

Modelagem 2D

Aula 07 - Interface Gráfica



Apresentação

Os elementos gráficos da interface de um game são partes importantes, definidas na identidade visual do projeto, que devem comunicar-se diretamente com certas regras estéticas definidas. Inicialmente, abordaremos um pouco do que é a identidade visual para compreendermos em sua plenitude a interface gráfica.



Objetivos

- Compreender os aspectos que devem ser considerados na criação de uma identidade visual de um game;

- Entender os conceitos de criação de elementos para interface gráfica em games, atentando para aspectos objetivos e subjetivos.

1 - Interface Gráfica

Vou começar com uma pergunta: você sabe o que é a interface gráfica de um jogo?

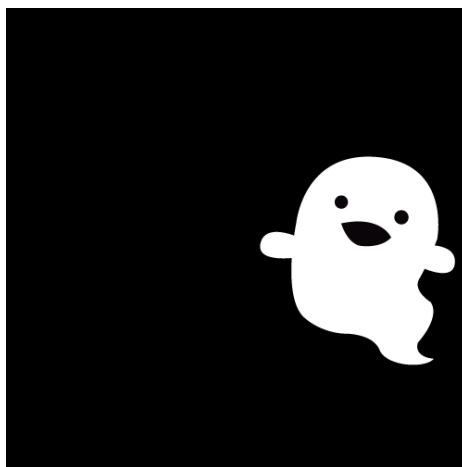


Pois bem... Interface gráfica é, basicamente, a **visualização de informações** oferecida ao jogador e comandos acionados a partir de elementos gráficos na tela. Perceba que é um conceito um pouco mais restrito do que a interface de um jogo, que também envolve o esquema de controles e a parte sonora. Como a disciplina é focada no aspecto de concepção visual, vamos trabalhar apenas com esses elementos gráficos!

Às vezes existe uma confusão quando se fala de **interface** do usuário e **experiência** do usuário. Aqui a distinção é simples: a interface é a ferramenta, o que existe de fato para o usuário interagir. Se a interação foi boa, intuitiva e agradável, aí é a experiência, não a interface. Só para não haver confusão!

Com relação a essa questão da experiência do usuário, um dos pilares de uma boa interface gráfica é a questão da **usabilidade**. Basicamente, uma interface com boa usabilidade é fácil de aprender (intuitiva) e de manusear. Ela não atrapalha o usuário, sendo mais como um ninja ou um fantasma: ela lhe passa a informação que você precisa, e então não lhe incomoda mais. OK, talvez o fantasma incomode um bocado...

Figura 01 - O fantasma Usabilidade



A interface gráfica de um jogo é composta por um conjunto de telas, das quais podemos destacar:

- **Menu Principal (Title Screen):** normalmente a primeira tela em que o jogador tem opções para interagir. O nome do jogo sempre aparece em destaque;

Figura 02 - Title Screen de Plants vs Zombies



Fonte: Disponível em: <<https://i0.wp.com/www.techweez.com/wp-content/uploads/2016/05/Plants-vs-Zombies.png?resize=624%2C366>>. Acesso em: 04 abr. 2018.

- **Tela de opções ou configuração:** telas onde podem ser feitas configurações sobre aspectos gerais do jogo (gráficos, gameplay, som etc.);

Figura 03 - Tela de opções do jogo Mass Effect



Fonte: Disponível em: <<https://i.imgur.com/FylqVEm.jpg>>. Acesso em: 04 abr. 2018.

- **Tela de informações:** telas dentro do jogo onde o jogador pode obter informações referentes ao seu estado no jogo;

Figura 04 - Tela de Inventário do jogo Dead Space



Fonte: Disponível em: <https://gamefaqs.akamaized.net/screens/0/5/1/gfs_106428_2_9.jpg>. Acesso em: 05 abr. 2018.

- **HUD:** tela principal da interação, a *Head-Up Display (HUD)*, inspirada nos *cockpits* de aviões, é uma interface onde o jogador visualiza as informações do mundo do jogo, e outras informações que são tidas como necessárias para que ele consiga progredir no gameplay do jogo.

Figura 05 - HUD do jogo Bioshock 2



Fonte: Disponível em: <http://www.wsfg.org/f/u/imagecache/node-gallery-display/contrib/dr/422/ingame_4x3.jpg>. Acesso em: 05 abr. 2018.

