

CENTRO PAULA SOUZA
ETEC PROF ALFREDO DE BARROS SANTOS
CURSO TÉCNICO DE DESIGN GRÁFICO

Alex Monteiro Arezo¹
Clara Brant Castro Santos de Lima²
Isabelly Caroline de Souza³
Rogério de Campos⁴

LIVRO DE CONCEPT ART: O MUNDO DOS JOGOS E ILUSTRAÇÕES
CONCEPT ART BOOK: THE WORLD OF GAMES AND ILLUSTRATIONS

RESUMO

O projeto a seguir traz um livro de Concept Art, com o objetivo de explorar essa técnica de criação para peças gráficas, de forma que o andamento e eficiência sejam mais rápidos. Essa técnica, junto com outros elementos do design, traz um plano de projeto sólido e integrador, que dá vida a ideias individuais ou conjuntas e amplia a visão de seus desenvolvedores sobre o projeto, dando lugar para melhorias.

Com esse método foi criado um livro, com universo de autoria própria, que demonstra que ele é eficiente para criações, de forma simples, e coloca no papel ideias que uma vez não tinham forma.

PALAVRAS-CHAVE

Concept art; Livro; ilustração; Arte; Criação de conteúdo; Layout; Arte digital.

ABSTRACT

The following project presents a Concept Art book, aiming to explore this creative technique for graphic pieces, in order to achieve faster progress and greater efficiency. This technique, along with other design elements, provides a solid and integrated project plan that brings individual or collective ideas to life and broadens the developers' vision of the project, giving room for improvements.

¹ Aluno do curso de Design Gráfico da ETEC Prof. Alfredo de Barros Santos

² Aluna do curso de Design Gráfico da ETEC Prof. Alfredo de Barros Santos

³ Aluna do curso de Design Gráfico da ETEC Prof. Alfredo de Barros Santos

⁴ Professor orientador do curso de Design Gráfico da Prof. ETEC Alfredo de Barros Santos

Using this method, a book was created, with a universe of original authorship, demonstrating that it is efficient for creating ideas in a simple way, and putting ideas that previously had no form, on paper.

KEY WORDS

Concept art; Book; Illustration; Art; Content creation; Layout; Digital art.

1 INTRODUÇÃO

Concept Art é uma forma de expressão criativa que vem sendo utilizada com o fim de aprimorar jogos e artes com seus elementos. Ela vem como apoio, mostrando o caminho para desenvolvedores e ilustradores que precisam de uma forma de expor e comunicar suas ideias e visões para a equipe de trabalho e para os investidores, mostrando a capacidade de seus projetos de se comunicarem com o público alvo. O projeto a seguir tem como objetivo criar um livro de Arte Conceitual e seus elementos, trazendo ilustrações que irão guiar no uso correto da ferramenta de criação.

A indústria de jogos e artes digitais no Brasil, por mais que em crescimento, é pouco valorizada, tanto dentro do país quanto fora dele. Para ampliar o reconhecimento da área, técnicas inovadoras no cenário nacional podem ser utilizadas, sendo uma delas a Concept Art, que pode ser descrita sendo, “Em termos técnicos, Concept Art é a representação visual que conta uma história e transmite a aparência de cenários, personagens, objetos e acessórios, ou seja, esta é uma técnica que estabelece a visão inicial de um filme, game ou animação” (CONCEPT ART..., 2023). A produção de jogos de indústrias brasileiras tem tido um grande crescimento, e é importante saber que, “A indústria brasileira de games, que ainda é pequena, pavimenta o caminho para também ganhar relevância na produção dentro do cenário global” (Rocha, 2024).

Esse projeto tem como objetivo apresentar uma alternativa de criação de mídias, como jogos, livros e ilustrações, onde com a Concept Art, profissionais da área consigam tornar seus materiais mais atrativos e imersivos para o público.

Atualmente o mercado nacional de jogos e ilustrações não tem tanta relevância entre seu público alvo, isso se dá por conta do baixo orçamento e da falta de renda dessa área, onde os profissionais não conseguem viver apenas com o que ganham na área da arte ou desenvolvimento de jogos autorais.

O artigo a seguir visa demonstrar como o uso da Arte de Conceito é uma maneira simples de levar projetos a nível profissional com menos investimento e mais organização.

Esse artigo utiliza uma abordagem qualitativa, onde os dados serão analisados criticamente, construindo hipóteses e opiniões sobre o assunto em questão. Com uma pesquisa aplicada será desenvolvido um livro de Concept Art que ilustra como o uso dessa técnica auxilia no desenvolvimento de jogos e ilustrações. Também se utilizando de livros, artigos, e documentos acadêmicos a pesquisa descritiva irá ajudar o artigo a utilizar informações já conhecidas para ampliar o conhecimento da área da Arte de Conceito.

