

Alexandre Mendes Cardoso

**PROCESSO DE CONCEPT ART PARA PERSONAGENS DE JOGOS EM  
DIREÇÕES DE ARTE DISTINTAS**

Trabalho de Conclusão de Curso  
submetido ao Programa de  
Graduação da Universidade Federal  
de Santa Catarina para a obtenção  
do Grau de Bacharel em Animação.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Monica Stein.

Florianópolis, Julho de 2022

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,  
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Mendes Cardoso, Alexandre  
Processo de concept art para personagens de jogos em  
direções de arte distintas / Alexandre Mendes Cardoso ;  
orientadora, Monica Stein, 2022.  
57 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -  
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de  
Comunicação e Expressão, Graduação em , Florianópolis, 2022.

Inclui referências.

1. . 2. Concept art. 3. Personagem. 4. Direção de arte.  
5. Jogos. I. Stein, Monica. II. Universidade Federal de  
Santa Catarina. Graduação em . III. Título.

Alexandre Mendes Cardoso

Alexandre Mendes Cardoso

**PROCESSO DE CONCEPT ART PARA PERSONAGENS DE JOGOS EM  
DIREÇÕES DE ARTE DISTINTAS**

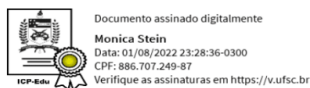
Florianópolis, 29 de julho de 2020.

Prof. Flávio Andaló, Dr. Coordenador do Curso de Animação UFSC

**Banca Examinadora:**

Prof. Dr., Flávio Andaló, (Universidade Federal de Santa Catarina)

Prof. Dr., André Salomão, (Universidade Federal de Santa Catarina)



---

Profa. Dra., Monica Stein  
(Orientadora)  
Universidade Federal de Santa Catarina

## RESUMO

Este artigo aborda o processo de arte de conceito, *concept art*, para personagens de três projetos de jogos com direção de arte distintas. São abordadas as justificativas para os três projetos diferentes, além dos processos de pré-produção, produção e pós produção, explicando os motivos técnicos da ordem de cada etapa do processo e os motivos da escolha de certos aspectos. Os projetos desenvolvidos foram, Avell, Lucien e Maeve. Sendo Avell um personagem para um jogo de PC, tendo como referência inicial o jogo “*League of Legends*” da empresa *Riot Games*. Lucien é um personagem para um jogo de celular, tendo como referência inicial o jogo “*Brawl Stars*” da empresa *SuperCell*. E Maeve é uma personagem para um jogo de console, tendo como referência inicial o jogo “*Dark Souls*” da empresa *FromSoftware*.

**Palavras-chave:** concept art, jogos, arte de conceito, personagem, direção de arte

## **ABSTRACT**

This article addresses the concept art process, for characters from three game projects with different art direction. The justifications for the three different projects are discussed, in addition to the pre-production, production and post-production processes, explaining the technical reasons for the order of each step and the reasons for choosing certain aspects. The projects developed were Avell, Lucien and Maeve. Being Avell a character for a PC game, having as an initial reference the game “League of Legends” from Riot Games. Lucien is a character for a mobile game, having as an initial reference the game “Brawl Stars” by the company SuperCell. And Maeve is a character for a console game, having as an initial reference the game “Dark Souls” from Riot Games.

**Keywords:** concept art, games, character, art direction

## 1.INTRODUÇÃO

Devido à possível existência de diversos jogos eletrônicos no início da década de 50 que nunca foram mostrados ao público, é impossível saber ao certo qual foi o primeiro videogame da história ou quem o fez. No entanto, "*Bertie the Brain*", de Josef Kates, é considerado por muitos como o primeiro videogame da história, tendo sido um computador para emular o jogo da velha. Contudo não ganhou muita popularidade e acabou sendo esquecido algumas semanas após ser exposto ao público geral em uma feira (PITTOL, 2019). Desta forma, desde então, se passaram 72 anos, a indústria cresceu exponencialmente em número, passando de um grupo de pessoas em eventos de tecnologia em 1950, para cerca de 3,1 bilhões de pessoas que jogam algum tipo de videogame (DFC INTELLIGENCE, 2020). Sendo videogame um termo que indica qualquer jogo que possui um elemento interativo e mostra os resultados da ação de um jogador em um display (PITTOL, 2019).

Junto do crescimento populacional daqueles que jogam videogame, veio também o da indústria e a evolução tecnológica. O jogo da velha de "*Bertie The Brain*" em 1950 ou o conjunto de pixels da barra de "*Pong*" de 1972 se tornaram personagens foto realistas, dessa forma os jogos se tornaram mais caros, ultrapassando 100 milhões de dólares arrecadados com a venda de jogos como "*GTA V*" e "*Cyberpunk 2077*" (GAMEHALL, 2022). Assim, diversos cargos diferentes foram criados para a necessidade da indústria, do programador responsável pela física de carros em um jogo como "*Forza Horizon 5*", ao artista de conceito responsável por pegar as ideias colocadas pelo diretor e apresentá-las de forma gráfica como em "*God of War*". Tal qual para a demanda de diversos tipos de jogos diferentes, do jogo de console ao de celular.

Arte de conceito (*concept art*) é uma forma de ilustração, na qual a principal meta é expressar uma ideia ou tom para o uso em filmes, jogos e animações. Para então, visualizar a ideia do conceito antes da produção do produto final. Um artista de conceito é alguém que gera pensamentos inovadores e os comunica através de pensamento e visualização. Eles devem gerar a abordagem e a sensação para personagens, cenários e objetos. (SHAMSUDDIN, ISLAM, ISLAM, 2013). Já a direção de arte convém da pessoa que faz com que a multiplicidade de agentes funcione em uma unidade complexa

e inter-atuante (SANTO, 2017). Ou seja, a pessoa responsável pela união dos aspectos visuais dentro de uma obra com o intuito de manter a coesão visual dentro dela. Desta forma o artista de conceito é aquele que produz a arte para expressar as ideias de forma gráfica, enquanto o diretor de arte é aquele responsável por aconselhar os artistas para que essas ideias se tornem coesas dentro dessa unidade complexa

Dentro do Centro de Comunicação e Expressão da Universidade Federal de Santa Catarina diversos artigos sob o tema concept art foram escritos, esses trabalhos serviram de base para esse artigo, em especial “*Concepção de arte final de keyframes para game - o case Fuantsu*” (ROSA, 2022) , “*Devised Landscapes: O processo de criação de concepts de cenários.*” (DOMICIANO, 2017) e “*Desenvolvimento de um protótipo de jogo 2D: game design e concept*” (KERBER, 2019). Além disso, as principais referências bibliográficas deste artigo vêm de livros sobre arte, dentre eles “*Creating Characters with Personality*” (BANCROFT, 2006), “*Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora*” (ARNHEIM, 2004), “*Framed Ink*” (MATEU-MESTRE, 2010), “*How to Draw*” (ROBERTSON; BERTLING, 2013) entre outros.

Porém, apesar dessa base, diversos outros profissionais da área artística possuem conhecimento técnico e prático sobre o tema *concept art*, utilizando em especial a plataforma de vídeos Youtube para apresentá-los. Em específico, será abordada a série de vídeos “*Concept Art Boot Camp*<sup>1</sup>” de Kiernan Lafferty, ex *concept artist* do jogo “*League of Legends*” da empresa Riot Games, onde produziu 56 ilustrações para o jogo e 27 *concepts* de personagens (LEAGUEOFLEGENDSWIKI, 2015) e possui 188 mil inscritos no YouTube. Sendo que, dentro dessa série, Kiernan aborda os aspectos técnicos do processo de *concept art* que foram utilizados como base para seus projetos.

Dentro desses contextos, foram desenvolvidas três obras para este projeto de conclusão de curso da Universidade Federal de Santa Catarina. Os projetos são 3 personagens de jogos, cada um com sua respectiva direção de arte, para o melhor entendimento do processo de *concept* de personagem, e as mudanças nesse processo que cada estilo requer.

---

<sup>1</sup> Campo de treinamento em concept art

O primeiro personagem se chama Avell e utiliza como referência o jogo “*League of Legends*” da Riot Games, jogo de PC do gênero *MOBA*<sup>2</sup> e multijogador<sup>3</sup>. Foi utilizada essa referência devido a estética do jogo e ao seu sucesso, que apesar de ser gratuito, arrecadou cerca de US\$ 1.75 bilhão no ano de 2020. Tornando assim um expoente entre os jogos de computador, grupo abordado na produção de Avell. As imagens (Figura 1) demonstram duas personagens do jogo em suas modelagens e concept arts.



**Figura 1:** Personagens do jogo League of Legends em seus modelos dentro do jogo e concept arts - fonte: autor do projeto.

<sup>2</sup> Sigla que significa multiplayer online battle arena, estilo de jogo que engloba ação, estratégia e RPG

<sup>3</sup> Jogo em que se joga com mais de uma pessoa



Já o segundo personagem foi chamado Lucien e utiliza como referência o jogo “*Brawl Stars*” da empresa SuperCell, jogo de celular do gênero ação e multijogador. Foi utilizada essa referência também devido a sua estética e sucesso, que apesar de ser gratuito, arrecadou mais de US\$ 1 bilhão em receita bruta (TECNOBLOG, 2020). Se apresentando, dessa forma, como referência de jogos de celular, grupo abordado na produção do personagem Lucien. As imagens (Figura 2) demonstram um personagem do jogo em sua modelagem e concept art.



