UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO” - FACULDADE DE ARTES, ARQUITETURA, COMUNICAÇÃO E DESIGN DO CAMPUS DE BAURU

ANDRESSA FERNANDA DA SILVA APPARECIDO

ALMA: DESENVOLVIMENTO VISUAL DE UMA NARRATIVA AUTORAL

BAURU
2025

ANDRESSA FERNANDA DA SILVA APPARECIDO

ALMA: DESENVOLVIMENTO VISUAL DE UMA NARRATIVA AUTORAL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Design Gráfico da Faculdade Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, FAAC, da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, UNESP, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Design Gráfico sob orientação da Prof.ª Dr.ª Carolina Vaitiekunas Pizarro.

BAURU - FAAC
2025

A646a

Apparecido, Andressa Fernanda da Silva
Alma: : Desenvolvimento visual de uma narrativa autoral / Andressa Fernanda da Silva Apparecido. -- Bauru, 2025
114 f. : il., fotos

Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado - Design) - Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru
Orientadora: Carolina Vaitiekunas Pizarro

1. Arte conceitual. 2. Ilustração. 3. Portfólios de arte. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Dados fornecidos pelo autor(a).

Agradecimentos

Agradeço primeiramente à Deus pela força, saúde e sabedoria concedidas ao longo desta jornada, permitindo que eu chegasse até aqui.

Agradeço às minhas avós, por todo o amor e carinho que transmitiram para mim ao longo de suas vidas, e por servirem como inspiração para a criação dessa narrativa. Obrigada por me ensinarem a persistir em meus sonhos, ser firme e não desistir.

Agradeço imensamente à minha família por todo o amor e suporte que transcende todas as barreiras da distância. Serei eternamente grata por todo o apoio e por tudo que fazem por mim.

Agradeço aos meus amigos, por ter a oportunidade de compartilhar a vida com vocês. Obrigada pelas madrugadas de conversa, pelas crises de risos, pelas sessões de filme e por todo o apoio que me deram quando eu mais precisei.

Agradeço à minha orientadora, Carolina Vaitiekunas Pizarro, por me guiar durante essa etapa, por seus ensinamentos e perspectivas e por todos os incentivos durante as reuniões de orientação. Sua experiência e sensibilidade tornaram este processo mais leve e possibilitaram a conclusão deste Trabalho de Conclusão de Curso.

E por fim, agradeço a Universidade Estadual Paulista por me proporcionar momentos, pessoas e profissionais que me trouxeram ensinamentos que levarei para a vida toda.

RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso apresenta Alma, um projeto de portfólio de *visual development* que explora temas de luto, pertencimento e reconexão por meio da construção de uma narrativa visual autoral. O trabalho envolve o desenvolvimento de personagens, cenários e objetos, além da criação de *keyframes* e de *colorscripts* que organizam o ritmo emocional da história. O projeto busca demonstrar o entendimento acerca das etapas fundamentais da pré-produção de uma animação e evidenciar como a construção visual pode estruturar e reforçar uma narrativa.

Palavras-chave: *visual development*, *concept art*, narrativa visual, portfólio.

ABSTRACT

This Final course project presents *Alma*, a visual development portfolio project that explores themes of grief, belonging, and reconnection through the construction of an original visual narrative. The work includes the development of characters, environments, and props, as well as the creation of keyframes and colorscripts that organize the emotional rhythm of the story. The project aims to demonstrate an understanding of the fundamental stages of animation pre-production and to highlight how visual construction can structure and reinforce a narrative.

Keywords: *visual development*, *concept art*, visual narrative, portfolio.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Concepts para o personagem Pavitr Prabhakar..... 4
Figura 2 – Concepts para Hobbie Brown, “Spider Punk”..... 5
Figura 3 – Concepts para Miles G. Morales, “The Prowler”..... 6
Figura 4 – Funis do processo de Character design e do Design..... 7
Figura 5 – Posteres dos filmes do Studio Ghibli..... 9
Figura 6 – Screencap do jogo Spiritfarer.....10
Figura 7 – Concepts para o personagem Miguel O’Hara..... 11
Figura 8 – Keyframes para o filme animação Homem-Aranha: Através do Aranhaverso..... 11
Figura 9 – Print Screen do Portfólio de Airi Pan.....12
Figura 10 – Página de capa do projeto “The Manor Gray”, de Airi Pan..... 13
Figura 11 – Concepts do projeto “The Manor Gray”, de Airi Pan..... 13
Figura 12 - Concepts do projeto “The Manor Gray”, de Airi Pan.....14
Figura 13 – Print Screen do Portfólio de Monique Alencar..... 15
Figura 14 – Explorações de personagem para o projeto “O que será, será”..... 16
Figura 15 – Character sheet de personagem para o projeto “O que será, será”. 16
Figura 16 – Explorações de personagens para o projeto “O que será, será”..... 17
Figura 17 – Storyboard para o projeto “O que será, será”..... 18
Figura 18 – Keyframe para o projeto “O que será, será”..... 18
Figura 19 – Keyframes para o projeto “O que será, será”.....19
Figura 20 – Keyframe para o projeto “O que será, será”..... 19
Figura 21 - Print Screen do Portfólio de Luiza Beda..... 20
Figura 22 – Character sheet para o projeto “Gear Gang”..... 21
Figura 23 – Character sheet para o projeto “Gear Gang”..... 21
Figura 24 – Character sheet para o projeto “Yang Tiger”.....22
Figura 25 – Exploração de personagem para o projeto “Yang Tiger”..... 22
Figura 26 – Exploração de personagem para o projeto “Yang Tiger”..... 23
Figura 27 – Trabalhos do portfólio de Ahn Bui..... 23
Figura 28 – Keyframe para o projeto “Temple of Literature”..... 24
Figuras 29, 30 e 31 – Conceito de props para o projeto “Temple of Literature”...24
Figuras 32, 33 e 34 – Diferentes moods para uma cena do projeto “Temple of Literature”..... 26
Figura 35 – Painel semântico da personagem Olivia.....29
Figura 36 – Rascunhos iniciais da personagem Olivia..... 30
Figura 37 - Variações de visual da personagem Olivia.....31
Figura 38 – Lineart para prancha de Olivia..... 32
Figura 39 – Painel semântico da personagem Alma.....33
Figura 40 – Rascunhos iniciais da personagem Alma..... 33
Figura 41 - Lineart para prancha de Alma.....34
Figura 42 – Explorações para a personagem espectro..... 35

Figura 43 – Explorações para a mãe de Olivia..... 36
Figura 44 – Explorações para a mãe de Olivia..... 37
Figura 45 – Prancha de explorações entre personagens principais..... 38
Figura 46 – Exploração de paleta de cores da Olivia.....39
Figura 47 – Decisão final da paleta de cores..... 40
Figura 48 – Exploração de paleta de cores da Alma..... 41
Figura 49 – Paleta escolhida para Alma..... 42
Figura 50 – Expressões de Alma: triste, desconfiada, feliz, ociosa e brava, respectivamente..... 43
Figura 51 – Expressões de Olivia: ociosa, feliz, brava, desconfiada e triste, respectivamente..... 43
Figura 52 – Demonstrações de Alma após renderização..... 44
Figura 53 – Demonstrações de Olivia após renderização..... 44
Figura 54 – Rascunho inicial para a lambreta de Olivia.....46
Figura 55 - Lambreta renderizada e finalizada.....47
Figura 56 – Rascunho inicial para luminárias do café.....48
Figura 57 – Luminárias renderizadas e finalizadas.....49
Figura 58 – Painel semântico para design externo da casa..... 50
Figura 59 – Rascunho de planta baixa da casa de Olivia..... 51
Figura 60 – Rascunho inicial do design da casa.....52
Figura 61 – Design frontal da casa..... 53
Figura 62 – Design externo da casa com cores.....54
Figura 63 – Thumbnails para cena externa da casa..... 55
Figura 64 – Lineart de cena externa da casa.....56
Figura 65 – Moods de cena externa da casa..... 57
Figura 66 – Cena no período noturno..... 57
Figura 67 – Cena no período vespertino.....58
Figura 68 – Cena ao meio-dia.....58
Figura 69 – Painel semântico para construção da cena do café..... 59
Figura 70 – Rascunho com lineart da cena do interior do café.....59
Figura 71 – Blocagem de cores da cena do café.....60
Figura 72 – Renderização do ambiente..... 61
Figura 73 – Lineart do quarto de Olivia..... 62
Figura 74 – Renderização do quarto de Olivia.....63
Figura 75 – Lineart do design da cozinha..... 64
Figura 76 – Pintura do ambiente da cozinha.....65
Figura 77 – Aplicação da metodologia de Dan Harmon na história “Alma”..... 66
Figura 78 – Aplicação da metodologia de Kurt Vonnegut na história “Alma”..... 67
Figura 79 – Painel de storyboards..... 69
Figura 81 – Colorscript finalizado com esquema de cores..... 71
Figura 82 – Colorscript finalizado com valores da narrativa..... 71

Figura 83 – Rascunho da cena 02..... 72
Figura 84 – Blocagem de elementos da cena 02..... 73
Figura 85 – Finalização da pintura da cena 02..... 73
Figura 86 – Rascunho da cena 04..... 74
Figura 87 – Blocagem da cena 04..... 75
Figura 88 – Finalização da cena 04..... 75
Figura 89 – Rascunho da cena 05..... 76
Figura 90 – Blocagem da cena 05..... 76
Figura 91 – Finalização da cena 05..... 77
Figura 92 – Rascunho da cena 06..... 77
Figura 93 – Blocagem da cena 06..... 78
Figura 94 – Finalização da cena 06..... 78
Figura 95 – Rascunho da cena 07..... 79
Figura 96 – Finalização da cena 07..... 79
Figura 97 – Rascunho da cena 08..... 80
Figura 98 – Blocagem da cena 08..... 80
Figura 99 – Finalização da cena 08..... 81
Figura 100 – Rascunho da cena 09..... 81
Figura 101 – Finalização da cena 09..... 82
Figura 102 – Rascunho da cena 11..... 82
Figura 103 – Blocagem da cena 11..... 83
Figura 104 – Finalização da cena 11..... 83
Figura 105 – Rascunho da cena 12..... 84
Figura 106 – Blocagem da cena 12..... 85
Figura 107 – Finalização da cena 12..... 85
Figura 108 – Rascunho do keyframe 1..... 86
Figura 109 – Lineart do keyframe 1..... 86
Figura 110 – Blocagem do keyframe 1..... 87
Figura 111 – Adição de texturas e mais elementos ao keyframe..... 87
Figura 112 – Adição de modos de camada para harmonização da imagem..... 88
Figura 113 – Atribuição de pontos de luz..... 88
Figura 114 – Adição de oclusões..... 89
Figura 115 – Adição de rebatimento de cores e influência do ambiente..... 89
Figura 116 – Finalização do background..... 90
Figura 117 – Mudança nas curvas e finalização do keyframe 1..... 90
Figura 118 – Rascunho do keyframe 2..... 91
Figura 119 – Lineart do keyframe 2..... 91
Figura 120 – Blocagem de elementos..... 92
Figura 121 – Adição de texturas e expressão da personagem..... 92
Figura 122 – Adição de sombras..... 93
Figura 123 – Atribuição de luz..... 93

Figura 124 – Adição de oclusões..... 94
Figura 125 – Adição de influências do ambiente..... 94
Figura 126 – Alteração de curvas e finalização do keyframe 2.....95
Figura 127 – Rascunho do keyframe 3..... 95
Figura 128 – Blocagem de elementos.....96
Figura 129 – Alteração de cores dos elementos e adição de degradês..... 96
Figura 130 – Construção das formas das nuvens e adição de iluminação.....97
Figura 131 – Adição de sombras..... 97
Figura 132 – Adição de oclusões..... 98
Figura 133 – Acréscimo de modos de camada para melhorar saturação da imagem.....98
Figura 134 – Harmonização das cores com modos de camada e curvas..... 99
Figura 135 – Referências para construção da identidade visual do projeto..... 100
Figura 136 – Processo de desenvolvimento do logotipo.....101
Figura 137 – Versões do logotipo finalizado..... 101
Figura 138 – Demonstrações de tipografias usadas no projeto.....102
Figura 139 – Demonstração da paleta de cores do projeto..... 103
Figura 140 – Testes iniciais para apresentação de personagens..... 103
Figura 141 – Primeira versão de prancheta..... 104
Figura 142 – Segunda versão de prancheta..... 104
Figura 143 – Character sheet de Olivia.....105
Figura 144 – Character sheet de Alma..... 105
Figura 145 – Olivia encontra um colar misterioso..... 106
Figura 146 – Olivia se depara com uma figura espectral inusitada em sua cozinha..... 106
Figura 147 – Olivia se prepara para procurar Alma..... 107
Figura 148 – Procurando Alma na feira..... 107
Figura 149 – Perguntando se um espectro viu Alma pela praça..... 108
Figura 150 – Olivia e seu novo pet correndo de gansos espectrais..... 108
Figura 151 – Olivia chega na Orla da praia sem esperanças de encontrar Alma.... 109
Figura 152 – Olivia e Alma se reencontram..... 109
Figura 153 – Olivia oferece o colar de volta para sua avó, mas ela recusa.....110
Figura 154 – As duas se sentam na areia e observam o pôr do sol..... 110
Figura 155 – Olivia percebe que algo está errado, mas Alma está confiante.... 111
Figura 156 – Alma se esvai e deixa Olivia sozinha..... 111

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO..... 1
2. JUSTIFICATIVA..... 1
3. OBJETIVOS..... 2
3.1. Objetivo geral..... 2
3.2. Objetivos específicos..... 2
4.1. Concept Art e Design..... 2
5. METODOLOGIA..... 8
5.1. Busca de Referências..... 8
5.1.1. Referências para construção de enredo..... 8
5.1.2. Referências para desenvolvimento de projeto de concept art..... 10
5.2. Análise de similares..... 11
5.2.1. Airi Pan..... 12
5.2.2. Monique Alencar..... 14
5.2.3. Luiza Beda..... 19
5.2.4. Ahn Bui..... 23
5.3. Exploração de personagens..... 27
5.3.1. Olivia..... 28
5.3.2. Alma..... 32
5.3.3. Personagens complementares..... 35
5.3.4. Dinâmica de personagens..... 37
5.4. Exploração de paleta de cores..... 38
5.4.1. Olivia..... 39
5.4.2. Alma..... 40
5.5. Finalização..... 42
5.6. Concept de objetos..... 45
5.6.1. Lambreta da Olivia..... 45
5.6.2. Luminárias para o café..... 47
5.7. Concepts de ambientes..... 49
5.7.1. Design externo da casa..... 49
5.7.2. Design interior do café..... 59
5.7.3. Quarto da Olivia..... 61
5.7.4. Cozinha..... 63
6. PROJETO..... 65
6.1. Enredo..... 65
6.1.1. Ato I (configuração/início)..... 67
6.1.2. Ato II (Confronto/meio)..... 68
6.1.3. Ato III (Resolução/meio)..... 68
6.2. Storyboard e colorscripts..... 69
6.2.1. Ato 1..... 71
6.2.2. Ato 2..... 73

6.2.3. Ato 3..... 80
6.3. Seleção de Keyframes..... 85
6.3.1. Ato 1..... 85
6.3.2. Ato 2..... 90
6.3.3. Ato 3..... 95
6.4. Identidade visual do projeto..... 99
6.4.1. Logotipo..... 99
6.4.2. Tipografia..... 101
6.4.3. Paleta de cores..... 102
6.4.4. Character sheet..... 103
7. CONCEPTS FINAIS..... 106
8. CONSIDERAÇÕES FINAIS..... 111

1. INTRODUÇÃO

Este relatório demonstra o processo de criação de uma narrativa ilustrada, que utiliza como base os fundamentos da ilustração e das artes conceituais para o desenvolvimento de um mundo autoral *(worldbuilding)* do gênero fantasia e aventura. O projeto foi pensado para atender temáticas como luto, reconexão e pertencimento, além de refletir sobre minhas experiências, ambições, preferências pessoais e principalmente para homenagear as minhas avós, que foram pilares essenciais na minha vida.

Desde muito jovem tenho interesse constante por ilustração e sempre que havia oportunidade passava horas desenhando. Pouco antes de entrar na graduação, tomei a decisão de elevar a minha técnica e investir meu tempo estudando os fundamentos da arte, e ao ingressar na UNESP, tive a oportunidade de receber *feedbacks* de docentes excepcionais, além de entender mais sobre desenvolvimento de projetos do zero e continuar aperfeiçoando minhas técnicas acerca da ilustração. Para meu trabalho de conclusão de curso não poderia ser diferente, então optei por trabalhar com algo que amo: a ilustração. Para isso, decidi criar um universo fantasioso para me aventurar e me desafiar acerca das artes conceituais e desenvolvimento visual.

Ao observar minhas referências, meus ideais e minhas experiências, nasceu a ideia de criar uma narrativa visual que envolve dois mundos primordiais: o ordinário e o espectral, onde existem pessoas capazes de transitar entre esses dois planos através de um mecanismo passado de geração em geração. Em um dia comum, no caminho de volta para casa, Olivia encontra um colar misterioso capaz de levá-la para o mundo espectral. Ao descobrir que ele pertencia a Alma, sua avó, Olivia decide entrar em uma jornada através do plano espectral para encontrar o fantasma de sua avó e dizer um último adeus.

2. JUSTIFICATIVA

Este trabalho de conclusão de curso foi desenvolvido com finalidade de estruturar uma das minhas primeiras peças do portfólio artístico, além de aperfeiçoar minhas técnicas em ilustração e meu conhecimento a respeito de

concept art e desenvolvimento visual. Por último e mais importante, este projeto foi pensado e criado para homenagear as minhas avós, além de demonstrar um carinho que é impossível de mensurar apenas com palavras.

3. OBJETIVOS

3.1. Objetivo geral

Este trabalho tem por objetivo a produção de um projeto que abrange o campo de *concept art* e *visual development*, que conta com artes conceituais de personagens e cenários, produção de *storyboards* e *colorscript* e seleção de *keyframes* que resultem em uma peça de portfólio de entrada no mercado.

3.2. Objetivos específicos

Os objetivos específicos deste trabalho são:

- Entender sobre o processo de pré-produção de um jogo/animação a partir de artes conceituais e desenvolvimento visual, além de entender sobre os fundamentos de ilustração e montagem de uma peça de portfólio;
- Identificar os tópicos mais importantes dos fundamentos de *concept art* para uma boa construção de personagens e de um universo imersivo;
- Desenvolver um projeto para portfólio completo que envolva artes conceituais de personagens, cenários e desenvolvimento de *storyboards* e *color scripts*;
- Aprimorar o entendimento acerca do mercado de *concept art* e suas técnicas, além de melhorar as habilidades em programas de ilustração como *Clip studio* e *Procreate*.

4. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

4.1. Concept Art e Design

Dentro do campo da ilustração, existem diversas subdivisões técnicas para se trabalhar e se diferenciar no mercado, sendo uma delas o *concept art.* Este termo refere-se especialmente à uma etapa da fase de pré-produção de um projeto, que pode se tratar de um filme, animação, jogo, ou de outros aspectos da indústria de entretenimento em geral, e está responsável por representar diferentes ideias e explorações a respeito de um projeto.

> Sua utilização, além de definir e estabelecer os primeiros passos do projeto, possui grande potencial para enriquecer a apresentação do mesmo para possíveis investidores, por se tratar de algo concreto e que torna as ideias mais palpáveis e convincentes. (TAKAHASHI; ANDREO, 2011, p.01)

Para este momento, são pensadas em diferentes linguagens e identidades para personagens, cenários, objetos e acessórios, além de ser uma ótima etapa para refletir sobre as iterações existentes entre um personagem e seus acessórios, por exemplo. Além das tarefas gerais a serem administradas dentro desse estágio, cabe ao artista de conceitos interpretar ideias abstratas e trazer à elas a "vida", com diferentes soluções criativas.

Dentro do mercado, o desenvolvimento de conceitos é extremamente benéfico e importante para não se perder tempo, e consequentemente dinheiro, justamente por se tratar de uma fase inicial e muito ampla de um projeto. Portanto, cabe não só a equipe de *concepts* como também da produção num geral e seus respectivos diretores de arte, decidir entre as inúmeras possibilidades apresentadas e evitar erros ou interrupções logo no começo da produção.

> 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? [...] Que tipo de estilo artístico ou períodos históricos será utilizado como referência?" (SILVA, 2022, p.18)

Uma das características principais da fase de *concept art* é não se preocupar em produzir um desenho extremamente detalhado. Portanto, as maiores e melhores ideias acabam surgindo de rascunhos e desenhos mais "sujos" e rápidos. Para exemplificar melhor este processo, pode-se dizer que o *concept art* consiste em um funil, onde as ideias gerais e palavras-chave relacionadas a um personagem *(briefing)* devem estar no topo e devem ser melhores trabalhadas ao longo do projeto, passando pela etapa de explorações e iterações, onde diversos rascunhos e *thumbnails* (desenhos com manchas e silhuetas) devem ser feitos, analisados e escolhidos por diretores de arte de acordo com o que melhor representa aquele personagem e sua cultura, por exemplo.

Dependendo do *concept artist*, a noção de cores também começa a ser construída nessa etapa, em conjunto com os outros aspectos citados. A imagem abaixo retrata um pouco do processo de construção do personagem Pavitr Prabhakar, o Homem-Aranha de nacionalidade indiana, para a animação Homem-Aranha: Através do Aranhaverso. Além das diversas possibilidades desenvolvidas para seu uniforme, rosto, postura e composição de cores, o "gesto" do personagem também foi explorado já que é um dos pontos altos do Homem-Aranha. Entretanto, o que torna suas poses ainda mais especiais é o valor cultural atribuído ao personagem, já que, na primeira ilustração da Figura 1, demonstra a *"kalaripayattu"*, arte marcial indiana, originada no sul do país, sem contar com as diferentes formas de trazer a cultura indiana em seus diferentes uniformes e máscaras.

Figura 1 – Concepts para o personagem Pavitr Prabhakar



Fonte: A autora (2025), adaptado de *"Spider-Man: Across the Spider-Verse: The Art of the Movie"* (p. 105 a 107, 2023)

Outro caso a ser explorado é o de Hobbie Brown, "Spider-punk", também do filme Homem-Aranha: Através do Aranhaverso. Uma das características principais do personagem é sua guitarra, mais comumente chamada de "iteração" no campo de *concept art.* Ao desenvolver iterações aos personagens, deve-se pensar na mecânica do objeto e como ele será usado, e para isso explorações devem ser feitas para a melhor visualização do comportamento e personalidade do personagem, como mostra a Figura 2.

Figura 2 – *Concepts* para Hobbie Brown, “Spider Punk”



Fonte: A autora, adaptado de *“Spider-Man: Across the Spider-Verse: The Art of the Movie”* (p. 113, 2023)

A próxima etapa do processo é “traduzir” o personagem para uma linguagem mais precisa, removendo as interferências, ruídos visuais e linhas soltas que haviam nos rascunhos de exploração. Para isso, uma nova *lineart* pode ser feita ou o rascunho deve ser “limpo”. Caso não haja mais explorações de paleta de cores, o personagem passa pelo processo final de *render*, onde ele se torna rico em detalhes e ganha uma pintura com um aspecto mais “tridimensional” dependendo do estilo da produção. O que melhor pode exemplificar essas últimas etapas do funil é a Figura 3, onde demonstra as explorações do personagem Miles G. Morales, *“The Prowler”* para a animação Homem-Aranha: Através do Aranhaverso. Ao passar pela curadoria dos diretores de arte, os artistas são liberados para refinar as linhas e atribuir os últimos detalhes para fechar o design do personagem.

