



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CAMPUS AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE DESIGN

LUIGGY ADYSON DE SOUZA SENA

CONCEPT ART DE PERSONAGENS PARA HQ DE FICÇÃO MEDIEVAL

Caruaru
2025

LUIGGY ADYSON DE SOUZA SENA

CONCEPT ART DE PERSONAGENS PARA HQ DE FICÇÃO MEDIEVAL

Memorial Descritivo de Projeto apresentado ao Curso de Design do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Design.

Orientador (a): Ricardo Oliveira da Cunha Lima

Cidade

2025

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Souza Sena, Luigy Adyson de.

Concept art de personagens para HQ de ficção medieval / Luigy Adyson de
Souza Sena. - Caruaru, 2025.

49p. : il., tab.

Orientador(a): Ricardo Oliveira da Cunha Lima

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de
Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Design, 2025.

Inclui referências.

1. Quadrinhos. 2. Concept art. 3. Personagem. I. Cunha Lima, Ricardo
Oliveira da. (Orientação). II. Título.

760 CDD (22.ed.)

LUIGGY ADYSON DE SOUZA SENA

CONCEPT ART PARA UMA HQ DE FICÇÃO MEDIEVAL

Memorial Descritivo de Projeto apresentado ao Curso de Design do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Design.

Aprovada em: 05/08/2025

BANCA EXAMINADORA

Prof. Ricardo Oliveira da Cunha Lima (Orientador)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Clecio José de Lacerda Lima (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^ª. Sophia de Oliveira Costa e Silva (Examinadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco

AGRADECIMENTOS

Este trabalho não é apenas uma avaliação de conclusão de curso, mas também uma conquista. Tal conquista não foi somente minha, mas de todos os envolvidos que me ajudaram a concluir este projeto. Gostaria de agradecer a meu orientador que sempre teve paciência e preocupação comigo e com o que eu iria apresentar. Gostaria de agradecer aos meus amigos que sempre contribuíam para o meu crescimento. Gostaria de agradecer aos meus familiares que sempre me deram suporte nas horas mais difíceis para que tudo isso fosse possível. E por fim, o maior agradecimento vai para Deus que me fortaleceu em todo o processo, demonstrando seu grande amor. Obrigado a todos, sem vocês esse trabalho não aconteceria.

RESUMO

Este memorial descritivo de projeto apresenta concept art para personagens de quadrinhos. O objetivo principal da pesquisa é mostrar a efetividade da metodologia utilizada para a criação de personagens. Ao decorrer da pesquisa foi demonstrado como personagens foram criados de forma iterativa a partir de estudos conceituais, seguindo uma metodologia pré estabelecida.

Palavras-chave: Quadrinhos; Concept art; Personagem.

ABSTRACT

This descriptive report of the project presents conceptual art for comic book characters. The main objective of the research is to demonstrate the effectiveness of the methodology used to create characters. During the research, it was demonstrated how characters were created iteratively from conceptual studies, following a prerequisite methodology.

Keywords: Comics; Concept art; Character.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	9
2	METODOLOGIA DE DESIGN.....	12
2.1	CONCEITUAÇÃO.....	13
2.1.1	Conceituação do mundo.....	13
2.1.2	Conceituação dos personagens.....	14
2.2	MAPAS MENTAIS.....	14
2.3	MOODBOARDS.....	14
2.4	ESBOÇOS DE MINIATURAS.....	15
2.5	REFINAMENTOS E ESTUDOS CROMÁTICOS.....	16
2.6	FINALIZAÇÃO.....	16
3	DESENVOLVIMENTO.....	17
3.1	CONCEITUAÇÃO.....	17
3.1.1	High concept (Conceito amplo - Resumo da história).....	17
3.1.1.1	História autoral para roteiro da HQ.....	18
3.1.2	Conceituação do mundo.....	20
3.1.2.1	Sobre a geopolítica.....	20
3.1.2.2	Contexto social.....	21
3.1.2.3	Ordem dos cavaleiros.....	22
3.1.3	Conceituação dos personagens.....	22
3.1.3.1	Herói.....	23
3.1.3.2	Vilão.....	24
3.1.3.3	Mentor.....	25
3.2	DESENVOLVIMENTO DO HERÓI.....	26
3.2.1	Herói: mapa mental.....	26
3.2.2	Herói: mood board.....	27
3.2.3	Herói: esboços de miniaturas.....	28
3.2.4	Herói: refinamento e estudo cromático.....	29
3.2.5	Herói: finalização.....	32

3.3	DESENVOLVIMENTO DO VILÃO.....	32
3.3.1	Vilão: mapa mental.....	33
3.3.2	Vilão: mood board.....	33
3.3.3	Vilão: esboços de miniaturas.....	34
3.3.4	Vilão: refinamento e estudo cromático.....	35
3.3.5	Vilão: finalização.....	38
3.4	DESENVOLVIMENTO DO MENTOR.....	39
3.4.1	Mentor: mapa mental.....	39
3.4.2	Mentor: mood board.....	40
3.4.3	Mentor: esboços de miniaturas.....	41
3.4.4	Mentor: refinamento e estudo cromático.....	41
3.4.5	Mentor: finalização.....	44
4	DETALHAMENTO E ESPECIFICAÇÕES.....	45
4.1	HERÓI: HAROLD PARTERLESS.....	45
4.2	VILÃO: HAKON DALIBORI.....	46
4.3	MENTOR: HANDERSON KAGURI.....	47
5	CONCLUSÕES.....	48
	REFERÊNCIAS.....	49

1 INTRODUÇÃO

Nos dias atuais, a força de histórias e narrativas carregam valores inestimáveis para a sociedade atual, refletindo momentos e sentimentos humanos que emocionam ao usuário final. Neste prisma, o design e a arte podem se encontrar gerando debates intermináveis, mas de grande valor acadêmico. Por conseguinte, o concept art é um dos fatores que tocam esses debates, unindo os melhores pontos de cada tema.

O que seria um concept art afinal? De acordo com a Escola Britânica de Artes Criativas e Tecnologia (EBAC), Concept art é uma ferramenta fundamental na pré-produção de projetos, sejam eles de games, filmes, animações, etc. Tal processo é essencial para uma identificação e adesão do público em relação ao produto final. Não se trata apenas de tornar um personagem apenas visualmente atrativo, mas elevar o conceito do personagem no contexto onde se encontra. Essa premissa transforma um personagem fictício mais crível, baseado no contexto onde ele foi gerado. Nessa perspectiva, a partir do momento que se aplica esse instrumento o processo passa a ter significados profundos e enriquecedores.

Nesse procedimento, também são analisados conceitos filosóficos, sociológicos e narrativos. Levando em conta que há uma história por trás do conceito realizado é necessário entender como esses significados serão construídos a partir dos campos de estudos que foram citados. A ideia dos arquétipos é uma das formas de organizar o que irá ser feito, pois são perspectivas do imaginário humano que sobrevivem durante séculos nas histórias. Outro pensamento que deve ser observado é o contexto sociológico em que o personagem vive, pois esta indagação levará a situações estéticas que aprofundaram o significado do mesmo.

Levando em conta a incorporação desses conceitos, foi desenvolvido um trabalho que revelasse que o personagem é afirmado e transformado de forma realista, quando o seu contexto é evidente e atribui ciência do que está sendo vivido pelo personagem. A abordagem conceitual do personagem faz total diferença neste trabalho, por motivo de que a representação visual estará estruturada na lógica da narrativa criada pelo autor dos personagens. Neste caso o autor decide fazer uma história autoral que aprofunda a construção dos personagens.

Sendo de objetivo exploratório com abordagem qualitativa, este estudo possui o método dedutivo. No desenvolvimento do projeto foram usados autores que

exprimem uma qualidade notória de uma metodologia adequada para a formação de itens que demonstram a capacidade do concept art em sua função principal. Em primado, é relevante salientar sobre o livro Jornada do escritor (2015) que relaciona, de forma excepcional, histórias famosas e como elas reiteram características repetentes, mas funcionais, de narrativas que influenciaram diversas épocas. Neste mesmo contexto faz-se singular a metodologia apresentada por Guilherme Rodrigues, a qual incorpora de forma dinâmica e singela de como produzir um design com extrema qualidade, que demonstre conexões lógicas na construção de personagens impactantes.

É evidente uma omissão involuntária por parte do perfil acadêmico da instituição federal, Universidade Federal de Pernambuco (UFPE) Campus do Agreste (CAA), na área. Essa ausência é plenamente justificável pelo fato de que o concept art é relativamente novo no mercado e ainda mais novo no mercado brasileiro. Com isso, esta pesquisa contribui para o crescimento da área acadêmica esclarecendo aos discentes em curso de graduação em design e incentivando o curso para que haja uma atenção maior ao tema.

O **objetivo** deste memorial descritivo é estudar de forma empírica a área e promover a criação de concept art para quadrinhos, analisando a partir de obras e metodologias o molde ideal de construir um resultado adequado.

Como **objetivos específicos** esse trabalho analisará:

- a) Entender e esclarecer uma metodologia adequada para a criação de Histórias em quadrinho(HQ) a partir do concept art.
- b) Evidenciar como os arquétipos e os contextos de cada personagem se adequam para um desenvolvimento conveniente do concept art.
- c) Desenvolver de forma autoral a história de uma HQ e seu universo.
- d) Constituir três personagens aos moldes do concept art com estética de quadrinhos.

Este memorial descritivo contém 4 partições:

1. Metodologia de design: Tal tópico pretende abordar a metodologia usada no memorial descritivo em questão.
2. Desenvolvimento projetual: Constará nessa seção uma descrição de todo projeto realizado contendo todos os processos que foram desenvolvidos.

