

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS
ESCOLA DE ARTES E ARQUITETURA
CURSO DE DESIGN

GLENIO SILVA PEREIRA JUNIOR

A Expressividade Visual no Design de Criaturas:
Linguagens Visuais e Técnicas de Construção em Concept Art

Goiânia
2026

GLENIO SILVA PEREIRA JUNIOR

A Expressividade Visual no Design de Criaturas:

Linguagens Visuais e Técnicas de Construção em Concept Art

Monografia e Projeto apresentados ao Curso de Design da
Escola de Artes e Arquitetura da Pontifícia Universidade
Católica de Goiás, para a obtenção do grau de Bacharel
em Design.

Orientadora: Profa. Genilda Alexandria

Goiânia
2026

Glenio Silva Pereira Junior

A Expressividade Visual no Design de Criaturas:

Linguagens Visuais e Técnicas de Construção em Concept Art

Monografia e Projeto apresentados ao Curso de Design da Escola de Artes e Arquitetura da Pontifícia Universidade Católica de Goiás, para a obtenção do grau de Bacharel em Design, aprovada em _____ / _____ / _____, pela Banca Examinadora constituída pelos seguintes professores:

Prof^ª. Genilda da Silva Alexandria Souza - orientadora
Pontifícia Universidade Católica de Goiás

Prof^ª. Nancy de Melo Batista Pereira
Pontifícia Universidade Católica de Goiás

Prof. João Paulo de Moraes Alves
Pontifícia Universidade Católica de Goiás

RESUMO

Esta pesquisa investiga a expressividade visual no design de criaturas, com foco nas linguagens visuais e nas técnicas de construção empregadas no concept art para cinema e jogos digitais. Parte-se da compreensão de que criaturas como Godzilla (1954), Alien (1979), os Clickers de The Last of Us e os colossos de Shadow of the Colossus transcendem a função estética, atuando como ferramentas narrativas que orientam a imersão, provocam emoções e consolidam universos ficcionais. Apesar do avanço tecnológico, observa-se uma lacuna entre complexidade formal e coerência expressiva, evidenciada no processo de desenvolvimento de Smaug para O Hobbit, cujas versões iniciais de John Howe e Nick Keller careciam do intelecto e da emoção posteriormente alcançados pela equipe da Weta Digital por meio de ajustes anatômicos e faciais. Diante desse cenário, questiona-se de que maneira o aprimoramento das linguagens visuais, forma, cor, textura, proporção e silhueta, e das técnicas de construção pode potencializar a expressividade, e como uma abordagem estruturada pode substituir a dependência exclusiva da intuição artística, problema agravado pela escassez de literatura sistematizada em língua portuguesa, conforme também apontado por profissionais como Marc Brunet, Augusto Ribeiro e Silva e Feng Zhu. Para responder a essas questões, adotou-se como metodologia os doze passos propostos por Bruno Munari em *Das Coisas Nascem Coisas* (2015), por compreender o design como resolução de problema e não como simples materialização de ideia. A aplicação do método permitiu organizar a pesquisa em etapas interdependentes de definição do problema, coleta de dados, análise, experimentação e verificação, orientando diretamente as decisões projetuais do produto proposto: um livro-objeto interativo em português que documenta, de forma esquematizada e progressiva, o processo de criação de criaturas do briefing ao resultado final, integrando princípios da semiótica visual. As conclusões indicam que a expressividade não decorre do acúmulo de detalhes, mas da articulação intencional entre função narrativa e escolhas formais justificadas, e que a sistematização metodológica oferece ao artista conceitual um repertório teórico capaz de sustentar decisões visuais. Embora o artefato apresentado corresponda a um recorte devido à complexidade do conteúdo e ao tempo de execução, o percurso confirma a hipótese inicial e cumpre o objetivo de construir, a partir de uma dificuldade pessoal de fundamentação, uma ponte acessível para a compreensão do concept art como campo de estudo do design.

Palavras-chave: Concept Art; Design de Criaturas; Expressividade Visual; Linguagens Visuais; Metodologia de Projeto.

SUMÁRIO

	RESUMO	4
1	INTRODUÇÃO	6
2	CONCEPT ART.....	11
3	DESAFIOS NA CRIAÇÃO	18
3.1	ESTUDO DE CASO	19
4	PROJETO	23
4.1	METODOLOGIA	24
4.2	Problema	25
4.2.1	Briefing, Persona e Diretrizes	26
4.3	Coleta de dados	30
4.4	Desenvolvimento de Conteúdo	35
4.4.1	Briefing Unificado	36
4.4.2	Pesquisa de Referências	38
4.4.3	Exploração de silhuetas	40
4.4.4	Blocagem em Formas Básicas	41
4.4.5	Anatomia Comparada	43
4.4.6	Refinamento de Silhueta	45
4.4.7	Detalhamento	45
4.4.8	Escolha de Cores	47
4.4.9	Apresentação Final	48
4.5	Espelho Editorial	48
4.6	Painel de Referências do Livro Interativo	50
4.7	Especificações Técnicas e Paginação	52
4.8	Produto	58
4.8	Considerações Finais	73
4.8	Referências	74

1. INTRODUÇÃO

As criaturas, no âmbito de filmes e jogos, são representações de seres fantásticos criados para uma história ou obra de ficção, sendo inspirados na realidade, como na natureza, mitologia, cultura ou apenas no lúdico. Elas exercem funções narrativas importantes, contribuindo para construção e imersão aos mundos ficcionais, além que são representações simbólicas de desafios ou marcos importantes para a história que vai ser contada. Por meio de aspectos como, aparência, expressividade e comportamentos, provocam emoções e curiosidades que fazem o espectador se sentir parte viva da narrativa.

No cinema, seres como Godzilla de 1954, e Alien de 1979 tornaram-se ícones culturais, desempenhando papel fundamental na construção de narrativas envolventes e universos ficcionais. Essas criaturas ajudam a criar tensão, emoção e empatia, permitindo que o público se conecte de forma mais profunda com a história e com os mundos apresentados na tela. Nos jogos digitais, exemplos como os Clickers de The Last of Us, Demongorgon de Stranger Things e até mesmo os colossos de Shadow of the Colossus cumprem funções semelhantes, contribuindo para experiências imersivas e marcantes dentro dos jogos. O design dessas criaturas orienta a narrativa, influencia a reação emocional do jogador e reforça a sensação de pertencimento ao universo fictício que está inserido.



Figura 1: Godzilla 1954, disponível em [https://godzilla.fandom.com/wiki/Godzilla_\(1954\)](https://godzilla.fandom.com/wiki/Godzilla_(1954)), acesso em 08/05/2026.



Figura 2: Alien 1979, disponível em https://www.imdb.com/pt/title/tt0078748/mediaindex/?ref_=mv_close, acesso em 10/05/2026.



Figura 3: Demongorgon, disponível em < <https://stranger-things-pt-br.fandom.com/pt-br/wiki/Demongorgon>>, acesso em 08/05/2026.



Figura 4: Phaedra, disponível em < <https://shadowofthecolossus.fandom.com/pt-br/wiki/Phaedra>>, acesso em 08/05/2026.



Figura 5: Clicker, disponível em < <https://jaehoon3d.artstation.com/projects/xJzl mX>>, acesso em 08/05/2026.

Com o avanço das tecnologias visuais e digitais, o design de criaturas tornou-se cada vez mais detalhado e expressivo, incorporando formas, cores, texturas e comportamentos complexos. Dessa forma, elas se consolidam não apenas como elementos estéticos, mas como ferramentas narrativas estratégicas, capazes de despertar emoções, transmitir significado e manter a atenção do público em meio à alta competitividade à sobrecarga de estímulos da sociedade contemporânea.

A partir desse panorama, surge a necessidade de entender como são os processos de criação desses seres irreais, quais linguagens e comunicações visuais contribuem para

transmitir a expressividade correta através das criaturas? Quais são as técnicas de construção utilizadas no processo? É nesse ponto que entra o papel do Concept Art, uma etapa fundamental na concepção de criaturas em filmes e jogos.

O Concept Art, neste estudo com foco no design de criaturas, busca responder a essas questões, atuando como o elo entre a imaginação e a materialização visual. Mas afinal, o que é concept art? De acordo com Marc Brunet, criador da ART School for Digital Artists e ex artista sênior da Blizzard, a função principal é transmitir ideias de forma clara e rápida por meio de representações visuais, sem o objetivo de uma apresentação polida e refinada. Assim como o Augusto Ribeiro e Silva, artista conceitual sênior e criador do curso Pantheon de concept art, diz que um artista conceitual não é um ilustrador, não é um desenhista nem um artista 3D, mas ele utiliza de todas as ferramentas para poder produzir e transmitir as ideias da forma mais direta e entendível possível.

O interesse pelo tema surgiu a partir da curiosidade em compreender os processos por trás da criação de criaturas presentes em jogos e filmes. Ao entrar em contato com o campo do concept art, percebe-se a importância desse trabalho na etapa inicial de desenvolvimento visual, em que o artista é responsável por traduzir ideias em representações visuais que orientam toda a produção estética e narrativa. A partir desse contato, despertou-se o desejo de entender melhor como esses artistas constroem suas criações e quais elementos tornam seus trabalhos visualmente marcantes. Essa motivação levou à escolha do tema “A Expressividade Visual no Design de Criaturas: Linguagens Visuais e Técnicas de Construção em Concept Art”, buscando investigar de que maneira aspectos como forma, cor, textura, detalhamento entre outros fatores, contribuem para destacar o trabalho de artistas dentro dessa área.

Apesar dos avanços técnicos e do uso crescente do concept art no design de criaturas, ainda há carência de abordagens que integrem de forma eficiente as linguagens visuais e as técnicas de construção voltadas à expressividade delas. Muitas criações tornam-se visualmente complexas, mas carecem de identidade emocional e coerência estética. Pôde-se notar isso, durante a criação de Smaug, o dragão fictício da obra literária *The Hobbit*, de John Ronald Reuel Tolkien - onde se fez necessário passar por mudanças para que a obra pudesse se tornar cinematográfica. Os conceitos iniciais das ilustrações de John Howe, para os livros, assim como os concepts produzidos por Nick Keller, notava-se a falta de expressividade e intelecto da criatura, essas que eram características marcantes na persona de Smaug. Ademais, foram feitas alterações com ajuda de Andrew Baker junto com os membros da equipe Weta Digital, como a adição de patas ao dragão que antes tinha uma forma mais serpentina, expressões faciais para regiões dos olhos e incrementação de lábios, mudanças que fizeram o dragão parar de ser

apenas uma criatura, mas o transformou em um ser racional, com emoções e sentimentos capazes de serem transmitidos ao público, todo esse processo pode ser acompanhado no livro *Smaug: Unleashing the Dragon* escrito por Daniel Falconer.



Figura 6: Smaug Unleashing the Dragon, disponível em <<https://conceptartworld.com/books/smaug-unleashing-the-dragon/>>, acesso em 08/05/2026.

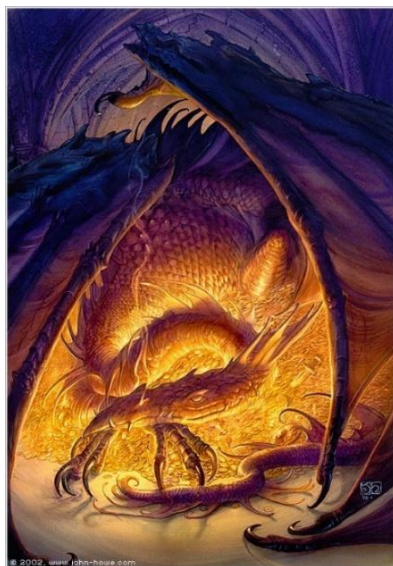


Figura 7: Smaug versão de Jonh Howe, disponível em <https://www.john-howe.com/portfolio/gallery/details.php?image_id=4>, acesso em 08/05/2026.

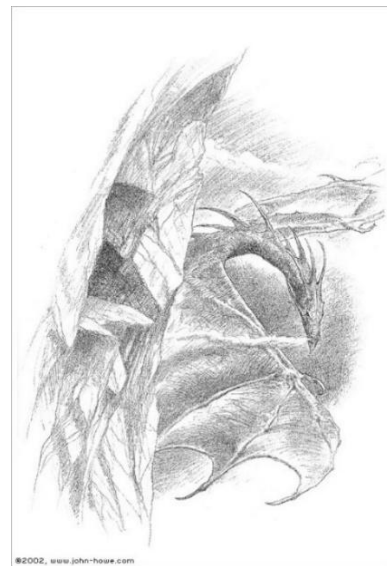


Figura 8: Smaug em esboço de Jonh Howe, disponível em <https://www.john-howe.com/portfolio/gallery/details.php?image_id=11>, acesso em 08/05/2026



Figura 9: Smaug versão de Andrew Baker, disponível em <https://www.artstation.com/artwork/o8OIJ>, acesso em 08/05/2026.

Surge, assim, a necessidade de aperfeiçoar o desenvolvimento do design de criaturas por meio do concept art, não apenas como uma etapa ilustrativa, mas como um processo criativo e metodológico que integra forma, função e expressividade. Diante disso, surge tais questões: como o aprimoramento das linguagens visuais e das técnicas de construção em concept art pode potencializar a expressividade visual no design de criaturas? E ainda, como o design de criaturas pode se beneficiar de uma abordagem mais estruturada e fundamentada, que vá além da intuição artística e do apelo visual?

Levando em consideração estúdios de desenvolvimento visual, como a Athena Productions, o concept art ou arte conceitual é a representação visual de uma ideia antes de se modificar e virar produto final. Desse modo, o artista conceitual é responsável em guiar a estética do projeto solucionando os problemas visuais do design e buscando explorar as diversas possibilidades visuais de uma mesma ideia.

O design de criaturas constitui uma vertente significativa da concept art, sendo amplamente utilizado em diversos setores da indústria criativa, como jogos digitais, animação, cinema e história em quadrinhos. Criar personagens visualmente interessantes e expressivos ajuda a tornar essas obras mais ricas, envolventes e únicas, proporcionando imersões em universos ficcionais jamais vistos.

Nesse sentido, torna-se relevante investigar os métodos e as linguagens visuais empregados na concepção dessas criaturas, a fim de compreender de que modo elementos como

formas, cores, texturas etc. potencializam sua expressividade e funcionalidade dentro de uma obra.

Além disso, observa-se que, apesar do crescimento do concept na indústria, ainda há escassez de estudos acadêmicos sistematizados sobre seus fundamentos visuais e metodológicos, assim como Feng Zhu conta em seu podcast pessoal sobre a indústria de entretenimento, as pessoas interessadas em entrar na carreira de concept, no início desse mercado sabiam sobre o que se tratava esse ramo profissional, mas com o passar dos anos notou um aumento no número de indivíduos que querem seguir essa carreira, porém não possuem ideia do que se trata o trabalho de um concept artist, havendo confusão em quais tarefas e produtos finais que esse artista está encarregado a fazer. Portanto, este trabalho justifica-se pela necessidade de preencher essa lacuna teórica e prática, oferecendo uma análise que contribua para a valorização e compreensão sobre o que é Concept Art enquanto campo relevante de estudo no design e nas artes visuais, tendo como tema central as criaturas.

Contudo, por meio desse estudo, pretende-se investigar os métodos e as linguagens visuais que estruturam o design de criaturas no concept art, traduzindo esse conhecimento em um livro-objeto físico, em língua portuguesa, que documenta o processo criativo de forma esquematizada e progressiva, do briefing ao produto final. Nesse percurso, os conceitos da semiótica visual são aplicados de forma integrada ao desenvolvimento de uma criatura autoral, demonstrando como forma, silhueta, cor e anatomia funcionam como ferramentas de comunicação antes mesmo do refinamento técnico, e como esse raciocínio pode ser ensinado de maneira estruturada, indo além da intuição artística.

2. CONCEPT ART

Para que seja possível a compreensão desse trabalho, é de extrema importância entendermos sobre o que se trata o Concept Art. A priori, o termo pode trazer confusões a respeito do movimento artístico dos anos 60/70, denominado arte conceitual ou *Conceptual Art*, essa é focada no conceito e na ideia, fazendo com que a mensagem se sobressaia a estética visual, tendo como propósito questionar a arte da época. Já o *Concept Art* ou arte de conceito, segundo Feng Zhu, um dos veteranos da indústria de entretenimento e fundador de sua própria escola (FZD School of Design) em Cingapura, diz respeito a pré-produção de projetos, seja para jogos ou filmes, se baseia na etapa inicial que define a identidade visual e cria um direcionamento para que toda a equipe esteja na mesma linha estética, mantendo uma coerência visual durante todo o projeto. Em seu podcast FZD Design Cinema, especificamente nos

episódios 1 e 111, onde aborda o que é concept art e sobre a indústria de entretenimento, explica que o trabalho de um concept artist funciona em traduzir ideias e conceitos abstratos em imagens visuais convincentes, de forma rápida e sujeita a diversas alterações até chegar na ideia pretendida pelos diretores, produtores ou clientes. Não há fatos documentados sobre o início da técnica de concept art nas indústrias, mas há vestígios que teve seu começo no mundo das animações da década de 1930, nos estúdios da Disney, através da *Disney Creative Strategy*. De acordo com Reg Connolly, treinador certificado e mestre em PNL (Programação Neurolinguística), a estratégia foi criada por dois instrutores de PNL da costa oeste dos Estados Unidos, Todd Epstein e Robert Dilts, observando como o Walt Disney transformava com êxito suas ideias em realidade. Esse método se baseia na divisão do processo criativo em três etapas, o sonhador, nesse momento deve-se explorar o máximo de ideias sem medo de errar mas ainda de forma abstrata, o realista que possui o papel de tornar as ideias do sonhador em realidade já com algum refinamento, e por último o crítico, que deve julgar e avaliar os processos da etapa anterior e ver se são coerentes para prosseguir; nesse contexto nota-se uma semelhança aos processos feitos durante a produção de um concept art, principalmente na segunda etapa, onde é preciso concretizar e tornar real o que antes era abstrato, ou seja, fazer das ideias e conceitos iniciais ainda subjetivos em uma representação imagética para que toda a equipe entenda e alinhe a estética geral do projeto, passando por constantes avaliações pelos líderes, para que seja feita alterações até que as ideias cheguem ao refinamento desejado. Bem, mas qual é o trabalho apresentado por um Concept artist? Para entender o que esse artista faz, é necessário saber o que ele não faz. Como assim? Bom, de acordo com Feng Zhu em seu podcast **Design Cinema Podcast EP 1 - Career in Concept Art**

(25/01/2016), com a popularização dos trabalhos das indústrias de entretenimento surgiu uma porcentagem de novos aspirantes a concept artist que não sabiam ao certo qual era o trabalho desse profissional, diante disso, é plausível afirmar que a prospecção do número de indivíduos que não possuem o conhecimento do que essa profissão faz tenha aumentado, levando em consideração que as redes sociais e plataformas de conteúdo visual tornaram o acesso às imagens e processos de criação mais amplo, porém muitas vezes superficial, o que contribui para uma compreensão distorcida do real papel do concept artist. Portanto, se faz necessário explicar que esses artistas utilizam de diferentes meios e técnicas, desde arte tradicional, digital, em 2D ou 3D, com renderização ou sem, para transformar uma ideia escrita em uma representação visual de forma rápida, a fim de economizar recursos e tempo para a equipe, antes que seja feito investimentos significativos no projeto já que aquela será sujeita a alterações constantes. Athena Productions exemplifica em seu artigo “O que é Arte Conceitual? O Guia

Essencial” (17/09/2024) publicado na plataforma Art Station dizendo “O trabalho envolve muito mais do que apenas criar imagens bonitas e totalmente renderizadas, embora gostemos de compartilhá-las nas redes sociais!”, nessa mesma linha de pensamento, o brasileiro Augusto Ribeiros, concept artist sênior, esclarece em seu vídeo “CONCEPT ART VS ILUSTRAÇÃO: QUAIS AS DIFERENÇAS?” (14/072024) que o concept artist utiliza de várias ferramentas de execução artística como, ilustração e modelagem 3D, com o objetivo de explorar soluções visuais para o design do projeto, traduzindo-se em uma comunicação visual de ideias. Perante isso, a Athena Productions complementa em seu artigo dizendo:

Ao longo dos anos, o processo criativo evoluiu de técnicas de arte tradicionais para a incorporação de elementos 2D e 3D no fluxo de trabalho. Geralmente, envolve uma mistura de pintura digital, texturas fotográficas, comumente conhecido como photobashing, e modelagem 3D. A combinação desses métodos permite que artistas conceituais acelerem seu fluxo de trabalho e produzam obras de arte mais detalhadas e realistas.”

As imagens a seguir representa um concept Art de criatura feito por Jerad S. Marantz, em uma versão finalizada sem cor.



Figura 10: Deathclaw, disponível em <<https://jsmarantz.artstation.com/projects/NqdYlb>>, acesso em 01/06/2026.

A figura a seguir por outro lado, se trata de uma ilustração do concept tratado acima, sendo utilizada para a apresentação final da ideia.



Figura 11: Ilustração do concept Deathclaw, disponível em <<https://jsmarantz.artstation.com/projects/NqdYlb>>, acesso em 01/06/2026.

Mas onde o concept art é utilizado? Como dito anteriormente, a função principal de um artista que trabalha nesse ramo é traduzir ideias em representações visuais de forma rápida e explorando diversas alternativas, sendo assim, esse profissional pode trabalhar desde a indústria do entretenimento, cinema, videogames, história em quadrinhos e animações, ou podendo atuar em setores da moda, do design de produtos e até na arquitetura. Contudo, o termo *Concept Art* é comumente mais utilizado para se referir a etapas de pré-produções para a vertente do entretenimento, como por exemplo em jogos e filmes, e mesmo assim abrange uma variedade de assuntos diferentes, como concept de personagem, de criaturas, de ambiente, de adereços e veículos, sendo essas algumas funções citadas pela Athena Productions - Estúdio de Desenvolvimento Visual, ademais ainda é explicado que um concept artist pode ser generalista abordando várias funções ou específicos em determinados assuntos. “Muitas vezes, é melhor se destacar em uma ou duas áreas do que lidar com todos os assuntos de forma medíocre.” (Athena Productions, 2024). Mas então, como é feito o processo de desenvolvimento de um concept art? Ainda segundo Athena Productions (2024), o processo de concept art passa constantemente por feedback (comunicação feita entre duas ou mais pessoas, na qual uma delas

é avaliada pelos demais com relação às suas ações, comportamentos, tarefas) feitos pela equipe ao artista, desse modo, torna-se um processo extremamente flexível passando de uma etapa para outra e refazendo as alterações pedidas pela equipe. Entretanto, se nota uma estrutura de desenvolvimento em comum nos projetos, começando pelo entendimento do briefing (conjunto de informações que servem como guia projetual) que normalmente é fornecido pelo diretor de arte ou artista principal, ele contém diversas referências como fotos, vídeos e links para sites, essa é uma etapa de extrema importância para que o projeto comece de forma certa com o que está sendo solicitado. A partir disso, é necessário que o concept artist busque suas próprias referências de acordo com o que foi pedido, isso serve para trazer autenticidade ao trabalho já que cada indivíduo possui uma bagagem cultural e imagética diferentes uns dos outros, além de interpretarem o mundo de forma única e pessoal, resultando em criações singulares e expressivas. Posteriormente, o artista começa a esboçar com base na sua coleta de referências, nesse momento é importante explorar o máximo de ideias em um curto espaço de tempo, normalmente esses esboços são feitos em tons de cinza ou preto e branco, para que não demande um tempo elevado pensando em cores, ainda nessa etapa, os esboços criados são enviados para o responsável e com isso será dado um feedback a respeito do que necessita de alteração. Nessa mesma fase ocorre uma iteração constante, sendo preciso repetir esse processo algumas vezes. Após as alterações e escolha de um ou mais esboços, é o momento de adicionar cores, o artista assim como fez na etapa anterior irá fazer diversas experimentações e enviá-las ao líder, novamente receberá um feedback sendo solicitado algumas alterações como ocorrido antes. Por último, o artista se concentra no projeto final, esse já com o design e cores aprovados, será usado para apresentar a ideia ao restante da equipe, sendo assim, o design final vai ser a etapa com mais refinamento podendo ser uma ilustração do concept criado, com o intuito de engajar sua ideia como foi mostrado nas imagens de Jerad S. Marantz.

As imagens a seguir foram selecionadas para exemplificar o processo de desenvolvimento de um concept art de criatura, todas foram feitas pelo artista Deiv Calviz para o tutorial *Alien Creature Concept Design - Thumbnails to Final Painting (05/05/2019)*, na plataforma ArtStation. A figura a seguir mostra as silhuetas em menor escala, e a versão aumentada com leve refinamento em tons de cinza e o uso de cor apenas para destaque em regiões específicas.

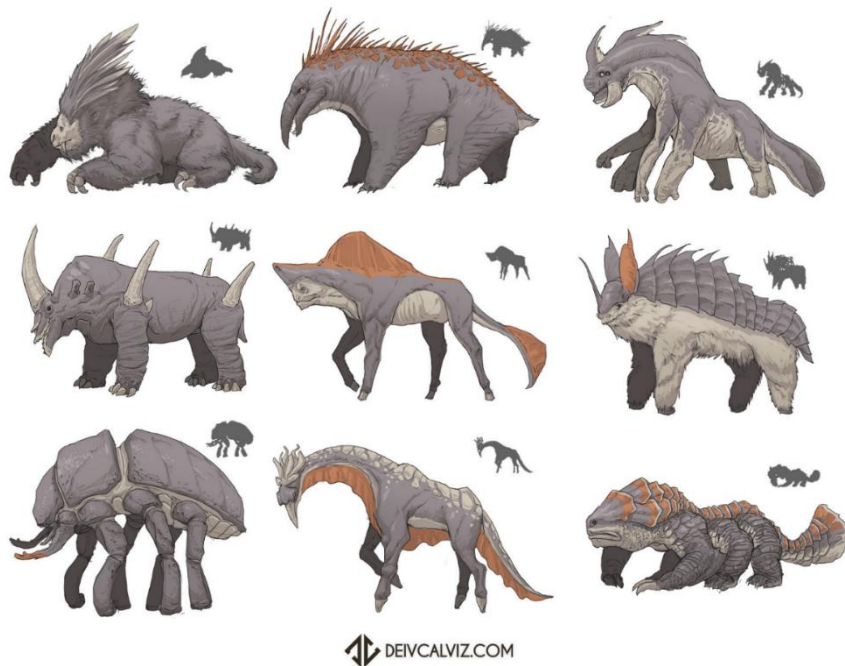


Figura 12: Alien mamífero, disponível em
<https://www.artstation.com/artwork/Z5xoNX>, acesso em 14/05/2026.

Posteriormente, com a silhueta selecionada são feitas algumas explorações de alternativas como pode ser visto nas imagens seguintes e subsequentemente, são realizados testes de cores.



Figura 13: Exploração a partir da silhueta, disponível em
<https://www.artstation.com/artwork/Z5xoNX>, acesso em 14/05/2026.



Figura 14: Teste de cores, disponível em <https://www.artstation.com/artwork/Z5xoNX>, acesso em 14/05/2026.

Após ser definido a cor, o artista criou uma versão ilustrada para apresentação final da ideia com um nível maior de detalhamento, e com a inclusão da criatura em um ambiente com atmosfera compatível à narrativa desse ser.



Figura 15: Ilustração do Concept, disponível em <https://www.artstation.com/artwork/Z5xoNX>, acesso em 14/05/2026.

3. DESAFIOS NA CRIAÇÃO

Durante o processo de desenvolvimento de criaturas surge alguns obstáculos referentes ao design desses seres, tanto no aspecto estético quanto funcional. Se esses desafios não forem devidamente revolidos, podem acarretar a falta de coerência e credibilidade do projeto, comprometendo a imersão do público e expressividade das criaturas dentro do universo em que estão inseridas. Sendo assim, a criação desses seres requer um equilíbrio entre imaginação e realidade para que sejam criaturas críveis e plausíveis para o espectador. Quais são esses desafios? No livro *Fundamentals of Creature* (2020, 3dtotalPublishing), é abordado alguns pontos que devem ser levados em consideração para que essas criaturas irreais passem veracidade e harmonia com o mundo em que estão presentes.

“When designing creatures, you will span genres from high fantasy to hard Science fiction, and the degree to which reality informs your design must match the nature of that creature’s world” – Alex Ries.

