



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

EDLA HELOÍSA DA SILVA MACÊDO

TEARS OF JOY: Desenvolvendo concept arts para personagens

Caruaru
2025

EDLA HELOISA DA SILVA MACÊDO

Tears of Joy: Desenvolvendo Concept arts para personagens

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: Profº Dr. Clécio José de Lacerda Lima

Caruaru

2025

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

Macêdo, Edla Heloísa da Silva.

TEARS OF JOY: Desenvolvendo concept arts para personagens / Edla
Heloísa da Silva Macêdo. - Caruaru, 2025.

57p : il.

Orientador(a): Clecio Jose de Lacerda Lima

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

Inclui referências, apêndices.

1. Design. 2. Concept art. 3. artbook. I. Lima, Clecio Jose de Lacerda .
(Orientação). II. Título.

760 CDD (22.ed.)

EDLA HELOÍSA DA SILVA MACÊDO

TEARS OF JOY: Desenvolvendo concept arts para personagens

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.

Aprovado em: 12/08/2025

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Clecio Jose de Lacerda Lima
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^a. Camila Brito de Vasconcelos
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^a. Pollyanna Isbelo de Melo
Escola técnica de Artes - UFAL

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, à minha família, pelo apoio constante, paciência e por sempre acreditarem nos meus sonhos e me apoiarem. Aos meus amigos, que me acompanharam ao longo dessa jornada.

Um agradecimento especial ao meu orientador, Clécio, pela orientação cuidadosa, pelas trocas de ideias e por me guiar com tanta dedicação ao longo do desenvolvimento deste projeto. Agradeço também a Victoria e Emanuely pelo apoio no decorrer do trabalho.

A todas as pessoas que, direta ou indiretamente, contribuíram para a realização deste projeto, meu muito obrigada.

RESUMO

Este projeto tem como objetivo acompanhar e documentar a criação de duas personagens para uma história autoral em desenvolvimento, através da produção de concept arts. A metodologia adotada foi uma adaptação do processo descrito por Don Seegmiller (2008), com foco tanto na construção visual, por meio de referências e fundamentos artísticos, quanto na elaboração psicológica e na ambientação dos personagens. Inicialmente, foi criado um acervo de referências visuais para cada personagem. Duas das protagonistas da história foram selecionadas para serem o foco deste projeto inicial. A partir de pesquisas sobre estilos e ilustrações que dialogam com o público-alvo, deu-se início ao desenvolvimento visual e conceitual dos personagens. Em seguida, foram realizadas avaliações com o público-alvo, cujos feedbacks foram utilizados para aprimorar os designs. Posteriormente, foram produzidas as concept arts finais. Por fim, todo o processo foi reunido em um artbook, com o objetivo de tornar esse conteúdo acessível a outras pessoas interessadas em processos de criação e desenvolvimento de personagens.

Palavras-chave: Design; Concept Art; Artbook.

ABSTRACT

This project aims to document the creation process of two characters for an original story in development, using concept art as the main visual tool. The methodology was based on the approach proposed by Don Seegmiller (2008), integrating visual construction through artistic references with psychological development and character worldbuilding. Initially, a collection of visual references was assembled for each character, and two protagonists were selected as the focus of the study. Based on style research aimed at the target audience, the conceptual and aesthetic development of the characters began. Subsequently, evaluations were carried out with the target audience to collect feedback, which was used to refine and improve the designs. The process resulted in the creation of final concept arts and the production of an artbook, intended to document and share the methodology used, making the content accessible to others interested in character development for original projects.

Keywords: Design; Concept art; Artbook.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 –	Model sheet de Jake, personagem de Adventure Time	15
Figura 2 –	Expression sheet de Finn, personagem de Adventure Time	16
Figura 3 –	Design de cenários de Over The Garden Wall	16
Figura 4 –	Design de cenário de Adventure Time	17
Quadro 1 –	Análise dos artbooks	18
Figura 5 –	Artbook de Adventure Time	19
Figura 6 –	Artbook de Over The Garden Wall	20
Quadro 2 –	Metodologia de Segmiller (2008) adaptada por Urbano (2023)	22
Figura 7 –	Infográfico da metodologia	23
Figura 8 –	Painel visual de referências	24
Quadro 3 –	Detalhamento da personagem 1	25
Figura 9 –	Painel visual da personagem 1	26
Quadro 4 –	Detalhamento da personagem 2	27
Figura 10 –	Painel visual da personagem 2	28
Quadro 5 –	Detalhamento da personagem 3	29
Figura 11 –	Painel visual da personagem 3	30
Figura 12 –	Colagem dos personagens de referência para a personagem 1	31
Figura 13 –	Colagem dos personagens de referência para a personagem 2	32
Figura 14 –	Colagem dos personagens de referência para a personagem 2	33
Figura 15 –	Silhueta dos personagens	33
Figura 16 –	Esboços das personagens	34
Figura 17 –	Esboços da personagem Carmine, a vampira	35
Figura 18 –	Esboços 2 da personagem Carmine	35
Figura 19 –	Lineart da personagem Carmine	36
Figura 20 –	Model sheet, expression sheet e props da personagem Carmine, a vampira	36

Figura 21 –	Esboço 1 da personagem Capucine	37
Figura 22 –	Esboço 2 da personagem Capucine	37
Figura 23 –	Lineart do shape parcial da personagem Capucine	38
Figura 24 –	Model sheet, expression sheet e props da personagem Capucine, a caçadora	38
Gráfico 1 –	Características passadas pela personagem 1	39
Gráfico 2 –	Características passadas pela personagem 2	39
Gráfico 3 –	Paleta de cores dos personagens	40
Gráfico 4 –	Vestimenta dos personagens	40
Figura 25 –	Design final das personagens Capucine e Carmine	41
Figura 26 –	Esboços de poses da personagem Carmine	42
Figura 27 –	Esboços de poses da personagem Capucine	42
Figura 28 –	Teste de silhueta da personagem Carmine	43
Figura 29 –	Teste de silhueta da personagem Capucine	43
Figura 30 –	Thumbnails dos cenários	44
Figura 31 –	Poses finais	44
Figura 32 –	Concept art 1	45
Figura 33 –	Concept art 2	45
Figura 34 –	Ficha técnica da personagem Carmine	46
Figura 35 –	Ficha técnica da personagem Capucine	47

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	11
1.1	CONTEXTUALIZAÇÃO.....	11
1.2	OBJETIVOS.....	12
1.2.1	Objetivo geral.....	12
1.2.2	Objetivos específicos.....	12
1.3	JUSTIFICATIVA E MOTIVAÇÃO.....	12
2	CONCEPT ART.....	14
2.1	DEFINIÇÃO	14
2.2	CHARACTER DESIGN.....	14
2.3	ENVIRONMENT DESIGN.....	16
2.4	PROP DESIGN.....	17
2.5	ARTBOOKS.....	18
2.5.1	Análise de <i>artbooks</i> como referências visuais.....	18
3	PROJETO.....	21
3.1	SINOPSE.....	21
3.2	METODOLOGIA DE DESIGN.....	21
3.2.1	Metodología de Segmiller (2008) adaptada por Urbano (2023).....	22
3.3	DESENVOLVIMENTO PROJETUAL.....	24
3.3.1	Etapa 1: Identificação do estilo e público alvo.....	24
3.3.2	Etapa 2: Análise das características físicas e psíquicas do público alvo.....	24
3.3.3	Etapa 3: Análise das características físicas e psíquicas dos personagens.....	31
3.3.4	Etapa 4: Elaboração dos esboços preliminares.....	33
3.3.5	Etapa 5: Apresentação de esboços para o público alvo.....	39
3.3.6	Etapa 6: Selecionar alternativas escolhidas.....	41
3.3.7	Etapa 7: Selecionar <i>concepts arts</i>	42
3.3.8	Etapa 8: Apresentar as alternativas finalizadas.....	45
3.4	DETALHAMENTO TÉCNICO E ESPECIFICAÇÕES.....	46
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	48

REFERÊNCIAS.....	49
APÊNDICE A – Gráficos completos dos testes com o público alvo.....	50
APÊNDICE B – Formulário do google forms.....	54
APÊNDICE C – ARTBOOK.....	57

1 INTRODUÇÃO

1.1 CONTEXTUALIZAÇÃO

A *concept art* é uma etapa fundamental do processo criativo ao possibilitar a materialização das ideias iniciais de diversos projetos. No que se refere à indústria de entretenimento, está presente na criação de jogos, animações, histórias em quadrinhos e filmes, auxiliando na elaboração de personagens, cenários, mapas e artefatos a serem desenvolvidos para proporcionar o resultado final.

Nesse sentido, Andrew Loomis (1947) defende que o estudo gráfico consiste em estabilizar as ideias essenciais, que mais tarde serão transferidas ao projeto. Dessa forma, tal estágio estabelece a visão introdutória do produto, o que facilita a comunicação entre os desenvolvedores responsáveis tanto pela questão visual quanto pela atmosfera desejada.

Devido ao valor da *concept art* no âmbito criativo, observa-se o surgimento de *artbooks*, que são livros físicos ou digitais que atuam como documentos visuais da evolução do projeto, com esboços, ilustrações e comentários sobre a obra. É o caso das produções do *Studio Ghibli*¹, que apresentam coleções como *The Art of My Neighbor Totoro* (Miyazaki, 2005), *The Art of Howl's Moving Castle* (Miyazaki, 2005) e *The Art of Kiki's Delivery Service* (Miyazaki, 2006), que exibem os bastidores das animações, artes conceituais, *storyboards*, *layouts* e design de personagens e cenários.

Enquanto a *concept art* é a materialização dos elementos idealizados em um primeiro momento (Takashi; Andreo, 2011), os *artbooks* constituem o acervo dessas ideias. A partir disso, fica evidente o papel de tais compilados como registros materiais da jornada criativa, o que favorece a divulgação do trabalho dos artistas envolvidos no projeto e a sua apreciação por fãs e colecionadores, que são o público-alvo desses livros.

Diante disso, o presente estudo tem como finalidade a criação de um *artbook*, mantendo o foco nas suas etapas criativas, com o intuito de explorar os estágios do design de personagens, cenários e *props*.

¹ O Studio Ghibli é um estúdio de animação japonês fundado em 1985 por Hayao Miyazaki, Isao Takahata, Toshio Suzuki e Yasuyoshi Tokuma. Entre as suas principais obras estão "Meu Vizinho Totoro" (no original *Tonari no Totoro*, 1988), "O Serviço de Entregas da Kiki" (no Original *Majo no Takkyubin*, 1989) e "Castelo Animado" (no original *Howl no Ugoku Shiro*, 2004).

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo geral

Desenvolver um *artbook* como produto final, baseado em uma narrativa original chamada “*Tears of Joy*”, explorando a criação de personagens, atmosfera dos cenários e *props*².

1.2.2 Objetivos específicos

- Difundir a importância da *concept art* no âmbito criativo do design gráfico;
- Relacionar *concept art* e design com o processo de criação de personagens na elaboração de produtos gráficos;
- Facilitar e ampliar o entendimento da criação de personagens e dos elementos que contribuem para desenvolvimento do *concept art*;

1.3 JUSTIFICATIVA E MOTIVAÇÃO

A priori, a indústria de entretenimento, como cinema, jogos e animações, utiliza da *concept art* como meio para visualizar suas narrativas, ressaltando a importância do campo. Nesse sentido, o presente estudo tem como objetivo desenvolver um projeto que influencie e contribua para a ampliação da área acadêmica acerca da *concept art*, além de auxiliar novos projetos, atuando como referência ao influenciar novos artistas ou aqueles em desenvolvimento. Dessa maneira, é possível aumentar a visibilidade de tal campo, valorizando tanto a arte, como a própria indústria de entretenimento e suas histórias.