**Figura 2:** Personagem do jogo Brawl Stars em seu modelo dentro do jogo e concept art -  
fonte: autor do projeto.

A terceira personagem foi nomeada Maeve e utiliza como referência o jogo “*Dark Souls*” da empresa FromSoftware, jogo multiplataforma<sup>4</sup>, inicialmente exclusivo de console, do gênero ação e *RPG*<sup>5</sup>. Foi utilizada essa referência também devido a sua estética e sucesso, a sua franquia, (“*Dark Souls*”, “*Dark Souls II*” e “*Dark Souls III*”), já vendeu 27 milhões de unidades desde seu lançamento (FROMSOFTWARE, 2020). Se tornando, dessa forma, uma referência de jogos de consoles, grupo abordado na produção da personagem Maeve. As imagens (Figura 3) demonstram um personagem do jogo em sua modelagem e concept art.



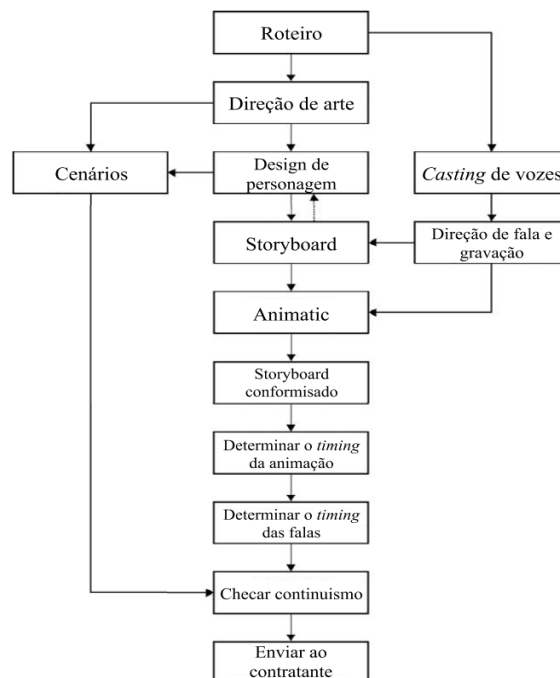
**Figura 3:** Personagem do jogo Dark Souls em seu modelo dentro do jogo e concept art - fonte: autor do projeto.

<sup>4</sup> Lançado em mais de uma plataforma, no caso, PC e consoles

<sup>5</sup> Sigla que significa role playing game, jogo de interpretação de personagens

## 2. DESENVOLVIMENTO

O projeto desenvolvido pelo autor para o trabalho de conclusão de curso da Universidade Federal de Santa Catarina, gira em torno da produção de *concept art* de personagens para jogos eletrônicos. Foram utilizados os conhecimentos passados durante o livro "*Producing Animation*" (WINDER; DOWLATABADI, 2020), no qual as autoras dividem o processo produtivo em três etapas: pré-produção, produção e pós-produção. Além disso, foi utilizado o artigo "*Concepção de arte final de keyframes para game - o case Fuantsu*" (ROSA, 2022), no qual são utilizadas as etapas apresentadas no livro "*Producing Animation*" (WINDER; DOWLATABADI, 2020) (Figura 4), no entanto, na produção de *concept art* para jogos. A série de vídeos no YouTube "*Concept Art Boot camp*" de Kiernan Lafferty também foi utilizada para a concepção da linha de produção específica para *concept art*. Então, junto dessas três referências, o autor adaptou os processos criativos para criar uma linha produtiva própria (Figura 5) para o desenvolvimento de personagens.



**Figura 4:** etapas de produção de uma animação (WINDER; DOWLATABADI, 2020, tradução livre do autor)

A pré-produção, no caso desse projeto, se trata do roteiro, momento de definição da história de cada personagem. Lista e esboço, produção de um *briefing*<sup>6</sup> específico para personagens juntos de um desenho inicial dele. E a busca por referências para a direção de arte e detalhes específicos do personagem, de como será feito o cabelo até os detalhes da roupa. A ordem dos processos desta etapa foi feito desse modo, colocando um primeiro desenho antes da busca por referências para se ter um desenho base, feito para o julgamento de inovações visuais possíveis e tentando buscar a forma mais iconográfica do personagem, para que aspectos na lista possam ser vistos, anotados, então trabalhados na etapa de busca por referências e posteriormente nas formas e cores. Tudo isso graças a mudança da ordem desses dois processos.

Já a etapa de produção engloba o desenvolvimento visual e funcional, utilizando os aspectos planejados na etapa anterior para trabalhar a parte visual do personagem. Forma, desenhos em prol do desenvolvimento do corpo do personagem. *Prop*<sup>7</sup>, objetos de cena utilizados pelo personagem. Cor, definição cromática utilizando psicologia das cores. *Turnaround*<sup>8</sup>, desenho do personagem em diversos ângulos. Todos os processos da etapa de produção foram produzidos paralelamente, cada personagem teve sua forma, *prop*, cor e *turnaround* feitos ao mesmo tempo, por esse motivo, será possível ver certos personagens, por exemplo, com as cores definidas na etapa de forma. Porém, dentro desse artigo, com o intuito de mais fácil entendimento, a linha de produção é apresentada de forma linear.

Por fim, a pós-produção trata de trabalhar a parte ilustrativa, utilizando de poses e expressões para a criação de uma ilustração.

---

<sup>6</sup> Lista que indica detalhes do projeto que deverão ser seguidos

<sup>7</sup> Entendesse aqui por prop, objetos de cena utilizados por um personagem

<sup>8</sup> Visão do personagem em diversos ângulos, em jogos, em prol de sua modelagem 3D



**Figura 5:** etapas da produção do projeto - fonte: autor do projeto.

Devido ao caráter da produção dos projetos Avell, Lucien e Maeve, foram utilizados quatro *softwares* para a concretização do projeto: o site *Pinterest* para procura e organização de referências; o aplicativo *Pureref* para a produção de painéis semânticos com as referências; o aplicativo *Evernote*, para a escrita de roteiro dos personagens e organização de ideias; e por fim o programa *Clip Studio Paint* para a confecção dos personagens.

A apresentação de cada etapa se dará da seguinte forma, primeiro haverá uma explicação técnica sobre ela, junto da fundamentação teórica utilizada. Após isso é feita a apresentação de cada personagem com suas respectivas explicações teóricas e de roteiro. Com todas as decisões tomadas sobre como será feito o processo criativo, o autor deu início a produção dos personagens.

## **2.1.pré-produção**

Nesse momento são definidos aspectos da história dos personagens, uma pequena lista com detalhamentos da personalidade é feita junto de um primeiro desenho, e por fim é feita a busca por referências.

### **2.1.1.roteiro**

O processo de *concept* começa com a concepção do personagem, ter a ideia. Dessa forma cria-se uma história para o personagem. No entanto, em um ambiente profissional esse não é o trabalho do *concept artist*, contudo, nesse projeto e em um ambiente de estudo ou criação de portfólio é dever do artista criar esse roteiro. Algo que para o roteiro seria *logline* de uma história, a *logline* é um breve resumo, com uma ou duas frases, que visa despertar o interesse na essência da história (SOUZA, 2016). Dentro desse texto, deve-se conter duas coisas, aspectos interiores e exteriores dos personagens, ou seja, os acontecimentos que definem o personagem antes da história do jogo começar e as que acontecerão e irão mudar o personagem com o decorrer da história (Field, 1995).

#### **2.1.1.1.Avell**

Avell foi escrito utilizando como aspecto interior do seu personagem, o seu isolamento social, e ansiedade. Vindos das suas diferenças raciais, até então desconhecidas, Avell tem como foco principal sua inabilidade de se comunicar e a relação dele com a expectativa de vida longa, por ser um elfo, vendo todos ao seu redor envelhecerem muito mais rapidamente que ele, isso tudo junto do seu ofício de artesão criador de armaduras. Os aspectos externos vêm de como ele lidará com esses problemas durante a história, aprendendo a ver o mundo de uma forma diferente.

“Avell é um artífice especializado em criar armaduras, tendo vivido a vida toda acreditando que era um humano, agora vaga pelo mundo, após perder sua esposa, tentando descobrir quem seus verdadeiros pais são.

Nascido na fria cidade humana de Laviguer, Avellus Von Ashlarr II (Avell) sempre foi recluso, sendo a criança que sofria bullying, só conversava com seu pai e o melhor amigo de seu pai, aprendendo então o funcionamento de ser ferreiro e de magia. Com a idade, Avell percebeu algo diferente, ele levava muito mais tempo para envelhecer, e quando envelhecia não parecia ser tanto assim. Com 40 anos conheceu uma bela mulher chamada Igrid com quem se apaixonou, todos os seus dias eram produzindo armaduras e conversando com ela. Eles casaram, a família cresceu, construíram um império vendendo armaduras mágicas, ele era as mãos e ela a voz. Mas eventualmente ficaram velhos, as crianças tomaram conta dos negócios e eles se aposentaram. O problema é que Avell não parece ter envelhecido nada, Igrid fizera 75 anos e ele parecia ter 20. Eventualmente ela ficou muito doente, e Avell não pode fazer nada além de ver sua esposa morrer em seus braços. Foi nesse momento que ele perdeu todo o seu propósito, não precisava mais trabalhar, seus filhos estavam já velhos e tendo seus próprios filhos. Sem mais nenhuma obrigação ele só fugiu para procurar ajuda, descobrindo a coisa mais óbvia que ele nunca quis acreditar, Avell era um elfo esse tempo todo. Desde de então ele só vaga pelo mundo tentando descobrir quem sua família é e qual seu novo propósito de viver.”

