



**UNIVERSIDADE DO SUL DE SANTA CATARINA**  
**GABRIEL GOULARTE DA SILVA**

**CONCEPT ART DE PERSONAGENS PARA WEBCOMIC “MUNDO-TUDO”**

Florianópolis  
Ano 2023

**GABRIEL GOULARTE DA SILVA**

**CONCEPT ART DE PERSONAGENS PARA WEBCOMIC  
“MUNDO-TUDO”**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado ao Curso de Design da  
Universidade do Sul de Santa Catarina  
como requisito parcial à obtenção do título  
de bacharel em Design.

Orientador: Prof. Claudio Henrique da Silva, Dr.

Florianópolis

2023

**GABRIEL GOULARTE DA SILVA**

**CONCEPT ART DE PERSONAGENS PARA WEBCOMIC  
“MUNDO-TUDO”**

Este Trabalho de Conclusão de Curso foi julgado adequado à obtenção do título de Bacharel em Design e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade do Sul de Santa Catarina.

Florianópolis, 30 de Novembro de 2023.

---

Professor e orientador Nome do Professor, Dr./Ms./Bel./Lic.  
Universidade do Sul de Santa Catarina

---

Prof. Nome do Professor, Dr./Ms./Bel./Lic  
Universidade...

---

Prof. Nome do Professor, Dr./Ms./Bel./Lic  
Universidade do Sul de Santa Catarina

## RESUMO

Os personagens desempenham um papel central em uma história em quadrinhos, sendo os condutores do enredo. Para alcançar essa conexão vital entre autor e público, adotamos a metodologia de Seegmiller no design de personagens. Este trabalho representou uma oportunidade de aprendizado valiosa, aprimorando habilidades nessa área específica e proporcionando uma compreensão mais profunda sobre a construção de personagens. A abordagem Seegmiller destacou a importância de criar personagens alinhados não apenas ao público-alvo, mas também à visão autoral, enriquecendo assim nossa compreensão prática e apreciação estética.

Palavras-chave: Design de personagem. *Concept art*. *Web Comic*

## ABSTRACT

Characters play a central role in a comic book, being the drivers of the plot. To achieve this vital connection between author and audience, we adopted Seegmiller's methodology in character design. This work represented a valuable learning opportunity, improving skills in this specific area and providing a deeper understanding of character construction. The Seegmiller approach highlighted the importance of creating characters aligned not only with the target audience but also with the author's vision, thereby enriching our practical understanding and aesthetic appreciation.

Keywords: Character design. Concept art. web comic

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Metodologia proposta por Seegmiller.....	13
Figura 2 - Códice Alfonso Caso, Garra de Tigre.....	15
Figura 3 - Les Amours de monsieur Vieux Bois.....	16
Figura 4 - Hq Maus, serializado de 1980 a 1991.....	17
Figura 5 - Print Screen de tela de site criado para webcomics (WEBTOON, 2014). 17	
Figura 6 - Da tira original mais detalhada (MAUS, 1980).....	19
Figura 7 - Diferentes usos de linhas para representar movimento.....	20
Figura 8 - Encadeamento de ação complexa (SANDMAN, 1988).....	21
Figura 9 - Som em Hqs.....	22
Figura 10 - Exemplos de linhas.....	24
Figura 11 - Exemplos de formas com personalidade, Divertidamente (PIXAR, 2015).....	25
Figura 12 - Exemplo de cor em a origem dos guardiões (DREAMWORKS ANIMATION, 2012).....	26
Figura 13 - Atmosfera e tonalidade de ambiente do jogo Bioshock (2K, 2007)....	27
Figura 14 - Servo de Corda, exemplificando textura, escala e dimensão (WIZARDS OF THE COAST, 1993).....	28
Figura 15 - Movimentação e Saxton Hale pulando de um avião (VALVE CORPORATION, 2007).....	29
Figura 16 - Painel Semântico Melza.....	38
Figura 17 - Painel Semântico Myra.....	39
Figura 18 - Painel Semântico Dan.....	39
Figura 19 - Painel Semântico Lotran.....	40
Figura 20 - Painel Semântico Davrik.....	40
Figura 21 - Sketches Melza.....	41
Figura 22 - Sketches Myra.....	42
Figura 23 - Sketches Dan.....	42
Figura 24 - Sketches Lotran.....	43
Figura 25 - Sketches Devrik.....	43
Figura 26 - Rendering Dan.....	45
Figura 27 - Rendering Myra.....	46
Figura 28 - Rendering Lotran.....	47
Figura 29 - Rendering Melza.....	49
Figura 30 - Rendering Davrik.....	50

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>9</b>
1.1 PROBLEMÁTICA.....	10
1.2 OBJETIVOS.....	11
<b>1.2.1 Objetivos Gerais.....</b>	<b>11</b>
<b>1.2.2 Objetivos Específicos.....</b>	<b>11</b>
1.3 JUSTIFICATIVA.....	11
1.4 METODOLOGIA.....	12
<b>2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....</b>	<b>14</b>
2.1 HISTÓRIA EM QUADRINHOS.....	15
<b>2.1.1 Elementos Da História Em Quadrinhos.....</b>	<b>18</b>
2.2 DESIGN DE PERSONAGENS.....	21
<b>2.2.1 Elementos Visuais.....</b>	<b>22</b>
2.2.1.1 Pontos E Linha.....	22
2.2.1.2 Forma.....	23
2.2.1.3 Cor.....	24
2.2.1.4 Tom.....	25
2.2.1.5 Textura, Escala E Dimensão.....	26
2.2.1.6 Movimento.....	27
<b>2.2.3 Gestalt.....</b>	<b>28</b>
<b>3 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO.....</b>	<b>29</b>
3.1 IDENTIFICAÇÃO E COMPREENSÃO DO PROBLEMA.....	30
3.2 DETALHAMENTO DO PROBLEMA.....	36
3.5 LEVANTAMENTO DAS IDEIAS.....	40
3.6 DESENVOLVIMENTO.....	43
3.7 AVALIAÇÃO.....	49
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>50</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>51</b>
<b>APÊNDICE A – Concept Art.....</b>	<b>52</b>



## 1 INTRODUÇÃO

Segundo McCloud (1993), desde a antiguidade, os seres humanos utilizam imagens iconográficas e pictográficas como forma de comunicação e transmissão de ideias e informações. Com o passar dos anos, surgiram diversas outras formas de comunicação, mas a utilização de imagens nunca deixou de ser importante e foi aprimorada para atender às necessidades específicas de cada área.

Na área do entretenimento, mais precisamente no formato de narrativas, as histórias em quadrinhos se destacam por apresentarem personagens e cenários ilustrados para comunicar a trama de maneira mais visual, facilitando a compreensão da mensagem. As *webcomics*, ou histórias em quadrinhos online, surgiram na década de 1990 com a popularização da internet. Para Cardoso e Domingos (2017) em seu artigo “*Webcomic e hiperleitura*”, as *webcomics* têm conseguido fazer de novas propostas um sucesso de público e até editorial, mesclando a arte sequencial com recursos de animação, áudio e vídeo. As *webcomics* podem ser acessadas por meio de sites e plataformas online, sendo muitas vezes disponibilizadas gratuitamente. Isso as torna acessíveis a um público amplo e diversificado, permitindo que autores independentes possam ter suas obras divulgadas e ganhar visibilidade.

Dentre os diversos gêneros que podem ser explorados na construção de uma HQ, destaca-se o gênero fantasia, que geralmente apresenta mundos ficcionais com base em *worldbuilding*<sup>1</sup>. Nesse contexto, o design de personagens se torna ainda mais importante, pois possibilita uma melhor imersão do leitor em obras de ficção literária, fortalecendo a percepção do leitor, assim como a comunicação do escritor, sobre os personagens e o universo da história.

Para Francisco (2013), o campo do design de personagens, também conhecido como *character design*, é um ramo da ilustração voltado para a criação de personagens para jogos, histórias em quadrinhos, mascotes, entre outros.

Ao criar uma *webcomic*, o design de personagens é essencial para a construção da trama e para envolver o leitor na história. Por isso, o primeiro passo é a criação dos personagens principais, que serão responsáveis por dar vida à narrativa. Neste trabalho, propõe-se a criação dos personagens principais para a

---

<sup>1</sup> Worldbuilding, ou construção de mundos, é o processo de construção de um mundo imaginário, muitas vezes associado a todo um universo fictício. (<https://pt.wikipedia.org/>)

história "Mundo-Tudo" escrita por Aline Ferreira Toniolo, que é uma trama ficcional de gênero fantasia.

Para tornar esses personagens interessantes, cativantes e envolventes para o leitor, é necessário utilizar parâmetros de design, como formas, cores e texturas. Dessa forma, é possível criar uma linguagem diegética<sup>2</sup> que torna a assimilação da obra mais prática, preservando a imersão do leitor na trama.

## 1.1 PROBLEMÁTICA

O design de personagens é uma parte fundamental da criação de uma obra de gênero fantasia, sendo essencial que haja uma estreita colaboração entre o escritor e o designer. O objetivo principal é representar os personagens de maneira consistente e autêntica em relação à visão original do autor, permitindo que o público se envolva mais profundamente com a narrativa.

Considerando todos os elementos do cenário diegético e as características individuais de cada personagem, a fim de criar uma obra sólida e coerente, quando bem executado, o design de personagens pode adicionar uma camada extra de imersão ao mundo fantástico criado pelo autor, tornando a experiência do público muito mais envolvente e emocionante.

Para Francisco (2013), o conceito da palavra personagem compreende não apenas a representação de seres humanos, como também a representação de criaturas totalmente idealizadas. Tomando em consideração essa complexidade, a dedicação e o estudo da área são de suma importância para constituição de uma narrativa.

Além disso, é essencial considerar a compreensão e a associação do público-alvo e dos leitores. Afinal, é fundamental que a mensagem do autor seja transmitida de forma efetiva, gerando engajamento e imersão na obra.

