

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

Graduação em Cinema de Animação e Artes Digitais

**ARTE DE CONCEPÇÃO**

**Da ideia à forma: uma análise do trabalho do artista Xia Taptara**

Regina Resende Barroso

Belo Horizonte

2014

Regina Resende Barroso

## **ARTE DE CONCEPÇÃO**

**Da ideia a forma: uma análise do trabalho do artista Xia Taptara**

Trabalho de conclusão de Curso submetido à Universidade Federal de Minas Gerais como parte dos requisitos necessários para a obtenção do Grau de Bacharel em Cinema de Animação e Artes Digitais.

Orientador: Antônio César Fialho de Sousa

Belo Horizonte

2014

Regina Resende Barroso

## **ARTE DE CONCEPÇÃO**

### **Da ideia a forma: uma análise do trabalho do artista Xia Taptara**

Trabalho de conclusão de Curso submetido à Universidade Federal de Minas Gerais como parte dos requisitos necessários para a obtenção do Grau de Bacharel em Cinema de Animação e Artes Digitais.

BANCA EXAMINADORA:

---

Antônio César Fialho de Sousa (Orientador) – EBA/UFMG

---

Giovanna Belico Cária Guimarães – Mestre pela UFMG

Belo Horizonte, 06 de junho de 2014

*Dedicatória*

*A minha mãe, Ângela, por tudo que fez  
por mim, sempre iluminando os meus caminhos  
em direção a uma vida digna e espiritualizada.*

## RESUMO

Este estudo pretendeu descrever as diversas etapas inerentes ao processo da *arte de concepção* (*concept art*) embasadas na análise da técnica utilizada pelo artista chinês Xia Taptara. Apesar da *arte de concepção* envolver um processo de criação que está sujeito a variações, devido à preferência pessoal de cada artista em omitir ou acrescentar procedimentos, existem algumas etapas sempre presentes no desenvolvimento deste tipo de trabalho. Este estudo comparou os processos desenvolvidos pelo artista Xia Taptara com outros profissionais da área que apresentaram diferenças na criação da *arte de concepção* em suas diversas fases. Houve um trabalho consistente para identificar uma padronização das etapas essenciais no desenvolvimento deste tipo de ilustração. Faz-se necessário que o ilustrador brasileiro, especificamente os interessados em serem profissionais da arte de concepção, conheça os termos e procedimentos existentes e difundidos no mercado. Experimentar com as técnicas aqui descritas, bem como desenvolver seu próprio aprendizado pela vertente que se adegue melhor às suas preferências e habilidades naturais, tem como objetivo realizar um método eficiente de produção. O propósito da pesquisa é criar um trabalho satisfatório artisticamente, mas que atenda também as necessidades de prazo e de qualidade demandadas pelo mercado profissional.

Palavras-chave: Arte de concepção. Ilustração digital. Técnicas e procedimentos.

## ABSTRACT

This study aimed to describe the various steps inherent to the process of art design ( concept art ) based in the analysis technique used by Chinese artist Xia Taptara . Although the art of design involve a creative process that is subject to variations due to personal preference of each artist to omit or add procedures , there are some steps always present in developing this type of work . This study compared the processes developed by photographer Xia Taptara with other professionals that showed differences in the creation of the art design in its various phases . There was a consistent work standardization to identify the essential steps in the development of this type of illustration. It is necessary that the Brazilian illustrator , specifically those interested in being professional art design , meet the terms and procedures and circulated in the market . Experiment with the techniques described here , as well as develop their own learning by strand that best suits their preferences and natural abilities , aims to conduct an efficient method of production. The purpose of the research is to create an artistically satisfying work, but also meets the needs of time and quality demanded by professional market .

Keywords : Concept art. Digital illustration Techniques and procedures.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>07</b>
<b>2 A ARTE DE CONCEPÇÃO E SUAS VERTENTES.....</b>	<b>12</b>
<b>2.1 Teoria básica necessária.....</b>	<b>18</b>
<b>2.2 Técnicas mais comuns de colorização.....</b>	<b>24</b>
<b>2.2.1 Técnica de cores sólidas (<i>Shapes</i>).....</b>	<b>24</b>
<b>2.2.2 Técnica monocromática (<i>Achromatic</i>).....</b>	<b>25</b>
<b>2.2.3 Técnica de cor direta.....</b>	<b>26</b>
<b>2.3 Softwares e pincéis.....</b>	<b>27</b>
<b>2.4 Etapas da arte de concepção segundo o artista Xia Taptara.....</b>	<b>30</b>
<b>2.4.1 Informações direcionadas (<i>Briefing</i>) pelo cliente.....</b>	<b>31</b>
<b>2.4.2 Miniaturas (<i>Thumbnails</i>).....</b>	<b>32</b>
<b>2.4.3 Esboços (<i>Sketchs</i>).....</b>	<b>35</b>
<b>2.4.4 Renderização (<i>Render</i>).....</b>	<b>36</b>
<b>2.4.5 Colorização e preenchimento sólido (<i>Shaping</i>).....</b>	<b>39</b>
<b>2.4.6 Detalhamento (<i>Details</i>) e Foco (<i>Focus</i>).....</b>	<b>40</b>
<b>2.4.7 Efeitos e finalização.....</b>	<b>42</b>
<b>3 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>47</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>51</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O *concept art* (arte de concepção) é hoje uma fase fundamental de qualquer produção na indústria audiovisual, independente do formato do projeto resultar na realização de um filme para cinema, quadrinhos, séries de televisão ou no lançamento de um jogo eletrônico (game). É onde se pode experimentar e decidir sobre a visualidade mais adequada para o projeto, pois é a partir da produção dessa etapa que se consegue amadurecer as próximas fases que envolvem a realização do produto. Nessa etapa de desenvolvimento, são testadas diversas possibilidades estéticas: são feitas pesquisas de referência e de artistas que possam inspirar um estilo visual para o projeto, atestando ou não sua viabilidade para entrar em processo de realização (pré-produção, produção e pós-produção).

O início do amadurecimento profissional da arte de concepção (*concept art*) como etapa essencial no desenvolvimento de filmes para o cinema norte-americano de ação ao vivo, aconteceu mais especificamente no final da década de 1970 e durante toda década de 1980. Filmes como *Star Wars* (1977), *Alien* (1979), *O exterminador do futuro* (1984) dentre outros, especialmente os do gênero *fantástico* ou *Sci-fi*<sup>1</sup>, necessitaram de artistas para criar personagens, veículos e outros itens que eram totalmente inéditos para os espectadores das salas de cinema. No entanto, estas inovações criativas deveriam parecer críveis quando inseridas no contexto das histórias e temas desenvolvidos para esses longas-metragens.

No decorrer da década de 1980, a indústria de jogos eletrônicos contribuiu significativamente para o estabelecimento da *arte de concepção* como atividade profissional e parte de um processo mais complexo para pré-visualização desses projetos. O *Mega Drive* (1988) e o *Super Nintendo* (1990), produziram uma geração de jogos concebidos a partir de ideias do imaginário fantástico em mundos inexistentes, ao mesmo tempo em que deveriam agradar aos usuários destes aparelhos.

Para tanto, artistas plásticos foram recrutados com o propósito de criar uma identidade visual para os jogos eletrônicos, buscando concretizar não só as demandas de seus idealizadores – na tentativa de garantir o lucro estimado para as empresas – mas de satisfazer também o público consumidor desse formato.

---

<sup>1</sup> *Sci-fi*: conhecido também pelo termo de ficção científica – gênero literário (e cinematográfico) em que a ciência se torna fator essencial no desenvolvimento da história.



Atualmente não existe um consenso sobre quando e quem criou o conceito de *concept art* (arte de concepção). No entanto, muito antes das famosas guerras espaciais dos filmes e batalhas dos jogos eletrônicos, Georges Méliès (1861 – 1938) já aplicava diversos conceitos relacionados à criação e desenvolvimento de personagens na década de 1890, áreas hoje bem delimitadas da arte de concepção profissional. O estúdio de animação do norte-americano Walt Disney, na década de 1930 iniciou o processo da sistematização dos métodos envolvidos na arte de concepção com o desenvolvimento de vários longas-metragens de animação.

A definição de arte de concepção segundo o artista chinês Xia Taptara em seu artigo eletrônico “*What is concept artist*” é a seguinte:

*“Concept art is a form of illustration where the main goal is to convey a visual representation of a design, idea, and/or mood for use in movies, video games, or comic books before it is put into the final product.” (TAPTARA, 2011, p.1).<sup>2</sup>*

Neste sentido, o artista de concepção trabalha gerando referência visual para o projeto. Este profissional cria os mais diversos tipos de personagens, objetos e veículos. Essas referências criadas pelo artista de concepção na fase inicial, uma vez aprovadas, são repassadas para os profissionais de produção que irão dar o devido andamento ao projeto. É normal em projetos onde há grande investimento, principalmente na indústria de jogos eletrônicos, que a empresa responsável pela criação do jogo contrate mais de um artista de concepção para trabalhar no mesmo projeto.

O jogo eletrônico *Castlevania – Lords of Shadows*, lançado em 2010 pela Konami para o console PlayStation 3, contou com a participação de quatro artistas de concepção na fase inicial do projeto. Neste exemplo, todos os artistas eram responsáveis por gerar as referências visuais para o projeto, pois os mesmos possuíam um estilo de desenho semelhante. Mas existem casos em que a empresa contrata vários artistas de concepção para experimentar com estilos de traço diferentes. No entanto, ao se decidir por um estilo específico na fase preliminar, acaba-se optando apenas por um ou outro artista para gerar as demais referências para o projeto.

---

<sup>2</sup> Tradução livre do trecho: “*Arte de concepção é uma forma de ilustração onde o principal objetivo é transmitir uma representação visual de uma ideia para uso na indústria de jogos eletrônicos, filmes ou quadrinhos (comic books) antes desta mesma ideia ser lançada como produto final.*”

Normalmente, o artista de concepção trabalha na fase inicial do projeto, seja ele um filme para o cinema ou um jogo eletrônico. Mas em casos de projetos de demanda complexa, o trabalho deste profissional pode se estender até que as fases ganhem fruição, ficando o artista disponível para a equipe de criação e produção durante o tempo em que for necessário esse amadurecimento.

No que tange às áreas de aplicação da arte de concepção atual, estas são as mais diversas possíveis e envolvem a área de design de produto (com suas peças publicitárias para propagandas), montadoras de carros (na criação de carros conceitos), empresas que desenvolvem jogos eletrônicos e estúdios cinematográficos (concepção de personagens, cenários e máquinas para filmes de ação ao vivo e animação).

Nesta pesquisa, foram descritas e analisadas as etapas inerentes ao processo de *concept art* para jogos eletrônicos e filmes de animação, bem como os conhecimentos necessários para se tornar um artista com domínio técnico específico sobre este campo profissional. O objeto de pesquisa dessa monografia é o método básico de produção utilizado na arte de concepção para esses formatos. A proposta é investigar uma padronização de processos na produção que foquem na eficiência de um resultado qualitativo para o profissional da área, enfatizando uma análise crítica do método escolhido. Ou seja, clarificar as etapas essenciais para a elaboração de uma arte de concepção adequada ao mercado audiovisual vigente, com o intuito de se discutir a relação entre eficiência prática e qualidade artística para a formação profissional do artista de concepção brasileiro. Um ponto importante a ser desmistificado com este trabalho, é o fato do desenvolvimento da arte de concepção ser baseado em métodos e processos e não em dons ou soluções mágicas pessoais. Os artistas de concepção são profissionais que pesquisam, estudam e desenvolvem soluções baseadas na prática que não são fundamentados em talento natural.

Neste estudo, buscou-se o aprofundamento de uma análise crítica do trabalho do artista chinês Xia Taptara<sup>3</sup>, discutindo e apontando os prós e os contras das técnicas utilizadas por este ilustrador para produzir um trabalho artístico baseado nas ferramentas e metodologia notabilizadas por ele.