Nesse contexto, surge desafios como a estrutura anatômica, os mecanismos biológicos, a funcionalidade e a adaptação das criaturas devido ao ambiente. Todos esses aspectos precisam ser desenvolvidos de forma coerente e plausível por meio do design, mesmo que elas sejam imaginárias, é necessário ter um pensamento estruturado e intrínseco desses seres afins de compreender melhor seus comportamentos e atitudes. Assim nota uma dificuldade em como alinhar as questões ditas acima ao mesmo tempo em que essas criaturas precisam passar expressividade por meio de emoções, intenções e/ou personalidade através de algo que não é humano, ademais deve se pensar no equilíbrio visual de detalhes e texturas para que não se sobrecarreguem e fiquem exagerados, alinhando com o propósito narrativo para que esse ser foi destinado no projeto. Ainda são considerados aspectos como o modo em que essas criaturas serão executadas na obra final, o quanto de recurso financeiro tem disponível, além de que se deve atentar em como essa produção será realizada, serão efeitos físicos/práticos com animatrônicos, marionetes, adequando ao corpo de um artista com trajes especiais, ou serão efeitos digitais em softwares e hardwares, tudo isso deve ser pensado durante a criação do design de uma criatura para que a execução seja plausível, e para finalizar ainda será preciso encaixar tudo isso no estilo visual e estético escolhido no briefing, seja ela sci-fi, cyberpunk, sci-fantasy, cosmic horror/lovecraftiano entre outros. Embora o concept art seja uma das principais etapas no desenvolvimento visual de criaturas, especialmente em produções de cinema, jogos e animações, o processo criativo não se limita apenas a essa prática. A criação desses seres pode surgir de diferentes métodos, abordagens e campos de conhecimento, que

dialogam entre si e ampliam as possibilidades expressivas e funcionais do design das criaturas. Com isso, entende-se que o desenvolvimento desses seres passa ser um campo interdisciplinar, envolvendo arte, ciência, tecnologia e narrativa, utilizando métodos distintos e diferentes abordagens que contribuem para o enriquecimento expressivo e funcional do projeto. Tais métodos podem ser citados como o estudo de escultura tridimensional, tanto física por meio de argila por exemplo, quanto com uso de softwares como o ZBrush, permitindo uma exploração sobre volume, equilíbrio, proporção e textura afim de compreender a estrutura corporal da criatura de forma rápida e dinâmica. “As ferramentas tradicionais, como lápis e papel, são os meios mais acessíveis no processo inicial do desenvolvimento de projetos (ALCAIDE-MARZAL et al., 2013; ADALIAN, 2014 apud FONSECA, 2023). Entretanto a escultura digital surgiu como uma possibilidade de ferramenta que agiliza e facilita a expressão das ideias (ADALIAN, 2014 apud FONSECA, 2023).”, nesse contexto, o mais importante é que o artista se sinta à vontade para criar independente do meio em que será feito, seja no digital com softwares avançados ou por técnicas tradicionais como desenhos a lápis ou pintura.

Outra abordagem, é o estudo morfológico e biológico de seres reais, utilizando de princípios da zoologia, ramo da biologia que estuda os animais, envolvendo estrutura, fisiologia, comportamento, evolução e classificação, além da biomimética, a ciência que estuda as estratégias de sobrevivência e os padrões encontrados nos sistemas biológicos, a fim de solucionar problemas humanos em áreas como arquitetura, engenharia e design, com o intuito de atingir maior verossimilhança. Como foi dito por Neville Page, um dos maiores designers de Hollywood no âmbito de criaturas e atualmente professor na Art Center College of Design e na Gnomon, em uma entrevista publicada na revista Artstation Magazine (20/02/2018): “*Avatar* foi um enorme aprendizado e James Cameron nos deu tempo, no início, para realmente ‘aprender’. Todos nós precisávamos nos tornar ‘especialistas’ em zoologia, botânica, comportamento animal etc.”. Portanto, nota-se a importância da busca por conhecimentos de áreas que possam não ter relação direta à arte, mas que se faz necessário para que o artista consiga trazer autenticidade e consistência às suas criações. Compreender como os animais reais se movem, se alimentam, se defendem e evoluem fornece uma base lógica sobre a qual seres fictícios podem ser construídos de maneira convincente.

3.1 Estudo de Caso

Com base no estudo de caso realizado por meio de uma entrevista com um profissional atuante na área de Concept Art, Augusto Ribeiros, foi possível compreender de maneira mais aprofundada os obstáculos, limitações e desafios que permeiam o processo

criativo dessa prática profissional. A entrevista teve como objetivo investigar não apenas o resultado final de um projeto, mas principalmente as etapas que antecedem a entrega visual, buscando evidenciar como o pensamento criativo é estruturado ao longo do desenvolvimento de uma peça de Concept Art.

Durante a explicação de um de seus trabalhos, o entrevistado destacou que as fases iniciais do processo, como pesquisa visual, levantamento de referências, exploração de silhuetas e produção de rascunhos rápidos, raramente são apresentadas em sua forma mais crua e genuína, mas pontua que essas etapas são as fundamentais e de maior valor para o andamento do projeto. Esses estágios preliminares costumam ser omitidos, reorganizados ou visualmente “embelezados” quando compartilhados publicamente, seja em portfólios profissionais, redes sociais ou materiais promocionais. Tal prática acaba por construir uma percepção distorcida do fazer profissional, sugerindo um processo linear, limpo e direto, quando, na realidade, o Concept Art é marcado por tentativas, erros, experimentações e descartes constantes. Essa ocultação das etapas iniciais dificulta o entendimento real do percurso criativo e contribui para a idealização do resultado final como algo imediato ou intuitivo.

As imagens disponibilizadas por Augusto, apresentadas a seguir, correspondem a um estágio mais organizado do processo inicial, especificamente a fase de exploração de variações. Ainda que representem o começo, essas imagens já demonstram decisões de design mais conscientes, evidenciando escolhas formais que começam a direcionar o projeto para uma solução visual mais definida.



Figura 16: Testes de exploração, Ribeiros, A. (2025), acervo pessoal cedido ao autor em 2025.



Figura 17: Testes de exploração 2, Ribeiros, A. (2025), acervo pessoal cedido ao autor em 2025.

Outro ponto relevante observado ao longo da entrevista refere-se à origem dos conhecimentos aplicados no Concept Art. Grande parte desses saberes é adquirida previamente e de forma fragmentada, por meio de experiências pessoais, observação do mundo real, repertório visual acumulado e principalmente fundamentos do design, como forma, silhueta, hierarquia visual, contraste e psicologia das cores.



Figura 18: Teste de cores, Ribeiros, A. (2025), acervo pessoal cedido ao autor em 2025.

No entanto, esses conhecimentos não costumam estar organizados em um sistema teórico sólido e acessível, especialmente em materiais didáticos estruturados. Como consequência, muitos conceitos são aplicados de maneira intuitiva, sem que o profissional necessariamente consiga verbalizar ou identificar com clareza as bases teóricas que sustentam suas decisões.

A imagem analisada evidencia pensamentos e escolhas de design já próximos da versão final de entrega, na qual cada elemento visual foi selecionado com um propósito específico. Observa-se o uso consciente de fundamentos da semiótica visual, como cor, textura, proporção e forma, empregados com a intenção de comunicar significados, características narrativas e sensações ao observador. Ainda assim, essas decisões aparecem ao público apenas como resultado final, sem a devida contextualização do raciocínio que as originou.



Figura 19: Entrega final, Ribeiro, A. (2025), acervo pessoal cedido ao autor em 2025.

A partir de uma análise mais ampla da entrevista, considerando o discurso do entrevistado como um todo e não apenas o objeto visual apresentado, percebeu-se que muitas das perguntas realizadas não possuíam respostas únicas ou objetivas. Em vez disso, as decisões visuais eram determinadas por um conjunto complexo de fatores, como contexto narrativo, limitações do projeto, referências culturais, objetivos de comunicação e sensibilidade estética do artista. Esse aspecto reforça a ideia de que o processo criativo em Concept Art se apoia em uma base de conhecimentos sólidos, porém pouco documentados ou explicitados.

Ao aprofundar a análise sobre os meios de estudo disponíveis para a área de Concept Art, torna-se evidente a carência de material didático específico, sobretudo em língua portuguesa. As referências bibliográficas encontradas, como *Designing Creatures & Characters* da editora Impact e *Fundamentals of Creature Design* da 3dtotal Publishing, apresentam conteúdos relevantes, porém abordam as teorias de forma generalizada e pouco objetiva. Essas obras priorizam demonstrações visuais e resultados práticos, mas não exploram de maneira aprofundada o embasamento teórico que justifica determinadas aplicações, técnicas ou decisões de design e nem sua aplicabilidade.

Nesse contexto, chega-se à problematização central deste trabalho, onde a escassez de material didático específico sobre Concept Art, especialmente em língua portuguesa, aliada à dependência de conhecimentos prévios não sistematizados, dificulta tanto o aprendizado quanto a compreensão conceitual dos processos de criação. Essa lacuna contribui para confusões recorrentes entre Concept Art e ilustração final, além de minimizar a importância das etapas iniciais de concepção, que são fundamentais para o desenvolvimento de soluções visuais consistentes. Assim, o estudo de caso reforça a necessidade de criação e disseminação de conteúdos educativos mais claros, acessíveis e contextualizados, capazes de documentar e explicar o processo de Concept Art de forma dinâmica, interativa e estruturada.

4. PROJETO

No contexto do desenvolvimento de soluções para a lacuna identificada na bibliografia nacional sobre Concept Art de criaturas, somando com os conteúdos digitais e físicos existentes sobre a área, algumas vertentes do design poderiam ser exploradas como resposta. Entretanto, algumas das opções como plataformas digitais interativas, repositórios de vídeos tutoriais com foco em *workflow*, não abordariam conceitos de forma rápida e intuitiva no momento da prática, de forma a facilitar o entendimento de conceitos e aplicabilidade, para a solução projetual foi pensado um instrumento de aprendizado que enfatizasse que o Concept Art é um processo criativo e metodológico e não apenas uma ilustração finalizada. Assim, optou-se pela construção de um livro interativo.

A escolha pelo formato de livro interativo, especificamente estruturado através de um sistema de fichário com argolas e garras, justifica-se pela necessidade de proporcionar uma experiência tátil e modular ao utilizador. Este formato permite a inclusão de lâminas de acetato ou papel vegetal, permitindo a sobreposição livre de camadas de cada etapa do processo, como silhueta, esqueleto, musculatura e detalhamento, sobre uma base rígida de controle. Tal

funcionalidade é fundamental para o ensino de anatomia comparada e simplificação em formas básicas, permitindo que o usuário visualize de maneira rápida e interativa as etapas de construção de modo segmentado, entendendo a importância de cada processo e como ele foi realizado. Essa proposta é apropriada para o público-alvo definido, estudantes de design e artistas aspirantes, com idade a partir de 20 anos, interessados na indústria do entretenimento ou que buscam aprender e/ou melhorar suas habilidades artísticas, mas também abre margem para jovens que no momento de criar não conseguem fazer de forma autônoma ou espontânea. Por já possuírem contato com fundamentos do design, esses usuários são capazes de compreender e valorizar a lógica sistêmica e modular do livro interativo, reconhecendo na sobreposição de camadas uma representação completa do raciocínio projetual que permeia o Concept Art.

Além disso, o formato físico e tátil responde a uma demanda prática, a possibilidade de consultar o material de forma ágil durante sessões de estudo ou criação, sem depender de conexão à internet ou de dispositivos eletrônicos. A interatividade do fichário por meio de argolas permite ainda que o utilizador reorganize, acrescente ou remova lâminas conforme sua evolução, tornando o livro um instrumento adaptável ao próprio ritmo de aprendizado. Dessa forma, a solução não apenas supre as lacunas identificadas, mas faz por meio de uma linguagem projetual coerente com a formação e os anseios do público a que se destina.

4.1 Metodologia

Para o desenvolvimento deste projeto, adotou-se a metodologia de Bruno Munari, apresentada no livro *Das Coisas Nascem Coisas* (2015). Para Munari, o design não consiste simplesmente em ter uma ideia e torná-la realidade, mas em compreender um problema a ser solucionado e explorar a melhor forma de fazê-lo antes de tomar qualquer decisão. Seu método é composto por 12 etapas interdependentes que permitem pesquisa extensa e experimentação antes de se alcançar o produto final. A escolha dessa metodologia, foi adotada porque responde ao desafio prático do projeto, documentar o ensino de concept art de criaturas de forma estruturada. O livro interativo precisa expor o percurso, pesquisa, experimentação e tomada de decisão, que normalmente permanece oculto nos materiais existentes da área. Ao organizar o processo em componentes progressivos, Munari permite que cada decisão de design tenha uma justificativa lógica, e não apenas intuição. Essa abordagem reforça o concept art como resolução de problemas visuais e, nas etapas de Materiais e Tecnologia e Experimentação, orienta diretamente as escolhas de gramatura, transparência do acetato e viabilidade do sistema de argolas.

Nº	Sigla	Etapa	Descrição
01	P	Problema	Problema. Identificação de um problema geral. Não é o momento de especificar o que será resolvido — é apenas a motivação para pensar na questão.
02	DP	Definição do Problema	Definição do Problema. Recorte do problema. Define-se o que de fato será solucionado e propõe-se uma delimitação do que é possível ou não fazer.
03	CP	Componentes do Problema	Componentes do Problema. Divisão do recorte em subgrupos. Identifica-se o que precisa ser estudado e quais áreas de atuação serão alcançadas.
04	CD	Coleta de Dados	Coleta de Dados. Momento em que a pesquisa dos componentes acontece. Cada tópico é pesquisado e as informações são reunidas para aprofundamento.
05	AD	Análise de Dados	Análise de Dados. Análise de tudo que foi pesquisado para selecionar o que é relevante e útil para ajudar na solução do problema.
06	C	Criatividade	Criatividade. Etapa da ideia de solução: junção do que foi coletado e analisado, transformado em possibilidades concretas.
07	MT	Materiais e Tecnologia	Materiais e Tecnologia. Lista do que é necessário para transformar as ideias em realidade. Aqui são selecionados os pré-requisitos do projeto.
08	E	Experimentação	Experimentação. Esboço do projeto. A ideia passa a ser material — as possibilidades são testadas até que se tenha uma conclusão do que é viável.
09	M	Modelo	Modelo. Primeira amostra do produto final. O que provou ser funcional nos testes individuais é reunido e apresentado como modelo.
10	V	Verificação	Verificação (Adaptado). Teste com o usuário/especialistas. Verifica-se se o modelo precisa de alterações. Neste projeto, a etapa foi adaptada para análise com orientadores em posição de especialistas.
11	DC	Desenho de Construção	Desenho de Construção. Projeto técnico da solução. Após verificação e aprovação, são definidas as condições de aplicação e reprodução: materiais, estrutura e informações de produção.
12	S	Solução	Solução. Versão final do projeto — o resultado de todas as etapas anteriores reunido em um produto completo e fundamentado.

Figura 20: Metodologia Bruno Munari, fonte elaborada pelo autor, 2026.

4.2 Problema

De acordo com a metodologia de Munari, a primeira etapa consiste na identificação de um problema geral ou uma carência que motive a intervenção do designer. No contexto desta pesquisa, o problema está na escassez de materiais didáticos sistematizados em língua portuguesa que abordem o Concept Art de criaturas de forma completa.

A análise bibliográfica e o estudo de caso revelaram que a maioria dos conteúdos disponíveis é estrangeira e foca primordialmente em resultados visuais polidos, omitindo as etapas de raciocínio, erros e experimentações que são fundamentais para a prática profissional. Essa lacuna gera uma compreensão distorcida do papel do artista conceitual, que passa a ser confundido com um ilustrador, minimizando a importância da etapa de concepção metodológica.

Diante desse diagnóstico, a Definição do Problema (DP) estabelece o recorte necessário para a intervenção, focando no desenvolvimento de um instrumento de aprendizado em língua portuguesa que ensine o processo de Concept Art de criaturas de forma simples, esquematizada e completa. A proposta busca integrar teoria e prática por meio de uma experiência que valorize o raciocínio metodológico e o percurso criativo, com foco exclusivo no processo e não no produto polido. Para que essa definição se torne operacional, o problema é separado nos Componentes do Problema (CP), subdividindo as necessidades identificadas em eixos específicos de atuação.

O componente linguístico trata da barreira do idioma, assegurando que o conteúdo seja integralmente em português para estudantes com menor fluência em línguas estrangeiras; o componente didático exige a exposição do "porquê" de cada decisão de design, documentando tentativas e ajustes. Somam-se a estes o componente de acesso e formato, que define a necessidade de uma solução física e portátil para consulta rápida durante a prática, e o componente conceitual, que foca em consolidar o Concept Art como um processo de design com identidade própria, distinguindo-o claramente da ilustração finalizada.

Para que a definição deste problema seja precisa e a solução proposta seja eficaz, é necessário compreender as necessidades específicas do utilizador e as restrições técnicas do projeto. Dessa forma, as seções a seguir apresentam o Briefing e a Persona, que servirão de base para o recorte e a delimitação da solução projetual.

4.2.1 Briefing, Persona e Diretrizes

O Briefing a seguir consolida os objetivos pedagógicos, o formato técnico e o diferencial didático do artefato, servindo como um guia permanente para assegurar a coerência entre as necessidades identificadas e as escolhas projetuais realizadas.

As considerações presentes no briefing, definem que o objetivo central é suprir a carência de materiais em língua portuguesa através de um ensino que une teoria e prática de forma simples e esquematizada. O briefing reforça que a solução não deve ser um manual convencional, mas um livro interativo impresso que priorize o peso visual das imagens sobre o texto para garantir uma experiência imersiva e pedagógica, propondo um diferencial didático baseado na documentação de processos exploratórios desde o estágio inicial.

BRIEFING DO PROJETO — Livro-objeto para ensino de Concept Art de Criaturas

1. OBJETIVOS E PROPÓSITO (O "PORQUÊ")

- **Objetivo principal:** Ensinar teoria e prática sobre concept art de criaturas de forma simples e esquematizada.
- **Problema central:** A falta de material em português que una teoria e sua aplicabilidade.
- **Resultado esperado:** O leitor terá capacidade de realizar projetos de concept art de criaturas de forma autônoma com embasamento nos fundamentos de design.

2. PÚBLICO E LINGUAGEM (O "PARA QUEM")

- | | |
|---|--|
| - Leitor ideal: Estudantes de design e artistas aspirantes com interesse em concept art. | - Nível de conhecimento: Iniciante em transição para intermediário. |
| - Idade: 20 anos. | - Tom de voz: Informal, leve e objetivo. |

3. FORMATO E ENTREGA (O "O QUÊ")

- | | |
|--|---|
| - Formato: Livro impresso. | - Peso visual: Mais imagens do que textos. |
| - Estrutura: Divisão por blocos de conteúdos. | |

4. DIFERENCIAL DIDÁTICO (O "COMO")

- **Fundamentos:** Apresentados por meio da documentação de tentativas, acertos e erros, e processos exploratórios, com exemplos visuais do porquê algo funciona ou não, e variações em diferentes contextos.
- **Processo vs. desenho:** Documentação completa desde o briefing até o produto final, passando por cada etapa separadamente.
- **Materiais externos:** Talvez.

5. ESCOPO DE CONTEÚDO (O "LIMITE")

- | | |
|--|--|
| - Gênero de criatura: Conteúdo serve para qualquer estilo/gênero, com um específico adotado apenas para demonstração. | - Exemplos: Criaturas autorais. |
| - Técnicas: Abordagem agnóstica a software. Demonstrações utilizarão desenho tradicional, pintura digital e escultura 3D. | |

6. IDENTIDADE E ESTÉTICA (O "LOOK & FEEL")

- **Referência visual:** Estilo diário de campo, códex Leicester.
- **Diagramação:** Imersiva, o leitor posicionado como autor da criatura. Informações cruciais em destaque, fluxo de leitura contínuo, blocos organizados em sequência visual/numérica para guiar o olhar.

Figura 21: Briefing Projeto, fonte elaborada pelo autor, 2026.

Complementarmente, a construção da Persona permitiu materializar as "dores" e os anseios do público-alvo, garantindo que o livro interativo atue diretamente sobre as dificuldades reais de estudantes que, embora possuam técnica, sentem-se "travados" pela falta de um método claro e completo.

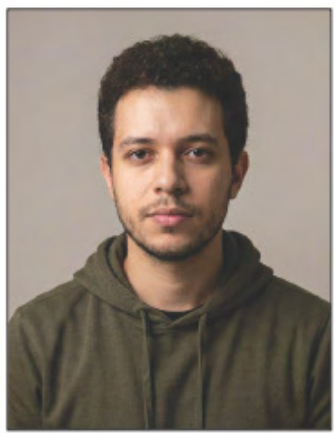
	IDENTIFICAÇÃO Nome fictício: André Idade: 20 anos Ocupação: Estudante de Design Nível de habilidade: Iniciante em transição para intermediário, possui boa base em desenho, mas ainda não consegue criar criaturas de forma autônoma e estruturada. COMPORTAMENTO DE ESTUDO Principais fontes: YouTube, tutoriais gratuitos e redes sociais de artistas. Barreira linguística: Dificuldade com conteúdos em inglês, o que limita o acesso a explicações mais densas e técnicas avançadas.
PRINCIPAIS DORES 1. Falta de material em português que una teoria e prática de forma didática; 2. Processos apresentados sem explicação do raciocínio por trás das decisões, resultando em aprendizado superficial; 3. Confusão conceitual: conteúdos focados em resultado visual chamativo, que mascaram o real trabalho de resolução de problemas do concept artist. MOTIVAÇÕES E OBJETIVOS Busca: Aprender a pensar como designer, aplicando lógica e funcionalidade nas decisões de concept art, e não apenas reproduzir desenhos. Objetivo profissional: Atuar em empresas reconhecidas no mercado de games. Expectativa com o livro: Ter um guia passo a passo, em português, que mostre o processo completo desde o briefing até a solução final. CITAÇÃO REPRESENTATIVA <i>"Fico travado quando tento iniciar uma criatura do zero, não sei por onde começar ou como aplicar as ideias em processos rápidos."</i>	

Figura 22: Persona, fonte elaborada pelo autor, 2026.

André, estudante de design, com cerca de 20 anos, que já possui uma base técnica em desenho, mas ainda não consegue criar de forma autônoma e estruturada. A conexão entre André e o público-alvo se dá tanto no perfil demográfico quanto nas barreiras enfrentadas. A maior parte dos materiais de referência sobre concept art está disponível em inglês, e sem fluência no idioma, explicações técnicas mais densas ficam incompreensíveis, validando a decisão de produzir um material em português. Além disso, tanto a persona quanto o público compartilham uma dificuldade central, a dependência da intuição em detrimento do método,

expressa na dificuldade de iniciar um projeto do zero sem saber por onde começar ou como transformar ideias abstratas em decisões visuais concretas. É justamente essa lacuna, a ausência de um guia que ensine a pensar como designer ao criar criaturas, com lógica, fundamentos e processo documentado, que o livro-objeto propõe preencher.

Após análise do briefing e persona, foi realizado uma tabela de diretrizes para que se utilize como guia de estruturação da proposta do projeto. Este instrumento é fundamental para traduzir as necessidades identificadas em requisitos técnicos e conceituais, garantindo que cada elemento do artefato responda diretamente aos objetivos estabelecidos.

CATEGORIA	REQUISITO	OBJETIVO	CARÁTER
CONTEÚDO TEÓRICO	Fundamentos de Semiótica	Apresentar como a linguagem das formas (círculo, quadrado, triângulo) e linhas comunicam perigo, amizade ou estabilidade.	Obrigatório
	Anatomia Comparada	Demonstrar a base biológica funcional (esqueleto e músculos) que sustenta seres imaginários.	Obrigatório
	Psicologia das Cores	Explicar o uso de paletas cromáticas para indicar habitat ou comportamento.	<i>Desejável</i>
CONTEÚDO PRÁTICO	Briefing Unificado	Estabelecer um DNA constante para a criatura base, que servirá de controle para todas as variações.	Obrigatório
	Variações de Contexto	Apresentar adaptações morfológicas para pelo menos 3 eixos: Habitat, Alimentação e Racionalidade.	Obrigatório
	Análise de Expressividade	Infográficos que expliquem por que determinadas mudanças alteram a leitura da criatura.	Obrigatório
FORMATO (FICHÁRIO)	Sistema de Argolas/Garras	Permitir que o utilizador remova as lâminas para sobreposição livre sobre uma base fixa.	Obrigatório
	Lâminas de Acetato/Vegetal	Utilizar material transparente com impressão de alta aderência para as camadas de pele, detalhes e contexto.	Obrigatório
	Base Rígida de Controle	A página do esqueleto/base deve ser de gramatura superior para suportar as sobreposições.	Obrigatório
	Marca de Registro	Incluir guias visuais nos cantos das lâminas para garantir o alinhamento anatômico perfeito entre as camadas.	<i>Desejável</i>
USABILIDADE (UX)	Navegação por Abas	Divisão clara das seções do fichário (Teoria, Base, Lâminas de Adaptação) para consulta rápida.	<i>Desejável</i>
	Guia de Interação	Instruções curtas em cada página sobre como combinar as lâminas para criar novas interpretações.	Obrigatório
	Portabilidade	Formato prático para manuseio em mesa de desenho.	Obrigatório
PRODUÇÃO GRÁFICA	Impressão de Alta Fidelidade	Garantir que as texturas (escamas, pelos, couro) e detalhes sejam legíveis e táteis visualmente.	Obrigatório
	Acabamento de Capa	Capa dura com estética de Manual de Campo ou Laboratório para reforçar a imersão no tema.	<i>Desejável</i>

Figura 23: Tabela de diretrizes, fonte elaborada pelo autor, 2026.

A tabela de diretrizes faz a transição entre o planejamento teórico e a execução técnica do artefato. Funcionando como um filtro metodológico que traduz as necessidades da persona e as metas do briefing em requisitos projetuais concretos, organizados por eixos de atuação. Ao classificar as funcionalidades entre obrigatórias e desejáveis, a tabela assegura que

o desenvolvimento do livro interativo mantenha o foco na resolução dos problemas identificados, como a barreira linguística e a falta de método prático no ensino de concept art.

4.3 Coleta de dados

Fundamentada na metodologia de Munari (2015), a etapa de Coleta de Dados representa o momento de investigação aprofundada sobre os componentes do problema mapeados anteriormente. O objetivo desta fase é organizar o conhecimento necessário para que o livro interativo seja construído com embasamento teórico, técnico e funcional.

Para que o artefato consiga ensinar o processo de Concept Art de forma estruturada, é preciso olhar para o que já existe no campo das artes visuais e do design. Por isso, a coleta se inicia pela análise de similares, se baseia no levantamento de obras e projetos que funcionam como referências visuais a ser seguida ou que deixam evidente exatamente o tipo de lacuna didática que este projeto quer preencher.

A seguir, será apresentado a amostragem de similares, que servirá de base comparativa para as decisões estéticas e interativas do projeto, investigando como diferentes abordagens lidam com a relação entre forma, função e narrativa visual.

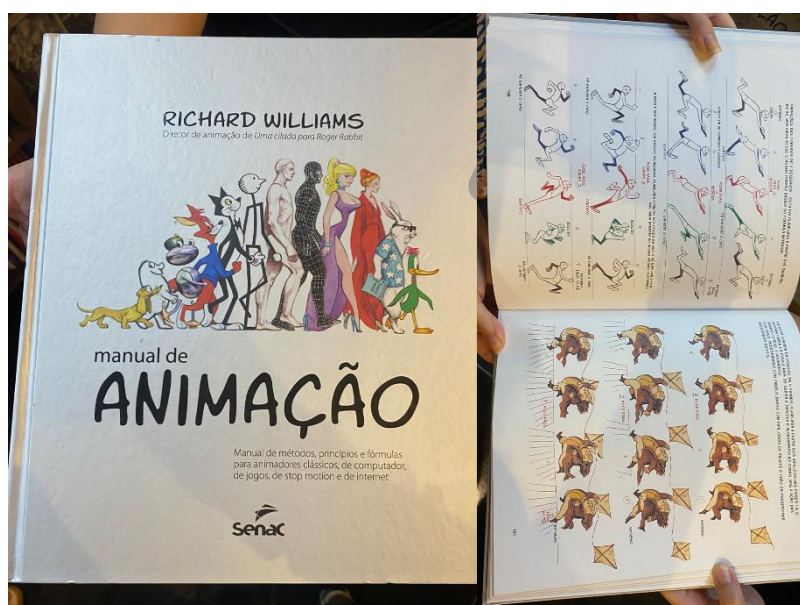


Figura 24: Manual de animação de Richard Williams, foto retirada pelo autor, 2026.

