



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”  
CAMPUS DE SÃO PAULO - INSTITUTO DE ARTES  
BACHARELADO EM ARTES VISUAIS

**“ETAPAS DE UM PROCESSO CRIATIVO PARA  
A PRODUÇÃO DE UMA ILUSTRAÇÃO”**

DIEGO GIL DA SILVA

SÃO PAULO  
2023

DIEGO GIL DA SILVA

**“ETAPAS DE UM PROCESSO CRIATIVO PARA  
A PRODUÇÃO DE UMA ILUSTRAÇÃO”**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” como pré-requisito para a obtenção do grau de Bacharel em Artes Visuais, sob a orientação do Professor Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira.

Orientador: Pelópidas Cypriano de Oliveira

SÃO PAULO  
2023

## Ficha catalográfica

Ficha catalográfica desenvolvida pelo Serviço de Biblioteca e Documentação do Instituto de Artes da Unesp. Dados fornecidos pelo autor.

---

S586e Silva, Diego Gil da, 2000-

Etapas de um processo criativo para a produção de uma ilustração / Diego Gil da Silva. -- São Paulo, 2023.  
57 f. : il.

Orientador: Prof. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira.  
Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Artes Visuais) –  
Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Instituto de Artes.

1. Imagens, ilustrações, etc. 2. Imagens digitais. 3. Criação (Literária, artística, etc.). 4. Arte por computador. 5. Arte conceitual. I. Nascimento, Andréia Miranda de Moraes. II. Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes. III. Título.

CDD 740

---

Bibliotecária responsável: Laura M. de Andrade - CRB/8 8666

DIEGO GIL DA SILVA

**“ETAPAS DE UM PROCESSO CRIATIVO PARA  
A PRODUÇÃO DE UMA ILUSTRAÇÃO”**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” como pré-requisito para a obtenção do grau de Bacharel em Artes Visuais.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Orientador Prof. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira  
Unesp - IA

---

Ricardo de Araujo Kobayashi Junior

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a todos que estiveram presentes na minha jornada da graduação e a produção desse TCC. Aos meus amigos, Karol, Víctor, Ricardo, Maria, Vinicius e Lariela, por estarem sempre ao meu lado e serem o apoio que precisei durante os momentos difíceis; aos meus pais, Almir e Viviane, e meus irmãos, Victor e Stefano, por sempre me apoiarem em minhas escolhas e estarem presentes nos momentos importantes da minha vida. Por fim, agradeço ao meu orientador, o Professor Dr. Pelópidas, pelo apoio durante a produção deste trabalho.

## RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso da modalidade de Bacharelado em Artes Visuais procura explorar as diferentes etapas de um processo de criação utilizado para realizar uma ilustração digital, no período de 2023. O objetivo é abordar todas as etapas levadas na produção da obra apresentada neste trabalho: processos exploratórios para recolher referências visuais, estudos do personagem, geração de *thumbnails* (imagens pequenas que buscam simular questões essenciais da obra final como composição, narrativa, etc.), refinamento das linhas, composição de cor e luz, e por fim, a renderização. É um trabalho que visa demonstrar a importância de cada etapa do processo, e possivelmente auxiliar futuros artistas digitais a aprimorarem os seus próprios métodos de criação.

**Palavras-chave:** Ilustração Digital, Processos Criativos, Arte Digital, Arte para jogos, Arte conceitual

## **ABSTRACT**

This Bachelor's Degree in Visual Arts Course Completion Work seeks to explore the different stages of a creation process that was used to create a digital illustration in the period of 2023. The objective of this work is to address all the steps that were taken in the production of the presented artwork: Exploratory processes to collect visual references, character studies, generation of thumbnails (small images that seek to simulate essential issues of the final work such as composition, narrative, etc.), linework, color and light composition, and finally the render. It is a work that aims to demonstrate the importance of each stage of the process and possibly help future digital artists to improve their own creation methods.

**Keywords:** Digital Illustration, creative process, digital art, game art, concept art

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Ilustração de Mike Azevedo.....	p.13
Figura 2 - Ilustração de Guilherme Freitas.....	p.14
Figura 3 - Primeiras tentativas com arte digital.....	p.15
Figura 4 - Primeira ilustração finalizada.....	p.16
Figura 5 - Ilustração de Will Murai para <i>Hearthstone</i> .....	p.17
Figura 6 - Ilustração de Rafael Zanchetin para <i>Hearthstone</i> .....	p.17
Figura 7 - Ilustração pessoal <i>Rockstar Goblin</i> .....	p.19
Figura 8 - Ilustração pessoal <i>Medical Kit</i> .....	p.20
Figura 9 - Captura de tela do meu computador.....	p.21
Figura 10 e 11 - Ilustrações para o jogo <i>Heckna!</i> .....	p.22
Figura 12 - Ilustração para o jogo <i>Eternal</i> .....	p.23
Figura 13 - Ilustração para o jogo <i>Gods Unchained</i> .....	p.24
Figura 14 - Ilustração para o jogo <i>Cypher Souls</i> .....	p.25
Figura 15 - Ilustração para o jogo <i>The Hidden Realms of Katmandu</i> .....	p.25
Figura 16 - Personagens desenvolvidos para a <i>Mooncolony</i> .....	p.26
Figura 17 - Personagem do jogo <i>World of Warcraft</i> .....	p.28
Figura 18 - Resultado da busca de imagens referenciais.....	p.29
Figura 19 - Primeiros rascunhos do <i>Pandaren</i> .....	p.31
Figura 20 - Estudo do <i>Pandaren</i> .....	p.32
Figura 21 e 22 - Explorações iniciais para as <i>thumbnails</i> .....	p.34
Figura 23, 24 e 25 - <i>Thumbnails</i> .....	p.35
Figura 26 - Comparação entre linhas e <i>thumbnail</i> .....	p.37
Figura 27 - Ilustração de Arthur Gimaldinov para <i>Hearthstone</i> .....	p.39
Figura 28 e 29 - Imagens do processo de composição de cor e luz.....	p.40
Figura 30 - Círculo cromático de Johannes Itten.....	p.41
Figura 31 - Comparação entre as composições de cor e luz.....	p.42
Figura 32 - Obra “Noite de verão na praia sul de Skagen” de Peder Krøyer.....	p.44
Figura 33 - Imagem do processo.....	p.45
Figura 34 e 35 - Imagens do processo.....	p.46
Figura 36 - Imagem do processo.....	p.47
Figura 37 - Imagem do processo.....	p.48

Figura 38 - Imagem do processo.....	p.49
Figura 39 - Imagem do processo.....	p.51
Figura 40 - Obra finalizada.....	p.53

## SUMÁRIO

<b>1 - INTRODUÇÃO.....</b>	<b>11</b>
<b>2 - MINHA TRAJETÓRIA COMO ARTISTA DIGITAL.....</b>	<b>12</b>
2.1 - Primeiros passos.....	12
2.2 - Direcionamento.....	18
<b>3 - PANDAREN.....</b>	<b>27</b>
3.1 - Ideia e referências visuais.....	27
3.2 - Estudo do Pandaren.....	30
3.3 - Thumbnails.....	32
3.4 - Refinamento de linhas.....	36
3.6 - Renderização.....	43
3.7 - Apresentação.....	54
<b>4 - CONCLUSÃO.....</b>	<b>54</b>
<b>5 - BIBLIOGRAFIA.....</b>	<b>56</b>

## 1 - INTRODUÇÃO

Diversas vezes busquei métodos que pudessem me assegurar pleno controle sobre o resultado das obras que realizei. Um modo de prever o desfecho de uma obra para que eu pudesse me sentir confortável dentro da minha aptidão como artista. Acreditava que se um dia visualizasse uma obra em minha mente, e o resultado fosse tal qual a minha projeção, então eu estaria satisfeito. Quando analiso isso hoje, tenho uma concepção muito contrastante. Caso eu alcançasse tal feito, qual seria o sentido de possuir um processo artístico? Qual seria o valor de cada etapa individualmente, sendo que a única função delas seria executar uma ordem, sem possibilidade de reflexão, como uma máquina? Não posso dizer que sei a resposta de tais questionamentos, pois nunca estive perto de chegar nesse estágio, mas garanto que me encontraria repleto de incertezas sobre minha posição como artista.

A compreensão do meu processo, hoje, vem com a percepção de que cada arte é fruto do contexto no qual ela foi produzida. É entender que há uma enorme quantidade de fatores externos que irão influenciar uma obra no período que ela está sendo realizada. Respeitar o processo artístico é permitir que esses fatores externos se façam presentes na obra. Contudo, essa permissibilidade não deve ser confundida com falta de estrutura. “Relacionar o processo criativo ao tempo em que se acontece o ato da criação, indica a possibilidade de estabelecer etapas, como fases distintas e identificáveis” (MELLO,2008, p.27.). Busco, com as etapas do meu processo, trazer a previsibilidade necessária para garantir que a obra se construa gradativamente em uma estética prevista; e que cada etapa tenha a sua importância e não possa ser substituída.

Durante esse trabalho irei percorrer todas as etapas que levei para a produção de uma arte digital produzida no ano de 2023, ressaltando a importância de cada uma para o resultado apresentado. A compreensão de um período no qual uma obra começa a ser ativamente pensada, até o momento em que ela é dada como finalizada. Ao passar das etapas, busco deixar evidente o fundamento artístico por trás de cada decisão, para que esse trabalho possa auxiliar futuros artistas digitais a incorporarem elementos semelhantes em seus próprios métodos.

## 2 - MINHA TRAJETÓRIA COMO ARTISTA DIGITAL

### 2.1 - Primeiros passos

É difícil dizer ao certo quando uma trajetória como essa começou em minha vida. Partindo de diferentes interpretações, eu poderia dizer que a minha trajetória começou quando eu abri pela primeira vez um *software* digital e realizei meu primeiro traço. Também poderia atribuir o início para o momento quando eu comecei a desenhar com o lápis e papel, pois foi um período essencial para eu me tornar um artista digital nos anos seguintes. Contudo, prefiro ser sucinto nesse momento e começar esse capítulo do meu TCC escrevendo sobre quando eu entendi a pintura digital como algo que pudesse ser importante em minha vida e comecei a me entender como um futuro artista digital como ofício.

