

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

BRUNA MENELIK NAVES

O DESIGNER DE MODA NO DESENVOLVIMENTO DE SKINS PARA JOGOS:  
GENSHIN IMPACT

GOIÂNIA

2024



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

## TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE GRADUAÇÃO NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio do Repositório Institucional (RI/UFG), regulamentado pela Resolução CEPEC no 1240/2014, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei no 9.610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo dos Trabalhos de Conclusão dos Cursos de Graduação disponibilizado no RI/UFG é de responsabilidade exclusiva dos autores. Ao encaminhar(em) o produto final, o(s) autor(a)(es)(as) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

### 1. Identificação do Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação (TCCG)

Nome(s) completo(s) do(a)(s) autor(a)(es)(as): Bruna Menelik Naves

Título do trabalho: O Designer de Moda no Desenvolvimento de Skins para Jogos: Genshin Impact

### 2. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador) Concorda com a liberação total do documento [ X ] SIM [ ] NÃO<sup>1</sup>

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante: a) consulta ao(à)(s) autor(a)(es)(as) e ao(à) orientador(a); b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo do TCCG. O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

#### Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro.

**Obs.: Este termo deve ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.**



Documento assinado eletronicamente por **Marina Carmello Cunha, Professor do Magistério Superior**, em 13/12/2024, às 19:27, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Bruna Menelik Naves, Discente**, em 18/12/2024, às 10:54, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).

BRUNA MENELIK NAVES

O DESIGNER DE MODA NO DESENVOLVIMENTO DE SKINS PARA JOGOS:  
GENSHIN IMPACT

Trabalho de Conclusão de Curso de graduação apresentado à Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás como requisito para a obtenção do título de Bacharela em Design de Moda.

Orientador: Profa. Dra. Marina Carmello Cunha

GOIÂNIA

2024

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Menelik Naves, Bruna

O DESIGNER DE MODA NO DESENVOLVIMENTO DE SKINS  
PARA JOGOS: GENSHIN IMPACT [manuscrito] / Bruna Menelik  
Naves. - 2024.

79 f.: il.

Orientador: Profa. Dra. Marina Carmello Cunha.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade  
Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Design de  
Moda, Goiânia, 2024.

Bibliografia.

Inclui fotografias, abreviaturas.

1. Designer de Moda. 2. skins. 3. Genshin Impact. I. Carmello  
Cunha, Marina, orient. II. Título.

CDU 391



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

## ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Ao(s) 11 dia(s) do mês de dezembro do ano de 2024 iniciou-se a sessão pública de defesa do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) intitulado “**O Designer de Moda no Desenvolvimento de Skins para Jogos: Genshin Impact**”, de autoria de **Bruna Menelik Naves**, do curso de Design de Moda, do(a) Faculdade de Artes Visuais da UFG. Os trabalhos foram instalados pelo(a) **Profª Drª Marina Carmello Cunha** – orientador(a) (FAV/UFG)) com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: **Profª Mª Gisele Costa Ferreira da Silva** (FAV/UFG) e **Profª Drª Lorena Pompei Abdala** (FAV/UFG). Após a apresentação, a banca examinadora realizou a arguição do(a) estudante. Posteriormente, de forma reservada, a Banca Examinadora atribuiu a nota final de **10,0**, tendo sido o TCC considerado **aprovado**.

Proclamados os resultados, os trabalhos foram encerrados e, para constar, lavrou-se a presente ata que segue assinada pelos Membros da Banca Examinadora.



Documento assinado eletronicamente por **Marina Carmello Cunha, Professor do Magistério Superior**, em 11/12/2024, às 17:03, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Lorena Pompei Abdala, Professora do Magistério Superior**, em 11/12/2024, às 20:12, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Gisele Costa Ferreira Da Silva, Professora do Magistério Superior**, em 12/12/2024, às 17:25, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [https://sei.ufg.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **5035048** e o código CRC **7402EA3B**.

## RESUMO

O presente trabalho busca trazer a figura do designer de moda dentro da indústria dos jogos, especificamente, no processo de criação de *skins* para personagens de jogos. O objetivo é destacar o profissional da moda nessa indústria e possíveis aberturas para designers nessa área, desenvolvendo *skins* para os protagonistas do jogo Genshin Impact. Para o alcance do objetivo, iniciou-se com um levantamento de dados sobre o mercado de *skins* e a participação de marcas de luxo, seguindo para a compreensão de conceitos gráficos e entrevista com desenvolvedores de jogos. A partir dessa pesquisa, foi realizado o desenvolvimento de 10 *skins* usando como metodologia o *Design Thinking* e o conceito de *Concept Art* para evidenciar a natureza deste trabalho.

Palavras-chave: Designer de Moda; *skins*; Genshin Impact

## **ABSTRACT**

This paper seeks to bring the figure of the fashion designer into the games industry, specifically in the process of creating skins for game characters. The aim is to highlight fashion professionals in this industry and possible openings for designers in this area, developing skins for the protagonists of the game Genshin Impact. In order to achieve the objective, we began by gathering data on the skins market and the participation of luxury brands, followed by an understanding of graphic concepts and interviews with game developers. Based on this research, 10 skins were developed using Design Thinking methodology and the concept of Concept Art to highlight the nature of this work.

**Keywords:** Fashion designer; skins; Genshin Impact

## SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	8
1.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	10
1.2 METODOLOGIA.....	10
2 O PAPEL DO DESIGNER DE MODA NA INDÚSTRIA DOS JOGOS.....	12
2.1 DESENHO DE MODA E CONCEPT ART.....	16
2.2 VISITA AO LAB TIME: CONVERSA COM DESENVOLVEDORES DE GAMES.....	19
3 ANALISANDO AS SKINS.....	21
3.1 GENSHIN IMPACT.....	21
3.2 ANÁLISE DE FIGURINO: PROTAGONISTAS.....	22
3.2.1 Aether.....	19
3.2.2 Lumine.....	25
3.3 ANÁLISE DE FIGURINO: REGIÕES.....	27
3.3.1 Mondstadt.....	27
3.3.2 Liyue.....	31
3.3.3 Inazuma.....	37
3.3.4 Sumeru.....	42
3.3.5 Fontaine.....	46
4 DESENVOLVENDO AS SKINS.....	52
4.1 QUADRO DE REFERÊNCIAS.....	52
4.2 EXPLORAÇÃO: PRIMEIROS RASCUNHOS.....	58
4.3 DESENVOLVIMENTO: LINHAS E COR.....	62
4.4 RESULTADOS.....	64
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	75
6 REFERÊNCIAS.....	76

## 1 INTRODUÇÃO

O termo *skin*, que em tradução literal significa ‘pele’, no contexto dos jogos, é uma expressão usada para se referir a conteúdos adicionais que modificam a aparência de personagens, armas ou elementos do jogo (Lopes et al., 2022). Elas são modificadores visuais, dando aos jogadores opções que mudam cores, cabelos, roupas, acessórios, animações e efeitos visuais de um personagem, muitas vezes inspirados em temas lúdicos, personalidades, datas comemorativas, história do próprio personagem, entre outros.

As *skins* foram adicionadas aos jogos não só com o intuito de personalização dos personagens, mas também como uma forma atrativa de fazer com que jogos gratuitos ou pagos obtenham lucro e mantenham sua *player base*, ou base de jogadores. Este atrativo não se dá somente pelos designs das *skins*, mas por toda a experiência geral do jogador com o jogo, sendo a forma mais simples de mostrar individualidade e status em jogos online e gerar uma dependência pelo que foi investido na compra dessas *skins* (Santos, 2023).

Durante anos desenvolvemos um modelo de negócios do qual muito nos orgulhamos, que permite a qualquer um jogar nossos jogos de graça e gastar dinheiro se quiser. Se os jogadores têm uma forte conexão com um personagem e decidem gastar dinheiro, isso é ótimo. As microtransações são apenas uma ótima maneira de fazer isso, porque permitem que os fãs mostrem que são fãs de seu time favorito e de seus jogadores profissionais favoritos (Faria, 2023).

O objetivo das *skins* é trazer um novo visual a um personagem sem tirar sua essência. Para que isso seja possível, são contratados *character designers*, artistas especializados em criação de personagens para histórias de *games*. Esses profissionais fazem com que seja possível, à primeira vista, conhecer os personagens pela sua postura, expressão e, principalmente, sua vestimenta. As *skins* trabalham com novas possibilidades e contam uma nova história, visando visuais atraentes e, de preferência, inovadores, sendo esse um desafio para *character designers* que não possuem um conhecimento aprofundado em criação de roupas e podem acabar criando designs genéricos.

A moda por sua vez vem adentrando o mundo digital e expandindo as áreas de atuação para seus designers. As marcas de luxo cada vez mais estão se envolvendo com jogos e moda digital, com o objetivo de criar nos consumidores um diferente nível de desejo com as marcas (Santos, 2023), visando também se

conectar com a nova geração e captar possíveis novos consumidores. Visto o lucro gerado pela venda de *skins*, as marcas de luxo também apostam em parcerias com jogos de sucesso. Louis Vuitton em parceria com o jogo online League of Legends, lançou duas *skins* exclusivas para a linha de *skins* da banda virtual True Damage, criadas pelo estilista Nicolas Ghesquière, e, posteriormente, lançou uma coleção cápsula física inspirada nas *skins* (Prado, 2021). Observa-se, por isso, uma abertura no ramo de desenvolvimento de *skins* para os designers de moda.

Apesar da inserção de marcas de luxo no ramo dos jogos, a participação de profissionais da área da moda na criação de roupas para personagens de jogo ainda é um assunto a ser explorado, mesmo que designers de moda tenham capacidades técnicas e artísticas, esse ramo ainda é dominado por profissionais de design gráfico sem formação ou com pouca experiência em moda e design de roupas. Por isso, esta pesquisa tem como foco trazer a figura do designer de moda na área de criação de conceito de *skins*, levando em consideração conhecimentos técnicos e artísticos necessários para a realização desses projetos e o conceito dos autores Tepe e Koohnavard (2023) de moda híbrida, onde o profissional trabalha tanto no meio físico quanto no digital.

O objeto de estudo desta pesquisa é o jogo *Genshin Impact* da desenvolvedora chinesa *Hoyoverse*. *Genshin Impact* é um gacha, ou seja, um jogo gratuito em que há moedas virtuais que podem ser gastas na obtenção de personagens, armas e *skins* por meio de sorte em *banners*. É um RPG de aventura de mundo aberto, que se passa no mundo de fantasia chamado Teyvat. A história do jogo gira em torno de dois irmãos gêmeos, Aether e Lumine, separados em sua jornada por uma deusa desconhecida. O gêmeo escolhido pelo jogador sai a procura de seu parente em um novo mundo. Teyvat é dividida em 7 regiões, atualmente sendo 6 delas exploráveis, cada uma tendo como fonte de inspiração países e culturas reais, que influenciam na arquitetura, fauna, flora, trilha sonora e, principalmente, nas vestimentas dos personagens do jogo, sendo esse o motivo da escolha do mesmo.

O presente trabalho tem como objetivo geral destacar a possibilidade de inserção de profissionais da área de moda na criação de figurinos para personagens de jogos e desenvolver propostas de *skins* para os personagens principais, Aether e Lumine, do jogo *Genshin Impact*, utilizando análises baseadas no estudo de vestimenta das cinco regiões presentes no jogo e as respectivas culturas nas quais

foram inspiradas.

## 1.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Apresentar trabalhos e aberturas para o designer de moda dentro da indústria dos jogos
2. Apresentar conceitos e métodos artísticos usados por designers para representação de ideias
3. Analisar vestimentas e acessórios de personagens presentes no jogo Genshin Impact
4. Desenvolver dez artes de conceito aplicando a metodologia de design escolhida

## 1.2 METODOLOGIA

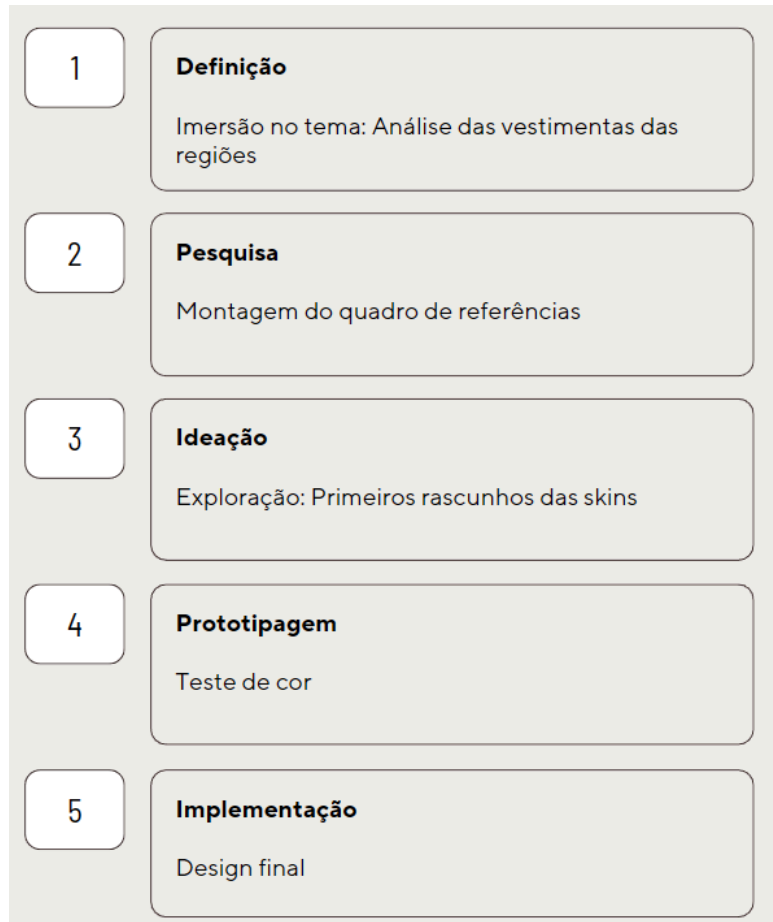
A pesquisa tem caráter exploratório usando de materiais bibliográficos e vídeos para o levantamento de informações, quanto a sua abordagem, a pesquisa é qualitativa, onde se busca por meio de observação e entrevistas, analisar, e, interpretar dados para a execução do projeto.

