

CAPÍTULO II:

ARTE CONCEITUAL





Capítulo 2

2. ARTE CONCEITUAL

2.1 Definição de Arte Conceitual

A Arte Conceitual pode ser entendida, no contexto deste livro e projeto de personagem, como sendo toda a arte desenvolvida para ilustrar a intenção de um projeto de personagem, seja colorido, ou monocromático. Pois o real sentido do termo refere-se à representação de “conceitos” que o artista deseja mostrar ao mundo.

Muitos filmes e jogos têm usado esse recurso para criar, previamente, como será o projeto a ser desenvolvido, pois isso oferece mais segurança, tanto aos investidores, como aos envolvidos na produção propriamente dita. Quando se cria algum projeto, a Arte Conceitual sempre está presente, pois é a partir dela que se tem ideia de como o projeto será, como deverá ser feito e em muitos casos, pode ajudar a definir o quanto será gasto em sua produção. Essa arte pode assumir diversas formas e aspectos, cada um pode satisfazer determinados projetos em determinadas ocasiões, e, em outras, não: depende de como é usado esse recurso pelo Diretor de Arte.

Do ponto de vista do artista, é um recurso muito valioso, pois pode dar liberdade para se criar as mais diversas artes antes de executar, na prática, qualquer projeto. Isso fornece segurança e agilidade ao trabalho, uma vez que tudo já foi pensado e estudado previamente.

2.2 Desenhos Conceituais do Projeto

2.2.1 Referências

Todo trabalho de design envolve pesquisa e análise do material coletado, bem como entendimento de como funciona ou como é feito aquilo que foi pesquisado. Empirismo nada ajuda no desenvolvimento de projetos como os dos jogos digitais, pois, os olhos do jogador são capazes de captar o mínimo erro nos detalhes e todo o trabalho poderá ser perdido.

Por essa razão e entre outras, a busca por material de referência e pesquisa deve receber importância em qualquer projeto que envolva design. Dentro

da área de jogos, é possível, em alguns momentos, fazer apenas arte, mas em outros, fazer design acaba tomando conta da atenção do profissional. Em ambos os casos, a pesquisa se faz presente: não se podem criar objetos do nada, tudo deve fazer referência a algo.

Certamente, criam-se vários modelos, com formas e expressões que, por mais que se tente, eles sempre se parecem com algum outro modelo já feito anteriormente por outro artista, em outro país ou outra época, inclusive. Não é errado, é absolutamente normal que os trabalhos se repitam, desde que, não configure plágio. Todo trabalho, quando embasado em outro autor, deve ser referenciado para que esse receba os devidos créditos, mas usar o trabalho de um determinado autor, para inspirar o trabalho de outro, é aceitável.

No mundo globalizado em que vivemos, é praticamente impossível topiar com modelos absolutamente originais, pois a informação passa de um ponto da rede a outro na velocidade de um clique do mouse.

No projeto deste livro, será criada uma personagem fictícia de um jogo também fictício ambientado no período romano. Essa personagem, um típico soldado romano, deve aparentar ter a idade definida em seu Documento de Design de Personagem, que foi de 36 anos, aproximadamente, com as características físicas descritas no mesmo documento. Esse soldado deve ter proporções de corpo que lembrem o povo romano, tanto em musculatura, como em estatura ou textura de pele e cabelo, bem como vestimentas adequadas. Essas informações serão reveladas apenas se for feita uma pesquisa prévia para entender o povo romano e suas tradições.

Como sugestão para o desenvolvimento desse projeto de personagem, indica-se que o leitor compre algum livro sobre a cultura romana, ou algum DVD sobre o assunto, bem como que faça uma boa pesquisa pela internet.

Existe também a literatura não oficial, que recria em uma versão atualizada, o que seria a vida dos romanos no período no qual está ambientada a personagem deste livro. Veja alguns exemplos listados a seguir:

A - O seriado Rome (no Brasil, Roma) é uma série de televisão estadunidense que retrata um drama histórico criado por Bruno Heller, John Milius, e William J. MacDonald. Essa série foi produzida na Itália pelas redes de televisão BBC, do Reino Unido, HBO, dos Estados Unidos e RAI, da própria Itália. Foi transmitida originalmente entre 28 de agosto de 2005 e 25 de março de 2007. É um excelente material para se entender os costumes e tradições desse povo, bem como analisar seu perfil psicológico e caráter pessoal. As vestimentas, indumentárias e cenografia nesse seriado são muito boas e vale à pena serem analisadas com calma e atenção.