Normalmente o design de interface pode ser norteado por um conjunto de perguntas, que devem ser feitas ao longo de todo o desenvolvimento:

- A interface me diz o que eu **preciso saber** no momento?
- É **fácil** achar uma informação?
- Consigo **aprender a usar** a interface apenas jogando?
- O que ela me **apresenta é óbvio**? Entendo o que está aparecendo?
- Tenho de ficar **esperando** algum tipo de animação ou carga quando navego pela interface?
- Existem tarefas **repetitivas** que podem ser **simplificadas ou removidas**?

Norteados por essas seis perguntas, é possível definir alguns princípios e boas práticas para o design de interface. Existem muitos detalhes na confecção de uma interface, e a melhor forma é começar a fazer umas bem ruins, e ir aperfeiçoando com a prática. Vamos ver esses princípios na próxima seção!

2 - Princípios no design de interfaces gráficas

Eu tinha um professor que sempre dizia que tudo na vida era uma solução de custo-benefício: o que você quer versus o que você pode comprar. Claramente, ele não conhece o pessoal lá em Brasília... No design de interface, esse tipo de balanceamento e escolha está muito presente na dualidade Simplicidade x Profundidade.



Saiba mais

Brasília tem a quarta maior parcela de famílias endividadas entre todas as capitais brasileiras (dado de 2016).

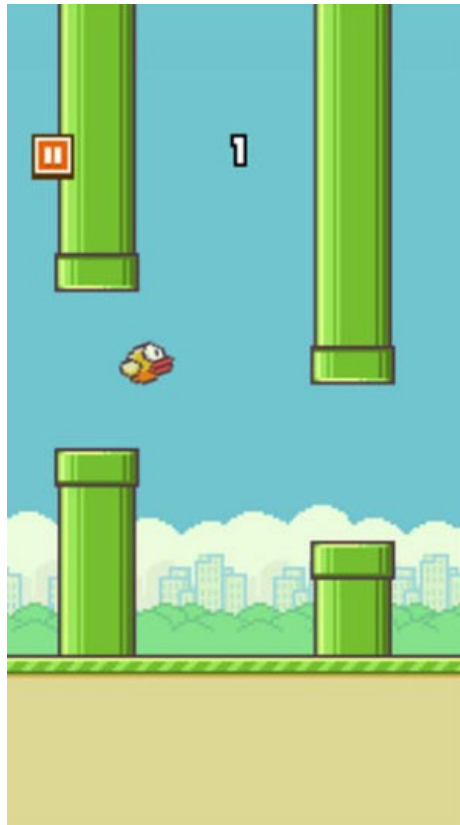
Clique no link abaixo para conhecer um pouco da capital Brasileira e sua alta taxa de endividamento.

<<http://www.fecomercio.com.br/noticia/brasilia-e-a-capital-com-a-4a-maior-porcentagem-de-familias-endividadas-do-pais-em-2016>>

Fonte: FECOMERCIO SP. **Brasília é a capital com a 4ª maior porcentagem de famílias endividadas do País, em 2016.** Disponível em: <<http://www.fecomercio.com.br/noticia/brasilia-e-a-capital-com-a-4a-maior-porcentagem-de-familias-endividadas-do-pais-em-2016>>. Acesso em: 05 abr. 2018.

Uma interface é **simples** quando ela apresenta poucos elementos visuais para o usuário. Isso significa manter poucos elementos ou opções em uma mesma tela. Se precisamos colocar muita informação de uma vez só, é normal que ela seja quebrada em várias telas ou menus diferentes para que se possa manter cada um deles mais simples, e fácil de visualizar por parte do usuário. Claro, às vezes é necessário ter uma interface mais **complexa**: o número de elementos é alto, mas existe uma conexão lógica entre eles que não permite a divisão para outras telas, até para não prejudicar o sentido das informações e, por tabela, o entendimento do jogador!

Figura 06 - Uma interface simples!



Fonte: Disponível em: <http://s2.glbimg.com/mLmipmbptplKuAMMgyvO-ZSEQMk=s.glbimg.com/jo/g1/f/original/2014/02/05/sem-titulo-2_1.jpg>. Acesso em: 05 abr. 2018.

A **profundidade** de uma interface se refere ao encadeamento das telas do jogo: quanto maior a sequência de ações ou telas que o usuário tiver que navegar para chegar a uma informação, mais profunda dizemos que é a interface. Por exemplo, se para chegar em um menu de equipamento do usuário, você precisa ir para uma tela de informações do jogo, depois uma tela do personagem, uma tela de itens e por fim selecionar o equipamento, você passou por quatro telas distintas para chegar na informação desejada. Logo a profundidade dessa interface é 4.