#### **2.1.1.2.Lucien**

Lucien tem como aspectos internos de seu personagem (Field, 1995) toda sua história como herói de seu povo, sua arrogância e poder. E como isso em seus aspectos externos (Field, 1995) retratam a perda de todos esses status, como o personagem lida com isso e supera essas adversidades.

“Quando Lucien era vivo, era um clérigo extremamente poderoso. Com sua fé inquebrável, salvou inúmeras vidas dos poderes das forças do mal. Agora, depois de 500 anos, o grande mal voltou, e o deus enfraquecido de Lucien o ressuscita, como última salvação

Tendo estátuas em seu nome, o herói, Lucien era extremamente arrogante, e com razão, era o clérigo mais forte vivo. Mas agora muito esforço é requerido dele, para que possa voltar a sua melhor forma. Estando morto, Lucien, agora, possui somente uma pequena parte do seu poder original.”

### **2.1.1.3.Maeve**

A história da personagem Maeve trata dentro dos aspectos internos (Field, 1995) os traumas da personagem vivendo nas ruas e seu treinamento para entrar para o grupo de caçadores. Já os aspectos externos (Field, 1995) tratam da perda de seus colegas de trabalho durante a queda de sua nave, a procura do motivo do acidente e a causa da morte de seus colegas, que não parece ter sido só da queda.

“Maeve, caçadora rank-1 do grupo de investigadores de Vox Populi, nascida na cidade flutuante, ela só conheceu o solo, tomado por demônios, quando já era adolescente em seu treinamento. Exímia caçadora, é capaz de achar sua presa há quilômetros de distância sem muito esforço. Com extrema força e resistência física é capaz de sobreviver às situações mais extremas. Um pouco anti social, Maeve carrega os traumas da infância sem pais, na rua, e possui um grande segredo sobre seu passado que ela ainda está para descobrir.

No momento atual ela está utilizando a combinação de parte da armadura e dos equipamentos dos seus colegas de trabalho, após sofrerem um acidente, a nave do seu grupo de investigadores acabou caindo em um ravina, e Maeve é a única sobrevivente, ela tem a função de descobrir o motivo da queda, e ver que seus colegas não foram necessariamente mortos pelo acidente.”



### **2.1.2.lista e rascunho**

A partir do roteiro criado, uma pequena lista deve ser feita, contendo: arquétipo, tropo, novidade e especificações. Arquétipo é um conceito da psicologia utilizado para representar padrões de comportamento associados a um personagem ou papel social (JUNG, 2002). Tropo é uma palavra vinda do inglês "*Trope*", que significa um padrão narrativo utilizado para contar uma história (MARTINS, 2017). Novidade se trata do diferencial que o personagem terá em relação a outros dentro do seu tropo. Especificações são o detalhamento do personagem, colocando aspectos da personalidade escritos na *logline*, além de detalhes visuais específicos dele. A partir da listagem desses aspectos todos, se dá início ao que Kiernan Lafferty chama de "desenho literal", no qual o artista deve utilizar da lista feita para criar a versão literal dos aspectos escritos nela. Dentro do seu processo, o autor não se atentou para direção de arte nessa etapa, focando somente em detalhes de forma apresentados no livro "*Creating Characters with Personality*" (BANCROFT, 2006) e nos princípios da Gestalt apresentados no livro "*Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora*" ARNHEIM(2004).

#### **2.1.2.1.Avell**

O personagem Avell (Figura 6) entra no arquétipo de "Explorador", que gosta da liberdade para agir e descobrir o mundo (JUNG, 2002). O tropo do personagem é ser um artífice, que segundo Dicio significa um operário especializado num determinado ramo de atividade que realiza trabalho manual. Sua inovação é produzir armaduras e lutar boxe. Ele traz como especificidade e temas principais sua riqueza, junto da dualidade entre ser velho e novo.



**Figura 6:** lista e desenho literal do personagem Avell - fonte: autor do projeto.

### 2.1.2.2. Lucien

Já Lucien (Figura 7) entra no arquétipo do "Herói", aquele que luta para proteger os seus e não teme os perigos (JUNG, 2002). O tropo de personagem é ser um clérigo, um sacerdote religioso. A novidade de Lucien é ser meio humano meio dragão e estar morto vivo. As especificidades de Lucien é ser um antigo herói, clérigo de um Deus da lua, carismático, porém arrogante.



**Figura 7:** lista e desenho literal do personagem Lucien - fonte: autor do projeto.

### 2.1.2.3.Maeve

Maeve (Figura 8) entra também no arquétipo do "Herói", aquele que luta para proteger os seus e não teme os perigos (JUNG, 2002). O tropo de Maeve é ser uma caçadora. Suas inovações é ser medieval ao mesmo tempo que tecnológica e mal educada ao mesmo tempo que nobre. E sua especificidade é ser inteligente ao mesmo tempo que descuidada, irritada e durona.



**Figura 8:** lista e desenho literal da personagem Maeve - fonte: autor do projeto.

A partir do momento que se finaliza o "desenho literal" é então feita uma análise dos seguintes aspectos: design e forma; funcionalidade verossímil, ou seja, se seria coerente em seu mundo; funcionalidade dentro de aspectos de roteiro, isto é, se o personagem aparenta possuir os detalhes de personalidade colocados na lista feita nessa etapa.

### 2.1.3.painel semântico

Feito isso se inicia a busca por referências e a produção de um painel semântico. O autor do artigo optou por separar as imagens de seus personagens na rede social *Pinterest*, onde é possível separar pastas e nomeá-las, além de possibilitar o acesso de imagens encontradas online e após isso juntá-las utilizando o aplicativo *Pureref* para a visualização. Dessa forma, então, foram procuradas imagens que

correspondessem a cada aspecto do personagem, sempre alternando entre algo real e fictício.

### 2.1.3.1. Avell

Para Avell (Figura 9) foram procuradas imagens para o estilo de cabelo do personagem. Após isso foram procuradas imagens de armaduras, tentando entender o funcionamento delas e aspectos de design. Com isso feito, se seguiu para a busca de referências para a roupa casual do personagem, de roupas de moda, da época vitoriana e por fim de boxe, já que essa é a forma que o personagem luta. Depois disso uma pesquisa foi feita para os seus *props*, uma busca por tipos de bolsas e tipos de manoplas para a armadura. Então, uma pesquisa foi feita para as referências de direção de arte do personagem, tendo como referência personagens do jogo “*League Of Legends*” da empresa Riot Games.



Figura 9: mapa de referências do personagem Avell - fonte: autor do projeto.

### 2.1.3.2. Lucien

Para o personagem Lucien (Figura 10) foram procuradas imagens de dragões para a pasta de referência, logo em seguida procurou répteis reais para que, ao mesmo tempo pudesse ver o que caracteriza um dragão e o que seria o mais próximo de um dragão no mundo real contemporâneo, répteis. Após isso, seguiu para roupas de clérigos, também, tanto reais quanto vindo de outras obras ilustrativas. Com isso feito, seguiu-se à procura de referência para a direção de arte do personagem, o autor tentava produzir algo no estilo do jogo "Brawl Star" da empresa SuperCell, então procurou imagens do jogo, de *concept arts* a modelos 3D e ilustrações.



Figura 10: mapa de referências do personagem Lucien - fonte: autor do projeto.

### 2.1.3.2.Maeve

Maeve teve como referências (Figura 11) iniciais mulheres que tivessem o tipo físico e a personalidade da personagem. Após isso, foram buscadas referências quanto à sua roupa, tendo como referência principal uniforme do exército. Com isso feito foram procuradas imagens para sua armadura, utilizando de base armaduras do gênero *steampunk* e medievais. Além do mais, foram pesquisados equipamentos táticos do exército que se parecessem com armaduras. Também foi procurado referências para a *prop* da personagem, uma espada. Por fim, foram pesquisadas referências para a direção de arte, em especial do jogo “*Dark Souls*” da empresa From Software.



Figura 11: mapa de referências da personagem Maeve - fonte: autor do projeto.

## 2.2.produção

Nesse momento do processo, então, após a escrita e busca de referências para os personagens, são definidos todos os aspectos visuais deles, suas formas, seus *props*, suas cores e por último é desenvolvido um turnaround para visualização tridimensional. Lembrando que essas etapas foram produzidas paralelamente, por esse motivo alguns personagens aparecem já dentro das formas com cores definidas, apesar disso, dentro do artigo são apresentados de forma linear.

### **2.2.1.forma**

Com a história escrita, pasta de referências feita e direção de arte definida, a próxima etapa é a definição de forma. Dentro dela que os fundamentos de design apresentados anteriormente são mais aprofundados. Neste momento, são feitos desenhos que utilizem destes fundamentos para chegar ao resultado, considerado o melhor, através de aspectos técnicos, para o cliente, seja nesse caso o próprio autor do artigo. Sendo a tarefa do design consistir em moldar estratégias, sistemas, serviços, produtos e até mesmo as configurações físicas adequadas para gerar as alterações específicas no comportamento e assim nos resultados desejados. (BASON, 2015). Sendo assim, em alguns casos, como o personagem Lucien, foram necessários 22 desenhos até ser definida a versão final das formas do personagem, já Maeve no terceiro desenho de sua armadura já possuía os detalhes definidos, como será mostrado. A fundamentação teórica dessa etapa se dá pelos princípios da Gestalt apresentados no livro “*Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora*” (ARNHEIM, 2004), além do livro “*Creating Characters with Personality*” (BANCROFT, 2006), no qual ele aborda a significação das formas geométricas e como isso afeta a percepção de alguém sobre um personagem.