Figura 3 – *Concepts* para Miles G. Morales, *“The Prowler”*

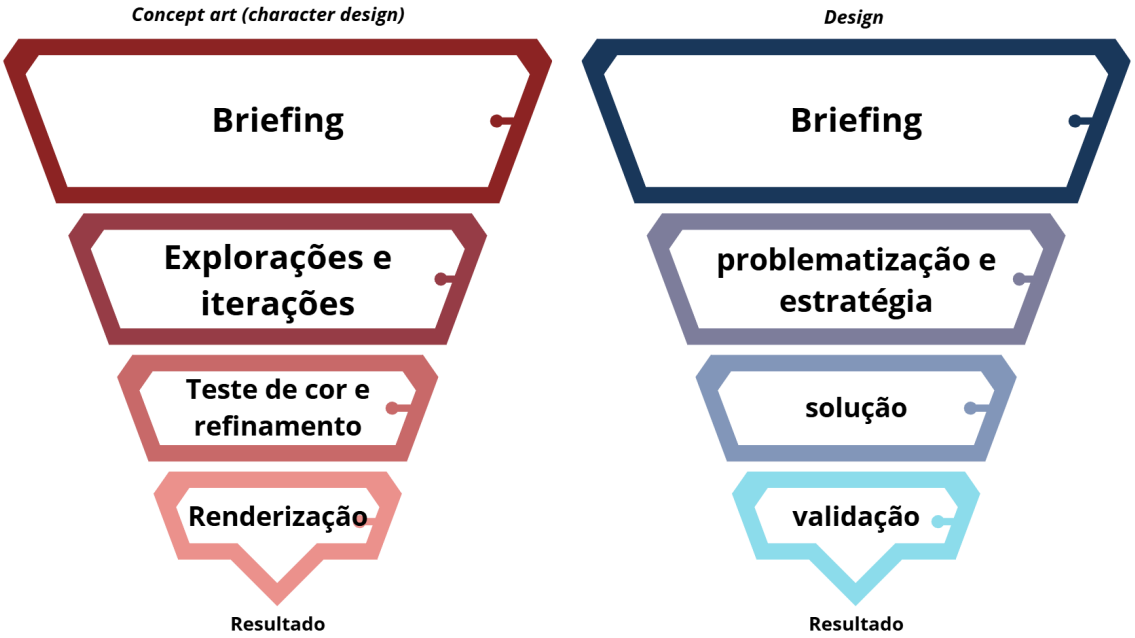


Fonte: A autora, adaptado de *“Spider-Man: Across the Spider-Verse: The Art of the Movie”* (p. 202, 2023)

Para a produção de um bom projeto de *concept art*, que não seja apenas bonito e cativante, mas que também possa ser coeso e bem solucionado, deve ser levado em consideração a junção dos aspectos subjetivos da arte com a resolução de problemas e fundamentos do *design*, como contraste, composição, forma, contra forma e ritmo visual.

Outro ponto que possibilita deixar o vínculo entre *concept art* e *design* ainda mais explícito é a estrutura projetual de ambos. Apesar deles possuírem objetivos e destinos finais diferentes, como uma identidade visual no caso do *design*, e *character design* no caso de *concept art,* ambos apresentam uma técnica similar para afunilar o projeto até atingir o objetivo final com clareza, como demonstra a imagem a seguir.

Figura 4 – Funis do processo de Character design e do Design



Fonte: A autora, adaptado de Marco Alvares (2023) e Sebastiany (2019).

De acordo com Sebastiany (2019), o processo projetual de *design* deve seguir a lógica que envolve as seguintes etapas: *briefing*, onde contém os aspectos gerais do projeto e levantamento de questões iniciais; problematização e estratégia, onde será definido o plano de ação e entendimento de linguagens ideais do projeto, além de ser a etapa de definição de objetivos e testes iniciais; solução, responsável por apresentar a possibilidade projetual escolhida; e validação, onde as últimas arestas já devem estar muito bem definidas para a apresentação final do projeto.

De acordo com a abordagem feita anteriormente para explicar o processo de *concept art*, mais especificamente para a produção de *character design,* pode ser visto que não existem muitas diferenças da metodologia abordada no *design*. Inicialmente ocorre o recebimento do *briefing*, onde as características gerais do personagem são definidas; na etapa de explorações e iterações é onde os problemas são reconhecidos e testes são estabelecidos para possibilitar a materialização do personagem; Teste de cor e refinamento se encaixam muito bem numa etapa de propostas resolutivas, já que é onde apresentam e escolhem uma solução que melhor atenda os aspectos daquele personagem; e por fim, a renderização, que é quando os últimos detalhes são adicionados à apresentação como proposta final.

5. METODOLOGIA

Este TCC adota um percurso metodológico criativo dividido nas seguintes etapas:

- Busca de referências;
- Análise de similares;
- Exploração de personagens;
- *Storyboard*;
- Seleção de *Keyframes*;
- Execução do projeto.

A seguir cada uma delas será apresentada em detalhes.

5.1. Busca de Referências

Para compreender melhor as necessidades do projeto, existem duas categorias de referências que foram construídas para dar suporte a este trabalho de conclusão de curso, sendo eles: referências para construção de enredo e referências para desenvolvimento de um projeto de *concept art*. Em seguida, cada um deles será abordado com mais detalhes.

5.1.1. Referências para construção de enredo

Como a narrativa deste projeto se enquadra em um aspecto mais sentimental, que aborda as temáticas de luto, reconexão e pertencimento, histórias em formatos semelhantes servem como ótimos suportes na construção da narrativa, para auxiliar a formar uma história que possui uma razão para existir, além de possuir começo, meio e fim. Os filmes do Studio Ghibli apresentam enredos e animações excepcionais e muito ricas em detalhes e sentimentos, e por este motivo, escolhi três títulos do estúdio para abordar como referências para meu trabalho, sendo eles: O Serviço de Entregas da Kiki, A Viagem de Chihiro e Menino e a Garça, como mostra a Figura 5, que contém as capas de seus respectivos filmes.

Figura 5 – Posteres dos filmes do Studio Ghibli



Fonte: Studio Ghibli (2025)

Os simbolismos adotados para esses filmes representam grandes fontes de referências indiretas e inspirações para o projeto em questão, já que apresentam narrativas que falam majoritariamente sobre independência e autonomia, reconexão e pertencimento.

Apesar deste trabalho focar principalmente na *pipeline* de um longa-metragem animado, outra mídia que se encaixa muito bem como uma referência para o projeto é o jogo chamado *SpiritFarer.* Fora os mecanismos de construção para um jogo, um dos pontos altos desse *game* é a narrativa, que conta a história de uma personagem que navega em um barco e é responsável por levar espíritos animais para o portão do pós-vida, se despedindo da grande jornada que viveram juntos.

Figura 6 – *Screencap* do jogo Spiritfarer



Fonte: Thunder Lotus Games (2025)

5.1.2. Referências para desenvolvimento de projeto de *concept art*

Para o melhor entendimento de uma apresentação das artes conceituais e seus processos, procurei consumir livros de ilustração, chamados por *artbooks*. Neles, a maior parte do conteúdo se concentra na construção dos personagens, cenários e no desenvolvimento de storyboards (no caso de uma animação, por exemplo) e de outros fatores importantes para o tipo de narrativa em questão. Para auxiliar a construção dos personagens e storyboards, o *artbook* da animação “Homem-Aranha: Através do Aranhaverso: a arte do filme” foi escolhido por conter visuais criativos e excepcionais, que tornaram a animação ainda mais atrativa e imersiva, como demonstram as Figuras 7 e 8.

Figura 7 – *Concepts* para o personagem Miguel O'Hara



Fonte: *"Spider-Man: Across the Spider-Verse: The Art of the Movie"* (p. 86 e 87, 2023)

Figura 8 – Keyframes para o filme animação Homem-Aranha: Através do Aranhaverso



Fonte: "Spider-Man: Across the Spider-Verse: The Art of the Movie" (p. 174 e 175, 2023)

5.2. Análise de similares

Para possibilitar uma melhor inserção e compreensão do mercado de artes conceituais e pré-produção de filmes, jogos e animações, torna-se necessário procurar por referências diretas e trabalhos similares com o nicho desejado. Para isso e para entender melhor o desmembramento de um concept art e de uma boa apresentação de projeto, a procura por artistas e constantes análises de seus portfólios foram essenciais para o desenvolvimento desse projeto.

5.2.1. Airi Pan

Airi Pan é uma artista que estuda e trabalha com artes conceituais e ilustrações para jogos, animações, filmes e similares. Atualmente mora em Los Angeles e já teve oportunidades de trabalhar com projetos da *Netflix, Pixar, Warner e Blizzard*, sem contar que hoje em dia atua como artista principal na *Riot Games*. Escolhi um de seus projetos autorais como referência principalmente para desmembrar e analisar a obra, a fim de compreender o processo por trás de uma apresentação de projeto de portfólio conciso com o mercado e que possua um *storytelling* concreto da narrativa autoral ilustrada.

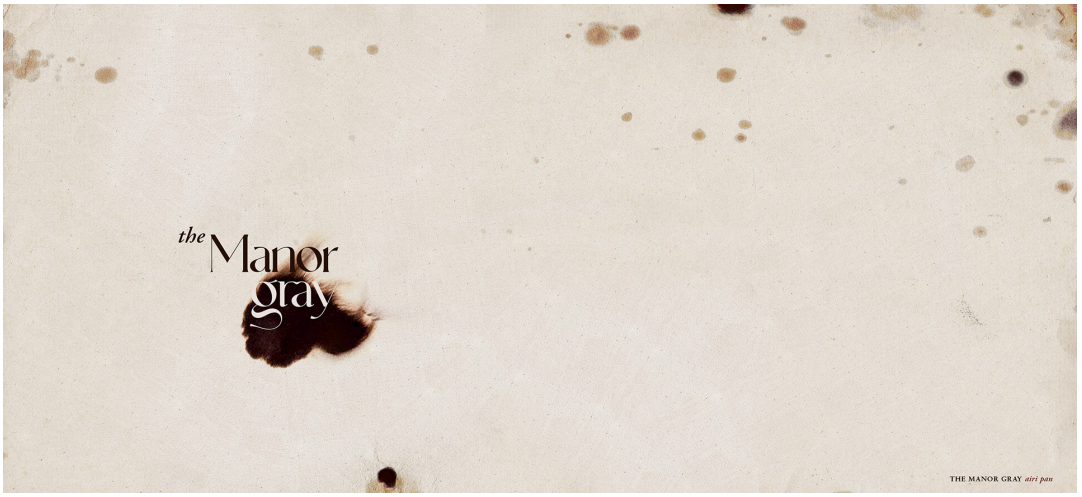
Figura 9 – *Print Screen* do Portfólio de Airi Pan



Fonte: Airi Pan, 2025

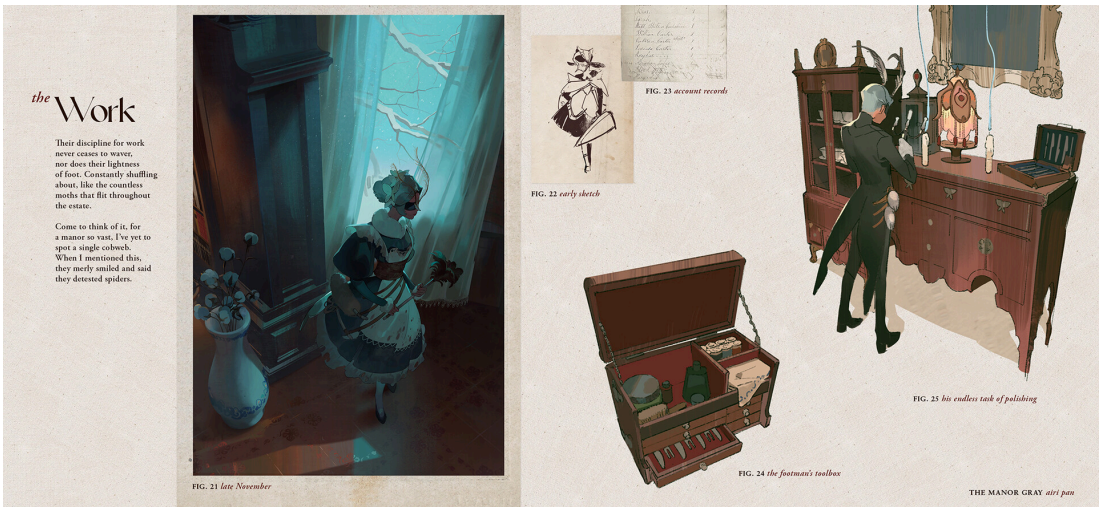
The Manor Gray mostra uma série de *concept arts* e ilustrações narrativas que conta a história de uma antiga propriedade onde os servos, que trabalham sem parar, agora se uniram às próprias criaturas da propriedade. No decorrer do projeto, Airi Pan busca demonstrar os personagens com uma apresentação dinâmica e que faça referências diretas ao universo em questão. Para isso, ela faz uso de texturas para apresentar um papel mais antigo e manchado, nas ilustrações principais Airi as apresenta como se fossem fotos e as vestimentas dos personagens como se fossem croquis de moda, feito em papel translúcido, como demonstra as imagens 10, 11 e 12 respectivamente.

Figura 10 – Página de capa do projeto *“The Manor Gray”*, de Airi Pan



Fonte: Airi Pan (2025)

Figura 11 – *Concepts* do projeto *“The Manor Gray”*, de Airi Pan



Fonte: Airi Pan (2025)

Figura 12 - *Concepts* do projeto *“The Manor Gray”*, de Airi Pan



Fonte: Airi Pan (2025)

5.2.2. Monique Alencar

Monique Alencar é uma artista brasileira freelancer que atua no mercado como *Concept artist e VisDev* há mais de sete anos, participando da produção de jogos AA e jogos *mobile*. Durante sua trajetória, teve a chance de trabalhar com Supercell, Envar, MAR Studio, Hype Animation, Behold Studios e outros. Fora a experiência no mercado de jogos, ilustrou projetos editoriais da Editora Mol e Revista Globo.

Optou-se por utilizar um de seus projetos de artes conceituais e desenvolvimento visual como referência para entender e identificar melhor como funciona a produção e construção de *storyboards* e de *story beats* para a construção da narrativa de forma visual, sem precisar do suporte de palavras.

Figura 13 – *Print Screen* do Portfólio de Monique Alencar

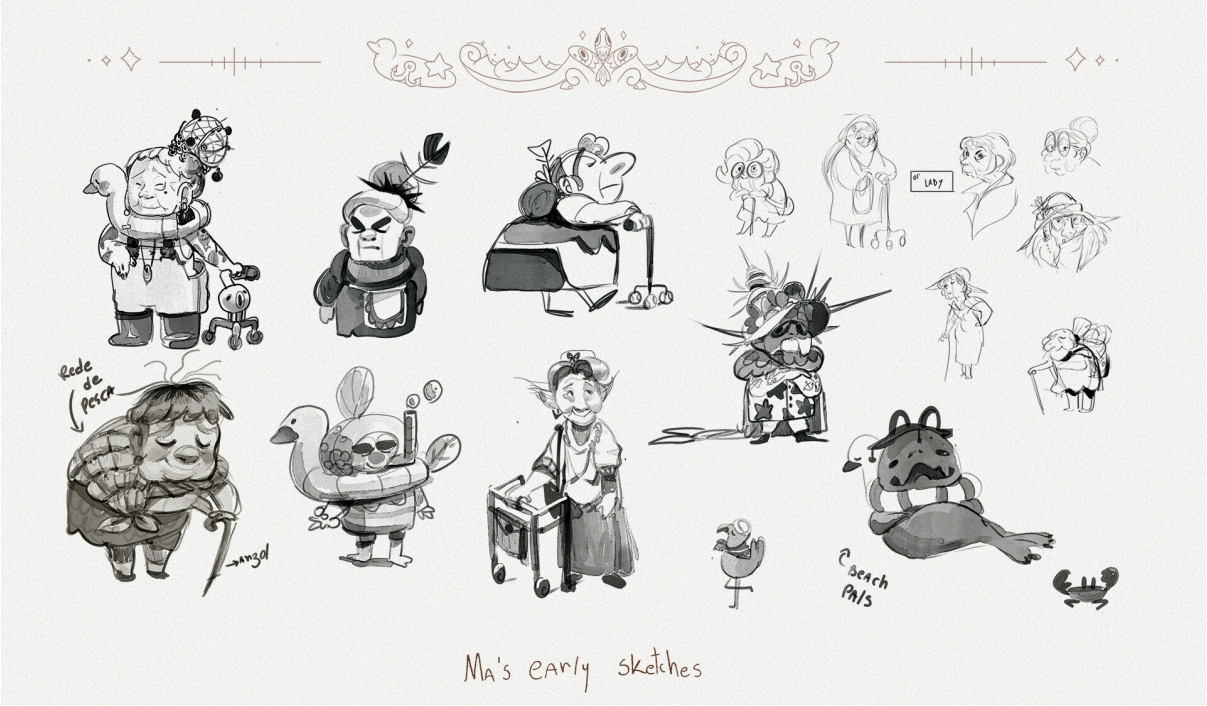


Fonte: Monique Alencar (2025)

“O que será, será” retrata a história de uma avó que foi abandonada por muitos e muitos anos em uma praia cheia de monstros marinhos e focas. Um dia, dois criminosos (Boy e Boyo) chegam à praia para reivindicar a propriedade de seu chefe, envolvendo Ma em um conflito.

No projeto em questão, é perceptível que além de diversas explorações para criação dos personagens, Monique focou muito em “investigar” as opções escolhidas, já que além dos concepts iniciais, existem diversas artes com diferentes finalizações e diferentes poses e expressões para entender cada vez mais as necessidades e personalidades dos personagens.

Figura 14 – Explorações de personagem para o projeto “O que será, será”



Fonte: Monique Alencar (2025)

Figura 15 – Character sheet de personagem para o projeto “O que será, será”



Fonte: Monique Alencar (2025)

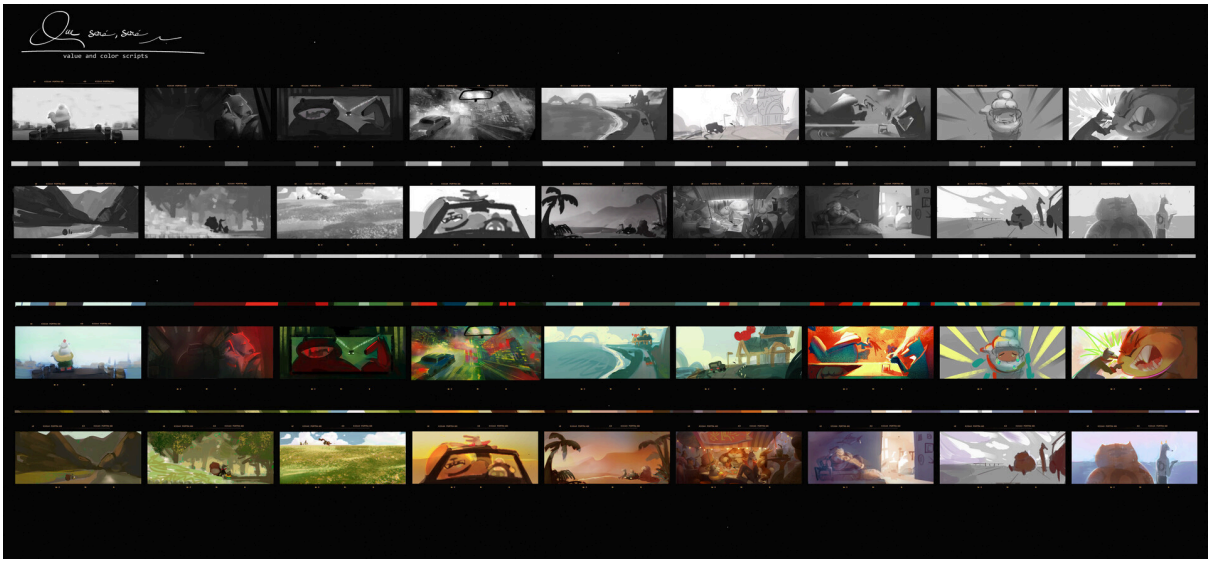
Figura 16 – Explorações de personagens para o projeto “O que será, será”



Fonte: Monique Alencar (2025)

Em seus storyboards, além de buscar pelo contraste entre valores (tons de cinza), Monique apresentou a sequência de ilustrações com cores, trabalhando bastante os fundamentos de contraste, teoria de cor e valores tonais, o que determina muito bem a sensação de cada ato da história e a tensão que tal cena pode apresentar, como demonstra a imagem 17. Os *storyboards*, por sua vez, são apresentados como pequenas *thumbnails*, com as principais cores em evidência logo acima da cena. Isso ocorre justamente para, além de uma melhor visualização dos acontecimentos da história, permitir que sejam verificados os contrastes dos *frames* e distribuição dos pontos focais de cada cena.

Figura 17 – Storyboard para o projeto “O que será, será”



Fonte: Monique Alencar (2025)

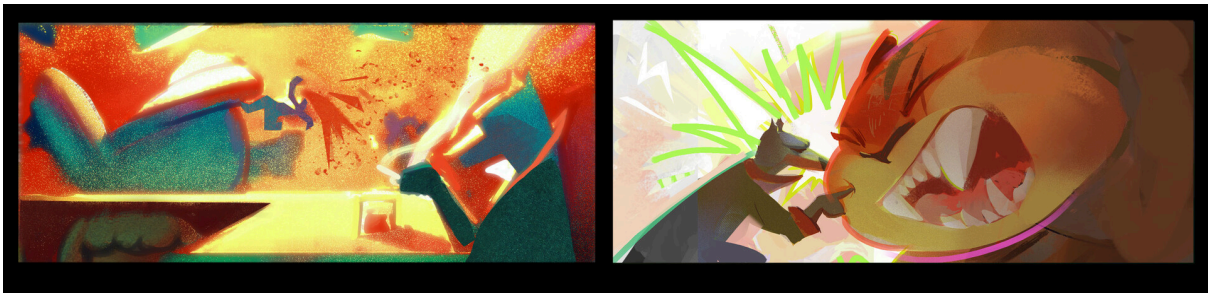
Para complementar seu projeto, foram selecionados trechos específicos e pontos altos da história para serem melhores trabalhados com cores e detalhes, para melhorar a visualização e imersão da história, como mostra as imagens abaixo.

Figura 18 – Keyframe para o projeto “O que será, será”



Fonte: Monique Alencar (2025)

Figura 19 – *Keyframes* para o projeto “O que será, será”



Fonte: Monique Alencar (2025)

Figura 20 – *Keyframe* para o projeto “O que será, será”



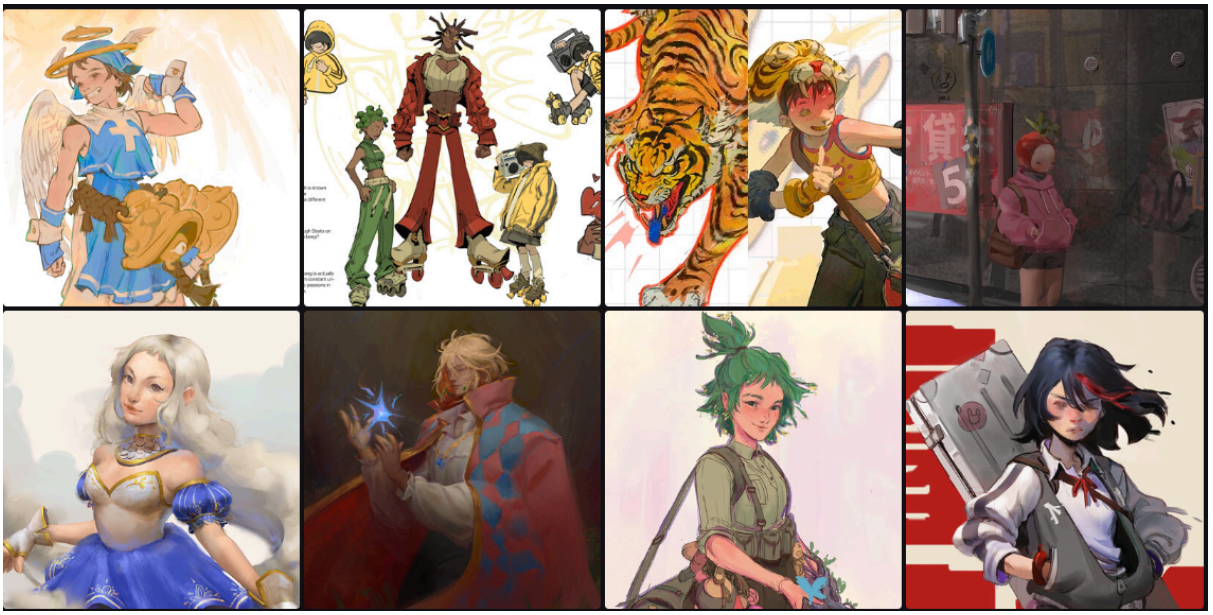
Fonte: Monique Alencar (2025)

5.2.3. Luiza Beda

Luiza Beda é uma artista freelancer de Brasília que atua nas áreas de Visual Development e Concept art para jogos, filmes e animações. Atualmente trabalha como visual developer no Studio Miji Home onde foca suas habilidades na pré-produção de projetos voltados para jogos e filmes. Já foi responsável por trabalhar em outros estúdios como Clarity Games e Modus Studio.