Nesse cenário, os *artbooks* são peças cruciais no meio, pois atuam como um registro detalhado de todo o projeto. Assim, permitem que outras pessoas tenham acesso à arte, tendo como motivação de consumo o aspecto visual, uma vez que o público possui interesse nos bastidores de produção e no estilo dos artistas. Logo, os *artbooks* conectam os indivíduos com o processo criativo.

² No âmbito da *concept art*, os *props* são elementos essenciais que auxiliam no desenvolvimento de uma história, como ferramentas, armas ou demais dispositivos utilizados pelos personagens.

Somado a isso, o interesse da autora pelo tema surge a partir da sua paixão por animações, HQs e jogos, pois desde criança o seu passatempo favorito era desenhar personagens e cenários. Ao crescer, foi aprimorando seus conhecimentos acerca da área de criação e desenvolvimento de personagens e cenários, sendo próprios ou de narrativas já existentes. Nessa perspectiva, o seu fascínio ocorre por ser correspondente a primeira etapa de criação, em que um universo e personagens são criados como guias para outras pessoas seguirem com o projeto. Dessa maneira, gera vida para algo que ainda não existia, transformando uma ideia em algo palpável no campo do design e da arte.

2 CONCEPT ART

2.1 DEFINIÇÃO

À priori, é preciso ressaltar que *concept art* e arte conceitual são noções diferentes, sendo esta última relacionada à vanguarda artística das décadas de 1960 e 1970, responsável por revolucionar o mundo da arte e atualmente reconhecida como uma das vertentes estudadas pela História da Arte (AIDAR, 2019).

Em contrapartida, a Zupi (2010) defende que a *concept art* é a área capaz de vender uma ideia, ou seja, representá-la de forma atrativa para que comprove o seu valor. Somado a isso, o *concept artist* consegue tornar acessível à visão do público a abstração de um projeto.

Diante disso, a *concept art* é uma etapa fundamental durante a pré-produção de um filme, uma vez que proporciona uma ideia tangível para os produtores, que terão noção da história que será criada. Além disso, facilita a comunicação entre as diversas divisões da equipe, como figurino, roteiro, direção e efeitos visuais, que terão um material palpável para orientação.

Nesse cenário, Frederic St. Arnauld, em entrevista para a Zupi (2010, p. 37), defende que o mais interessante da *concept art* é a inexistência de regras ou fórmulas prontas a serem seguidas, tendo em vista que o ponto principal é a representação bem sucedida do conceito. Dessa forma, tal campo abrange o desenvolvimento de cenários, personagens e objetos, sendo imprescindível para meios como filmes, jogos e animações.

2.2 CHARACTER DESIGN

O *character design*, ou design de personagens, é a etapa de desenvolvimento de personagens, desde a sua criação até a versão final, seja para filmes, séries, animes ou jogos.

Nesse contexto, pode-se ter como exemplo o jogo *God Of War*, criado por David Jaffe, em que o personagem principal é Kratos, inspirado pela mitologia greco-romana. Diante disso, para a sua elaboração foi necessário o estudo das

civilizações, suas representações, esculturas e gravuras, para entender como os homens eram retratados, tanto de forma física quanto aos seus trajes.

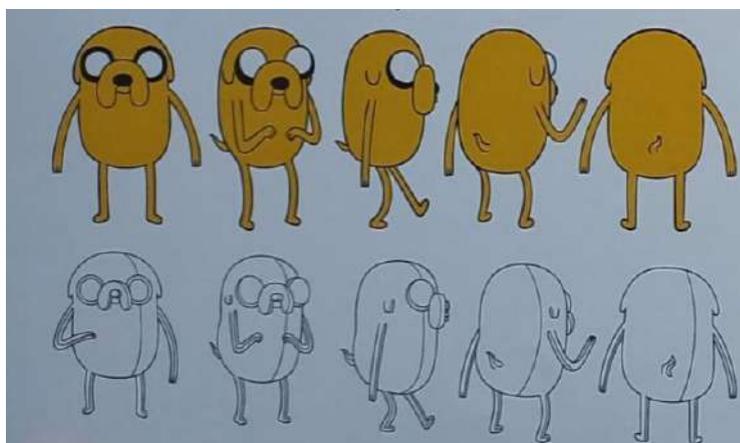
Com esse processo em mente, Daniel Rivers (2023) defende que o *character designer* necessita de estudo de habilidades e técnicas. Para isso, o domínio da anatomia, perspectiva e fundamentos de desenho são cruciais na hora esboçar as ideias para mostrar à equipe do projeto. Somado a isso, o uso correto das formas geométricas possibilita representar sensações, como as formas pontiagudas que costumam ser usadas em vilões da Disney e Pixar, por exemplo, para representar agressividade ou dinamismo.

Outrossim, o *character designer* precisa de um *prompt*, ou seja, uma história para direcionar a criação do personagem e seus objetivos. De forma análoga, a busca por referências acaba sendo uma etapa fundamental para gerar ideias, que serão transformadas em esboços, sem regras fixas, cuja função principal é liberar a criatividade do profissional para decidir o rumo a ser tomado.

Após isso, surge a necessidade de refinar os detalhes, momento em que o design de personagens começa a ser finalizado. Essa parte está diretamente ligada ao acabamento do personagem, seja por meio de adição ou subtração de elementos.

E, por fim, deve-se criar um *model sheet* e *expression sheet*, responsáveis por ilustrar o personagem em diversos ângulos e expressões, respectivamente, com o intuito de facilitar o trabalho dos animadores antes da fase de animação e/ou modelagem.

Figura 1 - *Model sheet* de Jake, personagem de Adventure Time



Fonte: Chris McDonell, 2014.

Figura 2 - *Expression sheet* de Finn, personagem de Adventure Time



Fonte: Chris McDonell, 2014.

2.3 ENVIRONMENT DESIGN

O design de cenários, ou "*environment design*", é essencial na criação de mundos imersivos e desempenha um papel crucial na *concept art*. Ele é fundamental para estabelecer a atmosfera da narrativa, ajudando a transportar o observador para o universo proposto pelo criador. Segundo Senna (2013), o artista de desenvolvimento visual define a atmosfera, o estilo e o design visual do projeto, garantindo que o cenário complementa e enriquece a história.

O design de cenários deve posicionar o personagem dentro do espaço e da escala da narrativa, considerando aspectos como cores, escala e pontos de foco. O objetivo é que o cenário não apenas crie a atmosfera desejada, mas também integre o personagem de forma a apoiar e intensificar a trama.

Figura 3 - Design de cenários de Over The Garden Wall



Fonte: Patrick McHale, 2017.

Figura 4 - Design de cenário de Adventure Time



Fonte: Chris McDonell, 2014.

2.4 PROP DESIGN

Uma das áreas importantes dentro da *concept art* é o design de *props* ou *prop artists*. Os *props*, que em tradução livre podem ser conhecidos como adereços, artefatos ou acessórios, são elementos fundamentais que ajudam a enriquecer e transmitir a essência da composição de cenários e produções, desde filmes e animações até videogames. Os artistas de *props* tem a tarefa de criar ativos visuais que preenchem o espaço e os ambientes, trazendo interesse e vida para a cena. Um *prop* pode ser algo tão simples quanto uma mesa ou tão complexo quanto um caminhão quebrado (CGHERO, 2022).

Por exemplo, Ralph McQuarrie, conhecido por seu trabalho em "Star Wars", criou *props* atemporais que ajudaram a definir a estética da saga. Ryan Church, outro artista influente, é conhecido por seu trabalho em "Star Wars" e "Avatar", onde seus designs de *props* ajudaram a construir mundos visuais imersivos.

Para criar *props* que se integrem de forma eficaz ao contexto em que estão inseridos, designers e artistas devem considerar não apenas a estética, mas também a funcionalidade e a interação do objeto com o cenário e os personagens da narrativa. O *prop* deve contar uma história por si só, além de complementar o ambiente e o universo em que está inserido.

2.5 ARTBOOKS

É nesse contexto que surgem os *artbooks*, livros que reúnem um compilado de *concept arts*, fotografias, *storyboards*, artes exclusivas, *model sheets* e *character design*. Devido ao seu vasto conteúdo, geralmente se tornam itens colecionáveis para fãs das obras.

Diante disso, os *artbooks* da área de jogos e animações, por exemplo, são responsáveis por registrar o processo de produção, principalmente as etapas iniciais de *concept art*, estudo de personagens e cenários. Dessa forma, é por meio de tais coleções que fica possível perceber a importância da *concept art*, tendo em vista que, ao colecionar materiais, preserva-se o desenvolvimento criativo e se valoriza o papel fundamental dessa etapa na concretização do produto final.

O presente estudo tem como objetivo final a criação de um *artbook*, com foco no desenvolvimento de três personagens, cenários e props. Para tanto, será feita a análise de duas obras: “*Adventure Time - The Art of Ooo*” e “*Over the Garden Wall*”.

2.5.1 - Análise de *artbooks* como referências visuais

A análise tem como objetivo adquirir embasamento visual e narrativo para a criação do protótipo do *artbook* como produto final desse projeto. Dessa forma, foram analisadas duas obras visuais publicadas por estúdios e artistas que são conhecidos na área da *concept art*. Essa etapa do processo buscou observar o material visual, editorial e narrativo por trás da construção dos *artbooks*, tendo como foco a apresentação visual e organização; a documentação do processo criativo; e a coerência estética com o universo do projeto.

Quadro 1 - Análise dos artbook

Campo de análise	Adventure Time - The Art of Ooo	Over the Garden Wall
Estética geral	Colorido; Sobreposições de conteúdos; Estética de caderno de anotações; Linguagem utilizando sátira/humor.	Visual delicado; linguagem formal; focado no processo criativo; visual padronizado

Diagramação/Editorial	Diagramação livre, diversos grids ao decorrer do <i>artbook</i> ; irreverente igual a animação.	Diagramação mais rígida; padronizada entre as páginas; grid de 2 colunas com variações. Dividido em capítulos
Elementos gráficos	Não possui elementos gráficos além das ilustrações dos personagens	Possui ícones, arabescos e ilustrações capitulares
Imagens	Processo criativo; esboços; imagens exclusivas para o <i>artbook</i> ; concepts	<i>Concepts</i> ; ilustrações exclusivas; esboços
Texto/narrativa	Processos; comentários da equipe criativa; humor	Descrições e linguagem mais séria
Tipografia	Tipografia com estética de feito a mão/orgânicas	Tipografias com serifa, clássica; ornamentais
Paleta de cores	Tons vibrantes/saturados, páginas brancas para dar destaque aos elementos e personagens.	Tons com baixa saturação, páginas com tons claros

Fonte: Autora, 2025.

A análise dessas obras demonstra a coerência visual, narrativa e editorial que traz às suas respectivas histórias e universos. Ao estudar ambos os *artbooks* é visível as diferentes abordagens que podem ser exploradas para a construção e solidificação do universo narrativo diante de diferentes mídias e formatos, pois influenciam diretamente na construção visual do *artbook*.

