



BLACK FOX STUDIO



**10** PASSOS

**CRIAÇÃO DE  
PERSONAGEM**



# SOBRE BLACK FOX STUDIO



**Diego de Almeida Peres e Mariana Vieira Peres** são ilustradores e co-fundadores do Black Fox Studio, um estúdio especializado na produção de arte para games internacionais.

Já trabalharam para empresas como:

**CD Projekt RED, SQUARE ENIX, Warner Bros/Techland, Bethesda Softworks, Applibot, etc.**

Em jogos como: **Final Fantasy, Dying Light, GWENT, Elder Scroll Legend, O Senhor dos Anéis, Guerra dos Tronos e muitos outros.**



Paralelo a atividade de ilustradores, ministram aulas de ilustração e concept art e possuem:

-  [Um canal no youtube](#)
-  [Uma página no Facebook \(Black Fox Studio\)](#)
-  [Um grupo de estudos no Facebook \(Raposas Negras\)](#)



# SOBRE O CURSO COMPLETO PINTURA DIGITAL O METODO



Pintura Digital – O Método é um treinamento online de **pintura digital e concept art** criado por Diego de Almeida Peres e Mariana Vieira Peres.

O curso tem como **objetivo** ajudar profissionais e estudantes de arte e ilustração a obterem **resultado de anos de estudos em poucos meses** sem que haja perda de tempo com exercícios errados ou ineficientes.

*O Black Fox vai ajudar você a ser um artista melhor*

*"Nós acreditamos que com a orientação correta qualquer pessoa é capaz de se tornar um artista de ponta, independente de idade, talento ou formação acadêmica"*

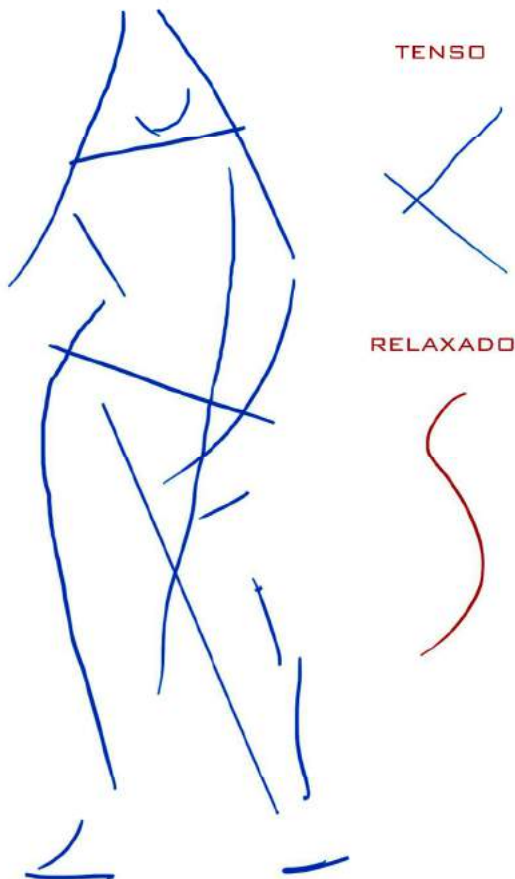




# DINÂMICA

Nessa primeira fase do trabalho é indispensável manter o pensamento o mais abstrato possível.

Nesse momento você não deve pensar em objeto algum. Cabeça, olho nariz ou boca, nada disso existe ainda. Você vai focar a sua atenção nos elementos mínimos do que poderíamos chamar de “gramática da forma”: cor, linha, tom, valor .



Especificamente agora a atenção está na **LINHA**.

Devemos então buscar as características dela:

Tensa x Relaxada,  
Fluida x Acidentada  
Curva x reta



# DINÂMICA

## COMO ACONTECE?

Cada elemento introduzido no campo visual exerce uma força (psicológica) de atração ou repulsão sobre seus vizinhos.

É baseado no balanço dessas forças que um artista determina onde cada elemento irá se posiciona em uma composição.

Quanto mais experiente é o artista, maior é a sua sensibilidade para esse tipo de percepção.

## PARA QUE SERVE?

Para conduzir e manipular a leitura da imagem feita pelo observador.

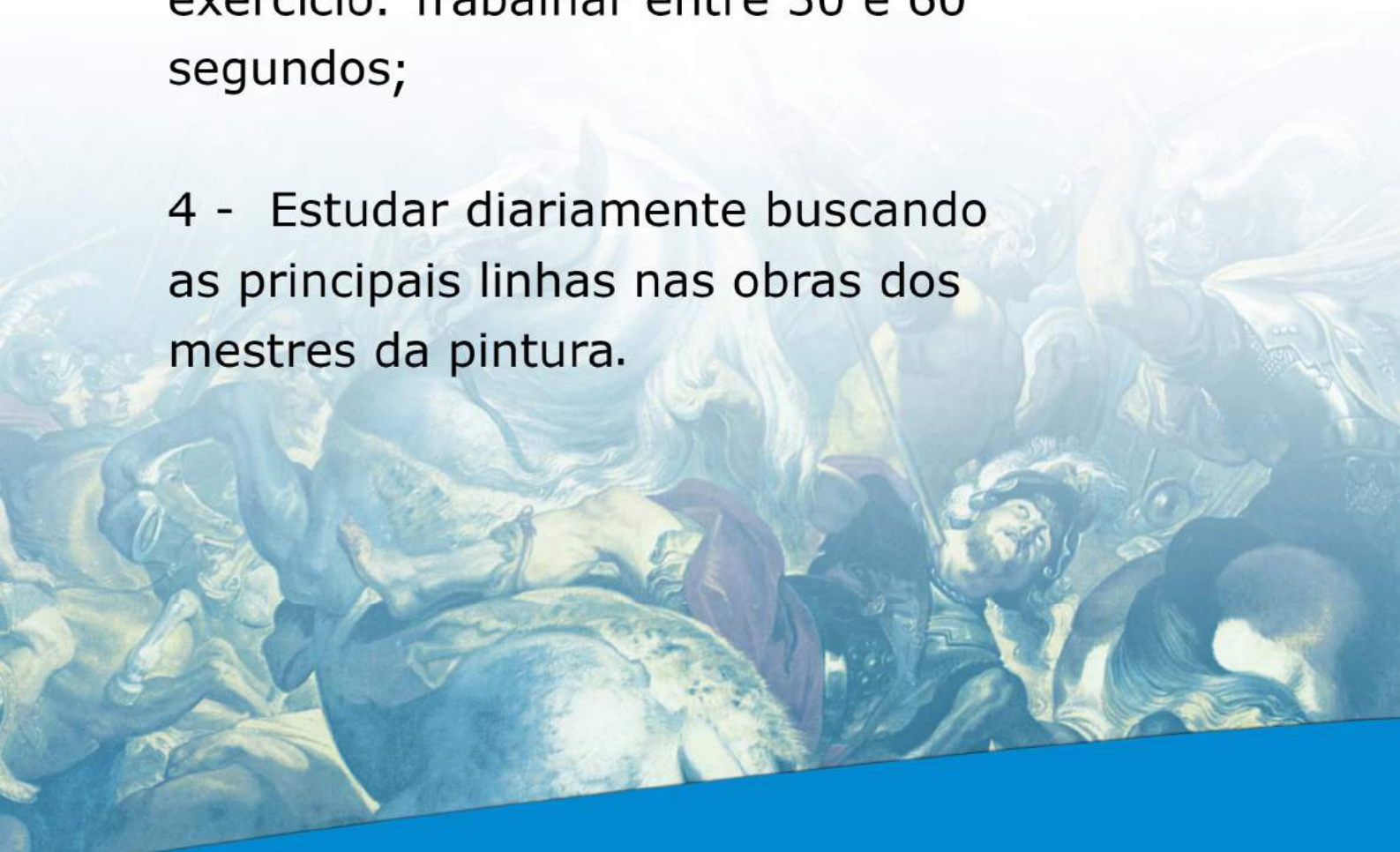
Assim você será capaz de criar uma hierarquia por ordem de importância visual nos seus trabalhos. Essa organização hierárquica não se restringe apenas às linhas, mas essas são instrumentos poderosos na execução da tarefa.





