



Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”

Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação e Design



Desenvolvimento de Projeto de Concept Art

Marcelle Pan Carvalho da Silva

Projeto de Conclusão de Curso apresentado para obtenção do título de
bacharelado em Design Gráfico, sob a orientação dos professores Dra^a Ana
Beatriz Pereira Andrade e Me^o Jorge Otávio Zugliani

Bauru
2022

Agradecimentos

Agradeço a todos que me acompanharam durante o projeto. Aos meus primos, minha irmã e meus amigos que me aguentaram enviando, aleatoriamente, partes dos processos, pedindo opiniões e votações, quando crivava possibilidades demais, mesmo sabendo de minhas indecisões.

Aos orientadores Ana Bia e Jozz agradeço pelas dicas, ajudando a me guiar por quais caminhos escolher seguir. Também aos outros professores ao longo do curso, que me fizeram experimentar técnicas, materiais e projetos que nunca teria testado antes. Trabalhos que tiveram alguns de seus fragmentos compondo este projeto.

Agradeço aos artistas que compartilharam seus processos em lives e podcasts e indiretamente me fizeram companhia durante as várias horas no computador e me fizeram aprender mais sobre a área.

Por fim, deixou meus últimos agradecimentos a Astrid, a Gata dos Telhados, que dormia enquanto eu desenhava, pelas madrugadas.

Em memória de Charlie, o Cocker das Sonecas Debaixo da Mesa, que me acompanhou por 10 anos, até o começo deste ano e agora pode correr através das estrelas.



Fig. 1: Charlie. Fonte: Acervo Pessoal.

Resumo

Este relatório trata de uma descrição das várias etapas ao desenvolver meu primeiro projeto autoral de Concept Art voltado para Animação, incluindo o desenvolvimento do Personagem Principal, Vestuário, Objetos/Props, explorações de poses e expressões, Turn Around e uma pequena exploração da Identidade Visual para apresentar o Projeto.

Palavras Chave: *Concept Art; Design de Personagem; Props;*

This report contains the description of the various stages while developing my first authorial Concept Art Project oriented to animation, including the Character Design from the Main Character, Clothing, Props, Model Sheet with poses and expressions, Turn Around and a brief exploration of the Visual Identity to present the Project.

Key Words: *Concept Art; Character Design; Props;*

Abstract

Lista de Figuras

Figura 1: Charlie..... 05

Figura 2: Concept Personagem Ametista..... 18

Figura 3: Rascunho de Cena Chihiro..... 20

Figura 4: Concept Rayner Alencar..... 20

Figura 5: Thumbnails de projetos no Artstation: Bragato..... 21

Figura 6 a 8: Páginas do Personagem Onirodin..... 22

Figuras 9 e 10: Personagem Hiptano..... 23

Figuras 11 a 13: Thumbnails dos cenários de Trizkélia..... 23

Figuras 14 a 16: Ilustrações e o Mapa de Trizkélia..... 24

Figura 17: Thumbnails de projetos no Artstation: Airi Pan..... 25

Figura 18 a 21: Desenvolvimento personagens The Footman e The Lady’s Maid..... 26

Figura 22 e 23: Ilustrações da personagem the Lady’s Maid.. 27

Figura 24 e 25: Desenvolvimento dos personagens e itens da Cozinha..... 27

Figura 26 a 28: Desenvolvimento da personagem The Headmistress..... 28

Figura 29: Thumbnails de projetos no Artstation: Beda..... 29

Figura 30: Página Principal do Projeto Yang Tiger..... 30

Figura 31 e 32: Páginas de variações de Vestimenta Yang Tiger..... 31

Figura 33 a 35: Sketches, Variação de Roupas e Expressões Yang Tiger..... 32

Figura 36: Thumbnails de projetos no Artstation: Caio Martins..... 33

Figura 37 e 38: Primeiras Explorações da personagem Fifi..... 34

Figura 39 e 40: Páginas dos personagens Fifi e Spanish..... 35

Figura 41: Lineup dos quatro personagens de Fifi and Friends..... 35

Figura 42 a 45: Segunda variação para os personagens de Fifi and Friends..... 36

Figura 46: Modelo Final de Fifi e detalhes do personagem carangueijo..... 36

Figura 47: Garça Vaqueira por Rafael Martos Matins..... 42

Figura 48: Moodboard inicial de Referências Estéticas..... 43

Figura 49: Compilado de Referências da Garça Vaqueira..... 44

Figura 50: Compilado de Referências de projetos com personagens Aves..... 44

Figura 51 a 54: Estudos de observação de Garças Vaqueiras..... 45

Figura 55: Estudo de Simplificação em Silhuetas..... 45

Figura 56: Estudo e anotações da anatomia do pássaro..... 46

Figura 57: Estudos de pintura da Garça..... 46

Figura 58: Rascunho digital Garça..... 46

Figura 59: Primeiras versões no digital..... 46

Figura 60: Primeiras Variações para do personagem Ori..... 47

Figura 61: Versões Finalistas das Primeiras Opções..... 48

Figura 62: Estudos rascunhos da segunda leva de opções.... 48

Figura 63: Segunda leva de opções colorizadas..... 49

Figura 64: Comparação das mudanças do Modelo Final..... 49

Figura 65: Modelo Final do personagem Ori..... 50

Figura 66 e 67: Rascunho do Pássaro no Futuro..... 50

Figura 68: Rascunhos de ponchos no Pássaro..... 51

Figura 69: Referências de Tecidos de Redes e Vestimentas..... 51

Figura 70: Estudos de roupas a partir de referência..... 52

Figura 71: Referência de Vestimentas Pt. 2..... 53

Figura 72: Possibilidades de Vestimentas..... 53

Figura 73: Primeiros testes de cores e estampas..... 54

Figura 74: Variações de Cores e Estampas nas Vestimentas Finalistas..... 54

Figura 75 e 76: Referências de Objetos com Insetos e Fogareiro para Acampamento..... 56

Figura 77: Objetos da Loja de Antiguidades..... 57

Figura 78: Referências de Pingentes, Frascos e Amuletos..... 57

Figura 79 e 80: Objetos e Ferramentas da Coleção de Ori..... 58

Figura 81: Insetos Esculpidos e em Resina..... 58

Figura 82: Estudos de Mochilas e Maletas..... 59

Figura 83: Referências de Maletas e Ferramentas..... 59

Figura 84: Testes de composição dos dois modelos de Ponchos com Mochilas..... 60

Figura 85: Rascunhos e anotações da Mochila e a Coleção... 61

Figura 86: Mochila Fnal sem Objetos..... 61

Figura 87: Mochila Final com Objetos..... 62

Figura 88: Referências Colares com Pedras e Cristais..... 63

Figura 89: Opções do Colar da Estrela Desativado..... 64

Figura 90: Opções do Colar da Estrela Ativado..... 64

Figura 91: Opções de Luz emanada pelo Fragmento..... 64

Figura 92 a 94: Variações do Fragmento de Estrela..... 65

Figura 95 e 96: Poses e Expressões de Chihiro..... 68

Figura 97: Estudos de Poses da Garça Vaqueira..... 69

Figura 98 e 99: Poses Finalizadas..... 70

Figura 100 e 101: Rascunhos de Expressões de Ori..... 71

Figura 102: Expressões Finalizadas..... 72

Figura 103: Rascunhos do Turnaround..... 73

Figura 104: Turnaround Finalizado..... 74

Figura 105 a 109: Rascunhos do Título no papel..... 76

Figura 110: Testes de Fontes para o Título..... 76

Figura 111: Rascunhos de logotipos para o Título..... 77

Figura 112: Versão Final Logotipo..... 77

Figura 113 a 115: Versões Coloridas do Logotipo..... 78

Figura 116 e 117: Versões Vazadas em Preto e Branco..... 78

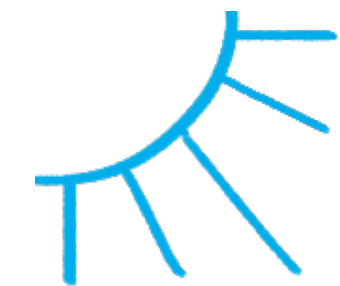
Figura 118 e 119: Moldura e Canto Sol..... 79

Figura 120 a 122: Fundos de Nuvem, Folhagem e Textura Arenosa..... 79

Figura 123: Paleta de Cor do Projeto..... 81

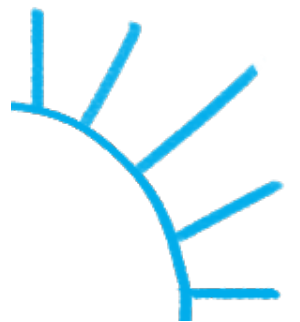
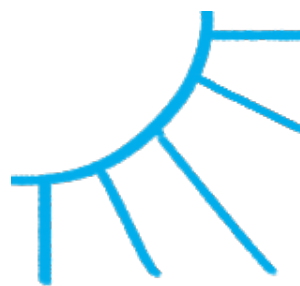
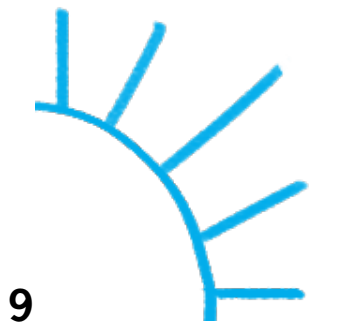
Figura 124: Paleta de Cor do Personagem..... 82

Figura 125: Registro das Gaças Vaqueiras..... 84

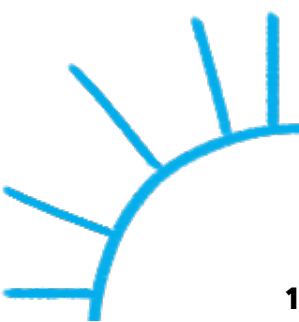


Sumário

Introdução	11
Como Surgiu a Ideia	12
O que é o projeto	13
Objetivos	15
Geral	16
Específicos	16
Contextualizando	17
Análise de Similares e Inspirações	19
João Bragato	21
Airi Pan	25
Luiza Beda	29
Caio Martins	33
Desenvolvimento	37
Conheça o mundo de Ori	38
Ori	41
Escolha do Pássaro	42
Estudos	43
Coleta de Referências	44
Silhuetas e Estilização	45
Evolução das Versões	47
Próximas Etapas	50
Vestuário	51
Estudo a partir de Referências	52
Testes de Variações de Roupas	53



Props	55
A Coleção	56
Insetos e Objetos	56
A Mochila	59
Estudo de Mochilas	59
Versão Final	60
Fragmento de Estrela	63
Funcionamento	64
Model Sheet	67
Poses	69
Expressões	71
Turnaround	73
Identidade Visual	75
Logotipo	76
Desenvolvimento	76
Versões Logotipo	78
Elementos Acessórios	79
Fontes	80
Paleta de Cores	81
Principais	81
Secundárias	81
Cores do Personagem	82
Conclusão	83
Referências	85
Confira o Projeto	88



INTRO

Pela minha experiência, é no ato de criar e de fazer nosso trabalho que descobrimos quem somos (KLEON, 2013, p. 32).

Como surgiu a Ideia

A ideia para esse projeto surgiu lá pelo fim do terceiro ano da faculdade, pensando na chegada do quarto ano e o início do TCC, que temática iria encontrar para o meu projeto, qual história. Desde que entrei no curso de Design, eu já tinha em mente que gostaria de focar nas áreas de ilustração ou animação. Com o tempo fui descobrindo mais sobre as especificações de cada área e por fim, havia chegado à conclusão que queria tentar fazer uma animação. Porém, após passar pela matéria de Imagens Animadas foi possível perceber o quanto de tempo levaria para conseguir uma animação completa, então decidi que para o TCC seria mais interessante focar em produzir um projeto abordando apenas a Pré-Produção de uma animação e desenvolver um Projeto de Concept Art.

Para a história, a ideia acabou surgindo meio que em consequência da pandemia. Agora que estava realizando a segunda metade da faculdade de forma remota, deixando o apartamento de Bauru e voltando para casa em Marília, os únicos cenários que eu tinha eram o quintal e o interior da casa. Por conta disso, acabava passando o fim da tarde no quintal de casa, durante esse tempo eu ficava

observando os passarinhos que passavam naquela região do céu. Eu também sempre tive certo interesse por Biologia, assistindo documentários de animais no Discovery Chanel ou NatGeo desde pequena, que meu pai acompanhava.

Quando percebi, isso acabou virando uma rotina e logo fui percebendo os padrões de horários e tipos de pássaros que passavam por lá. Geralmente os pardais passeavam por lá o dia todo, um pouco mais a tarde as maritacas começavam a retornar em grupos para seus ninhos. As pombas e rolinhas passavam atravessando com seus voos mais barulhentos e por fim, as andorinhas faziam sua última dança em grupo antes de irem embora e os morcegos começavam a caçar seus insetos. Mas de vez em quando nesse meio tempo, por volta das 17h30, passavam voando bem suavemente ao longe um pássaro branco, bem silenciosamente ao longe, geralmente sozinhos ou em duplas, porém algumas vezes, naquela típica formação em V. Acabaram sendo meu foco no período, pois nunca tinha avistado estes anteriormente e queria descobrir que espécie eles eram.

A partir de tentativas de fotografá-los e tentando identificar as características do corpo, descobri o site WikiAves, um catálogo onde pessoas registram fotos e as localizações de pássaros que elas fotografaram e anexam-nas junto do artigo explicando sobre a espécie. Nesse site você consegue pesquisar por cidade e descobrir os pássaros que já foram registrados naquela região.

Como deduzi serem alguma espécie de Garça, procurei pelos pássaros que fossem semelhantes a estes e descobri que além da Garça Branca Grande (talvez a mais conhecida no Brasil), havia duas outras espécies semelhantes menores. Deduzi que estas se encaixavam melhor com os pássaros que observava: as Garças Brancas Pequenas e as Garças Vaqueiras. Sendo a última espécie escolhida para o personagem, pela coloração das patas serem mais escuras, como dos que havia observado, enquanto das Pequenas serem amareladas.

Outros contextos que conectei para formar uma narrativa, foram meus interesses por Astronomia e objetos antigos de Antiquários: objetos pequenos e entalhados, malas de viagem, frascos etc. No meio dos meus “passatempos” pandêmicos também comecei a tentar acompanhar as datas de algumas chuvas de meteoro que poderiam ser vistas no Brasil. Como estava acostumada a dormir

mais tarde, tirava um tempo para observar as estrelas. Com paciência, quase sempre era possível ver ao menos aqueles que formam apenas um risquinho no céu e satélites, porém umas duas vezes consegui avistar daquelas que deixam um rastro luminoso, como um fogo de artifício.

O que é o Projeto

Em meio a isso, pensando em que história eu iria basear meu projeto, passei a imaginar como juntaria esses diferentes contextos que estava vivendo, meio que rotineiramente. Elementos que pareciam não ter conexão nenhuma entre eles, transformados ao longo dos meses do projeto. Pássaros, objetos de antiguidade e astronomia, na história do Pássaro que amava colecionar coisas que encontrasse pelos campos até um dia parar na imensidão do Espaço, após ter coletado um pedaço de Estrela Cadente.

O relatório irá trazer a descrição dos processos e dificuldades durante as várias etapas ao desenvolver este projeto de Concept Art voltado à Animação, pessoalmente para mídia 2d, como o quadro-a-quadro. Incluindo o desenvolvimento do Personagem Principal, seu Vestuário, os Objetos/Props partes da coleção do protagonista, explorações de Poses e Expressões do personagem e alguns itens da Identidade Visual.



OBJETIVOS



Gerais

Desenvolver visualmente o personagem principal, sua vestimenta, os objetos da sua coleção e suas ferramentas.

Exploração de poses para entendimento do comportamento do personagem.

Possuir ao final, uma peça pronta para portfólio de Concept Art, com foco em desenvolvimento do personagem.

Específicos

Conseguir aplicar na prática algumas das técnicas para desenvolvimento de personagem, por exemplo: combinação de formas e cores.

Como fazer um uso efetivo e criativo de referências, de um modo a ampliar as possibilidades para variações de objetos e roupas.

Tentar utilizar referências do que está ao redor ou está presente no cotidiano. Definir o nível de estilização e linguagem artística para o projeto.



CONTEXTUALIZANDO

Para o desenvolvimento de um projeto de animação, jogos, filmes dentro da indústria do entretenimento existem algumas etapas que geralmente são seguidas. A Pré-Produção, é o onde as ideias são geradas, exploradas e organizadas, para servir como uma linha guia no decorrer do projeto. Ganharão forma durante a etapa de Produção: onde os personagens e cenários são animados, os modelos esculpidos ou programados, as cenas são colorizadas. E por fim, na Pós-Produção, os detalhes e efeitos são adicionados e refinados, todo conteúdo produzido é unido e editado e então são feitos os materiais de divulgação ao público.

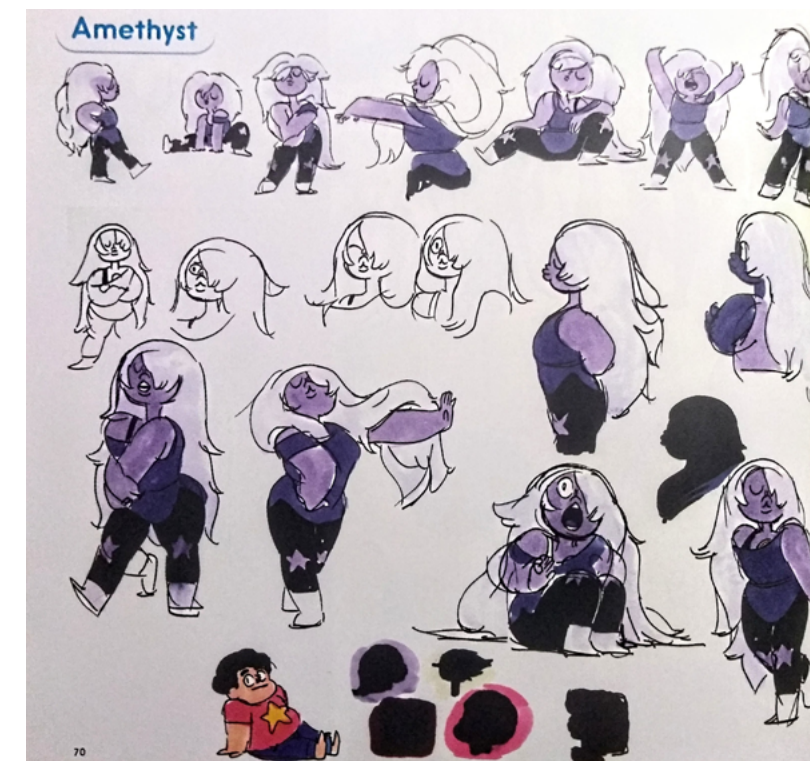
Um designer de personagem entra nas etapas bem iniciais de um projeto e deve inspirar e motivar a equipe com visuais que conseguem gerar ou quebrar uma ideia. [...] O papel de um designer de personagem é colocar desenhos na mesa e ao fazer isso, dar à equipe, algo visual para discutirem (CROSSLEY; DUDDLE, 2014, p. 14-15, tradução nossa).

O Concept Art é uma das etapas dentro da fase de Pré-Produção de um projeto. Dentro da animação, por exemplo, esta é área que será responsável em traduzir os conceitos e descrições da história, dos personagens, da ambientação, dos vestuários e dos objetos em uma representação visual. Ou seja, é o momento de definir qual será a identidade visual/linguagem utilizada para o projeto. Aqui é onde as perguntas devem surgir para buscar soluções visuais para respondê-las: seguirá uma estética mais realista ou mais estilizada? Quais os assuntos que compõem a temática do projeto? Será finalizado em técnicas 2D ou 3D? Que tipo de estilo artístico ou períodos históricos será utilizado como referência?

Este é, portanto, o momento de maior exploração do projeto, aqui serão testadas inúmeras possibilidades para cada elemento. Um mesmo personagem é testado a partir de diversas combinações de formas para sua silhueta, paleta de cores, como as roupas e objetos são utilizados pelos personagens, como cada elemento que compõe a história conversam entre si.

