PINTURA

O termo ilustração, enquanto designação de expressão artística, é muito abrangente, logo, é importante esclarecer inicialmente alguns pontos relevantes para a linha de pensamento aqui estabelecida. Embora muitos dos assuntos discutidos neste livro sejam pertinentes a diversos meios, os diferentes termos e suas abordagens podem acabar não contemplando todos os ilustradores, dada a grande diversidade neste ambiente. Logo, para conseguirmos caminhar em uma discussão mais direta e menos superficial, devo antes esclarecer que a lógica aqui abordada tem ligação com minha área de interesse: a ilustração fantástica – termo que usarei frequentemente daqui em diante.

Para nos situar melhor neste denso tema que é o universo da ilustração, devemos entender que o pensamento para a criação dessas imagens é geralmente voltado para um mercado de publicações, narrativas ou explicativas. Esse pensamento está historicamente ligado à evolução da tecnologia das impressoras. A partir do século XVI, começou a se tornar viável a impressão e a distribuição de livros e, nesses livros, a produção de imagens que acompanhavam e narravam os textos. É da gravura que surgem os primeiros ilustradores.

No entanto, o crescimento desse mercado só se dá realmente em meados do século XIX. A sociedade ocidental mudava com a criação de novas mídias e no seu pensamento artístico, que se transmitia nessa era moderna. Isso também se dá no ramo da ilustração, com melhorias tecnológicas que proporcionaram aos ilustradores a possibilidade de trabalhar com cores. Com isto, técnicas que antes eram exclusivas a pintores de galerias começaram a fazer parte de um mercado inteiramente novo.

Página oposta: 'An Attack on a Galleon,' Howard Pyle, 1905. Oil on canvas, 29 1/2" x 19 1/2".

Devido a essas mudanças, mesmo que sempre vista como uma arte de massa e com uma lógica para seu desenvolvimento que cada vez mais se distanciava das Artes Plásticas, a Ilustração crescia. Entender sua interlocução com a pintura é vital para o estudo prático da criação de narrativas visuais.

A ‘Era de Ouro’ da Ilustração é como ficou conhecido este estopim para um novo modo de pensar e se fazer ilustração. Essa era é marcada pela grande distribuição e popularização de obras de arte por meio de material impresso. Foi principalmente nos Estados Unidos e na Inglaterra que as escolas desse pensamento mais se desenvolveram. Focaremos aqui, principalmente, na história da ilustração americana. Para isso, é preciso conhecer um artista, que é considerado até hoje o mais influente para esse movimento, Howard Pyle (1853-1911).

Embora nunca tenha tido uma educação formal em artes, mas sim apenas aulas particulares e na Art Students League of New York, Pyle logo se tornou um dos mais proeminentes ilustradores da época. Devido a essa grande necessidade de treinar ilustradores para esse novo mercado, em 1900 ele criou sua própria escola, a ‘Howard Pyle School of Illustration Art’ na área do rio Brandywine, em Chadds Ford, Pennsylvania. Os artistas treinados lá ficaram conhecidos como Ilustradores da Escola Brandywine, devido ao estilo de suas pinturas e o pensamento que aplicavam para a realização das obras.

Howard Pyle tinha um método muito interessante de ensino da ilustração. Buscava, por meio dele, trazer aos Estados Unidos um estilo próprio de arte que ele sentia que ainda não havia sido construído. Para isso, recomendava que seus alunos olhassem para seu próprio país e suas vidas em busca de inspiração. Ele pedia que treinassem muito, espiritualmente e artisticamente, para experimentar os ambientes que desejavam replicar e assim trazer autenticidade às pinturas, além de sugerir que seus estudantes evitassem ir estudar na Europa. Cerca de 75 ilustradores passaram pela Howard Pyle School até sua morte em 1911. E, mesmo após a morte do

Art Students League of New York é uma escola de arte localizada em Manhattan, Nova York. Ela tem sido historicamente conhecida por seu amplo apelo tanto para amadores quanto para artistas profissionais e por mais de 130 anos tem mantido uma tradição de oferecer aulas com preços razoáveis em um horário flexível. Embora os artistas possam estudar em período integral, nunca houve nenhum programa ou graduação, e essa atitude informal permeia a cultura da escola. Do século XIX até hoje, entre seus participantes e instrutores, a Liga contou com muitos artistas historicamente importantes, e contribuiu para numerosas escolas e movimentos influentes no mundo da arte.



mestre, seus discípulos levaram seu método de ensino adiante para uma nova geração de ilustradores.

As criações de Pyle são notáveis e influentes até hoje, pois sua metodologia se estende por muitos campos da ilustração. Artes plásticas, cinema, teatro, todas essas áreas abrigam essas experiências visuais popularizadas pelo estilo da Escola Brandywine. Sem dúvida, a ilustração fantástica produzida atualmente absorve muito dessa metodologia.

Assim como saber sobre o legado de Howard Pyle, cabe a nós também entender e estudar suas influências. Na busca de seus próprios valores, a escola de ilustradores de Brandywine buscou seus modelos em outros movimentos artísticos. Os estilos que mais lhes serviram foram as pinturas acadêmicas francesas do século XIX, conhecida como *pompier*, e os românticos pintores de paisagens norte-americanos. Esse romantismo com temas mitológicos, heróicos e com uma busca pelo sublime, trazia consigo muitas das características que buscavam nas suas ilustrações. Os trabalhos de Gérôme, Bouguereau e Albert Bierstadt, por exemplo, são até hoje grandes fontes de estudos e inspiração para estudantes de ilustração fantástica.

"So the Treasure was Divided" Howard Pyle, 1905. Oil on canvas.

Jean-Léon Gérôme (1824 – 1904) foi um pintor e escultor francês no estilo hoje conhecido como academismo. O leque de suas obras incluía pintura histórica, mitologia grega, orientalismo, retratos e outros assuntos. Ele é considerado um dos pintores mais importantes desse período acadêmico.

Albert Bierstadt (1830-1902) foi um pintor prussiano naturalizado nos Estados Unidos. Sua fama derivou principalmente de suas paisagens monumentais sobre o oeste selvagem, onde exibe uma fusão de tendências realistas, com uma concepção romântica de paisagem, tingida pela estética do sublime que enalteciam a natureza e a revestiam de significados morais e espirituais.

Dean Cornwell (1892-1960) foi um ilustrador e muralista americano. Suas pinturas a óleo foram frequentemente apresentadas em revistas populares e livros como ilustrações narrativas, propagandas e pôsteres da Segunda Guerra Mundial. Cornwell estudou e lecionou na Art Students League, em Nova York.

Abaixo e à esquerda: Dean Cornwell, Portrait. 1929, o/t, 30x24"

Abaixo e à direita: Vincent van Gogh, 1889
óleo sobre tela, 95 cm x 73 cm

Ao lado:

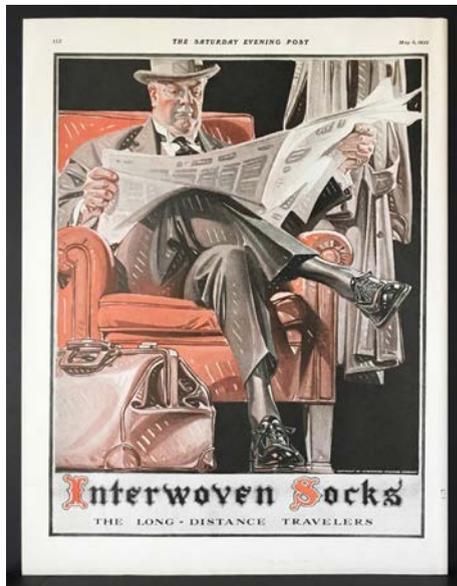
Acima e à esquerda: Anita Malfatti - A Estudante - 1915/1916

Acima e à direita: 1922 para o "The Saturday Evening Post", para a publicidade da Interwoven Socks - JC Leyendecker.

Uma pergunta recorrente e que pode ser respondida a partir de diferentes pontos de vista é: qual a diferença entre ilustração e pintura? O fato de ambas as áreas utilizarem geralmente as mesmas ferramentas, suportes e até buscarem suas referências em movimentos artísticos anteriores faz com que essa linha que as separa pareça muito tênue ou até inexistente. A interlocução técnica entre essas áreas é inclusive o que leva muitas pessoas a apreciar e estudar arte. Porém, conceitualmente, existem diferenças fundamentais entre elas. Essas disparidades serão de mostradas aqui por meio de uma visão da ilustração fantástica. A partir dela, podemos concluir que são pinturas narrativas ou explicativas, em sua maioria. O mesmo não pode ser dito da pintura, como podemos observar ao longo da história da arte.

Por meio dessa pintura de uma mulher, de Dean Cornwell, a principal preocupação do artista é contar ao espectador quem é essa mulher, tanto com elementos de caracterização como no ambiente ao seu redor. Mesmo que Cornwell se preocupasse com pinceladas, cores e valores, seu objetivo principal era ilustrar histórias ou contar sobre os personagens. Já com os Girassóis de Van Gogh isto se dá de maneira diferente. Ele tenta





resolver problemas inerentes ao fazer da pintura. Podemos dizer que as pinceladas, as cores e a organização pictórica como um todo não possuem a mesma abordagem processual de construção que as ilustrações fantásticas necessitam.

Vale ressaltar novamente a diferença dos meios em que essas artes se propagam. Começaremos por Leyendecker. Conhecido por suas ilustrações de propagandas, pôsteres e livros, tornou-se muito famoso nos anos 1920. Nessa mesma época, ocorria aqui no Brasil a Semana de Arte Moderna. Pintores como Anita Malfatti e Di Cavalcanti, até hoje respeitados modernistas brasileiros e com trabalhos únicos, possuíam uma visão muito distante dele. O conceito de uma obra original para estes artistas era diferente. Para os modernistas a originalidade estava na obra em si, exposta em uma galeria, por exemplo. Já na ilustração, como o intuito da pintura é sua reprodução em diferentes mídias, o pensamento para construção pictórica acaba sendo diferente.

Joseph Christian Leyendecker (1874-1951) foi um dos ilustradores americanos pré-eminentes do início do século XX. É mais conhecido por suas ilustrações de propagandas, pôsteres e livros, o personagem The Arrow Collar Man, e suas numerosas capas para a Saturday Evening Post. Entre 1896 e 1950, Leyendecker pintou mais de 400 capas de revistas. Nenhum outro artista, até o aparecimento de Norman Rockwell duas décadas depois, era tão solidamente identificado com uma publicação.

N. C. Wyeth (1882–1945) era um artista e ilustrador americano. Ele foi aluno do artista Howard Pyle e se tornou um dos maiores ilustradores dos EUA. Durante sua vida, Wyeth criou mais de 3.000 pinturas e ilustrou 112 livros, 25 deles para Scribner, o Scribner Classics, que é a obra pela qual ele é mais conhecido. O primeiro deles, *Ilha do Tesouro*, o outro, *do Rei Arthur*. Às vezes vistas como melodramáticas, suas ilustrações foram projetadas para serem entendidas rapidamente. Sendo tanto pintor e ilustrador, entendia a diferença e disse em 1908: 'Pintura e ilustração não podem ser misturadas – não se pode fundir de uma para a outra'. Infelizmente, via ilustração como "arte de massa", e instruiu seu filho a não seguir a carreira de ilustrador, mas sim a de artista plástico.

Outro aspecto importante que separou ilustração e pintura foi a progressiva rejeição ao figurativismo promovido pela arte modernista. Enquanto N.C. Wyeth, em sua obra para o livro *The Boy's King Arthur*, busca entender o desenho e a pintura naturalista e figurativa para melhor narrar suas histórias, o mesmo não pode ser dito de Pollock. Em sua pintura *Autumn Rhythm: No.30*, a maneira de resolver seus quadros, assim como o entendimento de formas e cores, foge do figurativismo e busca diferentes soluções artísticas que não precisam ter uma forma ideal ou naturalista.

Com o desenvolvimento e a popularização da fotografia ao longo do século XX, a ilustração assumiu um papel secundário. Por conta das novas e inúmeras possibilidades que as fotografias coloridas traziam, a produção de ilustrações direcionadas ao mercado de publicidade perdeu muito do seu lugar no mercado. Mesmo assim, a ilustração continuou a se expandir para outras áreas. A popularidade crescente das histórias em quadrinhos levava muitos artistas nos EUA a buscarem oportunidade nessa indústria.





Acima: Newell Convers Wyeth
Ilustração da página 38 of do
livro "The Boy's King Arthur"

Ao lado: Jackson Pollock,
1950
Medium: Enamel on canvas
Dimensions: 266.7 x 525.8
cm

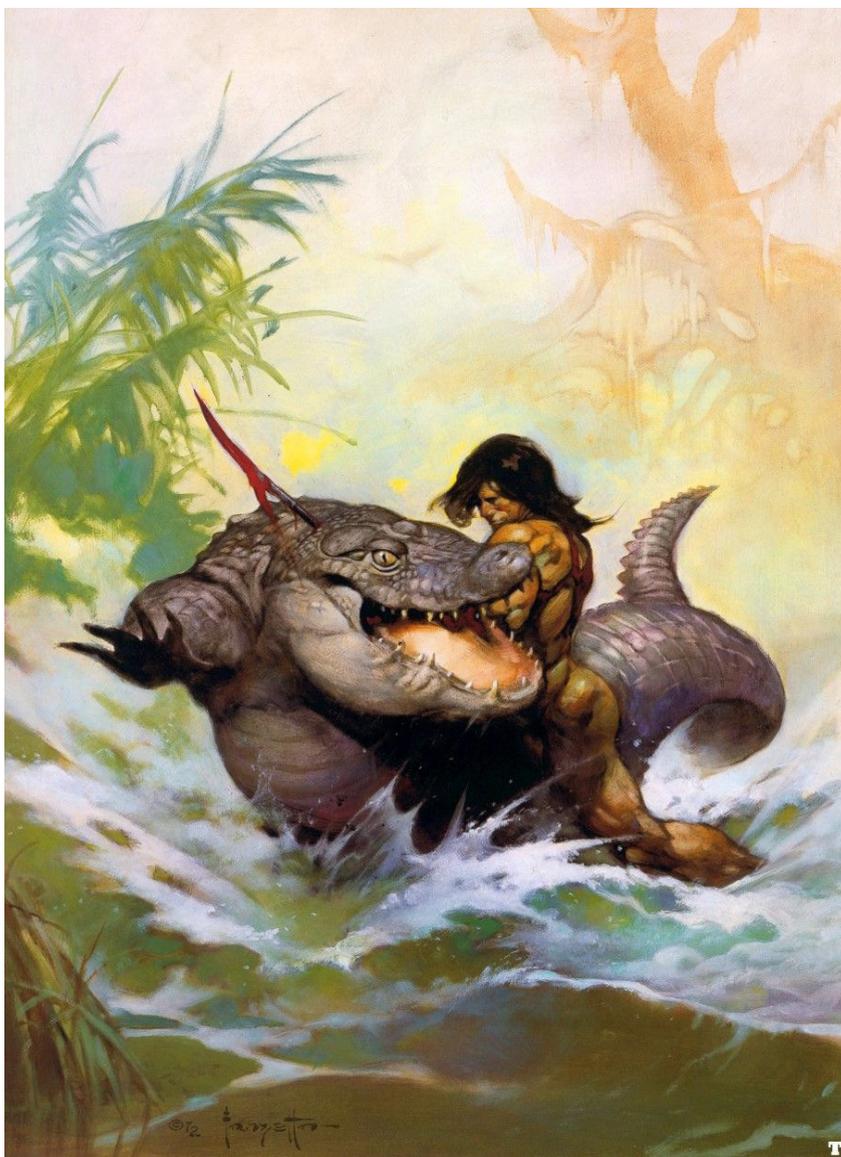
Abaixo: Frank Frazetta, 1971, The Buccaneer.

A primeira versão dessa pintura apareceu na capa de, 'Conan The Buccaneer'. Óleo sobre tela

Um desses jovens artistas foi Frank Frazetta (1928 – 2010), reconhecido ilustrador que iniciou sua carreira trabalhando como assistente em estúdios da indústria de quadrinhos. Sua carreira explodiu quando finalmente o assunto perfeito foi dado para representá-lo. Com novas edições das Aventuras de Tarzan, a Ace Publishers fez muito sucesso com suas séries que vinham com capas de Frazetta. A Lancer Books teve sucesso semelhante com sua série Conan o Bárbaro.

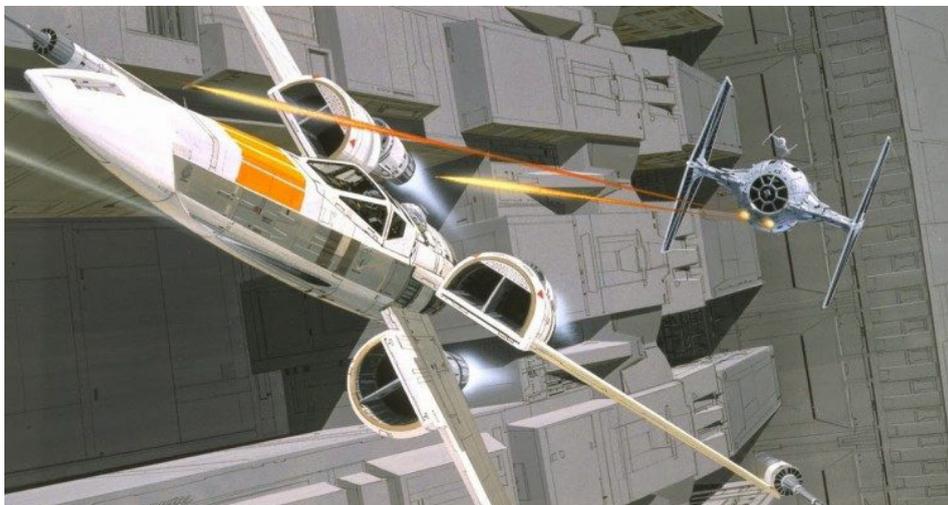
Essas pinturas a óleo produzidas por Frazetta para serem publicadas como capas acaba-





ram o colocando em outro patamar como ilustrador. Atualmente seus quadros são vendidos como originais, por exemplo, o quadro *Bucaneer*, a seguir, foi vendido por 1,5 milhão de dólares. Ou seja, ultrapassou uma barreira da reprodução e exposição de obras. Mesmo que o intuito inicial para sua arte fosse a impressão e distribuição em produtos do mercado editorial e audiovisual, seus originais passaram a ter um alto valor em outro segmento do mercado de artes visuais.

Acima: Frank Frazetta arte da capa em 1964 para Ace printing dos trabalhos tardios de Edgar Rice Burroughs', "Beyond the Farthest Star. Leone"



Acima e na página ao lado: Pinturas 3, 15 e 20 de Desenvolvimento Visual para a primeira trilogia de Star Wars - Ralph McQuarrie

Star Wars (ou Guerra nas Estrelas) é uma franquia do tipo space opera estadunidense criada pelo cineasta George Lucas que conta com uma série de oito filmes de fantasia científica e dois spin-offs. O primeiro filme foi lançado apenas com o título Star Wars em 25 de maio de 1977, e tornou-se um fenômeno mundial inesperado de cultura popular, sendo responsável pelo início da "era dos blockbusters": produções cinematográficas que fazem sucesso nas bilheterias e viram franquias com brinquedos, jogos, livros etc. A primeira trilogia segue o trio Luke Skywalker, Han Solo e Princesa Leia, que lutam na Aliança Rebelde para derrubar o tirano Império Galáctico.