# DINÂMICA

## COMO ESTUDAR ?

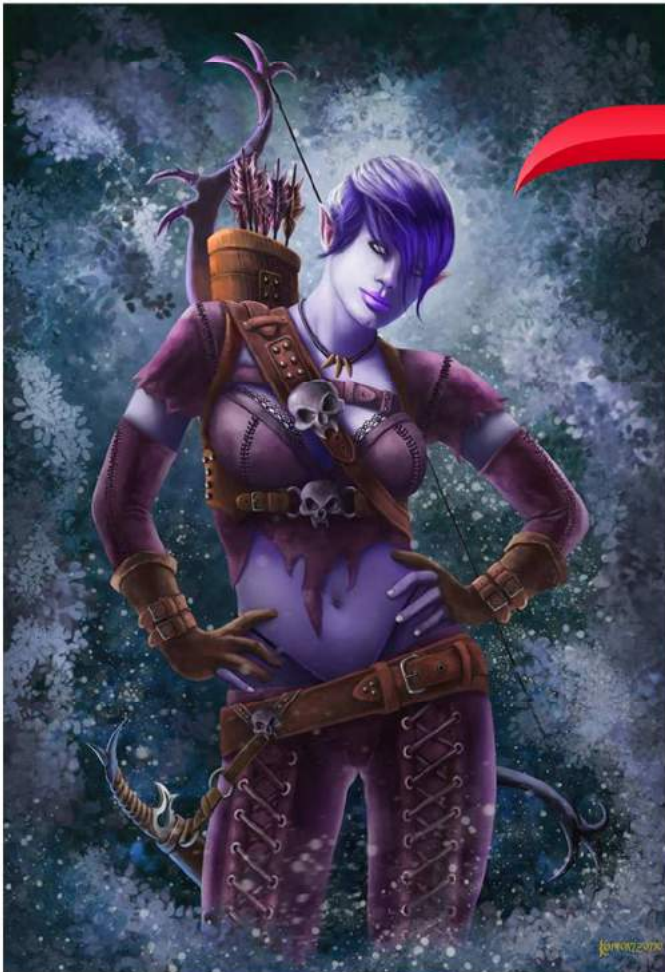
- 1 - Trabalhar com uma quantidade muito reduzida de linhas;
  - 2 - Pensar em ritmo e nunca em objetos;
  - 3 - Limitar o tempo de execução do exercício. Trabalhar entre 30 e 60 segundos;
  - 4 - Estudar diariamente buscando as principais linhas nas obras dos mestres da pintura.
- 



# DEPOIMENTOS

LUCIANO KOMORIZONO

ALUNO DO CURSO COMPLETO



ANTES



DEPOIS



"Fui aluno do curso de Pintura Digital o método e gostei muito do curso, aprendi várias técnicas, usadas por profissionais de nível internacional, que nos ajudam a criar e desenvolver um trabalho com nível profissional e de excelente qualidade.

Um dos meus primeiros trabalhos foi uma ilustração para um jogo do **Game of Thrones** da editora norte americana **Fantasy Flight Games**."