A arte digital começou a se fazer presente em minha vida no ano de 2017, período no qual eu estava para terminar o Ensino Médio. Eu já imaginava que trabalharia com alguma linguagem artística, o fazer artístico sempre foi estimulado pela minha família, em específico pela minha mãe, que trabalhou por anos com artesanato realizando peças em *biscuit*, madeira e outros suportes. Desenhar sempre foi a minha maior aptidão, eu fazia curso de desenho há alguns anos em uma escola próxima de casa chamada Arte São Paulo e tudo indicava que iria tomar esse rumo para minha vida. Devido à aproximação do fim do Ensino Médio e a pressão social do período vestibular, até o fim deste ano eu precisava descobrir como eu poderia unir a minha vocação com um possível ofício. Foi durante essas buscas para me entender e entender o mercado que encontrei conteúdos na internet sobre como iniciar uma carreira na área de Ilustração.

Atribuo caráter essencial para algumas referências que encontrei nesse Adicione títulos (Formatar > Estilos de parágrafo) e eles vão aparecer no seu sumário.

momento inicial. O projeto de podcasts para o *YouTube* realizado pelos artistas Marco Alvares e Henrique Lira “ICONICast - Arte, desenho e outras coisas nada artísticas.” teve o seu início em fevereiro de 2017 e sua última edição em setembro de 2019. Tratava-se de uma série de conversas sobre experiências e conhecimentos compartilhados por diversos artistas digitais atuantes no ramo de entretenimento, sendo eles: animadores, ilustradores, artistas conceituais, etc. Foi durante os seus episódios

em que tive o primeiro contato com questões essenciais na carreira de um Ilustrador. Aprendi o que era o conceito de fundamentos da arte e como eu poderia aprimorá-los, como construir um portfólio, o que esperar acerca de trabalhos remunerados e como se divertir durante todo esse processo.

Gostaria também de mencionar o conteúdo produzido pelo ilustrador Guilherme Freitas, no qual o artista de Taubaté apresentava o processo de suas pinturas digitais em gravações aceleradas, no seu canal do *YouTube* “Brush Rush”, enquanto refletia acerca de questionamentos sobre a carreira de um artista digital e como estava sendo a sua experiência nesse meio.

Por fim, gostaria de fazer um agradecimento especial ao artista brasileiro Mike Azevedo. Além de ser uma das minhas principais referências como artista em termos de estilo e qualidade, julgo que ele foi muito importante para grande parte dos brasileiros que um dia gostariam de se tornar artistas digitais, mas não sabiam como. Mike protagonizou a difusão da profissão de Ilustrador para jogos no Brasil, ministrando aulas na escola de arte *ICS (Innovation Creative Space)*; transmitindo lives educativas em seu canal da *Twitch*; e revisando portfólios de artistas iniciantes, instruindo como eles poderiam trabalhar os seus pontos fracos para se tornarem futuros profissionais; tudo isso com o humor e a humildade característicos. As imagens abaixo foram produzidas pelos artistas Mike Azevedo e Guilherme Freitas em 2017, período quando conheci os seus trabalhos.



**Figura 1.** Ilustração de Mike Azevedo, produzida para uma demonstração em aula.

FONTE: perfil Mike Azevedo no ArtStation<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/kqq0d>, Acesso em out. 2023.



**Figura 2.** Ilustração de Guilherme Freitas, produzida para a divulgação do curso “Introdução à Pintura Digital!”.

FONTE: perfil Guilherme Freitas no Instagram<sup>2</sup>

Com as referências disponíveis para me auxiliar, comecei a praticar e me aventurar em criar as minhas próprias imagens, montar o meu portfólio e desenvolver minhas habilidades. A princípio tinha muita dificuldade em finalizar as minhas artes, existia uma grande distância entre o que eu era capaz de fazer e o que eu me pretendia a fazer. A mídia digital oferece uma gama de possibilidades imensurável, permitindo o uso de qualquer cor e em qualquer quantidade, junto das ferramentas que manipulam essas cores de diversas maneiras. Esse fator torna muito suscetível o deslumbre do artista recém-chegado, que sente uma necessidade de aproveitar das funções que exigiam mais dificuldade para serem executadas na mídia tradicional. Algumas

---

<sup>2</sup> Disponível em: <https://www.instagram.com/p/BW09t3UgW9U/>, Acesso em out, 2023.

características que observei com frequência no trabalho de artistas que iniciaram recentemente a produção de artes digitais é o uso excessivo da ferramenta de ampliar a tela, gerando imagens desbalanceadas e com áreas extremamente detalhadas em comparação a outras; e de ferramentas que facilitam o degradê entre tons, dando um aspecto borrado para a imagem. Esses e outros problemas também me ocorreram nos meses iniciais da minha migração para a mídia digital, no entanto, gradativamente fui buscando entender como manipular essas ferramentas e a focar na aplicação dos fundamentos artísticos acima de tudo. Segue abaixo a imagem de uma das minhas primeiras tentativas de produzir uma arte digital e a minha primeira peça finalizada.



**Figura 3.** Autoria própria, primeiras tentativas de adentrar a estética digital.



**Figura 4.** Autoria própria, primeira ilustração finalizada desde a idealização até o render.

Com o passar dos meses fui produzindo cada vez mais peças e buscando melhorar as minhas falhas; comecei a fazer estudos de materiais específicos como madeira, metal e vidro; e participei de desafios de arte em grupos no Facebook, onde conheci diversos artistas que estavam seguindo a mesma trajetória. Hoje percebo que os meus dois primeiros anos no meio digital foram um período de experimentação, nos quais eu ainda não sabia ao certo qual rumo gostaria de tomar em termos de estilo. Muitas referências distintas surgiram durante as minhas pesquisas e eu não sabia escolher quais delas eu permitiria guiar o meu trabalho e quais eu apenas iria gostar, divisão que atribuo caráter fundamental na carreira de um Ilustrador.

No meio dessa tentativa de me encontrar como artista, comecei a me reaproximar de algo que sempre se fez presente durante a minha vida, mas que havia se tornado distante durante os últimos anos, os jogos. Diversos artistas que eu acompanhava e me inspiravam com a sua produção, trabalhavam para esse mercado. A possibilidade de produzir artes dentro desse tema me despertava muito interesse, universos fantasiosos repleto de personagens únicos estimulavam em mim um desejo de criar e experimentar. Faço questão de enfatizar o jogo Hearthstone, desenvolvido pela Blizzard, que foi muito importante para guiar meu estilo de arte durante esse

período experimental e até os dias atuais. Agradeço muito aos artistas que brilhantemente produziram artes para o jogo por anos: Rafael Zanchetin, Will Murai, Jim Nelson, Laurel Austin, Tyson Murphy, Jesper Ejsing e muitos outros.



**Figura 5.** Ilustração de Will Murai, produzida para o jogo *Hearthstone*.

FONTE: perfil Will Murai no Artstation<sup>3</sup>



**Figura 6.** Ilustração de Rafael Zanchetin, produzida para o jogo *Hearthstone*.

FONTE: perfil Rafael Zanchetin no Artstation<sup>4</sup>

<sup>3</sup>Disponível em <https://www.artstation.com/artwork/GVQ64>, Acesso em out, 2023.

<sup>4</sup>Disponível em <https://www.artstation.com/artwork/oORyaz>, Acesso em out, 2023.

## 2.2 - Direcionamento

Em 2019 a minha produção já apresentava grande influência da estética abordada nas artes de *Hearthstone*. Elementos fundamentais nessa estética, mas que também são comuns a outros jogos, são: cores com alto grau de saturação; personagens destacados do fundo por meio da utilização de diferentes tons e valores; atenção à legibilidade da obra, sendo fundamental que a obra possa ser lida em pequena escala; e a estilização das formas, a fim de salientar a expressividade e comicidade dos personagens. Um fator que me interessou nas artes realizadas para o jogo, é que os artistas conseguiram incorporar tais características em suas obras e conversarem com a mesma estética, sem que isso os impedisse de conservarem as suas identidades visuais.

Na obra "*Rockstar Goblin*" apresentada na página seguinte, que realizei durante esse momento da minha trajetória tentando simular uma arte de *Hearthstone*, consigo apontar como tais elementos começaram a se tornar frequentes. A partir de uma cena majoritariamente roxa, o personagem surge em destaque apresentando tons verdes em sua pele. Embora não seja imprescindível que haja uma diferença tonal grande na relação fundo/personagem, é uma escolha funcional que auxilia na compreensão da imagem. Além disso, é perceptível como as formas são estilizadas e a expressão do personagem está caricata. O nariz e as orelhas de tamanho exagerado e uma jaqueta com espetos longos, que muito provavelmente machucariam o personagem que as usa, se mostram incoerentes com a realidade. Contudo, esses elementos contribuem para a comicidade da obra e são bem vindos dentro desse contexto. Apesar disso, consigo observar também que eu não atingi um resultado satisfatório no que diz respeito aos valores. Acredito que a peça está com muitos tons escuros que possam dificultar o entendimento da mesma ao vê-la em pequena escala. As áreas de sombra do personagem se misturam com o fundo e a sua silhueta torna-se confusa. Hoje conjecturo que essa obra poderia fazer bom uso de tons claros no fundo, para separá-lo do personagem.



**Figura 7.** Autoria própria, ilustração produzida em 2019.

Já na obra apresentada em seguida, “*Medical kit!*”, eu optei por ilustrar um kit médico constituído de madeiras, pedras e outros materiais facilmente encontrados em florestas. O meu objetivo era produzir um item que faria parte do contexto cultural de uma tribo de *Trolls*, raça fictícia comumente representada em universos de fantasia e também presente em diversos jogos da *Blizzard*. O desafio na produção dessa arte era conseguir transferir a expressividade que eu trazia nos meus personagens humanoides, para um objeto inanimado, aplicando os conceitos de exagero e dinâmica de cor que eu estava estudando nos meses anteriores. Acredito que em partes consegui atingir o meu

objetivo. Nessa imagem, é evidente o tratamento estético nas formas, engrosssei a espessura dos objetos e adicionei ângulos bem definidos aos bambus, tornando-os mais interessantes. Há também o foco em uma separação visual claro/escuro, na qual o objeto retratado está escuro, em específico na sua silhueta, em relação ao fundo claro. Apesar de todo cuidado que tive para destacar o kit médico do fundo, que eu considero válido, vejo que não trabalhei bem os contrastes dentro do mesmo, demonstrando-se de difícil leitura algumas regiões importantes presentes nas áreas de sombra da peça. Outro ponto que sinto que essa arte carece, é a sensação de não haver um ambiente onde a cena está ocorrendo. Embora não seja bem-vinda uma complexidade de contrastes no cenário, pois roubaria o foco da imagem, é importante haver alguma sugestão “Há, portanto, mais coisas no campo da visão do que as que estimulam a retina. Exemplos de "estrutura induzida" existem em abundância. O desenho de um círculo incompleto parece um círculo completo com uma falha” (Arnheim, 2004,p.4). Acredito que seriam bem-vindas pinceladas com outros tons de verde e azul nos planos secundários da obra, para induzir um ambiente, no qual esse personagem e esse item estão localizados. Na arte “Rockstar Goblin” essa sugestão se dá pelos círculos e degradês roxos no fundo, sugerindo que o personagem está em um palco com luzes.