3. Detalhamento técnico e especificações: Nesta fase haverá uma exposição das decisões finais que levaram a produção final, a qual também estará contida nessa fase.
4. Conclusões: A partir de tudo que foi proposto, neste tópico ocorrerá uma reflexão e uma sumarização de tudo o que foi feito.

2 METODOLOGIA DE DESIGN

A metodologia é uma das principais ferramentas que podemos usar para o auxílio de um projeto de design. Com uma mescla focalizada de autores a metodologia usada por Guilherme Rodrigues (2015) se adequa excepcionalmente na construção do concept art que foi composto.

Com uma ideia flexível de uso metodológico, Guilherme Rodrigues (2015) tem como foco principal um processo intuitivo e acessível para que ocorra um sucesso na criação de um concept art. O mesmo, visando alertar sobre sua pesquisa, entende que tal procedimento é válido, mas que se diferencia quanto a quem está trabalhando (uma pessoas ou equipes), e qual projeto está sendo pensado. Um exemplo prático está no fato de que um trabalho 3D não terá exatamente o mesmo processo para um trabalho em pixel art nos seus mínimos detalhes. Nesse sentido, a ideia principal da referência é apresentar uma base sólida para a compreensão e desenvolvimento de um concept art.

Ademais, para a criação de conceitos e idealizações previstos no método foi utilizado os conhecimentos do livro Jornada do Escritor de Christopher Vogler (2006). Nesta obra que elucida os leitores sobre técnicas de tramas das histórias, Seu foco principal é apresentar a jornada do herói de forma que roteiristas ou semelhantes entendam como criar uma boa trama. Ele mostra, também, arquétipos que são padrões de personagens que se repetem independentemente da cultura em que foram desenvolvidos. Eles servem como **esquemas básicos** que ajudam a estruturar uma narrativa, tornando-a mais familiar e ressonante para o público. Eles são ferramentas para construir tramas mais coesas e explorar temas universais, pois se baseiam em padrões psicológicos e experiências humanas compartilhadas. Desta maneira, tal conhecimento é fundamental para que as fases do método sejam exploradas da melhor maneira, pois constrói o contexto ao qual os personagens estão inseridos.

A metodologia usada destaca as seguintes etapas principais:

Quadro 1 – Resumo da metodologia voltada ao desenvolvimento do projeto

Etapas	Descrição
1. Conceituação	- Conceituação do mundo - Conceituação dos personagens

2.Mapas mentais	Desenvolvimento de uma organização visual que facilite o entendimento conceitual dos personagens.
3.Moodboards	Compilações de referências visuais sobre aspectos dos personagens para auxiliar na sua criação.
4.Esboços de miniaturas	Desenvolvimento de rascunhos para decisões e alterações antes do molde final.
5.Refino e estudos cromáticos	Propositura de cores e refinamentos para que ocorra a finalização.
6.Finalização	Processo e apresentação do projeto finalizado.

Fonte: Autoria própria.

2.1 CONCEITUAÇÃO

Nesta metodologia, a importância de um plano de fundo é do nível mais elevado para que se inicie uma construção de história e personagens adequados para os usuários. Compreende-se, nesse sentido, que serão abordadas instruções anteriores a todos os planos práticos da que serão analisados. Pensando em contextos habituais, históricos e geográficos dos indivíduos tornar-se-á coerente tudo que vier a ser projetado a posteriori.

Nesta fase da metodologia se desenvolveu a conceituação do mundo e do personagem.

2.1.1 Conceituação do mundo

A conceituação do mundo é muito importante para a geração do concept art pois nela está situado o conceito amplo do projeto. A contextualização de forma expandida é muito importante pois definirá situações que poderiam não estar diretamente ligadas às histórias dos personagens. Nesse sentido, exemplos práticos de situações que podem não estar descritos no contexto do personagem são a do contexto político e contexto geográfico.

O contexto político é muito interessante pois leva as características de relações entre os personagens que é entendida a partir da amostragem ampla do mundo. O geográfico desempenha um papel de entendimento de climas, fronteiras e cidades que dá uma dinamicidade à história e a relação entre os personagens.

Nesse prisma, torna-se compreensível a importância do conceito amplo para o enriquecimento do projeto.

2.1.2 Conceituação dos personagens

Depois de ter sido conhecido o conceito amplo do ambiente e do contexto onde os personagens irão se encontrar, é chegado o momento da especificação de cada personagem e sua história específica. Cada pessoa terá um enredo próprio, pois, para que se torne mais realista, deve-se entender o contexto de cada um de maneira singular. Partindo desse pressuposto, o conhecimento específico de cada personagem é importante, pois será sabido o contexto social e contextos que somente a persona específica vai ter em sua história para que seja diferente dos demais.

2.2 MAPAS MENTAIS

Mapas mentais em suma são pensamentos organizados de forma dinâmica e intuitiva. Ele organiza informações resumidas de forma organizada para a facilitação do entendimento do projetista. Nesta etapa, é ressaltada características dos personagens que serão de grande importância para a criação dos mesmos. Nesses mapas terão informações sobre vestimenta, caráter, ambiente, preferências etc.

Figura 2 – Exemplo de Mapa Mental



Fonte: Guilherme Rodrigues, 2015

2.3 MOODBOARDS

Com objetivo de criar um repertório visual adequado para a inicialização da criação do concept art faz-se necessário a criação de mood boards. Moodboard nessa metodologia é um conjunto de imagens que definem o que está sendo

proposto para a criação. Este processo é feito de forma que haja uma idealização do personagem ou artefato que será criado. O concept artist que cria este quadro facilita para a equipe qual é a ideia conceitual e visual geral do projeto.

Figura 3 – Exemplo de Moodboard



Fonte: Guilherme Rodrigues, 2015

2.4 ESBOÇOS DE MINIATURAS

Nesta serão criados desenhos em miniatura que representem o que está descrito nos mapas mentais e nos moodboards. Um número ilimitado de miniaturas podem ser criados pensando em uma prévia idealização de como os personagens seriam. Nesse sentido, alguns pensam em uma técnica de silhueta para desenvolver esta etapa, pois reflete a miniatura desejada e oferece a liberdade de detalhamento interno da silhueta em seguida. Todavia, como será visto na imagem a seguir, não é só dessa técnica que o designer pode fazer uso, mas também, de outras.

Figura 4 – Exemplo de Esboços de Miniaturas



Fonte: Guilherme Rodrigues, 2015

2.5 REFINAMENTOS E ESTUDOS CROMÁTICOS

No determinado momento da metodologia é importante a tomada de decisão relacionada às fases anteriores, visto que será iniciado o processo de construção de cores e refinamento a partir do modelo base escolhido a partir das fases anteriores. Em tal ponto, o projetista pensará se fará redesigns e em escolher quais cores seriam interessantes para determinado personagem ou artefato. Portanto, a utilização de estudos cromáticos e técnicas de refinamento são adequadas para, logo após, ser iniciado o processo de finalização.

Figura 5 – Exemplo de Refinamento e Estudo Cromático



Fonte: Guilherme Rodrigues, 2015

Figura 6 – Exemplo de Refinamento e Estudo Cromático



Fonte: Guilherme Rodrigues, 2015

2.6 FINALIZAÇÃO

A finalização consiste na escolha final do concept artist. Depois do processo de refinamento e estudos cromáticos, onde foram feitas as escolhas mais importantes, o designer nesses momentos pode escolher qual produto final vai ser escolhido. Portanto, o projetista produzirá o que o tipo do projeto requer, como por exemplo: vistas, posters, produtos de marketing dentre outros.

Figura 7 – Exemplo de Finalização



Fonte: Guilherme Rodrigues, 2015

3 DESENVOLVIMENTO

O desenvolvimento é onde será apresentado o concept art do autor. Fazendo uso de toda a metodologia analisada anteriormente, agora será realizada a prototipação de um concept art aplicando tudo que foi estudado na prática. Aqui serão entendidos os conceitos utilizados, inspirações, referências, passos e detalhamentos que levaram a construção do projeto.

3.1 CONCEITUAÇÃO

Esta é uma fase escrita que visa estabelecer critérios conceituais adequados e conceitos prévios estabelecidos para a criação do artefato. Essas informações serão basilares para a formação do projeto, assim como consta na metodologia. Portanto, serão entendidos os conceitos e inspirações de forma ampla e restrita nesta fase do projeto.

3.1.1 High concept (Conceito amplo - Resumo da história)

Conceitos, princípios gerais e a história se configura no local do conceito amplo, o qual explica as principais nuances da história:

Gênero:

Ficção medieval, Ação e aventura.

Principais referências:

- Invincible (2003)
- Vagabond (1999)
- Vinland Saga (2005)
- The walking dead (2003)

Vale salientar que períodos históricos também foram levados em consideração como inspiração e referência de construção conceitual do conteúdo.

3.1.1.1 História autoral para roteiro da HQ

Em uma época em que havia uma conturbação entre duas forças poderosas nasce o desejo nobre de proteção e preservação de pessoas inocentes que desejavam conhecer a cidade sagrada e histórica, Melasur. Neste contexto, um jovem se interessa em entrar numa ordem militar que teria seus princípios pautados na lealdade e na proteção dos peregrinos vindos das terras do norte.

Este jovem inicia despertando esse desejo no seu monastério onde recebia notícia recorrente que seus irmãos de consideração estavam sendo executados por revolucionários Sonamos. Os Sonamos tem bastante territórios no sul e poder ao nível de potência territorial.

Este jovem monge decide entrar na ordem dos Cavaleiros pensando nos seus amigos atacados. Uma ordem que era decidida em proteger os peregrinos que decidiam ir para Melasur. Nisto ele teria que desenvolver habilidades que eram diferentes das suas usuais. Ele deveria passar por um treinamento rígido para poder entrar em situações adversas e poder se proteger e acima de tudo proteger a todos.

