



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

ADÁCIA RAQUEL DE MORAES ALVES

**PRODUÇÃO DE CONCEPT ARTS DE PERSONAGENS INSPIRADOS EM
BIOMAS BRASILEIROS**

Caruaru

2024

ADÁCIA RAQUEL DE MORAES ALVES

**PRODUÇÃO DE CONCEPT ARTS DE PERSONAGENS INSPIRADOS EM
BIOMAS BRASILEIROS**

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: Prof. Dr. Clecio José de Lacerda Lima

Caruaru

2024

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

Alves, Adácia Raquel de Moraes.

Produção de concept arts de personagens inspirados em biomas brasileiros /
Adácia Raquel de Moraes Alves. - Caruaru, 2024.

50 p. : il., tab.

Orientador(a): Clecio José de Lacerda Lima

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de
Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Design, 2024.

Inclui referências, apêndices, anexos.

1. Design. 2. Ilustração. 3. Concept Art. 4. Personagem. I. Lima, Clecio José
de Lacerda. (Orientação). II. Título.

740 CDD (22.ed.)

ADÁCIA RAQUEL DE MORAES ALVES

**PRODUÇÃO DE CONCEPT ARTS DE PERSONAGENS INSPIRADOS EM
BIOMAS BRASILEIROS**

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: 11/10/2024

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Clecio José de Lacerda Lima (Orientador)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr. Lucas José Garcia (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Profª. Ma. Mariana Valcacio Araújo Pereira (Examinadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus por tudo que Ele tem feito na minha vida, e à minha família por sempre terem me apoiado e me incentivarem a seguir meu sonho. Agradeço à Universidade Federal de Pernambuco com sua administração e corpo docente, por proporcionarem um ambiente propício ao nosso desenvolvimento profissional e aprendizagem de novos conhecimentos e habilidades. Agradeço a todos os professores que fizeram parte da minha formação acadêmica, pelo contato que me fizeram ter à novas experiências e projetos de design que abriram a minha mente para novas possibilidades profissionais. E em especial ao professor Clecio por ter aceitado ser o orientador desse trabalho de conclusão de curso, por sempre acompanhar e estar à disposição no que fosse preciso para o amadurecimento da ideia inicial. Também agradeço ao laboratório Oficina, por ter contribuído nesse projeto cedendo espaço para a confecção dos suportes de madeira das placas informativas. E por fim, gostaria de agradecer a todos os meus colegas e amigos de curso, com os quais pude compartilhar vários momentos alegres e bem como momentos em que não estive muito bem, pelas trocas de experiências e por sempre me apoiarem na minha escolha profissional de ser ilustradora.

RESUMO

Esse trabalho tem como finalidade a criação de duas personagens, inspiradas em dois biomas brasileiros, concluindo o processo com *concept arts* e detalhamento dos designs de ambas. A metodologia utilizada no projeto foi uma adaptação da metodologia do autor Don Seegmiller (2008), mostrando além do desenvolvimento visual, a parte psíquica e ideias das ambientações das personagens. Iniciamos a criação baseada em referências visuais dos biomas, escolhendo duas espécies de cada flora nativa, e com pesquisas de estilos de ilustração relevantes para o público alvo. Seguimos melhorando alguns detalhes no decorrer das etapas levando em consideração as orientações e a participação das opiniões externas do público para avaliação e validação das ideias propostas inicialmente. Percebemos a importância de se fazer tal consulta para termos mais visões que enriqueçam o contexto de ambas personagens, bem como a importância do design como meio de transmitir ideias visualmente de forma clara e eficaz. E assim, ter um resultado bem sucedido para ser aplicado em futuros projetos. No final, fizemos uma boneca de feltro de uma das personagens para ser utilizada de amostra tridimensional na apresentação deste trabalho. Bem como a criação de placas informativas sobre as espécies nativas representadas por ambas, para uso prático e também auxiliando na etapa de avaliação pelo público.

Palavras-chave: Design; Ilustração; Concept Art; Personagem.

ABSTRACT

This work aims to create two characters, inspired by two Brazilian biomes, concluding the process with concept arts and detailed designs for both. The methodology used in the project was an adaptation of the methodology of the author Don Seegmiller (2008), showing in addition to the visual development, the psychic part and the characters' environments. We began the creation based on visual references from the biomes, choosing two species of each native flora, and with some researching of relevant art styles for the target audience. We continued to improve some details throughout the stages, taking into account the guidelines and the participation of external opinions from the public to evaluate and validate the ideas initially proposed. We realize the importance of carrying out such consultation to have more views that enrich the context of both characters, as well as the importance of design as a means of visually transmitting ideas in a clear and effective way. And thus, also have a successful result to be applied in future projects. In the end, we made a felt doll of one of the characters to be used as a three-dimensional example in the presentation of this work. As well as the creation of informative plaques about the native species represented by both, for practical use and also assisting in the evaluation stage by the public.

Keywords: Design; Illustration; Concept Art; Character.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 –	Mapa dos biomas brasileiros.....	14
Figura 2 –	Painel de similares.....	15
Figura 3 –	Painel de estilos voltados para conteúdo infanto-juvenil.....	17
Figura 4 –	Painel visual da personagem 1.....	18
Figura 5 –	Painel visual da personagem 2.....	19
Figura 6 –	Compilado das personagens de referência para a personagem 1.....	20
Figura 7 –	Compilado das personagens de referência para a personagem 2.....	21
Figura 8 –	Primeiros rascunhos da personagem 1.....	22
Figura 9 –	Teste de cor da personagem 1.....	22
Figura 10 –	Primeiros rascunhos da personagem 2.....	23
Figura 11 –	Rascunhos do design escolhido para a personagem 2.....	24
Figura 12 –	Teste de cor da personagem 2.....	24
Figura 13 –	Comparação do design das duas personagens.....	25
Figura 14 –	Silhuetas dando destaque aos shapes das personagens....	25
Figura 15 –	Personagens com alterações sugeridas na orientação.....	26
Figura 16 –	Acesso ao formulário por meio do <i>QR Code</i> nas placas.....	27
Figura 17 –	Estudo de silhuetas da personagem 1.....	31
Figura 18 –	Estudo de silhuetas da personagem 2.....	31
Figura 19 –	Concept art da personagem 1 - Nina.....	32
Figura 20 –	Concept art da personagem 2 - Maíra.....	33
Figura 21 –	Referência da personagem 1 - Nina.....	34
Figura 22 –	Referência da personagem 2 - Maíra.....	34
Figura 23 –	Placa sobre o cacto coroa-de-frade.....	38
Figura 24 –	Placa sobre o pau-brasil.....	39
Figura 25 –	Etapas do processo de costura.....	40
Figura 26 –	Boneca finalizada.....	41

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 –	Características passadas pela personagem 1.....	28
Gráfico 2 –	Características passadas pela personagem 2.....	28
Gráfico 3 –	Respostas sobre o estilo de história que as personagens aparentam participar.....	29
Gráfico 4 –	Respostas sobre os designs das personagens.....	29
Gráfico 5 –	Respostas sobre as referências nos designs das personagens.....	29
Gráfico 6 –	Respostas sobre a adequação dos designs ao público alvo do projeto.....	30

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Metodologia de Seegmiller (2008) adaptada por Alves (2023).....	16
Quadro 2 – Detalhamento do personagem 1.....	19
Quadro 3 – Detalhamento do personagem 2.....	19

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	12
1.1	OBJETIVOS.....	12
1.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	13
2	PROJETO.....	14
2.1	METODOLOGIA.....	15
2.1.1	Metodologia de Seegmiller (2008) adaptada por Alves (2023)..	16
2.2	DESENVOLVIMENTO PROJETUAL.....	17
2.2.1	Etapa 1: Identificar qual o estilo e o público destinado.....	17
2.2.2	Etapa 2: Entender as características físicas e psíquicas dos personagens e os contextos em que estão inseridos.....	18
2.2.3	Etapa 3: Perceber as características do(s) personagem(ns) conforme o público indicado.....	20
2.2.4	Etapa 4: Esboçar um preview do(s) personagem(ns) e suas características, assim como do ambiente e acessórios caso se apliquem.....	21
2.2.5	Etapa 5: Apresentar os esboços ao solicitante e/ou público consumidor, e analisar se as alternativas condizem com a proposta.....	26
2.2.6	Etapa 6: Selecionar as alternativas escolhidas.....	30
2.2.7	Etapa 7: Iniciar as concept arts.....	30
2.2.8	Etapa 8: Apresentar as alternativas finalizadas.....	32
2.3	DETALHAMENTO TÉCNICO E ESPECIFICAÇÕES.....	33
3	RESULTADOS E DISCUSSÕES.....	35
	REFERÊNCIAS.....	37
	APÊNDICE A – PLACAS INFORMATIVAS SOBRE O COROA-DE-FRADE E O PAU-BRASIL.....	38
	APÊNDICE B – BONECA DE FELTRO DA PERSONAGEM 1 (NINA).....	40
	ANEXO A – FORMULÁRIO DE AVALIAÇÃO DO DESIGN DOS PERSONAGENS.....	42

ANEXO B – FORMULÁRIO DE FEEDBACK FINAL DAS CONCEPT ARTS.....	46
---	-----------

1 INTRODUÇÃO

A ilustração traduz visualmente a expressão de ideias de forma criativa e original, abrangendo diversos estilos e níveis de complexidade, cativando e gerando o interesse do público pelo conteúdo abordado. Tal qual que a área vem ganhando cada vez mais espaço no mercado nos últimos anos, pelas vastas opções de uso, devido também ao sucesso em meio às crianças, adolescentes e jovens, por conta de animações, quadrinhos, jogos, etc.