Por conta disso essa etapa é muito marcada inicialmente por desenhos mais “sujos” e rápidos, páginas de esboços que irão ganhando forma, conforme as características vão sendo definidas, até chegar na forma final. Então, poderá ser renderizada e servir como guia para as equipes da etapa de Produção.

Figura 2: Concept Personagem Ametista.
Fonte: Steven Universe - Art & Origins.



Em grandes produções essa etapa pode ser subdividida nas seguintes etapas (Revolution, 2020):

Design de Personagem (Character Design) = área do Concept Art focada apenas nos personagens.

Design de Cenários (Environment Design) = área focada no desenvolvimento dos cenários, ambientações.

Design de Objetos (Prop Design) = área focada em desenvolver os objetos, veículos, armamentos, os elementos que compõem os cenários e podem ser utilizados pelos personagens.

Design de Criaturas (Creature Design) = especialização em desenvolver personagens não-humanos.

ANÁLISE DE SIMILARES E INSPIRAÇÕES

Animações sempre foram grande parte das produções que acompanhei e tornaram-se inspiração para mim ao longo dos anos. Entre alguns estúdios, poderia citar as produções da Pixar (Wall-E, Ratatouille), Disney (Rei Leão, Lilo Stitch), Dreamworks (Como Treinar seu Dragão, Kung Fu Panda com Nicholas Marlet: Character Design), Studio Ghibli (As Viagens de Chihiro, Totoro), Cartoon Network (Steven Universe, Hora de Aventura).



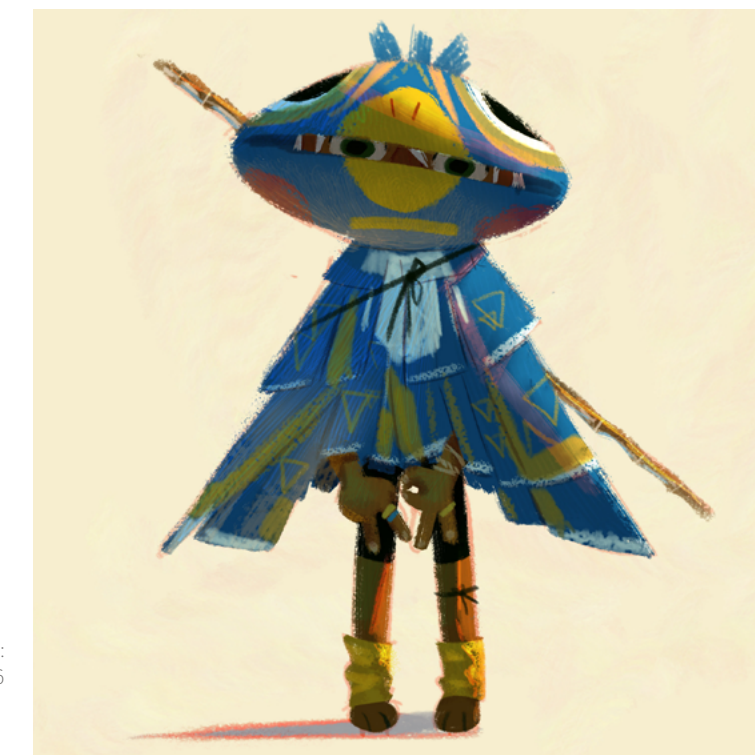
Figura 3: Rascunho de Cena Chihiro. Fonte: The Art of Miyazaki's Spirited Away.

No período de pandemia, um local onde aprendi muito sobre as áreas de Concept e Ilustração Digital foi pela Twitch, o aplicativo de Streaming ao vivo. Lá vários artistas que acompanhava pelas redes sociais, começaram a realizar lives, mostrando mais de perto seus processos explicando e dando dicas de como funcionam essas áreas, como montar boas peças de portfólio e ver o desenvolvimento de seus projetos. Dentre eles poderia citar: Rayner Alencar, Caio Martins, Ursula Dorada, Guilherme Freitas, João Bragato, Luiza Beda. Em meio a todas essas pesquisas por referência, também acabei encontrando mais alguns artistas que produzem temáticas fantasiosas, espaciais ou imaginativas em seu trabalho, como Marion Louw, Josh Sunga, Airi Pan, Ami Thompsom, Rovina Cai, entre muitos outros.

Figura 4: Concept Rayner Alencar. Fonte: <https://www.artstation.com/artwork/v1e3g6>

Ninguém nasce com um estilo ou uma voz. Não saímos do útero sabendo quem somos. No começo, aprendemos fingindo que somos nossos heróis. Aprendemos copiando. Estamos falando de prática, não de plágio – plágio é tentar fazer o trabalho de outro passar por seu. Copiar é engenharia reversa. É como um mecânico removendo partes de um carro para ver como ele funciona (KLEON, 2013, p. 37).

A análise será voltada principalmente para identificar os elementos e a montagem de apresentação deste tipo de projeto: quais itens são produzidos em cada etapa, como os itens são organizados e apresentados em cada página, quando montados como peça de Portfólio. Também analisar brevemente algumas características importantes do trabalho de cada artista. Serão selecionados três projetos pessoais, apresentados como peça de Portfólio e um com peças que foram produzidas para uma produção real.



João Bragato

(Projeto Autoral)

João Bragato atua como *Ilustrador e Concept Artist Freelancer*, mora atualmente em Londrina, Paraná e já trabalhou para empresas como *Blizzard Entertainment, EPIC Games* etc. Também atua na área de educação artística como instrutor em um curso de *Ilustração Digital na CG World*.

Ultimamente vem desenvolvendo projetos pessoais baseados em seu universo autoral chamado Solitude. Ele apresenta vários personagens e criaturas místicas e melancólicas, através um trabalho minucioso e detalhado. Em cada projeto, vai contextualizando algum acontecimento importante de sua história ou algum local do mapa e seus habitantes, parte deste universo.

Para a análise selecionei o projeto *The Nightmare of Trizkélia*, onde ele exibe uma certa variedade de tipos de explorações e processos, como ilustrações sketches, thumbnails, retrato, desenvolvimento e turnaround de personagem.

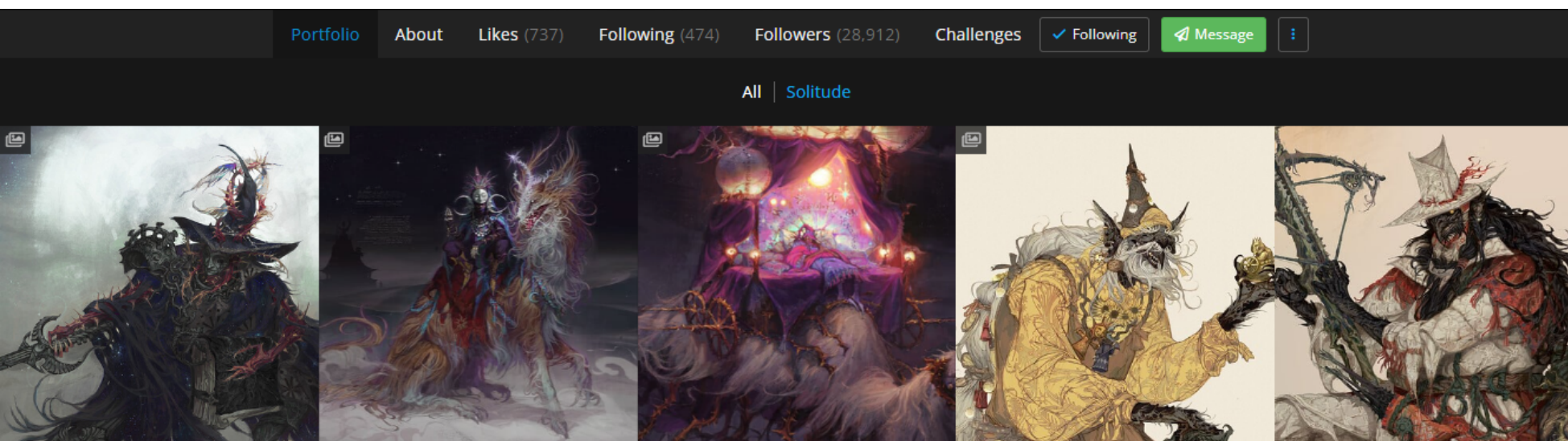


Figura 5: Thumbnails de projetos no Artstation: Bragato. Fonte: <https://www.artstation.com/bragato>



Figuras 6 a 8: Páginas do Personagem Onirodin.
Fonte: <https://www.artstation.com/artwork/48Yoyl>

O projeto é composto por 12 imagens. Introduz com a ilustração principal, que apresenta o personagem Onirodin e sua montaria, e descreve o mood (a sensação e estética) do que vai ser o projeto. Segue com a pintura de um retrato deste personagem, mostrando mais detalhes de seu rosto e expressão.

A próxima página mostra o personagem de corpo inteiro, apresentando os detalhes da vestimenta de frente e costas (nesse caso, por não ser voltado para uma produção, não chega a desenvolver vários ângulos, mas é o suficiente para visualizar mais do personagem). Também adiciona uma pose, que ajuda a descrever mais sobre sua personalidade e sua versão criança, pois provavelmente seu passado ocupa algo importante para a história.



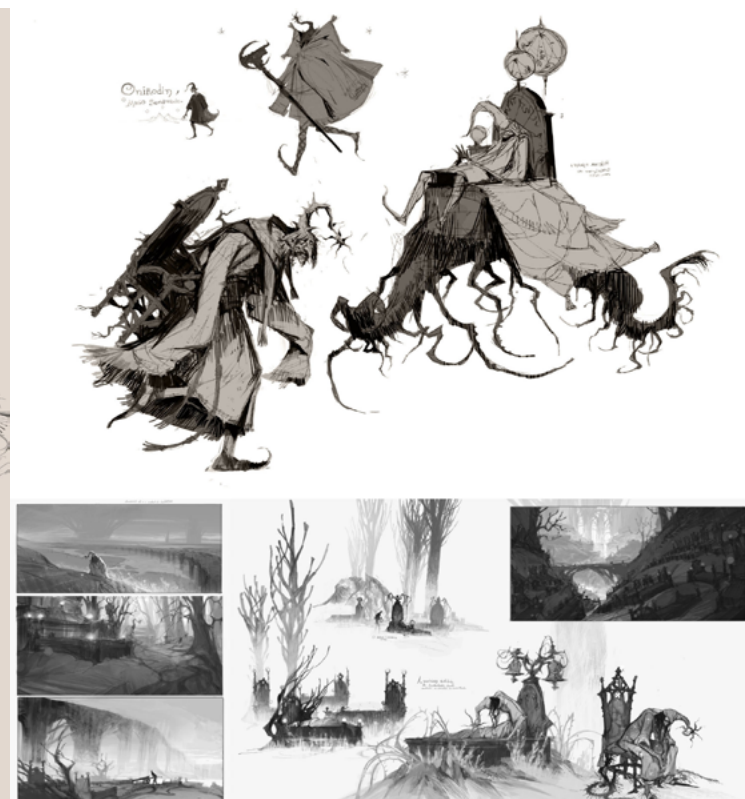
Figuras 9 e 10: Personagem Hiptano. Fonte: <https://www.artstation.com/artwork/48Yoyl>

O mesmo ocorre, no quadro a seguir, retratando o próximo personagem, Hiptano. Este também recebe uma pintura, mas desta vez, do personagem com o passar do tempo, em uma forma animalística e corrompida.

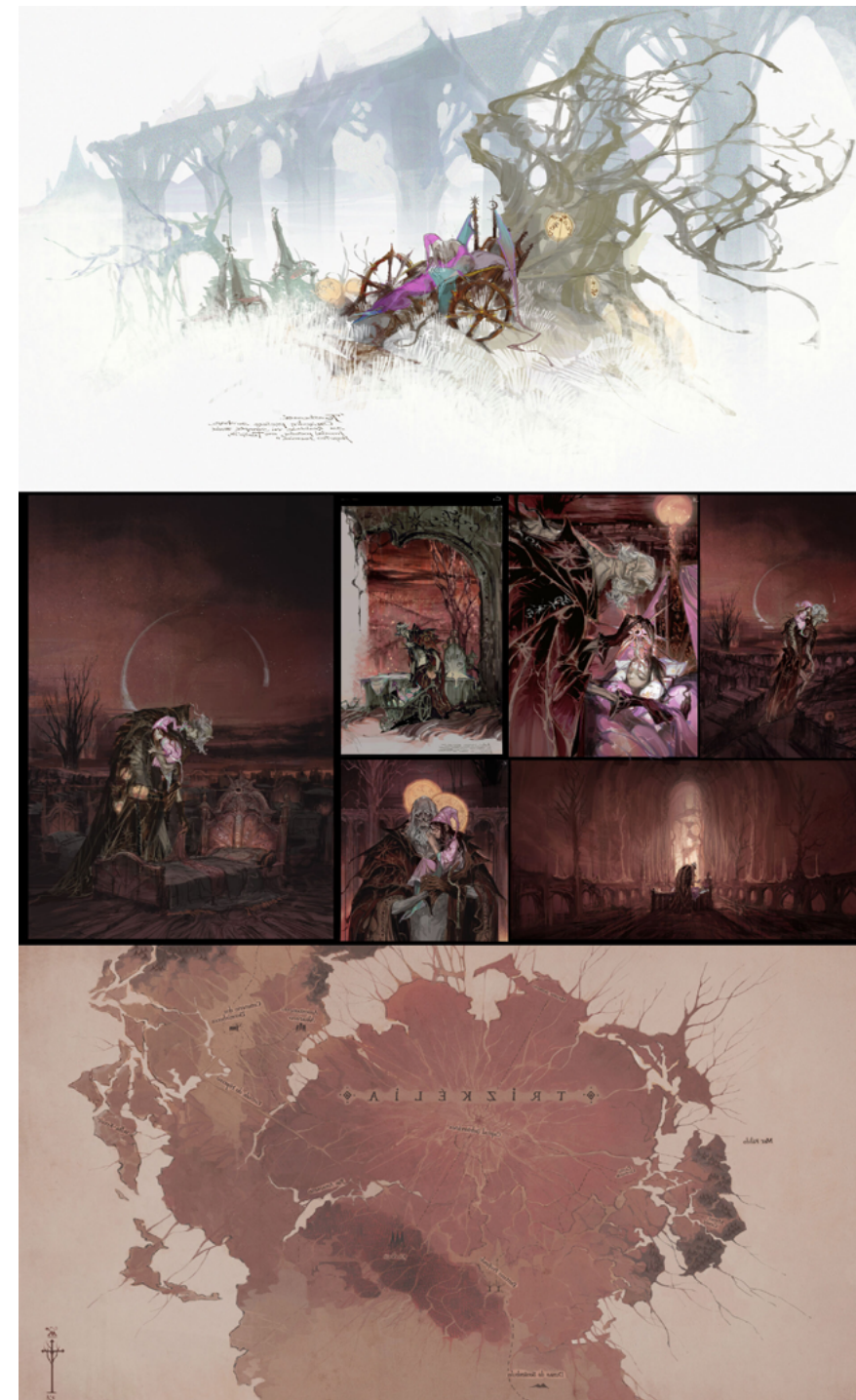


Figuras 11 a 13: Thumbnails dos cenários de Trizkélia. Fonte: <https://www.artstation.com/artwork/48Yoyl>

Exibe algumas etapas de processo: seus sketches e anotações sob as thumbnails (testes, em dimensão pequena, de possíveis composições e/ou valores tonais, antes de seguir para a ilustração em si).



Em mais três imagens, mostra os testes de desenvolvimento de ambos os personagens, com os objetos e criatura que os compõe. Além de mais algumas thumbnails dos cenários, dessa vez trabalhando os valores tonais.



Por fim, exibe as pinturas que contextualizam as origens dos personagens e os ambientes por onde passaram, utilizando tons escuros, avermelhados e melancólicos. E finaliza com o mapa que contextualiza onde ocorreram tais eventos representados por esses personagens.

Em relação ao conjunto do projeto, as imagens em si já possuem uma forte linguagem visual: nos formatos e detalhes, suas formas orgânicas retorcidas, como raízes e pontas esticadas, como raios de luz. E no uso de uma paleta sóbria, de tons mais sombrios e avermelhados, com exceção dos rosas e roxos do personagem Onirodin.

O projeto em si é composto somente pelas imagens que foram produzidas, organizadas por página para cada etapa, sem adicionar elementos auxiliares de identidade visual. Com exceção dos nomes dos personagens e os pequenos parágrafos em caligrafia manuscrita que aparecem junto de algumas explorações, remetendo a anotações feitas em um livro.

Figuras 14 a 16: Ilustrações e o Mapa de Trizkélia. Fonte: <https://www.artstation.com/artwork/48Yoyl>

Airi Pan

(Projeto Autoral)

Airi Pan mora em Los Angeles, California e atua como Concept Artist e Ilustradora para jogos, animação e filmes, tendo seu cargo atual como Concept Artist Senior, na Blizzard Entertainment. Também já trabalhou para produções de empresas como Netflix, Activision, Pixar, Warner, CDProjekt Red, entre outros.

Escolhi um de seus projetos pessoais para análise, principalmente, por conta da construção da identidade visual do projeto como um todo e em sua apresentação. Além de poder visualizar o alcance técnico de uma profissional que atua em grandes empresas desta área.

O projeto *the Manor Grey*, apresenta elegantes e delicados personagens inspirados em funcionários e utensílios que se fusionam e se integram como partes de uma antiga mansão.

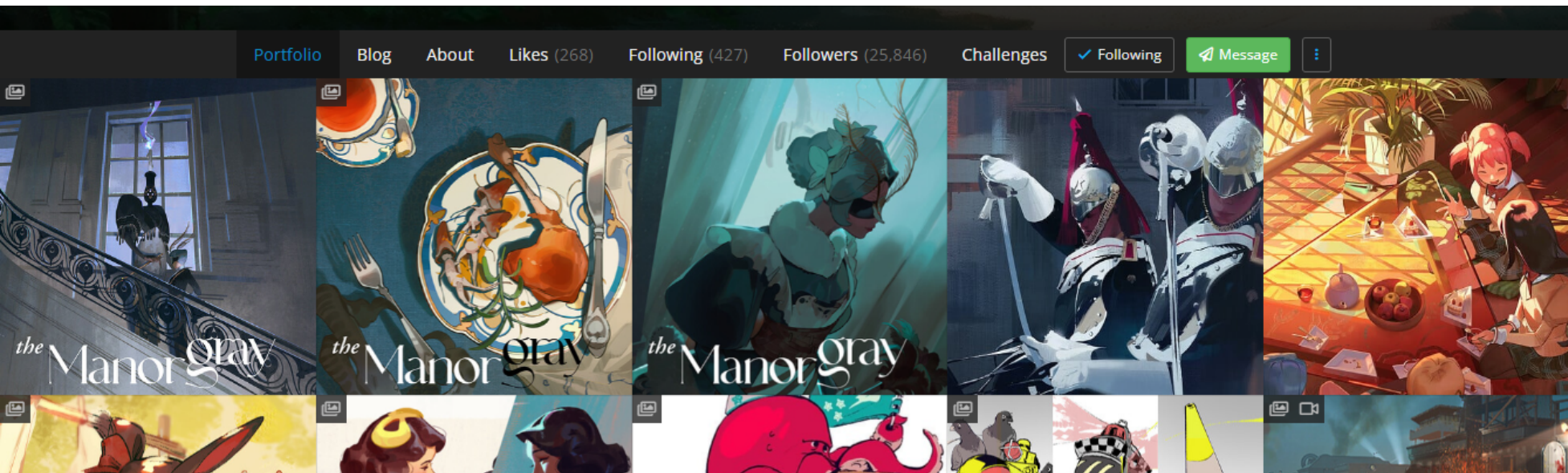


Figura 17: Thumbnails de projetos no Artstation: Airi Pan. Fonte: <https://www.artstation.com/airipan>

Este projeto originalmente foi postado em três partes no Artstation (site de portfólio voltado para área de jogos, filmes e animação) e é composto por 11 páginas no total.

