

O
Senhor
da Lua

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”

Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação

Departamento de Design

SO Senhor da Lua

*Desenvolvimento visual de
personagens e ilustrações*

Alberto Ribeiro da Rocha

Projeto de Conclusão de Curso apresentado para obtenção do título de bacharelado
em Design Gráfico, sob a orientação do Profº Drº Milton Koji Nakata

Bauri
2015

Agradeço primeiramente a Deus e minha família, cujo suporte e paciência durante todos meus anos de faculdade, me permitiram chegar até aqui e foram companheiros fundamentais para a realização deste projeto.

Agradeço ao meu professor Milton Koji Nakata pela confiança e apoio dado ao projeto, e por todas os ensinamentos passados durante as aulas que me inspiraram a seguir esta carreira

Agradeço aos amigos que conheci durante esses anos de faculdade, pelo seu apoio e companheirismo. Agradeço especialmente ao Daniel Ito e Jorge Neto que me apresentaram o universo do concept art e me inspiraram, a seguir esse caminho. Agradeço ao César Rosolino, Gleisson Cipriano, Marco Alvares, Rodrigo Cordeiro e todo o pessoal do grupo Draw pelas dicas, críticas, conselhos e contribuições no projeto, a Melina Teixeira, Adriana Oshiro, Luciana Oshiro, Jéssica Garcia, Ronni, Dani Nóbrega e tantos outros, pelas conversas, as risadas e todo o suporte oferecidos durante esses anos que me aturaram.

Ao pessoal da Design Júnior e os companheiros da Tilibra onde tive o prazer de trabalhar e aprender muito mais do que poderia imaginar. E agradeço aos meus professores, que me proporcionaram alguns dos melhores anos da minha vida.



Fig. 1. Concept art Elfo da vila

ÍNDICE

1. INTRODUÇÃO	4
2. CONCEPT ART	6
2.1. Concept art e o design	8
2.2. Concept art e a ilustração	8
2.3. Referências e Inspirações	10
3. ARTBOOK	14
3.1. Análise The Art of Frozen	15
3.2. Análise The Art of Miyazaki's Spirited Away.....	19
3.3. Análise The Art of Brave	22
4. ROTEIRO	28
5. DESENVOLVIMENTO	39
5.1. Arthos	39
5.2. Tabor	51
5.3. Ran	58
5.4. Nótus.....	63
5.5. O Mago	71
5.6. O Senhor da lua.....	72
5.7. Guardião sagrado	76
5.8. Raças	80
5.9. Cenários e concepts inacabados.....	82
6. WEBSITE.....	86
7. LOGOTIPO.....	90
8. CONSIDERAÇÕES FINAIS	92
9. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	94

1

INTRODUÇÃO



Fig. 2. Ilustração Arthos

Desde pequeno sempre tive uma mente fértil, o tempo todo pensando em mundos fantásticos e inventando histórias, mas nunca fui muito bom em contá-las, acabei encontrando no desenho uma forma de expressar minhas ideias e compartilhá-las com o mundo. O Senhor da Lua foi uma das primeiras histórias que inventei, tentei por várias vezes transformá-la em algo palpável, no entanto sempre senti que minhas habilidades não eram boas o suficiente para expressar as ideias da forma que elas apareciam na minha cabeça.

Durante a faculdade entrei em contato com o concept art e a pintura digital, dois temas com os quais me identifiquei imediatamente, pois através deles, seria possível dar vida a tudo aquilo que vinha se acumulando na minha mente. Decidi seguir a carreira de ilustrador e concept artist e focar meu projeto de conclusão de curso nessa área. Através desse projeto espero poder aprimorar meus conhecimentos acerca do concept art, da ilustração e da pintura digital, evoluir como profissional e desenvolver as competências necessárias para se destacar nesse ramo.

O projeto consiste da elaboração detalhada de um roteiro que estabelece o background da história e servirá de guia para a criação de personagens, cenários e ilustrações do universo fantástico de O Senhor da Lua.

É cada vez mais comum encontrar profissionais do concept art e da ilustração que tem dedicado tempo e esforço na elaboração de projetos pessoais, apoiados por seguidores e admiradores de seu trabalho. Muitos deles estão trabalhando na produção de seus próprios artbooks, algo não tão comum alguns anos atrás mas que se tornou bastante viável graças as plataformas de financiamento coletivo como o kickstarter e o patreon. Ao fim desse projeto espero possuir material para produção de um artbook ou site com o qual possa divulgar meu trabalho e me posicionar melhor no mercado de trabalho.

A páginas a seguir contam os detalhes e desafios desse projeto e apresentam os materiais produzidos. É importante ressaltar que não vejo este projeto como a conclusão de algo, mas sim o pontapé inicial para projeto do qual espero poder me orgulhar no futuro.

“Arte capaz de traduzir ou vender uma ideia, de representá-la de forma que uma história possa ser lida; seja o resultado um elemento, um personagem, um ambiente ou um mundo inteiro de sonhos. Essa forma de arte pode ser expressa pela ilustração, escultura e muitas outras, é mais requisitada hoje pela indústria de entretenimento”

Zupi 2010, p. 04

O concept art faz parte da fase de pré produção, conferindo uma identidade do produto que será aplicada durante as etapas posteriores de produção (TAKAHASHI E ANDREO, 2011). Segundo James Pickthall (2012) concept art trata-se de criar uma visão artística única, capaz de alimentar uma franquia.



Em produções de grande orçamento, como os atuais blockbusters, um erro projetual no início do processo pode custar milhões. É importante explorar as possibilidades ao máximo, ao mesmo tempo evitar que todos os envolvidos, que em alguns casos pode chegar a milhares de pessoas, se percam no processo. Todos precisam seguir a mesma linha criativa, desenvolvida pelo concept artist, visando reduzir a margem de erro e por conseguinte, o custo e tempo de produção. (CREATIVE BLOG, 2012)

A execução não está atrelada a um único tipo de técnica ou nível de acabamento, o concept artist é livre para expressar suas ideias da forma que lhe convém, variando desde esboços grosseiros até imagens com alto nível de detalhes (NAKATA E SILVA, 2013). Na indústria atual, muitos profissionais da área utilizam de meios digitais para executar o trabalho, através de softwares gráficos como o Photoshop, ZBrush, KeyShot e técnicas variadas como photobashing e 3d. Mas ainda há inúmeros profissionais que utilizam os meios tradicionais ou mesclam ambos. Independente da técnica escolhida, o profissional dessa área precisa estar profundamente familiarizado com as diretrizes fundamentais da arte, destacando-se entre elas, a composição, os valores tonais, uso de cores, perspectiva e anatomia.

Fig. 3. Concept art por Jonas De Ro

2.1 CONCEPT ART E O DESIGN

Assim como os projetos de design, o concept art visa um produto final, e segue uma linha projetual, passando por etapas bem definidas, de acordo com a metodologia específica de cada profissional. Por isso não basta que o concept artist seja um bom desenhista, ele também precisa ser um bom designer, capaz de organizar de forma lógica e eficaz as etapas da execução de seu trabalho, permitindo que o faça de maneira rápida e consistente, duas qualidades muito importantes nesse ramo da indústria.

Segundo Feng Zhu “Desenhar é uma das mais importantes habilidades fundamentais desenvolvidas pelo homem. Para designers, é uma forma vital para comunicarmos nossas ideias. Isso é especialmente crítico para aqueles de trabalham na indústria do design de entretenimento. Nosso trabalho é sobre conceituação de visuais bacanas para vídeo games, comerciais de TV, parques temáticos e filmes. O mais rápido e confiável modo de comunicar essas idéias é usando desenhos.” Ainda segundo ele “Desenhar para o Design é muito diferente de desenhar para arte. Na nossa indústria, desenho é outra forma de linguagem. Todos os designers profissionais entendem como falar e usar essa linguagem. É um conjunto de regras universais e fórmulas desenvolvidas através da história para ajudar a comunicar ideias”.

Portanto é necessário que o profissional dessa área possua uma visão mais técnica sobre o desenho, enquanto um artista convencional expressaria suas emoções e ideologias de forma livre, o concept artist precisa manter um foco no produto final, apropriando-se dos fundamentos da arte e do design para representar o conceito de forma bem sucedida.

2.2 CONCEPT ART E A ILUSTRAÇÃO

Em Ambos o desenho é usado como ferramenta, e apesar de semelhantes, são fundamentalmente diferentes em vários aspectos. No episódio 53 do “Design Cinema”, uma série de vídeos produzidos por Feng Zhu, ele faz uma argumentação detalhada das diferenças entre ilustração e o design dentro da indústria de entretenimento. Resumidamente, os pontos principais são a relação produto/cliente, o tipo de educação para se trabalhar em cada área e o plano de carreira.

No ramo da ilustração, a relação entre o artista e o consumidor se dá de forma direta, entenda-se por consumidor qualquer um que encomende uma ilustração do artista, podendo ser por exemplo, o autor de um livro procurando por uma capa, uma agência de publicidade etc. Nesses casos a ilustração é ou faz parte do produto final.

No concept art os desenhos produzidos não estão presentes no produto final, pelo contrário, geralmente sequer são vistos pelos consumidores do produto final, o público alvo nesse caso são os produtores, executivos e aqueles que estão bancando o projeto. Consequentemente a estética das ilustrações para concept art é bem diferentes da estética das ilustrações comerciais, já que cumprem propósitos específicos e bem distintos. Um exemplo da aplicação do concept art, é servir de guia para a equipe de modelagem, neste caso, um personagem seria representado em uma pose mais estática e em diferentes vistas. O mesmo personagem poderia ser refeito posteriormente, em uma pose mais dinâmica, para ser usado como parte do produto final, como é o caso das splash arts do jogo league of legends.

No entanto, não é incomum que as duas áreas se mesquem, uma ilustração produzida para um fim específico, pode ser aproveitada dentro da linha de produção de um produto completamente diferente, ou então peças produzidas na pré produção podem encontrar uso na pós produção, no processo de marketing do produto.

A educação de cada um dos profissionais se dá com focos diferentes, o ilustrador tem uma necessidade maior de desenvolver um estilo próprio, enquanto que é comum no campo do concept art os profissionais possuírem estilos bem parecidos, pois o que importa no caso deles, não é o estilo e sim o design. O concept artist também possui uma preocupação maior com a funcionalidade do seu design e na representação das coisas de acordo com os parâmetros científicos, por exemplo como determinado material se comportaria em uma iluminação específica. Já o ilustrador possui mais liberdade para subverter a realidade em busca de um resultado visualmente mais interessante. Apesar dessas diferenças, é comum encontrar profissionais que transitam entre as duas áreas.



Fig. 4. Concept art por Paul Hyun Woo Kwon



Fig. 5. Ilustração por Paul Hyun Woo Kwon

2.3 REFERÊNCIAS E INSPIRAÇÕES

FENG ZHU



Fig. 6. Concept art por Feng Zhu

“Não há segredo para desenhar. Quanto mais você faz, melhor você fica. Muitas pessoas buscam por atalhos, mas não existe nenhum. Aceite esse fato e comece a trabalhar.”

Um dos veteranos da indústria, Feng Zhu tem mais de 12 anos de experiência, trabalhou em grandes produções cinematográficas, jogos, comerciais e brinquedos. Em 1999 fundou a Feng Zhu Design, sua própria companhia de design, que tem em sua lista de clientes, Eletronics Arts, Sony, Activision, Lucasfilm, NCSoft entre outros. Em 2009, fundou a FZD School of Design, situada em Singapura, que oferece cursos voltados para a área do design de entretenimento.

Meu primeiro contato com concept art, foi através do “Design cinema”, uma série de vídeos nos quais ele apresenta desde repinturas de trabalhos de seus alunos, até a produção de imagens do zero, enquanto fala sobre a indústria do concept art e dá dicas importantes sobre arte e carreira profissional. Foi também através de seus vídeos, que entrei em contato com o mundo da pintura digital, eles me ajudaram a encontrar meu próprio estilo e metodologia de trabalho.

Uma das características marcantes de seu trabalho, são as pinceladas soltas e rápidas, e o uso de cores fortes. Para agilizar o processo, normalmente inicia suas pinturas utilizando a técnica do *photobashing*¹, e trabalha em diversas pinturas ao mesmo tempo, o que garante que todas estejam alinhadas em termos de qualidade, e sejam entregues dentro do prazo.

(1) Técnica que consiste em compor concepts através do uso de fragmentos fotográficos diversos, seguidos por um processo de pintura para unificá-los.

ANTHONY JONES

“No momento que decidi ser um concept artist, Eu me tornei um concept artist. O fato de eu ser ruim não importava, ser ruim era só um reflexo da minha falta de prática e conhecimento. E o que você faz quando lhe falta prática e conhecimento. Você os obtém, e não existe um jeito fácil. É uma rotina diária e sempre será uma rotina.”

Começou na carreira musical por volta dos 15 anos, aos 20 decidiu mudar de profissão, trabalhou como encanador e varejista, até que decidiu entrar no mercado dos video games. Estudou em uma escola de arte focada em programação mas mudou novamente o rumo de sua carreira quando decidiu por fim se tornar um concept artist.

Por cerca de dois anos, seguiu uma rotina rígida de 10 a 12 horas diárias de estudo e prática, desenhando e pintando, até conseguir seus primeiros trabalhos. Atualmente, já tendo trabalhado com filmes, videogames e ilustração, mantém um programa de orientação no qual compartilha seus conhecimentos. Em 2013 iniciou o projeto de um art book no *Kickstarter*², “Heaven’s Hell - The Art Book” contendo sketches, ilustrações e tutoriais sobre seu processo de criação.

Anthony possui uma personalidade marcante, produz e compartilha muito conteúdo incluindo tutoriais e textos motivacionais. Ouvi-lo falar sobre concept art e seus projetos foi uma grande inspiração em diversos momentos, pois além de trabalhar para a indústria de entretenimento como freelancer, ele encontra tempo para atuar como professor e ainda se dedicar em seus projetos pessoais, que não são poucos. Ele sempre reforça a ideia de que você pode ser bom em qualquer coisa, basta dedicar o tempo necessário.

Fig. 7. Character design por Anthony Jones

(2) Plataforma de financiamento coletivo, voltada para cineastas, músicos, artistas e designers.



SERGEY KOLESOV

(1) Em ilustração, storytelling está relacionado com a capacidade que a imagem possui de contar uma história por conta própria, sem que haja necessidade de textos ou explicações verbais.

Também conhecido por Peleng, é um artista digital russo cujo trabalho parece ter aquele “elemento” especial, resultando em imagens incríveis em todos os aspectos, composição, uso de cores, pinceladas e *storytelling*¹. Sua técnica não abusa dos recursos digitais, suas ilustrações são construídas pincelada por pincelada. Ele tenta visualizar a pintura antes de começá-la, e escolhe temas que irão tocar a audiência e estejam de alguma forma conectados com os acontecimentos atuais, reinterpretando-os segundo sua própria percepção.



Fig. 8. Ilustração por Sergey Kolesov

(2) Os fundamentos da arte são como os blocos de construção de uma boa imagem, entre eles estão: forma, cor, valores tonais, composição, contraste entre outros.

Apesar de me identificar com a técnica do Peleng, não consigo utilizá-la de forma eficaz, a falta de domínio sobre os *fundamentos*², dificulta a visualização mental da imagem e consequentemente o controle do resultado final, para compensar essa deficiência, tento dividir a ilustração em etapas mais simples e incorporar um aspecto de cada vez.

DAVE RAPOZA

Seu interesse por ilustração surgiu logo cedo, com o apoio de seus pais decidiu não fazer faculdade, e por dificuldades financeiras, não ingressou em nenhuma escola de arte, mas dedicou todo o seu tempo para aprender e dominar os fundamentos, essa rotina permitiu que trabalhasse como freelancer em tempo integral. A lista de seus clientes incluem grandes estúdios como Blizzard, Hasbro, Riot Games, Universal entre outros.

Parte do seu tempo livre é dedicado aos projetos pessoais, um destaque fica para sua série de ilustrações dos personagens da franquia TMNT (Teenage Mutant Ninja Turtles), composta por 13 retratos. Mas seu estilo não se limita ao realista, Starveil, outro de seus projetos pessoais, exibe um estilo completamente diferente mas igualmente incrível.

Dave Rapoza é uma grande inspiração para mim, pois é um exemplo de onde o trabalho duro e dedicação podem te levar, e também que é possível conciliar trabalho para clientes e ainda ter tempo para projetos pessoais ambiciosos.

“Meu conselho é mantenha-se dedicado. Não pense que você pode simplesmente entrar e sair de algo desse tipo, é necessário trabalho duro e demanda muito sacrifício. O único motivo de eu fazer o que faço, é porque investi anos estudando os fundamentos”



Fig. 9. Ilustração por Dave Rapoza

A ideia inicial do projeto era produzir um artbook com os desenhos, ilustrações e alguns detalhes da produção. Chegando perto da conclusão do projeto, comecei a refletir e cheguei a conclusão de que um artbook não teria muita utilidade, e talvez ficasse até menos interessante que o próprio relatório, que contém detalhes mais aprofundados. Portanto decidi me arriscar com um produto do qual tinha menos familiaridade, um site.

Apesar da mudança, mantive as análises feitas dos arbooks, pois ajudaram o projeto como um todo, inclusive na montagem do relatório.

3.1 ANÁLISE: THE ART OF FROZEN

O livro é formado por uma sobrecapa em papel couché com laminação fosca e detalhes em verniz. Já a capa é mais minimalista, composta por uma única ilustração de um cristal de gelo sobre um fundo azul.

Para analisar a sobrecapa, tracei linhas diagonais, dividindo a imagem em losangos proporcionais, conectei alguns deles com linhas horizontais e verticais e encontrei alguns pontos chave da composição que se relacionavam de forma bem clara com o grid de losangos.

Os olhos das personagens encontram-se alinhados com a linha horizontal que corta ao meio o losango maior. Nas letras “f” “r” “n” e “e” do logotipo frozen, há alguns pontos que se encontram com as diagonais superiores do losango maior, já as diagonais inferiores, estão alinhadas com as mandíbulas das duas personagens, foi observando esse detalhe, que tive a ideia de dividir a imagem em losangos.

Com algumas subdivisões, é possível encontrar os alinhamentos para o logotipo “Disney” e “Frozen” e para os textos na parte inferior.

De cima para baixo:

Fig. 10. Capa do livro The Art of Frozen por Bill Schwab, Lisa Keene e Brittney Lee

Fig. 11. Análise da capa The Art of Frozen

Editora: Chronicle Books

Idioma: inglês

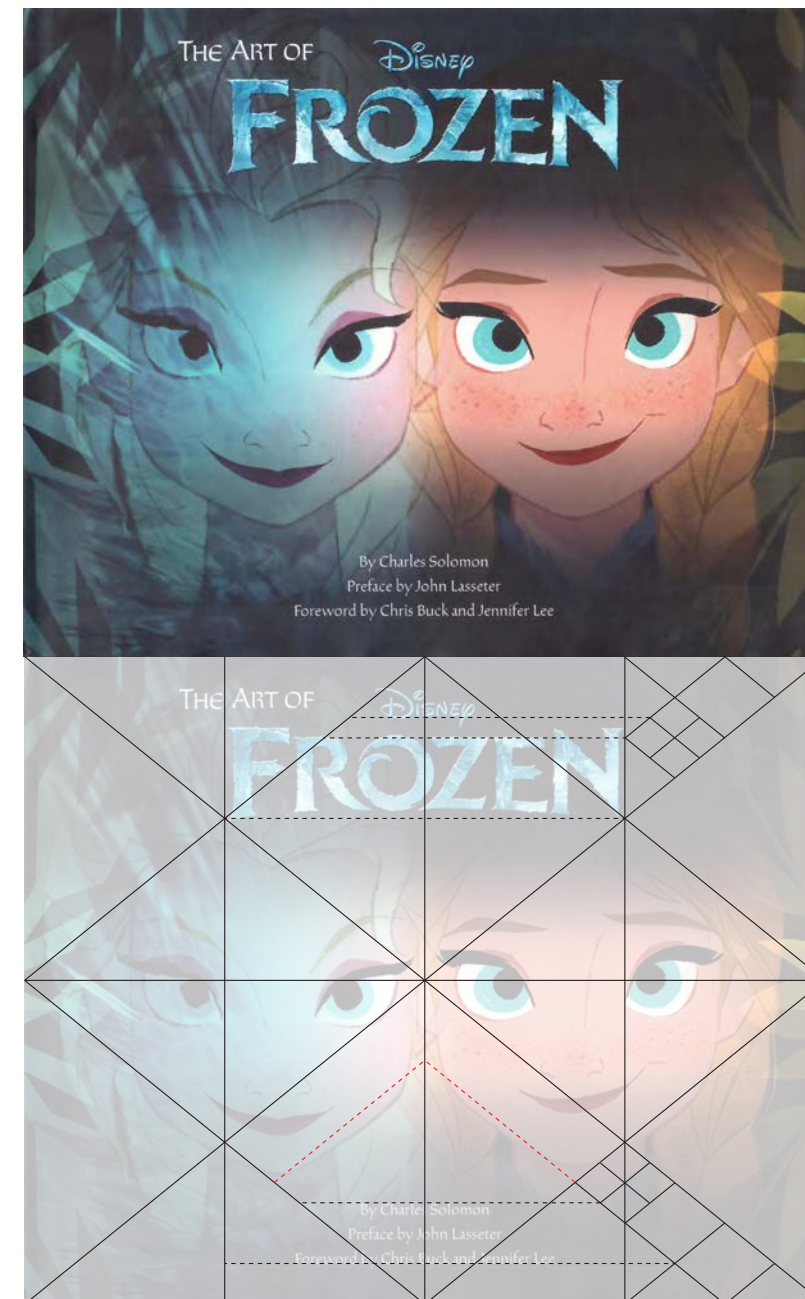
Número de páginas: 168

Altura: 23 cm

Largura: 28,7 cm

Ano de lançamento: 2013

Acabamento: capa dura com sobrecapa de papel.