Tendo isso em consideração, uma das peças mais importantes na criação de histórias e jogos, são os personagens, que normalmente são apresentados através de *concept arts* para melhor aprofundamento de seu visual e ambientação.

De acordo com Takahashi e Andreo (2011), *concept arts* são representações visuais que materializam ideias e conceitos no meio do entretenimento, para auxiliar nos processos de desenvolvimento de jogos e filmes, por exemplo. Acelerando assim a criação e possibilitando se realizar vários testes e alterações, ao interagir com as ideias propostas inicialmente e vindas no decorrer das etapas. Sua utilidade conta com, além de guiar os passos iniciais do projeto, também enriquecer exposições do projeto para contratantes por tornar as ideias mais visíveis e convincentes.

Esse projeto possui cunho social porque aborda um tema relacionado à sustentabilidade e meio ambiente; é cultural, pois se trata de algo nacional, enaltecendo as riquezas naturais do Brasil; e inovador, sendo uma ideia original e criativa de grande relevância, com uma temática que precisa de mais abordagem no meio do entretenimento do público alvo selecionado. Tendo em vista a grande força que culturas estrangeiras tem nesse meio, vindas da América do Norte e Ásia principalmente.

1.1 OBJETIVOS

Este trabalho objetiva desenvolver as *concept arts* de duas personagens inspiradas em dois biomas brasileiros, representando algumas espécies nativas da sua flora.

1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Instigar a produção de material para conteúdo de entretenimento infanto-juvenil sobre as riquezas naturais do país.
- Popularizar a importância sobre o processo de criação de *concept arts* para desenvolvimento de personagens.
- Estimular a propagação da área da ilustração em meio ao design gráfico.

2 PROJETO

O foco do projeto é a criação das *concept arts* de dois dos seis personagens que tem por objetivo serem guardiões de cada um dos seis biomas brasileiros. Sem ter um uso específico definido no momento, pode-se ser livre a aplicação futura dessa turma em algum meio de entretenimento infanto-juvenil.

Os biomas existentes no Brasil são: Mata Atlântica, Caatinga, Amazônia, Pantanal, Cerrado e Pampa (Figura 1). E no presente projeto, serão abordadas apenas as personagens da Mata Atlântica e da Caatinga, por conta da familiaridade e maior contato local, já que são os biomas presentes no estado de Pernambuco.

Figura 1 – Mapa dos biomas brasileiros



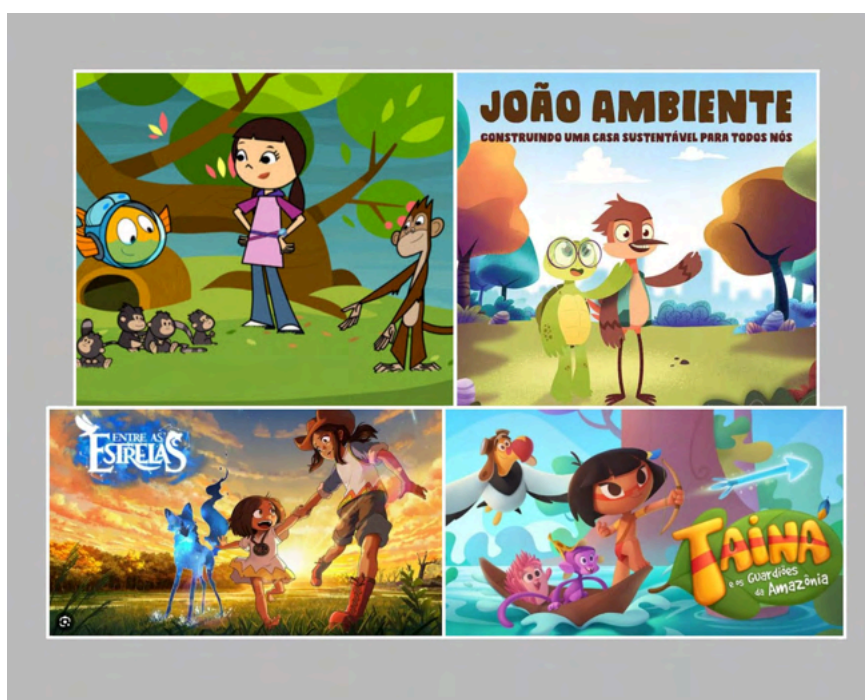
Fonte: A autora (2023).

Foi escolhido esse tema, devido a baixa popularização percebida desse conteúdo no entretenimento voltado para crianças e adolescentes, tendo o intuito então, de trazer mais visibilidade a essa temática tão importante que está relacionada ao conhecimento sobre as riquezas naturais do país.

Como alguns exemplos mais próximos, de entretenimento infanto-juvenil voltado ao meio ambiente e cultura nacional, podem-se citar: as animações "Peixonauta", que aborda de forma lúdica e descontraída curiosidades sobre a natureza e o meio ambiente, e "Tainá e os Guardiões da Amazônia" (que também

possui outros meios de divulgação como livros e perfil em redes sociais) na qual contam-se histórias com curiosidades sobre a cultura indígena e sobre espécies nativas da flora e fauna da Amazônia; o “Projeto João Ambiente”, que conta com animações e ações presenciais de conscientização com crianças do ensino fundamental em algumas cidades do sudeste; e o jogo "Entre as Estrelas", com temática indígena e críticas à problemas ambientais recorrentes, como queimadas e a extinção de espécies da fauna (Figura 2).

Figura 2 – Painel de similares



Fonte: A autora (2023).

2.1 METODOLOGIA

O presente projeto é de natureza aplicada, pois se refere ao desenvolvimento de material visual para uso prático; exploratório, mostrando como é feito o processo de criação das *concept arts*; e com abordagem qualitativa, visto que o produto final está ligado à qualidade visual em relação às características das personagens relacionadas à ambientação que cada uma está inserida.

Como metodologia, foi utilizada uma adaptação da metodologia de Seegmiller (2008) para o desenvolvimento de personagens, que aborda várias etapas para uma

criação bem completa e estruturada levando em consideração também o *feedback* de parte do público consumidor.

Como ferramentas auxiliares no processo de criação das *concept arts*, foram utilizados: o Google Forms (nas etapas de coleta de dados relacionados ao público) e o aplicativo de ilustração Ibis Paint X (para se fazer todo o processo das ilustrações digitais).

2.1.1 Metodologia de Seegmiller (2008) adaptada por Alves (2023)

Para guiar a construção das *concept arts* no projeto, foi utilizada a metodologia adaptada por Alves (2023) baseada na metodologia do autor Don Seegmiller (2008) presente no livro "*Digital Character Painting Using Photoshop CS3*". No qual as etapas que antes eram cinco, passam a ser oito, de forma a deixar o processo mais bem destrinchado e organizado.