B - Na filmografia podem-se incluir, ainda, filmes contemporâneos, como *Gladiator* (no Brasil, *Gladiador*) que foi lançado em 2000, do gênero drama histórico, sob a direção de Ridley Scott.

Já o filme *Alexander* (Alexandre, no Brasil) é um filme de 2004, do gênero drama biográfico, dirigido por Oliver Stone, que narra a história de Alexandre, o Grande, segundo a visão do diretor. Evidentemente, pode-se incluir aqui uma grande lista de filmes épicos relativos aos romanos, mas esses são apenas uma fonte inicial de pesquisa.

C - Na área de jogos, pode-se citar como referência o jogo *Rome Total War* (Abreviado por RTW ou Rome) é um jogo de estratégia em que o jogador realiza batalhas históricas e fictícias na era romana. O jogo foi produzido pela Creative Assembly e lançado 22 de setembro de 2004.

A fonte de informação para essa lista de referências foi a pesquisa em sites das produtoras dos seriados, filmes e jogos comentados anteriormente, bem como a Wikipédia.

Imagens da internet também podem ser obtidas como referência para esse projeto. Entender como deve ser o modelo a ser construído antes de tudo é primordial para poder desenvolver um bom trabalho, por isso, não poupe esforços para uma boa pesquisa antes de iniciar, na prática, o trabalho.

2.2.2 Estudo Anatômico

Neste projeto de personagem, será necessário um estudo sobre a anatomia humana, pois a personagem requer extrema caracterização humanóide. Nas figuras a seguir, tem-se um rápido estudo sobre as proporções de musculatura, baseada nos desenhos de Frédéric Delavier (2000).



Figura 2.2.2.1

Nesta figura pode-se ver como a musculatura peitoral se desenvolve ao longo do tórax, bem como a musculatura abdominal. Essa compreensão é importante para que no momento em que se trabalhe com o Modelo Sub-Division, a escultura anatômica saia de acordo com a anatomia humana real.

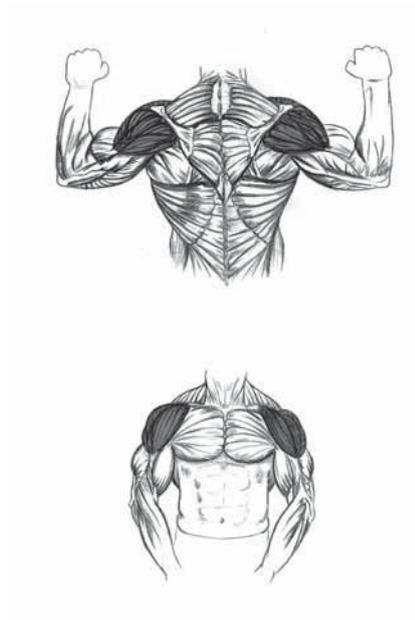


Figura 2.2.2.2

Nesta figura pode-se ver tanto a musculatura das costas, como outra pose da musculatura peitoral e do abdômen, veja como os músculos dos ombros (Deltóide) perfazem um desenho perfeito de conexões. Perceba como os músculos das costas se conectam entre si, criando um verdadeiro emaranhado complexo de feixes musculares. Perceba como eles se desdobram em outras partes do corpo, como nos braços, por exemplo.

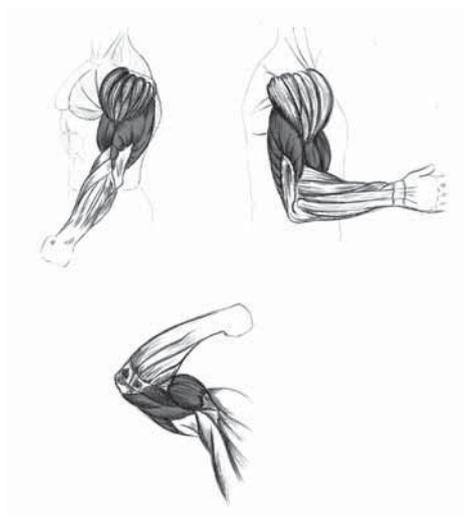


Figura 2.2.2.3

Nesta figura, podem-se ver os estudos sobre a musculatura dos membros superiores do corpo humano, com ênfase no braço. Perceba como os músculos se contraem ao mover o antebraço em ângulo de 90 graus ou mais, deixando claro o quanto a musculatura humana é elástica e requer muito estudo para entender como ela se comporta em diferentes situações.