CONTEÚDO

A primeira parte do livro, é composta pelo prefácio e a introdução, que fala sobre as etapas iniciais da produção do filme, baseado no conto de Christian Andersen “The Snow Queen”. Também há uma breve descrição dos desafios de produção e

design. O prólogo “A Family Affair” aprofunda a relação das irmãs, e explica o processo de criação do roteiro e elaboração das sequências, que passam por muitas sessões de críticas e desconstruções, até que se chegue ao resultado ideal.



CAPÍTULO UM: CORONATION

As aberturas de capítulo seguem a mesma identidade visual, com o título em destaque no topo da página da direita, seguido por uma citação e um bloco de texto, cobrindo toda a página da esquerda, há uma ilustração que sangra para a página ao lado.

Cada capítulo é dividido de acordo com a cronologia do filme, e não por assunto. O primeiro capítulo corresponde ao início do filme, que se passa dentro da cidade de Arendelle, onde ocorre a coroação da rainha Elsa.

A primeira metade do capítulo aborda as inspirações para o desenvolvimento visual. A princípio pensaram em basear-se na cultura escandinava, mas depois de conhecer mais detalhes sobre suas tradições, decidiram mudar o foco para a Noruega. É destacada a importância da pesquisa, incluindo a busca por referências visuais, que nesse caso foram as fotografias tiradas durante as viagens realizadas pela equipe de desenvolvimento.

As páginas seguintes são povoadas por concepts dos cenários, principalmente de Arendelle e suas construções, bem como as algumas das referências fotográficas utilizadas e patterns inspirados na cultura norueguesa, que foram amplamente utilizados no filme.

A segunda metade do capítulo apresenta o processo de criação dos personagens que aparecem nessa parte do filme, entre eles as personagens principais, Anna e Elsa. Para cada personagem, há um texto descritivo e alguns dos concepts produzidos. Também há uma sessão dedicada ao costume design, onde são apresentados alguns dos estudos feitos para o filme, acompanhados de textos sobre sua importância e os detalhes da produção do longa.

De cima para baixo:

Fig. 12. Página de abertura do capítulo 1, ilustração por David Womersley

Fig. 13. Página com concept por Mac George

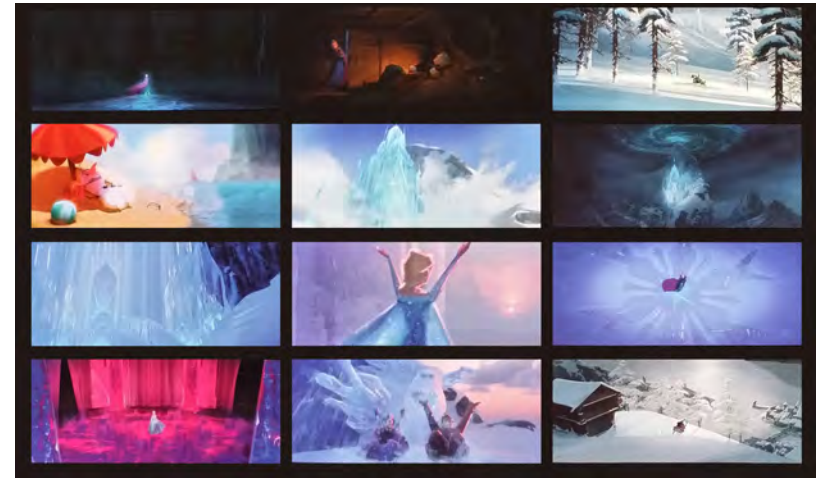
Fig. 14. Página com descrição da personagem Anna.



CAPÍTULO DOIS: WILDERNESS

Como no capítulo anterior, primeiro são apresentados os concepts feitos para os cenários. A equipe tentou explorar ao máximo a paleta cromática nos cenários congelados e cheios de neve, fugindo da ideia pré concebida da neve puramente branca. Também houve uma preocupação em trabalhar a escala para dar a sensação de que os personagens se sentiam pequenos e sozinhos na imensidão dos espaços abertos.

Por último são apresentados alguns dos color keys, que servem para guiar o departamento de iluminação.



CAPÍTULO TRÊS: ICE PALACE

Este capítulo é mais focado na rainha do gelo Elsa. A primeira parte apresenta os concepts do palácio de gelo, que devido as propriedades visuais do gelo, representou um desafio a parte para os artistas. Eles trabalharam para que o resultado final estivesse de acordo com a realidade, com ajuda de especialistas para compreender a formação do gelo a nível molecular. Apesar da preocupação de manter padrões realistas, também era importante apresentar padrões diferentes do que as pessoas estavam acostumadas a ver, explorar o lado mágico do gelo produzido pela personagem.

A parte final do capítulo, apresenta o character design da Elsa após a transformação em rainha do gelo e seu "guarda costas" Marshmallow, um monstro feito de gelo e neve.

De cima para baixo:

Fig. 15. Color keys por Lisa Keene

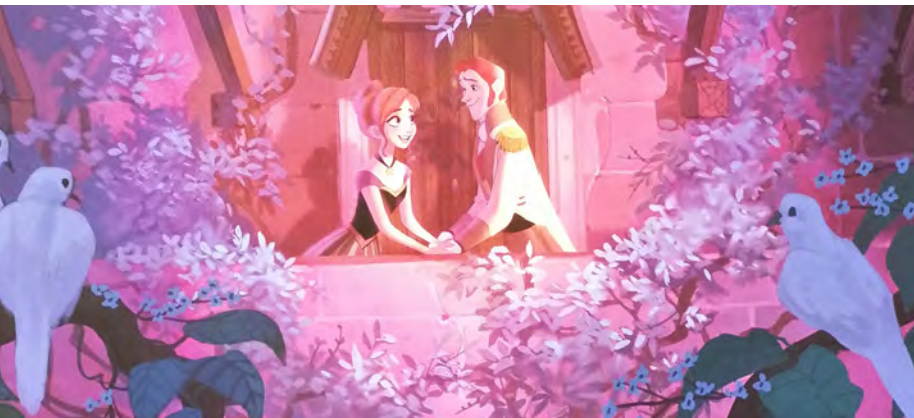
Fig. 16. Pintura digital por Kevin Nelson

Fig. 17. Ice palace por David Womersley

Fig. 18. Character design Elsa por Brittney Lee



CAPÍTULO QUATRO: RETURN TO ARENDELLE



O último capítulo apresenta parte do material produzido para sequência final do filme, quando Anna e Elsa retornam para Arendelle. Há alguns concepts dos cenários completamente transformados pelo gelo e algumas ilustrações bem coloridas que acompanham trechos elucidativos sobre a importância da música na animação, já que os musicais são características comuns nos filmes da Disney. Por fim, há a bibliografia e os agradecimentos.

De cima para baixo:
Fig. 19. Pintura digital por Cory Lofitis
Fig. 20. Concept Kristoff por Minkyu Lee

DESIGN

O livro aparenta ter sido diagramado a partir de um grid de duas colunas, que se subdivide em quatro quando há muitas imagens mas em alguns casos foram usadas três colunas. O conteúdo é ser dividido por seções, isso não é especificado em nenhum lugar, mas a forma como a identidade visual das páginas varia, permite chegar a essa conclusão. A primeira seção contém o prefácio e o *foreword*, a segunda a introdução e o prólogo, a última é composta pelos quatro capítulos.

Nos títulos foi utilizada uma tipografia display cujas características remetem à arquitetura das construções no filme. Já nos blocos de texto, foi usada uma fonte sem serifa, enquanto que as citações receberam uma fonte serifada e em corpo maior que o bloco de texto.

CONSIDERAÇÕES SOBRE A OBRA

Minha primeira impressão foi de que o livro tinha um ar pesado em contraste com o ritmo animado predominante no filme, atribuí esse aspecto ao uso constante de fundos escuros, mas levando em consideração a predominância do branco e cores claras nas ilustrações, a escolha por fundos escuros, pode ter sido feita para destacar mais o conteúdo apresentado.

O que mais me inspirou foram os concepts dos personagens e cenários externos. O desenvolvimento dos personagens foi feito em um estilo cartoon e com cores chapadas, apesar da animação ser em 3D, os conceitos foram muito bem transportados entre as diferentes mídias. Já os cenários, são de tirar o fôlego, o uso das cores foi bem explorado, misturando realismo com o mesmo estilo cartoon e chapado dos concepts dos personagens.



3.2 ANÁLISE: THE ART OF MIYAZAKI'S SPIRITED AWAY

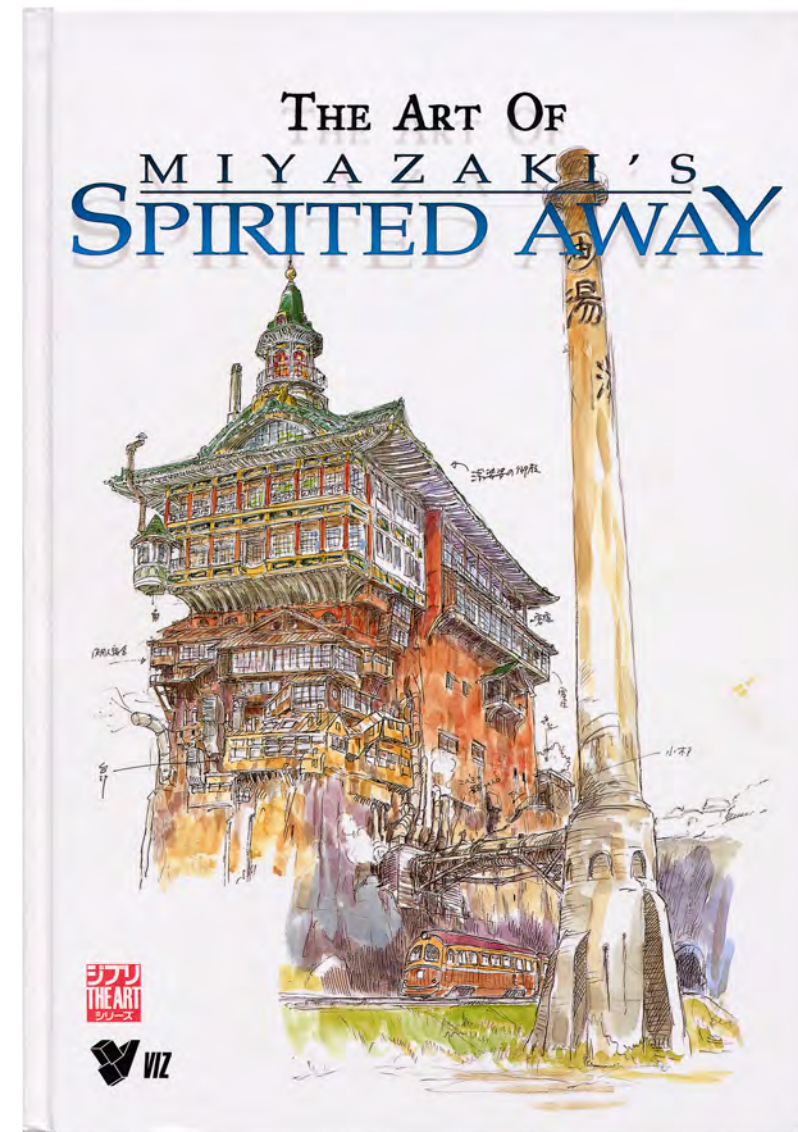


Fig. 21. Capa do livro “The Art of Miyazaki's Spirited Away”, ilustração por Hayao Miyazaki

Editora: Viz Communications
Idioma: inglês
Número de páginas: 240
Altura: 30,5 cm
Largura: 21,6
Ano de lançamento: 2002
Acabamento: capa dura

CONTEÚDO

A capa tem uma diagramação simples e direta, o sketch em aquarela juntamente com o uso do fundo branco dão um ar simples e agradável. O farol e a torre da casa de banho estão alinhados nos terços verticais da imagem.

As páginas de abertura do livro são uma sequência de imagens utilizadas nos backgrounds da animação. Em seguida vem o sumário, que contém uma breve descrição do conteúdo do livro: “Este livro é uma coleção de concepts sketches, background art, cel art, e artes digitais que contam a história Spirited Away, um filme animado concebido, escrito, e dirigido by Hayao Miyazaki”

A estrutura do livro é composta por uma introdução, três capítulos principais, uma seção “screenplay” e por último os créditos de produção. A introdução conta sobre a história de Chihiro e as razões que levaram Miyazaki a criar o filme.

CAPÍTULO UM: HAYAO MIYAZAKI SKETCH COLLECTION

A página de abertura do capítulo é bastante diferenciada dos demais artbooks analisados, o nome do capítulo que aparece no sumário, não foi colocado na abertura, em vez disso há uma breve descrição do conteúdo, localizada na parte inferior. A página é preenchida com o detalhe de uma ilustração, emoldurada por uma mar-

gem branca. Esse mesmo padrão se repete nas demais aberturas de capítulo.

Este capítulo contém uma série de sketches e storyboards produzidos por Miyazaki, e serviram de base inicial para o filme, muitos destes conceitos foram transportados para o filme sem grandes alterações.

CAPÍTULO DOIS: CONCEPT ART, BACKGROUNDS, CHARACTER DESIGNS

O segundo capítulo apresenta concept arts, cenários, personagens, e cenas do filme, com comentários do supervisor de animação, Masashi Ando e o diretor de arte Toji Takeshige. O capítulo é dividido em subcapítulos, seguindo a ordem cronológica dos acontecimentos no filme.

Há muito conteúdo visual, e o capítulo ocupa a maior parte do livro, apresentado o design de cada um dos personagens, com ilustrações em diferentes poses e expressões. Os personagens são intercalados com os backgrounds, screenchots do filme e comentários sobre diferentes aspectos da produção, como as alterações feitas ao longo do processo, os desafios encontrados pela equipe e os momentos chave da história.



De cima para baixo:
Fig. 22. Página dupla do sumário.
Fig. 23. Concept sketches e abertura do segundo capítulo.



CAPÍTULO DOIS: THE MAKING OF COMPUTER GRAPHIC DIGITAL IMAGES

Este capítulo é o que possui a maior densidade de conteúdo textual e discute sobre o uso dos recursos digitais na produção de Spirited Away, com excessão dos concept arts e backgrounds, todo o resto foi feito utilizando CG. Mas destacam a importância de não alterar o estilo da arte para se adequar ao CG.

O capítulo ainda fala sobre as limitações do meio digital e as estratégias para fazê-lo parecer o mais natural possível, e são apresentados exemplos do seu uso no filme.

DESIGN

Em termos de design, o interior do livro segue o mesmo estilo da capa. Possui pouco conteúdo textual, sendo composto principalmente por sketches, concepts, e screenchots do filme, todos com legendas e descrições curtas. Algumas das ilustrações foram não foram recortadas e mantêm bordas irregulares, característica interessante que contribui com a identidade visual do livro.

As páginas que tratam sobre o desenvolvimento dos personagens receberam cores claras em tons pastéis, enquanto que as ilustrações possuem fundo branco, permitindo que sejam numeradas individualmente para as legendas.



A hierarquia tipográfica está claramente definida. É possível diferenciar bem os níveis de título e subtítulo, bem como as legendas do restante do texto. Os títulos são coloridos, quando divididos em duas ou mais linhas, cada uma recebe tonalidades diferentes, as cores variam a cada título de acordo com o conteúdo das páginas.

Ao contrário dos títulos, os subtítulos não tem serifa, são em bold e na cor preta. Há dois níveis de subtítulo, a única diferença entre os dois é o tamanho da fonte.

Nos textos caracterizados como comentários (com créditos ao final) foi utilizada uma tipografia sem serifa, uma versão em itálico da mesma é aplicada nos demais textos, o que pode causar um pouco de confusão.

Há algumas páginas que não seguem necessariamente a mesma hierarquia do restante do livro, por exemplo, a introdução e o sumário.

De baixo para cima:
Fig. 24. Exemplo da hierarquia tipográfica, na página estão presentes, o título “The Bath House Elevator”, o subtítulo de nível 1 “A Mixture of Various Architectural Styles”, o bloco de texto com crédito do autor e uma legenda base da página.
Fig. 25. Exemplo de aplicação das bordas irregulares

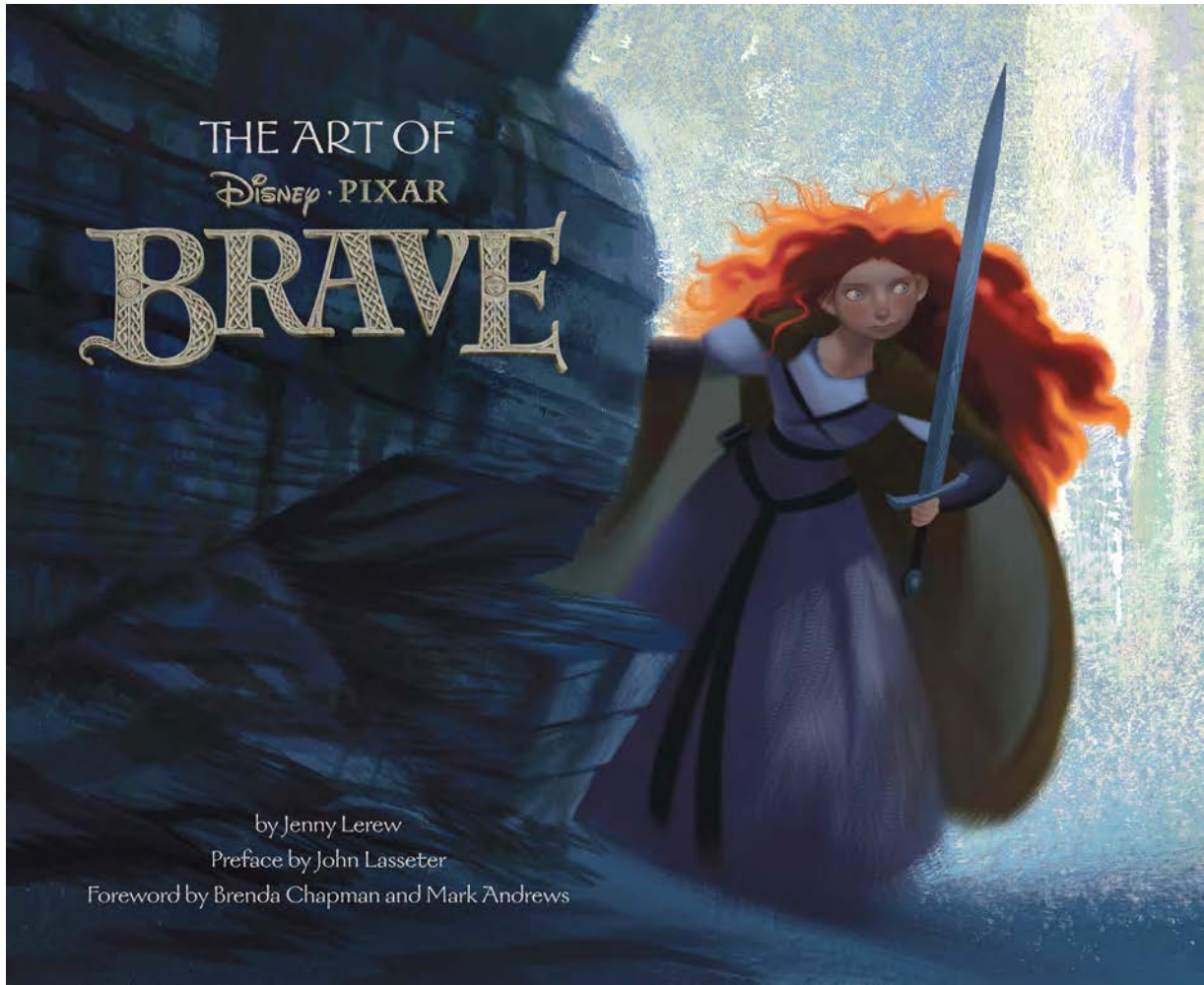


Fig. 26. Capa do livro “The Art of Brave” por Steve Pilcher

Editora: Chronicle Books
Idioma: inglês
Número de páginas: 160
Altura: 23,6 cm
Largura: 28,5 cm
Ano de lançamento: 2012
Acabamento: capa dura com detalhes em alto relevo, sobrecapa de papel.

3.3 ANÁLISE: THE ART OF BRAVE

O primeiro elemento a ser analisado é a capa, tentei fazer a engenharia reversa para ter uma ideia de como a composição pode ter sido criada. O primeiro passo foi dividir a imagem seguindo a regra dos terços, uma técnica muito aplicada na fotografia e no cinema, consiste em dividir a imagem em 9 partes iguais, através de duas linhas horizontais e duas verticais. Onde elas se cruzam, são pontos de interesse, que guiam o posicionamento de partes importantes da imagem. Ao fazer isso, percebi que a base do logotipo “Brave” está posicionada na linha de divisão do terço superior da imagem.

Em seguida busquei linhas presentes na própria imagem e a partir delas tracei outras que se relacionam com os textos e a ilustração. A linha mais evidente é a formada pela espada (1) ao invertê-la e posicioná-la no canto esquerdo da capa (2) obtém-se o início do logotipo “Brave”.