Quadro 1 – Metodologia de Seegmiller (2008) adaptada por Alves (2023)

● Identificar qual o estilo e o público destinado: Analisar os estilos existentes de personagens voltados ao público escolhido.
● Entender as características físicas e psíquicas dos personagens e os contextos em que estão inseridos: Descrever as características da personalidade e do físico dos personagens, também englobando o seu contexto dentro da história.
● Perceber as características do(s) personagem(ns) conforme o público indicado: Observar conteúdos semelhantes e procurar por referências visuais que contribuam para a formação do seu design.
● Esboçar um <i>preview</i> do(s) personagem(ns) e suas características, assim como do ambiente e acessórios caso se apliquem: Início do processo criativo, com esboços, baseados nas pesquisas feitas anteriormente.
● Apresentar os esboços ao solicitante e/ou público consumidor, e analisar se as alternativas condizem com a proposta: Mostrar o resultado obtido para uma parte do público-alvo ou contratante, a fim de fazer-se o refinamento através do <i>feedback</i> obtido.
● Selecionar as alternativas escolhidas: Após os testes, ver qual alternativa se encaixa melhor na proposta do personagem.
● Iniciar as <i>concept arts</i>: Desenvolvimento das artes finais que serão apresentadas ao solicitante com base nas escolhas feitas durante o

processo.

- **Apresentar as alternativas finalizadas:** Por último, devem ser expostas as alternativas finalizadas ao solicitante com o resultado para o recebimento do *feedback* final.

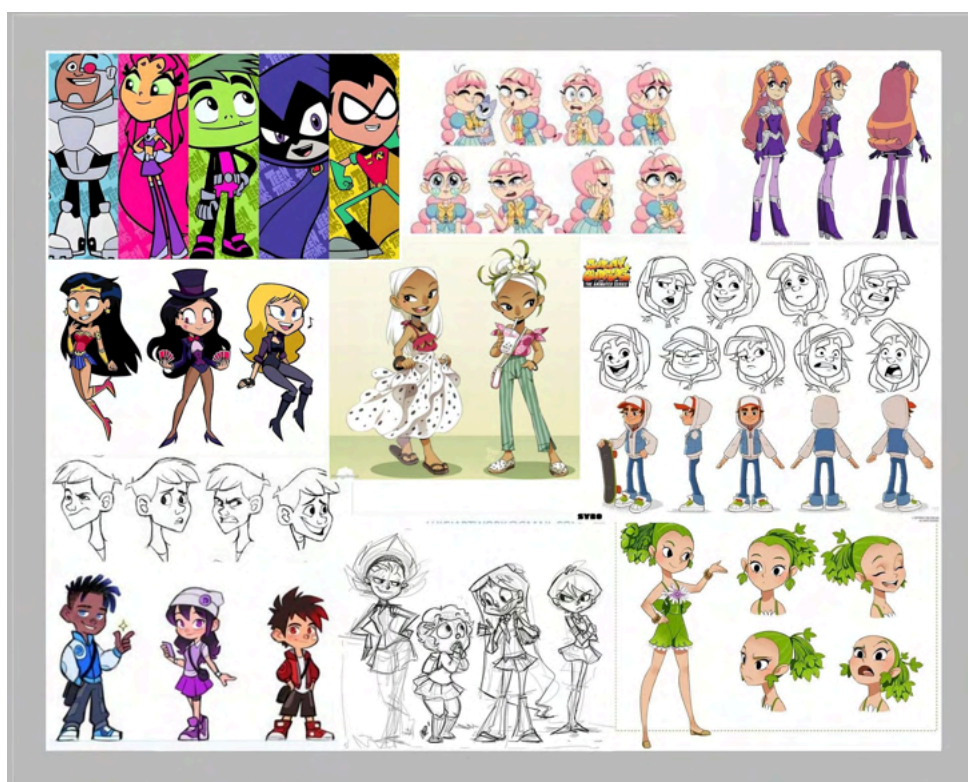
Fonte: Alves (2023).

2.2 DESENVOLVIMENTO PROJETUAL

2.2.1 Etapa 1: Identificar qual o estilo e o público destinado

Inicialmente foram identificados os estilos mais utilizados em ilustrações voltadas para o público que consome conteúdo de histórias em quadrinhos, jogos e animações. Optando-se pelo estilo *cartoon*, que consiste em um traço mais fofo e expressivo, ou seja, que utiliza bastante de formas mais simples e geométricas em partes do corpo e possuem expressões faciais mais marcantes e exageradas, como nos olhos por exemplo. Seguindo exemplos como do painel abaixo (Figura 3).

Figura 3 – Painel de estilos voltados para conteúdo infanto-juvenil



Fonte: A autora (2023).

Figura 5 – Painel visual da personagem 2



Fonte: A autora (2023).

Quadro 2 – Detalhamento da personagem 1

Características da personagem 1	
Espécie:	Humana
Inspiração:	Coroa-de-frade, bioma Caatinga
Símbolo relacionado:	Flor do cacto coroa-de-frade, cactos
Breve descrição:	Guardiã do bioma Caatinga, responsável por vigiar a harmonia desse ambiente
Características físicas:	Estatura baixa, pele bronzeada, olhos cor âmbar, vestimenta e cabelo inspirados no cacto coroa-de-frade e pinturas corporais remetendo à cultura indígena
Personalidade:	Bravinha, destemida, teimosa e bem sincera

Fonte: A autora (2023).

Quadro 3 – Detalhamento da personagem 2

Características da personagem 2	
Espécie:	Humana
Inspiração:	Pau-brasil, bioma Mata Atlântica
Símbolo relacionado:	Flor e folhas do pau-brasil
Breve descrição:	Guardiã do bioma Mata Atlântica, responsável por vigiar a harmonia desse ambiente
Características físicas:	Estatura alta, pele bronzeada, olhos verdes, vestimenta e cabelo inspirados no pau-brasil e pinturas corporais remetendo à cultura indígena
Personalidade:	Simpática, curiosa, sábia e meiga

Fonte: A autora (2023).

2.2.3 Etapa 3: Perceber as características do(s) personagem(ns) conforme o público indicado

Nessa etapa, após já se ter uma base sobre as referências visuais das personagens, buscamos identificar dentre outros personagens já existentes em filmes e séries animadas famosas, com características semelhantes ao imaginado para o visual e personalidade delas, observando detalhes de seus *shapes* (formas do corpo) que reforcem ainda mais as ideias propostas para ambas.

Em relação à personagem 1, temos como inspiração: a Nojinho do filme “Divertida Mente” da Disney, a Docinho da animação “As Meninas Superpoderosas” e a Ravena da série animada “Jovens Titãs GO”, nas quais percebemos a questão da baixa estatura e a mistura de formas arredondadas e cantos mais pontiagudos voltados para fora (na questão das pontas do cabelo e expressões nos olhos) fazendo a mistura de um visual mais fofo porém com toques que remetem à impulsividade e mau humor (Figura 6).

Também tendo a personagem Rainbow Dash da animação “Equestria Girls”, que possui formas mais pontiagudas no cabelo reforçando a ideia de rebeldia, tendo uma personalidade mais impaciente. Mas apesar de terem essas personalidades, todas lutam pelo bem.

Figura 6 – Compilado das personagens de referência para a personagem 1



Fonte: A autora (2024).

Sobre a personagem 2, podemos relacionar com as personagens: Alegria, também do filme “Divertida Mente” e a Estelar de “Jovens Titãs Go”, com figuras mais alongadas e sorridentes para representar mais positividade e bom humor. E a personagem Pinkie Pie também da animação “Equestria Girls”, que possui uma forma mais arredondada e volumosa no cabelo, passando a ideia de personagem mais meiga (Figura 7).

Figura 7 – Compilado das personagens de referência para a personagem 2



Fonte: A autora (2024).

2.2.4 Etapa 4: Esboçar um *preview* do(s) personagem(ns) e suas características, assim como do ambiente e acessórios caso se apliquem

Seguimos então para os esboços do design de cada personagem, baseadas nas informações levantadas até então. Para a personagem 1, que representa o bioma Caatinga, foi escolhido o cacto coroa de frade para inspirar o seu visual, utilizando-se bastante do verde na roupa, bem como o formato arredondado da espécie, e alguns detalhes em vermelho e rosa para remeter à coroa do cacto. A pele ficou em um tom bronzeado devido ao clima árido da região e possui algumas pinturas corporais por ligação à cultura indígena, presente na história do bioma. A personagem expressa uma personalidade mais bravinha e seria baixinha,

remetendo a características do próprio cacto, por ser pequeno, resistente e ter espinhos (Figuras 8 e 9).

Figura 8 – Primeiros rascunhos da personagem 1



Fonte: A autora (2024).