**Figura 8.** Autoria própria, ilustração produzida em 2019.

## 2.3 - Entrada no mercado de trabalho

Com a gradativa aplicação dos conceitos que estavam em processo de aprendizado observando as artes de *Hearthstone* e outros jogos, comecei a compor um repertório de artes no meu portfólio que já apresentava uma certa especificidade para a área de jogos. Apesar da minha dificuldade para realizar artes nesse estilo e a minha pouca experiência dentro do meio das mídias digitais, fui capaz de demonstrar no meu portfólio (figura 9) os conhecimentos necessários para participar de projetos de menor orçamento. Foi quando, no início de 2020, comecei a receber as minhas primeiras propostas de trabalho.

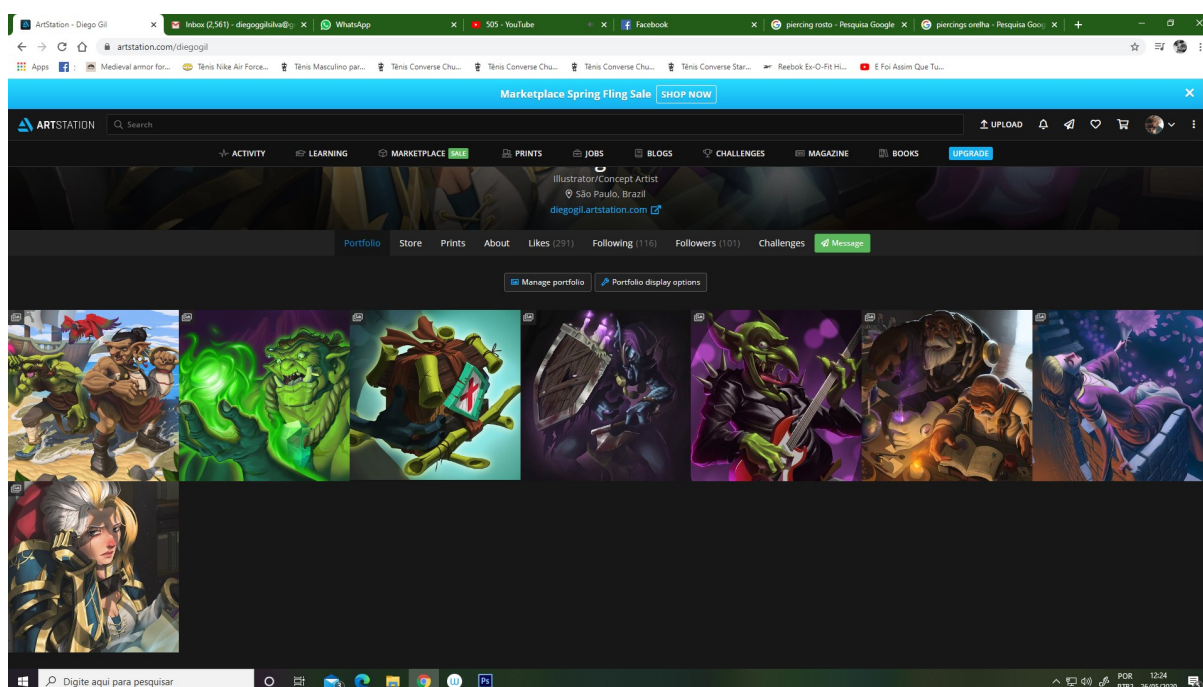


Figura 9. Captura de tela do meu computador aberto no site “Artstation”, onde hospedo o meu portfólio, na época em que recebi as minhas primeiras propostas de trabalho.

Foi para o jogo de tabuleiro “*Heckna!*” que eu tive a minha primeira experiência como profissional de arte digital. O jogo era ambientalizado em um parque de diversões americano na década de oitenta a noventa e terror era o tema retratado. Para esse projeto, eu fui contratado para realizar 3 ilustrações de personagens que faziam parte desse parque. Foi de grande valor participar da produção das artes de “*Heckna!*”. Tive contato com um universo que não me era familiar e precisei me adaptar a essa estética. A equipe do jogo me deu liberdade durante a criação das artes, e consegui trazer um

pouco do que eu acreditava em cada uma delas, buscando aplicar os fundamentos que eu vinha estudando.



**Figura 10.** Autoria própria, ilustração realizada para o jogo “Heckna!”.



**Figura 11.** Autoria própria, ilustração realizada para o jogo “Heckna!”.

Após “*Heckna!*” segui recebendo propostas e trabalhando sob diferentes direções e projetos. Faço questão de citar os principais jogos para os quais eu illustrei até o presente momento: *Eternal*, *Gods Unchained*, *Storybook Brawl*, *Cypher Souls* e *The Hidden Realms of Katmandu*. Segue abaixo algumas das artes que foram produzidas para esses projetos:



**Figura 12.** Autoria própria, arte produzida para o jogo *Eternal*, desenvolvido pela empresa *Dire Wolf Digital*.



**Figura 13.** Autoria própria, arte produzida para o jogo *Gods Unchained*, desenvolvido pela empresa *Immutable*.



Figura 14. Autoria própria, arte produzida para o jogo *Cypher Souls*.



Figura 15. Autoria própria, arte produzida para o jogo *The Hidden Realms of Katmandu*.

Com o aumento da minha produção de arte em âmbito profissional, aumentei o repertório do meu portfólio e tive a possibilidade de ser visto por grandes estúdios que trabalham com jogos de maior orçamento, foi quando recebi o convite da *Mooncolony* para trabalhar em um dos seus projetos. A *Mooncolony* é um estúdio situado em Cambridge que trabalha com artistas de inúmeros países e produz arte para os mais diversos jogos da indústria. Por possuir uma grande notoriedade no meio, eles são responsáveis pela produção de boa parte das artes apresentadas no jogo *Hearthstone*. Embora não tenha sido esse o projeto para o qual eu fui contratado, fiquei contente com a chance de compor uma equipe repleta de artistas que haviam sido e ainda eram grandes influências para a minha produção artística, como Nicola Saviori, Mattia Rangoni, Alexander Bocharov e outros.

Sou grato pelo tempo no qual trabalhei para o estúdio, o nível de exigência e direção que as artes eram submetidas pelos supervisores era drasticamente maior em comparação aos projetos que eu havia participado anteriormente. Pude notar que existe uma relação inversamente proporcional entre o controle que você tem sobre a sua produção e o quão grande é o projeto em que você está inserido em termos monetários. Embora isso fosse frustrante e a necessidade de tomar decisões acerca do meu trabalho me carecesse, absorvi muito conhecimento dos profissionais veteranos da indústria que me guiaram neste momento da minha carreira; e vejo que tal conhecimento me permitiu posteriormente criar artes pessoais com maior liberdade e capacidade.



**Figura 16.** Autoria própria, personagens desenvolvidos para a *Mooncolony*.

Após alguns meses trabalhando com a *Mooncolony*, o projeto no qual eu fazia parte encerrou suas atividades com a empresa, e os artistas que trabalhavam nele tiveram seus contratos interrompidos. Fiquei chateado com a notícia, eu havia criado muita expectativa acerca do meu futuro no estúdio; mas esse rompimento possibilitou que eu retornasse a dedicar mais tempo na produção das minhas peças pessoais e a me conectar mais intensamente com elas, desenvolvendo o meu processo criativo. Hoje sigo trabalhando como artista *freelancer*, recebendo encomendas eventualmente, mas tenho tempo para focar nas minhas artes pessoais.

### **3 - PANDAREN**

#### **3.1 - Ideia e referências visuais**

O meu processo, assim como descrito por George Kneller (1978), se inicia a partir do primeiro *insight*, que ele define como “a apreensão de uma ideia a ser realizada ou problema a ser resolvido (pg.63)”. Para a realização da obra “*Pandaren*” esse *insight* aconteceu no dia 9 de setembro de 2023. Durante esse dia, participei de um evento realizado na escola ICS, localizada na avenida Jabaquara, chamado “SKETCH DAY”, onde diversos artistas digitais brasileiros compareceram para praticar desenho de observação com modelo vivo e conversarem sobre arte. Ao decorrer do dia, tive a oportunidade de conhecer o artista brasileiro Alberto Rocha, que trabalha há anos no mercado de jogos e possui um vasto conhecimento de fundamentos. Alberto permitiu que eu folheasse o seu caderno de desenhos, onde me deparei com diversas artes que ele produziu utilizando caneta esferográfica. Achei interessante a forma com a qual ele conseguia trabalhar as proporções em seus rascunhos, os personagens apresentavam membros espessos e grosseiros, e uma estilização que comunicava a força e aptidão para batalha que esses personagens provavelmente possuíam. Não foi de início imediato que a minha produção começou após esse *insight*, permaneci seguindo a minha rotina durante os dias seguintes e em um momento oportuno, quando estava me preparando para desenhar, resolvi produzir algo parecido. Contudo, ainda não estava pronto para iniciar a minha produção, eu possuía apenas um direcionamento em mente que poderia prover uma futura arte. Essa ideia precisava ser estruturada, e para isso eu deveria recolher material para alimentar o meu pensamento, como descrito por Arnheim (2004).

A percepção e o pensamento precisam um do outro. Completam mutuamente as suas funções. Supõe-se que a tarefa da percepção se limite a reunir a matéria-prima necessária ao conhecimento. Uma vez que o material tenha sido agrupado, o pensamento entra em cena, num nível cognitivo supostamente superior, e faz o processamento. A percepção seria inútil sem o pensamento; este, sem a percepção, não teria nada sobre o que pensar. (pg.141).

