



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO  
DEPARTAMENTO DE GESTÃO, MÍDIA E TECNOLOGIA  
CURSO DE ANIMAÇÃO

Hugo Campos Machado Silva

**Desenvolvimento de Concept Art e Design de Personagens voltado para a produção em  
Jogos Digitais.**

Florianópolis  
2025

Hugo Campos Machado Silva

**Desenvolvimento de Concept Art e Design de Personagens voltado para a produção em  
Jogos Digitais.**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Animação do Centro de Comunicação e Expressão da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Animação.

Orientador(a): Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Monica Stein

Florianópolis

2025

Silva, Hugo Campos Machado

Desenvolvimento de Concept Art e Design de Personagens voltado para a produção em Jogos Digitais. / Hugo Campos Machado Silva ; orientadora, Mônica Stein, 2025.

33 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Graduação em Animação, Florianópolis, 2025.

Inclui referências.

1. Animação. 2. Concept Art. I. Stein, Mônica. II. Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em Animação. III. Título.

Hugo Campos Machado Silva

**Desenvolvimento de Concept Art e Design de Personagens voltado para a produção em  
Jogos Digitais.**

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Animação e aprovado em sua forma final pelo Curso de Animação da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 03 de Dezembro de 2025.

Prof. Dr. Gabriel de Souza Prim, Coordenador do Curso de Animação UFSC

**Banca Examinadora:**

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

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup> Monica Stein, (Universidade Federal de Santa Catarina)

Prof. Dr., Nicholas Bruggner Grassi (Universidade Federal de Santa Catarina)

---

Professor/a Orientador/a  
Universidade Federal de Santa Catarina



## RESUMO

Este artigo trata da produção de elementos e personagens voltados para a produção de um *videogame*, utilizando da arte digital para a elaboração de uma retratação visual que é efetiva não apenas em comunicar a narrativa e personalidade dos personagens e das suas respectivas culturas, mas também consegue situar todos os diferentes personagens em um contexto unificado dentro de um mesmo mundo. Por meio de um processo baseado em pesquisas e iterações, utilizando as ferramentas de organização de referências e produção de arte digital o trabalho tem como objetivo a criação de *assets* que seriam adequados para a produção de um jogo de grande escala, efetivamente comunicando o *worldbuilding*, história, mecânicas de jogabilidade e outros elementos de grande importância em comunicação visual, mantendo uma linguagem visual consistente e atendendo as necessidades e limitações estipuladas pelo projeto. O projeto tem como resultado personagens prontos para sua implementação em um ambiente 3D dentro do contexto de um jogo completo.

**Palavras-chave:** *Concept Art*; Personagem; Jogo digital.

## **ABSTRACT**

This article covers the production of elements and characters for the production of a videogame, making use of digital art for the creation of a visual depiction that is effective not only in communicating the narrative and personality of these characters and their respective cultures, but also succeeds in situating these different characters in a unified context inside the same world. Through a process based on research and iterations, making use of tools for organizing references and creating digital art, the work has the goal of creating assets that would be adequate for the production of a large-scale game, effectively communicating the worldbuilding, narrative, mechanics of gameplay, and other elements of great importance in visual communication, while keeping a consistent visual language and fulfilling the needs and limitations conditioned by the project. This project has, as a result, characters that are ready to be implemented in a 3D space inside the context of a complete game.

**Keywords:** Concept Art; Characters; Videogame.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>9</b>
<b>2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....</b>	<b>10</b>
2.1 ANÁLISE DE MERCADO.....	10
2.2 NECESSIDADES DO DESIGN.....	11
2.2.1 Necessidades estéticas.....	11
2.2.2 Necessidades funcionais.....	12
2.2.3 Necessidades técnicas.....	12
2.3 METODOLOGIA.....	13
<b>3 PRÉ-PRODUÇÃO.....</b>	<b>13</b>
3.1 JOGABILIDADE.....	13
3.2 SISTEMA DE MAGIA.....	14
3.3 NARRATIVA DA PERSONAGEM.....	15
<b>4 PRODUÇÃO.....</b>	<b>16</b>
4.1 REFERÊNCIAS VISUAIS.....	16
4.2 THUMBNAILS.....	17
4.3 RASCUNHOS.....	18
4.4 REFINO.....	20
4.4.1 Estrutura corporal.....	20
4.4.2 Blocagem.....	21
4.4.3 Desenvolvimento.....	22
4.4.4 Apresentação final.....	24
4.5 DEMAIS PERSONAGENS.....	25
4.5.1 Alsaqur.....	25
4.5.2 Jehanne.....	26
4.5.3 Thorsten.....	27
4.6 EXTRAS.....	28
<b>5 CONCLUSÃO.....</b>	<b>30</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>32</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A *Concept Art* desempenha um papel fundamental na pré-produção de mídias de entretenimento, especialmente em videogames, animações e cinema, ao estabelecer a base visual que orientará todo o desenvolvimento do projeto. Segundo Jason Pickthall (2012), se trata do desenvolvimento de representações visuais de designs, ideias, e atmosferas para uso em mídias de entretenimento que acontece antes de ser colocada no produto final. Em outras palavras, se trata do processo pelo qual saem do mundo das ideias e ganham uma representação visual, saindo de conceitos inicialmente soltos e ganhando uma forma específica e definida, tendo como principal objetivo a comunicação visual clara da ideia que têm de ser executada.

Dessa maneira, tal representação visual é completamente dependente das necessidades específicas do projeto que ela serve. O desenvolvimento de ideias parecidas terá um visual completamente diferente dependendo do gênero da obra (uma comédia ou um drama, por exemplo), da mídia da obra (um filme, jogo ou animação), e até mesmo das próprias necessidades únicas que podem surgir de um determinado projeto, como um estilo único ou uma limitação técnica.