---

<sup>3</sup> Este profissional já trabalhou em empresas de expressão mundial na área de jogos, como a japonesa Square/Enix, a sul coreana NCsoft, as norte-americanas ArenaNet, Fantasy Fight Games, Better Days TV, ZombieEntertainment, etc. Maiores informações sobre o currículo profissional deste artista podem ser visualizadas no seguinte sítio eletrônico: <http://idrawgirls.com/gallery/about/>.

O ilustrador XiaTaptara foi escolhido como referência para análise dos processos da arte de concepção, devido à grande experiência profissional que ele possui na área de jogos eletrônicos e filmes para o cinema (figura 01). O artista nasceu na China, no ano de 1980, e possui mais de onze anos de prática profissional, tornando-se mundialmente conhecido por seus trabalhos de concepção artística. Como ele já trabalhou em empresas de renome na área, Taptara utiliza como método a maioria dos conhecimentos teórico/práticos em voga no mercado. O domínio técnico adquirido por seu método de trabalho levaram-no a ser um artista bem sucedido profissionalmente na indústria audiovisual.

Figura 01 – Ilustrador Xia Taptara, 2007



Fonte: Website Idrawgirls<sup>4</sup>

Atualmente, Taptara trabalha como *freelancer* (profissional autônomo) e administra o sítio eletrônico *www.idrawgirls.com*, onde ele oferece diversos tipos de tutoriais específicos (tanto de graça quanto pagos).

A motivação principal para o desenvolvimento e pesquisa deste trabalho resultou da escassez de material específico sobre arte de concepção na língua portuguesa. Além disso, o tema ainda se encontra pulverizado e generalizado em publicações internacionais da área, o que dificulta uma análise crítica de seu papel na contribuição estética de projetos audiovisuais. Por exemplo, é grande o número de livros com exemplificações da arte de concepção (publicações de *making of* e livros do tipo *The art of*), porém a teorização dos métodos envolvidos são pouco divulgados no material impresso sobre a área.

---

<sup>4</sup> Disponível em < [http://www.idrawgirls.com/about\\_idrawgirls.html](http://www.idrawgirls.com/about_idrawgirls.html)>. Acesso em 27 de maio de 2014.

Embora existam várias escolas na internet que oferecem material sobre arte de concepção, elas abordam o tema de forma descentralizada, limitando-se a abordar um item ou fundamento específico da área, mas não esclarecendo as etapas essenciais que envolvem a criação de um trabalho artístico como esse. A proposta de demonstrar a pesquisa com uma atividade comparativa entre ilustrações profissionais, através da análise teórica da técnica utilizada pelo artista selecionado, pretende oferecer uma discussão detalhada dos processos práticos mais comuns envolvidos na arte de concepção.

Nesse sentido, as principais referências teóricas utilizadas sobre arte de concepção foram as publicações do artista selecionado para a pesquisa. Há uma grande dificuldade de se encontrar boas referências sobre o tema, pelo fato de não haver um estudo focado nesta área com abordagem crítica aprofundada.

Embora exista um material visual considerável, a maioria deles aborda a arte de concepção de maneira superficial e incompleta: apenas como parte específica de um processo de criação que, na realidade, envolve etapas maiores e mais consistentes para se produzir um trabalho de qualidade. Assim, como resultado crítico, nem sempre a arte de concepção se torna o foco discutido neste material, pois as referências desenvolvem apenas para algum procedimento técnico que não aborda a importância inicial do tema proposto para o artista.

Para embasar a análise crítica da pesquisa, foram utilizados os seguintes referenciais teóricos: entrevistas concedidas pelo artista Xia Taptara em publicações específicas e sítios eletrônicos, vídeos tutoriais, referências bibliográficas sugeridas por ele, além de alguns livros lançados pelo próprio artista ou que o mesmo tenha participado de forma expressiva etc.

O trabalho foi desenvolvido com base em uma pesquisa literária através da discussão de conceitos sobre arte de concepção. A metodologia de desenvolvimento deste trabalho foi dividida em três etapas:

1ª Fase – Levantamento inicial e pesquisa de material sobre arte de concepção, definidos segundo os critérios teóricos do artista Xia Taptara. Pesquisa sobre conceitos, procedimentos, técnicas, habilidades básicas, entre outros fatores relevantes. Definição de referências e bibliografia básica para o desenvolvimento da pesquisa. A pesquisa se estendeu a outros artistas, quando foi pertinente a comparação de técnicas existentes para uma análise crítica mais consistente.

2ª Fase – Hierarquização dos procedimentos e conceitos levantados na primeira fase. Análise paralela da técnica utilizada pelo artista em cada momento da produção da arte de concepção. Discussão dos prós e contras dos procedimentos utilizados pelo artista Xia Taptara.

3ª Fase – Considerações finais.

O presente documento está dividido em três capítulos. No primeiro capítulo foi realizada uma discussão breve sobre a abrangência da arte de concepção, enfocando as áreas do conhecimento envolvidas para a sua formação e a descrição de alguns métodos específicos adotados por um ou outro artista como forma de exemplificar as técnicas existentes atualmente e que envolvem o campo dessa atividade profissional.

O segundo capítulo aprofunda a descrição das etapas inicial, intermediária e de finalização de ilustrações concebidas como arte de concepção. Aborda-se a citação dos termos teóricos, conhecimentos práticos necessários e exemplificação dos métodos adotados pelo artista escolhido, referentes à cada etapa de desenvolvimento do trabalho.

As considerações finais visam sumarizar reflexões críticas sobre a natureza do trabalho do artista de concepção, na busca de um método adequado para a formação profissional brasileira na área.

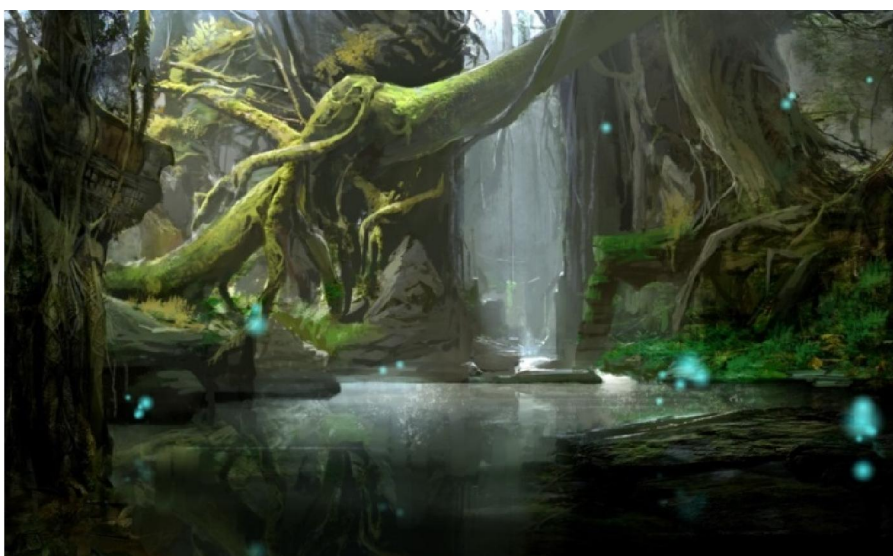
## **2 A ARTE DE CONCEPÇÃO E SUAS VERTENTES**

Apesar dos diversos desdobramentos e especificidades deste campo profissional, segundo o artista de concepção Xia Taptara, existem três tipos principais de artistas na área da arte de concepção:

**1 - Artista de concepção de cenários** (*Environmental Concept Artist*): é o responsável por gerar referência visual de ambientes altamente detalhados. Juntamente com o diretor de arte, este profissional deve ser capaz de organizar espacialmente elementos como prédios e construções de forma harmônica com o ambiente natural que dará suporte para o desenvolvimento do filme ou jogo eletrônico. Em determinados projetos, existem também equipes dedicadas a criar soluções criativas para a etapa de layout (diagramação) e composição.

Normalmente esse tipo de profissional precisa ter habilidade em criar diversos tipos de ambientação e ter uma forte consciência sobre o uso de cores, materiais e luzes para criar uma atmosfera crível e que seja visualmente interessante. Profissionais desta área possuem muitos livros com referências fotográficas de alta qualidade para ajudar no detalhamento do ambiente. Não é raro que a equipe de criação, juntamente com os artistas de concepção, faça pesquisas de campo, visitando locais que possam oferecer boas referências para o projeto. Na figura 02 um exemplo de arte de concepção de cenários.

Figura 02 – Concepção de cenário, Kekai Kotaki



Fonte: Kekai Kotaki para o jogo eletrônico *Guild Wars 2*.<sup>5</sup>

**2 - Artista de concepção de personagens** (*Character Concept Artist*): este artista deve ser capaz de desenhar todo tipo de personagens, principalmente na construção de formas humanas ou humanóides. Este tipo de profissional possui sólidos conhecimentos em anatomia e teoria clássica de desenho. Geralmente, profissionais desta categoria alimentam um banco de dados com referências de roupas, trajes, armaduras, armas, dentre outros acessórios de diversas culturas em épocas variadas da civilização humana. Na figura 03, um exemplo de *design de personagens* feito pelo artista Martin Deschambault para o jogo eletrônico *Assassin's Creed: Revelations*.

---

<sup>5</sup> Disponível em < <http://www.kekaiart.com/uploads/5/4/7/6/5476798/1744742.jpg>>. Acesso em 25 de fevereiro de 2014.

Figura 03 – Design de personagem – Martin Deschambault, 2011



Fonte: Website Concep Art World<sup>6</sup>

Ainda como desdobramento desta atividade específica, encontra-se, o profissional que trabalha como:

**2.1 - Artista de concepção de criaturas (*Creature Concept Artist*):** trata-se de um artista de concepção de personagens voltado para o desenvolvimento de criaturas não humanas. Este profissional deve possuir as habilidades anteriormente descritas, além de possuir conhecimentos em anatomia de outros animais como mamíferos, insetos, répteis, etc. Seu trabalho é explorar criativamente a combinação de elementos de diversos animais para conceber os mais variados tipos de personagens que não possuem a forma humana como referência principal. Pode-se citar, como exemplo deste tipo de arte, a concepção de dragões, monstros mitológicos e todo o universo do imaginário fantástico de criaturas, normalmente desenvolvidas para a criação de temas medievais e de ficção científica. Abaixo, uma imagem feita pelo artista conceitual Jorge Benedito para o jogo eletrônico *Castlevania – Lords of Shadows*.

<sup>6</sup> Disponível em <<http://conceptartworld.com/?p=13361>> . Acesso em 01 de março de 2014.

Figura 04 – Concepção de criatura, Jorge Benedito



Fonte: Website VK – Concept Art<sup>7</sup>

O terceiro tipo de artista na área da arte de concepção que Taptara estabelece é:

**3 - Artista de concepção de máquina e veículos** (*Tools, Guns and Vehicles Concept Artist*): este profissional cria referência de armas, ferramentas, objetos e veículos (figura 05). Profissionais desta área possuem sólidos conhecimentos em desenho técnico para interpretar, quando necessário, plantas e projetos de outras áreas do conhecimento. Esses artistas armazenam em suas bibliotecas pessoais, vários livros de referência de veículos dos mais variados tipos que abrangem, desde equipamentos de construção e tanques de guerra a carros conceito.

---

<sup>7</sup> Disponível em < [http://vk.com/wall-11203119\\_34116](http://vk.com/wall-11203119_34116)>. Acesso em 05 de março de 2014.



Figura 05 – Arte de concepção de armas, Ville Ericsson



Fonte: Website Concep Art World<sup>8</sup>

Apesar da classificação informal acima, muitos artistas trabalham satisfatoriamente em um ou mais tipos conceituais. O artista Xia Taptara, por exemplo, tem um perfil abrangente e desenvolve trabalhos tanto de cenário e criação de personagens, como os de referência visual para veículos e armas. No Brasil, é comum que os ilustradores façam diversas partes do projeto, trabalhando tanto no desenvolvimento de personagens como no desenvolvimento de cenários, entre outras etapas da produção. No mercado internacional, principalmente o norte-americano é comum que os artistas de concepção se especializem em algum dos tipos citados anteriormente.