E é aí que está o balanceamento entre profundidade e simplicidade: o ideal é que o usuário acesse qualquer informação do jogo com poucas ações (uma profundidade de no máximo 3 é uma boa prática). Para garantir uma profundidade curta, por vezes é necessário inserir mais informações em cada uma das telas, aumentando a sua complexidade para o usuário. O projeto da interface fica então dependente de o quanto conseguimos deixar ela simples, sem aumentar demais a profundidade de navegação! É o tipo da coisa que só se começa a ter um *feeling* quando você faz ou joga muitos jogos, e conhece vários tipos de interface. Quem nunca pegou um jogo e intuitivamente achou a interface horrorosa? Estou falando de você, Oblivion!

Figura 07 - O inventário do Jogo Oblivion



Fonte: Disponível em: <<https://storage.canalblog.com/22/24/319619/16142179.jpg>>. Acesso em: 05 abr. 2018.

Uma das principais críticas a essa interface é que não fizeram uma boa portabilidade para computador, mantendo um esquema voltado para o controle dos consoles. Outro problema dela é a proporção de uso de espaço na tela, mas falamos disso já já!

Outro aspecto importante em uma interface é a **organização visual**: como os itens são alinhados e espaçados entre si. O cérebro humano tem TOC, então ele gosta de ver padrões e coisas certinhas, isso deixa a gente confortável. Coisas desalinhadas fazem a gente querer arrumá-las, dá um senso de instabilidade muito grande! O **alinhamento** se refere ao posicionamento dos elementos em função de um referencial maior, como a tela. O **espaçamento** diz respeito ao quão distantes eles estão um do outro.

Figura 08 - Inventário do jogo Baldur's Gate 2



Fonte: Disponível em: <<https://lparhive.org/Baldurs-Gate-2-and-Throne-of-Bhaal/Update%2042/16-BG2SoAch31012.jpg>>. Acesso em: 05 abr. 2018.

Também existe contraponto quando tocamos na questão de **unidade visual x variação**: normalmente agrupamos padrões de acordo com características visuais dos objetos, como formato, cor, tamanho. É outra coisa que o danado do cérebro gosta de fazer: estabelecer relações entre itens parecidos. Dessa forma, elementos que estão dando um determinado tipo de informação costumam possuir uma representação visual

similar, e dizemos então que eles reforçam a **unidade visual** da interface. Por outro lado, elementos que apresentam contraste em um dos seus atributos facilitam a separação lógica de itens e agrupamento visual de conjuntos de informações diferentes. Eles adicionam à **variação** de elementos visuais.

PROF. ANDRÉ BRITO EM:



Um conceito importante a que se deve atentar ao criar uma interface é a noção de **movimento** que os elementos do desenho podem passar para jogador: interfaces com linhas angulares que se projetam inclinadas passam uma maior sensação de fluidez e movimentação. Como se a linha estivesse fugindo da tela, e a gente fosse correr atrás dela! Uma coisa muito importante que até já falamos quando abordamos a composição de imagens: a forma como os elementos são dispostos na tela conduzem os olhos do jogador, e a forma como se planeja essa movimentação pode ser feita para facilitar que ele enxergue as informações da tela. Perceba como na figura abaixo, o traçado da curva leva seus olhos direto até o horizonte, para observar a sua rota.

Figura 09 - Tela do Jogo Nascar



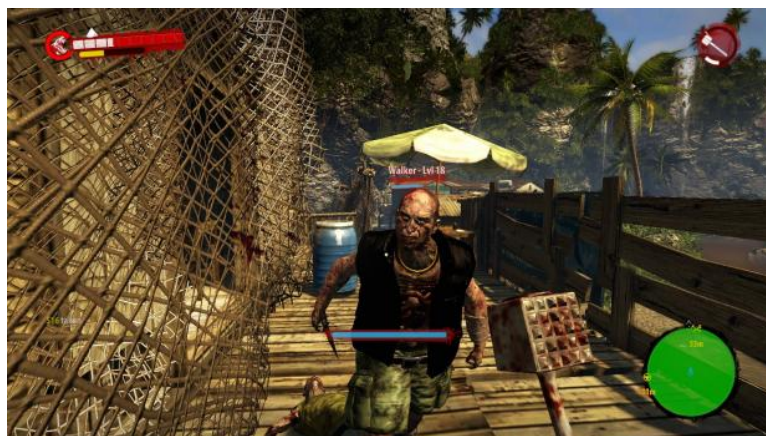
Fonte: Disponível em: <<https://www.gamingnexus.com/Images/Article/shomki3021/1.jpg>>. Acesso em: 05 abr. 2018.