Com a constante evolução dos computadores e a introdução de complexos softwares gráficos se abriu um novo caminho para a narração visual. A crescente capacidade de processamento de imagem e a natureza cada vez mais digital da mídia abriram novas oportunidades para ilustradores e artistas gráficos. Um século após a era de ouro da ilustração, trouxeram outra dimensão à produção e à distribuição dessas obras.

Um importante exemplo foi a a ILM (Industrial Light and Magic), considerada como uma das grandes mudanças no mercado cinematográfico mundial. A empresa foi fundada em maio de 1975 pelo diretor de cinema George Lucas especialmente para produzir a saga Star Wars. Desde então, já foi responsável pela produção de efeitos visuais de mais de 300 filmes. Mais importante que isso, no entanto, foi a maneira como ela revolucionou o ramo dos efeitos visuais e a elaboração dessas séries de ficção científica.

Para que a saga Star Wars pudesse ser produzida, muitos ilustradores participaram de seu desenvolvimento visual, algo comum desde os primórdios do cinema. Antes que o filme seja filmado ou os efeitos especiais criados, artistas são chamados para estabelecer as diretrizes artísticas que ele terá e também o que precisará ser desenvolvido para obtenção do resultado esperado. Entre os artistas responsáveis pelo desenvol-

vimento visual de Star Wars está Ralph McQuarrie (1929 – 2012). Suas pinturas definem até hoje o gênero de ficção científica, e foram essenciais para o desenvolvimento do gênero no cinema

A importância de citar essa reflexão sobre ilustração é justamente trazer uma identidade que circunda as narrativas visuais produzidas por muitos ilustradores hoje em dia. Embora o mercado e as ferramentas tenham se transformado, o pensamento para criar essas narrativas se manteve muito similar mesmo após um século. Destacarei aqui os dois principais nichos da ilustração digital fantástica que, mesmo por meio de uma pintura num computador ou da utilização de photobashing, ainda absorvem muito desse raciocínio.

Photobashing é um tipo de ilustração digital em que fotos/peças de fotos são manipuladas em conjunto com a pintura digital, para criar uma peça final. Na indústria de entretenimento, essa técnica é utilizada por muitos artistas, pois permite mais rapidez na execução do projeto. Mas há também aqueles que não concordam com tal técnica.



Role-playing game : também conhecido como RPG (em português: "jogo de interpretação de papéis" ou "jogo de representação"), é um tipo de jogo em que os jogadores assumem papéis de personagens e criam narrativas colaborativamente. O progresso de um jogo se dá de acordo com um sistema de regras pré-determinado, com dados e fichas, dentro das quais os jogadores podem improvisar livremente. As escolhas dos jogadores determinam a direção que o jogo irá tomar. É um jogo pouco convencional quando comparamos aos jogos habituais.

Jesper Ejsing:

Nascido na Dinamarca, em 1973 conseguiu sua primeira encomenda em Dungeons and Dragons. Desde então, trabalha com ilustrações fantásticas. Além disso, também já escreveu e publicou livros de fantasia e ficção.

O primeiro nicho é da produção de imagens para jogos fantásticos. Uma empresa conhecida por trabalhar com muitas encomendas de ilustrações fantásticas é a Wizards of the Coast LLC, uma editora americana de jogos de temas de fantasia e ficção científica. Originalmente uma editora de Role-Playing Games – RPG, ficou conhecida após comprar o jogo Dungeons & Dragons da falida empresa TSR. A empresa também popularizou o gênero de jogos de cartas colecionáveis com Magic: the gathering em meados da década de 1990.

Devido à natureza fantástica de seus jogos, a Wizards contrata artistas de todo o mundo para ilustrarem cenas, personagens e objetos de seus jogos. Devido ao respeito e à importância dada aos artistas que trazem aos jogos suas identidades visuais, a empresa se torna um objetivo de carreira para muitos ilustradores. Entre alguns dos artistas que já trabalharam para a empresa estão Donato Giancola, Karla Ortiz e Jesper Ejsing. As pinturas feitas por esses artistas geralmente são expostas em capas e interiores dos livros de RPG, cartas do jogo Magic: the gathering e pôsteres de divulgação de eventos. A produção dessas pinturas costuma ser mais demorada, detalhada e feita com mais calma. Além disso, elas são idealizadas a partir do tamanho que serão impressas e, mesmo que sejam pintadas em telas ou em cartões de ilustração, têm como finalidade uma impressão pequena – ou seja, precisam ser "lidas" de maneira rápida e fácil. Logo, contrastes tonais, closes nos personagens e composições bem explicativas, com uma narrativa bem clara, são essenciais para a construção dessas ilustrações. Os artistas são instruídos a evitar muitos detalhes ou passagens muito suaves por toda a pintura, já que podem trazer "ruído" ou "sujeira", atrapalhando a leitura do observador.



Karla Ortiz é uma artista porto-riquenha que trabalha em diversos ramos da pintura. Como concept artist, tem mais de 10 anos de experiência profissional. Trabalhou para os Paragon Studios/NcSoft, Ubisoft, Kabam, Industrial Light & Magic (ILM), Marvel Film Studios, Universal Studios e HBO. Como ilustradora profissional, seus clientes incluem Wizards of the Coast, Ace Books, Tor Books, Orbit Books, CB + P e forneceu obras de arte e capa para vários autores independentes e fabricantes de brinquedos. Como artista plástica, seu trabalho foi exibido em diversas galerias e estúdios.



Donato Giancola
Nascido em 1967, é um artista americano especializado em ilustrações fantásticas, como ficção científica e conteúdos de fantasia. Giancola lista Jan van Eyck, Velázquez, Caravaggio, Vermeer, Piet Mondrian, Rembrandt, Rubens e Ticiano como seus artistas favoritos. Giancola ilustrou cartas para o jogo de cartas colecionáveis Magic: the gathering.



De baixo pra cima, respectivamente (todas são p/ a WOTC):

Karla Ortiz -Teysa, Envoy of Ghost

Donato Giancola- Spore Frog Family- 24"x30", Oleo sobre Painel, 2008

Jesper Ejsing- Pacifism

Vance Kovacs trabalha há mais de 15 anos como ilustrador e concept artist de filmes e jogos.

Entre as produções que já trabalhou estão: Mogli, Rei Leão, God of War, Pantera Negra, Planeta dos Macacos e John Carter – entre dois mundos.

O segundo nicho, o Design de Produção ou de entretenimento, tem direta ligação com o desenvolvimento visual para grandes produções – o artista Ralph McQuarrie e a ILM, citados anteriormente, são ótimos exemplos desse segmento. Essas produções podem ser não só para o cinema, mas também para jogos e aplicativos. A exposição e a própria finalidade desses projetos é o que as caracteriza. Como o público não vê diretamente as obras produzidas por esses artistas, ele a observa pelo resultado final, nas telas por exemplo.

Quando o público escolhe gastar seu dinheiro em um ingresso de cinema para um dos mais recentes filmes como o último remake de Rei Leão, não pensa em como os rugidos e os incríveis cenários ganham vida na tela. No entanto, existem muitas pessoas que trabalham nos bastidores criando esse faz de conta para que o público aceite sua arte como realidade. Esse processo artístico é conhecido como Design de Produção, às vezes também chamado de Design de Entretenimento. Ele engloba a criação de obras visuais, ilustrações e designs que exploram e informam como mundos, lugares, personagens, criaturas, cenas, máquinas e mais serão na produção. As produções podem incluir filmes, jogos, aplicativos, entre outros.

Abaixo: Vance Kovacs - Desenvolvimento Visual p/ o filme Rei Leão, 2019





Faraz Shanyar é um concept artist iraniano que trabalhou para empresas como MPC, Volta, Red Barrels, Remedy e várias empresas e revistas da Iran. Atualmente, ele é freelancer e leciona em Teerã. Seus últimos projetos incluem Rei Leão e Alladin.

Ao lado: Faraz Shanyar, desenvolvimento de personagens p/ o filme Rei Leão
Abaixo: Ruan Jia - Desenvolvimento Visual p/ o filme Rei Leão, 2019



Existem muitos passos dentro do processo de produção, e uma das ferramentas mais úteis nesse processo é a Concept Art. No filme Rei Leão, por exemplo, muitos ilustradores e concept artists como Faraz Shanyar, Vance Kovacs e Ruan Jia foram contratados para desenvolver esquemas visuais para que as equipes de produção e pós-produção utilizassem como diretriz durante todo o processo, até a chegada do filme nos cinemas.

As obras criadas pela direção de arte no início de um filme podem eliminar a maior parte da confusão que pode aparecer quando um modelador 3D não tem certeza de como um personá-

Ruan Jia é um concept artist da China que começou a trabalhar para um estúdio de jogos on-line na China em 2001 e, depois, em 2011, mudou-se para o Canadá para trabalhar como ilustrador. Em 2013, ingressou na equipe ArenaNet, trabalhando para o projeto 343 Industries on Halo, em 2015. Atualmente é freelancer, e já trabalhou para jogos como Halo, Guild Wars 2, World of Warcraft e Diablo 3.

Wayne Reynolds é ilustrador freelancer com mais de 20 anos de experiência contribuindo com obras de arte para a indústria editorial. Seu trabalho apareceu em jogos de RPG, jogos de cartas colecionáveis, jogos de tabuleiro e desenhos em miniatura. Além disso, contribuiu com arte de capa e ilustrações internas para quadrinhos, romances e livros de referência histórica.

gem deve parecer, ou quando a equipe de efeitos visuais não sabe exatamente como o ambiente funcionará com determinados ângulos de câmera. A adivinhação apenas adiciona tempo ao calendário de pós-produção e aumenta os orçamentos para além da capacidade. Com a concept art, elimina-se a incerteza e toda a equipe se une em torno de uma visão pré-desenvolvida.

Diversas vezes esses nichos se misturam. Afinal, a pré-definição de designs para uma produção pode também ajudar muitos ilustradores. Um exemplo disso são as criações do artista Wayne Reynolds, concept artist na empresa Wizards of the Coast, cujas obras são enviadas aos ilustradores que pintam as cartas. Mantém-se, dessa maneira, uma linha de similaridades e entendimento visual na produção de todas as cartas de Magic The Gathering.





Acima e ao lado: Ilustrações p/ o livro Pathfinder - Character sheet, por Wayne Reynolds



Drow - Felipe Cavalcanti, 2019

CAPÍTULO 2

DESIGN DE PERSONAGEM

Design de personagem ou Character Design se trata do projeto para criação de um personagem, tornando visível aspectos da personalidade por meio de recursos visuais. Um bom design de personagens auxilia muito na compreensão de uma narrativa. Por isso, deve-se levar em conta que não se trata de uma ilustração de um mascote ou um desenho naturalista. Como o objetivo é dar vida a um ser imaginário, o processo de criação é muito metódico e detalhado, com etapas importantes a serem levadas em conta. Serão mostrados neste capítulo alguns dos raciocínios para esse processo.

Toda vez que somos apresentados a uma nova pessoa, recebemos automaticamente uma impressão de quem ela é. Utilizando de simbolismos e arquétipos de maneira a mostrar quem é o personagem, é possível garantir que o público receba essa primeira impressão de forma eficiente, o que ajudará muito a história, conduzindo a narrativa de acordo com o intuito da produção. Para se conseguir essa eficiência, devem ser articulados visualmente aspectos da personalidade. Logo, aspectos psicológicos inerentes ao personagem devem ser levados em conta e até extrapolados, dependendo da necessidade da narrativa, para melhor entendimento visual. Isto é, uma inclinação dos ombros ou movimento de mão podem ser essenciais ao contar a história do personagem. Para esse processo, são necessários esboços e pinturas, além de outras referências. Nele, buscamos formas, proporções, cores e expressões faciais e corporais que adicionem aspectos históricos que situem o espectador no enredo proposto. Com isso, cria-se um concept do personagem. Ao calcular e entender as partes desse processo, o ilustrador pode produzir com

Concept: Neste capítulo, abordarei como concepts quaisquer imagens criadas por concept artists – ou seja, imagens que traduzam uma ideia, de rascunhos a pinturas finalizadas, qualquer imagem criada na linha de produção de concept art será chamada aqui de concept.

Um ModelSheet é uma folha de referência de um personagem em que se desenha um perfil frontal, perfil lateral, vista 3/4 e uma vista posterior (por vezes, nem todas são necessárias). Isso ajuda os modeladores a conhecerem as proporções, gestos e a aparência do personagem de vários ângulos. Ele também pode ser útil em animações, pois ajudará o próximo artista na linha de produção a desenhar seu personagem várias vezes, mantendo o tamanho, a forma e o volume consistentes ao longo do projeto. O trabalho de um designer de personagens é fazer um modelsheet "limpo" antes de ser entregue ao modelador ou animador.

Ao lado: Modelsheet gnoll e draconato.

mais rapidez e precisão, deixando a imagem mais clara e bem estruturada. Este concept de personagem é então usado por artistas da produção para a criação final do personagem dentro do jogo, da animação ou do filme em que este será inserido.

2.1 LINHA DE PRODUÇÃO

A criação de personagem deve ocorrer dentro de certos parâmetros para influenciar um determinado público de acordo com um certo estilo de arte – ou seja, na produção do personagem ilustrado a seguir, passavam por minha cabeça o estilo que eu estava desenhando, e quem eu queria que visse e gostasse. Assim sendo, eu tinha em mente que o objetivo real era entender e trabalhar dentro dessas diretrizes. Como se tratava de um projeto pessoal, eu era meu diretor de arte. No entanto, o trabalho de criação de personagens profissional envolve minha interação, como designer de personagens, com o diretor de arte ou idealizador do projeto, e são nessas diretrizes dadas por esses profissionais que meu trabalho deve ser pautado. Sendo assim, é preciso estar ciente de todos esses processos que influenciam esse trabalho. O Design de Personagem muitas vezes será aplicado em um produto que não exigirá diretamente as imagens produzidas.

Em animações 3D, por exemplo, modeladores dependem do design de personagens para construir as versões operacionais desses personagens. Conseqüentemente, os modeladores precisarão de um design que possa contar-lhes como é a aparência do personagem em geral: equipamentos e roupas que o personagem usa, quais os materiais de cada adereço, entre outros aspectos técnicos. Uma maneira de apresentar todos esses elementos para um modelador é criando o Modelsheet. Logo, o desenho produzido pelo Designer de personagens não será visto na versão final, mas o design criado por ele sim, por meio da modelagem digital.



Mike Azevedo é ilustrador e concept artist para empresas de jogos fora e dentro do Brasil, com clientes como Blizzard, Games Workshop, Guerrilla Games, VOLTA, Riot Games e Applibot. Já trabalhou com produção de concepts para filmes de longa-metragem de animação 3D, Ilustrações/ concept art para jogos de grande orçamento e ilustração editorial para revistas. Palestrante em diversos eventos de arte, recentemente fundou sua empresa de Outsourcing, a MAR. Nela, junto com vários outros ilustradores como Cesar Rosolino, Caroline Gariba e Rafael Zanchetin, recebe encomendas de todas essas empresas internacionais. De novembro de 2018 a maio de 2019, participei de seu curso on-line de Produção de Pintura Digital pela ICS (Innovation Creative Space), uma escola de cursos voltados para entretenimento localizada em Mirandópolis, São Paulo. Além desse curso, Mike também dá aulas de Fundamentos da Pintura Digital.

Um elemento que ainda impõe dificuldades ao design e à criatividade é o tempo do projeto. O tempo provavelmente define como um artista criará um personagem. Do esboço à concepção, sempre existe um prazo, então o artista está vinculado a ele. Esse prazo é definido pelo escopo do projeto, a qualidade esperada e o orçamento, que também pode ser limitante, uma vez que um designer de personagens é um profissional remunerado e a empresa precisa lucrar com o produto. Se o artista não entregar no período acordado, isso pode prejudicar a empresa e ele mesmo.

É válido lembrar que, na criação de personagens para desenhos animados 2D, os personagens devem ser facilmente desenhados de todos os ângulos, além de apresentarem uma simplicidade para que sejam reproduzidos mais rapidamente. Construir um concept realista e detalhado e, em seguida, tentar convertê-lo em um personagem mais abstrato, com ênfase em formas e cores pode ser difícil e, eventualmente, não resultar em um bom personagem.

'Se você deseja criar uma maçã do zero, precisa antes inventar o universo ". Essa frase de Carl Sagan (1980) esclarece bastante o trabalho de um designer de personagem. Em sua aula de Produção Digital, pela ICS, Mike Azevedo ainda acrescenta a essa frase que "É preciso saber as regras do mundo com o qual se está trabalhando e criar personagens, cenários e objetos que respeitam essas regras, criando complexidade a partir de simplicidade". Em grande parte desses projetos, geralmente busca-se um design atraente. Logo, a estética é um elemento que fornece diretrizes para a composição do projeto necessária para se compreender o estilo de arte que deve ser aplicado neste processo. Normalmente, esse parâmetro é criado pelos diretores de arte.

Entender e respeitar as regras do mundo que está sendo criado para a narrativa é essencial no trabalho de um concept artist. Assim é possível criar projetos mais eficientes e objetivos.

Desta forma, utilizar-se de termos e generalizações para a compreensão dos estilos de arte pode ser uma boa estratégia. Mencionarei aqui alguns termos que mais acho relevantes e ajudam nesse entendimento.

Na mesma aula com Mike Azevedo, os termos Realidade Aproximada, Realidade Estilizada e Realidade Abstrata foram apresentados para melhor distinção desses estilos de arte nos quais esses artistas precisam se encaixar em uma produção. Adiante, seguem exemplos de cada um desses conceitos visuais:

Realidade aproximada: o uso de referência da vida real se torna essencial quando trabalhando sob essas diretrizes. Desenhos puramente da imaginação quase sempre resultam em falhas no realismo. A iluminação, reflexividade dos objetos e texturas são importantes para situar o espectador neste universo. Referências de anatomia humana e animal devem ser usadas e consideradas em todos os momentos, até na criação de personagens fantásticos, como elfos, dragões etc.



"Neolybians archetype" - ilustração da empresa SIX-MOREVODKA paa o projeto DEGENESIS.



"The Bard" - ilustração de Cindy Avelino - "comission for a client".

Realidade Estilizada: esse procedimento proporciona mais liberdade criativa para os concept artists. Ter proporções realistas e referências da vida real – tais como anatomia e iluminação – ao construir personagens ainda é recomendado, mas essas características podem ser exageradas ou alteradas para aprimorar melhor o apelo visual sem precisar ser verdadeiramente realista. A iluminação pode ser mais ou menos manipulada de acordo com as necessidades do projeto. Exageros em certos contrastes para aprimorar a experiência visual também são muito utilizados.