Um ponto interessante que pode ser destacado na atividade desta área profissional reside no fato de que a representação das ilustrações não precisa ser uniforme. Existem artistas com uma forte habilidade para criar personagens realistas com elevado nível de detalhamento, mas esta habilidade não é realmente essencial para a pré-visualização do projeto. Alguns artistas conseguem representar diversos tipos de ilustrações de maneira estilizada e concisa, e seu resultado pode ser mais relevante do que as artes conceituais com enfoque realista. Um exemplo desta afirmação são os trabalhos do artista de concepção estadunidense Bill Cone. Inicialmente contratado pelo estúdio norte-americano de animação

<sup>8</sup> Disponível em < <http://conceptartworld.com/?p=12955>>. Acesso em 17 de maio de 2014.

*Pixar Animation Studios* para trabalhar como *freelancer*, ele se destacou pela criação de trabalhos estilizados e de grande impacto visual. Posteriormente, foi contratado pelo estúdio com dedicação de tempo integral. Bill Cone trabalhou em notórios longas de animação, como *Toy Story* (1995), *Cars* (2006), *Ratatouille* (2007 – figura 06) , *Up* (2009), *Brave* (2012) entre outros filmes do estúdio *Pixar*.

Figura 06 – *Concept* para o longa de animação *Ratatouille*, Bill Cone



Fonte: Website Wired.com<sup>9</sup>

Nesta área, o traço pessoal do artista é um grande diferencial. Alguns profissionais trabalham exclusivamente para a área de produtos infantis, com traços mais cartunescos, enquanto outros se dedicam a uma representação mais realista de objetos, pessoas e máquinas. É importante que o artista desenvolva seu traço característico, de modo a diferenciá-lo no mercado.

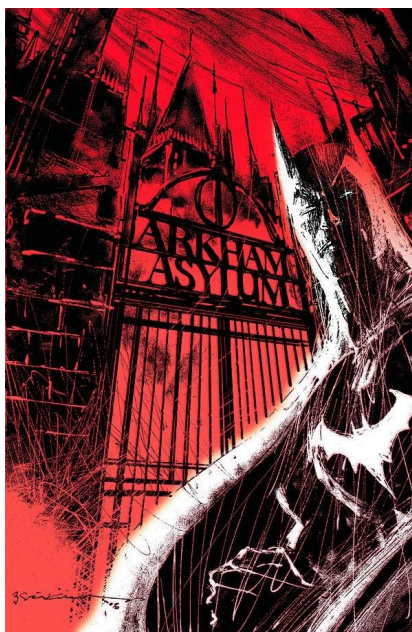
Um grande erro de artistas conceituais novatos, segundo a opinião do profissional Izzy Medrano<sup>10</sup>, artista conceitual do Estúdio Sony Santa Monica, consiste no fato do profissional sacrificar sua personalidade artística para combinar seu estilo com o que o mercado está concentrado no momento. O artista conceitual, acima de tudo, deve ser uma pessoa com ideias inovadoras para estimular a criatividade artística do projeto em que está envolvido.

<sup>9</sup> Disponível em < [http://www.wired.com/wp-content/uploads/images\\_blogs/underwire/2011/11/RATimg2.jpg](http://www.wired.com/wp-content/uploads/images_blogs/underwire/2011/11/RATimg2.jpg)>. Acesso em 05 de junho de 2014.

<sup>10</sup> Disponível em < <http://www.cgchannel.com/2013/09/10-questions-for-god-of-war-concept-artist-izzy-medrano/>>. Acesso em 04 de abril de 2014.

Bill Sienkiewicz, ilustrador norte-americano que já publicou trabalhos de reconhecida credibilidade artística pela empresa *Marvel Comics* (figura 07), conseguiu adaptar seu estilo pessoal para trabalhos que tradicionalmente eram feitos em um formato específico de desenho. Atualmente é um dos artistas mais bem pagos da indústria de quadrinhos.

Figura 07 – Batman, Bill Sienkiewicz



Fonte: Website Quadridreko<sup>11</sup>

## 2.1 Teoria básica necessária

Como afirma o artista conceitual Gilles Beloeil, um dos autores do livro *Art Fundamentals* (2010, p.08), não existem regras absolutas quando se trabalha com arte. Há, sim, alguns conhecimentos básicos que podem ajudar tradicionalmente o artista a refinar suas habilidades naturais para o desenho ou pintura.

Os artistas de conceito Xia Taptara, Rob Alexander, Gilles Beloeil, Feng Zhu dentre outros – que se destacam pela notoriedade de seus trabalhos no mercado de *concept art* -, são categóricos ao afirmar que os conhecimentos clássicos a seguir devem fazer parte das

---

<sup>11</sup> Disponível em < <http://quadrideko.blogspot.com.br/2009/03/bill-sienkiewicz.html>>. Acesso em 05 de junho de 2014.

habilidades de um ilustrador que deseja trabalhar com arte de concepção. O desenho é a base de tudo para o ilustrador. Apesar de toda a tecnologia digital disponível atualmente para ajudar o artista em seu trabalho, a teoria clássica em arte não deve ser colocada em segundo plano: embora as mesas digitalizadoras e os programas específicos de tratamento de imagem ajudem a potencializar os resultados da teoria e prática em desenho, não criam a arte para o profissional. É preciso ratificar que a arte originariamente é uma criação humana e as tecnologias disponíveis são apenas ferramentas que auxiliam essa criação.

Rob Alexander, em seu livro *Drawing & Painting – Fantasy Landscapes & Cityscapes* (2006,p.18) resume bem a teoria básica necessária para que o artista de concepção seja capaz de executar de maneira satisfatória o seu trabalho:

- **Teoria da cor:** entender como funciona a dinâmica das cores é essencial para o artista de concepção. Esta teoria integra estudo clássico de desenho, e envolve a compreensão do círculo de cores, com estudos sobre saturação, matiz, harmonia entre as cores e contraste. É através do uso das cores que o artista pode criar diversas possibilidades cromáticas para os personagens, através da mudança da cor de pele, dos olhos, cabelos, vestimentas dentre outros adereços e partes do corpo do personagem.

O uso das cores foi estudado pela psicologia e acredita-se que elas possam causar uma série de sensações físicas (como a acentuação perceptiva de frio ou calor de um ambiente), muito exploradas pelo *designers gráficos* em suas peças publicitárias. As cores ainda podem sugerir uma enorme variedade de atmosferas, fornecendo informações adicionais para a concepção do cenário. Um mesmo ambiente pode ser totalmente modificado, utilizando apenas a variação de cores: na figura 08 pode-se afirmar que as duas imagens, apesar de serem iguais, representam horários do dia diferentes ou estações distintas. O artista consegue ainda, criar um fator emocional extra. O efeito é conseguido apenas com a mudança na tonalidade das cores.

Figura 08 – Exemplo de atmosferas, Pascal Campion



Fonte: Website Deviantart - Pascal Campion<sup>12</sup>

- **Composição:** a ideia principal da composição consiste em dispor elementos visuais como formas, cores e linhas de maneira equilibrada para transmitir também noções de ritmo e movimento, evidenciando determinadas partes onde se deseja atrair uma maior atenção do espectador (ponto focal).

A teoria da composição está fundamentada em bases científicas e matemáticas que podem ser comprovadas em diversos prédios e construções arquitetônicas.

Existem vários tipos de técnicas para equilibrar a composição, como a regra dos terços, muito comum na fotografia e ilustração, e a regra da proporção áurea ou *Golden Ratio*, muito utilizada por artistas e arquitetos para planificar suas obras.

- **Luz e sombra:** esses conceitos usados em conjunto, servem para sugerir volume às formas. Através destes conhecimentos, o artista consegue criar a sensação de tridimensionalidade no desenho. Os artistas utilizam a valoração tonal para criar o relevo de determinadas partes do desenho, que consiste em criar uma variação da tonalidade de cinzas existente entre o preto e o branco. No método monocromático a valoração é mais facilmente visualizada. Abaixo, na figura 09, tem-se uma imagem trabalhada de maneira monocromática, o que evidencia o trabalho e importância do domínio da valoração para representar sombras e luzes de forma satisfatória.

<sup>12</sup> Disponível em < <http://pascalcampion.deviantart.com/art/So-I-ll-be-Tom-and-you-are-Huckleberry-Ok-440558657>>. Acesso em 17 de maio de 2014.

Figura 09 – Valoração monocromática, Xia Taptara



Fonte: Website Idrawgirls<sup>13</sup>

O artista iniciante precisa aprender como a luz se comporta em diversos tipos de superfície para sugerir credibilidade à ilustração, mesmo que uma determinada representação não exista no mundo real. Alguns artistas conseguem criar mundos fantasiosos, sem incomodar o olhar do espectador, baseando-se simplesmente na observação das formas e texturas existentes ao seu redor. Ou seja, eles entendem como a luz e sombra funcionam sobre a superfície de determinados materiais. É por isso que a iluminação em suas ilustrações sugere naturalidade, o que torna o resultado convincente, ainda que o tema abordado seja fantasioso. O artista norte americano James Gurney, desenvolveu um estudo valioso sobre o assunto em seu livro *Color and Light* (2010), descrevendo de maneira detalhada como funcionam as dinâmicas de luz e cores para aqueles que desejam se tornar artistas de concepção.

O artista aspirante em arte de concepção deve compreender e aplicar conceitos como luz projetada, luz refletida, contraluz e escala tonal bem apurados para criar representações atraentes para o espectador.

---

<sup>13</sup> Vídeo tutorial “*Speedpaint 2*” adquirido em 08 de fevereiro de 2014. Disponível para compra em <<http://idrawgirls.com/advance-digital-painting-tutorial.html>>

- **Perspectiva e profundidade:** é através da perspectiva que se cria a sensação de profundidade nos desenhos. Estes dois conceitos trabalham o posicionamento dos elementos diante do olhar do espectador. A perspectiva trabalha a correta representação das formas no espaço, quando se tem vários elementos dispostos na mesma composição. Objetos mais próximos do campo de visão tendem a parecer maiores que objetos que estão mais afastados. As representações são tridimensionais no espaço e o artista de concepção deve sugerir-las na superfície bidimensional de sua ilustração.

Sempre que se observa uma composição, nem todos os elementos estarão imediatamente à frente do olhar do espectador. Entre os enquadramentos possíveis, há objetos com vistas de topo outros com vistas laterais. A perspectiva cria a correta representação desses objetos ao longo de vários planos do desenho, para que todos os elementos sejam visualizados de maneira correta e harmônica. A figura 10 retrata um exemplo de desenho em perspectiva, trabalhado de maneira consciente para criar uma imagem bem estruturada e harmônica, aos olhos do observador. Nele, pode-se verificar as linhas guias de construção da perspectiva. O ilustrador precisa entender como funciona a perspectiva, mesmo quando o desejo é inverter suas bases.