O método a ser utilizado para o desenvolvimento do produto é o Design Thinking proposto por Ambrose e Harris (2011) adaptado por Sousa (2019) para que fosse usado no processo de criação de personagens. Sousa (2019) reinterpreta as sete etapas propostas por Ambrose e Harris (2011): definir, pesquisar, gerar ideias, testar protótipos, selecionar, implementar e aprender, ampliando seu uso para além do desenvolvimento de produtos e serviços. Em sua reinterpretação, Sousa (2019) esclarece as etapas, em:

- **1° Definição:** Imersão no tema e Briefing
- **2° Pesquisa:** Montagem do quadro de referências
- **3° Ideação:** Exploração de rascunhos
- **4° Prototipagem:** Teste de cor e forma
- **5° Seleção:** Selecionar e aprimorar os melhores designs
- **6° Implementação:** Design final
- **7° Aprendizado:** Considerações acerca do desenvolvimento

Para esse projeto a metodologia de Sousa (2019) foi adaptada para se ajustar ao objetivo do projeto (Figura 1).

Figura 1 - Etapas da metodologia adaptadas para o projeto



Fonte: Autor

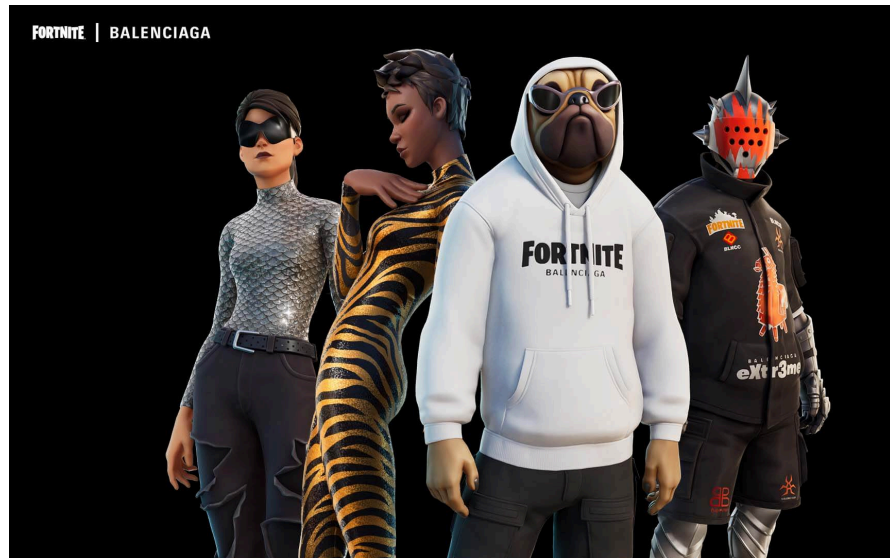
## 2 O PAPEL DO DESIGNER DE MODA NA INDÚSTRIA DOS JOGOS

Para Coco Chanel "Moda não é algo que existe apenas nos vestidos. Moda está no céu, na rua; tem a ver com ideias, com a maneira como vivemos, com o que está acontecendo" (Madsen, 2015, p.124), ou seja, para Chanel, a moda é um reflexo da sociedade e das mudanças que nela ocorrem. Naturalmente, com os avanços tecnológicos e a expansão dos ambientes virtuais, a moda se reinventa nessa realidade virtual e ganha espaço em jogos *online* em que jogadores têm a liberdade de vestir seus personagens como desejam (Jenkins, 2009 *apud* Lopes et al., 2022).

O sucesso de comercialização de *skins* em jogos se iniciou com o jogo *Counter-Strike: Global Offensive*, quando a desenvolvedora introduziu o *Arms Deal* que anunciava a adição de visuais para as armas do jogo dando início ao conceito de microtransações para compras de *skins* (Skin.Club, 2024), posteriormente, vários jogos gratuitos adotaram esse método como forma de gerar receita. Segundo a plataforma DMarket, a negociação de *skins* movimenta cerca de US \$40 bilhões por ano, reforçando os novos hábitos de consumo da nova e futura geração, que influenciam de forma direta outros mercados (Lopes et al., 2022), em uma pesquisa realizada pela Nimo TV encomendada pela Forbes (Pacete, 2022), os jogadores dizem consumir esses itens cosméticos para deixar seus personagens mais bonitos, alavancar sua vontade de jogar e desenvolver contas mais interessantes para serem vendidas.

Nos últimos anos as marcas de luxo vem adentrando o mundo dos *games* através de parcerias com jogos de sucesso. Marcas como Balenciaga e *Louis Vuitton* em parceria com o *Fortnite* (Figura 2) e *League of Legends* criaram *skins* exclusivas para os jogos juntamente com coleções físicas inspiradas nessas *skins*, o objetivo é buscar um novo público consumidor para as marcas, Demma Gvasalia, diretor criativo da casa Balenciaga, em entrevista a Vogue norte-americana diz "Não quero que meu público potencial fique limitado às mulheres nos palácios de Veneza" (Estevão, 2023), apostando assim em jogadores que investem em *skins* periodicamente como potenciais futuros consumidores da marca (Lopes et al., 2022).

Figura 2 - Skins Balenciaga



Fonte: Fortnite, 2019. Disponível em:

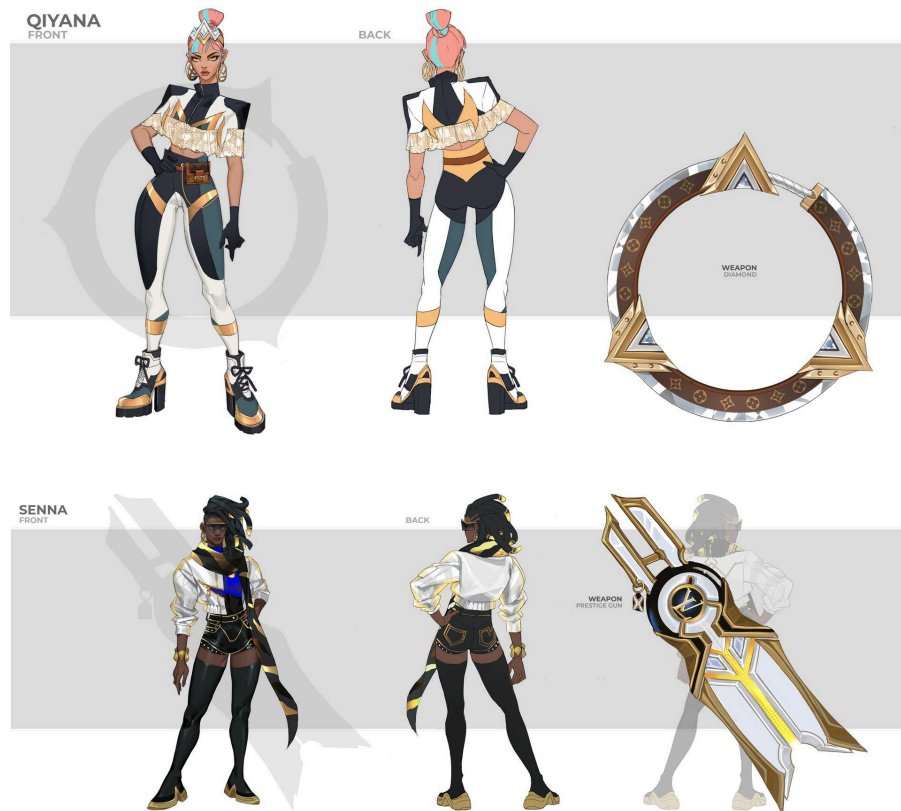
<https://www.fortnite.com/news/high-digital-fashion-drops-into-fortnite-with-balenciaga>

A parceria entre *Louis Vuitton* e *League of Legends* gerou duas skins de Prestígio<sup>1</sup> para as personagens Qiyana e Senna (Figura 3), e uma coleção cápsula inspirada nas skins, ambos assinados pelo estilista e diretor artístico de coleções femininas Nicolas Ghesquière, que desenvolveu o design das roupas para as skins das personagens. *Louis Vuitton* trabalhou juntamente com Nancy Kim, *concept artist*<sup>2</sup> da Riot Games, para dar vida às personagens dentro dos designs da marca, desenvolvendo a aparência que melhor se encaixava com os figurinos. *Ghesquière* pontua em uma entrevista para a *Vogue* como foi ver seus designs dentro do jogo “Você sente o tecido: como ele está se movendo, o peso da textura. É incrível.” (Phelps, 2019), tal fala expõe a importância para o profissional que está executando a modelagem 3D e pintura, de entender sobre tecidos, caimento e texturas para dar o efeito pretendido e conseguir passar esses aspectos para os jogadores.

Figura 3 - Concept art das skins de Prestígio em parceria com a Louis Vuitton

<sup>1</sup> Skins exclusivas e alternativas a versão comum, são obtidas pelo passe de batalha pago do jogo

<sup>2</sup> Artistas que trabalham com *Concept Art*



Fonte: Nancy Kim, 2019-2020. Disponível em: <https://www.artstation.com/nkim>

Segundo o site *Tyranny of Style* (2015), à medida que a indústria de jogos cresce, a qualidade gráfica, enredos, UI<sup>3</sup> e gráficos se aprimoram, e empresas de jogos começam a ver o potencial inexplorado de contratar figurinistas para melhorar as produções. Até o momento, os designers gráficos e os *concept artists* dominam a área de criação de figurinos para personagens de jogos, porém para o *Tyranny of Style*, mesmo que esses artistas tenham ótimas habilidades, eles não se comparam com figurinistas que possuem conhecimentos de história de figurinos, construção de vestimentas e psicologia de vestuário, que podem agregar muito em um projeto.

Lyn Paolo, figurinista de filmes e séries como *Rainha Charlotte: Uma História*, *Bridgerton* (2023), *Shameless* (2011), *Escândalos: Os bastidores do Poder* (2012) entre outros, trabalhou como figurinista no jogo *Grand Theft Auto Five* da desenvolvedora de jogos *Rockstar Games*. A figurinista desenvolveu vestimentas para todos os personagens do jogo (Figura 4) e o processo se igualou ao mesmo utilizado com figurinos para filmes e séries, porém, com a facilidade de alterar cor e texturas das vestimentas por ser um método digital. Segundo Paolo, a equipe enviou

<sup>3</sup> Interface de usuário

painéis conceituais detalhados dos personagens, e após o recebimento desses painéis, ela trabalhou em encontrar roupas que definissem esse personagens, esboçando suas ideias para entregar a equipe do jogo. Paolo diz ao final da entrevista para o *Tyranny of Style*, que espera que outras empresas de jogos entendam e apreciem a importância de vestir os personagens com roupas reais, considerando aumentar o realismo dos jogos com movimentos e texturas de peças reais.

Figura 4 - Personagem do Jogo *Grand Theft Auto Five*



Fonte: Rockstar Games, 2015. Disponível em: [www.RockStarGames.com](http://www.RockStarGames.com)

Com o avanço da tecnologia, surgem novos ramos de trabalho, inclusive para os designers de moda, sendo importante investir em disciplinas e formação de programas CAD<sup>4</sup>, como Audaces e CLO 3D, incentivando designers a serem profissionais híbridos e se adequarem a essa nova realidade virtual. Santos (2023), também cita que essa abertura do físico para o digital deve ser aproveitada pelos profissionais da moda, para criar vínculos dentro desse mercado de jogos e demonstrar as vantagens que esse mercado teria ao ter em sua equipe um designer de moda, visto que, são os profissionais que podem agregar tanto na elaboração dos figurinos, por terem como bagagem, história da moda, conhecimento de tendências e subculturas, psicologia da cores e outros; quanto na modelagem 3D, por conhecerem sobre modelagem, caimento de tecidos e texturas.

---

<sup>4</sup> CAD (Computer Aided Design), que traduzido significa “desenho por auxílio de computador”

## 2.1 DESENHO DE MODA E CONCEPT ART

A representação gráfica em um projeto se faz necessária para a compreensão das ideias. Na moda, o desenho tem a finalidade de demonstrar como o produto será antes de sua confecção, os traços e técnicas usados nesses desenhos devem reproduzir fielmente os materiais e acabamentos dessa peça de vestuário. O foco do desenho de moda é a roupa, dessa forma a atenção do *designer* de moda está na representação de texturas e caimento dessas peças, as técnicas de colorização devem levar em consideração a densidade dos tecidos e textura (Gagnato, 2008).

A indústria da moda denomina o desenho de moda como *croqui*, que pode ser definido como a representação de ideias do *designer*, a partir do uso de desenhos, sendo uma junção do pensar e do fazer um produto de moda nos termos projetuais (Gagnato, 2008). Sua importância na moda é convencer a indústria a comprar e fabricar suas ideias.

Outra forma de representação gráfica na moda é a ilustração de moda (Figura 5) que, diferente do desenho de moda, se concentra na mensagem. A ilustração está no campo experimental buscando desenvolver novas estéticas e conceitos de comunicação de moda e estilo de vida (Gagnato, 2008). São utilizadas pelas marcas para criar uma identificação com os consumidores, demonstrando os valores e referências dessa marca. A ilustração não segue um padrão e não se preocupa com o detalhamento das peças de vestuários, sua preocupação é com a experimentação de formas e composição tendo como objeto central a roupa.

Figura 5 - Ilustração de moda por Alceu Penna



Fonte: Google Art & Couture. Disponível em:  
<https://artsandculture.google.com/story/VAVxBoQ3UYfClg?hl=pt-BR>

Na indústria de jogos, se dá o nome de *Concept Art*, ou arte de conceito, para as representações gráficas de ideias. Segundo Anjin Anhut, diretor artístico e *concept artist*, a *concept art* é “um trabalho sujo que deve ser feito para estabelecer a visão inicial de um projeto” (Revo Space, 2020), sendo uma ferramenta usada na indústria de entretenimento como jogos, séries e filmes animados. A *concept art* é a conceituação visual de um projeto, sendo um guia ao longo do desenvolvimento, é uma etapa fundamental para o início de um projeto, influenciando diretamente no resultado final de uma produção (Takahasi e Andreo, 2011 *apud* VERDELLI, 2016).