Neste momento ele faz vários amigos e aprende novas línguas pelo contato cotidiano com pessoas de diferentes países que se interessam pela ordem. Depois disso, vem o desafio final do seu treinamento para se tornar um cavaleiro, ele sofre mas consegue passar depois de muito esforço. No momento adiante, ele é condecorado e finalmente pode atuar como um Cavaleiro, um soldado que era regido por princípios de lealdade diferente dos convencionais.

Movido de grande dever moral, ele é convocado para sua primeira missão: proteger peregrinos até a cidade Sagrada. O jovem se alegra, pois nunca tinha ido

lá, mas também teme porque é o caminho mais perigoso. A chance de achar soldados inimigos querendo impedir a entrada de Soatris é muito alta. O jovem recém formado é tomado por um grande temor, mas seus companheiros lhe animam então ele vai para essa jornada.

Nisso eles passam por todas as partes seguras de antes da fronteira. Os peregrinos vão se alegrando e os soldados também, mas quando estão próximos à fronteira os soldados ficam temerosos mas começam a cantar uma canção religiosa em conjunto. Logo após a fronteira eles se calam e ficam atentos em posição defensiva enquanto caminham no meio de uma floresta fria e escura.

Os soldados decidem acampar para passar a noite com os peregrinos, mas nenhum dos templários dorme. Quando menos se espera, uma canção em uma língua estrangeira que se torna aterrorizante para quem estava de guarda. Eles sabiam que eram os Sonamos que estavam a caminho. Um dos mais experientes dos soldados fala na língua deles que vieram em paz, mas ao mesmo tempo se preparam para a batalha, pois a fama do local é que não era somente questão pacífica mas de ameaça de conflito.

Com isso eles avançam e então começa uma batalha implacável. Muitos de seus amigos sofrem ferimentos graves. Amigos que estavam com eles desde seu treinamento passaram grande dificuldade. O herói não se sente capaz enquanto luta enquanto é quase morto por um soldado inimigo, neste mesmo momento o seu mentor o defender, mas acaba sofrendo um grave ferimento. mesmo o mentor tendo derrotado o soldado inimigo ele estava incapaz de continuar. O herói movido pela culpa vai socorrer o mentor. O mentor lhe motiva para que ele se levante e que não deixe mais ninguém ser ferido. Então já no clima de batalha, não se via quem estava ganhando. Então o herói decidiu não deixar que mais companheiros se machuquem e decide desafiar o líder do esquadrão inimigo para uma luta de espadas. O acordo era: quem se render primeiro vai embora. Muitos comentavam contra essa decisão, pois o herói era um novato, mas por haver muitos feridos todos concordam.

Todos fazem um círculo e começa uma batalha implacável, o líder inimigo tem uma vantagem por causa da sua experiência. O herói começa a duvidar de si mesmo novamente, mas estava feliz porque ninguém mais precisaria morrer. quando um golpe de espada bate forte na espada do herói ele cai ao chão. O líder inimigo e os seus soldados começam a rir do herói. O herói quando estava prestes a desistir ele

se lembra de todos os amigos que se perderam quando foram para a peregrinação, então ele se levanta e começa a lutar novamente, mas sua espada quebra.

Parecendo tudo estar acabado, o líder se prepara para dar o golpe final, mas o herói lembra do seu treinamento e lhe aplica uma queda, fazendo o líder perder a espada. Quando o líder cai o herói lhe prende com uma imobilização e assim o líder se rende. O herói tendo vencido a luta todos comemoram e vão em direção a cidade. Depois desta missão ele volta ao monastério vendo todos os seus amigos que voltaram felizes da expedição.

3.1.2 Conceituação do mundo

Com base no conceito amplo, com enfoque na história contada, compreende-se a necessidade da conceituação do mundo para que os personagens possam fazer sentido dentro do contexto da história. Esta fase é importante para entender como é regido o mundo da história anterior e como os personagens são impactados pelas condições gerais do mundo onde passa a história. Com isso, há um objetivo claro de conhecer como o mundo medieval ficcional impacta no contexto tanto da história como dos personagens.

3.1.2.1 Sobre a geopolítica

Há dois blocos de países dividido em dois por um mar. No norte se encontram os países do norte ou a Aliança do Norte e no sul se encontram os países do sul ou a Aliança do Sul. Todos os dois blocos tem seus costumes e culturas que algumas vezes se divergem e se convergem dependendo da região. Nas fronteiras se encontram cidades que possuem um valor e uma neutralidade política que causa disputa entre as duas alianças. A principal delas é a cidade misteriosa Melasur.

Os reinos do norte possuem um clima mais frio que ao decorrer do caminho as situações climáticas podem ficar cada vez mais rígidas. A partir da divisão do mar é um clima tropical cheio de árvores e criaturas selvagens diversas. Ao subir mais um pouco é possível ver uma vegetação mais aberta com um clima menos quente do que perto da fronteira. Ao subir mais para o norte a vegetação começa a desaparecer e a neve começa a cair. Mais acima, perto do final do continente, ele é todo dominado por gelo e neve densa. Muitos especulam que nos dois extremos do continente se escondem criaturas mágicas.

Já os reinos do sul eles possuem uma lógica inversamente proporcional ao do norte, tudo que acontece de situação climática é invertida. Enquanto o norte é frio o sul é quente, isso gera diferenças de fauna e flora. Nos reinos do sul há um clima tropical na fronteira, cheio de árvores grandes e animais selvagens. Indo mais ao sul começa a aparecer vegetações mais secas e um solo mais arenoso e no extremo sul há um deserto que há rumores que no seu final existem criaturas mágicas.

Ambas as alianças têm suas dificuldades. Enquanto o norte sofre com falta de alimentos o sul sofre com falta de água, as vantagens do reino do norte é a abundância em água e em minérios, já do reino do sul é a abundância de alimento e grande quantidade de matérias primas primordiais. Quando os reinos estão em paz eles se ajudam, mas quando estão em guerra sempre buscam a abundância do outro.

As cidades neutras são disputadas a séculos pois são regiões onde há abundância de tudo que os dois reinos precisam. geralmente uma delas é palco de diplomacia entre os povos e outras guardam segredos preciosos que muitos estudiosos buscam. Melasur é a cidade que guarda mais segredos e controvérsias, também é palco de momentos históricos e de eventos sagrados que ambos os blocos respeitam e admiram.

Soatris: cidade de fronteira entre o reinos do norte e os reinos do sul.

3.1.2.2 Contexto social

Nesta sociedade há várias classes que são fluidas, mas podem ser identificadas em realeza, comuns e monges. Todos esses têm locais estabelecidos na sociedade e se apresentam em todos os reinos. A realeza é onde se encontram mais pessoas com poder governamental, bélico, autoridade ou influência. São pessoas de grande riqueza e que comandam cidades, capitais ou um país. São pessoas que possuem a liderança e a palavra final na sociedade. Quando se comunicam com comuns delegam funções a estes para que tenha autoridade. Na realeza é comum se encontrar generais do exército, magos, reis e alguns líderes religiosos. vale ressaltar que os magos podem tanto atuarem em áreas medicinais quanto bélicas. Não é exclusividade total da realeza, os magos, mas quem possui recursos para treiná-los é a realeza.

Os comuns são as pessoas trabalhadoras do campo, soldados de média ou baixa patente e comerciantes. Os comuns podem possuir um grande poder

monetário como comerciantes, mas não há autoridade, a não ser que alguém o nomeie dono de terras. Comuns como soldados podem subir de patentes em casos de feitos emblemáticos. Ainda neste viés, magos de médio ou baixo conhecimento atual principalmente na área medicinal. Os trabalhadores do campo são a maioria representando 40% dos comuns. Eles trabalham na produção, na caça ou na coleta, vendem ou se sustentam de forma independente. Quando muitos trabalhadores se juntam é normal formar vilarejos. No norte há muitos vilarejos de mineração e no sul muitos vilarejos de plantação.

Os monges são responsáveis pela manutenção e a preservação de documentos em geral. São integrantes da Ordem dos Guardiões que está localizada na maioria dos reinos do norte mediante acordos diplomáticos de preservação e assistência social. Eles desempenham papéis sociais ajudando os necessitados. Eles possuem o apoio da realeza para as suas façanhas. Muitos monges podem se tornar professores para vários tipos de áreas, pois eles possuem um grande conhecimento por causa de sua convivência com materiais didáticos. Os monastérios se encontram em locais onde a necessidade se encontra. A maior parte deles se encontram em locais próximos aos extremos do continente, pois lá é onde há mais falta de recursos. Eles também podem criar ordem militares com objetivos pacifistas de legítima defesa, como por exemplo, os cavaleiros.

Ademais, todas essas classes são só meros parâmetros para facilitar o entendimento, mas a divisão das classes e funções são mais complexas e fluidas do que é imaginado.

3.1.2.3 Ordem dos cavaleiros

A ordem dos cavaleiros é designada a proteger pessoas inocentes nas fronteiras. Normalmente peregrinos são os mais visados pelas pessoas dos reinos, tanto pela prática facilitada de crimes quanto pela relação agressiva de ultrapassagem de fronteiras.

3.1.3 Conceituação dos personagens

Foi escolhida a criação de três personagens que são fundamentais para a história. Em primeiro lugar o que possui o arquétipo do herói descrito por Vogler. Tal arquétipo representa o personagem central que terá um desafio a ser cumprido e inspirar os leitores a admirar suas qualidades e identificarem os seus defeitos. Em

segundo lugar o arquétipo do vilão que representará o oposto do herói, demonstrando a parte obscura e os medos do herói. E em último lugar o arquétipo do mentor é revelado a partir da figura de sabedoria, inspiração e orientação do herói.