Segundo Goss (2019), são utilizados de maneira estratégica pelos desenvolvedores destas mídias específicas. Algumas de suas funções são a de possibilitar aprofundamento do leitor/jogador no universo apresentado por meio da empatia, bem como proporcionar sua imersão e engajamento.

Atualmente, o roteiro de "O Mundo Tudo" existe apenas no papel, sem

---

<sup>2</sup> A diegese é um conceito de narratologia que diz respeito à dimensão ficcional de uma narrativa; não retrata a realidade, e sim uma situação ficcional, que se distingue de toda a realidade externa ao texto. (<https://www.spescoladeteatro.org.br/>)

nenhuma representação visual para dar início à história. Embora tenham sido consideradas várias formas de publicação, a autora está mais preocupada em encontrar uma maneira amigável de expor seu trabalho ao público. Afinal, a fantasia é um gênero complexo e requer uma conexão forte entre os personagens e o leitor para transmitir sua mensagem com eficácia. É por isso que o design de personagens é tão importante nesse projeto. Cada personagem deve ser cuidadosamente criado com características específicas que não apenas aumentem a imersão do leitor na história, mas também transmitam a mensagem que queremos passar. O objetivo é criar personagens que o leitor se identifique e entenda suas motivações, tornando a leitura uma experiência mais significativa e agradável.

## 1.2 OBJETIVOS

### 1.2.1 Objetivos Gerais

Elaborar o concept art dos cinco personagens principais para web comic escrita por Aline Ferreira Toniolo.

### 1.2.2 Objetivos Específicos

- Identificar fundamentos do design de personagem que ajudariam na construção dos personagens;
- Detectar elementos necessários construção dos personagens;
- Definir estilos de personagem;
- Criar de alternativas dos personagens
- Validar e testar com público alvo e escritora.

## 1.3 JUSTIFICATIVA

Como Cardoso e Domingos (2017) colocam no artigo “*Webcomic e hiperleitura*”, desde o século XIX, as histórias em quadrinhos se tornaram uma forma popular de comunicação visual, transmitindo informações através de imagens e textos. Com a evolução da tecnologia, surgiu a *webcomic*, que possibilitou uma maior facilidade na publicação e no acesso a esse tipo de mídia.

As HQs produzidas e veiculadas diretamente na internet, por meio de blogs e sites, ganharam muito destaque não só pela qualidade das novas produções, mas também pela capacidade de inovação da linguagem dos quadrinhos, plenamente integrada à realidade da hipermídia.

O design de personagens é fundamental nas histórias em quadrinhos, pois os personagens são um dos elementos centrais da narrativa. Um design bem elaborado pode conectar os leitores com os personagens e a trama, tornando a história mais atraente e aumentando a fidelidade do público. Além disso, personagens cativantes e bem estruturados visualmente, podem criar um vínculo emocional com os leitores, estimulando a criação de novas histórias e séries.

Seegmiller (2008) afirma que o design de personagens deve provocar uma reação ou a expectativa do público sobre a composição física e a personalidade da criação.

Para a escritora do roteiro, este é o primeiro passo para ingressar em um novo mercado já em crescimento, onde o uso de personagens pode ser fundamental para aumento das chances de sucesso.

Para o autor deste trabalho, a realização deste projeto de design de personagem não apenas lhe oferece a oportunidade de colocar em prática o conhecimento adquirido, mas também a materialização de uma história que realmente aprecia.

#### 1.4 METODOLOGIA

Conforme Gil (2022), a pesquisa aplicada tem como objetivo adquirir conhecimentos que possam ser utilizados em uma situação específica. Nesse sentido, optou-se por utilizar essa abordagem para o desenvolvimento do projeto, uma vez que já temos um roteiro definido e conhecemos a área em que será aplicado.

Para alcançar os objetivos, faremos uso de pesquisas exploratórias, que nos permitirão obter embasamento teórico e, ao mesmo tempo, flexibilidade para adaptar essa base às nossas necessidades. Seguindo esta ideia optou-se pela utilização da pesquisa bibliográfica, que segundo Gil (2022), a principal vantagem da pesquisa bibliográfica está no fato de permitir ao investigador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar diretamente.

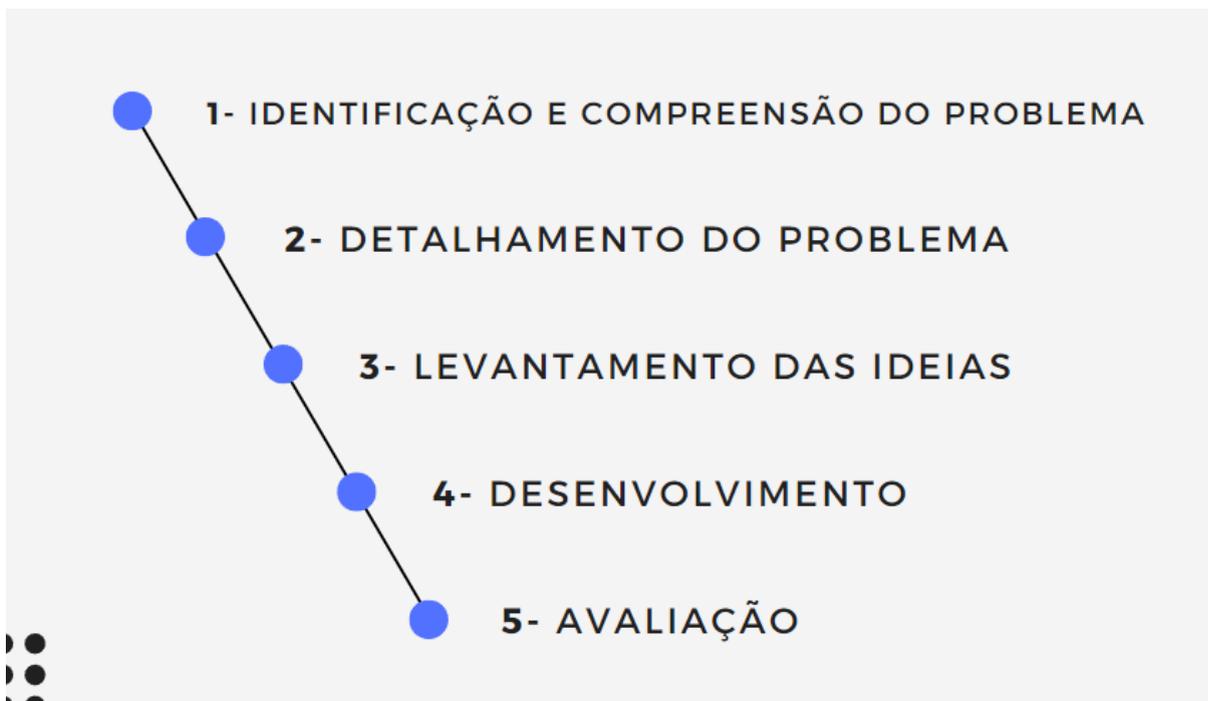
A pesquisa bibliográfica permite identificar referências que podem inspirar e contribuir para o desenvolvimento de novos conceitos.

Em sua etapa projetual usaremos o método proposto por Seegmiller (2008), que aponta que ter um plano específico de como abordar o trabalho não apenas aumentará sua produtividade, mas também diminuirá seu nível de frustração.

Para ele, é fundamental ter uma metodologia base para garantir que o projeto seja concluído e entregue com sucesso. Sem uma abordagem clara e estruturada, as chances de não atingir os objetivos propostos são maiores.

Sua metodologia é composta por cinco partes, que incluem o uso de diversas ferramentas para garantir a eficácia do resultado final.

Figura 1 – Metodologia proposta por Seegmiller



Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

**Identificação e Compreensão do Problema:** A etapa inicial do processo consiste na identificação e compreensão do problema. O escritor destaca a importância de um briefing para garantir que ambas as partes estejam alinhadas quanto ao escopo do projeto, a forma como será desenvolvido e o resultado final esperado. Ao estabelecer um acordo mútuo desde o início, é possível evitar mal-entendidos e garantir que o projeto avance de forma eficiente e eficaz.

**Detalhamento do Problema:** Na segunda fase do processo, é realizada uma análise detalhada do problema e de suas diferentes perspectivas. Para isso, são consideradas diversas questões que podem ajudar na criação do personagem. Dentre os métodos utilizados, destacam-se a busca por simbolismos, inspirações e associações de palavras, podendo ser utilizadas ferramentas como brainstorming e painéis semânticos para aprofundar a análise.

**Levantamento das Ideias:** Na terceira etapa, temos análise das ideias levantadas, as ideias geradas são analisadas seguindo as diretrizes estabelecidas anteriormente. Segundo Seegmiller, é importante lembrar que a primeira ideia geralmente não é a melhor, podendo ser a mais óbvia. Porém, caso após muito trabalho a primeira ideia ainda pareça a melhor, é válido voltar a ela sem hesitação. É preciso avaliar cada ideia com cuidado, levando em consideração os objetivos do projeto e as diretrizes estipuladas, para garantir a escolha da opção mais adequada para o desenvolvimento do personagem.

**Desenvolvimento:** Após a conclusão das etapas de análise e esclarecimento das principais questões, a quarta fase consiste no início do desenvolvimento do personagem. Nesse momento, é iniciado o processo de ilustração, criação de alternativas e seleção das melhores opções para o desenvolvimento do personagem.

**Avaliação:** Por fim, a quinta e última etapa consiste na avaliação dos resultados obtidos, onde é possível verificar se o projeto atingiu os objetivos propostos e se o resultado final é satisfatório. Este será validado com uma breve pesquisa com o público alvo e a escritora.