Uma área de especialização dentro do *concept art* é o de *character design*, ou design de personagem (Figura 6), voltada para criação de personagens sejam humanos ou de outras espécies. O *character designer*, tem como objetivo criar um produto visual com base em um *briefing* escrito e/ou imagético, esse profissional tem que estar alinhado com a história, personalidade e motivações dessa personagem para o desenvolvimento deste produto (Sousa, 2019).

O design de um personagem tem grande importância no sucesso de uma produção, as vestimentas, aparência, visual e personalidade são atrativos para as

pessoas que as consomem. Scott McCloud (1995), quadrinista, ressalta a necessidade dos personagens possuírem traços próprios, usando os aspectos “intrínsecos” e “extrínsecos” para a elaboração de seus personagens. Os aspectos intrínsecos podem ser definidos como a personalidade, caráter e história, e os extrínsecos, o visual, dando destaque às vestimentas e suas cores, que oferecem informações sobre a personagem e sua história, às vezes, abordando algum simbolismo.

Figura 6 - *Concept Art* da personagem Venomess de Wayfinder



Fonte:Hicham Habchi, 2023. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/w0nXLL>

O desenho de moda centra no vestuário, enquanto o *concept art*, centra em uma representação completa do personagem e vestuário. Para o designer de moda adentrar o ramo de *concept art* e design de personagens, além do conhecimento já estabelecido de design de roupas, ele deve dispor de senso de perspectiva e cores e ter um bom domínio de desenho e técnicas (Zupi, 2010 *apud* Verdelli, 2016), ou seja, há a necessidade de estudos relacionados a desenho de figura humana e não humana e técnicas de pintura digital, além de estudos relacionados a design de personagem.

## 2.2 VISITA AO LAB TIME: CONVERSA COM DESENVOLVEDORES DE GAMES

Com o intuito de conhecer os processos de desenvolvimento de um jogo, mais especificamente a elaboração e execução dos personagens de um jogo, a orientadora deste trabalho entrou em contato com o Lab TIME<sup>5</sup>, localizado no Campus Samambaia, para uma visita de campo e uma conversa informal com os estudantes que estão desenvolvendo um jogo educacional com tema distópico baseado em Goiânia.

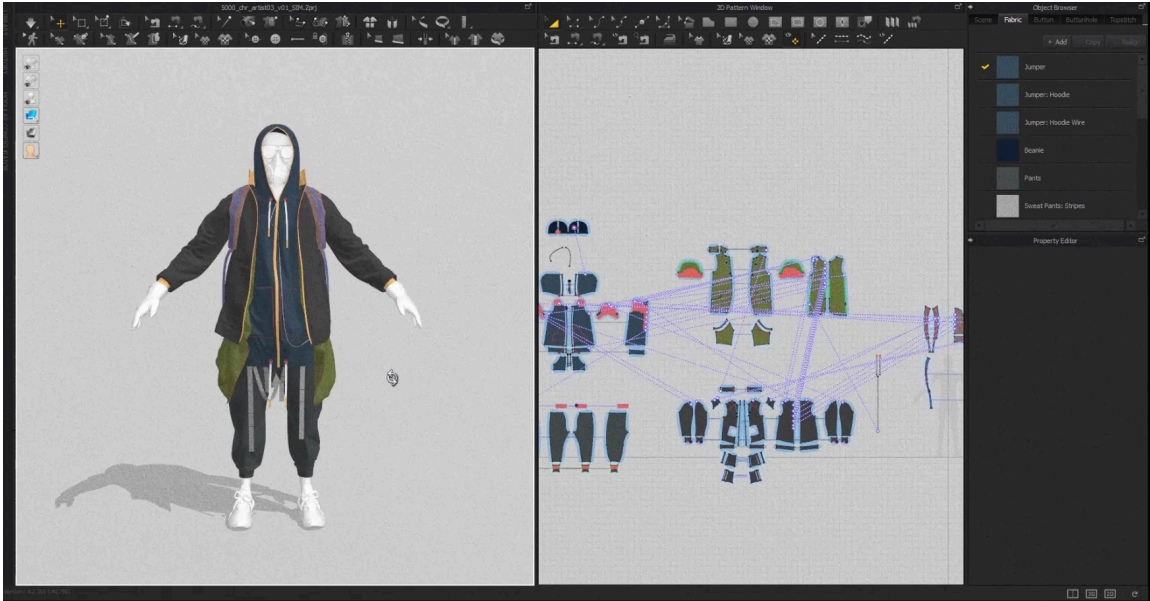
O primeiro ponto abordado foi o design de personagem, segundo a estudante, o primeiro passo é definir quem é este personagem e seu papel na história. Essa definição inclui a origem, personalidade, caráter e características físicas e mentais, isso é passado para o *concept artist* com referências escritas e imagéticas, que serão usadas para criar o conceito desse personagem. Nessa etapa, o artista irá trabalhar na concepção da ideia, criando a aparência e roupas, escolhendo as cores e definindo os tecidos e texturas que serão usados, após a finalização dessa etapa, essas informações são enviadas aos artistas que irão trabalhar na modelagem 3D da personagem.

Na fase da modelagem 3D focamos em conversar sobre a modelagem do vestuário, a estudante apresentou o programa Marvelous Designer (Figura 7) que é usado para a modelagem das peças de roupa, segundo ela, a forma de modelar essas roupas se iguala a modelagem plana usada na moda. Após feita as partes da roupas, elas são conectadas e 'costuradas' para formar a peça completa, que já sai no corpo do modelo 3D com as dobras e vincos de acordo com planejamento feito na fase da modelagem plana. A estudante pontuou que na modelagem 3D o que torna um tecido mais maleável ou mais pesado é a quantidade de polígonos que foram usados para modelar a peça, sendo assim, quanto mais polígonos, maior será o caimento da peça, porém isso impacta diretamente no arquivo final do jogo, pois quanto mais detalhes o modelo 3D tiver mais pesado será o jogo.

Figura 7 - Interface do programa Marvelous Designer

---

<sup>5</sup> Laboratório de Tecnologia da Informação e Mídias Educacionais da Universidade Federal de Goiás, é um espaço que promove experimentações e ações criativas em seus projetos de pesquisa e de desenvolvimento de tecnologias interativas educacionais



Fonte: Marvelous Designer, 2024. Disponível em:

<https://marvelousdesigner.com/discover/cases/view/209>

A segunda etapa do 3D é a pintura, é nela que são adicionadas aos modelos as cores e texturas. Conversando com um dos desenvolvedores que trabalham na área de pintura, ele comenta que a parte de pintura é cheia de truques sendo possível adicionar detalhes que não estão nos modelos 3D, isso possibilita que os modelos sejam menos trabalhados e consequentemente mais leves, pois os detalhes como estampas, padrões, relevos e outros, podem ser todos feitos na etapa de pintura. No vestuário a pintura é necessária para dar textura às roupas, fazendo com que seja possível identificar os tecidos das vestes do personagem, em casos de modelos 3D mais simples, a pintura tem o objetivo de dar uma sensação de caimento nas peças através da pintura de dobras e sombreamento.

### 3 ANALISANDO AS SKINS

Conforme o método de Design Thinking adaptado por Sousa (2019) propõe, o primeiro passo é a definição do projeto, importante para imergir no tema e criar um briefing com diretivas claras e coesas com o que se quer obter ao final do projeto. Assim como conversado com o time do LabTIME, a imersão no tema é uma etapa essencial para entender o projeto e, principalmente, sua estética, por isso neste tópico buscou-se analisar o conteúdo disponível no jogo para o desenvolvimento posterior das *skins*.

#### 3.1 GENSHIN IMPACT

*Genshin Impact* é um jogo eletrônico gratuito disponível para celular, computador e videogame, sendo um RPG de aventura de mundo aberto, onde o jogador explora um mundo de fantasia chamado *Teyvat*. O jogo tem como público alvo jovens e adultos, contando com mais de 60 milhões de jogadores ativos por mês. A história tem como foco os irmãos gêmeos Aether e Lumine, que se aventuram para conhecer novos mundos, até que, em uma delas, ambos são separados por uma deusa desconhecida, a partir desse ponto o jogador tem a opção de seguir a aventura com um dos gêmeos e iniciar sua jornada no mundo de *Teyvat* em busca do gêmeo desaparecido.

O mundo de fantasia de *Teyvat* possui sete nações, sendo elas Mondstadt, Liyue, Inazuma, Sumeru, Fontaine, Natlan e Snezhnaya, e cada uma delas é comandada por um arconte, que está atrelado a um elemento e um ideal que determina o modo de governo de suas nações. O jogo possui sete elementos que convergem e criam reações que ajudam no combate do jogo, são eles: Anemo, Geo, Electro, Dendro, Hydro, Pyro e Cryo, nomes de etimologia grega que em tradução livre significa vento, terra, eletricidade, planta, água, fogo e gelo. Esses poderes elementais são dados aos mortais pelos arcontes em forma de uma 'Visão', que são cristais esféricos com a cor e símbolo do elemento em questão, essas visões concedem aos portadores o poder de manipular esses elementos para o combate, principal modo de jogo junto com a exploração.

## 3.2 ANÁLISE DE FIGURINO: PROTAGONISTAS

Aether e Lumine ou como são chamados no jogo, Viajantes, são os protagonistas jogáveis de Genshin Impact, ambos não fazem parte do universo de Teyvat, sendo viajantes extramundo. No artigo de Oliveira et al. (2014) são citados os arquétipos de Hartas (2005) que classificam os tipos de personagens existentes em jogos virtuais, dentro dessa classificação, os gêmeos estão dentro do arquétipo *The Reluctant Hero*, indivíduos comuns que não tinham intenção de estar envolvidos na trama, mas por motivos externos entram no roteiro, normalmente usam vestes casuais de cores sóbrias, evitando chamar atenção.

Desse modo, foram analisados os figurinos de ambos os gêmeos, pontuando elementos de seus designs e definindo quais serão aproveitados no momento de criação das *skins*.

### 3.2.1 Aether

Aether (Figura 8) é o viajante masculino do jogo, seu nome tem raízes na mitologia grega e deriva da palavra de mesma origem, aither, que significa ar puro ou céu limpo. Seu design consiste em um cabelo longo, loiro, preso em uma trança única que desce ao longo das costas, um cachecol que se prende a uma capa, um cropped, luvas, uma calça com uma espécie de cinturão e uma bota de cano longo. As cores que predominam em suas vestimentas são o marrom, com uma variação na intensidade dos tons, amarelo ouro e o branco.

Figura 8 - Folha de referência da personagem Aether



Fonte Dragaliaarchive. Aether Ref Sheet. Página do X. 2022. Disponível em: <https://twitter.com/DragaliaArchive/status/1707640944432951686>. Acesso em: 21 ago. 2024.

Sua silhueta é em formato de losango, mais fechada. Suas vestes são adornadas por um tipo de metal dourado com formas losangulares que remetem a estrelas e corpos celestes, pontuando sua ligação com o universo, essas formas se estendem para as estampas na capa e no cachecol (Figura 9).

Figura 9 - Quadro de análise do design da personagem Aether



Fonte: Compilação do autor<sup>6</sup>

Os viajantes também controlam os elementos presentes no jogo, como não possuem as visões como os outros personagens, a forma de identificação é por meio de adornos que brilham com a determinada cor do elemento. Aether possui essas luzes no brinco, no adorno do peitoral, nos pingentes das extremidades da capa e do cachecol, na articulação do punho e nas joelheiras da bota.

Como guia para o desenvolvimento das *skins*, alguns detalhes do design original foram mantidos para que a essência do personagem não fosse perdida. Nesse caso, a silhueta, a paleta de cores, os adornos e padrões losangulares e os locais nas quais as luzes de identificação de elemento estão localizadas foram mantidos ou sofreram leves alterações nas *skins*.

<sup>6</sup> Fontes das imagens: Dragaliaarchive. Aether Ref Sheet. Página do X. 2022. Disponível em: <https://twitter.com/DragaliaArchive/status/1707640944432951686>. Acesso em: 21 ago. 2024. gabrielvict. Aether Model. The Models Resource. 2022. Disponível em: [https://www.models-resource.com/pc\\_computer/genshinimpact/model/45955/](https://www.models-resource.com/pc_computer/genshinimpact/model/45955/). Acesso em: 20 ago. 2024. Traveler. Pinterest. 2021. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/491314640612301909/>. Acesso em: 20 ago. 2024

### 3.2.2 Lumine

Lumine (Figura 10) é a viajante feminina do jogo, seu nome vem do inglês e significa iluminar. Seu design consiste em um cabelo curto loiro com mechas longas na frente, um lenço no pescoço que desce ao longo das costas, um vestido mullet em camadas, luvas e uma bota de cano bem longo que vai até o joelho. As cores predominantes de sua paleta são o branco, azul e o bronze.

Figura 10 - Folha de referência da personagem Lumine



Fonte: Dragaliaarchive. Lumine Ref Sheet. Página do X. 2022. Disponível em:

<https://x.com/dragaliaarchive/status/1707641060430643423?s=61&t=9kT2zSFaUZ24st9szuec0A>.

Acesso em: 21 ago. 2024

Sua silhueta é no formato de losango, mais aberto. Suas vestes possui alguns adornos espalhados pela roupa em bronze em formas losangulares que remetem a estrelas e corpos celestes, e diferente do design de seu irmão, suas roupas não possuem estampas, porém os tons de azul são usados nas extremidades das camadas do vestido para criar uma moldura na vestimenta, em seu lenço o azul é usado para criar um degradê de cores tanto na parte interna quanto na externa (Figura 11).

Figura 11 - Quadro de análise do design da personagem Lumine



Fonte: Compilação do autor<sup>7</sup>

Assim como o irmão, Lumine possui identificadores luminosos para os elementos ao longo de sua vestimenta, Esses adornos estão localizados nos botões das flores em sua cabeça, no comprimento e ponta do lenço, no peitoral e no início da bota em meio aos adornos de bronze.

Como guia para o desenvolvimento das *skins*, foram mantidos alguns detalhes do design original sendo eles a silhueta losangular aberta, a paleta de cores, a localização das luzes identificadoras do elemento e os adornos em forma losangular para que a essência do figurino da personagem não fosse perdida.