2 A CONCEPT ART

A Arte Conceitual é a representação gráfica de um projeto, com cenários, personagens, ambientes e outros elementos, antes de sua versão final. Ela é utilizada para servir de base para jogos, séries, filmes e até quadrinhos e outras peças visuais, auxiliando no planejamento e na visualização da obra antes do projeto definitivo.

A Concept Art também é de grande ajuda para as equipes desenvolvedoras das mais diversas áreas, sendo um instrumento que auxilia na junção de ideias das diferentes partes do grupo, deixando o projeto alinhado e coerente. Além disso, seu uso pode ajudar a reduzir gastos e evitar problemas maiores, já que estrutura e materializa todo o desenvolvimento antes da produção final, evitando alguns gastos desnecessários.

Sua diferença dos demais métodos de criação é a versatilidade e utilidade da técnica, que se torna uma base para a produção, sendo um ótimo método para estruturar ideias e reduzir tempo na criação do trabalho final.

3 TEORIA DAS CORES

Na criação de um livro de Concept Art com o tema fantasia, o uso das cores é uma parte muito importante, sendo um dos principais fatores na composição de cenários, personagens e objetos. As cores fazem grande parte de projetos artísticos, onde cada seleção pode influenciar na percepção e ideia geral de cada projeto.



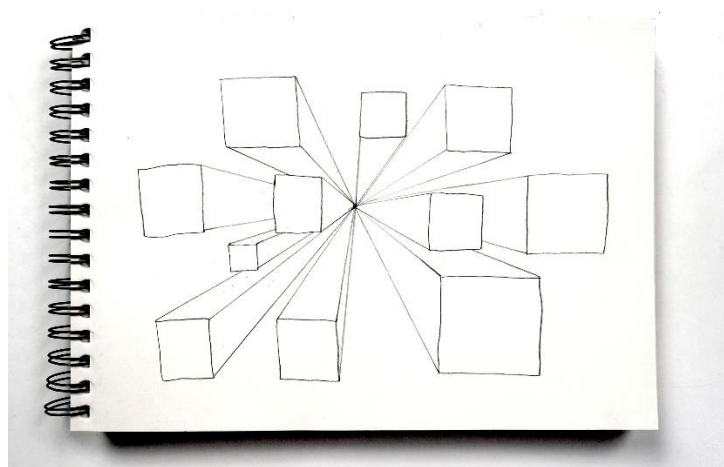
Fonte: Monique (2019)

As escolhas e combinações de tonalidades envolvem algo chamado teoria das cores, que traz uma base de como cada combinação pode ajudar a transmitir mensagens ao público. Influência das cores no cérebro humano, seus aspectos físicos e seu contexto histórico e cultural são tópicos também explorados na teoria das cores, sendo um conhecimento essencial para artistas que desejam trazer mais sensações em suas criações. Para Luciana Martha Silveira, escritora do livro “Introdução à Teoria da Cor”: “A noção da organização do espaço cromático em sólidos de cor é importante para a colocação da cor em projetos [...]” (SILVEIRA, 2015, p. 43).

Outra forma de organizar cores para serem utilizadas em um projeto é a criação de paletas de cores, que são combinações de cores harmoniosas que auxiliam na composição de obras e transmitem diferentes sensações e sentimentos.

4 PERSPECTIVA

A perspectiva é a técnica que cria a ilusão de profundidade e espessura, representando figuras tridimensionais em uma superfície bidimensional, essencial em desenhos e pinturas que buscam o realismo, criando imersão na arte.



Fonte: Silveira

Existem diversas formas de usar a perspectiva, dentre elas a mais usadas sendo a perspectiva linear, onde os objetos parecem menores a partir da distância do ponto de vista. Dependendo da quantidade de pontos de fuga na linha do horizonte, há três formas de perspectiva linear. Com um ponto, usada para objetos vistos de frente; dois pontos, quando o objeto não tem uma superfície paralela ao plano horizontal; já de três pontos de fuga é usada para criar a ilusão de visto acima ou abaixo do nível dos olhos.

Perspectiva aérea ou atmosférica, técnica para criar distância na paisagem, usando os valores do claro e escuro. Os objetos longe do observador são usados cores claras e os mais próximos são usadas cores escuras.

No projeto é imprescindível o uso da perspectiva para trazer imersão e conexão entre a obra e o espectador, criando dimensão

5 LAYOUT

O layout em um projeto gráfico é fundamental para apresentação e compreensão do processo criativo. Seu uso cria continuidade as informações apresentadas, onde elas serão melhor assimiladas pelo público-alvo.



Fonte: Kikko (2025)

Tipografia, posição de elementos, cores e contrastes são de grande relevância em um layout, sendo as peças principais não só para transmitir informações claras, mas também para integrar a estética a peças visuais com mais de um elemento.