O projeto possui uma página de abertura de título, com fundo de papel envelhecido e respingos de café e uma tipografia fina e elegante.

A introdução é feita com uma ilustração de um ambiente da mansão, emoldurado como uma fotografia antiga. Ao lado acompanha um pequeno texto introdutório, como um conto, para contextualizar a história do projeto.

Segue com duas páginas de apresentação de dois personagens: *the Footman* e *the Lady's Maid*, ambos com suas roupas de trabalho e máscaras que remetem a mariposas, carregando suas ferramentas. Acompanham pequenos textos que descrevem poeticamente os personagens. As imagens que acompanham são sketches, em estética de papel antigo e closes de detalhes e objetos. Suas paletas de cores são apresentadas como dois recortes de tecido.



Figura 18 a 21: Desenvolvimento personagens *The Footman* e *The Lady's Maid*. Fonte: <https://www.artstation.com/artwork/8wzyxx>



Figura 22 e 23: Ilustrações da personagem *the Lady's Maid*.

Fonte: <https://www.artstation.com/artwork/8wzyxx>

Finaliza a etapa desses personagens com duas ilustrações, representando uma cena e um ambiente da narrativa.



Figuras 24 e 25: Desenvolvimento dos personagens e itens da Cozinha. Fonte: <https://www.artstation.com/artwork/5BOqgO>

A segunda parte, explora delicadamente as peças de porcelana, alimentos e a criatura semelhante a uma ave, que comanda a cozinha. Acompanha close dos detalhes dos guardanapos, do design dos pratos e carimbo.

Na terceira parte explora a personagem *the Headmistress*, a comandante dos outros funcionários. Fusionada a um candelabro, mostra os detalhes de sua vestimenta e esboços comparando as alturas dos três funcionários.

Complementa com uma ilustração de tom sombrio para contextualizar a personagem. Finalizando o projeto com esboços organizados em papéis translúcidos e uma fotografia com os objetos que inspiraram o projeto.

Além da escolha da tipografia e diagramação fina e elegante, remetendo a menus gastronômicos, possui uma paleta de cores frias com toques laranjas, que acompanham todo o projeto.



Figura 26 a 28: Desenvolvimento da personagem *The Headmistress*.

Fonte: <https://www.artstation.com/artwork/JeJV5A>

Luiza Beda

(Projeto Autoral)

Luiza Beda é uma artista freelancer na área de Concept Art e Visual Development, de Brasília (DF), Brasil. Trabalhou com algumas empresas de jogos e cardgame e atualmente trabalha como Diretora de Arte de um jogo de cartas indie: Chroma:Bloom and Blight.

Seus projetos geralmente são voltados a desenvolver personagens, focando em seus comportamentos e expressões, variações de vestimentas e o funcionamento de objetos que ajudam a compreender a história. Também possui alguns projetos de exploração visual

contando a história através de ilustrações que retratam cenas importantes do projeto. Costuma trazer temáticas de fantasia, elementos da natureza e patinação, com inspirações estéticas asiáticas.

O projeto escolhido para análise é *Yang Tiger*, realizado como projeto final de um curso de desenvolvimento de personagem. Tem como temática um jovem patinador que carrega a Maldição do Tigre, onde toda vez que se sente estressado ou com raiva, acaba se transformando (engolido) em um tigre. Seu dilema é entre aceitar seu tigre interior ou continuar vivendo com medo e se restringindo aos olhos dos outros.

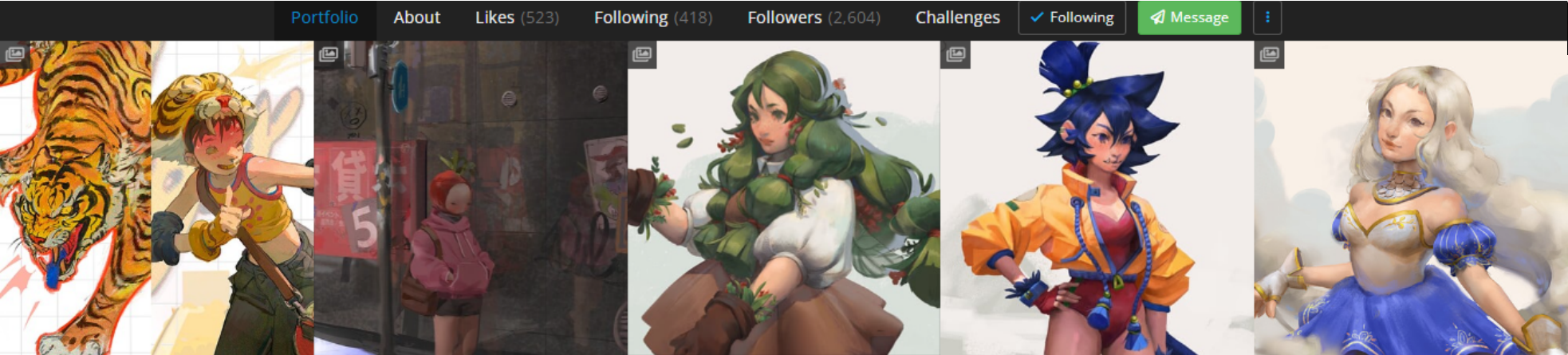


Figura 29: Thumbnails de projetos no Artstation: Beda. Fonte: <https://www.artstation.com/luizabeda>

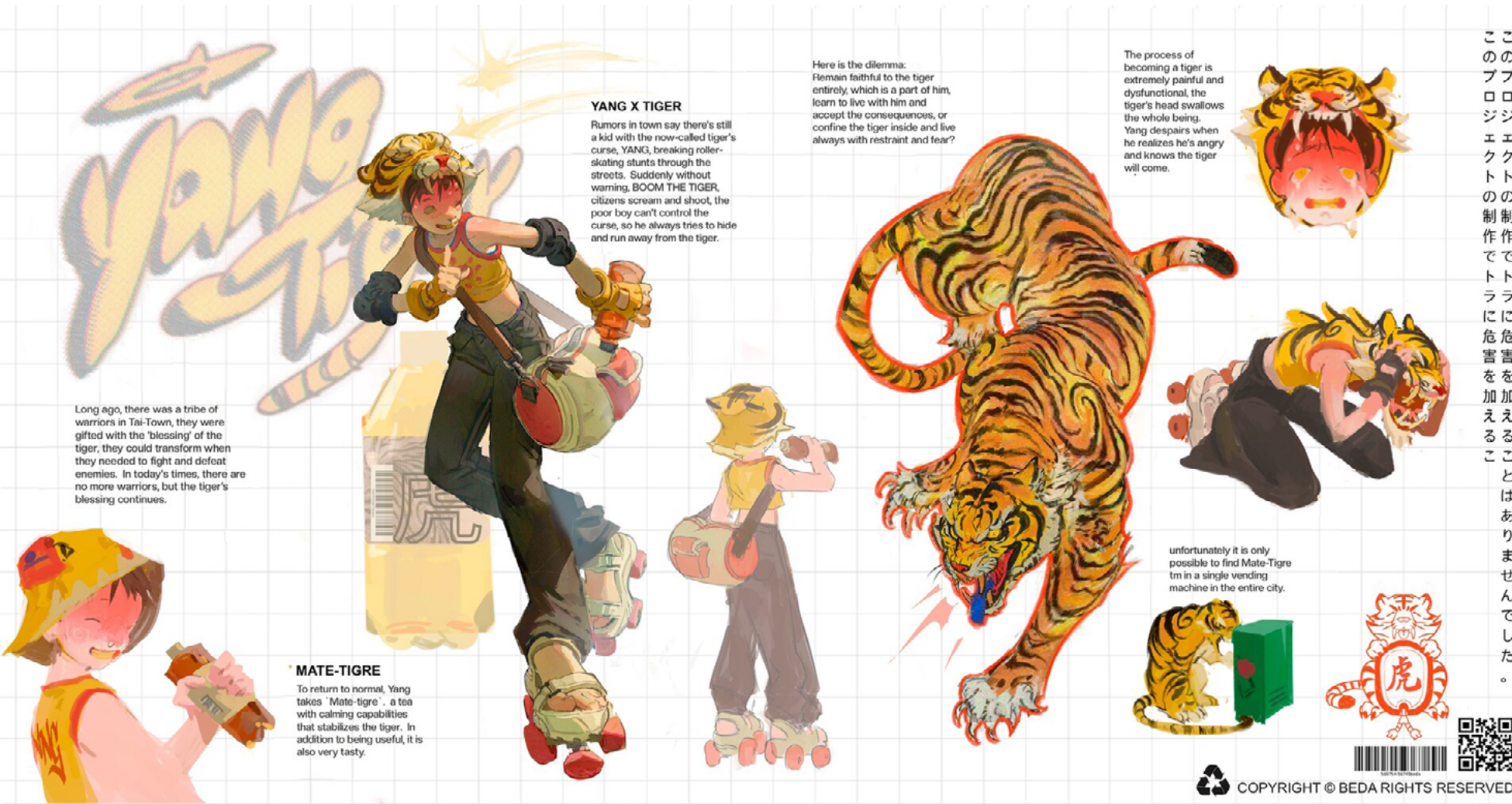
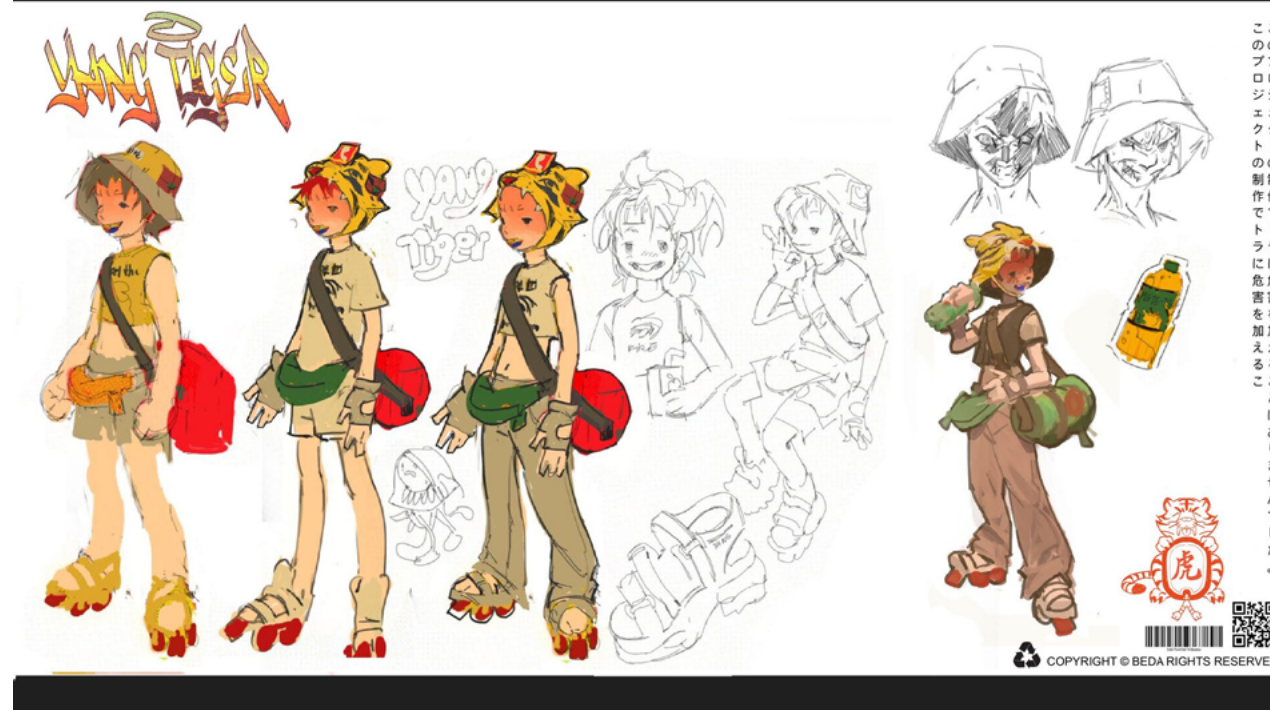


Figura 30: Página Principal do Projeto Yang Tiger. Fonte: <https://www.artstation.com/artwork/OmDVav>

O projeto é composto por 6 páginas, sendo a primeira página a principal. Esta resume todo o projeto e apresenta o personagem em suas formas finais, com textos auxiliares ao lado contendo breves descrições do contexto da história que envolve o protagonista. E como se comporta quando estaria passando pela transformação.

Prossegue com rascunhos de variações de vestimenta, principalmente de seu chapéu de tigre, que representa sua Benção/Maldição e testando as combinações das roupas.

A página seguinte continua as explorações, desta vez colorizados, além de alguns rascunhos de suas expressões de raiva e sua garrafa de chá.



Figuras 31 e 32: Páginas de variações de Vestimenta Yang Tiger.
Fonte: <https://www.artstation.com/artwork/OmDVav>

A próxima página exibe seus primeiros sketches feitos para soltar as ideias que tinha para o personagem.

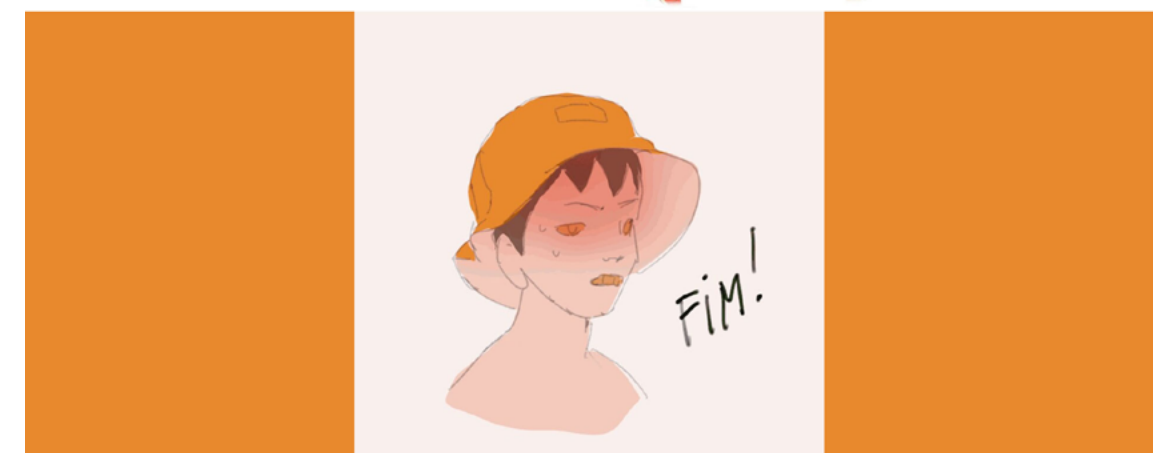
Acrescenta uma página com extras de vestimentas, uma sequência da expressão do rosto do personagem conforme seu nível de estresse aumenta. Ao lado algumas imagens de referência e ideias iniciais. Finalizando o projeto com uma imagem de agradecimento com o protagonista.

Em relação com os elementos da identidade visual, segue com a estética de Street Art, considerando o personagem ser um patinador, que também se apresenta na vestimenta. O título é feito como um grafite/pixação, sendo possível ver as alterações ao longo do projeto no canto superior esquerdo.

No canto inferior direito, coloca elementos para assemelhar a um projeto “oficial/comercial”, com um código de barras, QR Code, um carimbo vermelho de tigre e uma autenticação de copyright e ideogramas japoneses na lateral.

Os fundos são brancos e lisos, com exceção do primeiro que possui um padrão de papel quadriculado, fazendo com que a página se assemelhe a uma colagem.

Figuras 33 a 35: Sketches, Variação de Roupas e Expressões Yang Tiger.
Fonte: <https://www.artstation.com/artwork/OmDVav>



Caio Martins

(Projeto para Produção)

Caio Martins é Artista de Storyboard, Designer de Personagem e Ilustrador. Trabalha na área desde 2011 e já participou de várias produções para séries de TV animadas como: Dino Aventuras, Oswaldo, Tainá, As Microaventuras de Tito e Muda e já produziu ilustrações para livros didáticos com as Editoras Abril e Moderna. Hoje em dia atua integralmente como freelancer.

Compartilha um pouco de seus projetos pessoais e participando de desafios mensais (que acontecem nas redes sociais) durante lives na Twitch, produzindo personagens divertidos e carismáticos, com um traço fluído e colorido.

O projeto escolhido para análise foram os personagens produzidos para a série animada infantil: *Fifi & Friends* da Sesame Studios, que pode ser encontrada no Youtube. Escolhi estas peças para identificar as diferenças entre um desenvolvimento autoral, que geralmente carregam um briefing mais solto e explorações estéticas experimentais. Em contraste para o que costuma ser pedido para entrega dentro de uma produção, além de também possuírem aves como personagens.



KIPO - DreamWorks

2018



Fifi & Friends

2019



Hora do Rock - Oca Animation



Reuni 10 das peças produzidas (havia mais algumas que mostravam o mesmo tipo de processo, mas com outros personagens). O projeto é voltado para design de personagem.

Na primeira página apresenta, junto com imagens de referência da espécie de pássaro, várias possibilidades de pássaros, simplificados por combinações de formas geométricas.

A partir da seleção de 4 dos modelos iniciais (um para cada personagem da série). Realiza a exploração de poses e expressões para descrever mais de suas personalidades. Neste caso foram os personagens baseados em cubos, com aparência mais simplificada e cômica.