Cada um dos arquétipos, respectivamente, está relacionado a um personagem. Eles serão listados como herói, vilão e Mentor para facilitar o entendimento do leitor.

3.1.3.1 Herói

O nome do herói é Harold Parterless. Ele tem 20 anos na história. Harold vive em um monastério localizado no norte do reino da Glanden. Quando era uma criança, por volta dos 2 anos de idade, ele é deixado na porta do monastério onde viveu a maior parte da sua vida. Os seus pais são um mistério para sua vida porque ele nunca os conheceu. Ele vive neste local copiando textos documentos, fazendo boas ações para os pobres, entre outros. A localidade onde ele vive é o pequeno vilarejo chamado Winterston que é uma localidade de pessoas pobres que são ajudadas pelos monges.

Ele é um pessoa que é feliz em ajudar os outros, nunca vê o lado material das coisas, mas sempre desapegado. Ele percebe a importância de laços de amizade e de que sempre devemos ajudar uns aos outros. Ele também é curioso em relação aos seus pais pois os monges nunca negaram que ele era órfão. Muitas das vezes crianças eram deixadas em monastérios para que tivessem um lar, então não era incomum para Harold amigos órfãos como ele. Ele gosta de comidas quentes e é bastante curioso.

Ao decorrer da sua vida ele via muitas pessoas da sua casa se interessarem por uma cidade muito intrigante que esconde muitos mistérios, a cidade de Melasur. Por serem monges eles tinham acessos a vários documentos que lhes permitiam estudar, e esse estudo os guiavam para a cidade misteriosa. Nesse sentido ele também ficava curioso para saber o que tanto as pessoas admiravam nessa cidade.

Ele via seus amigos saindo para fazer expedições para a tal cidade, mas muitos deles não voltaram. Quando Harold tenta descobrir porque eles não voltavam, muitos dizem que eles tinham simplesmente se mudado, mas eventualmente ele descobre que na verdade muitos morriam por causa de conflitos

por território entre os reinos do sul e do norte. Harold, então, movido por uma forte comoção, decide proteger as pessoas que decidem ir para a cidade sagrada.

A única forma dele ajudar e proteger esses peregrinos que não tem intenção política nem de conflito é se alistando para uma das ordens militares de proteção que é Os cavaleiros. Assim o herói sai do seu conforto para proteger seus amigos, movido de uma compaixão e desejo de paz e proteção às vidas inocentes.

3.1.3.2 Vilão

Este chamado de Hakon Dalibori, nascido em família nobre de um dos reinos do sul chamado Rassa. Desde criança treinava com o comandante da brigada da sua cidade, a profissão mais vantajosa era a de soldado. Por ele ser um nobre era certo que ele conseguiria subir de patente com mais rapidez do que os demais. Sua criação foi muito disciplinada para que ele se tornasse o melhor guerreiro. Muitas das vezes, por ter uma condição maior do que a dos outros, ele tendia a querer se sentir melhor do que os outros, mas era sempre repreendido pelo seu treinador e comandante. Ele foi crescendo e aos 23 anos já era um oficial daquela brigada. Além de seu treinamento, seu talento e sua desenvoltura para o combate era inigualável. Ele tem uma personalidade séria e ele reprime por influência do seu comandante que frequentemente o repreendia, a sua soberba. Isso o enfraquecia, pois ele contava a batalha como vencida mesmo antes dela finalizar confiando demais nas suas habilidades.

Certa vez, seu comandante foi liderar um esquadrão para uma expedição para Melasur, que fica sob uma zona neutra entre a aliança do reino do norte e a do reino do sul. Tal zona neutra se encontra a cidade misteriosa e mais duas cidades que tem suas peculiaridades diplomáticas. Quando Hakon esperava a volta de seu comandante recebe a triste notícia de que ele foi derrotado por um esquadrão do norte. Assim Hakon segue com seus liderados em busca de vingança.

Pela sua baixa experiência em campo fora de sua cidade ele segue para a batalha mas percorre o caminho errado. Alguns dos soldados liderados mais antigos percebem que aquele caminho os levaria a peregrinos indefesos e isso seria uma ótima oportunidade para saquear. Neste desenrolar Hakim e sua tropa encontram os

Cavaleiros que, ele confundindo com tropas inimigas do exército parte para o ataque.

3.1.3.3 Mentor

Handerson Kaguri, residente da capital de uns dos reinos do Norte, um dos fundadores da ordem dos cavaleiros. Ele possui 45 anos e protege peregrinos pelas estradas desde a fundação de tal ordem militar. Ele tem respeito nacionalmente e internacionalmente por ter participado de guerras emblemáticas de toda a sua época.

Ele cresceu nesta capital que , por ser uma metrópole, a marginalização de pessoas era recorrente pela desigualdade que havia na cidade, pois muito dinheiro se concentrava nas mãos de poucos. Nesse contexto, os pais deles sempre fizeram de tudo para poder criá-lo. Em um determinado dia sua mãe morreu por ser agredida por um dos senhores para quem ela trabalhava. Seu pai, sabendo dessa triste notícia, decide ir ter vingança. Antes de sair de casa ele pede ao seu filho que entre para o exército do reino, porque, assim, viveria e morreria dignamente. O pai vai ao encontro daquele senhor e o mata com ferocidade tomado por vingança. As autoridades descobrem que um nobre morreu e vão atrás do culpado.

O pai do menino é capturado, e por ser nobre, as autoridades não poderiam deixar que isso se repetisse, pois levaria a outras pessoas fazerem as mesmas coisas com seus senhores. Então decidiram executá-lo em praça pública para que toda a população visse. As autoridades buscaram o menino para ver seu pai sendo morto, mas não o encontraram. O menino foge e se esconde em meio das casas e construções. O menino vaga até a cidade mais próxima, onde desmaia quando encontra um posto do exército. O menino é acolhido e, por diante, ele foi treinado para ser um soldado combatente.

Os anos se passam e há uma guerra entre os reinos do sul e do norte. Esta guerra ficou conhecida como a Grande Guerra Sagrada, porque se tratava de uma disputa de poder sobre o domínio da cidade sagrada e da zona neutra. Ele passa por essa guerra e tem feitos incríveis se tratando de salvar inocentes. Ele focou suas forças em proteger quem não tinha ligação com as guerras, os cidadãos comuns. Nisso todos os reinos reconheceram a nobre coragem deste homem. Logo após a guerra as tensões continuaram então ele decide criar a Ordem dos Cavaleiros. O

seu desejo por justiça e fim de matança finalmente pareciam ser saciados quando essa nobre ordem foi criada.

3.2 DESENVOLVIMENTO DO HERÓI

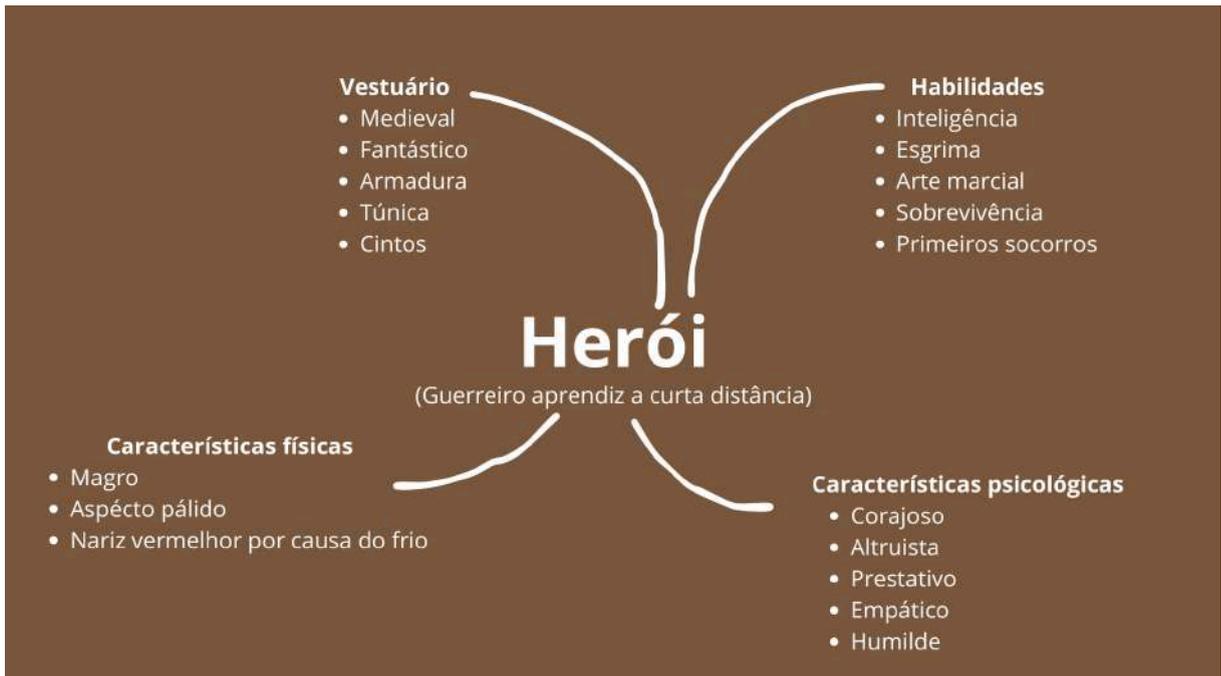
A ideia principal do herói é que ele seja um clássico herói de quadrinhos. Ele inicia a sua história como uma pessoa com poucas perspectivas, humilde e que tem um coração bondoso que muitos heróis clássicos têm . A partir dessa tese, o herói visualmente precisa expressar tal bondade e inocência para que o leitor observe nele tal característica inerente. A ideia é que mesmo que o consumidor não conheça o personagem pelas suas características subjetivas, ele identifique o personagem a partir do visual único.