Realidade Abstrata: é possível dizer que os elementos mais importantes nessa realidade são a cor e a forma. Alguns elementos comuns encontrados em designs nela são proporções exageradas, cores fortes, formas geométricas e extrapoladas da realidade. Silhuetas muito fortes são sempre buscadas. Animações, jogos que são jogados em pequenas plataformas geralmente buscam este tipo de estética, para maior facilidade na leitura, e a possibilidade de distorções proporcionadas pela liberdade que a fuga do naturalismo pode trazer.

"The Fisherman" - ilustração de Gabriel Rúbio - for Brave Conquest..



Dunkirk. Dir. Christopher Nolan. Produtor: Warner Bros. EUA, 2017. DVD, son. color. Legendado.

Suspensão de descrença: outro termo relevante, também apresentado na aula de pintura digital por Mike Azevedo é a suspensão de descrença. Esse termo se refere à vontade do espectador de aceitar como verdadeiras as premissas de um trabalho de ficção, mesmo que sejam fantásticas, impossíveis ou contraditórias. No filme Rei Leão, por exemplo, os animais falam. Isso é inacreditável, mas em um contexto em que todos eles estão falando, conversando e cantando entre si, a audiência aceita as regras daquele mundo e fica imersa na história. No entanto, caso um animal falasse em um filme baseado em fatos reais, como Dunkirk (2017), tal fato pareceria estranho demais e tiraria o espectador da continuidade narrativa.



2.2 PROCESSO

Todo artista tem suas preferências pessoais quanto ao método de criação em seus projetos. O processo de design de personagem mostrado aqui não é nada que possa ser nomeado como "o melhor caminho". Desenvolver um processo adequado envolve a maneira com que o concept artist prefere resolver seus problemas. O Design de Personagem é composto de diferentes estágios que requerem criatividade e conhecimento técnico do artista e que facilitam a criação eficiente de personagens. Ter um plano específico de como trabalhar não apenas aumentará a produtividade, mas também diminuirá a frustração e o estresse durante a produção. O processo apresentado aqui possui três etapas principais: pesquisa, concept e render.

Este processo foi construído tendo como base processos de diversos profissionais da indústria, por isso mesmo, é um caminho muito útil tanto ao artista quanto à equipe de produção. As variações desse processo podem levar a resultados menos previsíveis, tanto para o bem – com criações mais diferenciadas e únicas – quanto para o mal, ocasionando bloqueios criativos, atrasos na entrega ou em concepts simples ou batidos. O processo por demais estruturado pode favorecer o cumprimento de prazos e orçamento, mas não necessariamente favorece o processo criativo. É a natureza da produção que determina qual o método ideal. Uma produção que tenha na espontaneidade seu principal objetivo pode escolher um caminho totalmente oposto.

2.2.1 PESQUISA VISUAL

Como o nome sugere, essa primeira etapa consiste em identificar e compreender os problemas que devem ser solucionados, e colher referências visuais para a criação do personagem. É comum que as pessoas já tentem desenhar direto ao criar um personagem sem sequer entender seu con-

Uma palavra-chave é uma palavra que resume os temas principais de um texto. Identifica ideias e temas importantes para servir de referência a pesquisas. Um único parágrafo pode conter várias palavras-chave. As palavras-chave são usadas sobretudo em arquivística, biblioteconomia, catálogo, artigos e entre outras. Fazer brainstorming para chegar a essas palavras pode ser muito útil. Brainstorming, ou tempestade de ideias, é uma técnica utilizada para propor soluções a um problema específico.

Ao lado: Quadro de Referências (moodboard) para pintura da "Lady of the Lake", para o desafio do Artstation - Character Design Challenge - The Legend of King Arthur.

Sergio Pablos é um animador e roteirista espanhol, mais conhecido como o criador da franquia Despicable Me, da Universal Pictures. Recentemente estreou sua mais recente animação na Netflix, Klaus.

ceito e, como resultado, o design final é falho e inconsistente. Para que isso não aconteça, é importante estudar o tipo de personagem que será criado. Ter palavras-chave é um bom começo ao procurar inspiração e referências. Os personagens descritos na história devem ser a principal fonte de inspiração e informação para o design de personagens. Quando estiver criando um personagem baseado em uma cobra, por exemplo, é essencial entender visualmente os aspectos físicos que adicionam alguma personalidade às cobras. De textos simples em blogs a documentos históricos, cada peça de informações que podem dar qualquer visão para projetar o personagem é importante para a criação. Porém, o mais importante: é preciso ter foco.

É por meio do roteiro que é possível pesquisar com mais foco. O artista Sergio Pablos, em seu vídeo 'Character Design Tips' para a SPA Studios, organiza seus personagens dividindo-os de duas maneiras diferentes de acordo com a trama. Uma é a partir da história do personagem em si, e a outra é através da história do mundo. Essas interações constroem uma personalidade, enquanto o mundo define os aspectos físicos e características. Os aspectos físicos incluem gênero, idade, ocupação, vestuário etc. Já o lado psicológico envolve motivações, personalidade, e sua trama. É por meio da personalidade, e não apenas dos aspectos físicos, que se define a aparência. Adicionar sentimentos, emoções e atitude na imagem do personagem é necessário para gerar empatia com o espectador. Dessa forma, personagens são mais facilmente lembrados e mantidos no imaginário do público.

2.2.2 REFERÊNCIAS

Referências são imagens que contêm padrões, formas, silhuetas, materiais, construções, referências anatômicas e qualquer outro tipo de gravação gráfica de um elemento que pode ser usado para esse processo de criação. O uso de referências imagéticas serve não apenas para a



representação de materiais, mas também para estimular a criatividade do artista.

Cada personagem possui inúmeras diferenças culturais, étnicas e sociais que podem decorrer da trama. E, para todas essas diferentes características, a pesquisa de referências se torna importantíssima. Trabalhar sempre olhando essas referências, colocando-as ao lado durante o processo de criação, experimentando suas diferentes formas, pode trazer maior riqueza de detalhes e profundidade ao design de personagem.

2.2.3 BIBLIOTECA VISUAL

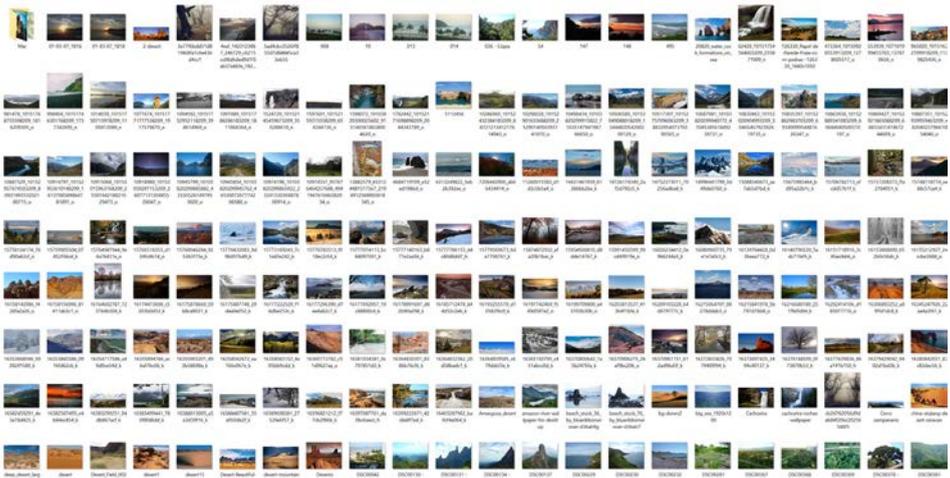
A biblioteca visual do artista é uma parte crucial desse processo criativo. Trata-se do o processo de coletar e utilizar referências visuais no processo de concept design, muito usado pelo concept designer Feng Zhu (que define esse termo muito bem em seu vídeo "Design Cinema, EP 52: Visual Library", disponível em seu canal no YouTube).

A maioria dos ilustradores inconscientemente apreende referências visuais de coisas que observa a sua volta. As fontes são variadas e

Feng Zhu é um concept designer nascido nos EUA. Por ter muita experiência no mercado de entretenimento, participando da produção de grandes jogos e filmes, Feng fundou em Cingapura sua escola de Design para entretenimento, a FZD School of Design. Ao redor do mundo, sua escola é famosa por um método diferenciado e inteligente de apresentar e ensinar o "concept design". Seu principal meio de divulgação são seus vídeos no YouTube, em seu canal FZDSCHOOL, que ficou especialmente conhecido devido a sua série de vídeos Design Cinema.

Pastas de referências que tenho no meu computador. A maioria são fotos de paisagens e pessoas tiradas por mim ou salvas da Internet. Além disso, tenho uma pasta gigantesca com pintores dos mais diversos movimentos artísticos. Ter esse arsenal de imagens é muito útil, e pode agilizar muitos processos de pintura digital e coleta de referências.

vão desde histórias em quadrinhos, passando por conteúdo audiovisual (TV, cinema), livros impressos e, é claro, a Internet. Essas referências de fotos, pinturas, desenhos e tudo que podemos ver e tentar documentar, compõem essa base imagética. Sempre que encontrar inspiração, salve as cópias e as organize bem. É importante destacar que o artista deve estar sempre atento para criar sua biblioteca visual também a partir de suas próprias experiências pessoais. Lugares frequentados nas mais diversas situações sociais (trabalho, estudo, turismo), podem render não apenas memória visual baseada na experiência vivida como excelentes registros fotográficos. Ao praticar, copiando e interagindo com essa biblioteca, o artista aprimora suas memória visual para pensar rapidamente em diferentes construções visuais. Com essa busca por melhor entendimento das proporções, valores e formas do que se desenha, o ilustrador pode trazer mais soluções para os problemas inerentes ao processo.

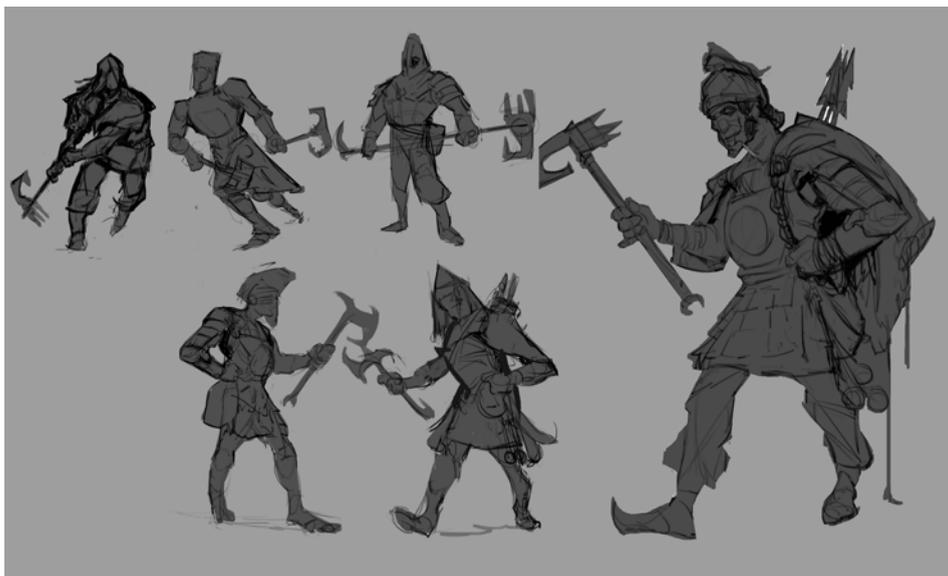


2.2.4 RASCUNHOS INICIAIS

Durante a etapa de pesquisa foi construída uma biblioteca de referências visuais que teve como ponto de partida as palavras-chave extraídas do roteiro. Inicia-se, então, a etapa de esboços. Os esboços consistem em desenhos rápidos comumente usados para praticar. É por meio desses esboços que os artistas podem melhorar a capacidade de transmitir ideias mais claramente e se aproximar de uma solução. Os muitos desenhos produzidos são testes para ver como uma ideia se desenrola quando representada graficamente. Analisando os esboços, artistas e diretores criativos podem entender o que pode ou não funcionar.

É de grande relevância aprender a passar pelos desenhos iniciais, mais duros e que normalmente apresentam menor qualidade, para

Abaixo: Thumbnails e Sketch detalhado do Caçador de Mantícoras. Fiz os cinco thumbnails, escolhi um e levei adiante.



alcançar um bom design. Nessa fase, nenhuma ideia é uma má ideia, vale a pena fazer esboços dos mais variados. Experimenta-se desenhando diferentes formas e silhuetas, a fim de ver qual transmite as diretrizes do personagem da melhor maneira. No final dessa fase deve haver algumas variações de desenhos. Nenhum detalhe é necessário, apenas as formas básicas, cores ou silhuetas que possam transmitir as características gerais do personagem

Uma silhueta é geralmente uma forma preta delineada, como uma sombra. As silhuetas estão entre os métodos de design mais úteis quando é necessário produzir uma grande quantidade de variações de concepts, afinal, sua eficiência garante maior rapidez no processo. O objetivo desse método é encontrar uma silhueta forte e interessante, facilmente reconhecível à distância, para que possa ser vista em janelas de exibição com diferentes características, desde pequenos celulares até telas IMAX.

Uma das melhores coisas desse método de design rápido é que não é preciso se concentrar nas mãos, pés, dedos, olhos e todos os pequenos meandros que levam tempo. O artista pode produzir formas quebradas e traços leves enquanto deixa sua mente preencher as lacunas e se preocupar apenas mais tarde em descobrir os elementos ausentes, depois de escolher uma forma dominante forte e boa. Produzir designs nesse estágio de desenvolvimento, alinhá-los ou dispersá-los na mesma página, como em uma escala de miniaturas, pode ajudar muito.

A escala também desempenha um papel importante nesse estágio do design de silhueta. Qual é a proporção do personagem em comparação ao mundo ao qual ele pertence? Tudo, desde a largura do peito até o tamanho do antebraço em comparação com o tamanho e o comprimento do bíceps, pode trazer maior empatia na criação. É com o objetivo de evidenciar as características físicas e psicológicas do personagem por meio de formas que o método de silhueta ajuda muito, pois seu contraste ressalta essas principais for-



mas, já informando claramente ao observador. Após esses primeiros rascunhos ou silhuetas, é importante retroceder e observar as diferentes ideias que foram criadas. Ao olhar para todas as ideias como um todo, é mais fácil ver qual se destaca e o que parece mais interessante. A partir daí, podemos escolher um ou dois estudos para levar adiante, adicionando maior detalhamento, como no estudo acima.

O processo de criar esse esboço mais detalhado pode ser feito de duas maneiras. O primeiro método é diminuir a opacidade da silhueta e desenhar sobre ela com linhas. O segundo é manter a silhueta como está no original e bloquear valores tonais mais claros direto sobre a silhueta. O objetivo final é entender as formas de modo a reter a força visual da silhueta escolhida.

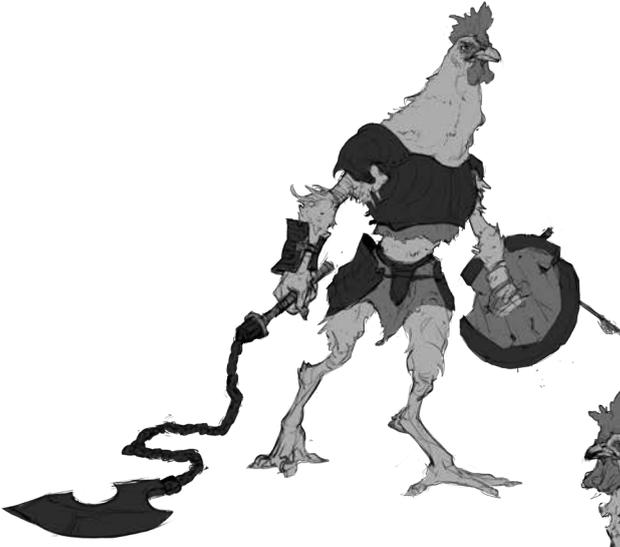
Acima: Silhuetas e estudo de valores da silhueta escolhida.

Ao lado: Diferentes iterations para o personagem do Frango da Guarda Real. Neles, testei diferentes armas, armaduras, cristas e proporções, buscando atrair mais interesse para ele.

Após esse processo de trazer para a silhueta maior tridimensionalidade e detalhamento, muitos artistas da indústria precisam realizar um processo de criação de iterations. Nele, testes de acessórios ou formas são feitos no personagem buscando variações e pontos de interesse no design. Por vezes, posições diferentes do personagem e possíveis ações também são desenhados.

É claro que a utilização de silhuetas é apenas um dos processos para criar uma ideia inicial do design e se faz importante destacar que o processo de silhuetagem não é usado por todos os designers de personagens e, certamente, não é obrigatório projetar uma criatura ou um personagem puramente baseado na forma de uma silhueta. Alguns artistas já desenhavam direto na linha, ou pintam através da mancha. Isso não quer dizer que todos os ilustradores, ao projetar, não estejam atentos – conscientemente ou não – a formas que proporcionam um forte impacto visual em seus desenhos. Seja conscientemente ou inconscientemente, estamos sempre projetando – por meio do uso de formas dominantes interessantes. Por isso mesmo, entender os conceitos de formas por trás do desenho de silhuetas é vital para conseguir alcançar um concept consistente.

Após todo esse processo, vale a pena se perguntar novamente: o personagem será capaz de realizar o movimento e as expressões que deveria? Ainda se enquadra na descrição do papel dos personagens? No final desses testes e esboços, os melhores personagens são selecionados para serem mais polidos no estágio de renderização.





Acima: processo de pintura do caçador de mantícoras.
Abaixo: processo de pintura do Drow.

2.2.5 RENDERIZAÇÃO

Renderização é um termo conhecido na indústria, derivado de rendering. O Dicionário Unesp do Português Contemporâneo define-o como termo da informática, com o significado de aplicação de técnica que permite melhorar a visibilidade; alta performance para renderização de imagens 3D. No entanto, para a pintura digital, esse termo possui uma definição diferente, referente à iluminação, cor e textura, com formas e pinceladas. É o processo de técnicas que trazem tridimensionalidade e a sensação de finalização de uma pintura.

O uso da iluminação é o que define volume. Afinal, é através da iluminação que podemos observar todos os 'fatores modeladores' da forma. Em seu livro *Color and Light*, de 2010, o artista James Gurney esclarece esses princípios da forma, e como a luz é o fator principal para estabelecer volume. A iluminação também tem parte importante na narrativa do personagem. Uma iluminação mais fraca pode transmitir um personagem mais soturno e misterioso, enquanto uma iluminação forte pode evocar felicidade.

A busca do entendimento cromático trará à iluminação certos aspectos técnicos que definem os elementos da imagem. Além da cor local de cada objeto, as variações que ocorrem em materiais como metal e couro, ou mesmo a pele humana, evidenciam o personagem e seus acessórios. As cores usadas para pintar o personagem também influenciam em como o público vai percebê-lo e sua trama na história. Uma grande quantidade de neutros e verdes em uma pele branca pode trazer um aspecto mais soturno, enquanto trazer mais cores quentes para o rosto pode evidenciar maior animação, como nos exemplos ao lado.