Após assumir que iria produzir algo que me trouxesse a sensação de força, comecei a fazer as buscas iniciais para especificar essa ideia, que por si só ainda é demasiada abrangente. Naveguei por algumas páginas da internet, em específico pelo *Artstation* e *Creative Uncut*, que são sites utilizados para publicação de material produzido e utilizado em jogos e filmes, e recolhi diversas referências relacionadas ao conceito de batalha que eram do meu interesse; como artes com personagens desferindo golpes ou trajando armaduras exageradas. Unindo isso a uma vontade passada minha de estudar formas de simplificar pelos na pintura, resolvi retratar esse guerreiro como um híbrido de panda e homem. Assim, me possibilitaria utilizar como base referencial da minha ideia as inúmeras artes de *pandarens*, raça criada para compor o universo da expansão *Mists of Pandaria*, do jogo *World of Warcraft*.



**Figura 17.** Arte de um *pandaren* produzida para o jogo *World of Warcraft*

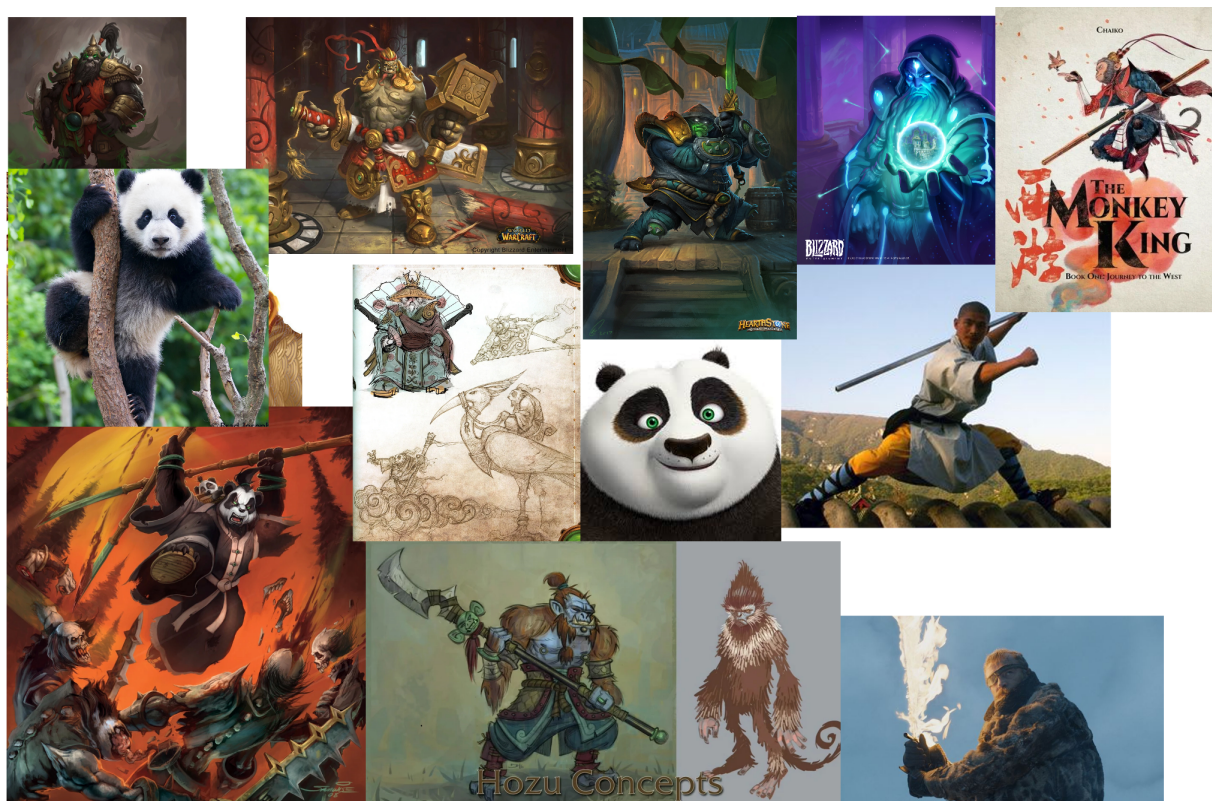
FONTE: Site Creative Uncut<sup>5</sup>

Dessa maneira, eu já havia escolhido um direcionamento para seguir, haveria agora de ser mais específico para selecionar as minhas referências visuais diretas, que seriam agrupadas e dispostas para consulta. Recolhi as principais imagens que me

---

<sup>5</sup> Disponível em <https://www.creativeuncut.com/gallery-19/wowmop-pandaren1.html>, Acesso em out, 2023.

interessaram em minhas buscas, e as coloquei lado a lado em uma aba do *software* digital *Adobe Photoshop*, que será utilizado durante todas as etapas do processo. Busquei por imagens que pudessem me conceder uma gama de possibilidades para trabalhar, mas que também tivessem uma especificidade, pois nesse momento de busca eu já estava tomando decisões sobre: a estética que eu gostaria de trabalhar; a variedade de cores que se fariam presentes; o ambiente onde a cena está acontecendo; a sensação que eu gostaria de transmitir; e diversas outras decisões que são válidas tomar nesse momento. Reitero que embora tais escolhas estejam sendo feitas, não existe uma necessidade inerente de segui-las. Enquanto processo, a produção dessa obra deve estar sujeita a mudar o seu curso se necessário, incorporando os possíveis acasos que acontecerão no caminho, “A rota é temporariamente mudada, o artista acolhe o acaso e a obra em progresso incorpora os desvios. Depois deste acolhimento, não há mais retorno ao estado do processo no instante em que foi interrompido” (Salles 2004 pg.48).



**Figura 18.** compilado de imagens recolhidas durante as buscas iniciais.

### 3.2 - Estudo do *Pandaren*

Montado o painel com as referências, avanço para o momento de começar os primeiros esboços da obra. Para essa ilustração, optei por realizar anteriormente um estudo do personagem em uma aba separada no *photoshop*, para poder entender melhor a sua identidade, qual vestimenta ele estaria usando, as suas cores, etc. Esse início é um tanto quanto intuitivo, eu começo despendendo alguns minutos fazendo traços, tentando encontrar alguma posição que me permita mostrar o meu personagem e comunique algo sobre a sua personalidade. Por ser uma etapa conceitual, na qual a ideia é mais importante que a forma, eu busco trabalhar em cima de rascunhos rápidos, resolvendo os problemas que eles apresentam até que se tornem ideias mais concretas, Assim como observado por Gardner(1997):

Depois que surge a ideia principal do trabalho, o artista gradualmente obtém controle, solucionando problemas relacionados à técnica ou ao tema. Surgem problemas durante o processo de criação e, conforme um é resolvido, tendem a surgir outros relacionados (pg.184).

Como apresentado na imagem na página seguinte, realizei dois rascunhos bem diferentes e um terceiro derivado de um deles. Embora a posição apresentada pelo primeiro esboço se mostrou mais dinâmica, conjecturo que na segunda ideia seria possível demonstrar mais elementos da visualidade do personagem, que é o foco dessa etapa. Dessa maneira, repliquei a segunda imagem a direita e tornei a trabalhar em cima dela, corrigindo alguns pontos que foram se mostrando incoerentes com a harmonia que eu gostaria de trazer pro personagem. Realizei a substituição da “faca” que havia sido sugerida na segunda versão, pela lança presente na terceira, pois a lança fluiu melhor com o equilíbrio do personagem; um objeto comprido e fino em contraste com o personagem arredondado me pareceu promissor.



**Figura 19.** Primeiros rascunhos realizados do personagem

Já no terceiro rascunho, tracei algumas linhas que pudessem me indicar mais informações sobre as roupas do personagem, notei nas minhas referências alguns padrões que se fazem comuns em artes de guerreiros cuja vestimenta é inspirada na cultura chinesa e repeti-os. Não é o foco dessa obra se aprofundar nas funções e tipos de armaduras utilizados na China antiga, apenas de ambientalizar o personagem cujo animal representado é oriundo dessa região, portanto, permaneci raso nesse quesito. Contudo, me atentei a outros fatores ao pensar nas armaduras, mais relacionados ao exagero e expressividade das formas.

Como eu ainda não havia me desvinculado do conceito de força que havia me instigado a começar essa arte, busquei expor essa característica trazendo peças de armadura espessas e pesadas, que só poderiam ser carregadas por um guerreiro apropriado. Com o tempo adicionado ao trabalho nesse terceiro desenho, passei a ser mais definitivo com as formas e busquei trazer mais precisão para os limites de cada parte. Qual seria o tamanho das ombreiras, de que forma os olhos iriam se parecer, qual o formato das unhas, etc. Ao fim do refinamento das linhas, adicionei uma camada de cor para cada material, já visando uma harmonia, mas sem a pretensão de ser definitivo. Segue na página seguinte a versão do personagem que serviu de base para a realização das thumbnails.