**PINTURA DIGITAL**  
**O MÉTODO**

Ver Mais



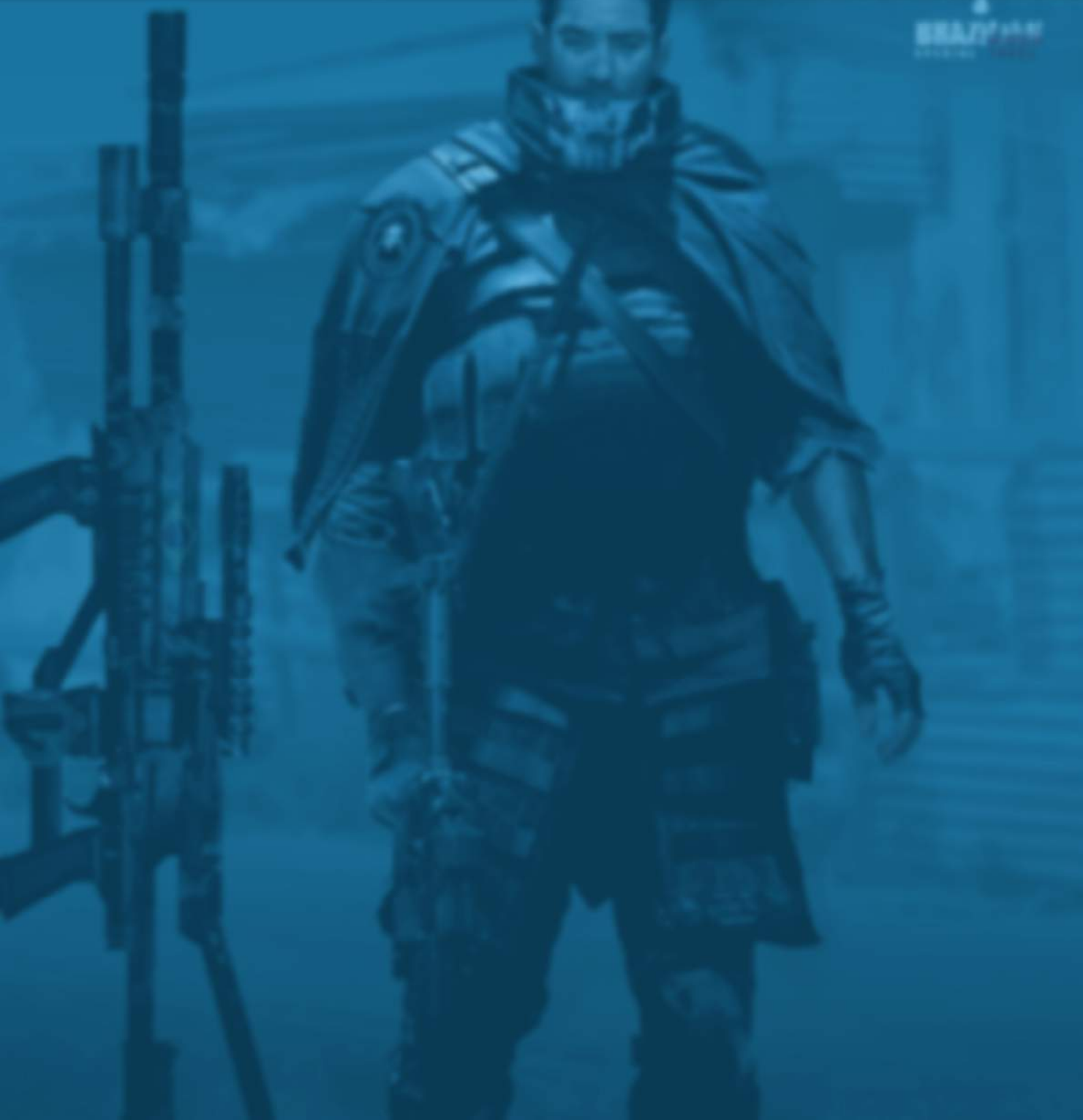
[WWW.BLACKFOXWORKSHOP.COM](http://WWW.BLACKFOXWORKSHOP.COM)



2

# BLOCAGEM

## CONFIGURAÇÃO





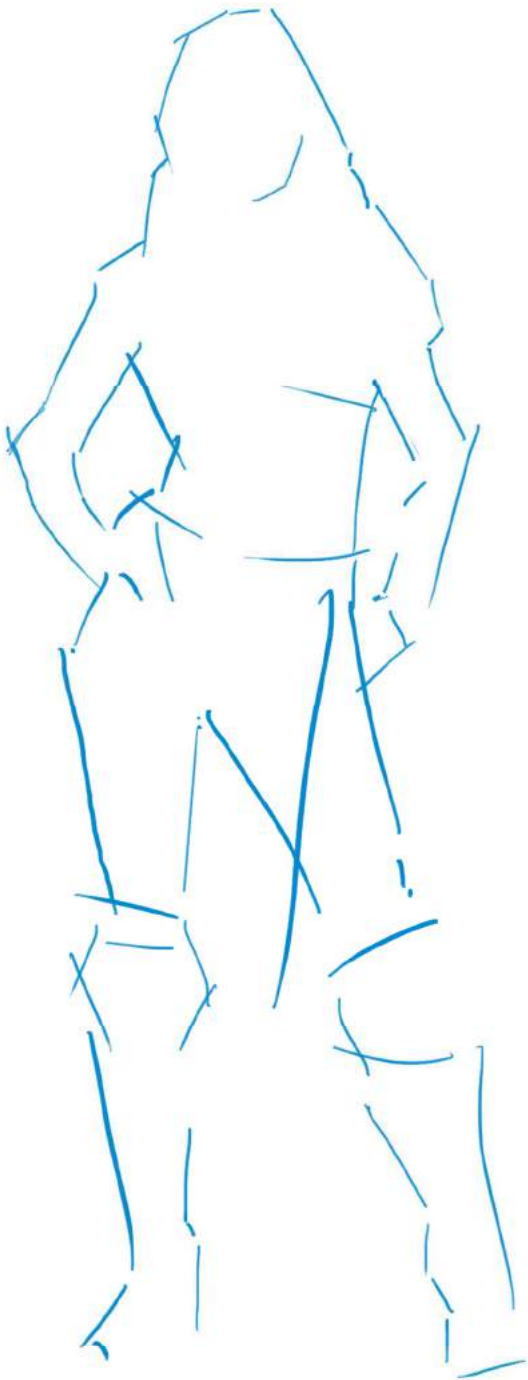


# Linha de BLOCAGEM 1

## CONFIGURAÇÃO

Essa e as próximas duas etapas constituem a blocagem linear.

A **FASE 1** da blocagem tem por objetivo construir o shape do personagem.



### Deve trabalhar:

- \*Com **linhas retas e longas**
- \*Linhas **independentes** (sem amarrar uma à outra), trazendo assim uma sensação de possível mobilidade para elas.



# Linha de BLOCAGEM 1

Linhas independentes

Linhas amarradas



A razão de mantermos as linhas soltas, é porque isso comunica para a percepção que o local da linha é mais ou menos por ali (ela está sujeita a mobilidade). Ao passo que quando as linhas são amarradas, a mensagem é "o local é exatamente esse".

#dica

Com a primeira abordagem (linhas soltas) sua sensibilidade à posição da linha fica mais aguçada e ocasionalmente lhe sugere alguma ligeira mudança, até encontrar o ponto realmente certo.