Figura 10 – Trabalho em perspectiva – Gary Meyer

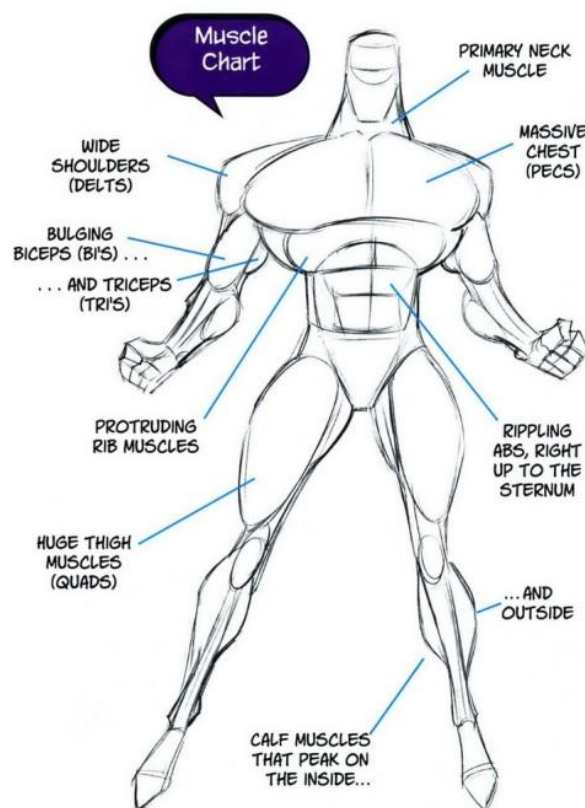


Fonte: Website Gnomon Workshop<sup>14</sup>

<sup>14</sup> Disponível em < <http://www.thegnomonworkshop.com/store/product/1019/Fundamentals-of-Perspective-3#.U3iUlvdV8E>>. Acesso em 12 de março de 2014.

- **Anatomia:** conhecimentos em anatomia são essenciais para o artista de concepção, principalmente para aquele especializado na construção de personagens. A anatomia trabalha a correta representação física de pessoas e animais. Os conhecimentos desta área lidam com a descrição e relação das formas dos músculos, ossos e pele, além de estudar o movimento mecânico entre esses elementos. O estudo da anatomia se faz necessário para que a estrutura dos personagens seja possível e harmônica. Na imagem 11 registra um estudo de anatomia simplificada, evidenciando os maiores grupos musculares do corpo humano masculino. Profissionais com conhecimentos menos apurados nesta área tendem a fazer ilustrações desproporcionais entre os elementos constituintes do corpo humano, o que deixa o personagem com uma estrutura frágil, sem credibilidade para o olhar do espectador.

Figura 11 – Anatomia simplificada, Christopher Hart



Fonte: Livro *Simplified Anatomy for Comic Book Artist* (2007, p.57)



Mesmo em composições onde partes do corpo são exageradas ou distorcidas, consegue-se reconhecer uma estrutura harmônica na distribuição equilibrada dos elementos anatômicos pelo artista de concepção. As estruturas anatômicas devem manter uma coerência visual que seja atraente ao olhar do espectador.

Não é objetivo deste estudo fazer o aprofundamento das teorias básicas citadas, mas conceber uma breve descrição dos conhecimentos recomendados – pelo seu método e aplicabilidade – por um grande número de artistas de concepção do mercado. É necessário, no entanto, que o artista iniciante esteja ciente que um bom desenho não é suficiente para criar uma boa imagem. Os conhecimentos acima, usados em conjunto e de forma consciente é que irão proporcionar ao artista, a base necessária para criar ilustrações de qualidade.

## **2.2 Técnicas mais comuns de colorização**

Após uma pesquisa mais apurada, foi constatado que existem basicamente três tipos de processos técnicos de sombreamento e colorização das imagens criadas pelos artistas de concepção. São elas: técnica de *Shapes* (cores sólidas), monocromática e cor direta. Não existe um nome oficial para estas técnicas, por isso os nomes acima são utilizados nesta pesquisa para fins de diferenciação entre elas.

### **2.2.1 Técnica de cores sólidas (*Shapes*)**

Esta técnica utiliza inicialmente seleções de formas variadas, as quais são posteriormente preenchidas com uma cor sólida, sem degradê. Este processo é feito até que toda a imagem esteja preenchida com uma determinada cor. Finalizada esta etapa o artista adiciona outras cores sólidas, com o objetivo de criar volume nas formas. Na sequência são acrescentadas novas cores, com opacidade reduzida, que trabalham a iluminação da imagem e, por fim, o artista finaliza colocando os detalhes em cada forma ou figura. Esta técnica é muito utilizada também para a criação de arte vetorial e bastante comum na criação e colorização de revistas em quadrinhos e desenhos animados japoneses (*animes*). Na figura 12, um exemplo de ilustração que utiliza a técnica de *shapes*. Trata-se de uma técnica mais simples, muito usada por estúdios de animação quando é necessário velocidade na produção das ilustrações para as sequências do filme. No entanto, é necessário conhecimento

técnico/artístico sofisticado para sintetizar os elementos que compõem a imagem pretendida para a ilustração.

Figura 12 – Técnica *de Shapes* –Joey Chou



Fonte: Website Joey Art<sup>15</sup>

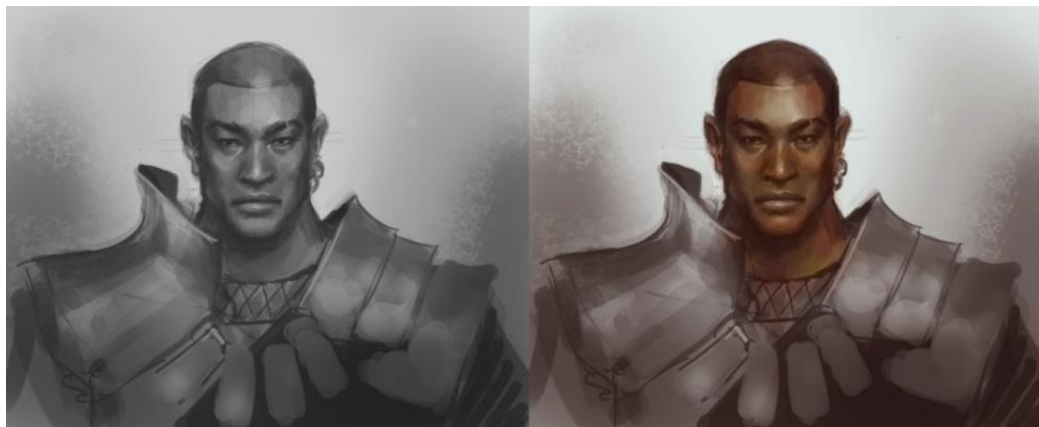
### 2.2.2 Técnica monocromática (*Achromatic*)

Esta técnica consiste em fazer o trabalho clássico de sombreado para se obter o volume, luz e textura desejada, utilizando inicialmente apenas uma cor (normalmente escalas de preto ou cinza) e trabalhando a opacidade do traço. O valor tonal <sup>16</sup> é trabalhado de maneira consciente para se produzir o volume e a iluminação desejados. Diferentemente da técnica de cores sólidas, onde pode-se preencher grandes espaços de uma só vez, nesta técnica o preenchimento é através de pinceladas controladas pelo diâmetro do pincel e transparência do mesmo. Após definido todo o volume, luz e sombras básicas é introduzido, outras cores são introduzidas para se sobrepôr ao sombreado monocromático. Nesta fase, apenas acrescenta-se cor, interferindo pouco no volume já criado para a figura. Esta é a técnica utilizada pelo artista Xia Taptara para a realização de seus trabalhos profissionais e será a técnica discutida na pesquisa, comparando-a com ilustrações de outros artistas. Na figura 13, um exemplo da técnica monocromática usada pelo artista Xia Taptara. Esta técnica valoriza a luz, entretanto, cria pouco contraste entre os planos da ilustração.

<sup>15</sup> Disponível em < <http://joeyart.blogspot.com.br/2012/12/nemos-day-off.html>>. Acesso em 15 de março de 2014.

<sup>16</sup> Valor tonal: grau de intensidade de uma determinada cor, que transita do mais claro: o branco, ao mais escuro: o preto. Na transição entre estes dois extremos, temos os meios-tons, que possibilitam a criação de um grande número de variações de gradações cromáticas para uma determinada cor.

Figura 13 –Técnica monocromática – Xia Taptara



Fonte: Video Tutorial *Face Construted III*<sup>17</sup>

### 2.2.3 Técnica de cor direta

Esta técnica, apesar de ter algumas etapas semelhantes às demais, utiliza o método de cores desde o início do processo para criar volume e sombras nas figuras. Neste tipo de técnica o artista necessita de um conhecimento satisfatório em teoria de cores para criar as combinações e misturas ideais para conseguir as tonalidades almeçadas para o trabalho. Como na técnica monocromática, o artista também constrói o volume através da opacidade e tamanho do pincel utilizado, trocando constantemente a cor do mesmo ao passar pelas diversas partes do desenho. Diferentemente da técnica de cores sólidas (*shapes*), aqui o artista utiliza diversos tipos de degradês com o pincel, evitando preencher grandes espaços de uma só vez, com uma mesma cor. É bem comum o artista utilizar diversos tipos de pincéis texturizados, criando desta forma, desde o início, o aspecto desejado para a imagem. O artista conceitual Kalen Chock utiliza esta técnica de trabalho em suas ilustrações como pode ser observado na figura 14. É uma técnica mais refinada, porém, demanda mais tempo de trabalho para ser finalizada.

---

<sup>17</sup> Vídeo tutorial “*Face Construted III*” adquirido em 04 de abril de 2014. Disponível para compra em < [http://idrawgirls.com/how\\_to\\_draw\\_people\\_faces.html](http://idrawgirls.com/how_to_draw_people_faces.html)>

Figura 14 – Técnica de cor direta – Kalen Chock



Fonte: Website Deviantart – Kale Chock<sup>18</sup>

### 2.3 Softwares e pincéis

Basicamente, em termos de trabalhos técnicos utilizando ferramentas digitais, há os artistas que gostam de trabalhar com pincéis duros (*hard brushes*), os que preferem trabalhar com pincéis macios (*soft brushes*) e os artistas que fazem uma combinação de ambos. As imagens 15, 16 e 17 exemplificam estes três tipos de artistas conceituais.

Figura 15 – Stanley Lau – Artista conceitual de pincéis macios



Fonte: Website Masters of Anatomy<sup>19</sup>

<sup>18</sup> Disponível em < <http://k04sk.deviantart.com/art/Path-333698884>>. Acesso em 18 de maio de 2014.

A opção pelo uso de um ou outro tipo de pincel é basicamente pessoal. Cada artista decide o que lhe parece visualmente mais atraente ou com qual tipo de pincel se adapta melhor. Normalmente, os artistas de pincéis duros realizam trabalhos mais marcados e estilizados, enquanto os artistas de pincéis macios trabalham com ilustrações mais realistas.

Figura 16 – Luke Mancini - Artista conceitual de pincéis duros



Fonte: Website Deviantart – Luke Mancini<sup>20</sup>

O terceiro tipo consegue trabalhar satisfatoriamente os dois tipos de pincéis, criando, na maioria dos casos, zonas de foco e desfoque, para destacar determinado aspecto da imagem. O artista Xia Taptara se enquadra neste terceiro grupo, escolhendo o tipo de pincel que melhor se encaixa na solicitação do cliente ou trabalhando conjuntamente entre os dois tipos de pincéis para conseguir o efeito desejado (novamente, vale frisar o seguinte: tipos de pincéis e softwares são apenas ferramentas que cada artista escolhe de forma pessoal. As ferramentas, não criam a arte. Isto é função do artista).

---

<sup>19</sup> Disponível em < <http://mastersofanatomy.com/stanley-lau>>. Acesso em 20 de abril de 2014.

<sup>20</sup> Disponível em < <http://mr--jack.deviantart.com/art/Stout-352023323>>. Acesso em 21 de abril de 2014.

Figura 17 – Daniel Arayla – Artista conceitual que trabalha pincéis mistos



Fonte: Website Deviantart – Daniel Arayla<sup>21</sup>

A maioria dos artistas utilizam o meio digital para criar suas ilustrações. Isso permite, por exemplo, que um artista que se encontra na Austrália possa trabalhar com maior flexibilidade para um cliente que está em Londres, do que pelo meio tradicional meio físico de tinta, pincéis e papel. A facilidade de transmissão de informações e arquivos digitais possibilita este tipo de atividade. Embora se utilize ainda o meio tradicional, as ferramentas digitais permitem refazer e desfazer processos rapidamente para que o artista consiga realizar as mudanças sugeridas pelo cliente, quando tem que atender a prazos de última hora. Por este motivo, o meio digital tem sido o mais utilizado para a produção de trabalhos em arte de concepção. É preciso salientar que a tecnologia encurtou as fronteiras, eliminou o problema de cores que ocorriam com o escaneamento de imagens, agilizou os processos e facilitou a realização de alterações necessárias ao longo do processo de desenvolvimento de ilustrações.

