

História em jogos: animação em Flash e pesquisa de imagens

Mirielly Alves Marinho Sobral (Bolsista PIBIC-AF/UFPI, Curso de Sistemas de Informação, Campus de Picos/UFPI), Ana Maria Koch (Orientadora, História, Campos de Picos/UFPI).

Introdução

O projeto de História em jogos está associado ao Laboratório de História em Interface Digital (LHID) e ao grupo de pesquisa Rede com Literatura História (RELIH) onde se desenvolvem jogos de entretenimento abordando os conteúdos de História. Participam Estudantes de cursos de Sistemas de Informação e História. Minha atividade como bolsista PIBIC iniciou-se em julho de 2011 tendo como foco o trabalho com imagens e o desenvolvimento animação para os jogos.

O tempo de realização da pesquisa foi organizado de modo que no primeiro semestre os focos foram os programas *Adobe Flash Player* e *Photoshop*. O objetivo do estudo dos programas era o de dominar suas funções e ferramentas para então dar início a criação dos jogos. A ênfase foi dada ao trabalho de elaboração de imagens a partir das ilustrações que foram usadas no desenvolvimento de jogos por outro participante da equipe que programou com o software *Construct2*.

Metodologia

A atividade de pesquisa foi dividida em fases, para melhor entendimento e gerenciamento das etapas. No primeiro semestre o estudo da ferramenta *Adobe Flash Player* foi dividido da seguinte maneira: busca de materiais como: apostilas, tutoriais, vídeo-aulas e compreensão dos mesmos; prática dos exercícios aprendidos decorrente da leitura dos materiais, tais como o importar objetos ao palco, movimentar objetos, criar interações entre objetos; e, ainda, planejamento dos tipos de jogos a serem desenvolvidos a partir de temáticas do período dos séculos XVI ao XVIII da História do Brasil colonial.

Na fase de planejamento houve a definição dos tipos de jogos e dos temas que eles abordariam. Então pesquisas de conteúdos em livros de História, escaneamento de imagens foram feitos pelo Bolsista do Curso de História. Logo após os temas definidos, passou-se a criação das telas e dos logotipos de cada jogo; para desenvolver esse trabalho foi escolhido o programa *Adobe Photoshop*, e considerado um dos melhores programas de computação para edição de imagens. Para realização dessa etapa foi considerado o tema escolhido para o jogo e também as cores, as formas e fontes como recursos importantes para apresentação na tela de computador.

Terminado o primeiro semestre e o estudo do *Flash*, passou-se a estudar de forma exclusiva o *Photoshop* para buscar conhecimento de quais ferramentas ele disponibiliza para criação e ilustração de imagens para implementação no programa *Construct2*. A versão utilizada foi a CS5. O *Photoshop* permite trabalhar através de camadas, proporcionando dessa forma uma liberdade maior para edição de forma separada das imagens, tornando o trabalho ágil para definição da apresentação na tela do computador. A ferramenta escolhida para criação das ilustrações foi a *Pen Tool*. A ferramenta *Caneta (Pen Tool)* padrão, desenha com precisão, facilitando a atividade para desenhistas profissionais e também para amadores.

A criação das ilustrações seguem vários estágios; dentre eles estão: rascunho a lápis na folha de papel; escaneamento do rascunho; importação da imagem para o *Photoshop*; vetorização do desenho através da *Pen Tool*, dando forma e cores aos que eram inicialmente rabiscos no papel.

Esse procedimento é feito em etapas: cada parte da imagem é vetorizada de forma que fique disposta em camadas, separadas umas das outras, e que podem ser alteradas de tamanho e lugar na tela a qualquer instante. Esse trabalho é demorado, porém é também divertido poder criar os desenhos, escolher cores, as formas, os tamanhos para a apresentação de um determinado conteúdo. Permite criar e, ao mesmo tempo, explorar as vantagens de uma ferramenta de trabalho para chegar ao domínio dela.

Resultados e Discussão

Atuar no projeto como desenvolvedora de jogos e *design* dos mesmos me proporcionou um grande aprendizado. Estudar uma nova linguagem de programação, como a do *Action Script* foi um grande desafio; criar imagens, combinar cores foi outro, ainda maior. Explorar a área de tela para apresentação de jogos foi diferencial, pois ainda não havia explorado esse tipo de atividade. Percebi que unindo os conteúdos teóricos formulados em imagens e textos com ferramentas tecnológicas que possam transformá-los – pelo *design* – e dar interatividade fez com que a aprendizagem tivesse sido rápida e também divertida. Foram criados os seguintes jogos: *Chegou, Parou* (Fig. 1), *Quem chega lá?* (Fig.2), *Resta 1* (Fig.3), *Eu quero é ouro!* (Fig.4).