6 TIPOGRAFIA

A tipografia é a arte de configurar letras de uma forma visual legível e atraente, usando alinhamento, espaçamento, o tamanho e cores, criando uma boa composição.

É vultoso o estudo da tipografia, entender o seu uso é necessário para tornar a comunicação visual mais eficaz e atraente. Um projeto não se completa apenas com a estética e sim juntamente com a mensagem que ela passa.

Para a criação de identidade visual de uma marca ou projeto, a tipografia tem seu grande papel, sendo em um logotipo ou em um texto, já que visualmente ela pode retratar a estética que uma marca quer passar e sua personalidade.



Fonte: Reggiani

No livro do projeto a tipografia, mesmo não sendo o foco principal, tem grande valor, complementando a estética do projeto. Sendo usada em layouts que conversem bem com as imagens colocadas de forma que fique harmônica para o leitor.

Será usada fonte serifada, recomendada para textos corridos, pois guia o olhar do leitor, fazendo com que as palavras sejam lidas por completo, sem ser lido as letras separadamente.

7 ARTE TRADICIONAL

A arte tradicional é datada desde o início da humanidade, tendo seus primeiros registros em paredes de cavernas e pinturas rupestres. Com o passar do tempo essa tradição evoluiu para o que é conhecido nos dias atuais.

Algumas características da arte tradicional são a transmissão cultural, o uso de materiais como lápis, tintas, pigmentos, folhas de papel, telas e outros materiais, além de fundamentos básicos como cor se sombra, formas e perspectivas.

No projeto, a arte tradicional se mostra presente sendo o principal meio de criação das ilustrações, onde materiais como papel, lápis e marcadores foram usados para criar personagens e cenários.

8 DIGITALIZAÇÃO

Com a inovação da tecnologia a arte se modernizou e passou para os meios digitais, se tornando mais acessível o público-alvo. O processo envolve a captura uma obra de arte física em um meio digital, sendo por escaneamento ou fotografia.

A digitalização é útil para trazer a textura e dimensão de artes físicas para o online, sendo essencial para artistas tradicionais que apesar de não migrarem para a arte digital, apreciam seus benefícios.

9 DESENVOLVIMENTO

O projeto, que consiste em um livro de Concept Art, foi desenvolvido passando pelas várias etapas da criação de arte, tendo seu planejamento, rascunho, pintura, arte final e formatação. Buscando retratar um universo de autoria própria, foram criados personagens e cenários que se integrassem, e, acima de tudo, demonstrassem como a Arte Conceitual pode ajudar na criação de uma peça gráfica.

10 CONCLUSÃO

Pode-se concluir que o uso da Concept Art como forma de planejamento para jogos, séries, filmes e outros pode ser de grande ajuda. Ela integra a ideia dos desenvolvedores e a materializa, sendo uma base sólida para a criação do projeto final de forma mais rápida e eficiente.

Utilizando os métodos da Arte Conceitual integrados a elementos básicos do design como cor, luz e sombra, perspectiva e técnicas de pintura e enquadramento, foi possível criar um livro com conceito autoral facilmente, conseguindo uma perspectiva melhor do projeto.

11 BIBLIOGRAFIA

ROCHA, D. **Ainda pequena, indústria de games no Brasil começa a “virar jogo” no cenário global.** InfoMoney, 2024. Disponível em: <<https://www.infomoney.com.br/business/ainda-pequena-industria-de-games-no-brasil-comeca-a-virar-jogo-no-cenario-global/>>. Acesso: em 02 maio 2025.

CONCEPT Art: uma imagem vale mais que mil palavras. **EBAC, 2023.** Disponível em: <<https://ebaonline.com.br/blog/concept-art-uma-imagem-vale-mais-que-mil-palavras>>. Acesso: em 02 maio 2025.

SILVEIRA, L. **Introdução à Teoria da Cor**, 2 ed. Curitiba: Editora UTFPR, 2015, 173 p.

MONIQUE, **Teoria das cores e seus elementos principais**, 2019. Disponível em: <<http://riut.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/1582/4/teoriacor.pdf>>. Acesso em: 13 nov. 2025.

SILVEIRA, A. **Exercícios básicos de desenho para trabalhar a perspectiva.** Disponível em: <<https://www.domestika.org/pt/blog/4360-exercicios-basicos-de-desenho-para-trabalhar-a-perspectiva>>. Acesso em: 13 nov. 2025.

KIKKO. **5 modelos editáveis de layout de revista PDF, Word, Google Docs para fazer uma revista interativa online.** Disponível em: <<https://fliphtml5.com/learning-center/pt/5-editable-magazine-layout-templates-pdf-word-google-docs>>. Acesso em: 13 nov. 2025.

REGGIANI, C. **Tipografia: o universo das fontes no motion graphics.** Disponível em: <<https://www.voxeldigital.com.br/blog/tipografia-no-motion-graphics>>. Acesso em 13 nov. 2025.