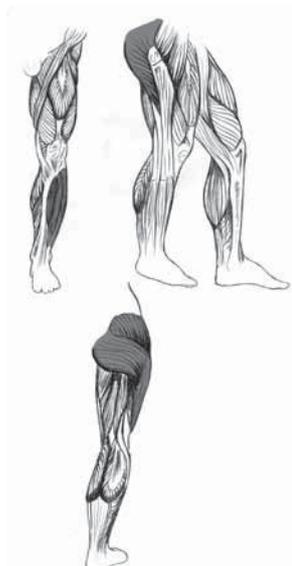


Figura 2.2.2.4

Para finalizar, perceba nesta figura, como é constituída a musculatura dos membros inferiores do corpo humano. Perceba como músculos, como o glúteo, se conectam aos demais, bem como o músculo da tibia (tibia anterior, localizada na parte frontal da canela), praticamente ocupa toda a região na qual se encontra.

O corpo humano é uma verdadeira máquina e poderiam ser feitos tantos estudos quantos fossem necessários para entender sua anatomia, mesmo assim, nem tudo pode ser apreendido. Esses estudos representam a compreensão básica para se começar a entender o quão complexo espera-se que a personagem a ser desenvolvida neste livro seja no momento de sua execução 3D.

2.2.3 Desenho de Arte Conceitual

De posse de todo o material de pesquisa possível e sua completa análise, pode-se trabalhar com a questão de Arte Conceitual para se ter uma noção de como a personagem será. Grandes estúdios, muitas vezes, ao solicitar um trabalho para o artista 3D já lhe envia todos os desenhos conceituais para o trabalho, pois eles prezam para que a linha gráfica adotada para o jogo situe-se em uma mesma linguagem, independente de quem construa e finalize o modelo.

Observe as figuras a seguir, elas ilustram os passos que foram desenvolvidos até a concepção final do modelo usado neste livro. Para este projeto, assume-se que o leitor também não precisará criar a Arte Conceitual, pois ela é fornecida com o material que acompanha este livro. Todavia, se o leitor preferir, pode criar sua própria arte para produzir a personagem que este livro se propõe a desenvolver.



Figura 2.2.3.1

Nesta figura, temos um desenho simples em uma pose de ação, mas se o leitor estiver bem atento, verá que existe algo diferente nesta figura. O que o está diferenciando do material pesquisado é o fato de que sua vestimenta está mais apropriada para o povo espartano, a qual representa uma cultura, em parte, diferente da romana. Logicamente, essa arte não servirá para este projeto em específico, mas poderá ser aproveitada em outro projeto.



Figura 2.2.3.2

Este segundo estudo foi feito em uma pose mais neutra. A vestimenta está mais de acordo com a proposta do jogo, mas ainda assim precisam ser melhor trabalhada para que tenha todos os detalhes necessários.



Figura 2.2.3.3

Este terceiro estudo está de acordo com a proposta do jogo. Foi mantida a pose da figura anterior, mas trocada a vestimenta de verão, para uma de inverno, pois mais roupas são mais propícias a uma indumentária mais elaborada.



Figura 2.2.3.4

Esta figura foi refinada e aprimorada, com base na anterior, os detalhes da roupa foram definidos e um sombreado foi aplicado ao modelo para deixá-lo mais atraente.



Figura 2.2.3.5

Nesta figura estão sendo analisadas as questões de cores e texturas que irão compor a personagem. É um bom momento para variar os estudos. Neste livro, está sendo apresentado apenas o estudo de cor final que definiu o padrão cromático da personagem, mas outros estudos foram feitos para que se pudesse chegar a esse conceito.