3.2.1 Herói: mapa mental

Tendo em vista todas as características mencionadas e todos os pontos principais elencados, visto que é necessário para a concepção do personagem, será analisado o mapa mental do herói. Todas as configurações estabelecidas sobre o herói anteriormente foram organizadas de forma otimizada e intuitiva para que seja de fácil entendimento para a produção do concept art.

Nessa perspectiva, foi relatado a mais no mapa mental aspectos subjetivos. Ademais, foram adicionados, de forma objetiva e resumida, características mentais e físicas do personagem, caracterizando-o de maneira aprofundada. Por fim, também foram adicionadas propriedades de habilidade e vestuário.

Figura 7 – Herói: mapa mental



Fonte:Autoria própria, 2025

3.2.2 Herói: mood board

Levando em conta todas as considerações feitas anteriormente é dado o momento para a criação do moodboard. Tal criação é importante para o início da concepção visual do herói. Nele foram escolhidos elementos como vestimenta, acessórios, cores, ambientes que fizessem sentido para o personagem. Portanto, tal seção é um momento de conhecimento e aumento da biblioteca visual para o desenvolvimento do personagem.

Figura 8 – Herói: mood board



Fonte:Autoria própria, 2025

Figura 9 – Herói: mood board



Fonte: Aútoria própria, 2025

3.2.3 Herói: esboços de miniaturas

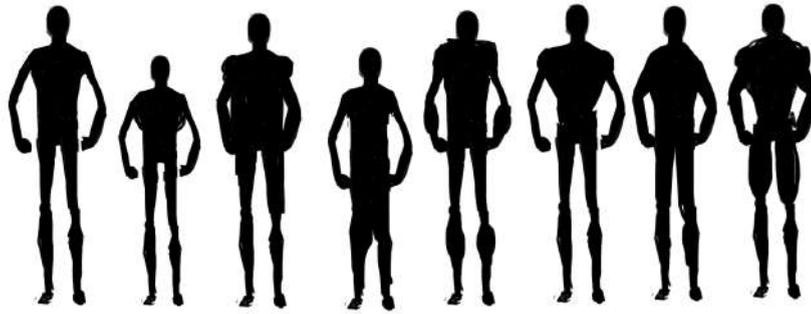
Em tal momento foram utilizados esboços de miniaturas, mas utilizado a técnica de silhuetas. A técnica consiste em fazer vários desenhos, no caso o personagem em miniatura, focando nos moldes exteriores dos personagens. Foi escolhido um formato que remetesse emoções citadas no mapa mental. Para o herói foram desenvolvidas silhuetas que remetessem a algo mais suave e leve de acordo com seu caráter, representando a bondade e a pureza do personagem. Para o herói foram desenvolvidas cerca de 16 silhuetas.

Figura 10 – Herói: silhuetas



Fonte: Aútoria própria, 2025

Figura 11 – Herói: silhuetas



Fonte: A autoria própria, 2025

3.2.4 Herói: refinamento e estudo cromático

Partindo para o refinamento foi necessário gerar alternativas pensando em como seria o rosto do personagem. Esta parte é crucial para gerar uma empatia com o personagem a partir da sua face, pois foi pensado em refletir bondade e inocência. Nesse sentido, foram gerados cerca de 6 variações de rostos para o herói, uma delas foi escolhida para a próxima fase.

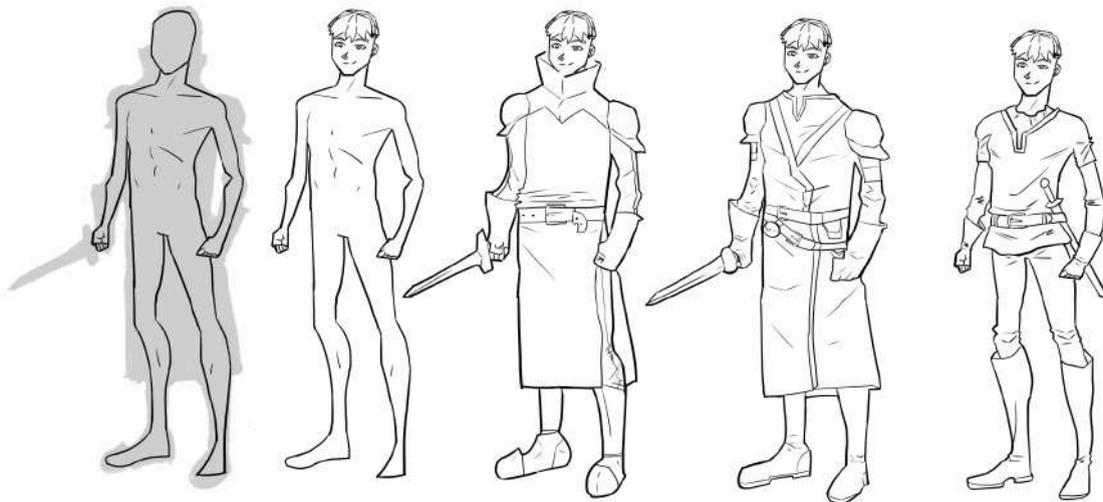
Figura 12 – Herói: rostos



Fonte: A autoria própria, 2025

Tendo em vista essas variações de rostos, é importante escolher um para que seja aplicada a uma silhueta escolhida, para ser o molde final. O rosto escolhido foi o que representava um molde mais arredondado com olhos maiores, o que representa certa inocência buscada no conceito e mapa mental. Nesta fase foi desenhado o personagem por dentro do molde da sombra.

Figura 13 – Herói: alternativas a partir da silhueta e rosto escolhido



Fonte: Autoria própria, 2025

Depois de refinar o herói escolhendo qual rosto ele teria e qual silhueta seria mais adequada para ele, serão escolhidas as cores para ele seguindo um estudo cromático. Em primeiro lugar, foi decidido fazer uma coletânea de imagens de personagens que tivessem semelhança com o herói, tanto em ambiente como em fisionomia. Nesse sentido, foram desenvolvidas duas coletâneas de imagens, às quais foram coletadas, a partir das imagens, paletas de cores.

As paletas de cores auxiliam o designer em relação a criação de personagem ou qualquer coisa que seja necessária a cor. No caso do herói foi procurado cores em personagens que se assemelhavam a ele, visto que foi necessário cores que comunicam as emoções e nuances do personagem em questão. A partir disso, foram criadas alternativas de composições de cores para o herói.

Figura 14 – Herói: paletas de cores



Fonte:Autoria própria, 2025

Figura 15 – Herói: Paletas de cores



Fonte:Autoria própria, 2025

Partindo dessas informações visuais, foi necessário fazer um teste de cor. Foram feitos testes de cores com 4 variações. Tomando as paletas de cores anteriormente selecionadas, foi pensando em manter a essência do personagem como um soldado novato. Tal teste, auxiliou na criação final do personagem.

Figura 16 – Herói: estudo cromático



Fonte:Autoria própria, 2025

3.2.5 Herói: finalização

Logo após as fases anteriormente abordadas, foram feitas escolhas necessárias para que o herói fosse finalizado. A cor predominante marrom foi escolhida por causa das cores de tecidos sem pintura, representando o início da sua jornada como soldado sem muitos recursos. Nesse sentido, observou-se que uma das alternativas era a que apresentava a melhor interpretação e aplicação do que foi citado.

Figura 17 – Herói: finalização



Fonte: Autoria própria, 2025

3.3 DESENVOLVIMENTO DO VILÃO

O vilão foi proposto com uma ideia mais aproximada de um antagonista. A ideia por trás do vilão é que de acordo com a sua trajetória ele, ao decorrer do tempo, mude seus pensamentos como vilão. A premissa não é de um vilão extremamente obscuro e caricato, mas sim uma oposição ao protagonista que é realçada a partir das diferenças de vivência e de pensamento. Nesse sentido, a meta deste desenvolvimento é trazer um personagem que transmite visualmente tais ideias e conceitos que não só foram citados nesse momento, mas também, anteriormente.

3.3.1 Vilão: mapa mental

Compreendendo todas as informações dadas neste memorial, é necessário constituir um mapa mental adequado para a idealização do personagem. Entende-se que o mapa mental é uma forma intuitiva de organizar e assimilar informações. Nesse sentido, serão citadas informações que revelam detalhes valiosos para o concept art, dentre elas estão as informações sobre vestimenta, habilidade, características psicológicas e características físicas que refletem o vilão.

Figura 18 – Vilão: mapa mental



Fonte: Autoria própria, 2025

3.3.2 Vilão: mood board

Para uma criação adequada de um personagem é necessário referências visuais para existir uma base sólida com vínculo com a realidade. Nesse sentido, o vilão foi pensado para ter um ar sombrio e soberbo, por causa da sua ampla confiança nas suas habilidades, portanto o mood board foi pensado nesta linha de raciocínio. Nele está contido o elementos visuais característicos do vilão baseados nos dados passados.