Outro tópico é a questão do **balanceamento** de uma interface. Isso refere-se à concentração de elementos em regiões específicas da interface. Se os elementos estão todos agrupados em uma única região (na parte de baixo, ou na lateral), significa que o jogador estará prestando mais atenção nessas partes da tela, e elas passam a ter mais “peso” (importância) para o jogador.

Existem duas formas padrão de se balancear uma interface. O balanceamento **simétrico** divide os elementos visuais por igual, de forma que se passarmos uma linha cortando a interface no meio, teríamos a mesma quantidade de elementos visuais em cada lado da imagem. Já no balanceamento **assimétrico**, normalmente se tem uma ideia de que as “massas” de elementos visuais são iguais: podemos ter um objeto enorme na esquerda, e vários objetos menores na direita. O que importa é que, se juntássemos tudo, eles estariam em tamanhos equivalentes! Claro que também existe a opção de deixar a interface desbalanceada intencionalmente, como parte da sensação que se deseja passar ao jogador!

Um dos pontos críticos na questão do balanceamento de uma interface é o uso do espaço de tela para a HUD: queremos que o jogador tenha uma boa visualização do mundo do jogo, logo essa interface tende a ser desbalanceada por natureza, com a concentração de informações, menus e botões ficando nas extremidades da tela. É essencial que exista uma avaliação de quais informações serão exibidas na HUD, para evitar o uso de espaço de tela com dados que não serão do interesse do jogador. Existem jogos inclusive que exibem as informações da HUD de forma temporária, apenas no momento em que há alguma alteração importante para o jogador.

Figura 10 - HUD do jogo Dead Island



Fonte: Disponível em:

<http://cdn1us.denofgeek.com/sites/denofgeekus/files/styles/insert_main_wide_image/public/dead_island_riptide_screenshot_3.jpg>

>. Acesso em: 05 abr. 2018.

Um item muito importante é a noção de **Ponto de Foco** de uma interface: quando criamos uma tela para dar informações de itens do usuário, é desejável que a interface seja pensada para dar destaque a essa informação! Isso pode inferir em um maior espaço de tela, um destaque acentuado em cores ou em zoom para a informação detalhada, dentre outras técnicas. O importante é que a informação principal que se deseja apresentar esteja fácil de ver e realçada em comparação com os outros elementos da tela. Na imagem abaixo, o foco é direcionado para o botão Play (Jogar), a principal ação do menu:

Figura 11 - Tela inicial do jogo Avalon Legends



Fonte: Disponível em: <<http://cdn.ghstatic.com/images/screens/2927/1/1.jpg>>. Acesso em: 05 abr. 2018.

3 - Definições de Identidade Visual

“Presenciamos continuamente o aprimoramento da indústria de games em diversos aspectos, tanto no sentido técnico quanto no sentido conceitual. Um desses aspectos mais facilmente identificável é o apuramento do trabalho de concepção da identidade visual do game. Esse apuramento segue uma corrente cada vez mais em evidência na qual o retorno financeiro crescente da indústria de games suscita estudos acadêmicos cada vez mais densos e produtos mais refinados.”

Rocha, Diego, et al. "Avaliação estética de games." BRAZILIAN SYMPOSIUM ON COMPUTER GAMES AND DIGITAL ENTERTAINMENT, SBGames. Vol. 5. 2006. (<http://www.cin.ufpe.br/~sbgames/proceedings/aprovados/23648.pdf>)

Ao observar certos elementos, como uma montanha do universo do game Super Mario World, representada no cenário ou em qualquer outro elemento que a ligue ao seu jogo de origem, provavelmente você a achará bastante familiar e, por cursar esta disciplina, não demorará muito para concluir qual a sua origem. A mesma coisa pode ocorrer com diversos elementos, representados isoladamente, de outros games com os quais você tenha tido algum contato. Mas será que isso se restringe somente a figuras de dentro do gameplay?

Que tal testar os seus conhecimentos acerca de jogos, hein? A qual destes três jogos você atribuiria a fonte tipológica abaixo?

Figura 12 - Você reconhece esta fonte?