Esse artigo descreve o desenvolvimento de *Concept Art* de personagens para um *videogame* autoral, explicando o processo de produção e justificando as decisões criativas que foram tomadas com base nas necessidades específicas do projeto em questão. O artigo retrata com mais detalhes o desenvolvimento de uma personagem em específico, demonstrando todo o processo desde as produções das ideias até o refino final. Esse mesmo processo foi utilizado para o desenvolvimento de todos os quatro personagens do projeto.

Considerando que *Concept Art*, é apenas um processo que faz parte de uma pipeline maior, esse processo, portanto, deve levar em conta todas as necessidades das outras equipes de produção. Ele deve estar alinhado não apenas com as necessidades narrativas e técnicas do projeto, mas também com o trabalho dos outros artistas envolvidos na produção. (WEN, 2025). Suponha-se, por exemplo, o desenvolvimento de uma personagem para uma animação 3D. Durante o processo de *concept art* para criar as expressões de um personagem, é necessário que o artista esteja familiarizado com as limitações do programa 3D no qual esse será modelado e animado, e dessa forma evite criar expressões com deformações que não sejam replicáveis dentro desse programa.

Dessa forma, fica claro que *Concept Art* não existe em um “vácuo”. Como é explicado por Marcos Mateu-Mestre (2010), no tópico de narrativa visual, a imagem é um

veículo e não o produto final, e, portanto, toda decisão criativa deve servir a narrativa propositalmente, caso contrário, o design se tornará vazio. Essas limitações, é claro, podem mudar durante o projeto, e isso pode gerar novas decisões criativas nas *concept arts*. É importante notar, contudo, que as mudanças dessas decisões são um reflexo da mudança nas limitações e necessidades do projeto.

O design dos personagens pertence ao ramo de *Concept Art* (WEN, 2025). Por meio desse processo, se sai de descrições e ideias soltas para chegar em uma representação visual que comunique a narrativa, a personalidade, e a expressão que diferencia todos os personagens. Quando bem sucedido, esse design é capaz de comunicar para o telespectador todas essas informações mesmo sem explicações verbais, o que proporciona um laço emocional que cativa a audiência e sustenta sua imersão em um mundo fantasioso.

Com base em uma análise de mercado, foi elaborado um jogo fictício 3D para a aplicação do projeto desse artigo. Esse jogo, assim como nos casos de sucesso analisados, pertenceria ao ramo de jogos competitivos baseados em heróis, e contaria com uma grande variedade de personagens que o jogador poderia escolher e controlar, funcionando com um sistema competitivo de combate em equipes. Além da elaboração dos conceitos práticos de jogabilidade, também foi produzida a narrativa e construção de mundo que se passa esse jogo, seguindo o exemplo de Overwatch com seu mundo e história única.

## **2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

### **2.1 ANÁLISE DE MERCADO**

Dentro do mercado de jogos digitais, jogos competitivos em equipes baseados na escolha de heróis são populares, e costumam estar entre os de maior sucesso na retenção de jogadores, assim como melhor sucesso financeiro. Um exemplo recente é o jogo *Marvel Rivals*, que, lançado em 6 de Dezembro de 2024, já contava com um faturamento de 2.9 bilhões de dólares, e com mais de 40 milhões de jogadores em fevereiro de 2025 (ADAM, 2025). Ademais, o jogo estreou com avaliações extremamente positivas da IGN (CARDY, 2024) e da Skybox (BARNETT, 2025).

Além desse jogo, há muitos outros exemplos de jogos competitivos de equipes baseado nas escolhas de heróis no cenário atual, como *Valorant* (Riot Games, 2020), *Overwatch* (Blizzard, 2016), *League of Legends* (Riot Games, 2009), entre outros, que agrupam milhões de jogadores globalmente. Todos esse jogos têm um grande sucesso porque

além de entreter o jogador com uma jogabilidade estimulante, também cativam seu público com uma narrativa e personagens envolventes.

## 2.2 NECESSIDADES DO DESIGN

Uma vez que o jogador é convidado a controlar um personagem já produzido pela equipe de desenvolvimento do jogo, esse personagem se torna a principal estrela da obra. Para que um jogador sinta vontade de controlar um personagem, é necessário que ele se interesse pela sua história, se identifique com suas emoções, e se inspire pelas suas características. Criar essa história, e subsequentemente comunicá-la efetivamente para a audiência, portanto, se torna essencial para a criação de um laço forte entre o público e o jogo digital, um pilar fundamental para o sucesso de um jogo desse gênero.

Dessa forma, o design dos personagens, sendo a primeira impressão que o jogador terá ao ser apresentado com suas opções de heróis, é a chave para essa comunicação. Através do design, a audiência recebe toda a informação de forma não-verbal sobre a história, personalidade, emoção, e objetivos dos personagens que ela está vendo. Conseqüentemente, o público pode rapidamente avaliar e selecionar de uma grande conjunto qual é o personagem que mais se identifica, e, portanto, quer protagonizar.

Para a produção de um design que efetivamente cumpra seu papel, é necessário entender quais são as necessidades que esse design deve atender. Nesse caso específico, o design dos personagens deve cumprir com necessidades estéticas, funcionais, e técnicas para que possa se comunicar com sucesso com a audiência desejada.

### 2.2.1 Necessidades estéticas

Uma vez que a comunicação será feita por imagens, as preocupações estéticas se tornam fundamentais para a apreciação da obra pelo público alvo. Nesse sentido, é necessário domínio sobre fundamentos da arte, como os descritos por James Gurney (2009), para comunicar qualidades de materiais, profundidade, anatomia (entre outros) de maneira clara e elegante.

Além disso, é necessário um claro direcionamento artístico quanto ao estilo visual das peças. O nível de detalhamento, assim como o exagero em distribuição de cores e formas deve

ser feito de maneira deliberada e consistente. Isso se dá para que os personagens se encaixem dentro do mesmo contexto artístico, fazendo parte de uma mesma obra.