Outra linha evidente é a formada pelo ângulo do chão (3) ela se inicia no terço inferior da imagem e segue até cruzar a linha (4) que por sua vez está relacionada diretamente com a linha (1). Ao traçar uma reta seguindo

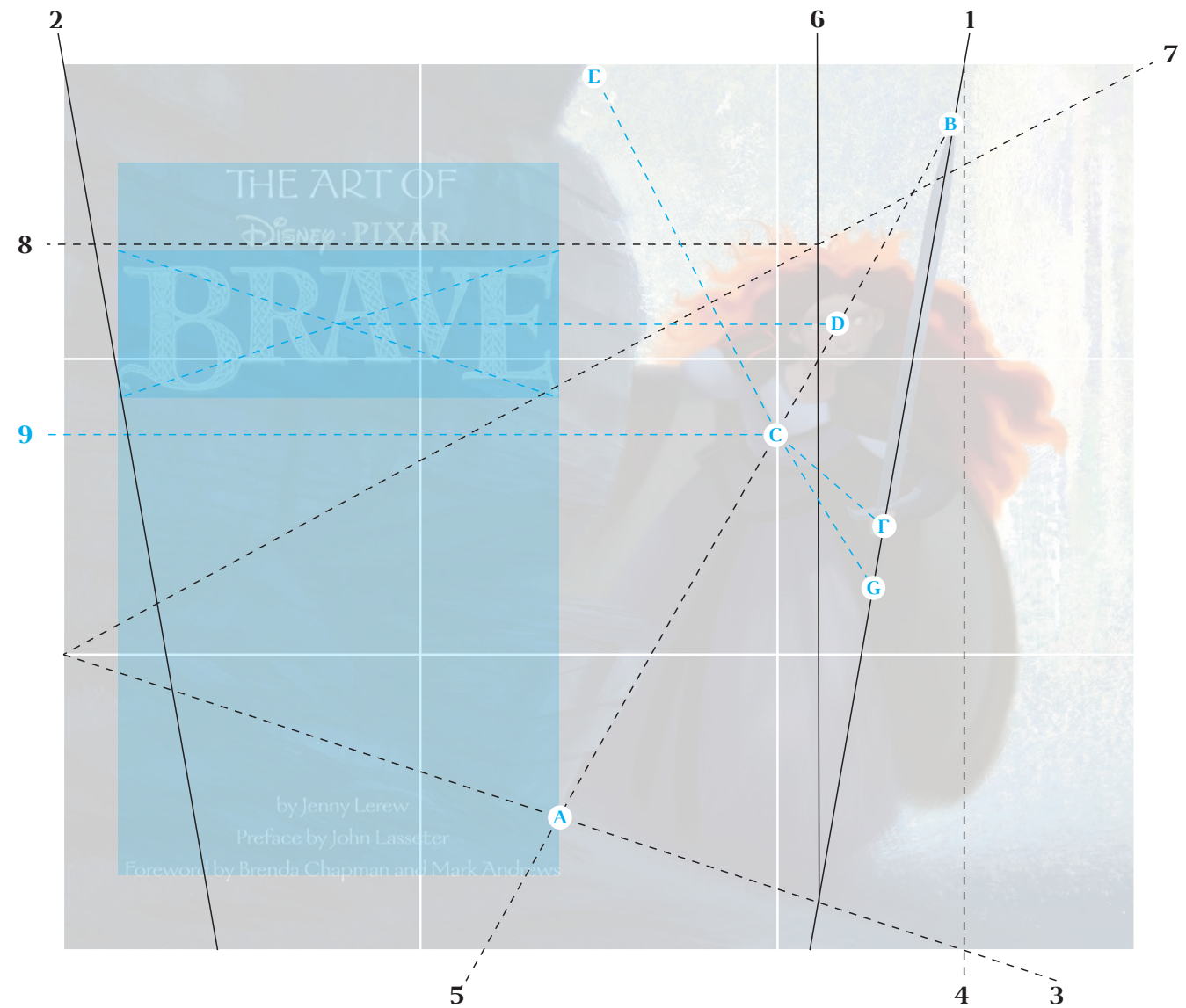


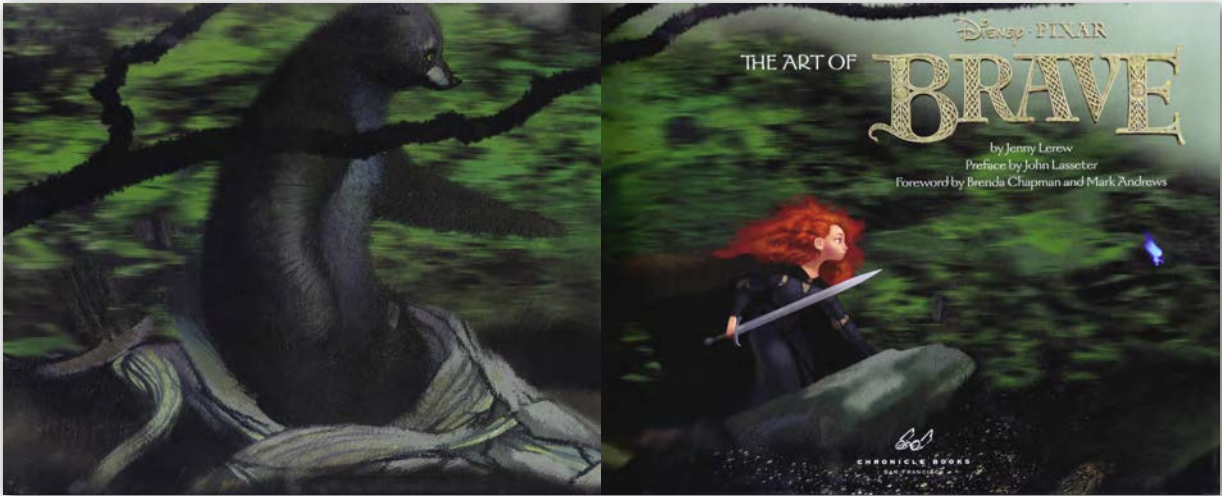
Fig. 27. Análise da capa “The Art of Brave”

o ângulo da rocha (5) esta cruza a linha (3) no ponto (A), onde fica a base da formação rochosa, traçando uma linha vertical a partir desse ponto, encontramos o final do logotipo “Brave” cujo centro está alinhado com o ponto (D) o rosto da personagem, este ponto também cruza a linha (5) que vai até a ponta da espada (B). Outro ponto importante é o (C) traçando retas a partir dele até áreas de interesse na ilustração, como a mão da personagem (F) o pumo da espada (G) e o topo da rocha (E), obtém-se as linhas do vestido.

Muitas outras relações como essa podem ser observadas por toda a imagem. Os textos na parte e inferior estão centralizados com o logotipo “Brave”. Os logotipos da Disney e da Pixar tem sua base na linha (8), uma reta horizontal que cruza com a linha (6) e começa na intersecção das linhas (3) e (1). Se desenharmos um retângulo que envolva os logotipos e textos, notaremos que trata-se de um retângulo aureo¹, ao traçar uma reta a partir do ponto (C) ela coincide com a linha de base do retângulo áureo recíproco².

1: “O retângulo áureo é uma razão da “proporção divina”. Esta é derivada da divisão de uma linha em dois segmentos, tais que a razão entre o segmento todo AB e sua parte mais longa AC é igual à razão entre AC e a parte menor CB. E tal razão é de aproximadamente 1,61803 para 1.” (ELAN, 2010, p.24)

2: “Ao dividir-se o retângulo áureo, obtém-se um retângulo áureo menor, denominado recíproco”.(ELAN, 2010, p.24)



CONTEÚDO

A guarda e a primeira falsa folha de rosto possuem um estilo clean e exploram bastante o branco, características que se repetem na maior parte do livro. A folha de rosto tem uma ilustração de fundo que ocupa a página dupla, o mesmo acontece nas aberturas de seção. As páginas seguintes contêm o copyright e o sumário.

O livro é dividido em três partes a primeira contém o prefácio, prólogo e introdução. Essas páginas são decoradas com marcas d'água de elementos gráficos circulares inspirados nos nós celtas e algumas ilustrações.

O restante do livro é composto por duas seções, a primeira “Gathering the Clan” descreve as etapas iniciais de desenvolvimento dos personagens e cenários e é dividida em três capítulos. A segunda “Stalking the bear” é mais focada nos color scripts e storyboards.

De cima para baixo:
Fig. 28. Folha de rosto, ilustração por Steve Pilcher.
Fig. 29. Copyright e sumário, concept poster por Steve Pilcher.



CAPÍTULO UM: DRAWING THE BOW

Descreve os primeiros passos para a criação do filme “Brave”, inspirado na relação da diretora Brenda Chapman e sua filha.

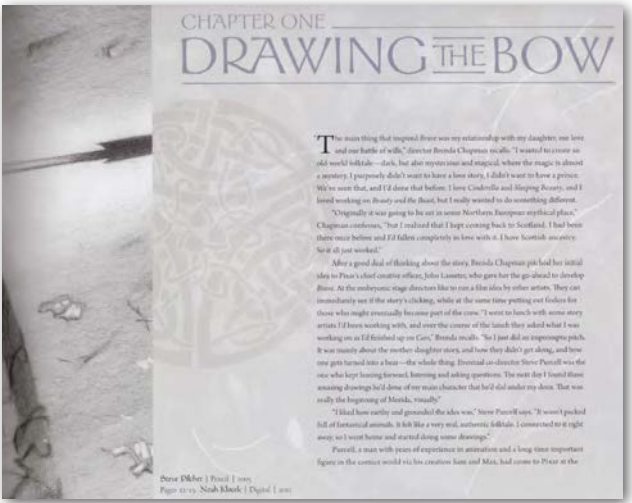
Também são trazidas informações bem interessantes sobre o processo de formação da equipe, os primeiros concepts, muitos deles com uma aparência bem rabiscada, mas perfeitamente adequados ao considerar o estágio ainda inicial do projeto. O capítulo possui bastante conteúdo textual e essa é a característica predominante em todo o livro, mas também traz duas páginas repletas de *thumbnails*¹ de cenários, além de páginas de grafismos com inspiração celta.

CAPÍTULO DOIS: WIND, WEATHER AND RUINS

O segundo capítulo descreve a viagem da equipe para a Escócia, local onde se passa o a narrativa, como a experiência influenciou a equipe. O clima irregular foi uma delas, além dos vários locais por onde passaram e se sentiram transportados para dentro de Brave. O capítulo é repleto de fotografias dos lugares que serviram de referência e inspiração, e também alguns esboços e comenta sobre como a equipe trabalhou duro para captar a essência da Escócia e colocá-la dentro do filme.

1: Thumbnails são pequenos sketches que ajudam a explorar uma grande quantidade de ideias em um curto período de tempo.

De cima para baixo:
Fig. 30. Página de abertura do capítulo um, desenho a lápis por Steve Pilcher.
Fig. 31. Página com Thumbnails dos cenários por Steve Pilcher.
Fig. 32. Fotografias por Brenda Chapman e Steve Pilcher.



O restante do capítulo apresenta várias pinturas, tanto tradicionais, quanto digitais. São apresentados como foram exploradas as várias locações presentes no filme, o castelo, o círculo de pedras e a cabana da bruxa, entre outros. Além da inspiração nos Celtas e Vikings.

O uso das cores foi bastante diversificado para retratar as drásticas mudanças climáticas.

CAPÍTULO TRÊS: KITH, KIN AND BEARS

O capítulo comenta sobre a construção dos personagens, e a importância de possuírem apelo, de cativar e criar interesse na plateia no momento em que eles aparecem. Os artistas por trás da criação dos personagens, conheciam profundamente suas personalidades, e traduziram isso na aparência deles, como por exemplo o cabelo vermelho e “selvagem” da personagem principal, Merida, cuja personalidade era igualmente selvagem.

O capítulo passa pelo desenvolvimento dos personagens, apresentando qual foi a ideia por trás de cada um deles, os sketches iniciais, as artes finais e as esculturas produzidas.



De cima para baixo:
Fig. 33. Concepts de rochas por Steve Pilcher.
Fig. 34. Página do capítulo dois, concepts por Steve Pilcher.
Fig. 35. Sketch por Matt Nolte.

CAPÍTULO QUATRO: FIGHTING WITH BROADSWORDS

Este capítulo descreve o trabalho dos “story artists” que produzem centenas de painéis das sequências do filme, cada painel produzido é feito da melhor forma possível, mas podem ser descartados a qualquer momento, de acordo com as alterações que são feitas na história.

Além de vários painéis, o capítulo também apresenta os color scripts que segundo Steve Pilcher, designer de produção, são um guia muito importante do uso das cores e definição da iluminação em uma animação.

CAPÍTULO CINCO: TAMING THE ELEMENTS

O quinto e último capítulo fala sobre a etapa de animação e os desafios enfrentados na produção de Brave, como o cabelo de Merida, as várias camadas sobrepostas de roupa e a dificuldade de fazer rios agitados. São apresentados alguns detalhes sobre a utilização do CG.

CONSIDERAÇÕES SOBRE A OBRA

O livro de maneira geral possui um bom equilíbrio visual, utiliza bem os espaços em branco, e nas páginas com poucas imagens e muito texto, utiliza um fundo amarelado com aparência de papel envelhecido e elementos decorativos aplicados sob a forma de marcas d'água.

Nas páginas com muitos thumbnails, o fundo branco é substituído por preto o que acaba funcionando melhor. As pinturas compõem a maior parte do livro, ilustram o texto mas em alguns lugares tem função mais decorativa. A variação das cores nas páginas do livro, e o uso das ilustrações, ajudam a criar um bom ritmo de leitura, por exemplo na segunda seção, algumas pinturas são intercaladas com os painéis, caso contrário essa parte do livro poderia acabar se tornando bastante monótona.



Fig. 36. Sketch por Matt Nolte.

The art of Brave foi o primeiro art book analisado, meu único arrependimento foi não ter feito essa análise em um estágio mais inicial do desenvolvimento do projeto, pois pude perceber a dimensão e complexidade que meu próprio projeto poderia ter, e isso me deixou um pouco assustado.

A análise também além revelar um lado da produção de filmes que eu ainda não conhecia, também reforçou a concepção que eu tinha da importância de trabalhar primeiramente o design antes de começar a me preocupar com a aparência. Por fim The art of Brave serviu como uma enorme fonte de inspiração, contendo trabalhos incríveis, belos e recheados de conceito e esforço, características que gostaria de alcançar no meu projeto.

Apesar de ter pensado na história a vários anos atrás, nunca consegui escrevê-la, essa não era uma de minhas melhores habilidades, contudo a criação de um roteiro era muito importante para a realização desse projeto, pois ele guiaria todo o processo de desenvolvimento. Reservei uma boa parte do cronograma para escrever essa seção. Inicialmente minha intenção era fazer uma breve descrição de duas ou três páginas, mas me empolguei um pouco e para minha surpresa o roteiro foi uma excelente ferramenta para aflorar as ideias e preencher algumas lacunas da história.

O MARCO ZERO E A EXPANSÃO

No princípio havia o nada, e o nada era tudo o que existia, e tudo era harmônico, mas houve uma interrupção abrupta no equilíbrio, um evento que marcou o início do universo, o marco zero e assim teve início a expansão. A partir deste momento começaram a surgir as estrelas e os planetas, e todos os outros corpos celestes, consequências do evento inicial ecoando pelo tempo, na tentativa de restabelecer a harmonia do princípio.

Cada corpo celeste no espaço possuía uma vontade própria, manifestada na forma de uma criatura viva, que era dono e parte integrante do seu próprio mundo, eles mais tarde seriam conhecidos como os Senhores Celestiais. Havia muitos destes seres, e todos eram grandiosos e donos de um imenso poder, mas cada um deles vivia em isolamento, sem saber da existência dos outros.

O marco zero deu início a Primeira Grande Era, a Era Celestial conhecida também como a Era Maior, e A Era mais longa.

AS LUAS GÊMEAS

Em um canto qualquer do imenso universo em expansão, havia um lugar diferente e único, uma esfera de gases e vapores que não possuía um espírito próprio, não possuía um Senhor. Ao redor desse planeta desolado orbitavam duas luas gêmeas, possuíam o mesmo tamanho e massa, mas todas as semelhanças acabavam aí; uma delas era branca e resplandecente, com uma superfície irregular. A outra era negra, como uma sombra na escuridão, perfeitamente lisa, quase como se alguém a tivesse polida em toda sua extensão.

Cada uma das luas possuía seu próprio Senhor Celestial, Mizuki o Senhor da lua branca, que mais tarde seria conhecido apenas como O Senhor da Lua. E Eiko o Senhor da lua negra, mais tarde receberia a alcunha de Senhor das Sombras, os dois Senhores Celestiais eram tão diferentes entre si quanto suas luas eram uma da outra. Mas havia algo em comum entre os dois, ambição. Ambos olhavam de suas luas em direção àquele planeta, grande e majestoso, ainda que vazio; mas suas luas não eram menos vazias, uma superfície arenosa e nada mais. Ambos queriam ir até aquela esfera colossal e a tomarem para si, tornar-se senhor de algo maior e inexplorado.

Os dois Senhores abandonaram seus reinos e partiram em direção ao vazio. Ao chegarem em seu destino, encontraram um ao outro, e mesmo que não soubessem da existência um do outro, era como se conhecessem a muito tempo. Nenhum deles iria retroceder, não havia necessidade de dizer sequer uma palavra, só havia uma forma de resolver o problema, e assim teve início uma longa disputa pelo novo território, pairando sobre o vazio, Mizuki e Eiko iniciaram uma batalha que se estenderia por milhares de anos, e seria conhecida como a Batalha das Luas.

A CRIAÇÃO DO MUNDO

A Batalha das Luas foi longa e exaustiva, a princípio eles lutaram com as próprias mãos, mas seus poderes eram equivalentes e nenhum dos dois parecia ceder, então tiveram a mesma ideia quase que ao mesmo tempo, forjaram armas e armaduras, tornando a disputa ainda mais feroz. O poder dos Senhores era concentrado em suas lâminas, que ao se chocarem provocavam ondas que varriam toda a extensão do mundo, e aos poucos o vazio ao seu redor começou a ceder. Quatro marcos principais pontuaram o

decorrer da batalha, os quatro aspectos do criação.

O primeiro veio logo que a batalha teve início, as nuvens de gás e os vapores estagnados, começaram a se mover, compelidos por uma corrente invisível que não podia ser tocada, mas era possível senti-la, em alguns momentos era uma leve brisa; mas a maior parte do tempo era cortante, penetrava os corpos dos Senhores deixando-os gelados, preenchendo-os e então abandonando-os para em seguida, preenchê-los novamente. A princípio foi difícil lidar com essa nova sensação, mas eles tiveram bastante tempo para se acostumar.

O segundo aspecto do surgimento veio sob a forma de luz e calor, do centro do vazio que antes era um negrume absoluto, um brilho intenso passou a emanar. Este aspecto, assim como o anterior, não podia ser tocado, pelo menos não era possível segurá-lo; no entanto, além de senti-lo, também era possível vê-lo, vermelho e amarelo alaranjado, brilhando intensamente.

Os dois primeiros aspectos do surgimento, apesar de essencialmente diferentes, interagiam um com o outro, e da mesma forma aconteceu com o terceiro, talvez o mais impressionante de todos e também o mais abundante, o vazio abaixo dos pés dos Senhores Celestiais foi coberto por um manto transparente e reflexivo, e o mundo se resfriou e assim também ocorreu com os ânimos de Mizuki e Eiko, pela primeira vez a luta se tornou mais lenta e igualmente devagar foi o surgimento do quarto e último aspecto, brotando das profundezas, uma superfície sólida, semelhante à das luas, começou a emergir e cobriu uma grande extensão do mundo.

De repente os Senhores não mais conseguiam se manter acima do vazio, seus pés tocaram o chão e nunca mais o abandonou. Exaustos, finalmente baixaram suas armas, só então puderam contemplar o que estava ao seu redor. O vazio deixou de existir, dando lugar a uma paisagem diferente de tudo o que eles conheciam, era belo e maravilhoso, e sorriram.

A SEGUNDA GRANDE ERA

De uma distância segura, quatro pequenas criaturas acompanhavam o desfecho da longa batalha, quando finalmente notadas, esconderam-se da vista daqueles dois grandes e majestosos seres, seus criadores. A curiosidade impediu que elas se mantivessem escondidas por muito tempo, logo estavam seguindo os Senhores Celestiais onde quer que fossem.

A presença deles não incomodava a Mizuki e Eiko, mesmo sem saber o que eram e quando surgiram, as quatro criaturinhas eram no mínimo curiosas e até engraçadas. Enquanto caminhavam pelo mundo que havia surgido como consequência do choque de seus poderes, os Senhores discutiam os planos de como prosseguiriam com a criação, ambos estavam de acordo de que poderiam construir um novo mundo juntos, a discussão foi longa, não tão longa quanto a batalha, mas estendeu-se por vários dias e noites. E foi em uma dessas noites, olhando para o céu que se deram conta de como tudo parecia maior agora, suas luas antes tão próximas agora pareciam muito distantes, inalcançáveis, o mundo do qual antes compreendiam a completa extensão, agora parecia gigantesco e incompreensível. Eles haviam diminuído, em estatura e sabedoria, seu conhecimento e poder e continuavam a decrescer a medida e ecoava em sua criação.

Conforme os Senhores celestiais se tornavam menores, as quatro criaturinhas cresciam, até ponto em que deixaram de ser pequeninas e tornaram-se semelhantes aos seus Senhores, aprenderam sua língua, e em alguns momentos até se atreviam a entrar na conversa. E assim os Senhores Celestiais, antes majestosos e onipotentes, tornaram-se uma casca do que já foram, e seus planos ambiciosos se tornaram tarefas impraticáveis, foi então que decidiram dividir seu reinado com as quatro criaturas, que

apesar de se tornarem grandes e poderosos, ainda eram insignificantes se comparados com Mizuki e Eiko.

Para cada um, foi dada a responsabilidade sobre um dos quatro aspectos do surgimento, não foi difícil escolher quem deveria ficar com o quê, cada um deles parecia ter uma aptidão natural com um dos aspectos. E assim teve início a Segunda Grande Era, a Era dos Senhores, marcada pela nomeação dos quatro Senhores Elementais, ou Senhores maiores, eram eles: Oberon, O Senhor do vento; Tatsuya, O Senhor do fogo; Amaya, A Senhora da água e Grond, O Senhor da Terra; e assim também eram os quatro aspectos do surgimento, o vento, o fogo, a água e a terra.

O ENVOLVER DAS SOMBRAS

Para ajudar em suas tarefas, os Senhores menores moldaram os quatro aspectos da criação, dando origem aos elementais, criaturas sem raciocínio ou vontade própria, que trabalhavam incansavelmente, construindo e dando forma ao mundo.