Um de seus projetos foi escolhido para analisar e entender mais sobre o universo de *concept art* e quais são as possibilidades para fazer uma boa apresentação de portfólio, que possa ser envolvente e cheia de personalidade, mas que pudesse ao mesmo tempo explicar de forma clara, seus personagens e o universo em que estão inseridos.

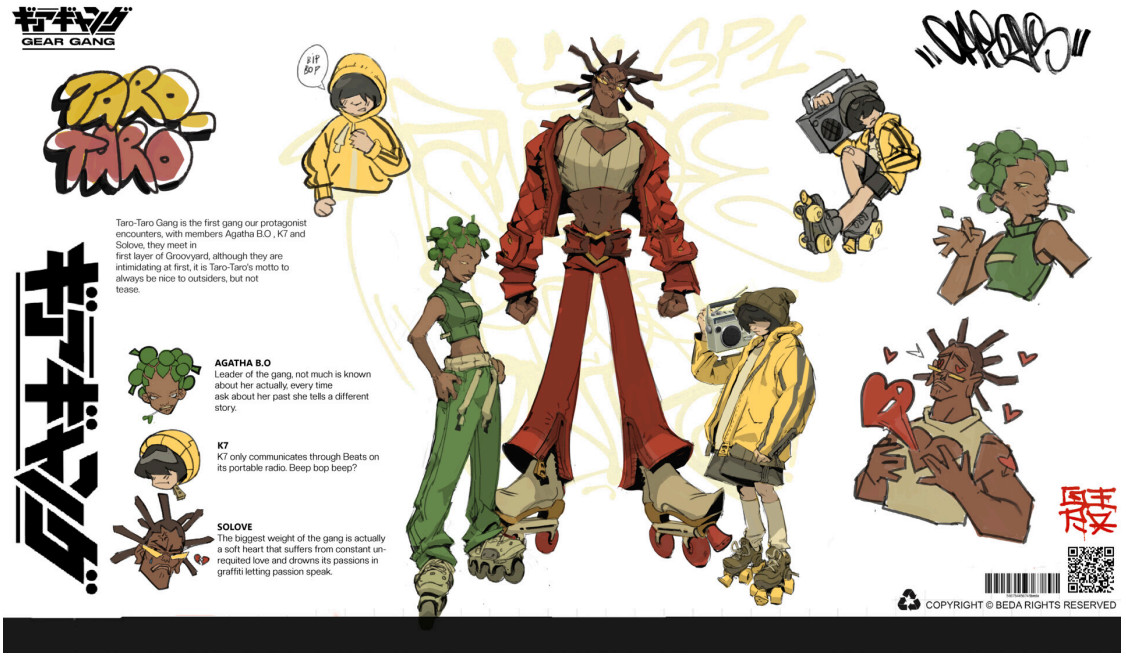
Figura 21 - *Print Screen* do Portfólio de Luiza Beda



Fonte: Luiza Beda (2025)

“Gear Gang” é um projeto que procura retratar gangues, skates, estética groovy e um garoto inocente. De acordo com Luiza, esse projeto foi desenvolvido para explorar novas técnicas e possibilidades, e também para relembrar que o essencial é buscar se divertir em seus processos criativos. Em sua peça de portfólio, Luiza busca apresentar os personagens de formas diferenciadas, divertidas e muito coesas com a estética de seus universos.

Figura 22 – *Character sheet* para o projeto “Gear Gang”



Fonte: Luiza Beda (2025)

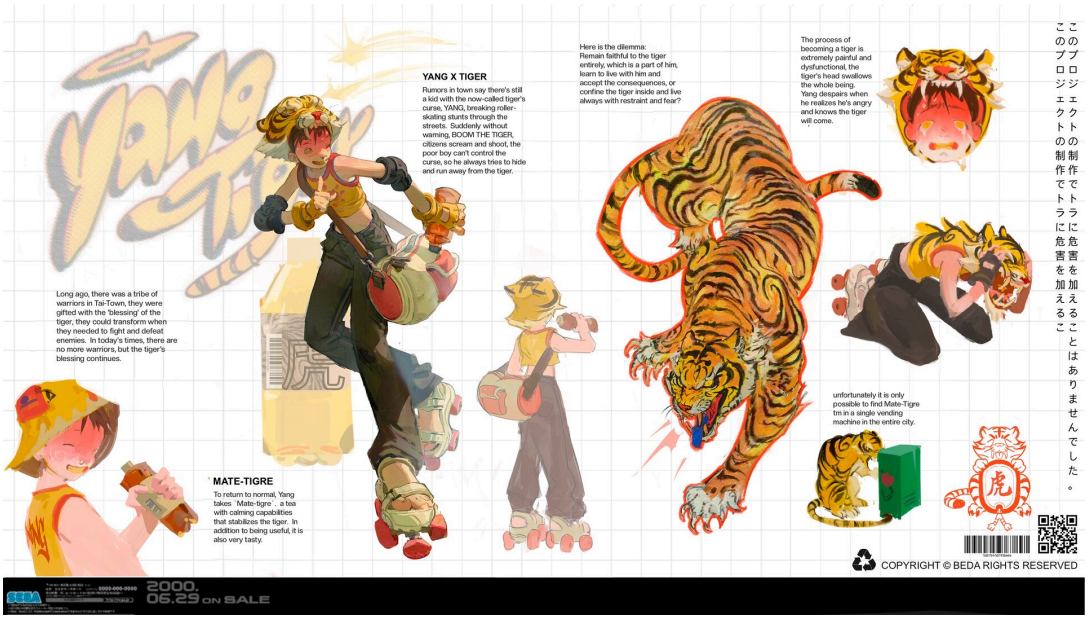
Figura 23 – *Character sheet* para o projeto “Gear Gang”



Fonte: Luiza Beda (2025)

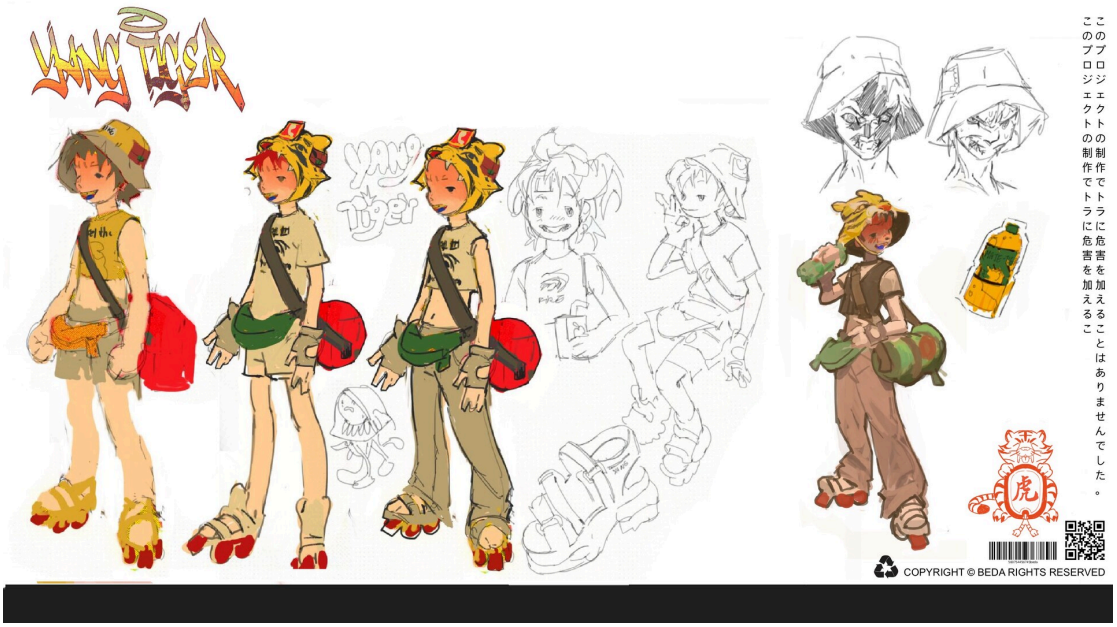
Em um outro projeto chamado por “Yang Tiger”, Luiza Beda mostra um painel “final” para representar os aspectos mais importantes daquele personagem, entretanto, em outras imagens procura apresentar também as diferentes explorações feitas ao longo do processo criativo para o conhecimento dos usuários de seu portfólio.

Figura 24 – *Character sheet* para o projeto “Yang Tiger”



Fonte: Luiza Beda (2025)

Figura 25 – Exploração de personagem para o projeto “Yang Tiger”



Fonte: Luiza Beda (2025)

Figura 26 – Exploração de personagem para o projeto “Yang Tiger”



Fonte: Luiza Beda (2025)

5.2.4. Ahn Bui

Ahn Bui é uma artista e designer vietnamita que cresceu em Los Angeles, tem experiência atuando como designer de animação e visual developer, além de ter participado de projetos da Nickelodeon como “The Patrick Star Show”, “No Time to Spy” e outros, além de ter participado da produção da série animada da Netflix “Twilight of the Gods”.

Figura 27 – Trabalhos do portfólio de Ahn Bui



Fonte: Ahn Bui (2025)

O projeto escolhido para análise é “Temple of Literature”, que consiste no desenvolvimento de cenários, props e de ilustrações narrativas, capazes de contar a

história de um templo. Optei por esta peça de portfólio por ser muito rica na questão de desenvolvimento visual do projeto, onde passa sensações e sentimentos que refletem muito bem o universo, além de ser algo interessante para ser tomado como referência, já que neste projeto de conclusão de curso se trata principalmente do desenvolvimento visual de um universo autoral.

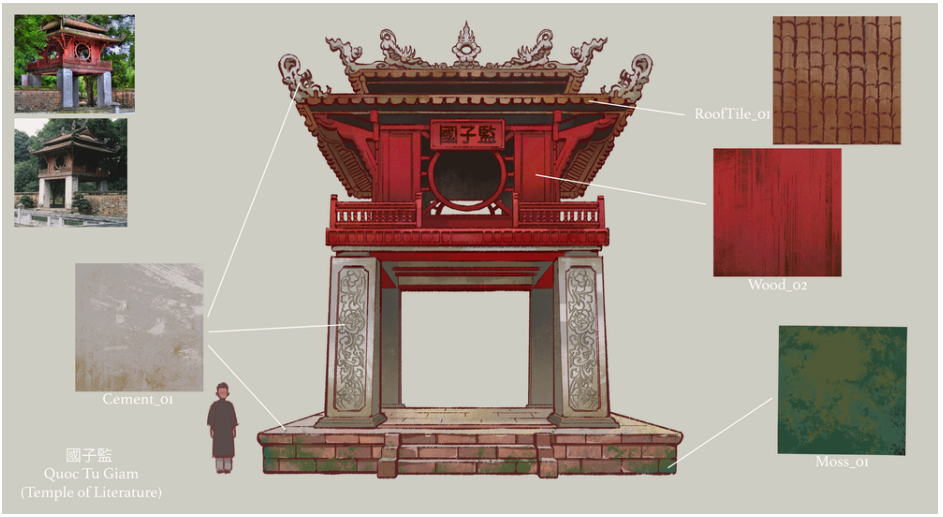
Figura 28 – *Keyframe* para o projeto “Temple of Literature”



Fonte: Ahn Bui (2025)

Para sustentar um universo que apresente semelhanças com o mundo em que estamos inseridos, Ahn Bui procurou trabalhar bastante com a área de *prop design* (design para objetos de cena), tanto para manter um padrão dentro de cenários semelhantes, mas também para não fugir da “realidade” estabelecida para o mesmo.

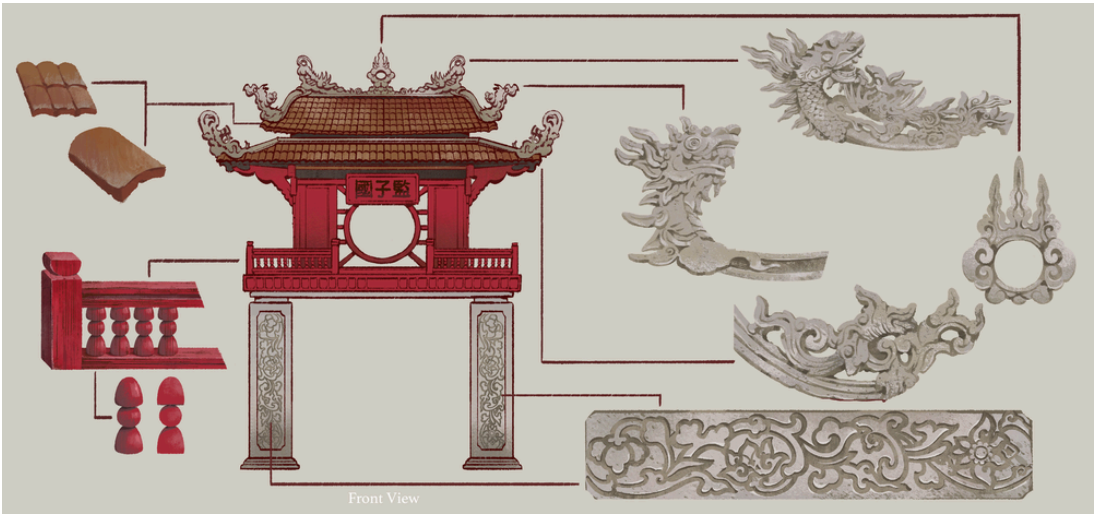
Figuras 29, 30 e 31 – Conceito de *props* para o projeto *“Temple of Literature”*



Fonte: Ahn Bui (2025)



Fonte: Ahn Bui (2025)



Fonte: Ahn Bui (2025)

Outro fator interessante sobre o projeto é a exploração de cores feitas acerca de um mesmo cenário, seja para demonstrar o comportamento dos objetos, mas também do *“mood”* da cena.

Figuras 32, 33 e 34 – Diferentes *moods* para uma cena do projeto *“Temple of Literature”*



Fonte: Ahn Bui (2025)



Fonte: Ahn Bui (2025)



Fonte: Ahn Bui (2025)

5.3. Exploração de personagens

Ao desenvolver os rascunhos de exploração de um personagem, leva-se em conta aspectos mais gerais para afunilar o conceito visual ao longo do projeto. Para isso, foi necessário estabelecer palavras-chave, podendo ser algum adjetivo ou algum substantivo que possa caracterizar um personagem, mas sem criar definições muito limitadas. Além dessa “delimitação” mais geral, também se fez necessário criar um painel semântico com ideias diretas e indiretas que poderiam agregar em cada personagem e para organizar potenciais ideias para serem mais facilmente exploradas nessa etapa.

Como a história tem mais de uma personagem principal, fez-se necessário analisar as explorações e escolher as melhores opções de *design* para gerar uma interação mais agradável e uma dinâmica mais atrativa, visualmente falando. Portanto, durante a etapa de exploração, verifica-se diferentes linguagens de formas e como elas interagem entre si, mas também como interagem com suas respectivas personalidades para criar uma dupla de personagens que tenha uma própria voz, mas que não deixe de combinar entre si.

Essas duas etapas do processo são melhor detalhadas no próximo tópico para demonstrar as especificidades de cada personagem da história com detalhes do desenvolvimento.

5.3.1. Olivia

Olivia é uma das personagens principais da história, e devido às condições da narrativa, ela entrará em uma jornada em busca de sua avó. Para isso, algumas palavras-chave foram escolhidas para entender mais sobre suas características pessoais antes de iniciar o desenvolvimento de seu *design*. Portanto, pode-se dizer que Olivia é uma garota energética, amigável e atua como uma mensageira entre o mundo ordinário e o mundo espectral.

Antes de iniciar os rascunhos de fato, um painel semântico foi desenvolvido para reunir aspectos que transmitem potencial para existir em seu *design*, como mostra a imagem 35.

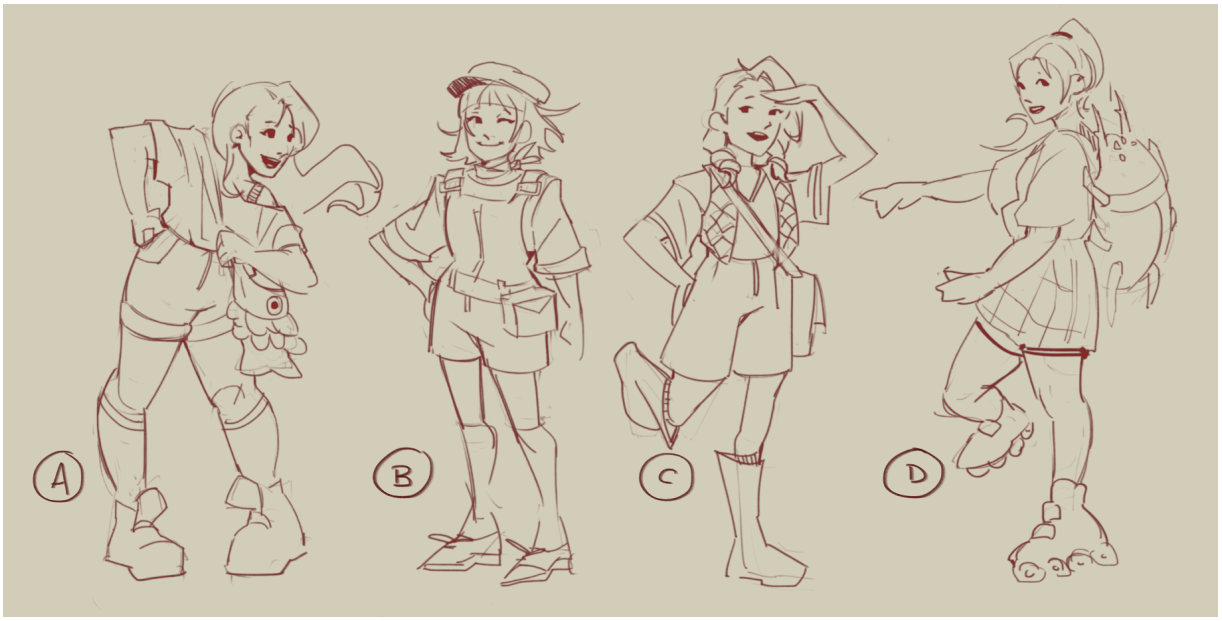
Figura 35 – Painel semântico da personagem Olivia



Fonte: compilação da autora (2025)

Para o desenvolvimento dos rascunhos, foi preciso levar em consideração o acréscimo de diferentes aspectos para cada design poder se diferenciar do outro e apresentar um leque maior de possibilidades. Um exemplo claro disso é a bolsa de mensageira que Olivia carregará ao longo da história toda, que em cada uma das opções possuem estruturas bem diferentes, que vão até uma bolsa estilo carteiro convencional, até uma mochila em formato de besouro, como mostra a imagem 36.

Figura 36 – Rascunhos iniciais da personagem Olivia



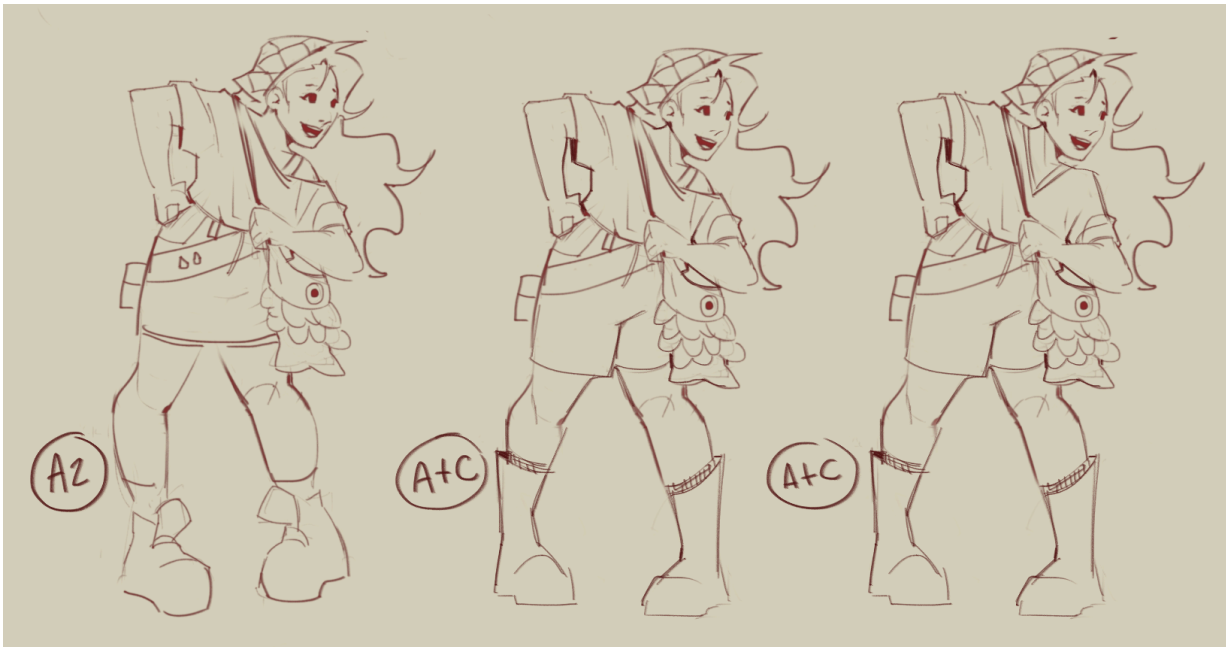
Fonte: a autora (2025)

Em relação a linguagem de *shapes* de cada opção, a A demonstra formatos mais ovais e arredondados; B representa um trapézio na área do tórax e alguns “exageros” mais pontudos; C demonstra formatos mais quadrados e retangulares; e D demonstra formas mais ovais.

No desenvolvimento inicial de possíveis designs para Olivia, diversos níveis de estilo de roupas foram explorados, como um estilo mais casual e criativo, como demonstra A; um estilo mais uniformizado como mostra B; C com um estilo levemente uniformizado, mas mais casual; e D um estilo casual e mais comum.

Fora as diferentes explorações, também foram desenvolvidas algumas variações, como mostra a Figura abaixo. Em todas elas há a mudança de cabelo e adição de um lenço feito de retalhos e um cinto de utilidades com uma pequena bolsa na cintura.