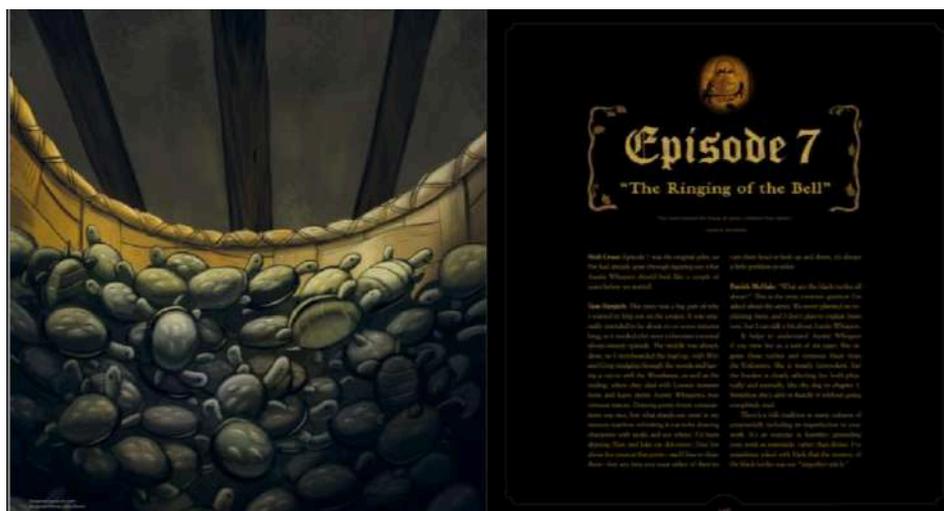
Enquanto *Adventure Time - The Art of Ooo* tem uma linguagem visual e narrativa caótica que remete à animação e ao universo inserido, *Over the Garden Wall* possui uma abordagem mais refinada, e nostálgica, que remete a livros antigos.

Figura 5 - Artbook de Adventure Time



Fonte: Chris McDonell, 2014.

Figura 6 - Artbook de Over The Garden Wall



Fonte: Patrick McHale, 2017

Essa variação de estilos será importante para orientar as decisões visuais e narrativas do *artbook* final, que busca representar personagens distintos, cujas trajetórias se complementam dentro do mesmo universo. Assim, utilizando de referências para criar uma narrativa e editorial coeso para que fortaleça a identidade do universo da história.

3 PROJETO

3.1 SINOPSE

Capucine Stabler é filha e assistente de um lendário caçador de recompensas, conhecido nos quatro reinos de Sovnya. Após um episódio fatídico, seus dias como caçadora chegaram ao fim. Agora, conformada com a vida bucólica na floresta de Corbin, o que menos esperava era receber um chamado da própria rainha Carmine Vast Salter, regente de Siege.

Com uma proposta irrecusável, Capucine deve seguir a princesa até Abess, o antigo quinto reino que, após uma maldição envolvendo a sua princesa, Angeline Flail, todos os cidadãos viraram estátuas de areia. A sua função é apenas levar a sua rainha até o amuleto perdido no castelo amaldiçoado, mas talvez encontre segredos adormecidos entre estátuas e dunas de areia.

3.2 METODOLOGIA DE DESIGN

O presente projeto é de natureza aplicada, por adotar conhecimentos teóricos de design e *concept art* para o desenvolvimento de um *artbook*; exploratória ao exemplificar o processo criativo; e de abordagem qualitativa, tendo em vista que a produção do *artbook* está diretamente associada à qualidade visual do desenvolvimento das personagens, suas características, artefatos e cenários em que estão inseridas.

A pesquisa utilizou uma metodologia adaptada a partir de Segmiller (2008), conforme modificado por Urbano (2023). A escolha dessa abordagem se deve à inserção de etapas fundamentais para o desenvolvimento do projeto, além de ter como objetivo fortalecer o método, adaptando-o a um processo criativo mais preciso.

Como ferramentas de apoio durante a execução do projeto foram utilizados o Google Forms, para coleta de *feedbacks* com o público; o Clip Studio Paint para realização das ilustrações; e o Illustrator para elaborar cartões informativos sobre os personagens e realizar a diagramação do *artbook*.

3.2.2 Metodología de Segmiller (2008) adaptada por Urbano (2023)

Para guiar o projeto, foi utilizada como referência a metodologia para criação de personagens estruturada por Don Segmiller (2008), em seu livro “*Digital Character Painting Using Photoshop® CS3*”, conforme adaptado por Urbano (2023). De acordo com o autor, a modificação surge para adequar algumas etapas, que poderiam ser separadas e passar por um maior detalhamento de informações, tornando o processo criativo mais organizado e dinâmico.

Diante disso, a metodologia de Urbano (2023) é composta e dividida nas seguintes etapas:

Quadro 2 - Metodologia de Segmiller (2008) adaptada por Urbano (2023)

<ul style="list-style-type: none"> ● Identificar qual o estilo e o público destinado: Nessa etapa, levantamos informações e os detalhes sobre o projeto, como qual vai ser o produto final (de um jogo, animação, HQ, etc...), o estilo visual da obra onde será veiculado qual o público-alvo e quais as referências do projeto. Caso seja um projeto de um redesign, procure-se obter todas as informações necessárias das versões anteriores dos personagens.
<ul style="list-style-type: none"> ● Entender as características físicas e psíquicas dos personagens e os contextos que estão inseridos: Listamos as principais características físicas e comportamentais dos personagens para orientar a construção do design de seu visual. Assim como deve-se compreender os contextos que os envolvem, como o lugar e a situação em que vivem, se fazem parte de algum grupo, quais seus principais relacionamentos com outros personagens e entender como esses contextos os afetam.
<ul style="list-style-type: none"> ● Perceber as características do(s) personagem(s) conforme o público indicado: Analisamos como o público-alvo costuma reagir aos detalhes como traços e/ou características que foram elencados, assim como pesquisamos por referências visuais, para saber como conduzir melhor as escolhas para o design a ser desenvolvido.
<ul style="list-style-type: none"> ● Esboçar um preview do(s) personagem(s) e suas características, assim como do ambiente e acessórios caso se apliquem: Esboçar a etapa de produção visual, criamos diversos esboços das concept arts, baseado nas informações coletadas nas etapas anteriores.
<ul style="list-style-type: none"> ● Apresentar os esboços ao solicitante e/ou público

<p>consumidor, e analisar se as alternativas condizem com a proposta: Apresentamos os esboços solicitados pelo contratante e/ou para o público-alvo, recebendo o feedback deles para as suas propostas a fim de refinar e escolher quais serão as alternativas a serem finalizadas ou que também, sejam solicitadas que etapa possa ser utilizada para avaliar o que foi desenvolvido.</p>
<ul style="list-style-type: none"> ● Selecionar as alternativas escolhidas: Depois de revisados os esboços, escolhemos as alternativas que funcionam melhor para a proposta solicitada.
<ul style="list-style-type: none"> ● Iniciar as concepts arts: Desenvolvemos as artes que serão apresentadas para o solicitante, baseadas nas alternativas escolhidas.
<ul style="list-style-type: none"> ● Apresentar as alternativas finalizadas: Após o término do desenvolvimento das concept arts, as alternativas refinadas são explicitadas para o solicitante com intuito de receber o feedback final.

Fonte: Urbano (2023).

Figura 7 - Infográfico da metodologia



Fonte: Autora, 2025.

3.3 DESENVOLVIMENTO PROJETUAL

3.3.1 Etapa 1: Identificação do estilo e público alvo

O objetivo deste projeto é a criação de um *concept art* baseado em uma narrativa autoral, tendo como produto final um *artbook*. Para isso, foram utilizadas como inspirações obras como “*My Neighbor Totoro*” (2005), “*Howl's Moving Castle*, 2004”, “*Adventure Time*, (2016)” e “*Over the Garden Wall*” (2017), . Tais referências foram fundamentais para definir o público-alvo e as diretrizes visuais de ambientação do projeto.

O *artbook* visa atender principalmente a artistas em busca de referências visuais e ao público jovem-adulto que tem artefatos de colecionador. A proposta visual inclui cenários elaborados e bem desenvolvidos, enquanto os personagens terão um estilo mais simples e cartunesco.

Figura 8 - Painel visual de referências



Fonte: Autora, 2025.

3.3.2. Etapa 2: Análise das características físicas e psíquicas do público alvo

Nesta etapa, foram realizadas as análises e o briefing dos personagens. Foram criados quadros que permitem compreender o contexto em que os personagens estão inseridos na história, suas origens, que são fundamentais para o

desenvolvimento, e suas características físicas, além de seu papel dentro da narrativa. O objetivo dessas análises é entender os personagens de forma mais precisa, orientando a criação de seus visuais para garantir que estejam alinhados com suas funções na história e suas habilidades.

Nos quadros 3, 4 e 5 foram incorporadas referências à personalidade dos personagens, à sua aparência física e às suas características comportamentais, com o objetivo de orientar tanto a representação visual quanto a compreensão profunda de cada personagem. Também foram adicionados personagens já existentes para nortear as análises de comportamento e personalidade semelhantes. Nas figuras 9, 10 e 11 foram adicionadas referências visuais para auxiliar no processo criativo e orientar o desenvolvimento.