Ao contrário de seus servos, os Senhores Celestiais não eram capazes de controlar os aspectos da criação, mas eles possuíam suas próprias habilidades. Mizuki era capaz de se teletransportar em linha reta, movendo-se rapidamente. Mesmo sendo incapaz de controlar os elementos, ele era capaz de negar aos outros essa habilidade, sua presença se tornava pesada e intimidadora, colocando qualquer um sobre os joelhos, o que fazia dele o mais respeitado entre os Senhores.

Eiko ao contrário de Mizuki, não possuía presença alguma, tal qual uma sombra, tampouco era capaz de se mover com a mesma liberdade, mas seus olhos enxergavam além dos de qualquer outro. Diferente de Mizuki, o Senhor da lua branca, Eiko enaltecia a habilidade dos outros Senhores, próximo dele o fogo ardia mais intensamente e o vento era mais violento. Apesar disso, o respeito e admiração por ele eram menores, e um obscuro sentimento de inveja crescia como uma sombra em seu interior. Eiko sentia inveja da relação entre Mizuki e os outros, e o domínio dos Senhores menores sobre os quatro elementos, ele queria tudo isso para si. Por muito tempo ele escondeu seus desejos, enquanto pensava em uma forma de derrotar Mizuki e subjugar os Senhores à sua vontade. Apesar de sua imensa sabedoria e poder, não encontrava uma forma de derrotar seu adversário, seus poderes eram contrários e equivalentes, sua última batalha já havia provado que não adiantaria lutar.

A face do mundo já havia sido muito alterada quando Eiko o Senhor das Sombras, concluiu seu plano de dominação. Através de mentiras e promessas de poder, ele tentou persuadir os Senhores menores para ajudá-lo, conseguindo convencer Tatsuya e Grond. Oberon ignorou seu chamado.

Amaya tomou o lado do Mizuki, tão logo soube dos planos do senhor das sombras, e foi entre ela e Grond que ocorreu a segunda maior batalha que o mundo testemunhou, esta só teve fim quando ambos caíram. No entanto eles não deixaram de existir, tornaram-se parte daquilo que representavam, Amaya tornou-se a própria água e Grond a própria terra. O local onde morreram agora era fértil e mais tarde e viria a ser o berço do mundo.

Eiko bem sabia que o mesmo aconteceria se tentasse matar Mizuki, ele não morreria de fato, e seu poder se diluiria pelo mundo, mas o Senhor das sombras não queria que isso ocorresse, pois pretendia roubá-lo para si, isso levaria muito tempo e exigiria e um alto sacrifício. Ao juntar forças com Tatsuya, Eiko foi capaz de prender Mizuki em

uma espécie de sono profundo que duraria pela eternidade, tal encantamento teve um custo, Eiko e Tatsuya experimentariam do mesmo efeito, mas seu sono seria mais breve.

Sozinho, Mizuki foi incapaz de resistir, e os três caíram em um longo sono, e assim teve fim o reinado dos Senhores marcando o fim da Segunda grande era

A TERCEIRA GRANDE ERA

A energia vital dos Senhores adormecidos continuou a escoar pelo mundo, e possibilitou o aparecimento de criaturas menores, advindas da mistura dos quatro elementos. Isso aconteceu com maior intensidade no berço do mundo, onde a energia da terra e da água estavam mais concentradas. Foi lá que surgiram os Senhores menores, que seriam responsáveis pela criação dos primeiros seres vivos. O principal deles foi Thesis, a mãe dos elfos, dos mayar e de todas as criaturas terrestres.

O mundo antes vasto e vazio, começou a ser povoado por inúmeras espécies que no decorrer dos séculos, começaram a se organizar como sociedades, desenvolvendo línguas e culturas próprias. Porém seu tempo de vida era limitado, e com o passar das gerações, esqueciam-se de quem os havia criado e atribuíam isso a inúmeras coisas, dando origem a diferentes religiões, algumas adoravam o Senhor do fogo, outras o próprio fogo, água, terra ou vento. Outros pensavam que seus antepassados brotaram em árvores no berço do mundo, mas haviam também aqueles que acreditavam na existência dos Senhores celestiais.

Sociedades inteiras nasceram, se desenvolveram e se segmentaram baseados nas mais diversas crenças, resultando em tensões entre diferentes povos. Apesar dos conflitos o mundo prosperava e se desenvolvia, até o aparecimento daqueles que trariam o desequilíbrio, os humanos.

A ERA DOS HOMENS

Também conhecida como a era menor, é marcada pelo aparecimento dos homens, vindos do extremo leste começaram a se espalhar por todo o reino livre, uma vasta região no centro do continente. Trouxeram consigo doenças e problemas, o grande fluxo de pessoas começou a desestabilizar as sociedades já organizadas, comparado com elas, os humanos eram primitivos e defasados. Mal aceitos, foram mantidos afastados das cidades élficas, passaram a se organizar em tribos que se espalharam formando uma linha que transpassava o continente, onde mais tarde seriam fundadas vilas e cidades, dando origem a rota comercial.

O comércio já fora bem estabelecido nas décadas finais da terceira era. Mas foi na quarta com a rota comercial, que ele se desenvolveu mais amplamente. As cidades começaram a prosperar, à moda dos humanos, quanto maior ficavam, mais sujas e tumultuosas se tornavam, provocando o aumento do número de ladrões, assassinos mercenários e oportunistas, humanos em sua maioria. Conforme prosperavam, o mundo definhava na mesma proporção, as florestas retrocederam, os ventos do norte tornaram-se mais frios e o deserto mais ao sul começou a expandir e engolir fatias cada vez maiores do continente, os belos dias e a magia do mundo já não existiam mais, e a culpa disso era atribuída a chegada dos homens, que marcou o fim do mundo antigo e o começo de uma nova era.

OS ELFOS

Foram os primeiros a desenvolver uma organização social complexa, dominando rapidamente diversos conhecimentos e habilidades, trabalhavam com metal, madeira e minérios de forma única. Por possuírem uma profunda conexão com a natureza, eram capazes de realizar encantamentos e feitiços complexos. Seu lar localizava-se no berço do mundo, uma ampla floresta situada em uma plataforma elevada com várias nascentes formando um grande lago, o Maya, conhecido por suas propriedades sobrenaturais. Às margens do lago Maya, foi erguida a cidade dos elfos, formada por construções belas e complexas que aproveitavam as altas árvores da região em sua estrutura.

As águas do Maya formam uma grande cachoeira que desce a plataforma e dá origem a um largo e agitado rio, que atravessa todo o continente. Onde quer que suas águas passassem, levavam vida e prosperidade. Por causa do Maya, toda a parte sul do continente era formada por floretas repletas de vida.

Os elfos possuíam um desejo naturalmente por conhecimento, utilizando barcos e canoas, realizaram várias incursões seguindo o curso do rio, em uma delas encontraram seres semelhantes a eles. Uma sociedade mais simples que se desenvolvia em uma vasta região alagada onde o Maya ficava menos profundo e se expandia. Sobre a água rasa, haviam diversas construções de madeira, com três a quatro andares, interligadas por pontes e passagens improvisadas, que semelhante as construções élficas, utilizavam as árvores como estrutura básica.

As casas eram habitadas por seres franzinos com pouco mais da metade da estatura de um elfo, possuíam mãos, pés e olhos grandes e desproporcionais. Suas orelhas, assim como a dos elfos, eram alongadas e pontiagudas, essas características somadas com sua pele azul esverdeada, fazia com que se parecessem com seres aquáticos. Os elfos os chamaram de Mayar, devido a sua conexão com o rio.

Durante algumas décadas elfos e mayar tiveram uma relação de paz e prosperidade. De tempos em tempos os elfos desciam o rio para encontrar os mayar a fim de trocar mercadorias, desse contato surgiram os primeiros indícios do comércio que iria redefinir a estrutura social do época. Os pequeninos azulados, apesar de não tão hábeis quanto os elfos, eram grandes inventores e produziam uma série de bugigangas para ajudá-los no em suas tarefas do dia a dia.

OS IMORTAIS

Os anos de prosperidade e paz não duraram muito, algumas décadas depois, durante uma das expedições comerciais élficas, sua descida pelo rio foi interrompida por uma enorme barreira semelhante a uma fortaleza construída sobre o rio, a água que saía do outro lado da barreira não era mais a água cheia de vida do Maya, era escura e venenosa, onde quer que passasse levava devastação e morte. Incapazes de intervir, os elfos assistiram as florestas morrerem lentamente.

Em intervalos regulares, criaturas altas e corpulentas saíam de dentro da fortaleza para vigiar os arredores, esses eram os imortais, um povo misteriosos que surgiu abruptamente. Os elfos sentiram-se responsáveis pelo que acontecia rio abaixo, motivados pela crescente sensação de ameaça, decidiram expulsar os imortais e restabelecer a ordem. Eles rapidamente se prepararam para a batalha, mas quando lançaram seu ataque surpresa, descobriram da pior forma por que os imortais possuíam esse nome. Lâminas, flechas, fogo e até mesmo os encantamentos élficos mais poderosos não pareciam surtir qualquer efeito sobre os eles. Derrotados, os elfos retornaram para o berço, onde tiveram uma longa discussão que mudaria completamente os rumos de sua raça.

ELFOS DA TERRA

Abalados pela derrota, os primeiros elfos, mais velhos e vivos desde o surgimento de sua raça, discutiram por muito tempo, para a maioria deles, era sua responsabilidade proteger o mundo do mal causado pelos imortais. Para isso, seria necessário mudar as bases da sociedade élfica, para que nos séculos seguintes pudessem preparar um ataque massivo. Nem todos simpatizaram com essa decisão, para eles os imortais não representavam uma grande ameaça, pois nunca realizaram nenhum ataque direto e o lago Maya, a principal fonte de vida dos elfos, não sofrera nenhum dano. O que quer que acontecesse com os outros povos, não era problema deles.

Divididos a maioria optou pela militarização, inconformados os demais deixaram o lar e adentraram as florestas do berço Aqueles que permaneceram, receberam a alcunha de elfos da terra, pois estavam presos a sua casa e compromisso, como as raízes de árvores profundamente fincados no solo.

ELFOS DA FLORESTA

Dentre aqueles que decidiram abandonar sua casa, a maior parte estava inclinado a deixar o berço e explorar o mundo, construindo grandes barcos para navegar pela primeira vez em mar aberto. Um grupo menor e mais conservador, se opôs a essa proposta e permaneceram na floresta para se afastar dos conflitos. Esse grupo de apenas algumas dezenas acabou se fragmentando e vivendo isoladamente nas profundezas da floresta, tornando-se misteriosos e imprevisíveis, passaram a ser chamados de elfos da floresta.

Os elfos da floresta mantiveram-se profundamente conectados com a natureza e com os elementos de sua criação, a terra e a água, dessa conexão alcançaram conhecimentos ímpares a respeito da vida. Aprimoraram-se na criação de venenos, poções e encantamentos, aperfeiçoaram a medicina élfica e passaram a ser conhecidos como habilidosos curandeiros.

ELFOS DA VILA

Aqueles que decidiram se lançar ao mar, passaram vários anos construindo e aprimorando suas embarcações. Quando finalmente terminaram os preparativos e entraram em mar aberto, foram tomados por um sentimento de insegurança que fez com que nunca se afastassem da terra, navegando sempre próximos da costa. Durante a maior parte do percurso a floresta do berço estava ao lado deles, logo passaram por uma grande fenda a separação que impedia que adentrassem o interior do continente por terra.

Navegaram por mais alguns dias quando começaram a avistar pequenos barcos de pesca, tripulados pelos igualmente pequenos mayar, e mais adiante encontraram Porto Alto, no qual atracaram. Construído pelos mayar como ponto de troca de produtos e mercadorias, Porto Alto, o novo lar dos mayar, onde prosperaram após a praga das águas negras, reunia povos de várias raças, era agitado e cheio de diversidade.

A chegada inesperada dos elfos foi um evento tumultuado, apesar do contato anterior que as duas raças mantiveram, o tempo de vida dos mayar era bastante inferior em relação aos elfos, assim os primeiros mayar morreram décadas atrás, e os elfos haviam se tornaram uma espécie de lenda em sua cultura, mas foram bem aceitos, recebendo regalias e privilégios, acabaram estabelecendo em Porto Alto como uma classe social elevada. Rapidamente enriqueceram, graças à sua habilidade de trabalhar com materiais preciosos e confeccionar objetos altamente desejados que causavam admiração

e fascínio nas outras raças. Assim deram início ao comércio de bens e mercadorias com preços elevados e sem utilidade prática. Com o passar do tempo os elfos passaram a influir cada vez mais na política e comércio, posteriormente se tornaram governantes e controlavam, além da ordem social, todo o comércio, que se tornou elitista e afastou os menos abastados. No topo da escala social, estavam as elfas, diferentemente do que acontecia nas demais sociedades élficas, onde os representantes masculinos detinham maior poder, os Elfos da vila, como passaram a ser conhecidos, formavam uma sociedade matriarcal, onde as elfas mais velhas as ocupavam os cargos mais elevados, e Lossëarane, a rainha branca governava acima de todas.

Eles também diferiam dos outros elfos no que diz respeito aos valores, estes representavam o pior lado de sua raça pois se tornaram ambiciosos, voluptuosos e obcecados por um ideal de riqueza e prosperidade. Suas atitudes no entanto, não representavam a totalidade dos elfos de Porto Alto, os mais conservadores se indignaram com a postura adotada por seus irmãos, viraram as costas para eles e deixaram Porto Alto, de onde seguiram para as terras mais ao norte, onde construíram um segundo porto, Hóporon, lá se firmaram como Elfos do vento.

ELFOS DO VENTO

Ao contrário de Porto Alto, Hóporon era frio, de difícil acesso e habitado por uma única raça. Os elfos do vento levaram adiante o ideal de explorar o mundo, atravessaram o mar em direção ao desconhecido à procura de respostas. Quem os criou? Qual seu propósito? Como tudo teve início?

Encontraram respostas, mas encontraram ainda mais perguntas, e sua curiosidade os levou a investigar cada vez mais a fundo. Descobriram que fundamentalmente o mundo é governado por quatro entidades, os quatro elementos. Mas apenas um deles ainda vive, o vento.

Toda criatura viva, vive graças ao ar que respira, graças ao vento, assim acreditavam. Apesar da crença dos primeiros elfos de que provinham da terra, os Elfos do vento sabiam que a terra já estava “morta” não havia uma entidade por trás dela, portanto só havia sentido acreditar no que estava vivo, e nada era mais vivo que o vento, o mesmo vento que soprava suas velas, girava seus moinhos e enchia seus pulmões.

Sua profunda conexão com esse elemento fundamental, possibilitou que fossem os únicos capazes de manipula-lo livremente, mas supunham que o vento só responderia se sua vontade e a do Senhor do vento estivessem em sintonia.

Com o passar do tempo, várias cidades menores e vilas foram fundadas ao redor de Hóporon, a maioria delas habitada por outras raças, atraídas por uma nova crença no Senhor do vento. Isolados do restante do continente, Hóporon e toda a região ao redor seguia as leis estabelecidas pelo suserano, senhor de todos os elfos do vento Arcalimo, cujo filho mais novo era Nótus.

MAYAR

Considerados os filhos da água, os “aguados”, como também são conhecidos, eram um povo pacífico que retirava todo seu sustento do rio e da floresta que os cercava, viviam em construções elevadas, cada qual abrigava uma pequena comunidade, chamada de “casa”. Cada casa mayar era responsável por uma atividade específica dentro da estrutura social. Havia casas de pescadores, inventores, construtores, coletores, distribuidores e mais tarde de comerciantes. A hierarquia social era verticalizada, as

casas do topo eram formadas pelos inventores e comerciantes, enquanto que os coletores, responsáveis por encontrar comida e qualquer tipo de material útil no rio, ficavam na posição social mais baixa.

Um povo pacífico vivendo em uma época pacífica, os Mayar foram surpreendidos pela praga das águas negras, resultado da barragem pelos imortais, acontecimento que poderia ter causado a ruína dos Mayar. Com um modo de vida essencialmente dependente do rio, quando a água se tornou negra e venenosa, não restou opção além de abandonar tudo e buscar um novo recomeço. Cada casa mayar seguiu por um caminho. As mais importantes buscaram pelo auxílio dos elfos, mas jamais encontraram a cidade élfica, vagaram por muitos anos até encontrar um local próspero, com abundância de recursos, onde seria fundado Porto Alto.

As famílias dos coletores e distribuidores, buscando um recomeço no qual estivessem livres da hierarquia mayar, seguiram por caminhos mais difíceis, em direção ao centro do continente, de onde se dividiram dando origem a várias pequenas comunidades espalhadas por uma ampla área no centro do continente, as terras livres. O maior conjunto de vilas mayar se firmou nos alagados, região pantanosa e de difícil acesso.

Apesar de buscar uma vida independente dos alto mayar, como passaram a ser chamados os mayar de Porto Alto, as condições difíceis de vida fizeram com que a maior parte dos membros das castas mais baixas adotassem um modelo baseado na troca de mercadorias entre as Terras Livres e Porto Alto. Os alto mayar estavam no centro do comércio e cunharam uma moeda de troca comum para que pudessem comercializar com as outras raças.

A situação dos baixo mayar melhorou um pouco depois que os elfos tomaram a liderança de Porto Alto e expurgaram os pequenos comerciantes, entre eles, a maioria eram mayar de baixo nascimento. Estes fundaram uma cidade menor onde outros comerciantes pequenos estavam se reuniram e formaram o centro comercial mais agitado do continente, Porto Baixo, que ironicamente não era um porto, ficava à centenas de quilômetros do mar mas recebeu esse nome como forma de provocação e uma demonstração da tensão entre baixo e alto mayar.

MEIO GIGANTES

Os filhos mais velhos de thesis, buscaram isolamento entre as montanhas no norte, onde organizaram uma sociedade firmada em costumes e tradições antigas. Robustos e corpulentos, podendo chegar a mais de dois metros e meio de altura, ganharam a alcunha de meio gigantes de verdade, apesar de não possuírem nenhum parentesco o com os gigantes. A falta de contato com as outras raças fez com que se desenvolvessem mais lentamente, mantendo as raízes nos hábitos das gerações passadas.

Entre os eles não se faz diferenciação entre os gêneros, mulheres e homens recebem o mesmo tratamento e executam as mesmas tarefas. Ao atingir a idade adulta recebem um totem que marca a transição. Os totens são uma herança da era primordial dos meio gigantes, são como patentes que posicionam cada indivíduo dentro da hierarquia social, são portanto símbolos de status e respeito.

Sua sociedade é pequena e segue regras rígidas, cuja quebra pode resultar na expulsão do infrator. Deixar o reino e entrar em contato com outras raças não é visto com bons olhos, e para manter sua cultura intocada, todos que seguem esse caminho são considerados forasteiros e só são aceitos de volta se passarem pelo ritual de renascimento, no qual seus totens são tomados e seus chifres são cortados. Assim como os totens, os cifres são sinônimo de respeito e poder, por isso pouquíssimos estão dispostos a passar pelo ritual para ser aceito novamente.

Apesar disso, é comum encontrar meio gigantes que cansados das restrições impostas pela sua cultura, abandonaram seu povo para viver entre humanos, mayar e elfos. Seu tamanho e força física lhes permite encontrar trabalhos com facilidade, atuando principalmente como construtores e mercenários.

A ORDEM DA LUA

Desde seu surgimento, as primeiras criaturas sentiam que havia algo de especial em relação lua, sentiam uma certa atração por ela e aos poucos alguns começaram a acreditar que ela era algum tipo de divindade que olhava por eles.

Não sabiam eles, na verdade haviam duas luas, uma deles era negra e não refletia luz alguma, portanto não era visível, houveram alguns que afirmavam que o mundo fora criado por duas entidades opostas, mas dado que apenas uma era visível, interpretaram que apenas uma era real, verdadeira. E assim começou a surgir a ordem da lua, formada por um grupo pequeno composto por criaturas de diferentes raças mas com uma crença em comum. Entre os membros da ordem haviam seres de intelecto superior, que surgiram primeiro e possuíam conhecimentos singulares a respeito da criação do mundo, diferentes dos demais, eles não são filhos de Thesis, surgiram no mesmo período que ela e possuíam uma conexão mais profunda com os aspectos da criação.

Com o tempo crenças opostas passaram a confrontar a ordem da lua, que acabou ruindo com a pressão constante, mas alguns membros permaneceram e continuaram a se reunir secretamente. Os conhecimentos obtidos foram passados pelas gerações até que finalmente encontraram a prova de que precisavam, um menino adormecido dentro de uma caverna, cercado por inscrições brilhantes nas paredes, o garoto emanava uma aura divina e no momento que o viram, sabiam que se tratava do Senhor da criação, o Senhor da Lua.

Eles acreditavam que um dia o menino despertaria e reivindicaria seus poderes, então devolveria ao mundo a estabilidade que estava sendo perdida a cada dia. Mas até lá eles precisavam proteger seu corpo e acolhê-lo quando despertasse, assim surgiu a ordem dos guardiões, formada por dois grupos distintos, os guardiões das escrituras sagradas, cuja responsabilidade era zelar para que as estranhas inscrições que continuavam a aparecer em vários lugares, se mantivessem seguras e livre da vista de quem quer que fosse, já os guardiões elementais, cada qual possuía uma afinidade com um dos aspectos da criação, podendo controlá-los livremente, estes eram os guarda costas pessoais do Senhor da Lua.

O tempo passou e aos poucos a ordem da lua foi perdendo membros, até o momento em que restaram apenas cinco guardiões, estes juraram servir lealmente a causa e garantir que a responsabilidade de guardião fosse transferida através de sua linhagem.