3

# BLOCAGEM

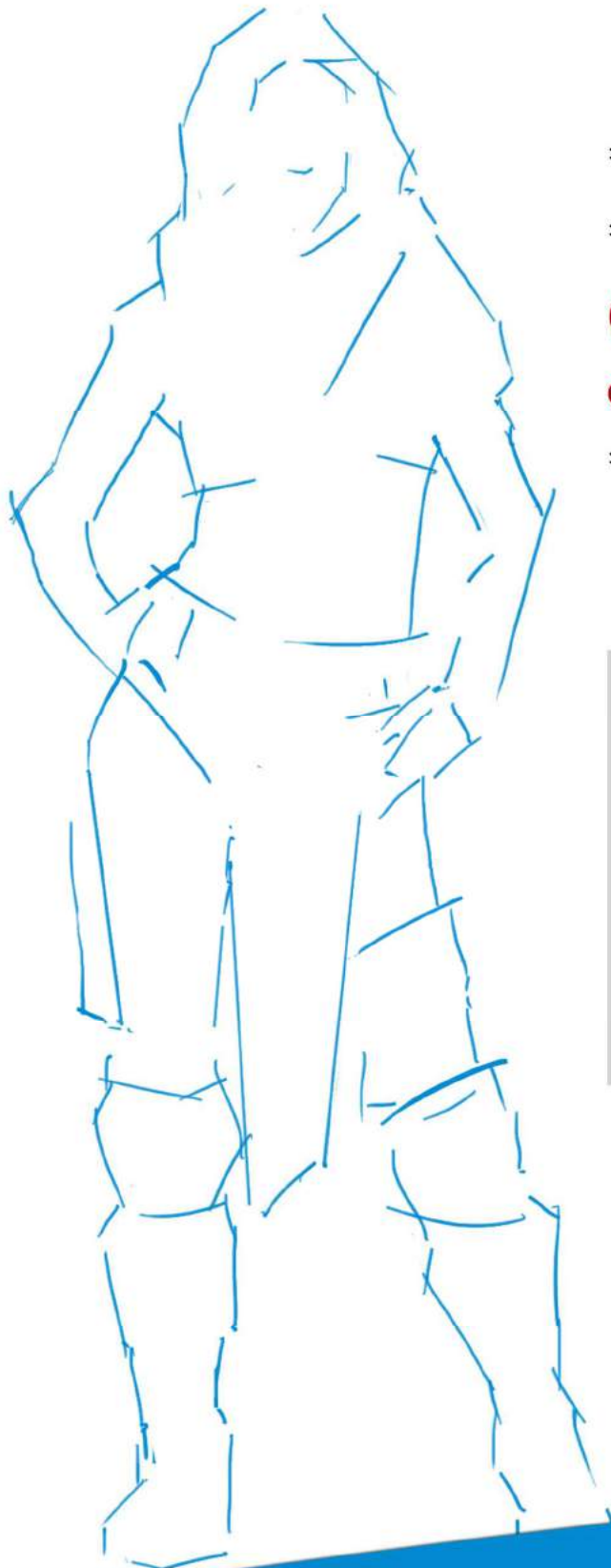
FASE 2





# Linha de BLOCAGEM 2

## CONFIGURAÇÃO

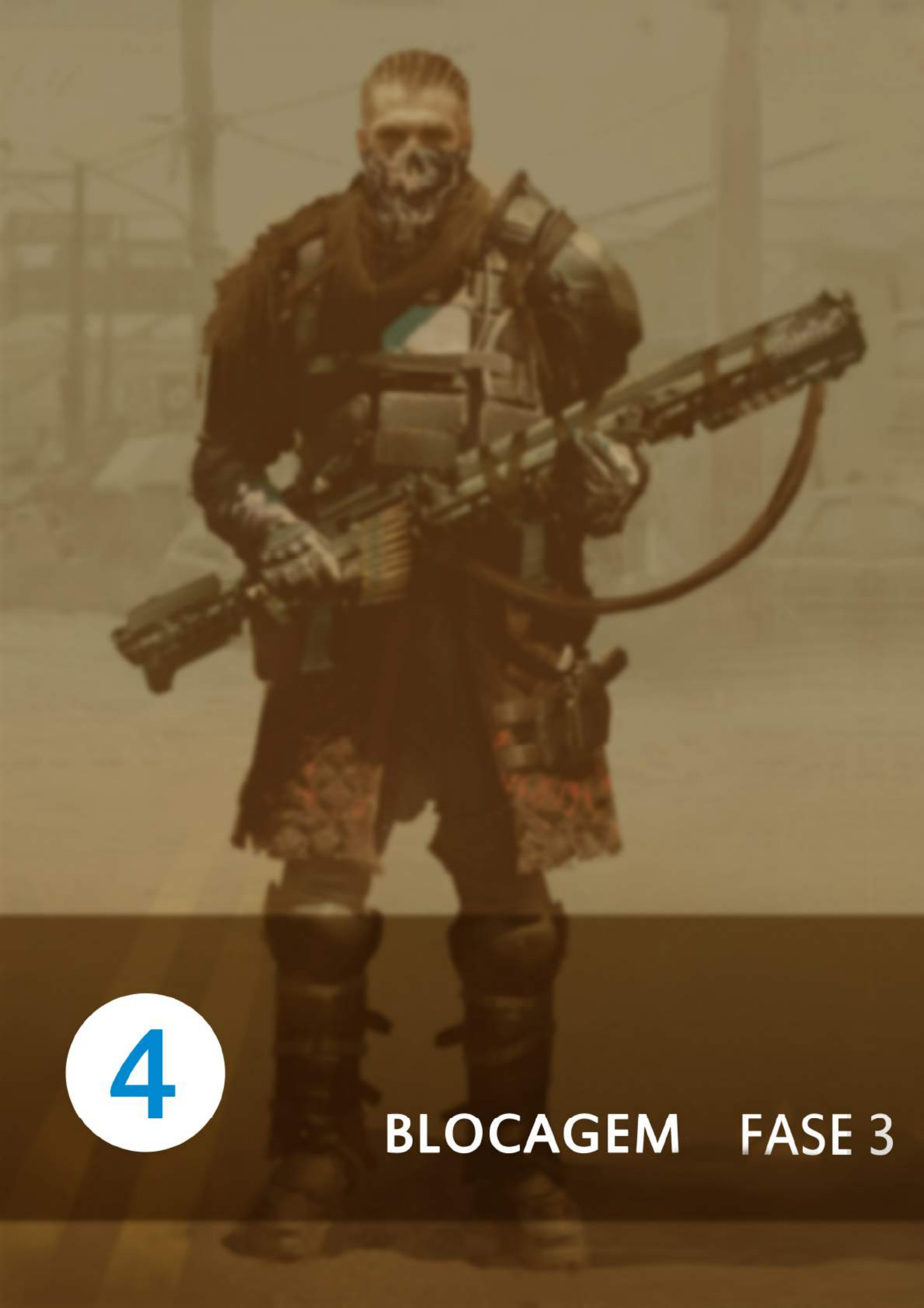


- \*Aumento do número de linhas;
- \*Busca de um **shape menos geral** (Trabalhamos sempre do geral para o específico);
- \* Início das marcações internas.

Você deve selecionar quais pontos vai marcar por ordem de peso visual.  
Áreas com muito contraste, formas simples etc.