<sup>7</sup> Dragaliaarchive. Lumine Ref Sheet. Página do X. 2022. Disponível em: <https://x.com/dragaliaarchive/status/1707641060430643423?s=61&t=9kT2zSFaUZ24st9szuec0A> . Acesso em: 21 ago. 2024

gabrielvict. Lumine Model. The Models Resource. 2022. Disponível em: [https://www.models-resource.com/pc\\_computer/genshinimpact/model/45957/](https://www.models-resource.com/pc_computer/genshinimpact/model/45957/). Acesso em: 20 ago. 2024

Traveler. Pinterest. 2021. Disponível em: <https://cl.pinterest.com/pin/838302918148731578/> Acesso em: 20 ago. 2024

### 3.3 ANÁLISE DE FIGURINO: REGIÕES

O mundo de *Teyvat* é dividido em sete nações e cada uma delas tem inspiração em países e culturas reais, que influenciam diretamente na arquitetura, músicas, comidas, fauna, flora e nos figurinos dos personagens jogáveis e não jogáveis do local. Como parte da imersão no tema foi analisada cada região do jogo separadamente, buscando compreender as influências culturais na criação de cada nação, além de uma pequena análise dos designs dos personagens femininos e masculinos de cada região, entendendo o que pode ser aplicado nas *skins* desenvolvidas para os protagonistas.

#### 3.3.1 Mondstadt

A primeira nação do jogo na qual o Viajante começa sua jornada em busca de seu gêmeo é Mondstadt (Figura 12), nação que venera Barbatos, o Arconte Anemo que tem como ideal a liberdade. A nação é controlada pelos Cavaleiros de Favonius, uma ordem responsável por proteger e aplicar as leis em sua nação, mantendo a crença na liberdade, ideal de seu deus.

Figura 12 - Mondstadt



Fonte: Compilado do autor

Mondstadt é inspirada na Alemanha e países do norte da Europa, em sua arquitetura há construções que demonstram a técnica de construção Enxaimel, que

são construções medievais típicas germânicas feitas de madeira de carvalho, os moinhos de vento muito comuns nos Países Baixos e a igreja em arquitetura gótica, com referências a Catedral de Colônia na Alemanha (Figura 13).

Figura 13 - Comparativo de Mondstadt com construções alemãs

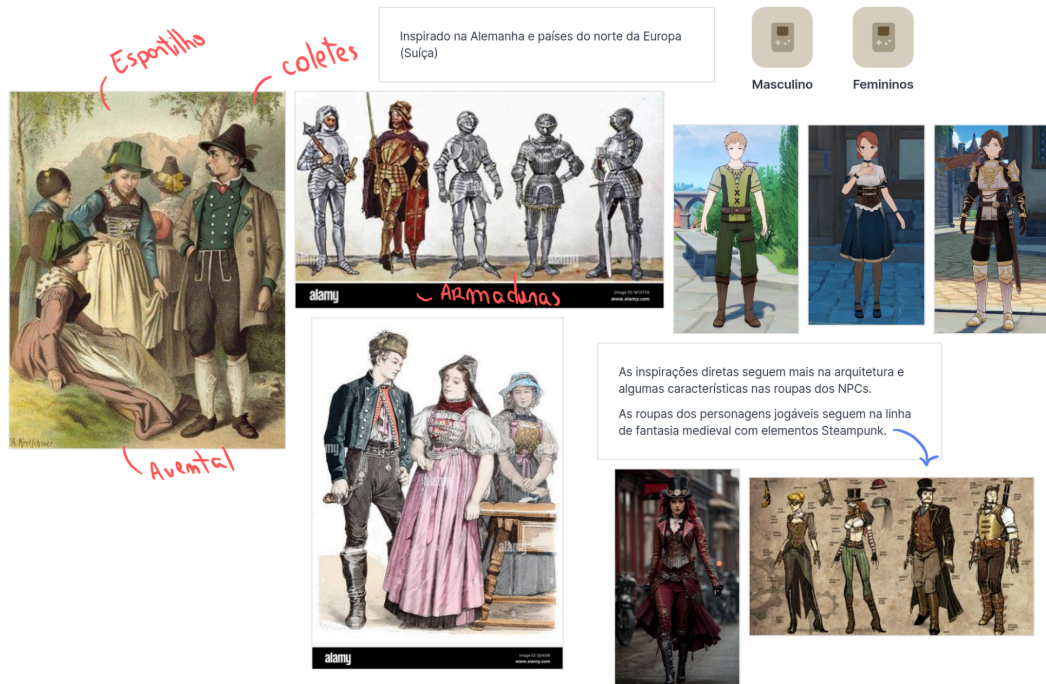


Fonte: Compilação do autor<sup>8</sup>

A inspiração alemã segue para as vestimentas dos personagens locais, as mulheres vestem uma versão moderna dos *tracht* tradicionais usados no século 19, as mangas e saias são encurtadas e o *bodice* se torna um espartilho. Trazendo o elemento de fantasia, as roupas masculinas dos personagens não jogáveis misturam a essência dos *trachts* com elementos de fantasia medieval como as botas de cano longo e amarração em corda na frente da camisa. As armaduras medievais eram completas e feitas de metais como bronze, ferro ou alumínio, no jogo as armaduras são simplificadas e usam como inspiração a estética de fantasia medieval, misturando roupas comuns com partes de armadura (Figura 14).

<sup>8</sup> A esquerda prints tirados do jogo Genshin Impact Artmechanic. Hornbug Fachwek. 2018. Disponível em: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/0/04/Hornburg\\_Fachwerk.jpg/1280px-Hornburg\\_Fachwerk.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/0/04/Hornburg_Fachwerk.jpg/1280px-Hornburg_Fachwerk.jpg) . Acesso em: 1 out 2024  
Powertraveller.Cologne: Old Town Highlights Walking Tour. Disponível em: <https://powertraveller.com/cologne-old-town-highlights-walking-tour/> . Acesso em: 1 out 2024

Figura 14 - Quadro de análise das vestimentas



Fonte: Compilação do autor<sup>9</sup>

Em Mondstadt os personagens jogáveis são divididos em duas classes principais, Aventureiros e Cavaleiros, e seus figurinos possuem a estética de fantasia medieval com toques de Steampunk. Seus designs são únicos e contam através de suas roupas suas histórias e ocupações.

Os aventureiros masculinos (Figura 15) se vestem de forma despojada. Bennett é um aventureiro jovem, e as escolhas de design para traduzir esses pontos foram a adição de um óculos aviador, uma bolsa de cintura, vestes com remendos e adornos como lenços e cintos dão a sensação do personagem estar “equipado”. Razor é um jovem que foi criado por lobos, suas vestes são mais simples tendo como roupas um lenço como parte de cima, além de acessórios que remetem a ossos e dentes.

<sup>9</sup> Montagem com imagens coletadas do Google Imagens e prints do jogo Genshin Impact Kretschmer, Albert. Traje alemão, Bayern Lachenau. Disponível em: <https://www.meisterdrucke.pt/impressoes-artisticas-sofisticadas/Albert-Kretschmer/114587/Traje-alem%C3%A3o%2C-Bayern-Lachenau.html> . Acesso em: 19 set 2024  
Bildagentur-online. Trajes dos cavaleiros na Alemanha do século XV. Disponível em: [alamyimages](https://www.alamy.com/citizens-in-germany-in-the-western-baar-in-contemporary-costume-ca-1850-automated-translation-image550693104.html) . Acesso em: 19 set 2024  
Sueddeutsche Zeitung Photo. Citizens in Germany in the western Baar in contemporary costume, ca. 1850. Disponível em: <https://www.alamy.com/citizens-in-germany-in-the-western-baar-in-contemporary-costume-ca-1850-automated-translation-image550693104.html> . Acesso em: 19 set 2024

Figura 15 - Quadro de análise das vestimentas dos personagens masculinos



Fonte: Compilação do autor<sup>10</sup>

Os cavaleiros vestem roupas formais cheias de adornos dourados. Albedo é o Chefe Alquimista, seu design é composto por um colete e um jaleco com capuz, fazendo referência a região fria na qual ele faz suas pesquisas. Kaeya é um personagem misterioso e o Capitão da Cavalaria, seu design é elegante e intrigante, o tapa olho e as pulseiras com *spikes* tem como objetivo trazer a rebeldia do personagem, enquanto a capa com pêlos contrasta com esses elementos trazendo um ar nobre.

Após a análise dos figurinos masculinos notou-se que os designs possuíam características em comum, sendo ela adornos dourados, luvas, botas de cano longo e cintos e fivelas espalhadas pelas roupas. Esses detalhes em comum foram usados como um guia na criação da *skin* Mondstadt para o personagem Aether.

As personagens femininas (Figura 16) têm designs mais reveladores e padronizados. Noelle é uma empregada que sonha em ser uma cavaleira, suas roupas misturam a armadura com os vestidos comumente usados por empregadas dentro do jogo. Jean é a Grande Mestre Intendente dos Cavaleiros de Favonius, seu figurino é composto por uma capa adornada, um espartilho com cauda estampado com o símbolo dos cavaleiros e sua bota traz as joelheiras usadas nas armaduras dos cavaleiros não jogáveis.

<sup>10</sup> Montagem a partir de imagens coletadas no site Genshin Impact Wiki. Disponível em: [https://genshin-impact.fandom.com/pt-br/wiki/Personagens\\_Jog%C3%A1veis\\_de\\_Mondstadt](https://genshin-impact.fandom.com/pt-br/wiki/Personagens_Jog%C3%A1veis_de_Mondstadt). Acesso em: 20 set 2024

Figura 16 - Quadro de análise das vestimentas das personagens femininas



Fonte: Compilação do autor<sup>11</sup>

Sucrose é uma alquimista especializada em bioalquimia, em seu cinto há tubos de ensaio, uma escolha de design para referenciar sua personalidade tímida foi os óculos redondos. Amber é uma aventureira dos Cavaleiros de Favonius, sua vestimenta é despojada, e assim como Bennett, Amber possui em seu design o óculos aviador e a bolsa de cintura.

Após a análise dos figurinos femininos notou-se características em comum entre todas as personagens, sendo elas meias e botas de cano longo, luvas, o uso do espartilho e adornos dourados e armaduras adaptadas ao longo das vestes. Esses pontos foram usados como guia para a criação da *skin* Mondstadt da personagem Lumine.

### 3.3.2 Liyue

A segunda nação a qual o Viajante visita é Liyue (Figura17), a nação dos contratos que é regida por Morax, o Arconte Geo. A nação é controlada pelos Qixing de Liyue, um comitê formado por sete comerciantes e líderes empresariais

<sup>11</sup> Montagem a partir de imagens coletadas no site Genshin Impact Wiki. Disponível em: [https://genshin-impact.fandom.com/pt-br/wiki/Personagens\\_Jog%C3%A1veis\\_de\\_Mondstadt](https://genshin-impact.fandom.com/pt-br/wiki/Personagens_Jog%C3%A1veis_de_Mondstadt). Acesso em: 20 set 2024

que tratam de assuntos governamentais e comerciais de Liyue aplicando as políticas estabelecidas pelo seu Arconte.

Figura 17 - Liyue



Fonte: Compilação do autor

Liyue é uma cidade portuária e tem como inspiração a China, sua arquitetura é baseada nas construções da China Imperial conhecidas pelos seus telhados de telhas amarelas, pilastras na cor vermelha sustentadas por *dougongs*, elemento estrutural feitos a partir da junção de suportes de madeira característico de estruturas tradicionais em alguns países da Ásia, as construções também contam com estátuas de animais como o leão e o dragão chinês em seu exterior e lanternas para a iluminação. Algumas das paisagens e geografia da nação se baseiam em paisagens naturais da China (Figura 18), como exemplo o “Lago de Luhua” é baseada nas piscinas do Parque Nacional HuangLong, e a “Ilhota de Dihua” tem como inspiração Guilin, situada em Zhuang (Genshin Impact, 2020).

Figura 18 - Comparativo de Liyue com regiões da China



Fonte: Compilação do autor<sup>12</sup>

As vestimentas dos personagens misturam elementos clássicos com o moderno. As roupas dos personagens não jogáveis tem como fonte de inspiração os *hanfus* usados na Dinastia Qing, as mulheres são vestidas com um casaco de manga longa com botões de nó chines, uma saia longa e o *yunjian*, ou, colar de nuvem, aplicado no casaco. Os homens vestem uma versão moderna do hanfu masculino, um casaco de mangas curtas, um cinto e nos pés, uma variação do sapato chinês com cano longo. Os militares usam uma armadura inspirada nas usadas pelo exército da Dinastia Qing (Figura 19).

<sup>12</sup> A esquerda prints tirados do jogo Genshin Impact Leonhardt, Cristina. Huanglong. 2015. Disponível em: <https://cuorecurioso.com/huanglong-o-parque-das-piscinas-das-fadas-ou-o-novo-lugar-mais-lindo-do-mundo/> . Acesso em: 01 out 2024  
Yangtze. Stunning Guilin: Legends of the Limestone Peaks and Caves. 2005. Disponível em: <https://www.yangtze.com/holiday/stunning-guilin-yangshuo/> . Acesso em: 01 out 2024

Figura 19 - Quadro de análise das vestimentas



Fonte: Compilação do autor<sup>13</sup>

Liyue tem uma variedade nos personagens jogáveis, cada um deles representando algo cultural chinês em seus designs e histórias, suas vestimentas são modernas, porém trazem elementos tradicionais, como o botão de nó chinês, o tassel, o sapato e a gola chinesa.