Quadro 3 - Detalhamento da personagem 1

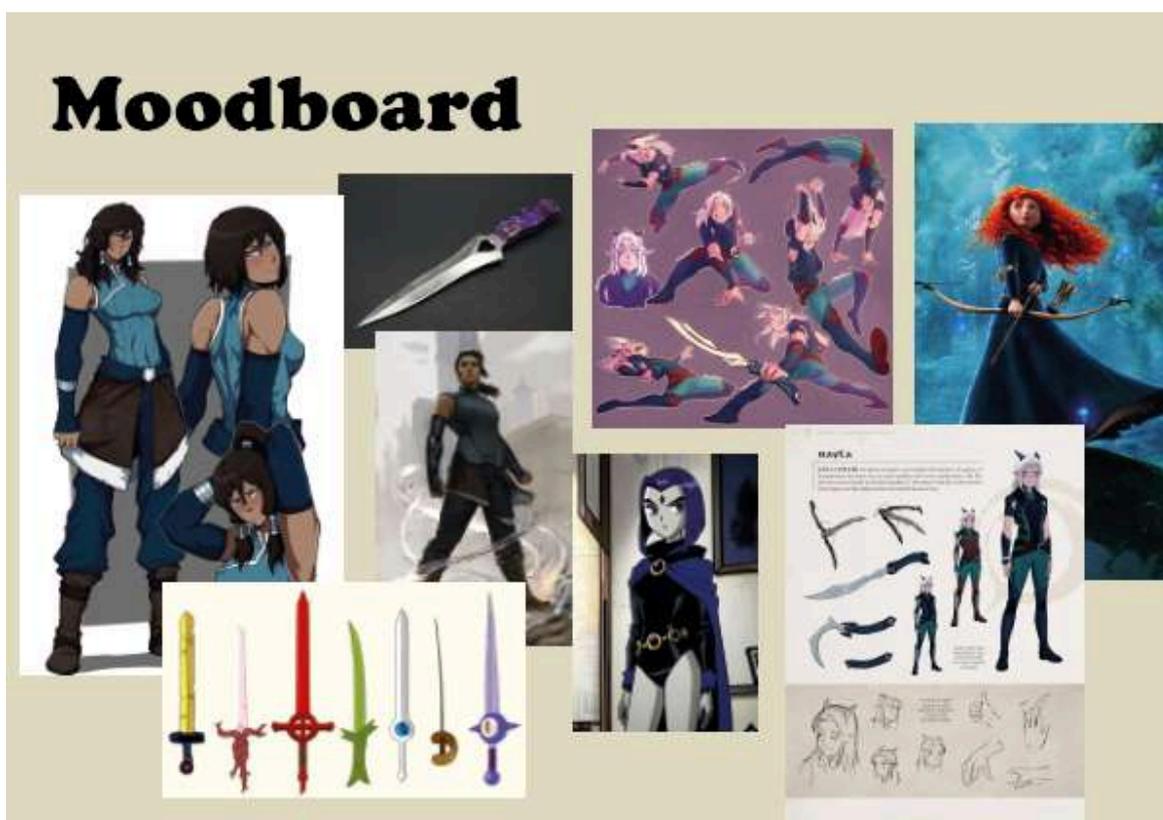
Capucine Stabler

26 ANOS - PAPEL NA TRAMA: **PROTAGONISTA**

<p>Breve Descrição:</p> <p>CAPUCINE STABLER É UMA ANTIGA CAÇADORA DE RECOMPENSAS HABILIDOSA QUE ESCONDE SUA DOR ENTRE AS ÁRVORES DA FLORESTA EM QUE VIVE AGORA RECLUSA. CHAMADA PARA UMA MISSÃO CRUCIAL PELA RAINHA CARMINE, ELA SE VÊ EM MEIO A INTRIGAS E REVELAÇÕES QUE DESAFIAM SUA PERCEPÇÃO DE SI MESMA E DO MUNDO. SEU ARCO É O DE ALGUÉM QUE, AO BUSCAR JUSTIÇA, APRENDE O SIGNIFICADO DE REDENÇÃO E SACRIFÍCIO.</p>	<p>Características físicas</p> <p>CABELO CASTANHO ESCURO ONDULADO E CORTADO EM CAMADAS. PORTE ATLETICO, TEM BRAÇOS LEVEMENTE MUSCULOSOS, PELE MARROM E OLHOS CASTANHOS.</p>
<p>Motivações e objetivos:</p> <p>DESCOBRIR A VERDADE SOBRE A MORTE DE SEU PAI. LEVAR CARMINE EM SEGURANÇA ATÉ ABESS. NÃO SE APAIXONAR PELA RAINHA.</p>	<p>Hobbies</p> <p>FAZER TRILHAS PELA FLORESTA COM ISKRA, A SUA RAPOSA. LER SOBRE MITOLOGIAS E HISTÓRIAS DE HERÓIS. COLECIONAR ARTEFATOS CURIOSOS ENCONTRADOS EM SUAS CAÇADAS.</p>
<p>Personalidade</p> <p>MAU HUMORADA, DETERMINADA, ASTUTA E RESILIENTE, MAS TAMBÉM GUARDA UMA PROFUNDA MELANCOLIA DEVIDO À PERDA DE SEU PAI. EMBORA SEJA INDEPENDENTE E CONFIANTE, LUTA INTERNAMENTE COM A DESCONFIANÇA EM RELAÇÃO AOS OUTROS. TEM UM SENSO DE HUMOR ÁCIDO E UMA LEALDADE FERROZ AS POUCAS PESSOAS QUE CONSEGUE CONFIAR.</p>	<p>Estilo/roupas</p> <p>ESTILO DE ROUPA: CAPUCINE VESTE ROUPAS PRÁTICAS PARA MOBILIDADE, GERALMENTE EM TONS ESCUROS OU TERROSOS PARA SE CAMUFLAR. USA UM COLETE REFORÇADO DE COURO SOBRE UMA CAMISA LEVE, CALÇAS AJUSTADAS E BOTAS RESISTENTES. SUA CAPA CURTA COM CAPUZ É TANTO UMA PEÇA FUNCIONAL QUANTO UM SÍMBOLO DE SEU OFÍCIO.</p>
	<p>Props/artefatos:</p> <p>UMA ESPADA. ADAGAS CURTAS E AFIADAS PRESAS AO CINTO. O CADERNO DE ANOTAÇÕES DO PAI, QUE NARRAVA TODAS AS RECOMPENSAS QUE JÁ HAVIA CONQUISTADO.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div>

No Quadro 3, referente à Capucine Stabler, a personagem é apresentada como uma antiga caçadora de recompensas que, apesar de determinada e astuta, carrega uma profunda melancolia causada pela perda do pai. Sua descrição reforça o contraste entre força e vulnerabilidade, presente também em seus gostos, como o uso de roupas práticas e as suas armas, que simbolizam sua constante prontidão para o combate.

Figura 9 - Painel visual da personagem 1



Fonte: Autora, 2025.

Para traduzir esses aspectos em seu desenvolvimento visual, foi elaborado um *moodboard* (Figura 9) que inclui personagens de referência que reforçam a sua personalidade resiliente. Nesse sentido, Korra (*A Lenda de Korra*), Merida (*Valente*), Ravena (*Os Jovens Titãs*) e Rayla (*O Príncipe Dragão*) serviram de guia para a construção da identidade de Capucine.

A presença recorrente de espadas e adagas destaca seu caráter combativo e sua prontidão para enfrentar desafios, enquanto as poses dinâmicas e expressivas reforçam sua natureza estratégica e astuta. Dessa forma, o painel visual serve como

auxílio para consolidar sua identidade estética e narrativa, traduzindo em imagens a profundidade e as nuances de sua construção enquanto personagem.

Quadro 4 - Detalhamento da personagem 2

Carmine Vast Salter

567 ANOS, MAS APARÊNCIA DE 29 - PAPEL NA TRAMA: **PROTAGONISTA**

<p>Breve Descrição:</p> <p>CARMINE VAST SALTER É UMA RAINHA VAMPIRA QUE GOVERNA COM SABEDORIA, MAS CUJA IMORTALIDADE TROUXE TANTO PODER QUANTO ISOLAMENTO. ENQUANTO PROTEGE SEU REINO E BUSCA UMA FORMA DE ALIVIAR SUA MALDIÇÃO, ELA DEVE LIDAR COM INTRIGAS, DESAFIOS MORAIS E UM DESTINO QUE SE ENTRELAÇA COM O DE CAPUCINE STABLER. CARMINE É UMA PERSONAGEM QUE SIMBOLIZA A LUTA ENTRE O QUE É ETERNO E O QUE É EFÊMERO, ENTRE O PODER E A HUMANIDADE, QUE É REPRESENTADA PELA SUA PAIXÃO E DEVOÇÃO POR ANGELINE FLAIL.</p>	<p>Características físicas</p> <p>CARMINE É DESLUMBRANTE, COM PELE PÁLIDA COMO MÁRMORE, OLHOS VERDES, E CABELOS NEGROS QUE CAEM COMO UM VÉU SEDOSO. SEU SORRISO É AO MESMO TEMPO ENCANTADOR E AMEAÇADOR, REVELANDO PRESAS PERFEITAMENTE ALINHADAS. ALTA E ESGUIA, POSSUI UMA POSTURA IMPONENTE QUE EXIGE RESPEITO.</p>
<p>Motivações e objetivos:</p> <p>DESCOBRIR A VERDADE SOBRE A MORTE DE SEU PAI. LEVAR CARMINE EM SEGURANÇA ATÉ ABESS. NÃO SE APAIXONAR PELA RAINHA.</p>	<p>Hobbies</p> <p>COLECIONAR OBRAS DE ARTE RARAS, ESPECIALMENTE RETRATOS ANTIGOS. DIVERTIR-SE SEDUZINDO MEMBROS DA SUA CORTE E EM SEGUIDA APAGAR SUAS MEMÓRIAS. PASSAR LONGAS MADRUGADAS RELENDO AS CARTAS DE ANGELINE FLAIL.</p>
<p>Personalidade</p> <p>MAU HUMORADA, DETERMINADA, ASTUTA E RESILIENTE, MAS TAMBÉM GUARDA UMA PROFUNDA MELANCOLIA DEVIDO À PERDA DE SEU PAI. EMBORA SEJA INDEPENDENTE E CONFIANTE, LUTA INTERNAMENTE COM A DESCONFIANÇA EM RELAÇÃO AOS OUTROS. TEM UM SENSO DE HUMOR ÁCIDO E UMA LEALDADE FERÓZ ÀS POUCAS PESSOAS QUE CONSEGUE CONFIAR.</p>	<p>Estilo/roupas</p> <p>CARMINE VESTE TRAJES LUXUOSOS QUE MISTURAM ELEMENTOS GÓTICOS E RENASCENTISTAS, COM TECIDOS FINOS COMO VELUDO E SEDA, ADORNADOS COM BORDADOS DOURADOS E RUBIS. SUA CAPA CARMESIM É UM SÍMBOLO DE SUA REALEZA E LEMBRA SUA CONEXÃO COM O SANGUE.</p>
	<p>Props/artefatos:</p> <p>UM DIÁRIO ENCANTADO ONDE REGISTRA SUA LONGA VIDA E GUARDA AS CARTAS DE ANGELINE. UMA ADAGA AFIADA COM UM CABO INCRUSTADO DE RUBIS. UM MEDALHÃO DE PRATA NO FORMATO DE UM CORAÇÃO QUE PULSA LEVEMENTE COMO SE TIVESSE VIDA PRÓPRIA.</p> <div style="display: flex; justify-content: center; gap: 20px; margin-top: 10px;">    </div>

Fonte: Autora, 2025.

No Quadro 4, referente à Carmine Vast Salter, a personagem é apresentada como uma rainha vampira marcada pela dualidade entre poder e solidão. Sua personalidade, assim como a de Capucine, é construída a partir de contrastes, pois ao mesmo tempo em que se mostra ambiciosa e independente, carrega uma tristeza e saudade profunda que moldam suas relações e decisões. Tal dualidade torna

Carmine uma figura complexa, uma vez que a sua imponência não esconde totalmente as suas dores e perdas acumuladas ao longo de séculos de existência.

Figura 10 - Paineis visual da personagem 2



Fonte: Autora, 2025.

No *moodboard* de Carmine Vast Salter (Figura 10) as referências evidenciam a sua imponência e complexidade por meio de personagens como a Diabolyn (Cavalo de Fogo) e a Malévola (Bela Adormecida), que reforçam a sua postura majestosa, sombria e implacável. Já a imagem da silhueta feminina em um ambiente gótico destaca seu ar sedutor, enigmático e intimidador, traços comumente associados a personagens vampíricos.

A adaga e o livro remetem à sua ligação com poder e conhecimento, reforçados pela sua imortalidade. Marceline (Hora de Aventura) e Vampira (X-Men) apresentam os toques de sarcasmo e rebeldia presentes em Carmine. Assim, o painel visual traduz em imagens as principais características da personagem.