DESENVOLVIMENTO

Com parte do roteiro em mãos e um background da história desenvolvido, iniciei o desenvolvimento dos concepts e ilustrações, experimentando diferentes técnicas. A princípio minha proposta era o desenvolvimento visual das diferentes raças, personagens principais, criaturas e por fim dos cenários. Com o tempo e ajuda do meu orientador, percebi que seria necessário delimitar mais minha proposta e focar nos pontos essenciais, dessa forma reduzi o escopo para apenas os personagens principais, e se houvesse tempo produziria um pouco dos outros assuntos, já que o concept art seria apenas uma parte do trabalho, seria necessário dedicar tempo para a montagem e produção do artbook e tudo que envolve sua criação, como logotipo, textos e identidade visual.

Com o foco no desenvolvimento de personagens, busquei explorar um processo ligeiramente diferente para cada um, para dessa forma adquirir mais conhecimento e desenvolver um método confiável para aplicar em trabalhos futuros. Apesar de em alguns casos seguir etapas bem delimitadas, o processo ocorreu de forma bastante orgânica e sem muitas restrições, pois queria explorar o maior número de abordagens possíveis. A seguir apresento todos personagens criados assim como alguns detalhes da produção de cada um.

5.1 ARTHOS

Descendente de uma longa linhagem de guardiões do fogo, Arthos viveu a maior parte do tempo como um andarilho. Ao ser convocado para servir ao Senhor da lua, ele passou a se dedicar em tempo integral a tarefa, permanecendo sempre a postos ao lado do corpo adormecido de seu senhor.

Além de um guardião, Arthos tornou-se um amigo fiel, sempre disposta a se sacrificar pela segurança de seu mestre, e lhe trazendo um sorriso no rosto nos momentos mais difíceis.

CHARACTER DESIGN

O primeiro passo foi procurar referências para definir a estética geral dos personagens, apesar da temática medieval e fantástica, conforme progredia na execução do projeto, tentei não me limitar somente a referências diretamente ligadas com esses temas. O passo seguinte foi fazer uma série de estudos rápidos de observação no meu sketchbook, enquanto assimilava as informações visuais e tentava pensar em um método de trabalho.

Após uma série de estudos, passei para os sketches do personagem em si, tentando aplicar as informações visuais que assimilei através dos estudos, buscando desenvolver um design funcional e atrativo.



De cima para baixo:
Fig. 37. Estudos a partir de referências
Fig. 38 Sketches iniciais do Arthos

As ferramentas e softwares usadas nos processos digitais já são bem difundidas entre os profissionais dessa área, pois permitem a execução rápida e uma grande variedade de técnicas e estilos distintos. Durante a execução do projeto, experimentei algumas ferramentas diferentes, mas a maior parte foi feito utilizando o software Adobe Photoshop CS6 e uma mesa digitalizadora Intuos 4 da Wacom.

Após ter feito os primeiros sketches no tradicional, todos os processos subsequentes foram feitos no digital. Como não fiquei muito satisfeito com nenhuma das poses do personagem nos primeiros esboços, desenhei uma nova pose no Photoshop e em cima dela comecei a esboçar algumas opções de indumentária, em seguida fiz vários testes de cor até chegar e misturei as opções obtendo as variações ao lado.

A etapa seguinte foi de renderização, envolveu a pesquisa de referências para os materiais e uma série de estudos que aconteceram em paralelo com o projeto. Essa é geralmente a etapa mais fácil já que, pelo menos em teoria, os aspectos essenciais como o design, a iluminação, os materiais e a silhueta já foram decididos. Mas essa também é a etapa que demanda mais tempo.

De cima para baixo:
Fig. 39. Geração de ideias
Fig. 40. Opções renderizadas

Página ao lado:
Fig 41. Design final do personagem
Fig 42. Referência para pose



ILUSTRAÇÃO I

Ao escolher o concept art como tema, não tinha certeza de onde estava me metendo, conhecia bem pouco da área e justamente por isso decidi explorar essa temática. Conforme desenvolvia os concepts senti a necessidade de trabalhar também com peças que me permitissem explorar mais técnicas e melhorar minha renderização, por isso resolvi fazer ilustrações dos personagens, que mais tarde poderiam ser usadas também em meu portfólio.

Como estava bastante empolgado decidi fazer duas para esse personagem, uma mais simples sem muitos elementos no background, com o personagem em destaque em uma pose heroica. E na segunda, explorar mais a narrativa e o cenário.

Assim como na etapa de criação do personagem, o primeiro passo foi buscar por referências. Nem sempre é possível encontrar a referência ideal, nesses casos alguns acabam adaptando a ilustração para se encaixar na referência, mas não concordo muito com essa abordagem, por isso resolvi produzir minha própria referência, apesar do resultado cômico, meu auto retrato me forneceu uma grande quantidade de informação visual.

Quando as etapas anteriores a renderização não são bem executadas, todos os ajustes necessários dão o dobro de trabalho e levam mais tempo, além de gerar um sentimento de frustração que não colabora de nenhuma forma para a concretização da tarefa. Como este foi um dos primeiros personagens que trabalhei, muitos erros aconteceram durante o processo, e muitas decisões ruins de design só foram resolvidas semanas depois quando decidi revisar o que já tinha produzindo e investir mais tempo na renderização. Um exemplo é a ombreira de metal da opção dois na figura 37, era um detalhe desnecessário e que isoladamente não fazia muito sentido, por isso acrescentei mais partes da armadura, como pode ser visto na figura 39.



Com uma boa referência em mãos fiz um esboço simples deixando muitas coisas em aberto para serem definidas posteriormente. Ao invés pintar diretamente com cores, optei por fazer em escala de cinza, uma técnica com a qual não possuía muita familiaridade, a fim de definir a iluminação e os volumes.

Infelizmente eu não salvei todos o passo a passo da escala de cinza para as cores, foi um pesadelo, em várias ocasiões achei que não daria certo e que precisaria recomeçar do zero, mas resolvi persistir e fui lentamente moldando a ilustração. A falta de um esboço bem definido e um pouco mais de tempo na escala de cinza, colaborou para dificultar o processo de renderização, no qual precisei modificar várias coisas que já havia renderizado. Apesar das dificuldades e erros ao decorrer do caminho, no final deu tudo certo e fiquei bem feliz com o resultado obtido.

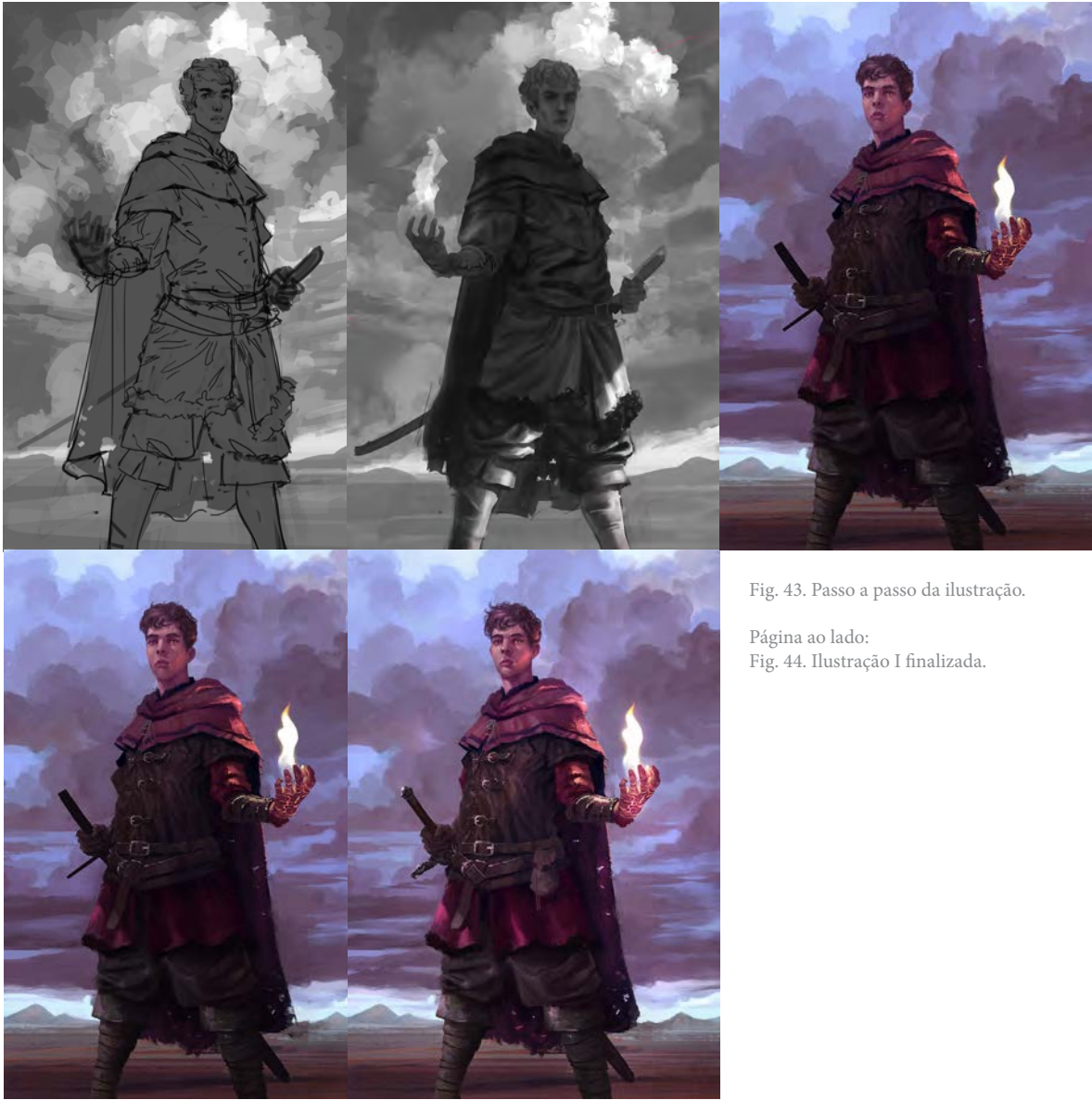


Fig. 43. Passo a passo da ilustração.

Página ao lado:
Fig. 44. Ilustração I finalizada.





A segunda ilustração foi feita com ainda menos planejamento inicial, tentei ser um pouco mais paciente com a etapa da lineart, mas como é possível notar, não consegui me focar muito nessa etapa, pulei o greyscale e comecei a pintar diretamente com as cores, um método que estou mais familiarizado, no entanto torna mais difícil controlar o resultado final. Geralmente começo trabalhando no background, assim fica mais fácil acertar a iluminação do personagem, e prever com mais precisão se a relação das cores irá funcionar na ilustração final.

Não tinha uma imagem mental muito detalhada do resultado que esperava alcançar, apenas uma ideia vaga da história por trás da ilustração. Queria representar uma cena mais cotidiana, algo simples e envolvente que fizesse o espectador se sentir imerso dentro da imagem. Escolhi como locação os Alagados, a área em que os mayas de classe baixa viviam, imaginei que Arthos e Ran foram até lá para coletar algum tipo de informação, Arthos meio deslocado por ser o único humano por perto, fica aguardando enquanto

a Ran faz o serviço. É claro que a ilustração permite diversas interpretações diferentes, dependendo do espectador, todavia possuir um propósito na hora da criação ajuda a elaborar a narrativa mais concisa.

A figura 45 representa o momento que a falta de planejamento começa a causar problemas, fiquei modificando aqui e ali sem saber ao certo onde queria chegar, tentando “encontrar a ilustração” em meio ao caos, somente depois de muita tentativa e erro, resolvi adotar uma postura mais metódica, separei os diferentes planos em camadas distintas e defini seus contornos até chegar na figura 46, o momento que “encontrei a ilustração”, a partir daí todo o processo ocorreu de forma mais fluida e sem tropeços.

Com os elementos da ilustração em planos separados, ajustei os valores de cada um e comecei a trabalhar nas texturas e detalhes, tentando criar uma atmosfera tranquila e atrante. Depois de resolver cada uma das camadas, juntei todas e continuei a trabalhar nas transições de tons para unificar todos os elementos e dar profundidade.



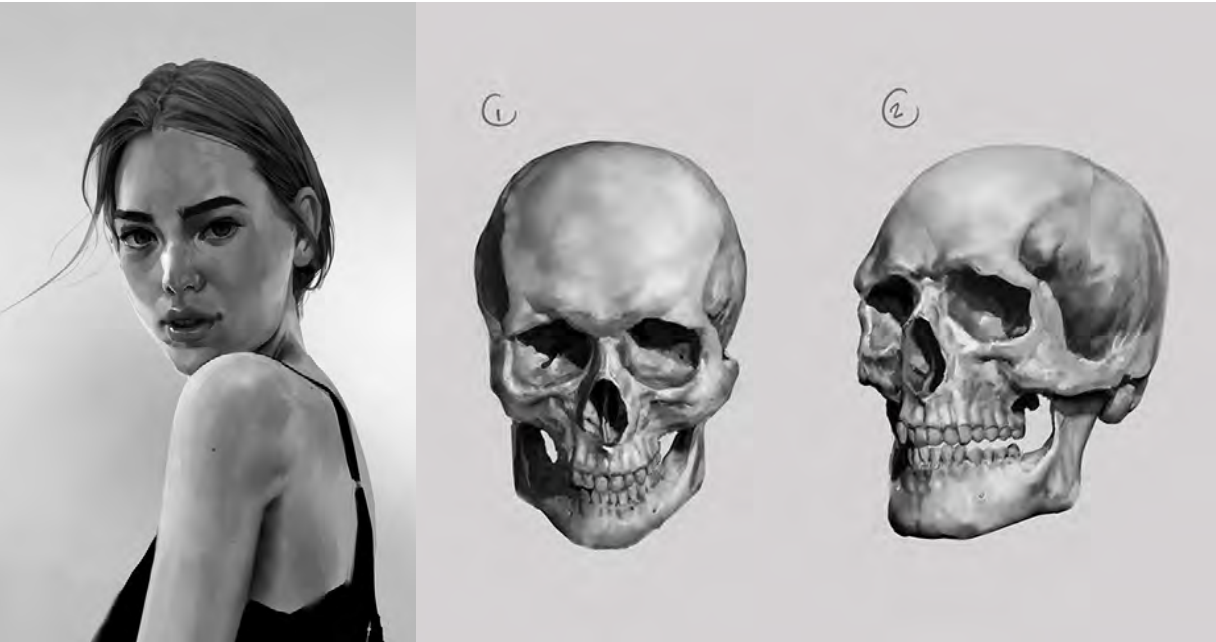
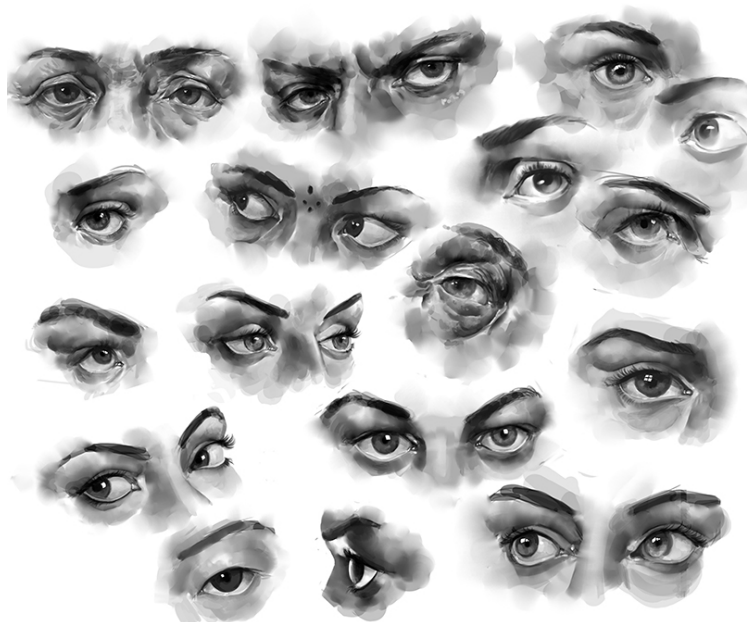
De cima para baixo:
Fig. 45. Esboço inicial da ilustração
Fig. 46. Definição inicial do personagem
Fig. 47. Ajustes o personagem e cenário

Página ao lado:
Fig. 48. Elementos blocados em camadas
Fig. 49. Etapa de detalhamento
Fig. 50. Mais detalhamento e correções



RETRATO

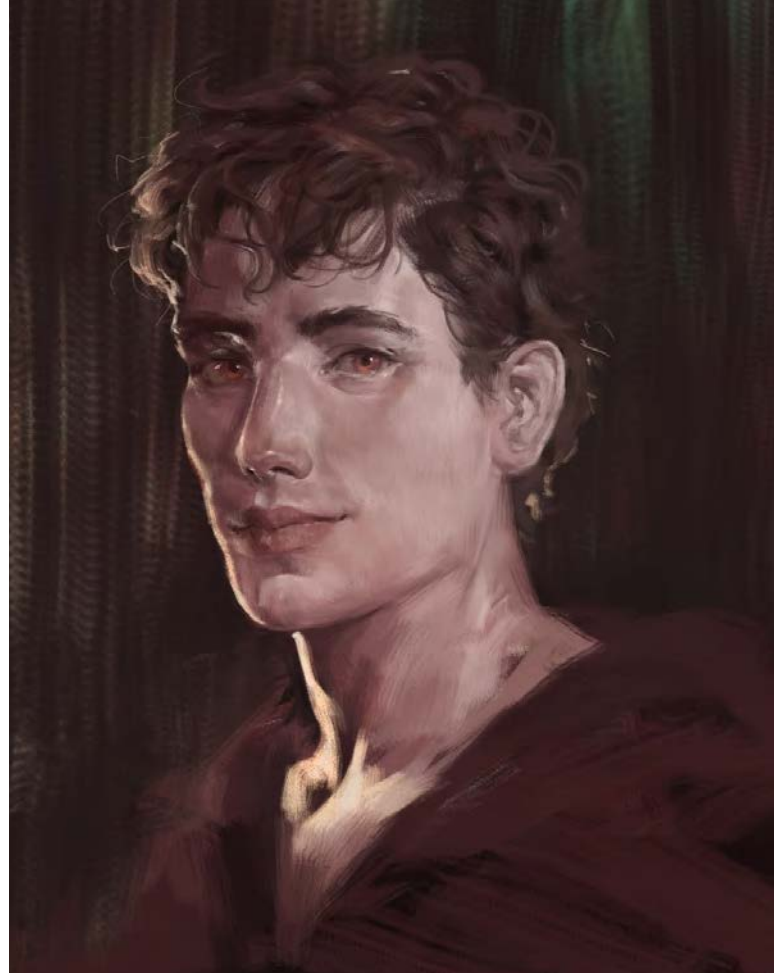
Os retratos eram uma das coisas que queria fazer desde o começo do projeto, mas esbarrei várias vezes na falta de conhecimento e técnica. Foram necessários muitos estudos, bastante dedicação e muitos momentos de frustração. Durante todo o projeto tive que escolher entre produzir conteúdo ou fazer estudos, optei por me dedicar aos estudos em detrimento da quantidade de conteúdo, isso ajudou a melhorar a qualidade do que foi produzido. Nessas duas páginas apresento alguns dos estudos de retratos feitos durante o período de execução do projeto.



Página ao lado:
Fig. 52. Estudos de olhos
Fig. 53. Estudos com 3 tons de cinza
Fig. 54. Estudos rápidos feitos em cerca de 60 segundos cada.

Nesta página, da esquerda para direita e de cima para baixo:
Fig. 55. Estudo em escala de cinza
Fig. 56. Estudos de caveiras
Fig. 57. Estudo de retrato
Fig. 58. Estudo de retrato





Para acertar no retrato, é importante conhecer bem a anatomia do rosto, além de possuir um bom domínio do luz. Minha estratégia foi buscar referências que ajudassem a compensar minhas dificuldades, como por exemplo na questão da iluminação, e resolver por conta própria os aspectos que tinha mais facilidade, como a escolha das cores.

O processo de criação foi bem orgânico, comecei decidindo a iluminação, o esquema de cores e a expressão do personagem. A partir daí fui fazendo manchas de cor, começando pelo background, onde fui adicionando cores complementares às do personagem. Escolhi um esquema simples de verde e vermelho, com duas fontes de luz, uma amarelada de fundo e uma outra luz difusa vindo do canto superior direito. Após todos os elementos serem colocados, começa o processo de refinamento, e é nesse momento que as referências entram em cena, para ajudar a corrigir os erros de proporção.



De cima para baixo:
Fig. 59. Retrato finalizado
Fig. 60. Passo a passo do retrato

5.2 TABOR

Logo após conquistar seu primeiro totem, Tabor deixou seu povo para viver em reclusão. Desde seu nascimento, possuía uma forte conexão com o elemento terra, a vida de isolamento em condições e ambientes extremos aprofundou essa conexão, fazendo dele um dos poucos capaz de submeter rochas e pedras à sua vontade.

Suas habilidades chamaram a atenção do mago, que estava em busca de um membro para completar o grupo dos guardiões da lua, com relutância Tabor aceitou o convite, passando a viver entre os povos das terras livres. Apesar de misterioso e reservado, Tabor é bastante receptível e amigável, mas acima de tudo leal, os anos que passou vivendo entre seus semelhantes lhe ensinaram a virtude do comprometimento, ele teve liberdade para escolher deixar seus companheiros, assim como tornou-se um guardião por vontade própria, e na ótica de um meio gigante, uma vez que uma decisão é tomada, é definitivo e não há espaço para arrependimento.



Fig. 61. Sketchs iniciais Tabor

CHARACTER DESIGN

Nas primeiras versões que imaginei de O Senhor da Lua, não haviam outras raças além dos humanos, criei as outras enquanto elaborava o roteiro. Com o intuito de enriquecer o universo em que a história se passa e poder explorar o desenvolvimento de diferentes tipos de personagem.

Os meio gigantes foram os últimos em que pensei, por conta disso não possuem uma história de fundo muito elaborada, mas sua adição foi bastante benéfica em termos de design dos personagens, pois depois de incluí-los decidi reduzir a estatura dos Mayar, criando assim mais contraste entre as diferentes raças, tornando-as mais fáceis de serem diferenciadas.