Xiao é um adeptus e um dos cinco Yakshas, um ser que subjuga espíritos demoníacos, em seu design há itens religiosos, como o incensário pendurado em sua cintura, o vajra em seu pescoço (item usado no budismo) e a máscara Nuo, usada em rituais de exorcismo da religião Nuo. Chongyun é um exorcista com energia Yang excessiva, seu design traz em forma de estampa os trigramas do I Ching, que são desenhos ligados às combinações da energia Yin Yang. Gaming é um guarda de aluguel e dançarino da Dança Wushuo ou, popularmente conhecida, como dança do leão, seu design possui diversas referências a fantasia de leão (Accomando, 2024), seu capuz tem o formato da cabeça do leão, seu cinto possui a cabeça do leão e sua calça é estampada com o olho da fantasia do leão. Baizhu é o

<sup>13</sup> Montagem com imagens coletadas do Google Imagens e prints do jogo Genshin Impact

Professor Liu Yonghua. A General History of Chinese Costumes. Disponível em:

<https://www.newhanfu.com/6168.html> . Acesso em: 20 set. 2024

Guerreiros de terracota, Xi'an. 2024. Disponível em:

<https://investinhistory.ca/pt/2024/04/06/china-antiga-o-reino-do-meio/> . Acesso em: 20 set. 2024

Mrs. S. Adolphus Knopf. Woman's Slipper for Bound Foot. 1500. Disponível em:

[https://en.wikipedia.org/wiki/Xiuhuaxie#/media/File:Woman's\\_Slipper\\_for\\_Bound\\_Foot\\_LACMA\\_43.21\\_1.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Xiuhuaxie#/media/File:Woman's_Slipper_for_Bound_Foot_LACMA_43.21_1.jpg) . Acesso em: 20 set. 2024

dono de uma farmácia e um médico de Liuye, suas vestes são compostas por um jaleco pendurado em suas costas, um cinto com um estojo para coletar ervas e sua cobra de estimação. Os designs masculinos em sua maioria possuem um padrão nas calças, um modelo largo em formato de balão (Figura 20).

Figura 20 - Quadro de análise das vestimentas dos personagens masculinos



Fonte: Compilação do autor<sup>14</sup>

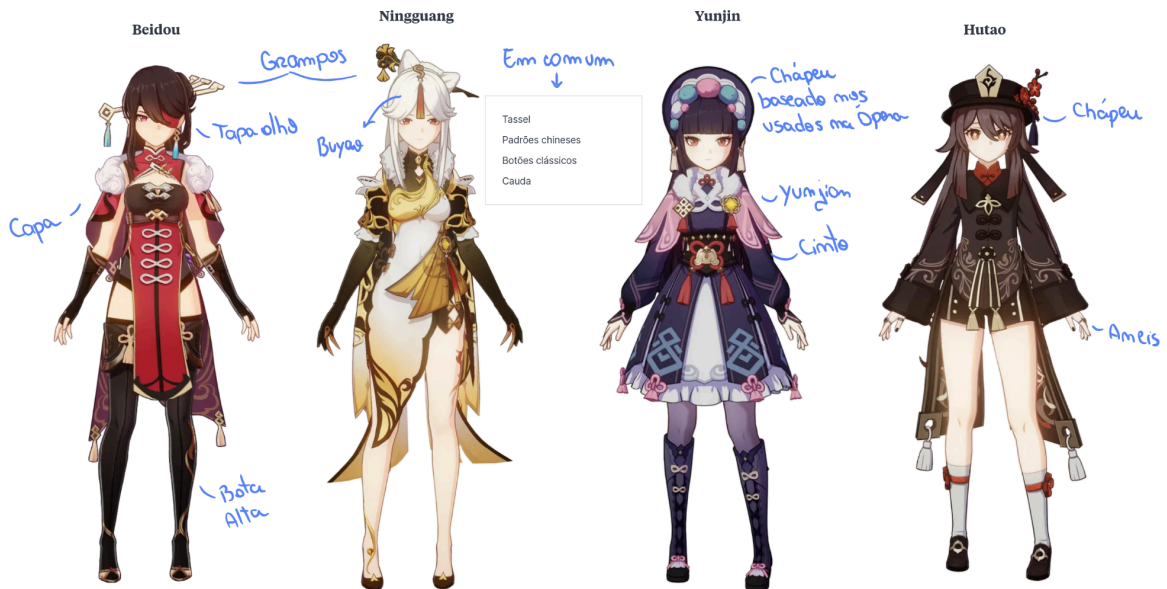
Os pontos em comum dos figurinos desses personagens são o tassel, as luvas, as cordas e nós ao longo das roupas, estampas, botões de nó e sapatos baixos sem cano. Esses elementos foram usados como guia para a criação da *skin* de Liyue para o personagem Aether.

A maioria dos designs femininos tem semelhanças com o qipao ou são diretamente inspirados pelas roupas usadas por quem exerce a mesma profissão das personagens (Figura 21). Beidou é a capitã da Frota Crux, seu design é despojado e tem referências a elementos usados por piratas, como o tapa olho e a capa, em seu cabelo há um grampo, na China antiga esses grampos determinavam a classe social e status matrimonial dependendo da forma que era usado. Ningguang é a Tianquan dos Qixing de Liyue, uma mulher rica e poderosa em Liyue, seu design chama a atenção pelas cores douradas remetendo ao ouro, ela usa um grampo e um *Buyao* em seu cabelo, o *Buyao* é um acessório luxuoso de cabelo

<sup>14</sup> Montagem a partir de imagens coletadas no site Genshin Impact Wiki. Disponível em: [https://genshin-impact.fandom.com/pt-br/wiki/Personagens\\_Jog%C3%A1veis\\_de\\_Liyue](https://genshin-impact.fandom.com/pt-br/wiki/Personagens_Jog%C3%A1veis_de_Liyue). Acesso em: 20 set 2024

usado para denotar o seu status social, apenas mulheres nobres tinham o direito de usá-los, Ningguang também usa em seus dedos ‘bainhas de unha’, acessórios feitos de ouro usados por mulheres de famílias ricas para proteger suas unhas.

Figura 21 - Quadro de análise das vestimentas das personagens femininas



Fonte: Compilação do autor<sup>15</sup>

Yunjin é uma cantora, dançarina e compositora de ópera, seu design mistura uma roupa cotidiana com elementos de ópera, os elementos incorporados foram os pompons usados nos chapéus de ópera, plumas, as faixas e o cinto do vestido e a ombreira de nuvem chamada *Yunjian* (Genshin Impact, 2022). Hutao é a diretora da Funerária de Wangsheng, seu chapéu traz o símbolo da harmonia, sua vestimenta usa como referência os ternos *Tang*, na cauda de sua roupa está estampado o crisântemo vermelho, uma flor ligada a vida e a morte, e o lírio branco, ligado ao renascimento, em seus dedos há diferentes anéis com designs ligados a morte, fantasmas, proteção e limpeza espiritual.

Os pontos em comum encontrados nessas personagens foram o tassel, as estampas nas extremidades das roupas, os botões de nó e a presença de caudas nas vestimentas, esses elementos foram usados como guia para a criação da *skin* de Liyue da personagem Lumine.

<sup>15</sup> Montagem a partir de imagens coletadas no site Genshin Impact Wiki. Disponível em: [https://genshin-impact.fandom.com/pt-br/wiki/Personagens\\_Jog%C3%A1veis\\_de\\_Liyue](https://genshin-impact.fandom.com/pt-br/wiki/Personagens_Jog%C3%A1veis_de_Liyue) . Acesso em: 20 set 2024

### 3.3.3 Inazuma

A terceira nação do jogo é Inazuma (Figura 22), a nação da eternidade, regida por Beelzebul, a Arconte Electro. A nação é controlada pelo Shogunato de Inazuma que tem como líder a própria Arconte conhecida também como Raiden Shogun.

Figura 22 - Inazuma



Fonte: Compilação do autor

Inazuma é um arquipélago que tem como inspiração o Japão, mais especificamente o período do Xogunato, as construções têm raízes na arquitetura tradicional japonesa, com estruturas em madeira ao natural e janelas e portas de correr de papel, a paisagem local também conta com lanternas de pedra, ou, *Ishi-toro*, adorno comumente usados em jardins japoneses. Algumas das principais localizações do jogo tem como inspiração direta pontos turísticos do japão, o Grande Santuário Narukami tem base no Santuário Taikodani Inari-jinja, enquanto o Tenshukaku tem como inspiração para sua estrutura o Castelo de Himeji (Figura 23).

Figura 23 - Comparativo de construções de Inazuma e construções japonesa

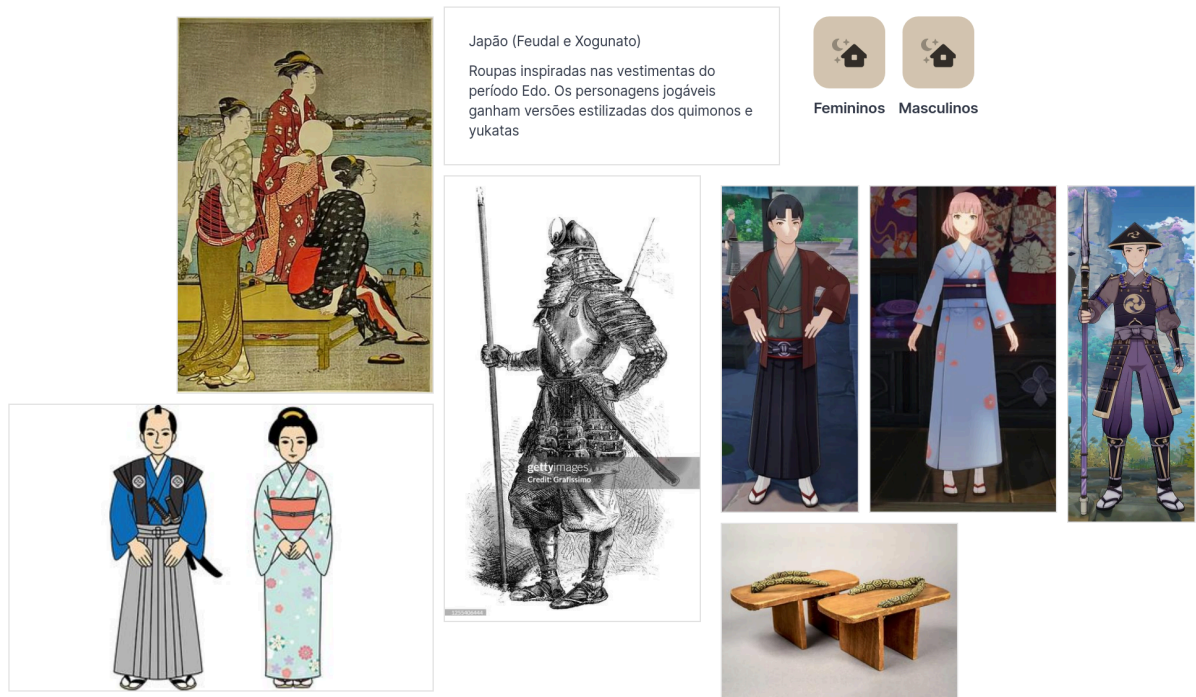


Fonte: Compilação do autor<sup>16</sup>

Os figurinos das personagens trazem as vestimentas tradicionais de forma estilizada (Figura 24). Os personagens não jogáveis se vestem de forma tradicional, as mulheres usam kimonos completos, porém com mangas encurtadas, e os homens vestem a yukata, uma versão casual do quimono feminino. Os militares usam armaduras que têm como inspiração as usadas no período do Xogunato, suas vestes incluem o uso do *Geta*, uma sandália tradicional japonesa feita de madeira que possui um salto no meio (Seishou, 2023).

<sup>16</sup> A esquerda prints tirados do jogo Genshin Impact Himeji Castle, 2002. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Castelo\\_de\\_Himeji#/media/Ficheiro:Himeji\\_Castle\\_The\\_Keep\\_Towers.jpg](https://pt.wikipedia.org/wiki/Castelo_de_Himeji#/media/Ficheiro:Himeji_Castle_The_Keep_Towers.jpg). Acesso em: 14 nov. 2024  
Japan Travel, 2019. Disponível em: <https://www.japan.travel/pt/spot/126/>. Acesso em: 14 nov. 2024

Figura 24 - Quadro de análise de vestimentas



Fonte: Compilação do autor<sup>17</sup>

Os personagens jogáveis de Inazuma são variados tendo diferentes afiliações, sendo as principais a Comissão Tenryou, responsável pela segurança e aplicação de decretos e a Tropa de Watatsumi, a oposição. As vestimentas desses personagens têm base nos quimonos, yukatas e armaduras samurais, e diferente das outras regiões as roupas se mantêm no tradicional, não trazendo tantos elementos de modernidade.

Heizou é um detetive da Comissão Tenryou, suas roupas incluem uma yukata amarrada em sua cintura, onde se encontra uma jitte, uma arma usada para prática marcial que era comumente usada por policiais, suas vestes também contam com o símbolo da Comissão estampado. Thoma é um estrangeiro vindo de Mondstadt,

<sup>17</sup> Montagem com imagens coletadas do Google Imagens e prints do jogo Genshin Impact

Torii Kiyonaga, 1752-1815. Disponível em:

<https://followthecolours.com.br/met-obras-em-alta-resolucao/>. Acesso em: 21 out. 2024

Ilustração Xogun, 1876. Disponível em:

<https://www.istockphoto.com/br/vetor/xogun-ditador-militar-na-armadura-tradicional-de-1876-gm1255406444-367259173>. Acesso em: 21 out. 2024

Kimono of Edo Period, 2019. Disponível em:

<https://web-japan.org/kidsweb/virtual/kimono/kimono01.html>. Acesso em: 21 out. 2024

empregado do Clã Kamisato, suas roupas misturam elementos modernos e tradicionais japoneses, que podem ser vistos em sua bandana inspirada nos Kabutos, nome dado aos capacetes usados por samurais, e as partes de armadura ao longo das roupas. Gorou é o general da Tropa de Watatsumi, seu design mistura a armadura samurai com elementos que remetem a sua espécie, como na coleira e as patas de cachorro em pontos da armadura. Kazuha é um ronin, ou samurai errante, suas roupas são tradicionais, também possui uma parte de armadura, seu conceito está ligado às folhas de bordo japonês, que significa a impermanência da vida indo contra a eternidade pregada pela a Arconte dessa nação (Figura 25).

Figura 25 - Quadro de análise das vestimentas dos personagens masculinos



Fonte: Compilação do autor<sup>18</sup>

Os pontos em comum que puderam ser visualizados foram as cordas, luvas, as armaduras samurai, estampas no estilo japonês e sapatos de cano longo, porém com abertura para os dedos. Esses elementos foram usados como guia para o desenvolvimento da *skin* de Inazuma para o personagem Aether.

Os designs femininos são modernizados, porém mantêm a estética tradicional (Figura 26). Ayaka é a filha mais nova do Clã Kamisato, sendo vista como um modelo de perfeição, sua roupa conta com um vestido de pregas, seu corset, saia e acessório de cabelo fazem referência às partes de uma armadura samurai.