Quadro 5 - Detalhamento da personagem 3

Angeline Flail

22 ANOS (NO MOMENTO EM QUE FOI AMALDIÇOADA) - PAPEL NA TRAMA: **PROTAGONISTA**

Breve Descrição:

ANGELINE FLAIL É UMA PRINCESA ADORADA POR TODOS, CUJA BONDADE E AMOR PELA VIDA A TORNARAM ALVO DE UMA PODEROSA MALDIÇÃO, TRANSFORMANDO-A EM UMA ESTÁTUA DE AREIA. MESMO APRISIONADA, SUA ESSÊNCIA CONTINUA A INSPIRAR AQUELES QUE LUTAM PARA SALVÁ-LA, PROVANDO QUE A VERDADEIRA FORÇA ESTÁ NA ESPERANÇA E NA BONDADE. SUA HISTÓRIA É UM LEMBRETE DE QUE, MESMO NAS CONDIÇÕES MAIS ADVERSAS, O CORAÇÃO PURO NUNCA É ESQUECIDO.

Motivações e objetivos:

SER LIBERTADA DE SUA MALDIÇÃO PARA RETORNAR AO LADO DE SUA FAMÍLIA E AJUDAR SEU POVO.

Personalidade

ANGELINE É DOCE, GENTIL E EMPÁTICA, SEMPRE COLOCANDO O BEM DOS OUTROS ACIMA DO SEU. SUA BONDADE E PUREZA DE CORAÇÃO CONQUISTARAM TANTO AMIGOS QUANTO INIMIGOS. APESAR DE SUA SITUAÇÃO TRÁGICA, POSSUI UMA FORÇA INTERIOR INABALÁVEL E UM OTIMISMO QUE A MANTÉM ESPERANÇOSA DE QUE SERÁ LIBERTADA DA MALDIÇÃO.

Características físicas

ANGELINE POSSUI CABELOS LONGOS E ONDULADOS DE UM ROSA PÁLIDO QUE PARECEM BRILHAR À LUZ DO SOL. SEUS OLHOS SÃO DE UM AZUL LÍMPIDO E ACOLHEDOR, REFLETINDO SUA BONDADE. MESMO COMO UMA ESTÁTUA DE AREIA, SUA EXPRESSÃO SERENA E GRACIOSA PERMANECERAM E TRANSMITE A ESSÊNCIA DE QUEM ELA É, AGORA SOMADA A UMA FEIÇÃO DE TRISTEZA PELA SUA MALDIÇÃO.

Hobbies

CUIDAR DOS JARDINS REAIS, ESPECIALMENTE DAS FLORES ROSADAS QUE COMBINAM COM SEUS CABELOS. TOCAR HARPA, CRIANDO MELITODIAS SUAVES QUE ENCANTAM QUEM AS OUVIR. CONTAR HISTÓRIAS E LENDAS DO REINO, ACREDITANDO NO PODER DA IMAGINAÇÃO PARA INSPIRAR.

Estilo/roupas

ANGELINE USAVA VESTIDOS FLUIDOS E ETÉREOS EM TONS PASTEL, FREQUENTEMENTE DECORADOS COM BORDADOS FLORAIS DELICADOS. COMO ESTÁTUA DE AREIA, AS DOBRAS DE SUAS VESTES PARECEM ESCULPIDAS EM DETALHES IMPRESSIONANTES, COMO SE ESTIVESSEM CONGELADAS NO TEMPO.

Props/artefatos:

UMA TIARA SIMPLES MAS ELEGANTE, INCRUSTADA COM SAFIRAS, QUE SIMBOLIZA SUA LIGAÇÃO COM O REINO. UM CORAÇÃO QUE CONTINUA PULSANDO APESAR DA SUA MALDIÇÃO, TAL FATO VIROU UMA LENDA E MUITOS TENTARAM IR ATÉ ABESS APENAS PARA CONFIRMAR O MITO DO CORAÇÃO PULSANTE DA POBRE PRINCESA.

Fonte: Autora, 2025.

No Quadro 5, referente à Angeline Flail, a personagem é apresentada como uma princesa cuja essência doce e empática se mantém intacta no imaginário popular, mesmo após ser amaldiçoada e transformada em uma estátua de areia. Isso ocorre porque a sua construção narrativa reforça a ideia de pureza e bondade inabaláveis, características que a tornam um símbolo de esperança.

Ao contrário de Capucine e Carmine, cuja trajetória é marcada por conflitos internos e dualidades, Angeline é a representação da pureza e bondade. Seus

adereços, como a tiara cravejada de safiras e o coração que continua pulsando apesar da maldição, funcionam como metáforas visuais de sua ligação indestrutível não apenas com o seu reino, mas, principalmente, com o seu povo.

Assim, sua presença na trama não se restringe ao papel de vítima, pois se expande como um guia espiritual para os demais personagens, que encontram na personagem um motivo para perseverar.

Figura 11 - Painel visual da personagem 3



Fonte: Autora, 2025.

No Quadro 5, o moodboard de Angeline Flail reforça a sua caracterização como uma princesa etérea e delicada, cuja essência está relacionada à pureza e bondade. Personagens como Aurora (Bela Adormecida) e Rapunzel evidenciam sua proximidade com o arquétipo clássico das princesas de contos de fadas, que são mulheres inocentes e corajosas, mas que também carregam um aspecto trágico.

As imagens florais remetem à sua doçura e ao cuidado com a natureza, o seu reino e as pessoas que ama, ao mesmo tempo em que simbolizam fragilidade e efemeridade, aspectos que dialogam com sua maldição. Além disso, o seu cabelo rosado traduz a ideia de leveza e feminilidade. Por fim, as referências visuais de

Angeline representam a atmosfera de sonho e encantamento presente ao redor da personagem, apesar do seu final trágico.

3.3.3. Etapa 3: Análise das características físicas e psíquicas dos personagens

Durante a análise das características dos personagens, suas personalidades e o ambiente em que estão inseridos, foram selecionadas referências que ressoam com o público-alvo, com o intuito de identificar elementos que possam ser implementados para criar um personagem mais atrativo para o perfil que estamos buscando atingir.

Figura 12 - Colagem dos personagens de referência para a personagem 1

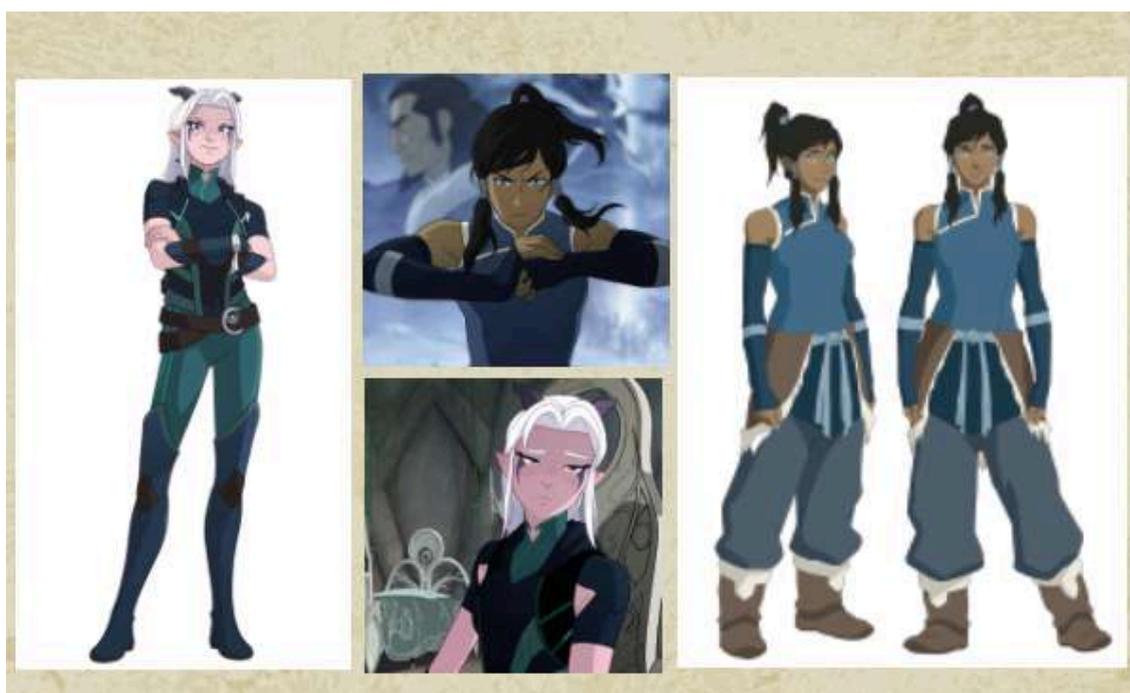


Fonte: Autora, 2025.

No caso da personagem 1, as pesquisas e análises revelaram algumas referências que servem como inspiração. A primeira delas é a Diabolyn, de “Wildfire” (Cavalo de fogo), cuja personalidade é marcada por um temperamento mal-humorado e durão, mas também por uma natureza sedutora característica.

A segunda referência é a Marceline, de Hora de Aventura, destacando-se pela sua personalidade única e complexa, que combina traços de independência, mas também de vulnerabilidade ao longo do seu desenvolvimento na trama.

Figura 13 - Colagem dos personagens de referência para a personagem 2



Fonte: Autora, 2025.

Para a personagem 2, foram buscadas referências de personagens caçadoras que possuísem habilidades e trajés condizentes com seu papel, além de características físicas que complementam sua personalidade.

Entre as referências escolhidas, destaca-se Korra, de A Lenda de Korra, que exibe uma personalidade forte, determinada e resiliente, refletindo seu papel de liderança e combatividade. Outra referência importante é Rayla, de O Príncipe Dragão, cuja personalidade é marcada pela coragem, lealdade e ousadia, características que a tornam uma guerreira habilidosa e uma ótima estrategista.

Além disso, suas características físicas contribuem significativamente para o desenvolvimento do *shape* da personagem. Ou seja, trata-se da construção que reforça a silhueta e as formas principais do personagem, elementos que definem sua identidade e personalidade, ao mesmo tempo em que complementam a ideia de uma figura ágil e destemida.

Figura 14 - Colagem dos personagens de referência para a personagem 3



Fonte: Autora, 2025.

Para a terceira personagem, foram escolhidas características mais meigas e sensíveis, já que ela é uma pessoa que transborda simpatia e gentileza. No entanto, mesmo em situações difíceis, demonstra uma força interior impressionante e um otimismo contagiante.

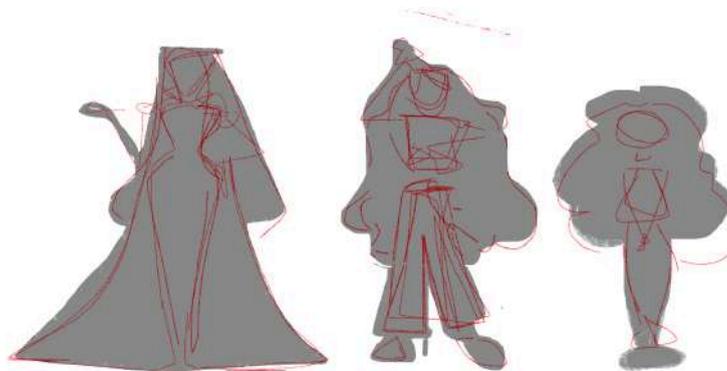
Sobre as suas características físicas, buscamos inspirações como a Princesa Jujuba, de Hora de Aventura, que, apesar de seu temperamento mais sério, exibe traços como doçura, inteligência e uma certa elegância. Outra referência importante é Rapunzel, de Enrolados, que, assim como a personagem em questão, carrega um passado trágico, mas encontra força no amor e na bondade.