Pra o guardião da terra meu objetivo era criar uma aparência que contrastasse com a personalidade do personagem, por isso apesar dos mais de 2,30 m de altura, Tabor é muito compreensivo e bastante passivo, usando violência somente como forma de proteção. Nos primeiros concepts ele possuía um grande punhal, mas decidi removê-lo, deixando somente um cajado com formato peculiar.

As etapas da criação foram parecidas com as do Arthos, mas de maneira mais objetiva e organizada. Após vários sketches de meio gigantes genéricos, seguindo as dicas do meu orientador, passei a focar em um personagem específico por vez, preenchi uma página com os esboços do Tabor, começando com rascunhos pequenos e replicando em tamanhos cada vez maiores e com maior profusão de detalhes. Em seguida fiz três sketches no photoshop e os misturei até chegar nove versões diferentes, das quais escolhi uma para refinar.

Minha preocupação em manter o processo de criação organizado e com etapas bem definidas, acabou me impedindo de perceber que o desenho estava perdendo a vida e naturalidade do sketch e ficando cada vez mais rígido, a renderização também não funcionou muito bem, me preocupei com aspectos específicos como os brilhos na pele e não dei muita atenção para o aspecto geral.



Fig. 62. Variações do concept inicial

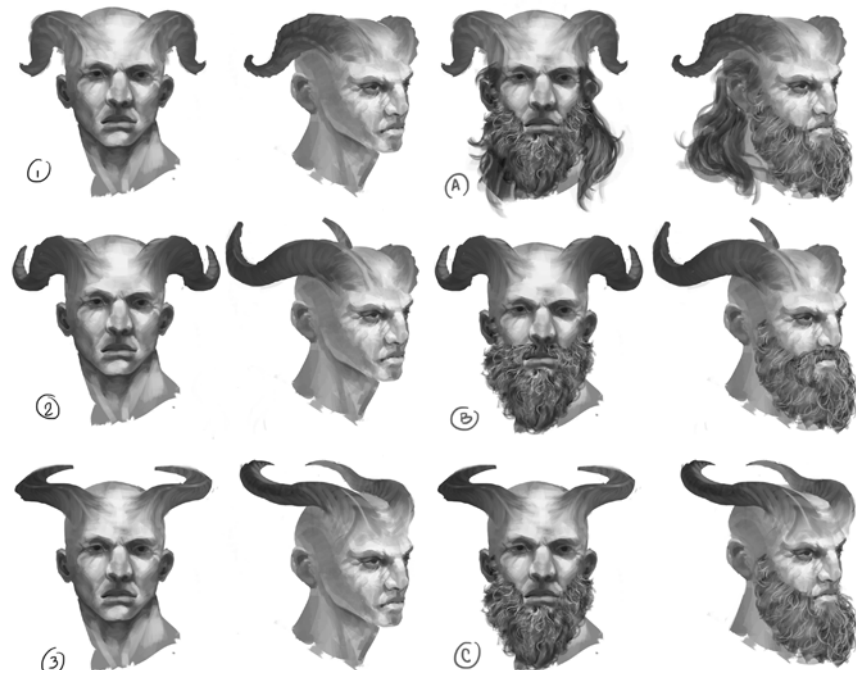


Fig. 63. Ideias para os chifres
Fig. 64. Concept final a esquerda e
concept refeito algumas semanas
depois a direita





No decorrer do desenvolvimento estive buscando o tempo todo melhorar minhas habilidades de desenho e aprofundar meus conhecimentos, como uma forma de preparação para a carreira profissional que pretendia buscar após a concluir a faculdade.

Ao longo do processo sinto que evolui bastante, e apesar do cronograma apertado, decidi abrir mão da quantidade para focar mais na qualidade da produção, por isso refiz muitos dos concepts. Ao lado está o resultado do conceito anterior do Tabor após ser retrabalhado, dessa vez aplicando conhecimentos adquiridos sobre iluminação e técnicas de renderização um pouco mais refinadas.

ILUSTRAÇÃO II

A ideia para a ilustração veio de um sketch que fiz para relaxar e acabei gostando do resultado. Comecei a ilustração praticamente sem planejamento algum, meu primeiro erro. Não procurei por referências nem fiz nenhum sketch ou thumbnail para explorar a ideia, mais duas falhas graves. Como era de se esperar, essa ilustração se tornou uma grande fonte de frustração, trabalhei nela por vários dias, refazendo partes que já haviam sido renderizadas e mudando a ideia a cada refeição.

Coloquei nessa página apenas alguns dos passos que percorri enquanto tentava resolver a ilustração, eu via potencial em cada um deles mas a falta de planejamento inicial cobrou seu preço. Sem uma ideia definida do que queria transmitir para o espectador e sem boas referências, fiquei andando em círculos, gastando tempo e energia sem chegar a lugar nenhum.

Apesar de ter cometido uma série de erros durante a criação dessa ilustração, aprendi uma porção de coisas, principalmente o que não fazer, esses conhecimentos adquiridos através da frustração acabaram me guiando de forma muito mais fluida durante o restante do projeto, é claro que encontrei outras barreiras e cometi outros erros, mas aprendi muito com todos eles.

Nessa ilustração, haviam muitos elementos competindo por atenção, para resolver o problema, decidi colocar o foco principal na lua e eliminar o vulcão e o gigante, como pode ser conferido na próxima página.



Na página ao lado:
Fig. 65. Concepto refeito do Tabor
Fig. 66. Sketch que inspirou a ilustração

Nesta página, de cima para baixo:
Fig. 67, 68. e 69. Passo a passo da ilustração





RETRATO

O retrato do Tabor foi feito três meses antes dos demais, portanto tinha uma estética bem diferente, era em pb e foi feito a partir de manchas opacas, que em seguida foram misturadas com a ferramenta “smudge” do photoshop, resultando em volumes bem definidos, mas com um aspecto bastante digitalizado. Para relacioná-lo melhor com os outros retratos, resolvi aplicar as cores e trabalhar com pinceladas marcadas por cima, usando um pincel irregular. As duas técnicas se complementaram de forma interessante, então passei a adotar essa metodologia em outras peças produzidas.

De cima para baixo:
Fig. 70. Ilustração finalizada
Fig. 71. Primeira versão do retrato do Tabor

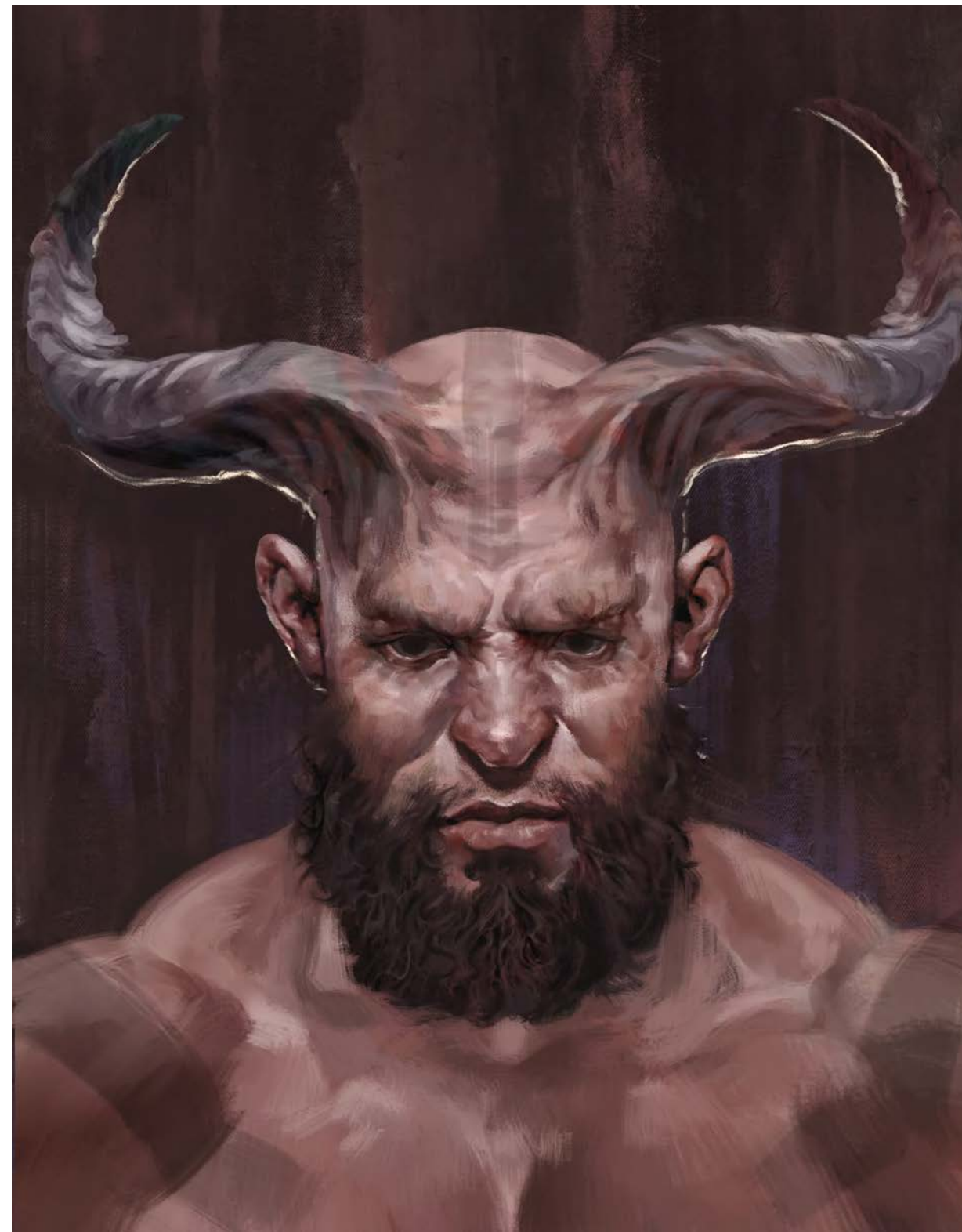


Fig. 72. Retrato do Tabor finalizado

5.3 RAN

Ran fazia parte da casta inferior, era uma coletora, mas nasceu com a habilidade de controlar a água, e tornou-se o primeiro membro da nova geração de guardiões da lua. Ela tem uma personalidade simples e humilde, mas possui boas habilidades de comunicação e um amplo conhecimento sobre os quatro reinos.

CHARACTER DESIGN

A Ran foi um dos personagens mais difíceis de criar, pois é a que possui menos semelhanças com os humanos. Os primeiros conceitos, na parte inferior da página, possuíam um ar mais aventureiro e refletiam bem a personalidade da personagem, no conceito final, tentei incorporar sua personalidade sensível através da pose e da expressão facial, acentuei o caráter humilde com os pés descalços e roupas envelhecidas, para dar uma ideia mais clara de sua baixa estatura, fiz um cinto bem grande e desproporcional. Em termos técnicos experimentei o uso de texturas extraídas de fotografias e aplicadas diretamente sobre o desenho, tomando bastante cuidado para mesclar os dois uniformemente.

ILUSTRAÇÃO

A ilustração foi feita antes do conceito final ser produzido, portanto seguiu o design inicial da personagem. Foi também a primeira ilustração do projeto que comecei com uma porção de thumbnails.

De cima para baixo:
Fig. 73. Concept final da Ran
Fig. 74. Concepts iniciais da Ran



Fig. 75. Sketches iniciais



Fig. 76. Thumbnails iniciais

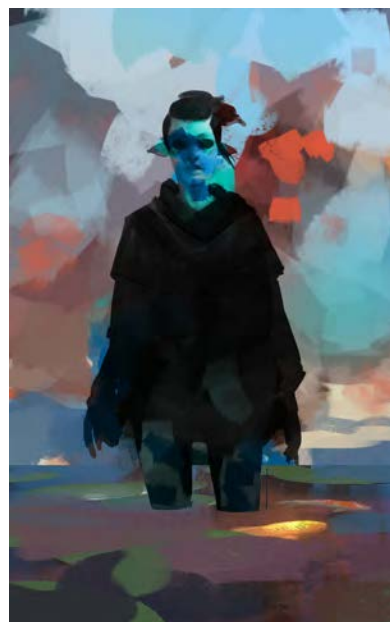


Fig. 77. Cor aplicada sobre a escala de cinza

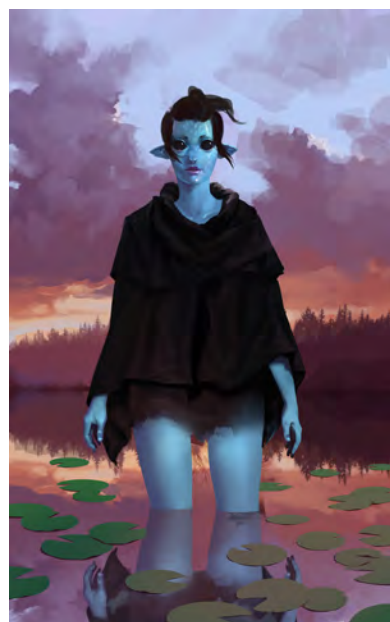


Fig. 78. Definição geral das formas

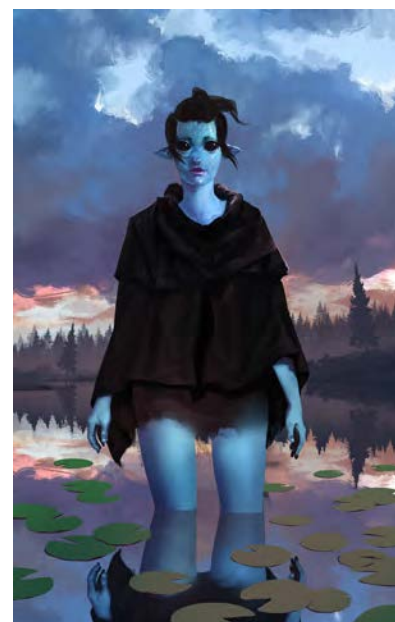
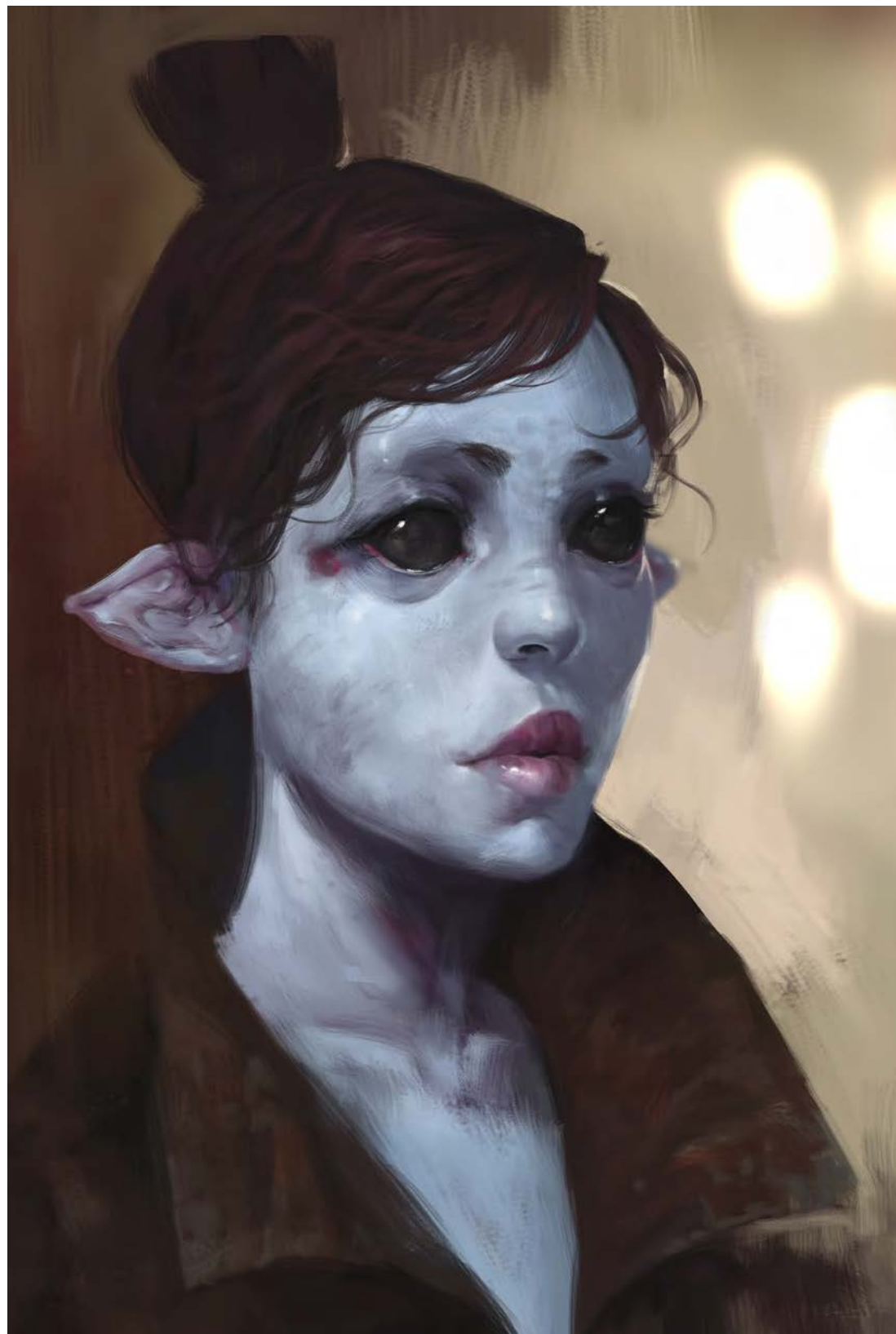


Fig. 79. Ajuste de cores



Fig. 80. Ilustração final



62 Fig. 81. Retrato final

5.4 NÓTUS

Filho de Arcalimo, antigo membro do conselho élfico, fundador e senhor da cidade de Hóporon, Nótus ao contrário dos outros guardiões, descende de um linhagem ininterrupta de seguidores da lua, e desde cedo foi instruído pelo caminho dos guardiões, tornando-se hábil combatente com uma profunda conexão com o vento, elemento sobre o qual possui um grande domínio.

CHARACTER DESIGN

Dessa vez as etapas iniciais do desenvolvimento, investindo mais tempo no esboço para reduzir a necessidade de corrigir erros estruturais e de design na etapa de renderização, apesar do tempo investido, nenhuma das três opções criadas realmente representavam o personagem da forma que eu havia visualizado. Fiz uma quarta opção buscando um design mais aventureiro, com vestimentas mais leves e adornos que indicassem a natureza real do personagem.

Trabalhei por mais tempo na renderização e no detalhamento, mas não tive paciência para desenvolver um design sólido antes de começar a colorir, por isso a pose ficou um pouco estática e tive que corrigir erros de anatomia e design posteriormente.



Fig. 82. Sketches iniciais



Fig. 83. Lineart do personagem



Fig. 84. Escolha das cores



Fig. 85. Renderização



Fig. 86. Concept final

Fig. 87. Thumbnails da Ilustração



ILUSTRAÇÃO

Nas ilustrações anteriores busquei representar o personagem em uma pose mais estática, mas para a ilustração deste personagem, explorei mais esses aspectos e trabalhei bastante tempo nas etapas iniciais para garantir uma composição bem dinâmica e balanceada.

Já fazia um tempo que a ideia estava na minha cabeça, queria uma cena de ação na qual o personagem fosse apresentado de maneira heroica atacando um grupo de assassinos, cujo alvo era o Senhor da Lua. Antes de começar a ilustração li alguns capítulos do livro “Framed Ink” escrito por Marcos Mateu-Mestre, no qual são abordados conceitos de narrativa e composição no desenho.

O método usado pelo autor consiste em trabalhar em escala de cinza com alto contraste, buscando definir através formas simples a composição básica da imagem, em um segundo thumbnail são utilizadas linhas que indica a dinâmica da imagem. Através desse método produzi uma série de thumbnails que serviram de guia durante todo o processo, que se deu de forma bastante fluída.

Essa ilustração foi a mais desafiadora e ambiciosa de todo o projeto, saí completamente da minha zona de conforto ao incluir mais de um personagem, dinâmica e até um cavalo, que por si só já foi um grande desafio, foram necessários estudos e bastante pesquisa para compreender a anatomia e como proceder com a renderização. Colocar um personagem em cima do cavalo foi bem complicado, eu não encontrei nenhuma referência de cavalo e cavaleiro nessa pose, por isso foi preciso improvisar com fotos de mim me equilibrando em cima de uma pilha de travesseiros, segurando um cabo de vassoura na mão.

Tentei criar uma linha de leitura através da imagem, que passasse por todos os personagens. Utilizei a espiral áurea para dispor os elementos essenciais e trabalhei o cenário para que reforçasse o sentido de leitura. Foram muitas horas de renderização, tentando encontrar o equilíbrio entre refinamento e pinceladas bruscas para dar um ar de pintura tradicional. O resultado final ficou além das minhas expectativas, mas ainda tem vários pontos onde preciso melhorar, como a anatomia, as formas não muito atrêntes das árvores e a perspectiva.