## 1.5 DELIMITAÇÃO DO TEMA

Desenvolvimento de concept arts e character designs de 5 personagens a partir do roteiro destinado a uma webcomic, chamada “Mundo-Tudo” de Aline Ferreira Toniolo.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

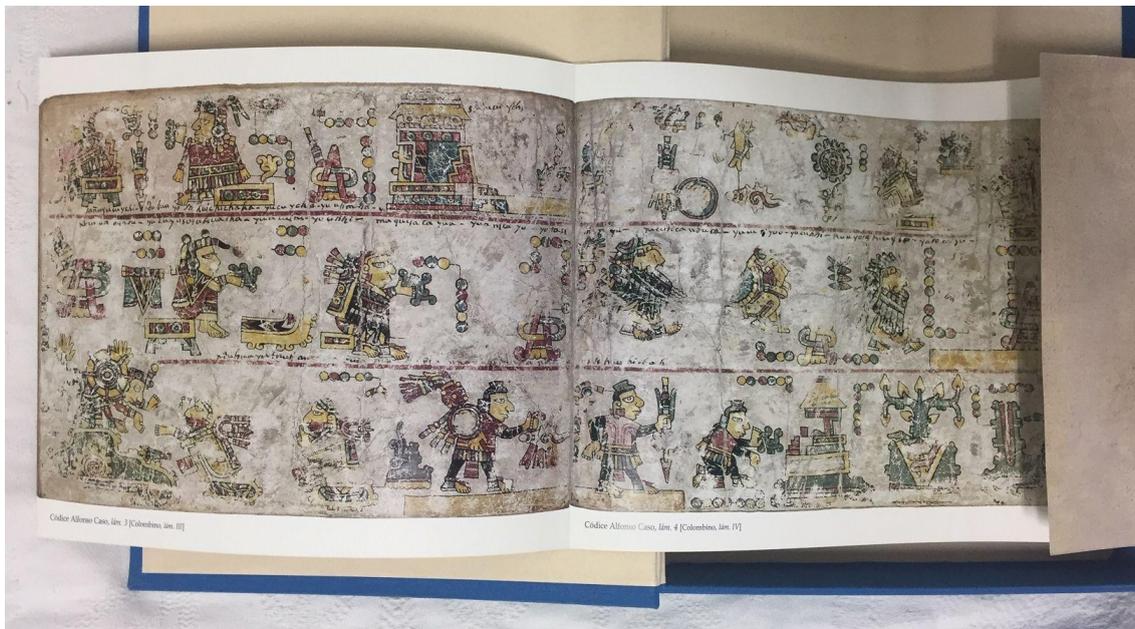
Vamos segmentar essa seção em três partes essenciais: História em Quadrinhos, Design de Personagens e *Gestalt*. É crucial explorarmos a evolução

das histórias em quadrinhos, pois esta mídia é o foco de nosso estudo. No âmbito do Design de Personagens, abordaremos a criação e desenvolvimento de personagens para diversos meios, como jogos, animações, filmes e quadrinhos; sendo este a área do design que iremos trabalhar. Por fim, explicar alguns pontos da Gestalt, onde abordaremos a percepção visual da forma, influenciando diretamente na forma como as pessoas percebem padrões visuais. É importante destacar que a Gestalt não apenas contribui para a construção subjetiva, mas também para a compreensão física desses elementos.

## 2.1 HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Como falado anteriormente, a comunicação visual por meio de elementos iconográficos está profundamente enraizada em nossa cultura há séculos. Scott McCloud (1993), em sua obra "*Understanding Comics*", destaca a presença dessa técnica em códices de civilizações pré-colombianas e nos trabalhos egípcios, que não apenas apresentavam hieróglifos, mas também narrativas visuais que contavam histórias de grandes faraós.

Figura 2 - Códice Alfonso Caso, Garra de Tigre



Fonte: abebooks<sup>3</sup>

<sup>3</sup> Disponível em:  
<https://www.abebooks.co.uk/C%C3%93DICE-ALFONSO-CASO-vida-8-Venado-Garra/30154882653/bd>

Will Eisner (1985), ao simplificar o significado das histórias em quadrinhos como “arte sequencial”, permite que trabalhos como estes sejam incluídos nos parâmetros de histórias em quadrinhos.

No entanto, Santos (2011) argumenta que as HQs como as conhecemos hoje só surgiram em 1827 com "M. Vieux-Bois", e em 1895 com "Down Hogan's Alley", quando os balões foram introduzidos.

Figura 3 - *Les Amours de monsieur Vieux Bois*



Fonte: Wikipedia<sup>4</sup>

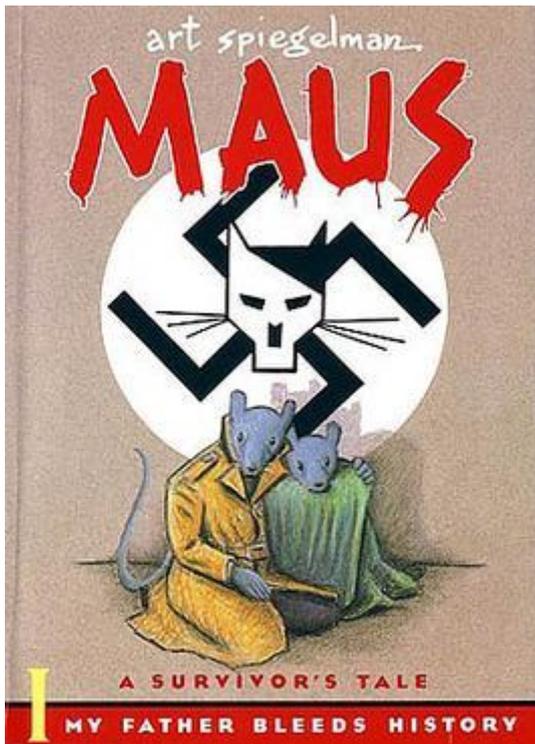
Durante a década de 1930, ocorreu um momento crucial na história dos quadrinhos conhecido como a era de ouro, que deu origem a personagens icônicos, como Dick Tracy, Flash Gordon, Tarzan, Mandrake e Fantasma. Segundo Almeida Santos esses personagens inauguraram um modelo de narrativa gráfica com desenhos realistas e heróis que utilizavam tanto astúcia quanto força bruta para lutar pelo bem.

De acordo com Eisner, de 1965 a 1990, houve uma busca por conteúdo mais

<sup>4</sup> Disponível em:  
[https://fr.wikipedia.org/wiki/Les\\_Amours\\_de\\_monsieur\\_Vieux\\_Bois](https://fr.wikipedia.org/wiki/Les_Amours_de_monsieur_Vieux_Bois)

literário, focando em graphic novels ou novelas gráficas, com histórias mais sérias e voltadas para um público mais adulto. Com a criação das graphic novels, percebeu-se o potencial deste formato, com histórias em quadrinhos que atendem a uma grande variedade de gêneros e faixas etárias.

Figura 4 - Hq Maus, serializado de 1980 a 1991



Fonte: wikipedia<sup>5</sup>

Com o avanço tecnológico, surgiram novas formas de produção e distribuição de histórias em quadrinhos, incluindo o formato de *Webcomics*. Essas histórias são criadas por artistas independentes e vinculadas diretamente em plataformas digitais como sites, blogs e redes sociais, permitindo que os leitores tenham acesso a uma variedade de conteúdos de forma fácil e rápida.

Figura 5 - *Print Screen* de tela de site criado para *webcomics* (WEBTOON, 2014)

---

<sup>5</sup> Disponível em:  
<https://en.wikipedia.org/wiki/Maus>

WEB TOON ORIGINALS GÉNEROS POPULARES CANVAS Guía para creadores Publicar Inicio

Suspense

# Vivir por siempre

Raúl Trevino

Ep.	Fecha	Me gusta	Ranking
Ep.052	23-may-2020	13,987	#52
Ep.051	16-may-2020	8,351	#51
Ep.050	09-may-2020	7,353	#50

5M 175,124 9.52 CALIFICAR

FIN FINALIZADAS

Después de una tragedia, Sarah hará todo lo posible por no volver perder a un ser querido jamás. lo que la impulsa a descubrir

Fonte: WebToon<sup>6</sup>

### 2.1.1 Elementos Da História Em Quadrinhos

Conforme estabelecido em nossos objetivos, este projeto se limita à criação de personagens. No entanto, compreender os elementos e as características comuns de uma HQ é fundamental para direcionarmos a produção para onde precisamos ir.

Embora não haja um consenso entre os escritores sobre quais elementos são considerados fundamentais na análise de histórias em quadrinhos, utilizaremos a definição de Guimarães (2002), que aponta como elementos essenciais:

A estilização da imagem é o elemento mais fundamental da Linguagem dos Quadrinhos, que busca simplificar a representação visual da realidade, muitas vezes utilizando o desenho a traço para delimitar os contornos dos objetos e figuras representadas.

<sup>6</sup> Disponível em:  
[https://www.webtoons.com/es/thriller/live-forever/list?title\\_no=1794](https://www.webtoons.com/es/thriller/live-forever/list?title_no=1794)

Figura 6 - Da tira original mais detalhada (MAUS, 1980)

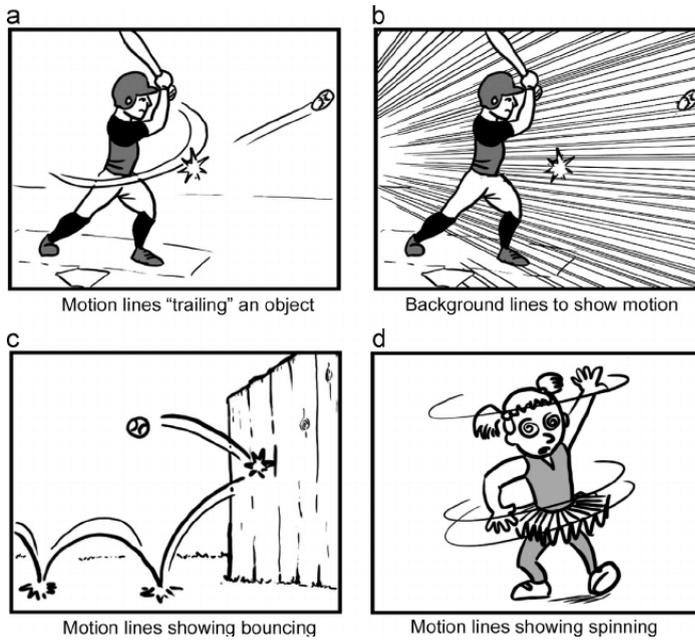


Fonte: Wikipedia<sup>7</sup>

A representação do movimento nas HQs é a tentativa de mostrar ações em imagens estáticas, e existem vários recursos utilizados para esse propósito, como a deformação de elementos da paisagem, a inclinação do corpo, a alteração das dobras das roupas, o uso de linhas de ação, que representam a trajetória do objeto, a representação de um mesmo objeto várias vezes em posições diferentes é utilizada para representar alta velocidade.

