



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

URBANO JUNIO BARROS ALVES

**PATAS ASTRAS: Desenvolvendo Concept arts para
personagens de uma webcomic**

Caruaru

2023

URBANO JUNIO BARROS ALVES

**PATAS ASTRAS: Desenvolvendo *Concept arts* para
personagens de uma *webcomic***

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
bacharelem Design.

Orientador: Profº. Dr. Clécio José de Lacerda Lima

Caruaru

2023

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

Barros Alves, Urbano Junio.

Patas astrais: desenvolvendo concept arts para personagens de uma
webcomic / Urbano Junio Barros Alves. - Caruaru, 2023.
45 p. : il., tab.

Orientador(a): Clécio José de Lacerda Lima

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de
Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Design, 2023.

Inclui referências, apêndices, anexos.

1. design. 2. arte conceitual. 3. personagem. I. Lacerda Lima, Clécio José
de. (Orientação). II. Título.

770 CDD (22.ed.)

URBANO JUNIO BARROS ALVES

**PATAS ASTRAS: Desenvolvendo *Concept arts* para
personagens de uma *webcomic***

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 bacharelem
Design.

Aprovada em: 02/05/2023

BANCA EXAMINADORA

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

Prof^a. Dra. Ana Carolina de Moares Andrade Barbosa (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Me Maycon Gustavo Costa dos Anjos (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Dedico esse trabalho a todas as pessoas que desde a infância, sonharam em trabalhar com ilustração quando crescerem e se dedicam com todo o esforço para alcançar esse sonho.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha família por todo o suporte não apenas durante o curso, mas por toda a vida. Agradeço à Universidade Federal de Pernambuco e todas as pessoas que fazem parte da sua administração, direção e docência por seus trabalhos para manter essa instituição funcionando onde tive oportunidade de aprender e estudar durante esses anos. Sou grato a todos os professores que fazem parte do curso de Design por seus ensinamentos que levarei para toda a minha vida, em especial sou grato ao professor e orientador Clécio de Lacerda, pela sua disponibilidade em orientar este trabalho, assim como pela paciência e ajuda durante todo este processo. Também agradeço ao professor Maycon dos Anjos pelo apoio em diversos momentos do trabalho. Agradeço ao laboratório Garagem por ter cedido o espaço para a realização de uma parte do meu trabalho. Agradeço também aos meus colegas e amigos que fizeram parte desta jornada durante estes anos e me proporcionaram momentos de alegria e descontração mesmo quando os momentos eram difíceis.

“O desenho é uma forma de comunicação consigo próprio e com os outros. [...] Um modo de aprender, compreender, comunicar, transformar; uma forma do projeto.”
(SIZA, 1987)

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo registrar o desenvolvimento do design de dois personagens para uma *webcomic* autoral em desenvolvimento, através da criação de *concept arts*. A metodologia que foi utilizada neste trabalho foi adaptada da metodologia para criação de personagens do autor Don Seegmiller (2008), que foca não apenas na parte visual, mas também na parte psicológica e histórica do personagem. A adaptação visou especificar melhor certas etapas, de modo a melhor orientar o processo de criação permitindo focar em cada etapa por vez. Assim, aplicamos a metodologia e desenvolvemos os visuais de ambos os personagens baseados no briefing de cada um deles. Em seguida, realizamos uma consulta com o público para avaliar a eficácia dos visuais produzidos e conduzimos revisões baseadas no feedback obtido e nas orientações deste trabalho. Depois, foram produzidas as *concept arts* finais e painéis de referência para cada personagem, realizando ao final o objetivo deste trabalho. Por fim, pudemos concluir após todo esse processo a importância de seguir uma metodologia bem construída e de escutar o público-alvo durante o desenvolvimento de design de personagens, para obter um resultado que irá se destacar no mercado. Ao final, realizamos a construção de uma escultura de um dos personagens para utilizar na apresentação deste trabalho.

Palavras-chave: design; arte conceitual; personagem.

ABSTRACT

This work aims to record the development of the design of two characters for an authorial webcomic under development, through the creation of concept arts. The methodology used in this work was adapted from the methodology for creating characters by author Don Seegmiller (2008), which focuses not only on the visual part, but also on the psychological and historical part of the character. The adaptation aimed to better specify certain steps, in order to better guide the creation process, allowing us to focus on each step at a time. We then conducted an audience consultation to assess the effectiveness of the visuals produced and conducted revisions based on the feedback obtained and the guidance from this work. Afterwards, the final concept arts and reference panels were produced for each character, finally realizing the objective of this work. Finally, after all this process, we were able to conclude the importance of following a well-constructed methodology and listening to the target audience during character design development, to obtain a result that will stand out in the market. At the end, we built a sculpture of one of the characters to use in the presentation of this work.

Keywords: design; concept art, character.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Metodologia de Don Seegmiller (2008)	16
Quadro 2 – Detalhamento do personagem 1	20
Quadro 3 – Detalhamento do personagem 2	21

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Características passadas pelo design do personagem.....	31
Gráfico 2 – Características passadas pelo design do personagem 2.....	31
Gráfico 3 – Respostas sobre o estilo da história	32
Gráfico 4 – Respostas sobre o design dos personagens	32
Gráfico 5 – Respostas sobre as referências dos design dos personagens	33
Gráfico 6 – Respostas sobre a adequação dos designs ao público alvo	33

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Mapa conceitual representando o mundo em que se passa a história.....	15
Figura 2 – Moodboard representando o estilo do público-alvo.....	18
Figura 3 – Moodboard do Personagem 1	19
Figura 4 – Moodboard do Personagem 2	20
Figura 5 – Colagem dos personagens de referência para o personagem 1.....	22
Figura 6 – Colagem dos personagens de referência para o personagem 2.....	23
Figura 7 – Primeiros rascunhos do Personagem 1	24
Figura 8 – Primeiro rascunho digital do Personagem 1.....	24
Figura 9 – Mais rascunhos do Personagem 1	25
Figura 10 – Mais rascunhos do Personagem 1	25
Figura 11 – Mais rascunhos do Personagem 1	26
Figura 12 – Segundo rascunho digital do Personagem 1.....	26
Figura 13 – Primeiros rascunhos do Personagem 2	27
Figura 14 – Primeiro rascunhos digital do Personagem 2	27
Figura 15 – Mais rascunhos do Personagem 2	28
Figura 16 – Segundo rascunho digital do Personagem 2.....	28
Figura 17 – Mais rascunhos do Personagem 2	29
Figura 18 – Terceiro rascunho digital do Personagem 2.....	29
Figura 19 – Personagens com as alterações propostas durante orientação.....	30
Figura 20 – Personagens após as alterações propostas pelos alunos	34
Figura 21 – Estudo de silhuetas do personagem 1	35
Figura 22 – Estudo de silhuetas do personagem 2	35
Figura 23 – Concept Art do personagem 1 - Radamés	36
Figura 24 – Concept Art do personagem 2 - Raj Manu	37
Figura 25 – Referência do personagem 1 - Radamés.....	38
Figura 26 – Referência do personagem 2 - Raj Manu.....	38
Figura 27 – Etapas do processo de escultura	42
Figura 28 – Escultura finalizada	43