O software Photoshop, da Adobe<sup>22</sup>, é ainda o programa mais usado pelos artistas para criar suas ilustrações. No entanto, há outros programas que vêm ganhando espaço no campo profissional devido a algumas facilidades de manuseio, simplificações de etapas ou mesmo, por serem *open source*<sup>23</sup>. Pode-se citar os programas Paint to Sai, Gimp, Sketchbook Pro

<sup>21</sup> Disponível em < <http://danielaraya.deviantart.com/art/Pivotal-Moments-397804707>>. Acesso em 21 de abril de 2014.

<sup>22</sup> Adobe Systems: empresa norte-americana que desenvolve softwares para diversos segmentos tecnológicos e soluções para mídias digitais.

<sup>23</sup> *Open source*: consiste em programas que possuem uma estrutura de código aberto que possibilitam ao usuário criar modificações e melhoramentos em sua interface e funções, sem terem que solicitar autorização de

como exemplos de outros softwares utilizados como ferramentas de trabalho de alguns artistas. Existem ainda outros profissionais que mesclam o uso de programas originariamente feitos para outras atividades para fazer suas ilustrações. O artista conceitual Pascal Campion, por exemplo, utiliza o programa Flash, da Adobe para produzir suas ilustrações. Este programa tem como principal função criar animações vetoriais, e não possui ferramentas pensadas originariamente para produzir ilustrações. Contudo, devido á habilidade deste artista, ele as adaptou para sua técnica e conseguiu criar ilustrações de alta qualidade neste programa.

Alguns artistas preferem modelar seus personagens ou cenários em programas de computação gráfica tridimensional - como o 3D Studio Max ou Blender - e finalizar em programas de tratamento de imagens como o Photoshop, da Adobe. Conhecendo todas as possibilidades das ferramentas digitais oferecidas por esses programas, possuir uma *tablet*<sup>24</sup> de boa qualidade é essencial para o artista de concepção utilizá-las de forma mais rápida e eficaz.

O artista iniciante precisa entender que os processos não estão presos a regras, cada artista desenvolve seu próprio método de trabalho.

## **2.4 Etapas da arte de concepção segundo o artista Xia Taptara**

Existem algumas etapas básicas, adotadas por um grande número de artistas de concepção, que ajudam o artista a economizar tempo sem comprometer a qualidade do trabalho. O número de etapas e processos podem variar de acordo com a preferência e habilidade de cada artista, mas existe um consenso entre alguns artistas sobre o que é importante ser observado na hora de se criar uma referência visual.

O fluxograma 01 abaixo, ilustra de forma satisfatória as principais etapas da arte concepção adotada pelo artista Xia Taptara em seu método de trabalho, que utiliza a técnica

---

modificação pelo uso do programa aos seus desenvolvedores iniciais. Em termos informais pode-se considerar que são programas sem custo de aquisição, apesar de existir toda uma legislação por trás do desenvolvimento deste tipo de software.

<sup>24</sup> Tablet: equipamento eletrônico que substitui os tradicionais lápis e papel, criando uma interface para que o artista trabalhe diretamente no computador, sem necessidade de escanear as folhas de papel. Consiste em uma superfície sensível a pressão com uma caneta especial que transfere todos os traços criados para o software de tratamento de imagens utilizado pelo artista.

monocromática de colorização. Essas etapas, bem como a descrição das mesmas, foram baseadas nas informações fornecidas no vídeo tutorial do artista Xia Taptara denominado *Mecha*. Nesta vídeo aula, a mais completa de todos os tutoriais pesquisados para este estudo, o artista demonstra e explica pausadamente todas as etapas necessárias para a criação de uma arte de concepção.

Fluxograma 01 – Fluxograma de trabalho do artista Xia Taptara



Segue uma breve descrição das etapas seguidas pelo artista:

#### 2.4.1 Informações direcionadas (*Briefing*) pelo cliente

Nesta etapa, o cliente descreve o que deseja que seja feito pelo artista. Nesta etapa inicial, o artista se envolve com a equipe responsável pela parte artística para que sejam conhecidos os parâmetros de trabalho. A equipe de arte explica como será o filme ou jogo



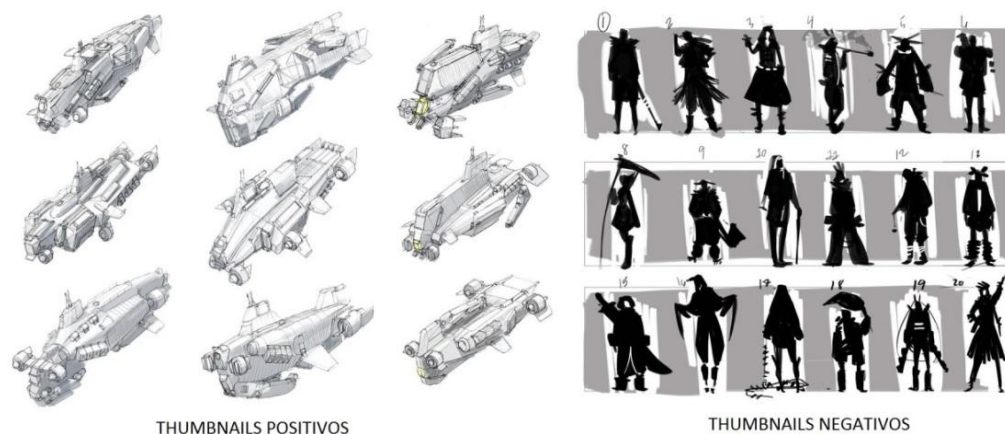
eletrônico e, a partir destes dados, o artista de concepção deverá criar as referências visuais para as demais equipes de produção. É importante que o artista esteja preparado para extrair o máximo de informações do cliente na exposição do *briefing*. Nesta etapa inicial, o cliente descreve o que deseja que seja feito pelo artista. Por sua vez, o artista se envolve solicitando que o autor (cliente) forneça mais detalhes sobre o roteiro, detalhando ideias e expectativas a respeito do projeto. É importante que o artista entenda as intenções do autor.

#### 2.4.2 Miniaturas (*Thumbnails*)

Os *thumbnails* são desenhos em miniaturas para visualização rápida de variedade de poses e ângulos, em referência ao tamanho de um polegar humano. Nesta etapa, depois de conhecidas as diretrizes do trabalho, o artista Xia Taptara explora diversas possibilidades de forma bem rápida, não se preocupando muito com os detalhes. Nesta fase, a silhueta da figura é a parte mais importante de ser observada pelo artista para oferecer opções de escolha ao cliente.

Alguns artistas de concepção preferem fazer *thumbnails* positivos, outros optam por *thumbnails* negativos (figura 18). Os primeiros são feitos sem preenchimento, apenas usando linhas e contornos para delimitar os esboços. Já os *thumbnails* negativos, preenchem todo o conteúdo, delimitando o contorno através dos limites criados pelas “massas” de cor.

Figura 18 – *Thumbnails* positivos e negativos



Fonte: Website Deviantart - *Thumbnails*<sup>25</sup>

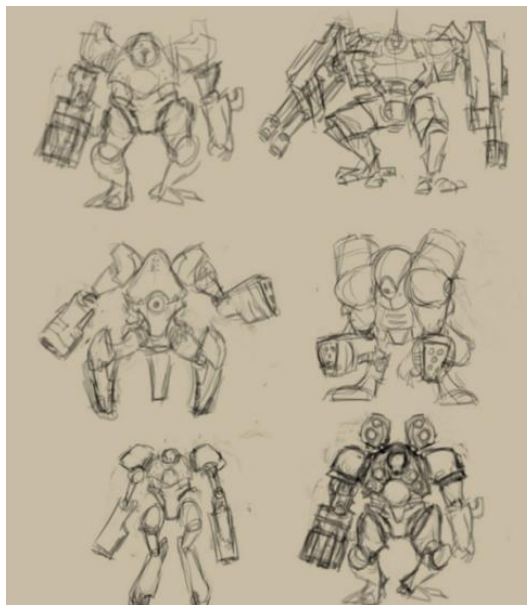
<sup>25</sup> Disponível em < <http://mikedoscher.deviantart.com/art/Scavenger-Arken-Thumbnails-111291802>> e <<http://shark-bomb.deviantart.com/art/Hades-thumbnails-326714932>>. Acessos em 21 de abril de 2014.

Os cenários e os personagens devem parecer interessantes somente pela silhueta e/ou composição, mesmo apresentando poucos detalhes. Apesar da silhueta ser importante, alguns artistas fazem *thumbnails* sem se preocupar muito com este aspecto, o que não é problema para aqueles que dominam bem o desenho de anatomia e/ou gestual ( o que, na maioria dos casos, é suficiente para realizar um trabalho de forma satisfatória). O artista Xia Taptara normalmente realiza esta etapa utilizando o método positivo de representação.

Os *thumbnails* normalmente são feitos em pequenos espaços de papel, lado a lado, para que o artista possa comparar rapidamente os resultados. O número de desenhos realizados nesta etapa varia de artista para artista: alguns fazem entre 6 a 12 possibilidades, enquanto outros preferem números bem maiores, como 20 a 50 miniaturas. O importante é encontrar a melhor possibilidade de encenação para representar o que o cliente deseja.

Na figura 19, há um exemplo de *thumbnails* realizados pelo artista Xia Taptara referente a um de seus trabalhos pessoais, chamado “*Elipson*”. O objetivo principal deste trabalho era desenvolver um robô de guerra, com características futuristas próprias do universo da ficção científica.

Figura 19 – *Thumbnail*s do artista conceitual Xia Taptara



Fonte: Video Tutorial “*Mecha*”<sup>26</sup>

<sup>26</sup> Video tutorial “*Mecha*” adquirido em 04 de abril de 2014. Disponível para compra em < [http://idrawgirls.com/how\\_to\\_draw\\_mecha-design.html](http://idrawgirls.com/how_to_draw_mecha-design.html)>

Apesar dos *thumbnails* serem feitos de forma rápida e sem muita preocupação com detalhes mais específicos, o artista sempre busca uma visualidade satisfatória para desenhar a figura, tentando manter características como anatomia, composição e perspectiva. A rapidez desta etapa é essencial para que o artista escolha a melhor opção, ao comparar e analisar as possibilidades produzidas. Segundo Taptara, nesta etapa o ilustrador não deve perder tempo adicionando cor ou detalhes às miniaturas criadas para não prejudicar o artista, no que tange ao cumprimento de prazos combinados com o cliente.

Abaixo, encontra-se um exemplo de *thumbnails* detalhados e colorizados feitos pelo artista Nate Hallinan que extrapola o tempo recomendado na execução desta etapa (figura 20). Neste caso, o artista antecipou a colorização e a renderização (*render*), que deveriam ser feitos após a escolha da representação mais adequada. No caso abaixo, o cliente poderia ter rejeitado todos os *thumbnails* o que acarretaria um excesso de tempo perdido pelo artista.

Figura 20 – *Thumbnail*s detalhados – Nate Hallinan



Fonte: Website Deviantart – Nate Hallinan<sup>27</sup>

Na fase de *thumbnails*, o artista explora uma infinidade de possibilidades e ideias (*brainstorming*), sempre de forma rápida (e sintética), explorando o desenho gestual, mais adequado para a proposta desta etapa. É uma fase de testes, não de finalização.

<sup>27</sup> Disponível em < <http://natehallinanart.deviantart.com/art/Minotaur-Thumbnail-200314890>>. Acesso em 10 de maio de 2014.