Figura 37 - Variações de visual da personagem Olivia



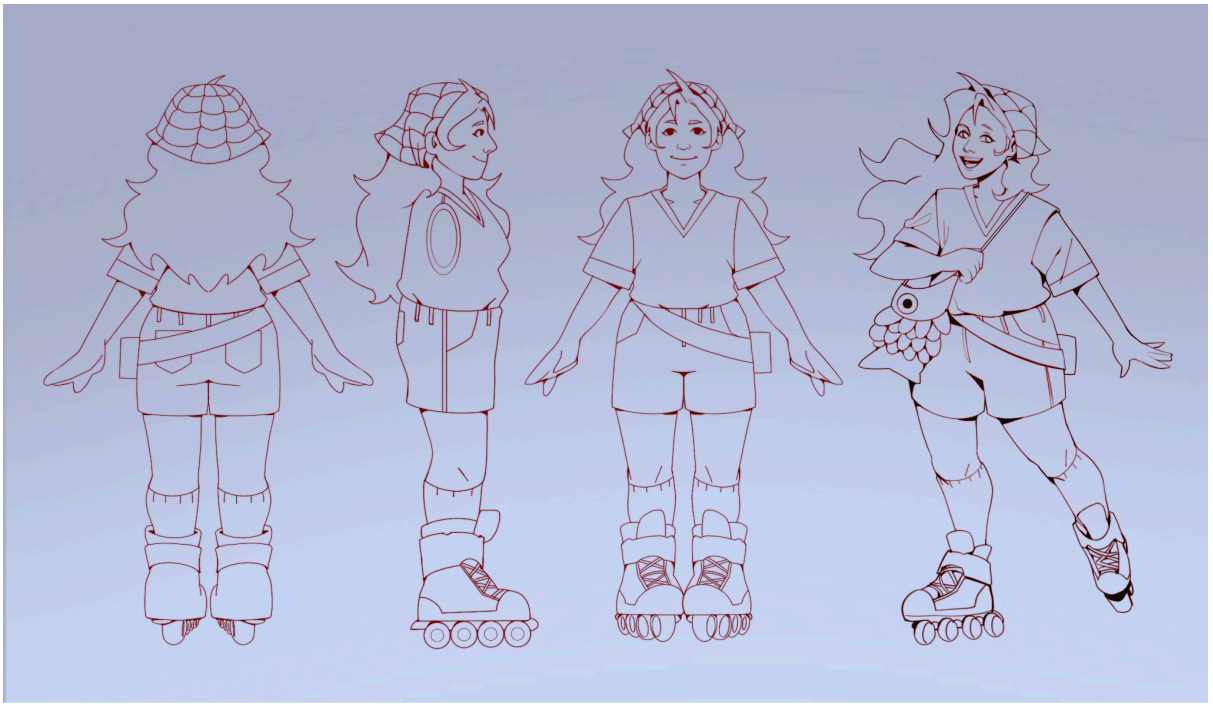
Fonte: a autora (2025)

Para A2 foi acrescentada uma saia e meias mais curtas; em A+C1 demonstra mudanças leves, adicionando elementos da opção C, como as botas e os shorts mais folgados; e para A+C2 foi abordado o mesmo design, com a mudança da blusa da personagem.

A partir dessa etapa de exploração e a junção de todos aspectos gerais decididos anteriormente, uma análise foi feita para enfim decidir a opção que receberá continuação, sendo ela a letra A+C 2 com patins.

Algo observado durante o processo de estudo de outros projetos de portfólio é a presença do personagem desenhado em diversas perspectivas para a melhor compreensão do funcionamento das vestimentas e mecanismos, caso haja algum. Portanto, foi escolhido aderir a mesma metodologia de exposição do personagem para Olivia e Alma para o espectador ter o entendimento completo das personagens, como mostra a imagem abaixo.

Figura 38 – *Lineart* para prancha de Olivia



Fonte: a autora (2025)

5.3.2. Alma

Alma é outra personagem principal da narrativa, tendo aparições mais especiais e mais relevantes para a Olivia. As palavras chave que a melhor definem são: Idosa, aventureira e despreocupada.

Por se tratar de uma senhora, foi necessário buscar o equilíbrio entre as palavras-chave para não ocorrer o “apagamento” de sua idade e para não parecer despojada e aventureira em excesso.

Assim como no processo de desenvolvimento dos rascunhos da Olivia, para Alma também fez-se necessário a criação de um painel semântico para compreender melhor sua personalidade, como mostra a imagem 39.

Figura 39 – Painel semântico da personagem Alma



Fonte: compilação da autora (2025)

Nesse caso também foi necessário levar em conta a linguagem de shapes. Apesar de todas as opções demonstrarem alturas parecidas, o estilo de roupa, face, cabelo e postura se diferenciam bastante para aumentar o leque de opções, como demonstra a imagem 40.

Figura 40 – Rascunhos iniciais da personagem Alma



Fonte: a autora (2025)

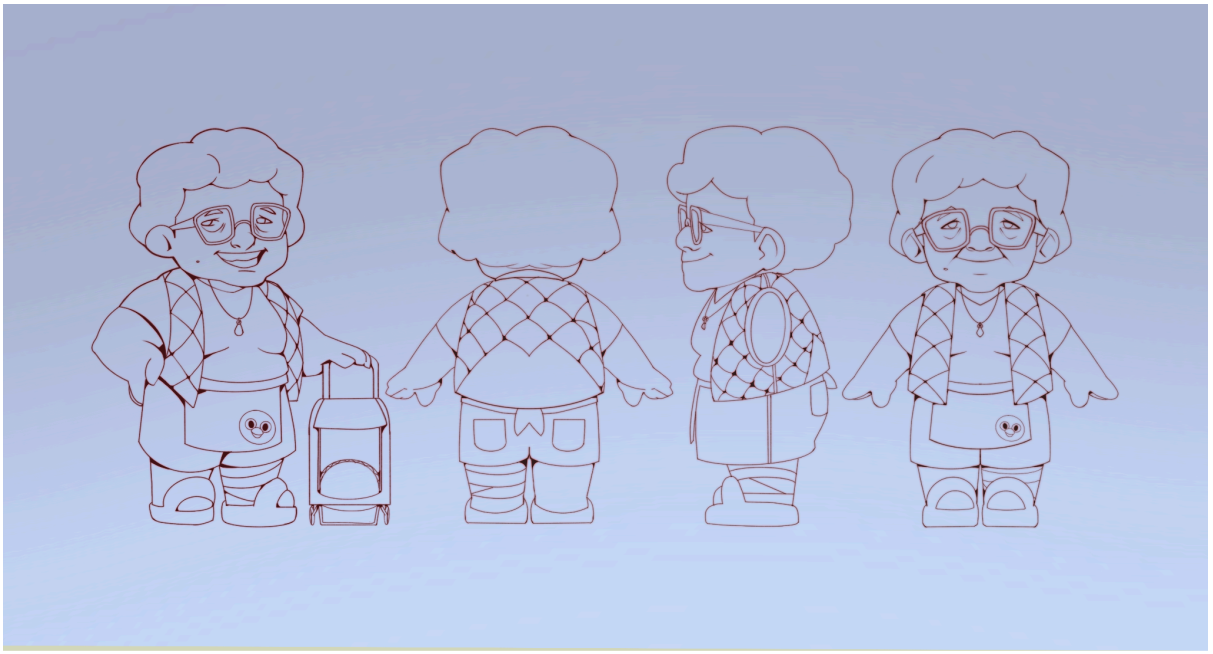
Para A foi adotado um estilo mais “despojado” e descontraído, para o rosto foi escolhido um formato mais redondo; B demonstra um estilo mais básico e limpo, com rosto no formato oval alongado; C mostra um estilo casual mais incrementado,

onde foi acrescentado um colete feito de retalhos e adotando um rosto mais quadrado, mas ainda arredondado e que pudesse refletir um pouco da aparência e personalidade da avó da autora; e D, onde a postura foi mais modificada, com um estilo mais básico e com o rosto mais comprido e quadrado.

Nesse caso, os teste de variações na roupa ou na estrutura da personagem não foram necessários. Para melhor entendimento da linguagem visual, foram testados diferentes modelos de óculos para a opção C, entretanto a opção mais coerente com o rosto da personagem foi colocado como design final dessa versão. Por fim, o design que mais combina com as palavras chave é a opção C, onde demonstra uma senhora que aparenta ser mais descontraída e aventureira mas sem perder a essência da sua idade.

Como foi comentado no tópico anterior, a visão do personagem em diversas perspectivas foi adotado e desenhado para atribuir melhor entendimento do espectador sob a personagem. Nessa “vitrine”, Alma foi desenhada como forma “promocional”, onde tem uma pose mais despojada e que também fala sobre a postura da personagem, juntamente com as posições mais expositivas e simétricas da frente, lado e costas.

Figura 41 - *Lineart* para prancha de Alma



Fonte: a autora (2025)

5.3.3. Personagens complementares

Para complementar a narrativa e os *storyboards*, foram pensadas em duas personagens coadjuvantes que fariam aparições pontuais. Uma delas é um espectro, que para finalmente se dissipar do mundo espectral e poder descansar em paz, tem o objetivo de se reconectar com a cozinha, que por um momento fora sua grande paixão. Essa personagem em específico, tem temperamento difícil e estressada, já que a cozinha é algo que se tornou muito estressante depois de um tempo. A outra personagem é a mãe de Olivia, proprietária de um pequeno restaurante caseiro e chefe do mesmo. Ela tem temperamento calmo e estável.

Antes de concluir seus *designs*, foi preciso fazer alguns rascunhos exploratórios seguindo as palavras-chave citadas anteriormente.

Figura 42 – Explorações para a personagem espectro



Fonte: a autora (2025)

Figura 43 – Explorações para a mãe de Olivia



Fonte: a autora (2025)

Como essas personagens não demonstram o mesmo protagonismo que Olivia e Alma, a sua finalização funcionou de forma diferenciada, onde foram colocadas apenas as cores base de cada uma delas e com sombras pontuais, sem muitas explorações alternativas, já que, as cores escolhidas para a versão final não foram muito complexas de se visualizar para a autora.

Figura 44 – Explorações para a mãe de Olivia



Fonte: a autora (2025)

5.3.4. Dinâmica de personagens

Nesta etapa, surgiu a necessidade de incluir algumas explorações que apontassem um pouco sobre a dinâmica entre as personagens principais para não só uniformizar o estilo, mas para compreender mais sobre suas personalidades. Dentro dessas explorações, mostra um pouco sobre o companheirismo entre Alma e Olivia, como uma soneca pós almoço e até mesmo Alma costurando uma das peças prediletas de Olivia: seu lenço, como demonstra a imagem 45.

Essa tela foi feita com a intenção de produzir desenhos utilizando pincéis de aquarela, e com fundo texturizado, para causar uma sensação de memória ou de algo nostálgico.

Figura 45 – Prancha de explorações entre personagens principais



Fonte: a autora (2025)

5.4. Exploração de paleta de cores

Outro fator principal dentro do desenvolvimento de um projeto de *concept art* se baseia na exploração de diversas composições de paletas de cores para a consolidação da identidade visual do personagem. Nessa etapa, o artista de conceitos deve testar combinações cromáticas que possam falar sobre a personalidade do personagem, mas também deve deixar rastros que condizem com a narrativa, além de ser a etapa que exige muita experimentação para a compreensão das necessidades do enredo e do estilo visual adotado dentro do projeto.

Dependendo das cores a serem utilizadas e suas combinações a partir da teoria das mesmas, sentimentos diferentes são repassados para o espectador e podem causar diferentes impressões, como exemplo: A cor vermelha. Ao mesmo tempo que o vermelho pode transmitir o sentimento paixão, pode também passar a ideia de sangue, e tudo isso depende muito do contexto em volta dessa cor. Então, se nesse cenário conter cores pastéis, não haverá a ideia de terror ou obscuridade que trás a ideia de sangue. Portanto, as cores não têm um significado fixo, já que a presença de outras tonalidades podem mudar completamente o contexto de uma cena ou de um personagem.

Para o desenvolvimento dessa etapa, também é recomendado utilizar como suporte os principais fundamentos da arte como harmonia de cores, contraste, valores e saturação. Portanto, no caso de ambas as personagens principais, levou-se em consideração composições com cores mais vivas e energéticas para passar a impressão de bom humor contido na personalidade das duas, evitando a palidez e consequentemente uma impressão monótona.

5.4.1. Olivia

Para o desenvolvimento do visual de Olivia, foi priorizada a criação de diferentes combinações de cores entre suas vestimentas para depois serem realizados testes entre a interação de cores das roupas com o cabelo. Portanto, foram testados esquemas seguindo teorias diferentes, como harmonias análoga (em A), triádica (em B e D) e complementar (em C).

Figura 46 – Exploração de paleta de cores da Olivia



Fonte: a autora (2025)

A versão que traz mais satisfação em relação ao contraste e dinamicidade das cores é a letra C, onde as vestimentas possuem saturação na medida certa.

Figura 47 – Decisão final da paleta de cores

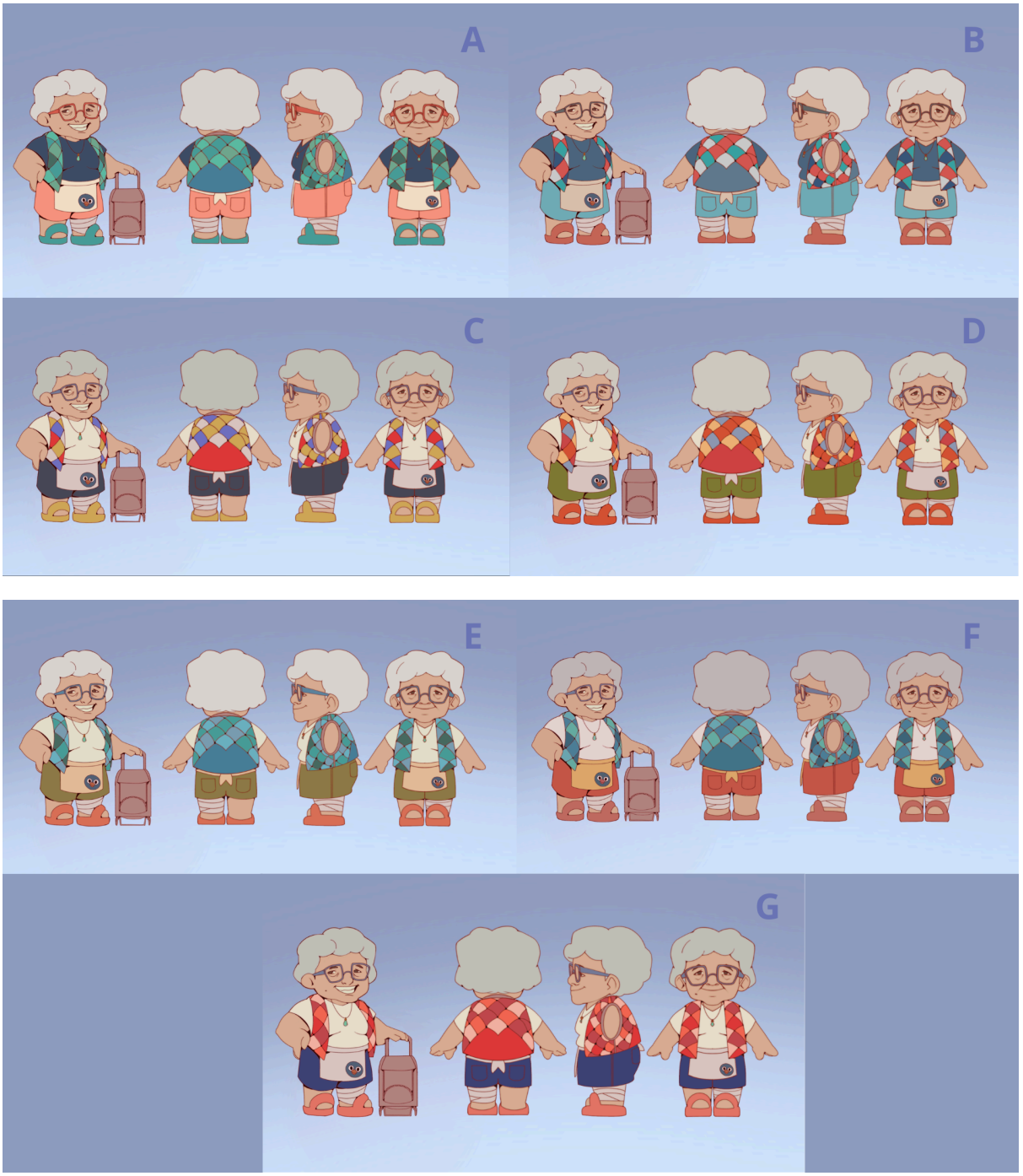


Fonte: a autora (2025)

5.4.2. Alma

O mesmo pensamento utilizado para a construção da combinação das cores de Olivia também foi usado para o desenvolvimento de Alma. Uma quantidade maior de explorações foram feitas em comparação com a última personagem justamente para analisar e aderir a melhor opção que combine com uma senhora, mas que também não deixasse de ter um *design* divertido. Para o desenvolvimento dessas explorações, obteve-se como resultado harmonias triádicas (como B, E, C), análogas (como D), complementares (como A, G e F).

Figura 48 – Exploração de paleta de cores da Alma



Fonte: a autora (2025)

A versão que proporcionou maior satisfação em relação a combinação de cores individuais, mas também levando em consideração o restante do conjunto que já havia sido escolhido para Olivia, é a opção E, na qual trabalha com cores análogas entre Olivia e Alma e demonstra transições menos bruscas e diferenciadas entre cores.

Figura 49 – Paleta escolhida para Alma

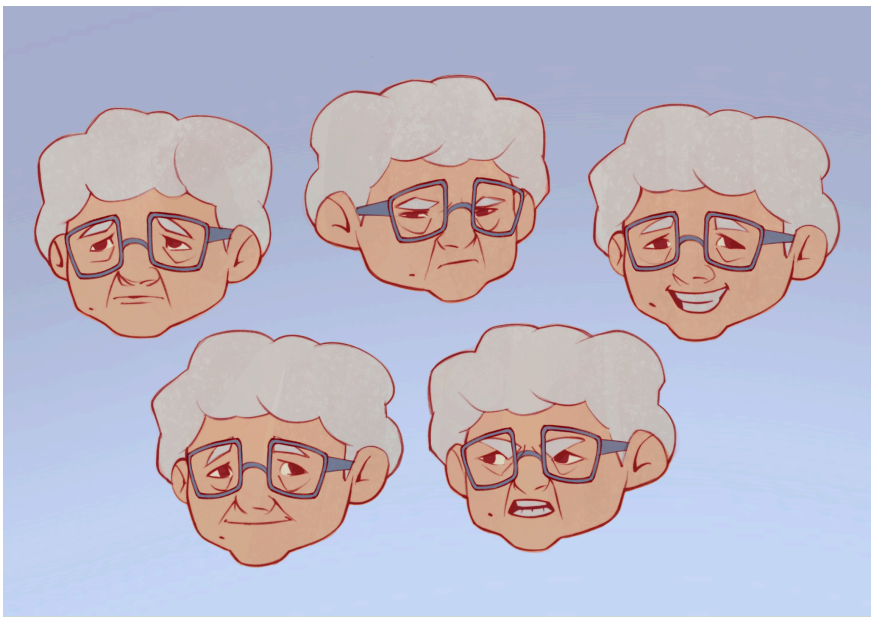


Fonte: a autora (2025)

5.5. Finalização

Para complementar o character sheet das personagens principais, optou-se por realizar um quadro contendo algumas expressões faciais para dar mais personalidade ao projeto. Portanto, os semblantes escolhidos para serem representados foram: Ociosa, feliz, triste, desconfiada e brava.

Figura 50 – Expressões de Alma: triste, desconfiada, feliz, ociosa e brava, respectivamente



Fonte: a autora (2025)

Figura 51 – Expressões de Olivia: ociosa, feliz, brava, desconfiada e triste, respectivamente



Fonte: a autora (2025)

A penúltima etapa de finalização tem objetivo de mostrar os resultados referente ao render das personagens. Para isso, sombras e luzes mais precisas foram adicionadas para atribuir volumetria e trazer as personagens “a vida” em sua

arte promocional, enquanto que na demonstração do *turn around* permanecem com sombras mais básicas e demonstrativas.

Figura 52 – Demonstrações de Alma após renderização



Fonte: a autora (2025)

Figura 53 – Demonstrações de Olivia após renderização



Fonte: A autora (2025)

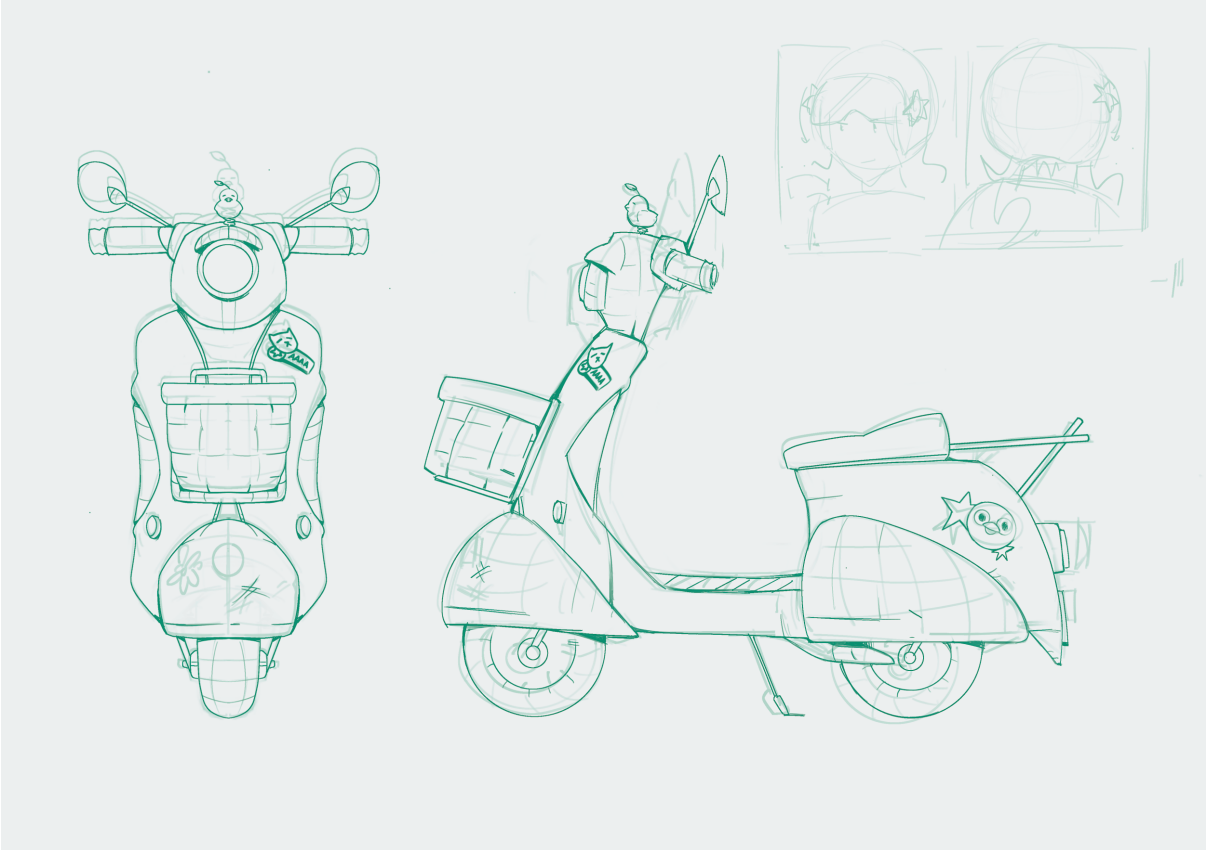
Como última etapa do processo de finalização, se faz necessário adicionar todas essas informações em um character sheet final, com a identidade visual do projeto, contendo as expressões faciais e as outras demonstrações das personagens.

5.6. Concept de objetos

5.6.1. Lambreta da Olivia

Olivia é uma personagem que ajuda a mãe com as encomendas do café, portanto, devido a necessidade da rapidez e segurança na entrega, foi desenvolvido o design de uma lambreta para o uso da personagem. O veículo de Olivia é equipado com diversos adesivos e dois suportes principais para carregar os pedidos, sendo um deles com uma cesta que pode ser removível. Para dar o toque final, um pato de borracha com uma pequena mola foi colocado no centro da lambreta para trazer um detalhe divertido. Por fim, o capacete utilizado pela personagem não chega a ser tão personalizado quanto, mas o detalhe nas laterais, que guarda o visor, são em formato de estrela.