Por fim, a leitura gráfica do personagem dentro do jogo também é de grande importância. A distância e o posicionamento da câmera ditam qual será o formato e o tamanho que o personagem irá ocupar na tela, sendo importante que os detalhes desenvolvidos, assim como a sua silhueta, se mantenham legíveis durante a jogabilidade. Caso isso não seja considerado durante a produção, é possível que a leitura do personagem não fique clara, atrapalhando a experiência do jogador.

### **2.2.2 Necessidades funcionais**

Além de esteticamente agradável e consistente, o design também deve cumprir sua função em comunicar as características desejadas dos personagens, como explicado por Marcos Mateu-Mestre (2010). Na prática, isso se dá não apenas na forma como os objetos são retratados, mas também nos próprios objetos que são escolhidos. Ao utilizar um plano de fundo cultural como inspiração para as vestimentas e costumes dos personagens, é possível comunicar muito sobre o seu ambiente, assim como sua relação com o mesmo. Adicionalmente, é necessária a efetiva comunicação das mecânicas de jogabilidade, dando ao jogador as informações-chaves sobre o funcionamento prático dos personagens e suas habilidades.

### **2.2.3 Necessidades técnicas**

Por fim, existem necessidades técnicas que devem ser consideradas. Quando os personagens desenvolvidos têm objetivo de serem modelados em 3D, como no caso desse projeto, torna-se necessário que o design contenha descrições muito claras quanto ao formato tridimensional de todos os objetos representados, como é explicado no vídeo “Tips & Tricks to make 2D *Concept art* for 3D Characters!” do canal “MAKE Originals” (2023).

Adicionalmente, é necessário cuidado quanto às limitações de movimento das peças de roupa dos personagens. Deve-se evitar a confecção de partes que poderiam gerar conflitos de sobreposição na movimentação do personagem, como uma ombreira grande demais que entraria na sua cabeça ao levantar o braço, por exemplo. Também é comum evitar peças de roupa cuja realização do *rigging* em 3D seja difícil, como saias fechadas e justas.

## 2.3 METODOLOGIA

Para o desenvolvimento visual dos personagens, o método de design escolhido foi baseado em várias etapas de desenvolvimento, inicialmente menos detalhados, atingindo maior nível de refinamento conforme o progresso das etapas. Essa metodologia é a mesma descrita por Scott Robertson (2005) no livro “The Skillful Huntsman”.

Inicialmente foram desenvolvidas *thumbnails*, ou seja, versões menores dos personagens que demonstram como é feita a leitura gráfica geral sem se preocupar em detalhes pequenos. O objetivo dessa etapa é garantir que várias opções possam ser exploradas em pouco tempo, conseguindo uma maior variedade de possibilidades que o design pode seguir.

Em seguida, algumas dessas opções foram escolhidas e levadas à segunda etapa, onde receberam um refinamento inicial para se aproximarem da visualização final que terão no jogo. Nessa etapa, detalhes menores são incluídos, e o design já efetivamente comunica a narrativa e a personalidade desejada, além de cumprir com os requisitos funcionais descritos. Nesse momento, também começará o desenvolvimento em paralelo dos itens pessoais importantes para o design do personagem, como suas armas. No final dessa etapa, todas as versões foram avaliadas em conjunto, sendo escolhida aquela que melhor se encaixa nas necessidades do design.

Com a escolha da versão, foi dado início à terceira etapa de refino. Nesse momento, foi feita uma melhor leitura de luz e sombra, melhorando a identificação dos diferentes materiais que compõem o design. O objetivo dessa etapa é trazer o design escolhido para um visual mais próximo de sua visualização dentro do jogo, com uma maior influência de iluminação, maior definição tridimensional, e mais clara diferenciação de planos. Essa etapa também melhora a apresentação e o trabalho estético do produto, possibilitando o seu uso em publicidades, publicações de engajamento em redes sociais, e livros de arte do jogo final.

### 3 PRÉ-PRODUÇÃO

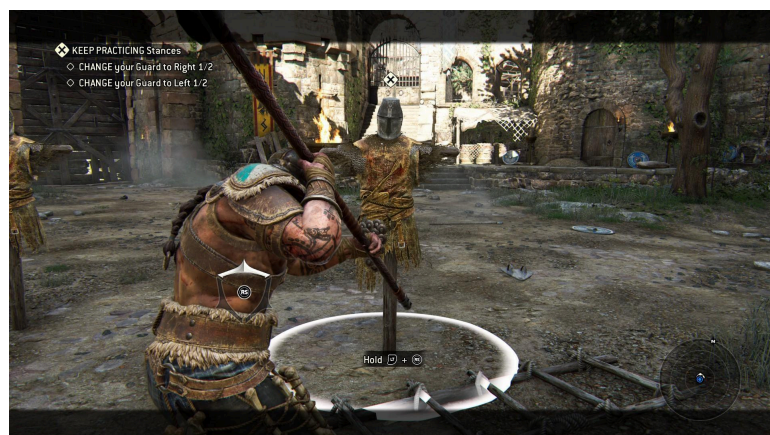
#### 3.1 JOGABILIDADE

A especificação do estilo de jogabilidade é essencial para a definição do posicionamento da câmera. Essa, por sua vez, é essencial para a elaboração de designs com leitura clara para o jogador.

Para esse projeto, foi definido que a jogabilidade de combate seria similar àquela do jogo For Honor (2017), uma vez que ele dispõe de um amplo sistema de combate baseado em armas corpo a corpo, o que está alinhado com a narrativa desenvolvida para os personagens do projeto. Dessa forma, o combate será realizado por meio de três diferentes instâncias, as quais o jogador deve navegar para quebrar a defesa do oponente. Essa batalha ocorre similarmente ao modelo do jogo “Pedra, Papel ou Tesoura”, onde o jogador deve prever e enganar seu oponente para conseguir aberturas de ataque. As habilidades especiais, ditadas pelas diferentes classes dos personagens, oferecem uma camada a mais de complexidade para essa jogabilidade, e isso é refletido visualmente nos designs dos personagens e suas armas.