Figura 9 – Teste de cor da personagem 1



Fonte: A autora (2024)

Para a Personagem 2, que representa o bioma Mata Atlântica, foi escolhido o pau-brasil para inspirar o seu design. Inicialmente houveram duas ideias, uma em que as flores do pau-brasil estavam presentes no cabelo e as folhas na roupa; e outra versão inversa, com as folhas sendo o cabelo e as flores sua roupa (Figura 10). Foi escolhida a segunda versão, onde a silhueta está mais interessante, tendo as folhagens no cabelo como o volume da copa da árvore, e as flores na roupa. Tendo-se também algumas pinturas corporais em vermelho que remetem à cultura indígena, bastante marcante na história do pau-brasil (Figuras 11 e 12).

Figura 10 – Primeiros rascunhos da personagem 2



Fonte: A autora (2024).

Figura 11 – Rascunhos do design escolhido para a personagem 2



Fonte: A autora (2024).

Figura 12 – Teste de cor da personagem 2



Fonte: A autora (2024).

No seguinte comparativo, vemos os *shapes* das personagens lado a lado. A personagem 2 seria mais alta que a personagem 1, pela questão tanto do pau-brasil ser consideravelmente alto, quanto pela questão territorial da Mata Atlântica ser mais extensa no país do que a Caatinga (Figuras 13 e 14).

Figura 13 – Comparação do design das duas personagens



Fonte: A autora (2024).

Figura 14 – Silhuetas dando destaque aos shapes das personagens

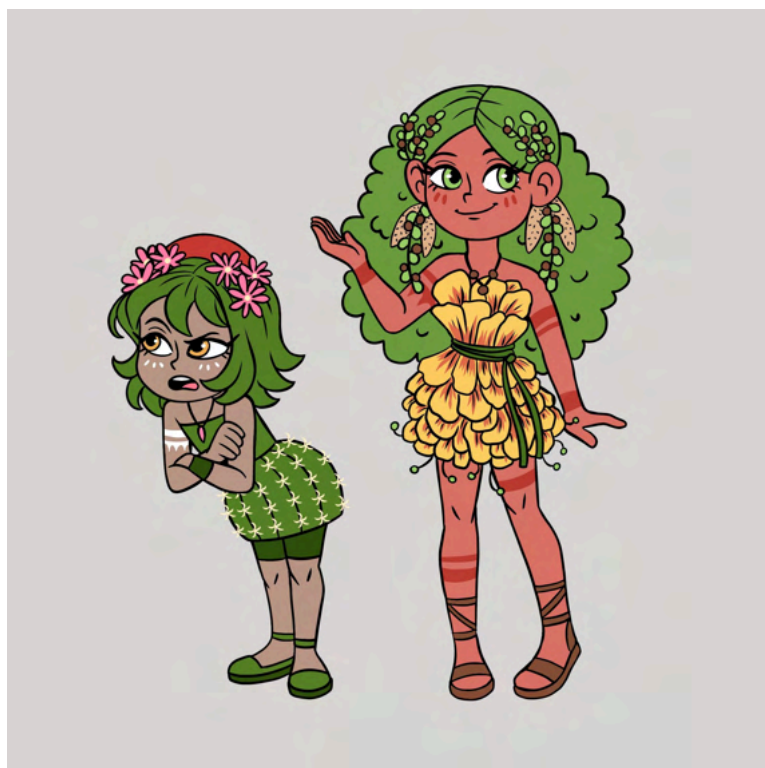


Fonte: A autora (2024).

2.2.5 Etapa 5: Apresentar os esboços ao solicitante e/ou público consumidor, e analisar se as alternativas condizem com a proposta

A seguir, após os esboços iniciais, primeiramente foram feitas pequenas alterações recomendadas a partir das orientações desse projeto. Para a personagem 1, foi sugerido deixar o tom da pele em um bronzeado mais acinzentado, fazendo referência à vegetação mais seca, já que caatinga significa em tupi-guarani “floresta branca” (caa-floresta; tinga-branca). Em relação à personagem 2, foi aconselhado deixar o tom da pele mais avermelhado para remeter melhor à tinta vermelha interna do pau-brasil, bem como adicionar detalhes com as sementes e frutos da árvore (Figura 15).

Figura 15 – Personagens com alterações sugeridas na orientação

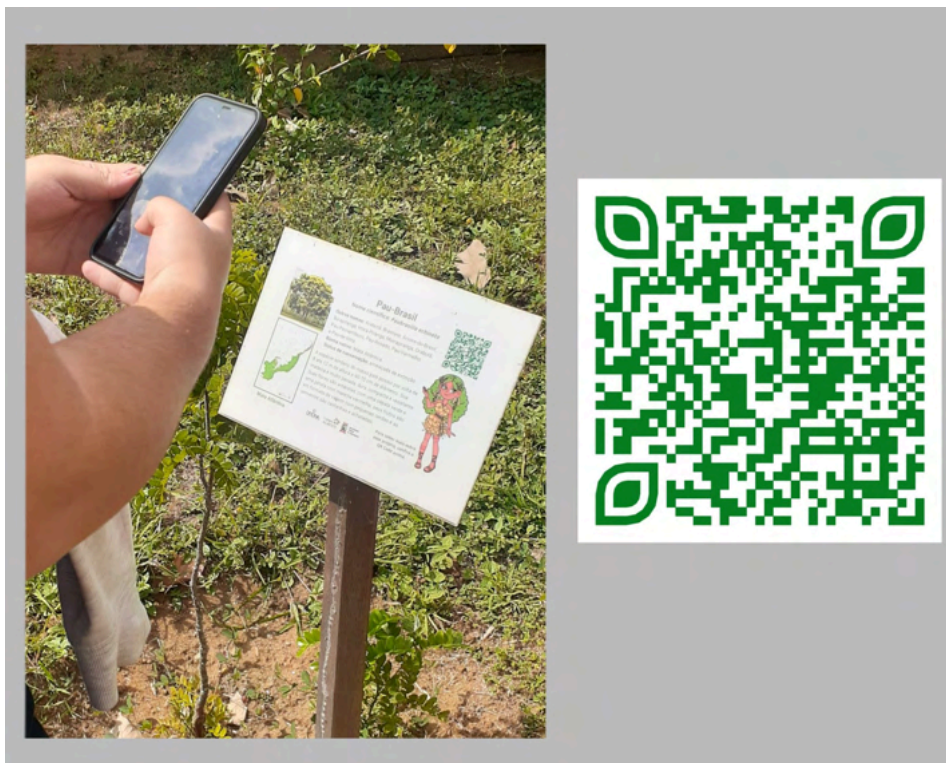


Fonte: A autora (2024).

Após essa atualização nos visuais, realizamos uma pesquisa incluindo tanto estudantes de design da UFPE-CAA, quanto pessoas externas que são ilustradores ou que consomem conteúdo relativo à personagens *cartoon*. Essa pesquisa foi feita através de um formulário da plataforma Google Forms (formulário presente no anexo A), com perguntas referentes às características dos designs de ambas

personagens relacionados aos biomas, pontuando os acertos e pontos que poderiam melhorar. Esse formulário está presente em duas placas informativas sobre as espécies representantes de cada personagem, colocadas na área verde do bloco do curso de design, no formato de QR Code (Figura 16).

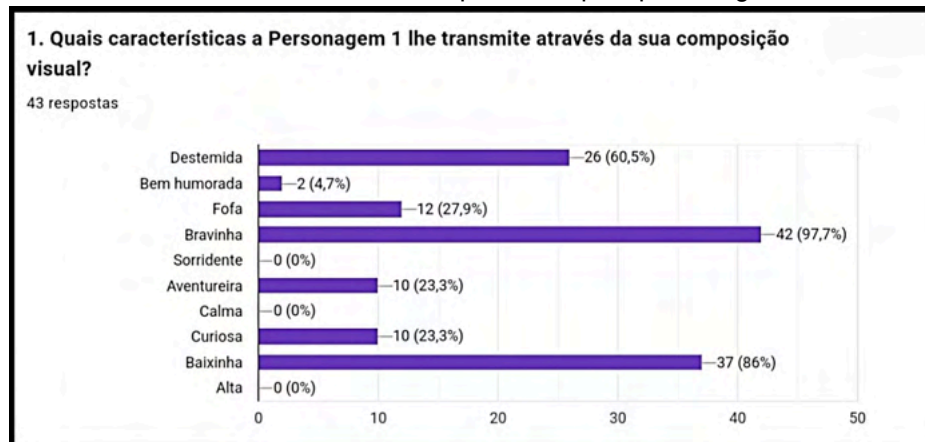
Figura 16 – Acesso ao formulário por meio do QR Code nas placas



Fonte: A autora (2024).