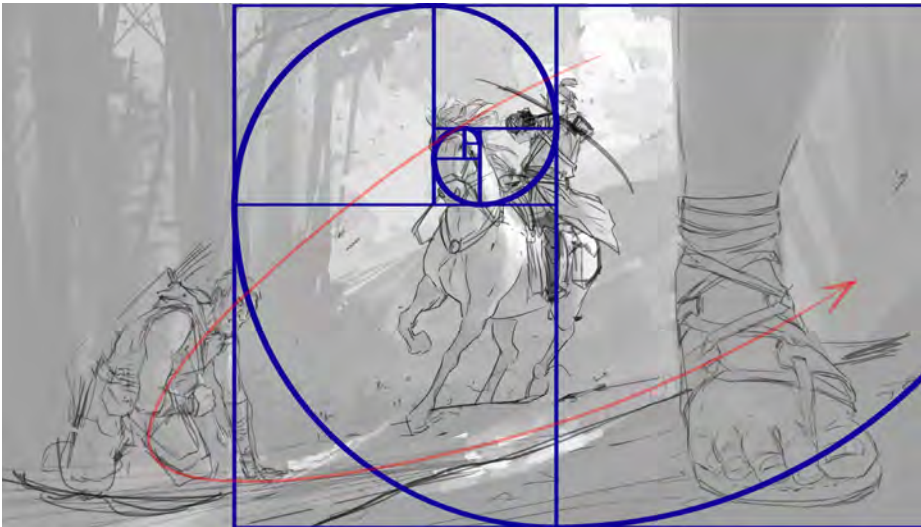


Fig. 88. Esboço inicial e linhas de composição.



Fig. 89. Escala de cinza



Fig. 90. Aplicação das cores



Fig. 91. Definição das formas



Fig. 92. Refinamento





70 Fig. 94. Retrato final do Nótus

5.5 O MAGO

O mago é uma figura bastante misteriosa na história, ele foi quem reagrupou os guardiões elementais a fim de assegurar o retorno do Senhor da Lua. Seu conhecimento é tão longo quanto seu tempo de vida, ele vivenciou acontecimentos desde o início da terceira era, portanto testemunhou e participou da fundação da Ordem da Lua.

Experimentei uma abordagem diferente para o concept desse personagem, pulei a etapa das linhas e comecei a trabalhar com manchas e fui definindo os as formas e acrescentando os detalhes aos poucos.

Fig. 95. Retrato final do mago

Fig. 96. Concepts iniciais do mago



5.6 O SENHOR DA LUA

Adiei tanto quanto pude o desenvolvimento desse personagem, criei uma grande pressão em mim mesmo por se tratar do principal. Yui é o nome humano do Senhor da Lua, ao despertar do feitiço que o aprisionava em um mundo de sonhos, já não possuía nenhuma memória sobre seu passado e todo seu poder havia sido drenado, tudo que restou foi uma criança frágil e sensível. No decorrer da história, a medida que seus poderes, sua forma física também muda, passando por vários estágios até se tornar alcançar sua forma celestial.

CHARACTER DESIGN

Como foquei apenas nos personagens e acontecimentos iniciais da história, fiz somente a forma infantil do Yui. Também utilizei uma metodologia inicial diferente, trabalhar com silhuetas ao invés de esboços.

Produzi quinze silhuetas diferentes, algumas delas a partir da mistura de outras. Tentei mantê-las simples e focar no contraste das formas. Escolhi três delas e fiz um esboço sobre cada uma, a partir dessas, escolhi a que daria origem ao concept final.



Fig. 97. Silhuetas
Fig. 98. Esboço dentro das silhuetas



Experimentei diferentes combinações de cores e após decidir a paleta, refiz o desenho para corrigir alguns erros e alterar a pose. Com o desenho definido, busquei diversas referências para os materiais, defini a direção da luz, e comecei o processo de renderização.

Fig. 99. Teste de cores
Fig. 100. Passo a passo da renderização



Fig. 101. Construção retrato Yui 74

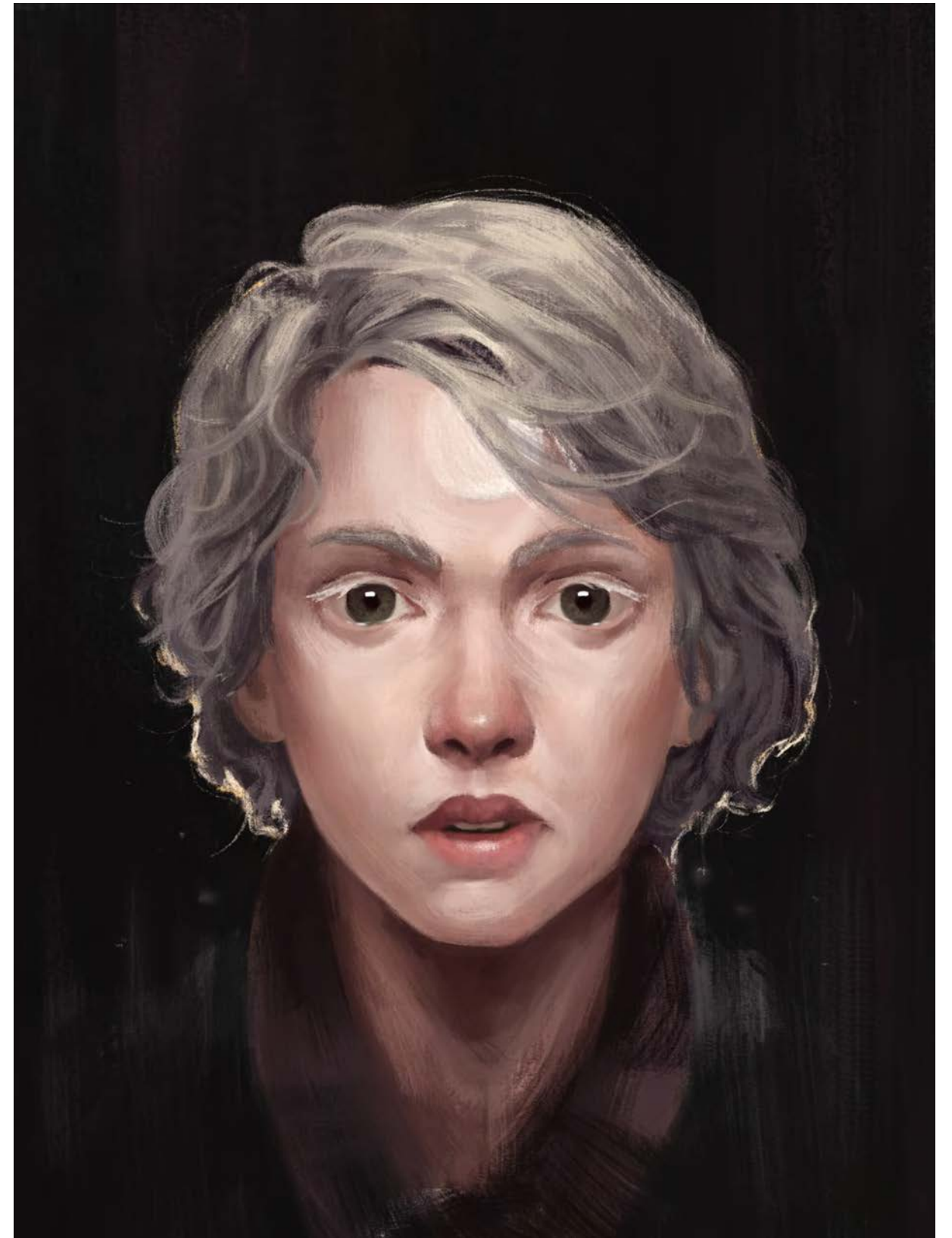


Fig. 102. Retrato final Yui 75

5.7 GUARDIÃO SAGRADO

Durante o período em que O Senhor da Lua esteve adormecido, parte de suas memórias se manifestaram no mundo em lugares remotos, através de escrituras em uma língua desconhecida. Tais escrituras possuíam grande poder e nas mãos erradas poderiam causar uma grande catástrofe, por isso criou-se a ordem dos guardiões sagrados, pessoas que dedicariam suas vidas inteiras para guarda as escrituras.

Por padrão, só poderia haver um único guardião a cada geração, Este era o filho primogênito do guardião anterior, porém algo inédito aconteceu, irmãos gêmeos. Incapazes de decidir qual dos dois deveria ser nomeado, os dois foram submetidos ao ritual de apoderação e as escrituras manifestaram-se a favor de ambos, pela primeira vez na história haviam dois guardiões sagrados vivos simultaneamente.



Fig. 103. Lineart



Fig. 104. Definição das cores

A ideia inicial era fazer dois guardiões gêmeos de sexos opostos, Infelizmente não tive tempo de produzir ambos, mas aproveitei para experimentar uma metodologia que aprendi através do vídeo “Creating a Fantasy Character” por Alexandre Zedig. Consiste basicamente em dividir o processo em etapas bem definidas e dedicar tempo e atenção especial para cada uma delas, dessa forma diminuem-se os erros.

A primeira etapa é a lineart, um esboço bem definido, feito com bastante preocupação com as formas, essa geralmente é a etapa em que eu dedicava menos tempo, o que causava os problemas já mencionados anteriormente.

A segunda é a escolha das cores base e a aplicação das mesmas de forma chapada em diferentes camadas, nessa etapa escolhe-se uma ou duas cores principais, que serão mais saturadas e chamativas, todas as outras são apenas complemento, só é importante que sejam pouco saturadas para não competir com a cor principal. Por fim vem a etapa de renderização, essa eu já tinha mais familiaridade, e com as formas bem definidas e cores escolhidas criteriosamente, o processo se torna bastante fluido e direcionado.



Fig. 105. Concept final da guardiã



Fig. 106. Construção retrato Estel 78

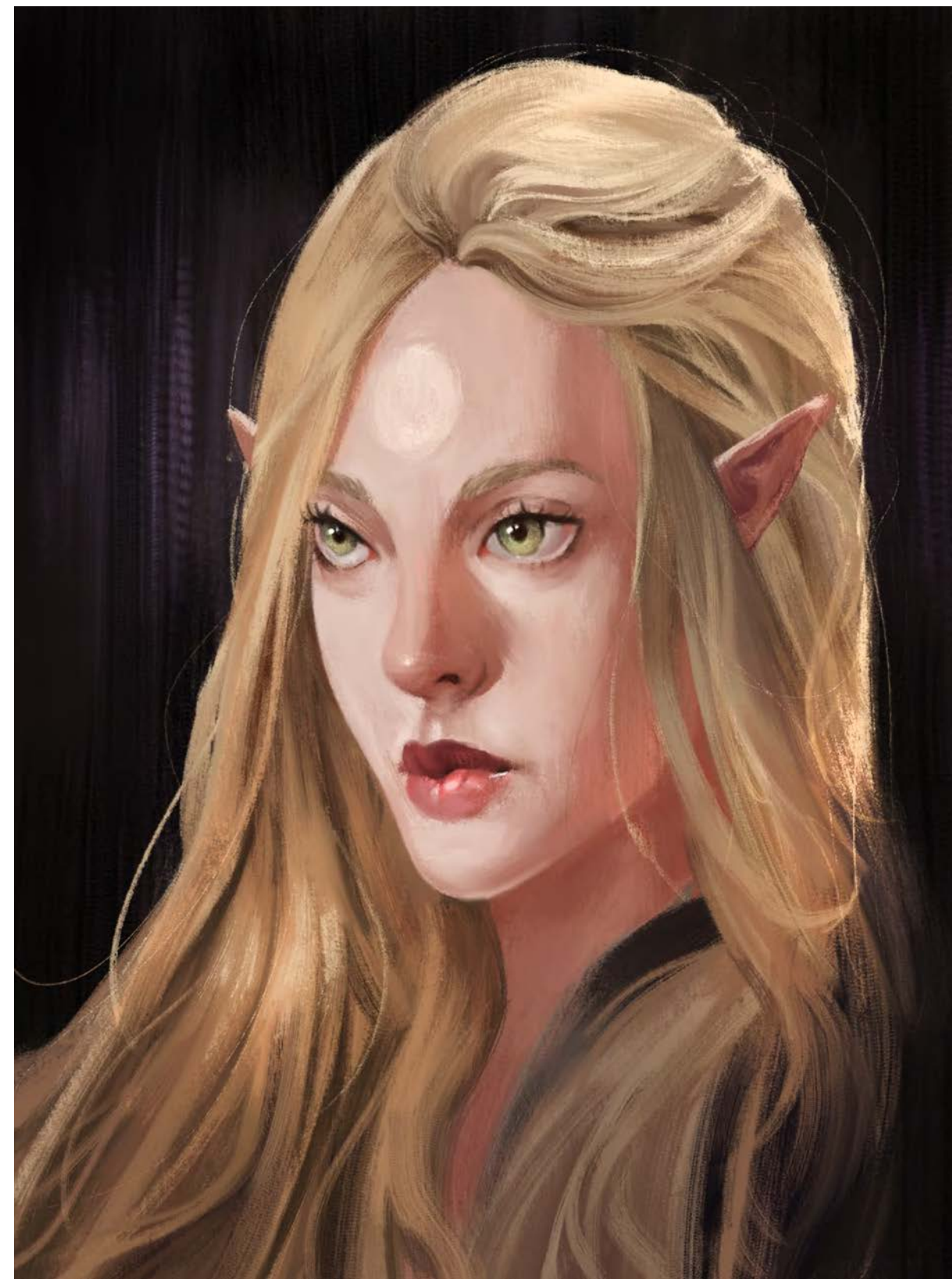


Fig. 107. Retrato final Estel 79

5.8 RAÇAS

Os últimos personagens desenvolvidos foram um representante de cada raça, que foram usados para ilustrar a seção do site que apresenta as quatro raças. Com exceção da elfa, todos eles seguiram o mesmo processo apresentado na página anterior, portanto me limitarei a apenas mostrar o resultado final obtido.



Fig. 108. Concept humano



Fig. 109. Concept meio gigante



Fig. 110. Concept maya



Fig. 111. Concept elfo

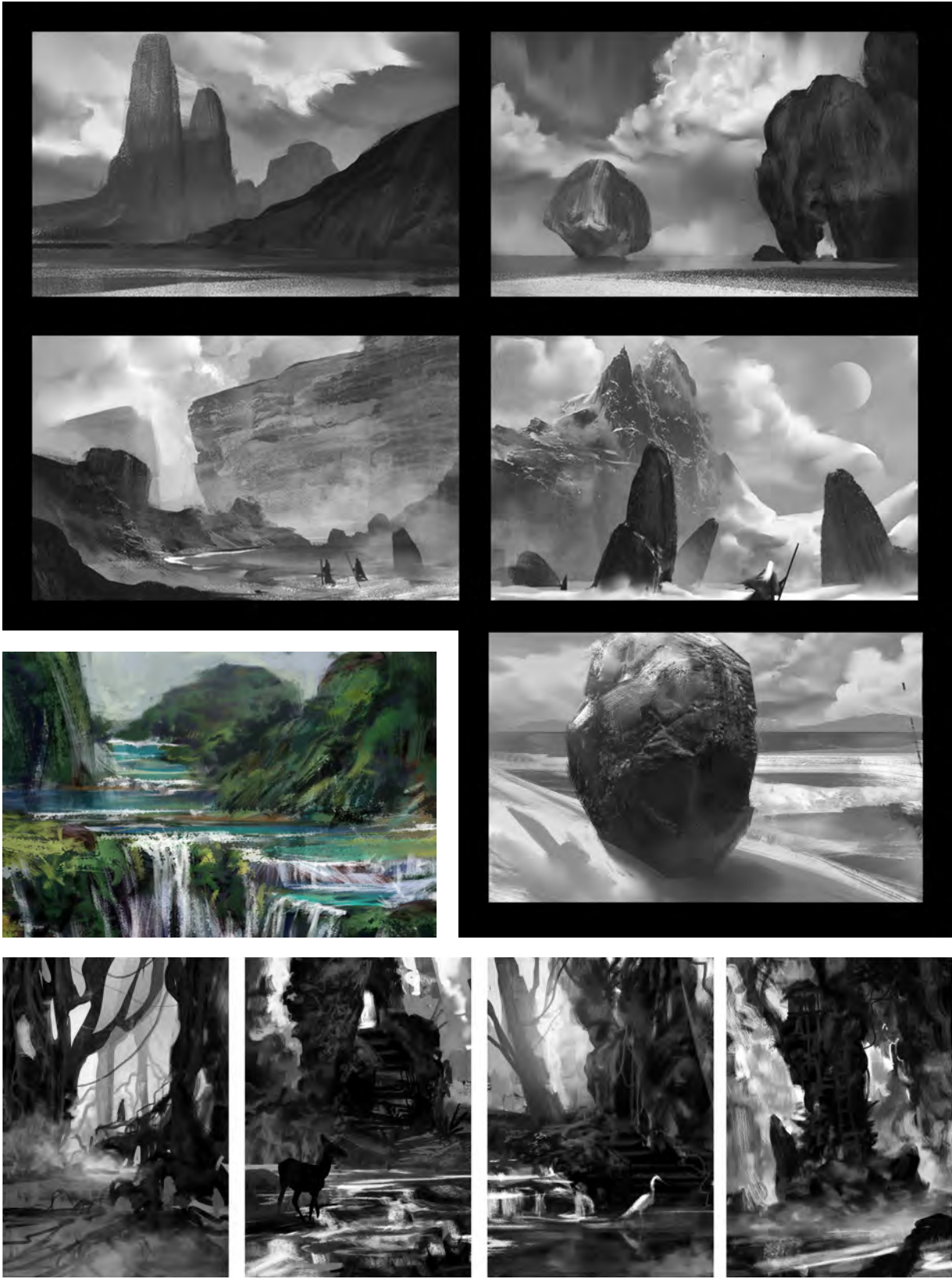
5.9 CENÁRIOS E CONCEPTS INACABADOS

Conforme o projeto se encaminhava, percebi que minha pretensão inicial de produzir personagens e cenários, não se concretizaria. Os cenários são um assunto bem diferente e exigem uma série de conhecimentos que não eu seria capaz de adquirir dentro do prazo, por isso tomei a decisão de cortar essa parte do projeto. Apesar disso, produzi alguns thumbnails e acredito que valha a pena apresentá-los aqui. Assim como os cenários, outras coisas tiveram que ser interrompidas, como algumas ilustrações e retratos, estes também serão apresentados nessa seção.



Fig. 112. Thumbnails

Na página ao lado:
Fig. 113. Thumbnails





Na página ao lado:
 Fig. 114. Concepts iniciais elfos da vila
 Fig. 115. Retrato de Lossëarane
 Fig. 116. Ilustração elfa da vila

Nesta página:
 Fig. 117. Seketch para ilustração

A ideia inicial do projeto era produzir um artbook para apresentar o que foi desenvolvido ao longo do projeto. Depois que comecei a escrever o relatório, me dei conta de que este se tornaria uma peça gráfica parecida com o que eu pretendia fazer com o artbook, repensando sobre o projeto cheguei a conclusão de que um artbook talvez não fosse a melhor plataforma para mostrar os resultados, pois eu não possuía uma grande quantidade de conteúdo e enquanto produto, o artbook não cumpriria uma função muito interessante. Já o site permite que eu continue trabalhando nesse projeto e o atualize com conteúdos novos, é mais barato de produzir e posso atingir um número maior de pessoas.

REFERÊNCIAS

Como iniciei o projeto site tardiamente, não tive tempo de realizar uma análise minuciosa de similares. Todavia fiz uma breve pesquisa para encontrar referências e inspirações. A principal foi o site do *degenesis* www.degenesis.com, que é o site de divulgação de um livro de regras de um rpg, criado a partir do esforço conjunto de vários artistas e escritores. O site é estruturado quase que em uma única página, sem muitos links para páginas externas ou secundárias. Ela é dividida em seções e em cada uma delas, são apresentados parte do conteúdo do livro, principalmente concepts de personagens.

Inicialmente a ideia era construir uma página web do zero, com base em uma série de tutoriais que ensina como criar uma página web do início ao fim. Contudo, com o prazo apertado e a grande quantidade de conteúdo a ser aprendido antes de poder iniciar o projeto, optei por uma opção mais simples, uma ferramenta online de construção, o i'm creator: <http://app.imcreator.com/>

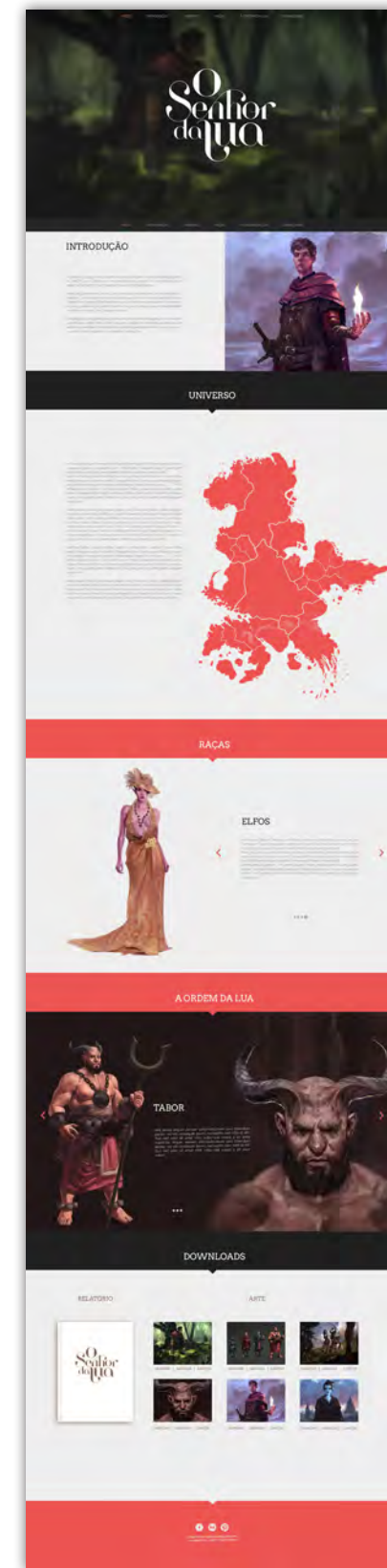
DESENVOLVIMENTO

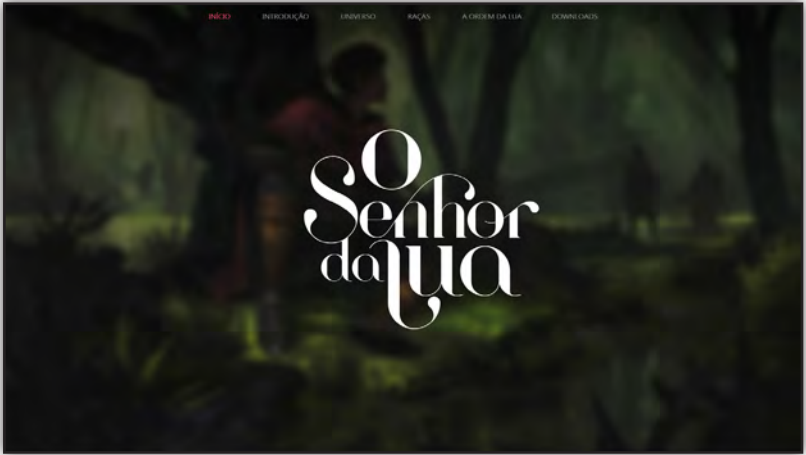
Há diversas opções online para construção de sites, mas optei pelo iamcreator pela facilidade no uso e pela possibilidade da hospedagem gratuita, dessa forma poderia colocar o site no ar logo após sua construção. Não é a melhor opção, mas é uma boa alternativa até que eu possa construir um site melhor estruturado e com uma hospedagem sem limitações.