Um personagem renderizado nesse processo de finalização deve apresentar equilíbrio e harmonia. Muitos detalhes podem acabar prejudicando, causando poluição na leitura. É importante deixar áreas de respiro dentro do concept, de modo que as áreas de interesse se destaquem.

O livro *Color and Light – A guide for the realist painter* é uma extensa pesquisa sobre dois dos temas mais fundamentais da arte, Cor e Luz, preenchendo a lacuna entre a teoria abstrata e o conhecimento prático. Começando com uma pesquisa com mestres que aperfeiçoaram o uso da cor e da luz, o livro examina como a luz revela a forma, as propriedades da cor e dos pigmentos e a ampla variedade de efeitos atmosféricos. Além disso, busca compreender os dogmas confusos e contraditórios sobre a cor, testando-o à luz da ciência e da observação. Realizado pelo ilustrador e artista norte-americano James Gurney, esse livro é o segundo de uma série baseada em seu blog, gurneyjourney.com. Seu primeiro na série, 'Imaginative Realism – How to paint what doesn't exist', foi amplamente aclamado no mundo das ilustrações fantásticas e foi classificado como o best-seller nº 1 na lista da Amazon para ensino de arte. No site *BrushworkAtelier*, de Luiz Celestino, cujo conteúdo é voltado para estudantes e profissionais ilustradores e concept artists, é possível encontrar detalhadamente as melhores maneiras de estudar esse livro tão interessante.

O Photobashing é uma técnica em que os artistas mesclam e misturam fotografias ou recursos 3D enquanto os pintam e compõem em uma peça finalizada. Isso é usado por concept artists para acelerar seu fluxo de trabalho e obter um estilo realista. Alguns artistas mais conservadores pensam no photobashing como "trapaça", mas, para usar essa técnica com sucesso, é preciso ter um entendimento funcional da iluminação, composição e forma. Os artistas não ignoram os fundamentos no photobashing. Em vez disso, eles usam seus conhecimentos e habilidades para acelerar o trabalho do projeto e alcançar um resultado final mais rapidamente.

Abaixo e na página oposta: Soldado Real dos Galinaceos. Pintura finalizada e processo.

Durante todo o processo, deve-se rever os aspectos físicos e psicológicos do personagem, para que não haja inconsistências.

Diferentes trabalhos de design de personagem exigem diferentes tipos de renderização. Em produções de Realidade Aproximada, ou seja, em que o naturalismo é muito almejado, o photobashing, assim como fotos de poses, é muito utilizado. Já em trabalhos de Realidade Abstrata, como animações, em que formas e proporções podem ser muito extrapoladas e pouco aderentes à realidade, suas finalizações variam, e podem não necessariamente se ater a materiais, mas apenas definir uma iluminação básica numa pose mais exagerada e linear. Normalmente, os conceitos dos personagens serão revisados pelos diretores criativos e, eventualmente, retrabalhados antes de receber uma aprovação final. As imagens finalizadas do personagem vão avançar para a próxima equipe de profissionais para serem convertidos em um formato adequado para aplicação no produto final.



1



2



3



Briefing é um conjunto de informações ou uma coleta de dados passados em uma reunião para o desenvolvimento de um trabalho ou documento. Esse é um instrumento muito utilizado em Administração, Relações Públicas, Design e na Publicidade.

Abaixo: Uma lista de personagens contendo todos os seis (6) designs de personagens (jovem Arthur, Rei Arthur, quatro personagens escolhidos abaixo) e um (1) design de criatura.

2.3 ARTSTATION CHARACTER DESIGN CHALLENGE: THE LEGEND OF KING ARTHUR ("A LENDA DO REI ARTHUR")

Este projeto de Design de Personagens foi realizado para o 'Character Design Challenge', um desafio criado pela plataforma digital Artstation. O Artstation é uma plataforma para artistas profissionais mostrarem seu trabalho, colocando seus projetos e montando seus portfólios. É a plataforma principal para artistas de jogos, filmes, mídia e entretenimento, e além de criação de portfólio, disponibiliza aulas e oportunidades de trabalho, além de terem sua própria revista digital. Uma dessas oportunidades são os desafios, em que a equipe do site reúne alguns júris (artistas renomados da área) e decide o tema sobre o qual será o desafio. Alguns dos temas que já aconteceram em edições anteriores são 'Velho Oeste' e 'Japão Feudal', além dos desafios do 'Trojan Horse Was a Unicorn', dos quais falarei mais à frente.

Após a decisão do tema, o desafio se desdobra em categorias. Elas são: Character Design,



Environment Design , Prop Design e Keyframe Concept Art . Ao fim do desafio dessas categorias, são criadas novas categorias, desta vez para modeladores 3D utilizarem os designs criados. Nesse desafio, em que o tema era 'A lenda do Rei Arthur', decidi participar na categoria de Character Design. Esta é uma versão resumida do briefing que estava no site:

Estamos desafiando os artistas a imaginar o Rei Arthur, suas façanhas e os Cavaleiros da Távola Redonda. A história do rei Arthur foi contada inúmeras vezes e evoluiu ao longo dos séculos através de manuscritos, livros e filmes. A lenda arturiana é extremamente inconsistente em suas muitas recontagens, portanto, não julgaremos muito a precisão histórica. O que procuramos é sua capacidade de dar vida a personagens, eventos e lugares emblemáticos e capturar o mundo da Grã-Bretanha pós-romana na era da lenda do rei Arthur. Neste desafio, você criará seis (6) personagens, uma (1) cena de personagem e uma (1) criatura mítica de A lenda do rei Arthur. Como parte do envio de seu desafio estarão essas imagens: Um (1) design de personagem para Arthur na época em que ele puxou a espada da pedra;

Um (1) design de personagem para o rei Arthur;

Environment Design é a área do design de entretenimento responsável por desenvolver diferentes tipos de projetos para espaços em que o jogo ou filme ocorrerá, sejam eles internos ou externos.

Um designer de props ou designer de acessórios é uma pessoa que cria acessórios para uso em teatro, cinema, animação, jogos etc. Trabalham em conjunto com os figurinistas, cenógrafos e modeladores. É um braço da concept art responsável por criar objetos de cena.

Você pode ler o termo "Keyframe" (em português, quadros-chave) usado para descrever a concept e se perguntar o que isso significa. É claro que usar o termo 'concept art' para definir quadros-chave não está errado, mas eu o definiria como ilustração de uma cena-chave do roteiro do filme e não é o mesmo que um design para um acessório, cenário ou personagem.



Um (1) design de signo / banner para o Rei Arthur (isso informará a linguagem do design do seu mundo);

Uma (1) cena contendo os Cavaleiros da Távola Redonda;

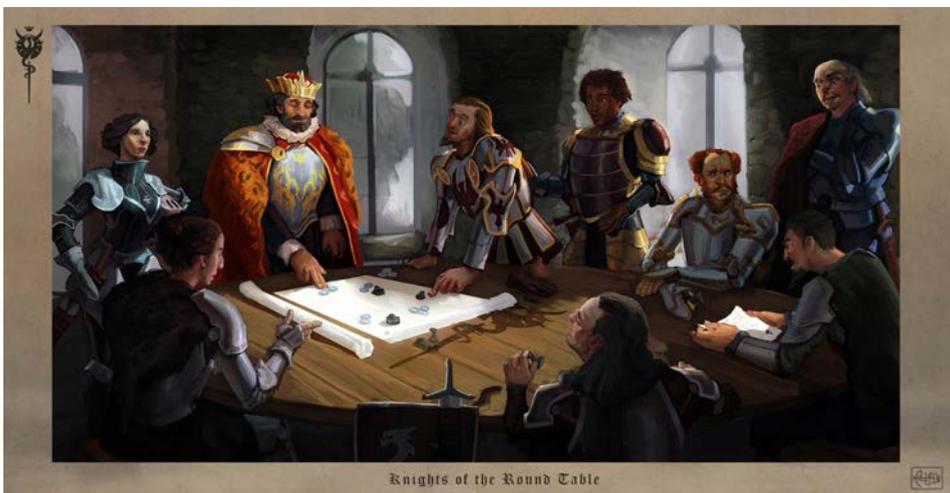
Um (1) design de criatura mítica (por exemplo, dragão, serpente, unicórnio, grifo, Questing Beast);

Uma imagem grande contendo todos os seis (6) designs de personagens (jovem Arthur, Rei Arthur, quatro personagens escolhidos abaixo) e um (1) design de criatura e crie quatro (4) personagens entre as seguintes opções: Merlin, Sir Lancelot, Sir Gawain, Sir Percivale, Rainha Guenever, Morgan le Fay, Mordred, A Dama do Lago ou qualquer outro cavaleiro de sua escolha.

A referência que você pode usar para a história é *Le Morte D'Arthur* (1485), de Sir Thomas Malory, que combina as lendas arturianas com romances em prosa francesa que introduziram as histórias do Santo Graal e Sir Lancelot. Também existem inúmeras referências ao rei Arthur na web, incluindo o Projeto Camelot da Biblioteca Robbins da Universidade de Rochester.

Cada personagem conta sua própria história com suas roupas, armamentos, adornos e gestos. Você precisará contar uma história convincente que nos atraia para o tempo, as pessoas e

Abaixo: – Mesa dos Cavaleiros da Távola Redonda. Para pintar isso o processo foi mais rápido, afinal, o tempo era curto. Fiz um rápido desenho com linhas e fui pintando cavaleiro por cavaleiro





Acima: Mordred, Felipe Cavalcanti, 2019

personagens, uma vez que a fase que utilizaria para testes acabou ficando reduzida. Não foi o ideal, mas testar diferentes processos, entendendo seus prós e contras foi muito interessante para entender de que maneira o resultado final é influenciado por essas etapas do design de personagens. O processo começava com um rascunho rápido, seguido de um trabalho linear, onde testava objetos, tecidos e tudo que compunha o personagem. A maioria das imagens a seguir só mostra a linha finalizada.



Máscaras no Photoshop têm um uso similar às máscaras para aquarela, porém, com as possibilidades inerentes ao meio digital. A maneira como as usa é bem simples. Faço uma seleção onde desejo pintar, e com essa seleção 'ativa', crio uma máscara. Logo, todas as áreas que não foram selecionadas serão impossíveis de ser pintadas na camada com a máscara. A máscara cria uma tela invisível em que é possível pintar de branco, preto ou qualquer nível de cinza no meio. A cor que você pinta diz ao Photoshop quão opacos ficarão os pixels naquele ponto. Branco significa 100% de opacidade e preto significa 0% de opacidade. No meu processo, as áreas que desejo pintar (o personagem, por exemplo) ficam brancas na máscara, enquanto o fundo, que não desejo que sofra alterações, fica preto.

Em seguida, eu trabalhei com uma camada de cores-base, ou seja, a cor local, para cada pequeno objeto do personagem, criando uma máscara para a silhueta inteira. Uma camada de Photoshop era criada associada à máscara da silhueta, que funcionaria como sombra. Para trabalhar na tridimensionalidade do personagem com mais facilidade, eu preenchia todo o personagem com sombra e apagava onde a luz o atingiria. Após suavizar as transições entre sombra e luz, chegava a hora de pintar texturas e terminar a etapa de renderização, trazendo opacidade às pinceladas.

2.4 FERRAMENTAS DO PHOTOSHOP

Camadas do Photoshop, como o próprio nome sugere, podem ser usadas para separar elementos diferentes de uma pintura. Isso inclui o plano de fundo e todas as camadas que decorrem de um processo de pintura. Um modo mais simples de entender as camadas é lembrar do processo da aquarela por exemplo. Cada uma das aguadas que colocamos e que esperamos secar são como as do Photoshop. Com a diferença da



versatilidade que as camadas digitais trazem, é claro. É possível diminuir a opacidade delas e apenas tirá-las da pintura, no caso de não ocorrer o efeito desejado.

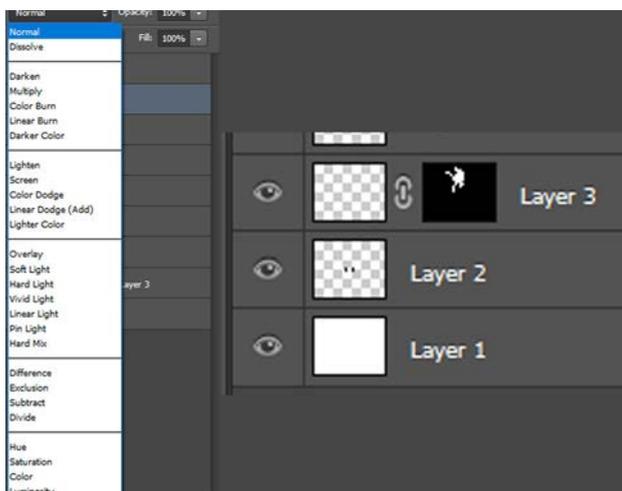
Além disso, os Blend Modes são uma ferramenta de camadas muito útil para trazer efeitos diferenciados nas pinturas. Os pixels da imagem da layer de cima serão mesclados com os da imagem da layer de baixo, sendo assim, o Photoshop usa de sua matemática para clarear ou escurecer cada ponto. Visto que toda imagem é composta por esses pontos, ou seja, os pixels, o layout será afetado de diversas maneiras. Cada um dos modos de mesclagem de camadas do Photoshop, com exceção de 'Normal' e 'Dissolve', se enquadra em um dos cinco grupos principais (Darken, Lighten, Contrast, Comparative, and Composite), e cada grupo é responsável por nos fornecer uma descrição específica, resultado ou efeito. Estou aqui falando do Photoshop, por ser meu principal meio de produção. No entanto, a maioria dos softwares de pintura digital, como o Autodesk Sketchbook Pro, Procreate ou Krita (software de pintura digital gratuito), também possuem ferramentas de camadas e de Blend Modes.

A ferramenta de seleção simplifica o processo de seleção de um único objeto ou parte de um objeto em uma imagem. Você simplesmente desenha uma região retangular, circular ou um laço em volta do objeto e a ferramenta 'Seleção' seleciona automaticamente o objeto dentro da região definida. A ferramenta de seleção também pode funcionar para pintura, uma vez que com uma seleção ativa só é possível pintar dentro dela, criando uma máscara temporária.

Página oposta: Processo de cores base, sombra transparente através de Blend Modes, e os dois juntos.

Ao lado: Blend Modes do Photoshop listados à esquerda.

No centro estão as camadas (Layers 1, 2 e 3). A Camada 3 tem vinculada à ela uma máscara.





Acima: Merlin
Página oposta: Processo do
personagem Mordred





Acima: Processo completo da personagem Morgan Le Fay. Comecei com um desenho linear detalhado. Depois disso, o processo de cores bases com sombras transparentes é realizado. Por último a pintura está com a etapa de renderização concluída.



Acima: Processo completo da personagem Dama do Lago., similar às etapas da Morgan.



Nas duas páginas: Processo completo do personagem Rei Arthur, com versões dele jovem e adulto. Os processos são iguais aos anteriores





The Legend of
King Arthur
Sigil/Banner





Na página oposta: Bandeira da casa Pendragon. Quis colocar nessa bandeira os símbolos principais da casa do Rei Arthur. O ritmo de três coroas é o mesmo do brasão da casa. A espada é um símbolo mágico dessa história, que também adicionava maior narrativa. De resto, o vitral e o dragão foram tentativas de trazer variedade de texturas na bandeira.

Acima: Questing Beast. Essa criatura mitológica tem uma história muito engraçada. Era um mito entre europeus que viam girafas na África, e ficavam aterrorizados pelo tamanho. Pescoço de cobra e pele de leopardo esclarecem que era só uma lenda a respeito das girafas.

Dungeons & Dragons (abreviado como D&D) é um RPG de fantasia publicado pela primeira vez em 1974 pela TSR, Inc. Hoje o jogo é publicado pela Wizards of the Coast. A publicação do D&D é considerada como a origem dos RPGs modernos. Jogadores de D&D criam personagens que interpretam em aventuras imaginárias em que eles enfrentam monstros, reúnem tesouros, interagem entre si e ganham pontos de experiência para se tornarem incrivelmente poderosos à medida que o jogo avança. Miniaturas ou marcadores em um tabuleiro quadriculado são usados ocasionalmente para representar esses personagens.

2.5 PROJETO RPG

Na minha adolescência eu e meus amigos jogávamos um jogo de RPG, o Dungeons and Dragons. Cada um deles interpretava um personagem, enquanto eu era o 'mestre', o responsável por criar a história e situar os jogadores naquele mundo fictício. Além de me trazer ótimas memórias, foi desenhando os personagens que tinham nos livros do jogo que acabei decidindo estudar mais a fundo ilustração. Logo, foi muito divertido realizar essas pinturas. Além disso, cada personagem nesse projeto foi feito com um processo diferente, me permitindo testá-los e entender o que funcionava melhor para mim e o que não funcionava. Infelizmente por esse mesmo motivo não tenho imagens nem descrições





desses processos. Além desses dois personagens, o 'Drow', no início deste capítulo, também faz parte desse projeto. É ao fazer coisas assim que podemos relaxar e realmente voltar a entender nosso trabalho como essa paixão por criar novos universos através do desenho e da pintura.

O D&D também apresentou o conceito de Mestre de Jogo (Dungeon Master ou DM, no original), que atua como juiz e narrador e é responsável por manter o cenário ficcional do jogo e aplicar as regras a cada situação descrita.

Abaixo: "Iterations" de rostos e acessórios na cabeça diferentes. Nele, testes de acessórios ou formas são feitos no personagem buscando variações e pontos de interesse no design. Por vezes, posições diferentes do personagem e possíveis ações também são desenhados.

Página oposta, acima: Referências + thumbnails.

Abaixo: Teste de ideias de armas.

2.6 PROJETO CAÇADORA

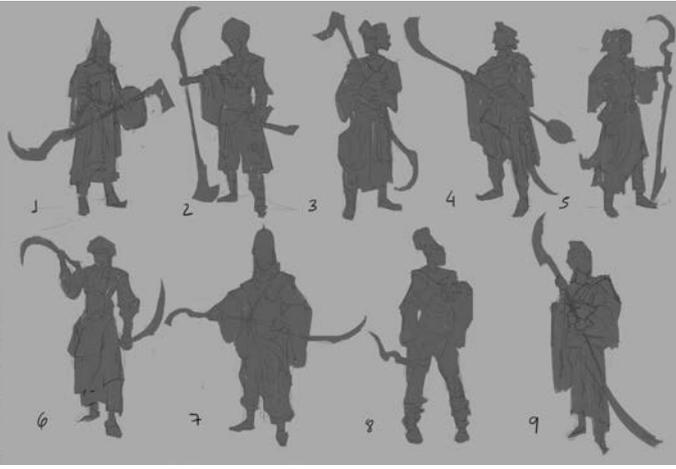
Foi a partir desse design de personagem que voltei a me interessar pelo processo de criação de personagens. Ele foi realizado na aula de Produção de Pintura Digital que fiz com Mike Azevedo, em que deveríamos desdobrar a criação de um personagem para colocar em uma futura ilustração. Começando por uma coleta de referências e palavras-chave, coloquei-as em uma página onde comecei a fazer desenhos de silhuetas.