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	13
1.2	OBJETIVOS	14
1.3	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	14
2	PROJETO	15
2.1	METODOLOGIA	16
2.1.1	Metodologia de Segmiller (2008)	16
2.1.2	Metodologia adaptada de Segmiller para o desenvolvimento deste trabalho	17
2.2	DESENVOLVIMENTO PROJETUAL	18
2.2.1	Etapa 1: Identificar qual o estilo e o público destinado	18
2.2.2	Etapa 2: Entender as características físicas e psíquicas dos personagens e os contextos que estão inseridos	19
2.2.3	Etapa 3: Perceber as características do(s) personagem(s) conforme o público indicado	21
2.2.4	Etapa 4: Esboçar um preview do(s) personagem(s) e suas características, assim como do ambiente e acessórios caso se apliquem	23
2.2.5	Etapa 5: Apresentar os esboços ao solicitante e/ou público consumidor, e analisar se as alternativas condizem com a proposta	30
2.2.6	Etapa 6: Selecionar as alternativas escolhidas	34
2.2.7	Etapa 7: Iniciar as concepts arts	34
2.2.8	Etapa 8: Apresentar as alternativas finalizadas	36
2.3	DETALHAMENTO TÉCNICO E ESPECIFICAÇÕES	37
3	RESULTADOS E DISCUSSÕES	39
	REFERÊNCIAS	41
	APÊNDICE A – ACTION FIGURE DO PERSONAGEM (RADAMÉS)	42
	Anexo A – FORMULÁRIO DE AVALIAÇÃO DO DESIGN DOS PERSONAGENS	44

1 INTRODUÇÃO

Desde os primórdios da nossa existência, contar histórias sempre foi uma prática comum para a grande maioria das pessoas independentemente da idade, cultura, e do nível de conhecimento, uma boa história consegue despertar emoções, ensinar lições e marcar a vida de seus leitores e ouvintes. Um dos principais elementos que ajudam histórias a serem memoráveis são seus personagens, pois através de suas ações e características como suas personalidades, podem provocar reações de identificação, conflito e compreensão nos receptores da história.

Dentre todos os aspectos de um personagem, um dos mais marcantes é a sua aparência. Desta forma, o design de um personagem tem o potencial de por si só, já contar uma história sobre ele, demonstrar seus gostos, identificar seu pertencimento a grupos, seus interesses e até mesmo traços de sua personalidade. Os personagens que têm sua aparência criada seguindo princípios de design conseguem se destacar entre os demais, proporcionando mais visibilidade e memorabilidade para si e para a obra que eles pertencem. Por isso é importante que eles sejam desenvolvidos com cuidado por profissionais que saibam trabalhar com *concept art* de personagens e representação visual de ideias.

Concept arts, ou artes conceituais, são partes fundamentais para o planejamento de diversos tipos de projetos, pois é através delas que a linguagem visual é sintetizada para poder orientar os diversos processos de desenvolvimento. Takahashi e Andreo (2011) trazem uma ótima definição para o que é *concept art* e suas aplicações em seu artigo “Desenvolvimento de *Concept Art* para Personagens”:

O *concept art*, pode ser considerado como representações visuais que buscam a materialização de conceitos idealizados para a indústria de entretenimento (como filmes de animação, ação livre e jogos eletrônicos), de forma a auxiliar de forma relevante no desenvolvimento dos projetos, pois acelera e torna mais coesa a produção, tornando possível incorporar, alterar e interagir visualmente com as ideias propostas (TAKAHASHI e ANDREO, 2011, p.01).

Geralmente *concept arts* são ilustrações mais esboçadas, com foco nos detalhes e características de um personagem, cenários, criaturas, objetos, entre

outras partes que vão compor o universo que está sendo apresentado pela obra. A coesão e fidelidade para com a proposta e universo da obra são características essenciais de uma boa *concept art*.

1.2. OBJETIVOS

Este trabalho tem como objetivo registrar o processo de elaboração de *concept arts* de personagens para uma *webcomic* em desenvolvimento, denominada "Patás Astrais."

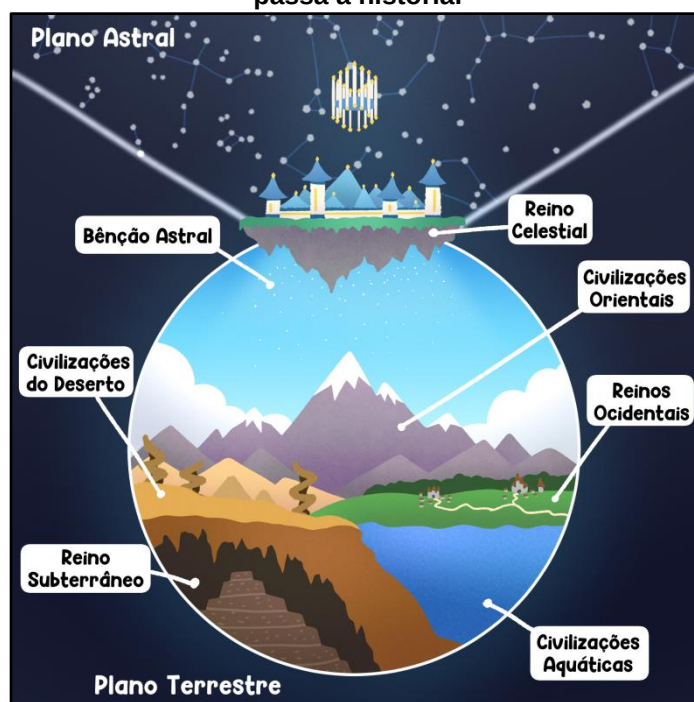
1.3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Difundir a cultura de criação das *concept arts*;
- Popularizar no design os métodos e processos de criação de personagens; e
- Fortalecer o entendimento cultural da criação de personagens.

2 PROJETO

O projeto do qual farão parte os personagens que terão seus visuais desenvolvidos durante este trabalho é uma *webcomic* (história em quadrinhos publicada em meios digitais) que está sendo desenvolvida pelo autor deste projeto, chamada “Patas Astrais”. A trama da história acompanhará diversos personagens inseridos em um mundo habitado por animais antropomórficos, onde existe uma força mágica proveniente das estrelas, chamada de Magia Astral. Alguns seres possuem conexões especiais com as constelações, se tornando seus guardiões e possuindo grande poder que durante eras foi utilizado por eles para dominar a humanidade. Porém, no período em que se passará a história, estes seres se retiraram para viver em um reino no plano astral, mas ainda compartilham frações de seus poderes com as pessoas no mundo através da Bênção Astral (Figura 1).

Figura 1 – Mapa conceitual representando o mundo em que se passa a história.



Fonte: Autoria própria.

A trama vai se desenvolver em torno das situações e conflitos envolvendo a Magia Astral e as relações entre os Seres Celestiais e as pessoas comuns. Para este trabalho, foram escolhidos dois personagens que fazem parte dos Seres Celestiais para desenvolver os seus visuais.

2.1 METODOLOGIA

2.1.1 Metodologia de Seegmiller (2008)

Para elaborar este projeto, foi estudada a metodologia para a criação de personagens presente no livro “*Digital Character Painting Using Photoshop® CS3*” do autor Don Seegmiller (2008). Essa metodologia traz cinco etapas que orientam o processo de criação de *concept arts* de personagens:

Quadro 1 – Metodologia de Don Seegmiller (2008)

● Identificar e entender o Problema: Identificar quais são as principais características e requisitos requeridos do personagem a ser desenvolvido.
● Analisar os problemas e separá-los em elementos mais simples: Organizar os dados obtidos para facilitar na geração de ideias.
● Escolher a melhor ideia: Filtrar as ideias que mais se destaquem e que solucionem os problemas levantados.
● Desenhar o personagem: Transformar as ideias escritas em conteúdos visuais para sintetizá-las.
● Avaliar os resultados: Revisar o resultado conforme os problemas levantados, fazendo correções e ajustes caso seja necessário.