### 2.4.3 Esboços (*Sketchs*)

Após a fase dos *thumbnails*, o artista decide entre um ou mais desenhos para, partir deles, começa a trabalhar nos detalhes da imagem. Nesta etapa, o artista conceitual define qual será a composição final da imagem, trabalhando-a de modo a destacar determinada parte da ilustração. Nesta fase, ocorrem pequenas mudanças de postura do personagem, além da supressão ou acréscimo de seus elementos constituintes. O artista Xia Taptara trabalha esta etapa, escolhendo de um a três desenhos entre os *thumbnails* feitos, e posteriormente vai fazendo acréscimos e/ou alterações até que a composição criada esteja satisfatória. Porém, é comum ele prolongar os ajustes próprios desta etapa, na fase de renderização, como será visto a seguir.

É um período de grande produção. Os *thumbnails* criados na fase anterior, servem de base para que o artista inicie o trabalho de adição de detalhes, teste posicionamentos e trabalhe a composição. Assim, ele consegue construir uma imagem que represente a ideia que o ilustrador deseja transmitir.

A figura 21 exemplifica os *sketchs* realizados pelo artista Xia Taptara para o trabalho “*Elipson*”. Houve, neste caso, uma significativa mudança do braço direito do robô. O artista experimenta a posição dos membros da figura, mantendo outras partes sem realizar alterações.

Figura 21 – *Sketchs* do artista Xia Taptara



Fonte: Video Tutorial “*Mecha*”<sup>28</sup>

<sup>28</sup> Video tutorial “*Mecha*” adquirido em 04 de abril de 2014. Disponível para compra em <[http://idrawgirls.com/how\\_to\\_draw\\_mecha-design.html](http://idrawgirls.com/how_to_draw_mecha-design.html)>

Na imagem a seguir (figura 22), apesar da colorização já feita, pode-se perceber que a fase de *thumbnails* e *sketchs* poderia ter sido melhor explorada pelo artista conceitual sul-coreano Seru. A silhueta do personagem se mostra um pouco confusa, especialmente na parte inferior do desenho: há uma massa verde que, em um primeiro olhar, não se consegue identificar o que representa. Entretanto, um olhar mais atento esclarece que ela representa a perna do personagem que está bem próxima de seu corpo. A etapa de *thumbnails* permite que o artista pré-visualize este tipo de problema, e mesmo a etapa de *sketchs* reposicionaria determinados elementos ou partes do corpo do personagem para transmitir a clareza necessária de forma simples, mas eficiente. Pose e silhuetas são fatores chaves que devem ser observados nesta fase, com o objetivo de transmitir de forma clara, a informação representada na imagem criada.

Figura 22 – *Concept art* com problemas de silhueta, Seru



Fonte: Website Deviantart - Seru<sup>29</sup>

#### 2.4.4 Renderização (*Render*)

Nesta etapa são criados o volume, luz e sombras principais da ilustração. Ela é adequada principalmente à técnica monocromática e de cor direta, visto que ambas trabalham a opacidade do pincel (*brush*), que se assemelha ao sombreamento do desenho clássico, embora trabalhada digitalmente. A renderização feita em preto e branco (escalas de cinza) é oficialmente chamada de *Achromatic*. A finalidade do *render* é criar revelado e texturas (críveis) nos contornos da figura para sugerir volumetria ao desenho. No contorno de um braço, por

<sup>29</sup> Disponível em < <http://serushins.deviantart.com/art/warrior-110872840>>. Acessos em 05 de maio de 2014.

exemplo, a função do *render* é criar a representação dos músculos, ossos, articulações e pele, trabalhando conjuntamente a iluminação da imagem.

A figura 23 representa como o *render* é feito pelo artista Xia Taptara. O artista vai agregando pinceladas que, ao se sobreporem começam a criar as formas, volumes e sombras.

Figura 23 – *Render* feito pelo artista Xia Taptara



Fonte: Video Tutorial “*Dark Warlord*”<sup>30</sup>

Como mencionado anteriormente, Xia Taptara frequentemente muda o posicionamento de certos elementos da imagem na fase de renderização. Isso pode ser problemático para artistas menos experientes, pois qualquer mudança de posicionamento leva ao início do processo para aquela determinada parte da ilustração. Por mais que o artista domine a técnica de sombreamento, é praticamente impossível reproduzir o *render* feito anteriormente. Nestes casos, o artista precisa trabalhar a tonalidade da área já criada com a nova, para que não seja possível identificar o recorte criado pela mudança na imagem. Cria-se uma mescla de tonalidades que elimina a área de junção da modificação feita pelo artista.

Segundo Taptara, o método monocromático de colorização ajuda a pré-visualizar a imagem final, em termos de como a luz e sombra influenciam as diversas partes do desenho. As falhas de transição de uma área para outra são facilmente identificadas, através da valoração criada com apenas um tom. Segundo o artista, a cor é outra variável a ser trabalhada que não pode ser modificada após o desenho pronto. No seu método de trabalho, Taptara cria

---

<sup>30</sup> Video tutorial “*Dark Warlord*” adquirido em 05 de janeiro de 2014. Disponível para compra em <[http://idrawgirls.com/character\\_design\\_tutorial\\_warrior.html](http://idrawgirls.com/character_design_tutorial_warrior.html)>

inicialmente o volume e a iluminação da imagem. Somente após finalizada a composição, é que o artista começa a testar as cores livremente. Isso permite gerar uma série de opções de cores, sem que o artista perca tempo refazendo o desenho. Em outros métodos, isso não é possível, pois ao se trabalhar diretamente com cores, qualquer mudança cromática levaria o artista a refazer determinada parte do desenho, criando novamente o volume que já estava finalizado na fase de *render*.

Alguns artistas criam uma delimitação inicial de área na imagem para testar as possibilidades de iluminação. Em arte conceitual, o mapeamento (*blocking*) consiste em marcar áreas de sombra sólida sobre o *sketch* escolhido, antes de iniciar o *render*. Isso economiza tempo na hora de trabalhar a renderização, pois as áreas a serem escurecidas já são conhecidas, o que permite preservar as áreas iluminadas. O *blocking* é feito sem degradês (figura 24), apenas para mapear simplificadaamente as áreas de luz e sombra da imagem.

Figura 24 – Exemplo de *blocking*, Jae H. Kim



Fonte: Website Deviantart – Jae H. Kim<sup>31</sup>

Xia Taptara não utiliza o *blocking* para marcar as áreas de sombra. As áreas de luz e sombra são imaginadas mentalmente e realizadas à medida em que ele inicia o *render*. Vale ressaltar, a experiência não elimina etapas, estas são incorporadas a outras devido à prática adquirida pelo artista. O ilustrador experiente consegue visualizar a próxima fase, sem que, necessariamente precise passar pausadamente por cada etapa. O processo já foi exaustivamente incorporado (mentalizado) a rotina de trabalho, deste modo, o trabalho foi naturalmente.

<sup>31</sup> Disponível em < <http://tincan21.deviantart.com/art/thor-306982186>>. Acessos em 17 de abril de 2014.

Conforme a opinião do próprio Taptara, neste tipo de técnica, cria-se uma visualização do resultado de forma geral, o que ajuda a corrigir problemas que possam eventualmente aparecer. Todavia, este método apresenta uma desvantagem por apresentar pouco contraste entre as áreas criadas. Por esse motivo o artista criou uma etapa chama de focalização para corrigir este tipo específico de problema inerente à técnica de colorização. A focalização será descrita nas páginas seguintes desde estudo.

#### **2.4.5 Colorização e preenchimento sólido (*shaping*)**

Esta etapa é específica da técnica monocromática, visto que a colorização, pela técnica de cor direta, se inicia no *render*. O *shaping* é o método de preencher todo o desenho com cores sólidas principais e ir trabalhando posteriormente os pincéis sobrepondo e conseguindo novas cores pela adição de novos tons com opacidades distintas. No caso da técnica de *shapes*, as áreas são preenchidas através de seleção e, os pincéis seguintes a esta etapa são normalmente duros, mantendo a solidez das cores para trabalhar apenas a opacidade. Esta é uma das formas de trabalho existentes. Insistimos que o artista não está preso a regras. Com a experiência, o artista é que irá decidir quais são as melhores práticas para incorporar em seu método de trabalho.

Na figura 25 Taptara começa a introduzir algumas cores para criar a ambientação da cena. Todo o processo de colorização é feito em uma camada separada para não afetar o *render* já criado. Entretanto, como mencionado anteriormente, este artista costuma mudar o *skecth* originalmente escolhido na fase de *render*, como pode ser visto na imagem: o braço direito do personagem foi modificado, tanto na forma como no posicionamento. Com as cores em uma camada separada, é possível trabalhar no *render* novamente, ao mesmo tempo que o artista verifica as possibilidades de cores para as diversas partes do projeto.



Figura 25 – Teste de colorização para ambientação, Xia Taptara



Fonte: Video Tutorial “Mecha”<sup>32</sup>

Xia Taptara não utiliza o *shaping* para preenchimento de cores. O método de colorização adotado por este artista é feito de forma clássica, escolhendo um determinado pincel e trabalhando a opacidade do mesmo para criar áreas de degradê. A principal vantagem deste método está no fato das cores trabalhadas não afetarem o *render* já feito. As cores são adicionadas em outra camada o que permite testes rápidos de cor, sem que o artista perca tempo refazendo o desenho, o que economiza bastante tempo.

A título de curiosidade, o *shaping* é mais usado por artistas de colorização de quadrinhos, mas existem diversos artistas de concepção que preferem criar uma base de cores sólidas antes de começarem propriamente a criar os degradês com as cores escolhidas.

#### 2.4.6 Detalhamento (*Details*) e Foco (*Focus*)

Nesta etapa, o artista se preocupa em adicionar detalhes que irão enriquecer a informação sobre determinado personagem ou cenário. Detalha-se objetos, acessórios ou vestimentas, que começam a aparecer de modo diferenciado na cena. O artista pode decidir entre detalhar tudo ou escolher uma determinada parte para detalhar, destacando-a em relação ao restante da imagem. Esta escolha varia de acordo com o foco dado para cada ilustração

---

<sup>32</sup> Video tutorial “Mecha” adquirido em 04 de abril de 2014. Disponível para compra em < [http://idrawgirls.com/how\\_to\\_draw\\_mecha-design.html](http://idrawgirls.com/how_to_draw_mecha-design.html)>

criada. Nesta etapa, é bem comum o uso de pincéis texturizados nas imagens, entre outros artifícios para realizar o acabamento da ilustração.

Segundo a opinião de Taptara, o grande problema da técnica monocromática, consiste no fato do *render* criado se mostrar sempre de forma uniforme, o que cria um problema de contraste e foco. As imagens frequentemente apresentam um aspecto “plástico”. Há pouca distância entre os planos em relação ao olho do expectador. Por isso, este artista criou uma etapa específica de correção: a *focalização*, que acontece simultaneamente ao *detalhamento*. O artista de concepção Bobby Chiu (nascido em Taiwan), por exemplo, costuma corrigir este efeito “plástico”, através da variação do tipo de pincel trabalhado e das cores utilizadas a ilustração.

A *focalização* consiste em dar ênfase ao que se quer destacar na imagem, aumentando o contraste da área de destaque e desfocando áreas menos importantes. Essa técnica se assemelha ao que acontece em imagens de fotógrafos, quando o profissional focaliza o seu objetivo e deixa desfocado o que é menos importante. Mas em vez de usar lentes específicas, o artista de concepção utiliza algumas ferramentas digitais para criar este efeito e eliminar o aspecto plástico da imagem.

Figura 26 – *Detalhamento e focalização*, Xia Taptara



Fonte: Video Tutorial “*Mecha*”<sup>33</sup>

---

<sup>33</sup> Video tutorial “*Mecha*” adquirido em 04 de abril de 2014. Disponível para compra em <[http://idrawgirls.com/how\\_to\\_draw\\_mecha-design.html](http://idrawgirls.com/how_to_draw_mecha-design.html)>

Na figura 26, pode-se visualizar as fases de *detalhamento* e *foco*. Na comparação do estágio anterior com o seguinte, consegue-se notar o *detalhamento* de diversas partes do personagem, ao mesmo tempo em que a atenção é atraída para a parte central da imagem, onde se concentra a cabeça e peitoral. O fundo desfocado e as pernas, apesar de um certo grau de *detalhamento* apresentam menor nitidez em relação ao peitoral do personagem.