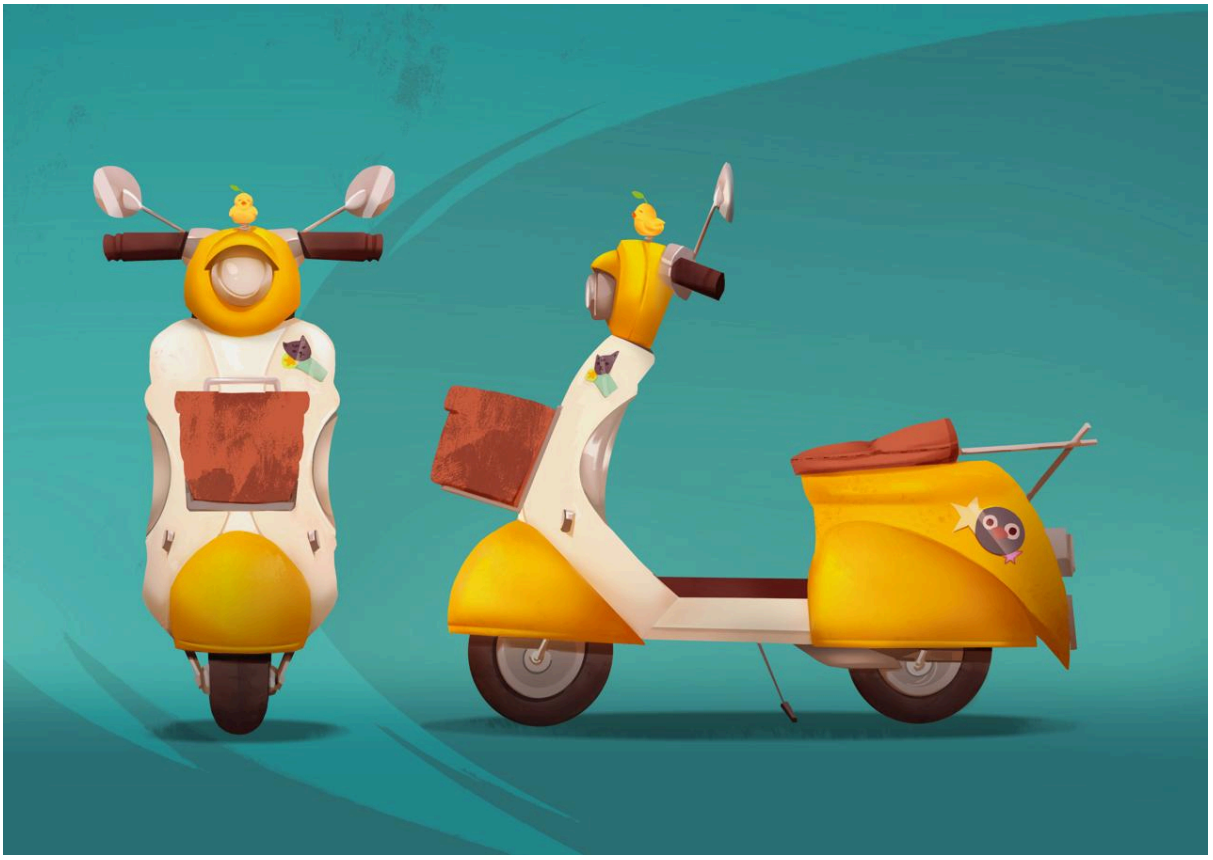
Figura 54 – Rascunho inicial para a lambreta de Olivia



Fonte: A autora (2025)

Na etapa de pintura, além de aplicar luz e sombra para dar volume e sensação de tridimensionalidade, texturas também foram colocadas para exemplificar a materialidade das peças da lambreta.

Figura 55 - Lambreta renderizada e finalizada

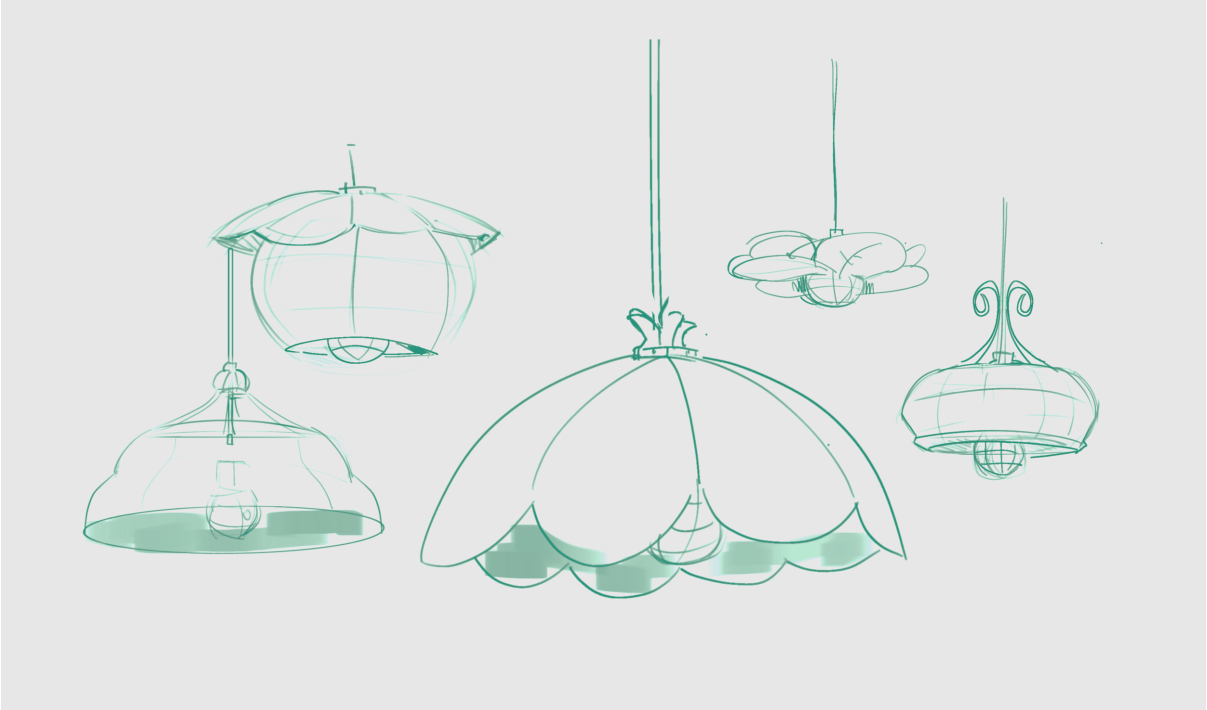


Fonte: A autora (2025)

5.6.2. Luminárias para o café

Um dos principais ambientes a ser desenvolvido nessa etapa é o estabelecimento da mãe de Olivia. Esse pequeno café foi pensado para ter uma estrutura simples e algumas decorações pontuais que pudessem dar um toque de sofisticação ao local, mas sem que ficasse muito chique. Para isso, um conjunto de luminárias foi desenvolvido para ser colocado como ponto principal da entrada do estabelecimento. Os designs foram pensados para ser mais orgânicos e com alguns detalhes mais sinuosos, fora que três deles foram pensados em sugerir o formato de pétalas e flores.

Figura 56 – Rascunho inicial para luminárias do café



Fonte: A autora (2025)

Para esse conjunto, foi pensado em trabalhar com luminárias de diversas opacidades para trazer dinamicidade para a cena do café. Portanto, luminárias com pintura mais foscas, plastificadas e vidraçadas

Figura 57 – Luminárias renderizadas e finalizadas



Fonte: A autora (2025)

5.7. Concepts de ambientes

5.7.1. Design externo da casa

Apesar de ter uma visão quase que certa em relação à alguns cômodos internos da casa, a área externa ainda possuía muitas incertezas. Para isso, um painel de referências foi desenvolvido, juntando ideias de elementos e estruturas que fossem satisfatórios para o projeto.

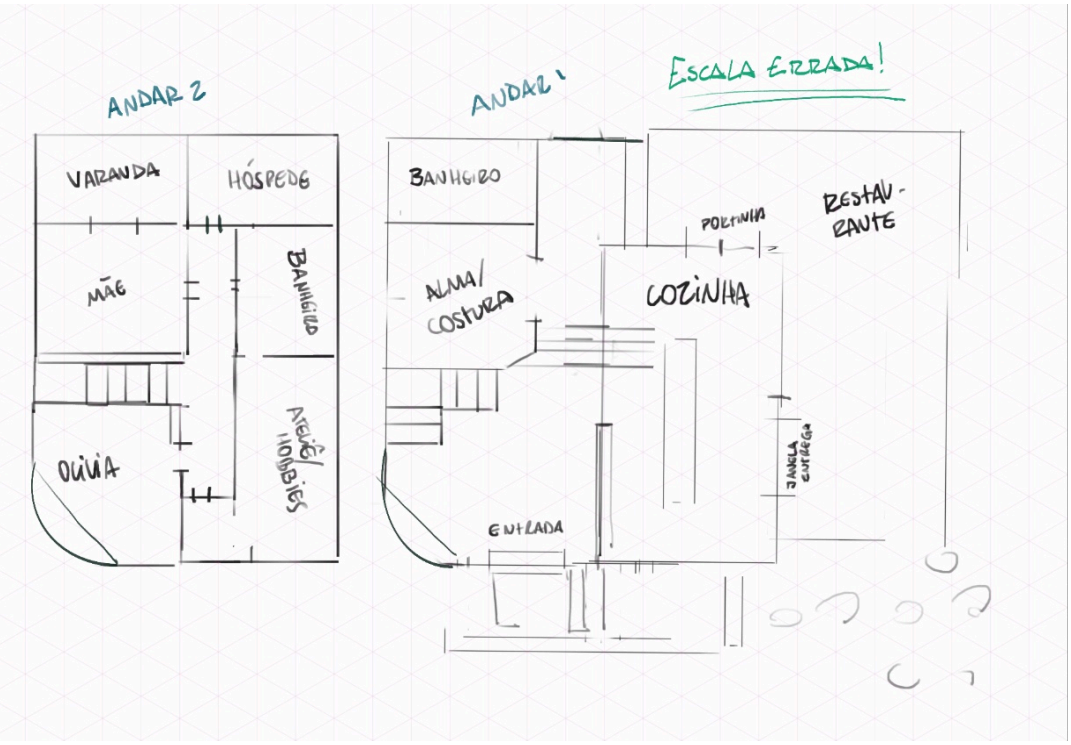
Figura 58 – Painel semântico para design externo da casa



Fonte: A autora (2025)

Essencialmente, a casa de Olivia possui dois andares; sua lateral é tomada pela área do café, mas para que os visitantes não “invadissem” o espaço pessoal da família de Olivia, um pequeno portão deveria ser colocado para delimitar o acesso dos consumidores; e uma das pontas da casa tem uma estrutura circular para agregar os ambientes internos e externos. Para que tudo isso fosse visualizado de uma vez só, foi desenvolvida a planta da casa contendo uma breve delimitação interna dos espaços.

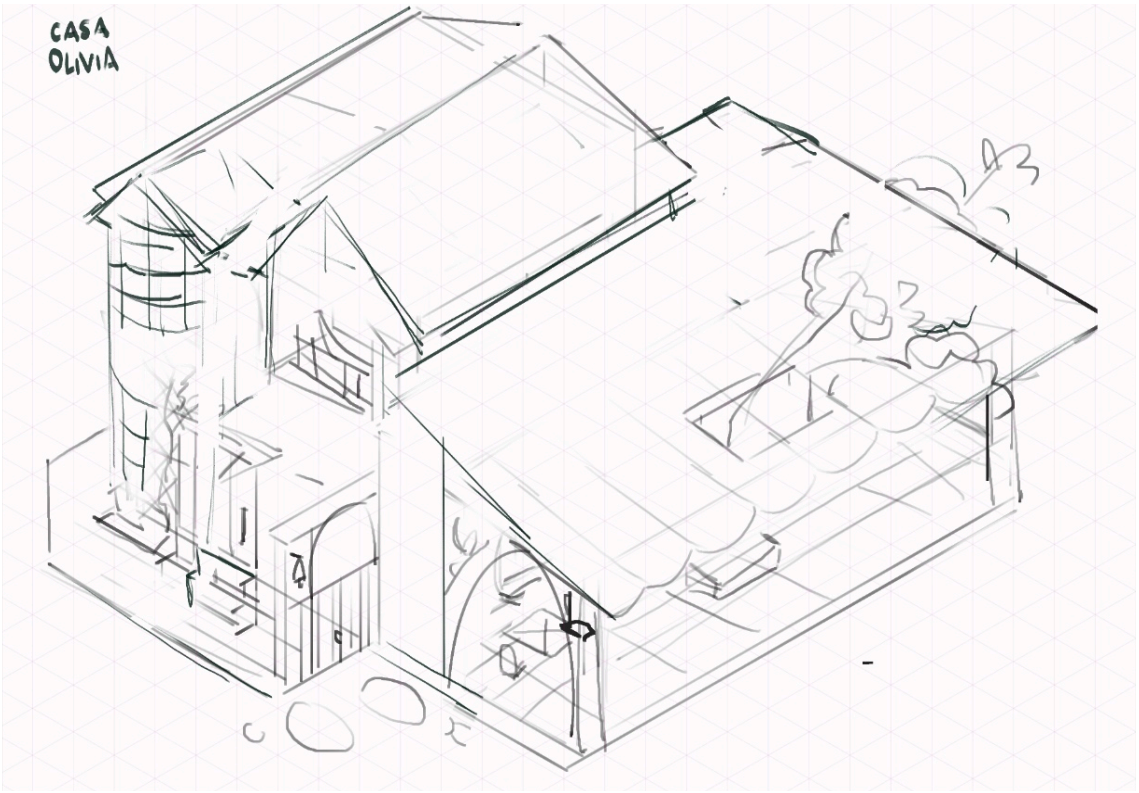
Figura 59 – Rascunho de planta baixa da casa de Olivia



Fonte: A autora (2025)

Com a junção das referências com a planta em mãos, ficou mais fácil visualizar e desenvolver a estrutura geral externa. Para isso, foi desenvolvido um rascunho em visão isométrica contendo pensamentos iniciais em relação à casa. Antes de ir para a próxima etapa de desenvolvimento dessa casa, uma análise foi feita acerca desse mesmo rascunho, para decidir quais ideias seriam levadas para a etapa seguinte ou não.

Figura 60 – Rascunho inicial do design da casa



Fonte: A autora (2025)

A árvore, que antes ocupava parte da ambientação do café, foi removida para ser substituída pelas luminárias citadas anteriormente e o espaço de entrada da casa em si foi expandido para acrescentar uma espécie de horta.

Antes de aplicar as devidas mudanças, o design frontal final foi desenvolvido para facilitar os processos seguintes de construção e cena, como demonstra a imagem 61.

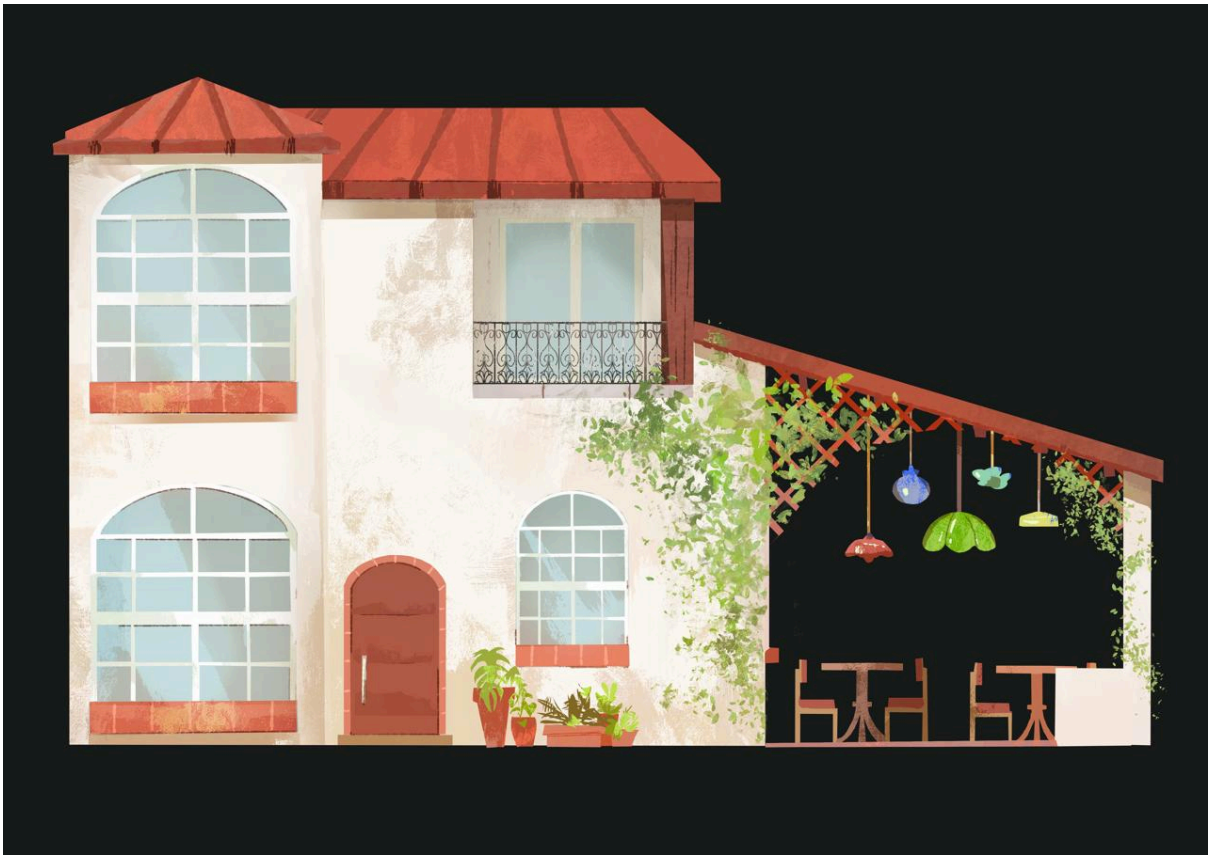
Figura 61 – Design frontal da casa



Fonte: A autora (2025)

Antes de escolher produzir uma cena do ambiente externo da casa, também fez-se necessária a adição de cores e texturas para facilitar a aplicação do conceito na ilustração final.

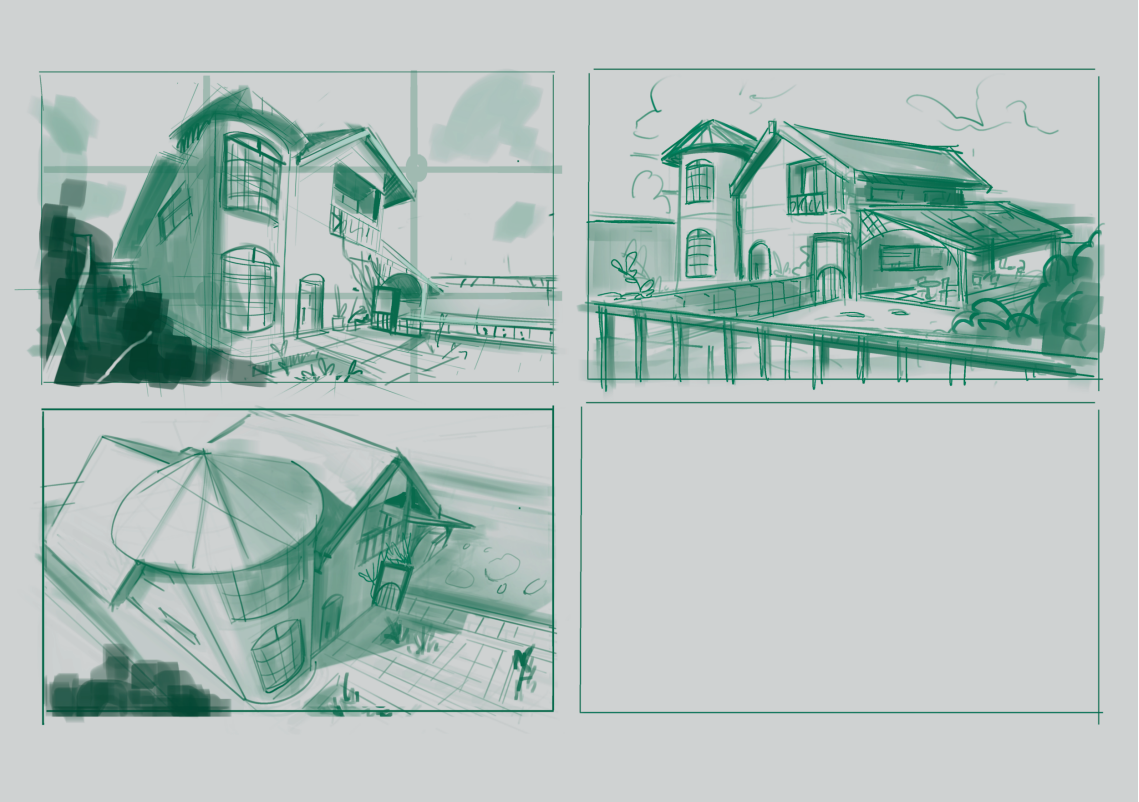
Figura 62 – Design externo da casa com cores



Fonte: A autora (2025)

Para a imagem externa final da casa, foi pensado em desenvolver uma cena para trazer mais dinamicidade para o projeto e variação na apresentação dos ambientes. Com essa proposta em mente, algumas opções de cenas foram desenvolvidas em formato de *thumbnail,* explorando visões e perspectivas diferentes acerca da casa.

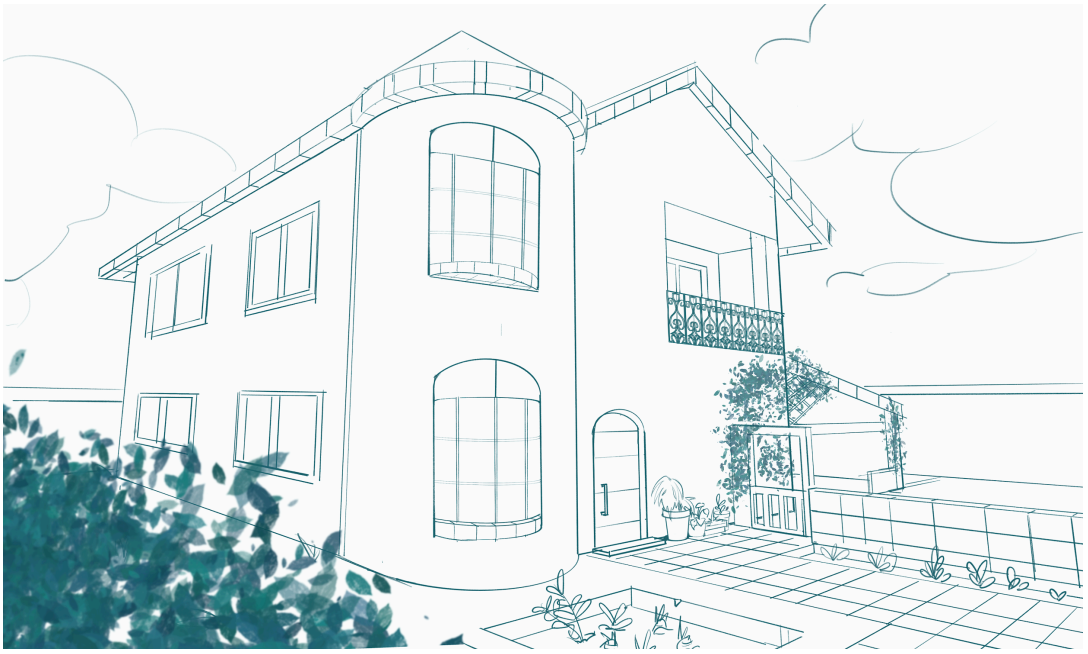
Figura 63 – Thumbnails para cena externa da casa



Fonte: A autora (2025)

A opção A foi escolhida para ter continuidade por apresentar a parte externa da casa de forma mais ampla. Para isso, a lineart foi feita por cima do rascunho para facilitar a aplicação das cores nas próximas etapas.

Figura 64 – *Lineart* de cena externa da casa



Fonte: A autora (2025)

Após a atribuição das cores locais de cada área do desenho, foram desenvolvidos três *moods* com diferentes períodos do dia, sendo eles: noite, tarde e ao meio-dia.

Figura 65 – *Moods* de cena externa da casa



Fonte: A autora (2025)

Figura 66 – Cena no período noturno



Fonte: A autora (2025)

Figura 67 – Cena no período vespertino



Fonte: A autora (2025)

Figura 68 – Cena ao meio-dia



Fonte: A autora (2025)

5.7.2. Design interior do café

Assim como no desenvolvimento da área externa da casa da Olivia, um pequeno painel de referências também foi desenvolvido para o café.