Fonte: Autoria própria (2023).

Porém, após analisar essa metodologia, foi constatado que algumas dessas etapas poderiam ser melhor detalhadas ou separadas em mais de uma, para tornar o processo de criação de *concept art* mais organizado e dinâmico. Sendo assim, utilizando a metodologia de Seegmiller (2008) como base, foi desenvolvida uma nova metodologia adaptando algumas etapas para serem melhor utilizadas no processo de elaboração deste projeto e de outros futuros. Na parte de identificação e análise da metodologia, inserimos uma parte para tratar dos dados conforme a perspectiva do público alvo. As etapas de filtragem de ideias e primeiros esboços foram organizadas em uma nova etapa de desenvolvimento que combina ambas. Na ultima parte, de avaliação e revisão do conteúdo produzido, separamos em mais quatro etapas para trabalhar com os resultados com mais cautela.

2.1.2 Metodologia adaptada de Segmiller para o desenvolvimento deste trabalho

- **Identificar qual o estilo e o público destinado:** Nessa etapa, levantamos informações e os detalhamentos 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.
- **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.
- **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.
- **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.
- **Apresentar os esboços ao solicitante e/ou público 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 posar ser utilizada para avaliar o que foi desenvolvido.
- **Selecionar as alternativas escolhidas:** Depois de revisados os esboços, escolhemos as alternativas que funcionam melhor para a proposta solicitada.

- **Iniciar as *concepts arts*:** Desenvolvemos as artes que serão apresentadas para o solicitante, baseadas nas alternativas escolhidas.
- **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.

2.2 DESENVOLVIMENTO PROJETUAL

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

O projeto final do qual os personagens farão parte será uma *Webcomic* (quadrinho publicado por meio digital). O público-alvo da história é o infanto-juvenil. O estilo gráfico do projeto será um traço cartunesco com algumas características de um estilo mangá como representado no *moodboard* abaixo, Figura 2.

Figura 2 – Moodboard representando o estilo do público-alvo



Fonte: Compilação do autor (2023)

2.2.2 Etapa 2: Entender as características físicas e psíquicas dos personagens e os contextos que estão inseridos

Nessa etapa, foram estudadas as principais características físicas e comportamentais dos personagens a serem trabalhados, onde foi idealizado um *moodboard* dos personagens e também um quadro descritivo contendo o briefing de cada personagem como: suas características, seus contextos de vida e seus papéis na história; a fim de orientar o desenvolvimento dos seus visuais com maior fidelidade para a proposta original deles, representados na figura 3 e figura 4 abaixo.

No quadro 2 e quadro 3 abaixo, apresentam a representação sistemática das características físicas e psíquicas que os personagens tendem a representar.

Figura 3 – Moodboard do Personagem 1



Fonte: Compilação do autor (2023)

Figura 4 – Moodboard do Personagem 2



Fonte: Compilação do autor (2023)

Quadro 2 – Detalhamento do personagem 1

Características do personagem 1

Espécie:	Chacal.
Inspirações	Anúbis, Cultura Egípcia.
Símbolos Relacionados:	Balança, Ankh.
Breve Descrição:	Guardião da constelação de Libra, juiz de uma antiga civilização no deserto.
Papel na história:	Antagonista.
Características Físicas:	Forte, baixa estatura, braço esquerdo enfaixado.
Personalidade:	Cabeça-dura, impaciente, briguento, justo, confia plenamente em seus julgamentos.

Fonte: Autoria própria (2023).

Quadro 3 – Detalhamento do personagem 2

Características do personagem 2	
Espécie:	Pavão
Inspirações	Monges, Cultura indiana.
Símbolos Relacionados:	Olhos, círculos, mandalas.
Breve Descrição:	Guardião da constelação de Áries, monge que vivia isolado nas montanhas meditando e treinando seu domínio da magia astral.
Papel na história:	Aliado dos protagonistas.
Características Físicas:	Alto, magro, veste japamalas feitas de contas mágicas para meditação.
Personalidade:	Calmo, calado, pensativo, antissocial.

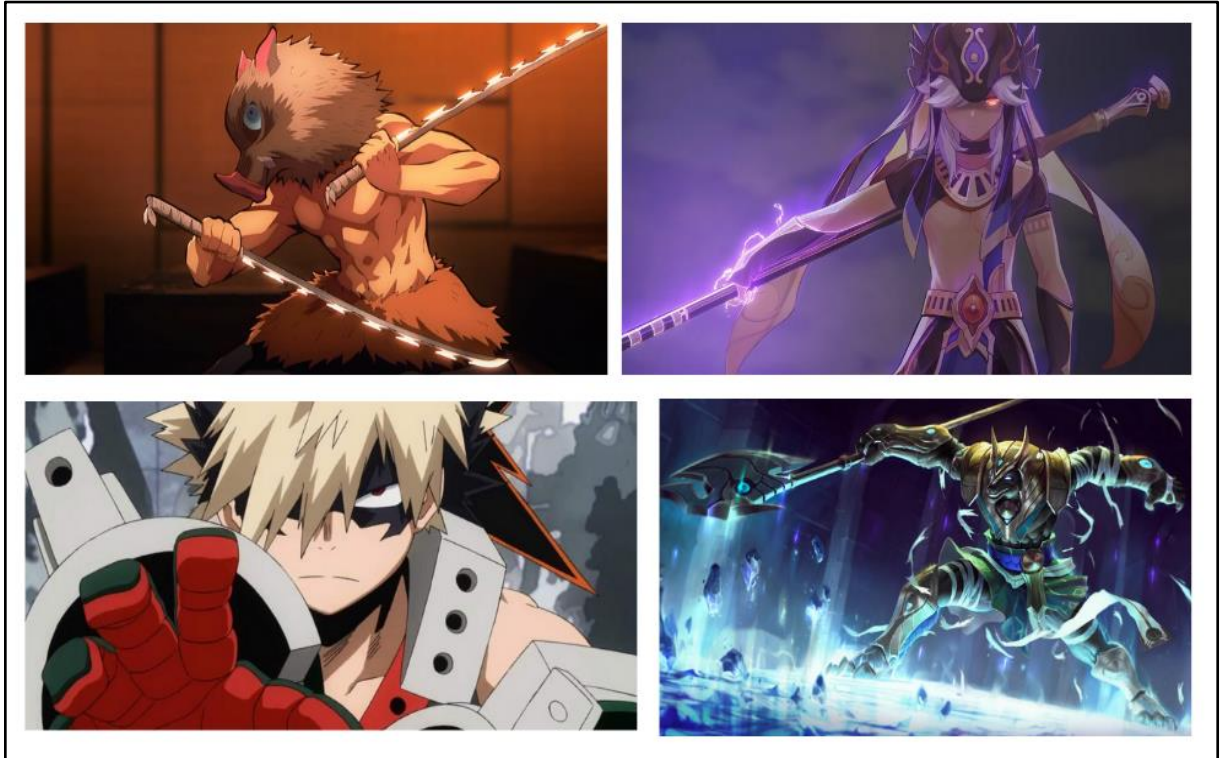
Fonte: Autoria própria (2023).

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

Conhecendo os principais detalhes e características dos personagens, buscamos encontrar personagens que fossem referências com essas características e que são aclamados pelo público, para descobrir se são características favoráveis para produzir personagens que sejam do gosto da maior parte do público.