Muitos artistas não utilizam a *focalização* na ilustração digital, criando ilustrações que, em alguns casos, apesar de altamente detalhadas, pulverizam a atenção do espectador para várias partes, ou mesmo, para nenhuma área da imagem. Como o objetivo de evitar um resultado monótono, Xia Taptara aperfeiçoou o seu método através do uso da *focalização* em áreas específicas da imagem. De qualquer maneira, se a ilustração tiver o ponto focal<sup>34</sup> definido pela distribuição ideal dos elementos da composição, a *focalização* torna-se uma opção estética para o artista de concepção.

Nesta etapa, o artista de concepção trabalha a construção da imagem de maneira deliberada, de modo a conduzir o olhar do observador para as áreas mais importantes da ilustração. O artista induz uma leitura da imagem, através do posicionamento, detalhamento e focalização, que ajudam a transmitir a narrativa visual presente na ilustração.

Apesar da focalização ser uma etapa do processo utilizado pelo artista Xia Taptara, o ponto focal, a parte mais importante da ilustração, pode ser trabalhado através da composição, da exploração correta da iluminação e pelo detalhamento de certos pontos da imagem.

#### **2.4.7 Efeitos e finalização**

Esta etapa corresponde à adição de efeitos ou textura diferenciadas, como por exemplo, a junção de imagens criadas em outros programas digitais para complementar a imagem final. Efeitos de iluminação e realce são normalmente feitos neste etapa.

---

<sup>34</sup> Ponto focal: consiste no centro de interesse de uma imagem. A informação mais importante a ser transmitida está neste local, que não necessariamente está no centro da imagem.

Figura 27 – Efeitos de iluminação – Xia Taptara



Fonte: Website Idrawgirls<sup>35</sup>

Xia Taptara realiza esta etapa, usando alguns filtros e recursos digitais oferecidos pelo software mais adequado à ilustração que ele está finalizando (normalmente, o programa Photoshop). Esta etapa caracteriza-se pelo realce da influência de algum objeto sobre os demais, considerando principalmente a presença de objetos que emitem algum tipo de luz. A influência do objeto é variável e, em determinadas ilustrações, são pequenos detalhes que fazem a diferença na qualidade da imagem criada. Na figura 27, o realce sutil da iluminação refletida na roupa da personagem, criada pela energia emitida por suas mãos, atesta o tipo de efeito visual que o artista de concepção finaliza nesta fase.

Alguns artistas iniciantes costumam ignorar a influência da iluminação de certos elementos sobre outros. Na figura 28, a imagem criada pelo artista Half Blind desconsidera a influência da iluminação que a Lua causa sobre o personagem. As bordas e contorno do corpo deveriam estar iluminados, enquanto a parte interna e central do personagem deveriam estar com uma iluminação de pouca intensidade. Apesar deste personagem estar bem resolvido anatomicamente, existem problemas de condução do olhar do observador, *iluminação, foco e render*.

---

<sup>35</sup> Disponível em < <http://idrawgirls.com/tutorials/2014/02/04/storm-x-men-digital-painting-tutorial-part-2/>>. Acessado em 01 de maio de 2014.

Figura 28 – Efeitos luminosos do cenário estão ausentes no personagem – Half Blind



Fonte: Website Deviantart – Half Blind<sup>36</sup>

A *finalização* consiste em gerar o arquivo final que será entregue para o cliente. Normalmente, os artistas de concepção trabalham com uma resolução mínima de 300 dpi<sup>37</sup>, mas dependendo da mídia em que a imagem será usada, as resoluções podem passar de 600 dpi. É importante que o artista considere os parâmetros de configuração do arquivo antes de iniciar o trabalho de *render*. Caso o cliente, por exemplo, precise do arquivo para imprimi-lo em mídia física e o arquivo criado esteja em baixa resolução isso resultará em uma impressão de baixa qualidade. Só será possível contornar essa situação se o artista refizer a ilustração, o que implicará em problemas de renegociação do prazo de entrega com o cliente e desperdício de trabalho.

As etapas acima representam de forma resumida o método de trabalho do artista Xia Taptara. Entretanto, convém salientar que o artista de concepção não está restrito à ordem desses processos e nem à obrigatoriedade de realização de todas as etapas. A seleção das

---

<sup>36</sup> Disponível em < <http://lloyd-blindman.deviantart.com/art/Orc-Warrior-199983313>>. Acessado em 17 de maio de 2014.

<sup>37</sup> DPI: Pontos por polegada – unidade de medida relacionada à qualidade de imagens.

etapas deve-se à utilização constante das mesmas pelo artista, embora em casos pouco comuns e de acordo com os prazos demandados, ele possa omitir ou mesclar alguns dos processos descritos nesta pesquisa.

É importante frisar que cada artista tem seu próprio método de trabalho, e sempre existe a sistematização de processos criada por este ou aquele profissional.

Uma diferença importante encontrada entre o método de trabalho do artista Xia Taptara e de outros artistas de concepção experientes, como o chinês Feng Zhu, foi o fato de Taptara raramente usar referências visuais para conceber suas ilustrações. Não foi encontrado em nenhum vídeo tutorial do artista, durante a pesquisa, a recomendação do uso de referências visuais para a elaboração do trabalho exemplificado por ele.

O uso de referências foi um dos pontos frequentemente citado por diversos artistas, para uso antes e durante a elaboração de uma arte de concepção. Segundo o artista Rob Alexander, em seu livro *Drawing & Paiting – Fantasy Landscapes & Cityscapes*, (BARRONS, 2006), é totalmente válido o uso de fotografias como fonte de referência para o artista. Um grande erro cometido por artistas iniciantes, está no fato dos mesmos negligenciarem o uso das referências com o receio de serem taxados de plagiadores.

O artista de concepção só poderá conceber ilustrações atraentes e visualmente interessantes, se entender como as cores, iluminação e texturas funcionam na natureza. O artista não pode adquirir este conhecimento sem observar o mundo ao seu redor. É devido à importância deste tipo de conhecimento que a pesquisa prévia de referências deve ser considerada como uma etapa da arte de concepção, apesar da mesma não estar citada no método de trabalho atual de Xia Taptara. Embora ele não aborde a pesquisa de referências como uma das etapas metodológicas para o seu trabalho, é evidente que Taptara a utiliza em suas ilustrações, mesmo quando esteja referenciando seus trabalhos anteriores.

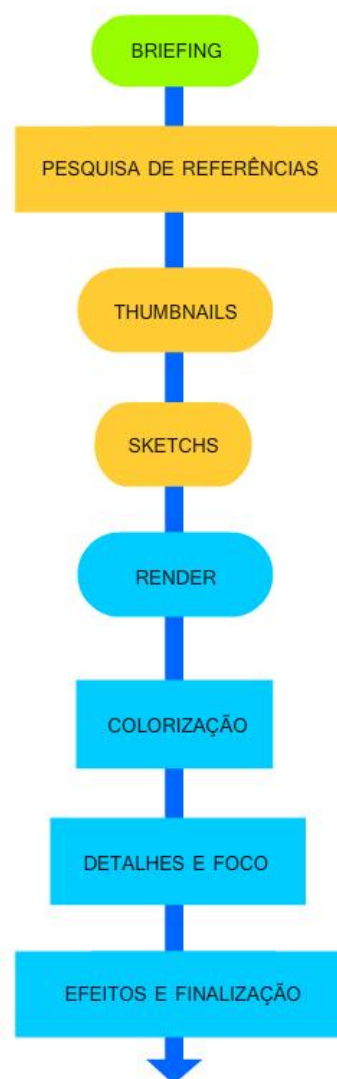
No método de trabalho de outros artistas de concepção do mercado atual percebe-se etapas semelhantes às descritas aqui, com pequenas modificações pessoais em alguns casos. Desta forma acredita-se que o método utilizado por Taptara pode ser uma boa referência de etapas básicas a serem seguidas para se criar um resultado de qualidade em arte de concepção.

Entretanto, a experiência profissional do artista Xia Taptara é diferenciada em algumas etapas descritas, quando ele, por exemplo, as trabalha simultaneamente. Assim, seria aceitável, modificar levemente o fluxograma sugerido pelo artista, adicionado a etapa de

pesquisa de referências e desmembrando as etapas que o artista realiza simultaneamente em etapas distintas.

Como possível opção de padronização de etapas em arte de concepção, sugere-se aqui um fluxo de trabalho para o artista iniciante na área. No fluxograma 02, o fluxo de trabalho do artista Xia Taptara foi remodelado com as etapas bem definidas, com um acréscimo referente à pesquisa de referências, etapa que se mostrou altamente recomendada por diversos outros artistas de concepção.

Fluxograma 02 – Etapas sugeridas para o artista de concepção iniciante



É interessante observar no fluxograma sugerido que as etapas de *briefing*, *thumbnails*, *sketchs* e *render* estão representadas por retângulos arredondados, por ainda permitirem processos de criação alternativos e pequenas mudanças, onde o artista de concepção consegue sugerir e elaborar opções comparativas para o projeto: sugestão de soluções criativas com o cliente (*briefing*), elaboração de miniaturas visuais variadas para o projeto (*thumbnails*) e estudos alternativos de volume, luz e sombra (*render*). As etapas em retângulo sugerem processos mais definidos e específicos de criação visual e dependentes das três etapas anteriores.

O aspirante a artista de concepção deve estar sempre atento a todas as prerrogativas de cada etapa básica sugerida na pesquisa. Com o incremento de sua experiência profissional, ele poderá adaptar o fluxo de trabalho acima para o seu próprio estilo, de acordo com a sua preferência pessoal.

### 3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo buscou apresentar uma breve contextualização e importância do processo da arte de concepção no mercado atual, bem como descrever os conhecimentos básicos envolvidos na criação da arte de concepção e explicar o método de trabalho do artista Xia Taptara, apontando as vantagens e desvantagens do processo deste artista.

A validade e pertinência deste estudo resultou da falta de estudos específicos no Brasil em arte de concepção. O mercado nacional tem crescido nos últimos anos, principalmente na área de animação, e existe até uma produção nacional intensa, mas não divulgada. Os trabalhos nacionais enfrentam uma forte concorrência estrangeira (por exemplo, a norte-americana e canadense), que possuem mais investimento e maior divulgação no mercado.

O profissional brasileiro frequentemente é obrigado a trabalhar em diversas etapas de uma produção, o que pode acarretar supressão ou mescla de etapas. Faltam recursos financeiros e incentivos ao desenvolvimento desta atividade no país. O profissional em arte de concepção (e pode-se estender este problema para os ilustradores e animadores brasileiros) trabalha bastante, mas é mal remunerado por sua atividade. Esta situação leva muitos artistas a buscarem o mercado internacional, que definitivamente, é mais estável, melhor remunerado



e mais reconhecido. Como citado anteriormente, é comum os artistas se especializarem em uma determinada área no mercado internacional. O profissional brasileiro, por sua vez, precisa saber de tudo um pouco se deseja trabalhar em seu país.

No Brasil, existe muita procura por ilustradores para trabalhos em peças publicitárias e, mais recentemente, para produção de jogos eletrônicos menos complexos do que os existentes no mercado norte-americano, europeu e japonês.

Atualmente vislumbra-se um esforço de alguns profissionais brasileiros, com experiência profissional em projetos e empresas internacionais, para criar cursos e especializações na área de arte de concepção e animação no país. Pode-se citar, como exemplo, os profissionais e artistas conceituais Mike Azevedo e Paulo Ignez que ministram cursos relacionados à área de concepção na escola *Innovation Creative Space*, sediada na cidade de São Paulo. Outra escola que vem se destacando por ministrar cursos de qualidade nesta área é a *Melies – Escola de Cinema, 3D e Animação*, também sediada em São Paulo.