Conseqüentemente, a visão definida foi a de terceira pessoa, com o jogador levemente à esquerda da tela, como mostrado na Figura 1. Adicionalmente, o limite inferior da câmera será imediatamente abaixo do quadril do personagem controlado, oferecendo uma visão ampla dos seus arredores e do oponente.

Figura 1 - Jogabilidade do jogo For Honor



Fonte: Pcmag (2018)

Adicionalmente, os heróis desenvolvidos para esse projeto são divididos em classes diferentes, sendo essas *força* e *destreza*. Os heróis da classe *força* possuem atributos mais alinhados com o dano massivo de ataques acertados, enquanto os heróis da classe *destreza* possuem um kit voltado para oportunidades de ataque.

### 3.2 SISTEMA DE MAGIA

Para auxiliar a diferenciação visual entre classes, foi desenvolvido um sistema de magia único para o universo do jogo. Esse sistema foi desenvolvido seguindo as leis de Sanderson (2020), garantindo que a narrativa resultante explicasse e influenciasse as diferentes culturas, e, portanto os personagens desenvolvidos. Por meio desse sistema, são justificadas as habilidades especiais que os personagens podem usar, além de auxiliar no estabelecimento de todos os personagens em um mesmo contexto.

Nesse sistema, existem minérios na terra que são capazes de absorver energia das *Névoas de Nuo*. Esses minérios podem ser utilizados na formação de *Cerâmicas Sagradas*, que conseguem coletar e armazenar essa energia na forma de poder. Através das tatuagens, feitas com tintas contendo esses minérios, tal poder pode ser conduzido através do corpo usuário, o liberando em uma explosão de habilidades e luz.

Esse sistema foi desenvolvido de maneira a comunicar visualmente o uso desse poder. Todos os personagens têm *Cerâmicas Sagradas* coloridas de acordo com suas classes. Adicionalmente, todos têm tatuagens que brilham toda vez que uma habilidade especial é utilizada, oferecendo interesse visual durante os combates.

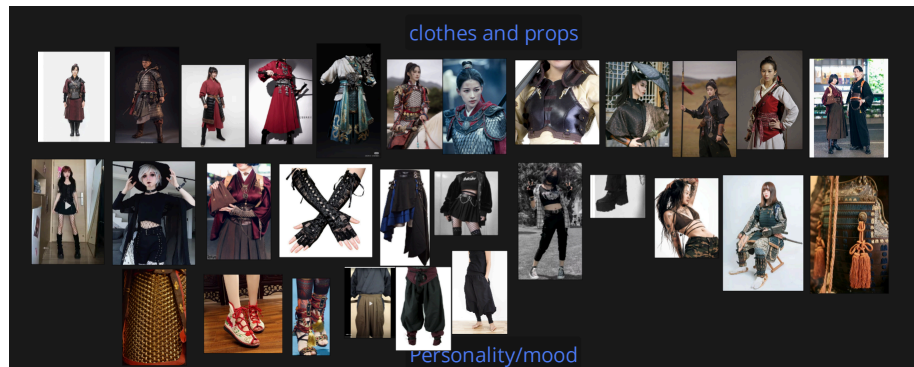
### 3.3 NARRATIVA DA PERSONAGEM

Sendo o desenvolvimento dos personagens o âmbito principal desse projeto, é importante que esses possuam uma escrita profunda e interessante, que possa ser comunicada pelo design a fim de gerar nos jogadores interesse e curiosidade. Para isso, Robert McKee (1997) indica que a profundidade presente nos personagens vêm de suas dimensões, ou seja, das contradições que têm dentro de si. Desenvolver essas contradições de uma maneira crível é o que chama o interesse do público para a jornada e crescimento desses personagens. Seguindo essa metodologia, podem ser criados personagens, como um poderoso general que começa a questionar a necessidade de guerra, que possuem complexidade e geram curiosidade nos espectadores.

No caso da Zhang Xi, personagem foco desse artigo, a história desenvolvida foi a de uma nobre fugitiva. Em sua infância, Zhang viveu uma vida luxuosa, sendo a filha de um



Figura 3 - Referências de roupas



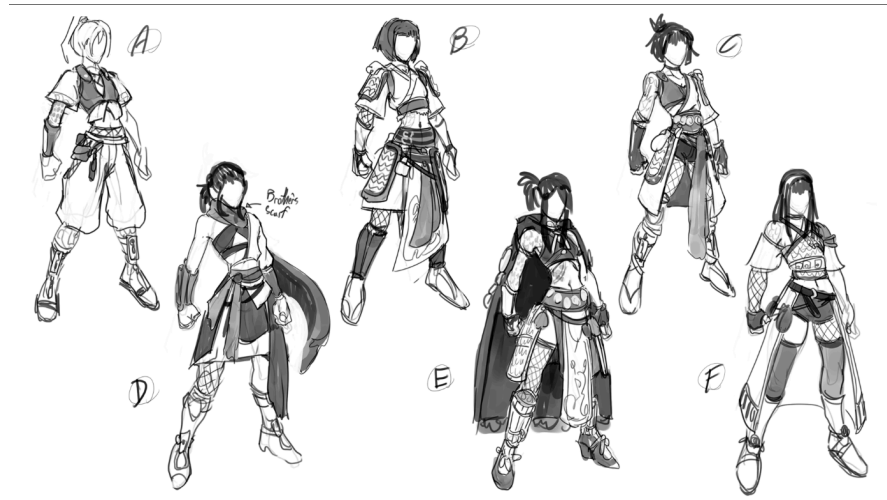
Fonte: elaborado pelo autor

Na escolha de referências de roupas, foram intencionalmente escolhidas peças que representam a tradição cultural, assim como peças que remetem à rebeldia e à jovialidade. Dessa forma, ambos os aspectos podem ser retratados em conjunto durante o desenvolvimento dos designs, garantindo que a dualidade da personagem tenha uma comunicação bem sucedida. Adicionalmente, foram escolhidas referências de corpos que ajudassem a transmitir o caráter ágil que a jogabilidade dessa personagem teria, uma vez que ela é uma personagem da classe *destreza*.