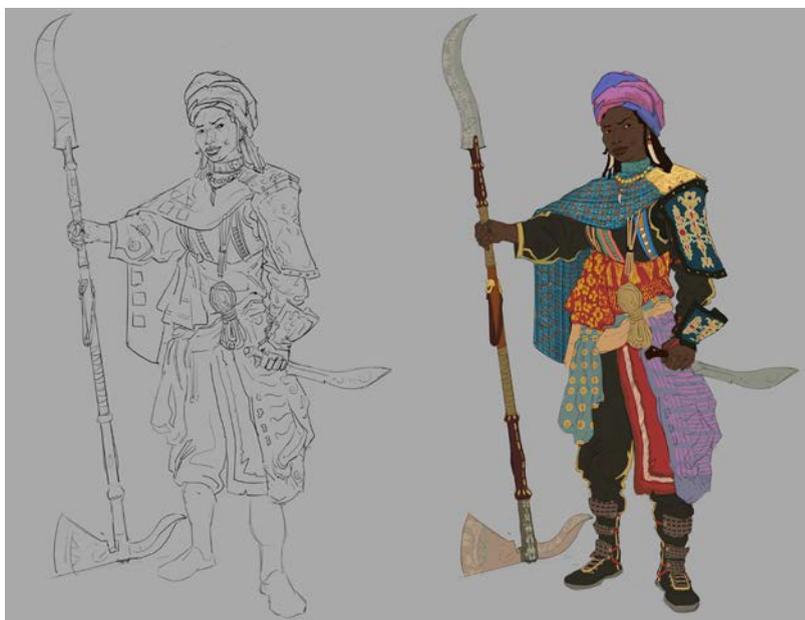
Após ter minha silhueta escolhida, recolhi mais algumas referências que me ajudariam e comecei meu desenho linear. Fiz algumas "iterations", como testes para a cabeça e arma da personagem. Depois de um tanto de estudo, estava pronto o desenho da minha caçadora de recompensas.

Passei, então, à etapa de cores na qual cuidadosamente pintei a cor local de todos esses diferentes tecidos. Fora a dificuldade de harmonizar uma grande quantidade de detalhes e cores, essa parte do processo é um tanto rápida, já que o desenho já está definido. A finalização dessa personagem foi realizada com a divisão entre luz



- CAÇADORA E EXPLORADORA
- TRIBO AFRICANA (NO FIO)
- INFLUÊNCIA PERSA - ARMADURA E ABRIGOS
- ARMAS ÚNICAS CRIADAS POR ELA





Na página oposta: Desenho linear detalhado e cores base da caçadora.

Acima, nesta página: Pintura finalizada da caçadora. Foi uma personagem feita mais linearmente, e não pintei opacamente por cima depois.

Abaixo, nesta página: Cores base separadas da camada transparente de sombra.

Como trabalhar com opacidades e transparências na pintura digital? Você pode ajustar a opacidade de seus pincéis e a de suas camadas, é uma ferramenta muito comum em softwares de pintura digital. Se diminuir a opacidade da sua camada, ela se tornará cada vez mais transparente. Se a opacidade da sua camada for igual ao zero, você não a verá mais.

e sombra, que fiz da mesma maneira que os personagens do Desafio da Lenda do Rei Arthur. Colocando uma camada de azul escuro em Multiply e apagando os lugares que receberiam luz, pude definir a direção da iluminação. Também podia me certificar de manter um contraste de cores quentes/frias. A sombra azul escura transmitia as cores frias para todos os objetos, e reforcei a luz quente mantendo os tons iluminados mais claros e quentes. Em geral, ao criar personagens, realizo uma última etapa, adicionando pinceladas com opacidade para evidenciar certos detalhes e 'esconder' qualquer informação desnecessária para a história. No entanto, essa parte não foi realizada nessa pintura da caçadora, afinal, desenvolvi outra ilustração dessa personagem (página 74).



No grupo de Blend modes Darken, um deles é geralmente mais utilizado que outros, e esse é o modo de mesclagem Multiplicar. É único entre todos os modos de mesclagem, pois é nomeado devido à matemática que o Photoshop executa quando o modo Multiplicar é selecionado. O Photoshop pega as cores da camada configurada no modo de mesclagem Multiplicar e as multiplica pelas cores nas camadas abaixo dela, depois as divide por 255 para nos dar o resultado. Obviamente, não é necessário se interessar pela matemática para usar os modos de mesclagem no Photoshop, e a maioria das pessoas usa a analogia de um projetor de slides ao lembrar como o modo Multiplicar funciona. Imagine que suas fotos estavam em slides e você segurou duas delas contra a luz, uma na frente da outra. Como a luz precisaria percorrer dois slides, não apenas um, a imagem resultante pareceria mais escura.





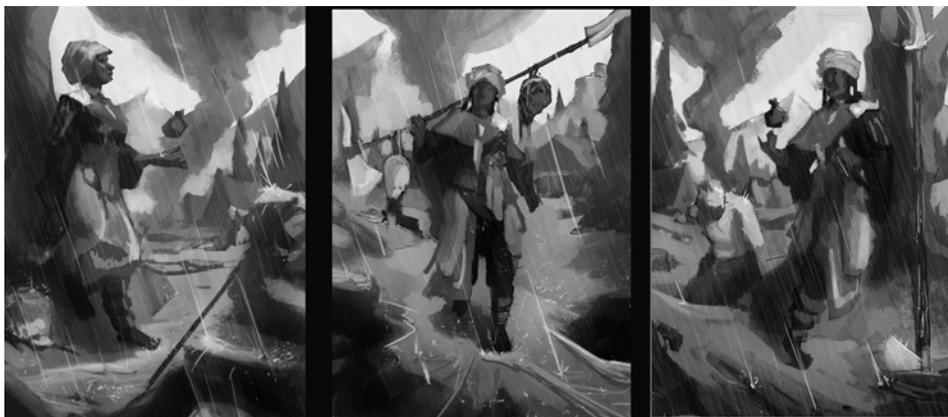
CAPÍTULO 3

PROCESSOS PARA NARRATIVAS VISUAIS

Neste capítulo, abordarei aspectos do processo de criação de ilustrações fantásticas. Este processo consiste de muitas etapas necessárias para a construção e a estruturação da narrativa. Ao tentar transmitir uma narrativa, faz parte do processo criativo do ilustrador criar uma composição que se adeque a ela, passando por todos os pontos necessários para a localização do espectador na história. Logo, existem diversos pontos que precisam ser considerados nelas. É muito útil tentar separar perguntas pertinentes a cada estágio do processo.

Ter ou não um processo inicial, que definirá os aspectos dessa imagem, pode agilizar ou travar o andamento da criação. Para evitar esse tipo de tropeço, separei algumas diretrizes que devem ser consideradas no início da criação. Depois disso, busco entender como compreender a etapa de estruturar, colorir e finalizar a imagem, e as imensas variedades que esse processo pode trazer.

Ao lado : ilustração da caçadora; Abaixo: Thumbnails para construção da imagem.





Após uma viagem ao interior de Minas Gerais, em fazendas e passeios a cavalo, e após alguns alguns esboços feitos lá, decidi criar esta ilustração de um Cavaleiros de Gansos, o protetor do lago dos gansos. Usando referências de rascunhos rápidos que fiz da paisagem, pintei esses thumbnails procurando por uma composição que mais me agradasse.

3.1 THUMBNAILS

De acordo com Andrew Loomis (1947), 'devemos esboçar uma cena de cinquenta maneiras diferentes e nos imaginarmos como parte dela, não apenas como observadores. Fazemos isso desde a infância.' Muito chamados de thumbnails, esses esboços preparatórios criados antes de uma ilustração servem para preparar as imagens e suas composições. Frequentemente grosseiros e soltos, são ótimos para reunir os pensamentos e tomar decisões na pintura. São desenhos rápidos, pequenos e aproximados que permitem ao ilustrador experimentar ideias diferentes em alguns minutos.

O ideal ao fazer thumbnails é desenhá-los em miniatura. Assim como com as silhuetas, é recomendado colocá-las todas para serem vistas ao mesmo tempo, para poder ter um panorama geral e melhor poder de decisão. Dessa forma, é possível também encontrar pequenos elementos, recursos, curvas, linhas e perspectivas de que gosta. Fazer esses esboços que não pretendem ser conceitos acabados dão liberdade para testar todas as ideias e pontos diferentes dentro da ilustração.

Para saber melhor como estruturar meus thumbnails, utilizo um processo em que considero aspectos que podem ser essenciais na narrativa, testando suas possibilidades. Esses aspectos, citados por artistas como Craig Mulins e Jesper Ejsing, são: desenho gestual, leitura de valores, ponto focal, ponto de vista e design/forma. Eles devem reger a criação dos thumbnails, criando para o ilustrador uma espécie de "mapa" para a pintura.

Ponto de vista: ponto de vista é a parte desse processo que localiza o espectador. Diferentes pontos de vista podem contar histórias completamente diferentes. Por meio da modificação da distância do espectador ou da altura da linha do horizonte na imagem, podemos testar pontos de vista que melhor narram o que queremos contar. É como pensar em um ângulo de uma câmera que, dependendo de sua posição, transmite diferentes narrativas;

Ponto focal: o ponto focal de uma pintura é uma área de ênfase que exige mais atenção e para a qual o olho do espectador é atraído, puxando-o para dentro da pintura. É assim que o artista chama a atenção para seus elementos mais importantes na narrativa. O ponto focal deve basear-se na intenção, no motivo e, portanto, deve ser determinado no início do processo. É por esse motivo que, para criar ilustrações, é imprescindível saber posicionar e atrair o olho do espectador ao ponto focal;

Desenho gestual: é uma forma solta de desenhar que tenta capturar a forma básica do modelo e expressar o movimento. É um estilo ideal para trazer figuras cheias de dinâmica. As marcas são rápidas e deliberadas. O personagem deve ser interpretado rapidamente com marcas definidas, trazendo para a cena apenas seus gestos básicos. Para ilustrações grandes, esse tipo de desenho também é ideal para estabelecer uma boa composição linear. O artista americano Michael Hampton possui um método interessante para estudo de gestos e anatomia de personagens. Em seu livro *Design and Invention* (2010), ele tra-

Michael Hampton é artista e educador de longa data nas áreas de desenho de figuras, anatomia e design. Seu foco é ensinar esses conceitos aos alunos que ingressam nos campos de animação, ilustração e arte de jogos. Ele lecionou e oficinas em escolas como *Anatomy Tools*, *Lucas Arts* e *Computer Graphics Master Academy (CGMA)*. Em 2009, Michael publicou o *Figure Drawing: Design and Invention*, um livro usado para aulas de desenho de figuras analíticas em muitas escolas em todo o mundo, bem como um livro de referência em várias empresas de jogos / animação.

Nascido em Palma de Maiorca, Espanha, Marcos Mateu-Mestre é um *concept artist*, desenvolvedor visual e artista gráfico com 25 anos de experiência em animação de longas-metragens. Alguns de seus créditos em filmes incluem *Balto*, *O Príncipe do Egito*, *Asterix e os Vikings*, e *How to Train your Dragon 2*. Seu trabalho em filmes, principalmente para a *DreamWorks Animation* e *Sony Pictures Animation*, concentrou-se tanto no design e composição cinematográfica, iluminação e continuidade visual de muitas seqüências de animação importantes, experiência que ele resumiu em seu livro *best-seller* internacional *Framed Ink: Desenho e Composição para Contadores Visuais*. Mateu-Mestre atualmente vive em Los Angeles.

Threshold e Posterize: ao colocar esses filtros nos trabalhos concluídos é possível identificar com mais facilidade alguns dos erros que podem ter ocorrido na composição. Um desses métodos é a camada de ajuste Threshold. Isso permitirá que você deslize para um ponto da linha tonal em que todos os valores acima desse ponto serão renderizados em branco opaco, enquanto todos os valores abaixo serão em preto opaco.

Mead Schaeffer nasceu em Freedom Plains, Nova York, em 1898. Depois de concluir o ensino médio, ele se matriculou no Instituto Pratt em 1916. Na Pratt, seus professores incluíam Harvey Dunn e Charles Chapman. Enquanto estudante na Pratt, Schaeffer ilustrou o primeiro dos sete livros de Golden Boy, escritos por L. P. Wyman. Em 1930, Schaeffer voltou sua atenção de personagens fictícios para pessoas reais retratadas em cenários reais. Durante as décadas de 1930 e 1940, ele recebeu trabalhos de revistas como 'McCall's,' 'Saturday Evening Post' e 'Cosmopolitan'. Produziu 46 capas para o semanário 'Saturday Evening Post'. Seu trabalho como correspondente de guerra para o Post durante a Segunda Guerra Mundial resultou em uma série bem conhecida de capas ilustrando militares americanos. Norman Rockwell era um bom amigo, e Schaeffer e sua família costumavam ser modelos de Rockwell para suas ilustrações ao 'Saturday Evening Post'.

ta de conhecidos métodos de desenho acadêmico para criar dinâmica e estruturar um desenho figurativo de imaginação;

Design e formas: um dos exemplos da capacidade narrativa da forma está nas curvas, que passam calma, e nas diagonais, que transmitem movimento e dinâmica. No entanto, preocupar-se com formas nesse estágio de ilustrações narrativas demanda também um entendimento de estruturação da imagem;

Leitura de valores: saber criar bons arranjos de valores é essencial. Afinal, o contraste tonal é uma das ferramentas para atrair atenção do espectador, e manter ritmos tonais é uma das principais características de ilustrações realistas. Dessa forma, saber trabalhar com boas e equilibradas composições tonais é uma das principais ferramentas para a criação de narrativas visuais. Andrew Loomis implementou um método utilizando quatro valores: branco, quase branco, preto e quase preto. Ao fazer isso, ele eliminava os tons médios que são, sem dúvida, os valores mais fracos em uma composição, uma vez que não descrevem nem luz nem sombra. De qualquer forma, sua intenção é a mesma: separar ou unir melhor as áreas de uma composição por meio de valores restritos. Uma maneira muito eficaz de testar o quão fácil está a leitura da imagem, é cerrando os olhos. Nessa mesma linha, também acho muito instrutivo examiná-las usando filtros de Photoshop, como o Posterize ou o Threshold, que simplificam valores e formas.

Estudar através de pintura de ilustradores que sejam referência, como Dean Cornwell ou Mead Schaeffer, realizando pequenas miniaturas apenas com valores reduzidos como nas imagens ao lado, é uma ótima maneira de buscar entender como esses artistas estruturam suas pinturas. Dessa forma, criar mapas tonais no início de uma ilustração torna-se algo mais fácil.



Acima: Os primeiros rascunhos não ficaram muito detalhados, e ainda não passavam a atmosfera que eu buscava. Por isso, resolvi detalhar dois deles buscando uma narrativa mais forte.



Nesta página: Desenhos lineares de estruturação do projeto do cavaleiro de gansos.

3.2 ESTRUTURA LINEAR

Após os thumbnails surge a necessidade da criação de uma estrutura mais sólida na imagem. Afinal, até então, a preocupação do artista se ateve a formas mais atraentes, contrastes e gestos com emoções. Anatomia, perspectiva, tecidos e pequenas formas acabaram passando mais despercebidas em detrimento da composição. Para que o processo continue de maneira mais fluida, com mais calma e sem erros ou retrocessos, o ideal é que o artista realize esse estágio linear. A linha cria uma nova dimensão, que depois será trabalhada para receber iluminação.

A tridimensionalidade dos elementos da imagem é o principal aspecto a ser levado em conta para realizar um desenho estruturado o suficiente para que a etapa da pintura seja feita de maneira mais eficiente. Entre muitas referências de desenho, o curso de Charles Bargue pode oferecer informações muito importantes sobre desenho de formas e planos na imagem. No entanto, percebo que seu método não é muito voltado para a criação, mas sim para desenhos de observação. Por isso o livro *Drawing from Life*, de George Bridgman (1952), acaba sobressaindo como mais indicado. Como Bridgman lecionava na Art Students League, uma escola de muitos ilustradores norte-americanos, a construção de seu desenho pode ajudar quando se quer desenhar narrativas visuais.

O processo desses artistas busca, em um primeiro momento, um gesto para o desenho, dando a ele dinâmica. Depois disso, criam-se cilindros ou quadrados para representar as principais formas do corpo. Ao entender como essas formas se posicionam espacialmente, ou seja, através da perspectiva, o artista é capaz de criar imagens de fantasia mais sólidas. Para entendimentos mais aprofundados sobre desenho, principalmente em relação à perspectiva e à dinâmica da linha, recomendo o livro *'How to Draw: drawing and sketching objects and environments from your imagination*, de Scott Robertson (2012).

Charles Bargue (c. 1826/1827 – 6 de abril de 1883) foi um pintor e litógrafo francês que criou um método de desenho baseado nas obras clássicas mais influentes, concebidos em colaboração com Jean-Léon Gérôme. O curso, publicado entre 1866 e 1871, por Goupil & Cie, é composto de 197 litografias.

George Brant Bridgman (1865–1943) nasceu na Província Unida do Canadá. Na juventude, Bridgman estudou artes sob o pintor e escultor Jean-Léon Gérôme na École des Beaux-Arts de Paris e, mais tarde, com Gustave Boulanger. Durante a maior parte de sua vida, Bridgman viveu nos Estados Unidos, onde ensinou anatomia e desenho de figuras na Art Students League de Nova York. Entre seus milhares de estudantes, estava Norman Rockwell. Seu sucessor na Art Students League foi Robert Beverly Hale.

Scott Robertson (nascido em 1966) é um concept artist americano, conhecido por seu trabalho de design de transporte, contribuições para filmes como *Minority Report*, de Steven Spielberg, e seus DVDs educacionais com o Gnomon Workshop. Robertson se formou no ArtCenter College of Design em Pasadena, CA, onde foi diretor do programa de Design de Entretenimento.

Na página oposta: desenhos lineares do projeto do cavaleiro de gansos.

As criaturas, abaixo, foram um teste para um ideia de ilustração em que o cavaleiro as enfrentaria, mas acabou desistindo dessa ideia.

Relações cromáticas – estou me baseando no conceito de relações cromáticas de Fayga Ostrower (1983). Sobre a relação de temperaturas cromáticas, ela fala: essa relação tem seu ponto de partida nas três cores básicas: azul, vermelho e amarelo. Delas, o azul é considerado cor fria, ao passo que o vermelho e o amarelo são considerados quentes. A razão de tal distinção se origina em experiências humanas elementares imemoriais.

Abaixo: círculo cromático disponibilizado pela Adobe. Nele, coloquei um esquema de cores de tríade, com verdes, azuis e laranjas.