ABCDEF GHIJKLM
NOPQRSTU VWXYZ

Fonte: Fonte tipológica. Disponível em: <<https://pt.pinterest.com/pin/564849978243477954/>>. Acesso em: abr. de 2017

1. Super Mario?
2. Contra?
3. God Of War?

A identidade visual é um requisito importante para qualquer projeto. Seja para games, empresas diversas, bandas musicais, etc., todos os produtos que nos cercam possuem suas convenções estéticas conceituadas numa identidade visual dele próprio ou da empresa à qual pertence.

No caso dos games, a identidade visual consiste na definição de um padrão estético para fatores como paleta de cores, fonte tipográfica, estilo gráfico (se foto realista, mangá, cartoon, etc.). Com isso, são definidos a logomarca e os demais elementos específicos de interação – nos quais está envolvida a interface gráfica – como botões, menus.

Normalmente, cabe aos responsáveis pelo desenvolvimento da identidade visual a confecção de um guia conhecido como Brand Book. Esse guia, além de transmitir todas as regras de estética da marca, carrega um significado dela aos seus clientes e aos setores da sociedade na qual implementará algum valor.

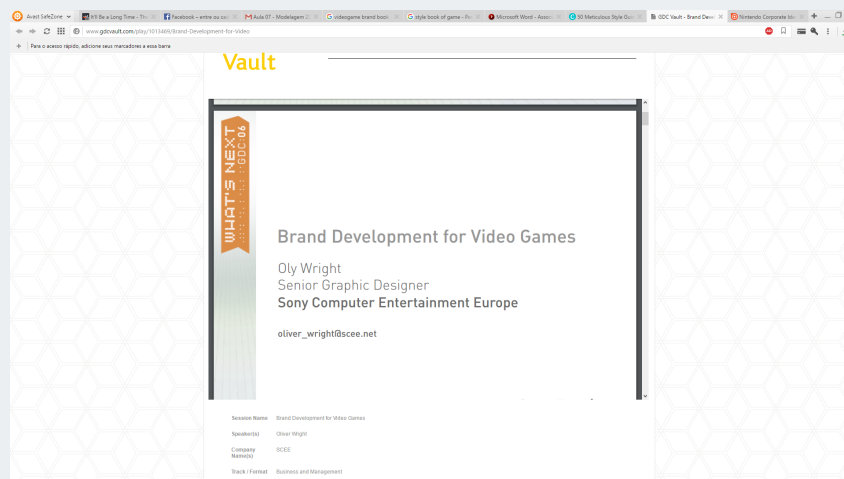
“O Brand Book, em uma tradução literal, seria o ‘livro da marca’, um resultado final de uma consultoria de branding, utilizado para expressar a síntese da estratégia de marca em um livro. O Brand Book deve ser visto como um importante instrumento de padronização, descrição, um guia que materializa origem, essência, cultura e valores da marca tornando-os acessíveis de forma clara e de fácil interpretação, ajudando assim, a alinhar a visão da personalidade da marca. Como toda marca possui uma maneira de se comunicar com o consumidor, ela precisa materializar isso em um Brand Book, para que fornecedores, funcionários e clientes, conheçam sua história, missão, visão, valores, cultura e crie assim uma marca consistente.”

Silva, Lárisson Ferreira da, and Raquel Pereira de Souza. "A comunicação institucional materializada segundo os elementos do design gráfico-Brand Book." (2016). (<http://www.repositorio.uniceub.br/bitstream/235/7661/1/21444017.pdf>)

03 dicas interessantes para saber mais sobre Brand Books:

- O site <http://www.gdcvault.com> apresenta um estudo acerca de como é o desenvolvimento da marca (Brand Development) nos games. Link direto na referência da Imagem.

Figura 13



Fonte: <<http://www.gdcvault.com/play/1013469/Brand-Development-for-Video>>. Acesso em: abr. de 2017

- O link a seguir apresenta uma lista interessante de diversos Brand Books referentes a muitas marcas diferentes: <https://designschool.canva.com/blog/50-meticulous-style-guides-every-startup-see-launching/>
- O incrível site <https://issuu.com> apresenta diversas publicações virtuais completas e de ótima qualidade, dentre as quais é possível encontrar muita coisa voltada à produção de games. Neste link está o Manual de Identidade visual da Nintendo:

É no *Brand Book* que se demonstram as melhores formas de apresentação da marca de acordo com as regras de estética dela, por exemplo: lista de cores ideais para plano de fundo da logo, lista de cores incorretas para a mesma função, limite de tamanho mínimo de apresentação da marca, além de diversas justificativas para as regras criadas.