<sup>7</sup> Disponível em:  
<https://en.wikipedia.org/wiki/Maus>

Figura 7 - Diferentes usos de linhas para representar movimento

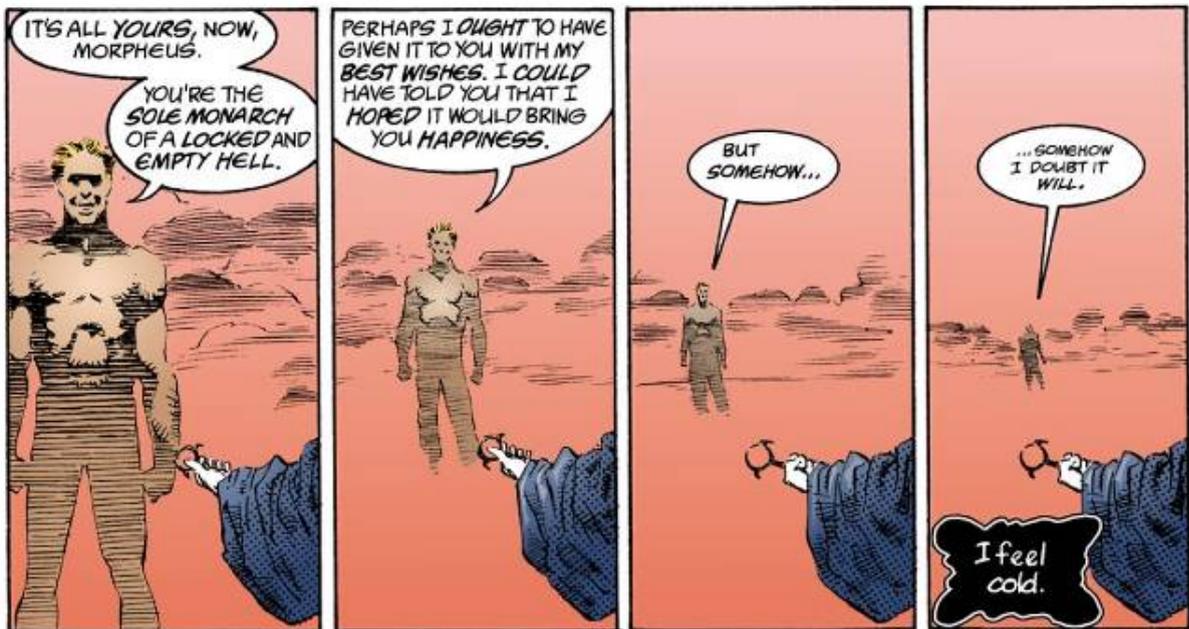


Fonte: Researchgate<sup>8</sup>

O encadeamento de imagens na história em quadrinhos consiste na apresentação de uma sequência de imagens estáticas que, juntas, representam uma ação mais complexa.

<sup>8</sup> Disponível em:  
[https://www.researchgate.net/figure/Different-uses-of-lines-to-depict-motion\\_fig1\\_271533491](https://www.researchgate.net/figure/Different-uses-of-lines-to-depict-motion_fig1_271533491)

Figura 8 - Encadeamento de ação complexa (SANDMAN, 1988)



Fonte: majorspoilers<sup>9</sup>

A representação dos sons tenta representar a dimensão sonora da realidade através da incorporação da linguagem escrita, que representa a fala humana e outros sons da natureza através do recurso da onomatopeia. No início do seu desenvolvimento, os textos escritos eram colocados acima ou abaixo das imagens, mas logo passaram a ser inseridos dentro dos desenhos, delimitados por balões e próximos às fontes sonoras. Comentários do narrador passaram a ocupar espaços entre quadros ou dentro de retângulos, conhecidos como legendas.

<sup>9</sup> Disponível em:  
<https://majorspoilers.com/2022/08/14/retro-review-the-sandman-23-february-1991/>

Figura 9 - Som em Hqs



Fonte: Mediu<sup>10</sup>

Os sons podem ser demonstrados por onomatopeias escritas, como o exemplo acima, ou de diferentes outros modos como curvas e traços no desenho.

## 2.2 DESIGN DE PERSONAGENS

O design de personagens é uma área do design que se dedica à criação e desenvolvimento de personagens para diversas mídias, como jogos, animações, filmes, quadrinhos e outros. Seu objetivo é criar personagens que sejam capazes de transmitir a mensagem do autor, sejam visualmente atraentes e estejam em harmonia com a narrativa do projeto.

Conforme afirmado por Seegmiller (2008), a arte do design de personagens é nada mais nada menos do que criar alguém ou algo que, tomado no contexto de seu ambiente, provocará uma crença, reação ou expectativa do público sobre a composição física, disposição e personalidade da criação.

Para Luz (2021) a criação de um personagem não passa de, essencialmente, agregar-lhe traços psicológicos, que sirvam para evocar emoções no observador.

Na criação de um personagem, são utilizados como símbolos, cores e formas, a fim de transmitir o significado de maneira fácil e rápida, tanto em relação à

<sup>10</sup> Disponível em:  
<https://medium.com/@elcomicbuquero/pum-blam-el-sonido-en-el-c%C3%B3mic-d4dd07f991bc>

aparência externa quanto às características internas do personagem, como sentimentos, personalidade e índole. Segundo Takahashi e Andreo (2011), cada personagem possui camadas de significado que remetem a arquétipos presentes em mitos e lendas. O design de personagens é um processo complexo que envolve a combinação harmoniosa de elementos simbólicos, narrativos e estéticos para criação de novos personagens. O trabalho do designer de personagens é essencial para garantir que essas figuras transmitam a mensagem do autor, de modo que cativem visualmente o público e se integre perfeitamente à trama do projeto.

### **2.2.1 Elementos Visuais**

Para a criação do concept art do personagem de forma eficaz, é essencial aprimorar nossa compreensão dos elementos visuais fundamentais usados na construção de imagens. Isso nos proporciona uma maior liberdade de expressão na composição visual e nos permite transmitir a mensagem desejada.

Segundo Dondis (2017), esses elementos visuais compõem a essência do que percebemos e, surpreendentemente, são relativamente poucos em número: o ponto, a linha, a forma, a direção, o tom, a cor, a textura, a dimensão, a escala e o movimento. Cada um deles desempenha um papel vital na criação de uma imagem visualmente impactante e comunicativa, e dominar esses elementos é fundamental para aprimorar nossas habilidades no design de personagens.

#### **2.2.1.1 Pontos E Linha**

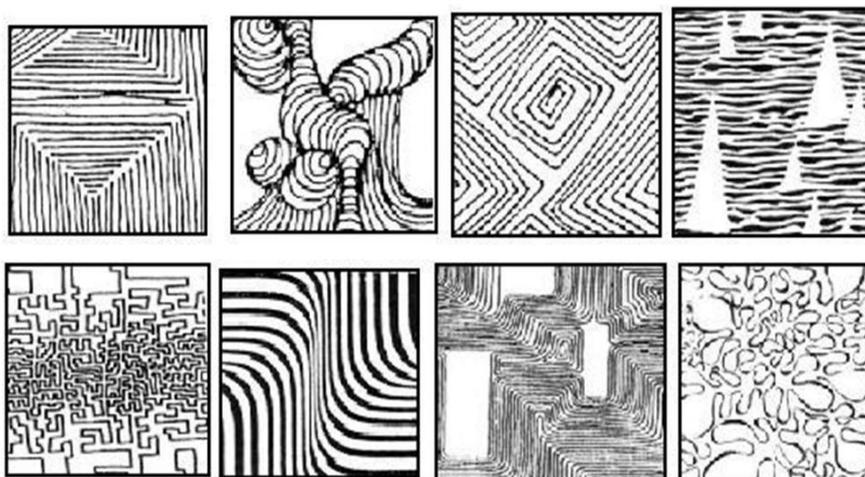
O ponto é a forma inicial de qualquer traço, e à medida que o desenho se torna mais complexo, o número de pontos necessários aumentam. Esses pontos constituem a base para a criação, pois são utilizados em todos os outros elementos visuais.

A linha é o elo de conexão entre esses pontos e pode ser representada de várias maneiras. Conforme destacado por Dondis (2017), a linha pode ser imprecisa e indisciplinada, como nos esboços ilustrados, aproveitando sua espontaneidade expressiva. Ela pode também ser delicada e sinuosa, ou nítida e ousada. A linha pode ser hesitante, indecisa e questionadora, quando é simplesmente uma exploração visual em busca de um desenho. Ela pode ser tão pessoal quanto um

manuscrito cheio de rabiscos nervosos, refletindo uma atividade inconsciente sob a pressão do pensamento, ou um mero passatempo.

A linha desempenha um papel essencial na realização da visão do designer, conectando os pontos e formando as estruturas que darão vida ao design.

Figura 10 - Exemplos de linhas



Fonte: sala de artes virtual<sup>11</sup>

### 2.2.1.2 Forma

Existem três tipos fundamentais de formas que servem como a base para a criação de qualquer desenho: o círculo, o quadrado e o triângulo. Cada um desses elementos carrega consigo seus próprios significados distintos.

De acordo com Dondis (2017), o quadrado está associado a características como enfado, honestidade, retidão e esmero. O triângulo, por sua vez, evoca idéias de ação, conflito e tensão. Já o círculo simboliza conceitos de infinitude, calidez e proteção.