Figura 2.2.3.6

Nesta figura é apresentado o Mood Board (Quadro Psicológico ou ainda Painel Semântico) o qual se refere ao estudo sobre que tipo de textura ou material se deseja para determinadas partes do modelo. Aliada à Arte Conceitual, esse recurso pode ajudar a esclarecer e a entender muitas coisas sobre como deve ser o aspecto de revestimento de objetos digitais.

2.2.4 Model Sheet

O desenho de Model Sheet é ideal para que a personagem seja fiel ao conceito do jogo ou filme no qual será inserido. Nem sempre as empresas fornecem tal material, portanto, cabe ao artista ter a capacidade de produzir seus próprios arquivos de Model Sheet de projetos.

Model Sheet nada mais é do que desenhos sobre a personagem, nas quais são apresentadas as vistas ortogonais do mesmo, bem como desenhos de sua personalidade em diferentes situações vivenciais, como raiva, alegria, dor ou desprezo. O Model Sheet ainda pode ajudar a definir como serão os movimentos da personagem em ação, bem como suas reações.

Na figura a seguir, um exemplo de Model Sheet para o rosto da personagem, baseado em um modelo de imagem fornecido pela www.3d.sk.

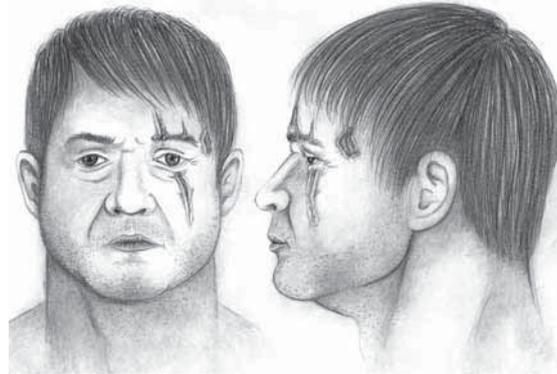


Figura 2.2.4.1

Nesta figura, é apresentado o desenho esquemático de corpo da personagem.



Figura 2.2.4.2

Perceba que os detalhes são preservados ao máximo nestes tipos de desenhos, isso porque tudo já foi pesquisado e analisado, para que na etapa da modelagem e da texturização ocorra o mínimo de erros possíveis.

Para este projeto de personagem, os desenhos de Model Sheet não contemplam, por exemplo, o Elmo que protege a cabeça do soldado, bem como a capa da Arte Conceitual. Esses itens são deixados ao leitor, para que decida como será sua construção, ajudando na compreensão e na prática da criação de arquivos de Model Sheet.

2.3 Preparação e Estudos para o Projeto de Personagem

Uma vez que se tenham os desenhos de Arte Conceitual e Model Sheet definidos, podem-se realizar estudos sobre como será a abordagem de modelagem 3D do modelo. Na figura a seguir, é apresentado um estudo de topologia baseado em um arquivo de referência do banco de imagens da www.3d.sk, (aconselha-se ao leitor contratar os serviços desse site, pois uma variedade enorme de imagens pode ser usada na produção de modelos complexos, por um baixo custo).

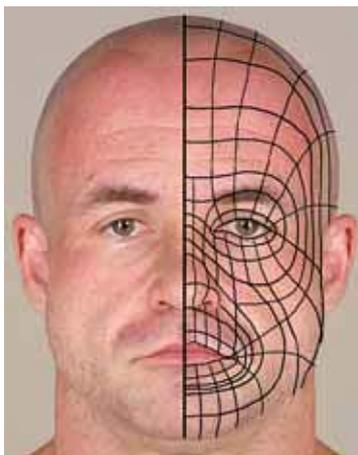


Figura 2.3.1

Este estudo enfatiza como serão os Edges Loops da malha ao serem geradas no ambiente 3D. Verifique que elas procuram seguir a musculatura do rosto. Um estudo para o corpo humano da personagem, sobre como será a criação dos Loops de malha 3D, é oportuno para o momento também.

Uma vez entendido e definido como será a criação desses Loops que constituirão a malha 3D, pode-se passar à próxima etapa efetivamente, que compreende a etapa de Modelagem Midlepoly e Highpoly.