O Manual de Animação de Richard Williams foi utilizado como referência pela forma como une imagem e texto na mesma página, os desenhos sequenciais conduzem a leitura e as anotações curtas são posicionadas junto à ação, sem blocos de texto separados. Essa

diagramação didática e direta serviu de base para pensar no livro-objeto como um manual visual, onde a teoria de concept art é mostrada com os próprios desenhos.

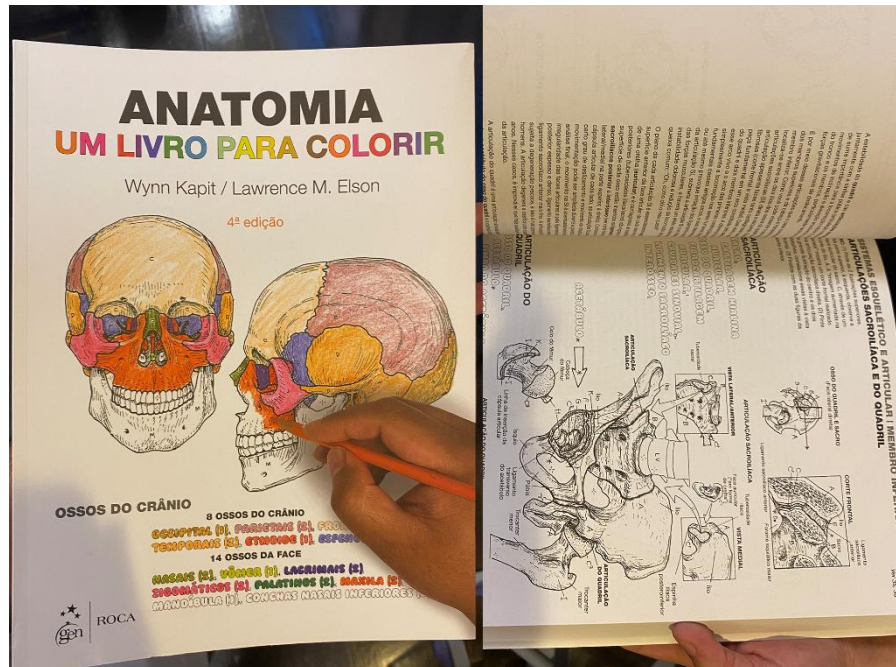


Figura 25: Livro de anatomia interativo, foto retirada pelo autor, 2026

O livro *Anatomia, Um Livro para Colorir* de Kapit e Elson, entra como referência pelo traço, é um desenho técnico feito à mão, com hachura leve, setas e anotações que ficam grudadas na ilustração e não em legenda separada. Como o leitor tem que colorir e nomear as partes, a página vira um registro de estudo em andamento, que é exatamente a lógica do diário de campo que o projeto propõe. Serve para mostrar que informação científica pode ser aprendida no ato de desenhar, e não só lendo um bloco de texto.

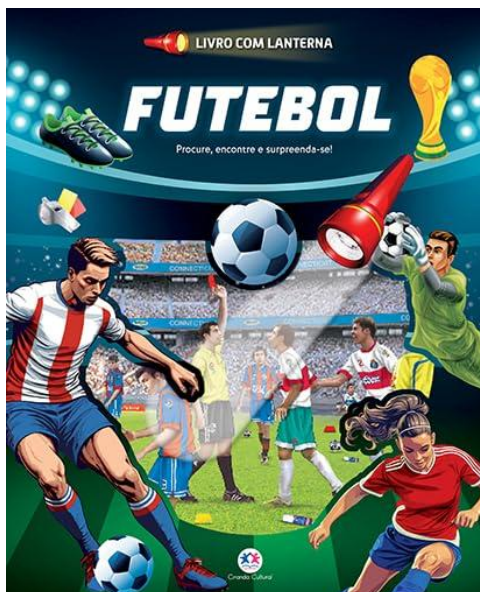


Figura 26: Livro interativo com "lanterna", disponível em <https://www.amazon.com.br/Futebol-Livro-lanterna-Susaeta-Ediciones/dp/6526119522>, acesso em 20/05/2026.

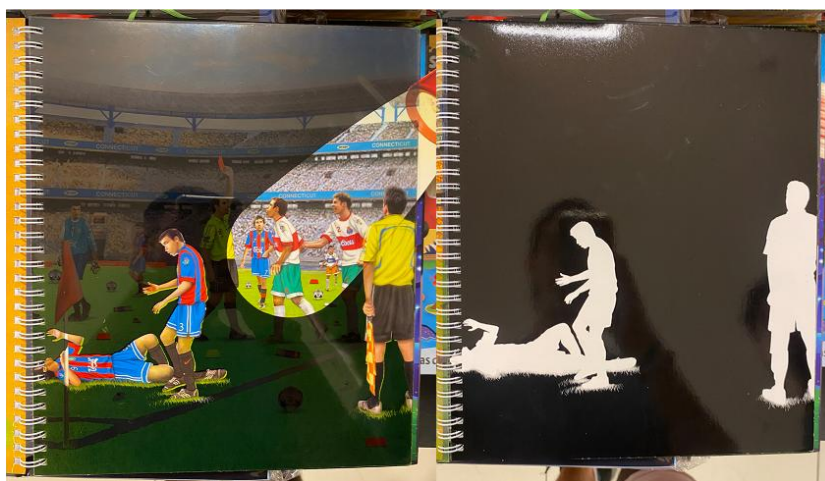


Figura 27: Futebol - Livro com lanterna, foto retirada pelo autor, 2026.

O “Livro com Lanterna, Futebol”, de Susaeta Ediciones (07/12/2025) foi utilizado como referência pelo princípio de sobreposição e revelação por camadas. O uso da lâmina de acetato escura, que só revela a ilustração sob a luz da lanterna de papel, demonstra como a informação pode ser controlada de forma dinâmica pelo leitor. Esse apelo tátil e interativo serviu de base para pensar o sistema de lâminas transparentes do livro-objeto, onde cada camada revela uma variação da criatura sem necessidade de virar a página.

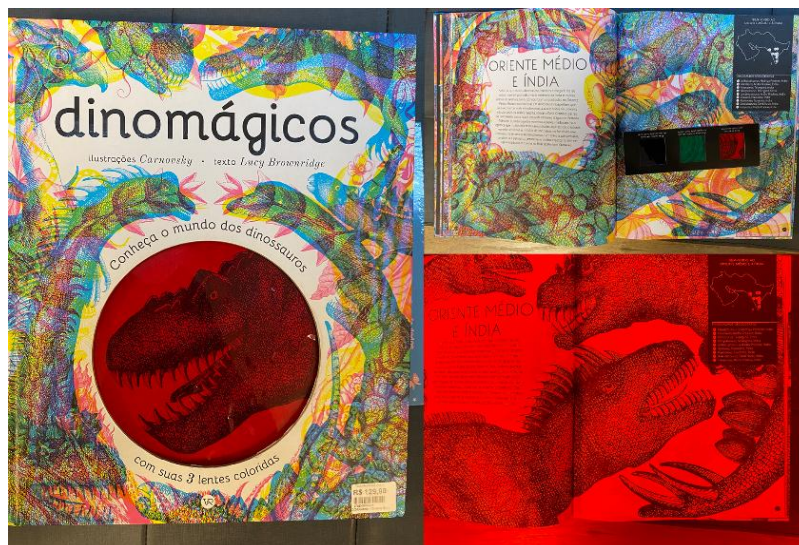


Figura 28: Dinomágicos, foto retirada pelo autor, 2026.

O Dinomágicos 2, ilustrado por Carnovsky, foi usado como referência pela técnica de ocultamento por cores complementares. A página é impressa com as cores todas embaralhadas, e cada lente colorida revela apenas uma camada do desenho. Essa lógica de “filtrar informação” foi importante para o projeto porque mostra como a sobreposição pode ser feita não só com acetato, mas com a própria impressão, permitindo isolar anatomia, textura ou habitat da criatura só mudando o filtro que o leitor usa.

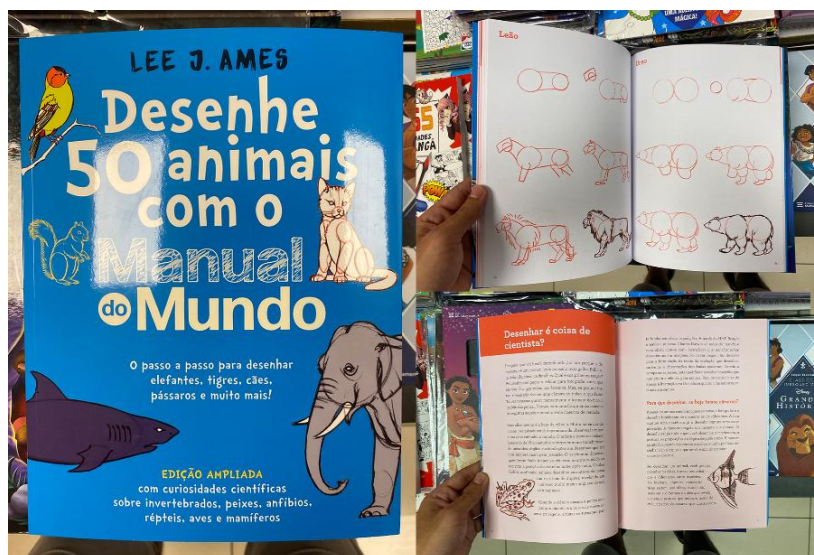


Figura 29: Manual de desenho, foto retirada pelo autor, 2026.

O Desenhe 50 Animais com o Manual do Mundo de, Lee J. Ames, foi usado como referência pela forma como estrutura a construção do desenho. Mostra as etapas partindo de círculos e ovais até chegar no animal final. Essa progressão visual, limpa e sem poluição de

informação, serviu de base para pensar o passo a passo da criatura no livro-objeto onde o leitor entende a estrutura antes de se preocupar com detalhe.



Figura 30: Absolutamente Chanel, foto retirada pelo autor, 2026.

O Absolutamente Chanel foi usado como referência por proporcionar a ideia de que o livro também é um lugar de prática. Ele vem com um envelope na própria página guardando uma folha de papel vegetal com esboço, convidando o leitor a desenhar por cima. Isso reforçou a decisão de projetar o livro-objeto como fichário, podendo abrir as argolas e acrescentar lâminas o aprendizado acontece dentro do próprio livro.

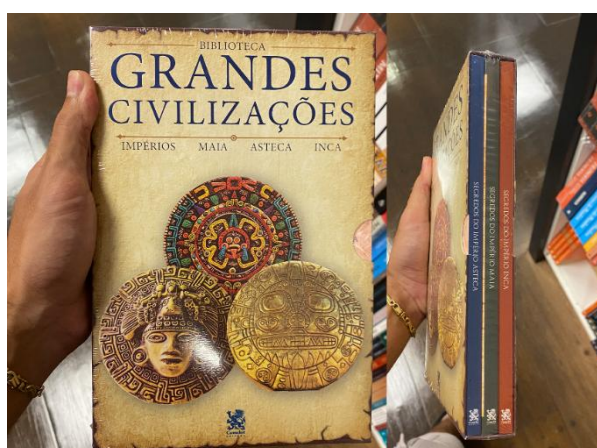


Figura 31: Grandes civilizações, foto retirada pelo autor, 2026.

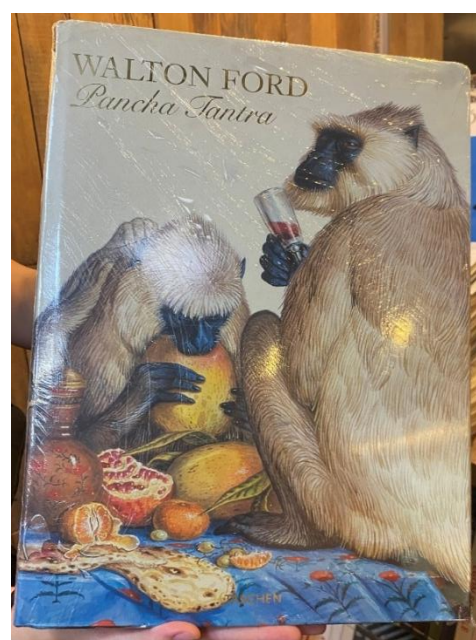


Figura 32: Walton Ford: Pancha Tantra, foto retirada pelo autor, 2026.

O Walton Ford Pancha Tantra de Taschen e o box Grandes Civilizações entraram como referência de estética externa. O Walton Ford usa a ilustração em capa dura inteira, quase sem texto o livro passa a ideia de peça exclusiva de arte e de estudo naturalista. Já o box das civilizações aposta na textura de pergaminho e nos volumes separados por cor, passando a ideia de coleção. Os dois mostraram que a capa do livro-objeto não precisa ter cara de manual didático, ela pode funcionar como um objeto que já apresenta o universo das criaturas só pelo material, pela imagem e formato.

4.4 Desenvolvimento de Conteúdo

Com os dados coletados e os similares analisados, a etapa seguinte consiste em definir o que o livro interativo vai ensinar e como esse conteúdo será organizado. Essa definição parte de uma pergunta central. *“O que um estudante como André precisa saber, e em qual ordem, para conseguir criar uma criatura do zero de forma autônoma e estruturada?”*

A resposta a essa questão orientou a construção de um percurso didático que acompanha a lógica do próprio processo de Concept Art, começando pela análise do briefing unificado para o livro-objeto e pesquisa das imagens de referência, passando pela construção morfológica e chegando até as variações e decisões de design. Cada bloco de conteúdo foi pensado para que o leitor não apenas veja o resultado, mas entenda o raciocínio por trás de cada escolha.

A seguir, são apresentadas as etapas de desenvolvimento da criatura que compõem o núcleo do livro-objeto, desde a definição do briefing interno até a construção visual da forma final.

4.4.1 Briefing Unificado

4.4.2 Pesquisa de Referências

4.4.3 Exploração de silhuetas

4.4.4 Blocagem em Formas Básicas

4.4.5 Anatomia Comparada

4.4.6 Refinamento de Silhueta

4.4.7 Detalhamento

4.4.8 Escolha de Cores

4.4.9 Apresentação Final

4.4.1. Briefing Unificado

O ponto de partida para a construção da criatura no livro interativo é o Briefing Unificado, um dos requisitos obrigatórios identificados na tabela de diretrizes. Toda criatura precisa de um “DNA” constante, uma base conceitual que sirva de controle para as variações que serão desenvolvidas ao longo do processo. Sem isso, as decisões de design correm o risco de se tornarem arbitrárias, guiadas apenas pela estética e se desviando da narrativa ou funcionalidade da criatura.

Desse modo o briefing se concentra em um único documento com as informações essenciais sobre a criatura, o contexto do mundo em que ela existe, sua função narrativa, seus comportamentos, suas características biológicas e o ambiente em que foi moldada. Antes de qualquer esboço, decisão de forma ou silhueta, o artista precisa ler, entender e absorver as informações apresentadas no documento, porque é a partir delas que todas as escolhas visuais serão justificadas.

No livro interativo, o leitor é apresentado ao briefing da criatura antes de qualquer outra instrução, porque entender o ser que se vai criar é tão importante quanto saber desenhá-lo. A seguir, apresenta-se o briefing base utilizado como ponto de partida.

Projeto Terra Vetusta

Contexto do Projeto

Terra Vetusta é um RPG de ação em terceira pessoa ambientado em um mundo onde o evento de extinção do Cretáceo-Paleógeno nunca ocorreu. Sem o colapso da megafauna, linhagens de grandes vertebrados terrestres continuaram a evoluir por mais 65 milhões de anos ininterruptos, atingindo formas que nenhuma pressão de extinção jamais permitiu no nosso mundo.

O jogador assume o papel de Aldric Voss, explorador e cartógrafo de uma civilização análoga ao século XVII europeu, enviado para mapear um continente isolado, a Floresta Vetusta, onde essas linhagens atingiram seu ápice evolutivo. O jogo equilibra exploração, sobrevivência e investigação ecológica: entender os animais é necessário para sobreviver a eles.

A Criatura: Visão Geral

"Não é o maior animal que já vi neste continente. É o que aparece em todos os lugares. Nas planícies, nas bordas da floresta, nos vales secos do norte. Como se o mundo inteiro fosse o território dele."

O Velk é o predador terrestre mais bem-sucedido da Floresta Vetusta, não por ser o maior ou o mais especializado, mas por ser o mais adaptável. Enquanto outros predadores do continente evoluíram para nichos muito específicos, o Velk manteve uma plasticidade biológica rara, é encontrado em praticamente todos os biomas do continente, com populações que apresentam variações morfológicas notáveis entre si.

É um quadrúpede de grande porte com inteligência intermediária, aprende com a experiência, reconhece indivíduos e demonstra comportamentos que variam entre o solitário e o gregário dependendo das condições do ambiente. Sua dieta é predominantemente carnívora, mas com flexibilidade oportunista que lhe permitiu colonizar regiões onde a caça é escassa. É a espécie mais distribuída do continente e a que o jogador encontrará durante todo o jogo, em contextos sempre diferentes.

O ponto central do Velk como espécie é sua generalidade. O corpo-base não é hiper-especializado em nenhuma função, é robusto, versátil e capaz. As populações que vivem em habitats diferentes desenvolveram variações morfológicas ao longo de gerações, mas compartilham uma identidade reconhecível, a mesma silhueta fundamental, lida imediatamente como Velk independente da região.

Terra Vetusta: Planalto das Torres de Névoa

Bioma tropical aberto de altitude média, 800 a 1.400 m, sem floresta densa. Planalto basáltico fraturado em mesas, torres isoladas e dolinas profundas. Clima quente e úmido o ano todo, 24 a 33°C, com chuvas de pancada e névoa noturna presa nos poços. A água infiltra rápido, impedindo dossel contínuo. Vegetação em mosaico, árvores-guarda-chuva espaçadas, jardins verticais de samambaias nas paredes e tapete baixo de gramíneas silicosas. Visibilidade longa no topo, curta no fundo.

É o berço do Velk em sua forma mais pura. O ciclo diário de calor, tempestade e névoa, somado ao terreno que muda a cada 200 metros, selecionou um predador generalista.

Briefing Base - TVT/CREA001 - VELK

Figura 33: O Briefing da criatura, imagem elaborada pelo autor, 2026.

O briefing apresentado foi construído em duas camadas que se complementam. A primeira estabelece o contexto do mundo junto com o meio de comunicação para qual a criatura é destinada, nesse caso, Terra Vetusta que será um RPG de ação ambientado em um planeta onde o evento de extinção do Cretáceo-Paleógeno nunca ocorreu, o que permitiu que grandes vertebrados terrestres evoluíssem por mais 65 milhões de anos ininterruptos. Esses dados não são apenas cenário, são a justificativa biológica e narrativa de tudo que a criatura vai ser, além de especificar que a produção tem que ser pensada para um jogo de RPG, estabelecendo restrições técnicas e funcionais que orientam a construção da criatura. A segunda camada apresenta o Velk, um predador generalista de grande porte que se destaca principalmente pela capacidade de se adaptar, está em praticamente todos os biomas do continente, com cada população desenvolvendo suas próprias variações morfológicas. Desse modo, o usuário do livro poderá visualizar como uma mesma estrutura base pode ser modificada utilizando de conceitos apresentados no livro, como a semiótica aplicada ao design, fazendo com que o artista entenda o porquê de cada alteração e o que isso acarreta na transmissão de mensagens da criatura, como traços, formas, proporções podem modificar a leitura do Velk, mantendo a identidade base, isso fará com que o usuário domine a teoria apresentada ao mesmo tempo que poderá acompanhar o processo destrinchado, etapa por etapa. Essa abordagem garante que o usuário não apenas acompanhe o processo destrinchado etapa por etapa, mas entenda a lógica por trás de cada decisão, saindo da dependência da intuição e passando a criar com fundamentação.

4.4.2. Pesquisa de Referências

Com o briefing compreendido, a etapa seguinte é a pesquisa de referências. Como é mostrado no livro, o primeiro contato do concept artist com um briefing raramente é visual, normalmente chega em texto, e transformar linguagem narrativa em decisão de desenho é extremamente importante, mas pouco discutida nos conteúdos existentes de Concept Art. Por isso, a leitura para coleta de referências precisa ser ativa e estratificada, não importa o que o texto diz literalmente, e sim o que ele implica em forma, função e comportamento.

O livro organiza essa leitura em três camadas. A primeira é a de fatos diretos, o que o briefing afirma sobre a biologia da criatura. Aqui a busca é por anatomia funcional, por equivalência de função, não por semelhança estética. A segunda é a de implicações comportamentais, o que o modo de agir sugere para estrutura corporal, postura e expressão. Nesse ponto, a etologia, estudo dos comportamentos animais, entra como fonte de referência tão válida quanto qualquer banco de imagens. A terceira é a de identidade semiótica, o que o

design precisa comunicar à primeira vista, orientando a busca por princípios visuais, não por formas prontas.

Depois da coleta vem a montagem do painel, etapa muitas vezes ignorada. Coletar e montar são coisas diferentes, montar é editar, hierarquizar e sintetizar. O painel é dividido em zonas, como estrutura, comportamento, textura, escala, porque cada uma apoia um tipo de decisão em momentos distintos do processo. As referências primárias ganham mais espaço e centralidade, pois influenciam o resultado mesmo sem intenção consciente.

A seguir, apresenta-se o painel de referências desenvolvido para o Velk.



Figura 34: Painel de Referências, imagem elaborada pelo autor, 2026.

O painel foi organizado em quatro zonas temáticas principais. A zona de estrutura e anatomia é representada pelas pranchas de esqueletos comparados de quadrúpedes, que servem como base para compreender a lógica biomecânica do Velk antes de qualquer decisão estética, entender como os ossos se articulam é o que garante que a criatura se mova de forma crível dentro do jogo.

As demais zonas reúnem os animais que responderam diretamente às três camadas de leitura do briefing. O íbex (imagem no canto superior esquerdo) e o takin (imagem centralizada no topo) representam a função narrativa, são quadrúpedes de grande porte adaptados a terrenos instáveis e variados, com estrutura corporal robusta que equilibra força e agilidade, exatamente a confusão morfológica que o Velk precisa resolver. A hiena-malhada ocupa posição inferior esquerda no painel, ela é o principal conceito semiótico da criatura, um predador apex (ocupa o topo da cadeia alimentar) subestimado visualmente, cuja eficiência só se revela com observação prolongada, comunicando pela postura e pelo comportamento mais do que pela aparência imponente. O Wolverine, no canto superior direito, entra pelo comportamento, agressividade desproporcional ao porte e presença em múltiplos biomas, reforçando a plasticidade biológica descrita no briefing. Por fim, o rinoceronte contribui com a zona de textura e superfície, fornecendo referências de pele espessa, dobras estruturais e detalhamento tátil compatíveis com um animal de grande porte que está preparado para qualquer desafio.

4.4.3. Exploração de silhuetas

Antes de qualquer decisão anatômica, o processo se inicia pela exploração de silhuetas. Essa etapa é uma das mais importantes para resolver o problema fundamental do design, a leitura imediata da criatura. Uma silhueta bem construída comunica tamanho, comportamento e intenção antes mesmo que qualquer detalhe seja visível, é o primeiro contato do espectador com o ser, e precisa funcionar de forma autônoma.

A síntese de formas é o princípio que orienta essa etapa. Toda criatura, por mais complexa que seja, pode ser decomposta em formas geométricas primárias, círculos, triângulos e quadrados, e é exatamente essa decomposição que o artista precisa dominar antes de avançar.

A exploração acontece em volume e rapidez, gerando o máximo de variações possíveis em um curto espaço de tempo, sem comprometimento com detalhes. O objetivo não é chegar a um resultado refinado, mas identificar quais combinações de forma respondem melhor às três camadas de leitura do briefing, estrutura funcional, implicação comportamental

e identidade semiótica. A seguir, apresenta-se a exploração de silhuetas desenvolvida para o Velk.

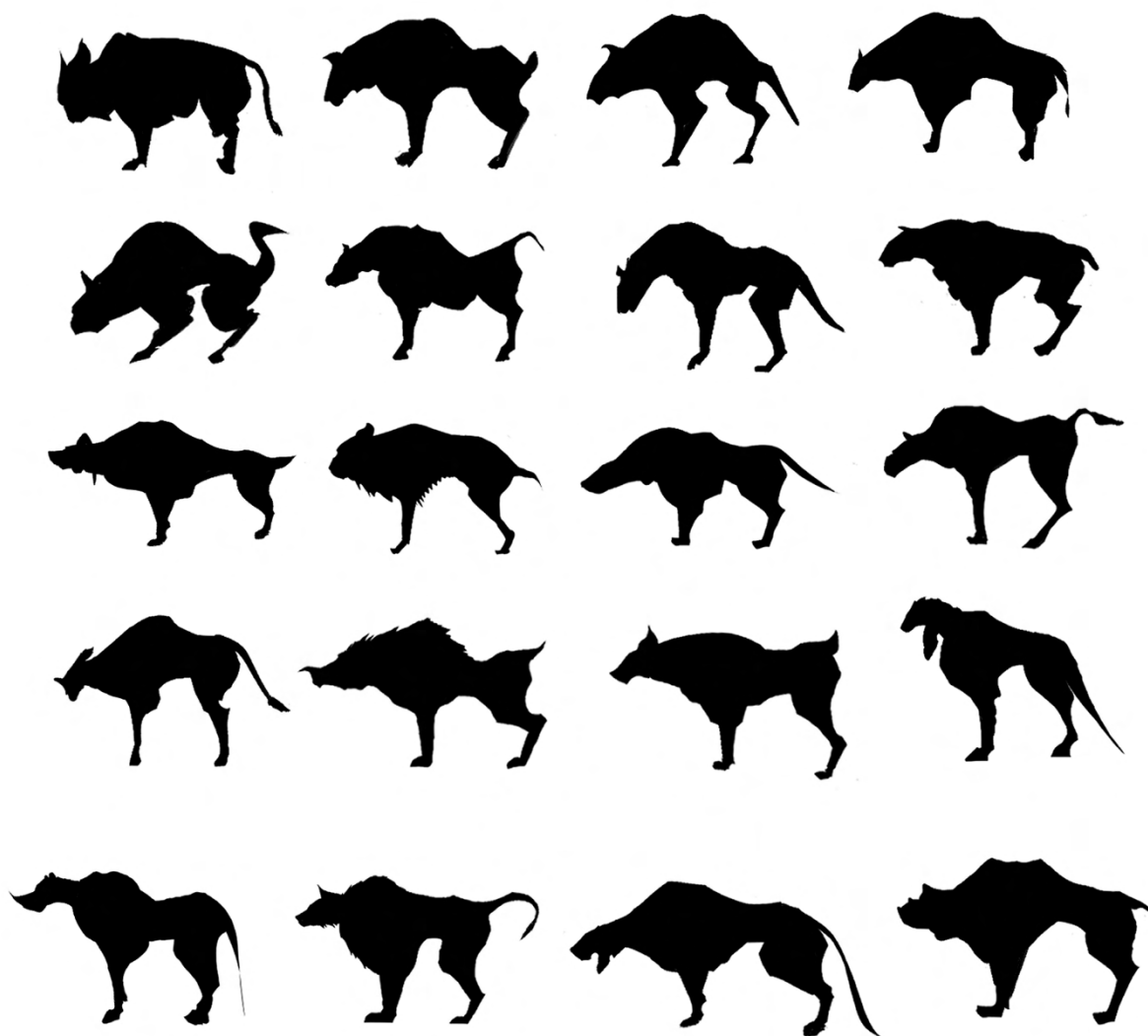


Figura 35: Teste de silhuetas, imagem elaborada pelo autor, 2026.

4.4.4. Blocagem em Formas Básicas

Com a silhueta definida, a etapa seguinte é a blocagem em formas básicas. Essa etapa tem como objetivo resolver o problema do volume, é o momento em que a forma bidimensional começa a ganhar tridimensionalidade, ainda sem nenhum compromisso com detalhes de superfície ou textura.

A blocagem consiste em substituir a silhueta por um conjunto de formas geométricas simples que representam cada massa corporal da criatura: o tronco, a cabeça, os membros, o pescoço, a cauda. Esse processo é herdado da escultura, seja ela física ou digital, onde o artista constrói o ser de dentro para fora, do geral para o específico, garantindo que as proporções e o equilíbrio de massas estejam corretos antes de qualquer refinamento.