3.3.4. Etapa 4: Elaboração dos esboços preliminares

Com base nas informações e referências reunidas nas etapas anteriores, iniciamos a fase de esboço. A princípio, utilizamos características previamente definidas para construir uma silhueta geral no *Photoshop*, começando a dar forma a cada personagem. Assim, poderíamos ter mais controle de como seria a

diferenciação de *shape* de cada personagem e como seriam transmitidas as suas características físicas e personalidade individuais. (Figura 15).

Figura 15 - Silhueta dos personagens



Fonte: Autora, 2025.

Inicialmente, planejamos desenvolver três personagens, mas ao longo do processo optamos por reduzir para duas. Essa escolha foi tomada pensando no nível de detalhamento que gostaríamos de proporcionar a cada personagem, então nesse primeiro momento isso seria possível para Capucine e Carmine.

Figura 16 - Esboços das personagens



Fonte: Autora, 2025.

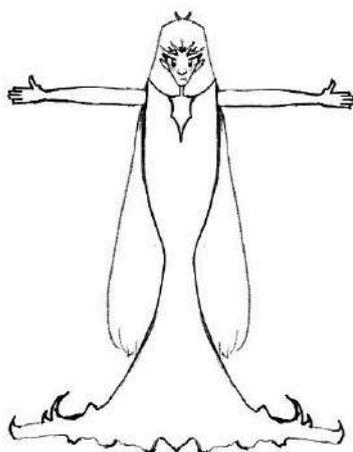
Para a Personagem 1, buscamos trabalhar com formas mais sinuosas e ornamentos elegantes, utilizando uma paleta de cores que inclui bordô, roxo e verde. Seu artefato principal é uma adaga, que ela carrega como colar.

Figura 17 - Esboços da personagem Carmine



Fonte: Autora, 2025.

Figura 18 - Esboços 2 da personagem Carmine

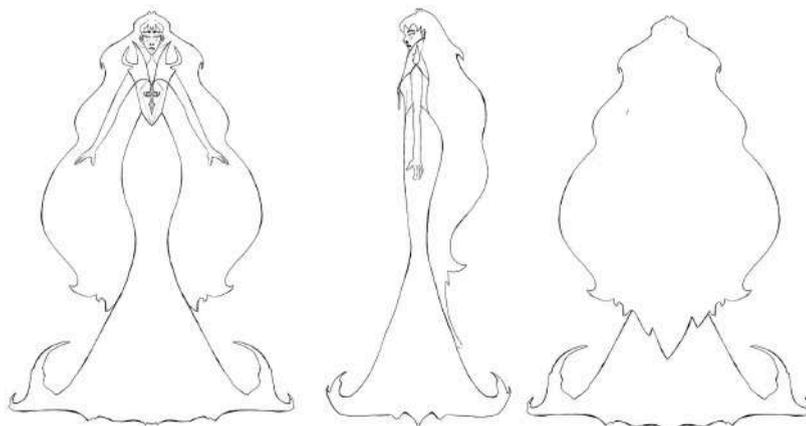


Fonte: Autora, 2025.

Foram desenvolvidas várias versões e refinamentos até chegar à silhueta e forma final da personagem Carmine, a vampira. Em seguida, esses primeiros rascunhos foram apresentados para serem revisados (figura 17 e 18). As primeiras revisões foram feitas através das orientações, em que algumas mudanças foram feitas em sua vestimenta com o objetivo de valorizar a silhueta, além de trazer para a personagem um *shape* mais adulto, tornando o visual mais interessante e alinhado

ao seu estilo, características físicas e à descrição apresentada na etapa anterior do projeto (figura 19 e 20).

Figura 19 - Lineart da personagem Carmine



Fonte: Autora, 2025.

Figura 20 - Model sheet, expression sheet e props da Personagem Carmine

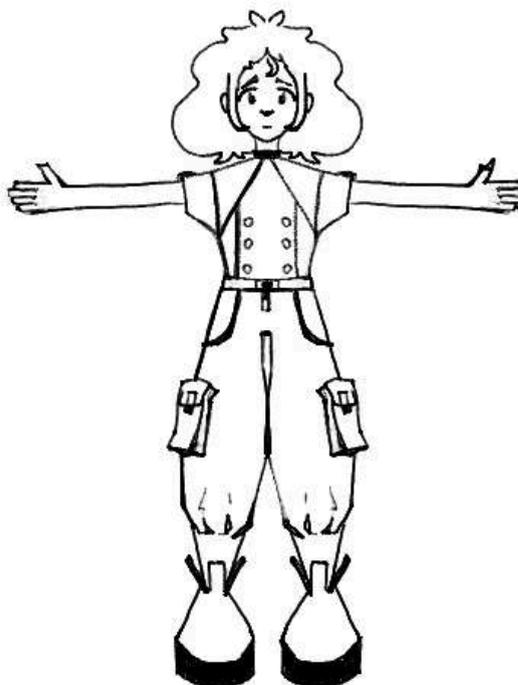


Fonte: Autora, 2025.

Para a segunda personagem, foram aplicados os mesmos processos de desenvolvimento utilizados anteriormente, iniciando com esboços de construção que possibilitaram explorar diferentes possibilidades de forma, proporção e vestimentas. Esses estudos iniciais garantiram que o resultado final estivesse alinhado com as características definidas na etapa anterior do projeto, tanto em termos visuais quanto

narrativos. Além disso, os artefatos que a personagem utiliza ao longo de sua jornada foram integrados ao design, reforçando sua identidade e papel na história.

Figura 21 - Esboço 1 da personagem Capucine



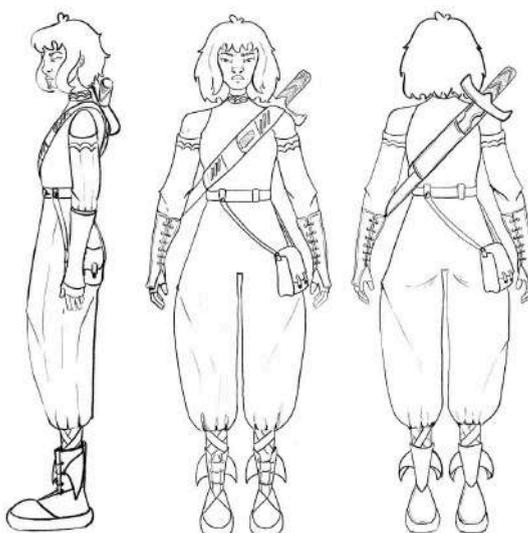
Fonte: Autora, 2025.

Figura 22 - Esboço 2 da personagem Capucine



Fonte: Autora, 2025.

Figura 23 - Lineart do shape parcial da personagem Capucine



Fonte: Autora, 2025.

Figura 24 - Model sheet, expression sheet e props da personagem Capucine



Fonte: Autora, 2025.

Nessa etapa, já finalizamos os artefatos que acompanham as personagens ao longo da história, para que o público alvo tenha um contato mais amplo com elas e suas funções na história. Também foram feitos alguns estudos de expressões (*expression sheet*) que fazem parte da essência das personagens. Para assim garantir que tenhamos um feedback mais amplo, não apenas das personagens, mas também de seus adereços.

3.3.5. Etapa 5: Apresentação de esboços para o público alvo

Após as etapas de criação e desenvolvimento dos esboços preliminares, foi realizada uma pesquisa com o público-alvo definido, com o objetivo de testar os designs dos personagens. O teste foi conduzido por meio de um formulário eletrônico, elaborado na plataforma Google Forms, contendo diversas perguntas diretas voltadas à avaliação do visual e da dinâmica entre os personagens principais da história, com uma amostra de 15 participantes.

Para a análise apresentada no corpo deste projeto, foram selecionadas apenas as perguntas que serviram de base para o aprimoramento das personagens. No entanto, os dados do formulário completo podem ser consultados no final do arquivo (apêndice B).

Gráfico 1 – Características passadas pela personagem 1

Com base na representação visual, a personagem 1 é uma caçadora mau humorada e determinada, você concorda com essa afirmação?

15 respostas

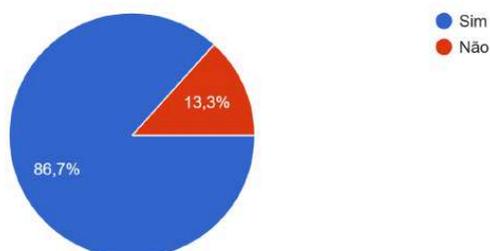


Gráfico 2 – Características passadas pela personagem 2

Você concorda com a afirmação de que a personagem 2 é uma vampira sedutora e imponente?

15 respostas

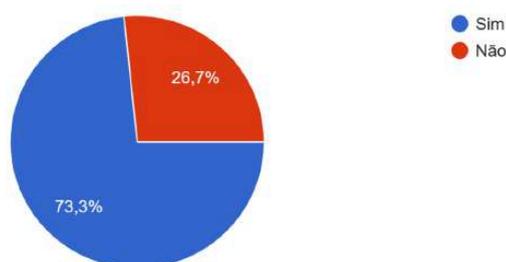


Gráfico 3– Paleta de cores dos personagens

Você acredita que as formas e as cores estão de acordo com as personalidades das personagens?

15 respostas



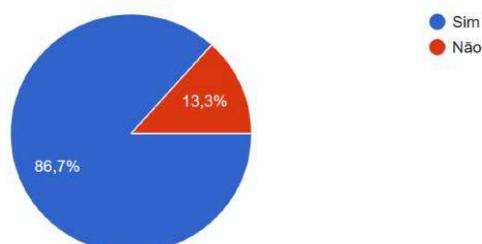
Com base nos dados obtidos, é possível afirmar que as características previamente atribuídas a cada personagem foram reconhecidas pelo público-alvo consultado. A maioria dos participantes concordou com a descrição da personagem 1 como mal-humorada e determinada, e da personagem 2 como uma vampira sedutora e imponente.

No entanto, algumas sugestões pontuais de aprimoramento foram sinalizadas. Para a personagem 1, foi sugerida uma alteração na paleta de cores das roupas, visando uma representação mais coerente com sua personalidade e ajustes nas feições para destacar sua personalidade. Com relação à personagem 2, houve a recomendação de ajustes na vestimenta também, com o objetivo de acentuar ainda mais sua aparência sedutora como, por exemplo, corte no vestido e o decote da personagem ser maior para se adequar ao proposto em seu conceito inicial.

Gráfico 4 – Vestimenta dos personagens

O estilo de roupa da vampira reflete a sua personalidade de maneira adequada?

15 respostas



Ao final do questionário, foi incluída uma pergunta aberta com o objetivo de ampliar a análise qualitativa e obter *feedbacks* mais detalhados por parte do público. As respostas permitiram identificar sugestões relevantes, das quais algumas foram incorporadas ao projeto, como ajustes visuais nos figurinos das personagens, incluindo alterações nas cores da personagem 1 e modelagens da vestimenta da personagem 2.

3.3.6. Etapa 6: Selecionar alternativas escolhidas

Após a coleta e análise de todos os *feedbacks* fornecidos pelos participantes, as sugestões e observações foram cuidadosamente avaliadas e incorporadas, garantindo que cada detalhe refletisse da melhor forma possível as características de cada personagem, mas sem excluir as expectativas e comentários do público-alvo. Os designs apresentados a seguir (Figura 25) representam, portanto, as versões finais das personagens, já revisadas e aprovadas, resultado de todo o trabalho de refinamento e validação.