OBS. Nesta fase costume ignorar peso visual vindo de cor.

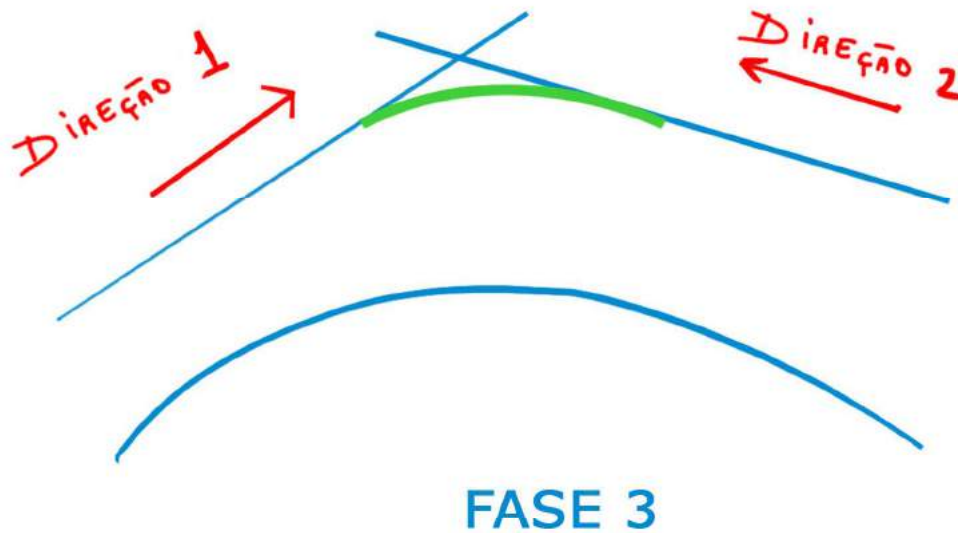




4

BLOCAGEM FASE 3

# Linha de BLOCAGEM 3



Nessa fase resolvemos todas as principais direções do personagem, tanto as do shape (configuração) quanto as linhas da dinâmica interna.

Observe que nossa maior preocupação é **acertar as direções e angulações das linhas**, por isso o trabalho é feito **apenas com retas**. Na linha curva a direção se perde, enquanto que nas retas ela é enfatizada.

Trabalhe com retas e arredonde as bordas, como na imagem à cima.

#dica



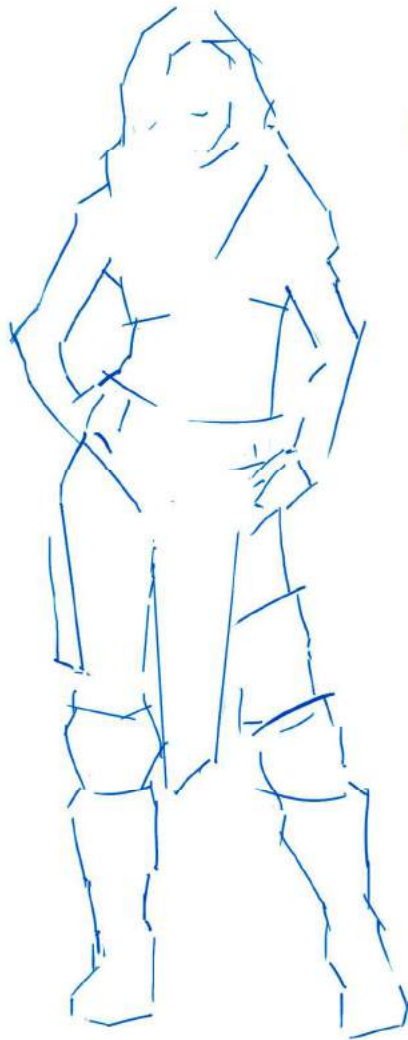
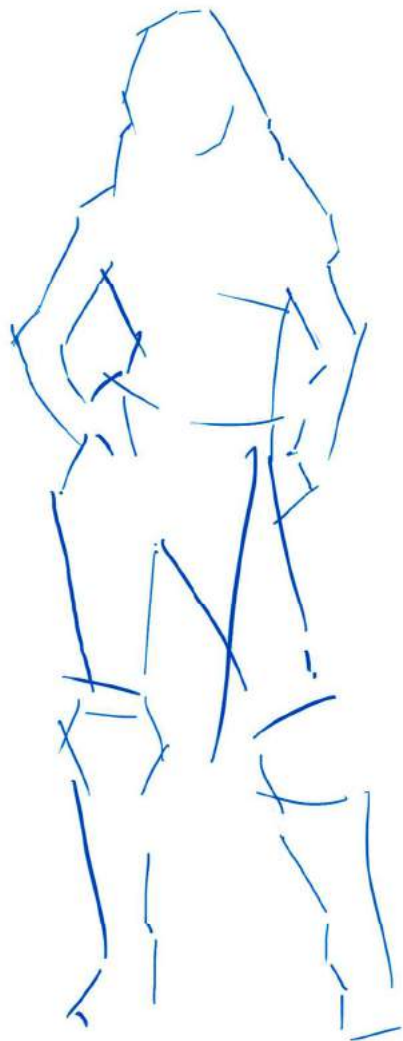


Linha de  
**BLOCAGEM 3**

Fase 3

Fase 2

Fase 1





**5**

**LINHA  
ANATÔMICA**







# Linha ANATÔMICA

A **linha anatômica** tem por objetivo **descrever com clareza** os objetos representados.

Contudo é importante destacar que a **representação**, mesmo que muito realista, **ocorre em segundo plano**, como **consequência** das relações entre as linhas.



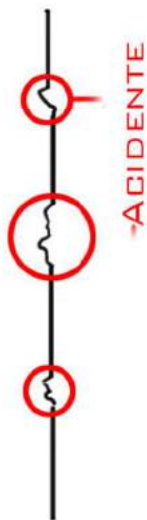
## *Importante!*

Nesse sentido e processo, você deve desenhar com o pensamento bidimensional e deixar que a ilusão de tridimensionalidade ocorra por consequência do posicionamento das linhas.

\* Aplica-se também em etapas posteriores com cores e valores de claro-escuro.