Para o personagem 1 encontramos semelhanças comportamentais com os personagens Inosuke, da série animada “Demon Slayer” e o personagem Bakugou, da série “My Hero Academia”, ambos possuem personalidades impacientes e voláteis, mas que ainda são fiéis a seus princípios. Já focando no aspecto visual, procuramos personagens que também foram inspirados no tema da mitologia egípcia, principalmente no deus Anúbis e encontramos os personagens Cyno, do jogo “Genshin Impact”, e Nasus do jogo “League of Legends”. Eles utilizam muito do contraste entre o dourado e o preto em suas composições visuais, que é um traço muito presente nas representações visuais do Anúbis, além da relação com chacais, mesma espécie do personagem a ser desenvolvido, Figura 5.

Figura 5 – Colagem dos personagens de referência para o personagem 1.

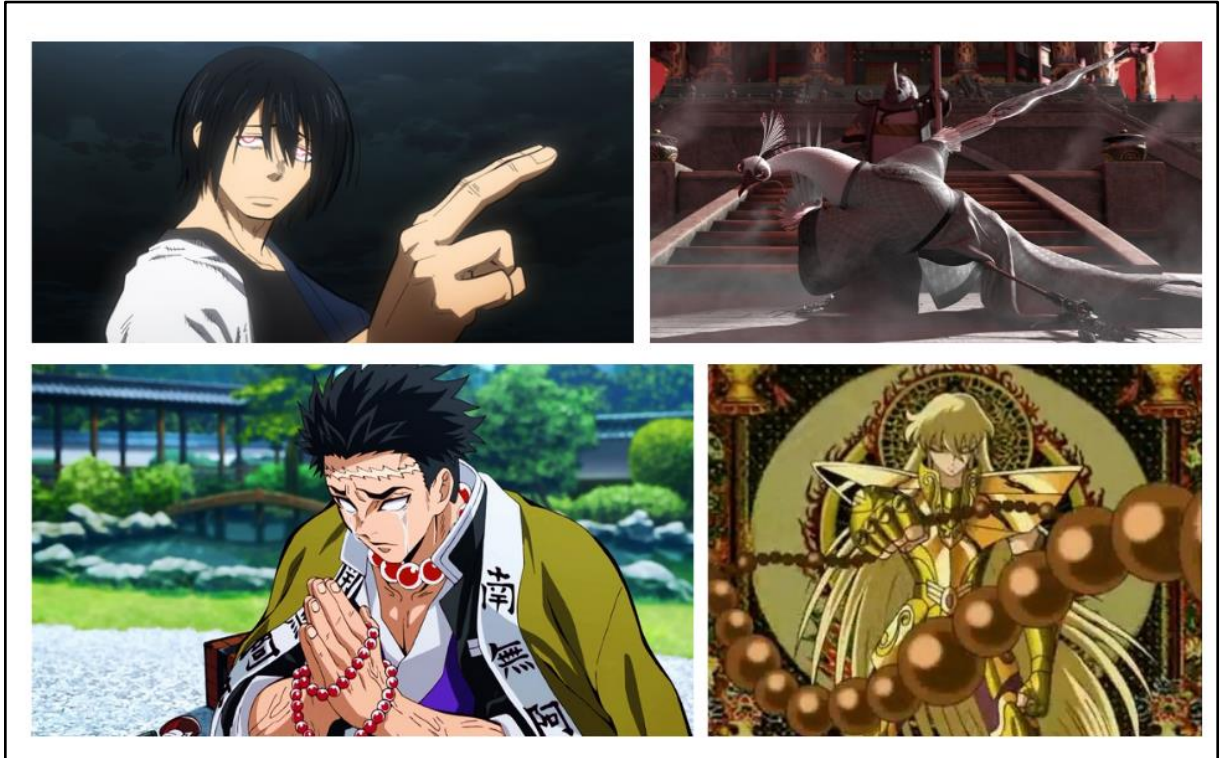


Fonte: Compilação do autor (2023)

Já para o personagem 2, encontramos duas referências visuais de personagens monges hindus, que foram: o personagem Gyomei Himejima, também da série “Demon Slayer”, e o personagem Shaka, da série “Cavaleiros do Zodíaco”; ambos os personagens tem como acessório de destaque seus japamalas, que são cordões sagrados para diversas religiões orientais e são utilizados para ajudar na prática da meditação.

Outra referência visual, dessa vez voltada para a espécie do personagem, que é um pavão, foi o Lorde Shen, um dos antagonistas da série de filmes “Kung Fu Panda”, que no design de seu visual é trabalhada a imponência através da sua cauda com símbolos que lembram olhos. Para a referência da personalidade mais calma e séria do personagem em desenvolvimento, encontramos o personagem Benimaru da série animada “Fire Force”, Figura 6.

Figura 6 – Colagem dos personagens de referência para o personagem 2



Fonte: Compilação do autor (2023)

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

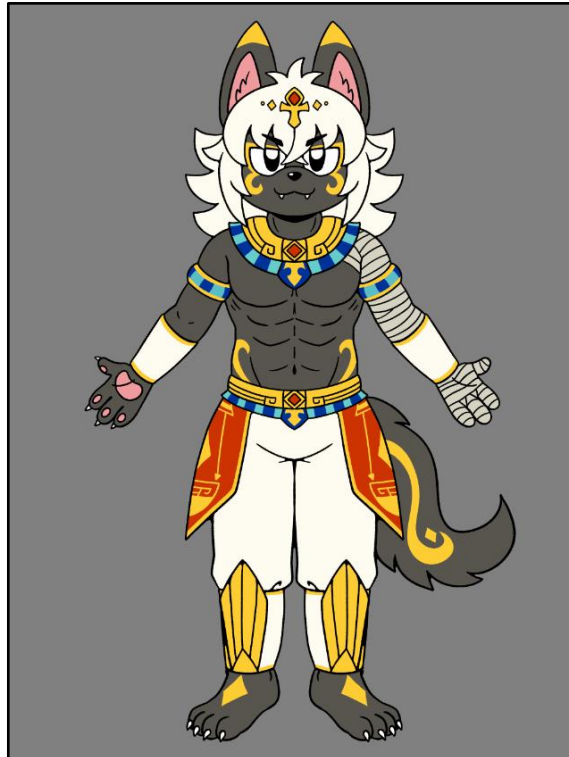
A partir de todas as informações e referências reunidas, começamos a esboçar as primeiras ideias de como seriam as aparências dos personagens. Para o personagem 1, decidimos trabalhar focando no uso do preto e do dourado no pelo do personagem, assim como na presença do branco em suas roupas e cabelos para contrastar. Também utilizamos o vermelho e o azul em seus acessórios e outros detalhes, pois foram cores muito utilizadas nas artes clássicas egípcias. Em todo o visual fizemos o uso do o Ankh (Cruz Ansata), símbolo muito presente no contexto egípcio. A partir da inspiração no Anúbis e na relação do personagem com a constelação de Libra, simbolizado por uma balança, representamos esse objeto nas estampas da roupa do personagem, pois era uma das ferramentas utilizada por Anúbis em seus julgamentos. Figuras de 7 a 12.

Figura 7 – Primeiros rascunhos do Personagem 1



Fonte: Fonte: Autoria própria (2023).

Figura 8 – Primeiro rascunho digital do Personagem 1



Fonte: Autoria própria (2023).

Figura 9 – Mais rascunhos do Personagem 1



Fonte: Autoria própria (2023).

Figura 10 – Mais rascunhos do Personagem 1



Fonte: Autoria própria (2023).

Figura 11 – Mais rascunhos do Personagem 1



Fonte: Autoria própria (2023).