E quanto à fonte que mostramos lá em cima?

Se você respondeu God of War, acertou! Certamente você lembrou de quando essa fonte aparece nos menus e nas telas de Loading.

2 - Logomarca & Logotipo

Certamente você já deve ter ouvido estas duas palavras - logomarca e logotipo – em algum lugar. Na aula de hoje, falaremos um pouco sobre a diferença entre elas. Por ora, veja as definições para ambas logo abaixo:

Figura 14 - Um exemplo de Logotipo e Logomarca separados e combinados para compor a marca Olympikus.



Fonte: Site Ciadalog. Disponível em: <http://www.ciadalog.com.br/n_logmartip.shtml>. Acesso em: abr. de 2017

Logomarca é o desenho minimalista expressando o projeto, já logotipo é a tipologia, ou seja, a forma das letras que a marca apresenta.

A logomarca de um game é a definição mais importante a ser criada numa identidade visual, devendo representar bem, e de forma minimalista, a ideia que o jogo busca representar. Assim como a capa do game deve transmitir toda uma conjunção de pistas sobre o que o jogador encontrará, a logo também tem a difícil missão de transmitir tais pistas, porém com uma grande limitação gráfica em comparação às capas. Agora, analisaremos algumas logomarcas e logotipos.

O game de sobrevivência Dead Island fez um trabalho magnífico nesta logomarca, na qual englobou de forma simples o horror que o jogador poderia enfrentar e colocou discretamente uma das formas de ele sair do pesadelo o qual é a ilha. A letra “i” (“Eu”, em inglês) é substituída por um homem enforcado. O que pode ser pior do que a morte?

Figura 15 - Logo do game Dead Island.



Fonte: Wikipédia. Disponível em: <[https://en.wikipedia.org/wiki/Dead_Island_\(series\)#/media/File:Dead_Island.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Dead_Island_(series)#/media/File:Dead_Island.jpg)>. Acesso em: abr. de 2017

A logo do game Top Gear faz menção, em todos os recantos das letras, a pistas de corrida. Além disso, a barra sob o “ear” se assemelha muito ao velocímetro ao qual tanto nos atemos durante o jogo.

Figura 16 - Game Top Gear.



Fonte: Site RETROPLAYERS. Disponível em: <<http://www.retroplayers.com.br/retroreview/retroreview-especial-de-30-aniversario-3-top-gear/>>. Acesso em: abr. de 2017

O que dizer da logo do game Chrono Trigger? Além da comunicação com seu antecessor espiritual Chrono Cross, a brincadeira de entortar o “gatilho” do tempo dá interessantes pistas ao jogador acerca das expectativas sobre o jogo.

Figura 17 - Logo do game Chrono Trigger.



Fonte: Site Overclocked Remix. Disponível em: <<http://ocremix.org/game/16/chrono-trigger-snes>>. Acesso em: abr. de 2017

Saindo um pouco dos games clássicos, ou AAA, ao analisarmos a logo do game Below (game de exploração em cavernas de um mundo fantasioso), temos uma boa dica do que esperar.

Figura 18 - Logo do game Below.



Fonte: Site Whatlies Below. Disponível em: <<http://www.whatliesbelow.com>>. Acesso em: abr. de 2017

A criação de uma logomarca deve ser alegórica, ou seja, deve possuir um significado. Na verdade, quanto mais significado a logo trazer, mais rica ela será.

Vamos analisar alguns exemplos mais comuns ao nosso cotidiano por outra perspectiva:

Figura 19 - Logo do Banco do Brasil.