Semelhante à evolução dos significados das cores ao longo do tempo, essas formas também adquiriram significados adicionais que variam de acordo com o contexto em que são utilizadas. Por meio da combinação criativa desses elementos, os artistas podem dar vida a uma ampla variedade de formas que representam tanto elementos naturais quanto conceitos da imaginação humana.

---

<sup>11</sup>Disponível em:  
<https://saladeartesvirtual.wordpress.com/2013/04/25/linhas-e-pontos/>

Figura 11 - Exemplos de formas com personalidade, Divertidamente (PIXAR, 2015)



Fonte: happy thoughts academy<sup>12</sup>

### 2.2.1.3 Cor

De acordo com Dondis (2017), a tonalidade de uma imagem está relacionada a um aspecto evolutivo do ser humano, enquanto a cor está intimamente ligada às emoções. A cor é um reservatório de informações e experiências visuais que compartilhamos em comum. Com elas, podemos antecipar perigo, evocar emoções e comunicar os atributos de um determinado personagem. Heller (2012) salienta que não existem cores desprovidas de significado, e mesmo a maneira como elas interagem, seja por meio de combinações complementares ou análogas, traz consigo uma conexão emocional específica. O significado das cores é, em grande parte, contextual, pois ao longo dos anos, os seres humanos desenvolveram diversas associações distintas com cada cor. Portanto, as cores enriquecem nosso repertório visual com uma ampla gama de significados.

<sup>12</sup> Disponível em:  
<https://www.happythoughtsacademy.com/inside-out>

Figura 12 - Exemplo de cor em a origem dos guardiões



Fonte: 8tracks<sup>13</sup> (*DREAMWORKS ANIMATION*, 2012)

#### 2.2.1.4 Tom

Juntamente com outros elementos que contribuem para a criação de profundidade em um desenho de personagem, a tonalidade desempenha um papel de suma importância. Ela não apenas auxilia na representação da luz, na criação de volume e na distinção de distâncias, pois é por meio dos tons de luz que discernimos a complexidade das informações visuais no ambiente (DONDIS, 2017). Além disso, a tonalidade exerce um papel crucial na formação da atmosfera quando combinada de forma harmônica com a paleta de cores.

---

<sup>13</sup> Disponível em:  
<https://8tracks.com/solemncaptor/not-even-in-dreams>

Figura 13 - Atmosfera e tonalidade de ambiente do jogo *Bioshock*



Fonte: *2k Store*<sup>14</sup> (2K, 2007)

#### 2.2.1.5 Textura, Escala E Dimensão

Estes três elementos desempenham um papel fundamental na criação de personagens fisicamente tridimensionais em uma obra, garantindo que a forma escolhida para o desenvolvimento do personagem não pareça plana.

A escala é ajustada de acordo com sua tonalidade e relação com os outros elementos, transformando-os em elementos tanto pequenos quanto grandes, criando um senso de perspectiva.

A dimensão, embora seja uma ilusão, desempenha um papel crucial na produção da sensação de realidade, fazendo com que o objeto representado pareça ocupar espaço no mundo da obra.

A textura, por sua vez, envolve a visão do observador e evoca lembranças de texturas familiares, criando uma conexão sensorial que pode remeter a sensações táteis.

Com a combinação desses três elementos visuais, é possível dar vida a personagens tridimensionais que pareçam ocupar espaço no ambiente que estão.

---

<sup>14</sup> Disponível em:  
<https://store.2k.com/pt-BR/game/buy-bioshock>

Figura 14 - Servo de Corda, exemplificando textura, escala e dimensão



Fonte: mtg.cardsrealm<sup>15</sup> (WIZARDS OF THE COAST, 1993)

#### 2.2.1.6 Movimento

O movimento nas imagens estáticas é criado de maneira tanto psicológica quanto cinestésica. No entanto, é importante notar que, apesar da falta de movimento real nas imagens estáticas, o movimento ocorre dentro da mente do espectador, graças ao fenômeno fisiológico conhecido como "persistência da visão".

Embora uma pintura, uma fotografia ou um desenho em um tecido possam permanecer imóveis, a quantidade de dinamismo que projetam composicionalmente pode sugerir movimento. Isso ocorre em resposta à ênfase e à intenção cuidadosamente planejadas pelo artista ao concebê-las. (DONDIS, 2007)

---

<sup>15</sup> Disponível em:  
<https://mtg.cardsrealm.com/en-us/card/clockwork-servant>

Figura 15 - Movimentação e Saxton Hale pulando de um avião



Fonte: team fortress<sup>16</sup> (VALVE CORPORATION, 2007)

### 2.2.3 Gestalt

A teoria da Gestalt apresenta uma abordagem inovadora sobre a percepção visual da forma. Conforme Gomes (2008), muitos dos conceitos e fatores da organização formal estudados pelos psicólogos da Gestalt convergem com as preocupações e práticas projetuais na concepção de produtos com configurações formais fundamentadas nos princípios de ordenação, equilíbrio, clareza e harmonia visual - alicerces da formulação gestáltica no campo da percepção da forma.

Podemos entender, portanto, que a teoria da Gestalt nos auxilia a compreender a percepção humana da forma, por meio de seus princípios fundamentais de organização visual. Estes sendo:

**Unidade:** As unidades formais podem ser um único elemento ou um conjunto de elementos que formam um objeto. Percebemos essas unidades pelas relações entre elas devido ao seus respectivos atributos. Para entender a forma visualmente,

<sup>16</sup> Disponível em:  
[https://www.teamfortress.com/tf01\\_ring\\_of\\_fired/#f=7](https://www.teamfortress.com/tf01_ring_of_fired/#f=7)

podemos escolher algumas unidades principais para facilitar a leitura, mesmo que o objeto seja composto por muitas unidades formais.

**Segregação:** habilidade de distinguir e separar unidades dentro de um todo compositivo ou em suas partes, através de relações formais, dimensionais e de posicionamento.

**Unificação:** Formas unificadas ocorrem quando há semelhança ou igualdade nos estímulos visuais. Isso ocorre quando há harmonia, equilíbrio e um estilo formal coerente em um objeto ou composição. A proximidade e a semelhança são princípios que contribuem para a unificação, em graus de qualidade que podem variar de uma organização formal melhor a pior.

**Fechamento:** estabelece a formação de unidades visuais por meio da continuidade e ordenação espacial, o que gera a sensação de fechamento visual da forma. É a partir do agrupamento de elementos que se forma uma figura mais completa e fechada.

**Continuidade:** Esta lei descreve a percepção visual de uma organização coerente e fluida das partes da forma, sem interrupções. A fluidez visual contribui para a melhor forma possível do objeto e é classificada como uma boa continuidade.

**Proximidade:** Elementos visuais próximos têm maior probabilidade de serem agrupados e constituírem unidades dentro de um todo quando apresentam semelhança em um de seus aspectos.

**Semelhança:** A semelhança de forma e cor é um fator importante que contribui para a formação de unidades visuais, estímulos que compartilham essas características têm maior tendência a serem agrupados em situações semelhantes.

**Pregnância da Forma:** Nossa percepção visual tende a simplificar e organizar padrões de estímulos para alcançar uma estrutura clara e homogênea. Assim, um objeto com alta pregnância é aquele que apresenta uma estrutura simples, equilibrada e harmoniosa, com mínima complexidade visual na organização de suas partes ou unidades compositivas.

### 3 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

Nesta fase, daremos início à aplicação da metodologia proposta por Seegmiller, com o objetivo de desenvolver os conceitos para cada um dos cinco personagens.

#### 3.1 IDENTIFICAÇÃO E COMPREENSÃO DO PROBLEMA

Para esta etapa, utilizaremos a ferramenta do briefing, um documento que fornece diversas informações relevantes. No caso deste trabalho, o briefing será preenchido pela escritora da HQ, a fim de esclarecer dúvidas e estabelecer objetivos fundamentais entre o cliente e o executor do projeto. As perguntas foram selecionadas com base nas indicações do livro de Seegmiller, resultando em questionamentos mais objetivos sobre o formato da arte, além de questões elaboradas para esclarecer características pessoais do personagem.

Além do briefing, foi solicitado que trabalhássemos juntos na construção de um pequeno texto que destacasse a vida e as características de cada personagem.

#### **Melza Belfor**

1) Como o personagem será utilizado?

Personagem principal 1 de 3 do arco A.

2) Como o personagem será apresentado?

Atualmente, está sendo desenvolvido para a criação do concept art, que será utilizado como base para a produção de uma webcomic.

3) O personagem será simples ou complexo?

Simple, mas capaz de transmitir a mensagem primária de sua identidade.

4) O personagem pode manter seu próprio design se for retirado de seu ambiente?

Sim, sua essência continuará preservada.

5) Idade: Jovem

6) Altura: Média para pequena

7) Tipo físico: Endomorfo

8) Acessórios: Chifres, ferramentas.

9) Expressão padrão: Confusa ou decepcionada.

10) Palavras-chave: Assustada, inteligente, bondosa.

Texto Característico:

“Este é um dos personagens centrais do arco A. Apesar de demonstrar nervosismo e medo, ela revela uma gentileza e lealdade notáveis para com aqueles aos quais se apegar. Sua pele verde e chifres afiados lhe dão a aparência de um diabrete, mas ao ultrapassar essa primeira impressão, revelam-se olhos bondosos e uma expressão preocupada. Ela é alguém que prefere ficar no quarto em uma manhã tranquila a dar um passeio, ou que detesta interações com estranhos na fila do banco.

Anteriormente, ela integrava uma respeitável família de magos poderosos. No entanto, devido à intensa pressão de sua congregação mágica, optou por deixar sua antiga vida para trás, agora residindo no campo e enfrentando suas tarefas diárias um passo de cada vez.”

## **Myra**

1) Como o personagem será usado?

Personagem principal 2 de 3 do arco A.

2) Como o personagem será exibido?

Atualmente está sendo desenvolvido para a apresentação do concept art, a ser utilizado como base na criação de uma webcomic.

3) O personagem será simples ou complexo?

Simples, mas capaz de transmitir a mensagem primária de sua identidade.

4) O personagem pode manter seu próprio design se for retirado de seu ambiente?