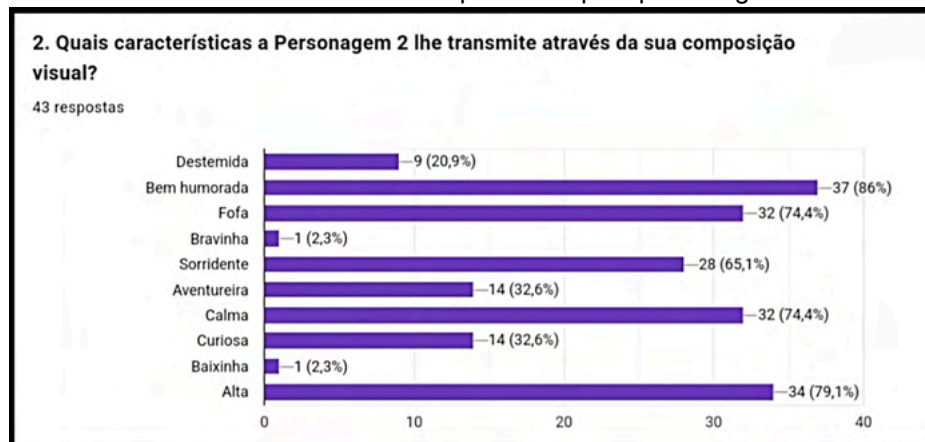
Primeiramente foram feitas perguntas relacionando suas aparências às personalidades das personagens, com as seguintes características: destemida, bem humorada, fofa, bravinha, sorridente, aventureira, calma, curiosa, baixinha e alta. Obtendo-se os seguintes resultados:

Gráfico 1 – Características passadas pela personagem 1



Fonte: A autora (2024).

Gráfico 2 – Características passadas pela personagem 2

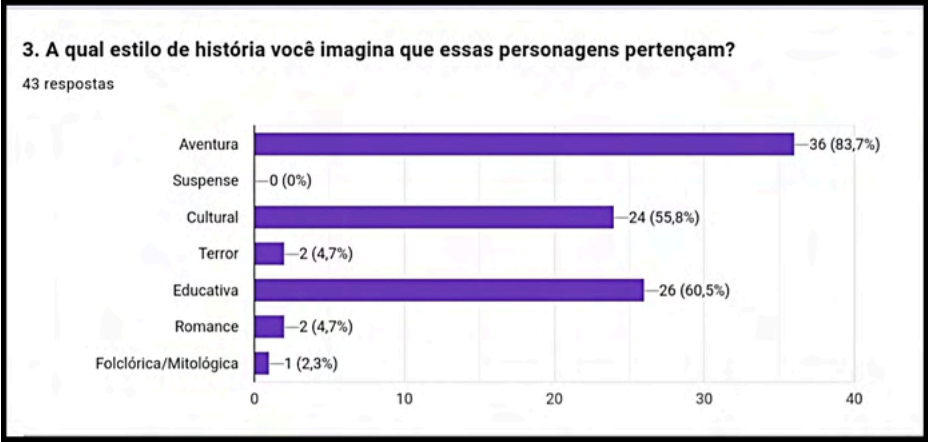


Fonte: A autora (2024).

Com essas respostas, percebe-se que as características que foram dadas previamente à cada uma das personagens, corresponderam de acordo com o esperado. Destemida, bravinha, e baixinha para a personagem 1; bem humorada, sorridente, calma, curiosa e alta para a personagem 2, e sendo fofa e aventureira para ambas.

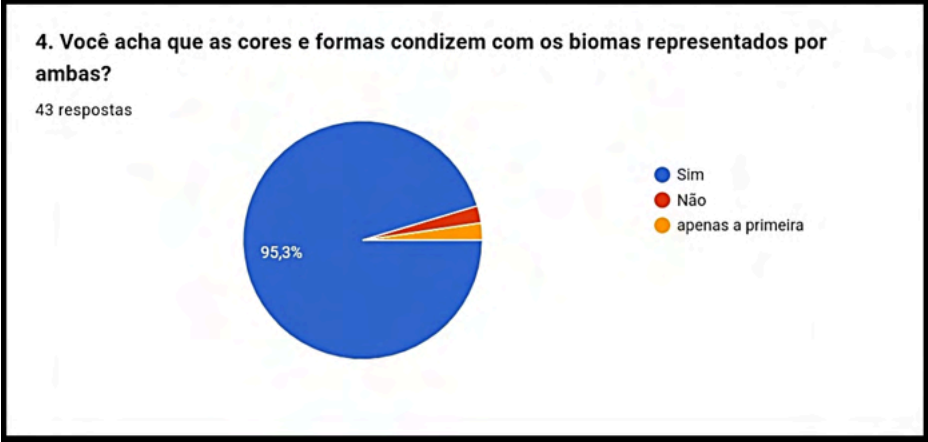
Logo após, foram dadas breves descrições das personagens juntamente com painéis demonstrativos de cada bioma, com inspirações para as criações, e no restante do questionário tiveram perguntas sobre os designs das personagens em relação às descrições e referências apresentadas, bem como a ligação com o público alvo desse projeto.

Gráfico 3 – Respostas sobre o estilo de história que as personagens aparentam participar



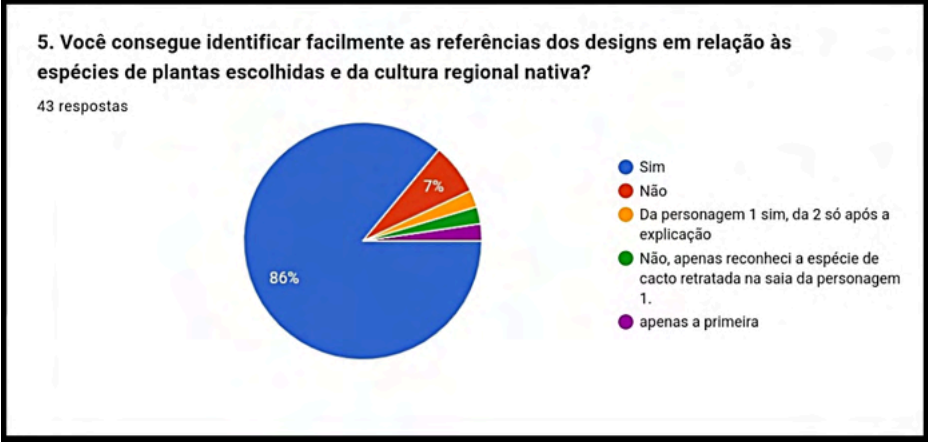
Fonte: A autora (2024).

Gráfico 4 – Respostas sobre os designs das personagens



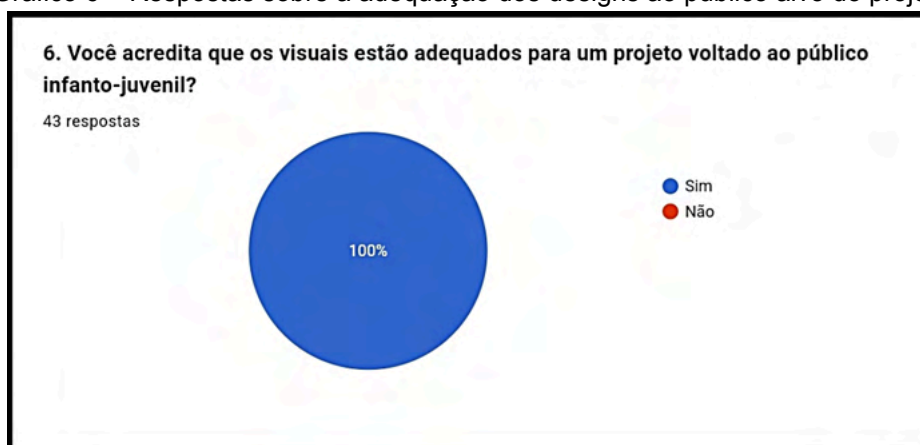
Fonte: A autora (2024).

Gráfico 5 – Respostas sobre as referências nos designs das personagens



Fonte: A autora (2024).

Gráfico 6 – Respostas sobre a adequação dos designs ao público alvo do projeto



Fonte: A autora (2024).