#### **2.2.1.1.Avell**

O personagem Avell (Figura 12) possuía em sua lista as palavras nobreza, riqueza e a dicotomia entre o velho e novo. Desta forma, foram utilizadas uma forma triangular e quadrada para a sua silhueta, que remetesse a força e segurança junto de aspectos de destreza e inteligência. As formas do personagem tanto dentro quanto fora da armadura possuem diversas pontas que intenta enfatizar esse aspecto ágil e agressivo

do personagem. A roupa de pelos tem a função histórica de demonstrar que o personagem vem de uma região fria, já a utilização de um colete, camisa e gravata intentam remeter a aspectos iconográficos mais sérios e nobres. É utilizado o princípio de proximidade e ponto focal da *Gestalt* para criar áreas de detalhe, como a gola de sua roupa casual e a cintura de sua armadura, dentro do personagem, criando contraste entre os aspectos do personagem.



**Figura 12:** formas do personagem Avell e suas referências - fonte: autor do projeto.

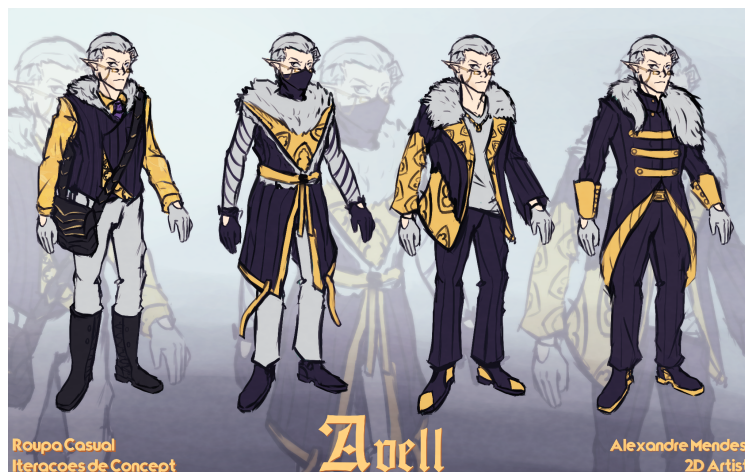
É possível ver nessa imagem (Figura 13) o processo de iteração até o resultado final, a utilização de pontas em todas as imagens em prol de passar a sensação de agressividade e agilidade junto das experimentações com outras formas, na versão final foram utilizadas o capacete, ombreiras e peitoral da primeira iteração, com algumas mudanças, e as manoplas, partes das pernas e cintura da quarta iteração, também com algumas mudanças.





**Figura 13:** Iterações de armadura para o personagem Avell - fonte: autor do projeto.

Também é possível ver durante o processo da roupa casual (Figura 14) as iterações e suas diferenças, a primeira com um estilo que busca uma roupa vitoriana. A segunda intenta trazer um robe que remete ao boxe. Já a terceira quer buscar uma roupa de tempos contemporâneos. E por fim a quarta versão traz uma roupa com referências russas, com intenção de remeter aos czares russos.



**Figura 14:** iterações de roupa casual para o personagem Avell - fonte: autor do projeto.

#### 2.2.1.2. Lucien

O personagem Lucien (Figura 15) possui a silhueta com aspectos redondo e triangulares, intentando demonstrar uma fofura do personagem ao mesmo tempo que uma destreza e inteligência dele. As roupas que buscam trazer o estilo de um padre ao mesmo tempo que intenta lembrar um monge, a utilização de brinco e colar pretendem demonstrar aspectos ostentatórios do personagem. Enquanto os chifres e formas

pontudas de seu esqueleto querem demonstrar a destreza do personagem. É utilizado o princípio de proximidade e ponto focal da *Gestalt* para criar áreas com detalhe, como o peito, dentro do personagem, criando contraste entre o peito e os membros superiores e inferiores. Dentro da história a roupa cobria grande parte do corpo tem como intenção demonstrar o orgulho do personagem ao tentar mostrar o mínimo possível que está morto.



**Figura 15:** formas do personagem Lucien e suas referências - fonte: autor do projeto.

Nessa etapa do processo (Figura 16) podemos ver na primeira fileira as iterações iniciais, utilizando de diversos robes, cabeças e cajados diferentes. A primeira iteração da primeira fileira foi feita baseada no desenho literal da etapa anterior, porém agora na direção de arte intentada. A segunda opção da primeira fileira, que acabou sendo escolhida para a próxima etapa de iterações, traz formas mais arredondadas, com o intuito de remeter a aspectos mais amigáveis, tendo sido escolhida por esses motivos. A terceira e quarta opção da primeira fileira trazem aspectos mais pontiagudos,

demonstrando agressividade, algo não desejado para o personagem. Na segunda fileira, iterações são feitas baseadas no desenho escolhido na etapa anterior, todos se mantendo nas formas geométricas mais arredondadas, com detalhes pontiagudos. Sendo escolhida a última versão, por apresentar o formato mais triangular, representando destreza, de todas as versões. Na terceira fileira são decididos aspectos do seu tronco e braços, sendo escolhida a segunda versão por cobrir os braços do personagem, que dentro da sua história representaria o medo dele de mostrar seu corpo esquelético.



**Figura 16:** iterações de design do personagem Lucien, a terceira da última fileira foi escolhida e utilizada como base para as iterações da figura 20 - fonte: autor do projeto.

A partir desse momento (Figura 17), somente seu cajado e colar ainda não haviam sido decididos, então todos desenhos da primeira fileira retratam o processo de iteração para a criação do colar, atentando para as formas geométricas pontiagudas, arredondadas ou quadradas e seus significados. Na segunda fileira já é visto o colar

decidido e versões do personagem com óculos e com uma auréola, tendo sido decidido a versão sem auréola, porém com óculos



**Figura 17:** iterações de design do personagem Lucien - fonte: autor do projeto.

### 2.2.1.3. Maeve

Maeve (Figura 18) possui como silhueta as formas quadradas com triangulares, que intentam demonstrar a força e segurança da personagem, junto da sua inteligência. São utilizados os fundamentos de similaridade e região comum da *Gestalt* para a padronização da armadura como um uniforme, além de proximidade, para demonstrar que a armadura não lhe serve. É utilizado por toda a personagem um padrão nórdico com a intenção de remeter a essa cultura, enquanto detalhes da roupa como a caneleira acoplada a bota, joelheira, cotoveleira e a bota tem como intenção remeter a roupas táticas do exército atual. Parte da história da personagem é como sua armadura está danificada e apresenta aspectos que intentam não parecer servir nela, já que pertenciam a sua equipe, por esse motivo detalhes como a cotoveleira e ombreira aparentam ser menores, enquanto do peito aparenta ser maior. O cabelo trançado e as pinturas no rosto têm como intenção lembrar historicamente o cabelo viking. E a parte por debaixo da

armadura serem roupas quentes foram feitas dessa forma para intentar demonstrar o local frio em que ela está.



**Figura 18:** formas da personagem Maeve e suas referências - fonte: autor do projeto.

É possível ver nesses desenhos (Figura 19) o processo de criação da roupa da personagem, além de sua anatomia. No primeiro desenho vemos a roupa da personagem sem sua armadura, foram utilizadas referências de calças militares para o processo. O segundo aborda a anatomia da personagem, tentando demonstrar uma pessoa forte através da silhueta com formas quadradas. Os últimos três desenhos demonstram a criação da armadura da personagem, no primeiro com referências somente de armadura

tática e nos dois próximos juntando armaduras medievais com detalhes de equipamentos táticos, como a tornozeleira.



**Figura 19:** iterações de design da personagem Maeve, a escolhida foi a última - fonte: autor do projeto.

### **2.2.2.prop**

*Prop*, segundo o dicionário de *Cambridge*, é um objeto utilizado por atores ao apresentarem-se em um filme ou peça de teatro. Isso também se aplica a um videogame, passando, no entanto, de um ator utilizando um objeto para um personagem em jogo. Nessa etapa, esses objetos de cena são produzidos, cada personagem com um item que lhe representa. É utilizado como fundamentação das escolhas de forma as explicações dadas no livro “*Creating Characters with Personality*” (BANCROFT, 2006), utilizado também na etapa anterior.

#### **2.2.2.1.Avell**

Dentro do projeto do personagem Avell foram produzidos 2 *props*, a manopla de sua armadura e sua bolsa que se transforma em sua armadura.

A manopla (direita da Figura 20) possui diversos detalhes que intuem a ideia de nobreza, riqueza e força. A utilização da cor preta remete ao poder, enquanto o

dourado remete a riqueza (HELLER, 2000). O detalhe do punho ter uma chapa de metal vem da referência de luvas de MMA, já que o personagem luta fisicamente através de socos. Os detalhes de ouro na ligação das juntas dos dedos serem dourados enfatiza a intenção de riqueza ao de parecer com anéis de ouro. Além disso, no punho há uma runa nórdica "Thurisaz", que remete ao martelo e a gigantes (FREYJA, 2020). Podemos ver ao decorrer das iterações a utilização de aspectos pontiagudos para definição de agressividade e destreza do personagem, além de detalhes quadrados para indicar segurança e por fim os detalhes arredondados dos punhos para indicar bondade e pureza, mesmo que em uma escala menor.