3.3 CORES: TEMPERATURA, ATMOSFERA E HARMONIA

Existem muitas diferentes teorias de cores. E o entendimento de cores para a criação de ilustrações fantásticas gira em torno de alguns importantes tópicos cromáticos. A atmosfera da imagem é um tópico muito importante. Como comunicar visualmente aquela fantasia é o objetivo, pensar em cores que possam melhor se comunicar com o espectador e transmitir o ambiente da pintura. O pensamento da paleta da imagem está ligada à trama da narrativa, na tentativa de reforçá-la. Conhecer o clima, frio ou calor, que você deseja transmitir, ou talvez fatores como céu nublado, noite estrelada ou pôr do sol, ajudará a determinar a temperatura da luz na pintura. Buscar referências do ambiente que será pintado é ótimo para conseguir inserir o personagem no ambiente.

No entanto, esses fatores do ambiente também podem ajudar a descrever emoções, como tensão, tristeza, medo ou felicidade. A saturação das cores pode ser trabalhada para passar bem o clima dessas cenas. A Psicologia das Cores é um estudo que revela como o cérebro humano identifica e entende as cores de diferentes formas, influenciando em suas emoções, sentimentos e desejos. Sendo assim, cada cor





Testes de cor - Cavaleiro de Gansos. Etapas para pintar essa parte são similares à renderização de personagens no Capítulo 2, apenas separando objetos e cenários como personagens.



gera uma sensação diferente nas pessoas, e saber como trabalhar com essas variações ao criar narrativas é relevante.

No início, pode ser útil inserir uma roda de cores no Photoshop e mudar a roda de cores com base na temperatura da luz que você escolheu. No site da Adobe é possível encontrar diferentes organizações cromáticas para criação de uma paleta de cores. Dentre elas, encontram-se relações análogas, monocromáticas, tríades, complementares e compostas.



Acima: Estudo de cores realizado com foto do Carnaval de Recife. 2020



Acima: A Herborista. Ilustração realizada como exercício de iluminação e exploração da utilização da temperatura cromática na narrativa. 2020

3.3.1 TEMPERATURA CROMÁTICA

O contraste entre cores quentes e frias traz mais possibilidades na criação de uma atmosfera. É claro que não devem ser deixados de lado os estudos de valores feitos anteriormente, por isso, poderia dizer que outra relação importantíssima é a tonal. Fazer estudos 'plein-air', ou estudos de quadros barrocos e românticos pode ajudar muito para melhor compreensão sobre a construção de um clima na imagem. Segundo John Singer Sargent, a harmonia cromática está no meio-tom de cada plano, na economia de detalhes e no manuseio das I. Mas o que seria harmonia cromática? Em seu canal no YouTube, Marco Bucci chega a esta conclusão: "Combinação de cores dispostas simultaneamente para produzir um efeito agradável". É importante destacar que, obviamente, é a reflexão de um artista de arte fantástica sobre esquemas tonais para esse gênero. Porém, tanto este como outros gêneros podem e devem na medida do possível buscar outras formas de composição cromática. Os expressionistas, por exemplo, se opunham a esse tipo de pensamento.

O entendimento de neutralidade nas cores é, sem dúvida, importante para atingir ilustrações fantásticas mais comunicativas que transmitam bem a narrativa e a atmosfera. Trabalhando com neutros ao redor de toda a pintura, é possível acentuar pontos de destaque com maior saturação. Sendo assim, é muito útil pensar previamente na paleta da ilustração, por meio de recolhimento de referências ou estudos de cor, considerar a atmosfera e como ela pode ser mais bem transmitida por meio de quais neutros dominarão a pintura, ou quais as cores aparecerão mais saturadas. Nas pinturas a seguir, podemos observar os caminhos que a cor faz, e suas relações, com mais facilidade por meio do Posterize (segunda imagem), filtro que reduz a imagem as suas principais cores e formas. A mesma mudança foi aplicada à pintura finalizada do cavaleiro de gansos, onde ela evidencia os contrastes de cores complementares ao redor desta ilustração.

John Singer Sargent (Florença, 1856 – Londres, 1925) foi um pintor de retratos, paisagens e aquarelista. Ao longo da sua carreira criou cerca de 900 pinturas a óleo e mais de 2.000 aquarelas, bem como inúmeros desenhos a carvão. É especialmente conhecido por seu meticuloso trabalho de pineladas e valores. Viveu na Europa grande parte de sua vida e tornou-se um dos maiores retratistas e muralistas de seu tempo. Estudou na Itália, na Academia de Belas Artes de Florença. Estudou depois em Paris. Mudou-se para a Inglaterra e lá teve uma longa e bem-sucedida carreira.

Na página ao lado:

"Estudo de foto" e "Herborista". Criei as duas pinturas considerando cuidadosamente as relações entre temperatura nas composições. 2020

Em plein air é uma expressão francesa que significa 'ao ar livre'. É usada para descrever o ato de pintar ao ar livre propriamente dito, e não em estúdios.

3.3.2 ETAPA DE FINALIZAÇÃO BORDAS (EDGES) E PINCELADAS

‘Pinceladas são como música. As notas possíveis são muito limitadas, mas com elas é possível encontrar variedades ilimitadas.’

Marco Bucci

Essas duas imagens mostram mais de perto a pintura do cavaleiro de gansos. Durante este processo, é sempre interessante manter um processo de escuros por baixo, mais dissolvidos, e claros mais opacos por cima. É também possível tentar evidenciar contrastes cromáticos por meio do trabalho de bordas. Fica claro como as luzes na imagem são quentes, enquanto as sombras são frias.

Para a finalização de ilustrações digitais, o entendimento de pinceladas na pintura contribui para trazer variedade de texturas e facilitar a leitura da imagem. No entanto, ensinar como trabalhar com pinceladas pode ser difícil, afinal, a maneira de um artista trabalhar é pessoal, e ainda há outro problema inerente à pintura digital para se trabalhar com pinceladas. Por mais que algumas ferramentas estejam muito avançadas, pincéis digitais ainda assim são apenas simulações de pincéis e, na mesa digitalizadora, ainda é como trabalhar com uma caneta. Logo, trazer variedade com eles pode se tornar uma tarefa di-





fácil. Portanto, a melhor maneira de estudar pinceladas é buscar um entendimento do que chamamos de 'bordas" (termo derivado da palavra edges, em inglês). A partir desse conhecimento, adicionar variedade e o efeito de 'finalização" em uma pintura pode tornar-se um processo mais consciente.

Gregory Manchess , em sua publicação '10 things... about edges", no blog 'Muddy colors ", destaca a importância da atenção às bordas. Trouxe aqui o que considerei mais importante de sua reflexão, pensando na aplicação da criação de ilustrações digitais: 'Contraste nas bordas: O controle de borda é construído de forma a ajudar em como o olho caminha na pintura. Pode empurrar nosso olho para trás ou e puxar para frente. O contraste tonal ou cromático, dessa maneira, funciona para atrair atenção." Em seu texto, o autor categoriza muitos tipos de bordas, mas prefiro pensar de maneira mais simples, categorizando-as em 3, que seriam as bordas duras, bordas suaves e bordas perdidas.

Idealmente, as bordas seriam duras em sombras projetadas e lugares com mais detalhes na composição, para trazer contraste. A sombra

Gregory Manchess é um ilustrador americano de Kentucky. Suas ilustrações foram publicadas em revistas, murais digitais, pôsteres ilustrados de filmes, campanhas publicitárias e capas de livros, incluindo 60 capas para Louis L Amour. Seu trabalho foi publicado nos Programas da World League Baseball Series, Time, Newsweek, The Atlantic Monthly, The Smithsonian e National Geographic. Seu estilo inclui pinceladas amplas e excelente trabalho com figuras.



Acima: "Stages of Evolution" de Gregory Manchess. 2015. Esse é um zoom de uma das pinturas dessa coleção. É possível observar as bordas suaves nas nuvens, as bordas afiadas e com maior contraste nas pernas. As bordas perdidas onde uma perna encontra a outra também trazem ainda mais interesse para a área da perna.

na panturrilha do homem na pintura de Manchess (a seguir) e os olhos, o nariz e a boca no retrato de Sargent são alguns dos lugares em que é possível identificar essas bordas. As bordas suaves acontecem em sombras da forma, e com a perspectiva atmosférica, vão ficando mais suaves à distância. As nuvens na pintura, o sofá e as dobras da camisa do retrato a seguir são exemplos dessas bordas. Já as bordas perdidas são quando as sombras ou as luzes se fundem, como na de John Singer Sargent, na sombra entre o pescoço e a camisa, e nas costas do homem na pintura de Manchess, em que suas costas se fundem com as nuvens.

Os dois trechos a seguir são notas sobre pinceladas de John Singer Sargent, conhecido por seu estudo aprofundado sobre pinceladas e simplificações de formas:

‘Economia de esforço em todos os sentidos, o autocontrole mais nítido, o menor número de pinceladas possível para expressar um fato, o mínimo de tapa na pintura sem propósito.’

‘Simplifique, omita todos os elementos, exceto os mais essenciais – valores, especialmente os valores. Você deve esclarecer os valores.’

O que podemos tirar dessas afirmações de Sargent? A primeira fala sobre a concentração e o pensamento na pintura. Muitas pessoas têm tendência a dar muitas pinceladas sem pensar nelas. No entanto, para um trabalho refinado de bordas é preciso pensar antes da dar todas as pinceladas, prestando muita atenção ao que se faz e ao que não se deve fazer. A segunda frase explicita o quanto o contraste de valores está associado diretamente ao entendimento de bordas. E esses entendimentos são utilizados para esclarecer melhor a imagem e reforçar sua composição.

Essas anotações foram retiradas do site Keene Wilson Fine Art. Sua pesquisa se estendeu a inúmeras fontes, como Craig Mullins, por exemplo, citado nesse livro. Wilson realizou uma pesquisa a fundo das técnicas de John Singer Sargent.

Abaixo: Caspar Goodrich, pintura a óleo de John Singer Sargent.







The Creative Assembly Ltd. é uma desenvolvedora de jogos eletrônicos inglesa fundada em 1987 e localizada na cidade de Horsham, no condado de West Sussex, além de atualmente já ter outras sedes. Seus primeiros anos foram voltados a pequenos projetos até que, em 1999, a companhia criou seu primeiro projeto original, o jogo "Shogun: Total War", que foi um grande sucesso. As sequências do jogo montaram a série "Total War", uma das mais conhecidas e aclamadas séries de estratégia existentes. Em 2005, a Creative Assembly foi comprada pela gigante japonesa Sega, como uma subsidiária europeia. Os mais recentes produtos da empresa são

3.3.3 FAN-ART: CALANGUINHO

Este projeto foi um dos primeiros que realizei durante as aulas com Mike Azevedo. Por este motivo, é também um projeto onde testei pela primeira vez muitos processos de pintura digital, e poder ir e voltar nessa construção me ensinou bastante. Resolvi criar um briefing para mim, imaginando um cliente encomendando uma ilustração. Recolhi minhas referências e, como esse seria um projeto mais voltado para o aspecto processual, escolhi um design de personagem já existente, do jogo "Total War – Warhammer 2", da empresa Creative Assembly . Comecei pintando thumbnails diversos, tentando manter uma atmosfera mais escura, com ângulos mais dinâmicos e diagonais fortes, além de áreas de contraste tonal forte, adicionando dramaticidade. Além dis-



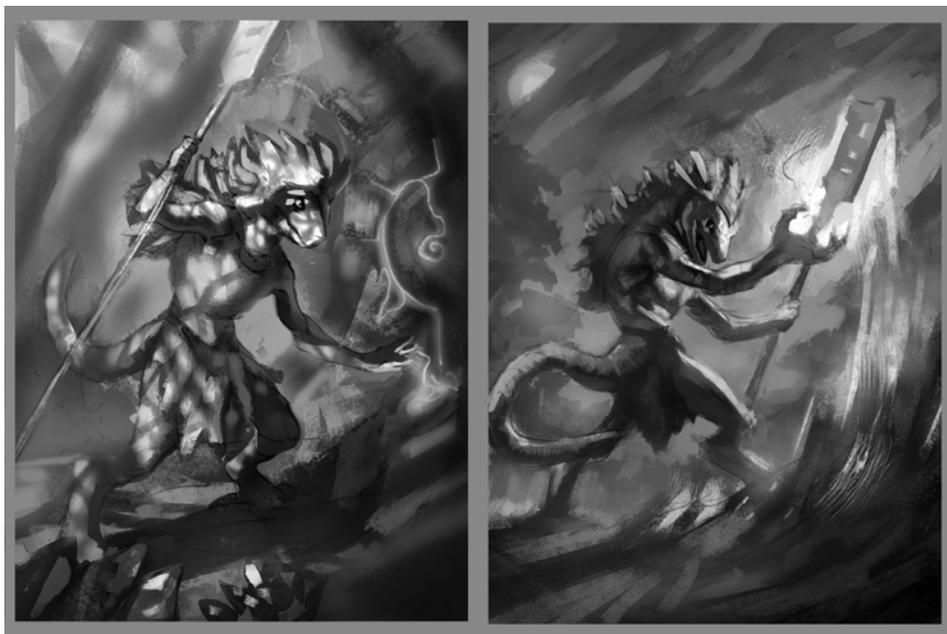


so, também pintei este personagem, para testar certas ferramentas de pintura. Embora eu goste de sua 'finalização", a pose acabou ficando rígida, muito forçada e sem movimento.

'Total War: Troy" e 'Total War: Three Kingdoms".

Na página oposta: Thumbnails do projeto.

Acima: Teste de personagem.

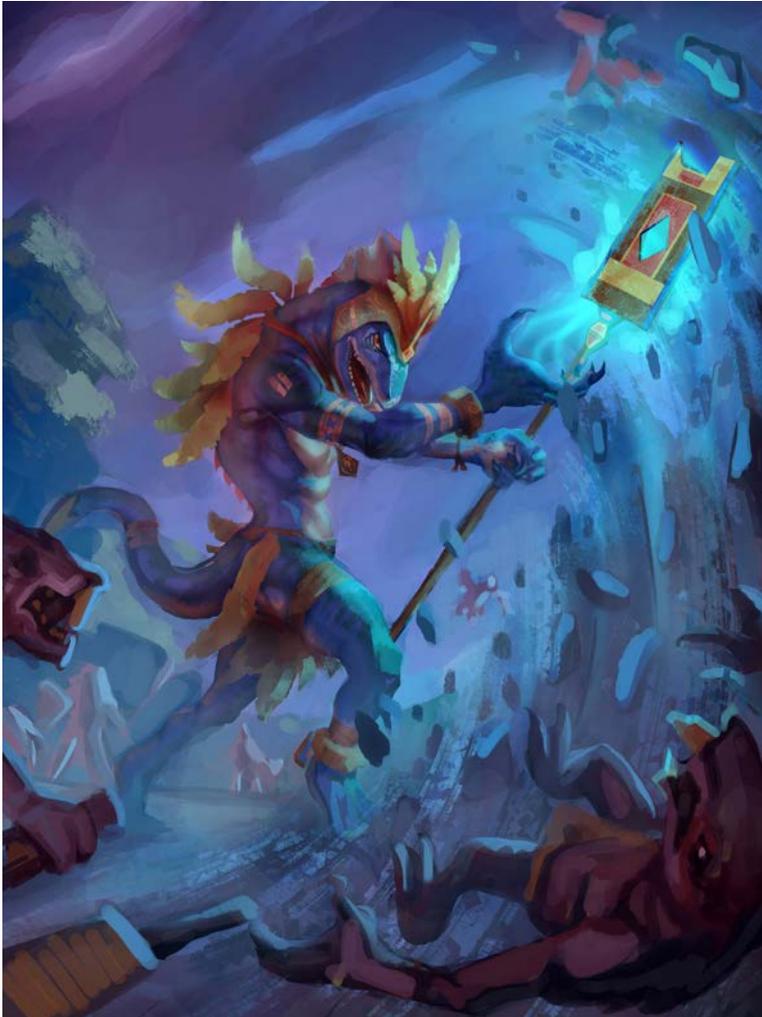
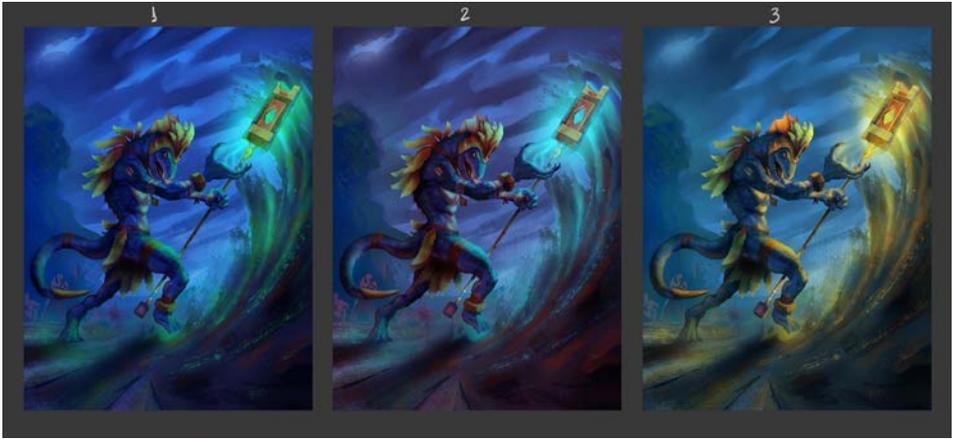


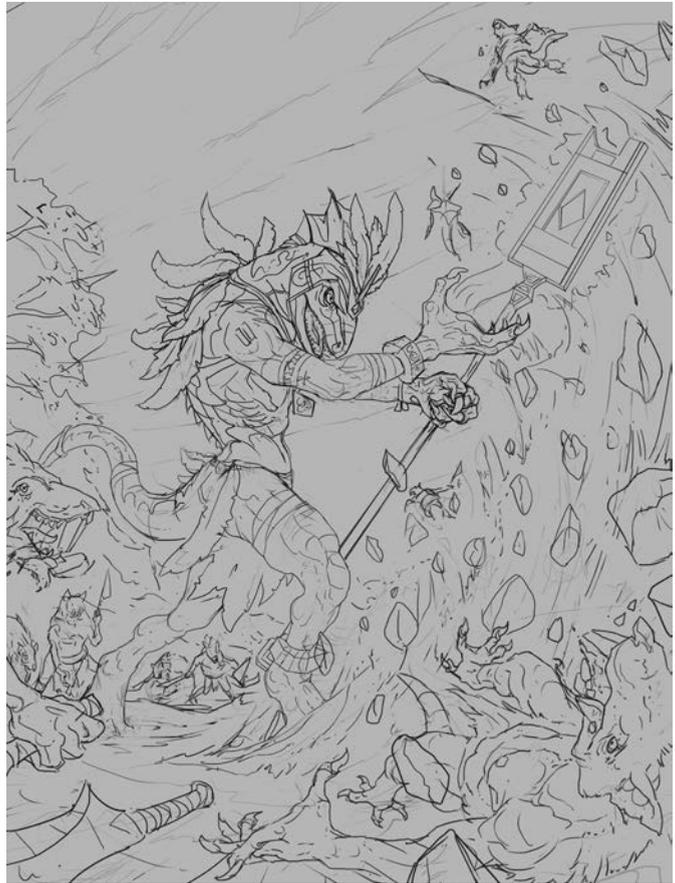
Acima: Thumbnails mais detalhados.