Figura 19 – Vilão: moodboard



Fonte: A autoria própria, 2025

Figura 20 – Vilão: moodboard



Fonte: A autoria própria, 2025

3.3.3 Vilão: esboços de miniaturas

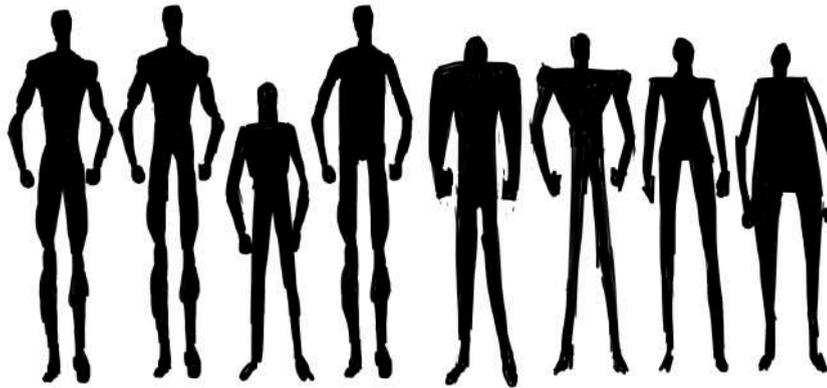
Utilizando a técnica de silhueta ou sombras foram desenvolvidos esboços de miniaturas do vilão. Foi entendido que um molde livre seria o mais adequado para a criação do vilão. Elas destacaram pontas mais afiadas demonstrando um aspecto mais agressivo e perigoso. Sempre levando em conta as noções anteriores às silhuetas do vilão, foram desenvolvidas 16 silhuetas para a prototipação do vilão.

Figura 21 – Vilão: silhuetas



Fonte:Autoria própria, 2025

Figura 22 – Vilão: silhuetas



Fonte:Autoria própria, 2025

3.3.4 Vilão: refinamento e estudo cromático

Antes da escolha e detalhamento da silhueta foi necessário entender como seria o rosto do vilão. Nesse contexto, foram geradas 6 alternativas do rosto do vilão, cada uma delas buscava refletir a personalidade e a reflexão das informações anteriores.

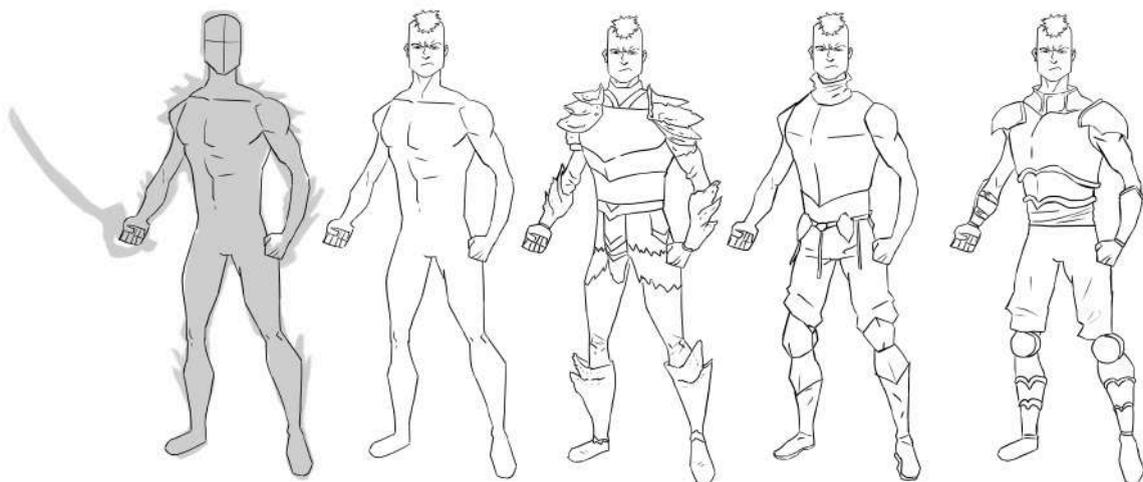
Figura 23 – Vilão: rosto



Fonte: Autoria própria, 2025

Sendo feita a escolha de um rosto, é viável aplicá-lo a uma silhueta escolhida. Diante disso, a silhueta escolhida teve como critério a representação de uma feição séria, orgulhosa e de bastante agressividade. Nesse sentido, encontrou-se uma silhueta e a partir de então foram feitas variações de como o personagem se encaixaria no molde.

Figura 24 – Vilão: alternativas a partir da silhueta e rosto escolhido



Fonte: Autoria própria, 2025

Após esta etapa, foram tomadas decisões de cores. A decisão consistiu em uma criação de uma coletânea de imagens que revelasse uma paleta de cor

coerente com o vilão. Com isso, buscou-se analisar as cores dos personagens parecidos com o vilão e artes que transmitisse a ideia sombria do vilão. Foram realizados dois painéis que revelam duas paletas de cores diferentes.

Figura 25 – Vilão: Paletas de cores



Fonte: A autoria própria, 2025

Figura 26 – Vilão: paletas de cores



Fonte: A autoria própria, 2025

Com todas essas informações visuais importantes, fez-se necessário aplicar ao vilão já projetado anteriormente. Tais cores foram pensadas para refletir o ar soberbo do vilão. Foi idealizado para o final do estudo cromático um teste com 4 variações de cores do personagem. Todas as variações seguiam a paleta de cor como base de pintura.

Figura 27 – Vilão: estudo cromático



Fonte: A autoria própria, 2025

3.3.5 Vilão: finalização

Para a finalização ficaram os protótipos escolhidos em uma única peça. O personagem foi avaliado em vários processos onde foram selecionadas as partes mais condizentes com ele, de moodboard a estudo cromático. Nesse sentido, o design finalizado buscou uma manifestação de todas as informações anteriormente descritas para que o personagem atingisse uma associação adequada às suas características.

Figura 27 – Vilão: finalização



Fonte:Autoria própria, 2025

3.4 DESENVOLVIMENTO DO MENTOR

A figura do mentor é retratada como uma pessoa de bastante experiência em guerras e batalhas até se tornar o que é atualmente na história. Ele possui um papel de instrutor, de uma pessoa poderosa e que trás uma inspiração de coragem, especialmente ao protagonista. Nesse sentido, o personagem retratado precisa ter todas essas marcas de um personagem experiente. A partir das informações listadas foi projetado o mentor.

3.4.1 Mentor: mapa mental

Sendo o mapa mental uma síntese textual organizada e didática de informações, foram organizadas informações relevantes sobre o mentor. Dentre as informações localizadas nas informações anteriores, os dados escolhidos foram sobre habilidades, vestuário, características físicas e características psicológicas. Finaliza-se, portanto, a parte escrita do personagem que influenciará as próximas partes do desenvolvimento do personagem.

Figura 28 – Mentor: mapa mental



Fonte:Autoria própria, 2025

3.4.2 Mentor: mood board

Em sequência, é importante destacar a criação de quadros semânticos chamados de moodboard para a criação do mentor. O mentor é um personagem de personalidade racional e experiente, por isso precisa de uma abordagem que reflita todos esses aspectos. Nesse sentido, foram organizados 2 moodboards que descrevem de forma visual as vestimentas, os tons e as emoções abordadas nos tópicos anteriores.

Figura 29 – Mentor: moodboard



Fonte: A autoria própria, 2025

Figura 30 – Mentor: moodboard

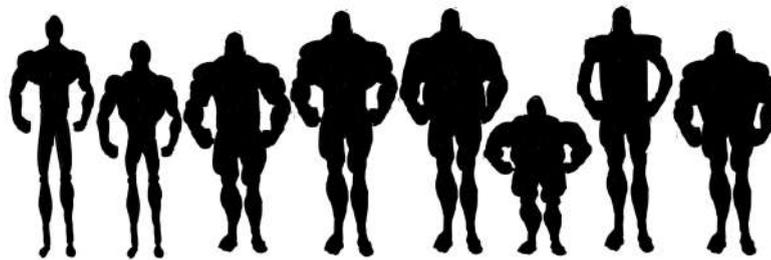


Fonte: A autoria própria, 2025

3.4.3 Mentor: esboços de miniaturas

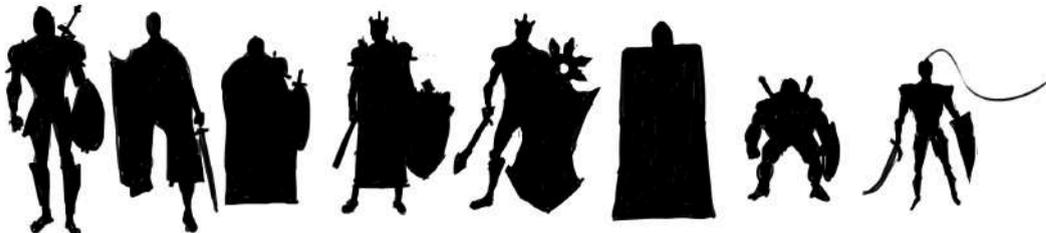
Tendo em vista as primeiras informações visuais, é considerável o fato de desenvolver os esboços de miniaturas relacionados ao mentor. Nesse caso, foi usado de forma abundante a técnica de criação de personagem a partir de silhuetas. As silhuetas foram trabalhadas de forma que o mentor fosse identificado por elas, logo procurou-se formas maiores com uma quantidade adequada de acessórios que demonstrasse um ar de experiência. Portanto foram criadas cerca de 16 variações de sombras para ele.