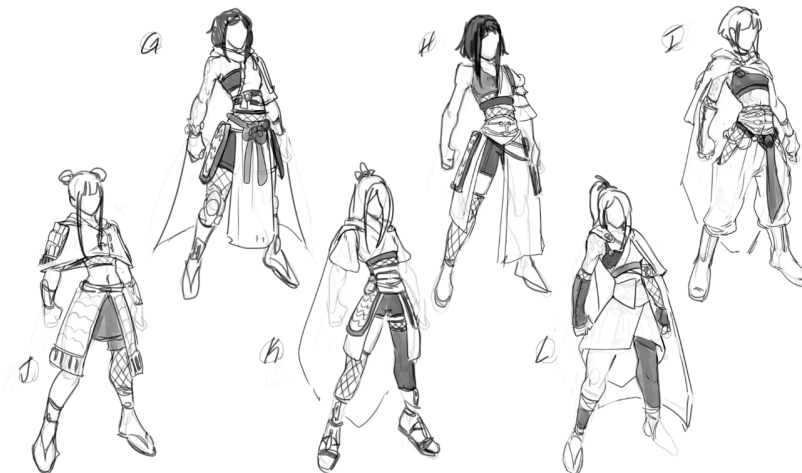
#### 4.2 THUMBNAILS

Usando como base as referências coletadas, assim como a narrativa elaborada para a personagem, foram desenvolvidas 12 *thumbnails* de design para a personagem Zhang Xi, dispostas na Figura 4 e Figura 5. O processo de desenvolvimento desses desenhos, assim como os das próximas etapas do projeto, foi realizado digitalmente no programa Photoshop.

As *thumbnails* desenvolvidas têm como objetivo explorar visualmente diferentes configurações de roupas, acessórios e disposições. Ao avaliar os diferentes impactos que essas explorações têm em suas respectivas leituras, são ilustrados vários possíveis caminhos que o design pode seguir, e muitas possíveis soluções para o cumprimento de suas necessidades. Isso foi feito utilizando as opções de roupas coletadas na etapa de referências como inspiração.

Figura 4 - Zhang Xi *thumbnails 1*

Fonte: elaborado pelo autor

Figura 5 - Zhang Xi *thumbnails 2*

Fonte: elaborado pelo autor

As opções julgadas mais adequadas para a comunicação da narrativa, personalidade e cultura da personagem foram a “E” e “I”. Isso se dá porque ambas apresentam uma forte leitura gráfica e boa distribuição de agrupamentos de partes cobertas e descobertas, proporcionando boas oportunidades de leitura das peças de roupas ao mesmo tempo que oferecem o caráter jovial e rebelde almejado.

Adicionalmente, alguns elementos das opções “B”, “C”, e “G”, como mangas, saias, e cintos, também foram analisados e aproveitados nas etapas subsequentes do design.

### 4.3 RASCUNHOS

Seguindo para a próxima etapa, foram desenvolvidos rascunhos mais elaborados para a visualização da personagem, ilustrados na Figura 6. Nesse momento, foi realizada uma exploração aprofundada de algumas ideias desenvolvidas na etapa anterior. Foi dado um cuidado maior à distribuição de formas, dedicando mais atenção à cada peça do que possível na etapa anterior. Ademais, foi realizada a organização das cores e valores utilizados no design, o que aproxima o rascunho à leitura do produto final.

Figura 6 - Zhang Xi Rascunhos



Fonte: elaborado pelo autor

A seleção das cores foi realizada de forma intencional, cumprindo os papéis estéticos e funcionais necessários para o design. A limitação de cores às matizes verde e vermelho formam uma paleta de cores complementares, ou seja, opostas no círculo cromático. Essa oposição de cores, além de gerar uma harmonia estética, faz alusão à própria complexidade narrativa da personagem. Por fim, as cores verdes também comunicam a sua classe de jogabilidade, sendo essa a matiz característica dos personagens da classe *destreza*.

Nessa etapa também foi explorada a expressividade da personagem. Sua pose, expressão facial, e até construção anatômica, ajudam a comunicar a personalidade desenvolvida para Zhang Xi. Seu sorriso indica a confiança de alguém que não tem mais o

que perder, enquanto sua pose, com o peso do corpo distribuído sobre uma perna, comunica a agitação e instabilidade dessa personagem, reflexos de seu trauma.

Nessa fase, com a dedicação de tempo adicional a cada uma das versões, é possível realizar a exploração de detalhes menores do que na etapa anterior. Com isso, pode ser dada atenção às transições entre módulos do design, como cintos, tecidos, fivelas, fitas, botões, cordas, entre outros. Ao designar atenção extra para esses elementos do design, usando como referência a pesquisa baseada no plano de fundo cultural, é possível comunicar ainda mais sobre a cultura e o processo de manufatura dessas peças de roupa, trazendo mais profundidade narrativa e interesse visual ao design.

Simultaneamente, iniciou-se o desenvolvimento da *Cerâmica Sagrada* dessa personagem. À cerâmica foram dados os formatos de uma cabaça, e de um *Inro* (uma espécie de porta-objetos pequeno) em cada versão. Destinou-se cuidado para que o tamanho desses objetos fossem bem visíveis, e que suas formas influenciassem a silhueta da personagem, de maneira a refletir a sua importância na jogabilidade.

Por fim, deu-se início também ao desenvolvimento da arma pessoal da personagem. Baseada na espada de gancho chinesa, ela possui um formato inusitado em comparação ao símbolo arquetípico de uma espada, sendo condicionada a um estudo formal das artes marciais. Dessa forma, a arma pessoal da personagem ajuda a estabelecê-la na cultura do seu país, além de remeter ao seu passado nobre e seu treinamento de combate com seu pai general, o que auxilia na comunicação da narrativa.