<sup>18</sup> Montagem a partir de imagens coletadas no site Genshin Impact Wiki. Disponível em: [https://genshin-impact.fandom.com/pt-br/wiki/Personagens\\_Jog%C3%A1veis\\_de\\_Liyue](https://genshin-impact.fandom.com/pt-br/wiki/Personagens_Jog%C3%A1veis_de_Liyue). Acesso em: 20 set 2024

Yoimiya é a proprietária de uma loja de fogos de artifício e tem como ama o arco e flecha, seu design combina esses dois fatos através da forma como seu quimono é vestido, a joelheira e o acessório de cabelo, que lembra as bolas onde são montados os fogos de artifício, Yoimiya também usa um *Shimenawa* em suas costas, uma corda trançada normalmente usada em rituais de purificação xintoístas. Kuki Shinobu é a vice-líder de uma gangue, suas roupas são casuais contando com algumas partes de armadura adaptadas para suas vestimentas, em seu cabelo há um *shimenawa*, e usa uma máscara com uma estampa de dentes de *oni*. Sara é a general da Comissão Tenryou e um *yokai*, mais especificamente o Tengu, uma figura folclórica considerada com um guardião da montanha, seu design possui a máscara de Tengu e os *Yuigesa*, pompons decorativos usados nas roupas de eremitas ascéticos das montanhas, em seus pés ela usa o modelo clássico do *Tengu-Geta*.

Figura 26 - Quadro de análise das vestimentas das personagens femininas



Fonte: Compilação do autor<sup>19</sup>

Os pontos em comum analisados nessas personagens foram as cordas e laços, as gargantilhas, luvas, as sandálias e as estampas tradicionais japonesas, esses elementos foram usados como guia para o desenvolvimento da *skin* de Inazuma da personagem Lumine.

<sup>19</sup> Montagem a partir de imagens coletadas no site Genshin Impact Wiki. Disponível em: [https://genshin-impact.fandom.com/pt-br/wiki/Personagens\\_Jog%C3%A1veis\\_de\\_Liyue](https://genshin-impact.fandom.com/pt-br/wiki/Personagens_Jog%C3%A1veis_de_Liyue) . Acesso em: 20 set 2024

### 3.3.4 Sumeru

A quarta região do jogo é Sumeru (Figura 27), a nação da Sabedoria, regida por Buer, a Arconte Dendro. A entidade controladora é a Academia de Sumeru, sendo reconhecida como o centro de aprendizado acadêmico de *Teyvat*.

Figura 27 - Sumeru



Fonte: Compilação do autor

Sumeru tem como inspiração o Oriente Médio e o Sul da Ásia, a arquitetura da cidade traz as domas e os arcos, característicos da arquitetura do Oriente Médio, que se originam dos persas e sumérios. Com origem suméria, as construções possuem mosaicos e vitrais coloridos como parte da decoração, e também carpetes ornamentais pérsicos. Na região do deserto as casas são construídas de barro, e a paisagem conta com pirâmides e estátuas de deuses egípcios (Figura 28).

Figura 28 - Comparativo de construções do deserto de Sumeru e construções reais



Fonte: Compilação do autor<sup>20</sup>

A região se inspira em muitas culturas por esse fato as vestimentas misturam elementos de diversas culturas (Figura 29). As personagens femininas não jogáveis vestem uma espécie de *Kameez*, uma túnica longa usada no subcontinente da Índia e nos pés uma variação dos *Kolhapuri chappals*, uma sandália de couro feita à mão. Os personagens masculinos não jogáveis vestem algo inspirado em roupas libanesas, suas vestes contam com um *kubran*, um tipo de colete usado no dia-a-dia e o *sherwal*, ou conhecida como saruel, calças largas que se ajustam do joelho para baixo (Avtans, 2024).

<sup>20</sup> A esquerda prints tirados do jogo Genshin Impact Amar Guillen. Disponível em: <https://www.quillenphoto.com/en/al-qasr-village-egypt-western-desert.html>. Acesso em: 15 nov. 2024 História do Mundo. Disponível em: <https://www.historiadomundo.com.br/curiosidades/piramide-de-gize.htm>. Acesso em: 15 nov. 2024

Figura 29 - Quadro de análise de vestimentas



Fonte: Compilação do autor<sup>21</sup>

Os personagens jogáveis são divididos entre acadêmicos e pessoas do deserto, suas vestes modernizam as roupas tradicionais das culturas as quais são inspirados. Tighnari é um pesquisador e atua como patrulheiro florestal, seu design tem base na Argélia, em sua cintura ele usa um cinto e o *Agous*, um cinto colorido feito de lã, acima de seu moletom ele usa uma túnica e calças saruel. Sethos é o líder de um templo e o antigo receptáculo de um deus, ele usa um tipo de cachecol lembrando o *Shece*, lenço marroquino usado em viagens no deserto para cobrir a cabeça, um cinto de tecido e ao longo do design ornamentos de ampolheta. Cyno é o general Mahamatra, seu design tem inspiração direta em Anúbis, como visto em seu capacete, ele usa um tipo de *Shendyt*, uma tanga usada pelos antigos egípcios, e um *Usekh*, um modelo de colar usado pelos egípcios. Kaveh é um arquiteto, seu design tem inspiração no Irã, essa inspiração é vista em seu colar que faz referência a um pássaro mitológico do Ira, em seu cinto de tecido e em seu sapato, chamado de *Kalash* (Figura 30).

Figura 30 - Quadro de análise das vestimentas dos personagens masculinos

<sup>21</sup> Google. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/389350330263963410/>. Acesso em 21 out. 2024  
Hindi, Faculty of Humanities, 2014. Disponível em:  
<https://pt.slideshare.net/hindileiden/south-asian-clothing>. Acesso em: 21 out. 2024



Fonte: Compilação do autor<sup>22</sup>

Os pontos em comum observados nestes personagens foram as estampas, os cintos de tecido, os ornamentos dourados, a capa e os sapatos baixos. Esses pontos foram usados como guia para o desenvolvimento da *skin* de Sumeru do personagem Aether.

Collei é uma guarda florestal em treinamento, seu design não referencia nenhuma cultura específica, porém o xale/capa remete às tapeçarias. Faruzan é uma professora da Academia de Sumeru, a barra de seu vestido lembra os vitrais, que surgiram no Oriente Médio, os ornamentos em X estão ligados ao símbolo de uma bandeira carregada por uma importante figura iraniana. Layla é uma estudante especializada em astrologia teórica, assim como Collei, seu design não possui inspiração em nenhuma cultura específica, seu capuz pode ser uma *Dupatta*, um tipo de cachecol multiuso comum no Sul da Ásia, além disso seu design é repleto de referências astrológicas. Nilou é uma dançarina do Teatro Zubayr, suas roupas são baseadas nas vestes usadas por dançarinas do Festival Nowruz que ocorre na Pérsia, sua coroa de chifres tem base nas coroas usadas pelas mulheres no período sassânida (Figura 31).

<sup>22</sup> Montagem a partir de imagens coletadas no site Genshin Impact Wiki. Disponível em: [https://genshin-impact.fandom.com/pt-br/wiki/Personagens\\_Jog%C3%A1veis\\_de\\_Liyue](https://genshin-impact.fandom.com/pt-br/wiki/Personagens_Jog%C3%A1veis_de_Liyue) . Acesso em: 20 set 2024

Figura 31 - Quadro de análise das vestimentas das personagens femininas



Fonte: Compilação do autor<sup>23</sup>

Os pontos em comum observados nestas personagens foram as mangas bufantes, os acessórios como colares e pulseiras e ornamentos dourados, como as ligas em suas coxas. Esses pontos foram usados como guia para o desenvolvimento da *skin* de Sumeru da personagem Lumine.

### 3.3.5 Fontaine

A quinta região do jogo é Fontaine (Figura 32), a nação da Justiça, regida por Focalors, a Arconte Hydro. A entidade controladora é o Parlais Mermonia, uma construção localizada no ponto mais alto da Corte de Fontaine, local onde todos os assuntos administrativos são tratados.

<sup>23</sup> Montagem a partir de imagens coletadas no site Genshin Impact Wiki. Disponível em: [https://genshin-impact.fandom.com/pt-br/wiki/Personagens\\_Jog%C3%A1veis\\_de\\_Liyue](https://genshin-impact.fandom.com/pt-br/wiki/Personagens_Jog%C3%A1veis_de_Liyue) . Acesso em: 20 set 2024

Figura 32 - Fontaine



Fonte: Compilação do autor

Fontaine tem como inspiração a França e culturas da Europa Ocidental, sua arquitetura e conceito geral, a tecnologia, tem base na Belle Époque, período conhecido pelo seu desenvolvimento tecnológico e urbanização. As construções seguem nos estilos de arquitetura do movimento Art déco com fragmentação de formas, contrastes nas cores, janelas decorativas, parapeitos e pináculos, e do movimento barroco com cúpulas, abóbadas e arcos (Figura 33).

Figura 33 - Comparativo de construções de Fontaine com construções francesas reais



Fonte: Compilação do autor<sup>24</sup>

As vestimentas dos personagens não jogáveis tem influências do vestuário do século 19. As mulheres usam chapéus adornados com penas, babados e flores, seus vestidos são longos, com camadas e babados, acompanhados de um espartilho. Os personagens masculinos usam jaquetas com cauda longa, colete e o jabot, acessório de renda usado no pescoço (Figura 34).

<sup>24</sup> A esquerda prints tirados do jogo Genshin Impact

Latona Fountain. Disponível em:

[https://bienvenue.chateauversailles.fr/en/gardens/welcome/303\\_latona-s-fountain#!panel-242](https://bienvenue.chateauversailles.fr/en/gardens/welcome/303_latona-s-fountain#!panel-242). Acesso em: 17 nov. 2024

The gardens. Disponível em: <https://en.chateauversailles.fr/discover/estate/gardens>. Acesso em: 17 nov. 2024

Figura 34 - Quadro de análise de vestimentas



Fonte: Compilação do autor<sup>25</sup>

Os personagens jogáveis possuem diferentes afiliações e profissões que refletem diretamente em seu vestuário que mistura, as clássicas vestimentas francesas, com elementos de subculturas e estéticas.

Liney é um mágico, seu design constitui de uma cartola e uma capa referenciando sua profissão, suas roupas trazem elementos do gótico vitoriano por meio de seus laços, meias, ligas, coturno e a combinação de cores. Freminet é um mergulhador, sua roupa é composta por uma boina, um tipo de blusão acima de uma roupa de mergulho, nas costas ele carrega um tanque de oxigênio e possui um capacete de mergulho, suas referências estéticas vem do steampunk. Neuville é um juiz, sua roupa tem como inspiração os robes, ou traje de corte, juntamente com um jabot, um item comum em trajes formais, em seus pés ele veste um *Spat*, ou polainas, que tem a função de proteger os sapatos de lama e chuva, mas também usados como um elemento de moda. Wriothesley é o administrador da prisão de Fontaine, suas roupas são formais com referências no punk e no emo, carrega algemas e possui bandagens em seus braços e pescoço, seu design tem forte

<sup>25</sup> Journal des Demoiselles, 1898. Disponível em:

<https://www.flickr.com/photos/43021516@N06/9802130593>. Acesso em: 21 out. 2024

Mens fashion, France, 1805. Disponível em:

<https://www.alamy.com/stock-photo-fashion-19th-century-mens-fashion-france-wood-engraving-1805-27956345.html?imageid=D4D26C58-45F6-4B4A-8EF4-B4766EC60A45&p=58867&pn=1&searchId=c1823b6e21bfb5702f8fd65429a2fd2a&searchtype=0>. Acesso em: 21 out. 2024

inspiração em Cérbero, tendo imagens de cães em acessórios e roupas com pelos de animal (Figura 35).

Figura 35 - Quadro de análise das vestimentas dos personagens masculinos



Fonte: Compilação do autor<sup>26</sup>

Os pontos em comum visualizados nesses personagens foram as botas de cano longo, as ligas de couro, botões, diferentes tipos de ornamentos, mangas longas e as luvas. Esses pontos foram usados como guia para o desenvolvimento da *skin* de Fontaine do personagem Aether.

Navia é a presidente do *Spina di Rosula* uma organização de Fontaine, seu design tem inspiração nos clássicos vestidos franceses, seu chapéu é ornamentado com flores, laços e penas e usa colares e pedras preciosas, sua roupa é composta por um espartilho e um vestido com babados possuindo laços por toda suas vestes. Clorinde é uma duelista e guarda costas de Furina, ela usa um *Bycocket* (Atzinger), um tipo de chapéu em formato de bico de pássaro usado na Europa Ocidental por nobres, uma longa capa com dragonas, peça metálica com franjas usada nos ombros uma parte do uniforme militar. Furina é a antiga Arconte Hydro e atriz, seu design usa o estilo lolita como referência, com maior influência no estilo de roupas masculinas, com toques circenses, seu design conta com uma cartola e o jabot,

<sup>26</sup>Montagem a partir de imagens coletadas no site Genshin Impact Wiki. Disponível em: [https://genshin-impact.fandom.com/pt-br/wiki/Personagens\\_Jog%C3%A1veis\\_de\\_Liyue](https://genshin-impact.fandom.com/pt-br/wiki/Personagens_Jog%C3%A1veis_de_Liyue) . Acesso em: 20 set 2024

peças normalmente usadas por homens, contrastando com os laços e babados. Lynette é a irmã e assistente de Liney, seu design é uma versão feminina das roupas de Liney, diferenciado levemente pelos babados em seu collant e mangas bufantes (Figura 36).

Figura 36 - Quadro de análise das vestimentas das personagens femininas



Fonte: Compilação do autor<sup>27</sup>

Os pontos em comum observados nessas personagens foram o espartilho, laços, ligas de couro, babados, diferentes tipos de acessórios e ornamentos e as luvas. Esses pontos foram usados como guia para o desenvolvimento da *skin* de Fontaine da personagem Lumine.