**Figura 20:** manopla da armadura do personagem Avell - fonte: autor do projeto.

Já a bolsa (direita da Figura 21) tinha como referência bolsas transversais masculinas, contudo era necessário ela possuir aspectos metálicos, devido a sua função na história, de ser uma bolsa que se transforma na armadura de Avell. Então, foram necessários detalhes que trouxessem a ligação entre a bolsa e armadura, já que ambas são a mesma coisa. É apresentado durante as iterações, como foi o processo até o resultado final, uma bolsa vinda da referência de bolsas transversais reais e outra da referência de bolsas de pele.



**Figura 21:** bolsa do personagem Avell - fonte: autor do projeto.

#### 2.2.2.2. Lucien

O *prop* de Lucien (extrema direita da Figura 22), tinha como intenção buscar aspectos de seu Deus, junto de aspectos fantasiosos. Dessa forma o autor buscou pelo pequeno pedaço de asteroide flutuando no cajado, que através da falta de realismo, intenta demonstrar aspectos do fantástico. Outro detalhe é a forma pontiaguda que pode demonstrar destreza. Por fim, o detalhe da empunhadura, que intenta demonstrar grande uso do equipamento. É possível ver ao decorrer do processo as alterações feitas em busca desses aspectos fantásticos, com o pequeno asteroide passando de uma bola, para uma lua pendurada até o que temos na versão final.





**Figura 22:** cajado do personagem Lucien - fonte: autor do projeto.

### 2.2.2.3. Maeve

A arma de Maeve (extrema direita da Figura 23) teve como referência a espada medieval "*falchion*" utilizada por alguns cavaleiros medievais durante as cruzadas. Ela era considerada uma arma de custo baixo e não era utilizada por um cavaleiro que possuía outras espadas (ALCHIN, 2014). Todos esses aspectos encaixavam com a história escrita para a personagem, então foi utilizado padrões nórdicos na espada com a intenção de demonstrar aspectos da cultura, junto de detalhes de facas táticas modernas, dessa forma tentando manter a personagem dentro do tópico medieval e moderno. A empunhadura com o tecido tem a intenção de demonstrar o uso excessivo da arma, já que dessa forma busca parecer que a empunhadura está desgastada e necessita de trapos para cobri-la. É possível ver no decorrer das iterações diferentes modelos da espada *falchion*, inicialmente pontiaguda querendo demonstrar agressividade e partindo para uma forma mais retangular, que demonstraria segurança. Por fim a versão final utiliza de ambos aspectos, dessa vez, no entanto, as pontas são vindas de referências de facas táticas.



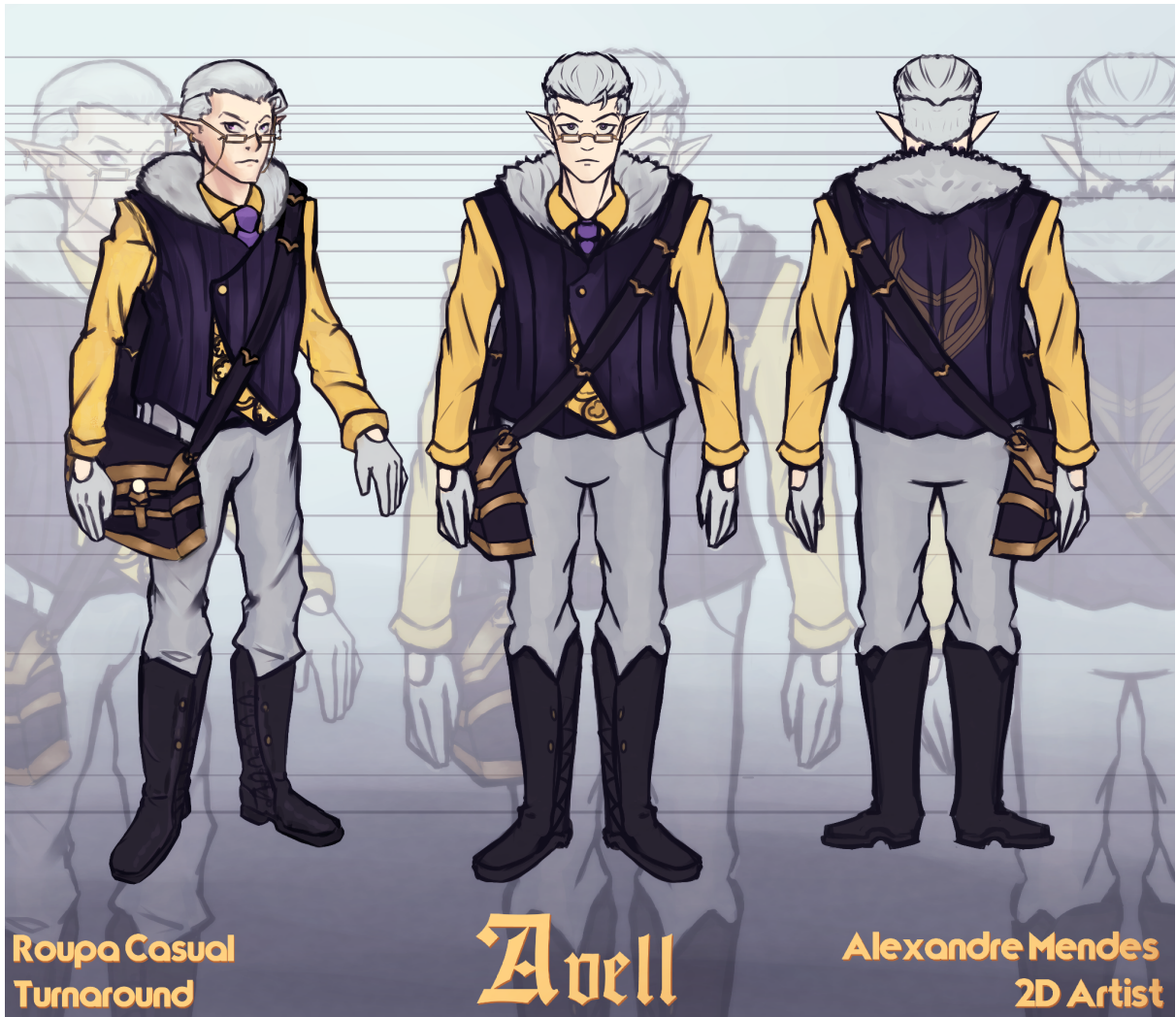
**Figura 23:** espada falchion da personagem Maeve - fonte: autor do projeto.

### 2.2.3.cores

Nesta etapa são definidas as cores dos personagens, dessa forma dando aspectos de suas personalidades e especificidades, utilizando como base bibliográfica o livro *“Psicologia das Cores”* (HELLER, 2000) e como ela aborda o significado de cada uma das cores.

#### 2.2.3.1.Avell

O personagem Avell (Figura 24) possui as cores branco, preto, violeta e dourado como principais. O branco tem a intenção de demonstrar pureza e bondade, já que o personagem acabou de descobrir sobre sua expectativa de vida e quanto ele ainda vai viver. O preto demonstra seriedade e luxo, além de ser a cor da negação indicando o luto do personagem. O violeta indica a relação do personagem com o misticismo. E por fim, o dourado quer indicar riqueza e nobreza.



**Figura 24:** turnaround do personagem Avell de roupa casual, utilizado para a definição de cores - fonte: autor do projeto.

Dentro da armadura (Figura 25) podemos ver majoritariamente a cor preta, com a intenção de abordar ainda mais o tema do luto do personagem, cuja armadura cobre todo seu corpo. Além disso os detalhes dourados e roxos remetem à nobreza e misticismo respectivamente



**Figura 25:** turnaround do personagem Avell de armadura, utilizado para a definição de cores - fonte: autor do projeto.

### 2.2.3.2. Lucien

O personagem Lucien (Figura 26) possui uma paleta de cores parecida com a de Avell, porém em um contexto diferente. Tendo como cores principais o violeta, branco e dourado. O violeta tem a intenção de indicar a relação com a magia do personagem. O branco quer indicar a bondade e pureza, já que o personagem estava a 500 anos morto e não sabe como funciona o mundo atual. E o dourado intenta demonstrar riqueza, demonstrando o alto grau clerical que o personagem possui.



**Figura 26:** cores do personagem Lucien e suas referências - fonte: autor do projeto.

Nessa etapa (Figura 27) foram trabalhados diversos tipos de cores diferentes, com o rosa indicando ingenuidade, azul inteligência e tranquilidade, verde significando harmonia e vermelho indicando agressividade e amor. Contudo, a paleta escolhida foi a com violeta, branco e dourado, aspectos que foram considerados mais condizentes com o personagem. Em especial por se parecer com a paleta de cores de um sacerdote cristão.



**Figura 27:** definição de cores do personagem Lucien - fonte: autor do projeto.

Durante essa etapa (Figura 28) foram feitas iterações com a intenção de trabalhar versões diferentes das cores do meteorito do cajado, além da utilização das mesmas cores em posições do personagem diferentes. Mantendo os motivos semânticos escolhidos na versão final, branco indicando pureza, violeta magia e o dourado riqueza, porém nesse caso lugares distintos. A versão do canto inferior direito trás essas mesmas cores com leves alterações de matiz<sup>9</sup> e valor<sup>10</sup>. Mas apesar de tudo, a versão utilizada ainda foi a decidida na etapa anterior.