# Linha ANATÔMICA

Buscar Acidentes Linhas

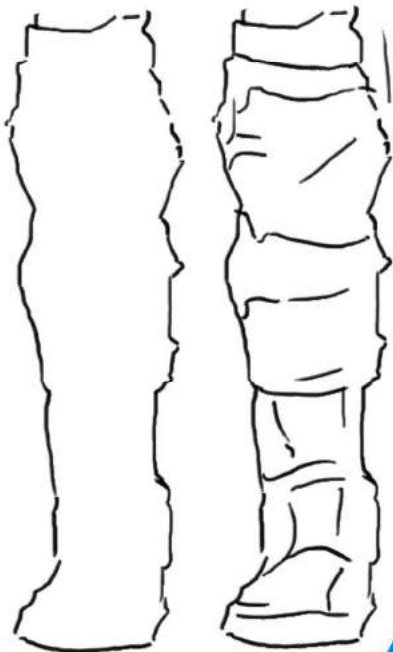


Nesse momento você deve observar cuidadosamente o conjunto de linhas que compõem a silhueta do personagem. Observe todas as variações e interrupções (acidentes) nas linhas, esquecendo completamente os objetos.

É necessário treino prático para desenvolver essa dissociação de pensamento entre forma e conceito.

Nessa fase você retoma o uso de linhas curvas e não há limitação quanto ao número de linhas

SHAPE / INTERNO



Em seguida, direcione a atenção para as formas internas e avance com o mesmo procedimento.



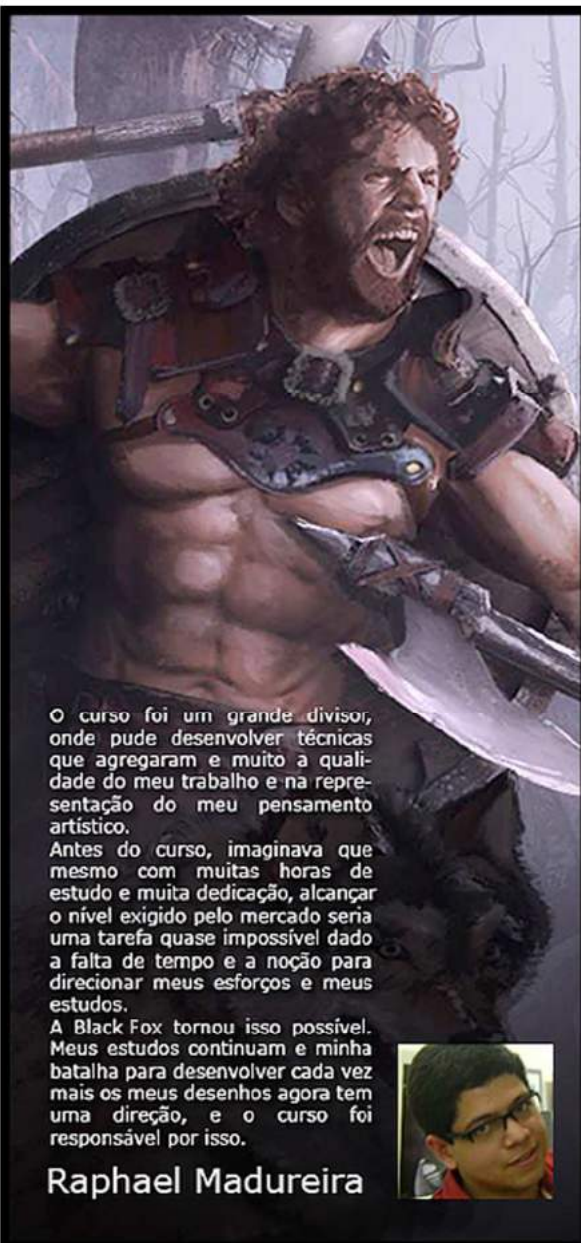
# DEPOIMENTOS

## ALUNOS DO CURSO COMPLETO



Guilherme Batista

“ .. E depois disso eu pude ver que realmente dá para viver de arte no Brasil, que não é um sonho impossível. ”



O curso foi um grande divisor, onde pude desenvolver técnicas que agregaram e muito a qualidade do meu trabalho e na representação do meu pensamento artístico.

Antes do curso, imaginava que mesmo com muitas horas de estudo e muita dedicação, alcançar o nível exigido pelo mercado seria uma tarefa quase impossível dado a falta de tempo e a noção para direcionar meus esforços e meus estudos.

A Black Fox tornou isso possível. Meus estudos continuam e minha batalha para desenvolver cada vez mais os meus desenhos agora tem uma direção, e o curso foi responsável por isso.



Raphael Madureira

**PINTURA DIGITAL**  
**O MÉTODO**

Ver Mais 

[WWW.BLACKFOXWORKSHOP.COM](http://WWW.BLACKFOXWORKSHOP.COM) 



6

# MAPEAMENTO

das sombras



# MAPEAMENTO

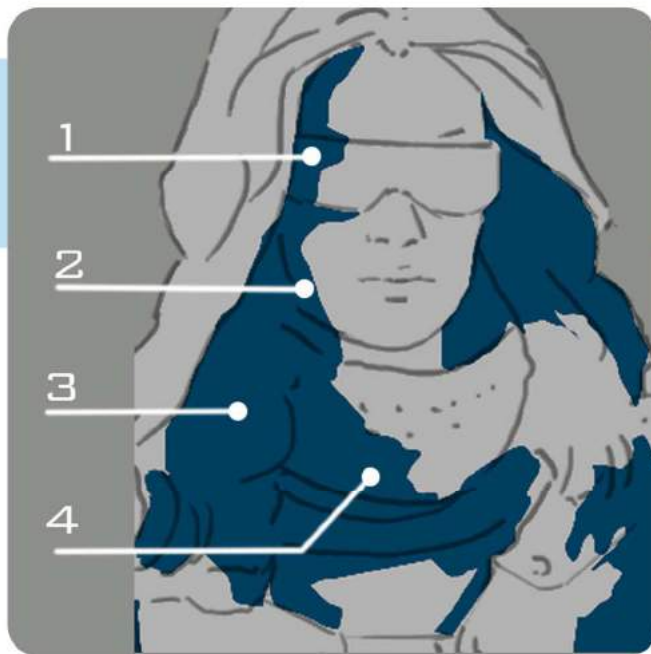
## Das Sombras

O primeiro ponto aqui é entender que devemos **SIMPLIFICAR !**

Trabalhe com *cinzas sólidos* como na imagem e reduza o *numero de cinzas* para *dois* (um para sombra outro para a Luz).

Também devemos entender que **a mancha de sombra é abstrata** e possui um desenho específico que deve ser mapeado cuidadosamente.

Não existe sombra dos óculos, face, cabelos ou roupa. Ela é um elemento independente que passeia por cima dos outros.