<sup>27</sup>Montagem a partir de imagens coletadas no site Genshin Impact Wiki. Disponível em: [https://genshin-impact.fandom.com/pt-br/wiki/Personagens\\_Jog%C3%A1veis\\_de\\_Liyue](https://genshin-impact.fandom.com/pt-br/wiki/Personagens_Jog%C3%A1veis_de_Liyue) . Acesso em: 20 set 2024

## 4 DESENVOLVENDO AS SKINS

### 4.1 QUADRO DE REFERÊNCIAS

Seguindo o método de Design Thinking adaptado por Sousa (2019) a segunda etapa é a pesquisa e consiste na montagem do quadro de referências. Na moda, o painel semântico é usado para conduzir o projeto, ele agrupa fotografias, desenhos, imagens de revistas ou internet, cores, texturas e objetos pelo método de colagem (Garner e McDonagh, 2008 *apud* Korner, 2015).

Dentre os três tipos de painéis apresentados por Korner (2015) em seu artigo, o painel usado neste projeto foi o painel de tema ou conceito visual constituído de imagens que inspiram para a criação de uma nova abordagem pela observação e combinação de formas. Esse painel tem como objetivo mostrar a origem e o percurso percorrido da pesquisa (Seiverwright, 2009, p.95 *apud* Korner, 2015).

Os quadros de referências abaixo são referentes à nação de Mondstadt (Figura 37). As colagens contém imagens de roupas, acessórios e sapatos retiradas da internet e prints de partes dos designs dos personagens anteriormente analisados.

Figura 37 - Quadros de referência para a skin de Mondstadt

### Lumine



### Aether



Fonte: Compilação do autor<sup>28</sup>

Os quadros de referência abaixo são referentes à nação de Liyue (Figura 38), as imagens usadas como inspiração foram roupas, acessórios e sapatos com estética chinesa, desenhos retirados da internet e prints de partes dos figurinos dos personagens analisados anteriormente.

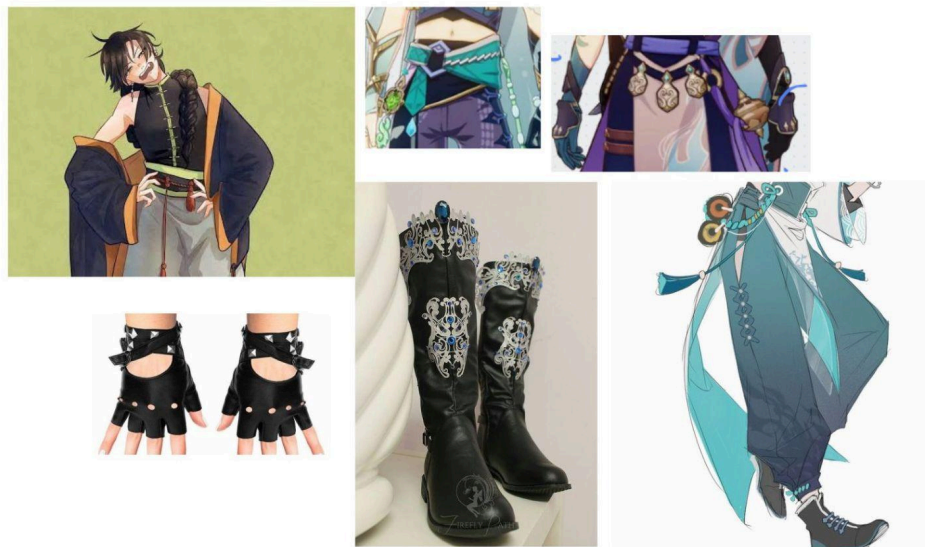
Figura 38 - Quadros de referência para a skin de Liyue

<sup>28</sup> Montagem a partir de imagens coletadas no site Pinterest e prints de personagens do jogo Genshin Impact

## Lumine



## Aether

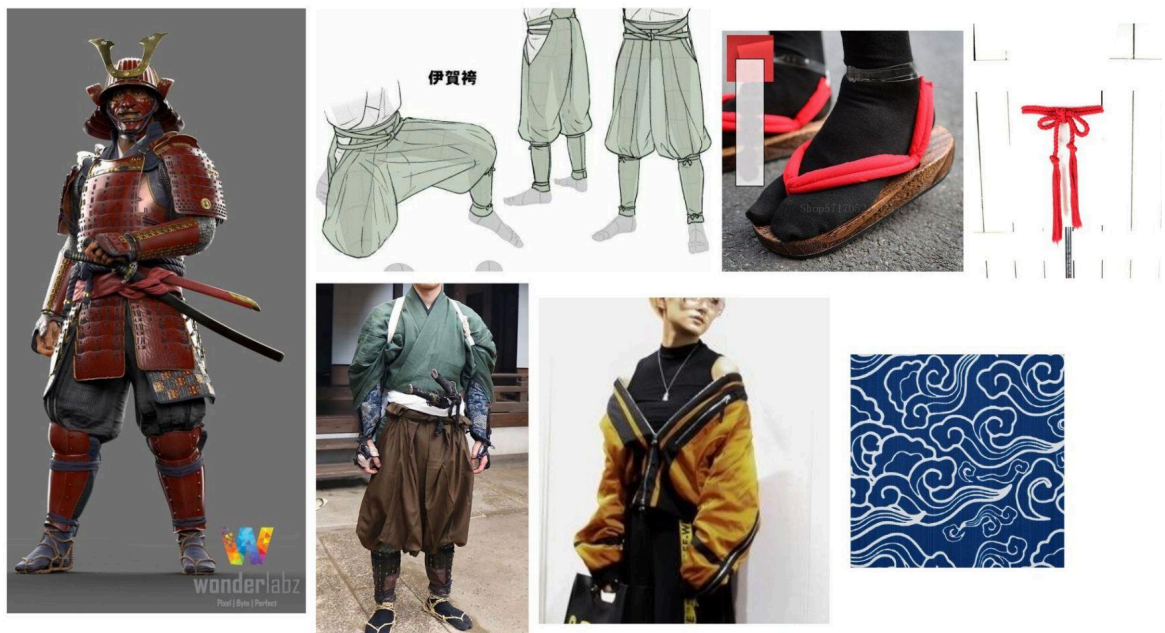


Fonte: Compilação do autor<sup>29</sup>

Os quadros de referências abaixo são referentes à nação de Inazuma (Figura 39). As colagens contém imagens de roupas, acessórios e sapatos com estética japonesa, desenhos e estampas retirados da internet.

Figura 39 - Quadros de referência para a skin de Inazuma

<sup>29</sup> Montagem a partir de imagens coletadas no site Pinterest e prints de personagens do jogo Genshin Impact



Fonte: Compilação do Autor<sup>30</sup>

Os quadros de referências abaixo são referentes à nação de Sumeru (Figura 40). As colagens contém imagens de roupas, acessórios e sapatos com estética mediterrânea e prints de partes do design de personagens anteriormente analisados.

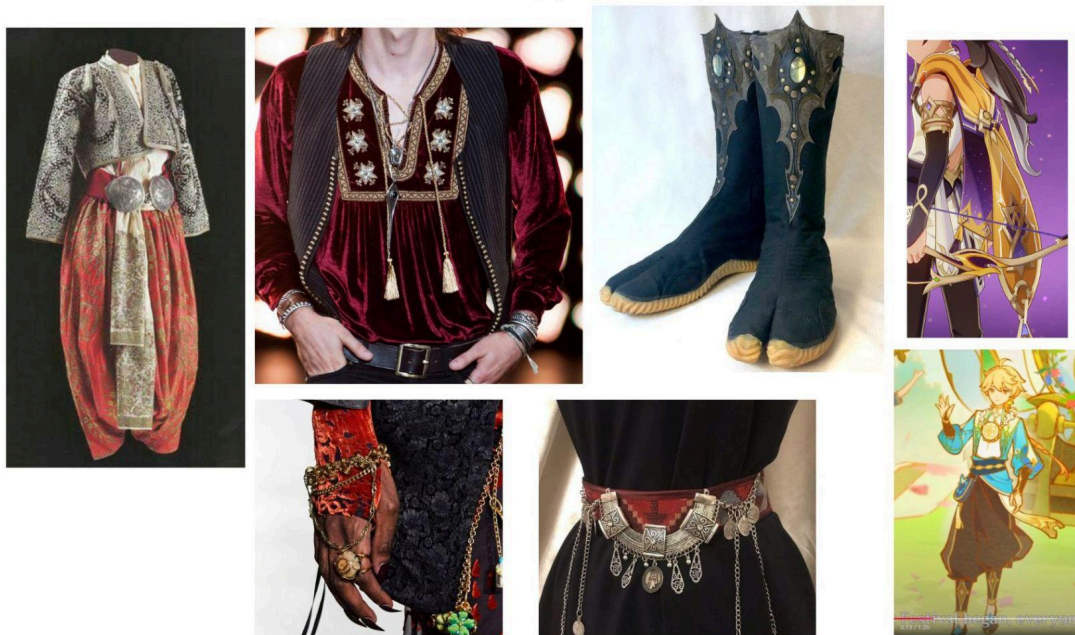
<sup>30</sup> Montagem a partir de imagens coletadas no site Pinterest

Figura 40 - Quadros de referência para a skin de Sumeru

### Lumine



### Aether



Fonte: Compilação do autor<sup>31</sup>

Os quadros de referências abaixo são referentes à nação de Fontaine (Figura 41). As colagens contém imagens de roupas, acessórios e sapatos com estética moderna nobre francesa e peças referentes ao estilo lolita.

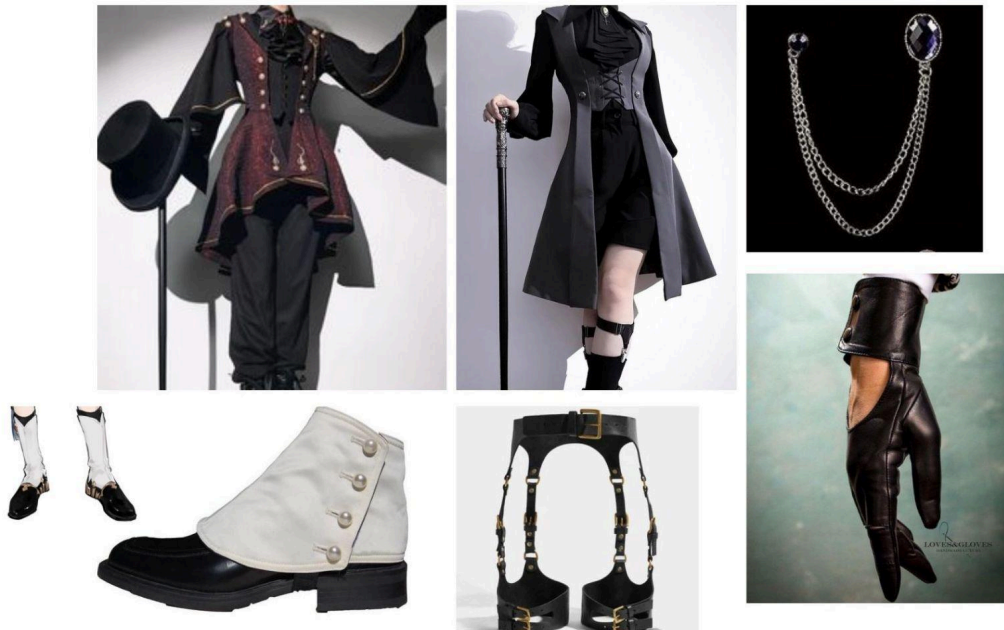
<sup>31</sup> Montagem a partir de imagens coletadas no site Pinterest e prints de personagens do jogo Genshin Impact

Figura 41 - Quadro referência da skin de Fontaine do personagem Lumine

## Lumine



## Aether



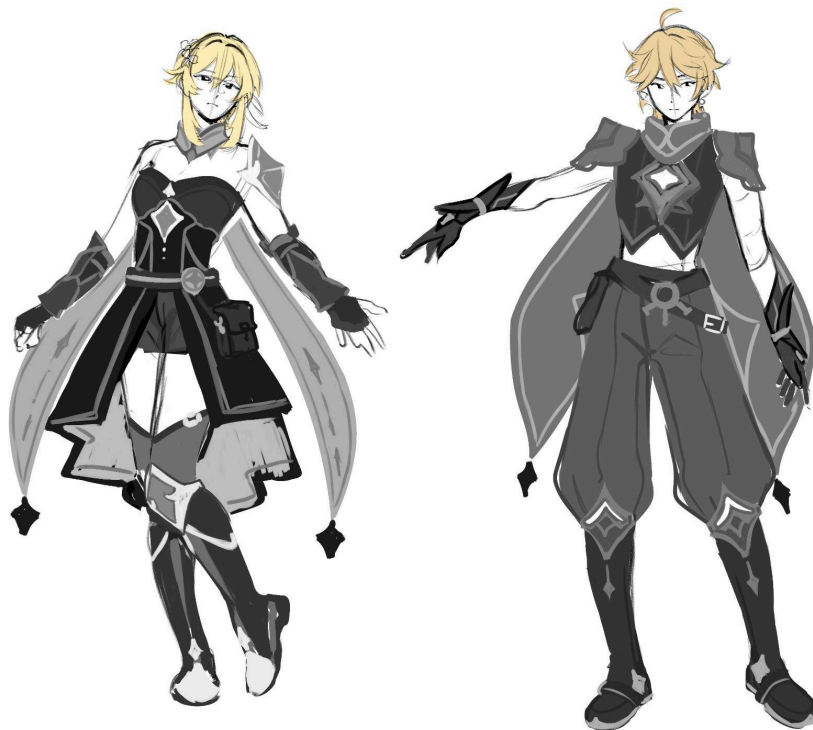
Fonte: Compilação do autor<sup>32</sup>

<sup>32</sup> Montagem a partir de imagens coletadas no site Pinterest

## 4.2 EXPLORAÇÃO: PRIMEIROS RASCUNHOS

A terceira etapa do Design Thinking é a ideação, Sousa (2019) propõe que nessa etapa seja trabalhado os primeiros rascunhos. No *character design* essa é a etapa em que artistas conceituais trabalham a silhueta do personagem por meio de manchas. Feng Zhu (2010), um artista conceitual, diz que o estudo de silhuetas se tornou popular em *concept art* por facilitar a criação de identidade para a personagem a ser desenvolvida. Visto que os personagens Aether e Lumine já possuem uma silhueta definida, a técnica de manchas foi adaptada para esse projeto. Tendo como base uma mancha da silhueta em losango acima do corpo dos personagens e usando o software de desenho Clip Studio Paint, os elementos identitários de cada nação foram adicionados ao longo do detalhamento das roupas usando os quadros de referência como inspiração.