A importância dessa etapa está justamente em impedir o detalhamento prematuro. A blocagem obriga o artista a olhar para a criatura como um sistema, verificando se o centro de gravidade faz sentido, se as proporções entre cabeça, tronco e membros são compatíveis com o comportamento descrito no briefing e se o conjunto comunica visualmente o que a silhueta já havia estabelecido.

No caso do Velk, a blocagem partiu diretamente das decisões tomadas na exploração de silhuetas, traduzindo as massas identificadas em volumes que pudessem ser avaliados em termos de peso, equilíbrio e movimento. Abaixo está a blocagem realizada na silhueta.

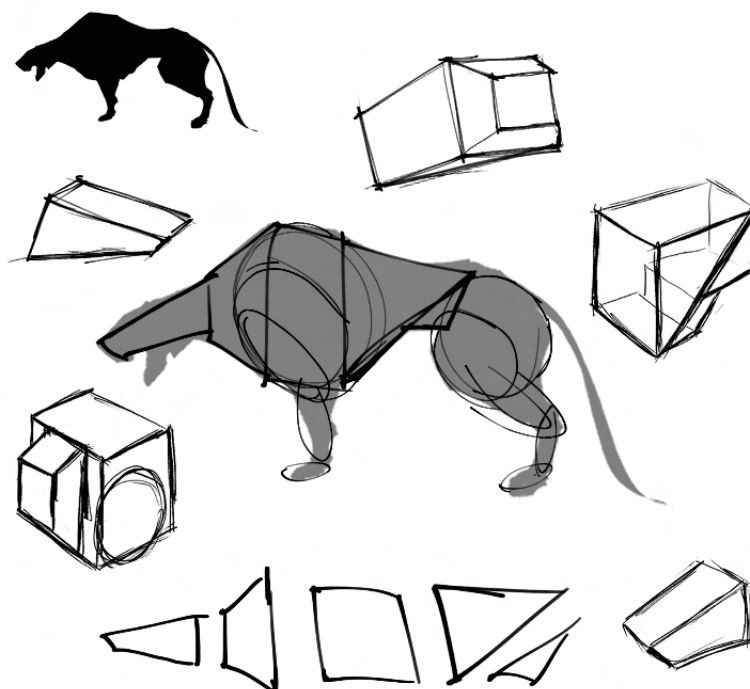


Figura 36: Blocagem da silhueta, imagem elaborada pelo autor, 2026.

4.4.5. Anatomia Comparada

Após a definição da silhueta e o estabelecimento da blocagem, com as massas corporais distribuídas de forma coerente, a etapa seguinte aprofunda a construção interna da criatura por meio da anatomia comparada e da estruturação do esqueleto funcional do Velk. Antes de pensar em refinar a silhueta, textura ou detalhamento, é preciso entender como a criatura se sustenta e se move, pois são essas decisões estruturais que determinam a verossimilhança de tudo o que vem depois. Uma escolha equivocada na proporção dos membros ou na posição do centro de gravidade compromete a leitura biomecânica da criatura inteira, tornando-a visualmente incoerente, mesmo que os detalhes superficiais sejam executados com precisão. O esqueleto funcional não é um desenho anatômico detalhado que tem o objetivo de reproduzir cada osso com precisão científica, mas sim uma ferramenta para compreender quais estruturas existem, onde se articulam e o que permitem ou impedem em termos de movimento.

É a partir dessa compreensão que o artista toma decisões de design com fundamento, utilizando a anatomia comparada não como obrigação acadêmica, mas como um instrumento de coerência visual e narrativa. O objetivo central é a extração dos princípios de funcionalidade observados em organismos reais para sustentar a lógica do ser imaginário. Como foi citado anteriormente pelo designer Neville Page, durante o desenvolvimento do filme *Avatar*, compreender como os animais reais se movem, se alimentam e se defendem fornece a base lógica sobre a qual seres fictícios podem ser construídos de maneira convincente. É essa a lógica que o livro interativo propõe colocar em prática nesta etapa, servindo como a base rígida de controle sobre a qual o utilizador poderá futuramente sobrepor as camadas de musculatura e pele, e detalhamento para validar a funcionalidade do seu design. Abaixo, apresenta-se a construção do esqueleto funcional e musculatura com base na anatomia comparada.

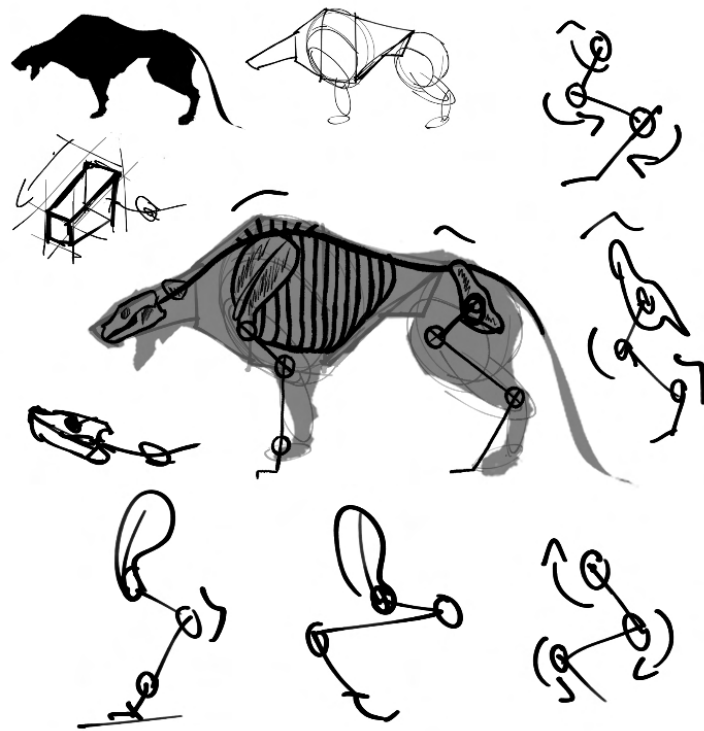


Figura 36: Esqueleto funcional, imagem elaborada pelo autor, 2026.

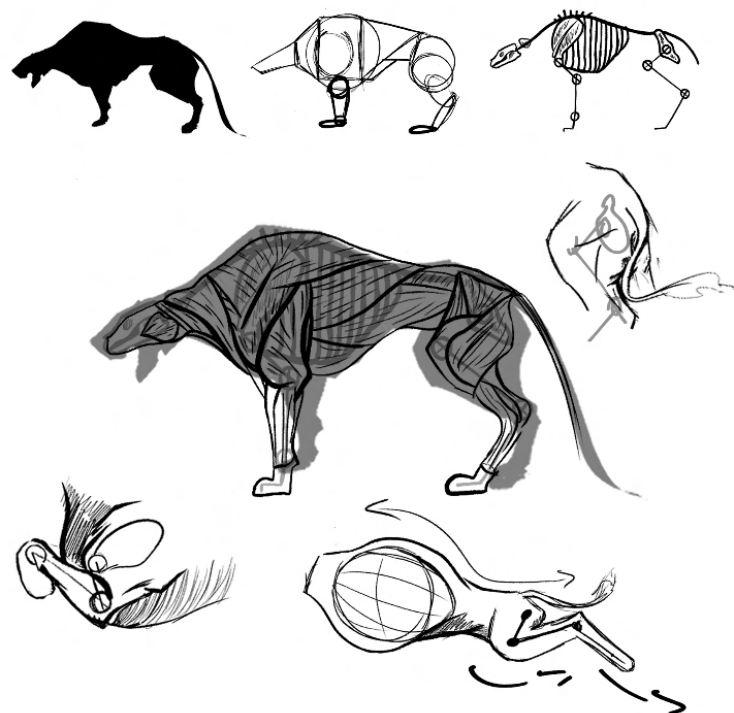


Figura 37: Musculatura definida, imagem elaborada pelo autor, 2026.

4.4.6. Refinamento de Silhueta

Com o esqueleto funcional e a musculatura definidos, o processo retorna à silhueta, agora com um olhar completamente diferente do inicial. Se na primeira exploração o objetivo era gerar variações rapidamente sem compromisso com detalhes, o refinamento parte de uma base estrutural já validada, as decisões de proporção, articulação e distribuição de massa feitas nas etapas anteriores agora informam e corrigem a forma externa da criatura.

É nessa etapa que a aparência da criatura começa a se definir de fato. O contorno passa a ser uma consequência direta da estrutura interna construída, onde cada curva e cada volume da silhueta tem uma justificativa anatômica ou narrativa por trás. Ao mesmo tempo, é o momento de avaliar se a leitura semiótica estabelecida desde o briefing ainda está sendo comunicada.

O refinamento também é o momento em que os dados do painel de referências retornam com mais peso, agora não mais como inspiração estrutural, mas como parâmetro de superfície. As dobras de pele do rinoceronte, a postura baixa e tensa da hiena, a compacidade muscular do Wolverine, todas essas referências passam a influenciar como a silhueta se comporta nas extremidades, nas transições entre massas e nas regiões de maior expressividade da criatura.

4.4.7 Detalhamento

Com a silhueta refinada e aprovada como solução visual coerente com o briefing, inicia-se a etapa de detalhamento. É aqui que a superfície da criatura ganha textura, profundidade e especificidade.

O detalhamento no design de criaturas não é decoração. Cada escolha de textura, cada variação de superfície e cada elemento adicional precisa ter uma justificativa funcional ou narrativa. Escamas, pelos, placas dérmicas, cicatrizes, calosidades, todos esses elementos comunicam algo sobre o ambiente em que a criatura vive, sobre como ela interage com esse ambiente e sobre sua história evolutiva.

É também nessa etapa que a semiótica visual se torna mais evidente. Como apresentado no livro interativo, o detalhamento é uma das ferramentas mais poderosas para modular a leitura emocional da criatura, regiões com alta densidade de detalhes atraem o olhar e comunicam importância, enquanto superfícies mais lisas criam descanso visual e direcionam a atenção para onde o designer quer que ela vá. Essas decisões de hierarquia visual dentro do

próprio corpo da criatura diferencia um design com intenção de um design apenas executado com habilidade técnica.

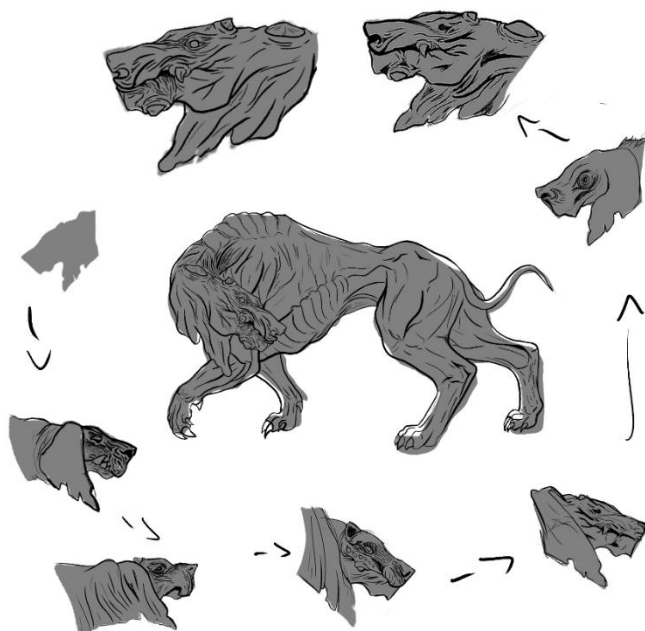


Figura 38: Exploração de aparência, imagem elaborada pelo autor, 2026.

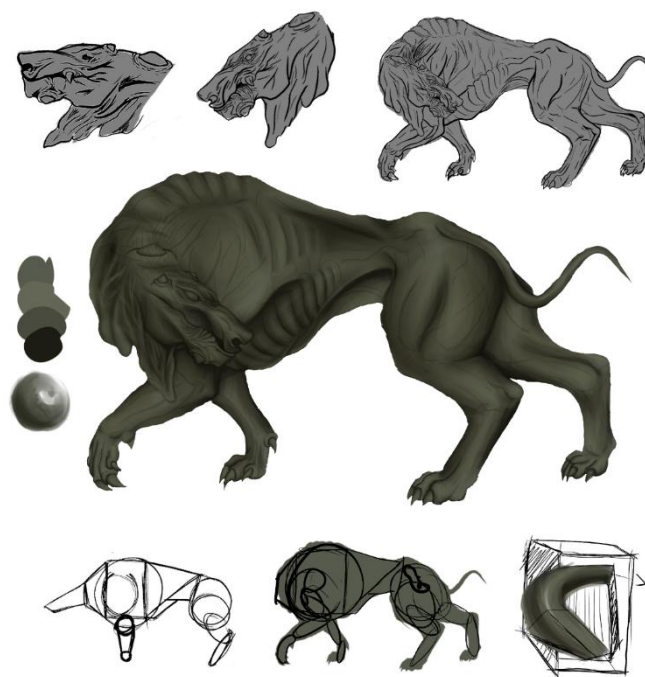


Figura 39: Definição de volume, imagem elaborada pelo autor, 2026.



Figura 40: Texturização, imagem elaborada pelo autor, 2026.

4.4.8. Escolha de Cores

Como estabelecido na tabela de diretrizes do projeto, a psicologia das cores é um dos componentes do conteúdo teórico do livro interativo, e é nessa etapa que esse conteúdo se aplica de forma mais direta e visível.

A cor não existe isoladamente no design de criaturas, ela sempre opera em relação ao ambiente, ao comportamento e à função narrativa do ser dentro da obra.

O processo segue a mesma lógica das etapas anteriores, primeiro a exploração de variações, testando diferentes paletas e avaliando como cada uma modifica a leitura emocional e narrativa da criatura, e só então a seleção da solução que melhor responde ao conjunto de requisitos estabelecidos desde o briefiing. Assim como a silhueta precisa funcionar de forma autônoma, a cor também precisa a paleta escolhida deve comunicar o que o Velk é antes mesmo que o jogador tenha tempo de analisar seus detalhes.

4.4.9. Apresentação Final

Com todas as etapas anteriores concluídas, exploração de silhuetas, blocagem, anatomia comparada, refinamento, detalhamento e escolha de cores, chega-se à apresentação final da criatura. É importante, no entanto, diferenciar o que representa essa entrega dentro do contexto do Concept Art, porque essa distinção é um dos pontos centrais que o livro interativo se propõe a esclarecer desde o início.

A apresentação final de um concept não é uma ilustração. Como discutido no capítulo 2, por Feng Zhu, em seu primeiro episódio de podcast, essa é uma confusão recorrente tanto entre iniciantes quanto na percepção pública da profissão. Uma ilustração é uma obra visual autônoma, pensada para ser apreciada como produto final, com foco em composição, atmosfera e impacto estético, assim como foi dito no artigo “Definição de ilustração, sua história e os tipos que existem” publicado no blog *CreativosOnline*, pela escritora Arcoya E. - “Uma ilustração é uma imagem decorada e embelezada de forma a transparecer um visual [...]”. A apresentação final de um concept, por outro lado, é um documento de design, seu objetivo é comunicar à equipe de produção, com clareza e precisão, o que a criatura é, como ela se constrói e quais são suas características visuais definidoras.

Para a apresentação final, é importante que esteja bem estruturado as informações como proporções, postura, leitura de silhueta, paleta cromática e os elementos de superfície que definem a identidade visual. É o ponto de chegada de todo o processo documentado no livro interativo, e é também onde o leitor pode verificar, etapa por etapa, de que forma cada decisão tomada ao longo do desenvolvimento contribuiu para o resultado que está diante dele. Essa transparência do percurso é justamente o diferencial que o livro interativo propõe em relação aos materiais existentes.

4.5. Espelho Editorial

Uma vez que temos definida a estrutura do livro e sua disposição de conteúdos, chega-se ao espelho editorial que é um instrumento de planejamento gráfico que determina a distribuição e a sequência de todo o conteúdo ao longo das páginas do livro, funcionando como um mapa visual da publicação, antes que qualquer página seja diagramada de fato. Fisicamente, o artefato adota uma estética de “diário de campo” ou “códex”, priorizando o peso visual das imagens explicativas sobre o texto, de modo a reforçar a experiência de investigação e manipulação. O diferencial deste espelho editorial reside na seção de Lâminas (L). Diferente de um livro convencional, o projeto prevê páginas em acetato ou papel vegetal translúcido que

podem ser removidas e sobrepostas livremente com o sistema de argolas, essa configuração tátil permite que o utilizador visualize, de maneira prática e interativa o conteúdo apresentado, podendo ainda ter a opção de sobrepor lâminas limpas para prática, com as imagens presentes no próprio livro, promovendo um aprendizado de forma dinâmica.

A seguir, é apresentado o espelho editorial desenvolvido para o livro-objeto. A configuração completa do mesmo se encontra como anexo deste documento.

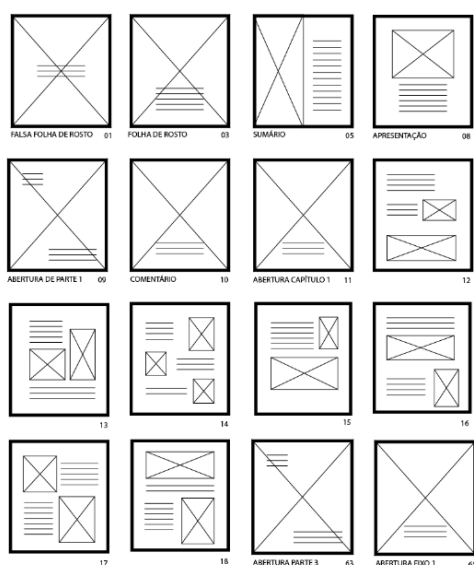


Figura 41: Espelho editorial, imagem elaborada pelo autor, 2026.

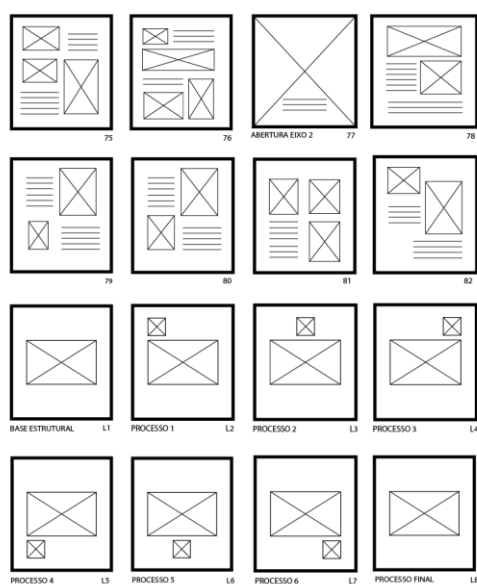


Figura 42: Continuação espelho editorial, imagem elaborada pelo autor, 2026.

4.6. Painel de Referências do Livro interativo

Para além do conteúdo didático e dos similares analisados, a construção do livro interativo exige uma definição clara da sua identidade visual e estética, tanto no que diz respeito ao design físico do artefato quanto à diagramação interna das páginas.

A identidade estética definida no briefing do projeto, com referência ao estilo de diário de campo e ao códex Leicester, orienta a leitura do painel em duas frentes complementares. A primeira diz respeito ao design físico do artefato, abrangendo materiais, acabamentos, sistema de encadernação, tipologia de capa e elementos táteis que reforçam a experiência de um objeto de estudo e investigação. A segunda trata da diagramação interna das páginas, contemplando hierarquia visual, relação entre texto e imagem, uso de anotações manuscritas, organização modular do conteúdo e o ritmo de leitura que o livro precisa proporcionar ao utilizador.

No que se refere ao design físico, o painel reúne referências de artefatos que comunicam a ideia de um objeto de trabalho, manuseável, funcional e com materiais que comuniquem a ideia de ser um diário de campo. Cadernos de couro com encadernação por argolas, livros de exploração com texturas envelhecidas, fichários de campo e estojos com compartimentos para ferramentas de desenho figuram entre as referências, todos esses objetos compartilham a sensação de que pertencem ao ambiente de criação. Materiais como couro curtido, papéis de alta gramatura com tonalidade creme ou bege, argolas metálicas aparentes e fechos funcionais reforçam essa identidade tátil e replicam a lógica do diário de campo que o artefato propõe.

No que se refere à diagramação interna, o painel concentra referências que evidenciam como a organização visual de uma página pode conduzir o olhar, segmentar a informação e criar uma leitura fluída sem renunciar à densidade de conteúdo. Pranchas de criaturas com anotações diagramadas junto à ilustração, páginas com sobreposição de camadas de informação, layouts que mesclam desenho técnico e texto cursivo, e estruturas de catálogo com hierarquias visuais bem definidas compõem esse conjunto. O objetivo não é replicar estilos, mas extrair desses exemplos os princípios que orientam a diagramação do livro interativo, com o peso visual concentrado nas imagens, textos curtos e posicionados em relação direta com a ilustração que comentam, e uma organização em blocos que permita ao leitor navegar o conteúdo de forma rápida e intuitiva, sem a necessidade de uma leitura linear obrigatória.

A seguir, apresenta-se o painel de referências visuais desenvolvido para orientar o design físico e a diagramação do livro interativo.

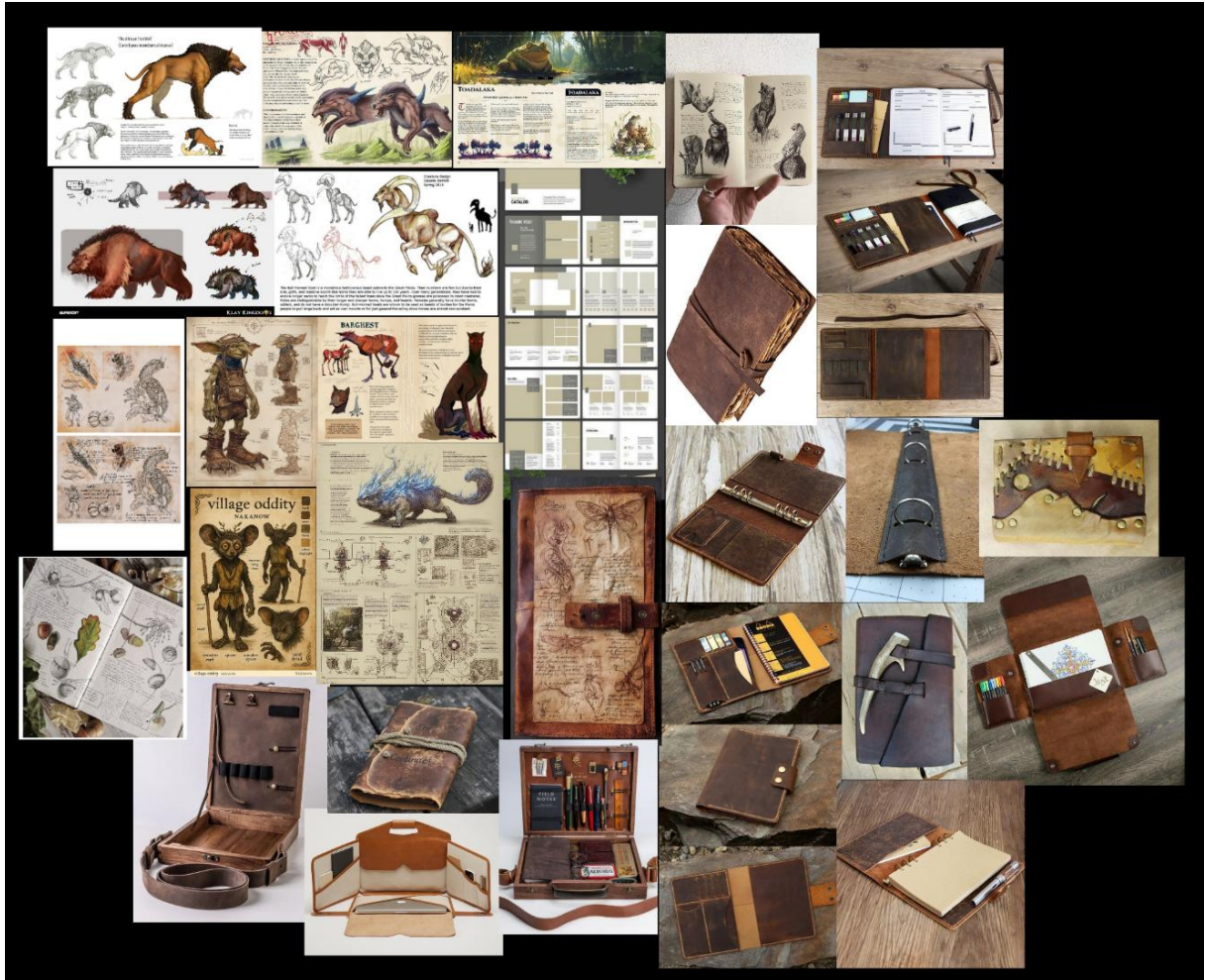


Figura 43: Painel de referências do artefato, imagem elaborada pelo autor, 2026.

4.7 Especificações Técnicas e Paginação

Com o espelho editorial validado, a etapa seguinte consistiu na transposição das decisões estéticas e pedagógicas para as especificações técnicas do artefato. A paginação e a definição de formato, neste projeto, são cruciais para atingir a proposta do livro interativo como um diário de campo manipulável, onde a resistência do material, o peso da página e a hierarquia tipográfica participam ativamente da experiência de leitura e de prática.

A seguir, são apresentadas as especificações técnicas definidas para a produção do protótipo. As escolhas de material foram orientadas pela viabilidade de execução.

Item	Especificações
Formato fechado	38,0 cm (altura) × 25 cm (largura)
Formato aberto	38,0 cm × 55,0 cm
Número de páginas base	104 páginas
Encadernação	Capa dura tipo fichário com 4 argolas metálicas niqueladas de 25 mm; lombada articulada com velcro industrial de 29 cm
Estrutura da capa	Papelão Paraná 2,5 mm revestido em couro sintético PU marrom, com costura aparente e fecho em tira de couro com botão de pressão
Miolo	Papel couchê fosco 115 g/m ² , impressão digital laser colorida frente e verso. Tamanho 35,6 cm (altura) x 21,6 cm (largura)
Lâminas de Adaptação	Papel vegetal 90 g/m ² , formato A4 refileado para 24 × 28,5 cm; e filme de poliéster transparente (acetato inkjet) 0,20 mm, impressão jato de tinta pigmentada. Ambos perfurados com furação universal para fichário.
Acabamentos	Laminação fosca na capa; hot stamping preto no título; cantos arredondados 5 mm em todas as páginas.

Figura 44: Tabela técnica, imagem elaborada pelo autor, 2026.

O papel couchê fosco no miolo evita reflexo durante o manuseio e garante opacidade suficiente para que as lâminas sobrepostas não comprometam a leitura da base.

A diagramação prioriza a imagem como elemento primário de informação e o texto como argumento que a sustenta.

Planejou-se utilizar um grid dinâmico e margens com sangria de 3 mm. As margens foram definidas em função da encadernação em argolas, sendo interna 3,5 cm; externa 2,0 cm; superior 2,0 cm; inferior 3,0 cm. A margem inferior maior acomoda legendas e numeração das lâminas sem competir com a ilustração principal.

A paleta cromática de identidade extraída das referências do painel anteriormente mostrado, orientaram a estética do projeto. As três partes do fichário são diferenciadas cromaticamente para facilitar o manuseio e a navegação física, as cores são compostas pelo **Marrom Couro** (#685B3B / C 50 | M 50 | Y 70 | K 40) identifica a Parte I, Fundamentos Teóricos; o **Verde Musgo** (#255829 / C 90 | M 40 | Y 100 | K 40) identifica a Parte II, A Criatura Base; e **Azul Petróleo** (#1C5461 / C 90 | M 50 | Y 40 | K 30) identifica a Parte III, Lâminas de Adaptação, com temperatura cromática fria que remete à análise e documentação das variações. As cores de apoio são o **Pergaminho Claro** (#EDE7D6 / C 10 | M 10 | Y 20 | K 0) para fundos de texto e áreas de respiro, o **Ocre Dourado** (#D4A73C / C 20 | M 40 | Y 80 | K 10) para destaques, e o **Preto Carvão** (#1A1A1A / C 80 | M 70 | Y 60 | K 80) para o corpo de texto.



Figura 45: Paleta cromática, imagem elaborada pelo autor, 2026.

Sistema tipográfico é constituído por títulos primários em IM Fell English Regular, 36 pt, caixa alta, subtítulos em EB Garamond Semibold, 18 pt; destaques secundários, 14 pt. Corpo de texto em EB Garamond Regular, 12 pt, entrelinha 16 pt, justificado com hifenização. Citações e legendas em EB Garamond Itálico, 12 pt. Caixas de destaque e anotações manuscritas simuladas em Chiller Regular, 11 pt, cor Marrom Couro, sobre fundo Pergaminho Claro.