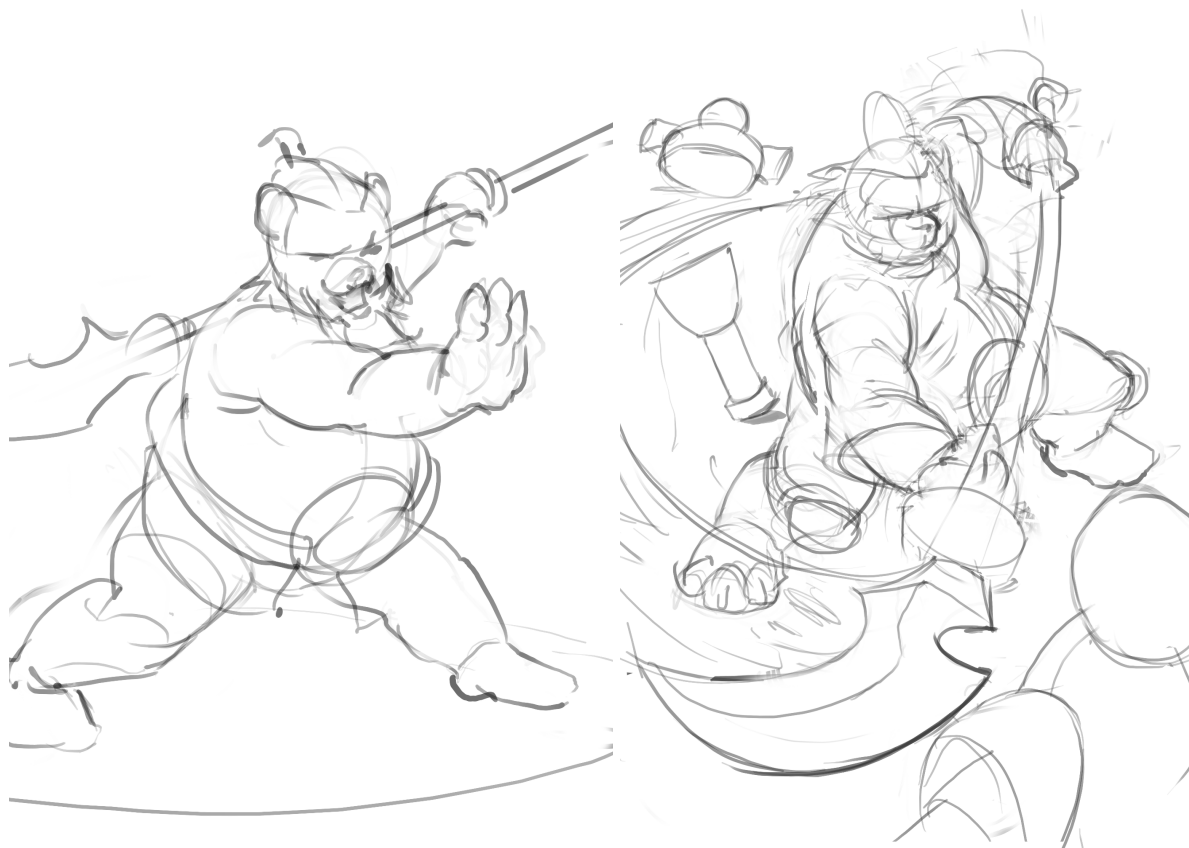
**Figura 20.** Estudo do *pandaren*.

### **3.3 - Thumbnails**

A palavra *thumbnail*, que na tradução literal do inglês significa unha do polegar, atualmente também configura outro significado, utilizada para se referir a uma pequena cópia de uma figura maior, uma miniatura, conforme descrito pelo Dicionário Cambridge. No uso prático dessa etapa, as *thumbnails* são imagens esboçadas a fim de entender questões essenciais da obra, como composição e narrativa. Há artistas que optam por passar mais tempo nesses rascunhos e resolver mais pendências restantes, avançando sobre questões como cor, luz e sombra da obra. Contudo, me

limitei apenas ao essencial para essa etapa, posicionando os elementos que compunham a cena por meio de traços e tentando entender a narrativa que cada imagem iria transmitir. A realização de múltiplas *thumbnails*, é uma forma utilizada nos trabalhos de ilustração para sugerir opções para o cliente, que incorporei no meu processo pessoal devido à característica de expandir a gama de possibilidades de interpretações sobre a mesma ideia. Cada nova versão, permite que *insights* ou acasos tomem forma e deem novos rumos a obra, como observa Regina Mello (2008) ao tratar desse tema “Acontecem constantemente, em qualquer etapa da criação, como se no processo criativo ocorressem pequenos ciclos que se repetem a cada corporificação, ainda que parcial, de uma obra de arte (pg.34).”.

Eu começo as minhas *thumbnails* de maneira parecida com o método utilizado no estudo do personagem, tracejando a tela em branco do *photoshop* na tentativa de encontrar conjuntos de traços que empreguem sensações que conversem com a minha ideia. A maior diferença do método aplicado nessa etapa com relação à anterior, na qual o foco era mostrar mais informações sobre o personagem, é que nesse momento eu busco encontrar dinamicidade e movimento nas poses. O meu objetivo é simular uma situação de combate, na qual o *pandaren* está desferindo um golpe ou se preparando para uma luta. No primeiro rascunho, retratei o personagem em uma pose estática de combate, encarando o observador como se o desafiasse para um duelo. Já no segundo, ele desfere um golpe em um boneco de treinamento. Segue na página seguinte alguns rascunhos iniciais que surgiram a partir desses primeiros traços e ideias:



**Figura 21 e 22.** Explorações iniciais para as *thumbnails*.

Embora sejam representações com pouco trabalho despendido a elas, consigo visualizar um potencial para se tornarem *thumbnails* válidas. Ao realizar esses esboços iniciais, me interessei pela ideia do panda estar treinando, e resolvi adicionar os bonecos de treino em todas as *thumbnails*. Tornei a trabalhar em cima desses rascunhos para alcançar um nível de finalização que fosse capaz de me transmitir uma noção melhor de como essas artes ficariam em suas etapas finais. Com base na arte do personagem feita anteriormente, incorporei nas *thumbnails* os elementos que conferiam identidade a esse personagem, como as armaduras, expressão facial, e pelos. Com o personagem identificado, podia perceber em qual versão esses elementos melhor se encaixavam com a ideia exposta na *thumbnail*. Por fim, realizei uma terceira opção, na tentativa de sugerir uma posição menos convencional, mostrando outras faces do personagem. Abaixo, apresento como posicionei as três *thumbnails* finalizadas lado a lado para entender qual delas eu iria escolher para seguir adiante.



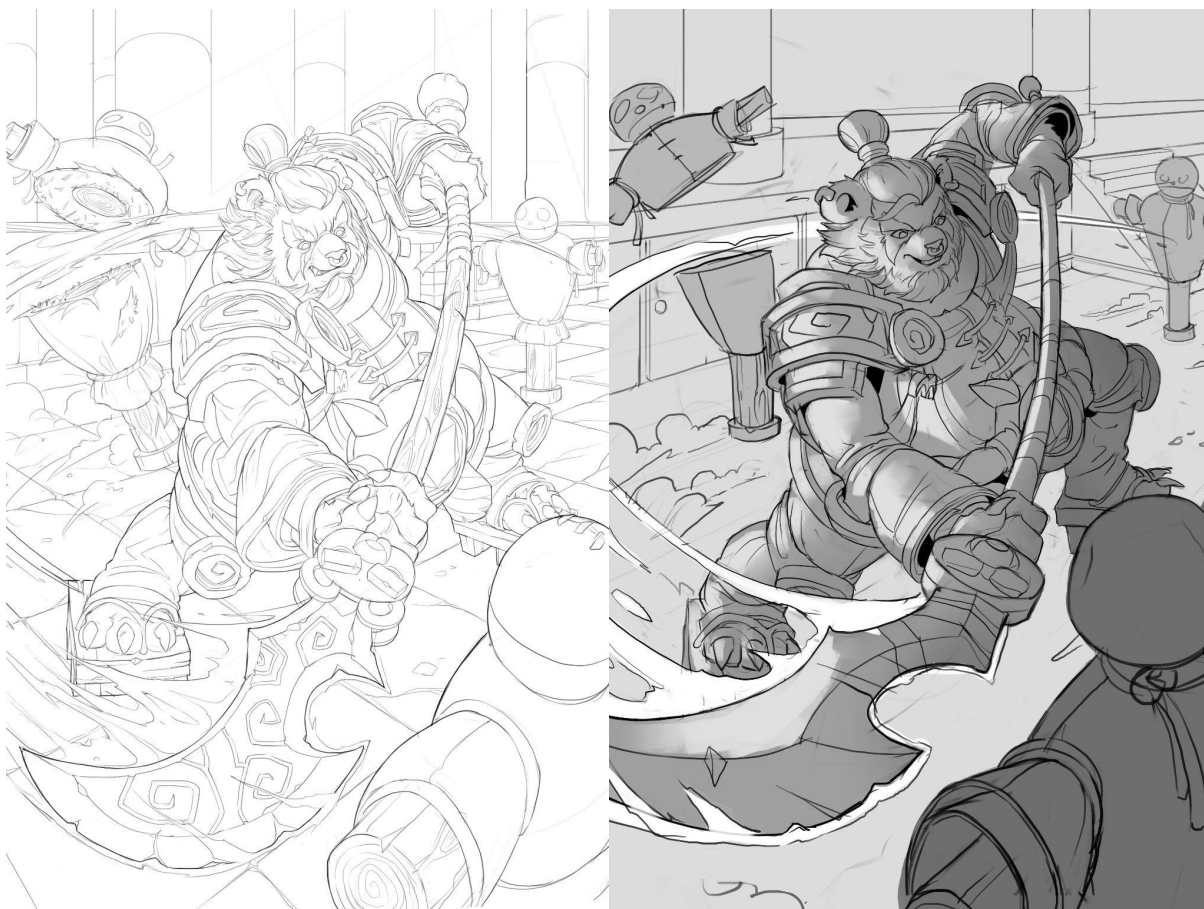
Figura 23, 24 e 25. Exploração das *thumbnails*.

A escolha de uma *thumbnail* costuma ser um momento difícil para mim. É preciso ser cauteloso na escolha, pois inevitavelmente haverá *thumbnails* mais bem desenhadas do que outras, pois julguei necessário dispor mais tempo para trazer soluções visuais interessantes para o esboço. Deve-se estar atento para não cair nessa tentação, a opção mais bem trabalhada não corresponde necessariamente com a que possui mais potencial futuro. O foco da escolha precisa estar direcionado para a opção que mais resolveu problemas com a sua apresentação. Uma boa *thumbnail* é aquela que conseguiu unir a narrativa com a composição, tratando do tema de uma forma interessante e criativa, mas também trazendo os elementos que compõem a cena bem posicionados, facilitando a leitura e concentrando o foco de interesse nas regiões mais importantes da obra. Ao observar as três opções, notei uma maior correspondência desses fatores na segunda opção. Destaca-se nessa versão uma interação maior do personagem com o seu contexto, ele não está apenas posicionado em um ambiente, mas sim interagindo com esse ambiente. O golpe que ele está prestes a desferir no boneco, somado ao corte que ele realizou no outro posicionado atrás dele, indica nessa *thumbnail* uma sensação de passado, presente e futuro, que não obtive nas outras ideias.

### 3.4 - Refinamento de linhas

Ao observar o processo de diversos artistas, que produzem artes semelhantes às minhas, no decorrer dos anos, concluo que a obsessão de comunicar por meio das linhas não é de caráter mandatório, percebo que maioria ilustradores optam por resolver algumas questões estruturais apenas na etapa de pintura. Talvez devido à minha proximidade com os quadrinhos e mangás que antecederam o meu início nas mídias digitais, eu sinto uma necessidade maior de me comunicar por linhas. Dessa maneira, acredito ser importante dedicar um capítulo desse trabalho para falar um pouco sobre essa minha característica e como ela toma forma nos meus trabalhos.