Figura 12 – Segundo rascunho digital do Personagem 1



Fonte: Autoria própria (2023).

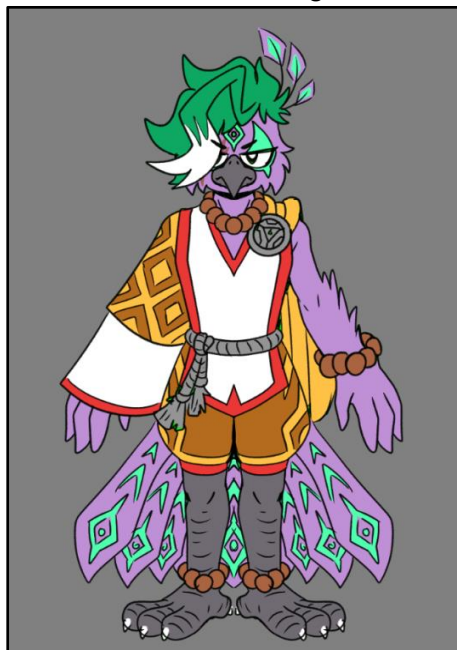
Para o personagem 2, a paleta de cores girava em torno de utilizar cores frias em seu corpo e cores quentes em suas vestimentas para obter o contraste entre os tons. As cores de base pensadas para o corpo foram o lilás e o verde azulado, tons parecidos com as cores dos pavões na vida real, e para a roupa tons de laranja e vermelho, pois são cores comumente utilizadas na vestimenta dos monges hindus. As estampas da sua roupa foram pensadas para retratar as estampas indianas, que são bastante coloridas e detalhadas.

Figura 13 – Primeiros rascunhos do Personagem 2



Fonte: Autoria própria (2023).

Figura 14 – Primeiro rascunhos digital do Personagem 2



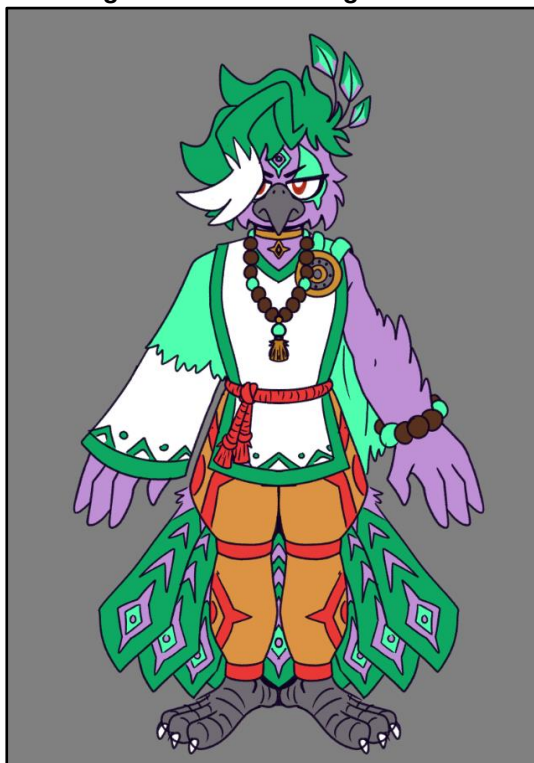
Fonte: Autoria própria (2023).

Figura 15 – Mais rascunhos do Personagem 2



Fonte: Fonte: Autoria própria (2023).

Figura 16 – Segundo rascunho digital do Personagem 2



Fonte: Fonte: Autoria própria (2023).

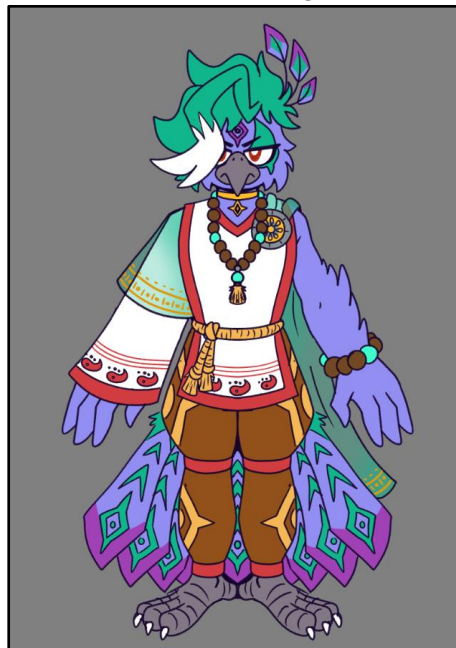
Figura 17 – Mais rascunhos do Personagem 2



Fonte: Fonte: Autoria própria (2023).

Depois de alguns rascunhos, optamos pela idéia do personagem utilizar um véu azulado transparente em suas roupas para equilibrar o contraste entre as cores e em alterar o formato das roupas para se assemelhar a vestimentas tradicionais indianas. Figuras 13 a 18.

Figura 18 – Terceiro rascunho digital do Personagem 2



Fonte: O Autor (2023)

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

Após os primeiros rascunhos finalizados, chegou a hora de apresentar os esboços para serem revisados. As primeiras revisões se deram através das orientações deste trabalho. Para o primeiro personagem, foi recomendado que o comprimento do focinho, característica de destaque nos chacais, fosse mais explorado ao deixar a silhueta da cabeça mais afinada frontalmente, para isso foi sugerido que o personagem 1, utilizasse um capacete para diminuir o volume do seu cabelo. Já para o personagem 2, a sugestão foi realizar alterações nas roupas para explorar o formato, as cores e as estampas das roupas indianas, Figura 19.

Figura 19 – Personagens com as alterações propostas durante orientação

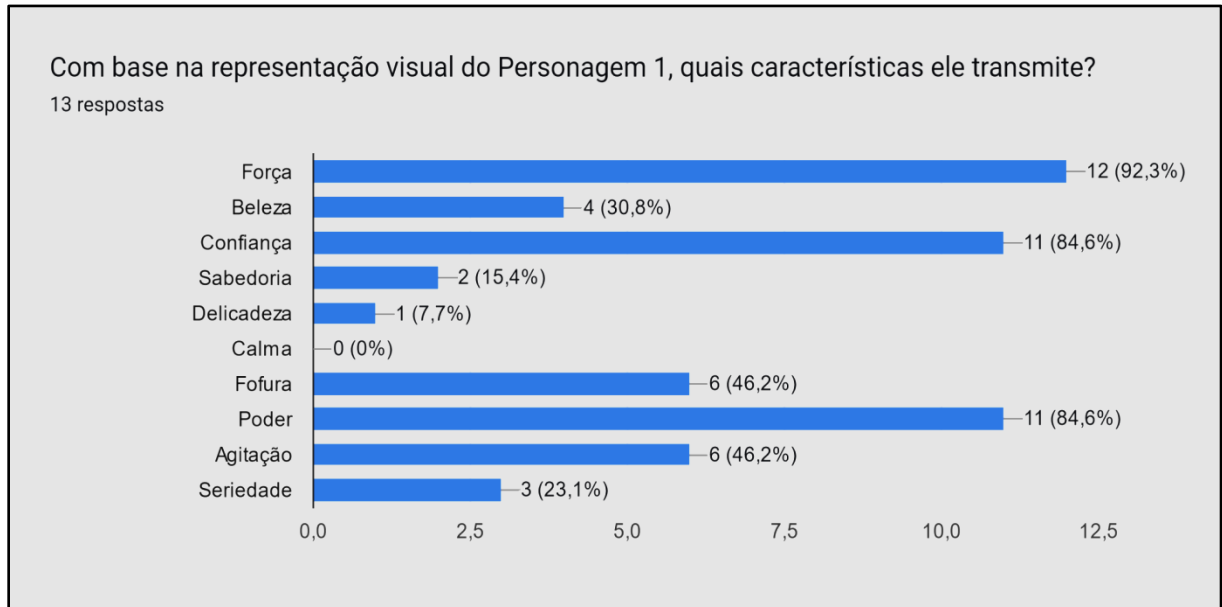


Fonte: Autoria própria (2023).