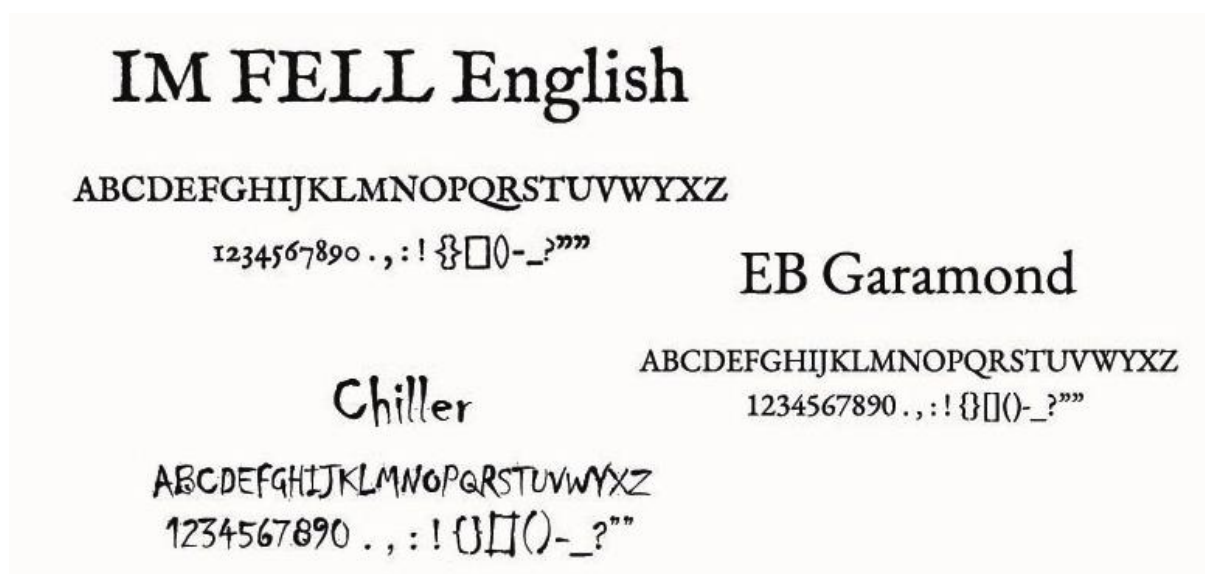


Figura 46: Tipografia, imagem elaborada pelo autor, 2026.

A paginação desenvolvida pode ser visualizada na sequência a seguir. As pranchas correspondem ao protótipo digital sem as ilustrações definitivas, o que já permite avaliar a funcionalidade da diagramação, a alternância entre imagem e texto, a hierarquia tipográfica em cada seção e a distinção visual entre os capítulos teóricos e as páginas do Briefing Unificado.



Figura 47: Paginação da abertura e início de capítulo 1, imagem elaborada pelo autor, 2026.

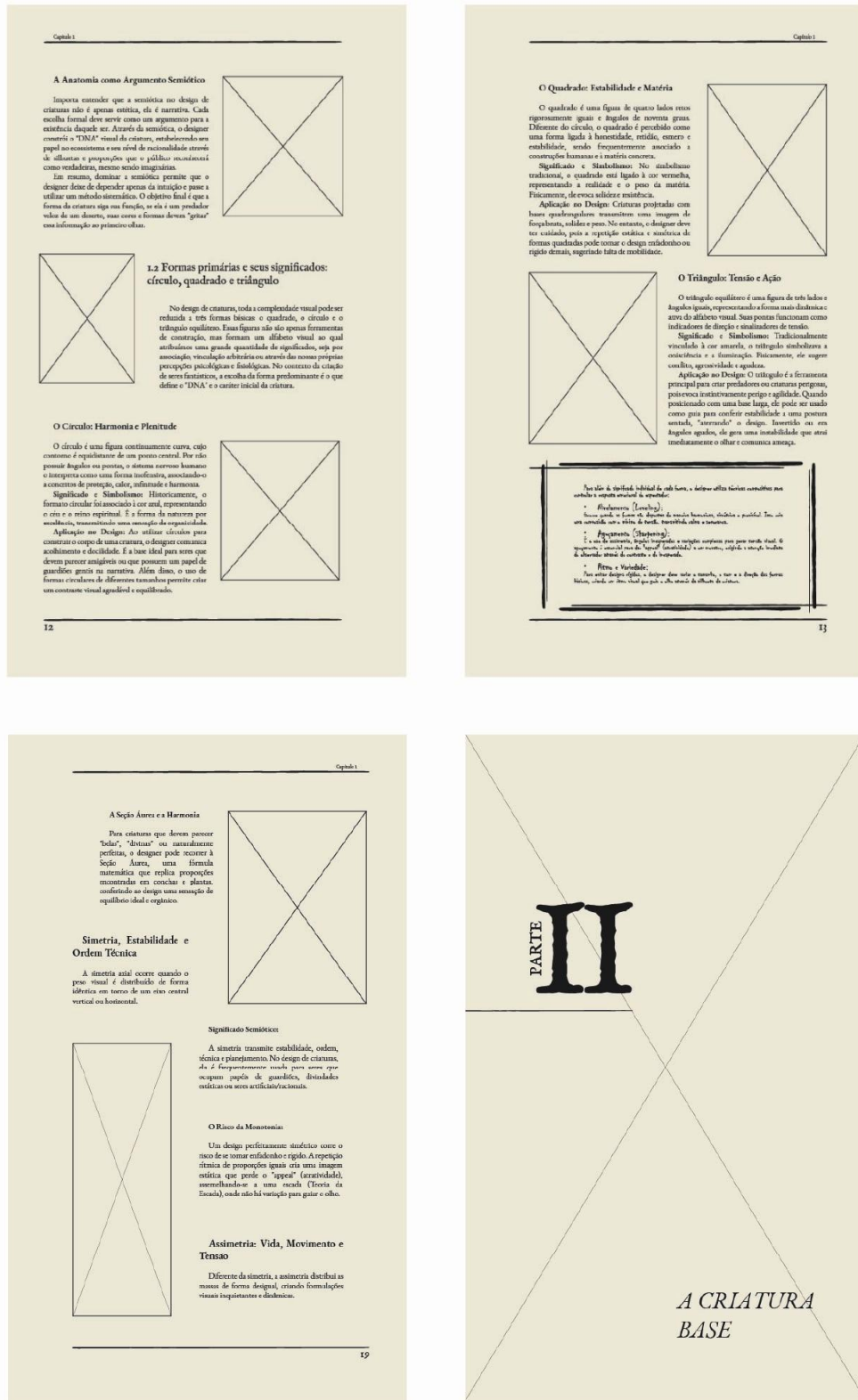


Figura 48: Paginação do miolo e início da parte 2, imagem elaborada pelo autor, 2026.

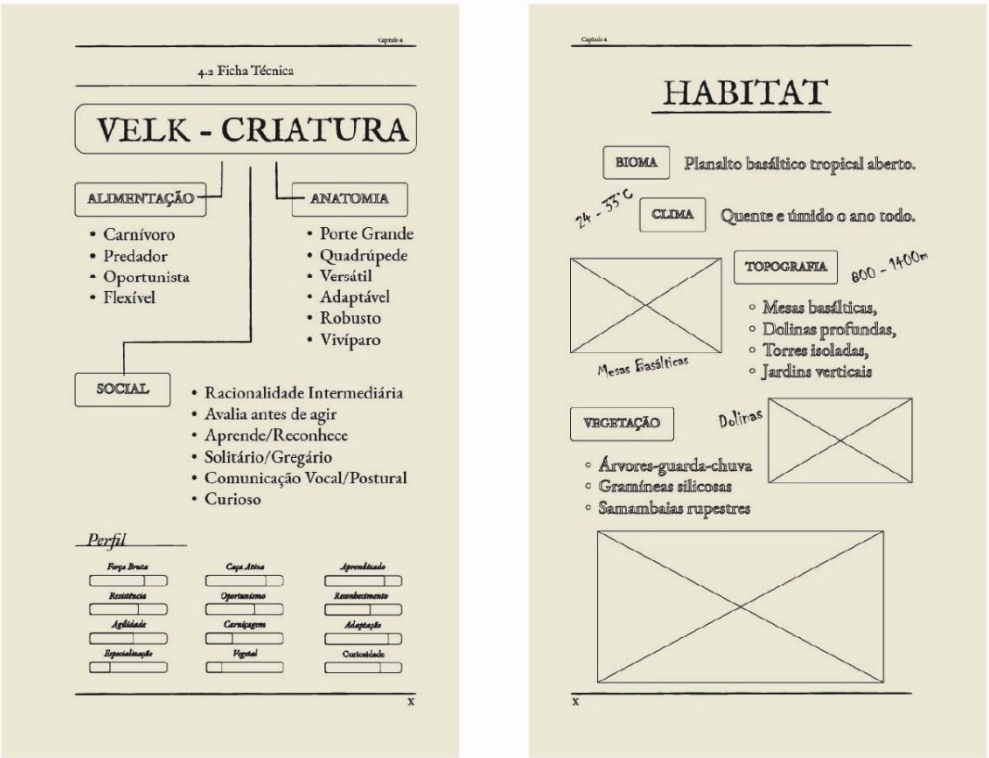


Figura 49: Paginação ficha técnica da criatura, imagem elaborada pelo autor, 2026.

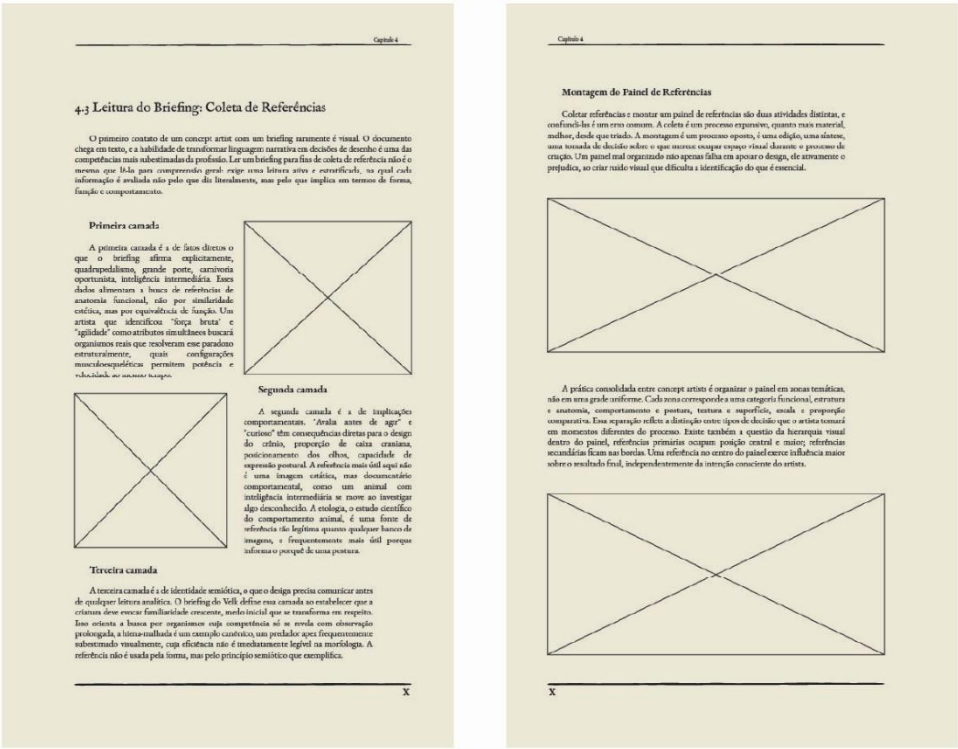


Figura 50: Paginação miolo da parte 2, imagem elaborada pelo autor, 2026.

4.8 Produto

Na sequência, pode ser observado a proposta de sobreposição das lâminas, ao lado esquerdo possui o papel transparente, com leve opacidade, e é possível notar os esboços explicativos sobre os blocos textuais contribuindo para um aprendizado fluido, já na direita são as respectivas páginas sem sobreposição das lâminas. O sistema de lâminas de sobreposição constitui o elemento mais singular do livro interativo, sendo ao mesmo tempo sua solução formal e pedagógica central.

A lâmina é uma folha em material translúcido, papel vegetal ou acetato, posicionada sobre a página base e removível livremente pelo sistema de argolas. Cada uma carrega uma camada específica do processo, silhueta, esqueleto funcional, musculatura, detalhamento ou variação cromática. Sobrepostas, reconstituem progressivamente o percurso que levou ao design final e quando retiradas, revelam a estrutura que sustenta cada decisão visual.

O valor pedagógico reside na fisicalidade da interação. Adicionar ou remover uma lâmina é uma ação controlada que exige leitura ativa, forçando o utilizador a observar o que muda e o que permanece entre uma camada e outra. Essa experiência torna concreta uma abstração central no ensino do Concept Art, cada decisão de design não nasce da intuição isolada, mas é consequência direta das decisões tomadas na etapa anterior.



Figura 51: Sobreposição das lâminas sobre a página do livro (exemplo 1), imagem elaborada pelo autor, 2026.



Figura 52: Sobreposição das lâminas sobre a página do livro (exemplo 2), imagem elaborada pelo autor, 2026.

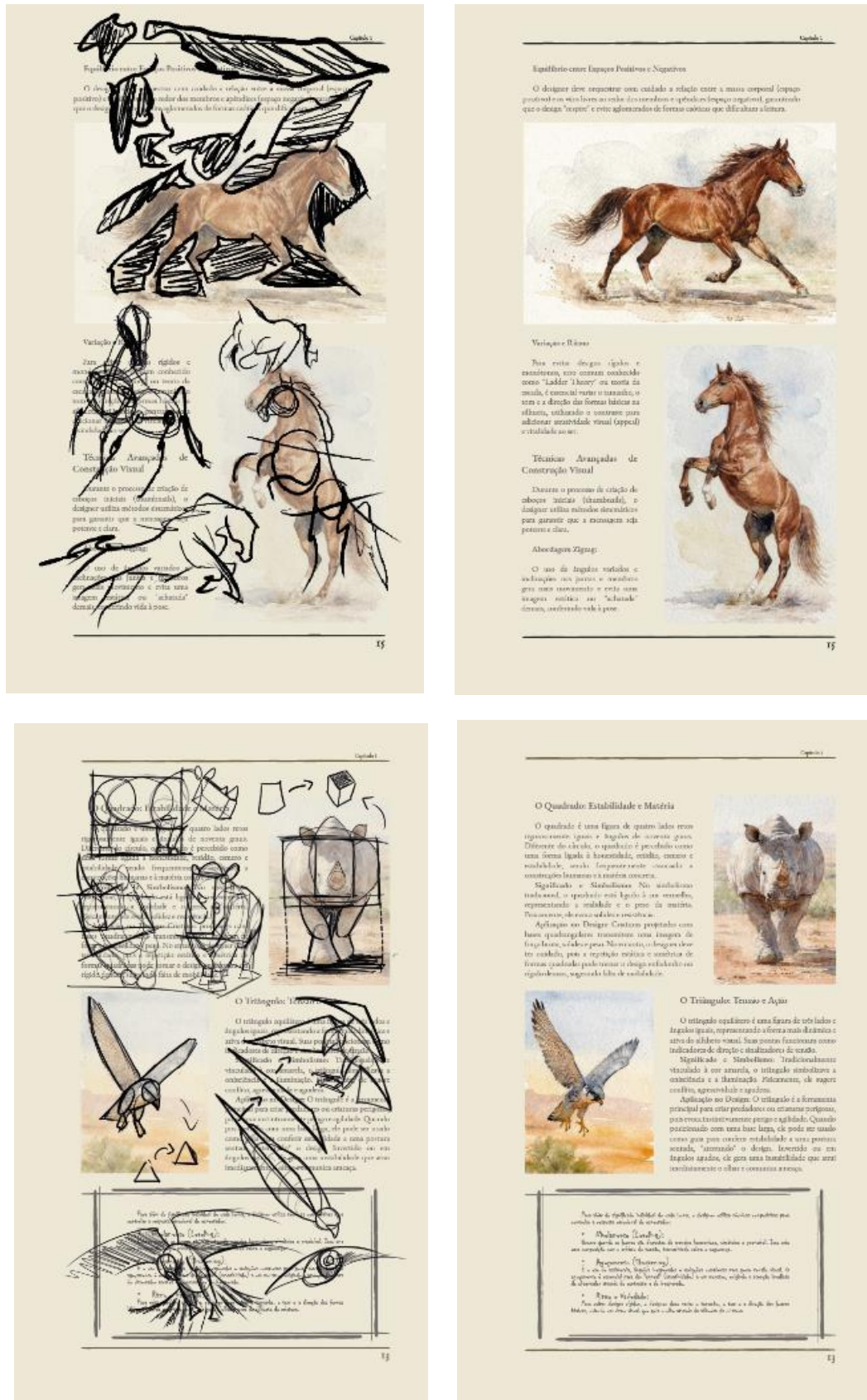


Figura 53: Sobreposição das lâminas sobre a página do livro (exemplo 3), imagem elaborada pelo autor, 2026.

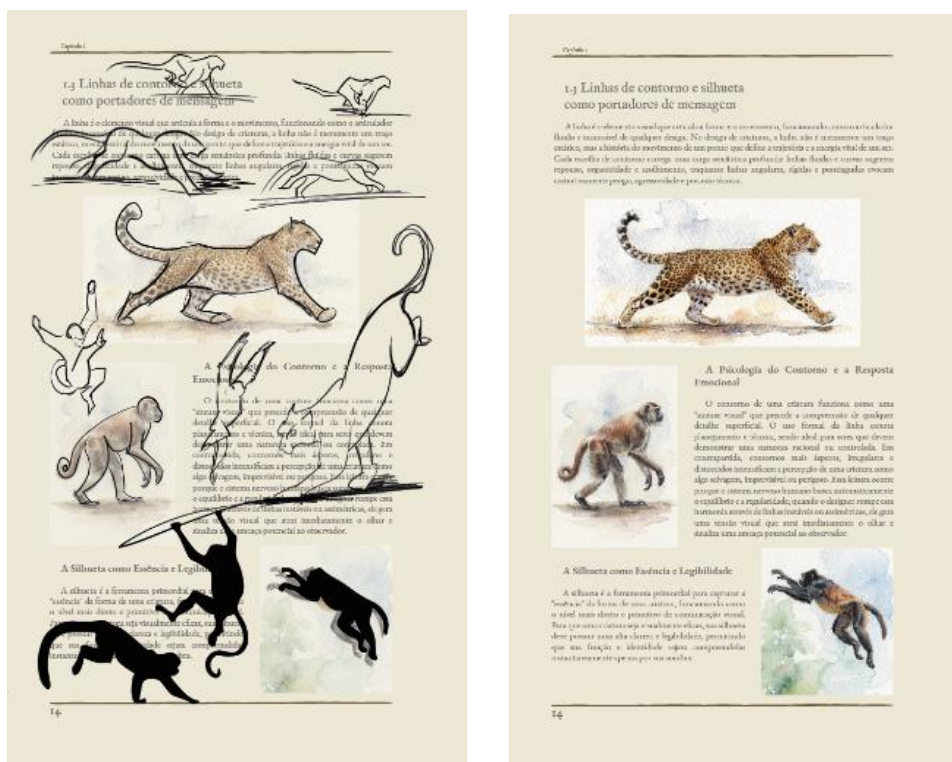


Figura 54: Sobreposição das lâminas sobre a página do livro (exemplo 4), imagem elaborada pelo autor, 2026.

Adiante será mostrado o restante do conteúdo produzido para o livro já diagramado com as imagens e cores.

SUMÁRIO

Apresentação:	6
<i>Conhecendo o material?</i>	

PARTE I	7
<i>Fundamentos Teóricos</i>	

Capítulo 1 – A Linguagem das Formas	9
1.1. O que é comunicação e por que ela importa no campo da literatura?	
1.2. Como a literatura se organiza: texto, discurso, gênero e contexto	
1.3. O que é o processo de leitura? Como o leitor produz o significado?	
1.4. Por que a teoria literária importa na análise da literatura?	
Capítulo 2 – Análise textual: Argumento	11
2.1. O que é o argumento e como ele se organiza no texto literário?	
2.2. Como a argumentação se organiza: o texto, o discurso e o contexto	
2.3. Como a argumentação se organiza: o texto, o discurso e o contexto	
2.4. Como a argumentação se organiza: o texto, o discurso e o contexto	

Capítulo 3 – A Narrativa das Coisas	12
3.1. O que é a narrativa e como ela se organiza?	
3.2. Como a narrativa se organiza: o texto, o discurso e o contexto	
3.3. Como a narrativa se organiza: o texto, o discurso e o contexto	
3.4. Como a narrativa se organiza: o texto, o discurso e o contexto	

PARTE II	39
<i>A Crônica Literária</i>	

Capítulo 4 – Breve História da Crônica	40
4.1. O que é a crônica e como ela se organiza?	
4.2. Como a crônica se organiza: o texto, o discurso e o contexto	
4.3. Como a crônica se organiza: o texto, o discurso e o contexto	
4.4. Como a crônica se organiza: o texto, o discurso e o contexto	
4.5. Como a crônica se organiza: o texto, o discurso e o contexto	
4.6. Como a crônica se organiza: o texto, o discurso e o contexto	

PARTE III	72
<i>Literatura de Adaptação</i>	

Eixo 1 – História	73
Versão 1.1. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.2. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.3. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.4. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.5. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.6. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.7. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.8. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.9. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.10. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.11. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.12. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.13. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.14. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.15. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.16. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.17. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.18. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.19. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.20. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.21. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.22. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.23. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.24. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.25. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.26. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.27. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.28. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.29. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.30. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.31. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.32. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.33. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.34. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.35. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.36. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.37. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.38. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.39. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.40. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.41. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.42. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.43. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.44. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.45. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.46. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.47. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.48. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.49. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.50. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.51. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.52. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.53. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.54. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.55. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.56. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.57. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.58. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.59. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.60. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.61. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.62. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.63. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.64. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.65. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.66. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.67. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.68. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.69. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.70. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.71. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.72. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.73. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.74. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.75. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.76. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.77. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.78. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.79. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.80. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.81. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.82. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.83. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.84. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.85. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.86. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.87. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.88. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.89. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.90. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.91. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.92. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.93. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.94. História da Literatura Brasileira	
Versão 1.95. História da	

Apêndice	79
<i>Referências Bibliográficas</i>	

Figura 55: Sumário do livro, imagem elaborada pelo autor, 2026.



Figura 56: Apresentação e abertura da parte 1, imagem elaborada pelo autor, 2026.

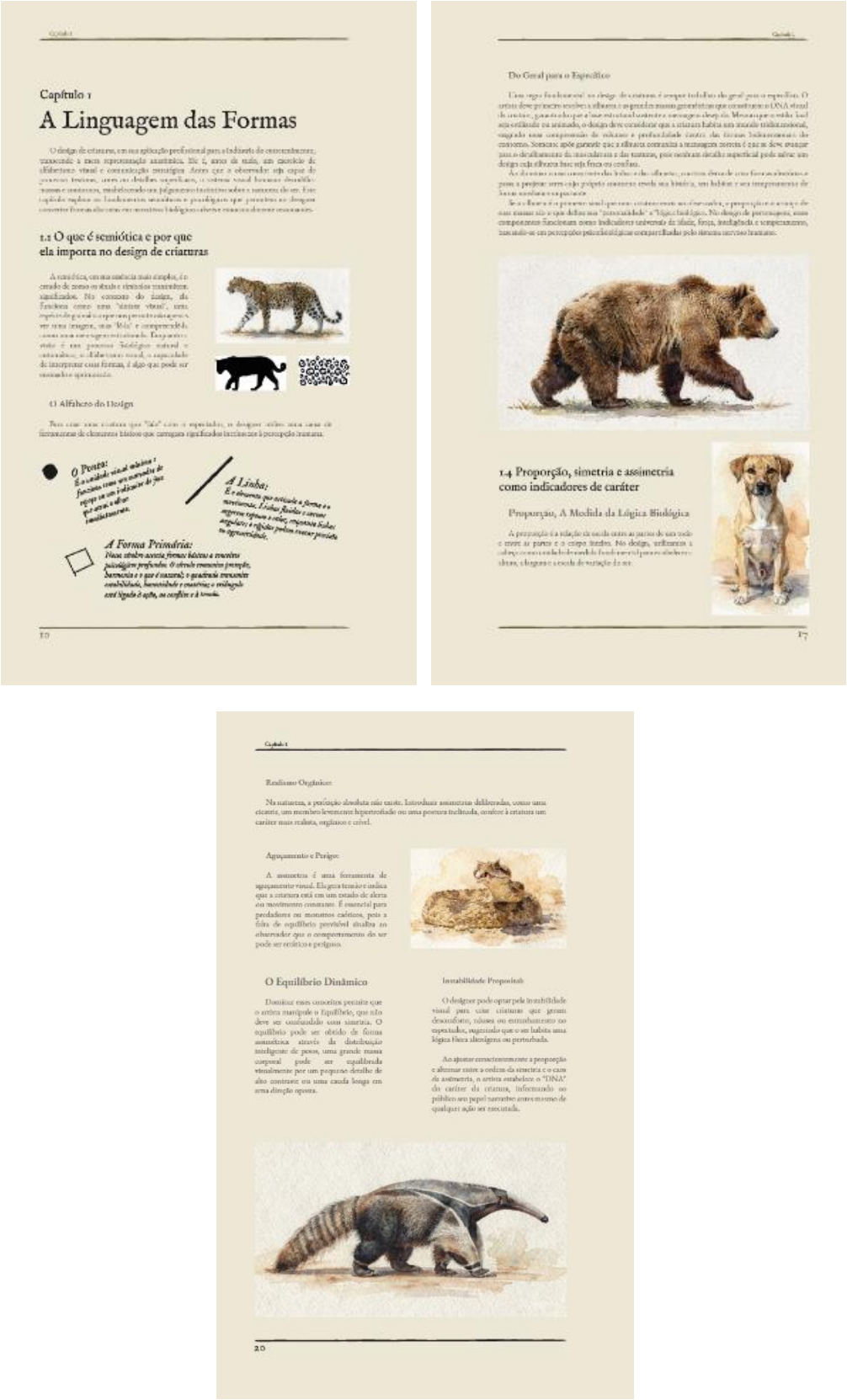


Figura 57: Recorte do miolo do capítulo 1, imagem elaborada pelo autor, 2026.



Figura 58: Abertura da parte 2 e do capítulo 4, imagem elaborada pelo autor, 2026.