Com o desenvolvimento dessa etapa finalizado e sua análise concluída, iniciou-se a etapa de refino do design. Optou-se por dar seguimento à opção “A”, uma vez que ela apresenta uma roupagem que melhor comunica sua narrativa. Contudo, alguns elementos da opção “B” foram aproveitados, como a pose, que comunica melhor a personalidade de Zhang Xi, a ausência da capa, que oferece uma leitura mais clara da silhueta, e a *Cerâmica Sagrada*, que apresenta uma escolha mais inusitada, e, portanto, mais memorável.

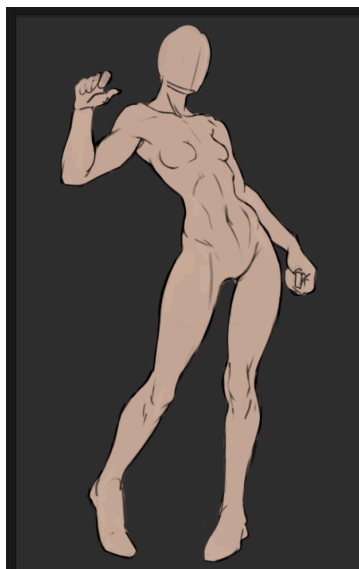
#### 4.4 REFINO

Na fase de refino, a opção escolhida foi desenvolvida por completo.

#### 4.4.1 Estrutura corporal

Iniciou-se a produção com o desenvolvimento da estrutura corporal da personagem, ilustrado na Figura 7. Nessa etapa, foi dado um cuidado adicional às proporções do corpo em desenvolvimento. Para efetivamente comunicar a agilidade determinada na sua jogabilidade, a altura das pernas foi exagerada, garantindo para a personagem um perfil mais esguio. Além dos exageros intencionais, também são necessários pontos em que as proporções são feitas de maneira mais tradicional, como o tamanho dos braços, altura do pescoço, e distância entre a caixa torácica e a pelve. Esses pontos têm como objetivo ancorar essa estrutura, dando credibilidade para suas formas.

Figura 7 - Zhang Xi Estrutura



Fonte: elaborado pelo autor

Em conjunto, também foi trabalhada a anatomia da personagem, desenvolvendo os músculos principais e descrevendo suas formas tridimensionais. Isso é importante para garantir que as próximas camadas de roupa sigam o formato preciso do corpo, garantindo que elas descrevam sua perspectiva e não percam sua visualização em 3 dimensões.

Por fim, o desenvolvimento da pose da personagem também recebeu grande atenção. Para efetivamente comunicar sua expressividade, foi dado cuidado à distribuição de peso, angulações em 3D das formas, leitura da silhueta, e ritmos da composição.

#### 4.4.2 Blocagem

Na figura 8, foram blocadas as formas das roupas e acessórios da personagem. O objetivo dessa etapa é avaliar, já no começo do processo, como está sendo feita a leitura de cores, valores e formas. Com isso, é possível realizar quaisquer ajustes de proporção e estrutura, deixando o processo de produção mais eficiente. Adicionalmente, essa blocagem serve como a base em que o subsequente detalhamento e especificação ocorre em cima.

Figura 8 - Zhang Xi Blocagem

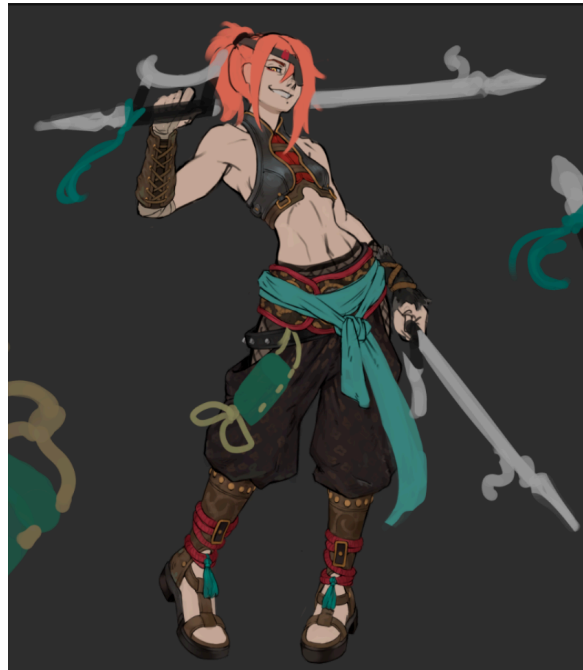


Fonte: elaborado pelo autor

#### 4.4.3 Desenvolvimento

Utilizando como base o trabalho feito nas etapas anteriores, foi dado início ao desenvolvimento das formas individuais do design, trabalhando na sua especificação, como é visto na Figura 9. Nesse momento, as roupas e acessórios foram trabalhados detalhadamente, deixando-os adequadamente específicos e compreensivos para que sejam seguidos com exatidão na hora da modelagem 3D. Além disso, a especificação dos formatos menores do design ajuda a trazer uma variedade de tamanhos e formas para o design, o que auxilia em deixá-lo mais equilibrado e completo. Por fim, esse detalhamento adicional ajuda a trazer mais informações culturais de manufatura dos acessórios, o que contribui para a narrativa e a credibilidade desses.

Figura 9 - Zhang Xi Desenvolvimento 1



Fonte: elaborado pelo autor

Simultaneamente, foi realizada a descrição visual dos diversos materiais das roupas. Materiais como couro, tipos variados de tecidos, cordas, e metais interagem com a luz de maneiras diferentes, e essa diferença de tratamento deve ser apropriadamente representada na pintura das peças. Isso é importante para que haja uma diversidade clara de materiais no design, o que, no caso de um projeto como esse, é essencial para sua credibilidade. Adicionalmente, essa especificidade comunica claramente para o artista 3D como representar os diferentes acessórios da personagem futuramente no projeto.