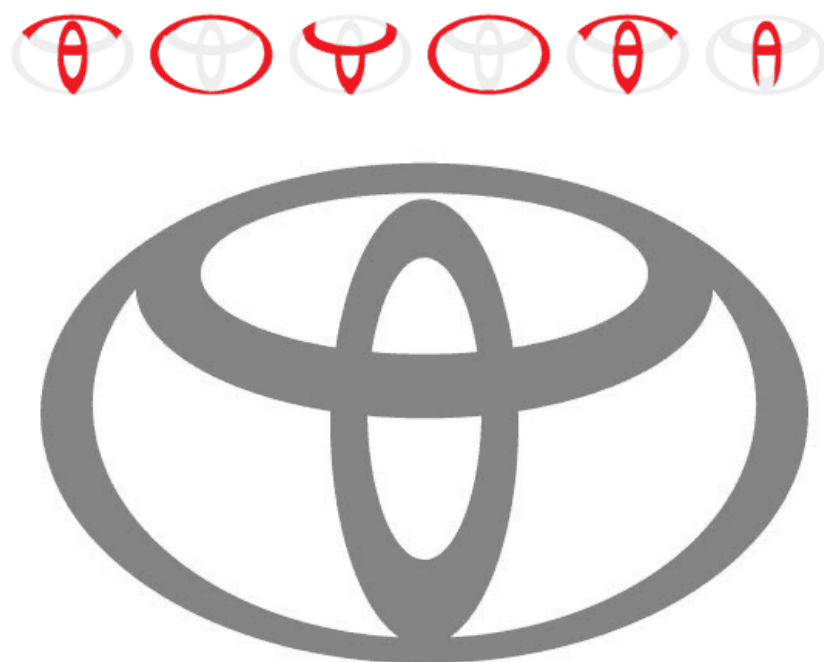
Fonte: Site Biblioteca do TI. Disponível em: <<http://sorisman.blogspot.com.br/2010/10/o-que-significa-logo-do-banco-do-brasil.html>>. Acesso em: abr. de 2017

Curiosidade!

Você já parou para observar que a logomarca do Banco do Brasil são duas letras “B” rearranjadas de modo a lembrar o símbolo do Cifrão (\$) ? Interessante, não é mesmo? O link abaixo explica mais sobre o processo de criação dela, confira!

<http://sorisman.blogspot.com.br/2010/10/o-que-significa-logo-do-banco-do-brasil.html>

Figura 20 - Logo da Toyota.



Fonte: Site Geralidade. Disponível em: <http://geralidade.blogspot.com.br/2011/05/brands_19.html>. Acesso em: abr. de 2017

Curiosidade!

Uma junção incrível de logotipo para criação da logomarca. A marca da Toyota reúne no mesmo espaço todas as letras do nome da empresa. Acesse o link a baixo para saber mais: http://geralidade.blogspot.com.br/2011/05/brands_19.html

Figura 21 - Logo do Carrefour. Se você olhar bem, é possível ver a letra C de Carrefour na marca, entre o espaço das figuras vermelha e azul.



Fonte: Site Geralidade. Disponível em: <http://geralidade.blogspot.com.br/2011/05/brands_19.html>. Acesso em: abr. de 2017

3 – Mão na Massa!

Agora, traçaremos um workflow da criação de uma logomarca para o nosso game.

Ao pesquisar um pouco sobre a cultura viking, encontraremos, dentre tantos elementos, dois que valem a penas ser considerados na criação de nossos elementos gráficos. Segue uma pequena lista:

- Pedras Rúnicas: pedras com inscrições sagradas;
- Dracar: embarcações com figuras monstruosas esculpidas na proa para amedrontar os inimigos e os monstros do mar.

Vamos demonstrar como ficaria uma versão da logo com a ideia referente à pedra rúnica.

Figura 22 - Logo com a pedra rúnica.



Fonte: Elaborada pelo Autor.

Vamos reparar em algumas coisas nessa versão da logo:

- A paleta de cores se comunica com a da fase já feita;
- O símbolo mostra uma espécie de espada minimalista a princípio, mas, se você olhar bem, trata-se da cabeça do protagonista, virada de cabeça para baixo, como se desse a entender que uma grande mudança em sua vida o fez virar uma arma.

Figura 23 - Making of de construção da logo do game do viking com base na ideia da pedra rúnica.



Fonte: Elaborada pelo Autor.

Blade of Viking (título do nosso jogo fictício), no qual a lâmina mostrada na logo tem a forma do próprio viking. Com isso, a logo diz indiretamente que a arma do viking é ele mesmo. O calor emanado no texto, por sua vez, remete a uma arma, a qual ainda está sendo fabricada, confeccionada pela dor e pelos golpes do “ferreiro”. Assim, para o nosso herói tornar-se sua própria arma, ele terá de sobreviver a um sofrimento intenso que, caso não o quebre, o moldará como guerreiro.

Figura 24 - Blade of Viking.



Fonte: Elaborada pelo Autor.