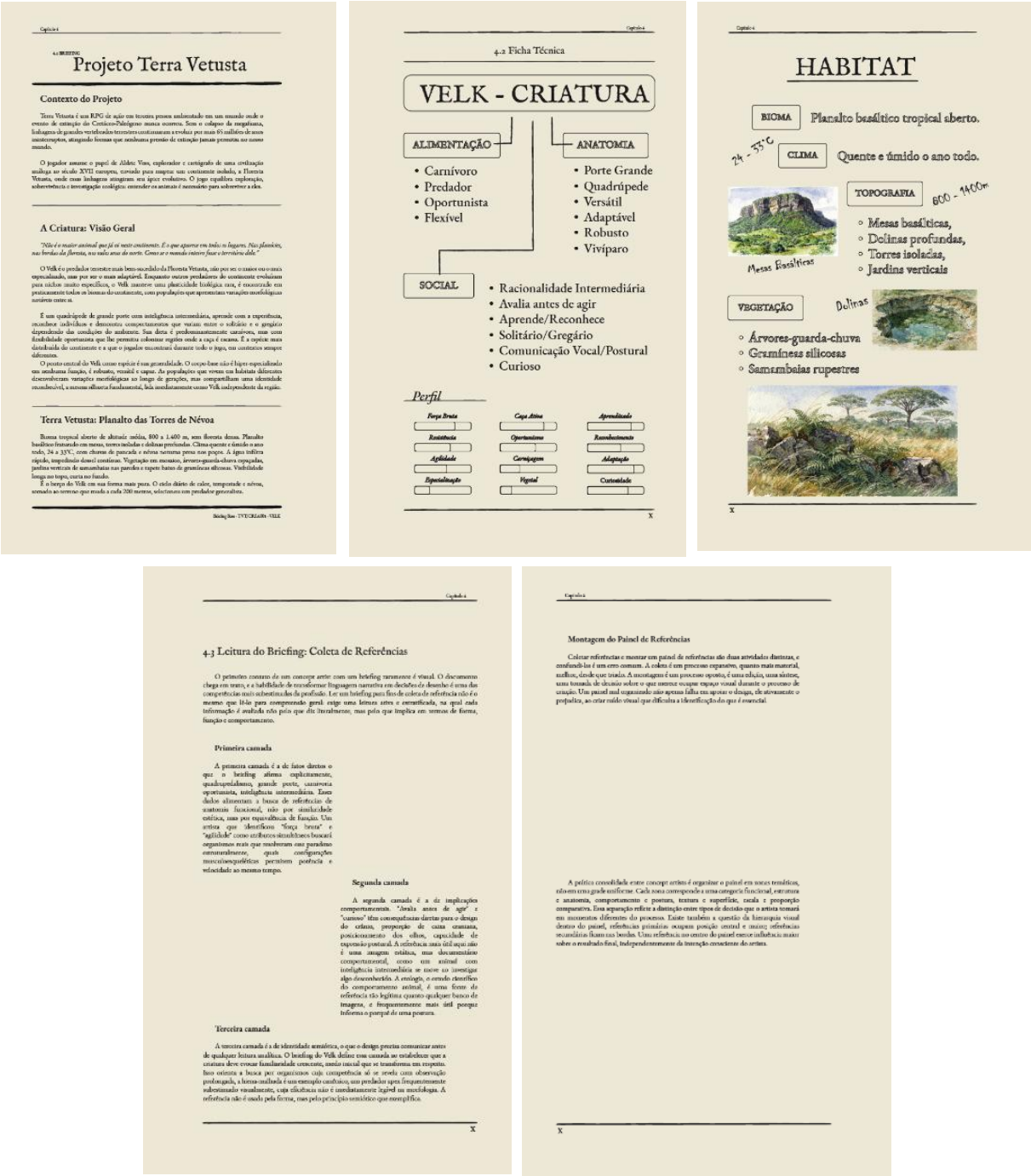


Figura 59: Miolo do capítulo 4, imagem elaborada pelo autor, 2026.

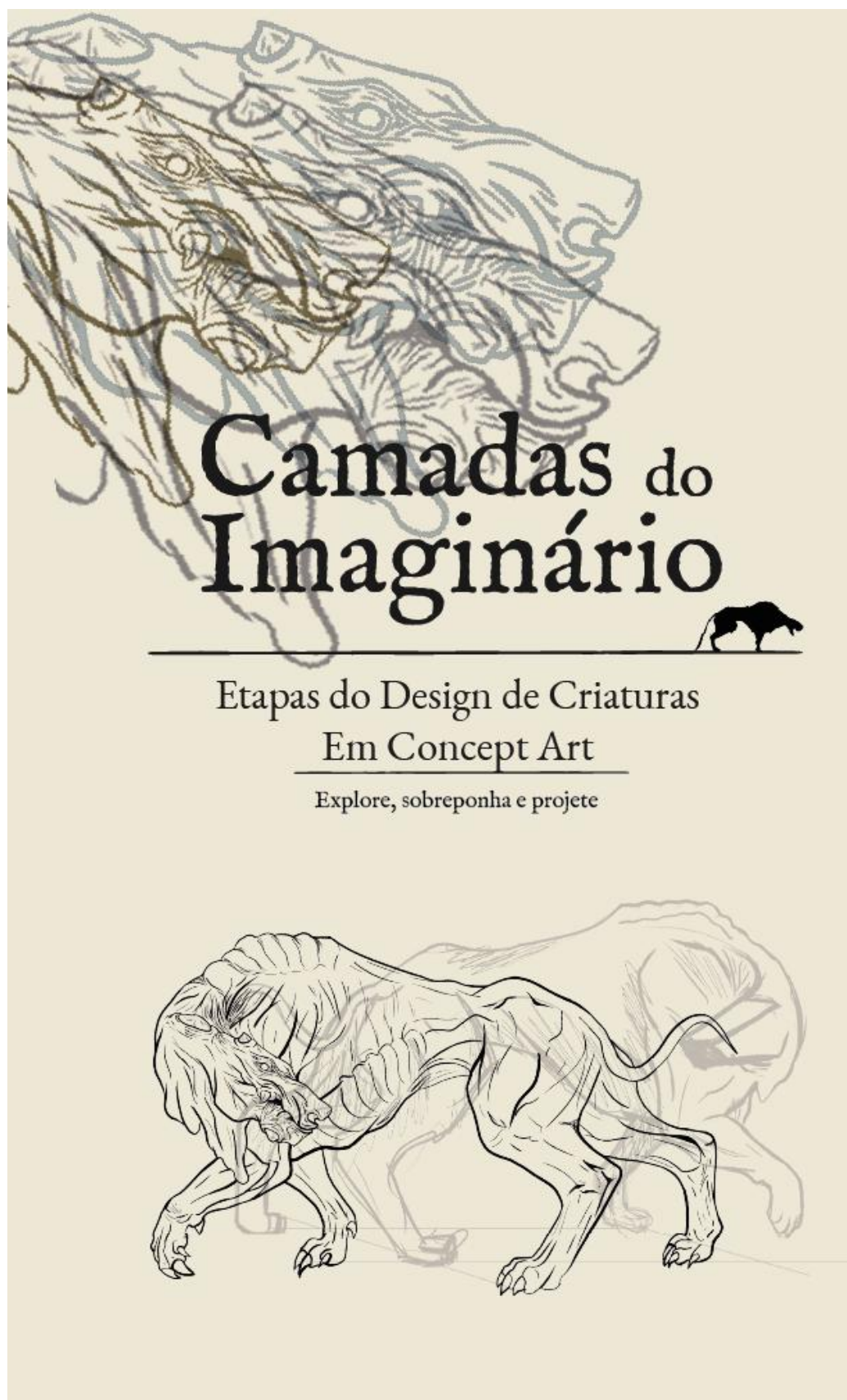


Figura 60: Capa do livro, imagem elaborada pelo autor, 2026.



Figura 61: Simulação do artefato, imagem elaborada pelo autor, 2026.

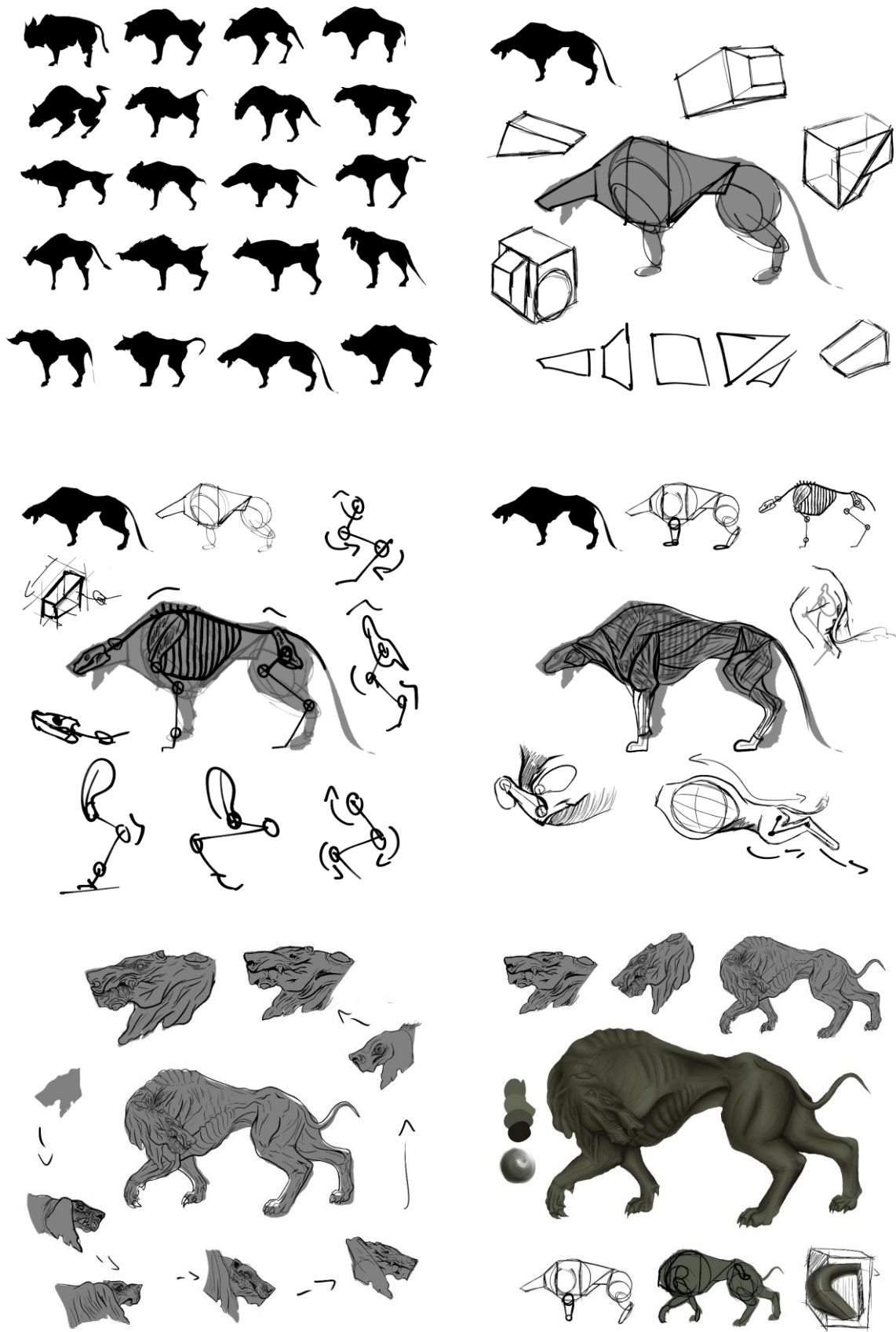


Figura 62: Etapas iniciais da criatura, imagem elaborada pelo autor, 2026.



Figura 63: Texturização e sombras da criatura, imagem elaborada pelo autor, 2026.

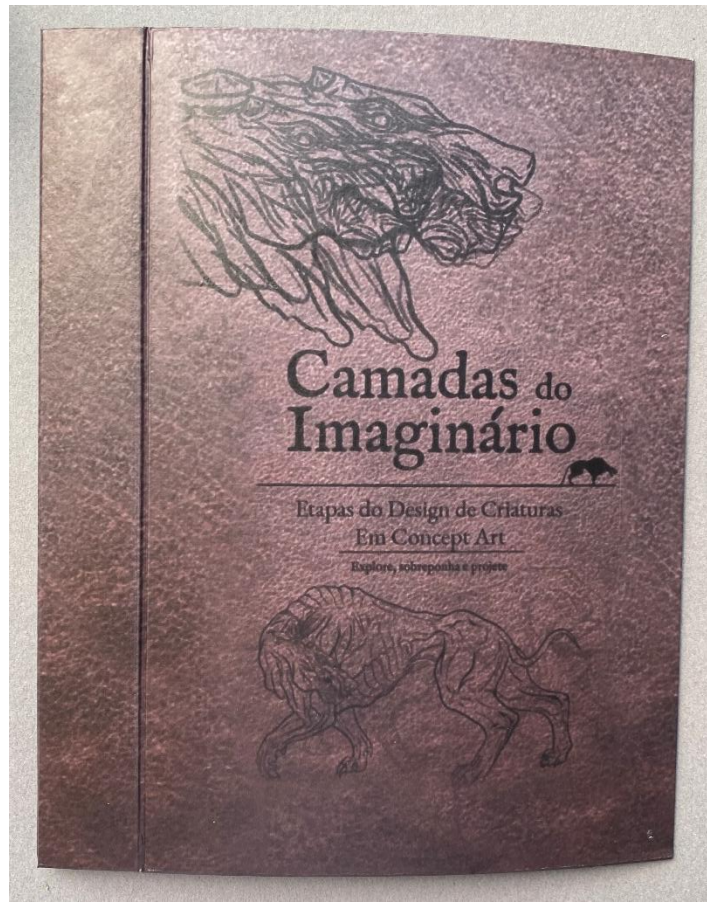


Figura 64: Capa do modelo físico, imagem elaborada pelo autor, 2026.



Figura 65: Modelo físico, imagem elaborada pelo autor, 2026.

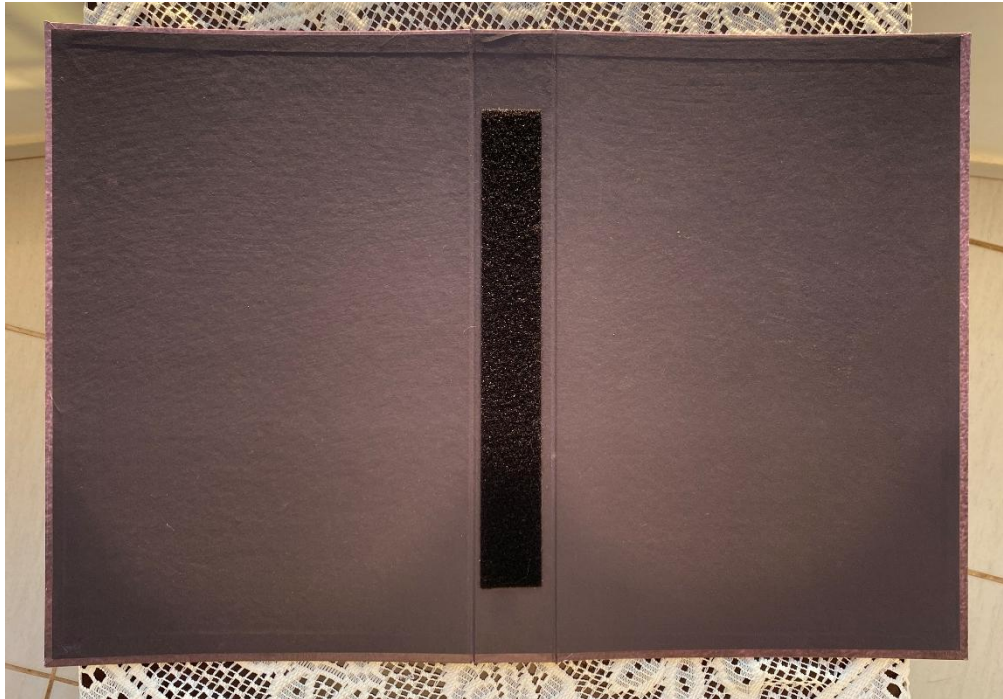


Figura 66: Parte interna com vecro, imagem elaborada pelo autor, 2026.



Figura 67: Lâmina da criatura, imagem elaborada pelo autor, 2026.



Figura 68: Composição das páginas internas com lâmina de sobreposição, imagem elaborada pelo autor, 2026.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Antes de qualquer reflexão, é necessário reconhecer que o artefato apresentado neste trabalho corresponde a uma parte do livro interativo projetado. A alta complexidade do tema, a densidade do conteúdo desenvolvido e o curto prazo disponível para execução não permitiram a entrega do livro em sua forma completa. Esse recorte, no entanto, não compromete a coerência da proposta nem o percurso metodológico documentado ao longo desta pesquisa. A conclusão do artefato será retomada assim que possível, como continuidade natural de tudo que foi construído aqui.

No que diz respeito à experiência de desenvolver este trabalho, o que se pode afirmar é que ele foi, desde o início, um processo profundamente pessoal. A escolha do tema não foi arbitrária, ela nasceu de uma dificuldade real e recorrente, a sensação de estagnação diante de uma criação, sem saber ao certo por onde começar ou como justificar cada decisão visual. Durante anos, essa dificuldade foi atribuída à falta de habilidade técnica, quando na verdade o que faltava era repertório teórico estruturado.

Agrava esse cenário o fato de que a maior parte do material existente sobre Concept Art está disponível exclusivamente em inglês, idioma no qual não há fluência suficiente para absorver explicações técnicas mais densas. Isso criou, por muito tempo, uma barreira real entre o interesse pela área e o acesso ao conhecimento que ela demanda.

Desenvolver esta pesquisa foi, portanto, a tentativa de construir a ponte que sempre faltou. E o resultado, ainda que parcial em sua forma física, confirma que o esforço valeu: ao final desse percurso, as dúvidas que sempre acompanharam o processo criativo encontraram, finalmente, respostas fundamentadas.

REFERÊNCIAS

- AMAZON. **Um livro com lanterna: futebol.** Susaeta Ediciones. Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Futebol-Livro-lanterna-Susaeta-Ediciones/dp/6526119522>. Acesso em: 20 maio 2026.
- ASSOCIATION FOR NEURO LINGUISTIC PROGRAMMING. **The Disney strategy: one page.** [S.l.]: ANLP, [s.d.]. Disponível em: <https://anlp.org/media/Resources/Workshop%20Resources/The%20Disney%20Strategy%20-%20One%20Page.pdf>. Acesso em: 3 mar. 2026.
- ARTSTATION. **Artwork** **o8OIJ.** Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/o8OIJ>. Acesso em: 3 mar. 2026.
- ARTSTATION. **Artwork** **XgW9BL.** Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/XgW9BL>. Acesso em: 3 mar. 2026.
- ARTSTATION. **Artwork** **Z5xoNX.** Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/Z5xoNX>. Acesso em: 3 mar. 2026.
- ARTSTATION MAGAZINE. **ArtStation masterclass spotlight interview: Neville Page.** 2018. Disponível em: <https://magazine.artstation.com/2018/02/neville-page/>. Acesso em: 3 mar. 2026.
- ATHENAPRODUCTIONS. **What is concept art? The essential guide.** ArtStation Blogs, [s.d.]. Disponível em: <https://www.artstation.com/blogs/athenaproductions8/0vP8B/what-is-concept-art-the-essential-guide>. Acesso em: 3 mar. 2026.
- BRUSHWORK ATELIER. **O que é concept art? E o que não é?.** 3 fev. 2016. Disponível em: <https://www.brushworkatelier.com/blog/2016/2/3/o-que-concept-art>. Acesso em: 3 mar. 2026.
- CONCEPT ART WORLD. **Smaug: unleashing the dragon.** [s.d.]. Disponível em: <https://conceptartworld.com/books/smaug-unleashing-the-dragon/>. Acesso em: 3 mar. 2026.
- CONNOLLY, Reg. **What is the NLP Disney strategy?.** Pegasus NLP, [s.d.]. Disponível em: <https://nlp-now.co.uk/what-is-the-nlp-disney-strategy/>. Acesso em: 3 mar. 2026.
- DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual.** Tradução de Jefferson Luiz Camargo. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

- FANDOM. **Demogorgon**. Stranger Things Wiki. Disponível em: <https://stranger-things-pt-br.fandom.com/pt-br/wiki/Demogorgon>. Acesso em: 3 mar. 2026.
- FANDOM. **Godzilla (1954)**. Gojipedia. Disponível em: [https://godzilla.fandom.com/wiki/Godzilla_\(1954\)](https://godzilla.fandom.com/wiki/Godzilla_(1954)). Acesso em: 3 mar. 2026.
- FANDOM. **Phaedra**. Shadow of the Colossus Wiki. Disponível em: <https://shadowofthecolossus.fandom.com/pt-br/wiki/Phaedra>. Acesso em: 3 mar. 2026.
- FZDSCHOOL. **Design cinema – episode 111: what is entertainment design**. YouTube, [s.d.]. 1 vídeo. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=kmNh3dYvz8o>. Acesso em: 3 mar. 2026.
- FZDSCHOOL. **FZD design cinema (episode 1)**. YouTube, [s.d.]. 1 vídeo. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=PoQBxYt2sVQ>. Acesso em: 3 mar. 2026.
- GOIÂNIA. Secretaria Municipal de Educação. **Arte/Artes Visuais: escultura digital**. Goiânia: SME, 8 dez. 2023. Disponível em: https://sme.goiania.go.gov.br/conexaoescola/ensino_fundamental/arte-artes-visuais-escultura-digital/. Acesso em: 3 mar. 2026.
- GOLDFINGER, Eliot. **Animal anatomy for artists: the elements of form**. New York: Oxford University Press, 2004.
- GOLFINHO. **A estratégia Disney da PNL: passo a passo**. Disponível em: <https://golfinho.com.br/artigo/a-estrategia-disney-da-pnl-passo-a-passo.htm>. Acesso em: 3 mar. 2026.
- GURNEY, James. **Color and light: a guide for the realist painter**. Kansas City: Andrews McMeel Publishing, 2010.
- HELLER, Eva. **A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão**. Tradução de Maria Lúcia Lopes da Silva. 1. ed. São Paulo: Gustavo Gili, 2013.
- HOWE, John. **Smaug**. 19 nov. 2001. Disponível em: https://www.john-howe.com/portfolio/gallery/details.php?image_id=11. Acesso em: 3 mar. 2026.
- HOWE, John. **Smaug the golden**. 1990. Disponível em: https://www.john-howe.com/portfolio/gallery/details.php?image_id=4. Acesso em: 3 mar. 2026.
- HULTGREN, Ken. **The art of animal drawing: construction, action analysis, caricature**. New York: Dover Publications, 1993.
- IMDB. **Alien (1979): media index**. Disponível em: <https://www.imdb.com/pt/title/tt0078748/mediaindex/>. Acesso em: 3 mar. 2026.

- KIM, Jaehoon. **Clicker (The Last of Us Part 2)**. ArtStation, [s.d.]. Disponível em: <https://jaehoon3d.artstation.com/projects/xJzlmX>. Acesso em: 3 mar. 2026.
- MARANTZ, Jesse. **Deathclaw**. ArtStation, [s.d.]. Disponível em: <https://jsmarantz.artstation.com/projects/NqdYlb>. Acesso em: 1 jun. 2026.
- NAZHIMOVA, Tatiana. **Step-by-step process of creating character concept art for 3D games**. Medium, 21 nov. 2023. Disponível em: <https://medium.com/@tatiananaji/step-by-step-process-of-creating-character-concept-art-for-3d-games-fd9dc2da1391>. Acesso em: 3 mar. 2026.
- OFICINA.PT. **CIMAVE: processo Walt Disney**. [S.l.]: Oficina.pt, [s.d.]. Disponível em: https://www.oficina.pt/empreendedorismo/criatividade-e-inovacao/CIMAVE_secpro_CriatInov_ApresProcessoWD.pdf. Acesso em: 3 mar. 2026.
- SILVER, Stephen. **The silver way: techniques, tips, and tutorials for effective character design**. [S.l.]: Silvertoons, 2017.
- SOUZA, Eduardo Rodrigues. **O concept art e a sua importância na elaboração de projetos de animação**. Pelotas, 2014. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Cinema de Animação) – Centro de Artes, Universidade Federal de Pelotas, 2014. Disponível em: https://acervosvirtuais.ufpel.edu.br/tccscinema/wp-content/uploads/sites/24/tainacan-items/16/2241/eduardo_souza_5020_2013_2.pdf. Acesso em: 3 mar. 2026.
- STUDIOBINDER. **What is concept art: definition, types & iconic examples**. [s.d.]. Disponível em: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-concept-art-definition/>. Acesso em: 3 mar. 2026.
- TATE. **Conceptual art**. Londres: Tate, [s.d.]. Disponível em: <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/c/conceptual-art>. Acesso em: 3 mar. 2026.
- UNIVILLE. **Artigo PL, v. 6, n. 1**. Joinville: Univille, 15 set. 2023. Disponível em: <https://periodicos.univille.br/PL/article/view/2155/1685>. Acesso em: 3 mar. 2026.
- WHITLATCH, Terry; BANDUCCI, Gilbert. **Animals real and imagined: the fantasy of what is and what might be**. Culver City: Design Studio Press, 2010. Disponível em: https://archive.org/details/kupdf.net_animals-real-and-imagined/page/n51/mode/2up. Acesso em: 3 mar. 2026.

- YOUTUBE. **Concept art vs ilustração: quais as diferenças?** (trecho 0'27"-1'17"). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Ga8RrtbvJU>. Acesso em: 3 mar. 2026.
- YOUTUBE. **Consegui meu primeiro trabalho – e agora?! | Live #51** (trecho 19'40"-19'52"). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8wVYn7KDM-8>. Acesso em: 3 mar. 2026.
- YOUTUBE. **O que é concept art?** (trecho 4'19"-4'40"). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=5l-1qLJvHxA>. Acesso em: 3 mar. 2026.
- YOUTUBE. **Quer trabalhar com concept art e ganhar dinheiro?** (trecho 4'06"-4'20"). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=fk6oiOPC5Ts>. Acesso em: 3 mar. 2026.
- YOUTUBE. **So you want to be a concept artist?** (trecho 2'15"-4'12"). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wQMs2-DX0Os>. Acesso em: 3 mar. 2026.

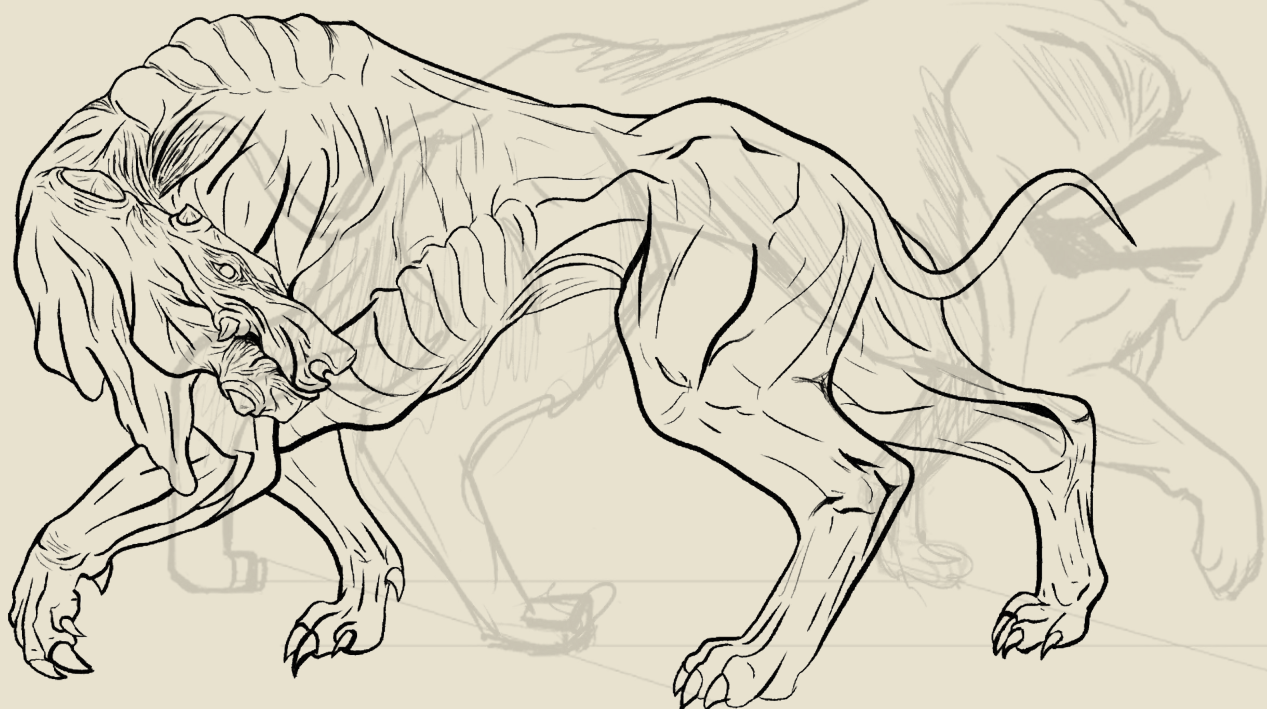


Camadas do Imaginário



Etapas do Design de Criaturas
Em Concept Art

Explore, sobreponha e projete



Este livro é o artefato prático resultante do Trabalho de Conclusão de Curso em Design pela Pontifícia Universidade Católica de Goiás, desenvolvido por Glenio Silva Pereira Junior sob orientação da Prof^a. Genilda Alexandria, em 2026.

Produzido como instrumento de aprendizado em design, documenta o processo de criação de criaturas em Concept Art, do briefing ao design final, por meio de uma estrutura modular em fichário com lâminas de sobreposição.