Sim, permanecerá como antagonista.

5) Idade: Jovem

6) Altura: Alta

7) Tipo físico: Ectomorfo

8) Acessórios: Não

9) Expressão padrão: Trapaceira

10) Palavras-chave: Impulsiva, escorregadia, oportunista.

Texto Característico:

“Myra é a verdadeira razão pela qual Melza abandonou sua antiga vida. Ao contrário de Melza, Myra aprecia atividades ao ar livre, passando longos períodos sob o sol e aventurando-se sem um propósito definido. Sua aparência de felina

antropomórfica e estilo mais punk confere-lhe uma aura perigosa e desafiadora, especialmente quando comparada à tranquila vida no campo que sua amiga leva.

Durante alguns dias da semana, quando todos estão ocupados, Myra percorre a cidade, envolvendo-se em atividades furtivas e buscando tirar o máximo de proveito de qualquer pessoa que cruze seu caminho. Essa parte de sua vida ela procura esconder de quem quer que pergunte.”

### **Dan**

1) Como o personagem será usado?

personagem principal, 3 de três no arco A.

2) Como o personagem será exibido?

Atualmente, está sendo desenvolvido para a apresentação do concept art, que será a base para a criação de uma webcomic.

3) O personagem será simples ou complexo?

simples, sem elementos.

4) O personagem pode manter seu próprio design se for retirado de seu ambiente?

Não, seu design está vinculado ao ambiente específico.

5) Idade: Jovem

6) Altura: Alto

7) Tipo físico: Ectomorfo

8) Acessórios: Roupas básicas

9) Expressão padrão: Sérioso

10) Palavras-chave: Padrão, chato, prestativo.

Texto Característico:

“No início da construção narrativa, ele era simplesmente conhecido como "o Humano", não passando de um mero MacGuffin destinado a impulsionar as protagonistas para além de sua zona de conforto, direcionando-as a novas experiências. No entanto, à medida que o tempo avança, essa noção de retratar o personagem como um peixe fora d'água evolui para algo mais cativante. Sua caracterização torna-se complexa, adquirindo uma urgência que, ao mesmo tempo, não o transforma em um herói. Sua aparência reflete esse equilíbrio, pois ele ingressou em um mundo mágico mantendo apenas o essencial: camisetas, calças e tênis.

Ele adere às regras não por um sentido de ética, moral ou medo, mas porque foi instruído a fazê-lo e aprendeu a não questionar. O objetivo é manter esse elemento básico, destacando sua jornada única e desafiadora em um universo fantástico.”

### **Davrik**

1) Como o personagem será usado?

Personagem principal, 1 de 2 do arco B.

2) Como o personagem será exibido?

Atualmente, está sendo desenvolvido para a apresentação do concept art, que servirá como base para a criação de uma webcomic.

3) O personagem será simples ou complexo?

Davrik será retratado de maneira simples, mas com alguns adereços distintivos.

4) O personagem pode manter seu próprio design se for retirado de seu ambiente?

Sim, continuará engenhoso.

5) Idade: Jovem

6) Altura: Alto

7) Tipo físico: Ectomorfo

8) Acessórios: Abraçadeiras, amuletos e um cabelo de alga.

9) Expressão padrão: Assertivo

10) Palavras-chave: Azarado, resiliente, corajoso.

Texto Característico:

“Há um ditado que afirma que o sucesso é resultado de preparação e um toque de sorte. Nesse sentido, nosso peixe antropomorfo precisa dobrar a preparação. Davrik, um aventureiro e caçador de itens mágicos, pertence a uma linhagem longa de exploradores desse tipo. Infelizmente, sua vida tomou um rumo drástico quando um desses objetos se revelou amaldiçoado. Apesar de sua aparência simples, um bracelete em seu pulso desencadeia ondas de azar, transformando uma vida já conturbada em uma jornada perigosamente desafiadora.

Mesmo diante desses obstáculos, Davrik persiste, avançando sem nunca desistir, aproveitando qualquer vantagem que consiga obter. Após tantos anos com o amuleto, sua aparência assemelha-se à de um espantalho, marcada pelos desafios enfrentados.”

### **Lotran**

1) Como o personagem será usado?

Personagem principal, 2 de 2 do arco B.

2) Como o personagem será exibido?

Atualmente, está sendo desenvolvido para a apresentação do concept art, que servirá como base para a criação de uma webcomic.

3) O personagem será simples ou complexo?

Simples, mas capaz de transmitir a mensagem primária de sua identidade.

4) O personagem pode manter seu próprio design se for retirado de seu ambiente?

Não, seu design está intrinsecamente ligado ao ambiente específico.

5) Idade: Jovem

6) Altura: Alto

7) Tipo físico: Armário / mesomorfo

8) Acessórios: Não

9) Expressão padrão: Feliz

10) Palavras-chave: Positivo, forte, jovem

Texto Característico:

“Diante das inúmeras situações perigosas para alguém que carrega consigo um bracelete de azar, Davrik tomou a iniciativa de contratar músculos adicionais. Esses músculos assumiram a forma de Lotran, seu leal assistente. Lotran, um homem simpático e servil, é dotado de força bruta, sempre exibindo alegria tanto ao embarcar em uma aventura quanto ao prestar auxílio. Após deixar sua casa, onde passou toda a infância e juventude entre vastos pomares de girassóis gigantes,

Lotran tem uma compreensão limitada do mundo. No entanto, ele está determinado a dar o melhor de si para ajudar seu melhor amigo em suas empreitadas.”

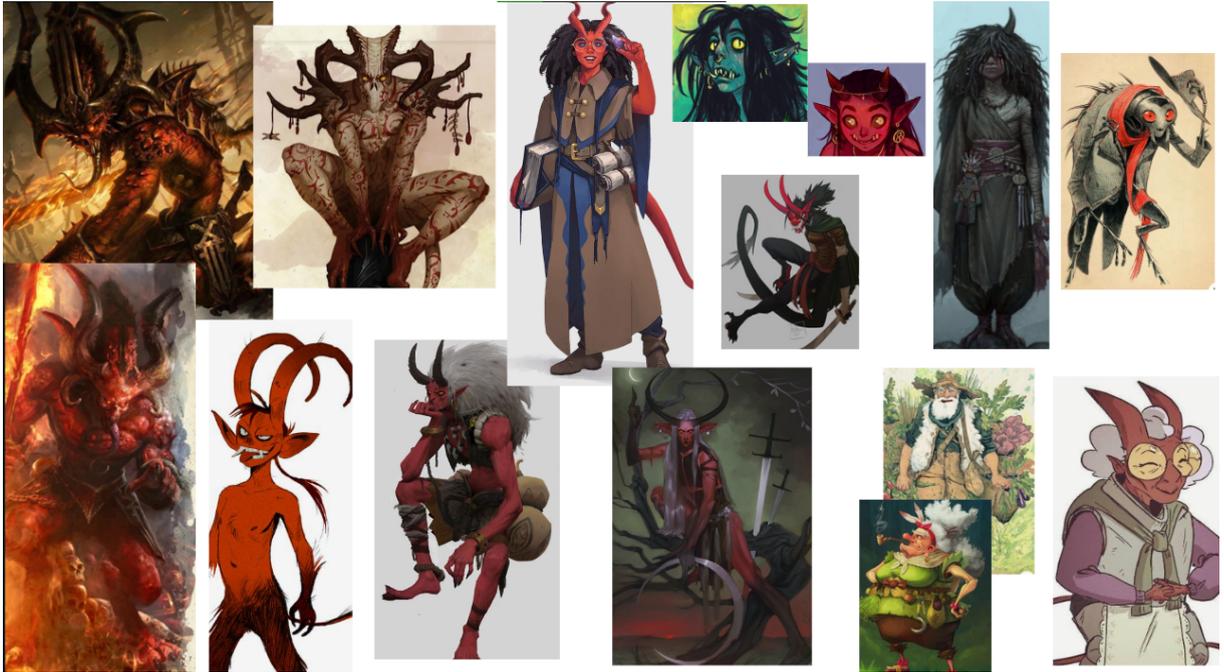
### 3.2 DETALHAMENTO DO PROBLEMA

Na presente etapa, começamos consolidando todas as informações distintas de cada personagem, a fim de analisá-las individualmente. Isso proporciona a geração de ideias e a percepção de conceitos que precisam ser considerados durante o processo de criação, garantindo que nenhuma das características seja negligenciada.

Com a reavaliação do que foi abordado durante a primeira parte da metodologia e a exploração de diversos aspectos dos personagens, foi elaborado um painel semântico para cada um deles.