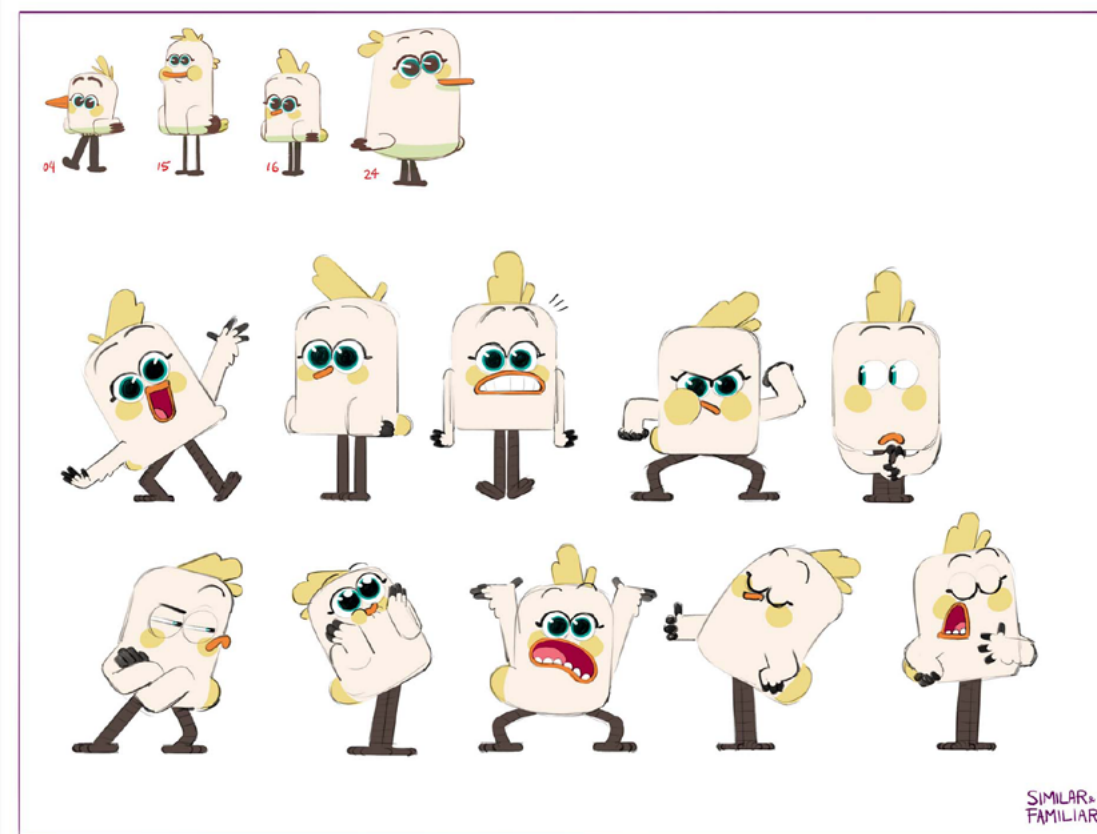


Figura 37 e 38: Primeiras Explorações da personagem Fifi. Fonte: <https://caiorfmartins.myportfolio.com/fifi-friends>

Figura 36: Thumbnails de projetos no Artstation: Caio Martins. Fonte: <https://caiorfmartins.myportfolio.com/kipo-dreamworks-animation>



Figuras 39 e 40: Páginas dos personagens Fifi e Spanish. Fonte: <https://caiorfmartins.myportfolio.com/fifi-friends>

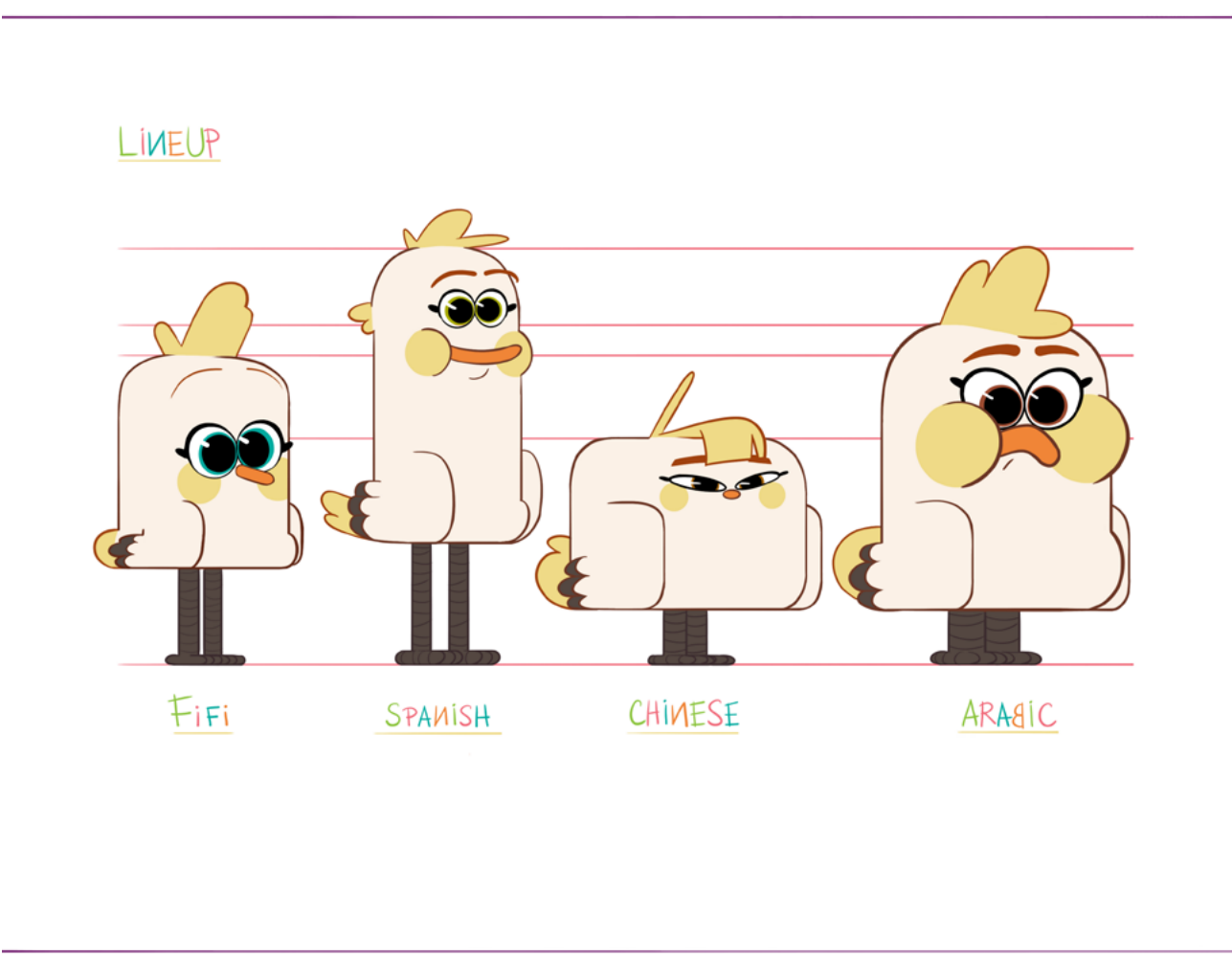
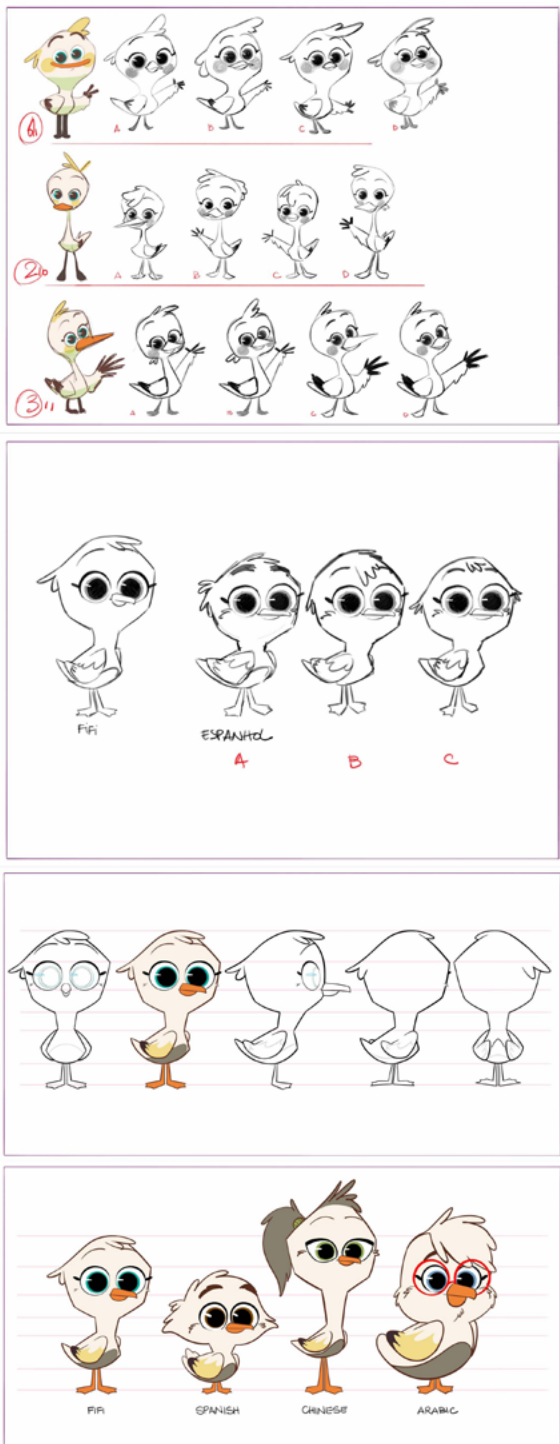


Figura 41: Lineup dos quatro personagens de *Fifi and Friends*. Fonte: <https://caiorfmartins.myportfolio.com/fifi-friends>

Segue com páginas de cada personagem finalizado junto de suas poses e paleta de cores. Termina esta etapa com um Lineup, ou seja, todos os personagens exibidos em fila, para comparação de silhueta e alturas. Assim é possível analisar se há uma boa variação de personagens e se estão seguindo uma mesma linguagem visual.



O projeto continua com mais possibilidades para o quarteto de personagens, talvez por ter como pedido inicial a entrega de mais de uma possibilidade ou caso a própria direção de arte e cliente decidiram seguir com outra estética para os personagens. Aqui percebe-se a função da etapa de Concept Art, onde é possível a modificação de rumo estético do projeto, sem requerer que cenas já animadas sejam refeitas desde o início.

Seguindo com outros três modelos da leva inicial da primeira página, traz algumas variantes: pequenas mudanças de formas, variação de penas e proporção do rosto, chegando nos modelos finais.

Desta vez os personagens escolhidos foram os que apresentavam uma combinação de formas mais complexas, não tão estilizados quanto os anteriores.

Coloquei como exemplo de página de Turnaround, a personagem principal já arte-finalizada, que irá servir de base para os animadores e a página de Lineup final dos quatro personagens.

Figuras 42 a 45: Segunda variação para os personagens de *Fifi and Friends*. Fonte: <https://caiorfmartins.myportfolio.com/fifi-friends>

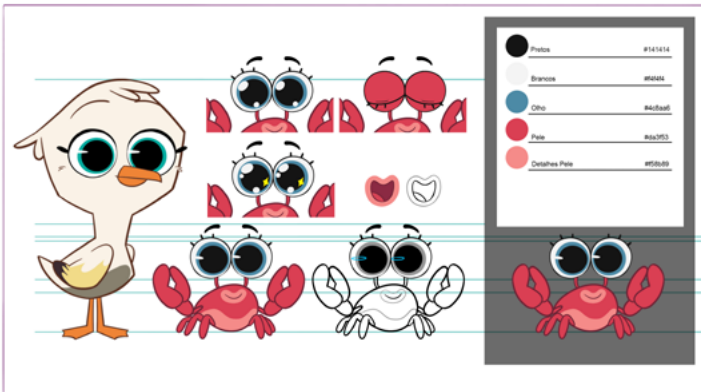


Figura 46: Modelo Final de Fifi e detalhes do personagem carangueijo. Fonte: <https://caiorfmartins.myportfolio.com/fifi-friends>

Para finalizar, há também uma página da personagem Fifi em comparação com outro animal, que acompanha referências da abertura da boca e como os olhos se fecham.

Em identidade visual, o projeto é bem limpo, provavelmente por serem algumas das peças enviadas para a equipe de produção. Por tanto possui apenas uma moldura fina colorida e fundo branco e algumas legendas manuscritas.



DESENVOLVIMENTO

Conheça o mundo de Ori

Esta é a história do pequeno e curioso pássaro Ori que amava descobrir pequenos tesouros que passavam despercebidos pelos outros animais. Ela começa no meio de uma madrugada, quando todos os outros de seu bando estavam dormindo, após o longo dia de trabalho no campo. O Pássaro fazia sua rotineira exploração pelos arredores, em busca de algum raro inseto noturno, quando de repente, surgia no céu um barulho cortante e um rastro colorido e brilhante, descendo em arco, em direção ao chão, atingindo com um clarão, uma das fazendas vizinhas: uma estrela havia caído.

Despertado completamente, com o coração acelerado de medo e curiosidade, a pequena garça rapidamente voa em direção ao local onde a luz havia atingido, questionando a si mesmo se realmente tinha assistido àquela cena. Chegando ao local, encarou uma cratera em meio ao vasto pasto, enevoadada por fumaça, onde agora havia uma rocha incandescente aos pedaços, que voltava gradualmente à sua cor metálico-rochosa. Com o tempo pôde começar a notar os pequenos pontos cristalinos de coloração azulada mesclada na rocha, como um pequeno pedaço de geodo. O pássaro pacientemente esperou até conseguir recolher algum fragmento e o guardou em sua maletinha de tesouros.

Retornando as proximidades do ninho dos pássaros, próximo ao lago, passou o resto da noite analisando e criando um cordão para carregar seu novo amuleto, seu próprio pedaço de estrela. Adormeceu no meio de seus materiais até o sol da manhã começar a raiar. Quando os raios começaram a lhe atingir, uma outra luz também apareceu, o fragmento agora emitia uma luz arroxeadada, que intensificava assim que os raios de sol aumentavam. Passando a ficar envolto em uma camada de luz, que o fazia flutuar, subindo, cada vez mais alto, para onde as aves de rapina alcançavam voo, até subir onde nenhuma outra ave houvesse alcançado. Logo ele ultrapassava a atmosfera e tornava-se somente um pequeno ponto de plumagens, em meio a uma imensidão escura do espaço encarando o azul do planeta abaixo.

Esta é a introdução a um pequeno universo de histórias (que serão exploradas em futuros projetos). Seguirá a jornada do pequeno pássaro ao longo de planetas, luas, nebulosas, cinturões de asteroides. Onde ele encontrará os mais variados tipos de criaturas e irá lidando, aprendendo e conhecendo novos hábitos, perspectivas, formas e cores que lhe é apresentado. Viajando até o momento em que voa ou é puxado por seu colar de meteorito, para próximo de alguma região desconhecida ou de alta gravidade. Lá acabará preso em um planeta escuro e vazio e pela primeira vez de sua jornada ele se sente perdido e sozinho.

ORI

Escolha do Pássaro

(WIKIAVES, 2022)

Garça Vaqueira (*Bubulcus ibis* Linnaeus, 1758)

Comprimento: 48 a 53 centímetros

Envergadura Asa: 90 a 96 centímetros

Peso: 300 a 400 gramas

Longevidade: 15 anos

Características: possuem plumagem branca com bico amarelado e patas de tom escuro, que as diferem das Garças-Brancas-Pequenas que possuem as patas também amarelas, durante a época de acasalamento os machos exibem uma faixa de penas bege no toda cabeça e tronco e o bico avermelhado.

Alimentação: diferente das outras espécies, as garças vaqueiras não se alimentam na água, são insetívoras e se alimentam próximas as manadas de grandes herbívoros, se alimentam principalmente de insetos como gafanhotos, carrapatos, moscas, libélulas, besouros, lagartas. Mas também podem procurar por anfíbios, crustáceos e pequenos répteis, aves ou roedores.

Origem: Esta espécie é originária do continente africano, porém foi avistada no Brasil por volta de 1965; foi uma espécie que se adaptou rapidamente pelo território, principalmente por conta das grandes áreas com criação de gado.

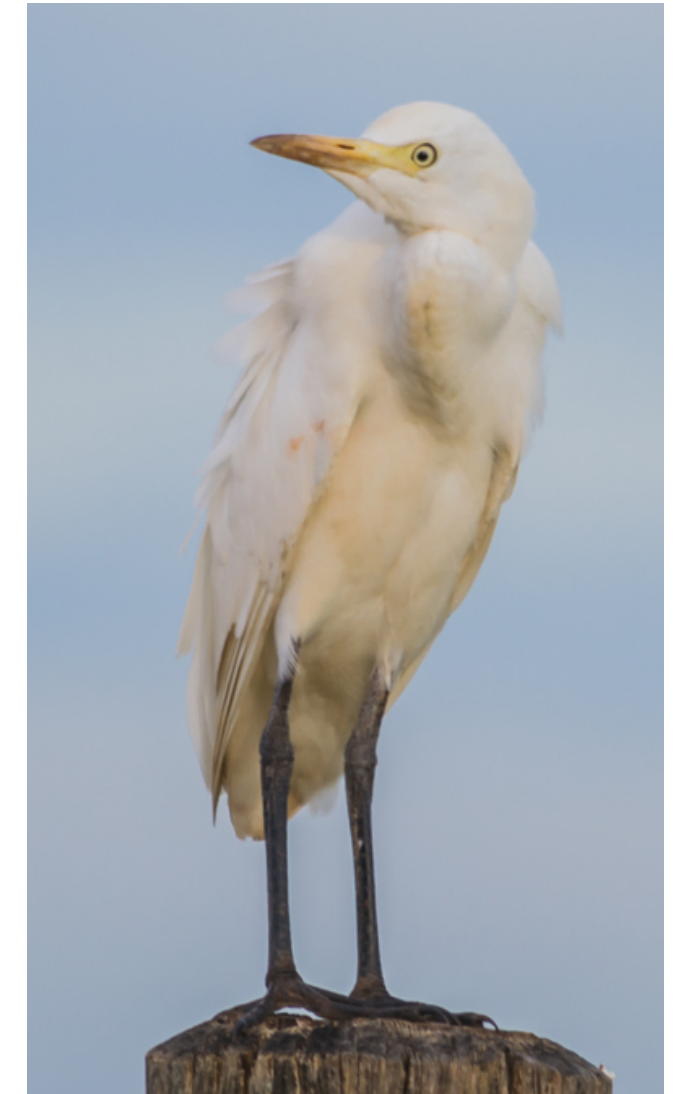


Figura 47: Garça Vaqueira por Rafael Martos Matins.
Fonte: <http://www.wikiaves.com/2022465>

Silhuetas e Estilização

Comecei com alguns estudos mais “técnicos” e de observação, para sentir como é a estrutura do pássaro, quais características eu poderia ressaltar e como resolver visualmente as penas.

Depois selecionei alguns modelos e a partir deles começo as primeiras tentativas de personagem. Simplificando e estilizando algumas formas, tentando fazer uma silhueta mais limpa e definida, considerando que ele poderia ser animado posteriormente.

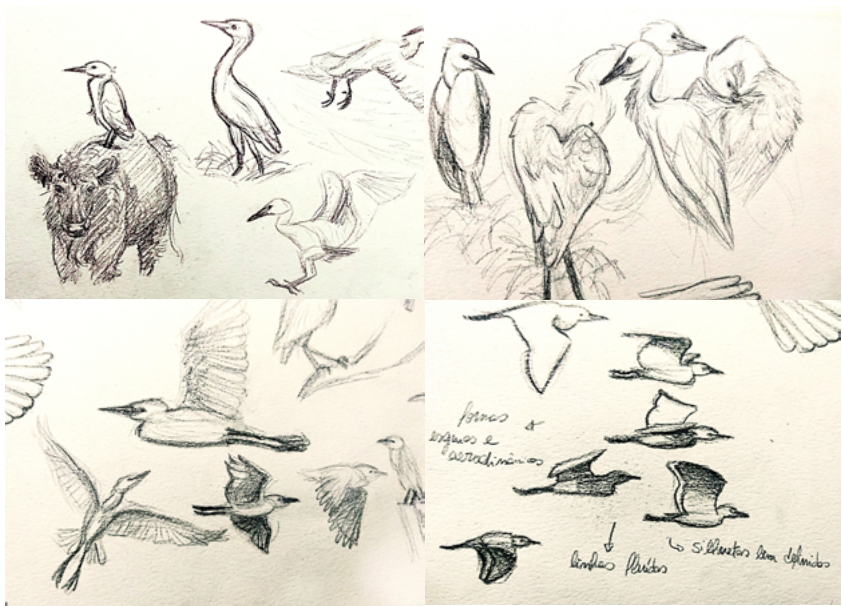


Fig. 51 a 54: Estudos de observação de Garças Vaqueiras. Fonte: Acervo Pessoal.