Na etapa de refinamento de linhas, a obra já está estruturada e pensada em sua maioria, todavia, não se deve tomá-la como pronta. Muitas decisões são feitas nessa etapa, embora, em maior parte, sejam mais sutis do que em momentos anteriores. Utilizando como principal referência o estudo do personagem realizado no início do processo, defini as linhas com mais precisão, me atentando aos limites de cada objeto, as dobras de cada roupa, aos pequenos machucados presentes nas armaduras e quaisquer detalhes que eu visio mostrar na obra final. Ao decorrer dessa fase, também me atentei para evitar as possíveis tangentes entre linhas que não compõe o mesmo objeto, pois as mesmas atrapalham na leitura da obra. Repousei na função de resolver o desenho por meio de traços, buscando trazer para as linhas um aspecto de finalização que se apresente bem sem a necessidade das cores, mas que fará bom uso delas no futuro. Na página seguinte, posicionei a obra após o refinamento das linhas ao lado da *thumbnail* escolhida, para tornar visualmente claro o trabalho que despendi nesse período.



**Figura 26.** Comparação entre as linhas finalizadas e a *thumbnail* escolhida.

Ao posicioná-las lado a lado, é visível como algumas decisões tomadas na confecção da *thumbnail* foram mudadas, como a posição para qual o boneco está caindo no fundo, e o design da lança. Apesar disso, me mantive fiel à maioria das escolhas anteriores. Outra diferença que ressalta a importância desse momento, é a maior atenção pelos fundamentos de perspectiva e anatomia na obra. Como anteriormente eu havia apenas sugerido uma pose de forma rápida, muitos erros ainda se faziam presentes nesses campos, e é nessa fase em que a atenção deve estar direcionada para resolver tais pendências. Novamente busquei referências que pudessem me aproximar de alcançar um bom resultado nesses quesitos, em específico na anatomia do personagem. Por ser um personagem fictício, não existe uma espécie no nosso mundo que o represente, mas partindo de referências humanas, é possível entender os fundamentos anatômicos necessários para desenhá-lo em poses que nos pareçam naturais e familiares.

### 3.5 - Composição de cor e luz

A relação entre a fase de Composição de cor e luz com a fase de renderização, pode ser comparada com a relação entre as *thumbnails* com o refinamento das linhas. Afirmando isso, pois esse momento configura-se como um período no qual se faz decisões de suma importância no âmbito da cor e luz, deixando para a etapa final apenas o refinamento e ajuste das mesmas. Para a obra “*Pandaren*”, optei por seguir com duas composições, nas quais uma seria escolhida no fim do processo para dar início a renderização.

Início a primeira distribuindo as cores no personagem, assim como sugeridas na arte conceitual realizada previamente, sem uma distinção de valores expressiva. Após adicionadas as cores em cada região, passo a exercitar um pensamento a respeito de como eu quero que essas cores se relacionam na obra, e como eu devo ajustá-las para atingir esse resultado. Para essa primeira opção, eu retratei o rastro de fogo com tons alaranjados e alta luminosidade em relação ao fundo. Ele seria também o foco da iluminação dessa cena, trazendo atenção para toda a região direita do personagem e mantendo o seu lado esquerdo em sombra, mesclando-se com o fundo. É importante agrupar as regiões de luz e sombra para que os olhos não fiquem vagando pela cena, como observado por Arnheim:

Uma distribuição de luz criteriosa serve para dar unidade e ordem não apenas à configuração de objetos isolados mas igualmente à de um conjunto inteiro. A totalidade dos objetos que aparecem dentro da moldura de uma pintura ou num palco pode ser tratada como um ou vários objetos grandes, dos quais todos os elementos menores são partes. (pg. 303).

A luz alaranjada que ilumina o personagem, neutraliza em parte os tons azuis das vestes do Panda, trazendo uma predominância de cores quentes na obra. A fim de destacar os tons esverdeados consequentes da luz que incide sobre a roupa azul do personagem, e os tons alaranjados do fogo e dos ornamentos dourados que compõem a sua armadura, resolvi trazer um tom entre roxo e rosa no fundo. Pinte essa região apenas com uma pequena variação de tons análogos, quase que monocromáticos. Dessa maneira, a pluralidade tonal se concentra no personagem, trazendo a ele o foco da imagem. Essa característica se faz presente em diversas artes produzidas para jogos, como é evidente nessa obra realizada pelo artista russo Arthur Gimaldinov:



**Figura 27.** Arte realizada pelo artista Arthur Gimaldinov, para o jogo *Hearthstone*.

FONTE: perfil Arthur Gimaldinov no Artstation<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup>Disponível em <https://www.artstation.com/artwork/29baPK>, acesso em out, 2023.

Por fim, manejei a luminosidade do fundo ao redor da silhueta do personagem a fim de destacá-lo ainda mais, clareando as regiões que estão em contato com áreas escuras da sua silhueta. Segue abaixo imagens do processo da primeira composição.



**Figura 28 e 29.** Imagens do processo da composição de cor e luz.

Ao compor a segunda opção, segui com a mesma metodologia, mas alterei algumas decisões durante o processo. Optei por iluminar o personagem com uma luz branca, levemente amarelada, partindo de uma fonte não visível na imagem, posicionada acima do personagem, como uma lâmpada. Dessa maneira, haveria uma distribuição mais abrangente da luz no personagem, diminuindo e alterando as regiões em sombra. Pinte o fogo de verde, aproximando ele dos tons utilizados nas vestes do personagem, e trabalhei a luz dissipada por ele atingindo o personagem apenas em seu contorno, como uma luz de recorte; que seria nesse momento a maior responsável por destacar o *pandaren* do cenário. Já no tratamento da armadura, mantive os tons alaranjados e para a abordagem utilizada no fundo, segui com a mesma ideia imposta na primeira opção, porém desloquei a matiz para o roxo, abrangendo dessa vez na obra em sua totalidade, tons que se equilibrassem a fim de alcançar a harmonia. Johannes

Itten (1973) descreveu a harmonia como um fenômeno obtido após a mistura de duas ou mais cores resultar em cinza, ou preto. Por se tratar de uma obra realizada em um meio digital, que opera pelo sistema de RGB, essa harmonia ocorreria na resolução da cor branca. Nessa composição, representei com maior ênfase as 3 cores secundárias, que por serem equidistantes, a sua soma resultaria em uma harmonia. Elas se tornam visíveis nas formas de triângulos, dispostos dentro do círculo cromático abaixo: laranja, verde e violeta.



**Figura 30.** Círculo cromático retirado do livro *The Art of Color*, de Johannes Itten.  
(FONTE: Itten, 1973)

Após finalizar a segunda composição de cor, posicionei-as lado a lado, conforme apresentado na figura 31, para fazer uma comparação e decidir qual delas eu iria tomar como direcionamento para a etapa de renderização.



**Figura 31.** Comparação entre as duas composições de cor e luz.

Observando atentamente as duas composições, acredito que a primeira funciona em despertar a sensação de calor com os tons alaranjados do fogo e toda a região direita do personagem, que estão iluminados por essa fonte de luz. Já a segunda opção descreve melhor o personagem, pois a fonte de luz utilizada nela permite que mais áreas estejam iluminadas, comunicando mais informações sobre as suas vestimentas. Além disso, os tons verdes do fogo me trazem uma sensação muito interessante de misticidade e de proximidade com o sobrenatural, por se tratar de uma cor incomum para pintar chamas. Quanto à cor do fundo representada nas opções acima, vejo mais potencial no roxo presente na segunda composição. Por ser um tom naturalmente mais escuro, conjecturo que ele ressalta melhor os azuis, verdes e amarelos do personagem, destacando-o do fundo. Diante dessas observações, resolvi seguir com a segunda opção, dando continuidade ao processo e avançando para a etapa de renderização.

### 3.6 - Renderização

Essa é normalmente a etapa mais demorada do processo. É o momento no qual eu me encontro com uma base estruturada e um direcionamento claro do rumo a seguir para finalizar a obra, e me resta apenas trazer o nível certo de trabalho e detalhamento na renderização. Enquanto em fases anteriores fiz mais uso das minhas habilidades de pesquisa e de sugestão de ideias, trabalhando com referências variadas e rascunhos rápidos, agora viso focar na minha técnica de pintura; buscando também referências mais objetivas para me auxiliar. Faz-se de grande importância nesse momento a compreensão dos fundamentos de luz e sombra, cor e tratamento das *edges*; termo muito utilizado para se referir aos limites de cada material ou cor, as “bordas”.

No que diz respeito a luz e sombra, preciso estar atento a utilizar os valores de forma correta a fim de comunicar uma fonte de luz coerente, que ilumine os objetos de forma consistente e possa ser rapidamente compreendida. Além disso, esse fundamento é responsável por evidenciar os materiais que compõem os objetos, pois cada um recebe e reflete a luz de forma diferente. Caso a minha intenção fosse fazer essa ilustração apenas com tons de cinza, por exemplo, ainda deveria ser facilmente compreensível qual objeto é um metal e qual é um tecido. Por fim, a luz e sombra também se mostram essenciais para separar o personagem do fundo, devo me atentar sobre como os valores se comportam em um contexto geral, e em específico na silhueta do *pandaren*.

Assim como a luz e sombra, é importante que a cor seja usada de forma coerente com as fontes de luz presentes na cena, a fim de representar os elementos visuais na obra de forma convincente. As cores também possuem papel essencial para direcionar foco e comunicar sensações. Um objeto localizado em um fundo que possui a cor complementar a ele, capta muito mais o olhar do que se ambos fossem do mesmo tom, mas apenas de claridade ou texturas diferentes, como observado por Arnheim(2004). É necessário trazer essa característica da cor para trabalhar em consonância com a luz e sombra, devendo trazer mais contrastes de tons e valores em regiões de interesse, enquanto diminuimos em regiões afastadas do foco da imagem. Outro fator que busco alcançar por meio do uso das cores, é a capacidade de transmitir a ideia de fantasia e universo mágico, que se faz por meio do uso de tons saturados e de alto contraste nas regiões desejadas.