Figura 25 - Design final das personagens capucine e Carmine

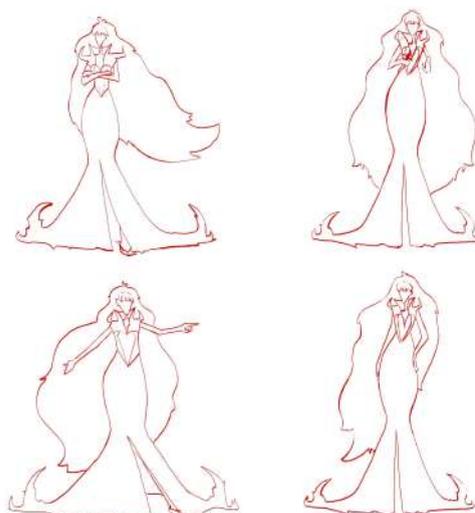


Fonte: Autora, 2025.

3.3.7. Etapa 7: Selecionar concepts arts

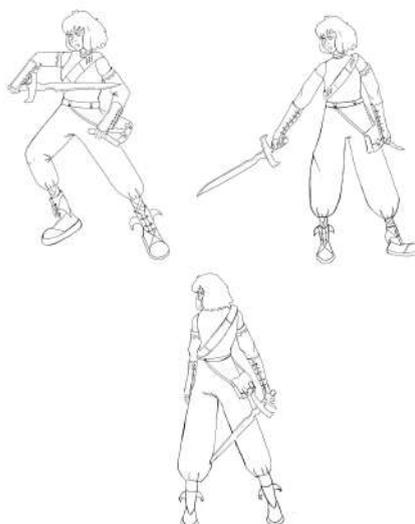
Inicialmente, foram desenvolvidos esboços livres com o objetivo de definir as formas que melhor representassem cada personagem dentro do cenário proposto para a ambientação da história (Figura 26 e 27). Após isso, foi feito um teste de silhuetas, para que pudéssemos analisar melhor se condiz com a forma da personagem. Tal passo foi importante para garantir que as características já definidas até aqui fossem mantidas (Figura 28 e 29).

Figura 26 - Esboços de poses da personagem Carmine



Fonte: Autora, 2025.

Figura 27 - Esboços de poses da personagem Capucine



Fonte: Autora, 2025.

Figura 28 - Teste de silhueta da personagem Carmine



Fonte: Autora, 2025.

Figura 29 - Teste de silhueta da personagem Capucine



Fonte: Autora, 2025.

Em seguida, foram produzidas *thumbnails* de teste para os cenários (Figura 30), permitindo explorar diferentes composições, perspectivas e atmosferas. As *thumbnails* são esboços pequenos e rápidos que tem como objetivo testar a ideia visual de forma ágil, sem preocupação com detalhes ou finalizações. Esses estudos nos ajudaram a compreender melhor como os personagens seriam inseridos nos ambientes e como a ambientação contribuiria para a narrativa visual da história.

Figura 30 - Thumbnails dos cenários



Fonte: Autora, 2025.

Na figura 31, é possível analisar as poses finais das personagens, que foram desenvolvidas para transmitir suas personalidades e características individuais, equilibrando dinamismo e expressividade.

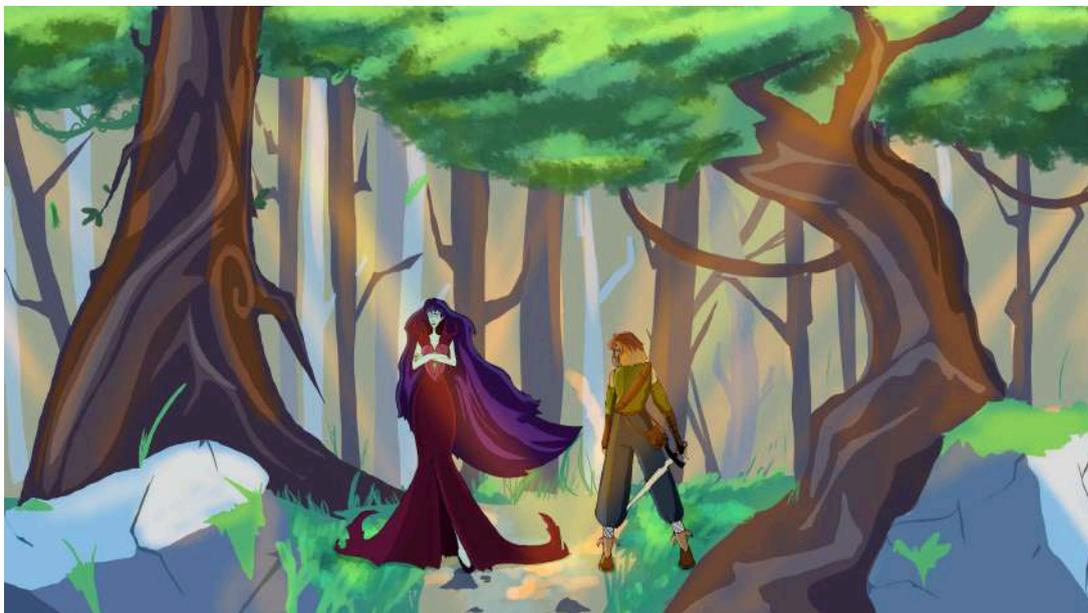
Figura 31 - Poses finais



Fonte: Autora, 2025.

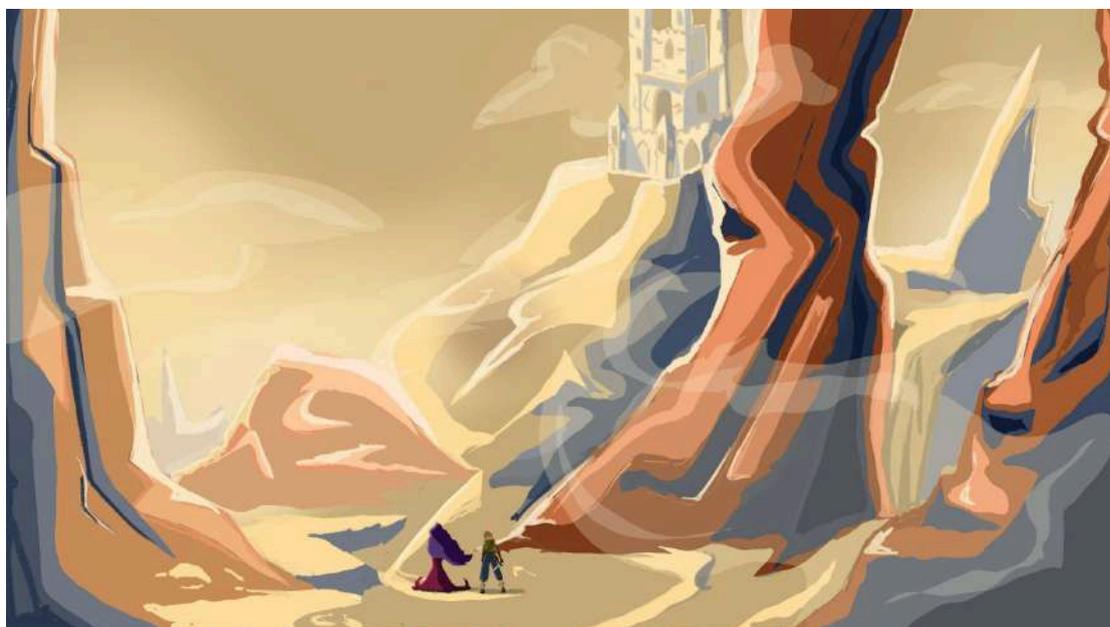
3.3.8 Etapa 8: Apresentar as alternativas finalizadas

Figura 32 - Concept art 1



Fonte: Autora, 2025.

Figura 33 - Concept art 2



Fonte: Autora, 2025.

3.4 DETALHAMENTO TÉCNICO E ESPECIFICAÇÕES

Após toda a validação e alterações, a ficha técnica de cada personagem foi finalizada e aprimorada, com o intuito de orientar as produções futuras de cada personagem, visando a fidelidade nas suas representações e sendo um recurso utilizado nas produções de entretenimento e parte do processo de *concept*.

Figura 34 - Ficha técnica da personagem Carmine



Fonte: Autora, 2025.

A figura 34 apresenta a ficha técnica da personagem Carmine, contemplando aspectos visuais essenciais para a sua construção e aparência.

No lado esquerdo, são exibidos três estudos de expressão facial, que destacam diferentes emoções da personagem, permitindo compreender melhor sua personalidade e como ela se comunica visualmente. Ao centro, há três vistas de Carmine em corpo inteiro: frontal, lateral e traseira, que mostram o design completo da personagem, sua silhueta e vestimenta, assim como o comprimento e o estilo do seu cabelo.

À direita, a ficha inclui os acessórios característicos de Carmine, como um livro, um colar e uma adaga, que reforçam sua identidade e os elementos que podem interagir com sua narrativa. Na parte inferior, são apresentadas as cores

utilizadas na personagem, incluindo tons de roxo, vermelho e verde, evidenciando a paleta cromática que define sua estética.

Figura 35 - Ficha técnica da personagem Capucine (a caçadora)



Fonte: Autora, 2025.

Assim como na ficha técnica de Carmine, a de Capucine (Figura 35) também apresenta as três vistas da personagem de corpo inteiro, mostrando seu traje prático e característico, composto por blusa, calça e botas. Além disso, é possível observar como a personagem utiliza os seus seus artefatos, que são uma bolsa lateral, adagas e uma espada. Esses objetos são expandidos e ilustrados em maiores detalhes ao lado.

À direita surgem três estudos de expressão de Capucine e na parte inferior aparecem as cores utilizadas no seu desenvolvimento, incluindo tons de verde, azul, bege e marrom, que ajudam a definir a identidade visual e a consistência da caçadora de recompensas.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o projeto finalizado, é possível analisar a importância de um processo de design bem estruturado e de uma metodologia consistente durante a criação. Tanto no design quanto na produção artística, um processo organizado funciona como facilitador, permitindo que as etapas sejam divididas em sub etapas, o que torna o desenvolvimento mais amplo, coerente e assertivo. A partir da análise de painéis e do público-alvo, foi possível estabelecer uma direção clara para o projeto. Com isso, já tínhamos definido algumas personalidades e elementos visuais que contribuíram significativamente para a construção visual das personagens.

Durante o processo criativo, as orientações recebidas e os materiais visuais de apoio foram essenciais para a síntese de ideias e para a evolução do design, especialmente na fase de esboços. Cada etapa foi avaliada individualmente, com sugestões de ajustes quando necessário, garantindo um resultado final mais coeso e eficaz.

A participação ativa do público-alvo durante o processo de validação dos personagens foi de extrema importância para o projeto. Essa etapa nos forneceu a confirmação de que o design dos personagens estava alinhado com suas características e com seus respectivos papéis na história. Além disso, as sugestões de melhorias oferecidas pelos participantes contribuíram significativamente para o enriquecimento dos personagens.