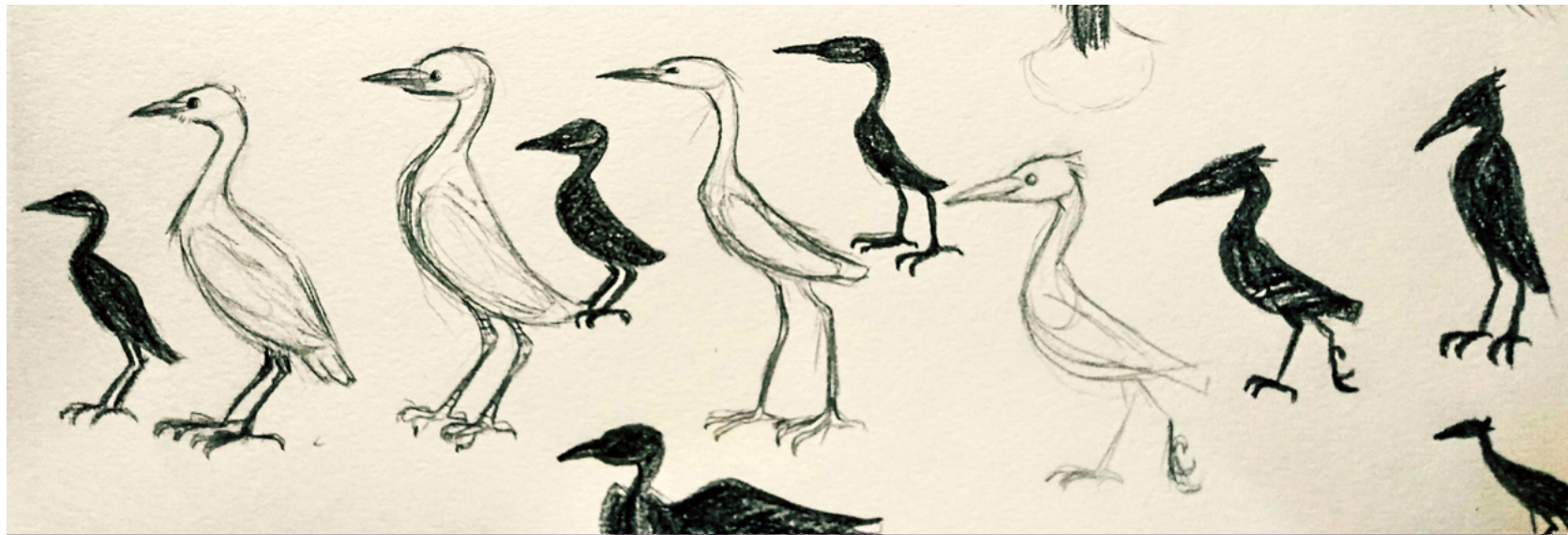


Fig. 55: Estudo de Simplificação em Silhuetas. Fonte: Acervo Pessoal.

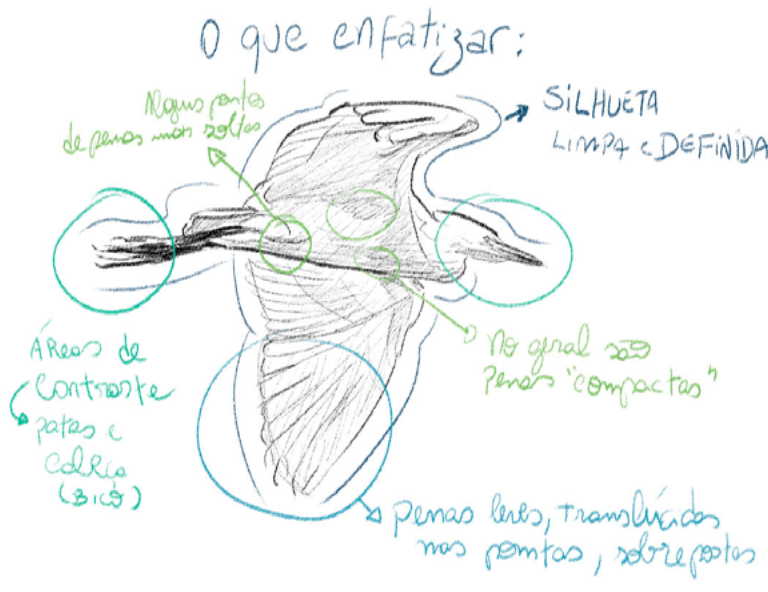


Figura 56: Estudo e anotações da anatomia do pássaro. Fonte: Acervo Pessoal.

Um dos meus objetivos era alcançar um equilíbrio entre as características naturais do animal, mas expressivo o suficiente para que tornasse o personagem identificável ou que se conectasse de alguma forma com os espectadores. Também listei alguns adjetivos que poderiam descrever o protagonista, para tentar traduzi-los no design: um pássaro curioso, inocente, amigável, gentil, valente ao seu pequeno modo.



Figura 57: Estudos de pintura da Garça. Fonte: Acervo Pessoal.



Figura 59: Primeiras versões no digital. Fonte: Acervo Pessoal.

Entrar no estado mental de um designer de personagem requiere que você, primeiramente, desenvolva uma compreensão confortável da sua própria capacidade e motivação artística; [...] saber como distorcer e quebrar regras com convicção, enquanto ainda retém a integridade das informações, duramente conquistadas anteriormente. [...] um designer precisa ser confiante o suficiente em seu conhecimento de anatomia para que possa então torcer, dobrar, esticar ou quebrá-la e ainda parecer funcional (CROSSLEY, 2014, p. 20-21, tradução nossa).



Fig. 58: Rascunho digital Garça. Fonte: Acervo Pessoal.

Evolução das Versões

Esta foi a primeira leva de opções, aqui estava focando em explorar algumas combinações de formas e linhas e analisar que tipo de personalidade gerava ao pássaro. O primeiro com formas mais ovaladas e curvas, o segundo mais retangular

e compacto, o terceiro com forma mais esguia e alta e o quarto em uma mistura de linhas retas e curvas. Escolhi as opções A e D para prosseguir com o processo e gerar novas combinações para o personagem, de acordo com as características que mais gostei de cada modelo, descritas brevemente nas anotações da imagem.

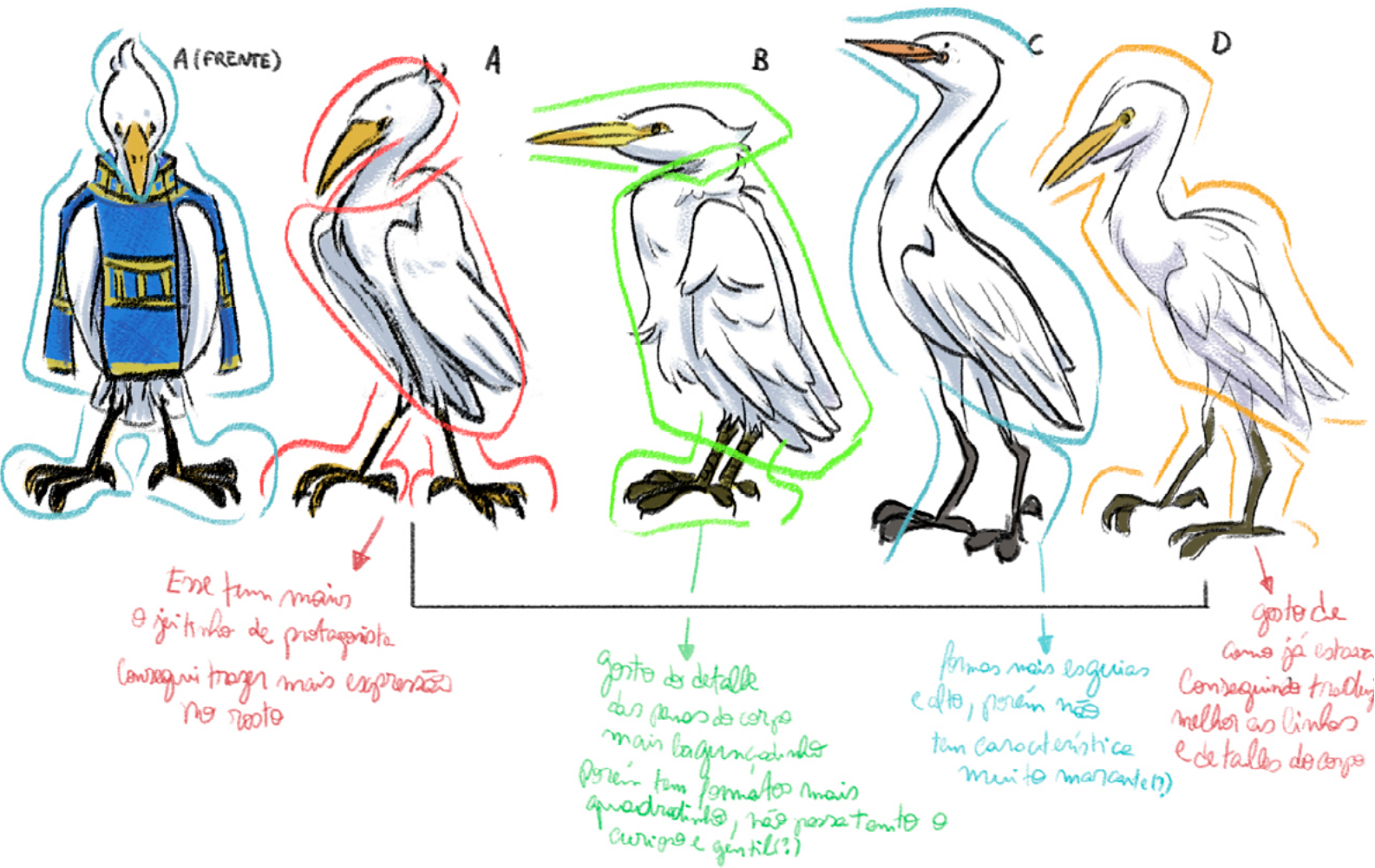


Figura 60: Primeiras Variações para do personagem Ori. Fonte: Acervo Pessoal.

Estes foram os dois primeiros modelos finalizados. O modelo AD foi uma combinação de características das opções A e D e o A2, sendo o modelo A com alguns detalhes refinados.

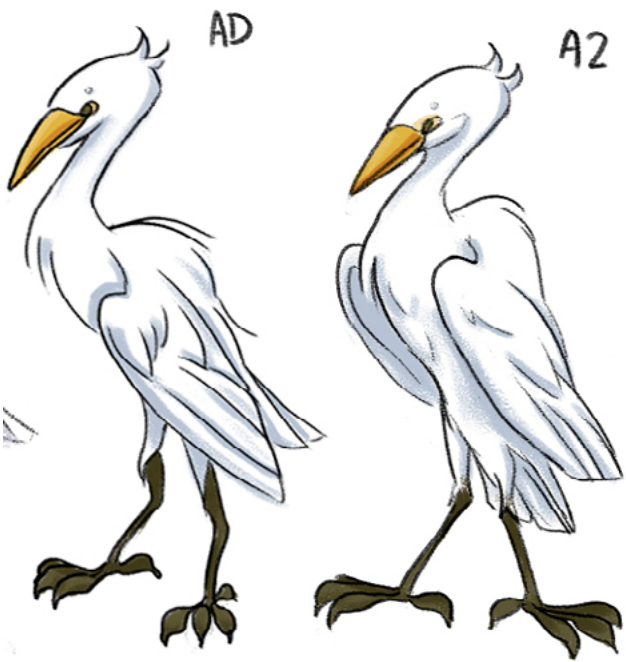
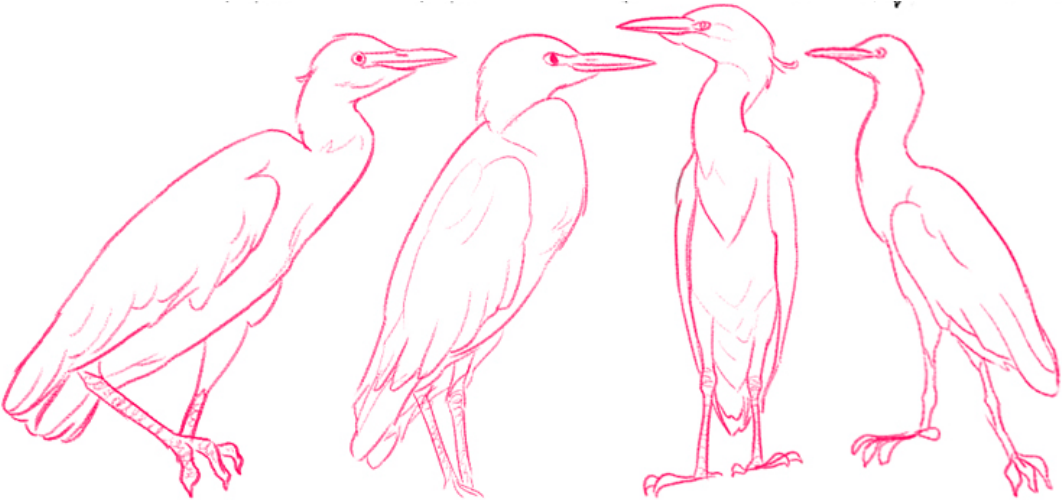
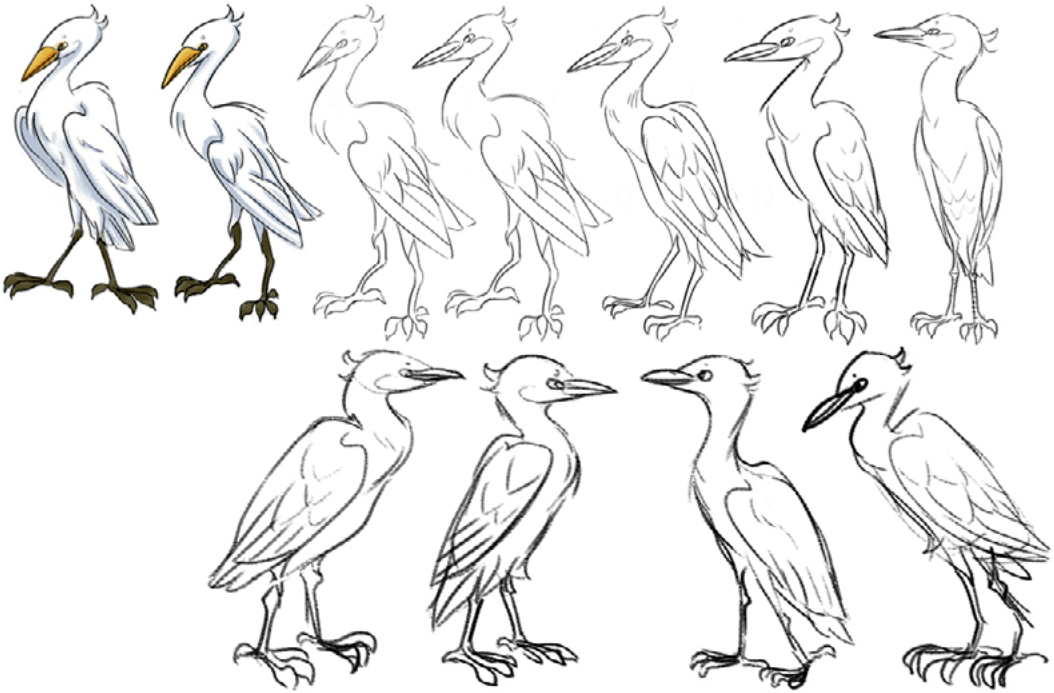


Fig. 61: Versões Finalistas das Primeiras Opções. Fonte: Acervo Pessoal.

Ainda não estava satisfeita com os modelos, então decidi que precisava estudar um pouco mais da Garça Vaqueira, para simplificar mais da sua silhueta e alguns detalhes do rosto e penas da asa.

Assim como mostra a Figura 62, esta foi uma segunda leva de opções para o personagem. Apesar de possuírem pequenas diferenças entre cada um, estava tentando resolver os detalhes que estva com dificuldade de traduzir visualmente.

Figura 62: Estudos rascunhos da segunda leva de opções. Fonte: Acervo Pessoal.

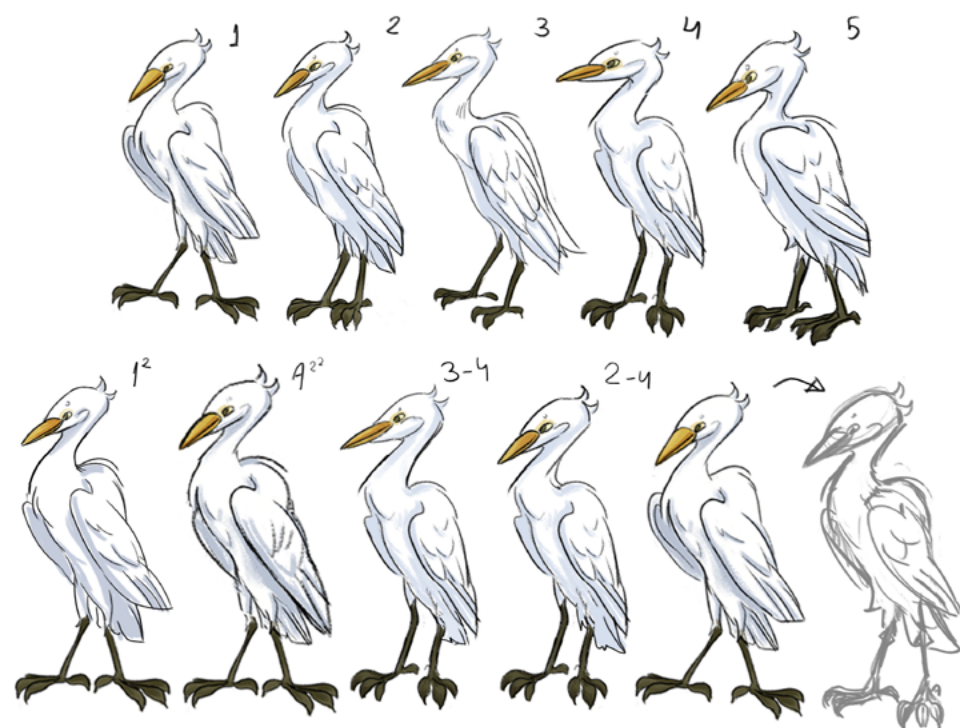


Fig. 63: Segunda leva de opções colorizadas. Fonte: Acervo Pessoal.

Com as orientações passei a considerar a evolução interna do personagem como outro fator para escolher o modelo da garça final, questionando em como o avanço da história afetaria sua postura e gestos como personagem.

Por exemplo, se em sua introdução na história, apresentaria uma postura mais retraída e tímida, ao conhecer os diversos mundos e cenários da jornada, desenvolveria uma maior confiança e coragem em sua postura. Ou então, iniciando como um pássaro inocente e curioso e retornaria com uma aura mística e sábia.

Este são os modelos da segunda leva finalizados. Aqui mais uma vez analisei cada uma das opções criadas e verificando o que gostava mais de cada uma delas.

Por fim, assim como mostra a imagem abaixo, retornei ao modelo inicial e adicionei detalhes que tinha aprendido e resolvido nos modelos anteriores para o que se tornaria o personagem final.

A opção marcada como A2 é o modelo da etapa anterior, o A3 foi o novo modelo criado nesta etapa e no A4 finalmente alcanço a versão final do personagem, com algumas leves alterações no rosto, cauda e altura.

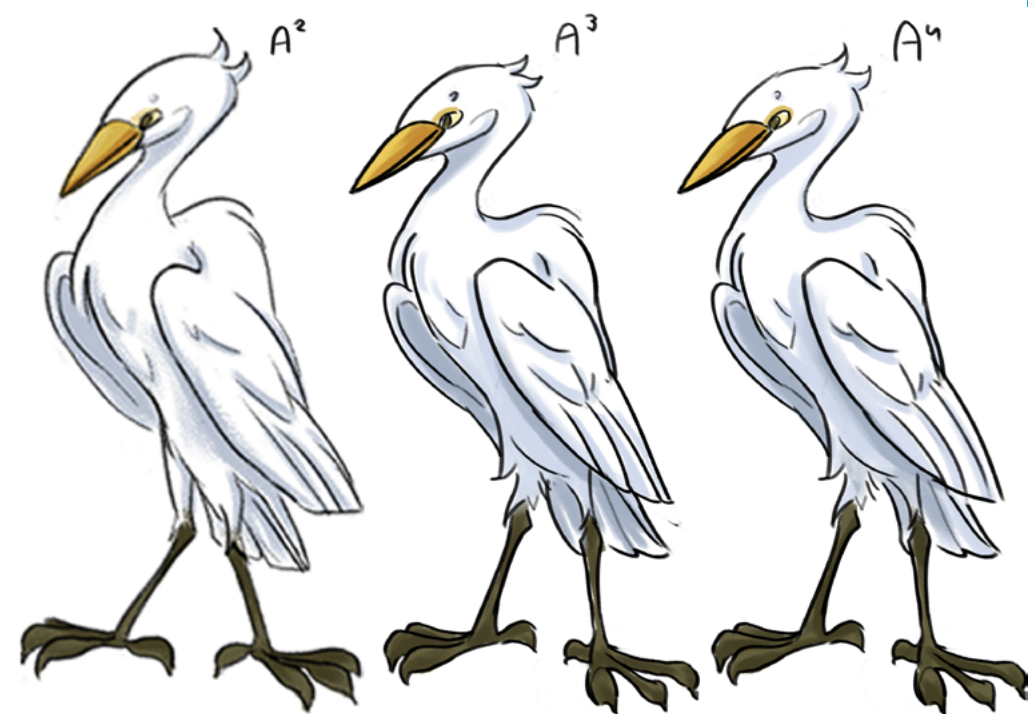


Figura 64: Comparação das mudanças do Modelo Final. Fonte: Acervo Pessoal.