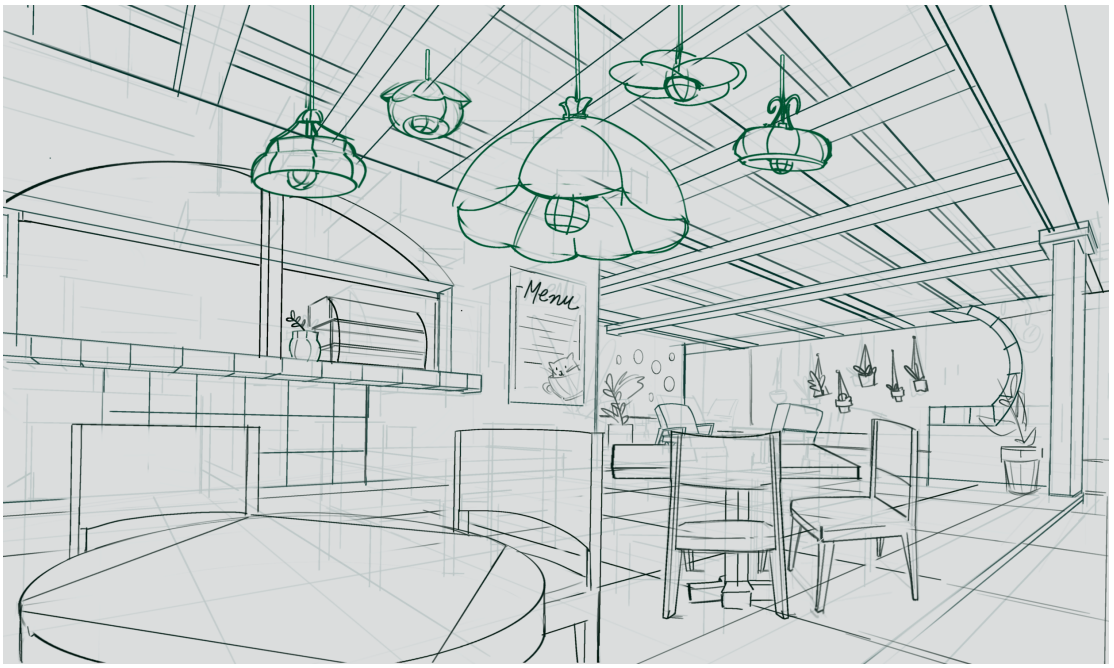
Figura 69 – Painel semântico para construção da cena do café



Fonte: A autora (2025)

Como a estrutura do ambiente já havia sido definida do rascunho da planta, assim como o objeto decorativo central, a única preocupação nesse rascunho em si, era resolver a perspectiva e acrescentar algumas outras decorações.

Figura 70 – Rascunho com *lineart* da cena do interior do café



Fonte: A autora (2025)

Para demonstrar mais sobre o processo antes de passar para a etapa de aplicação de luz e sombra, a blocagem de cada elemento foi feita para otimizar o processo de pintura.

Figura 71 – Blocagem de cores da cena do café



Fonte: A autora (2025)

Fora a atribuição de luz e sombra ao ambiente, texturas foram aplicadas em diferentes elementos da cena para trazer mais vivacidade ao ambiente.

Figura 72 – Renderização do ambiente

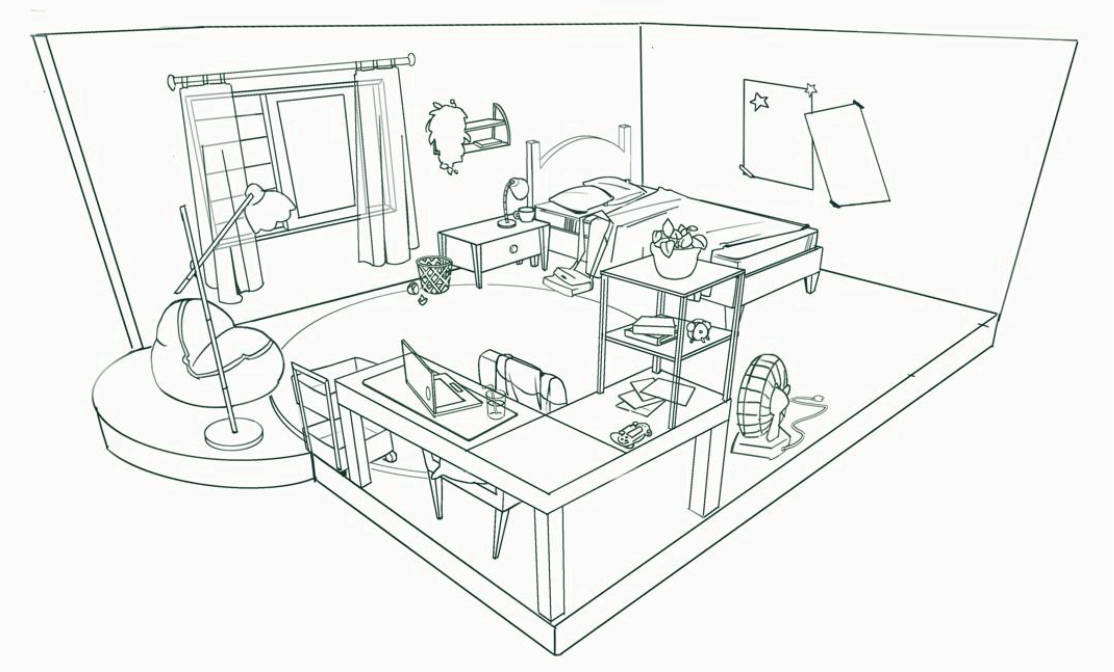


Fonte: A autora (2025)

5.7.3. Quarto da Olivia

Como um dos cômodos frontais da casa tem uma janela grande e curva, foi decidido atribuir o quarto para Olivia para tornar o ambiente mais interessante para os conceitos. A ideia inicial foi manter o local confortável, simples e levemente despojado, com alguns elementos desordenados no local. Ele foi inicialmente pensado em planta baixa e depois aplicada em uma perspectiva de três pontos de fuga, justamente para demonstrar profundidade, mas sem grandes distorções dos objetos.

Figura 73 – *Lineart* do quarto de Olivia



Fonte: A autora (2025)

Com o rascunho pronto, ele foi ampliado para melhor visualização antes de iniciar o processo de pintura. Para trazer dinâmica para a cena, foi pensada em fazer iluminação batendo predominantemente na janela curva e se expandindo conforme rebate no ambiente e nos objetos. Na cena foi acrescentada luz e sombra simplificada, já que um conceito não necessita de grandes detalhamentos, mas sim indicação de materialidade e como aquele elemento interage com o ambiente.

Figura 74 – Renderização do quarto de Olivia



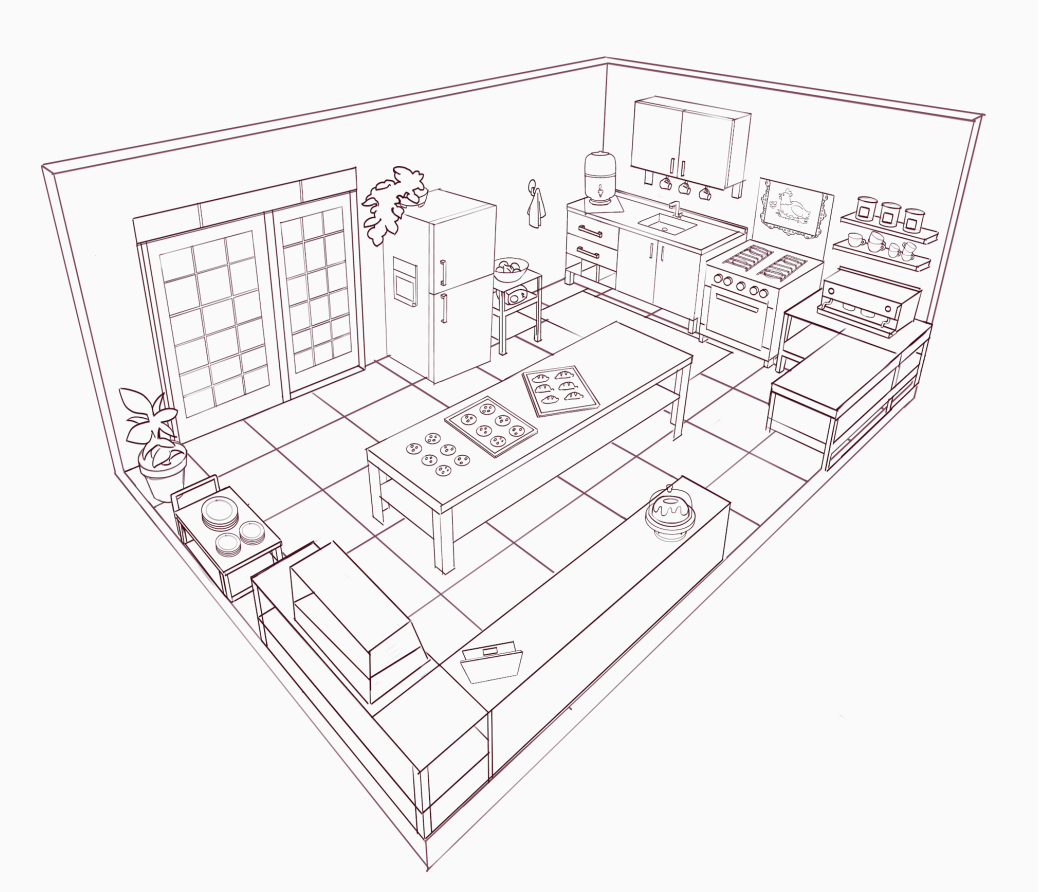
Fonte: A autora (2025)

5.7.4. Cozinha

A cozinha foi pensada para ser algo “caseiro”, mas que também pudesse atender as demandas do café e das encomendas feitas pela mãe de Olivia. Por isso, ela deve ser espaçosa e conter alguns equipamentos mais “industriais” como balcões inox, mas sem deixar o lado rústico da cozinha brasileira de lado, como demonstra os panos de prato ilustrados e o filtro de barro.

O ambiente é apresentado por uma perspectiva de três pontos como o quarto de Olivia, entretanto, a linha do horizonte se situa mais abaixo do arquivo, trazendo a impressão de que o ambiente é apresentado de forma bem ampla.

Figura 75 – *Lineart* do design da cozinha



Fonte: A autora (2025)

A pintura da cozinha foi feita sem a intenção de aplicar uma luz ambiente, apenas para demonstrar a materialidade dos elementos que contém na cena. Devido a isso, suas linhas são mais aparentes e as cores são apresentadas de formas mais “cruas”.

Figura 76 – Pintura do ambiente da cozinha



Fonte: A autora (2025)

6. PROJETO

6.1. Enredo

Para atribuir mais credibilidade para a narrativa a ser desenvolvida nesse trabalho, foram utilizados dois métodos de estruturação para o aperfeiçoamento de acontecimentos e cronologia da história: “O círculo de histórias de Dan Harmon” e “As curvas das grandes histórias” de Kurt Vonnegut.

O primeiro método de estrutura é baseado na “Jornada do Herói” e procura expor um círculo com oito etapas que representa o ciclo de ida e volta do herói. Esse método é comumente utilizado para organizar roteiros e torná-lo satisfatório para o telespectador.

A narrativa, de acordo com essa estrutura segue os seguintes passos:

- Você: o personagem está dentro de sua zona de conforto;
- Necessita: Este personagem precisa de algo;

- Vai: O personagem sai de sua zona de conforto e vai atrás daquilo que precisa;
- Procura: Nessa fase o personagem deve ser testado de diferentes formas, para fazer com que seu esforço possa levá-lo até a conquista de seu objetivo;
- Encontra: Ele encontra aquilo que necessita;
- Preço: Como toda conquista exige um sacrifício, o personagem tem uma consequência;
- Volta: O personagem retorna para sua casa ou para sua zona de conforto;
- Mudado: É possível notar que o personagem mudou.

A partir da apresentação do método acima, foi feita uma nova análise da história através da aplicação dessas 8 etapas na história de “Alma”

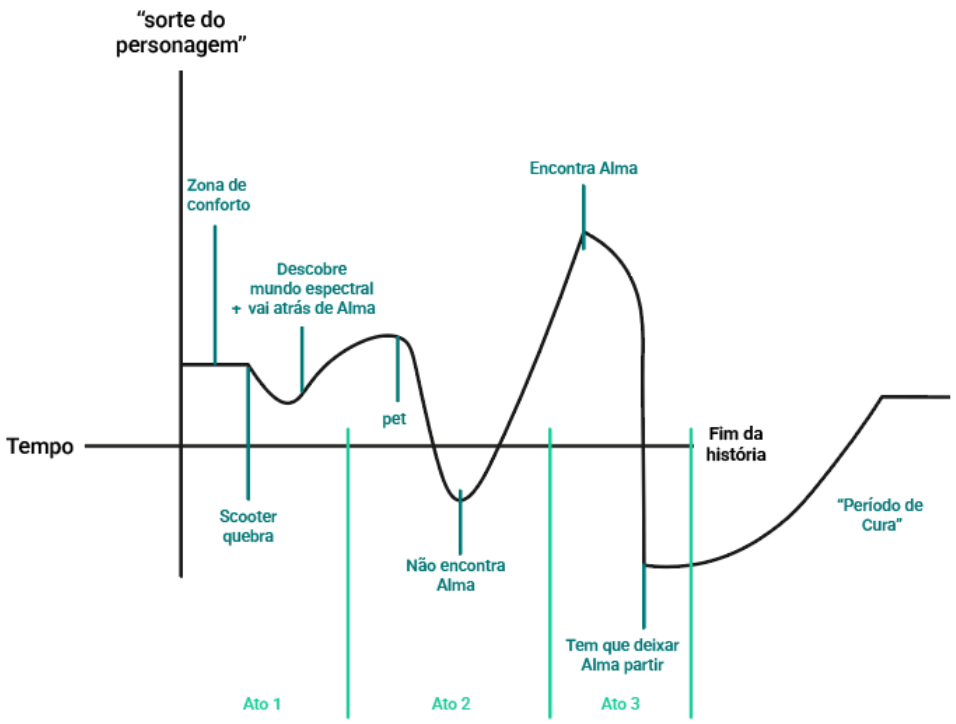
Figura 77 – Aplicação da metodologia de Dan Harmon na história “Alma”



Fonte: A autora (2025)

No segundo método, Kurt Vonnegut fala sobre transformar a narrativa em um gráfico, onde Y é representado pela “sorte do personagem” e X é representado pelo tempo da narrativa. O resultado dessa curva mostra o tipo de história que está sendo abordada. Essa análise acaba sendo benéfica para estruturar histórias que tenham mais foco em ritmo emocional, como acontece em “Alma”, e para melhor visualização do storytelling.

Figura 78 – Aplicação da metodologia de Kurt Vonnegut na história “Alma”



Fonte: A autora (2025)

Tendo em vista os fundamentos em cima e as diversas aplicações e análises da história “Alma”, o enredo definitivo foi desenvolvido de forma breve e pensado exclusivamente para criar uma narrativa visual com apelo e ritmo emocional.

6.1.1. Ato I (configuração/início)

A narrativa se inicia em um mais um dia comum para Olivia, onde ela realizaria algumas entregas da loja da sua mãe. Tudo parece ocorrer naturalmente, até o momento em que ela pega estrada e sua scooter de repente falha numa área não tão longe da sua casa. Olivia estacionou o veículo para olhar com mais cuidado e tentou fazer os reparos necessários — sem sucesso algum — e um dos mecanismos acabou caindo e rolando para longe. Prestes a desistir e voltar para casa, Olivia foi atrás da engrenagem caída, que havia afundado em uma pequena poça de água e se deparou com um colar de cor verde água. Mal sabia ela, que um ato tão simples como esse, poderia levá-la para outro mundo.

Olivia retorna para sua casa com a scooter quebrada e sem soluções aparentes. Ao entrar na cozinha com as encomendas empilhadas em seus braços,

lamentando sobre sua scooter quebrada, ela fica abismada ao se deparar com um espectro cozinhando com sua mãe.

Olivia fica chocada, e sua mãe a recebe com estranhamento, dizendo que nada demais havia acontecido e questionando se ela havia levado um tombo para estar agindo daquela forma. A mais nova continua com um sentimento estranho e pergunta sobre o colar que havia encontrado. A mãe rebate, querendo saber onde ela havia encontrado e diz que é de sua avó. Após a resposta de Olivia, sua mãe explica que Alma, sua avó, apesar de ter deixado de participar do mundo ordinário, ainda estava no mundo espectral, e que esse mundo permitia a existência dos espíritos por tempo limitado.

6.1.2. Ato ll (Confronto/meio)

Após seus olhos se abrirem para o mundo espectral e Olivia descobrir sobre suas heranças familiares, ela decide rapidamente começar uma jornada à procura de Alma. Entretanto, como sua scooter ainda estava quebrada, Olivia pegou seus patins azuis e entrou em uma aventura.

Nesse momento da história seu grande inimigo é o tempo. Ela não sabia exatamente em quanto tempo o espectro de sua avó poderia sumir, se é que já não havia o feito. Mesmo desesperada, cabisbaixa e angustiada Olivia decidiu visitar pontos estratégicos, que possuíam algum valor para Alma ou que ela frequentava bastante.

Enquanto ela passava por esses lugares, Olivia passou a se sentir menos ansiosa e deprimida e passou a visualizar e entender as memórias construídas junto de sua avó.

6.1.3. Ato lll (Resolução/meio)

Olivia, já desiludida, decide ir ao último local possível. A praia. Esse local era um dos prediletos para Alma, e um dos mais difíceis de ir depois que ela partiu. Sua avó amava ir até lá e passar horas curtindo a paisagem e se aventurando no mar. Entretanto, conforme a idade foi chegando, Alma foi ficando ainda mais debilitada e o mar já não trazia mais o mesmo sentimento. Talvez desânimo, tristeza e nostalgia. Mas apesar de tudo isso, ela estava lá, sentada, olhando para o mar. Olivia sentiu algo impossível de descrever. Ao correr até lá, sua ficha só foi caindo de que Alma ainda não havia *ido.*

O reencontro foi memorável e emocionante. Numa tentativa de entregar o colar, que pertencia a sua avó, Alma envolve as mãos de Olivia com as suas e sorri,

pedindo para que ela guardasse com ela, com carinho, pois seria muito útil para ajudar outros espectros a seguirem o seu caminho, assim como ela estava fazendo.

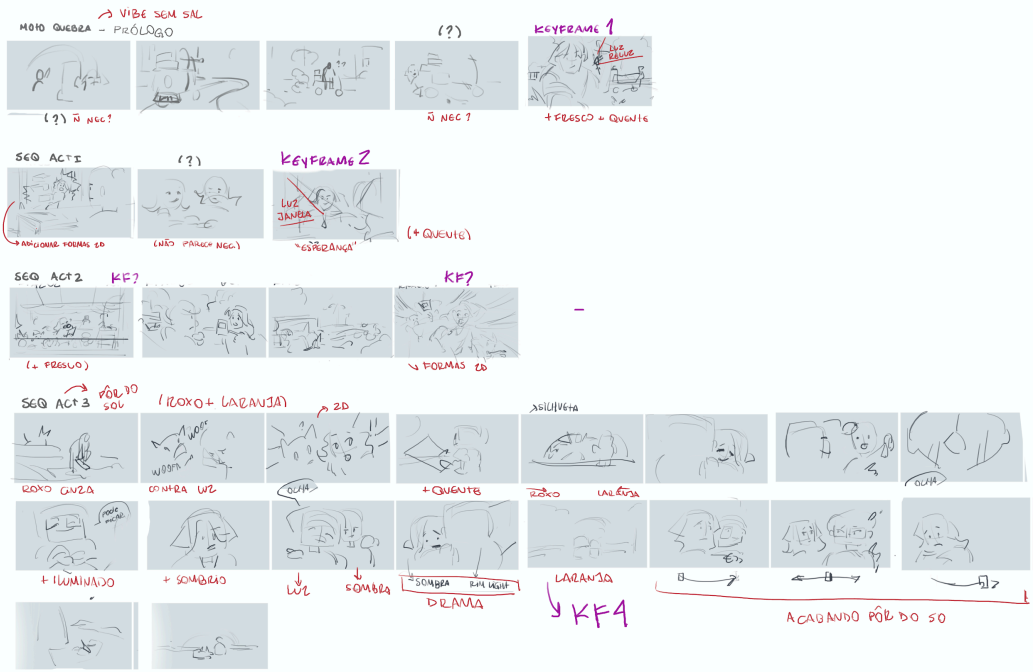
As duas se sentaram para observar o entardecer, e aos poucos, Alma foi se esvaindo de forma leve, deixando que ela, agora um espectro verde água, fosse levada pela brisa do mar.

6.2. Storyboard e colorscripts

Para o início dessa etapa, quatro sequências principais foram desenvolvidas para entender a totalidade visual da história, resultando em 30 rascunhos soltos. A partir da análise do tempo hábil existente para a produção do projeto, da objetividade dos *colorscripts* e da representação de diversos *moods* da narrativa, a maior parte desses frames foram removidas para ter um maior espaço temporal entre eles e apresentar o storytelling emocional da história com a melhor variedade de cores possível.

Nessa fase também foi planejado o simbolismo de algumas cenas e o jogo de iluminação que deveria ser feito para valorizar a história e o sentimento das personagens. Fora isso, dentro desses storyboards foram retiradas as cenas que seriam denominadas por “keyframes”, que seria o momento chave de cada ato da história.

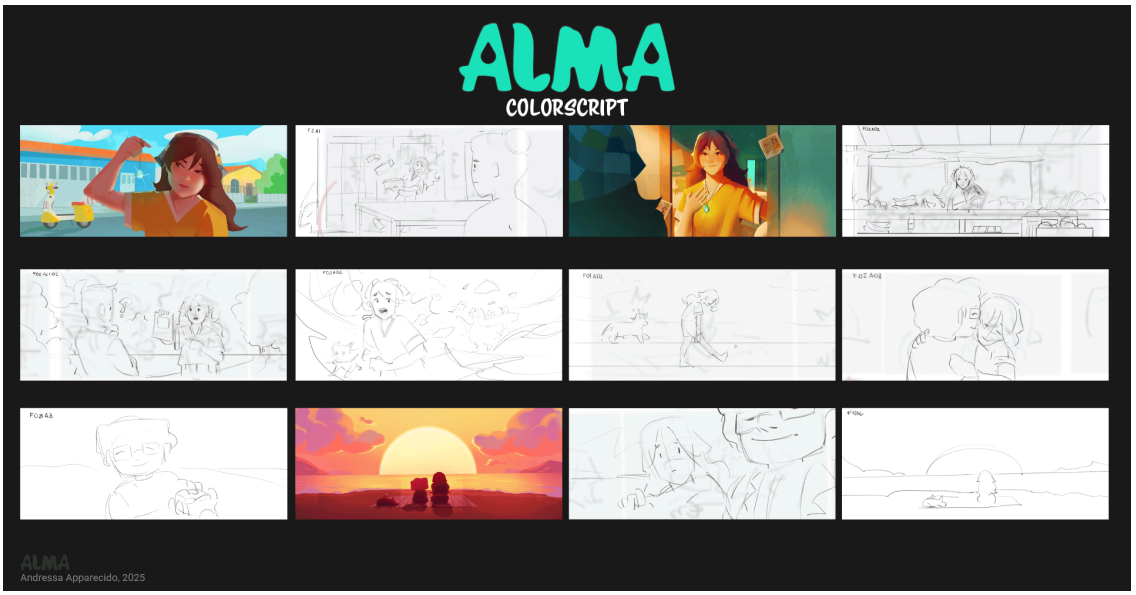
Figura 79 – Painel de *storyboards*



Fonte: A autora (2025)

Levando em consideração os keyframes, que foram os primeiros a serem finalizados, foram selecionadas mais 9 cenas do planejamento anterior para o desenvolvimento dos colorscripts da história. Para a melhor visualização do planejamento geral da história, os keyframes foram colocados ao lado dos storyboards para representar a sequência da narrativa toda.