Sombra Abstrata



# MAPEAMENTO

## Das Sombras

### **A sombra não respeita o desenho de linha.**

A linha diz uma coisa e a sombra diz outra, assim como em uma música cada instrumento afirma sua própria frase sem perder a relação de harmonia.

Frases diferentes que trabalham de forma complementar.

#### **Evite pensar assim :**

Agora trabalho no rosto;  
Agora trabalho na roupa;  
Agora trabalho no cabelo;

...

Pensar assim vai te impedir de perceber relações mais gerais e abstratas.







**7**

# DIVISÃO

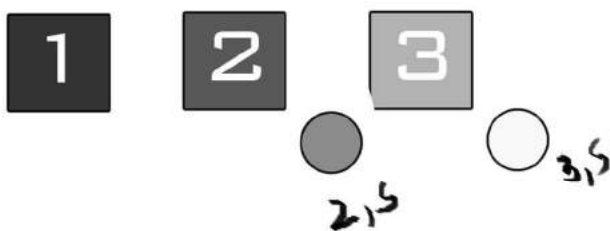
de áreas

# DIVISÃO

de Áreas

Agora, trabalhando com cinzas, dividiremos (ainda com cores sólidas) em pelo menos 3 principais cinzas:

ESCURO, MÉDIO E CLARO



O que realmente importa aqui é a distribuição desses cinzas. No mínimo 3, eu utilizei 5 .

Onde estas cinzas estarão não importa, o necessário é a presença deles.





# DIVISÃO

de Áreas

#dica

5

+2

7

Imagine por exemplo uma escala de cinzas que vai do Branco (zero) ao Preto (dez)

Distribua os cinzas relacionando os números com materiais:

Pano - cinza 2

Pele - cinza 3

Couro- cinza 5

Em seguida adicione por exemplo mais 2 números para determinar o valor da sombra nessas área.





8

# ORGANIZAÇÃO POR FAMÍLIAS DE CINZAS



# ORGANIZAÇÃO

por famílias de cinzas

Antes de organizarmos as famílias de cinzas, devemos conhecer os principais elementos responsáveis pela ilusão de espacialidade no claro-escuro.

## RECORTE E DISSOLUÇÃO



Repare na linha de contraste entre a área clara e a escura: muito recortada em 1 e muito diluída em 3, tornando possível uma infinidade de níveis de recortes e dissolução.

Esse é um ponto que deve ser bem observado em suas referências e bem controlado na sua ilustração ou desenho.

# ORGANIZAÇÃO

por famílias de cinzas

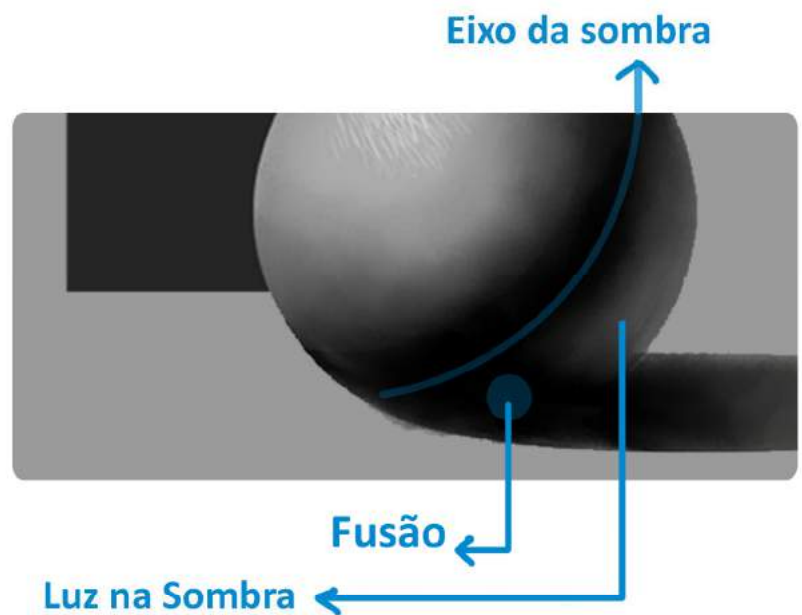
## FUSÃO

A fusão ocorre quando as sombras internas de um objeto se misturam com as sombras externas.

Esse acontecimento é muito difícil de encontrar em referências reais, por isso devemos "forçar a barra" pra que ocorra no nosso trabalho. Por contraste, a fusão ajuda na percepção de espacialidade.

## LUZ NA SOMBRA

A luz na sombra é criada pelas sombras refletidas no ambiente, é aquela área mais clara encontrada dentro da sombra, em direção oposta a luz principal.



*#dica*

Escurecendo o eixo da sombra, você automaticamente cria a área de luz na sombra



# ORGANIZAÇÃO

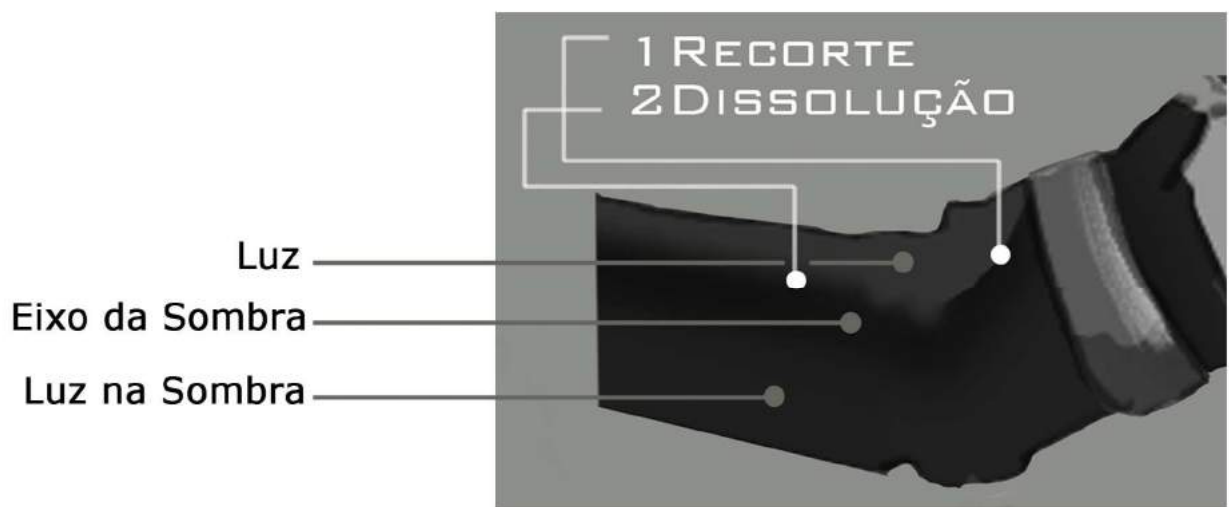
por famílias de cinzas

Nesse passo vamos ter em mente essas três principais famílias de cinzas:

ÁREA DE LUZ, EIXO DA SOMBRA E LUZ NA SOMBRA.