Figura 65: Modelo Final do personagem Ori. Fonte: Acervo Pessoal.

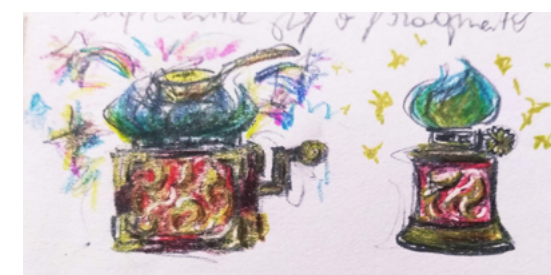
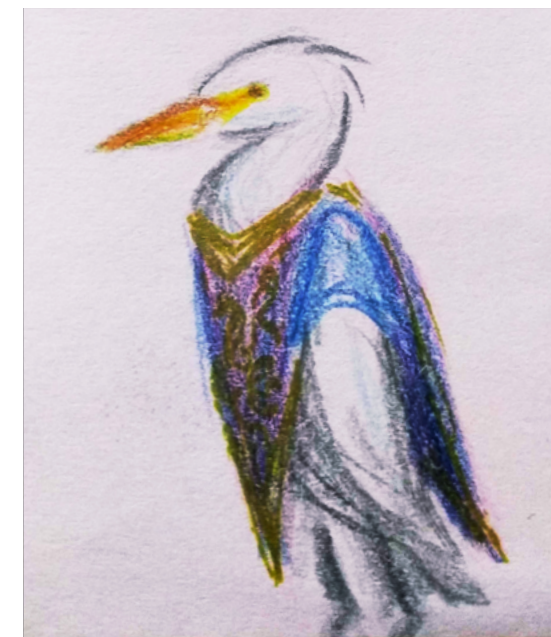


Figura 66 e 67: Rascunho do Pássaro no Futuro. Fonte: Acervo Pessoal.

Próximas Etapas

Para este projeto em si, decidi que iria desenvolver o pássaro em sua origem. Considerando que serviria como uma introdução ao universo criado, achei importante para um primeiro momento, apresentar o personagem da forma como o público conheceria o personagem no começo de sua jornada.

Logo as próximas etapas de desenvolvimento de sua vestimenta, objetos da coleção, ferramentas e mochilas para o transporte serão feitas pensando em materiais, cores e tecnologias da Terra.

Destacando a discrepância dos elementos terrestres que ele carrega, para deixar os elementos místicos e fantasiosos para o pós-jornada das viagens espaciais, que foi por onde eu esbocei inicialmente o que imaginava para o projeto. Foi um momento de parar para planejar as origens, como era a vida de uma Garça que vivia nos campos e como se destoaría em meio ao Espaço.

Vestuário

Para as roupas planejei explorar algo como um poncho. Precisava que fosse algo prático, pois seria utilizado por um personagem acostumado a viajar e que possuísse um formato aberto e maleável que não atrapalhasse as habilidades de voo e a anatomia de um pássaro. No início, eu havia imaginado cores e estampas mais elegantes, como uma tapeçaria, o que o deixava como um príncipe pássaro. Por mais que gostasse dessa estética, foi algo que tive que deixar de lado no momento, pois não era algo que se encaixasse com a origem do personagem, que será caminho que irei seguir neste projeto.



Figura 69: Referências de Tecidos de Redes e Vestimentas Fonte: Acervo Pessoal.



Figura 68: Rascunhos de ponchos no Pássaro. Fonte: Acervo Pessoal.

Esta parte da história se passará ainda em cenário terrestre, em seu habitat natural. Para isso precisei criar algumas regras sobre como seria o funcionamento desse universo, entender que tipo de tecidos e objetos os habitantes daquela região poderiam utilizar.

Por exemplo: quão desenvolvidos os pássaros desse universo seriam? Eles possuem algum nível de tecnologia? São capazes de construir suas próprias coisas? Que materiais utilizavam: apenas o que encontravam na natureza ou eram capazes de produzir materiais artificiais? Apenas o protagonista tinha roupas e objetos porque ele coletava de objetos humanos/de alguma outra espécie que ele encontrava perdido pelos caminhos?

Estudos a partir de Referências

Decidi que a roupa do protagonista seguiria uma linha de materiais mais simples. Tentei me basear em algo semelhante às redes de descanso, pois elas possuem estampas semelhantes aos ponchos e trariam um ar de simplicidade. Poderia ser feito a partir de retalhos de uma rede descartada em algum dos pastos ou que eles mesmo produzissem, trazendo uma referência brasileira à história, já que é baseado em um pássaro que pude encontrar em minha cidade, no interior do Estado de São Paulo.

De início no processo, fiz sketches mais soltos baseados em ponchos, depois fui à procura de referências, tanto de modelos de ponchos, tanto de outros modelos de roupas mais soltas que poderiam se encaixar em um pássaro. Considerando que não tinha muito conhecimento relacionado a diferentes tipos de vestimenta, assim pude entender mais sobre diferentes formas, cortes e costuras que não teria explorado antes, visto na imagem abaixo.



Figura 70: Estudos de roupas a partir de referência. Fonte: Acervo Pessoal.

Testes de Variações de Roupas

Depois desse estudo comecei a esboçar agora os ponchos finais considerando o que havia absorvido de interessante dos outros modelos como caimentos, cortes, acrescentando as estampas do tecido de redes.

Como explorei desde opções mais voltadas para alguma função em fazendas até modelos mais voltados para viagens, as versões descartadas ainda podem ser possibilidades para outros personagens da região. As opções escolhidas para testar novas estampas foram as mais próximas de ponchos e capas que trazem a ideia de viagens.

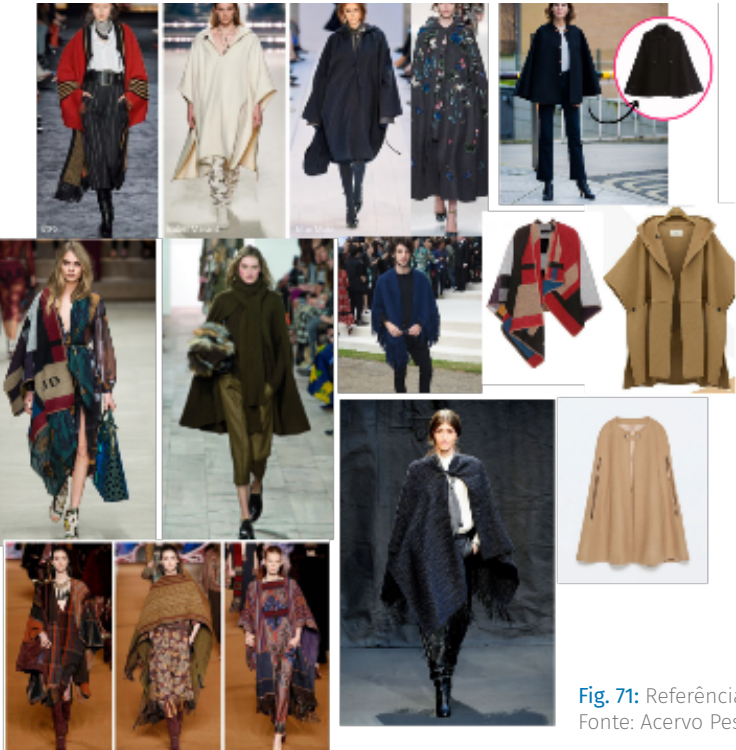


Fig. 71: Referência de Vestimentas Pt. 2. Fonte: Acervo Pessoal.



Fig. 72: Possibilidades de Vestimentas. Fonte: Acervo Pessoal.



Fig. 73: Primeiros testes de cores e estampas. Fonte: Acervo Pessoal.

Com os dois modelos finalistas, testei mais algumas variações de cores e estampas, seguindo com as cores bege e verde, que se misturariam a vegetação onde habitam e traria o elemento terrestre quando estivesse em meio ao espaço.

A estampa final só foi escolhida após a mochila ser desenvolvida, pois comecei a desenvolver o simbolismo de Sol e como estariam em conjunto, o signo poderia se repetir em ambas as peças para reforçar que são da mesma origem.



Fig. 74: Variações de Cores e Estampas nas Vestimentas Finalistas. Fonte: Acervo Pessoal

PROPS

A Coleção

Insetos e Objetos

Os objetos (também conhecidos como Props dentro da etapa de Concept Art), havia considerado, inicialmente, que seria formada por uma coleção de insetos. Mas após pesquisar sobre a espécie, considerando que estes são grande parte de sua alimentação, tentei encontrar uma forma de transformá-los em objetos ou de uma forma que fossem conservados.

Pesquisei sobre objetos que povos nômades carregavam no passado, como amuletos e totens, (lembrando dos amuletos de Irmão Urso) que eram animais esculpidos em madeira. Foi quando percebi que o pássaro poderia esculpir, transformando-os em pingentes como broche e colares. Poderia também apenas guardar partes, como as asas (inspirado pelos colares de presas e garras de animais que alguns povos produzem), ou ainda conservá-los em alguma resina vegetal, como o âmbar.

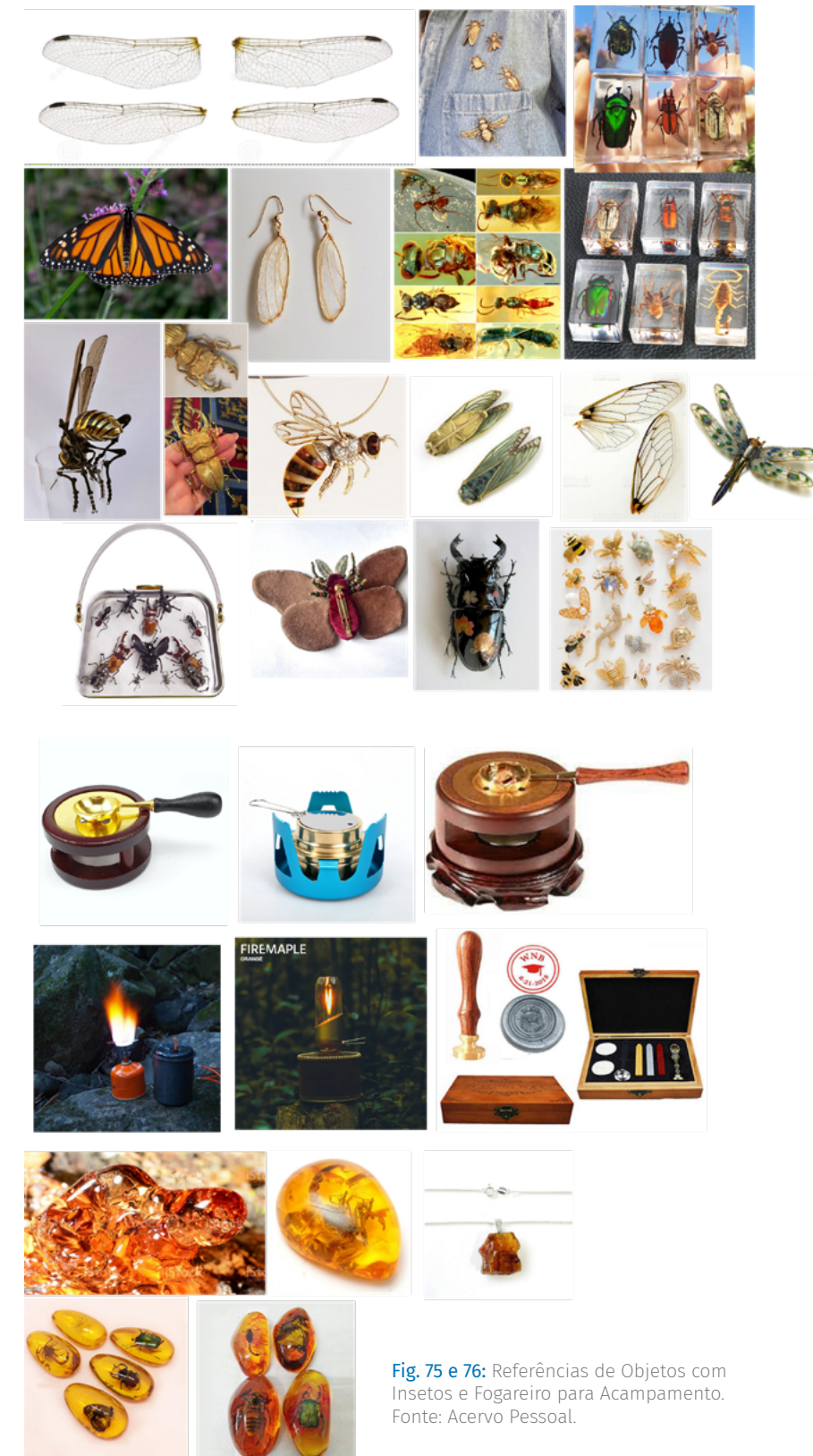


Fig. 75 e 76: Referências de Objetos com Insetos e Fogareiro para Acampamento. Fonte: Acervo Pessoal.

Em meio ao processo, fui adicionando à sua coleção algumas quinquilharias, pedaços de coisas descartadas que ele encontrava perdidos pelas trilhas. Coincidentemente neste período acabei visitando uma Loja de Antiguidades na minha cidade, que acabou gerando algumas boas opções de referência para sua coleção. Acrescentei

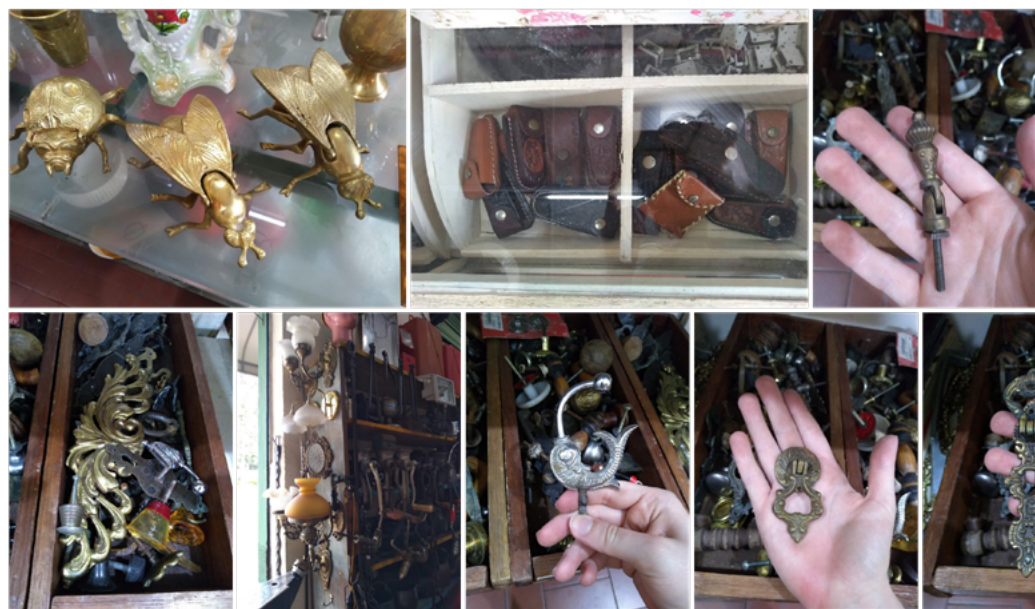


Fig. 77: Objetos da Loja de Antiguidades. Fonte: Acervo Pessoal.

Por ser de uma origem rural, segui uma estética mais rústica e natural, com seus objetos variando de pedras, plantas, insetos, madeira, pequenos objetos metálicos como grampos, alfinetes, arames, dobradiças, botões, cordas, mas trazendo alguns toques de fantasia, como o Fogo Portátil, suas ferramentas de escultura em madeira, acopladas às garras e os frascos de vidro semelhante aos de poções de RPG.

alguns frascos (inspirados em potes de geleia) para guardar suas amostras de plantas, pedras e gravetos. Era necessária uma certa quantidade de variação de materiais e formatos, já que o personagem coleciona os mais diversos objetos, mas precisava encontrar uma forma que no fim ainda mantivessem a linguagem.



Fig. 78: Referências de Pingentes, Frascos e Amuletos. Fonte: Acervo Pessoal.

Durante o processo também me questionei sobre o tipo de finalização que iria seguir. Se os objetos seriam apresentados mais renderizados que o personagem, como aquelas cenas em um filme de animação, onde há o foco em um objeto importante que aparece todo



detalhado em close, quase como um frame ilustrado. Ou seriam finalizados com linhas, assim como o pássaro, dando essa ideia de que também seria animado. Por fim, segui a segunda opção com a estética mais 2D, com linhas, da mesma forma que o protagonista.



Fig. 79 e 80: Objetos e Ferramentas da Coleção de Ori. Fonte: Acervo Pessoal.

A Mochila

Estudos de mochilas

Para transportar todos esses itens pesquisei modelos de maletas, mochilas e sacos e esbocei ideias, mantendo em mente que pudesse combinar dois formatos diferentes: um para o transporte da Coleção e o Fogo Portátil e outro menor para armazenar apenas suas ferramentas. Um dos modelos mais interessantes foram algumas marmiteiras e uma espécie de maleta para chá-portátil, que mais assemelhavam ao que havia imaginado.



Figura 82: Estudos de Mochilas e Maletas. Fonte: Acervo Pessoal.



Fig. 83: Referências de Maletas e Ferramentas. Fonte: Acervo Pessoal.

Versão final

Fiz a mochila com uma forma mais sólida, com um espaço para comportar o acendedor e gavetinhas ao lado para os pequenos objetos. Para as ferramentas, me inspirei nos estojos de tecido utilizados para kit de pinças ou goivas, que se fecha em um rolinho.

Unindo o conjunto de duas peças amarradas por uma corda, para facilitar o transporte enquanto o protagonista percorria as regiões de onde mora. Também havia separado para testar na composição do conjunto completo do personagem, algumas minis bolsas de coquinho que ficariam penduradas, mais comuns de encontrar em cidades de praia, como porta-moedas.



Figura 84: Testes de composição dos dois modelos de Ponchos com Mochilas. Fonte: Acervo Pessoal. 60



Fig. 85: Rascunhos e anotações da Mochila e a Coleção. Fonte: Acervo Pessoal.

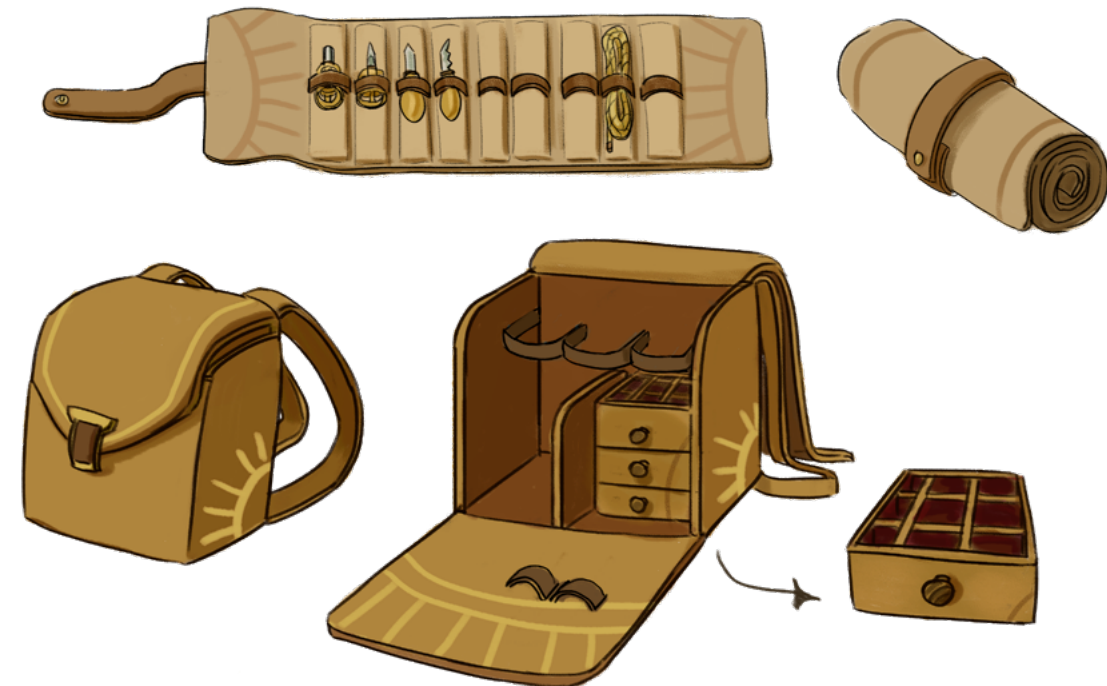


Fig. 86: Mochila Final sem Objetos. Fonte: Acervo Pessoal.