Com esses resultados, pudemos concluir que os visuais obtiveram sucesso nas suas propostas tendo a aprovação da grande maioria do público, cumprindo o seu objetivo de transmitir essas características para o público alvo de forma positiva. A última pergunta do formulário foi se os entrevistados teriam alguma sugestão de alteração e melhoria nos designs. Foram obtidas algumas respostas, mas que não estavam em grande porcentagem necessárias para se fazerem tais alterações. Sendo algumas vezes opiniões individuais de gostos pessoais ou que não iam de encontro com a proposta de ambas as personagens, ou de mínimos detalhes que não impactam tanto os designs atuais, não sendo então levadas em consideração.

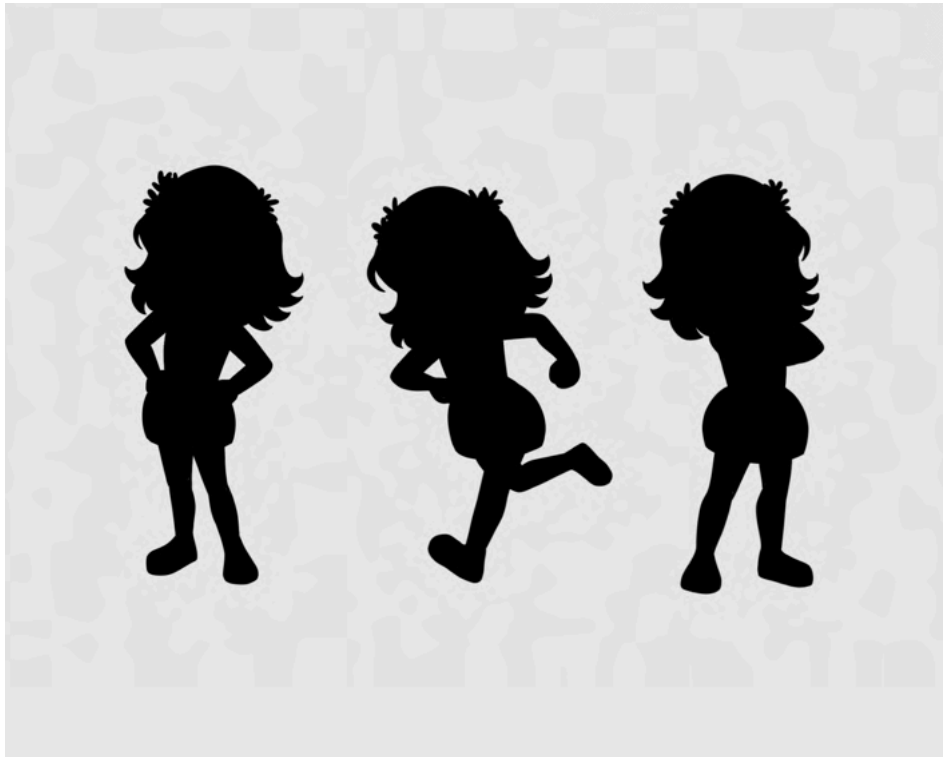
2.2.6 Etapa 6: Selecionar as alternativas escolhidas

Como não foram necessárias novas alterações nos designs de ambas, prosseguimos para a última etapa, com a construção das *concept arts* finais.

2.2.7 Etapa 7: Iniciar as *concept arts*

Iniciando essa última etapa, fizemos estudos de silhuetas com algumas posições, para escolher a que melhor destacasse cada uma das personagens mostrando bem a sua essência e os detalhes do seu visual (Figuras 17 e 18).

Figura 17 – Estudo de silhuetas da personagem 1



Fonte: A autora (2024).

Figura 18 – Estudo de silhuetas da personagem 2



Fonte: A autora (2024).

Ao realizar esse estudo, foram escolhidas as respectivas posições de cada personagem e seguimos então para a conclusão das *concept arts*.

2.2.8 Etapa 8: Apresentar as alternativas finalizadas

Após termos em mãos os designs finais de cada personagem, foram escolhidos os nomes, tendo relação com a questão cultural dos idiomas indígenas nativos e que soassem semelhantes aos nomes dos biomas abordados por cada uma. Sendo eles: Nina (que um dos significados é “pequena menina”) para a personagem 1; e Maíra (que um dos seus significados é “sábua”) para a personagem 2. Com isso, chegamos à apresentação das *concept arts* finalizadas de ambas (Figuras 19 e 20).

Figura 19 – *Concept art* da personagem 1 - Nina



Fonte: A autora (2024).

Figura 20 – *Concept art* da personagem 2 - Maíra



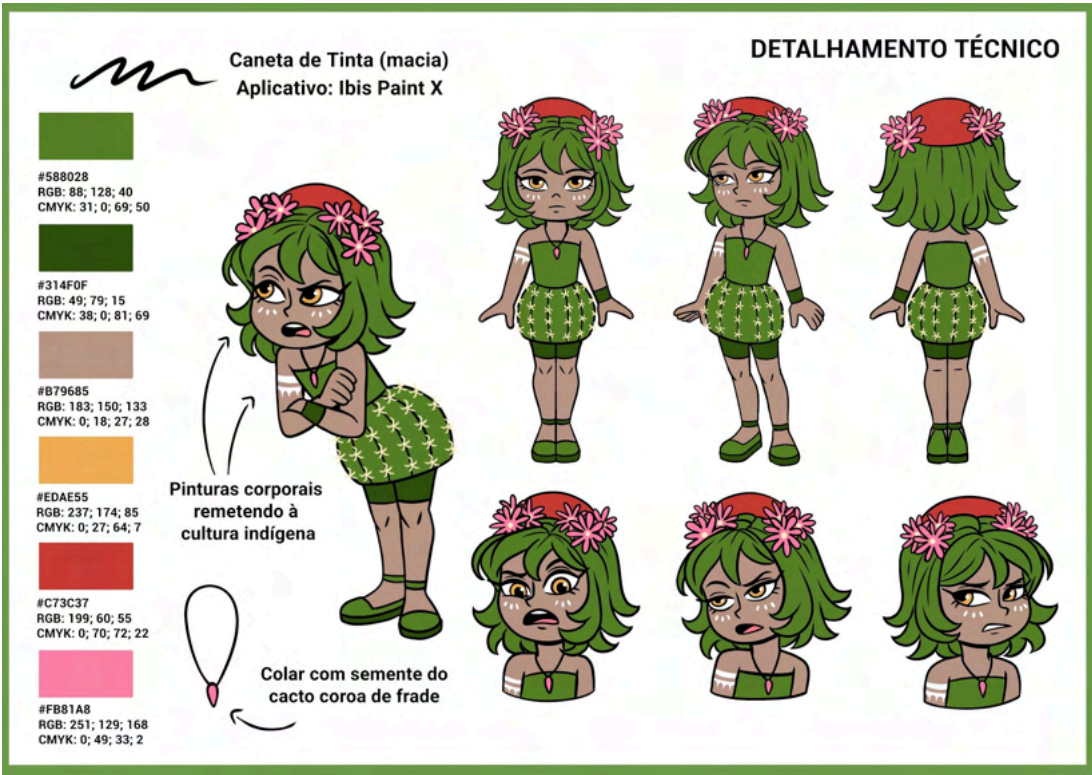
Fonte: A autora (2024).

Com as *concept arts* finalizadas, foi realizada outra coleta de dados em outro questionário do Google Forms, com mais discentes de design da UFPE-CAA para recolher os *feedbacks* finais (Anexo B). Concluímos com as respostas dadas, que ambas estão coerentes com as propostas de criação e inspirações visuais, sendo unânimes as respostas positivas pelo público.