Por fim, devo trabalhar utilizando os 3 tipos de *edges*, como descrito por Dan Scott, criador do site Draw Paint Academy: *hard*, *soft* e *lost edges*, que na tradução literal significam, bordas duras, macias e perdidas. As *hard edges*, são aquelas que apresentam uma mudança brusca de uma cor para outra, ou de uma forma para outra. Por ser uma mudança rápida e com mínima área de transição, implica em contraste maior e pode ser usada em áreas de foco, tendo que ser utilizada com cuidado em áreas de pouco interesse. Já as *soft edges* são as transições suaves, onde uma cor ou forma gradativamente se torna outra. As *soft edges* geram menos contraste e são comumente utilizadas em formas arredondadas onde há uma transição de área de luz para sombra, ambientes com forte influência da perspectiva atmosférica e objetos em movimento ou fora de foco. Por fim, Dan Scott descreve as *lost edges* como transições tão suaves que se tornam imperceptíveis, contudo sabemos que estão lá devido a outros fatores. Na obra abaixo, “Noite de verão na praia sul de Skagen” é visível como as *edges* descritas agora se apresentam.



**Figura 32.** KRØYER, Peder. Noite de verão na praia sul de Skagen. 1893. óleo sobre tela, 100x150 cm

FONTE: pagina de Peder Severin Krøyer do site meisterdrucke<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> Disponível em

<https://www.meisterdrucke.pt/impressoes-artisticas-sofisticadas/Peder-Severin-Kr%C3%B8yer/97978/Noite-de-ver%C3%A3o-na-praia-sul-de-Skagen-com-Anna-Ancher-e-Marie-Kroyer.html>, acesso em out, 2023.

As *hard edges* podem ser observadas na transição entre os vestidos brancos das moças com a água da praia logo atrás, sendo uma transição brusca e imediata. Já as *soft edges* estão presentes nas transições da areia para água do mar, ou as montanhas ao fundo se incorporando suavemente à areia da praia. Por último, podemos atribuir às *lost edges* as transições entre a água do mar com o céu no horizonte, embora não seja visível tal transição, sabemos que ela existe por outros fatores.

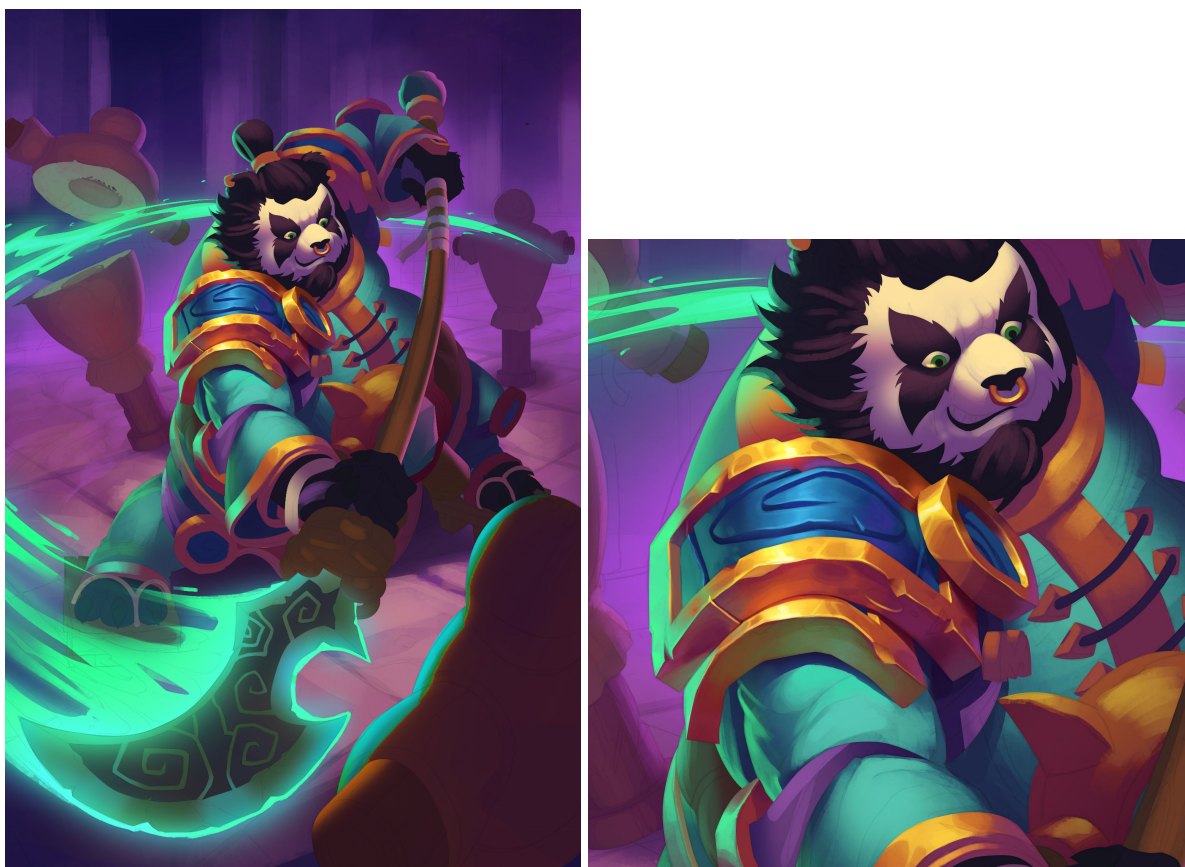
Iniciei pintando todas as camadas do meu personagem com um tom base por baixo da camada de linhas, que irei progressivamente diminuindo a sua opacidade conforme a obra for sendo realizada e for menos necessária para visualizar as formas. A cor aplicada nas formas foi recolhida das sombras dos objetos na composição de cor, para que os mesmos estejam situados dentro dessa atmosfera, conforme a figura 33.



**Figura 33.** Imagem do processo.

Em seguida, eu começo a iluminar os objetos conforme a luz principal, já tendo um pensamento a respeito da finalização de cada região. Devido à etapa prévia de

composição de cor e luz, eu já tenho compreensão de como esses fundamentos irão se relacionar na obra. Dessa maneira, não há necessidade de despende de tempo com pinceladas mais grosseiras a fim de sugerir novos tons, que posteriormente seriam apagadas; podendo ir direto para as pinceladas que buscam trazer o aspecto de finalização da obra. Na figura 35, à direita, está evidente como eu já estou trazendo um pensamento de polimento para a ombreira do personagem, trazendo os reflexos da barba e da veste em algumas faces da armadura.



**Figura 34 e 35.** Imagens do processo.

Ao procedimento de renderizar os materiais da obra, fui consolidando essa região que parte do rosto do personagem, seguindo a extensão do braço que caminha em direção ao observador, até a mão e a lâmina da lança, como região focal da obra. Busco representar nela uma densidade maior de informações e de contrastes, sendo eles de valor, cor, textura, forma, etc. Segui trabalhando com a renderização, me concentrando em alcançar um polimento satisfatório dos materiais. Acredito que com os materiais bem definidos, as ferramentas do Photoshop me auxiliam a realizar os ajustes de cor ou luz posteriormente com facilidade.



**Figura 36.** Imagem do processo.

Nesse momento eu já expandi a área de detalhamento para o tórax e o cinto do personagem, e adicionei mais profundidade para a manga da sua veste, por meio de tons mais claros e escuros. Continuam presentes na obra muitas regiões que não foram devidamente trabalhadas, apenas sugeridas com pinceladas rápidas. Durante todo o processo, irei visitar as mesmas regiões para que o trabalho de renderização não aconteça completamente em uma parte, e ainda esteja totalmente cru em outras. É importante que, embora seja uma etapa de polir os materiais com atenção, ainda exista uma visão sobre a obra em sua totalidade, pois focar muito em apenas uma região

pode prejudicar o equilíbrio da obra, tornando-se mais difícil de manter um padrão para a pintura.

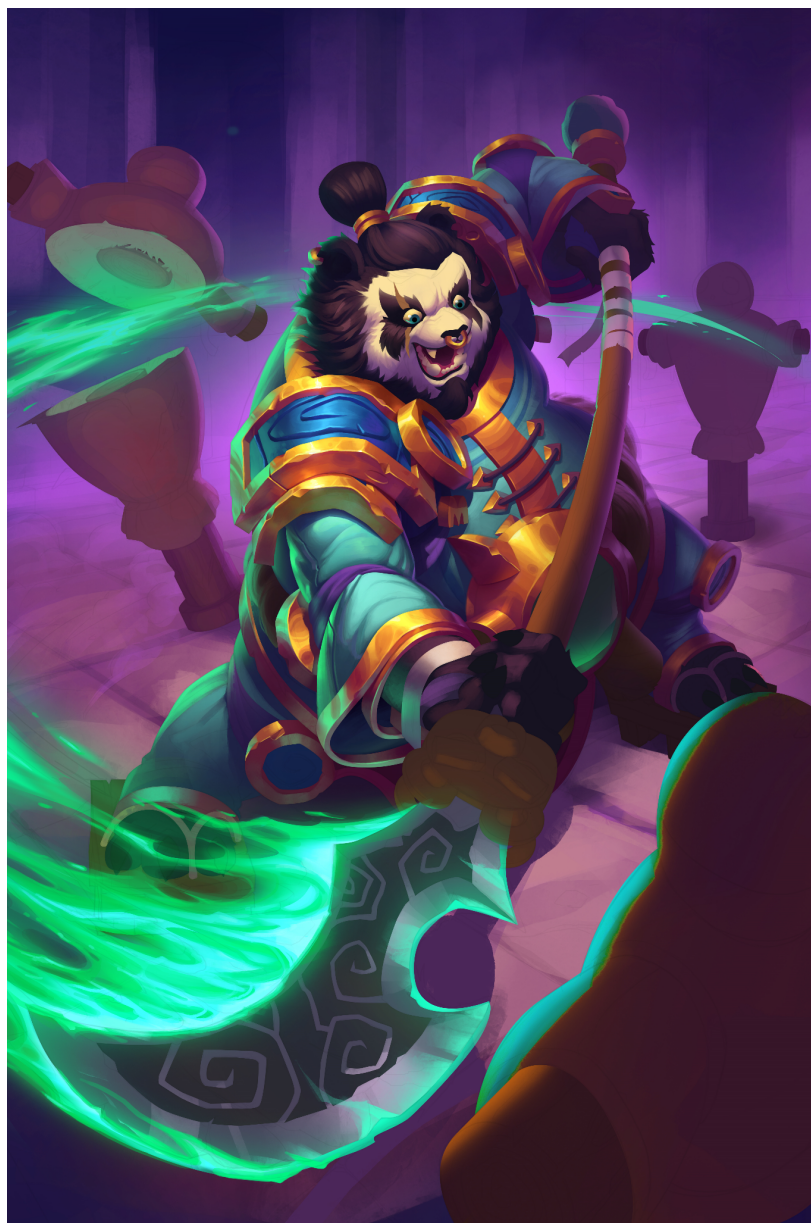
Neste momento, resolvi repensar algumas decisões feitas na etapa de refinamento de linhas. Apesar de cada etapa cumprir a sua função, existe a possibilidade de algumas decisões só funcionarem ou forem atraentes para determinados momentos. Quando refinei as linhas do personagem, me contentei com as decisões feitas para o seu rosto, já agora, na etapa de renderização, comecei a cogitar a possibilidade de explorar uma expressão mais interessante para ele; que trouxesse mais detalhes e informações para a região do rosto. Após uma reformulação das linhas realizada em uma camada separada, consegui realizar uma face que me agradou mais, e substitui a antiga utilizando as mesmas cores já presentes. Segue abaixo um recorte da nova face.