---

<sup>9</sup> Gradação das cores

<sup>10</sup> Mudança das cores dentro da escala de cinza



**Figura 28:** definição de cores do personagem Lucien - fonte: autor do projeto.

### 2.2.3.3. Maeve

A personagem Maeve (Figura 29) possui as cores mais frias para condizer com o ambiente em que ela trabalha, já que o branco e o azul servem de camuflagem para ela. Sendo assim, as cores principais dela são: branco, azul, vermelho e roxo. O branco quer representar a bondade da personagem. O azul intenta representar harmonia, simpatia, fidelidade e virtudes intelectuais. O vermelho tem a função de contrastar os tons frios do resto da personagem, querendo ter como significado a fúria e o amor. Já os detalhes violeta significam a relação da personagem com magia, além de ser a cor do feminismo.



**Figura 29:** turnaround da personagem Maeve, utilizado também para a definição de cores - fonte: autor do projeto.

#### ***2.2.4.turnaround***

Nessa etapa são feitas visões do personagem de uma forma a auxiliar a próxima etapa do processo de produção, assim, criando um entendimento melhor do personagem em 3 dimensões. Cada um dos personagens foi abordado de uma forma diferente. Foi utilizado como base para o trabalho de formas geométricas em um ambiente tridimensional o livro *“How to Draw”* (ROBERTSON; BERTLING, 2013), livro no qual os autores explicam o processo de desenho em perspectiva, ensinando aspectos de visualização tridimensional.



### 2.2.4.1. Avell

Com o personagem Avell (Figura 30) foram produzidas visões de frente, costas e 3/4 tanto da sua roupa casual, quanto de sua armadura. Em vermelho a referência do jogo “*League of Legends*” da empresa Riot Games, utilizada durante todo o projeto quanto a direção de arte de Avell, e nesse caso também quanto a forma de apresentar o personagem.



Figura 30: turnaround do personagem Avell com e sem armadura - fonte: autor do projeto.

#### 2.2.4.2.Lucien

Já Lucien (Figura 31) teve produzido as visões de 3/4, frente, costas e lado. Para a visão lateral os braços ficam afastados do corpo, assim intentando facilitar a visualização da parte do corpo que seria omitida pelo braço. Em vermelho a referência vinda do jogo “*Brawl Stars*” da empresa SuperCell. Referência utilizada durante todo o projeto quanto a direção de arte de Lucien, e nesse caso também quanto a forma de apresentar o personagem.



Figura 31: turnaround do personagem Lucien - fonte: autor do projeto.

#### 2.2.4.3.Maeve

Maeve (Figura 32) possui somente a visão de 3/4 frente e 3/4 costas, conforme a referência. Esta que está circulada de vermelho e vem do jogo “*Dark Souls*” da empresa FromSoftware, referência utilizada durante todo o projeto quanto a direção de arte da personagem Maeve, e nesse caso também quanto a forma de apresentar a personagem.



Figura 32: turnaround da personagem Maeve - fonte: autor do projeto.

## 2.3.pós-produção

A partir desse momento, o personagem está finalizado, quanto a sua forma, cor e visualização tridimensional. Agora devem serem feitos os detalhes que darão personalidade ao personagem, através de expressões, poses e composições cinematográficas. Sendo esses aspectos a criação de *thumbnails*<sup>11</sup>, e por fim a criação de uma ilustração de cada um dos personagens.

### 2.3.1.*thumbnail* de pose

Nessa etapa são trabalhados *thumbnails* com o intuito de trabalhar a demonstração da personalidade do personagem, além de contar sua história. Foram utilizados aspectos ensinados no livro "*Framed Ink*" (MATEU-MESTRE, 2010), no qual ele aborda aspectos de posicionamento de câmera, fotografia, tipos de lente e tipos de iluminação. Dessa forma, tudo isso será trabalhado nesta etapa com o intuito de auxiliar com a produção da ilustração da próxima etapa.

#### 2.3.1.1.Avell

O personagem Avell possui 7 *thumbnails* (Figura 33), 3 com sua roupa casual e 4 com sua armadura. A primeira cena (canto superior esquerdo) apresenta Avell em um close-up, cena em que a câmera está próxima do personagem, com a iluminação vinda da bola de energia saindo de sua mão. A segunda cena (canto superior direito) apresenta o personagem trabalhando em uma armadura, a câmera está em um *close-up*<sup>12</sup>, com contra *plongée*<sup>13</sup>, com o intuito de demonstrar uma cena épica, além disso a iluminação contrastante também tem a mesma função de demonstrar o épico. A terceira cena (segunda fileira), mostra o personagem em *medium shot*<sup>14</sup>, escondido apoiado em uma parede. Com a iluminação cobrindo só parte do seu corpo, a intenção da cena é demonstrar sua destreza. Todas as outras quatro cenas, tem a função de demonstrar o

---

<sup>11</sup> Ilustrações não finalizadas

<sup>12</sup> Câmera próxima do personagem

<sup>13</sup> Câmera colocada abaixo do personagem posicionada para cima

<sup>14</sup> Câmera que mostra todo o corpo do personagem

lado épico, poderoso e orgulhoso de Avell quando está em sua armadura, todas utilizando *close-ups* do personagem com iluminação contrastante.

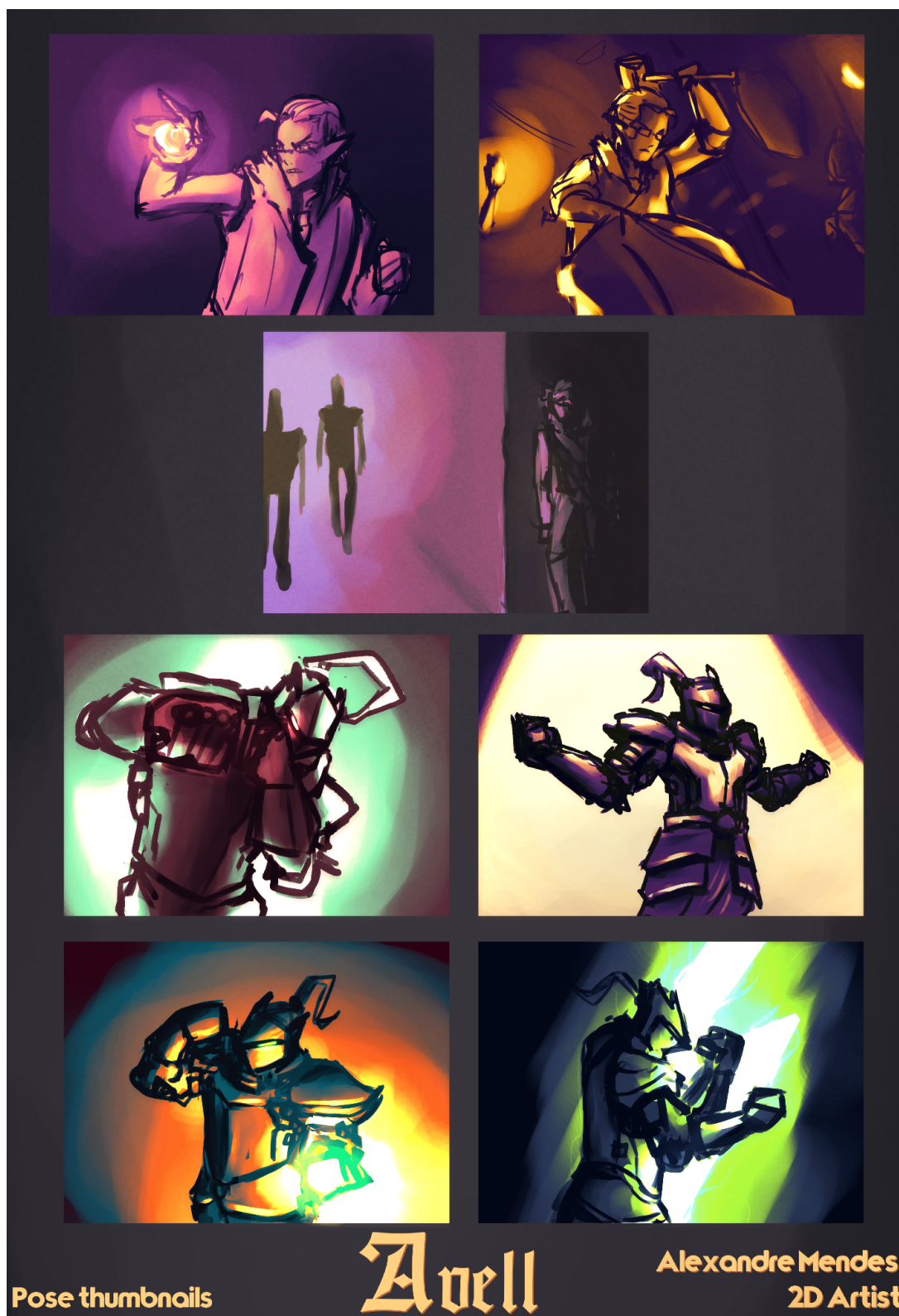


Figura 33: *thumbnail* de pose do personagem Avell - fonte: autor do projeto.

### 2.3.1.2. Lucien

Lucien possui 4 cenas (Figura 34). A primeira (canto esquerdo) tem a intenção de demonstrar a destreza do personagem, através de um *medium shot* com o personagem em cima de seu cajado. A segunda cena (canto superior) tem a intenção de demonstrar parte da história do personagem, através de um *close-up*, do rosto do personagem no terceiro terço, junto de um plano aberto do cenário no primeiro e segundo terço. Essa posição de câmera tem como função demonstrar a surpresa do personagem ao descobrir que muitos anos haviam se passado e que ele possui uma história com seu nome. A terceira cena (canto inferior) tem como função mostrar o poder de Lucien, utilizando um *close-up* com plano holandês<sup>15</sup> além da iluminação contrastante, tem como intenção mostrar o poder junto com o macabro. Por fim a quarta cena tem como função demonstrar Lucien em sua forma mais épica, utilizando de um *medium shot*, ele é posicionado na frente do eclipse tentando contrastar com o objeto em seu peito.