A escolha da fonte tipográfica deve ser feita com cautela e coerência, pois essa fonte acompanhará todo o projeto, seja em artes de divulgação ou na própria interface gráfica. Criar uma fonte do zero é uma tarefa bastante complicada, no entanto, há alternativas para baixar fontes em sites especializados em freeware e shareware. Lembre-se sempre de creditar qualquer elemento externo, acrescentado as referências em seu projeto, inclusive das fontes. Normalmente, há nos sites os créditos do autor da fonte. Parte do texto da logo de exemplo é feita com a fonte PR VIKING, criada por Peter Rempel e baixada no site <http://www.dafont.com/>. A fonte da palavra “Viking”, bem como o restante da arte da logo exemplo, foi criada pelo artista digital Alexandre Ferreira.

Existem duas opções ao se tratar do uso de fontes em domínio público. Se por um lado você poupará tempo e dinheiro, pois não precisará contratar um design de tipo, por outro lado pode ocorrer de a mesma fonte usada em seu projeto aparecer em mais mil outros, tirando um pouco da identidade visual, uma vez que identidade implica em singularidade. O ideal é usar esses recursos *free* até se alcançar certa expressividade com eles. Depois, quanto mais elementos únicos pertencentes somente ao seu projeto, melhor.

Com base nessas definições já feitas, mostraremos como seriam alguns elementos da interface gráfica no game “Blade of Viking”.

Figura 25 - Este é o set de elementos gráficos da interface do nosso game exemplo.



Fonte: Elaborada pelo Autor.

Ao se produzir toda a estrutura de elementos da interface gráfica, devemos ter o cuidado de eles chamarem a devida atenção para si, frente aos demais elementos do gameplay, ao ponto de o jogador separar intuitivamente o que é elemento da interface gráfica e o que são os elementos dentro dos cenários do jogo.

“Por meio da GUI, mesmo um usuário que não conheça o sistema operacional em questão pode utilizar-se da intuição para decifrar as metáforas da tela. Isto por que quase tudo em uma GUI que entra em contato com o usuário faz uma ligação metafórica com situações ou ferramentas físicas, do mundo real. Por exemplo, a área de trabalho se chama Desktop, o editor de texto simula as páginas e a ferramenta de traço no editor de imagens é um lápis. Esta “película” de representações gráficas, visível ao usuário, não passam de linhas de códigos para a máquina, de forma que a GUI seria uma espécie de tradutor ou de mediador entre o homem e a máquina (MANOVITCH, 2001).”

Weiller, Thais Arrias. "Jogos digitais: Interfaces gráficas e interação." Revista Eletrônica Temática. Ano VI 10 (2010).

Na imagem abaixo, podemos ver o personagem Viking, que criamos na aula 03 - Arte Conceitual e Criação de Personagem interagindo no cenário criado na aula 04 - Level Design/Composição de Cenas. O level é composto também de alguns elementos do Tileset estudado nesta aula.

Figura 26 - Alguns elementos do Tilesset.



Fonte: Elaborada pelo Autor.

Então, o que achou dessa parte do processo de criação de um game? A identidade visual é algo muito importante, que enriquece enormemente a produção. Na próxima aula, iniciaremos nossos estudos sobre modelagem 3D! Até lá.



Autoavaliação

1. Considerando o que estudamos, você consegue identificar qual a diferença entre logomarca e logotipo? Pense em uma marca e distinga o que é logomarca e logotipo nela.
2. Pensando nos jogos que você conhece, como a identidade visual pode se mostrar em um game? Exemplifique.



Leitura Complementar

- Design Gráfico Receitas - Leonard Koren;
- Sistemas de Identidade Visual - Maria Luísa Peón;
- Video: IDENTITY DESIGN: BRANDING <<https://www.youtube.com/watch?v=pR7tMnKghDs>>
- Video: Evolution of Street Fighter's Interface: DNSQ <https://www.youtube.com/watch?v=8cchIlyO_IU>



Referências

Rocha, Diego, et al. "Avaliação estética de games." BRAZILIAN SYMPOSIUM ON COMPUTER GAMES AND DIGITAL ENTERTAINMENT, SBGames. Vol. 5. 2006. <<http://www.cin.ufpe.br/~sbgames/proceedings/aprovados/23648.pdf>>

Silva, Lárisson Ferreira da, and Raquel Pereira de Souza. "A comunicação institucional materializada segundo os elementos do design gráfico-Brand Book." (2016). <<http://www.repositorio.uniceub.br/bitstream/235/7661/1/21444017.pdf>>

Weiller, Thais Arrias. "Jogos digitais: Interfaces gráficas e interação." Revista Eletrônica Temática. Ano VI 10 (2010);

Site onde é possível baixar fontes gratuitas e sem royalties. <<http://www.dafont.com>>