Figura 42 - Primeiro rascunho skin Mondstadt



Fonte: Autor, 2024

Os rascunhos acima são os primeiros estudos para as *skins* de Mondstadt (Figura 42) com base no quadro de referências e os pontos em comum analisados

no estudo de vestuário dos personagens da região. Em Mondstadt o Viajante é uma figura importante nos Cavaleiros de Favonius e é onde o personagem tem o primeiro contato com a Guilda dos Aventureiros, dessa forma, a ideia foi misturar ambos os temas nas *skins*, por isso a presença de partes de armaduras em pontos específicos como ombros, joelhos e mãos, em uma roupa despojada.

Figura 43 - Primeiro rascunho skin Liyue



Fonte: Autor, 2024

Os estudos acima são referentes à nação de Liyue (Figura 43), para sua execução foram usados como base o quadro referências e os pontos em comum analisados anteriormente. Em Liyue, o Viajante é um turista conhecendo uma nova nação enquanto busca informações de seu gêmeo desaparecido com o Arconte da nação, nesse caso a ideia foi criar roupas casuais para os gêmeos, incorporando o moderno e o tradicional.

Figura 44 - Primeiros rascunhos skin Inazuma



Fonte: Autor, 2024

Os estudos acima são referentes à nação de Inazuma (Figura 44) tendo como base os quadros de referência e os pontos em comum analisados anteriormente. Em Inazuma, o Viajante possui um papel de grande importância na oposição ao Shogunato, dessa forma a ideia foi reformular as vestes tradicionais adicionando partes de armaduras samurai. Para a *skin* do personagem Aether, foram testadas algumas combinações para a armadura, sendo a escolhida a primeira versão.

Figura 45 - Primeiro rascunho skin Sumeru



Fonte: Autor, 2024

Acima estão os estudos referentes à nação de Sumeru (Figura 45) seguindo os quadros de referência e pontos em comum analisados nos personagens da região. Em Sumeru, o Viajante tem uma posição ao lado da Arconte da nação, sendo assim a ideia foi criar roupas formais, dentro das vestes tradicionais, incorporando acessórios e formas de uso de algumas peças para utilização em regiões quentes e áridas.

Figura 46 - Primeiros rascunhos skin Fontaine



Fonte: Autor, 2024

Por último, os estudos acima são referentes à nação de Fontaine (Figura 46) com base nos quadros de referência e pontos em comum analisados anteriormente. Em Fontaine, o principal papel do Viajante é atuar como advogado de alguns personagens com importância na corte, nesse caso a ideia foi criar figurinos formais que remetessem a uma certa nobreza. Para essas *skins* foram feitas duas combinações para cada gêmeo, sendo escolhida a segunda versão para ambos.

#### 4.3 DESENVOLVIMENTO: LINHAS E COR

Com as ideias definidas e devidamente representadas graficamente, a etapa seguinte é a prototipagem, nessa etapa é onde se estuda as ideias e soluções mais promissoras para o projeto, nesse momento os elementos devem estar melhor definidos para que possam ser avaliados (Ambrose e Harris, 2011 *apud* Sousa, 2019). Nesse projeto os rascunhos passaram diretamente para a linha final, onde se definiu os detalhes das peças de vestuário, nessa fase, algumas *skins* passaram por pequenas mudanças para melhor adaptação a estética do jogo e da região a qual estava sendo representada (Figura 47)

Figura 47 - Linha final das skins



Fonte: Autor, 2024

A paleta de cores no design do personagem é um fator importante para a identidade do personagem, através das cores pode-se expressar aspectos psicológicos, a origem desse personagem e o meio em que vive (Moody, 2018 *apud* Silveira et. al, 2019). Visto que os gêmeos não são de Teyvat e a importância das cores para a identidade desses personagens, na primeira etapa do projeto, um dos elementos do design original que escolheu ser mantido é a paleta de cores dos gêmeos.

Após definir as cinco cores principais e montar uma paleta para cada personagem (Figura 48), com as linhas finais prontas, foi adicionada as cores base em cada em desenho levando em consideração os valores das cores, que, definem o que será mais claro e o que será mais escuro na imagem, uma boa escolha desses valores resulta numa melhor leitura da imagem (Cearley, 2017 *apud* Sousa, 2019).

Figura 48 - Paleta de cores e cores base



Fonte: Autor, 2024

#### 4.4 RESULTADOS

O *Rendering* é uma representação mais detalhada da proposta, através desse processo é possível representar os materiais, texturas e superfícies do objeto, simular sombras e ambientações, permitindo uma melhor visualização do produto final desse projeto (Santos, 2015; Pipes, 2010 *apud* Bona et al, 2019). Portanto nessa etapa de implementação, utilizando o processo de *rendering* e o software de desenho Clip Studio Paint, conseguimos criar e representar por meio de luzes e sombras o caimento das peças, os materiais, as texturas e superfícies, além de aplicar detalhamentos como estampas e acessórios.

Figura 49 - Skin Lumine Mondstadt



Figura 50 - Skin Aether Mondstadt



Figura 51 - Skin Lumine Liyue



Figura 52 - Skin Aether Liyue



Figura 54 - Skin Lumine Inazuma



Figura 55 - Skin Aether Inazuma



Fonte: Autor, 2024

Figura 56 - Skin Lumine Sumeru



Figura 57 - Skin Aether Sumeru



Fonte: Autor, 2024

Figura 58 - Skin Lumine Fontaine



Figura 59 - Skin Aether Fontaine



Fonte: Autor, 2024

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As *skins* são conteúdos adicionais vendidos para modificar a aparência e vestuário de personagens em jogos, sua área de criação e desenvolvimento é dominada por designers gráficos e *concept artists*, porém com uma futura abertura para designers de moda, especialmente para quem desempenha a função de estilista e figurinista. Uma das dificuldades encontradas é a escassez de referencial teórico disponível sobre o tema abordado, porém, percebe-se por meio de uma reflexão aos conteúdos descobertos e a entrevista feita com estudantes da área de desenvolvimento de jogos, que para designers de moda entrarem nessa indústria, é necessário se aprofundar em áreas como o *character designer* e estudar diferentes formas de representação artística, como a modelagem 3D, que já se vê disponível em alguns cursos de moda e a *concept art*.

Com a ideia de evidenciar as capacidades de um designer nesse meio, buscou-se partir para a área prática de desenvolvimento de *skins* tendo como método o *Design Thinking* adaptado para a criação de personagens, que foi de suma importância para o planejamento do projeto e sua finalização em tempo hábil. As *skins* foram executadas de acordo com a proposta, o processo se deu como em uma coleção de moda sendo a única diferença, e maior dificuldade, executar as peças sem apego a usabilidade do figurino em um cenário real.

Percebe-se, portanto, que pela escassez de material bibliográfico sobre o assunto, abre-se uma margem para futuras pesquisas mais aprofundadas sobre o tema, tratando de como um profissional da moda pode contribuir para essa indústria de jogos e vice-versa.

## REFERÊNCIAS

- ACCOMANDO, Beth; CASTILLO, Carlos. **The art and meaning of lion dancing**. kpbs. 9 fev. 2024. Disponível em: <https://www.kpbs.org/news/arts-culture/2024/02/09/the-art-and-meaning-of-lion-dancing>. Acesso em: 02 dez. 2024
- Ancient Chinese Clothing Timeline - Hanfu Development. 2021. Disponível em: <https://www.newhanfu.com/6168.html>. Acesso em: 01 out. 2024
- ATZINGER, Eleanor Von. **The Bycocket: A Study of Felted Headwear**. 12 p. Acesso em: 2 dez. 2024
- AVTANS, Abhishek. **South Asian Clothing**. 2014. 30 p. Leiden University, Hindi, 2014. Acesso em: 21 out. 2024
- BONA, Sheila Fernanda; SILVEIRA, Icleia; RECH, Sandra Regina; SANTOS, Célio Teodorico dos. **O Desenho no Design de Moda: as Diferentes Linguagens de Representação Aplicadas no Processo Projetual**. 2019. p. 63-80. Artigo - Projética, Londrina, 2019. Acesso em: 22 nov. 2024
- DESIGN CINEMA – EP 30 - Character Silhouettes Part 01. 2010. 1 vídeo (9 min). Publicado pelo canal FZDSSCHOOL. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4yKxY0KKrak> . Acesso: 01 out 2019.
- DOCUMENTÁRIO DE Colaração com Pontos Turísticos de Genshin Impact - Capítulo de Guilin. 2020. 1 vídeo (5 min). Publicado pelo canal Genshin Impact. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=oPeoiFHKnYI>. Acesso em: 30 set. 2024
- DOCUMENTÁRIO DE Colaboração dos Pontos Turísticos - Capítulo Huanglong | Genshin Impact. 2020. 1 vídeo (4 min). Publicado pelo canal Genshin Impact. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8g6FNA7oVpl>. Acesso em: 30 de set. 2024
- EIKO, Julia. **O que é Concept Art?**. Revo Space. 26 mai. 2020. Disponível em: <https://revospace.com.br/artigo/o-que-e-concept-art/>. Acesso em: 13 nov. 2024
- ESTEVIÃO, Ilca Maria. **Balenciaga e Fortnite lançam colaboração de peças virtuais e físicas**. Metrôpoles. 27 set. 2021. Disponível em: <https://www.metropoles.com/colunas/ilca-maria-estevao/balenciaga-e-fortnite-lancam-colaboracao-de-pecas-virtuais-e-fisicas>. Acesso em: 12 nov. 2024
- Fashion items favored by ancient beauties. 2017. Disponível em: [http://m.chinaculture.org/2017-06/22/content\\_1024901.htm](http://m.chinaculture.org/2017-06/22/content_1024901.htm). Acesso em: 01 out. 2024
- GILL, N. S. **Ancient Chinese Armor of the Qin Dynasty**, 2019. Disponível em: <https://www.thoughtco.com/qin-dynasty-armor-121453> . Acesso: 01 out. 2024

GRAGNATO, Luciana. **O Desenho no Design de Moda**. 2008. 89 p. Dissertação - Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2008. Acesso: 12 nov. 2024

KORNER, Edson. **O Painel Visual como Ferramenta para Desenvolvimento de Produtos de Moda**. 2015. 20 p. Artigo - UNIVILLE, Joinville, 2015. Acesso: 01 out. 2024

MADSEN, Axel. **Coco Chanel: A Biography**. Bloomsbury, 2009.

OLIVEIRA, Juliana Ribeiro; Nery, Marcelo Souza; Souza, Augusto Godinho. **Agulha, Tesoura, Linhas e Tecidos Virtuais: A Moda nos Jogos Digitais**. 2014. 10 p. Artigo - PUC - Minas, Belo Horizonte, 2014. Acesso: 30 set. 2024

PACETE, Luiz Gustavo. **Por que os gamers valorizam tanto as roupas e acessórios virtuais?**. Forbes. 10 mar. 2022. Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/03/por-que-os-gamers-valorizam-tanto-as-roupas-e-acessorios-virtuais/>. Acesso em: 12 nov. 2024

PHELPS, Nicole. **Louis Vuitton's New Capsule with League of Legends Brings French High Fashion to Online Gaming—and Vice Versa**. Vogue. 9 dez. 2019. Disponível em: <https://www.vogue.com/article/louis-vuittons-new-capsule-with-league-of-legends>. Acesso em: 12 nov. 2024.

Plano de Desenvolvimento de Genshin Impact N°4 - Histórias do Personagem 01 | "Guardião Yaksha" Xiao. 2021. Disponível em: <https://genshin.hoyoverse.com/pt/news/detail/103849> . Acesso: 01 out. 2024

PRADO, Carol. **Roupas que só existem dentro dos games movimentam bilhões e influenciam moda 'de verdade'**. G1, 28 jan. 2021. Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/games/noticia/2021/01/28/roupas-que-so-existem-dentro-dos-games-movimentam-bilhoes-e-influenciam-moda-de-verdade.ghtml>. Acesso em: 6 ago. 2024.

SANTOS, Patrícia Breternitz Lino dos. **O Mercado da Moda e a Nova Realidade do Mundo Virtual: As skins e os designers de moda**. 2023. 92 p. Dissertação (Mestrado em Design de Moda) - Universidade Beira Interior, Covilhã, 2023. Acesso em: 04 fev. 2024.

Geta (下駄): History of Traditional Japanese Sandals. Seishou. 7 jul. 2023. Disponível em: <https://seishou-jp.com/blogs/magazine/geta-history-of-traditional-japanese-sandals>. Acesso em: 2 dez. 2024

SILVEIRA, Michel Coelho da; Sena, Samara de. **Design de Personagens com Base em Psicologia das Cores e Arquétipos: Um Estudo de Caso do Jogo Aurora**. 2019. 18 p. Artigo - Educação Gráfica, Bauru, 2019. Acesso em: 21 nov. 2024

SOUSA, Breno Gomes de. **Concept art e design thinking: um caminho**

**metodológico para a criação de personagens.** 2021. 49 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Sistemas e Mídias Digitais) - Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2021. Acesso em: 04 fev. 2024.

TEPE, J. & Koohnavard, S. (2023). Fashion and game design as hybrid practices: approaches in education to creating fashion-related experiences in digital worlds. *International Journal of Fashion Design, Technology and Education*, 16:1, 37-45, DOI:10.1080/17543266.2022.2103591

**TYRANNY OF STYLE, On The Upswing: Costume Design for Video Games.** Disponível em: <http://tyrannyofstyle.com/costume-design-for-video-games>. Acesso em 12 nov. 2024.

UM MUNDO da Ópera: Nos Bastidores da Criação da Yunjin . 2022. 1 vídeo (20 min). Publicado pelo canal Genshin Impact. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=thdCksamSog>. Acesso em: 01 out. 2024

VERDELLI, Caio Matheus de Almeida. **Design de Games como aporte para a Moda.** 2016. 148f. Trabalho de Conclusão de Curso de Tecnologia em Design de Moda – Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Apucarana, 2016. Acesso em: 12 nov. 2024