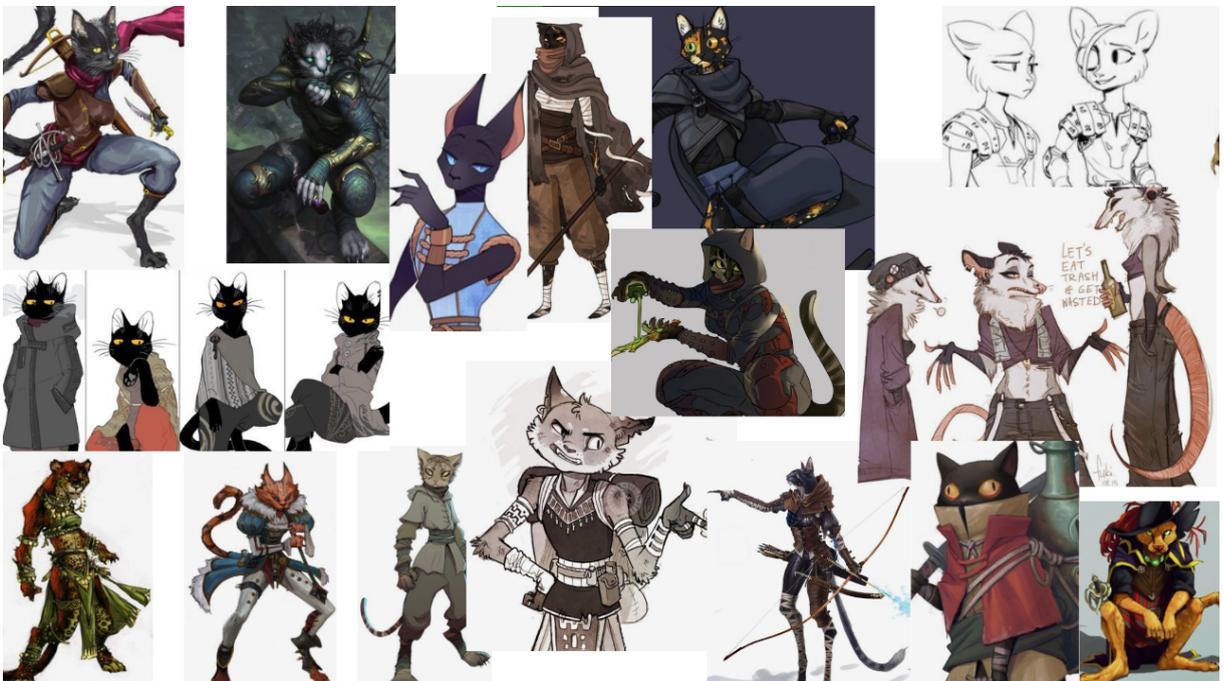
No painel semântico, buscamos manter sempre visíveis os aspectos fundamentais identificados durante o detalhamento de cada personagem, destacando tanto detalhes de aparência quanto elementos essenciais que definem a sua essência.

Figura 16 - Painel Semântico Melza



Fonte: Elaborado pelo autor, (2023)

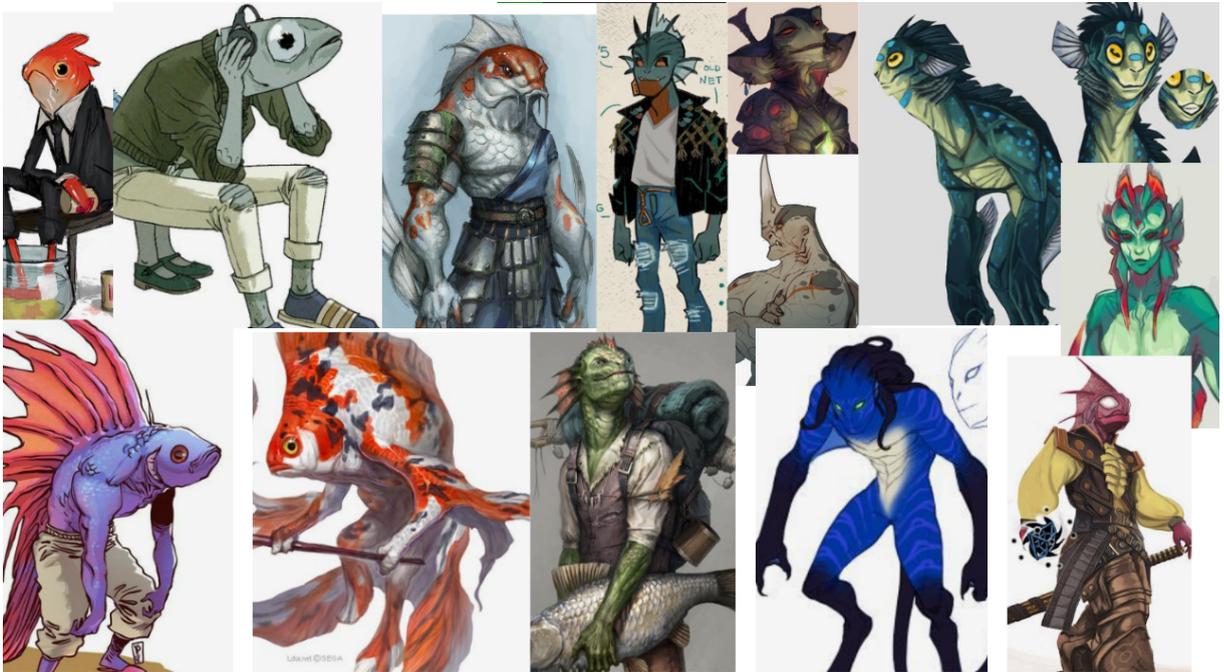
Figura 17 - Painel Semântico Myra



Fonte: Elaborado pelo autor, (2023)



Figura 20 - Painel Semântico Davrik



Fonte: Elaborado pelo autor, (2023)

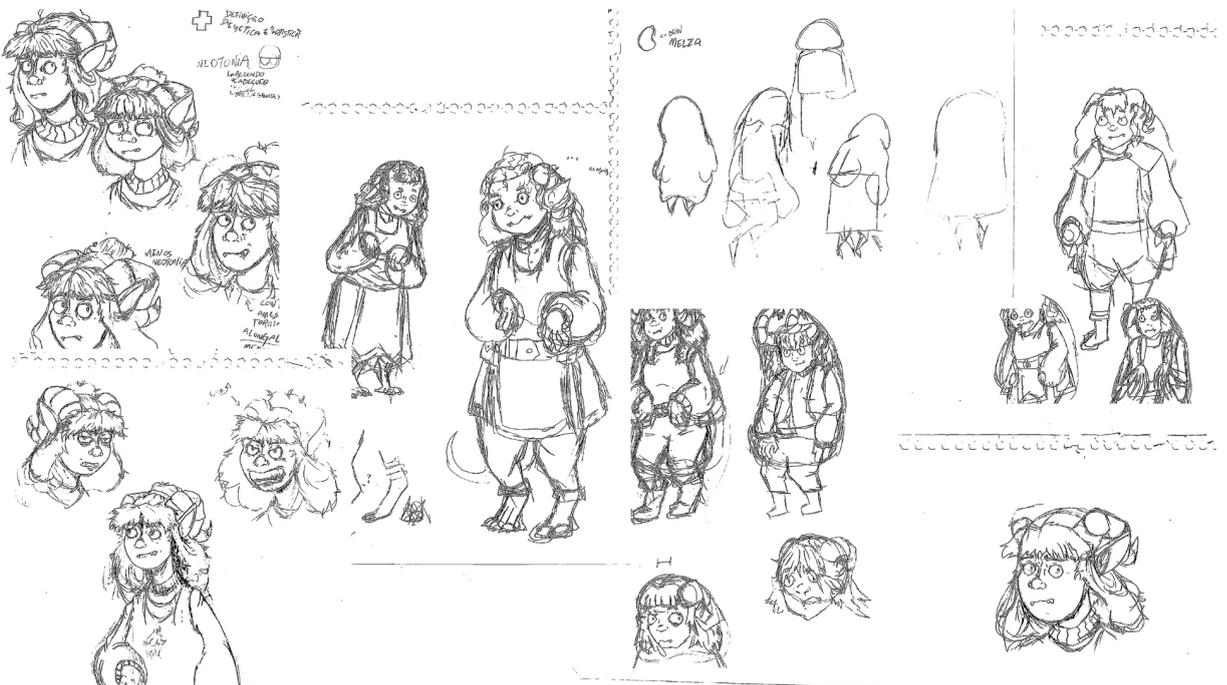
### 3.5 LEVANTAMENTO DAS IDEIAS

Nesta fase da metodologia, o desenhista inicia suas experimentações com as primeiras ideias, sempre levando em consideração o conhecimento adquirido nos outros capítulos que exploramos. Para essa etapa, o desenhista pode empregar esboços para ilustrar suas ideias, buscando variações que possam oferecer novos ângulos para a resolução do problema em questão.

A realização do briefing contribuiu significativamente para uma compreensão mais facilitada dos personagens, tornando o processo mais fluido e eficaz.

Unindo os conceitos aprendidos, iniciamos o uso da forma para dar os primeiros contornos de personalidade a cada um dos personagens. Esboços rápidos apresentavam formas triangulares para expressar características aguçadas, enquanto personagens felizes e bondosos eram delineados com traços mais arredondados, e assim por diante.

Figura 21 - Sketches Melza



Fonte: Elaborado pelo autor, (2023)

Figura 22 - Sketches Myra



Fonte: Elaborado pelo autor, (2023)

Figura 23 - Sketches Dan



Fonte: Elaborado pelo autor, (2023)

Figura 24 - Sketches Lotran



Fonte: Elaborado pelo autor, (2023)

Figura 25 - Sketches Devrik



Fonte: Elaborado pelo autor, (2023)