Figura 31 – Mentor: silhuetas



Fonte: A autoria própria, 2025

Figura 32 – Mentor: silhuetas

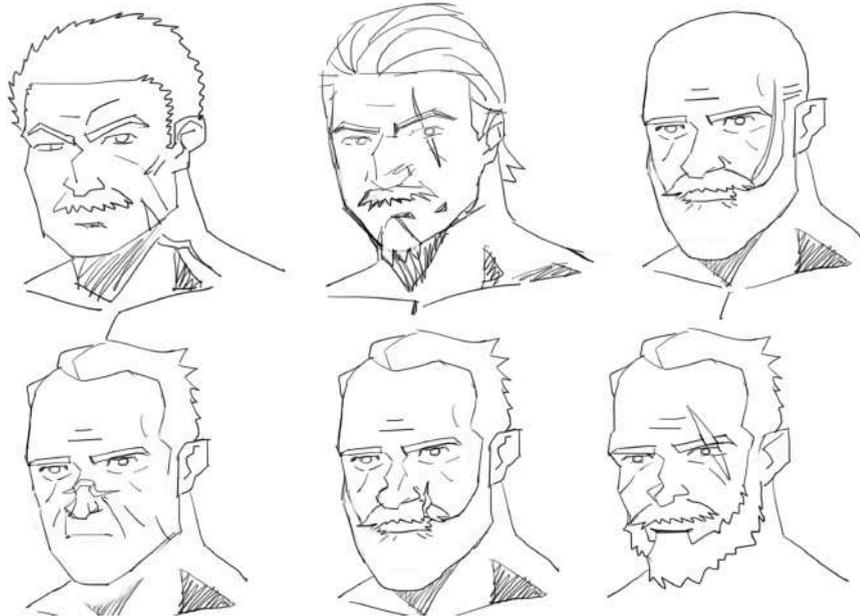


Fonte: A autoria própria, 2025

3.4.4 Mentor: refinamento e estudo cromático

Antes do detalhamento da silhueta, foi necessário fazer o refinamento do rosto do mentor. O rosto do precisou demonstrar os aspectos mencionados anteriormente, visto que, diferente dos personagens anteriores, ele é o único que possui uma idade mais avançada do que os demais. Por conseguinte, foram geradas 6 alternativas de rostos para o determinado personagem.

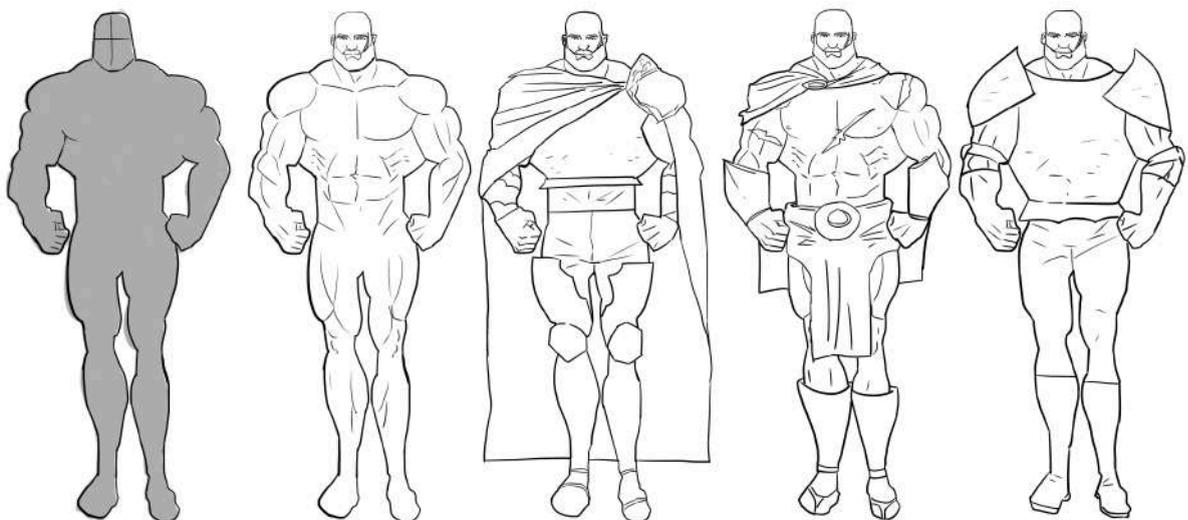
Figura 33 – Mentor: rosto



Fonte: Autoria própria, 2025

Concluindo-se o design do rosto do mentor, é chegado o momento que foi escolhida uma silhueta para que fosse refinada. No refinamento da silhueta foi necessário a adequação da silhueta à proposta do personagem. Com isso, foram geradas 3 alternativas a partir de uma silhueta. Cada uma delas buscou demonstrar aspectos do mentor citados anteriormente.

Figura 34 – Mentor: alternativas a partir da silhueta e rosto escolhido



Fonte: Autoria própria, 2025

Após essa fase, foi necessário o estudo de cor do mentor. Assim como seu formato, as cores deveriam representar as informações dadas anteriormente. Nesse sentido, foram feitas duas coletâneas com imagens, semelhante ao moodboard, mas com o intuito de buscar paletas de cores adequadas para o personagem. Com isso, foram coletadas imagens de personagens semelhantes a ele. A partir desse estudo foram coletadas duas paletas de cor.

Figura 35 – Mentor: Paletas de cores



Fonte: A autoria própria, 2025

Figura 36 – Mentor: paletas de cores



Fonte: A autoria própria, 2025

Sendo coletadas as paletas de cores, foram feitos 4 testes de cores aplicados ao mentor. Foram usadas as duas paletas de cores encontradas nas imagens anteriores em 4 desenhos do personagem. Cada ilustração estando alinhada, foi possível comparar e perceber qual a variação ficou mais adequada a ele.

Figura 37 – Mentor: estudo cromático



Fonte: Autoria própria, 2025

3.4.5 Mentor: finalização

Seguidos todos os passos de concept art dos personagens até aqui, foram escolhidas as melhores versões de cada variação e houve uma combinação de todas. Foi necessário que todos dados sobre o personagem fossem encontrados nessa fase para que o personagem fosse finalizado.

Figura 38 – Mentor: finalização



Fonte: Autoria própria, 2025

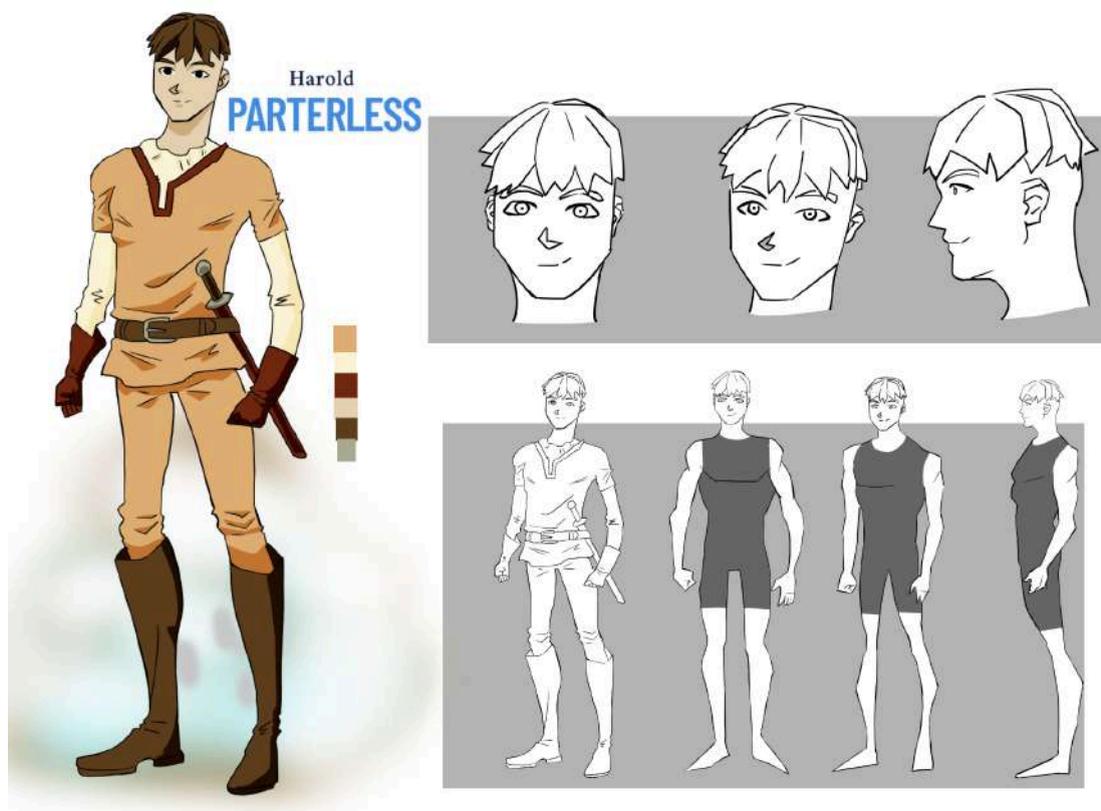
4 DETALHAMENTO E ESPECIFICAÇÕES

Nesta fase final serão apresentados os moldes finais dos personagens. Tendo em vista os quadrinhos de referência, foi entendido que os personagens precisam de um sombreamento para proporcionar uma dinâmica de tridimensionalidade aos personagens. A plataforma de publicação da história com esses personagens é no formato digital, mas com as devidas alterações nas cores, podem ser usados nos moldes de impressão.

4.1 HERÓI: HAROLD PARTERLESS

O herói foi pensando de forma a expressar um estereótipo bondoso. Embora seja bondoso, não é retirada dele a possibilidade de errar. Nesse pensamento e nos declarados anteriormente, foi pensado o herói: Harold Parterless. Na imagem de apresentação foi representado o personagem com todos os seus detalhes finalizados.