Em síntese, pode-se concluir que o projeto atingiu seu objetivo principal: desenvolver um trabalho de *concept art* desde os primeiros rascunhos até a concepção visual final de duas personagens, finalizando na produção de um *artbook* (Apêndice C) contendo todas as informações visuais essenciais do processo criativo. Nesse sentido, é esperado que esse material sirva como referência para futuros projetos nas áreas de design e ilustração.

Como desdobramento futuro, seria interessante continuar o desenvolvimento dos demais personagens da narrativa, a fim de completar a história em formato de HQ e, posteriormente, possibilitar sua adaptação para uma animação baseada no universo criado.

REFERÊNCIAS

AIDAR, Fernanda Pitta. Arte conceitual. In: BUENO, André; SAMPAIO, Patrícia (org.). *Enciclopédia de artes visuais*. São Paulo: Moderna, 2019.

ALVES, Urbano Junio Barros. *PATAS ASTRAS: Desenvolvendo Concept arts para personagens de uma webcomic*. 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Curso de Graduação em Design) – Universidade Federal de Pernambuco, Caruaru, 2023.

CGHERO. *What Is a Prop Artist?*, 2022. Disponível em: <https://cghero.com/glossary/prop-artist-3d>. Acesso em: 10 jun. 2024.

DOMESTIKA. Ralph McQuarrie e a arte conceitual de Star Wars. *Domestika*, 4 maio 2020. Disponível em: <https://www.domestika.org/pt/blog/3522-ralph-mcquarrie-e-a-arte-conceitual-de-star-wars>. Acesso em: 12 jun. 2025.

EBAC – Escola Britânica de Artes Criativas. Designer de personagem: o que é, o que faz um designer de personagens e como se tornar um. *Blog EBAC*, 1 jun. 2023. Disponível em: Design de personagens: o que é, o que faz um designer de personagens e como se tornar um. Acesso em: 9 jun. 2024.

LOOMIS, Andrew. *Creative Illustration*. Nova Iorque: The Viking Press, 1947.

MCDONNELL, Chris. *Adventure Time: The art of Ooo*. São Francisco: Abrams Image, 2014.

SEEGMILLER, Don. *Digital character painting using Photoshop CS3*. Boston: Charles River Media, 2008.

SENNA, Marcelus. *Concept Art: Design e Narrativa em Animação*. 2013. p. 172. Dissertação (Mestrado em Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013.

ORLADY, Grace. Da arte conceitual ao cosplay: A criação de personagens icônicos para God of War Ragnarök. *PlayStation.Blog BR*, 26 jan. 2023. Disponível em: <https://blog.br.playstation.com/2023/01/26/da-arte-conceitual-ao-cosplay-a-criacao-d-e-personagens-iconicos-para-god-of-war-ragnarok/>. Acesso em: 9 jun. 2024.

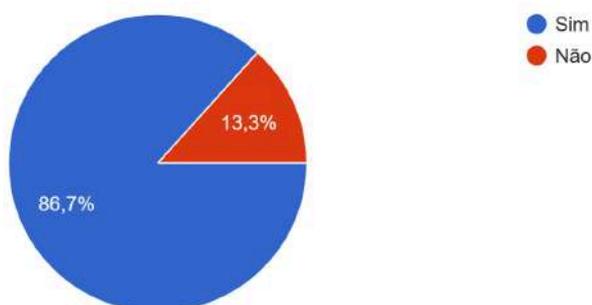
TAKAHASHI, Patrícia Kelen; ANDREO, Marcelo Castro. Desenvolvimento de Concept Art para Personagens. *SBGames*, 2011. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/art/full/92122.pdf>. Acesso em: 9 jun. 2024.

ZUPI. *Concept Art Issue*. São Paulo: Zupi, n. 01, 2010.

APÊNDICE A – Gráficos completos dos testes com o público alvo

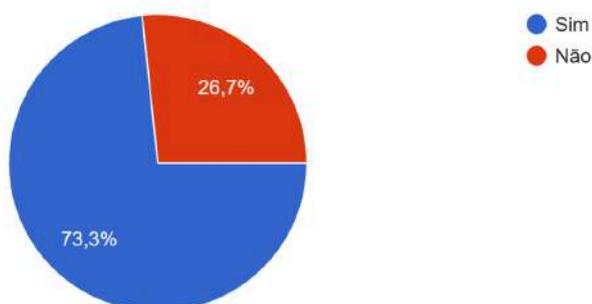
Com base na representação visual, a personagem 1 é uma caçadora mau humorada e determinada, você concorda com essa afirmação?

15 respostas



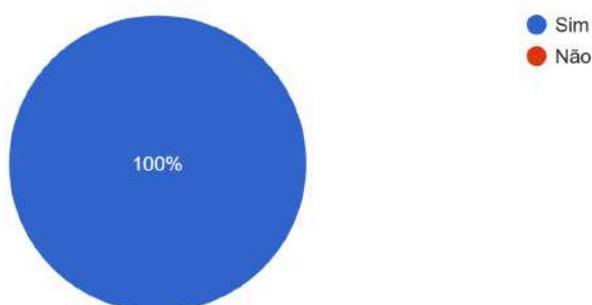
Você concorda com a afirmação de que a personagem 2 é uma vampira sedutora e imponente?

15 respostas



Você concorda com a afirmação de que a personagem 1 se encaixa em histórias do gênero fantasia/romance?

15 respostas



Você concorda com a afirmação de que a personagem 2 se encaixa em histórias do gênero fantasia/romance?

15 respostas



Você percebe uma boa dinâmica entre a caçadora (personagem 1) e a vampira (personagem 2)?

15 respostas



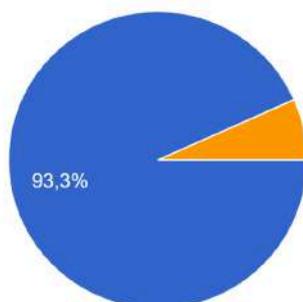
Qual personagem tem o design mais impactante e memorável para você?

15 respostas



O estilo de roupa da caçadora (personagem 1) reflete a sua personalidade de maneira adequada?

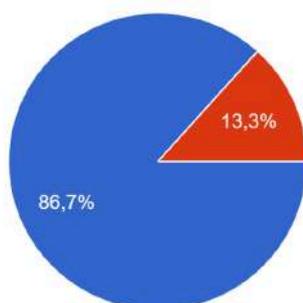
15 respostas



- Sim
- Não
- Eu acho que as cores estão nem forte, se fossem as mesmas mais com um tom mais escuro, na minha percepção ficaria mais a cara dela

O estilo de roupa da vampira reflete a sua personalidade de maneira adequada?

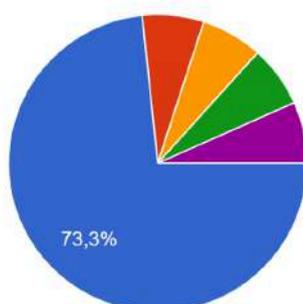
15 respostas



- Sim
- Não

Você acredita que as formas e as cores estão de acordo com as personalidades das personagens?

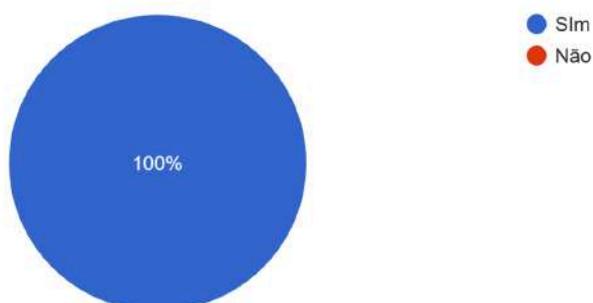
15 respostas



- sim
- Não
- Acredito que para a personagem caçadora a cor da blusa está ideal, mas a combinação com a calça azul dá um...
- A da vampira sim, mas da caçadora acho que as cores não combinam tanto com uma personagem mal-humorada,...
- Eu meio que respondi essa em uma pergunta anterior heueheue

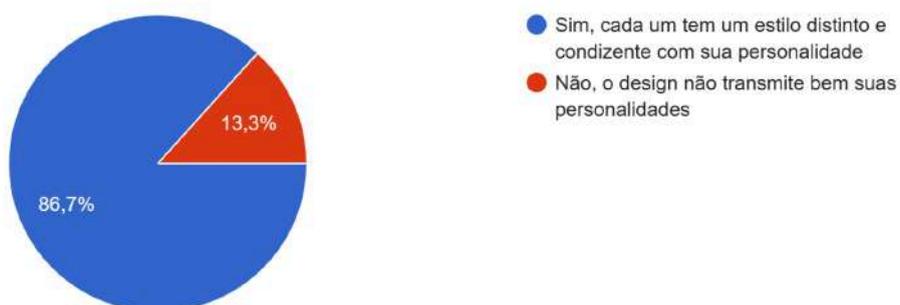
Você acredita que o visual das personagens está adequado para o público jovem adulto?

15 respostas



O visual de ambas as personagens é claro e fácil de associar com suas personalidades?

15 respostas



Você acha que a combinação de traços físicos e estilo de roupa de ambas as personagens ajuda a diferenciar claramente suas personalidades?

15 respostas



APÊNDICE B – Formulário do google forms

Descrição das personagens:

- Personagem 1

Caçadora de recompensas que perdeu o pai e desde então tenta levar uma vida comum. É inteligente e destemida, mas esconde a sua fragilidade.

- Personagem 2

É uma rainha vampira fria e calculista, mas que faria de tudo pelo seu reino. Não aparenta ter fraquezas, mas esconde inúmeros segredos.

1. Com base na representação visual, a personagem 1 é uma caçadora mau humorada e determinada, você concorda com essa afirmação?

Sim

Não

Caso tenha marcado "não", justifique.

2. Você concorda com a afirmação de que a personagem 2 é uma vampira sedutora e imponente?

Sim

Não

Caso tenha marcado "não", justifique.

3. Você concorda com a afirmação de que a personagem 1 se encaixa em histórias do gênero fantasia/romance?

Sim

Não

Caso tenha marcado "não", justifique.

4. Você percebe uma boa dinâmica entre a caçadora (personagem 1) e a vampira (personagem 2)?

- Sim
- Não

Caso tenha marcado "não", justifique.

5. Qual personagem tem o design mais impactante e memorável para você?

- A vampira
- A caçadora
- Ambas têm um design igualmente marcante
- Nenhuma das 2 possui um design marcante

6. O estilo de roupa da caçadora reflete a sua personalidade de maneira adequada?

- Sim
- Não

Caso tenha marcado "não", justifique.

7. O estilo de roupa da vampira reflete a sua personalidade de maneira adequada?

- Sim
- Não

Caso tenha marcado "não", justifique.

8. Você acredita que as formas e as cores estão de acordo com as personalidades das personagens?

Sim

Não

9. Você acredita que o visual das personagens está adequado para o público jovem adulto?

Sim

Não

10. O visual de ambas as personagens é claro e fácil de associar com suas personalidades?

Sim

Não

11. Você acha que a combinação de traços físicos e estilo de roupa de ambas as personagens ajuda a diferenciar claramente suas personalidades?

Sim

Não

12. O que você acha que poderia ser melhorado no design desses personagens? Quais mudanças você sugeriria para torná-los mais únicos?

APÊNDICE C – ARTBOOK

Link para acesso ao artbook "TEARS OF JOY" em formato digital:

<https://heyzine.com/flip-book/c0eee2354e.html>