SUMÁRIO

Apresentação:	6
<i>Como usar esse livro?</i>	

PARTE I	7
<i>Fundamentos Teóricos</i>	

Capítulo 1 – A Linguagem das Formas	9
1.1 - O que é semiótica e por que ela importa no design de criaturas	
1.2 - Formas primárias e seus significados: círculo, quadrado e triângulo	
1.3 - Linhas de contorno e silhueta como portadores de mensagem	
1.4 - Proporção, simetria e assimetria como indicadores de caráter	

Capítulo 2 – Anatomia como Argumento	21
2.1 Por que criaturas fictícias precisam de lógica biológica	
2.2 Estruturas ósseas de referência: coluna, membros e crânio	
2.3 Musculatura funcional e o que ela revela sobre o comportamento	
2.4 Adaptações reais como vocabulário para o fantástico	

Capítulo 3 – A Semântica das Cores	29
3.1 Cor como sistema de sinais na natureza	
3.2 Temperatura, saturação e valor: o que cada variável comunica	
3.3 Paletas de habitat: ambientes que se leem no corpo	
3.4 Cor e comportamento: sinalizações de perigo, camuflagem e atração	

PARTE II	39
<i>A Criatura Base</i>	

Capítulo 4 – Briefing Unificado	41
4.1 O DNA da criatura: definindo origem, função e fisiologia	
4.2 Ficha técnica da criatura-base	
4.3 Leitura do Briefing: coleta de referências	
4.4 Silhueta e forma fundamental	
4.5 Paleta cromática de referência	
4.6 Anatomia estrutural: a página-base do esqueleto	

PARTE III

Lâminas de Adaptação

52

Eixo 1 – Habitat

53

Variação 1.A - Ambiente Aquático Profundo

Variação 1.B - Ambiente Árido e Desértico

Variação 1.C - Ambiente Florestal Fechado

Análise de Expressividade: o que muda quando o ambiente muda

Eixo 2 – Alimentação

61

Variação 2.A - Predador Ativo

Variação 2.B - Herbívoro / Pastador

Variação 2.C - Onívoro Oportunista

Análise de Expressividade: mandíbulas, garras e postura como narrativa

Eixo 3 – Racionalidade

69

Variação 3.A — Instintivo / Solitário

Variação 3.B — Social / Gregário

Variação 3.C — Senciente / Comunicativo

Análise de Expressividade: como a inteligência reescreve o corpo

Apêndice

Referências e Glossário

79



APRESENTAÇÃO

Como usar esse livro?

Este livro é o artefato prático de um Trabalho de Conclusão de Curso em Design, desenvolvido na Pontifícia Universidade Católica de Goiás. Seu objetivo não é mostrar resultados polidos, é mostrar o caminho. Cada página aqui foi construída com a convicção de que entender o processo de criação de uma criatura é tão importante quanto saber desenhá-la.

Para que esse percurso fosse documentado com a riqueza visual que o tema exige, parte das imagens presentes neste livro foi produzida com auxílio de inteligência artificial generativa, utilizada como ferramenta de apoio à construção de referências e à visualização de conceitos. Essa escolha é coerente com a própria lógica do Concept Art, o meio é secundário, o raciocínio é o que importa.

Como interagir com este livro

Camadas do Imaginário é um fichário de argolas, e isso não é apenas uma escolha estética. O sistema de encadernação é parte da proposta pedagógica.

Ao longo da seção dedicada à criatura base, você encontrará lâminas em material translúcido, intercaladas entre as páginas. Cada lâmina carrega uma camada específica do processo de construção do Velk, silhueta, blocagem em formas básicas, esqueleto funcional, musculatura, detalhamento. Sobrepostas em sequência sobre a página de base, elas reconstituem o percurso completo que levou ao design final. Retiradas uma a uma, revelam a estrutura que sustenta cada decisão visual.

Para usar o sistema de sobreposição, abra as argolas e posicione as lâminas sobre a página indicada. Adicione ou remova camadas na ordem que desejar, não existe sequência errada, existe observação. Repare no que muda e no que permanece entre uma camada e outra, é aí que a lógica do design de criaturas começa a se tornar visível.

As argolas também permitem que você insira suas próprias folhas. Se quiser desenhar por cima de uma lâmina, praticar uma silhueta ou registrar suas variações, o livro abre espaço para isso. O aprendizado pode, e deve, acontecer dentro dele.

PARTE
I

*FUNDAMENTOS
TEÓRICOS*

Antes de qualquer esboço, existe um repertório. Antes de qualquer linha no papel, existe uma linguagem, e ela precisa ser aprendida.

Esta seção não é um desvio do processo criativo. Ela é a sua base. Os capítulos a seguir apresentam os princípios que tornam uma criatura legível antes mesmo de ser detalhada, a semiótica das formas, o peso visual das geometrias primárias, o que círculos, triângulos e quadrados comunicam ao olhar de quem ainda não sabe nada sobre o ser que está diante dele.

Esses fundamentos não foram criados para o design de criaturas, mas funcionam dentro dele com precisão cirúrgica. Entendê-los é o que separa uma decisão visual de uma escolha arbitrária. É o que permite ao artista justificar cada curva, cada ângulo, cada proporção, não pela intuição, mas pelo raciocínio.

Leia com atenção. Quando chegar às etapas de construção do Velk, você vai reconhecer esses conceitos em cada decisão tomada.

1

CAPÍTULO

A Linguagem das Formas

Capítulo 1

A Linguagem das Formas

O design de criaturas, em sua aplicação profissional para a indústria do entretenimento, transcende a mera representação anatômica. Ele é, antes de tudo, um exercício de alfabetismo visual e comunicação estratégica. Antes que o observador seja capaz de processar texturas, cores ou detalhes superficiais, o sistema visual humano decodifica massas e contornos, estabelecendo um julgamento instintivo sobre a natureza do ser. Este capítulo explora os fundamentos semióticos e psicológicos que permitem ao designer converter formas abstratas em narrativas biológicas críveis e emocionalmente ressonantes.

1.1 O que é semiótica e por que ela importa no design de criaturas

A semiótica, em sua essência mais simples, é o estudo de como os sinais e símbolos transmitem significados. No contexto do design, ela funciona como uma "sintaxe visual", uma espécie de gramática que nos permite não apenas ver uma imagem, mas "lê-la" e compreendê-la como uma mensagem estruturada. Enquanto a visão é um processo fisiológico natural e automático, o alfabetismo visual, a capacidade de interpretar essas formas, é algo que pode ser ensinado e aprimorado.



O Alfabeto do Design

Para criar uma criatura que "fale" com o espectador, o designer utiliza uma caixa de ferramentas de elementos básicos que carregam significados intrínsecos à percepção humana.



O Ponto:
É a unidade visual mínima e funciona como um marcador de espaço ou um indicador de foco que atrai o olhar imediatamente.



A Linha:
É o elemento que articula a forma e o movimento. Linhas fluidas e curvas sugerem repouso e calor, enquanto linhas angulares e rígidas podem evocar precisão ou agressividade.



A Forma Primária:
Nosso cérebro associa formas básicas a conceitos psicológicos profundos. O círculo comunica proteção, harmonia e o que é natural; o quadrado transmite estabilidade, honestidade e matéria; o triângulo está ligado à ação, ao conflito e à tensão.

Por que a semiótica é vital para o design de criaturas?

No design de seres fantásticos, a semiótica importa porque permite que a identidade da criatura seja transmitida de forma direta e imediata, antes mesmo que o espectador analise detalhes superficiais como escamas ou pelos.

Uma criatura composta por formas arredondadas e cores claras será instintivamente lida como inofensiva ou amigável, enquanto um ser repleto de triângulos, espinhos e assimetrias evocará perigo e agressividade.



Essa leitura ocorre devido ao modo como o sistema nervoso humano processa dados visuais. Nós buscamos automaticamente o equilíbrio e a organização nas formas que vemos. Quando um designer rompe esse equilíbrio usando técnicas de instabilidade ou aguçamento, ele cria uma tensão visual que alerta o espectador, uma técnica fundamental para desenhar predadores ou monstros horripilantes.

Cor, Contexto e Significado

A semiótica também se aplica ao uso das cores. Não existe cor destituída de significado, mas esse sentido é determinado pelo contexto e pelos acordes cromáticos. O vermelho pode significar amor quando acompanhado do rosa, mas transforma-se em ódio ou perigo quando combinado ao preto. O verde, que geralmente representa a vida, torna-se horripilante e "anti-humano" quando aplicado à pele de uma criatura, remetendo a répteis e seres venenosos.



Em concept de criaturas, cor isolada é indecisa, acorde é decisão. O vermelho sozinho não comunica nada. Acompanhado de rosa, ele vira cortejo, vulnerabilidade e amor. Junto ao preto, o mesmo vermelho se transforma em ferida, veneno e ódio. O pigmento não mudou, o verbo mudou.

Pinte a função, não a espécie. Antes de escolher qualquer cor, pergunte se a criatura precisa ser vista ou não. Um predador de emboscada pede um acorde análogo ao bioma para desaparecer no cenário. Um predador de intimidação pede um complementar de alto contraste para ser lido à distância como ameaça.

A Anatomia como Argumento Semiótico

Importa entender que a semiótica no design de criaturas não é apenas estética, ela é narrativa. Cada escolha formal deve servir como um argumento para a existência daquele ser. Através da semiótica, o designer constrói o "DNA" visual da criatura, estabelecendo seu papel no ecossistema e seu nível de racionalidade através de silhuetas e proporções que o público reconhecerá como verdadeiras, mesmo sendo imaginárias.

Em resumo, dominar a semiótica permite que o designer deixe de depender apenas da intuição e passe a utilizar um método sistemático. O objetivo final é que a forma da criatura siga sua função, se ela é um predador veloz de um deserto, suas cores e formas devem "gritar" essa informação ao primeiro olhar.



1.2 Formas primárias e seus significados: círculo, quadrado e triângulo

No design de criaturas, toda a complexidade visual pode ser reduzida a três formas básicas: o quadrado, o círculo e o triângulo equilátero. Essas figuras não são apenas ferramentas de construção, mas formam um alfabeto visual ao qual atribuímos uma grande quantidade de significados, seja por associação, vinculação arbitrária ou através das nossas próprias percepções psicológicas e fisiológicas. No contexto da criação de seres fantásticos, a escolha da forma predominante é o que define o "DNA" e o caráter inicial da criatura.

O Círculo: Harmonia e Plenitude

O círculo é uma figura continuamente curva, cujo contorno é equidistante de um ponto central. Por não possuir ângulos ou pontas, o sistema nervoso humano o interpreta como uma forma inofensiva, associando-o a conceitos de proteção, calor, infinitude e harmonia.

Significado e Simbolismo: Historicamente, o formato circular foi associado à cor azul, representando o céu e o reino espiritual. É a forma da natureza por excelência, transmitindo uma sensação de organicidade.

Aplicação no Design: Ao utilizar círculos para construir o corpo de uma criatura, o designer comunica acolhimento e docilidade. É a base ideal para seres que devem parecer amigáveis ou que possuem um papel de guardiões gentis na narrativa. Além disso, o uso de formas circulares de diferentes tamanhos permite criar um contraste visual agradável e equilibrado.



O Quadrado: Estabilidade e Matéria

O quadrado é uma figura de quatro lados retos rigorosamente iguais e ângulos de noventa graus. Diferente do círculo, o quadrado é percebido como uma forma ligada à honestidade, retidão, esmero e estabilidade, sendo frequentemente associado a construções humanas e à matéria concreta.

Significado e Simbolismo: No simbolismo tradicional, o quadrado está ligado à cor vermelha, representando a realidade e o peso da matéria. Fisicamente, ele evoca solidez e resistência.

Aplicação no Design: Criaturas projetadas com bases quadrangulares transmitem uma imagem de força bruta, solidez e peso. No entanto, o designer deve ter cuidado, pois a repetição estática e simétrica de formas quadradas pode tornar o design enfadonho ou rígido demais, sugerindo falta de mobilidade.



O Triângulo: Tensão e Ação

O triângulo equilátero é uma figura de três lados e ângulos iguais, representando a forma mais dinâmica e ativa do alfabeto visual. Suas pontas funcionam como indicadores de direção e sinalizadores de tensão.

Significado e Simbolismo: Tradicionalmente vinculado à cor amarela, o triângulo simbolizava a onisciência e a iluminação. Fisicamente, ele sugere conflito, agressividade e agudeza.

Aplicação no Design: O triângulo é a ferramenta principal para criar predadores ou criaturas perigosas, pois evoca instintivamente perigo e agilidade. Quando posicionado com uma base larga, ele pode ser usado como guia para conferir estabilidade a uma postura sentada, "aterrando" o design. Invertido ou em ângulos agudos, ele gera uma instabilidade que atrai imediatamente o olhar e comunica ameaça.

Para além do significado individual de cada forma, o designer utiliza técnicas compositivas para controlar a resposta emocional do espectador:

- **Nivelamento (Leveling):**
Ocorre quando as formas são dispostas de maneira harmoniosa, simétrica e previsível. Isso cria uma composição com o mínimo de tensão, transmitindo calma e segurança.
- **Aguçamento (Sharpening):**
É o uso de assimetria, ângulos inesperados e variações complexas para gerar tensão visual. O aguçamento é essencial para dar "appeal" (atratividade) a um monstro, exigindo a atenção imediata do observador através do contraste e do inesperado.
- **Ritmo e Variedade:**
Para evitar designs rígidos, o designer deve variar o tamanho, o tom e a direção das formas básicas, criando um ritmo visual que guia o olho através da silhueta da criatura.

1.3 Linhas de contorno e silhueta como portadores de mensagem

A linha é o elemento visual que articula a forma e o movimento, funcionando como o articulador fluido e incansável de qualquer design. No design de criaturas, a linha não é meramente um traço estático, mas a história do movimento de um ponto que define a trajetória e a energia vital de um ser. Cada escolha de contorno carrega uma carga semântica profunda: linhas fluidas e curvas sugerem repouso, organicidade e acolhimento, enquanto linhas angulares, rígidas e pontiagudas evocam instintivamente perigo, agressividade e precisão técnica.



A Psicologia do Contorno e a Resposta Emocional

O contorno de uma criatura funciona como uma "sintaxe visual" que precede a compreensão de qualquer detalhe superficial. O uso formal da linha conota planejamento e técnica, sendo ideal para seres que devem demonstrar uma natureza racional ou controlada. Em contrapartida, contornos mais ásperos, irregulares e distorcidos intensificam a percepção de uma criatura como algo selvagem, imprevisível ou perigoso. Essa leitura ocorre porque o sistema nervoso humano busca automaticamente o equilíbrio e a regularidade; quando o designer rompe essa harmonia através de linhas instáveis ou assimétricas, ele gera uma tensão visual que atrai imediatamente o olhar e sinaliza uma ameaça potencial ao observador.



A Silhueta como Essência e Legibilidade

A silhueta é a ferramenta primordial para capturar a "essência" da forma de uma criatura, funcionando como o nível mais direto e primitivo de comunicação visual. Para que uma criatura seja visualmente eficaz, sua silhueta deve possuir uma alta clareza e legibilidade, permitindo que sua função e identidade sejam compreendidas instantaneamente apenas por sua sombra.



Equilíbrio entre Espaços Positivos e Negativos

O designer deve orquestrar com cuidado a relação entre a massa corporal (espaço positivo) e os vãos livres ao redor dos membros e apêndices (espaço negativo), garantindo que o design "respire" e evite aglomerados de formas caóticas que dificultam a leitura.



Variação e Ritmo

Para evitar designs rígidos e monótonos, erro comum conhecido como "Ladder Theory" ou teoria da escada, é essencial variar o tamanho, o tom e a direção das formas básicas na silhueta, utilizando o contraste para adicionar atratividade visual (appeal) e vitalidade ao ser.

Técnicas Avançadas de Construção Visual

Durante o processo de criação de esboços iniciais (thumbnails), o designer utiliza métodos sistemáticos para garantir que a mensagem seja potente e clara.

Abordagem Zigzag:

O uso de ângulos variados e inclinações nas juntas e membros gera mais movimento e evita uma imagem estática ou "achatada" demais, conferindo vida à pose.



Exclamation Point Power:

A técnica de combinar grandes massas de forma com pequenos detalhes contrastantes cria um ponto de foco imediato, guiando o olho do espectador para áreas narrativamente importantes, como a cabeça ou as garras de um predador.



Simetria vs. Assimetria:

Enquanto a simetria axial pode transmitir estabilidade e ordem, a introdução de uma assimetria deliberada no contorno adiciona realismo e a sensação de um organismo orgânico em movimento.



Do Geral para o Específico

Uma regra fundamental no design de criaturas é sempre trabalhar do geral para o específico. O artista deve primeiro resolver a silhueta e as grandes massas geométricas que constituem o DNA visual da criatura, garantindo que a base estrutural sustente a mensagem desejada. Mesmo que o estilo final seja estilizado ou animado, o design deve considerar que a criatura habita um mundo tridimensional, exigindo uma compreensão de volumes e profundidade dentro das formas bidimensionais do contorno. Somente após garantir que a silhueta comunica a mensagem correta é que se deve avançar para o detalhamento da musculatura e das texturas, pois nenhum detalhe superficial pode salvar um design cuja silhueta base seja fraca ou confusa.

Ao dominar o uso consciente das linhas e das silhuetas, o artista deixa de criar formas aleatórias e passa a projetar seres cujo próprio contorno revela sua história, seu habitat e seu temperamento de forma imediata e impactante.

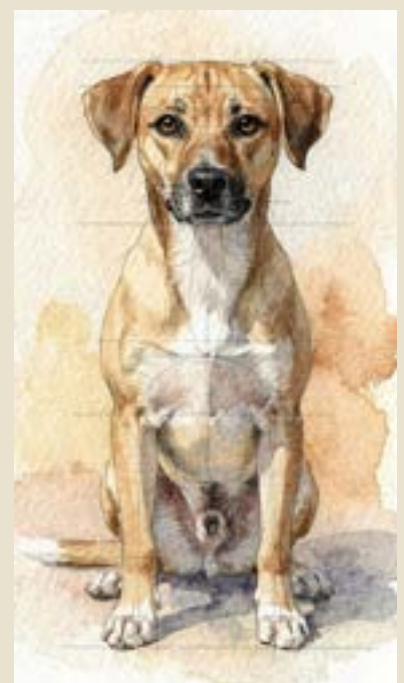
Se a silhueta é o primeiro sinal que uma criatura envia ao observador, a proporção e o arranjo de suas massas são o que define sua "personalidade" e "lógica biológica". No design de personagens, esses componentes funcionam como indicadores universais de idade, força, inteligência e temperamento, baseando-se em percepções psicofisiológicas compartilhadas pelo sistema nervoso humano.



1.4 Proporção, simetria e assimetria como indicadores de caráter

Proporção, A Medida da Lógica Biológica

A proporção é a relação de escala entre as partes de um todo e entre as partes e o corpo inteiro. No design, utilizamos a cabeça como unidade de medida fundamental para estabelecer a altura, a largura e a escala de variação do ser.



Arquétipos de Inteligência vs. Força:

A manipulação das proporções faciais e cranianas é a forma mais rápida de comunicar a função de um ser. Um crânio proeminente com uma mandíbula pequena (formato de "ovo") é lido como um indicador de alta capacidade intelectual e fragilidade física. Em contrapartida, uma mandíbula larga e pesada com um crânio reduzido (formato de "tijolo") projeta força bruta, resistência e uma natureza mais instintiva ou agressiva.



Indicadores Cronológicos (Idade):

As proporções definem o estágio de vida. Criaturas infantis possuem cabeças e olhos proporcionalmente maiores em relação ao tronco e ausência de pescoço definido. À medida que a criatura "amadurece" no design, o corpo se alonga, os olhos diminuem em relação à face e a estrutura óssea torna-se mais aparente sob a pele.



A Seção Áurea e a Harmonia

Para criaturas que devem parecer "belas", "divinas" ou naturalmente perfeitas, o designer pode recorrer à Seção Áurea, uma fórmula matemática que replica proporções encontradas em conchas e plantas, conferindo ao design uma sensação de equilíbrio ideal e orgânico.

Simetria, Estabilidade e Ordem Técnica

A simetria axial ocorre quando o peso visual é distribuído de forma idêntica em torno de um eixo central vertical ou horizontal.



Significado Semiótico:

A simetria transmite estabilidade, ordem, técnica e planejamento. No design de criaturas, ela é frequentemente usada para seres que ocupam papéis de guardiões, divindades estáticas ou seres artificiais/racionais.

O Risco da Monotonia:

Um design perfeitamente simétrico corre o risco de se tornar enfadonho e rígido. A repetição rítmica de proporções iguais cria uma imagem estática que perde o "appeal" (atratividade), assemelhando-se a uma escada (Teoria da Escada), onde não há variação para guiar o olho.



Assimetria: Vida, Movimento e Tensão

Diferente da simetria, a assimetria distribui as massas de forma desigual, criando formulações visuais inquietantes e dinâmicas.

Realismo Orgânico:

Na natureza, a perfeição absoluta não existe. Introduzir assimetrias deliberadas, como uma cicatriz, um membro levemente hipertrofiado ou uma postura inclinada, confere à criatura um caráter mais realista, orgânico e crível.

Aguçamento e Perigo:

A assimetria é uma ferramenta de aguçamento visual. Ela gera tensão e indica que a criatura está em um estado de alerta ou movimento constante. É essencial para predadores ou monstros caóticos, pois a falta de equilíbrio previsível sinaliza ao observador que o comportamento do ser pode ser errático e perigoso.



O Equilíbrio Dinâmico

Dominar esses conceitos permite que o artista manipule o Equilíbrio, que não deve ser confundido com simetria. O equilíbrio pode ser obtido de forma assimétrica através da distribuição inteligente de pesos, uma grande massa corporal pode ser equilibrada visualmente por um pequeno detalhe de alto contraste ou uma cauda longa em uma direção oposta.

Instabilidade Proposital:

O designer pode optar pela instabilidade visual para criar criaturas que geram desconforto, náusea ou estranhamento no espectador, sugerindo que o ser habita uma lógica física alienígena ou perturbada.

Ao ajustar conscientemente a proporção e alternar entre a ordem da simetria e o caos da assimetria, o artista estabelece o "DNA" do caráter da criatura, informando ao público seu papel narrativo antes mesmo de qualquer ação ser executada.



PARTE
II

*A CRIATURA
BASE*

Aqui o processo começa de verdade.

Tudo que foi apresentado na parte anterior existe para ser aplicado agora. Os conceitos de forma, semiótica e linguagem visual deixam de ser teoria e passam a ser instrumento, cada um deles vai aparecer em alguma decisão tomada ao longo das páginas seguintes, e quando aparecer, você vai entender o porquê. A criatura que guia este percurso é o Velk, um predador generalista do mundo fictício de Terra Vetusta. Ele foi escolhido não por ser o mais impressionante, mas por ser o mais honesto para o exercício, sem poderes que justifiquem qualquer exagero formal, o Velk precisa ser construído com lógica, camada por camada, do briefing ao detalhamento final.

É isso que esta seção documenta. Não o resultado, o raciocínio. Cada etapa está destrinchada na ordem em que aconteceu, com as tentativas, os ajustes e as justificativas que normalmente ficam fora dos portfólios e tutoriais.

Use as lâminas. Sobreponha, retire, observe. O Velk foi construído em camadas exatamente para que você possa ver como cada decisão sustenta a próxima.

4

CAPÍTULO

Briefing Unificado

4.1 BRIEFING

Projeto Terra Vetusta

Contexto do Projeto

Terra Vetusta é um RPG de ação em terceira pessoa ambientado em um mundo onde o evento de extinção do Cretáceo-Paleógeno nunca ocorreu. Sem o colapso da megafauna, linhagens de grandes vertebrados terrestres continuaram a evoluir por mais 65 milhões de anos ininterruptos, atingindo formas que nenhuma pressão de extinção jamais permitiu no nosso mundo.

O jogador assume o papel de Aldric Voss, explorador e cartógrafo de uma civilização análoga ao século XVII europeu, enviado para mapear um continente isolado, a Floresta Vetusta, onde essas linhagens atingiram seu ápice evolutivo. O jogo equilibra exploração, sobrevivência e investigação ecológica: entender os animais é necessário para sobreviver a eles.

A Criatura: Visão Geral

"Não é o maior animal que já vi neste continente. É o que aparece em todos os lugares. Nas planícies, nas bordas da floresta, nos vales secos do norte. Como se o mundo inteiro fosse o território dele."

O Velk é o predador terrestre mais bem-sucedido da Floresta Vetusta, não por ser o maior ou o mais especializado, mas por ser o mais adaptável. Enquanto outros predadores do continente evoluíram para nichos muito específicos, o Velk manteve uma plasticidade biológica rara, é encontrado em praticamente todos os biomas do continente, com populações que apresentam variações morfológicas notáveis entre si.

É um quadrúpede de grande porte com inteligência intermediária, aprende com a experiência, reconhece indivíduos e demonstra comportamentos que variam entre o solitário e o gregário dependendo das condições do ambiente. Sua dieta é predominantemente carnívora, mas com flexibilidade oportunista que lhe permitiu colonizar regiões onde a caça é escassa. É a espécie mais distribuída do continente e a que o jogador encontrará durante todo o jogo, em contextos sempre diferentes.

O ponto central do Velk como espécie é sua generalidade. O corpo-base não é hiper-especializado em nenhuma função, é robusto, versátil e capaz. As populações que vivem em habitats diferentes desenvolveram variações morfológicas ao longo de gerações, mas compartilham uma identidade reconhecível, a mesma silhueta fundamental, lida imediatamente como Velk independente da região.

Terra Vetusta: Planalto das Torres de Névoa

Bioma tropical aberto de altitude média, 800 a 1.400 m, sem floresta densa. Planalto basáltico fraturado em mesas, torres isoladas e dolinas profundas. Clima quente e úmido o ano todo, 24 a 33°C, com chuvas de pancada e névoa noturna presa nos poços. A água infiltra rápido, impedindo dossel contínuo. Vegetação em mosaico, árvores-guarda-chuva espaçadas, jardins verticais de samambaias nas paredes e tapete baixo de gramíneas silicosas. Visibilidade longa no topo, curta no fundo.

É o berço do Velk em sua forma mais pura. O ciclo diário de calor, tempestade e névoa, somado ao terreno que muda a cada 200 metros, selecionou um predador generalista.

4.2 Ficha Técnica



Perfil

Força Bruta

Resistência

Agilidade

Especialização

Caça Ativa

Oportunismo

Carniçagem

Vegetal

Aprendizado

Reconhecimento

Adaptação

Curiosidade

HABITAT

BIOMA

Planalto basáltico tropical aberto.

24 - 33°C

CLIMA

Quente e úmido o ano todo.



Mesas Basálticas

TOPOGRAFIA

800 - 1400m

- Mesas basálticas,
- Dolinas profundas,
- Torres isoladas,
- Jardins verticais

VEGETAÇÃO

Dolinas

- Árvores-guarda-chuva
- Gramíneas silicosas
- Samambaias rupestres

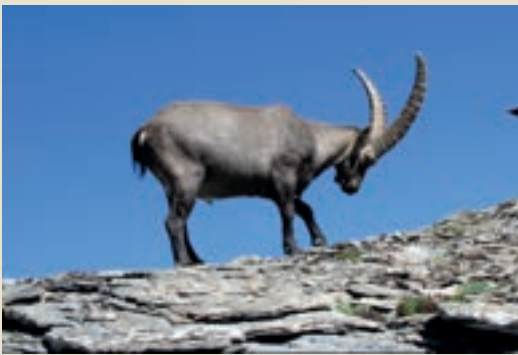


4.3 Leitura do Briefing: Coleta de Referências

O primeiro contato de um concept artist com um briefing raramente é visual. O documento chega em texto, e a habilidade de transformar linguagem narrativa em decisões de desenho é uma das competências mais subestimadas da profissão. Ler um briefing para fins de coleta de referência não é o mesmo que lê-lo para compreensão geral: exige uma leitura ativa e estratificada, na qual cada informação é avaliada não pelo que diz literalmente, mas pelo que implica em termos de forma, função e comportamento.

Primeira camada

A primeira camada é a de fatos diretos o que o briefing afirma explicitamente, quadrupedalismo, grande porte, carnivorismo oportunista, inteligência intermediária. Esses dados alimentam a busca de referências de anatomia funcional, não por similaridade estética, mas por equivalência de função. Um artista que identificou "força bruta" e "agilidade" como atributos simultâneos buscará organismos reais que resolveram esse paradoxo estruturalmente, quais configurações musculoesqueléticas permitem potência e velocidade ao mesmo tempo.



Segunda camada

A segunda camada é a de implicações comportamentais. "Avalia antes de agir" e "curioso" têm consequências diretas para o design do crânio, proporção de caixa craniana, posicionamento dos olhos, capacidade de expressão postural. A referência mais útil aqui não é uma imagem estática, mas documentário comportamental, como um animal com inteligência intermediária se move ao investigar algo desconhecido. A etologia, o estudo científico do comportamento animal, é uma fonte de referência tão legítima quanto qualquer banco de imagens, e frequentemente mais útil porque informa o porquê de uma postura.