Chegou Parou é um jogo estilo *puzzle*; é composto por duas fases no mesmo estilo e com os mesmos objetivos, porém com temáticas distintas. O primeiro tem como tema imagens de quadros de animais e o segundo as de quadros de frutas, todos pintados no período da invasão holandesa ao Brasil. O objetivo do jogo é fazer com que o usuário arraste, através do clique no mouse, as imagens para as datas em que os quadros foram pintados. Caso o usuário não acerte a data correta, uma mensagem de *tente novamente* aparece na tela. Quando o usuário acerta o palpite aparece uma tela mostrando informações sobre autoria e informações sobre o quadro. A narrativa histórica que embasa o jogo é a informação sobre a cultura artística da época sobre o registro da riqueza da fauna e da flora brasileira.

Quem chega lá é um jogo semelhante ao primeiro com temáticas específica: aborda diferenças entre cidades brasileiras do período colonial: Recife, Fortaleza, Rio de Janeiro, entre outras. Outro jogo desenvolvido foi o *Resta 1*, com alguma adaptações pois se o objetivo é o de que reste apenas uma peça no tabuleiro, não importa o número de peças alcançado na realização, o

jogador recebe na tela final uma informação sobre a expansão territorial portuguesa no Brasil nos períodos do Tratado de Tordesilhas, do Governo Geral, das Capitanias Hereditárias e das fases da colonização. No segundo semestre a ênfase foi a de elaboração das ilustrações para o jogo *Eu quero é ouro!*, cuja narrativa foi elaborada pelo Estudante de História e a ação programada por Estudante de Sistemas de Informação em *Construt2*. As ilustrações foram realizadas com a ferramenta *Pen Tool*.

Em relação ao processo de criação das imagens paralelamente a criação dos jogos, um dos pontos considerados foi o de encontrar cores adequadas ao tema da narrativa e busca de estética agradável ao usuário. Um exemplo disso foi o palco do jogo *Chegou, Parou* que, comparando as duas fases – o de tema frutas – ficou com cores escuras, com aparência pesada. No segundo as cores foram estudadas para se relacionarem mais, para ter aparência mais leve. Procurei não repetir cores, favorecendo a organização do tema em função do melhor entendimento do conteúdo. Na nova etapa de elaboração dos jogos a atividade deu ênfase à elaboração das ilustrações. A principal ferramenta de desenho utilizada foi *Pen Tool* (caneta padrão), do *Photoshop*, precisa e de fácil manuseio também na aplicação das variações: *Freeform Pen Tool* (caneta de forma livre), *Magnetic Pen Tool* (caneta magnética). Estas ferramentas foram usadas juntamente com ferramentas de forma (*Shape Tool*) para criar formas complexas.

Conclusão

Em relação à proposta inicial do projeto, os objetivos foram alcançados. Aprender uma linguagem de programação nova é um desafio. Percebi que unir conteúdos de História do Brasil e utilizar ferramentas tecnológicas, como o *Flash* e o *Photoshop*, resulta em uma boa estratégia para aprendizado para quem elabora os jogos de entretenimento, leva a considerar também o público a que os jogos se destinam. O projeto enriqueceu a formação acadêmica ao proporcionar atividade em direção a outras áreas não estudadas durante a Graduação em Sistemas de informação, nesse caso a de jogos. O estudo aprofundado dos métodos, eventos e propriedades que a linguagem de animação e ilustração proporcionam é necessário para alcançar resultados planejados.

A pesquisa me proporcionou novos conhecimentos tanto na área de jogos, quanto na de edição das imagens. O trabalho em grupo, numa equipe de pesquisa compartilhando informações, também é um aspecto positivo para a formação acadêmica. Saber ouvir, compreender e se subordinar a decisões do Projeto também são fatores importantes de aprendizado obtidos na atividade de pesquisa História em Jogos.

Apoio: CNPQ. UFPI.

Referências

SYSTEMS, Adobe. Programação do ADOBE ACTIONSCRIPT 3.0. Califórnia, 2008.

MARTINS, Vinícius. In: O que é e para que serve o Flash? Internet. **Disponível em:** <<http://www.desenhodg.com/2011/11/09/o-que-e-e-para-que-serve-o-flash-.html>>. **Acesso em:** 10 jan. 2012.

Palavras-chave: Animação gráfica. Ilustração gráfica. Jogos de entretenimento.