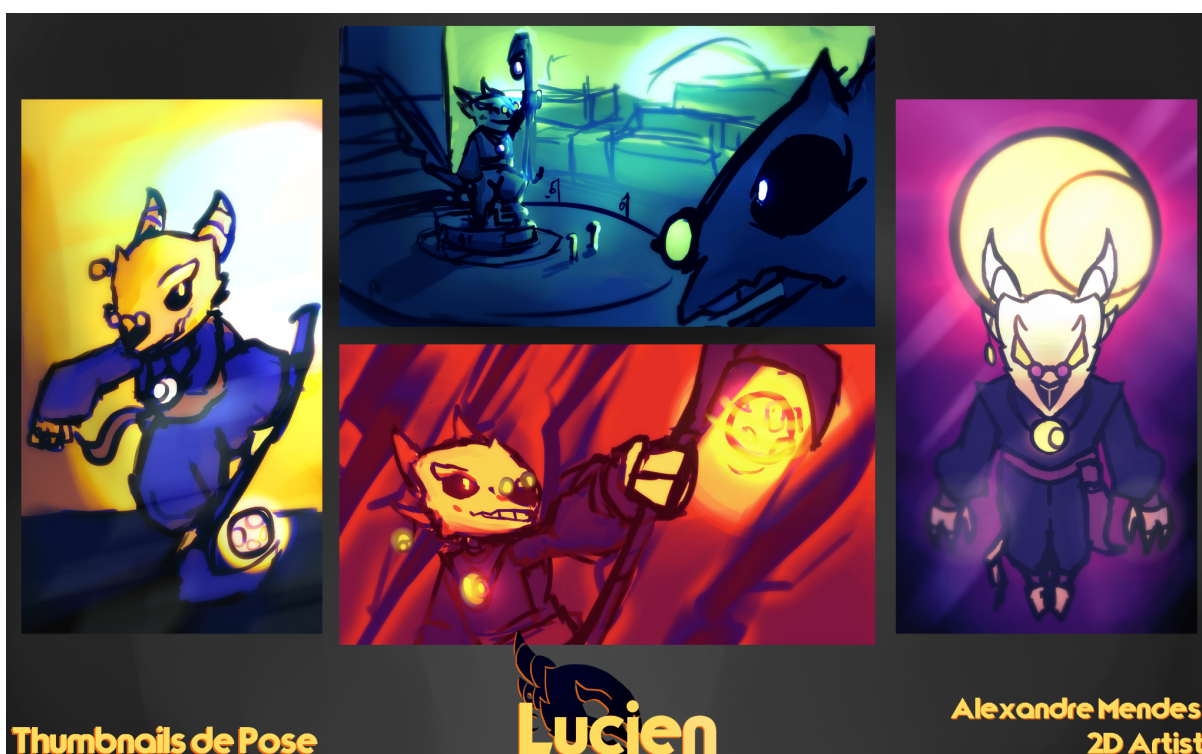


Figura 34: *thumbnail* de pose do personagem Lucien - fonte: autor do projeto.

<sup>15</sup> Câmera inclinada

### 2.3.1.3.Maeve

Maeve também possui 4 cenas (Figura 35), sendo duas com a intenção de contar parte de sua história e 2 com o intuito de mostrar sua personalidade. A primeira cena (canto superior esquerdo) apresenta um *medium shot* de Maeve em *plongée* deitada em vidro, com ela ocupando o centro da tela, sem sua armadura, essa cena tem como intenção de mostrá-la no momento em que acorda da queda de sua nave. A segunda cena (canto superior direito) tem a intenção de mostrar um lado mais descontraído da personagem, com uma postura que intenta demonstrar alegria e uma câmera em *close-up* para mostrar sua expressão. A terceira cena (canto inferior esquerdo) tem como intenção mostrar um lado mais sombrio da personagem, através do posicionamento da câmera em *close-up*, junto da iluminação contrastante vinda de cima. Com a quarta cena (canto inferior direito) podemos ver a personagem saindo de sua nave e alguém pendurado sobre uma raiz sob a luz do luar. A cena apresenta esses aspectos através de um *contra-plongée*<sup>16</sup>, com a iluminação da lua somente pegando o tronco e o personagem caído, já que o intuito da cena seria Maeve estar olhando para esses pontos.



<sup>16</sup>Câmera colocada acima do personagem posicionada para baixo

**Figura 35:** *thumbnail* de pose da personagem Maeve - fonte: autor do projeto.

### **2.3.2.ilustração**

A ilustração tem como função trabalhar o personagem de forma que possa ser mostrado para o público, demonstrando aspectos de sua personalidade, tanto na pose do próprio personagem quanto ao posicionamento da câmera e iluminação. Foram utilizadas as ferramentas “mapa de gradiente”, “correção de níveis” e “matiz/ saturação/ luminosidade” para a pós produção das peças, além de ser colocado por cima da pintura uma camada com 15% de opacidade com o filtro “*gaussian blur*” sob o estilo de camada “*hard light*” com o intuito de fazer um efeito luminoso para realçar os personagens. Foi utilizada nessa etapa o livro “Color and Light” (GURNEY, 2010) para a referência bibliográfica de iluminação e pintura.

#### **2.3.2.1.Avell**

A ilustração de Avell (Figura 36) tinha como função demonstrar a seriedade do personagem, enquanto sua bolsa vira sua armadura e engloba seu corpo. Para isso foi utilizada uma câmera em *medium shot* englobando todo o personagem, com uma iluminação natural com a intenção de mostrar o máximo possível do corpo do personagem e sua expressão facial e corporal.





Figura 36: ilustração do personagem Avell - fonte: autor do projeto.

### 2.3.2.2. Lucien

A ilustração de Lucien (Figura 37) apresenta o personagem em *medium shot* segurando o seu cajado sob a luz de um eclipse, raios luminosos saem do meteorito de seu cajado, e o personagem sorri. A cena tinha como intenção demonstrar a graciosidade e pureza do personagem, através de uma iluminação noturna junto do cajado que intenta trazer as cores de uma luz incandescente.



**Figura 37:** ilustração do personagem Lucien - fonte: autor do projeto.

### 2.3.2.3.Maeve

A personagem Maeve (Figura 38), em sua ilustração, está em um *medium shot*, com a iluminação natural e um céu nublado. A intenção da cena é demonstrar a personagem, com sua inquietude e incerteza olhando para trás enquanto segura sua espada, com suas tranças ao vento e uma expressão de raiva olhando para a tela. Além dos efeitos citados acima, também foi utilizado o filtro “*noise*” com a intenção de deixar a cena próxima de uma câmera real, além de manchas sob o efeito do filtro “*motion blur*” com o intuito de parecer neve sob a tela.



**Figura 38:** ilustração da personagem Maeve - fonte: autor do projeto.

Com essa etapa finalizada, os três projetos estão prontos. Todos intentando apresentar aspectos técnicos de design, cor, forma e roteiro dentro de direções de arte distintas. Sendo Avell um personagem para um jogo de PC no estilo de “*League Of Legends*” da Riot Games. Lucien um personagem para um jogo de celular no estilo de “*Brawl Stars*” da SuperCell. E por fim Maeve uma personagem para um jogo de console no estilo de “*Dark Souls*” da FromSoftware.

### 3.CONCLUSÃO

A indústria de jogos cresce a cada ano, somente em 2021, em meio a pandemia, ela arrecadou 175,8 bilhões de dólares e estimativas apontam que em 2023 o mercado de jogos deve movimentar 200 bilhões de dólares (NEWZOO, 2022). Dessa forma podemos ver um possível mercado para artistas entrarem como profissionais.

Do ponto de vista técnico, o autor buscou trazer três estilos diferentes de arte, com o intuito de demonstrar a relação entre o processo artístico e as demandas diferentes requeridas por direções de artes para gêneros e estéticas distintas. Aspectos se vêem discrepantes, contudo, o cerne do tema, processo de produção de *concept art*, ainda continua o mesmo, a segmentação de processo apresentado por Kiernan Lafferty em seus vídeos, junto de aspectos trazidos no livro “*Producing Animation*”, de (WINDER; DOWLATABADI, 2020) e do artigo “*Concepção de arte final de keyframes para game - o case Fuantsu*” (ROSA, 2022), puderam fornecer ao autor conhecimento amplo da área de produção e *concept* para a criação desse projeto.

O projeto teve como intenção demonstrar as diferenças e similaridades na produção de personagens para jogos em direções de arte e plataformas diferentes. Sendo então apresentadas cada etapa do processo, sua explicação, após isso, cada personagem e suas especificações.

A escolha do tema busca contribuir para o ensino daqueles que querem entrar no mercado de jogos eletrônicos como artistas de conceito. Tendo esse projeto a intenção de explicar o processo de produção de *concept art* para o ensino dessas pessoas.