Figura 80 – Painel com rascunhos do *colorscript*



Fonte: A autora (2025)

Durante essa etapa de colorscript é muito comum manter a simplicidade na renderização para ser objetivo nas formas e nos elementos que devem ser priorizados para a história fazer sentido. Por isso, o método de pintura para esses frames aparentam ter acabamento diferente dos *keyframes*. Conforme as imagens fossem ganhando cor, elas passaram a ser encaixadas nessa mesma imagem para verificar a trajetória das cores e para análise do storytelling emocional que elas proporcionam para a narrativa.

A partir do roteiro criado e exposto pela imagem 81, algumas tonalidades foram escolhidas para predominar algumas cenas, como exemplo no primeiro ato, onde Olivia descobre o colar e decide ir atrás de Alma, a cor azul esverdeada prevalece, enquanto que, para demonstrar a frustração e desânimo durante a procura de sua avó cores mais dessaturadas e frias foram escolhidas para predominar a imagem. Ao encontrá-la, as cores ganham um contexto mais quente e aconchegante, e por fim, para complementar a transição de um pôr do sol, as cores frias predominam para fechar a narrativa e refletir o humor deprimido de Olivia.

Figura 81 – *Colorscript* finalizado com esquema de cores



Fonte: A autora (2025)

Figura 82 – *Colorscript* finalizado com valores da narrativa



Fonte: A autora (2025)

6.2.1. Ato 1

O ato 1 se inicia com um keyframe, onde Olivia encontra o colar. Em seguida, a intenção para esse frame era fazer a personagem principal se encontrar com a personagem coadjuvante representada por um espectro. Nessa cena, Olivia se

assusta com a presença inusitada, já que era algo que nunca havia visto anteriormente.

Figura 83 – Rascunho da cena 02



Fonte: A autora (2025)

No momento da blocagem ainda não haviam ideias muito objetivas em relação a iluminação, então as cores base de cada elemento foram colocadas usando as pranchetas de *concept* como referência principal. Algo característico dessa cena é a porta de correr com vidros coloridos, então foi decidido utilizar essa parte da imagem a favor da iluminação.

Figura 84 – Blocagem de elementos da cena 02



Fonte: A autora (2025)

A imagem foi dividida em duas metades. Na esquerda, cores mais quentes foram colocadas, enquanto que do outro lado, tons azulados e esverdeados foram atribuídos para demonstrar o contato da Olivia com o colar e os acontecimentos trazidos por ele. A iluminação foi feita vindo da porta de correr e colocada por trás da personagem principal, para fazer com que a iluminação chegasse indiretamente no rosto de Olivia e que fosse colocado mais destaque em sua expressão assustada.

Figura 85 – Finalização da pintura da cena 02



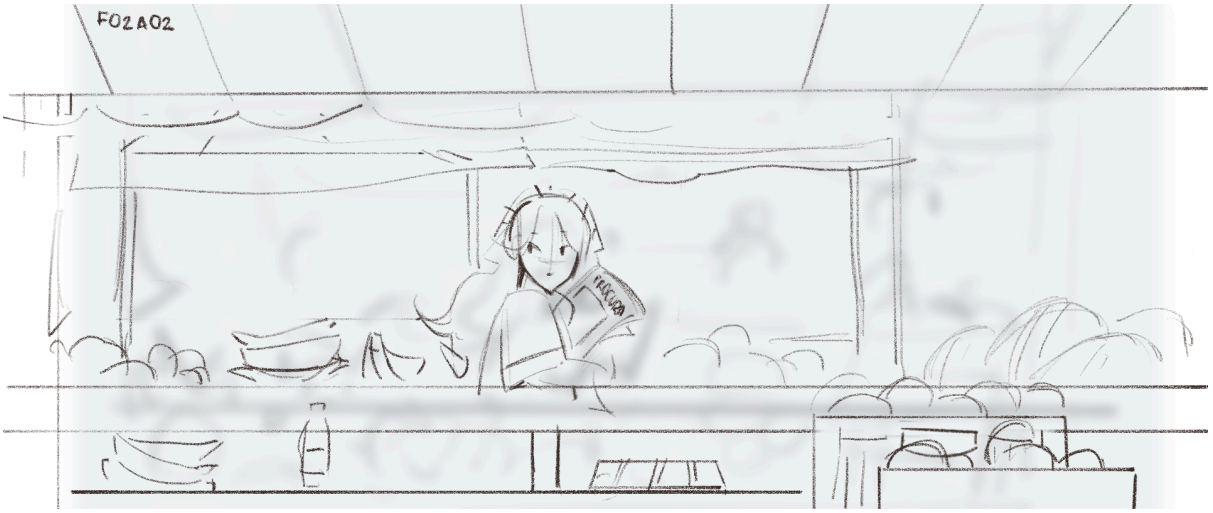
Fonte: A autora (2025)

6.2.2. Ato 2

O frame a seguir demonstra o início da procura por Alma. Olivia passa por lugares que sua avó tinha costume de frequentar a fim de encontrá-la ou encontrar

alguém que havia visto. Para isso, ela levou consigo alguns papeis com o rosto de Alma para pendurar em diferentes locais. O primeiro ponto visitado por Olivia é a feira, então foi planejado para que mostrasse ela passando por uma das bancas logo após ter pendurado uma das folhas.

Figura 86 – Rascunho da cena 04



Fonte: A autora (2025)

A blocagem dos elementos foram feitas para facilitar a aplicação das texturas e da visualização dos valores, juntamente dos contrastes, já que a intenção era trazer mais atenção para Olivia procurando por algo despretenciosamente.

Figura 87 – Blocagem da cena 04



Fonte: A autora (2025)

Nessa cena foi construída uma leve noção de profundidade atmosférica, trabalhando com diferentes planos, apesar de não existirem linhas que determinam a perspectiva da cena. Portanto, o primeiro plano, determinado pela banca com toldo vermelho e branco fica mais escuro, enquanto que Olivia, no segundo plano ganha mais contraste ao ser comparado com os outros planos. Tons de azul esverdeado foram colocados de forma sutil utilizando texturas, para sinalizar o contato de Olivia com o colar e o início entusiasmado da procura por Alma.

Figura 88 – Finalização da cena 04



Fonte: A autora (2025)

Para a próxima cena foi decidido colocar Olivia em uma praça, conversando com um dos espectros que havia encontrado durante sua jornada. Seu

posicionamento foi pensado para passar uma sensação de “procura” ou de “continuidade”.

Figura 89 – Rascunho da cena 05



Fonte: A autora (2025)

As cores foram planejadas para representar horários entre 13hrs e 14hrs para combinar com os tons azul esverdeados representados pelo espectro e por essa jornada de Olivia utilizando o colar.

Figura 90 – Blocagem da cena 05



Fonte: A autora (2025)

Diferentes planos foram construídos para trazer mais interesse para a imagem e algumas nuances de cores foram colocadas para trazer variação e riqueza de cores. O sombreamento foi feito utilizando cores mais azuladas devido ao rebatimento de luz em elementos com tonalidades mais esverdeadas. O espectro

em si não teve sombra trabalhada por ser algo semelhante a um “fantasma”, que não possui influência direta do ambiente em sua “massa”.

Figura 91 – Finalização da cena 05



Fonte: A autora (2025)

Para a próxima imagem foi decidido colocar um “alívio cômico”. Um cachorro encontra Olivia e leva uma espécie de galho para influenciá-la a brincar com ele, entretanto, quando ela joga e ele vai buscar, o cachorro incomoda alguns gansos espectrais que começam a correr atrás dos dois.

Figura 92 – Rascunho da cena 06



Fonte: A autora (2025)

Em relação às cores da cena, foi pensado para que fosse estabelecido uma relação de cores entre a cena anterior e a seguinte para trazer a sensação de

transição entre os períodos do dia. Portanto, para o céu foi pensado em colocar algumas nuances mais alaranjadas para demonstrar o começo de uma tarde.

Figura 93 – Blocagem da cena 06



Fonte: A autora (2025)

Para essa cena, Olivia possui o maior contraste de cores, assim como os gansos são o ponto mais claro da imagem para criar um ponto focal e reforçar a narrativa da imagem. Texturas foram adicionadas para complementar a materialidade da natureza que cerca o parque em que os personagens estão inseridos.

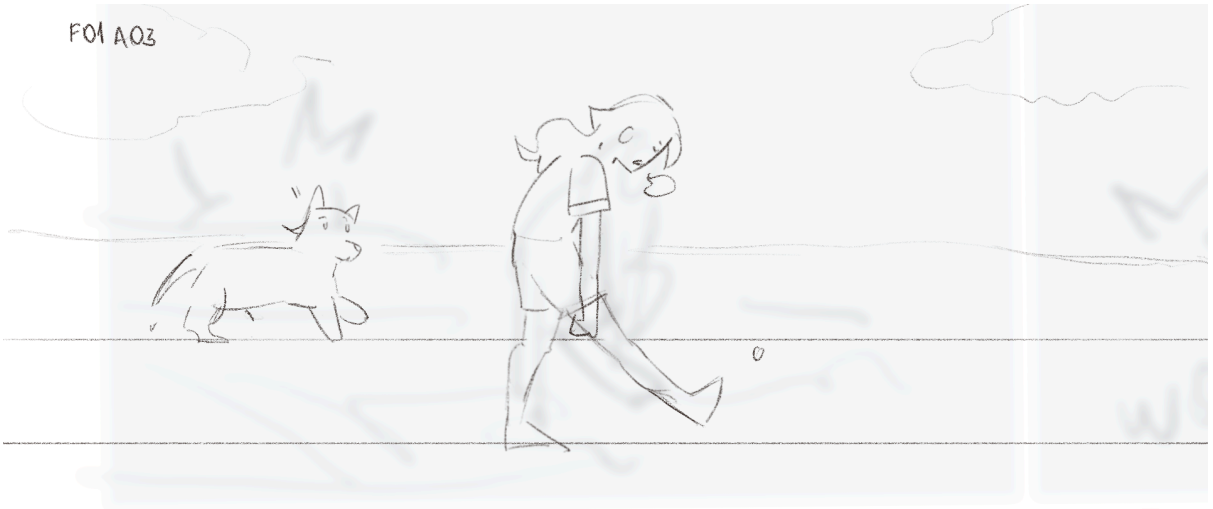
Figura 94 – Finalização da cena 06



Fonte: A autora (2025)

Na próxima cena Olivia aparenta estar cansada e desanimada com sua jornada. O próximo local a ser vasculhado era uma praia, então foi pensado em colocá-la andando pela Orla, com o mar de fundo.

Figura 95 – Rascunho da cena 07



Fonte: A autora (2025)

Cores mais dessaturadas e mais frias foram atribuídas para combinar com esse sentimento da personagem principal. Olivia foi colocada de forma mais “apagada” para mesclar com o primeiro plano de forma proposital, enquanto que o fundo se apresenta com valores mais claros e contrastantes, não só para reforçar a silhueta de Olivia, mas também para mostrar um resquício de “esperança”.

Figura 96 – Finalização da cena 07



Fonte: A autora (2025)

6.2.3. Ato 3

No início do último ato, Olivia finalmente acha Alma na praia. Esse frame foi pensado para que acontecesse de frente para o mar.

Figura 97 – Rascunho da cena 08



Fonte: A autora (2025)

Na etapa de blocagem foi decidido atribuir cores mais alaranjadas e quentes para demonstrar aconchego.

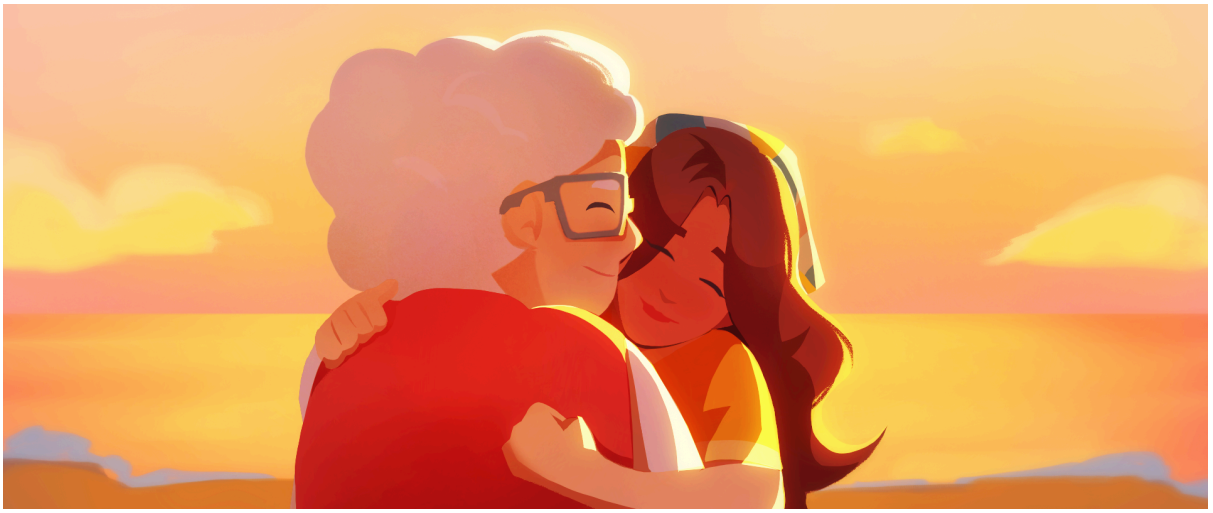
Figura 98 – Blocagem da cena 08



Fonte: A autora (2025)

Uma iluminação na diagonal direita foi atribuída à imagem para que fizesse com que a luz passasse sobre o rosto de Alma, que está posicionado para a direita, mas não no de Olivia, demonstrando que havia algo que ainda não estava muito evidente para ela.

Figura 99 – Finalização da cena 08



Fonte: A autora (2025)

Na próxima imagem foi decidido manter um mesmo jogo de iluminação por ser uma cena não muito distante da anterior. Portanto, Alma foi mantida contra o mar para a iluminação demarcar sua silhueta. Nessa cena Olivia quer entregar o colar a ela, mas Alma recusa.

Figura 100 – Rascunho da cena 09



Fonte: A autora (2025)

Como Alma está situada contra a luz, a sua silhueta deve ser demarcada por sombra com iluminação de contorno. Em relação às cores do céu e do mar, foi decidido manter as mesmas características para essa cena justamente para não parecer um momento muito distante do frame anterior.

Figura 101 – Finalização da cena 09



Fonte: A autora (2025)

Na próxima cena, Olivia percebe que existia algo de errado ao sentar na areia com Alma. Sua avó está situada a direita da imagem para simbolizar que ela está seguindo em frente, enquanto Olivia a olha com tristeza.

Figura 102 – Rascunho da cena 11



Fonte: A autora (2025)

No processo de blocagem, cores mais frias foram escolhidas para demonstrar uma mudança “repentina” no encontro das duas.

Figura 103 – Blocagem da cena 11



Fonte: A autora (2025)

Nessa cena, foi pensado para que Alma tivesse mais iluminação em seu rosto do que sombra, já que a mesma está situada de frente para o pôr do sol. No caso de Olivia, para enfatizar seu semblante triste, foi optado por que seu rosto estivesse mais virado, para que ela não recebesse tanta luz para Alma, que estava mais satisfeita com o seu destino.

Figura 104 – Finalização da cena 11

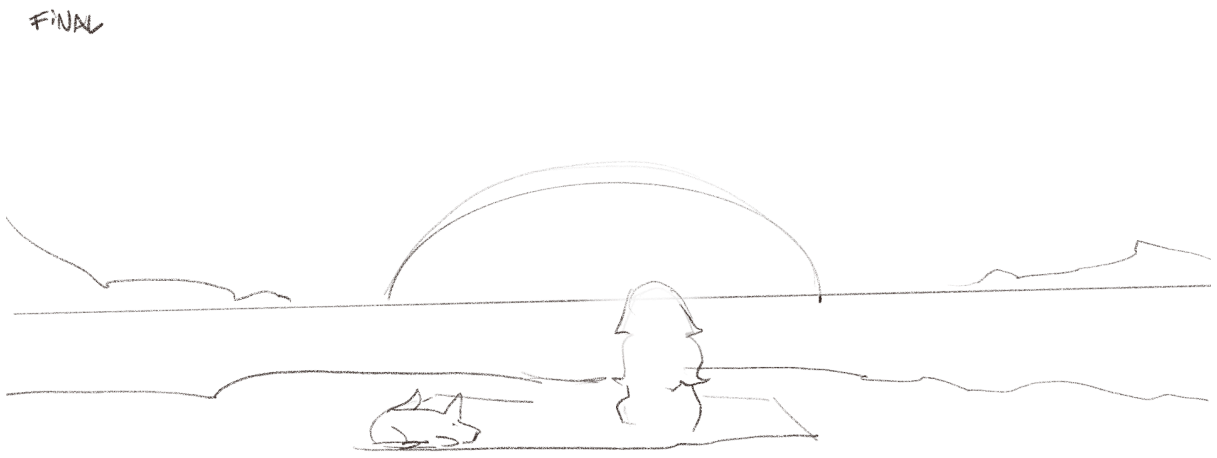


Fonte: A autora (2025)

De acordo com a lógica do universo construído até então, os espectros só se tornam espectros por “permanecerem” na terra por possuírem objetivos incompletos. De acordo com o tempo que eles ficam tentando resolver assuntos inacabados, vão adquirindo maior aparência espectral e esverdeada. Alma por sua

vez, era um acontecimento muito recente do mundo espectral, por isso não possuía aparência fantasmagórica como outros personagens que aparecem durante a narrativa. Entretanto, como seu objetivo era ter uma última conversa com Olivia, explicar como ela poderia ajudar pessoas no mundo espectral e mantê-la com o colar, ela já havia cumprido com seu objetivo final. Por isso, na última cena, Alma já se esvaiu por completo, deixando Olivia sozinha na praia, observando o pôr do sol e ponderando sobre o futuro.

Figura 105 – Rascunho da cena 12



Fonte: A autora (2025)

A blocagem para esse *frame* é muito similar com o *keyframe* desenvolvido anteriormente com Olivia e Alma durante o pôr do sol justamente para estabelecer um paralelo de sentimentos. Então, como na outra cena haviam tonalidades mais quentes para demonstrar felicidade, nessa cena deve-se utilizar uma lógica inversa. Cores mais frias e deprimentes foram utilizadas para blocar a imagem, não só para demonstrar o fim do dia, mas também para simbolizar a falta de Alma.

Figura 106 – Blocagem da cena 12



Fonte: A autora (2025)

Para deixar a cena deprimente, mas ainda demonstrar um certo conflito de sentimentos, cores opostas foram utilizadas para estabelecer contraste tonal. Os azuis foram reforçados para deixar a imagem mais dramática.

Figura 107 – Finalização da cena 12



Fonte: A autora (2025)

6.3. Seleção de Keyframes

6.3.1. Ato 1

Em primeira mão, a motocicleta de Olivia acaba quebrando, e quando ela desce da mesma para consertar, encontra um colar esverdeado. Para isso, foi pensado para que Olivia estivesse em primeiro plano, em uma posição onde a iluminação acontece apenas na direita. A motocicleta e as casas foram pensadas

para ter valores mais claros para não tirar o contraste que o ponto focal atribui para a cena.

Figura 108 – Rascunho do *keyframe* 1



Fonte: A autora (2025)

Após esse planejamento inicial da imagem utilizando linhas mais soltas e valores, a lineart foi feita para facilitar a visualização e blocagem de cores.

Figura 109 – *Lineart* do *keyframe* 1



Fonte: A autora (2025)

A atribuição das cores locais foram feitas respeitando a delimitação das linhas e seguindo o planejamento feito com os valores.

Figura 110 – Blocagem do *keyframe* 1



Fonte: A autora (2025)

Em uma camada separada, a expressão de Olivia foi trabalhada de forma simples e texturas foram adicionadas em diferentes partes da ilustração para trazer algumas nuances de cores.

Figura 111 – Adição de texturas e mais elementos ao *keyframe*



Fonte: A autora (2025)

Alguns modos de camada como *hard light* e *multiply* foram acrescentados para harmonizar as cores com um tom azulado, além de reforçar a posição de Olivia em um local com sombra.

Figura 112 – Adição de modos de camada para harmonização da imagem



Fonte: A autora (2025)

A partir da camada em *multiply* a iluminação foi esculpida com uma borracha. Fora as sombras iniciais, as luzes de rebatimento também foram simuladas simultaneamente de forma leve. De acordo com as trocas de planos, algumas sombras ficaram mais desfocadas e outras mais duras, seguindo as teorias das bordas duras e das bordas suaves.

Figura 113 – Atribuição de pontos de luz



Fonte: A autora (2025)

Para trazer mais volume para o rosto de Olivia, uma nova camada mais escura foi colocada para simular as oclusões em seu rosto.

Figura 114 – Adição de oclusões



Fonte: A autora (2025)

Para essa cena, foi planejado que a pedra azulada do colar emanasse uma pequena luz, e que essa iluminação tivesse uma pequena influência no rosto de Olivia.

Figura 115 – Adição de rebatimento de cores e influência do ambiente



Fonte: A autora (2025)

O fundo passou a ser trabalhado com sombras mais simples e shapes mais objetivos para não retirar a atenção de Olivia.

Figura 116 – Finalização do *background*



Fonte: A autora (2025)

Por fim, alguns ajustes de camada foram feitos para trazer melhor contraste para a imagem e reforçar a iluminação na personagem.

Figura 117 – Mudança nas curvas e finalização do *keyframe* 1



Fonte: A autora (2025)

6.3.2. Ato 2

Na segunda cena, Olivia está se preparando para entrar numa jornada para encontrar Alma. Para isso, foi decidido colocá-la em frente a um espelho, com a iluminação entrando pela janela à sua esquerda. A intenção dessa cena é demonstrar a esperança de Olivia para encontrar Alma representado por esse feixe de luz, sem contar com o colar reluzindo e parte da cena sendo tomada por uma cor azulada.

Figura 118 – Rascunho do *keyframe* 2



Fonte: A autora (2025)

Levando em consideração o planejamento inicial feito com estudo de valores e linhas soltas, a lineart foi desenvolvida e a composição foi levemente ajustada para ter melhor enquadramento.

Figura 119 – *Lineart do* keyframe *2*



Fonte: A autora (2025)

A partir da delimitação dessas linhas foram criadas diversas camadas com as cores base de cada elemento da cena para facilitar o processo. Durante essa etapa foi pensado em acrescentar polaroids de Olivia e Alma na lateral do espelho para fortalecer o simbolismo e storytelling da narrativa.

Figura 120 – Blocagem de elementos



Fonte: A autora (2025)

Nessa etapa a expressão de Olivia foi construída em camada separada e diferentes texturas foram adicionadas em diversos elementos para trazer algumas nuances de cores e mais interesse na imagem.

Figura 121 – Adição de texturas e expressão da personagem



Fonte: A autora (2025)

Para harmonizar as cores da cena, uma camada em *hard light* foi adicionada e as sombras iniciais foram delimitadas utilizando o modo de camada *multiply*.

Figura 122 – Adição de sombras



Fonte: A autora (2025)

Em seguida foi colocada uma camada de adicionar para reforçar o contraste e a iluminação da cena, sem contar com a porta atrás dela iluminada em azul para sinalizar que algo novo estava à espera.

Figura 123 – Atribuição de luz



Fonte: A autora (2025)

Uma nova camada em multiplicação foi colocada para atribuir as oclusões da cena, fora que também foi adicionada uma camada em *overlay* para trazer algumas nuances de rosa no rosto de Olivia.

Figura 124 – Adição de oclusões



Fonte: A autora (2025)

Para finalizar a imagem, a iluminação foi reforçada, luzes de rebatimento foram acrescentadas e foi texturas foram aplicadas no espelho.

Figura 125 – Adição de influências do ambiente



Fonte: A autora (2025)

Em seguida, a imagem anterior foi salva e teve suas cores manipuladas com modos de camadas e curvas a fim de realizar alguns testes e aplicar mais da cor azulada presente no colar de Olivia.