Vamos garantir que elas apareçam em cada uma das áreas que dividimos no passo anterior.

Vamos controlar também os níveis de recorte e dissolução.



Sombras projetadas tendem a ser mais recortadas.

Variações na área de luz (claros mais intensos) tendem a ser mais diluídas.



# DEPOIMENTOS



“Meu conhecimento de arte expandiu espetacularmente após entrar em contato com o Black Fox.

O estúdio tem forte postura tanto artística quanto profissional. E é profundamente inspirador conhecer pintores brasileiros que tem reconhecimento no vasto mercado estrangeiro de ilustração e concept art.

Ren Moraes, 29 anos  
Ilustrador e colorista

“O Black Fox foi crucial na minha jornada de estudos de desenho, tanto tradicional quanto digital. Além de inspirador, o ambiente com profissionais atuantes permite que o aluno conheça melhor o mercado de trabalho que o espera, orientados por artistas excelentes de modo super didático.”

Amanda Costa  
Estudante de design e ilustração



“Em questão de 2, 3 semanas eu evolui absurdamente então eu recomendo e é isso ai !”

David Mattos  
Trabalha embarcado

Ver Mais 

**PINTURA DIGITAL**  
**O MÉTODO**

[WWW.BLACKFOXWORKSHOP.COM](http://WWW.BLACKFOXWORKSHOP.COM) 





9

# DESDOBRAMENTO

DAS FAMÍLIAS DE CINZAS E COR

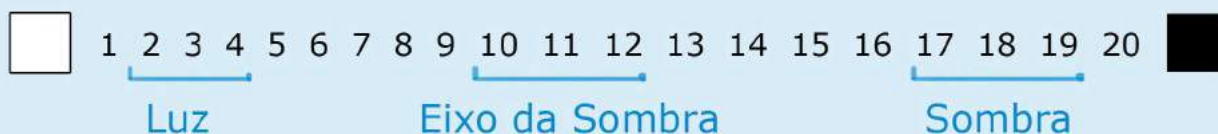
# DESDOBRAMENTO

## das famílias de cinzas e cor

Desdobraremos agora as famílias de cinzas: adicione o máximo de variação possível em cada uma das famílias sem que elas percam a relação de parentesco.

Para isso, **determine** faixas de **cinzas para cada família** na escala de claro escuro.

Cada num. representa um cinza, do 1 (branco) ao 20 (preto)



Dessa forma, você manterá os **valores** (tonalidade do cinza) sempre **organizados** e com uma **hierarquia** muito bem definida.



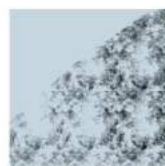
# DESDOBRAMENTO

das famílias de cinzas e cor

#dica

## 8 DICAS PARA CRIAR REALISMO ESPACIAL

- 1 - O olho precisa de uma boa quantidade de cinzas para ler a espacialidade. Evite cinzas sólidos no resultado final;
- 2 - Evite os polos da escala de claro escuro. Não use preto nem branco;
- 3 - Inicie o trabalho pelos cinzas médios;
- 4 - Apague completamente a linha na fase final de sua ilustração;
- 5 - Durante a pintura alterne entre brushes macios, duros e de ruídos.

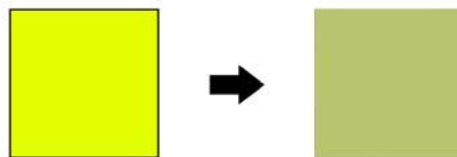


# DESDOBRAMENTO

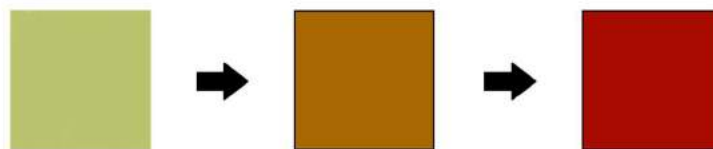
das famílias de cinzas e cor

## 8 DICAS PARA CRIAR REALISMO ESPACIAL

6 - Use cores dessaturadas:



7 - Trabalhe com cores que tenham parentesco:

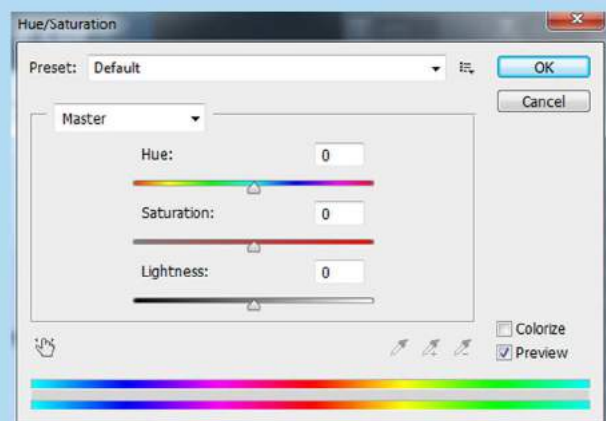


8 - Crie vibração de quente e frio:



*#dica*

Você pode adicionar cores usando a camada color, ou simplesmente selecionando a região e usar Hue/Saturation (Ctrl+U)







**10**

**TEXTURA E  
PHOTOBASH**

# TEXTURA E PHOTOBASH



Essa etapa é crucial para a qualidade do trabalho! Pode torná-lo incrível ou completamente desarmônico.

Nesse ponto você deve trabalhar usando fotografias para aumentar o grau de realismo da ilustração.

*#dica*

Para texturizar aplique uma fotografia em preto e branco por cima de uma área colorida da ilustração usando **Overlay** como modo de mesclagem.



# TEXTURA E PHOTOBASH



## PHOTOBASH

Utilize a fotografia em seu trabalho como se fizesse um mosaico, misturando pedaços de fotos e pinturas.

## PREOCUPAÇÕES!\*

- 1 - Escolha fotografias que se adequem à iluminação da cena;
- 2 - Sempre ajuste os níveis (harmonia do claro escuro);
- 3 - Sempre ajuste as cores (harmonia cromática).