Assim como o *degenesis*, meu site seria estruturado em uma única página. O usuário poderia navegar pelas seções simplesmente descendo pela barra de rolagem ou através de um menu fixo no topo da tela que o levaria diretamente para o local desejada.

Cada seção contempla uma parte do conteúdo, contendo imagens e uma pequena quantia de conteúdo textual que situa o leitor dentro do projeto e lhe dá alguns detalhes do universo. Nas páginas seguintes apresento as seções e explico o conteúdo e funcionamento de cada uma de acordo com o layout proposto inicialmente e o que foi modificado na hora da construção. O site final não seguiu a risca este layout, foram feitas alterações devido as limitações impostas pela plataforma de trabalho.

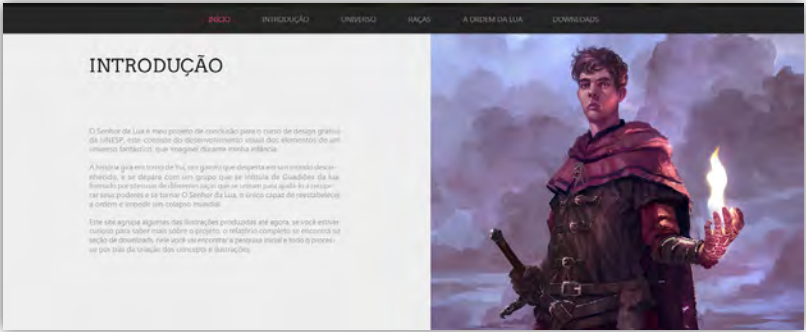
O link para o site é: <http://i-m.mx/albertorocha/TCC>





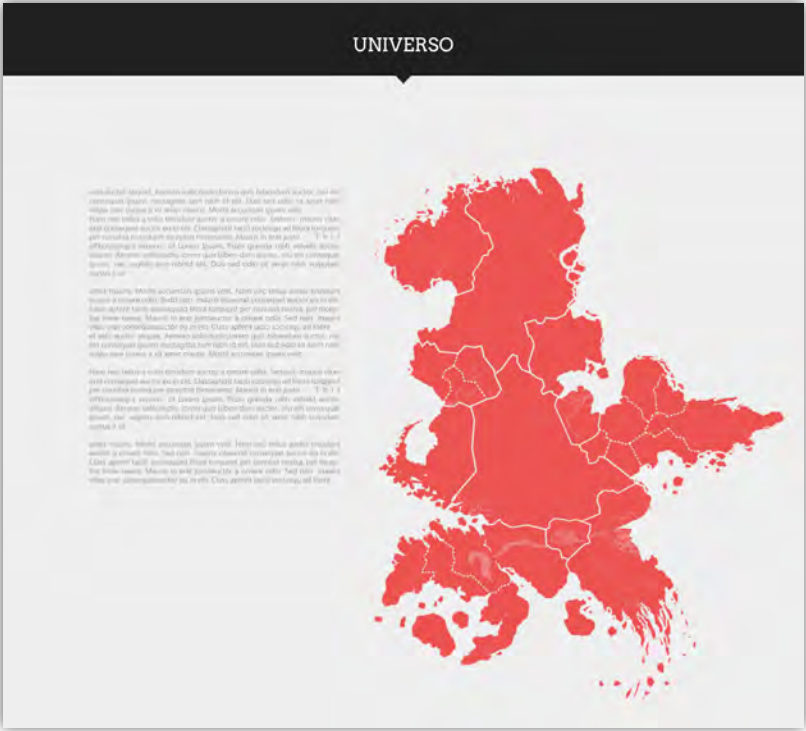
A primeira seção é a abertura, ela preenche completamente a tela e é composta pelo logotipo, uma ilustração de fundo e o menu de navegação no topo. O menu seria transparente até que o usuário começa a navegar, a partir desse momento uma faixa cinza opaca apareceria embaixo dos botões, mas não foi possível aplicar o efeito de transparência no site final.

Fig. 119. Abertura do site



Logo abaixo vem a introdução, formada por um pequeno resumo do projeto e uma ilustração.

Fig. 120. Introdução



Em “universo” o visitante é apresentado à história do senhor da lua, aqui é contado resumidamente como aconteceu a criação do mundo e a divisão das raças. Um mapa é usado para ilustrar o local em que a história se passa.

Fig. 121. Seção “Universo”

Na seção “Raças” o visitante é apresentado a cada uma das raças e seus respectivos concepts. A ideia era que duas setas permitissem que o usuário transitasse horizontalmente entre os slides, mas não foi possível aplicar esse efeito, em vez disso foi usada um “slideshow” embutido no imcreator, o funcionamento é similar, mas as setas para navegação ficam no topo da imagem, além disso, é possível transitar entre os slides clicando em qualquer lugar além das setas.

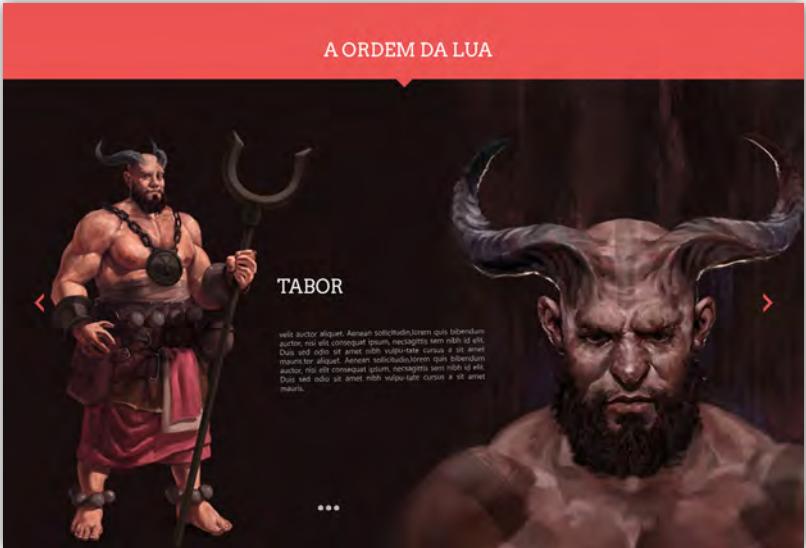
Fig. 122 Seção “Raças”



“A ordem da lua” é muito parecida com a seção “Raças”, o que muda é o conteúdo apresentado. Nesta são mostrados os membros da ordem da lua, entre eles os guardiões elementais, os guardiões sagrados, o mago e o próprio o senhor da lua.

Outra diferença é que o fundo dos slides não é branco, foi produzido uma imagem diferente para cada personagem, cada uma contendo o concept, o retrato e uma descrição curta do personagem.

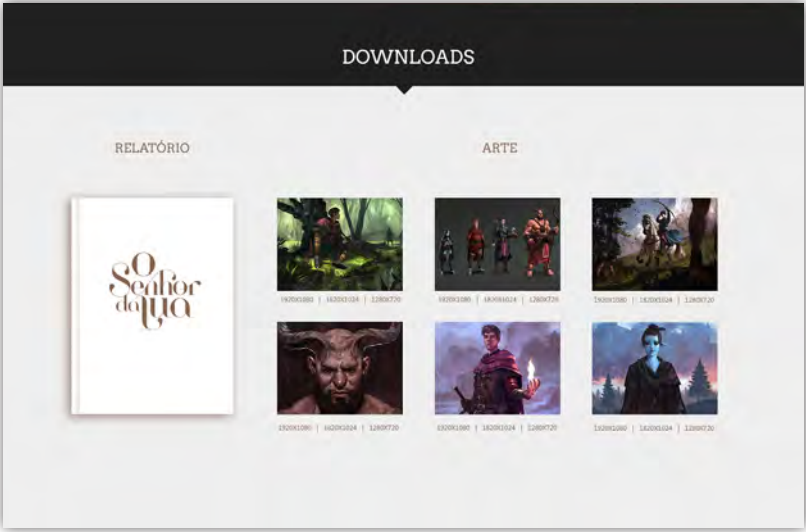
Fig. 123. Seção “A ordem da lua”



Até aqui foram mostrados todos os personagens, mas muito pouco das ilustrações. Por isso coloquei a seção downloads, onde seria possível baixar wallpapers e posteres das ilustrações além do relatório.

No site final, essa seção ficou ligeiramente diferente, para baixar as imagens basta clicar em cima delas, essa é a única opção disponível no programa, podendo causar um pouco de confusão no usuário. O relatório é muito grande para se incluído no site, por isso ao clicar em cima dele, o usuário é transferido para um leitor online, onde ele pode baixar o relatório se assim desejar.

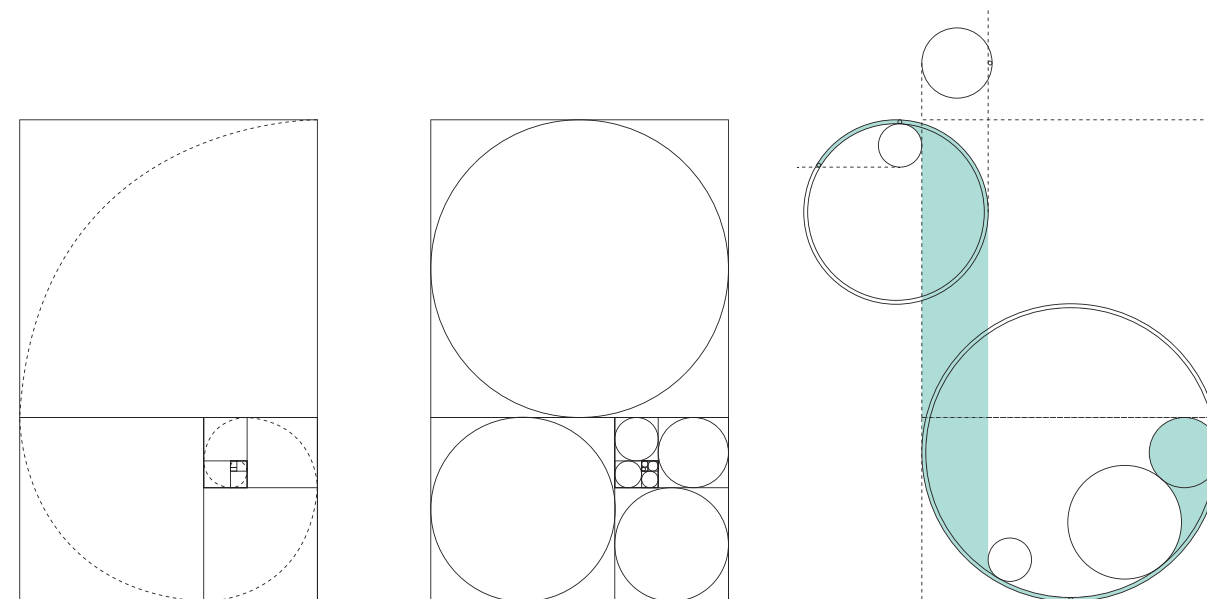
Fig. 124. Área de downloads do site



7

LOGOTIPO

Na concepção do logotipo busquei trabalhar principalmente com formas circulares, fazendo uma alusão à forma esférica da lua, ao mesmo tempo tentando obter uma estrutura fluida e legível. Utilizei os conceitos da proporção áurea para garantir uma forma agradável e equilibrada.



Comecei a construção usando um retângulo áureo, subdividido em retângulos áureos menores, inscritos uns nos outros. Inscrevi um círculo dentro de cada quadrado resultante e a partir deles, construí a letra L, também inscrita no retângulo áureo inicial. O “L” foi a base para as demais letras do logotipo, e todas foram construídas com base nos mesmos círculos.

Depois de fazer todas as letras, montei o logotipo e ajustei os tamanhos para estabelecer hierarquia e equilíbrio. Fiz vários testes ajustando a disposição e dimensão das letras, também foi necessário modificar algumas letras, quebrando um pouco as regras estabelecidas anteriormente, a fim de obter um aspecto mais visual agradável.

De cima para baixo:
Fig. 125. Construção da letra “L”
Fig. 126. Construção do logotipo

CONSIDERAÇÕES FINAIS



Fig. 127. Ilustração pessoal

Quando comecei esse projeto eu não sabia bem o que esperar, tinha dúvidas se conseguiria produzir algo substancial e o quanto conseguiria aprender durante os meses de trabalho. A parte mais difícil foi começar, coloquei muita pressão em mim mesmo, desejando que o projeto ficasse incrível. Toda essa pressão fez com que eu trabalhasse bem devagar no começo e não me orgulhasse muito do que estava sendo produzido.

O momento em que decidi me desapegar do resultado e focar em fazer algo que fosse prazeroso, foi quando o projeto começou a andar. Todo o peso saiu de cima dos meus ombros e eu não estava mais preocupado em produzir um grande número de concepts, foi quando decidi fazer tantos estudos quanto pudesse e encarar o desafio um passo de cada vez. Minha maior expectativa era que ao final do processo eu tivesse evoluído significativamente, hoje olhando para os primeiros concepts que produzi, os primeiros esboços e pinturas digitais, consigo perceber que sim, eu aprendi muito nesse projeto, mais do que eu imaginava.

Minha ideia inicial de produzir um artbook não se concretizou, me senti um pouco mal pois espera ter produzido muito mais conteúdo, as vezes imagino como o projeto se parecia agora, se eu tivesse me comprometido mais desde o começo, trabalhado duro durante todo o processo como trabalhei nos últimos dois meses do projeto.

Concluo esse projeto com uma porção de material que espero que em um futuro não muito distante possa render frutos. De fato, mesmo durante a execução, tive a felicidade de ver um pouco dos resultados. Consegui muito mais atenção e pessoas interessadas em meu trabalho, até dei uma entrevista para um site falando sobre meu tcc. Eram momentos como esse que me faziam recuperar as forças e continuar trabalhando. Várias vezes senti vontade de fazer uma pausa, deixar o projeto de lado por um tempo, nesses momentos receber o feedback dos meus amigos, e acima de tudo vê-los se empenhando em seus próprios projetos foi um grande reforço positivo.

Meu período na faculdade chega ao final com esse projeto, mas não pretendo considerá-lo acabado, tenho agora algo no qual quero dedicar meu tempo livre, e tenho muitos outros projetos em mente além deste. Aprendi muito durante o percurso, mas a maior lição foi que o trabalho duro dá resultados e que nunca estamos prontos, não existe o momento perfeito para correr atrás dos nossos objetivos, é necessário começar imediatamente e dar um passo de cada vez. Apesar de parecer que fiz o projeto todo sozinho, não teria feito nem metade se não fosse pelo suporte a ajuda dos amigos, os ensinamentos valiosos que obtive dos meus professores e o amor incondicional da minha família, e esse é o maior aprendizado que se pode obter.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CREATIVE BLOG. *Just what is concept art?* Disponível em: <http://www.creativebloq.com/career/what-concept-art-11121155>
Acesso em: 27 Março 2015

DEVTIPS. *How to Build a Responsive Website From Start to Finish*. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=T6jKLsxbFg4&list=PL-qGj3iMvMa4KQZUkRjfwMmTq_flfbxerI Acesso em: 06 Abril 2015

DIBOINE, A. *Creating a fantasy charachter*. Disponível em: <https://gumroad.com/alexandrediboine> Acesso em: 06 Abril 2015

ELAN, K. *Geometria do design: Estudos sobre proporção e composição*. Tradução de Claudio Marcondes. São Paulo: Cosac Naify, 2010.

FZDSCHOOL. *Design Cinema – EP 53 - Illustration & Industrial Design*. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=3TVji_fiKsw
Acesso em: 27 Março 2015

LEREW, J. *The art of brave*. São Francisco: Chronicle Books, 2012. 160p.

MIYAZAKI, H. *The art of Miyazaki’s Spirited Away*. São Francisco: Viz Communications, 2002. 240 p.

NAKATA, M. K.; SILVA, J. C. P. D da. *Concept art para design* - criação visual de objetos e personagens. Bauru: Canal6 Editora, 2011.

SOLOMON, C. *The Art of Frozen*. São Francisco: Chronicle Books, 2013. 168 p.

TAKAHASHI, P. K.; ANDREO, M. C. *Desenvolvimento de Concept Art para Personagens*. in: SBC - Proceedings of SBGames 2011.

BIBLIOGRAFIA

CARPENTER, N.; DIDIER, S.; METZEN, C. *The art of Blizzard Entertainment*. Sam Rafael: Insight Editions. 2012

CTRLPAINT. *Teach yourself digital painting. For free*. Disponível em: <http://www.ctrlpaint.com/> Acesso em: 06 Abril 2015

DEVTIPS. *HTML 5 basics*. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=NzzGt7EmXVw&list=PLqGj3iMvMa4KlJn1pMYPVV3eYzx-JlWcON> Acesso em: 06 Abril 2015

FZDSCHOOL. *Design Cinema*. Disponível em: <https://www.youtube.com/user/FZDSCHOOL/videos> Acesso em: 06 Abril 2015

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

GURNEY, J. *Imaginative Realism: how to paint what doesn’t exist*. Kansas City: Andrews McMeel Publishing, 2009.

HAMPTON, M. *Figure drawing - Design and invention*. Published by M. Hampton, 2009.

LEVEL UP. Level up sessions. Disponível em :<http://www.fusroda.com/> Acesso em: 06 Abril 2015

LYNDA.COM, *Designing with grids in InDesign*. Nigel French. Disponível em: <http://www.lynda.com/InDesign-tutorials/Designing-Grids-In-Design/141130-2.html> Acesso em: 06 Abril 2015

MATEU-MESTRE, M. *Framed ink*. Culver City: Design Studio Press, 2010.

MUDDYCOLORS . *Muddycolors: A fantasy art collective*. Disponível em: <http://muddycolors.blogspot.de/> Acesso em: 06 Abril 2015

MÜLLER-BROCKMANN, J. *Grid system in graphic design: A Visual Communication Manual for Graphic Designers, Typographers and Three Dimensional Designers*. Ingram, 1996.

NEGREA, A. *Ambient Occlusion - Digital Painting Technique*. Disponível em: <https://gumroad.com/alexnegrea> Acesso em: 06 Abril 2015

NEGREA, A. *Character Rendering in Photoshop*. Disponível em: <https://gumroad.com/alexnegrea> Acesso em: 06 Abril 2015

PAGLIUSO, F. *Evernights Arte conceitual: criação de personagens e cenários*. 2012. 146 f. Projeto de conclusão de curso - Faculdade de Arquitetura Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Bauru. 2012

PROKO. *How to draw*. Disponível em: <https://www.youtube.com/user/ProkoTV/Acesso> em: 06 Abril 2015

ROBERTSON, S. et al. *The skillful huntsman: visual developmtent of a Grimm tale at Art Center College of Design*. Culver City: Studio Press. 2005.

ROBERTSON, S; BERTLING, T. *How to draw: drawing and sketching objects and environments from your imagination*. Culver City: Studio Press. 2013.

SIXMOREVODKA. *Degensis*. Disponível em: <http://www.degenesis.com/> Acesso em: 06 Abril 2015

LISTA DE IMAGENS

Figura 1: acervo pessoal

Figura 2: acervo pessoal

Figura 3: <http://www.jonasdero.be/sketches.html> acesso em: 27 Março 2015

Figura 4: <http://zeronis.deviantart.com/art/Vi-Official-Concept-Art-RiotZeronis-366415316> acesso em: 27 Março 2015

Figura 5: <http://zeronis.deviantart.com/art/Vi-Piltover-Enforcer-Splash-Art-343751808> acesso em: 27 Março 2015

Figura 6: <http://fengzhudesign.com/> acesso em: 27 Março 2015

Figura 7: <http://www.robotpencil.org/p/characters.html> acesso em: 27 Março 2015

Figura 8: <https://www.artstation.com/artwork/run-for-your-life-adb6817e-77f5-46f9-8b03-62b94256cfef> acesso em: 27 Março 2015

Figura 9: <http://daverapoza.blogspot.com.br/2011/03/april-oneil-tmnt-fan-art.html> acesso em: 27 Março 2015

Figura 10 a 20: SOLOMON, C. The Art of Frozen. São Francisco: Chronicle Books, 2013.

Figura 21 a 25: MIYAZAKI , H. The art of Miyazaki’s Spirited Away. São Francisco: Viz Communications, 2002.

Figura 26 a 36: LEREW, J. *The art of brave*. São Francisco: Chronicle Books, 2012.

Figura 37 a 54 : acervo pessoal

Figura 55: acervo pessoal, referência: <https://www.pinterest.com/pin/458522805785938004/> acesso em: 27 Março 2015

Figura 56: acervo pessoal

Figura 57: acervo pessoal, referência: <https://www.pinterest.com/pin/458522805786154770/> acesso em: 27 Março 2015

Figura 58: acervo pessoal, referência: <https://www.pinterest.com/pin/458522805786651979/> acesso em: 27 Março 2015

Figura 59 a 127: acervo pessoal