Após realizar as alterações, fizemos uma consulta com um grupo de alunos da UFPE que se encaixavam na descrição do público-alvo. A consulta foi feita através de um formulário eletrônico feito na plataforma Google Forms (formulário completo inseridos no anexo A), composta por perguntas voltadas para que os entrevistados avaliassem os designs dos personagens, assim como indicar quais os pontos fortes e fracos. No início foi pedido para que eles classificassem os visuais de cada

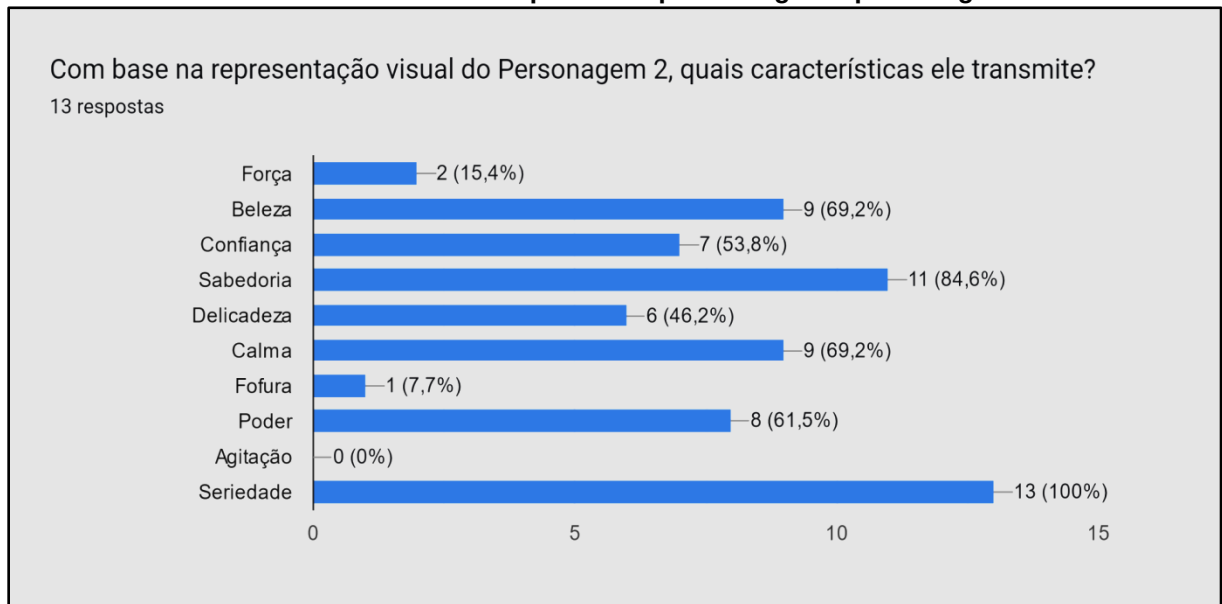
personagem individualmente, de acordo com as características que eles transmitiam dentro de 10 opções: força, beleza, confiança, sabedoria, delicadeza, calma, fofura, poder, agitação e seriedade. Os resultados foram:

Gráfico 1 – Características passadas pelo design do personagem 1



Fonte: Autoria própria (2023).

Gráfico 2 – Características passadas pelo design do personagem 2



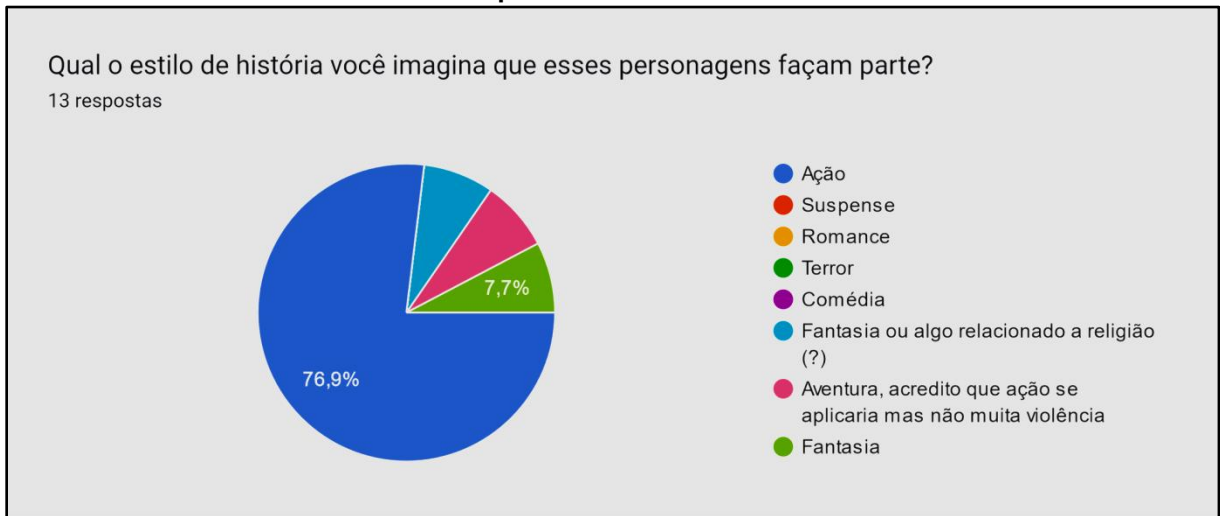
Fonte: Autoria própria (2023).

Baseado nessas respostas foi possível perceber, que as características que foram mais atribuídas para cada personagem se relacionam com os atributos que

colocados como base para o desenvolvimento do visual de cada um deles: Características mais brutas (Força, Confiança e Poder) para o personagem 1, e características mais calmas (Seriiedade, Sabedoria e Beleza) para o personagem 2.

Durante o restante do questionário, foi apresentado aos entrevistados uma breve descrição de cada personagem, e em seguida foram feitas perguntas para avaliar a opinião deles em relação aos designs dos personagens serem condizentes com suas descrições, com o estilo da obra e o público alvo destinados:

Gráfico 3 – Respostas sobre o estilo da história.