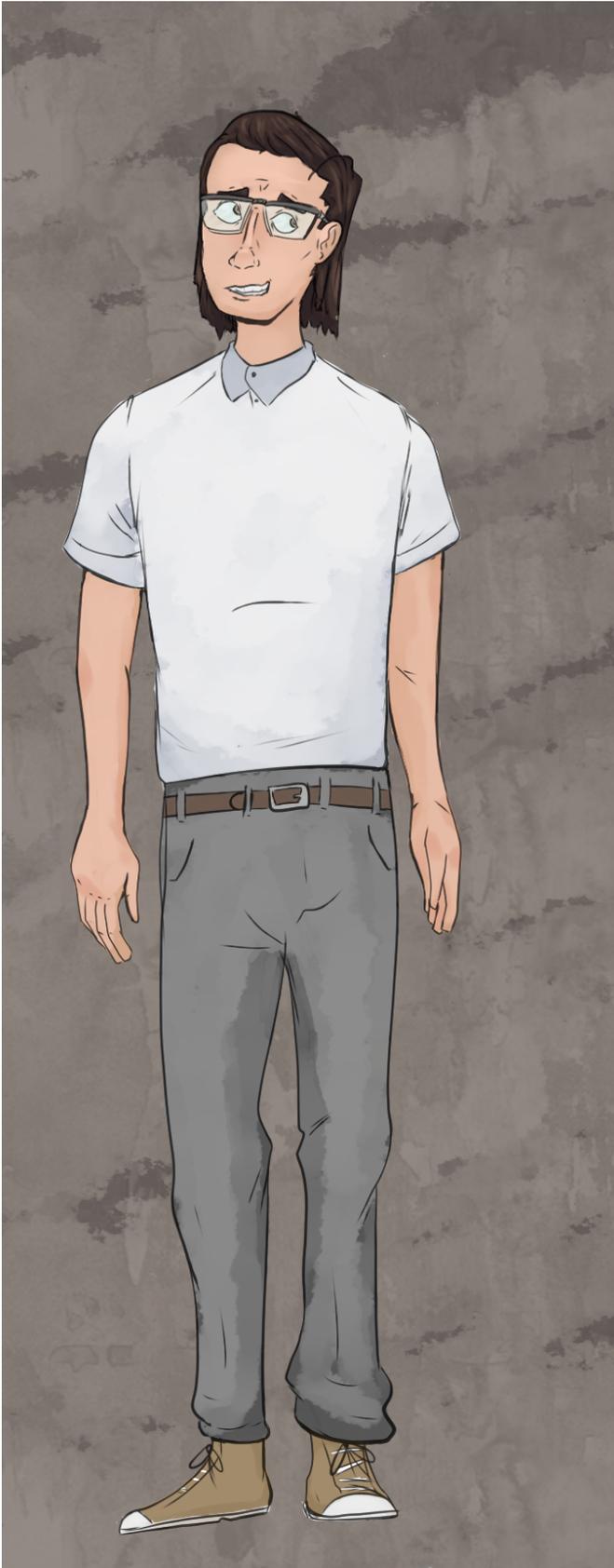
### 3.6 DESENVOLVIMENTO

Após identificarmos uma das possíveis maneiras de representar cada personagem, implementamos um processo de validação preliminar antes de avançar para a próxima etapa, a autora recebeu diversos esboços que atendiam de maneira mais eficaz aos requisitos do briefing. Em conjunto, realizamos uma votação para determinar qual deles seria escolhido para avançarmos. Esse procedimento permitiu que todas as partes envolvidas chegassem a um consenso, assegurando a escolha da opção mais promissora para posterior desenvolvimento. Esta fase crítica não apenas otimizou o tempo, mas também contribuiu para a coesão criativa, garantindo que a visão compartilhada fosse mantida.

Em seguida, adentramos a etapa de rendering, na qual utilizamos linhas, cores, texturas, volumes e tons para dar vida aos personagens. Este processo vai além da representação inicial, aprimorando a expressividade e a profundidade visual dos personagens. Cada elemento considerado para transmitir a essência desejada, proporcionando uma experiência visual rica. Após essa etapa, o personagem é

submetido a mais uma rodada de testes, refinando ainda mais sua representação antes de alcançar sua forma final.

Figura 26 - *Rendering Dan*



Fonte: Elaborado pelo autor, (2023)

Figura 27 - *Rendering Myra*



Fonte: Elaborado pelo autor, (2023)

Figura 28 - *Rendering* Lotran



Fonte: Elaborado pelo autor, (2023)

Figura 29 - *Rendering Melza*



Fonte: Elaborado pelo autor, (2023)

Figura 30 - *Rendering Davrik*



Fonte: Elaborado pelo autor, (2023)

### 3.7 AVALIAÇÃO

Na fase de validação, direcionamos nossos esforços para testar o público-alvo definido pela autora, composto por jovens entre 25 e 16 anos, que já possuem familiaridade com o mercado de webcomics. Dada a natureza dessa mídia, caracterizada pelo fácil consumo e amplo acesso, aliada à narrativa não restrita a uma mensagem única, o público-alvo se revela diversificado. Assim, estabelecemos parâmetros abrangentes para abordar essa variedade. Para realizar o teste, selecionamos indivíduos que já tinham familiaridade com a mídia, escolhendo cinco participantes na faixa etária de 18 a 30 anos. Apresentamos os personagens e os conceitos no Discord, promovendo uma discussão para avaliar se os parâmetros estabelecidos foram atendidos. Observamos atentamente os detalhes durante essa interação..

O resultado da validação mostrou-se satisfatório em colaboração com a autora, evidenciando a incorporação dos elementos por ela desejados e a eficácia na transposição de seus personagens para o papel. Durante o teste, ao apresentar o roteiro e cada personagem ao público-alvo, recebemos feedback positivo. Os participantes destacaram a adequação dos desenhos à narrativa, observando detalhes específicos de cada personagem. Em alguns casos, eles notaram elementos que permitiam comparações com outras mídias, contribuindo para um engajamento significativo. Essa interação confirmou a ressonância dos personagens dentro do contexto proposto.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao analisar o objetivo geral proposto pelo projeto, concluímos que sua realização foi satisfatória. Conseguimos criar cinco personagens distintos que, ao mesmo tempo, harmonizam-se dentro do mesmo esquema narrativo. Essas representações não apenas respeitaram a linguagem e os desejos da autora, mas também incorporaram suas ideias de maneira abrangente ao longo de todo o processo, estabelecendo assim uma conexão significativa entre ela e seu público-alvo. Os objetivos específicos, delineados no início do projeto, foram desenvolvidos de maneira orgânica ao longo do processo, contribuindo para a consecução do objetivo global.

Além dos êxitos alcançados, identificamos áreas que poderiam ser refinadas em futuros estudos. A avaliação destacou a necessidade de implementar cronogramas mais robustos, reconhecendo sua utilidade na gestão eficiente do tempo. A elaboração de *sketches*, apesar de ter sido previamente discutida em termos de desafios com grandes números, revelou-se crucial para criar representações únicas e variadas.

Outro aprendizado valioso foi a importância da comunicação eficaz entre o designer e o cliente. Esta revelou-se como uma peça fundamental para aprimorar o processo de trabalho, garantindo uma compreensão mais profunda das expectativas e requisitos, e, conseqüentemente, um resultado final mais preciso e satisfatório. Este trabalho, portanto, não apenas atingiu seus objetivos iniciais, mas também oferece insights valiosos para estudantes interessados na área de character design, destacando tanto as conquistas quanto as lições aprendidas ao longo do caminho.

## REFERÊNCIAS

CARDOSO, J. A. (2017). **Webcomic e hiperleitura**. Esferas, (9).  
<https://doi.org/10.31501/esf.v0i9.8067>

CORDEIRO, Rafaela Q F.; CAMPOS, Cláudia R P.; ARAÚJO, André C S. **Semiótica**. [Digite o Local da Editora]: Grupo A, 2018. E-book. ISBN 9788595024618.  
Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788595024618/>.  
Acesso em: 04 mai. 2023.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. Livraria Martins Fontes Editora Ltda., São Paulo, 2007.

EISNER, Will. **Narrativas Gráficas**. São Paulo: Devir, 2005.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 2001.

FRANCISCO, Thiago.; GARONE, Priscilla Maria Cardoso. **Design de Personagens e Representação Gráfica: Uma Construção Semiótica**. 2013 Disponível em:  
<https://ladij.ufes.br/wp-content/uploads/2022/03/design-de-personagens-e-representacao-grafica-uma-construcao-semiotica-1.pdf>

GIL, Antonio Carlos., **Como elaborar projetos de pesquisa**. 7. ed. – Barueri [SP]: Atlas, 2022.

GOMES FILHO, João. **Gestalt do Objeto: sistema de leitura virtual da forma**. 8ª Edição. ed. São Paulo: Escrituras Editora e Distribuidora de Livros, 2008.

GOSS, Jéssica; SOUZA, Natali; BATTAIOLA, André. **O Personagem nos Jogos e Histórias em Quadrinhos: um panorama de estudos realizados**. Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI Belo Horizonte | Brazil | 2019. Disponível em:  
<http://pdf.blucher.com.br.s3-sa-east-1.amazonaws.com/designproceedings/9cidi/1.0321.pdf>

GUIMARÃES, Edgar. **Linguagem e metalinguagem na história em quadrinhos**. Bahia, 2002. Disponível em:  
<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/31334389205109716883020426641198370007.pdf>

HELLER, Eva. **A psicologia das cores: Como as cores afetam a emoção e a razão**. Barcelona: Gustavo Gili, 2012.

LUZ, Luís G. **Construção de personagens**. [Digite o Local da Editora]: Editora Saraiva, 2021. E-book. ISBN 9786589881612. Disponível em:  
<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786589881612/>. Acesso em: 13

out. 2023.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: Ed. M. Books, 2004.

MCCLOUD, Scott. **Reinventando os Quadrinhos**. São Paulo: Ed. M. Books, 2005.

NOTH, Winfried.; SANTAELLA, Lucia., **Introdução à Semiótica**. São Paulo: Ed. PAULUS, 2021.

PEREZ, Clotilde. **Mascotes: semiótica da vida imaginária. [Digite o Local da Editora]: Cengage Learning Brasil**, 2018. E-book. ISBN 9788522126569. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788522126569/>. Acesso em: 04 mai. 2023.

PLATCHECK, Elizabeth R. Design Industrial: **Metodologia de Ecodesign para o Desenvolvimento de Produtos Sustentáveis**. [Digite o Local da Editora]: Grupo GEN, 2012. E-book. ISBN 9788522490165. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788522490165/>. Acesso em: 04 mai. 2023.

SANTOS, Iury Givago Ribeiro Bispo de Almeida.; CRUZ, Tiago André.; HORN, Milton Luiz Vieira. **UMA BREVE HISTÓRIA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**. Santa Catarina: Ano 2011 - V.15 – N0 03. Disponível em: <http://www.educacaografica.inf.br/wp-content/uploads/2012/02/luri.pdf>

SEEGMILLER, D., **Digital Character Painting Using Photoshop CS3**. Boston: Charles River Media, 2008.

STEFFEN, Felipe O., FROSI César. **Direcionamentos no Character Design: Uma Análise Arquetípica e Semiótica dos Personagens de Jogos Digitais**. 2015 Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2015/anaispdf/artesedesign-full/147330.pdf>

TAKAHASHI, Patrícia Kelen; ANDREO, Marcelo Castro. **Desenvolvimento de Concept Art para Personagens**. Universidade Estadual de Londrina, Dept. de Design, Brasil, 2011.

# APÉNDICE A – Concept Art