Fig. 87: Mochila Final com Objetos. Fonte: Acervo Pessoal.

Fragmento de Estrela

(Colar de Meteoro)



Fig. 88: Referências Colares com Pedras e Cristais.
Fonte: Acervo Pessoal.

O Colar de Meteoro ou o Fragmento de Estrela foi inspirado nos colares de cristais e pedras que são segurados por uma amarração de corda ou arame de metal, em uma mistura de fragmentos de meteoros reais com geodos.

Pois queria trazer um pouco do que eu imaginava que seria uma Estrela Cadente quando criança, com tinha uma aparência mais como uma Gema, do que na realidade que apresentam uma aparência mais rochosa ou metálica. Uma mistura de imaginação e realidade.



Fig. 89: Opções do Colar da Estrela Desativado. Fonte: Acervo Pessoal.



Fig. 90: Opções do Colar da Estrela Ativado. Fonte: Acervo Pessoal.

Funcionamento

Quando o Fragmento é ativado, uma luz começa a ser emitida de seu interior, como quisesse voltar à sua forma de cometa, tentando retornar à algum lugar. Suas cores variam do roxo ao azul e para sua luz que engloba acaba englobando o protagonista. Testei alguns formatos como chamas, como uma bolha gelatinosa, como feixes de energia e suas cores variando quase de um magenta para o turquesa.



Fig. 91: Opções de Luz emanada pelo Fragmento. Fonte: Acervo Pessoal.

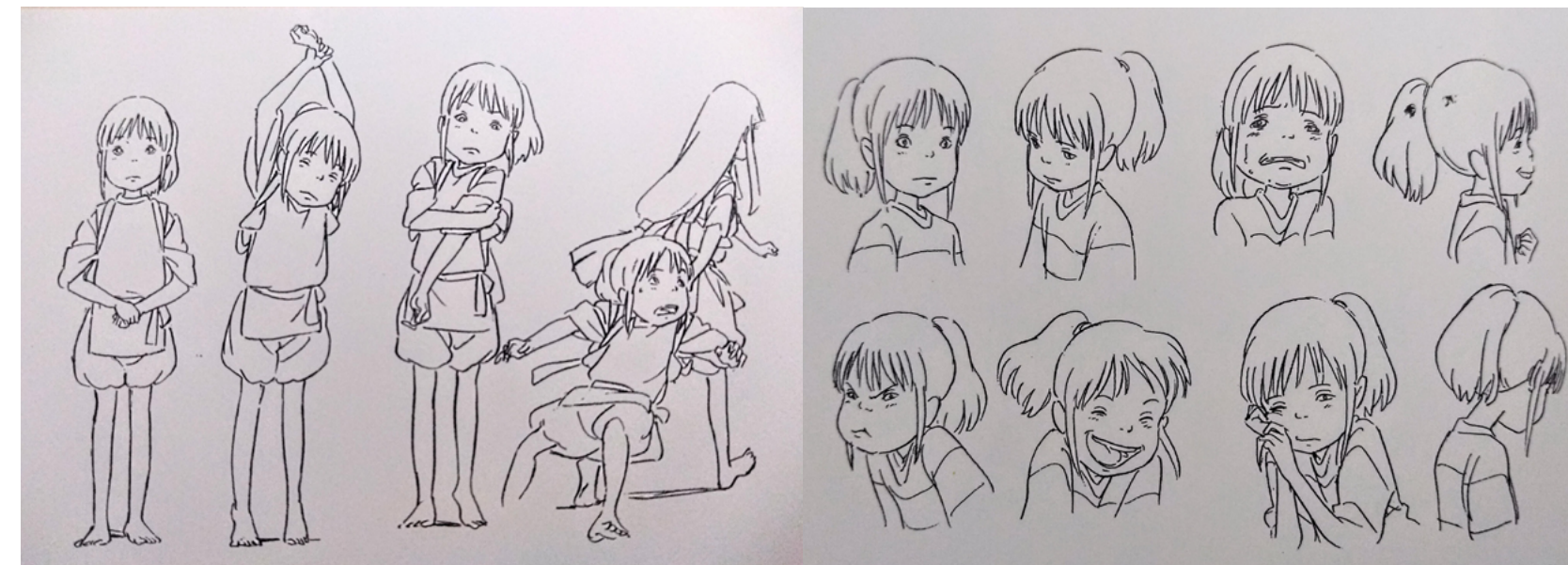


As imagens ao lado são as versões do Fragmento sem o arame para transformá-lo em pingente do colar.

São as versões desativado, ativado e uma variação de teste de cor arroxeadada.

Figura 92 a 94: Variações do Fragmento de Estrela. Fonte: Acervo Pessoal.

MODEL SHEET



Figuras 95 e 96: Poses e Expressões de Chihiro. Fonte: The Art of Miyazaki's Spirited Away.

O *Model Sheet*, em tradução livre, Folha de Modelo, é o conjunto de páginas que irão apresentar o personagem, já finalizado, em suas poses, expressões e *turnaround*/ em rotação, para ser possível visualizar o personagem em vários ângulos. Estas folhas servem de guia para as etapas seguintes da animação em si.

Poses

Para o desenvolvimento das poses, primeiramente listei algumas ações que seriam importantes para compreender mais do comportamento do personagem. Tanto relacionado a sua personalidade quanto de ações próprias de um pássaro, entre elas: voando, arrumando as penas, produzindo algum objeto, procurando algo e envolto na luz pela primeira vez. Após isso, produzi rascunhos a partir de referências de imagens da espécie de garça, alterando algumas características, conforme o modelo do personagem final.



Fig. 97: Estudos de Poses da Garça Vaqueira. Fonte: Acervo Pessoal.

Tentando alcançar um equilíbrio entre trazer uma boa expressividade, mas sem antropomorfizar exageradamente, ainda mantendo movimentos próprios do animal. Um exemplo onde foquei em explorar isso foi em relação ao uso de suas patas como membros principais. Usando-as para agarrar, segurar e mover coisas, em conjunto de seu bico. Secundariamente as asas serviriam para movimentos de apoio e para ajudar a expressar melhor sua silhueta, pose ou expressão.

Esta escolha se deve porque a maioria das referências que encontrei, de personagens aves ou mesmo de outras espécies, possuíam algumas características de suas anatomias alteradas para se assemelhar mais aos comportamentos humanos.

Muitas vezes as asas comportam-se como braços e suas penas como mãos. Ou, mais frequentemente em personagens produzidos para RPG, possuem garras, no fim de seus membros superiores, assim como suas patas, para facilitar o uso de mãos.

Neste caso do projeto, me desafiei a encontrar algumas outras soluções para trazer essa conexão/diálogo entre personagem e espectador (considerando ser uma história contada para outros seres humanos), utilizando o próprio funcionamento da anatomia do animal.

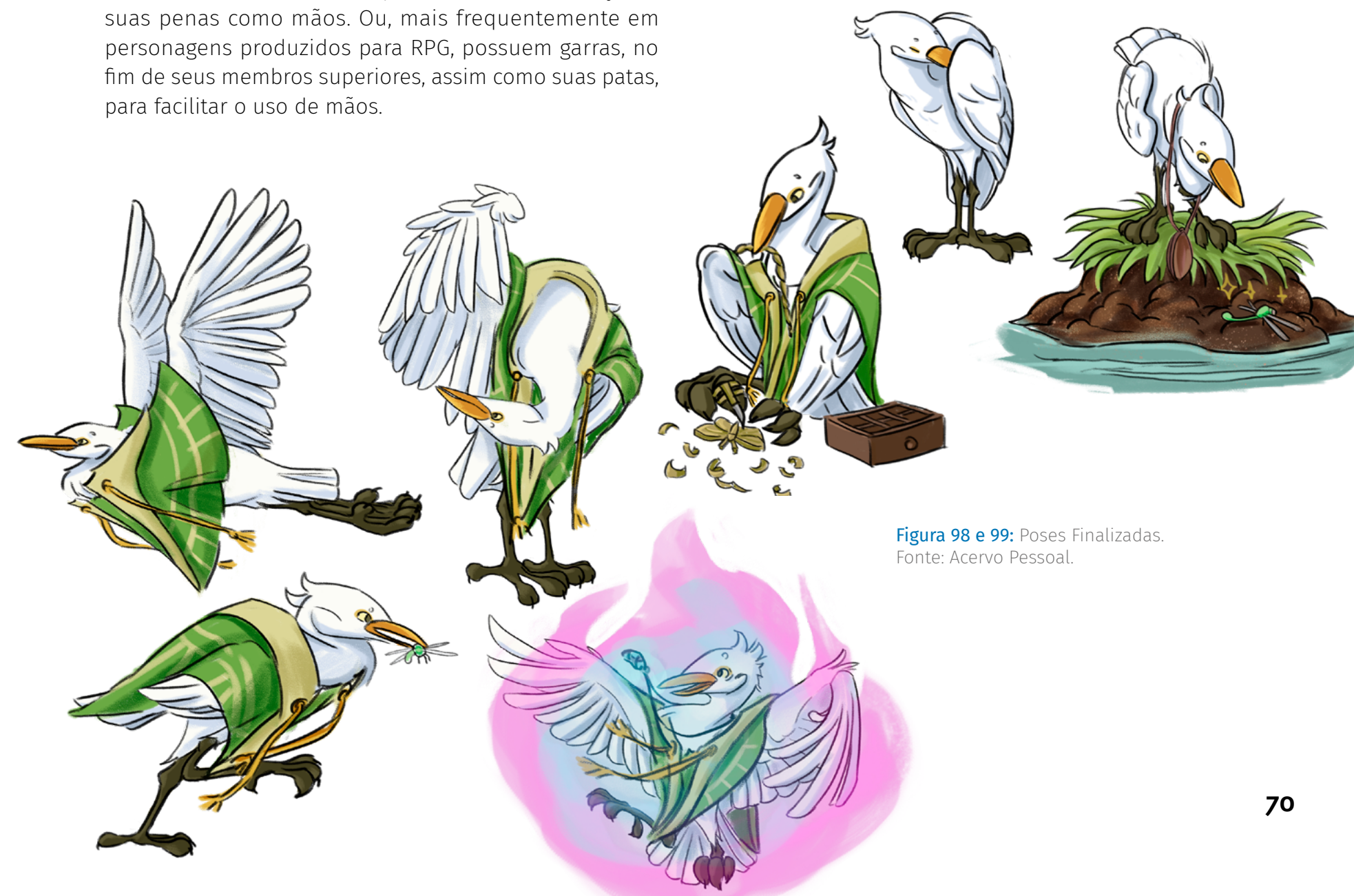


Figura 98 e 99: Poses Finalizadas. Fonte: Acervo Pessoal.

Expressões

O mesmo seguiu no desenvolvimento de suas expressões, levando em conta sua personalidade inocente e curiosa, como: atento, feliz, pensativo, envergonhado, cansado, surpreso, admirado. A diferença desta etapa foi que não havia como utilizar muita referência da espécie em si para isso já que as aves possuem um rosto mais estático, então tive de pensar em como traduzir expressões e ainda manter parecendo o personagem. Utilizei principalmente suas penas da parte de trás da cabeça, arrepiando-as ou murchando-as, os pontinhos acima de seus olhos, funcionando como sobrancelhas e no formato dos olhos.



Figura 100 e 101: Rascunhos de Expressões de Ori. Fonte: Acervo Pessoal.

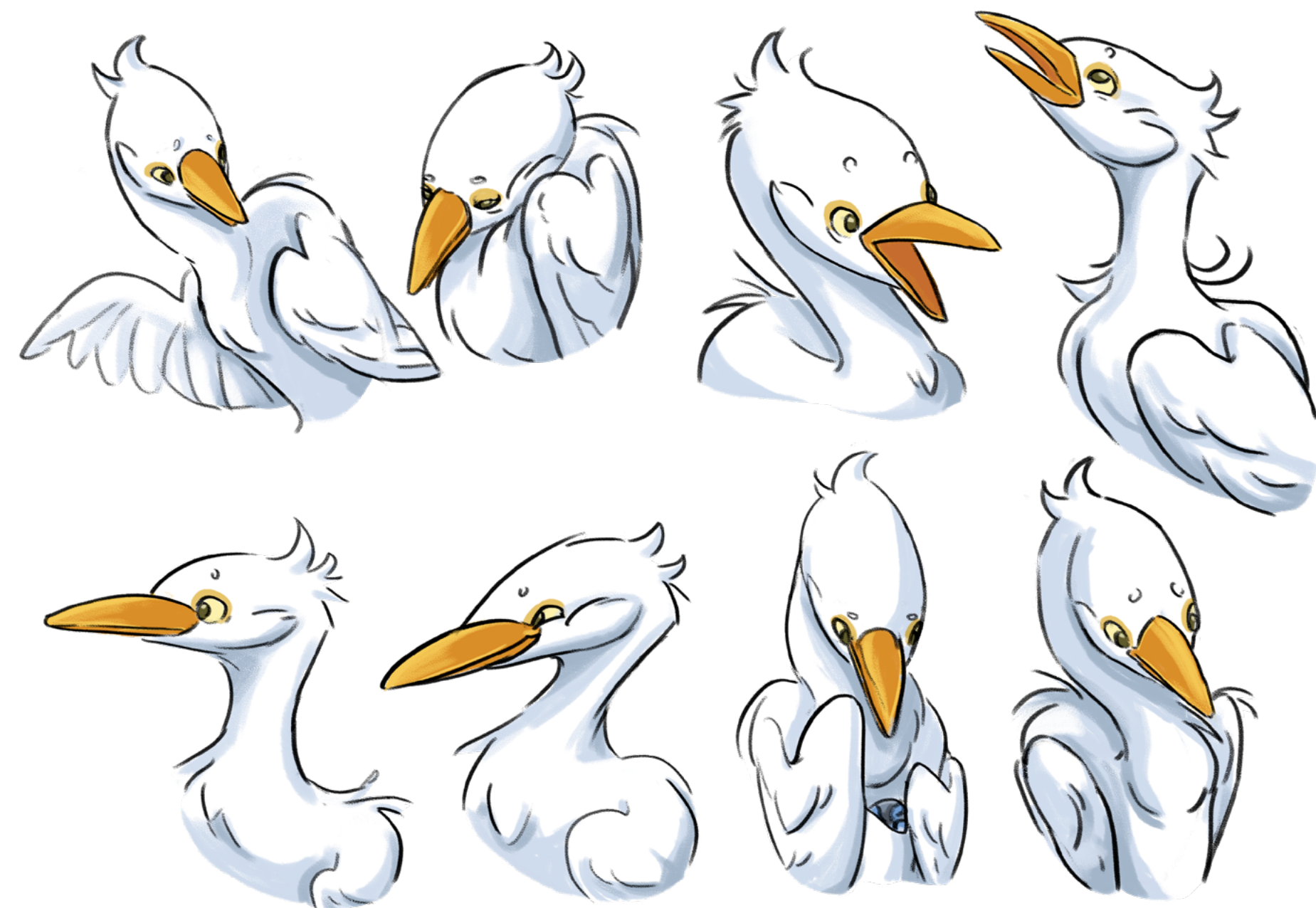
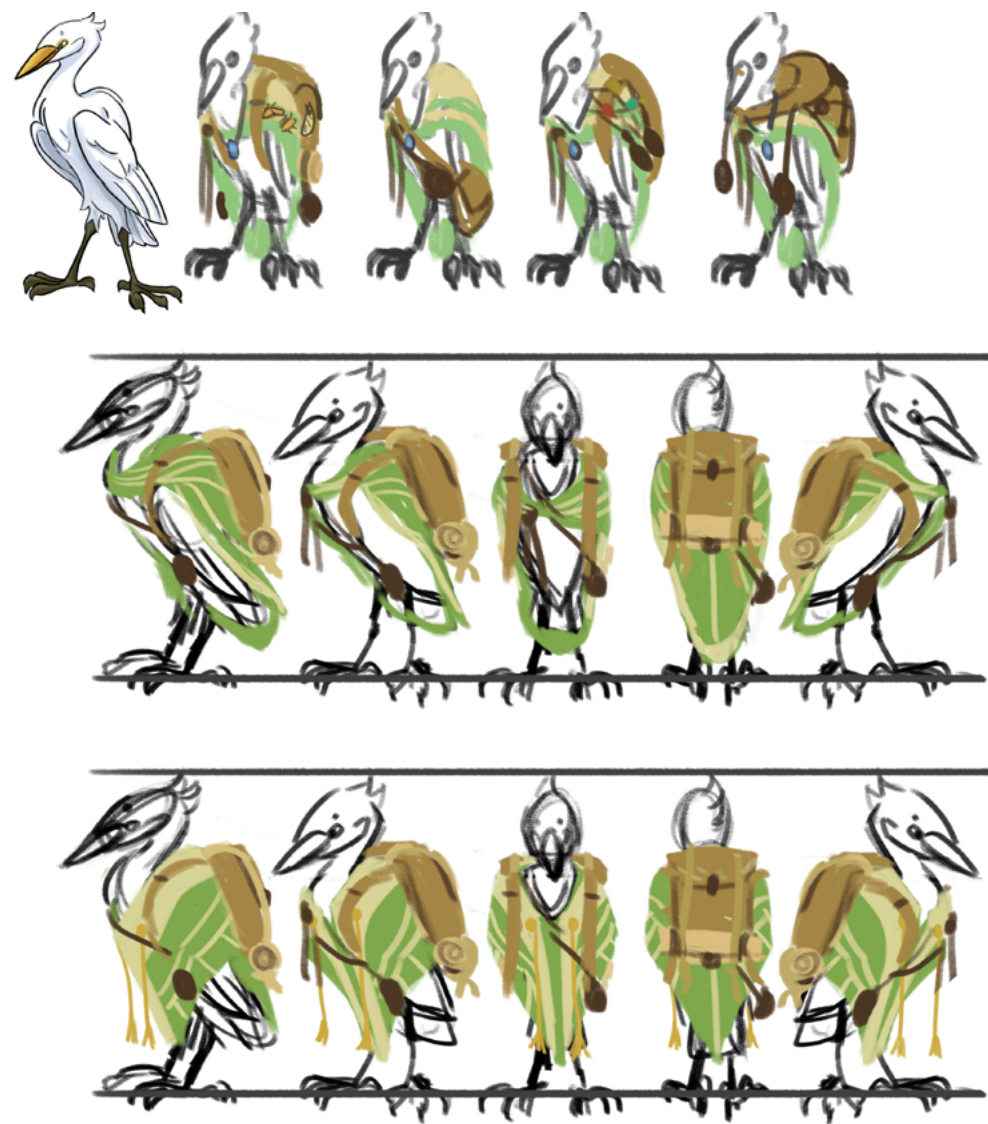


Figura 102: Expressões Finalizadas. Fonte: Acervo Pessoal.