Figura 39 – Prancha: herói, Harold Parterless

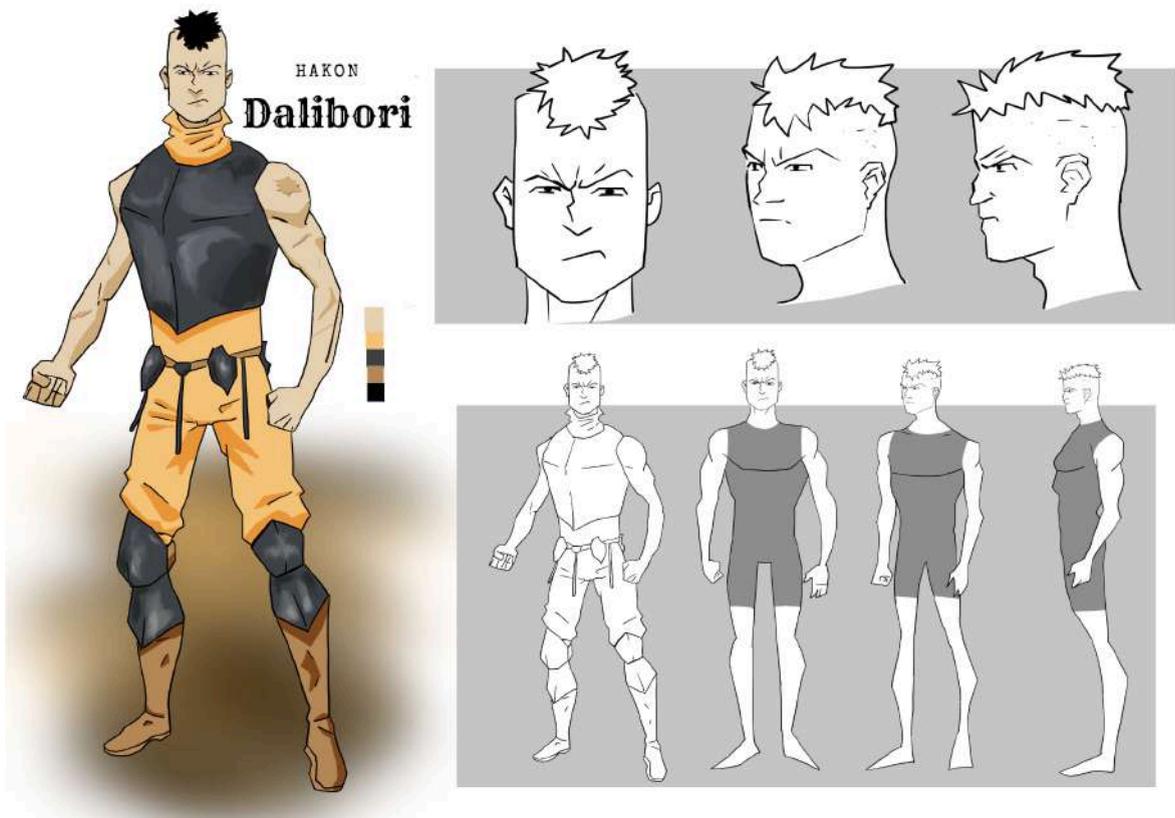


Fonte: Autoria própria, 2025

4.2 VILÃO: HAKON DALIBORI

Um jovem da nobreza que se tornou um grande guerreiro destinado a ser um grande general, mas seu egoísmo e seu senso de superioridade fazem dele uma pessoa que faz de tudo, até o mal, para alcançar seus objetivos. Com base nessas premissas foi criado o vilão da história: Hakon Dalibori. Na imagem é relatado as imagens prontas do personagem, contendo nelas vistas e simulação de terreno.

Figura 40 – Prancha: vilão, Hakon Dalibori

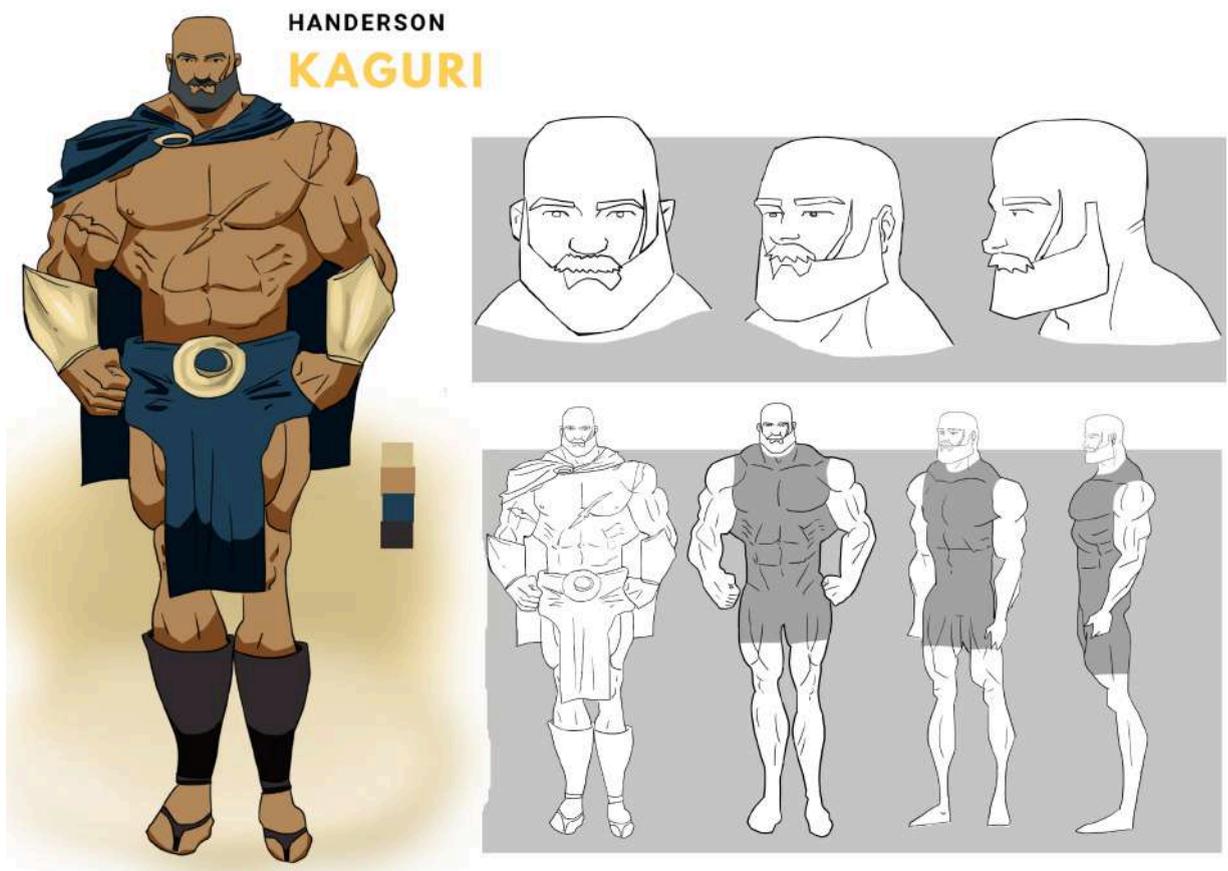


Fonte: Autoria própria, 2025

4.3 MENTOR: HANDERSON KAGURI

Contendo na prancha de apresentação um personagem com vistas, simulação de terreno, é apresentado o mentor: Handerson Kaguri. Um homem a muito tempo destemido em batalhas, que prezava pela paz e que agora se torna um orientador de uma guarda de paz. Suas cicatrizes e barba branca, assim com está na imagem, demonstram sua experiência para ser um grande mentor.

Figura 41 – Prancha: mentor, Handerson Kaguri



Fonte: Autoria própria, 2025

5 CONCLUSÕES

Concluindo-se então a pesquisa, entende-se que o concept art precisa ser cada vez mais estudado principalmente no Brasil. Este estudo compreendeu uma série de fatores e de objetivos que o autor buscou atingir. Tais metas estavam diretamente ligadas na comprovação de criação de um concept art, na busca de uma atenção mais ampla da academia relacionado ao tema e como o contexto em que o personagem está inserido transforma a percepção do desenvolvedor.

Com esse estudo a criação de uma projeto de concept art foi comprovado, demonstrando uma forma intuitiva de criação. A criação de um projeto como o exposto revela a importância de um passo a passo metodológico de design para que haja uma otimização do processo. Com a geração desse projeto, foi entendido a construção tanto de ambientações e narrativas como de personagens e como eles se interligam.

Diante do exposto na introdução, a academia vem se fortalecendo na área e os pesquisadores buscam cada vez mais o tema. Com isso, faz-se necessária a atenção de universidades para o tema a partir da criação de componentes curriculares que abordem o tema. Tal ideia tem como objetivo aumentar o fomento cultural do Brasil, gerando renda e notoriedade internacional.

Ademais, também buscou-se nesse tema a comprovação de que o contexto em que o personagem está inserido molda seu concept art de forma mais precisa. Nos objetivos da pesquisa é citada a busca de uma forma mais adequada de criação e acredita-se que um dos componentes primordiais é o contexto que o personagem está localizado.

Com isso, percebe-se a importância de uma metodologia direta, intuitiva e adequada para a geração de um concept art. Além disso, também foi ressaltada a importância cultural e econômica da área. Com o aumento do ensino nas universidades sobre o tema, não só o nordeste pode ser impactado culturalmente, mas também o Brasil como todo.

REFERÊNCIAS

EBAC. **Concept Art: uma imagem vale mais que mil palavras**. São Paulo: EBAC, [s.d.]. Disponível em: <https://ebaonline.com.br/blog/concept-art-uma-imagem-vale-mais-que-mil-palavras>. Acesso em: 19 jun. 2025.

RODRIGUES, Guilherme de Souza M. A. **Concept art e design: metodologia na criação de personagens para o jogo eletrônico “A jornada de Koa: a flor e a escuridão”**. 2015. 77 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização) – Curso de Design Digital, Instituto Infnet, Rio de Janeiro, 2015. Orientador: Ricardo Cunha Lima.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor: estrutura mítica para escritores**. Rio de Janeiro: Aleph, 2006.

KIRKMAN, Robert; WALKER, Cory. **Invincible**. Portland: Image Comics, 2003.

INOUE, Takehiko. **Vagabond**. Tóquio: Kodansha, 1999.

YUKIMURA, Makoto. **Vinland Saga**. Tóquio: Kodansha, 2005.

KIRKMAN, Robert; MOORE, Tony. **The Walking Dead**. Portland: Image Comics, 2003.