**Figura 37.** Imagem do processo.

Prossigui trabalhando no refinamento dos metais e tecidos, trazendo o mesmo tipo de tratamento já feito, mas diminuindo o nível de detalhes conforme se afastava da área focal. Nesse período dediquei um pouco de tempo para resolver as chamadas verdes

que deixam seu rastro no movimento da lança, e comecei a trabalhar com mais atenção algumas *edges* que estavam começando a destoar do foco que eu pretendia atribuir a sua região. Gradativamente a minha atenção vai transicionando entre o polimento dos materiais para a relação entre eles. Embora eu ainda esteja preocupado em adicionar detalhes e informações em diversas áreas, já se faz a necessidade de um pensamento mais abrangente, e começam a surgir os primeiros ajustes de cor e valores, conforme visível na figura 37.



**Figura 38.** Imagem do processo.

Por meio da adição de camadas sobrepostas de chamas no rastro da lança, trouxe uma profundidade maior para o fogo, me atentando para não apresentar o mesmo contraste entre as chamas que estão em primeiro plano, junto à lança, e as chamas que cortam o boneco de treinamento ao fundo. Já na região esquerda do personagem, aumentei a influência do roxo para incorporar o personagem melhor na cena. Iluminei alguns planos do personagem que estão apontados para a sua esquerda pela luz roxa do fundo, e transformei as *hard edges* da silhueta em *soft edges*, a fim de diminuir o contraste em tais regiões. Além de aumentar a influência do fundo nesse lado do personagem, diminuí os contrastes dentro da forma, pois a minha intenção nessa região é que o maior contraste seja entre a silhueta do personagem e o fundo, deixando os contrastes na forma mais presentes nas regiões focais.

Nesse momento já conseguia ter uma boa visualização do caminho que a obra estava tomando. Precisava então trazer alguns elementos que ainda não haviam recebido muita atenção para um nível satisfatório de finalização, para que eu pudesse avançar para a fase dos ajustes finais. As próximas horas despendidas nessa obra, foram direcionadas para a pintura das mãos, lança, vestes, rosto e qualquer outra região que ainda estava atrasada em desenvolvimento. Não houve nesse momento um trabalho específico que não havia sido realizado até então, eu apenas apliquei os mesmos princípios que já vinham sendo abordados. Além das pendências presentes no personagem, utilizei desse tempo para pintar o cenário. Repensei a cor que os bonecos de treinamento apresentariam diante da forte atmosfera roxa, e como a luz do fogo refletiria neles. Também expandi um pouco a gama de valores utilizados no fundo, para sugerir algumas estruturas de forma bem suave nas regiões afastadas, e mais definidas no piso logo abaixo do *pandaren*.



**Figura 39.** Imagem do processo.

Ao trazer esse nível de detalhes para as regiões restantes do personagem, a obra começa a se completar e menos pendências se destacam aos olhos. Para o fundo foi utilizado principalmente *soft edges* e *lost edges*, para que atenção se concentre apenas no personagem. Adicionei algumas labaredas no boneco de treino ao fundo e iluminei aquela região com tons verdes, sempre me preocupando para não iluminá-los demais e criar muito contraste nesta região.

Diante disso, sinto que cheguei em um momento da obra no qual as decisões precisam ser mais pontuais, devo me afastar da obra para conseguir perceber regiões onde posso fazer ajustes menores. Para a finalização dessa arte, resolvi arroxear mais

os bonecos ao fundo e suavizar todas as transições, como se estivessem borrados. Também adicionei mais pilastras ao fundo e pintei suavemente tons mais claros no topo da imagem para induzir a presença da fonte de luz. Outro ajuste importante foi agrupar e escurecer as cores do braço de trás do personagem, clareando a região atrás dele e facilitando a leitura. Por fim, adicionei mais tons claros e escuros nos pelos, aumentando o seu contraste.. Segue na página seguinte a obra finalizada:



Figura 40. Obra "Pandaren" finalizada.

### 3.7 - Apresentação

Ao finalizar a obra, eu começo a pensar em como irei expô-la. Por se tratar de uma obra realizada em mídia digital, ela é facilmente compactável em um formato que possa ser postado em alguma rede social ou página *online*, havendo uma perda mínima de qualidade.

Um site que eu uso com frequência para publicar os meus trabalhos, e também usei para essa obra, é o *Artstation*. O *Artstation* é uma rede social de artistas digitais, onde você pode criar a sua conta e montar o seu portfólio, havendo chances do seu trabalho ser visto por algum diretor de arte ou recrutador interessado em contratar novos artistas. Para as publicações realizadas no *Artstation*, a melhor opção é salvar o arquivo digital no formato *JPEG* com 100% de qualidade. Embora, de forma geral, imagens no formato *PNG* possuam uma qualidade melhor devido como é feita a compressão, o *Artstation* faz a conversão de todos os formatos para *JPEG* na hora de apresentar em seu site, logo, essa conversão de formatos pode prejudicar a qualidade da imagem.

Para a apresentação dessa obra, adicionei à publicação feita no *artstation*, imagens de fases importantes do processo, sendo elas: A obra finalizada, as *thumbnails* posicionadas lado a lado, as composições de cor e luz também posicionadas lado a lado e por fim o estudo do personagem, disposto em um fundo de tom bege acinzentado. O processo completo pode ser acessado através dessa url: <https://www.artstation.com/artwork/g0dNZe>.

## 4 - CONCLUSÃO

Como resultado da pesquisa, temos a ilustração “*Pandaren*” finalizada e as principais etapas do seu processo abordadas. Busquei, no decorrer das etapas, transparecer o pensamento que me guiou para tomar cada decisão, e como essas decisões interagiram com a obra; e com objetivo que eu buscava atingir com ela. Pode-se fazer uma distinção grosseira entre etapas de exploração e de refinamento, que se alternam constantemente numa tentativa de trazer os novos fundamentos a serem trabalhados na obra de forma gradativa. Dessa maneira, a obra se constrói de

forma balanceada, não havendo uma etapa que exige do artista trabalhar com diversas variáveis ao mesmo tempo, em comparação à outra.

Além disso, discorri sobre as experiências que tive durante a minha trajetória, e como elas se fizeram fundamentais para que o meu processo se desenvolvesse. Diante das diferentes funções que desempenhei em diferentes projetos, tornou-se claro para mim quais mais me agradam, e as escolhas estéticas que preciso fazer para direcionar o meu trabalho para essas identidades.

Também se mostrou visível como as referências são um fator essencial para a construção de uma obra. Ao decorrer desse trabalho, pude demonstrar como as utilizo durante as diferentes fases abordadas, e quais são os fatores que me auxiliam a escolher uma referência assertiva; e que possa me ajudar a resolver as pendências que surgem no decorrer da obra.

Apesar de cada processo ser único, e cada artista encontrar as próprias maneiras de resolver os problemas que surgem na produção de uma nova arte, espero que o meu trabalho possa servir para auxiliar o processo de futuros artistas digitais.

## 5 - BIBLIOGRAFIA

### Autores

ARNHEIM, R.; TEREZINHA, I.; VICENTE DI GRADO. **Arte e percepção visual : uma psicologia da visão criadora**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2004.

GARDNER, H.; M.A.V VERONESE. **As Artes e o Desenvolvimento Humano**. 1997.

GARY, C.; IRONS, A.; DIANDRA LASRADO. **The art of Hearthstone**. Irvine, California: Blizzard Entertainment, Inc, 2018.

GURNEY, J. **Color and light : a guide for the realist painter**. Kansas City, Missouri: Andrews Mcmeel Publishing, 2010.

JOHANNES ITTEN. **The art of color : the subjective experience and objective rationale of color**. New York: Van Nostrand Reinhold, 1973.

KNELLER, G. F.; JOSÉ REIS. **Arte e ciencia da criatividade**. São Paulo: Ibrasa, 1997.

MELLO , R. L. S. **O processo criativo em arte: percepção de artistas visuais**. 2008.

SALLES, C. A. **Gesto Inacabado - Processo de Criação Artística**. 2004.

### Páginas da Internet

**Brush Rush com Guilherme Freitas** - YouTube. Disponível em:  
<<https://www.youtube.com/@BrushRush>>. Acesso em: 7 set. 2023.

CAMBRIDGE DICTIONARY. **thumbnail**. Disponível em:  
<<https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles-portugues/thumbnail>>. Acesso em: 15 set. 2023.

**Edges in Art and Everything You Need to Know**. Disponível em:  
<<https://drawpaintacademy.com/edges/>>. Acesso em 23 set. 2023.

**Hearthstone** - Site Oficial. Disponível em: <<https://hearthstone.blizzard.com/pt-br>>. Acesso em: 10 set. 2023.

**How did I get the best quality of images on Artstation?.** Disponível em: <https://help.artstation.com/hc/en-us/articles/360056654272-How-do-I-get-the-best-quality-of-images-on-ArtStation>>. Acesso em 5 nov. 2023.

**ICONIC Network** - YouTube. Disponível em: <https://www.youtube.com/@ICONICNetworkYT>>. Acesso em: 7 set. 2023.

**Twitch.** Disponível em: <https://www.twitch.tv/mikeazevedoart>>. Acesso em: 7 set. 2023.