Figura 126 – Alteração de curvas e finalização do *keyframe* 2

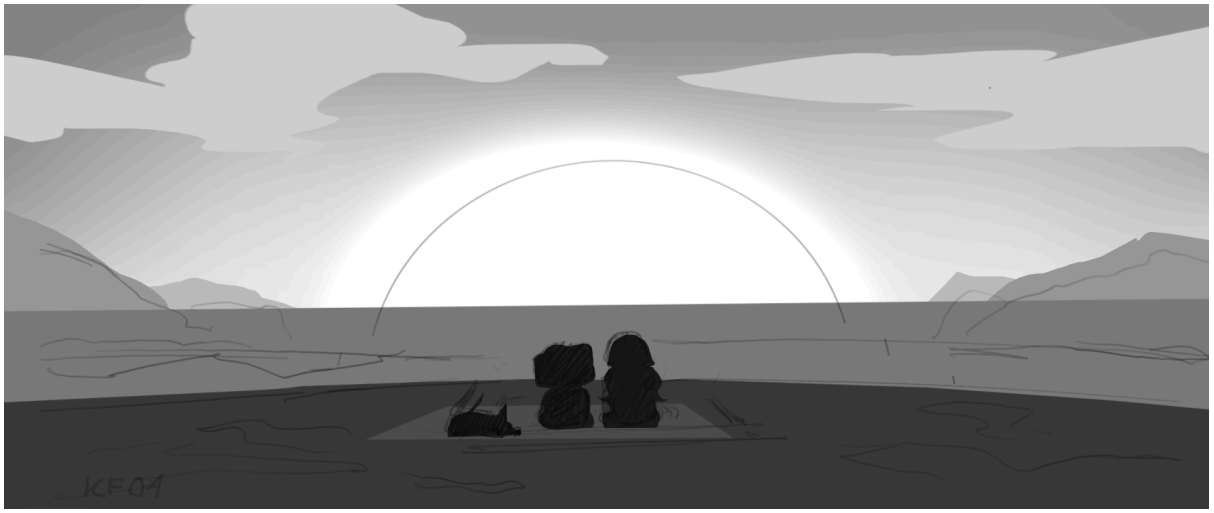


Fonte: A autora (2025)

6.3.3. Ato 3

O terceiro e último keyframe retrata uma das últimas cenas da narrativa, onde Olivia e Alma se encontram e param para observar o pôr do sol antes de Alma se dissipar.

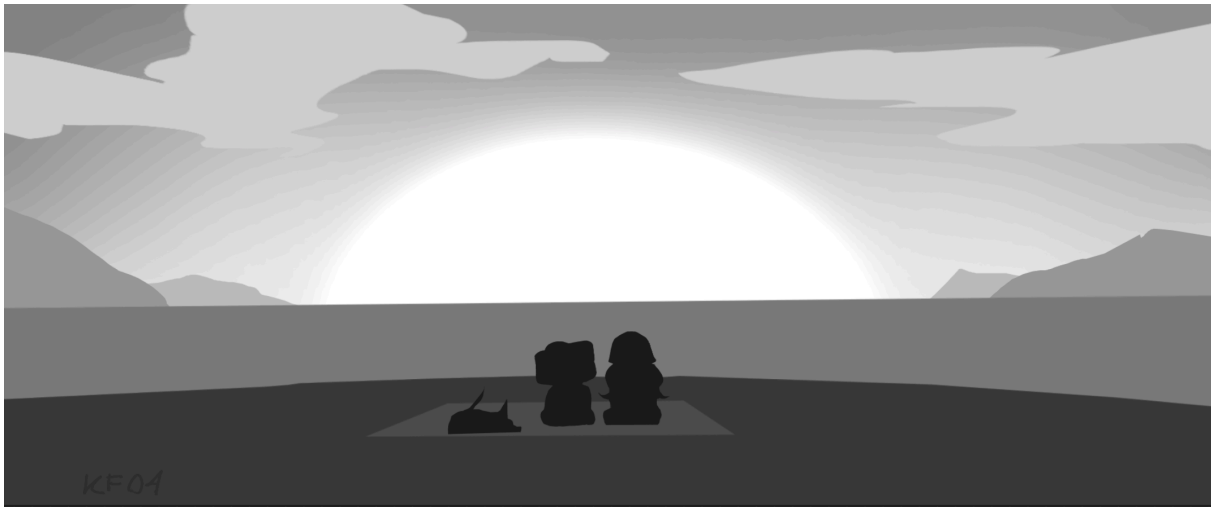
Figura 127 – Rascunho do *keyframe* 3



Fonte: A autora (2025)

Para esta imagem não foi necessário criar um novo traçado já que a cena é trabalhada utilizando silhuetas.

Figura 128 – Blocagem de elementos



Fonte: A autora (2025)

As camadas foram todas separadas e suas cores base foram atribuídas seguindo uma referência de pôr do sol encontrada na internet, mas procurando dar ênfase na utilização de cores como laranja e roxo para representar uma mistura de sensações, como a felicidade e tristeza ao mesmo tempo.

Figura 129 – Alteração de cores dos elementos e adição de degradês



Fonte: A autora (2025)

O formato das nuvens foram melhores trabalhados para tornar a cena mais interessante, texturas foram acrescentadas e o contraste entre as silhuetas das personagens com o sol foram enfatizadas. O laranja foi colocado nas montanhas ao fundo da imagem e nas nuvens para trazer uma sensação de perspectiva atmosférica.

Figura 130 – Construção das formas das nuvens e adição de iluminação



Fonte: A autora (2025)

Algumas sombras foram colocadas utilizando uma camada em *multiply* e a água foi melhor trabalhada para trazer alguns reflexos.

Figura 131 – Adição de sombras



Fonte: A autora (2025)

Uma nova camada foi colocada na camada das nuvens para trabalhar a sua iluminação com o amarelo, sem contar que foram acrescentados alguns efeitos de água para simular o fim de uma onda.

Figura 132 – Adição de oclusões



Fonte: A autora (2025)

Uma camada em overlay foi adicionada para adicionar mais saturação na imagem e também para acrescentar luz de contorno nas nuvens.

Figura 133 – Acréscimo de modos de camada para melhorar saturação da imagem



Fonte: A autora (2025)

Para finalizar esse último keyframe, algumas cores foram ajustadas utilizando modos de camada e curvas.

Figura 134 – Harmonização das cores com modos de camada e curvas



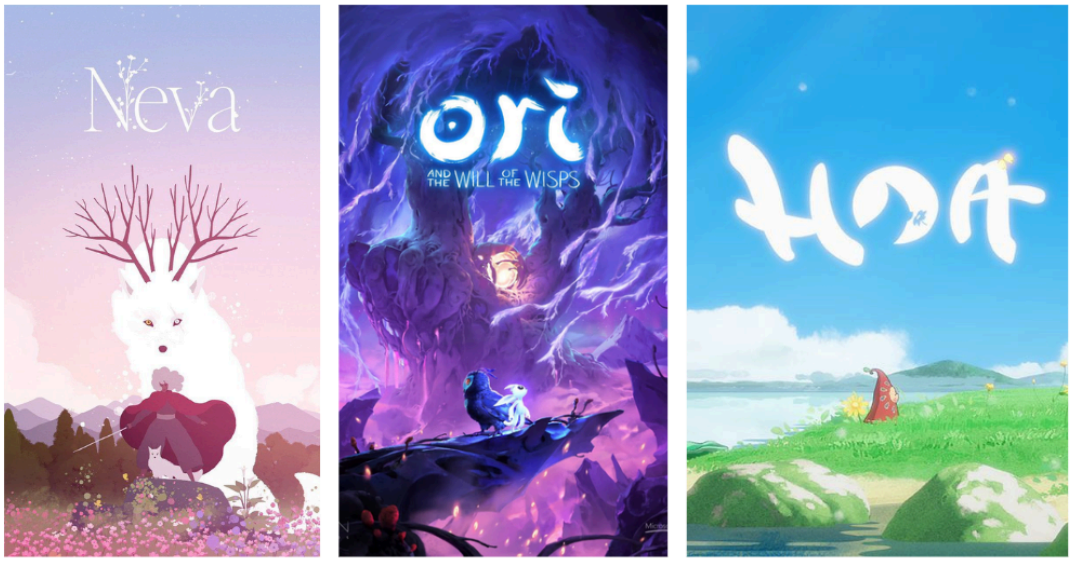
Fonte: A autora (2025)

6.4. Identidade visual do projeto

6.4.1. Logotipo

Apesar de existir uma ideia prévia em relação ao logotipo do projeto, uma busca por referências foi feita antes de dar início a essa etapa. A imagem 135 demonstra capas dos jogos “Neva”, “Ori” e “Hoa”, que mostram logotipos simples, com mudanças tipográficas para interagir com a temática da história, e que também possuem uma espécie de *blur,* para transmitir a ideia de algo mágico ou espiritual.

Figura 135 – Referências para construção da identidade visual do projeto



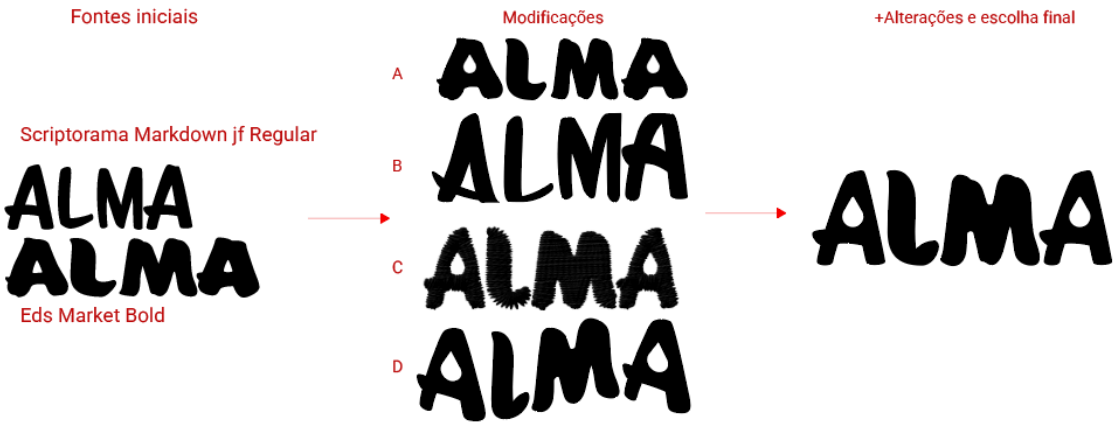
Fonte: A autora (2025)

Para o logotipo do projeto, duas tipografias iniciais foram escolhidas por suas imperfeições e formatos mais arredondados. A primeira delas é a fonte Scriptorama Markdown jf regular, que é mais alongada e apresenta uma letra “A” com um formato bem interessante, e a Eds Market bold, que é uma tipografia mais achatada mas que apresenta um formato mais semelhante com pinceladas.

Inicialmente foram feitas algumas modificações nessas tipografias, como demonstra a Figura 136, onde A ocorre a substituição do espaço negativo interior da letra “A” por uma gota - para fazer referência ao colar da Alma - B mostra a adição de uma curva para atribuir dinamicidade, C ocorre a aplicação do efeito de bordado já que o projeto faz diversas referências à costura e D demonstra a mistura das duas tipografias iniciais, com ondulação e substituição do espaço negativo da letra “A” pela mesma gota.

Dentro dessas opções que foram trabalhadas, a letra D foi escolhida para receber melhor polimento. Tendo em vista que seria acrescentada a cor branca com *blur* ao fundo para fazer referência à uma história mais fantasiosa com temática espectral, a curva foi removida para manter a simplicidade do logotipo e evitar ruídos entre o mesmo e outros itens do projeto.

Figura 136 – Processo de desenvolvimento do logotipo



Fonte: A autora (2025)

Depois dos últimos ajustes no “desenho” das letras do logotipo, a cor branca e o efeito por trás da tipografia foi aplicado para melhor visualização de sua dinâmica, como mostra a imagem 137.

Figura 137 – Versões do logotipo finalizado



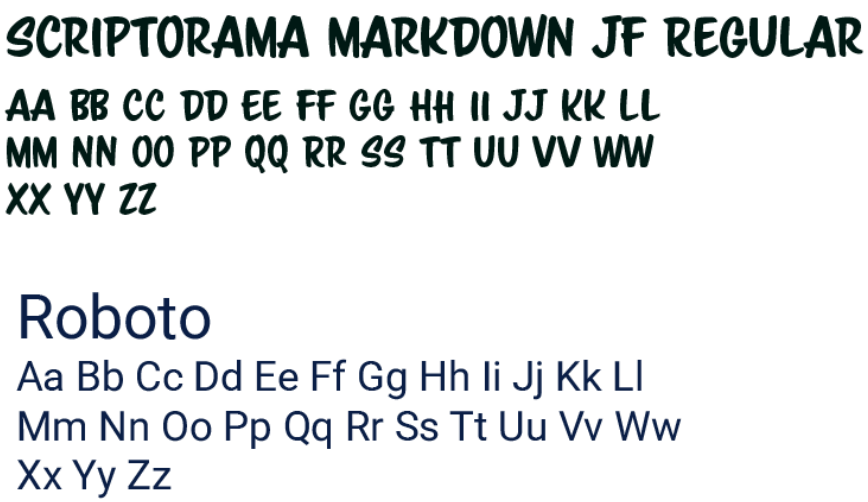
Fonte: A autora (2025)

6.4.2. Tipografia

Para padronizar os textos nas pranchetas do projeto, foram escolhidas duas tipografias: Scriptorama Markdown jf regular para títulos, devido ao seu formato que

conversa com o logotipo desenvolvido previamente, e a Roboto para caixas de texto num geral devido a sua simplicidade para leitura.

Figura 138 – Demonstrações de tipografias usadas no projeto

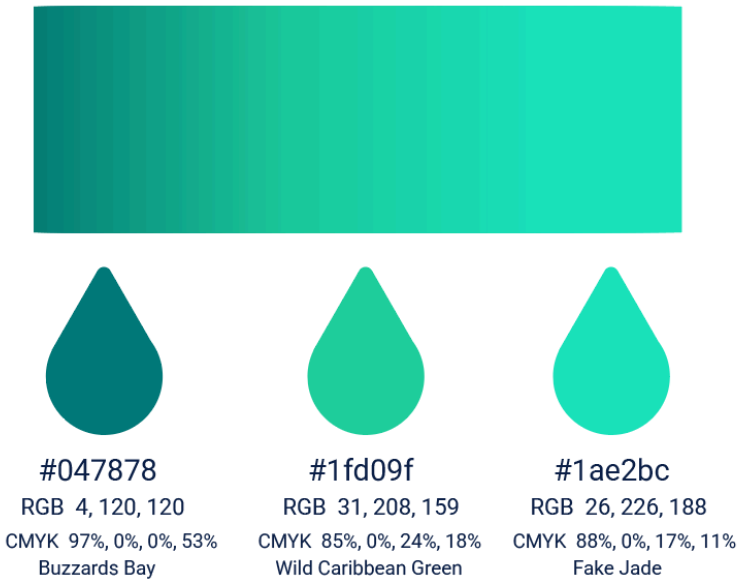


Fonte: A autora (2025)

6.4.3. Paleta de cores

Para contrabalancear as cores quentes que são predominantes nas personagens e no desenvolvimento da história, uma paleta mais “fria” foi desenvolvida para compor o lado mais espectral da história.

Figura 139 – Demonstração da paleta de cores do projeto



Fonte: A autora (2025)

6.4.4. Character sheet

Inicialmente foi desenvolvida uma “prancheta rascunho”, utilizando a demarcação de espaços através de retângulos para facilitar a visualização de uma *checklist* de seu conteúdo e a disposição de seus elementos, para que pudesse favorecer as personagens e os elementos acessórios desenvolvidos anteriormente.

Figura 140 – Testes iniciais para apresentação de personagens



Fonte: A autora (2025)

Entretanto, ao iniciar as aplicações de todo o conteúdo, foi notado que a composição parecia estar bem misturada e sem muita lógica. Com isso, foram desenvolvidos mais dois rascunhos de prancheta, dessa vez com o conteúdo

presente, como demonstram as imagens 141 e 142. A primeira delas mostra uma prancheta que faz mais referência aos retalhos, enquanto a segunda mostra algo mais espectral. Entretanto, nenhuma das duas foi escolhida como versão final por conter alguns problemas pontuais que dificultavam ou deixavam a leitura da prancheta menos rica.

Figura 141 – Primeira versão de prancheta



Fonte: A autora (2025)

Figura 142 – Segunda versão de prancheta



Fonte: A autora (2025)

Como os dois últimos rascunhos apresentavam falhas, foi decidido juntar as duas temáticas, que antes estavam sendo demonstradas de forma isolada. Portanto, ao unir as temáticas espectral e costura foi possível visualizar um

resultado muito promissor. Ao acrescentar os últimos detalhes, como descrição sobre a personagem, os subtópicos presentes na prancheta e estabelecer um tamanho padrão de 1920x1000px para as telas, o resultado final foi encontrado, como representa as imagens 143 e 144.

Figura 143 – *Character sheet* de Olivia



Fonte: A autora (2025)

Figura 144 – *Character sheet* de Alma



Fonte: A autora (2025)

7. CONCEPTS FINAIS

Figura 145 – Olivia encontra um colar misterioso.



Fonte: A autora (2025)

Figura 146 – Olivia se depara com uma figura espectral inusitada em sua cozinha.



Fonte: A autora (2025)

Figura 147 – Olivia se prepara para procurar Alma.



Fonte: A autora (2025)

Figura 148 – Procurando Alma na feira.



Fonte: A autora (2025)

Figura 149 – Perguntando se um espectro viu Alma pela praça.



Fonte: A autora (2025)

Figura 150 – Olivia e seu novo pet correndo de gansos espectrais.



Fonte: A autora (2025)

Figura 151 – Olivia chega na Orla da praia sem esperanças de encontrar Alma.



Fonte: A autora (2025)

Figura 152 – Olivia e Alma se reencontram.



Fonte: A autora (2025)

Figura 153 – Olivia oferece o colar de volta para sua avó, mas ela recusa.



Fonte: A autora (2025)

Figura 154 – As duas se sentam na areia e observam o pôr do sol.



Fonte: A autora (2025)

Figura 155 – Olivia percebe que algo está errado, mas Alma está confiante.



Fonte: A autora (2025)

Figura 156 – Alma se esvai e deixa Olivia sozinha.



Fonte: A autora (2025)

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O caminho percorrido para a realização desse trabalho de conclusão de curso se deu em um aprofundamento da criação de um projeto de portfólio voltado para desenvolvimento visual, criação de narrativas e *worldbuilding*. Além do objetivo principal de explorar temáticas como pertencimento, luto e reconexão para a criação de um universo lúdico, este projeto também possibilitou o aprendizado de novas técnicas abrangendo diferentes campos da ilustração como criação de

personagens, ambientes, objetos e o desenvolvimento visual de uma narrativa para pré-produção de uma animação.

A pesquisa teórica revelou que o design gráfico e os *concepts* da ilustração seguem uma mesma lógica projetual para se obter resultados que seguem uma unidade visual a partir de um *briefing* específico, sem contar que também evidencia que o campo da ilustração se subdivide em diversos grupos de atuação, como como conceito de personagens, cenários e objetos, desenvolvimento visual entre outras áreas. O projeto por sua vez, tem o intuito de abranger o máximo de categorias que são utilizadas dentro de uma *pipeline* de pré-produção de animação para o melhor desenvolvimento e entendimento da autora, além de descobrir suas preferências pessoais diante de tantos subgrupos artísticos.

O projeto demonstra resultado positivo diante da organização, construção e compreensão do processo projetual acerca das categorias abordadas nesse relatório. Durante o desenvolvimento deste trabalho, o entendimento sobre programas para desenho evoluíram, assim como a percepção criativa da autora, possibilitando a identificação de dificuldades e deslizes no decorrer do processo para serem melhorados no redirecionamento dos próximos projetos.

A narrativa apresentada também se desenvolveu a partir de um processo de luto e busca ser utilizada como forma de expressão artística pessoal através do tópico, representando fragilidade e reconexão com a vida. Devido a isso, o projeto apresentou diversas limitações acerca da complexidade em demonstrar tanto sentimentalismo através de uma narrativa visual.

“Alma” se trata de algo muito mais profundo que o fim de um ciclo acadêmico ou de um projeto de portfólio, se trata da utilização da arte como refúgio para expressar sentimentos sem a necessidade de usar a fala. Se trata de um ato de memória, de amor e carinho por aqueles que já se foram.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALENCAR, Monique. Portfólio. *ArtStation*, [s.d.]. Disponível em: https://www.artstation.com/nickyzilla. Acesso em: 11 abr. 2025.

ALVARES, Marco. Curso de Concept Art. [S.l.]: *YouTube*, [2023]. Disponível apenas para membros no canal Marco Alvares. Acesso em: 08 abr. 2025.

BEDA, Luiza. Portfólio. *ArtStation*, [s.d.]. Disponível em: https://www.artstation.com/luizabeda. Acesso em: 11 abr. 2025.

BUI, Ahn. Portfólio. *Art of Anh*, [s.d.]. Disponível em: https://artofanh.com. Acesso em: 11 abr. 2025.

CAPPELLOTO, Anna Laura Cerioni. *Licorice*. Trabalho de Conclusão de Curso – [Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Design gráfico, 2018]. Acesso em: 11 abr. 2025.

LAZERAUKAS, Joe (FKA Lazauskas). *The Simple Shapes of Great Stories, According to Kurt Vonnegut*. *The Storytelling Edge*, [S. l.], 8 meses atrás. Disponível em: https://storytellingedge.substack.com/p/the-simple-shapes-of-great-stories. Acesso em: 29 jul. 2025.

MELLO, Beatriz Piolla de. *Ellie e a criadora de sonhos*. Trabalho de Conclusão de Curso – [Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Design gráfico, 2017]. Acesso em: 11 abr. 2025.

ORTIZ, Rebeca. *Visual Development of The Night Sky Circus*. 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Mídia Digital) – East Tennessee State University, Midway Honors Program. Disponível em: https://dc.etsu.edu/honors/804/. Acesso em: 3 jun. 2025.

PAN, Airi. Portfólio. *ArtStation*, [s.d.]. Disponível em: https://www.artstation.com/airipan. Acesso em: 11 abr. 2025.

PAZIAN, Vinicius David. *Opressão*. Trabalho de Conclusão de Curso – [Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Design gráfico, 2023] . Acesso em: 11 abr. 2025.

SEBASTIANY, Guilherme. *Design estratégico de marcas*. 2019. *Brandster*. Disponível em: https://brandster.com.br/. Acesso em: 11 abr. 2025.

SENNA, Marcelus Gaio Silveira de. *Concept art: design e narrativa em animação*. 2015. 98 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em

Comunicação Social) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2015. Disponível em: https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/colecao.php?strSecao=resultado&nrSeq=23902&idi=1. Acesso em: 11 abr. 2025.

SILVA, Marcelle Pan Carvalho da. *Colecionador de sonhos*. Trabalho de Conclusão de Curso – [Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Design gráfico, 2022]. Acesso em: 11 abr. 2025.

SILVA, Mariana Marciano da. *Alien Witch*. Trabalho de Conclusão de Curso – [Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Design gráfico, 2023]. Acesso em: 11 abr. 2025.

SOYDAN, Mehmet Umut. *The Artist's Journey: Starting and Finishing Creative Works*. 2025. 67 f. + 25 f. apêndices. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Media and Arts – Interactive Media) – Tampere University of Applied Sciences, Tampere, 2025. Disponível em: arquivo PDF. Acesso em: 29 jul. 2025.

TAKAHASHI, Patrícia Kelen; ANDREO, Marcelo Castro. Desenvolvimento de concept art para personagens. In: *SBGames 2011: Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital*, 2011. Disponível em: https://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/art/full/92122.pdf. Acesso em: 11 abr. 2025.

YEW, Grant et al. *Spider-Man: Across the Spider-Verse – The Art of the Movie*. San Francisco: *Chronicle Books*, 2023. Acesso em: 08 abr. 2025.