Na página oposta: Acima: testes de cor.

Abaixo: Finalização do teste de cor.

Depois daqueles seis rascunhos, escolhi dois para ir um pouco além. Ficaram bem interessantes e ganharam dramaticidade, principalmente o segundo. Dessa forma, segui com ele. Para os testes de cor, pensei em três cores dominantes diferentes, azul, verde e amarelo. Fiz todos esses testes pintando por cima do thumbnail, com 'Blend Modes' como Color e Overlay, além de muitas pinturas opacas. Após escolher o segundo teste de cor, voltei a pintar por cima dele. No entanto, é possível perceber que a pintura acabou perdendo muitos tons, as cores se enlamearam muito.





Considerando isso, resolvi recomençar a etapa da pintura, reestruturando-a com uma camada linear, como pode ser visto na imagem a seguir. Isso me ajudou a prestar atenção em outros aspectos da pintura que poderiam estar sendo negligenciados, como perspectiva anatomia etc. Depois dessa etapa linear, o processo de pintura foi feito consideravelmente rápido, uma vez que todos os fundamentos da imagem já estavam definidos. Utilizei um processo similar à renderização de personagens do capítulo 2. Esse processo consiste em colocar cores-base em todos os elementos da imagem. Depois disso, é criada uma camada para sombras, usando o Blend Mode de multiplicação. Logo em seguida, utilizei uma camada para as luzes. O Blend Mode Linear Dodge (que realiza a superexposição da cor)

funciona bem para pintar luzes coloridas, basta escolher a cor que se deseja utilizar para a iluminação e pintar nos lugares atingidos pela luz. Por fim, pinto opacamente por cima dessas camadas, renderizando a imagem, acertando bordas e destacando os principais elementos da composição.



3.3.4 ARTSTATION DESIRABLE FUTURE CHALLENGE: TROJAN HORSE WAS A UNICORN

Este projeto de ilustração foi realizado pela plataforma digital Artstation. Neste tópico abordarei os aspectos narrativos dessa criação. O Trojan Horse Was a Unicorn (THU) é um evento para criadores de todas as áreas da indústria de entretenimento digital, incluindo designers de som, desenvolvedores de jogos e VR, empreendedores, profissionais de marketing e artistas digitais de todos os tipos. Ocorre por seis dias em que se pode atender palestras, realizar entrevistas com muitas empresas da área e profissionais de todo o mundo. O evento disponibiliza alguns tickets para os ganhadores desse desafio. O tema do desafio era 'Futuro Desejável' (Desirable Future), e decidi participar na categoria de estudantes. Esta é uma versão resumida do briefing que estava no site:

Bem-vindo à categoria de estudante do THU Golden Ticket Challenge!

Pelo sétimo ano consecutivo, estamos apresentando o desafio que permitirá que você ganhe o Golden Ticket para o Trojan Horse Was a Unicorn. O tema deste ano é 'Futuro Desejável'! As categorias são:

Desafio profissional: esse desafio é destinado a artistas que não são mais estudantes e gostariam de fazer parte da experiência da THU.

Desafio do aluno: se você é recém-formado ou se matriculou em uma instituição de ensino superior credenciada entre janeiro de 2018 e setembro de 2019, esta é sua categoria.

Briefing Futuro Desejável

Este ano, o desafiemos a imaginar sua criança interior em um futuro marcado daqui a 40 anos.

Em 2060, teremos conseguido nos tornar livres de combustíveis fósseis; no entanto, o CO2 no ar ainda será muito. A remoção de carbono é

possível através de reflorestamento ou cultivo de algas. É nossa missão construir um mundo onde a inovação seja a linguagem universal, e a tecnologia e a criatividade unam forças. O futuro pode ser incerto, mas juntos devemos abrir o caminho para uma sociedade melhor.

Apesar desse desafio, nossa criança interior vai querer brincar e se divertir com os outros.

Como sua criança interior imaginaria um futuro desejável?

Entrada concluída em alta resolução – 1.920px + na borda mais longa, por exemplo, paisagem deve ter 1.920px + largura, retrato deve ter 1.920px + altura

Trabalhos de arte em andamento para mostrar o progresso de sua entrada, como concept art, silhuetas, esboços, planos de progresso etc.

Critérios de julgamento

As inscrições serão julgadas em detalhes criativos e técnicos. O tema do desafio deve estar claro na imagem final. Uma visão original sobre o tema e a interação com a comunidade são altamente valorizadas. (Disponível em: <<https://www.artstation.com/contests/thu-2019/challenges/71>>. Acesso em: set. 2019).

Pintura vencedora da categoria profissional, de Thomas Chamberlain - Keen, 2019.



Este foi o texto que escrevi para meu envio (traduzido, o texto original é em inglês):

Eu tive uma infância incrível. Jogando muitos esportes, brincando muito ao ar livre e também ficando em casa lendo, desenhando e ouvindo meu avô me contando histórias de terror e criando brinquedos para eu brincar. Meu avô, Carlos Henrique Cavalcanti, esteve muito doente, e mesmo longe, em outro estado, queria me sentir mais próximo dele, que viveu tantos momentos especiais comigo e até hoje me incentiva a continuar criando mundos como ele fez quando eu era mais jovem. Tive que pensar num tema, e não pude deixar de pensar em um presente, uma homenagem para ele. Então, no meu projeto ele está construindo todo tipo de brinquedos para mim e minha irmã. Um futuro desejável em que o "futuro" Felipe terá muita diversão.

Minhas principais referências para pintar esta ilustração foram Norman Rockwell e Leyendecker. Como suas pinturas eram direcionadas para revistas, elas sempre mostravam muitas crianças, e sua representação delas é incrível, e contam as histórias mais incríveis. Tentar trazer isso à minha ilustração foi provavelmente um dos meus objetivos mais desafiadores.

Algumas perguntas sempre vêm à nossa mente quando idealizamos um bom futuro para nós. Como nos tornaríamos livres de combustíveis fósseis? E quanto à produção de energia e distribuição de alimentos? Nosso modo de vida exige muito, e se também queremos um futuro com mais igualdade, exigiríamos também gastos em assistência médica, ajuda e distribuição de dinheiro. E se menos pessoas estariam morrendo de fome e morrendo de guerra em todo o mundo, mais delas estariam consumindo. Então, como a humanidade poderia sustentar bilhões de pessoas, em todo o mundo, com direitos humanos básicos, como lar, energia e comida? Apesar de ser muito utópico, tentar idealizar um futuro melhor e o que queremos que nossas próximas gerações vivenciem, é também nossa tarefa.

Acima: Thumbnails e primeiras referências.

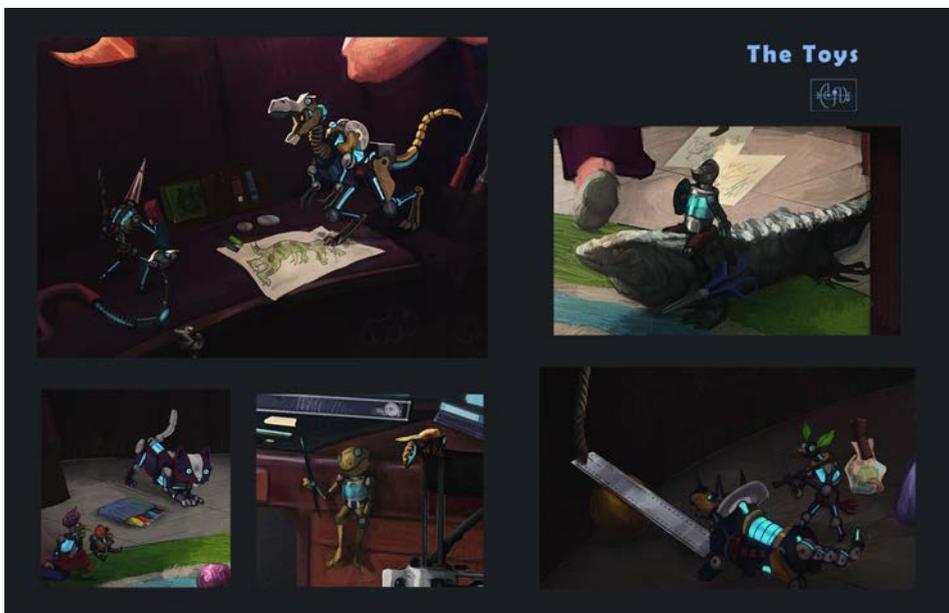
Abaixo: Processo da pintura, passando por - estruturação linear, pintura de cores base e camadas adicionando luz e sombra e renderização até considerá-la finalizada.

Thumbnails and first references



Painting Process





Acima: Os brinquedos: Dinossauros, bonecos medievais e animais dominavam o espaço dando mais narrativa e contribuindo com a atmosfera.

Uma das maneiras para tentar não agredir tanto o planeta seria através de comunidades autossustentáveis, produzindo quase todos os bens de que precisam e sendo capazes de negociar o que lhes falta. É claro que isso traz muitas outras questões, mas essa não é a história que estou contando hoje.

As máquinas que você vê nesta pintura são todas feitas com base no fornecimento de energia autossustentável e na liberação excessiva do carbono em nosso ar. No canto superior direito, há um filtro de ar de carbono, que já está sendo usado em todo o mundo em muitas fábricas. Fornecê-lo a todos os lares, e tê-lo como um aquecedor ou um ar-condicionado seria um passo para remover o carbono globalmente. O tanque de água simula uma usina hidrelétrica. Isso poderia nos permitir produzir energia limpa internamente, com fabricação fácil e barata. Vendo como as abelhas estão sendo varridas da Terra, as colmeias sintéticas devem continuar a polinizar as plantas e também podem ser uma fonte de energia.

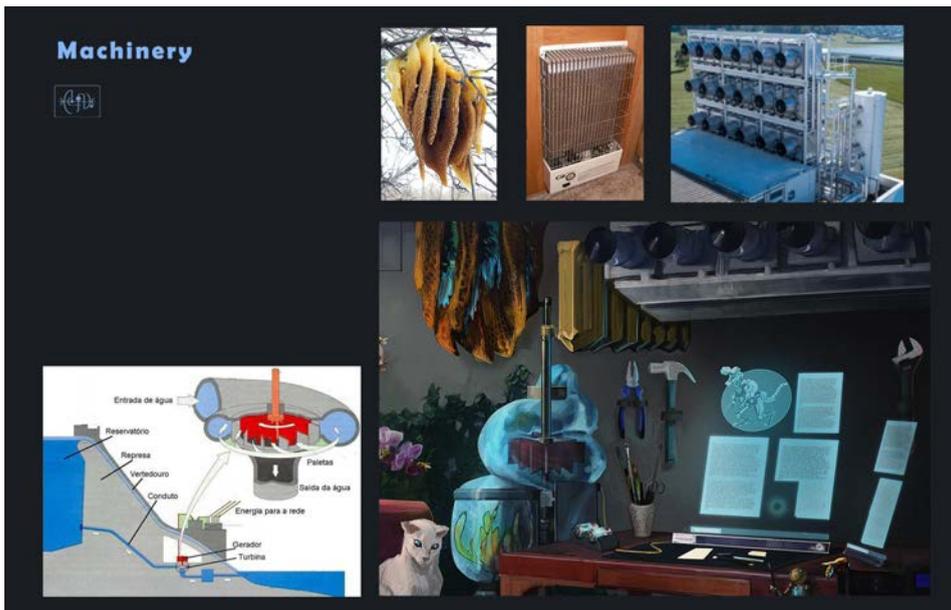
O lagarto que está na pintura me mordeu quando eu tinha apenas 5 anos de idade. A curiosidade que tive então, que me levou a tentar tocar

um lagarto grande e exótico, é quase a mesma que eu tenho hoje em dia, ao descobrir como pintar algo – apenas com mais cautela... Eu também sempre gostei de gatos, e este branco representado na pintura foi o meu primeiro. Esses animais estão lá para mostrar que, por mais que possamos criar muitos brinquedos, os animais sempre serão nossa relação mais próxima com a natureza.

A água nas baterias dos brinquedos, da qual minha principal referência foram algumas pinturas de Magic The Gathering, também traz a ideia de sustentabilidade e a importância de entender as riquezas que já possuímos. Descobrir uma bateria como essa nos permitiria criar as coisas mais fantásticas que mal podemos imaginar. Mas como isso afetaria a vida das pessoas comuns, no seu dia a dia?

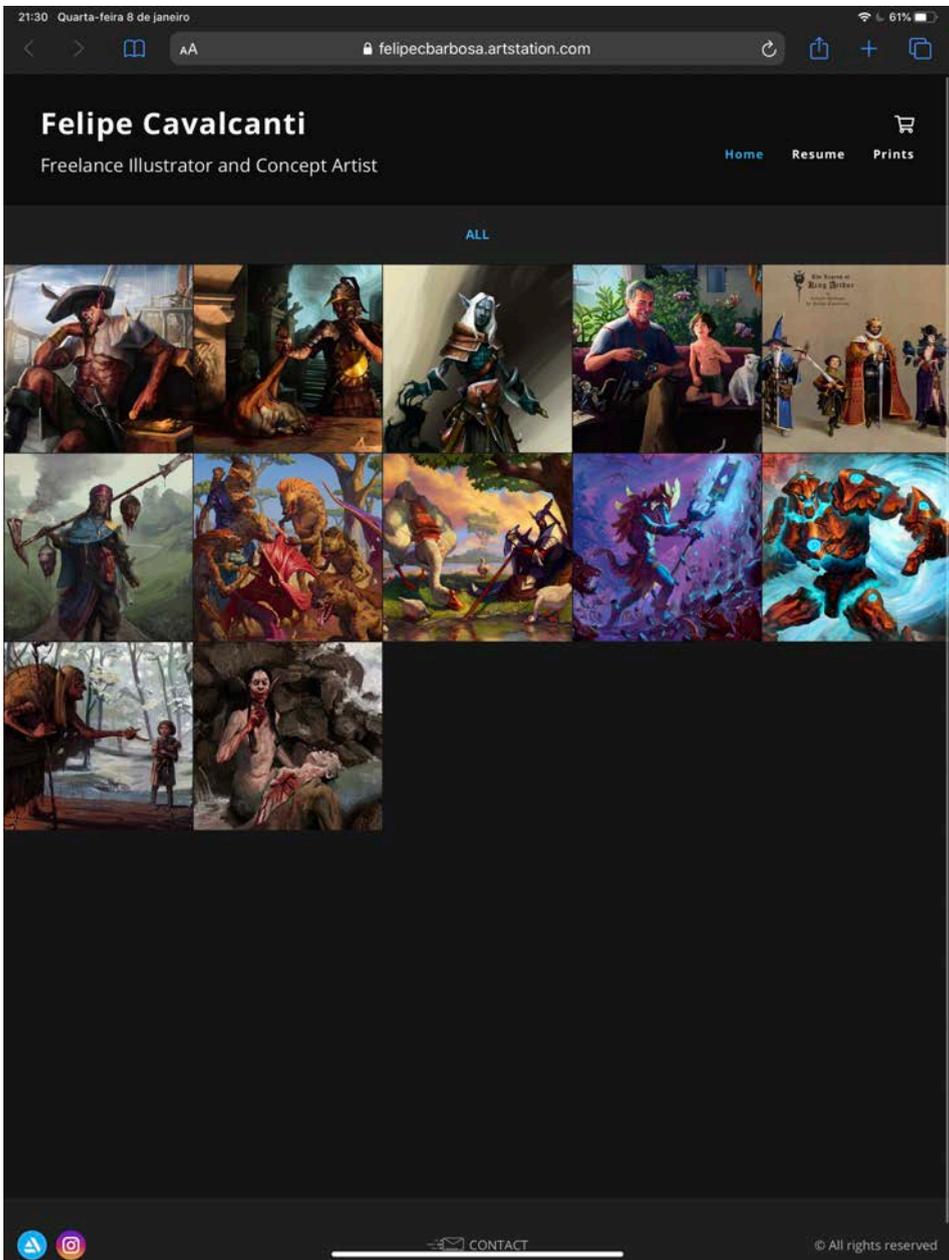
Felizmente, consegui ganhar uma menção honrosa neste concurso, e foi-me dado o ingresso para o evento e a oportunidade de ir ao Trojan Horse Was a Unicorn, na ilha de Malta, em setembro de 2019. Muitas das referências mostradas neste livro se baseiam em experiências passadas lá.

Abaixo: Máquinas. Quis fazê-las coloridas, geralmente necessitando de alguma fonte orgânica. Possuem um design bem simples e minimalista.









Organização do meu portfolio no Artstation.

CAPÍTULO 4

PORTFÓLIO, MERCADO E FREELANCE

Montar um portfólio pode ser uma tarefa um tanto confusa. Afinal, entre estudos, pinturas, desenhos e tantos outros trabalhos, buscar uma organização profissional que atraia novas oportunidades não é nada fácil. Embora já tenha falado do Artstation, reitero a importância dele ou de outras plataformas digitais utilizadas por artistas para um melhor entendimento do mercado de trabalho. Procurar por artistas que realizam bons trabalhos que gostaríamos de fazer é muito útil, bem como observar como é a organização de seus projetos, como podem ter conseguido certos trabalhos com aquele portfólio e, obviamente, observar os aspectos pictóricos da imagem.

Essas plataformas servem muito como referência para montar um portfólio próprio, já que proporcionam a comparação entre o nível em que o aspirante está e o nível dos profissionais já estabelecidos no mercado. Mesmo assim, algumas coisas ainda podem ser problemáticas. Alguns artistas mais estabelecidos colocam rascunhos, estudos e muitas peças diferentes no portfólio. Embora isso possa parecer interessante, ter um portfólio bem sólido, porém com poucas peças, entre 8 e 12, pode ser muito melhor. Dessa maneira, podem-se excluir os trabalhos mais fracos, onde um potencial cliente pode encontrar erros. Além desses fatores, a montagem de portfólio depende de diversas coisas, assim como a maneira como ele será visto pode variar. Em minha ida ao THU, conversei com diversos diretores de arte e concluí que, dependendo da empresa e de quais projetos seriam feitos, os portfólios "ideiais" poderiam variar.

A Epic Games buscava artistas que pudessem se adequar melhor aos mais diversos estilos de arte, demonstrando isso em seus portfólios. Já a Wooga buscava ilustrações colori-

A Epic Games, Inc., anteriormente chamada de Potomac Computer Systems e Epic Mega Games, é uma desenvolvedora norte-americana de jogos eletrônicos e softwares sediada em Cary, Carolina do Norte. Foi fundada em 1991 por Tim Sweeney e originalmente ficava localizada na cidade de Potomac em Maryland. O primeiro jogo desenvolvido pela empresa foi ZYT, lançado ainda em 1991. Além de jogos, a Epic Games é responsável pelo desenvolvimento da Unreal Engine, um motor de jogo comercial e usado em todos os seus títulos, como Fortnite e as séries Unreal, Gears of War e Infinity Blade. Epic Games atua como principal plataforma do grande sucesso da década de 2010 a 2020, o Fortnite.

