

Elementos de expressão gráfica em ilustrações para games:

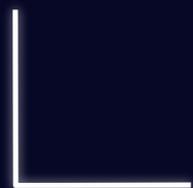
um olhar sobre linha, valor tonal e cor

≈ Linha

☀ Valor tonal

💧 Cor

Gera direção e ritmo com intenção de:



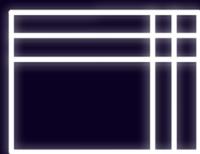
Oposição



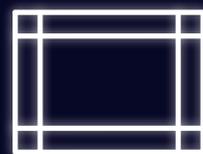
Transição



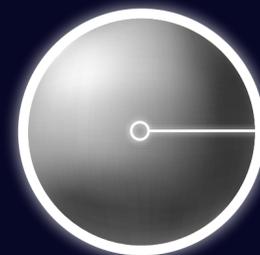
Subordinação



Repetição



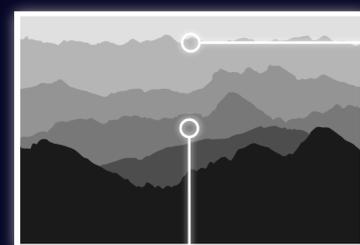
Simetria



Definição de proporção de

Áreas de luz e sombra

com valores tonais



Planos de profundidade

- Perspectiva atmosférica
- Distribuição de áreas de claros, médios e escuros

Valor tonal médio

- Presença predominante nas ilustrações de jogos
- Favorece variação e contraste de tons claros e escuros

Expressões e representações cromáticas

Cor local

Cor atmosférica

Cor refletida

Cor ambiente

Esquemas cromáticos

Análogo



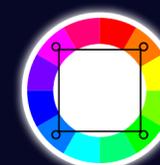
Tríade



Complementar



Tétrade



Monocromático



Neutro



Contrastes de cor

Em si mesma



Complementar



Claro-escuro



Qualitativo



Quente-frio



Quantitativo



Legenda

★ = Tendências nas ilustrações de jogos analisadas