Turnaround



O Turnaround é o processo de apresentar o personagem em vários ângulos, para servir de suporte para a equipe de animação, quando precisarem desenhar ele em diversas posições diferentes de acordo com as cenas.

Assim é possível ver os detalhes de seu corpo e das roupas e vestimentas que o compõe, sem precisar ficar resolvendo estas soluções no processo.

A figura 103 retrata rascunhos de Turnaround e testes de composição das mochilas com os dois modelos de roupas finalistas, antes de seguir com o modelo de poncho.

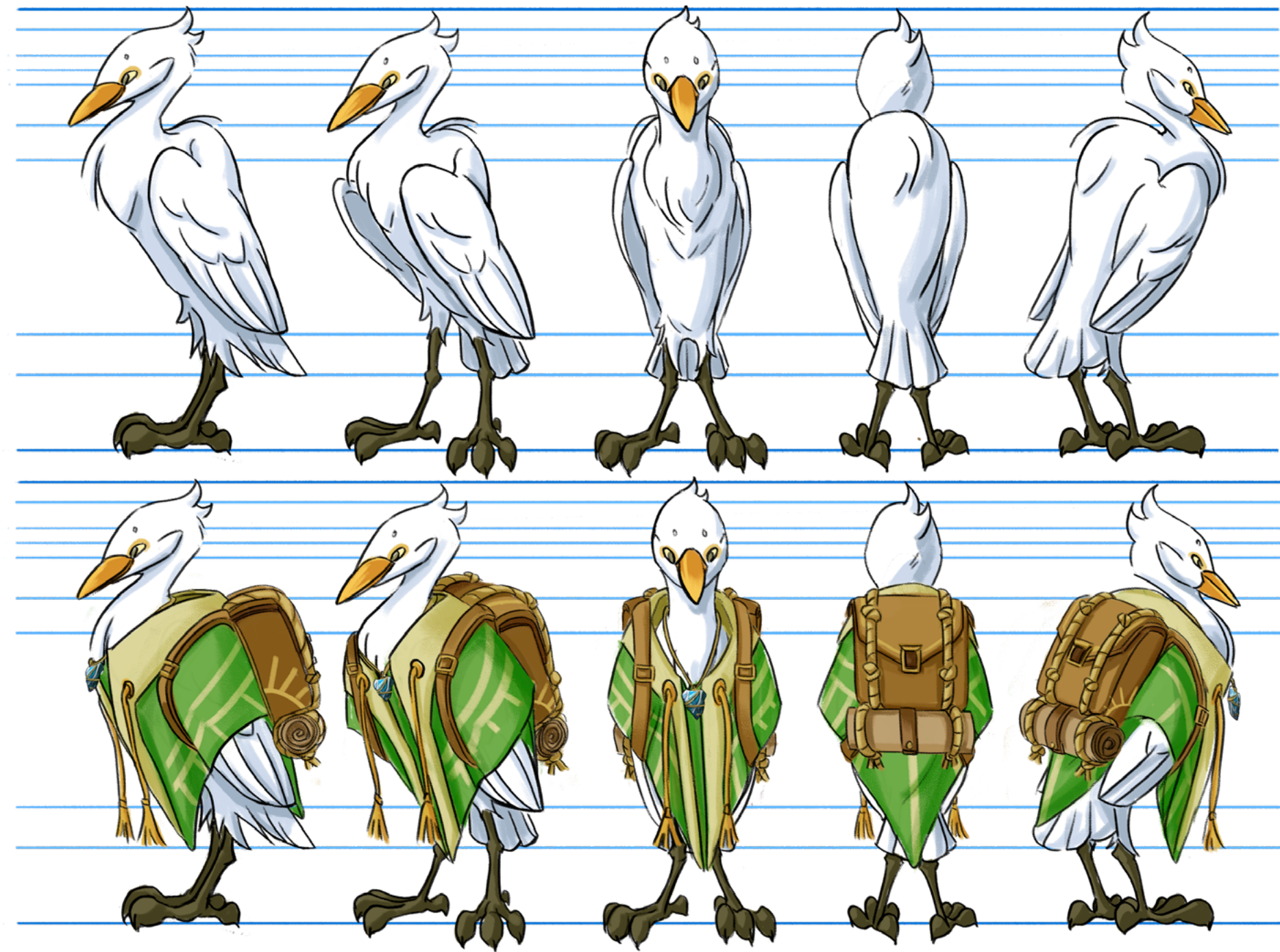


Figura 104: Turnaround Finalizado. Fonte: Acervo Pessoal.



Logotipo

Desenvolvimento

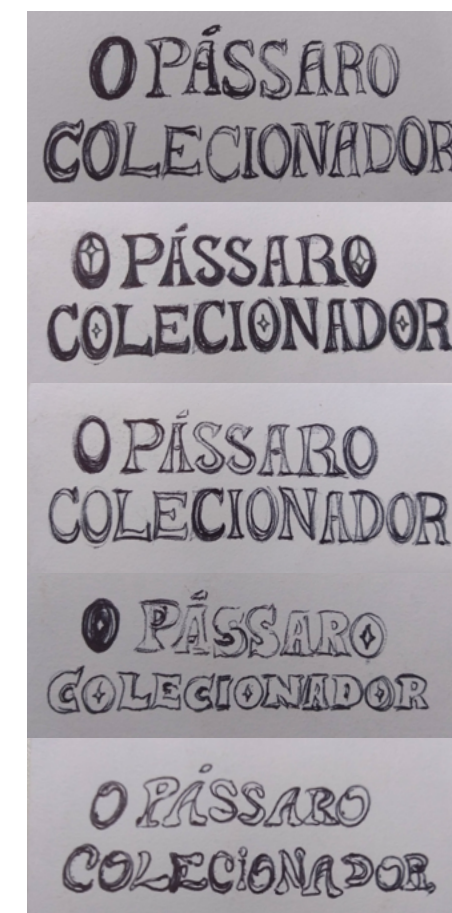


Figura 105 a 109: Rascunhos do Título no papel. Fonte: Acervo Pessoal.

Na Identidade Visual, comecei planejando o logotipo para o título do projeto, que juntasse os conceitos de elementos terrestres e espaciais. Fiz alguns rascunhos manuscritos, mas também busquei algumas fontes e testei alguns elementos que remetessem à Estrela Cadente do Pássaro.

O Colecionador de Estrelas

O COLECIONADOR DE ESTRELAS

O Colecionador de Estrelas

O COLECIONADOR DE ESTRELAS

O Colecionador de Estrelas

O COLECIONADOR DE ESTRELAS

O COLECIONADOR DE ESTRELAS

O COLECIONADOR DE ESTRELAS

O COLECIONADOR DE ESTRELAS

O PÁSSARO COLECIONADOR

O Colecionador de Estrelas

COLECIONADOR DE ESTRELAS

Figura 110: Testes de Fontes para o Título. Fonte: Acervo Pessoal.



Após vários testes cheguei a estas versões como finalistas, três testes manuscritos e duas a partir de fontes. No fim a opção escolhida foi a quarta opção, com a fonte The Goldsimth Vintage em conjunto com os elementos da Estrela.

Figura 111: Rascunhos de logotipos para o Título. Fonte: Acervo Pessoal.



Figura 112: Versão Final Logotipo. Fonte: Acervo Pessoal.

Versões Logotipo



Figuras 113 a 115: Versões Coloridas do Logotipo. Fonte: Acervo Pessoal.

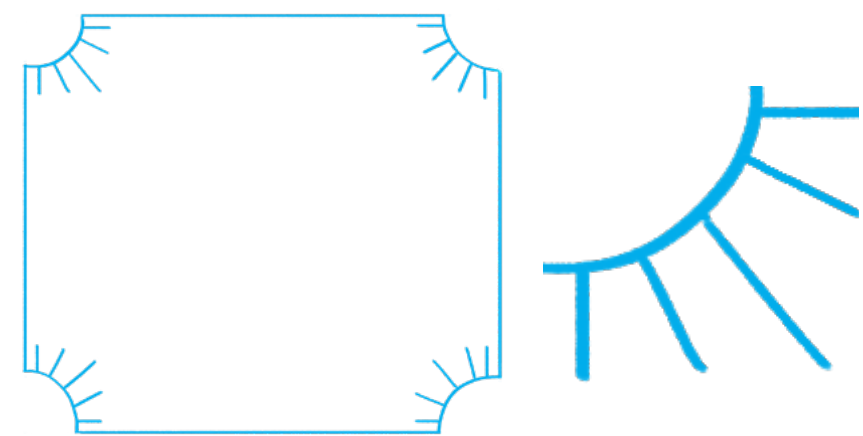


Figuras 116 e 117: Versões Vazadas em Preto e Branco. Fonte: Acervo Pessoal.

Fiz algumas alternativas de cores como a versão amarela para representar o Sol, a Estrela principal de um habitante da Terra, o azul do céu também como elemento terrestre e a última versão azul mais escuro e magenta, para representar o Espaço, podendo variar conforme a narrativa do projeto.

Apresento também versões simplificadas e vazadas em preto e branco, para usos em cima de fundos mais detalhados.

Elementos Acessórios



Os Elementos Acessórios presentes no relatório foram as Molduras e Cantos inspirados nos símbolos de Sol presentes em seu poncho e em sua mochila. Podendo variar as cores dentro da paleta do Projeto.

Figuras 118 e 119: Moldura e Canto Sol.
Fonte: Acervo Pessoal.



Figuras 120 a 122: Fundos de Nuvem, Folhagem e Textura Arenosa.
Fonte: Acervo Pessoal.

Já na Peça de Portifólio e na Capa, o principal elemento extra foram os fundos de nuvem. Além destes rodapés de folhagem e textura granulosa, todos feitos a partir de pincéis no Photoshop.

Fontes

Para compor o Logotipo do Projeto foi utilizado a fonte The Goldsmith, por trazer uma textura rústica de fazenda, da Terra, mas também um aspecto de fantasia.

A fonte Fira Sans possui uma boa variedade de pesos, desde as mais finas e leves para compor os blocos de texto sem pesar, com boa legibilidade e boa espessura para os títulos e subtítulos.

A Baroneys foi utilizada nos subtítulos da Peça de Portifólio, pois os textos precisavam ser menores e mais sutis dentro de cada imagem. Esta também possuía uma espessura semelhante à linha do personagem.

THE GOLDSMITH VINTAGE
AA BB CC DD EE FF GG HH II JJ KK LL MM NN OO PP
QQ RR SS TT UU VV WW XX YY ZZ 1234567890

FIRA SANS
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp
Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz. 1234567890

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt
Uu Vv Ww Xx Yy Zz. 1234567890
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 1234567890

BARONEYS
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R
S T U V W X Y Z 1234567890

Paleta de Cores

Principais

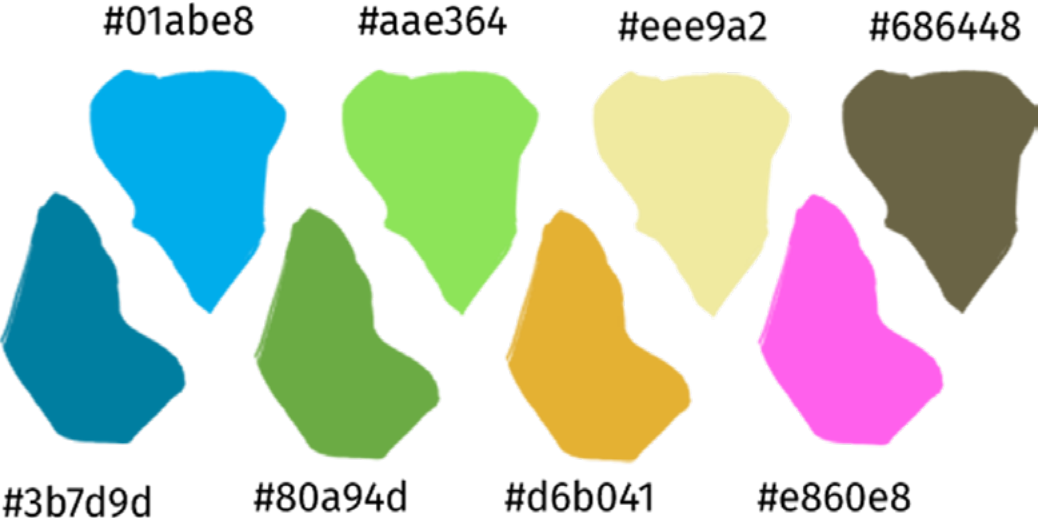


Figura 123: Paleta de Cor do Projeto.
Fonte: Acervo Pessoal.

Secundárias

As mesmas regras de trazer elementos terrestres aparecem na paleta de cores do Projeto. Um azul para o céu, o verde das gramas, o bege e marrom da terra e dentre as secundárias um tom de rosa que aparece na luz emitida pelo Colar.

O relatório é composto em maior parte pelos azuis mas na Peça do Projeto as outras cores aparecem para destacar cada seção de elementos desenvolvidos.

Cores do Personagem

Abaixo na figura 122, segue a paleta de cores do personagem Ori:



Figura 124: Paleta de Cor do Personagem.
Fonte: Acervo Pessoal.

CONCLUSÃO

Ao longo de todo o projeto, tanto a história quanto o que tinha definido de ideia para cada elemento foram se moldando e modificando conforme pesquisava mais referências. Ao identificar as complexidades e dificuldades de cada etapa fui percebendo que pontos deveria aprofundar mais no momento e quais deveriam ser cortados e explorados em projetos futuros. No fim acabei focando mais no personagem principal e os elementos que contribuiriam para descrever o que o moldava sua origem na introdução da história.

Ainda que desde pequena sempre tive o costume de inventar histórias e personagens, foi sempre algo descontraído, sem necessidades de planejar um processo, além de que ultimamente vinha estudando mais através de ilustrações. Por isso, foi interessante notar as diferenças entre esses dois tipos de projeto. Agora em um projeto de Concept Art, precisava manter a mentalidade de planejar e idealizar as regras, decidir como funcionaria os detalhes da história e como traduzi-los visualmente em um personagem. Enquanto na ilustração utilizava personagens e um universo com suas características já definidas e a partir disso, o desafio é organizá-los para criar uma imagem e transmitir uma mensagem.

Para mim as maiores dificuldades foram organizar todas as etapas para produzi-las dentro do prazo e me atentar em não me estender tanto em cada parte. Também foi uma boa forma para entender como funciona meu próprio processo, que etapas costumo seguir. Este projeto, além de servir como minha primeira peça de Concept Art para o portfólio, servirá como abertura para produzir outras peças: com foco só em ilustração e cenários, para design de criaturas, uma sequência de Color Key e até começar a aprender animar alguns testes em animação 2d quadro-a-quadro.



Figura 125: Registro das Garças Vaqueiras.
Fonte: Acervo Pessoal.

Finalizo com versos do poema Doidonauta de Salgado Maranhão (1989), apresentado por meu primo bem ao fim do projeto e me surpreendi como possui uma semelhança com a temática da história de Ori.

*se lavro silabaredas falavras levo
na manha manhã comum
galo sideral a zen milhas
milharando estrelas doidonauta
poetávido num harém de letras
mastigoelando palavárias.*

REFERÊNCIAS

ALENCAR, Rayner. **The Bird Gang**. Artstation, 2022. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/v1e3g6>. Acesso em: 19 jul. 2022.

Baroneys Textured. **Dafont**, 2022. Disponível em: <https://www.dafont.com/baroneys-textured.font>. Acesso em 25 jul. 2022.

BEDA, Luiza. **Yang Tiger - Character Design Project**. Artstation, 2022. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/OmDVav>. Acesso em: 07 jun. 2022.

BRAGATO, João. **The Nightmare of Trizkélia – Concept Art**. Artstation, 2021. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/48Yoyl>. Acesso em: 07 jun. 2022.

Caio Martins. **Domestika**, 2020. Cursos: Ilustração. Disponível em: <https://www.domestika.org/pt/caiorfmartins>. Acesso em: 10 jun. 2022.

CELESTINO, Luiz. **O que é Concept Art? E o que não é?** Brushwork Atelier, 2016. Disponível em: <https://brushworkatelier.com/blog/2015/8/1/ilustrao-vs-design-de-entretenimento>. Acesso em: 02 jun. 2022.

CHOONHACHAT, Dylan. **What is the difference between concept art, visual development, and illustration?**

Dylan Choonhachat, 2019. Disponível em: <https://dylanchoonhachat.com/blog/2020/1/11/what-is-the-difference-between-concept-art-visual-development-and-illustration>. Acesso em: set. 2021.

CROSSLEY, Kevin. **Character Design from the Ground Up**. 1st ed. Focal Press, 2014.

EIKO, Julia. **O que é Concept Art?** Revo Space, 2020. Disponível em: <https://revospace.com.br/artigo/qual-a-diferenca-entre-concept-art-e-ilustracao/>. Acesso em: 02 jun. 2022.

Fira Sans. **Google Fonts**, 2022. Página Inicial: Fonts. Disponível em: <https://fonts.google.com/specimen/Fira+Sans?query=fira>. Acesso em: 25 jul 2022.

Garça Vaqueira. **WikiAves**, 2022. Espécies: Aves do Brasil. Disponível em: <https://www.wikiaves.com.br/wiki/garca-vaqueira>. Acesso em: 10 maio 2022.

Ilustração Digital. **CG World**, 2022. Cursos e Mentorias: Ilustração Digital. Disponível em: <https://www.cgworld.com.br/curso/ilustracaodigital>. Acesso em: 07 jun. 2022.

KLEON, Austin. **Roube como um Artista: 10 dicas sobre criatividade**. 1. ed. Rio de Janeiro: Rocco Digital, 2013.

LEÃO, Ricardo. **Os acordes da palavra em Salgado Maranhão**. O Rugido do Leão, 2017. Disponível em: <http://orugidodoleo.blogspot.com/2017/07/os-acordes-da-palavra-em-salgado.html>. Acesso em: 27 jun. 2022

MARANHÃO, Salgado. (1989). **Punhos da serpente**. Rio de Janeiro, RJ: Achiamé.

MARTINS, Caio. Fifi & Friends. **My Portifolio**, 2019. Disponível em: <https://caiorfmartins.myportfolio.com/fifi-friends>. Acesso em: 07 jun. 2022.

MARTOS-MARTINS, R. (2016). [WA2022465, Bubulcus ibis (Linnaeus, 1758)]. **Wiki Aves - A Enciclopédia das Aves do Brasil**. Disponível em: <http://www.wikiaves.com/2022465>. Acesso em: 12 Jul 2022.

MCDONNELL, Chris. **Steven Universe - Art & Origins**. 1. ed. Nova Iorque: Abrams, 2017.

MIYAZAKI, Hayao. **The Art of Miyazaki's Spirited Away**. 1. ed. São Francisco: VIZ Media, 2002.

PAN, Airi. Mission Statement. **Airi Pan**, 2022. Página Inicial: About. Disponível em: <https://www.airipan.com/about>. Acesso em: 12 jun. 2022.

PAN, Airi. The Manor Gray. **Artstation**, 2022. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/8wzyxx>. Acesso em: 07 jun. 2022.

PINTEREST. **Pinterest**, 2022. Disponível em: <https://br.pinterest.com/>. Acesso em: 08 jul. 2022.

PUREREF. **PureRef**, 2022. Página Inicial: Download. Disponível em: <https://www.pureref.com/download.php>. Acesso em: 08 jul. 2022.

The Goldsmith Vintage. **Dafont**, 2022. Disponível em: <https://www.dafont.com/pt/the-goldsmith-vintage.font>. Acesso em 25 jul. 2022.

WIKIAVES. **WikiAves**, 2022. Espécies: Aves do Brasil. Disponível em: <https://www.wikiaves.com.br/wiki/garca-vaqueira>. Acesso em: 10 maio 2022.

A stylized graphic featuring a white star with eight points, some of which are elongated into thin lines. The star is positioned over a white outline of a globe, showing latitude and longitude lines. The entire graphic is set against a blue background with a subtle gradient.

COLECIONADOR DE ESTRELAS

- Parte 1: Ori -

Confira o Projeto:



[/marcellepan](#)