2.3 DETALHAMENTO TÉCNICO E ESPECIFICAÇÕES

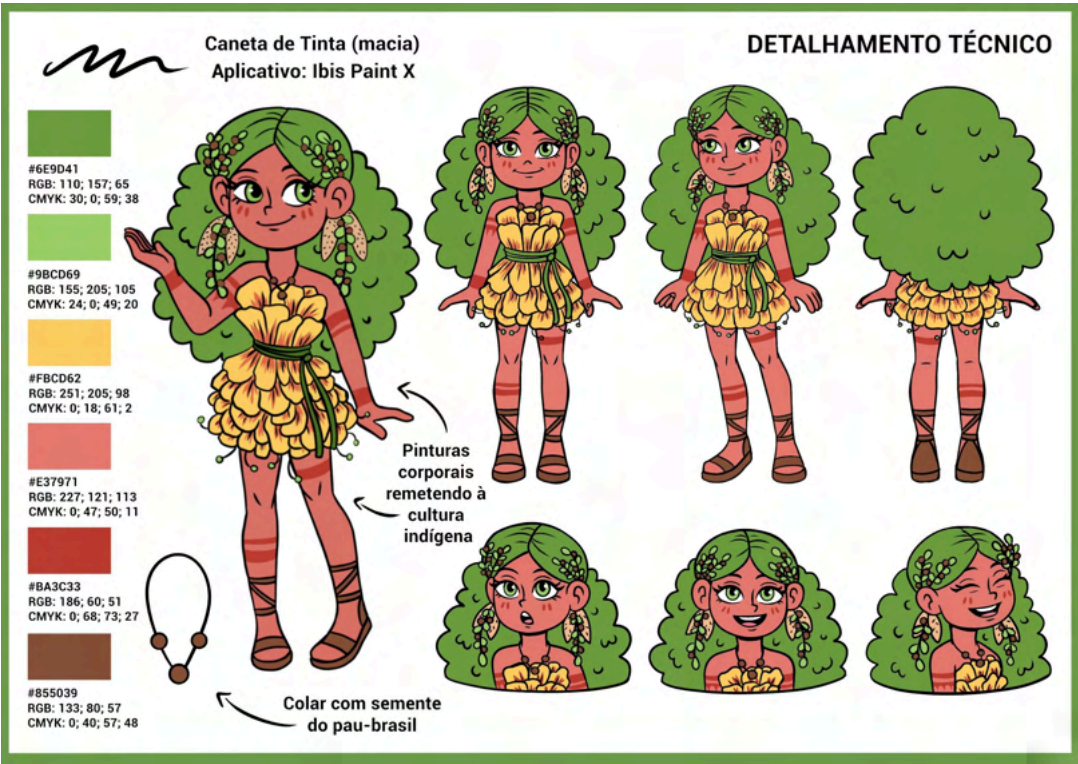
Concluindo as *concept arts*, foram criados painéis de referência das personagens, a fim de guiar com mais fidelidade detalhes dos seus designs (Figuras 21 e 22).

Figura 21 – Referência da personagem 1 - Nina



Fonte: A autora (2024).

Figura 22 – Referência da personagem 2 - Maíra



Fonte: A autora (2024).

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Com a finalização do projeto, é possível notar o quão importante é a utilização de uma metodologia para guiar o processo da criação de personagens. A metodologia de Segmiller (2008) adaptada por Alves (2023), foi bem eficiente nas divisões das etapas, facilitando as pesquisas e a criação desde os esboços até as *concept arts*.

Com a análise inicial do público alvo e de personagens já existentes com personalidades próximas às das personagens criadas, contribuíram significativamente para a percepção de detalhes visuais que ajudassem a transmitir as ideias propostas de forma interessante e cativante.

Somando-se às pesquisas e orientações sobre as referências visuais dos biomas abordados e das espécies escolhidas da flora de ambos no decorrer do processo, que ajudaram a ir lapidando os esboços do design das personagens.

A fase seguinte, da coleta de opiniões feita com o público, foi muito importante para se ter o ponto de vista externo em relação ao visual das personagens. E que acabaram por confirmar que o projeto estava no rumo certo, atendendo como esperado as propostas iniciais para ambas, passando a ideia imaginada da personalidade e representatividade de cada uma. Logo após tendo-se a criação das *concept arts* finais e fichas de detalhamento, para se ter uma visão mais fiel aos detalhes na possibilidade de usos em projetos posteriores.

Em suma, podemos concluir que o atual trabalho alcançou o objetivo de mostrar detalhadamente o processo da criação das personagens e servir de material de estudo para futuros projetos do mesmo ramo no design gráfico.

No processo desse projeto foram necessários alguns conhecimentos de ilustração digital, que vieram de repertório pessoal junto aos aprendizados adquiridos durante o curso, em algumas disciplinas e trabalhos práticos. Destacando-se ainda mais a importância de um design eficiente na concretização visual de ideias, conciliando com as expectativas do público alvo e passando claramente seu objetivo inicial.

Para enriquecer mais o projeto, aproveitando o *QR Code* do primeiro questionário de avaliação pelo público, construímos placas informativas sobre o cacto coroa-de-frade e do pau-brasil, sendo aplicadas próximo à mudas de ambas espécies na área externa do bloco do curso de Design (Apêndice A). E além disso,

também fizemos uma representação tridimensional física da personagem 1 (Nina). Costuramos uma boneca em feltro, como forma de melhor visualizar o *shape* e expressão característicos da personagem (Apêndice B).

Futuramente, é cogitada a continuação do desenvolvimento dos outros personagens representando os demais biomas do país, para utilização em algum projeto voltado ao entretenimento infanto-juvenil. Também sendo esperado que este trabalho seja utilizado como base de pesquisa para demais projetos na área de criação de personagens e *concept arts*.

REFERÊNCIAS

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.

CARVALHO, Paulo Ernani. **Espécies arbóreas brasileiras**. 1. vol. Brasília: Embrapa Informação Tecnológica, 2003. p. 719 - 721. Disponível em: <<https://www.embrapa.br/florestas/publicacoes/especies-arboreas-brasileiras>>. Acesso em: 28 fev. 2024.

CRIANDO PERSONAGENS. **Como usar shapes no design de personagens**. YouTube, 2021. 20min05s. Disponível em: <https://youtu.be/-Tt46Yi6SKk?si=_dxBCROsUOX-Is3k> Acesso em: 22 fev. 2024.

INSTITUTO BRASILEIRO DE FLORESTAS. **Pau-brasil**. 2020. Disponível em: <<https://www.ibflorestas.org.br/lista-de-especies-nativas/pau-brasil>> Acesso em: 20 fev. 2024.

NEMA - NÚCLEO DE ECOLOGIA E MONITORAMENTO AMBIENTAL. **Espécie do mês: coroa-de-frade**. 28, fev, 2020. Disponível em: <https://www.nema.univasf.edu.br/site/index.php?page=newspaper&record_id=50> Acesso em 20 fev. 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 ago. 2023.

APÊNDICE A – PLACAS INFORMATIVAS SOBRE O COROA-DE-FRADE E O PAU-BRASIL

Acesso do público ao formulário de avaliação das personagens

Foram confeccionadas placas informativas sobre as espécies da flora representadas por cada uma das personagens, contendo imagens das plantas e seus respectivos biomas, dados técnicos e curiosidades sobre as espécies. Além da ilustração de cada uma das personagens e um *QR Code* que direcionava para o formulário de avaliação do projeto, citado no decorrer do processo.

Elas foram aplicadas na área arborizada do bloco do curso de Design do CAA, ao lado de cada uma das mudas de ambas espécies. As placas foram confeccionadas em PVC com proteção solar e à prova d'água, e seus suportes de madeira foram feitos em parceria com o laboratório Oficina (Figura 23 e 24).

Figura 23 – Placa sobre o cacto coroa-de-frade



Fonte: A autora (2024).

Figura 24 – Placa sobre o pau-brasil



Fonte: A autora (2024).

APÊNDICE B – BONECA DE FELTRO DA PERSONAGEM 1 (NINA)

Processo de criação volumétrica da personagem

Para a criação da boneca (Figura 25), costuramos o revestimento do corpo e preenchemos ele com enchimento, sendo feita uma base de papelão fino no solado para melhor sustentação. Depois fizemos a cabeça, juntamente com o cabelo e pintura do rosto, e para a junção ao corpo, foi utilizado além da costura um pouco de cola quente para melhor fixação. Logo após, costuramos separadamente as demais partes da roupa e acessórios, e em seguida aplicamos por cima do corpo já montado. Por fim, costuramos os braços com linha de pipa e botões para poderem ficar articulados (Figura 26).

Figura 25 - Etapas do processo de costura



Fonte: A autora (2024)

Figura 26 - Boneca finalizada



Fonte: A autora (2024)

ANEXO A – FORMULÁRIO DE AVALIAÇÃO DO DESIGN DOS PERSONAGENS

Avaliação do design das personagens

Avaliação do design das personagens para este trabalho de conclusão de curso.