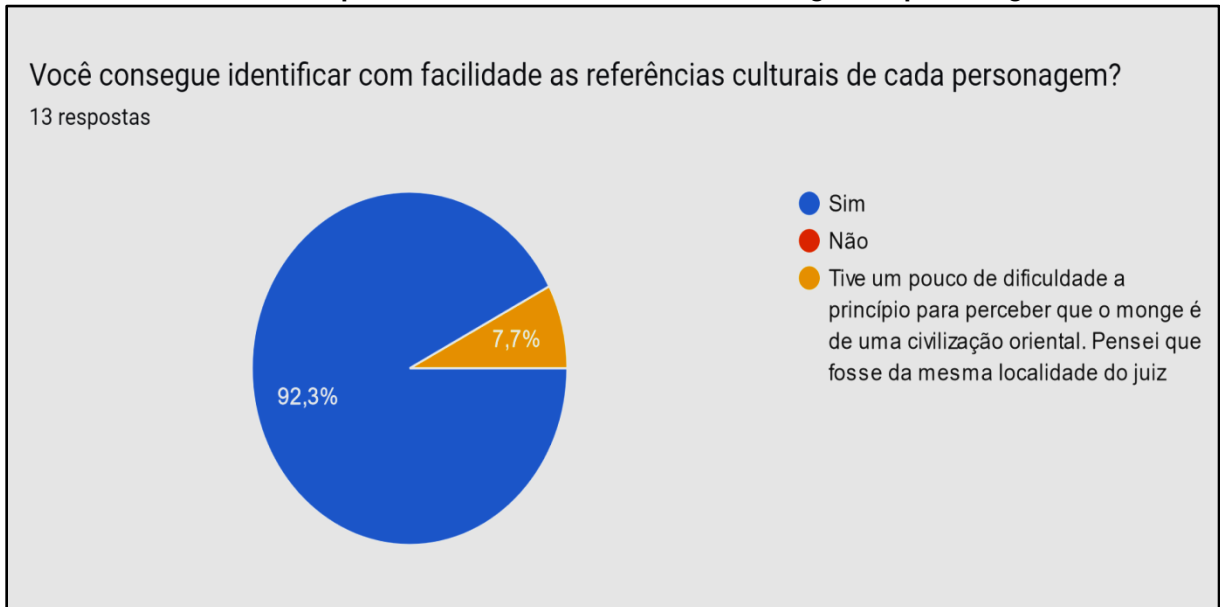


Fonte: Autoria própria (2023).

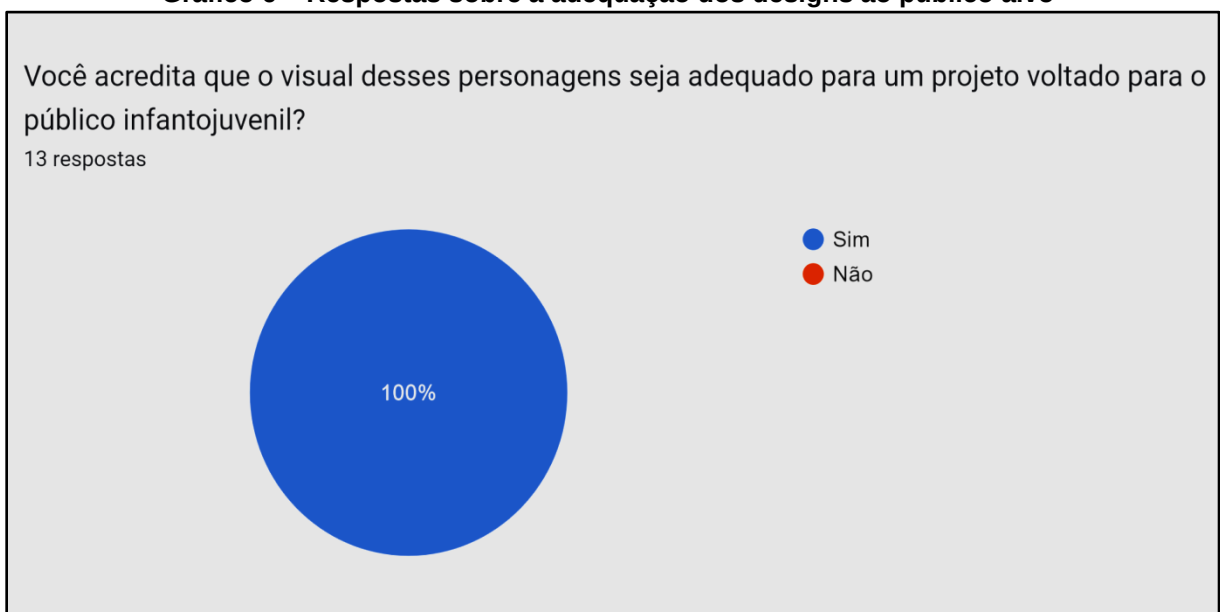
Gráfico 4 – Respostas sobre o design dos personagens



Fonte: Autoria própria (2023).

Gráfico 5 – Respostas sobre as referências dos design dos personagens

Fonte: Autoria própria (2023).

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

Fonte: Autoria própria (2023).

Através dos dados obtidos, percebemos que os designs criados dos personagens obtiveram uma grande aprovação por parte dos entrevistados, nos levando a considerar de que eles foram eficientes em atingir o seu objetivo de transmitir as características essenciais de cada personagem, sendo fiéis ao estilo do projeto como um todo. Ao final do questionário, também foi perguntado se eles gostariam de deixar sugestões de alterações no design dos personagens. No geral,

as sugestões deixadas se resumiram em alterar a expressão do personagem 1, para deixá-lo com um rosto um pouco mais ameaçador, pois o seu sorriso estava passando a ideia de que ele possuía uma personalidade brincalhona. Para o personagem 2, as sugestões foram voltadas mais para o visual das suas roupas, envolvendo adicionar mais detalhes nas texturas orientais e balancear melhor as cores.

2.2.6 Etapa 6: Selecionar as alternativas escolhidas

Após reunir o feedback dos alunos, foram realizadas as alterações no desenho dos personagens. Esses foram os designs escolhidos para serem finalizados, Figura 20.

Figura 20 – Personagens após as alterações propostas pelos alunos



Fonte: Autoria própria (2023).

2.2.7 Etapa 7: Iniciar as *concepts arts*

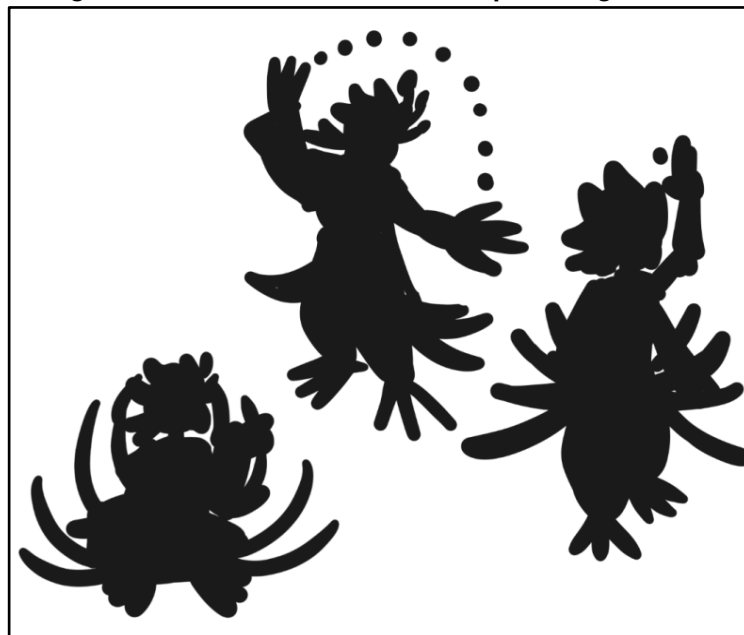
Para criar as *concept arts* finais, realizamos um estudo de silhuetas para ajudar a encontrar posições que destaquem os principais detalhes de cada personagem, Figuras 21 e 22.

Figura 21 – Estudo de silhuetas do personagem 1



Fonte: Autoria própria (2023).

Figura 22 – Estudo de silhuetas do personagem 2



Fonte: Autoria própria (2023).

Após esse estudo, foram escolhidas as poses e prosseguimos para o processo de desenhar cada *concept art*.