Diferentemente do que ocorre em outros países, a arte de concepção no Brasil é pouco conhecida e por este motivo pouco valorizada. Existem poucos profissionais atuando exclusivamente como artistas de concepção no mercado brasileiro. A grande maioria dos artistas brasileiros trabalham como ilustradores e, em alguns casos, realizam especificamente o trabalho de concepção de referências para projetos visuais diversos, como por exemplo, o desenvolvimento de referências visuais para jogos eletrônicos direcionados para aparelhos celulares e *smarthphones*. Entretanto, existem diversos exemplos de artistas brasileiros trabalhando para empresas internacionais, como Diego de Almeida, sócio proprietário do *Studio Black Fox*, sediado no Rio de Janeiro.

A seguinte afirmação da artista e professora Giovanna Guimaraes exemplifica genericamente o significado da arte de concepção como um processo de controle criativo por parte do artista:

*“A criação e desenvolvimento de personagens também envolvem escolhas, que não são aleatórias ou gratuitas. Antes, devem ser orientadas em função de uma visualidade e expressividade artística pretendidas, da história e narrativa, dos significados e representação implícitos no filme e no personagem.”*(GUIMARÃES, 2012, p.142)

O artista brasileiro, aspirante na área de arte de concepção precisa estar consciente dos processos e métodos utilizados por artistas mais experientes no mercado atual. Trabalhar para aprender os conhecimentos teóricos necessários, como as etapas básicas sugeridas na pesquisa, é crucial para se desenvolver como artista profissional. Principalmente, se o aspirante almeja trabalhar em grandes projetos de jogos eletrônicos ou filmes para o cinema. Apesar dos esforços iniciados no Brasil e dos exemplos referentes a este campo de atuação profissional, o artista brasileiro precisa estar ciente de que as universidades brasileiras que oferecem cursos de Artes Visuais ainda não estão preparadas para fornecer o conhecimento necessário voltado especificamente para a área da arte de concepção. O esforço e a pesquisa autodidata ainda são as maneiras mais utilizadas pelos artistas brasileiros de destaque no mercado internacional para aprimorar seus conhecimentos teóricos e práticos.

Um ponto para reflexão: as universidades brasileiras precisam revisar e reformular o conteúdo teórico da grade curricular dos cursos envolvidos com arte de concepção. Deste modo, poderiam contribuir melhor para a formação acadêmica básica do aluno, fundamental para os aspirantes em arte de concepção. As bases do desenho clássico ainda são referência para a formação artística desse campo profissional, apesar de toda a tecnologia disponível e subjetividade das obras de arte modernas.

A Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, referência de ensino em nosso país, modificou a grade curricular oferecida, eliminando diversas matérias envolvidas com o estudo do desenho clássico. Disciplinas como *perspectiva* e *profundidade* foram eliminadas. As disciplinas *Cor, forma e composição* foram aglutinadas em uma única matéria. Outras disciplinas tiveram sua carga horária reduzida, eliminando, desta maneira, estudos mais avançados na área.

Recentemente, foi criado nesta faculdade o curso de Cinema de Animação e Artes Digitais (2009). Algumas matérias deste curso faziam parte da graduação de Artes Visuais (Habilitação em Cinema de Animação). Devido à especificidade da área e do enorme conteúdo disponível, estas disciplinas deixaram de ser oferecidas em Artes Visuais para integrar a grade curricular do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, criado para atender ao mercado e à procura incessante pela área. Ganhou-se muito em novos conhecimentos: disciplinas como *stop motion*, animação 3D e pós-produção, dentre outras, surgiram com o objetivo de atender às novas demandas que se faziam necessárias no país.

Entretanto, apesar de todos os ganhos de novos conhecimentos tecnológicos, a teoria clássica do desenho foi deixada em segundo plano. O curso carece de disciplinas básicas de desenho para a formação do artista de concepção (e de ilustradores e animadores de modo geral). A comunidade acadêmica de professores deveria rever algumas disciplinas e avaliar melhor a necessidade profissional do artista, que procura a faculdade para melhorar suas habilidades. É necessário compreender que, apesar de toda a tecnologia disponível, o desenho ainda é a base formativa do artista que envereda pelos campos da ilustração e animação na área de artes.

À par de seu talento nato, ressalta-se que a atividade do artista de concepção não depende de soluções mágicas: o artista aspirante deve ter paciência com o processo e entender que os grandes mestres e profissionais do mercado levaram anos experimentando, pesquisando e amadurecendo técnicas e métodos para chegar a um nível de trabalho artístico avançado.

Para finalizar, esta pesquisa pretendeu apontar e discutir as diretrizes teóricas essenciais que envolvem as etapas básicas da arte de concepção de uma ilustração digital, devido à sua flexibilidade de realização e comprovada eficiência metodológica. A aplicabilidade dessas etapas pela experiência artística prática precisa ser reiterada pelo aspirante a artista de concepção. Somente assim, ele poderá discernir melhor a importância das etapas sugeridas na pesquisa para a aplicabilidade de seu trabalho e elaborar sua própria metodologia para amadurecer um trabalho artístico autoral.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BELOEIL, Gilles et al. *Art Fundamentals*. 3D Total Publishing, 2013.

ALEXANDER, Rob & MCKENNA, Martin. *Drawing e Painting – Fantasy Landscapes e Cityscapes*. Barrons, 2006.

CAMPION, Pascal. *The interview*. Entrevista eletrônica, 2008. [online] Disponível na internet via <http://pascal-campion-interview.blogspot.com.br/>. Acesso em 01/03/2014.

GUIMARÃES, Giovanna Bélico Cária. *O Boneco – Personagem*. Belo Horizonte: Escola de Belas Artes da UFMG, 2012 (Dissertação, Mestrado em Artes).

GURNEY, James. *Color and Light*. Andrews Mcmeel Publishing, LLC, 2010.

LIPPINCOTT, Gary. *The fantasy illustrator's technique book*. Barrons, 2007.

RICHARD, Anderson et al. *Sketching from the imagination*. 3D Total Publishing, 2013.

MEDRANO, Izzy. *10 questions for God of War concept artist Izzy Medrano*. Entrevista eletrônica, 2013. [online] Disponível na internet via <http://www.cgchannel.com/2013/09/10-questions-for-god-of-war-concept-artist-izzy-medrano/>. Acesso em 04/04/2014.

PEREIRA, Rui. *Entrevista com o concept artist Rui Pereira*. Entrevista Eletrônica, 2011. [online] Disponível na internet via <http://virtual-illusion.blogspot.com.br/2011/10/entrevista-com-o-concept-artist-rui.html> . Acesso em 05/05/2014.

SOUSA, Antônio Fialho de. *Desvendando a Metodologia da Animação Clássica*. Belo Horizonte: Escola de Belas Artes da UFMG, 2005 (Dissertação, Mestrado em Artes).

TAPTARA, Xia. *4 tips to get your idea into concept art*. Artigo eletrônico, 2012. [online] Disponível na internet via <http://idrawgirls.com/tutorials/2012/01/21/4-tips-to-get-your-idea-into-concept-art/>. Acesso em 20/04/2014.

TAPTARA, Xia. *Basic element of good design*. Artigo eletrônico, 2011. [online] Disponível em: <http://idrawgirls.com/tutorials/2011/10/31/basic-element-of-good-design/>. Acesso em 07/03/2014.

TAPTARA, Xia. *Composition for Artists, Rule of Thirds and Golden Ratio*. Artigo eletrônico, 2013. [online] Disponível na internet <<http://idrawgirls.com/tutorials/2013/11/13/composition-for-artists-rule-of-thirds-and-golden-ratio/>>. Acesso em 06/05/2014.

TAPTARA, Xia. *Face construted III*. Vídeo Tutorial, 2010. [online]. Disponível na internet via < [http://idrawgirls.com/how\\_to\\_draw\\_people\\_faces.html](http://idrawgirls.com/how_to_draw_people_faces.html)>. Acessado e adquirido em 04/04/2014.

TAPTARA, Xia. *Dark Warlord*. Vídeo Tutorial, 2010. [online]. Disponível na internet via [http://idrawgirls.com/character\\_design\\_tutorial\\_warrior.html](http://idrawgirls.com/character_design_tutorial_warrior.html)>. Acessado e adquirido em 05/01/2014.

TAPTARA, Xia. *Idrawgirls LIVE Q&A Hangout*. Entrevista eletrônica, 2012. [online] Disponível na internet via <http://www.youtube.com/watch?v=5d73ZQfhi0o>>. Acesso em 23/02/2014.

TAPTARA, Xia. *Illusion of value from light and shadow*. Artigo eletrônico, 2012. [online] Disponível em: <http://idrawgirls.com/tutorials/2012/02/10/illusion-of-value-from-light-and-shadow/>>. Acesso em 25/04/2014.

TAPTARA, Xia. *Light and shadow episode 1 - Basic shading and application for drawing*. Artigo eletrônico, 2014. [online] Disponível na internet via <<http://idrawgirls.com/tutorials/2014/02/17/light-and-shadow-episode-1-basic-shading-and-application-for-drawing/>>. Acesso em 02/03/2014.

TAPTARA, Xia. *Mecha*. Vídeo Tutorial, 2011. [online]. Disponível na internet via <[http://idrawgirls.com/how\\_to\\_draw\\_mecha-design.html](http://idrawgirls.com/how_to_draw_mecha-design.html)>. Acessado e adquirido em 04/04/2014.

TAPTARA, Xia. *Monochromatic and Achromatic color scheme*. Artigo eletrônico, 2011. [online] Disponível na internet via <<http://idrawgirls.com/tutorials/2011/10/31/monochromatic-and-achromatic-color-scheme/>>. Acesso em 14/03/2014.

TAPTARA, Xia. *QA on using references for art*. Artigo eletrônico, 2011. [online] Disponível na internet via <<http://idrawgirls.com/tutorials/2011/11/07/qa-on-using-references-for-art/>>. Acesso em 23/02/2014.

TAPTARA, Xia. *Rim light and perspective for digital painting*. Artigo eletrônico, 2013. [online] Disponível na internet via <<http://idrawgirls.com/tutorials/2013/10/25/rim-light-and-perspective-for-digital-painting/>>. Acesso em 25/04/2014.

TAPTARA, Xia. *Speedpaint 2*. Vídeo Tutorial, 2011. [online]. Disponível na internet via <<http://idrawgirls.com/tutorials/2011/10/31/monochromatic-and-achromatic-color-scheme/>>. Acessado e adquirido em 08/02/2014.

TAPTARA, Xia. *Thumbnail design for concept art*. Artigo eletrônico, 2012. [online] Disponível na internet via <<http://idrawgirls.com/tutorials/2012/08/13/thumbnaill-design-for-concept-art/>>. Acesso em 01/03/2014.

TAPTARA, Xia. *What is concept artist*. Artigo eletrônico, 2011. [online] Disponível na internet via <<http://idrawgirls.com/tutorials/2011/11/09/what-is-concept-artist/>>. Acesso em 24/02/2014.

TAPTARA, Xia. *What is focal point in illustration*. Artigo eletrônico, 2011. [online] Disponível na internet via <<http://idrawgirls.com/tutorials/2011/12/13/what-is-focal-point-in-illustration/>>. Acesso em 13/04/2014.

TAPTARA, Xia. *What size to paint in Photoshop for illustration*. Artigo eletrônico, 2011. [online] Disponível na internet via <<http://idrawgirls.com/tutorials/2011/10/29/what-size-to-paint-in-photoshop-for-illustration/>> . Acesso em 28/03/2014.

WINDER, Catharine & DOWLATABADI, Zahra. *Producing Animation*. Woburn: Focal Press, 2001.

ZHAO, Haitao Su Vicent. *Alive character design – For game animation and film*. Cype Press, 2010.