É importante ressaltar, contudo, que esse desenvolvimento de detalhes e formas mais específicas não deve alterar a leitura maior de contrastes e valores desenvolvida nas etapas anteriores do projeto. Esse trabalho foi realizado com a intenção de cumprir todos os requisitos de design citados, e, portanto, estão mais importantes na hierarquia de comunicação visual do que as minúcias sendo desenvolvidas nessa etapa. Isso é demonstrado na Figura 10.

Figura 10 - Zhang Xi Desenvolvimento 2



Fonte: elaborado pelo autor

Conforme o refinamento caminha para a sua completude, a leitura de luz e sombra é realizada de forma a descrever o formato volumétrico das formas, assim como deixar sua leitura mais próxima àquela da versão final presente no jogo. Esse trabalho também busca elevar o nível estético do design, o deixando mais apresentável para o público.

#### **4.4.4 Apresentação final**

Uma vez que o design teve sua produção finalizada, ele foi organizado em um quadro para sua apresentação, disposto na Figura 11. Nessa composição, a personagem desenvolvida é mostrada com clareza, assim como os itens importantes do seu design. Isso é realizado para comunicar todas as informações importantes sobre esses objetos que foram obscuras na ilustração da personagem, a fim de transmitir sua expressividade com mais detalhes.

Figura 11 - Zhang Xi Apresentação Final



Fonte: elaborado pelo autor

Além disso, foram desenvolvidas pinturas rápidas para o fundo, que ilustram a arquitetura da nação onde essa personagem vive. A função delas é situar a personagem em seu mundo, auxiliando na comunicação visual, além de ajudarem na estética da apresentação.

#### 4.5 DEMAIS PERSONAGENS

Utilizando a mesma metodologia apresentada, foram desenvolvidos mais 3 personagens para o projeto, totalizando 4 personagens ao todo. Na sequência, serão apresentados os personagens Alsaqur, Jehanne e Thorsten, representados respectivamente nas Figuras 12, 13, 14, 15, 16 e 17.

##### 4.5.1 Alsaqur

O mais temido mercenário do reino, Alsaqur foi feito um órfão pela guerra de Liberação de Fhalk'Ard. Depois de ser treinado por um mestre misterioso, anonimamente um veterano da guerra, Alsaqur abandonou seu antigo nome e passou a viver nas sombras.

O design de Alsaqur comunica sua narrativa e suas mecânicas de jogabilidade. Seu sucesso como mercenário é ilustrado pela presença de jóias e artesanato refinado nas suas

roupas, e sua personalidade fria é transmitida na sua expressão facial. Além disso, a combinação de sua estrutura corporal alta, sua disposição calma e controlada, e sua espada sofisticada, comunicam a elegância de um personagem da classe *destreza*.

Figura 12 - Alsaqur Apresentação Final e Desenvolvimento



Fonte: elaborado pelo autor

Figura 13 - Alsaqur Desenvolvimento



Fonte: elaborado pelo autor

#### 4.5.2 Jehanne

Apesar de suas origens humildes, Jehanne ganhou notoriedade pela sua proeza em batalhas e sua habilidade com a espada, rapidamente escalando os ranques no exército. Ela foi nomeada capitã da Guarda Real depois de ter sucesso em defender o condado norte de Frengham de uma invasão Harglandiana, heroicamente derrotando o general Thorsten e seu terrível exército.

O heroísmo de Jehanne é comunicado visualmente através da sua armadura brilhante, sua pose confiante e sua expressão carismática. Adicionalmente, sua imensa espada, em conjunto com sua estrutura corporal musculosa, comunicam o poderio e imponência de uma personagem da classe *força*.

Figura 14 - Jehanne Apresentação Final e Desenvolvimento



Fonte: elaborado pelo autor

Figura 15 - Jehanne Desenvolvimento



Fonte: elaborado pelo autor

#### 4.5.3 Thorsten

Líder dos Blodkrigs, Thorsten guerreou todo seu caminho até o topo, derramando o sangue de seu próprio pai bastardo, o líder anterior. Thorsten reivindicou a capa de seu pai, e continuamente enxertou nela os saques dos líderes que ele conquistou, um sinistro lembrete do quão efêmeras dinastias podem ser. Em seu rosto, ele possui uma terrível cicatriz, o símbolo de sua derrota para Jehanne, o único reino que ele não pôde conquistar.

No caso de Thorsten, a sua capa é um forte símbolo visual da natureza cruel e bagunçada das suas conquistas, e essa identidade visual é refletida no seu machado de guerra. Adicionalmente, sua força bruta e violência são comunicados na sua expressão facial, estrutura corporal e roupas rasgadas e sujas.

Figura 16 - Thorsten Apresentação Final e Desenvolvimento



Fonte: elaborado pelo autor

Figura 17 - Thorsten Desenvolvimento



Fonte: elaborado pelo autor

## 4.6 EXTRAS

Para complementar a produção dos personagens e comunicar mais do mundo desenvolvido, foram elaboradas mais algumas explorações visuais. Nas Figuras 18, 19 e 20 seguem: um exemplo de efeitos visuais decorrentes das mecânicas de jogabilidade; um exemplo de arena; e um mapa do mundo desenvolvido.

Figura 18 - Jehanne Animação



Fonte: elaborado pelo autor

Usando o programa *Krita*, foi desenvolvida uma pequena animação para ilustrar os efeitos visuais decorrentes da *Cerâmica Sagrada* durante o uso de uma habilidade especial do personagem.

Adicionalmente, foi elaborada uma pintura que retrata um porto de navios em Sinkhon, e seria uma arena jogável. Ela foi desenvolvida como um guia para o estilo visual do jogo em 3D.