Wooga é um desenvolvedor de jogos para dispositivos móveis em Berlim, Alemanha. A empresa desenvolve jogos móveis e sociais gratuitos para dispositivos móveis, como smartphones e tablets e redes sociais como o Facebook. É o quinto maior desenvolvedor de jogos do mundo (por usuários ativos mensais) na plataforma do Facebook em março de 2014.

Atomhawk Design é um grande estúdio de arte e design digital dedicado à criação de concept art, arte de marketing e design de UI/UX para jogos, filmes e mídia digital. Já fizeram parte de muitos projetos grandes, incluindo Warner Brothers, Microsoft, Marvel, Sony e Lego. Desde 2009, trabalham em projetos em diversos estilos e gêneros, incluindo: Mortal Kombat 11 (WB), Guerra dos Tronos: Conquista (Turbina); Injustiça 2 (BM), Vingadores Éra de Ultron™ (Marvel Pictures); Guardiões da Galáxia™ (Marvel Pictures); Thor II 'Mundo das Trevas' (Marvel Pictures); Mortal Kombat X (WB); Sniper Elite 4 (rebelião); Devil May Cry (Teoria Ninja/Capcom) e Pottermore™ (para J.K. Rowling).

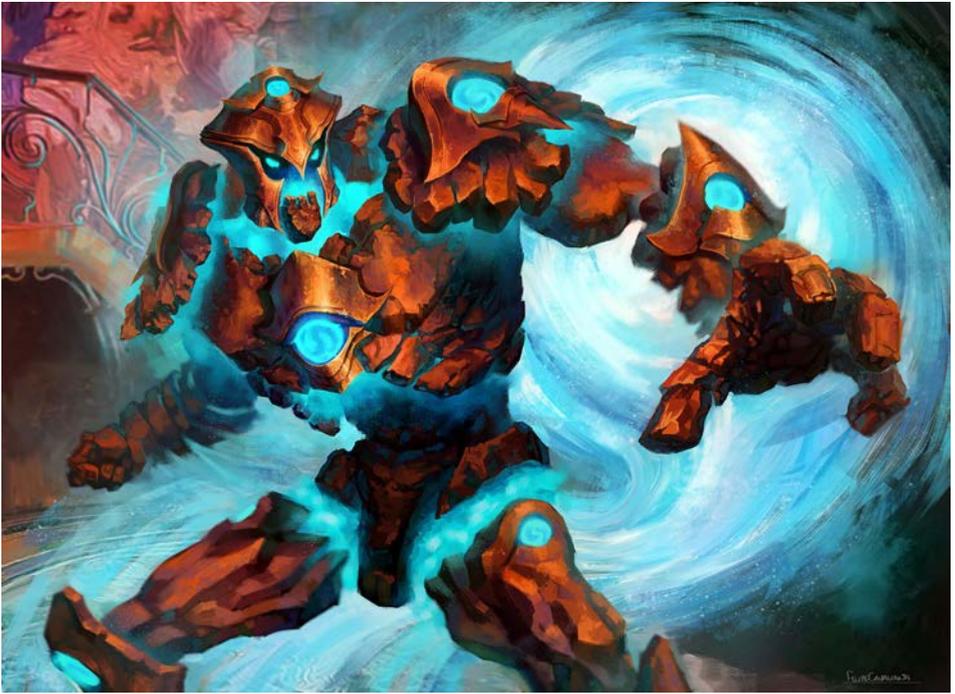
Golem e Prímura (página ao lado) foram duas ilustrações realizadas por mim para o Trading Card Game Effect.

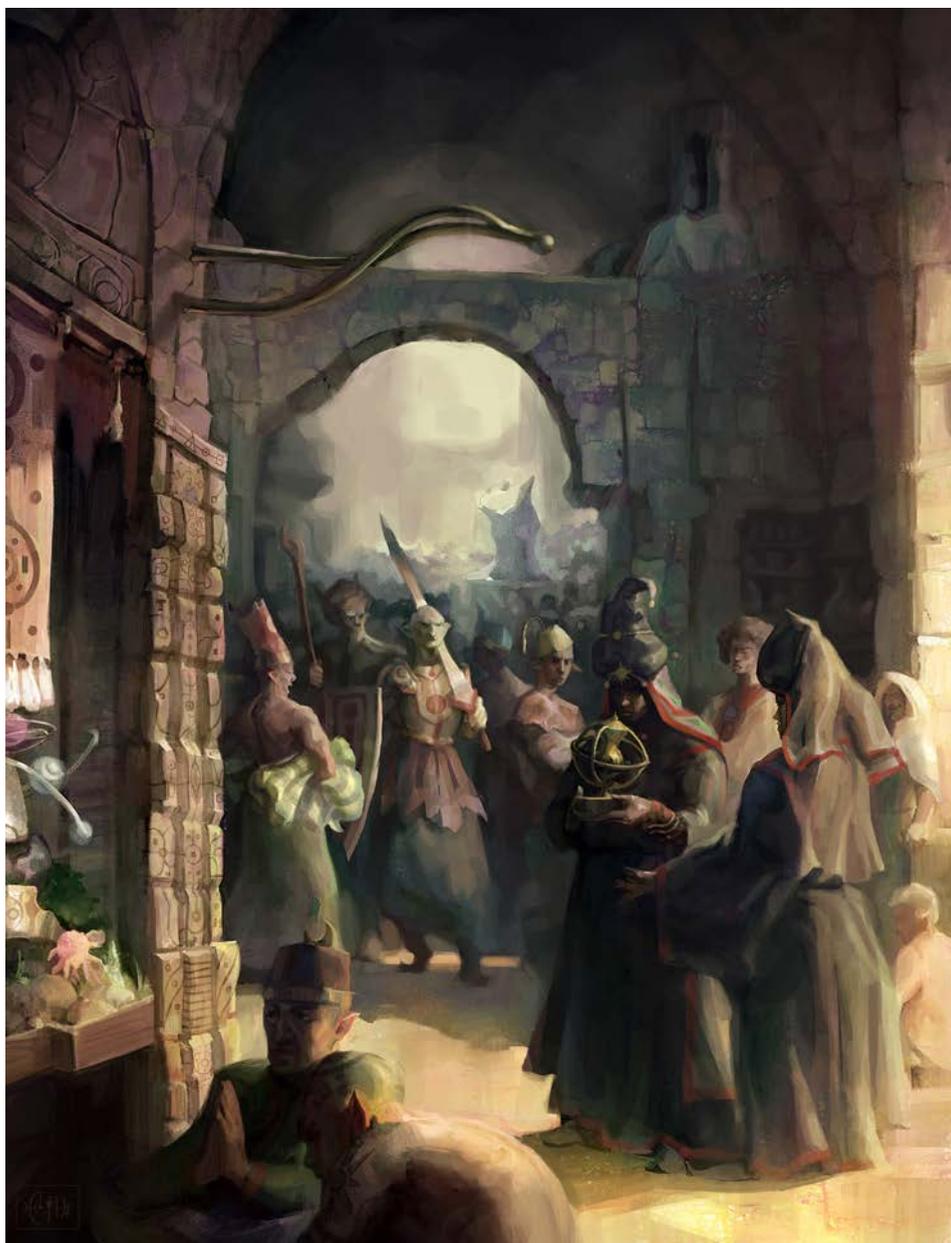
das e estilizadas, com bastante detalhe e ótima atmosfera, além da capacidade de passar muita narrativa por meio de objetos numa pintura. Empresas como Atomhawk e Creative Assembly buscavam projetos com personagens e ilustrações em uma realidade aproximada, com cores neutras e poucos pontos de saturação na paleta. Em resumo, existem muitas maneiras de se trabalhar com pintura digital, e mesmo nesse ramo de ilustrações fantásticas as possibilidades são muitas. Entender como essas empresas podem precisar de nosso trabalho é também um passo importante na hora de estruturar um portfólio.

Após entender como se organizam os profissionais do ramo no portfólio, é ótima ideia criar briefings. Briefings são, por definição, um conjunto de informações ou coleta de dados para o desenvolvimento de um trabalho ou documento, isto é, construir todas as informações necessárias antes de pintar para que a pintura possa se encaixar no portfólio. É importante considerar a área de atuação, paleta de cores, realidade em que a narrativa estaria localizada e qual o meio onde essa imagem será disponibilizada/vista. Observar alguns briefings dos desafios que coloquei anteriormente pode ser muito útil. Geralmente, em briefings para freelance de personagens ou ilustrações, recebo as seguintes informações:

- Dimensões da imagem – Tamanho e resolução;
- História do personagem, esclarecendo em que mundo e cultura ele está;
- Referências de roupas e acessórios;
- Referências para armas, livros ou quaisquer outros itens importantes;
- Referência para pose e expressões do personagem. Saber de seus motivos e trejeitos é também importante;
- Referência de paleta de cores.

Outras referências que possam ajudar também são sempre bem-vindas, seja de composição, arranjo de valores, pinceladas e texturas, é sempre bom adicionar ao conteúdo antes de pintá-lo e refletir sobre como podemos construir essa nova ilustração fantástica.





Acima: Altar na Rua. Felipe Cavalcanti, 2019.

CONCLUSÃO

Este pequeno livro, apostila, monografia, TCC, ou qual seja o nome mais apropriado, é um compilado de experiências que espero que possam contribuir na caminhada de quem estiver lendo. Espero também poder continuar a trabalhar com isso, me aprofundando nesta área que tenho tanta paixão.

Todas as referências aqui podem ser estudadas mais a fundo, e é sempre bom mergulhar nesses tópicos tão amplos que mexem com nossa visualidade. Estudar artistas ou escolas e saber como trabalhavam, os processos tradicionais e digitais que podem adicionar mais variedade à pintura são assuntos intermináveis quando observamos aspectos da pintura. Experimentar coisas e lugares novos, abstrair um pouco a cabeça do trabalho com lazer pode também ser fonte para novas criações.

O que é fazer ilustração fantástica, e porque faço isso? Acho sempre válido repensar esta pergunta, lembrando os caminhos que me levaram a escolher trabalhar com isso, e como observei isso agora, com maturidade e visões profissionais. Entender o tempo que demoro nas pinturas e as diversas camadas que esse processo envolve são as partes mais importantes deste fazer.

Atualmente, a maior parte dessas ilustrações vem sendo vista em meio digital, e há de se repensar o trabalho de pintura para que ele possa ser bem compreendido mesmo na menor tela de celular. Em aplicativos como Instagram, cada imagem é vista em aproximadamente 2 segundos. Logo, tentar transmitir uma narrativa clara, com muitos contrastes e que atraia por mais tempo o espectador é essencial nessas novas mídias.

Particularmente, vejo que tenho uma visão de teatralidade para o que pinto. Apesar de meu processo sempre se voltar para uma visão mais acadêmica, clássica e renascentista, não consigo deixar de pensar que os contrastes, a iluminação forçada e as poses dinâmicas de uma ilustração trazem à tona este caráter mais exploratório dessas artes.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALBERT BIERSTADT. Albert Bierstadt: The complete works. Homepage. Disponível em: <<https://www.albert-bierstadt.org>>. Acesso em: 9 nov. 2019.

ARTNET. Dean Cornwell. Disponível em: <<http://www.artnet.com/artists/dean-cornwell/>>. Acesso em: 9 nov. 2019.

ARTSTATION. Challenges. Epic art competitions on ArtStation. Disponível em: <<https://www.artstation.com/contests>>. Acesso em: 1 set. 2019.

_____. Vance Kovacs. Disponível em: <<https://www.artstation.com/americanbean>>. Acesso em: 25 out. 2019.

_____. Faraz Shanyar. Disponível em: <<https://www.artstation.com/farazshanyar>>. Acesso em: 30 nov. 2019.

_____. Ruan Jia. Disponível em: <<https://www.artstation.com/ruanjia>>. Acesso em: 30 nov. 2019.

_____. Mike Azevedo. Disponível em: <<https://www.artstation.com/mikeazevedo>>. Acesso em: 25 out. 2019.

_____. SIXMOREVODKA Studio. Disponível em: <<https://www.artstation.com/sixmorevodka>>. Acesso em: 25 out. 2019.

BAMMES, Gottfried. Complete Guide to Drawing Animals. Search Press Ltd, Tunbridge Wells, 2013.

BARGUE, Charles. Curso de Desenho. Editora Criativo, São Paulo, 2014.

BRANDYWINE RIVER MUSEUM OF ART. Brandywine River Museum. Homepage. Disponível em: <<https://www.brandywine.org/museum>>. Acesso em: 25 out. 2019.

BRIDGMAN, George B. Bridgman's Complete Guide to Drawing from Life. Sterling, 1. ed., Nova Iorque, 2009.

BRUSH WORK ATELIER. Brush Work Atelier. Homepage. Disponível em: <<https://brushworkatelier.com>>. Acesso em: 14 dez. 2019.

CREATIVE ASSEMBLY. Discover Creative Assembly. Homepage. Disponível em: <<https://www.creative-assembly.com>>. Acesso em: 1 set. 2019.

DIGITAL Painting Techniques: practical techniques of digital art masters. 3DTotal.com Ltd., 1. ed. Focal Press, 2009.

DONATO ARTS. Donato Arts. Homepage. Disponível em:

<donatoarts.com>. Acesso em: 17 nov. 2019.

DUNGEONS & DRAGONS. Dungeons & Dragons official homepage. Disponível em: <<https://dnd.wizards.com>>. Acesso em: 25 out. 2019.

EPIC GAMES. Epic Games Store. Disponível em: <<https://www.epicgames.com/store/pt-BR/>>. Acesso em: 1 set. 2019.

FRANK FRAZETTA. Frank Frazetta: the life and works of the master artist. Homepage. Disponível em: <<http://frank-frazetta.net>>. Acesso em: 9 nov. 2019.

FZDSCHOOL. FZD School of Design. Canal. Disponível em: <<https://www.youtube.com/user/FZDSCHOOL>>. Acesso em: 30 nov. 2019.

GREGORY MANCHESS. Gregory Manchess. Homepage. Disponível em: <<https://www.manchess.com>>. Acesso em: 25 out. 2019.

GURNEY, James. Imaginative Realism: how to paint what doesn't exist. Kansas City, MO: Andrews McMeel Pub, 2009. Print.

_____. Color and Light: a guide for the realist painter. Kansas City, MO: Andrews McMeel Pub, 2010.

HAMPTON, Michael. Figure Drawing: Design and invention. Michael Hampton; 2nd edition, 2009.

ILLUSTRATION HISTORY. Mead Schaeffer. Disponível em: <<https://www.illustrationhistory.org/artists/mead-schaeffer>>. Acesso em: 30 nov. 2019.

INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC. Industrial Light & Magic. Homepage. Disponível em: <ilm.com>. Acesso em: 17 nov. 2019.

INNOVATION CREATIVE SPACE. Innovation Creative Space: Escola de arte e 3D. Homepage. Disponível em: <<https://ics.art.br>>. Acesso em: 9 nov. 2019.

JAMES GURNEY. James Gurney. Página inicial. Disponível em: <<http://jamesgurney.com/site/>>. Acesso em: 9 nov. 2019.

_____. Gurney Journey. Web blog. Disponível em: <<http://gurneyjourney.blogspot.com>>. Acesso em: 9 nov. 2019.

_____. James Gurney. Canal. Disponível em: <<https://www.youtube.com/channel/UCTIoOLzT1jbxAcPW99xn-OzQ>>. Acesso em: 9 nov. 2019.

JEAN-LEÓN GÉRÔME. Jean-Léon Gérôme: the complete works. Homepage. Disponível em: <<https://www.jeanleon-gerome.org>>. Acesso em: 9 nov. 2019.

KARLA ORTIZ. The art of Karla Ortiz. Homepage. Disponível em: <karlaortizart.com>. Acesso em: 17 nov. 2019.

KEENE WILSON FINE ART. John Singer Sargent's painting techniques. Disponível em: <<https://www.keenewilson.com/page/2947/john-singer-sargents-painting-techniques>>. Acesso em: 25 out. 2019.

LOOMIS, Andrew. Creative Illustration. 1. ed. Titan Books, Fairford (UK), 2012.

-----, Figure Drawing: for all it's worth. Titan Books, facsimile edition, Faiford (UK), 2011.

MAGIC THE GATHERING. Magic the gathering. Homepage. Disponível em: <magic.wizards.com>. Acesso em: 17 nov. 2019.

MANCHESS, Gregory. 10 Things... Brushwork. 15 de agosto de 2018. Disponível em: <<http://www.muddycolors.com/2018/08/10-things-brushwork/>>. Acesso em: 25 out. 2019.

MARCO BUCCI. Marco Bucci Artist Illustrator. Disponível em: <<https://www.marcoBUCCI.com>>. Acesso em: 14 dez. 2019.

-----, Marco Bucci. Canal. Disponível em: <<https://www.youtube.com/user/marcoBUCCI>>. Acesso em: 14 dez. 2020.

MATEU-MESTRE, Marcos. Framed Ink: drawing and composition for visual storytellers. Design Studio Press, Culver City, 2010.

MODIPHIUS. Mōdiphūs Entertainment. Homepage. Disponível em: <<https://www.modiphius.com>>. Acesso em: 25 out. 2019.

OSTROWER, Faiga. Universos da Arte. Rio de Janeiro: Editora Campus, 1983.

ROBERTSON, Scott; BERTLIN, Thomas. How to Draw: drawing and sketching objects and environments from your imagination. Los Angeles: Design Studio Press, 2013.

SCHMID, Richard Alan. Alla Prima II: everything I know about painting – and more. Vermont: Stove Prairie Press, 1998.

SENNA, Marcelus Gaio Silveira de. Concept Art: design e narrativa em animação. Dissertação (Mestrado em Design).

Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013.

SIXMOREVODKA. SIXMOREVODKA. Homepage. Disponível em:

THEART STUDENTS LEAGUE OF NEW YORK. TheArt Students League Of New York. Homepage. Disponível em: < <https://www.theartstudentsleague.org>>. Acesso em: 9 nov. 2019.

THU. Trojan Horse was a Unicorn. Homepage. Disponível em: < <https://www.trojan-unicorntr.com/>>. Acesso em: 1 set. 2019.

THE SPA STUDIOS. The SPA Studios: Sergio Pablos Animation. Homepage. Disponível em: < <https://www.thespastudios.com>>. Acesso em: 30 nov. de 2019.

WAYNE REYNOLDS. Wayne Reynolds Artworks. Homepage. Acesso em: < <https://www.waynereynolds.com>>. Acesso em: 17 nov. de 2019.

WONG, Chee Ming; SEILER, Jason; DIJK, Van. Digital Painting Techniques, Vol. 2. Worcester: 3dtotal Publishing, 2011.

WOOGA. Wooga – Games with thoughtful stories. Disponível em: < <https://www.wooga.com>>. Acesso em: 1 set. 2019.