Com base no design dessas personagens, responda as perguntas abaixo:

Personagem 1



Personagem 2



1 Quais características a Personagem 1 lhe transmite através da sua composição visual?

- Destemida
- Bem humorada
- Fofa
- Bravinha
- Sorridente
- Aventureira

- Calma
- Curiosa
- Baixinha
- Alta

2 Quais características a Personagem 1 lhe transmite através da sua composição visual?

- Destemida
- Bem humorada
- Fofa
- Bravinha
- Sorridente
- Aventureira
- Calma
- Curiosa
- Baixinha
- Alta

3 A qual estilo de história você imagina que essas personagens pertençam?

- Aventura
- Suspense
- Cultural
- Terror
- Educativa
- Romance
- Outro: _____

Descrição das personagens:

- Personagem 1 - Guardiã do bioma Caatinga, representando no seu design o cacto da espécie nativa coroa-de-frade. Ela é baixinha assim como o cacto porém é destemida e “casca grossa”.
- Personagem 2 - Guardiã do bioma Mata Atlântica, representando no seu design características do pau-brasil. Ela é alta, curiosa, bem humorada e sorridente.

Caatinga**Coroa-de-frade****Mata Atlântica****Pau-brasil**

4 Você acha que as cores e formas condizem com os biomas representados por ambas?

- Sim
- Não

- Outro: _____

5 Você consegue identificar facilmente as referências dos designs em relação às espécies de plantas escolhidas e da cultura regional nativa?

- Sim
- Não
- Outro: _____

6 Você acredita que os visuais estão adequados para um projeto voltado ao público infanto-juvenil?

- Sim
- Não
- Outro: _____

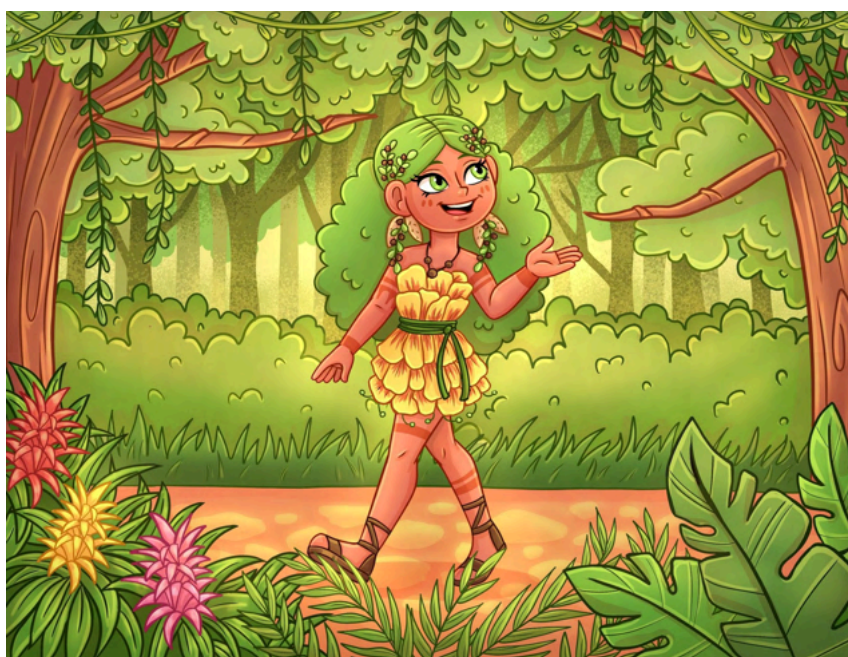
7 Você tem alguma sugestão para possíveis melhorias no design das personagens?

- Sim
- Não
- Outro: _____

ANEXO B – FORMULÁRIO DE FEEDBACK FINAL DAS CONCEPT ARTS**Avaliação do design das personagens**

Coleta de feedback final sobre as *concept arts* criadas para este trabalho.

Com base nos *concept arts* das personagens abaixo, responda as questões a seguir:

Personagem 1**Personagem 2**

1 Quais características a Personagem 1 lhe transmite através da sua composição visual?

- Destemida
- Bem humorada
- Aparência fofa
- Bravinha
- Sorridente
- Direta
- Calma
- Meiga
- Baixinha
- Alta

2 Quais características a Personagem 1 lhe transmite através da sua composição visual?

- Destemida
- Bem humorada
- Aparência fofa
- Bravinha
- Sorridente
- Direta
- Calma
- Meiga
- Baixinha
- Alta

3 A qual estilo de história você imagina que essas personagens pertençam?

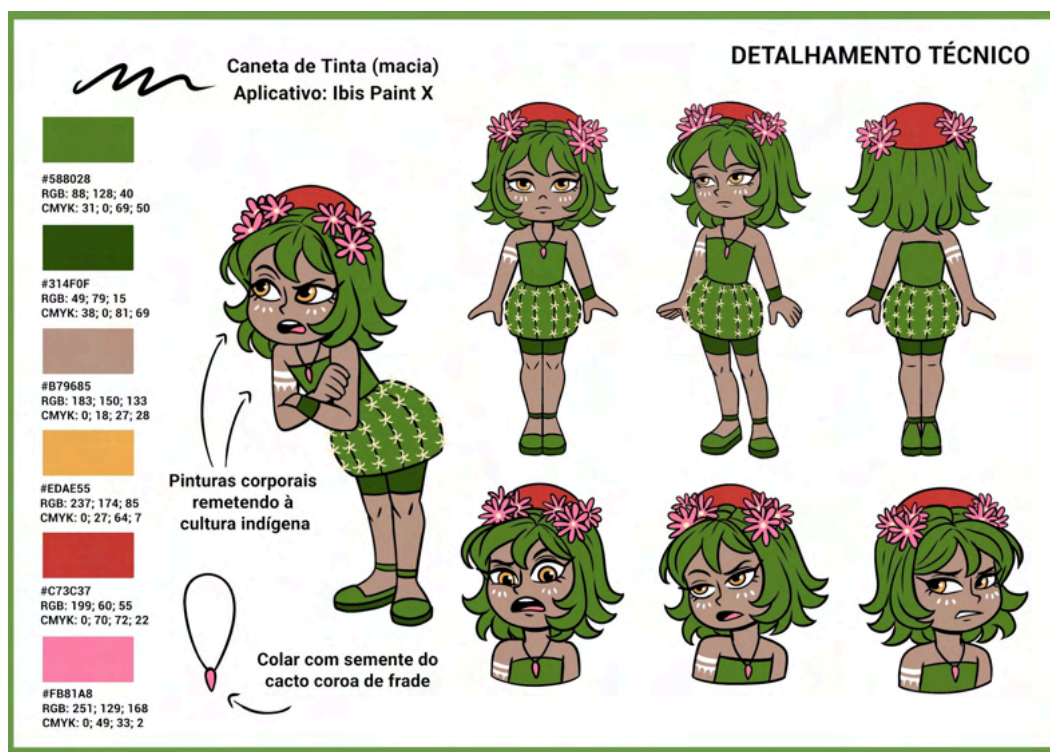
- Aventura
- Suspense
- Cultural
- Terror

- Educativa
- Romance
- Outro: _____

Descrição das personagens:

- Personagem 1 - Guardiã do bioma da Caatinga, representando no seu design o cacto da espécie nativa coroa-de-frade. Ela é baixinha assim como o cacto, destemida e “casca grossa”/bravinha.
- Personagem 2 - Guardiã do bioma da Mata Atlântica, representando no seu design características do pau-brasil. Ela é alta, bem humorada e sorridente.

Personagem 1



Caatinga



Coroa-de-frade



Personagem 2

Caneta de Tinta (macia)
Aplicativo: Ibis Paint X

DETALHAMENTO TÉCNICO

#6E9D41
RGB: 110; 157; 65
CMYK: 30; 0; 59; 38

#9BCD69
RGB: 155; 205; 105
CMYK: 24; 0; 49; 20

#FBCD62
RGB: 251; 205; 98
CMYK: 0; 18; 61; 2

#E37971
RGB: 227; 121; 113
CMYK: 0; 47; 50; 11

#BA3C33
RGB: 186; 60; 51
CMYK: 0; 68; 73; 27

#855039
RGB: 133; 80; 57
CMYK: 0; 40; 57; 48

Pinturas corporais remetendo à cultura indígena

Colar com semente do pau-brasil



4 Você acha que as cores e formas das personagens condizem com as plantas/biomas representados por ambas?

- Sim
- Não

5 Você consegue identificar/ relacionar as referências dos designs em relação às espécies de plantas escolhidas para os visuais de ambas? (Comparando as personagens com fotos das plantas).

- Sim
- Não

6 Você acredita que os visuais estão adequados para um projeto voltado ao público infanto-juvenil?

- Sim
- Não