Figura 19 - Porto de Sinkhon



Fonte: elaborado pelo autor

Por fim, foi desenvolvido um mapa de Apher, que retrata os diferentes continentes e países do mundo fictício. Com o mapa, foi possível obter uma noção geográfica e política sobre as nações, o que foi crucial para o desenvolvimento narrativo desses países e seus personagens.

Figura 20 - Mapa de Apher



Fonte: elaborado pelo autor

## 5 CONCLUSÃO

*Concept Art*, assim como muitos outros ramos de arte na indústria do entretenimento, habita em uma sobreposição do mundo criativo com o de produção industrial. Compreender esse equilíbrio é essencial durante a produção de arte dentro de um projeto com times, metas e prazos.

As necessidades de design descritas nesse artigo, essencialmente, são aquelas que garantem um trabalho colaborativo entre o time de desenvolvimento de *Concept Art* e os outros diversos times de artistas dentro da produção de uma mídia audiovisual. Dessa forma, cumprir com essas limitações significa promover a harmonia entre essas diferentes equipes, auxiliando a produtividade e facilitando o trabalho de toda a equipe de produção.

Em um primeiro momento uma lista de requisitos e limitações pode parecer uma barreira para o processo criativo que deve ocorrer durante a geração de ideias e representações visuais. Contudo, entender com profundidade o que é preciso de um *Concept Artist* pelo resto da produção é, essencialmente, entender quais são os problemas que ele deve resolver. As diversas soluções que diferentes artistas vão propor para esses mesmos problemas, portanto, são onde as vozes criativas únicas desses artistas são destacadas, e a maneira como todos contribuem pessoalmente para uma produção em equipe.

Simulando a linha de produção de um jogo digital 3D, foram definidas as necessidades de design que a geração de *Concept Art* de personagens deveria cumprir para esse projeto em específico. Essas necessidades e suas devidas soluções acompanharam todo o processo de desenvolvimento visual dos personagens, desde a pesquisa e primeiros esboços, até o refino final das suas versões. Tendo em vista o impacto que o trabalho desenvolvido teria em uma *pipeline* maior, foi executado o trabalho criativo de retratação visual de personagens, efetivamente comunicando suas narrativas, personalidades, mecânicas de jogabilidade e expressões individuais, ao mesmo tempo mantendo uma coesão estética e produzindo imagens coerentes para a tradução desses designs no ambiente 3D. Por fim, o projeto Apher se apresenta como um jogo em potencial, que futuramente pode ser desenvolvido à sua completude.

## REFERÊNCIAS

ADAM, Khayl. Marvel Rivals Passes 40 Million Players as NetEase Reports \$2.9 Billion in Net Revenue. **Push Square**. S.I., p. 1-1. 21 fev. 2025. Disponível em: <https://www.pushsquare.com/news/2025/02/marvel-rivals-passes-40-million-players-as-neteas-e-reports-usd2-9-billion-in-net-revenue>. Acesso em: 14 nov. 2025.

BARNETT, Brian. Marvel Rivals review: crafting a near-perfect timeline. **Skybox**. S.I., p. 1-1. 07 ago. 2025. Disponível em: <https://skyboxcritics.com/2025/08/07/marvel-rivals-review-crafting-a-near-perfect-timeline/>. Acesso em: 14 nov. 2025.

CARDY, Simon. Marvel Rivals Review: it may be familiar, but a generous roster and exciting modes make it undeniably fun.. *Ign*. São Francisco, p. 1-1. 09 dez. 2024. Disponível em: <https://www.ign.com/articles/marvel-rivals-review>. Acesso em: 14 nov. 2025.

GURNEY, James. *Imaginative Realism: how to paint what doesn't exist*. Kansas City: Andrews McMeel Publishing, 2009.

HOW To Worldbuild on Earth? - Brandon Sanderson's Writing Lecture #9 (2025). Provo: Brandon Sanderson, 2025. Color. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=IIGSFZPTCXA>. Acesso em: 03 jul. 2025.

LE, Khang; YAMADA, Mike; YOON, Felix; ROBERTSON, Scott. *The Skillful Huntsman: visual development of a grimm tale at art center college of design*. Culver City: Design Studio Press, 2005.

LECTURE #5: Worldbuilding Part One — Brandon Sanderson on Writing Science Fiction and Fantasy. Provo: Brandon Sanderson, 2020. P&B. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ATNvOk5rIJA>. Acesso em: 04 jul. 2025.

LECTURE #6: Worldbuilding Part Two — Brandon Sanderson on Writing Science Fiction and Fantasy. Provo: Brandon Sanderson, 2020. P&B. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=V2KpWOLTXx8>. Acesso em: 04 jul. 2025.

MATEU-MESTRE, Marcos. Framed Ink: drawing and composition for visual storytellers. Culver City: Design Studio Press, 2010.

MCKEE, Robert. Story: style, structure, substance, and the principles of screenwriting. New York: Harpercollins Publishers, 1997.

PCMAG. Tutorials. **Pcmag**, S.I., v. 1, n. 1, p. 1-1, 13 jun. 2018. Disponível em: <https://au.pcmag.com/pc-games/54189/for-honor-for-pc>. Acesso em: 14 nov. 2025.

PICKTHALL, Jason. Just what is concept art? Creative Bloq. S.I., p. 1-1. 6 nov. 2012. Disponível em: <https://www.creativebloq.com/career/what-concept-art-11121155>. Acesso em: 14 nov. 2025.

TIPS & Tricks to make 2D Concept art for 3D Characters!. S.I.: Make Originals, 2023. P&B. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=T-at4yv1yUs>. Acesso em: 14 nov. 2025.

WEN, Alan. What is concept art?: one of the most misunderstood crafts in game design explained. Creative Bloq. S.I., p. 1-1. 02 set. 2025. Disponível em: <https://www.creativebloq.com/art/digital-art/what-is-concept-art>. Acesso em: 14 nov. 2025.