Terceira camada

A terceira camada é a de identidade semiótica, o que o design precisa comunicar antes de qualquer leitura analítica. O briefing do Velk define essa camada ao estabelecer que a criatura deve evocar familiaridade crescente, medo inicial que se transforma em respeito. Isso orienta a busca por organismos cuja competência só se revela com observação prolongada, a hiena-malhada é um exemplo canônico, um predador apex frequentemente subestimado visualmente, cuja eficiência não é imediatamente legível na morfologia. A referência não é usada pela forma, mas pelo princípio semiótico que exemplifica.

Montagem do Painel de Referências

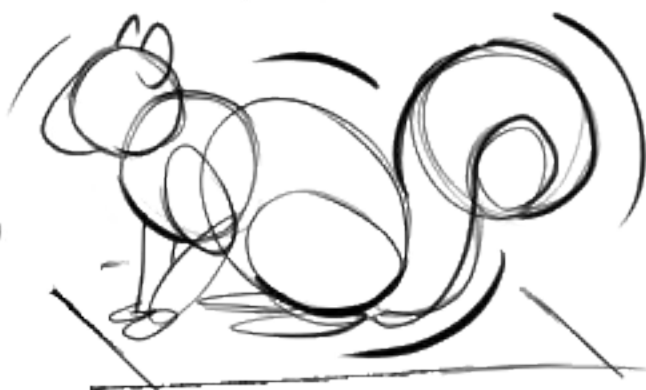
Coletar referências e montar um painel de referências são duas atividades distintas, e confundi-las é um erro comum. A coleta é um processo expansivo, quanto mais material, melhor, desde que triado. A montagem é um processo oposto, é uma edição, uma síntese, uma tomada de decisão sobre o que merece ocupar espaço visual durante o processo de criação. Um painel mal organizado não apenas falha em apoiar o design, ele ativamente o prejudica, ao criar ruído visual que dificulta a identificação do que é essencial.



A prática consolidada entre concept artists é organizar o painel em zonas temáticas, não em uma grade uniforme. Cada zona corresponde a uma categoria funcional, estrutura e anatomia, comportamento e postura, textura e superfície, escala e proporção comparativa. Essa separação reflete a distinção entre tipos de decisão que o artista tomará em momentos diferentes do processo. Existe também a questão da hierarquia visual dentro do painel, referências primárias ocupam posição central e maior; referências secundárias ficam nas bordas. Uma referência no centro do painel exerce influência maior sobre o resultado final, independentemente da intenção consciente do artista.



AMIGAVEL



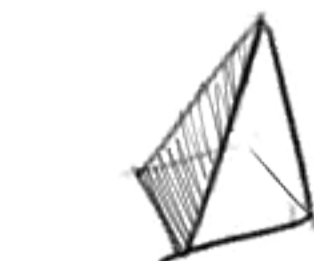
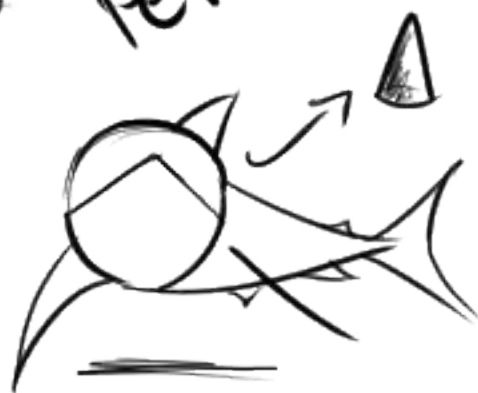
INTENSIVO



AGRESSIVO



PERIGOSO



PERIGO

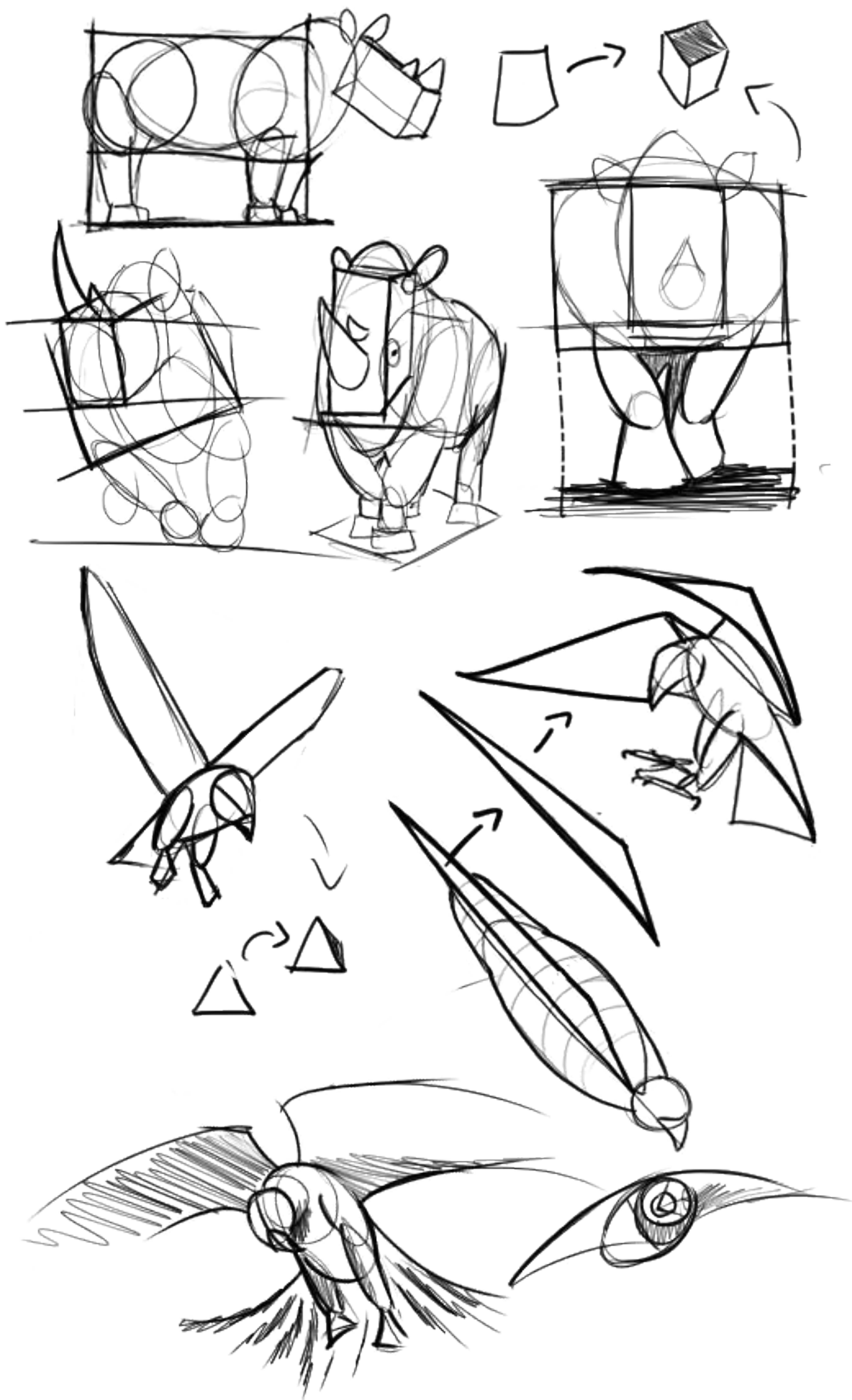


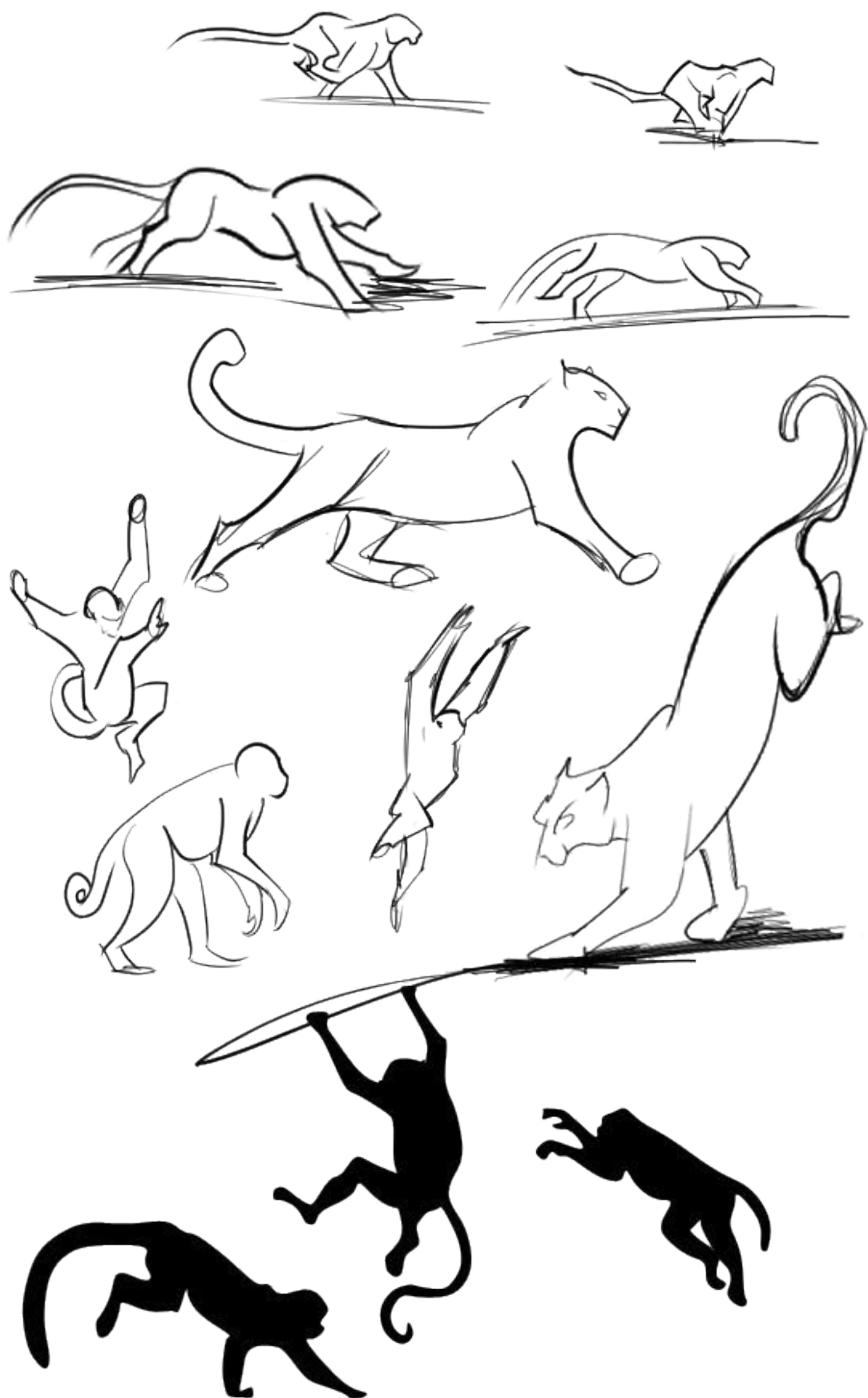
TÓXICO

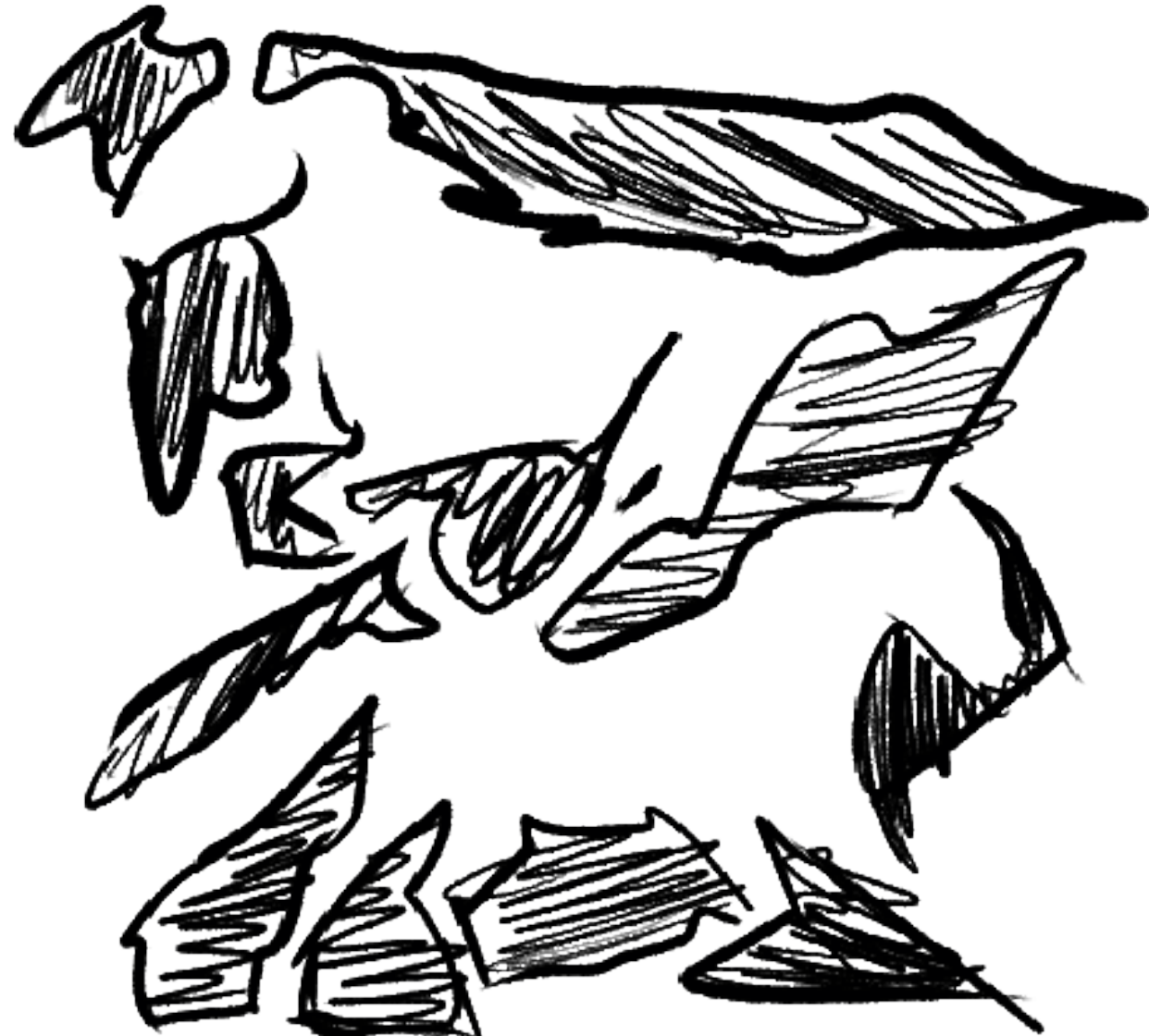


COM DE DEFESA

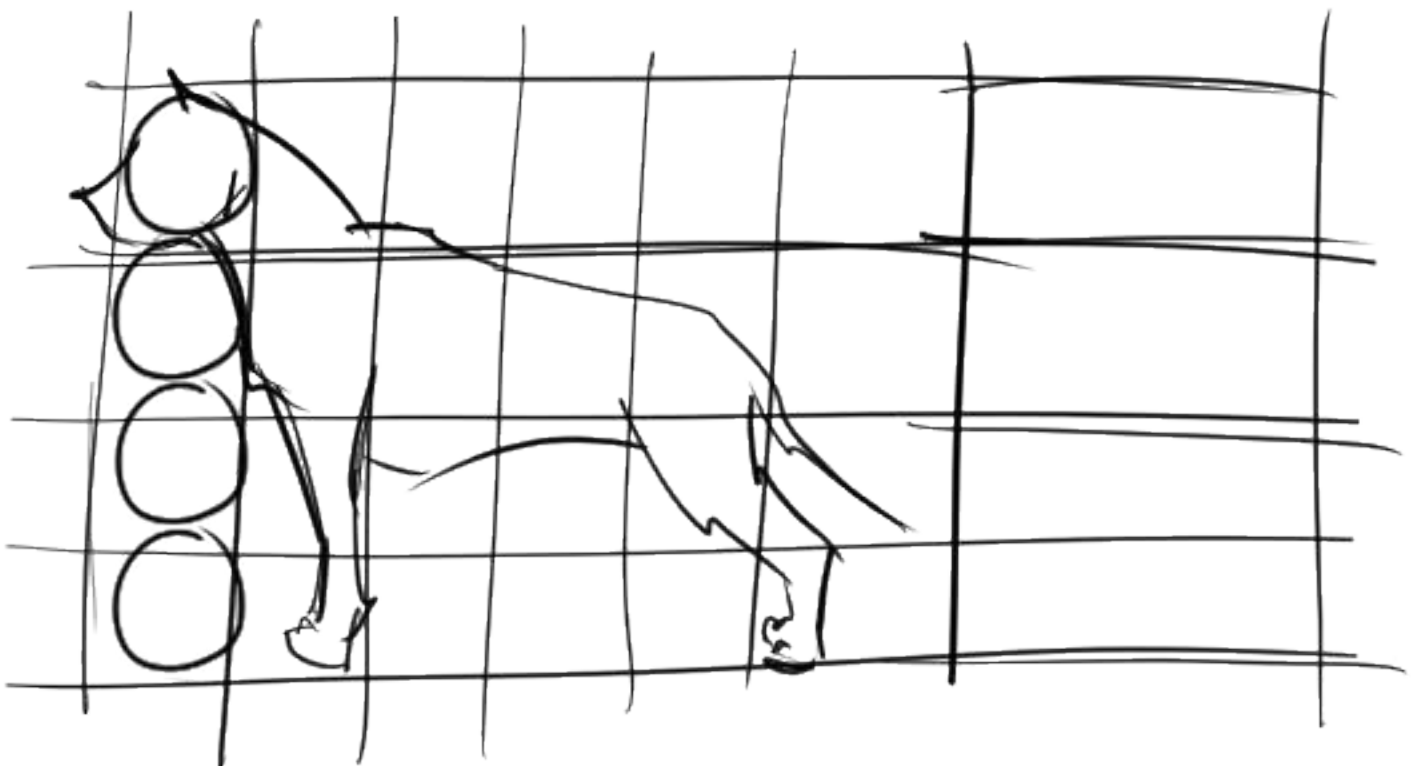
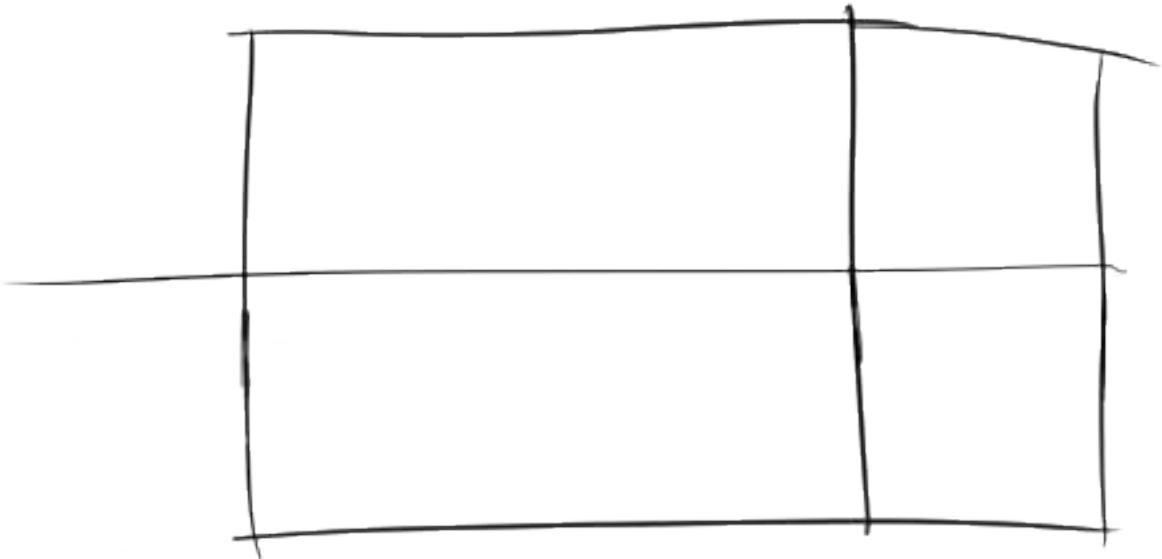


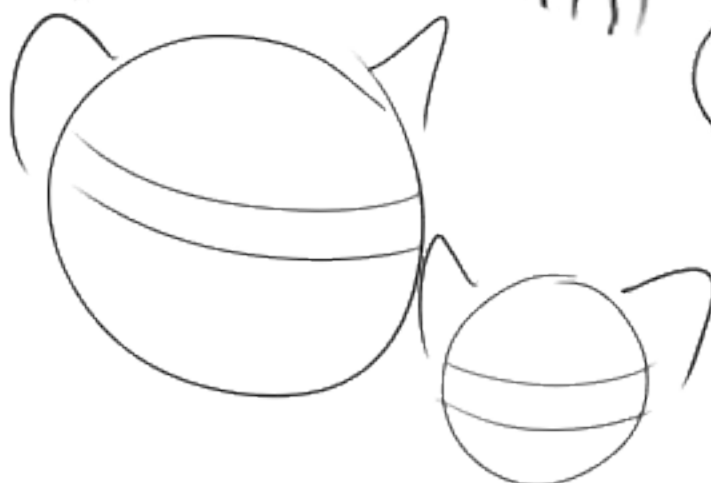
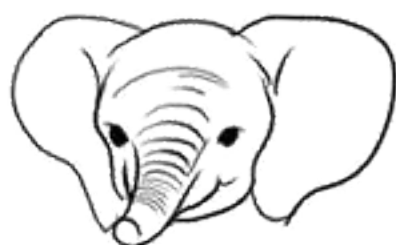
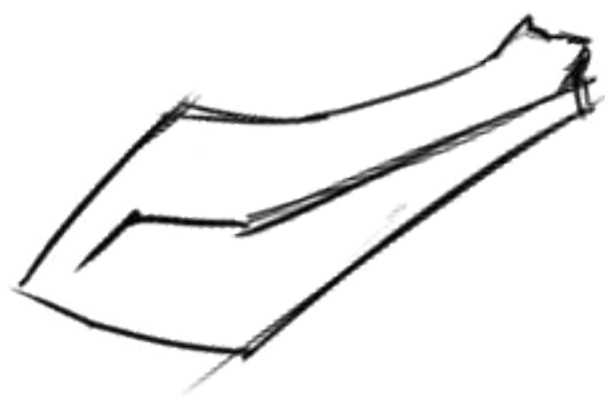


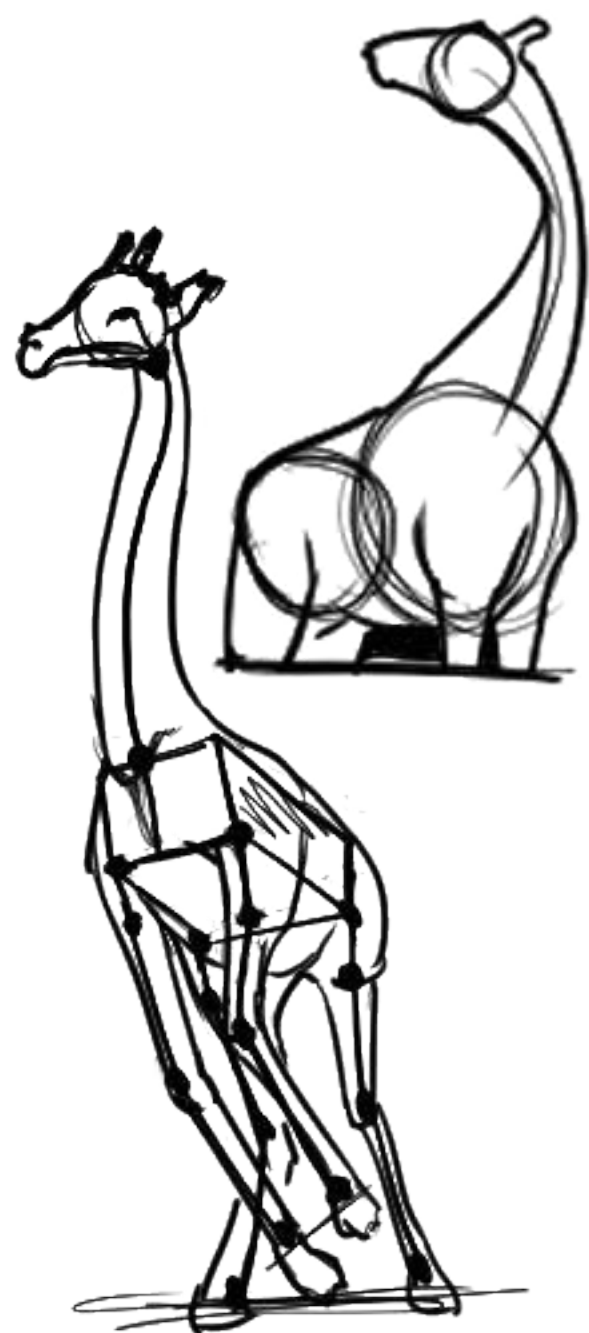
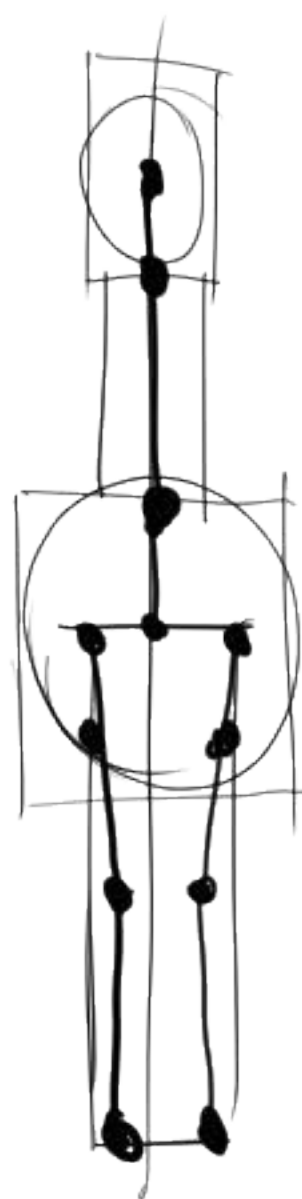












RESOLUÇÃO n° 038/2020 – CEPE

ANEXO I

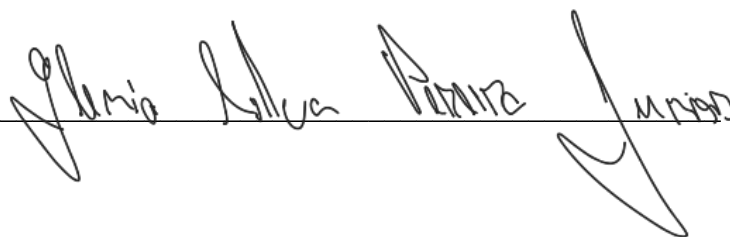
APÊNDICE ao TCC

Termo de autorização de publicação de produção acadêmica

O estudante **GLENIO SILVA PEREIRA JUNIOR** do Curso de **DESIGN** matrícula **20222004200015**, telefone: **(64) 9 8121 8080** e-mail **gsp.jr09@gmail.com**, na qualidade de titular dos direitos autorais, em consonância com a Lei n° 9.610/98 (Lei dos Direitos do Autor), autoriza a Pontifícia Universidade Católica de Goiás (PUC Goiás) a disponibilizar o Trabalho de Conclusão de Curso intitulado **A Expressividade Visual no Design de Criaturas: Linguagens e Técnicas e Construção em Concept Art**, gratuitamente, sem ressarcimento dos direitos autorais, por 5 (cinco) anos, conforme permissões do documento, em meio eletrônico, na rede mundial de computadores, no formato especificado (Texto(PDF); Imagem (GIF ou JPEG); Som (WAVE, MPEG, AIFF, SND); Vídeo (MPEG, MWV, AVI, QT); outros, específicos da área; para fins de leitura e/ou impressão pela internet, a título de divulgação da produção científica gerada nos cursos de graduação da PUC Goiás.

Goiânia, 17 de junho de 2026.

Assinatura do autor: _____



Nome completo do autor: **GLENIO SILVA PEREIRA JUNIOR**

Assinatura do professor-orientador: _____

Nome completo do professor-orientador: _____