2.2.8 Etapa 8: Apresentar as alternativas finalizadas

Depois de finalizado os visuais de ambos os personagens, foram definidos os nomes de cada um deles baseados no contexto e características de cada um: Radamés (nome baseado nos nomes de dois faraós egípcios) para o personagem 1; e Raj Manu (do hindi, Raj significa príncipe, e Manu pode significar tanto sábio, quanto pássaro) para o personagem 2. Por fim, foram apresentadas as *concept arts* finais para cada um dos personagens, Figuras 23 e 24.

Figura 23 – *Concept Art* do personagem 1 - Radamés



Fonte: Autoria própria (2023).

Figura 24 – *Concept Art* do personagem 2 - Raj Manu



Fonte: Autoria própria (2023).

2.3 DETALHAMENTO TÉCNICO E ESPECIFICAÇÕES

Após finalizadas as *concept arts*, foram desenvolvidos painéis de referência dos personagens. Estes painéis tem como objetivo orientar a reprodução visual deles com fidelidade ao design original retratando as vistas do personagem e detalhes de suas roupas e acessórios, sendo um recurso muito comum na indústria de Design de Personagens e Concept Arts. Figuras 25 e 26.

Figura 25 – Referência do personagem 1 - Radamés



Fonte: Autoria própria (2023).

Figura 26 – Referência do personagem 2 - Raj Manu



Fonte: Autoria própria (2023).

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Ao final desse estudo, pudemos olhar para todo o processo e perceber a importância de seguir uma metodologia clara e objetiva para orientar o desenvolvimento das *concept arts*. A metodologia de Segmiller (2008) abrange bem o processo de criação de design de personagens, mas ao adaptar ela para separar e especificar melhor certas etapas criar um passo-a-passo mais focado e objetivo para conduzir o processo criativo.

As etapas iniciais onde focamos em estudar o público-alvo e observar as características requeridas de cada personagem através de exemplos já consagrados entre o público foram de extrema importância para podermos ter uma ideia base de quais detalhes e aspectos melhores contribuíram para tornar os visuais dos personagens mais atraentes e eficientes.

Durante o desenvolvimento inicial das ideias de cada personagem, as orientações e os materiais de referência ajudaram a sintetizar as ideias e evoluir os designs em cada rascunho feito, avaliando o que estava funcionando em cada alternativa criada.

A etapa onde levamos os visuais para avaliação com o público foi crucial para poder obter o ponto de vista de mais pessoas e suas opiniões em relação aos visuais dos personagens. Graças a esta avaliação, pudemos perceber como os designs criados foram eficientes para conseguir comunicar os atributos solicitados inicialmente para cada personagem e também obtivemos sugestões que orientaram os ajustes finais. Ao final do processo, finalizamos as *concept arts* finais e as tabelas de referência para reprodução fiel do design de cada personagem.

Ante o exposto, podemos então concluir que esse trabalho alcançou seus objetivos ao registrar inteiramente o processo de criação dos designs de ambos os personagens trabalhados e também servindo como base para o desenvolvimento de futuros projetos na área.

Durante esse trabalho, a produção das *concept arts* requereram habilidades e conhecimentos de ilustração digital e edição de imagens, que foram conhecimentos que aprimoramos durante todo o curso através das aulas e projetos desenvolvidos. Pudemos perceber também a importância de um produto de design conseguir comunicar com eficiência as ideias envolvidas, principalmente caso esteja trabalhando com outras pessoas que precisem interpretar claramente as informações passadas.

Ao final, para complementar este trabalho, nós realizamos a construção de uma escultura tridimensional do personagem 1 (Radamés). No processo, construímos um *Action Figure*, como alternativa de reconhecimento, volume e expressão pertinentes ao personagem, Apêndice A.

Para o futuro, pretendemos levar o projeto da *webcomic* adiante, criando os designs de outros personagens. Também esperamos que esse trabalho possa servir como referência e ajuda para o desenvolvimento de novos trabalhos e projetos na área de design de personagens e criação de *concept arts*.

REFERÊNCIAS

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

SIZA, Álvaro. **[PENSAMENTO] “A importância de desenhar”** por Álvaro Siza. In: Pegonarquitetura. [S. l.], 31 out. 2012. Disponível em: <https://pegonarquitetura.wordpress.com/2012/10/31/pensamento-a-importancia-de-desenhar-por-alvaro-siza/>. Acesso em: 21 abr. 2023.

TAKAHASHI , Patrícia; ANDREO, Marcelo. **Desenvolvimento de Concept Art para Personagens**. SBGames, [s. l.], 7 nov. 2011. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/art/full/92122.pdf>. Acesso em: 21 abr. 2023.

APÊNDICE A – ACTION FIGURE DO PERSONAGEM (RADAMÉS)

Processo de Criação volumétrica do personagem

Action Figures (do inglês, Figuras de Ação) são réplicas ou representações de personagens, geralmente de filmes, jogos e séries. São como pequenas estátuas que tem como objetivo replicar com fidelidade o personagem original em sua aparência. Podem ser articuladas ou não, algumas acompanham até acessórios. Muitas pessoas colecionam *Action Figures* das suas obras favoritas como *hobbie*.

No processo de criação da *action figure* (Figura 27), primeiro construímos uma base com arame e papel alumínio para estruturar o formato do corpo. Depois começamos a cobrir com massa epoxi para moldar e esculpir o personagem. Após a massa secar totalmente, pintamos com tinta para finalizar, Figura 28.

Figura 27 – Etapas do processo de escultura



Figura 28 – Escultura finalizada



Fonte: Autoria própria (2023).

Anexo A – FORMULÁRIO DE AVALIAÇÃO DO DESIGN DOS PERSONAGENS

Avaliação do design dos personagens

Avaliação do design de personagens para um trabalho de conclusão de curso.

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

Personagem 1



Personagem 2



1. Com base na representação visual do Personagem 1, quais características ele transmite?

Marque todas que se aplicam:

- ☐ Força
- ☐ Beleza
- ☐ Confiança
- ☐ Sabedoria
- ☐ Delicadeza
- ☐ Calma
- ☐ Fofura
- ☐ Poder
- ☐ Agitação
- ☐ Seriedade

2. Com base na representação visual do Personagem 2, quais características ele transmite?

Marque todas que se aplicam.

- ☐ Força
- ☐ Beleza
- ☐ Confiança
- ☐ Sabedoria
- ☐ Delicadeza
- ☐ Calma
- ☐ Fofura
- ☐ Poder
- ☐ Agitação
- ☐ Seriedade

3. Qual o estilo de história você imagina que esses personagens façam parte?

Marcar apenas um.

- ☐ Ação
- ☐ Suspense
- ☐ Romance
- ☐ Terror
- ☐ Comédia
- ☐ Outro: _____

Descrição dos personagens:

- Personagem 1: Juiz de uma antiga civilização do deserto. Possui uma personalidade um pouco briguenta e meio arrogante, mas é sempre fiel à verdade e justiça em seus julgamentos.
- Personagem 2: Monge de uma civilização oriental. Vive isolado nas montanhas, meditando para aumentar sua conexão com as energias místicas.

4. Você acha que as formas e as cores condizem com a personalidade e descrição de cada personagem?

Marcar apenas um

- ☐ Sim
- ☐ Não
- ☐ Outro: _____

5. Você consegue identificar com facilidade as referências culturais de cada personagem?

Marcar apenas um.

- ☐ Sim
- ☐ Não
- ☐ Outro: _____

6. Você acredita que o visual desses personagens seja adequado para um projeto voltado para o público infantojuvenil?

Marcar apenas um.

- ☐ Sim
- ☐ Não

7. Você tem alguma sugestão para o design dos personagens?