Os projetos Avell, Lucien e Maeve foram realizados num período de 4 meses, sendo a etapa mais longa a produção. Devido ao número de iterações produzidas durante essa etapa do processo, além da pesquisa de fundamentação teórica para abordar os temas da etapa

Ao todo, durante a produção do projeto, o autor utilizou de conhecimentos aprendidos durante o curso de Animação, especificamente das matérias envolvendo a produção 2D do curso. Entre essas matérias, Teoria da Cor, Desenho de observação, Desenho Aplicado, *Design* de Personagens e *Design* de Cenários foram essenciais. Os conhecimentos lecionados em tais matérias permitiram produzir as peças do jeito que foram envisionadas durante a pré-produção dos projetos.

As dificuldades do projeto vieram da explicação e visualização de aspectos, até então empíricos ao autor, do processo de *concept* e todas as suas especificidades que foram trabalhadas durante o artigo. Além disso, as dificuldades técnicas de desenho e pintura digital se mostraram presentes e superadas durante a produção do projeto

Houve como ligação entre as três obras, aspectos fantásticos, com base medieval. E, por mais que se trate de três direções de arte distintas, por esse motivo, ainda assim é um projeto coeso entre si. A produção de três universos distintos, um com temática fantástica baseado em “*League of Legends*” da Riot Games, outro baseado em “*Brawl Stars*” da Empresa SuperCell e um baseado em narrativas fantásticas mais realistas de “*Dark Souls*” da empresa FromSoftware.

Por último, o autor considera a indústria de jogos, com o foco no Brasil, promissora, apresentando diversas empresas que a cada ano aumentam a produção e número de funcionários, tendo passado de 142 para 375 empresas no período de 2013 a 2018 (HOMO LUDENS, 2018).

De tal forma, com a conclusão dos projetos Avell, Lucien e Maeve, espera-se que fique mais evidente como funciona o processo produtivo dentro de *concept art* para jogos eletrônicos, independente do gênero que ele possui ou plataforma.

## REFERÊNCIAS

- ALDIN, Linda. *Falchion Sword*, 2017. Disponível em: <<https://www.lordsandladies.org/falchion-sword.htm>> Acesso em: 02 de jul. 2022.
- ARFHEIM, Rudolf. *Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora* 14. ed. Cengage Learning Editores, 2004. 516p.
- ARTÍFICE. In: DICIO, Dicionário Online de Português. Porto: Graus, 2022. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/artifice/>>. Acesso em: 01 de jul. 2022.
- BANCROFT, Tom. *Creating Characters with Personality: For Film, TV, Animation, Video Games, and Graphic Novels* 1. ed. Watson-Guptill, 2006. 161p.
- BASON, Christian. *Designing a successful company*. Danish Design Center, 2015. Disponível em: <<http://ddc.dk/en/2015/04/designing-a-successful-company/>>. Acesso em: 08 de jul. 2022.
- BERTLING, Thomas; ROBERTSON, Scott. *How To Draw: Drawing And Sketching Objects And Environments From Your Imagination* 1. ed. Design Studio Press, 2013.
- DFC INTELLIGENCE. **GLOBAL VIDEO GAME CONSUMER POPULATION PASSES 3 BILLION**. 14 de agosto de 2020. Disponível em: <<https://www.dfcint.com/dossier/global-video-game-consumer-population/>> Acesso em: 02 de jul. 2022.
- DOMICIANO, Rafael. *Devised Landscapes: O processo de criação de concepts de cenários*. 2017. TCC(Graduação) - Curso de Design, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, jun. 2017. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/177145>> Acesso em: 08 de jul. 2022.
- FIELD, Syd. *Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico*. 14. ed. Objetiva. 2010. 223p.
- FREYJA, Ana. *A Runa Thurisaz e Seus Significados*. 2020. Disponível em: <<https://cursoderunas.com.br/BLOG/runa-thurisaz/>> Acesso em: 25 de jun. 2022.
- FROMSOFTWARE. *The DARK SOULS series has sold over 27 million units to date*. Disponível em: <[https://twitter.com/fromsoftware\\_pr/status/1262628410079080453](https://twitter.com/fromsoftware_pr/status/1262628410079080453)>. mai.2020. Acesso em: 08 de jul. 2022.
- GURNEY, James. *Color and Light: A Guide for the Realist Painter*. 1. ed. Andrews McMeel. 2010. 224 / 226p.
- HELLER, Eva. *A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão*. Barcelona: G. Gili, 2000.
- JUNG, Carl. *Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo* 2. ed. Vozes, 2002. 469p.

KERBER, Augusto. *Desenvolvimento de um protótipo de jogo 2D: game design e concept* 2019. TCC(Graduação) - Curso de Animação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, nov. 2019. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/219976>> Acesso em: 08 de jul. 2022.

LAFFERTY, Kiernan. *Concept Art Boot Camp*. 2017. Disponível em: <<https://www.youtube.com/playlist?list=PLTDKWR6JINw6t7VE3XBCvEBfEalBopyJF>> Acesso em: 25 de jun. 2022.

LAVADO, Thiago. *Riot, gigante dos games, tem novo alvo: o mercado de jogos para celular*. 29 de março de 2021. Disponível em: <<https://exame.com/tecnologia/riot-gigante-dos-games-tem-novo-alvo-o-mercado-de-jogos-para-celular/>> Acesso em: 02 de jul. 2022.

LEAGUE OF LEGENDS WIKI. *Kienan 'Knockwurst' Lafferty*. Disponível em: <[https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Kienan\\_%27Knockwurst%27\\_Lafferty](https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Kienan_%27Knockwurst%27_Lafferty)> Acesso em: 25 de jun. 2022.

MARTINS, Dana. *O que são tropes?* 10 de abril de 2017. Disponível em: <<http://www.conversacult.com.br/2017/03/o-que-sao-tropes.html>> Acesso em: 30 de jun. 2022.

MATEU MESTRE, Marcos. *Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers*. 1. ed. Design Studio Press, 2010. 128 p.

MILLER, Victor. *5 jogos mais caros de todos os tempos*. 3 de abril de 2022. Disponível em: <<https://gamehall.com.br/5-jogos-mais-caros-de-todos-os-tempos/>> Acesso em: 30/06/2022.

PITTOL, Gabriel. *A história e contribuição dos jogos e consoles de videogame para a sociedade e a computação*. 2019. Monografia(Graduação) - Curso de Ciências da Computação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2019. Disponível em: <<https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/198493/001098477.pdf?sequence=1&isAllowed=y>> Acesso em: 25 de jun. 2022.

PROP. In: *CAMBRIDGE, Dictionaries Online*. Disponível em: <<https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/prop>>. Acesso em: 07 de jul. 2022.

ROSA, Lucas. *Concepção de arte final de keyframes para game - o case Fuantsu*. 2022. TCC(Graduação) - Curso de Animação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, mar. 2022. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/236644>> Acesso em: 02/07/2022.

ROSA, Natalie. *Mercado de games vem crescendo em todo o Brasil*. 29 de Junho de 2018 Disponível em: <<https://canaltech.com.br/games/mercado-de-games-vem-crescendo-em-todo-o-brasil-revela-pesquisa-116972/>> Acesso em: 02 de jul. 2022.

SANTOS, Marcelo. *A Direção de Arte no Cinema: uma abordagem sistêmica sobre seu processo de criação*. Revista Digital do LAV, Santa Maria, v. 10, n. 1, jan./abr. 2017, pp. 14-30. Disponível em: <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=337050704003>> Acesso em: 02/07/2022.

SHAMSUDDIN, Abu; ISLAM, Baharul; ISLAM, Kabirul. *Evaluating Content Based Animation through Concept Art*, **International Journal of Trends in Computer Science**, Bangladesh, v. 2, n. 11, 2013. Disponível em: <[https://www.academia.edu/5239068/Evaluating\\_Content\\_Based\\_Animation\\_through\\_Concept\\_Art](https://www.academia.edu/5239068/Evaluating_Content_Based_Animation_through_Concept_Art)> Acesso em: 26 de jun. 2022.

SOUZA, Jaqueline. *Logline: seu roteiro em uma linha*. 26 de julho de 2016. Disponível em: <<https://www.tertulianarrativa.com/post/2016/07/26/logline-seu-roteiro-em-uma-linha>> Acesso em: 30 de jun. 2022.

SUPERCELL. *Brawl Stars é o quinto jogo da Supercell a faturar mais de US\$ 1 bilhão*. 2021. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/noticias/2021/02/16/brawl-stars-e-o-quinto-jogo-da-supercell-a-faturar-mais-de-us-1-bi/>> Acesso em: 02/07/2022.

SUPERDATA. *League of Legends faturou US\$ 1.75 bilhão em 2020*. 18 de janeiro de 2021. Disponível em: <<https://www.mkt.esportivo.com/2021/01/league-of-legends-faturou-us-1-75-bilhao-em-2020/#:~:text=De%20acordo%20com%20o%20relat%C3%B3rio,m%C3%B3vel%20que%20obteve%20tal%20marca>>. Acesso em: 08 de jul. 2022.

TECH IN BRAZIL. *Plataformas de Jogos Mais Populares no Brasil*. 27 de março de 2015. Disponível em: <<https://techinbrazil.com.br/plataformas-de-jogos-mais-populares-no-brasil>> Acesso em: 26 de jun. 2022.

WIJMAN, Tom. *Global Games Market to Generate \$175.8 Billion in 2021*. 6 de maio de 2021. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-to-generate-175-8-billion-in-2021-despite-a-slight-decline-the-market-is-on-track-to-surpass-200-billion-in-2023>>. Acesso em: 02 de jul. 2022.

WINDER, Catherine; DOWLATABADI, Zahra. *Producing Animation*. 3. ed. Danvers: Taylor & Francis Group, 2020. 389 p.