

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS**  
**CINEMA DE ANIMAÇÃO E ARTES DIGITAIS**

MARCONE ELIAS ALVES DE SOUZA

**ATUAÇÃO DO CONCEPT ARTIST EM**  
**UM PROJETO DE ANIMAÇÃO**

BELO HORIZONTE

2018

MARCONE ELIAS ALVES DE SOUZA

## **ATUAÇÃO DO CONCEPT ARTIST EM UM PROJETO DE ANIMAÇÃO**

Artigo apresentado ao colegiado do curso de graduação em Cinema de Animação e Artes Digitais da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para a obtenção do título de bacharel em Cinema de Animação e Artes Digitais.

Orientadora: Angélica Beatriz Castro  
Guimarães

BELO HORIZONTE

2018

## RESUMO

Esse artigo se propõe a investigar a atuação do artista de concepção visual (*Concept Artist*) durante a pré-produção de um filme de animação. Busca ainda compreender os processos de criação e desenvolvimento dos elementos visuais da narrativa feitos por esse profissional, além dos conhecimentos necessários para a sua atuação.

**Palavras-chaves:** desenvolvimento visual, *concept art*, *concept artist*, animação, design, ilustração.

## ABSTRACT

This article proposes to investigate the performance of the concept artist during the pre-production of an animated film. It also seeks to understand the process creation and development of the visual elements of the narrative made by this professional, as well as the knowledge required for their performance.

**Key-words:** visual development, concept art, concept artist, animation, design, illustration.

## 1 INTRODUÇÃO

O *Concept artist* ou artista de concepção visual é o responsável por projetar a aparência de um filme de animação ou de um jogo, recorrendo ao seu conhecimento prévio em ilustração e design. Ele é responsável por propor soluções visuais de acordo com o roteiro e desenvolver uma linha criativa compatível com a história que será contada.

Como esse artista pode representar visualmente essa narrativa? Como escolher, dentre tantas formas de contá-la, a mais adequada? Como dizer ao público a mensagem através de códigos visuais e apresentá-la de modo coerente e funcional? A aparência de um filme pode ser de várias formas, mas a função de escolher a que mais se relaciona com as ideias do roteirista e criar uma identidade visual sólida para um filme de animação é o principal desafio de um artista de concepção visual.

O objetivo desse artigo é conhecer a área de concepção visual e a atuação do artista dentro do processo de desenvolvimento de protótipos pra o cinema de animação. Entender como funciona o trabalho desse artista, quais as ferramentas utiliza, além dos conhecimentos técnicos e teóricos para a interpretação e representação de ideias para conceituação visual e criação de elementos visuais.

A intenção deste artigo é oferecer um pequeno panorama da atividade do artista de concepção visual em uma animação para um estudante ou aspirante, e apresentar quais os requisitos necessários para ingressar e se desenvolver como profissional em uma área que é naturalmente competitiva, mas que também pode oferecer bastante liberdade criativa em contraponto.

## 2 O QUE É *CONCEPT ART*?

“A arte de concepção visual, ou design conceitual, como também pode ser conhecida, é entendida como a visualização de idéias que atualmente existem apenas como palavras escritas, ou pensamentos, na cabeça de alguém.” (URSCHEL, 2017c, p. 10, tradução nossa) <sup>1</sup>. Segundo Urschel (2017c) *concept art* ou *concept design* pode ser entendido como a representação visual de ideias que só existem na imaginação. Esse pensador pode ser um escritor, roteirista, diretor ou até mesmo o próprio artista que se propõe a desenvolver um projeto autoral, levando em consideração os seus

---

<sup>1</sup> “Concept art, or concept design as it can also be known, is understood as the visualization of ideas which currently only exist as written words, or thoughts, in someone’s head.” (URSCHEL, 2017c, p. 10).

pensamentos, criações imaginárias, trazendo para fora uma espécie de universo particular.

Dá-se o nome de *concept art* ou arte de concepção visual às representações de ideias de forma gráfica, que têm como objetivo expressar o que está escrito sobre um personagem, lugar, objeto ou outro tipo de elemento que possa ser descrito ou exemplificado.

Trabalhar com filmes é um desafio, pois você está criando milhares de imagens. Elas estão todas conectadas ao longo de uma história com vários atores: humanos ou animais, animados, realistas ou muito estilizados e, com muitas emoções, ação e mundos fantásticos. Você faz parte de um processo de criação em que um mundo de sonhos ganha vida. É assustador e fascinante ao mesmo tempo. (BACHER, 2008, p. 8, tradução nossa) <sup>2</sup>.

Para Nesteriuk (2011) o termo *concept art* (arte de concepção visual) pode ser compreendido como:

[...] uma ponte entre os momentos de criação e de apresentação. É nesse estágio que as ideias pensadas para os cenários começam a tomar forma de um desenho em uma folha de papel ou tela de computador. Trata-se, portanto, de uma tradução da virtualidade das ideias e conceitos inicialmente concebidos para formas efetivamente visíveis – ou “pensar com a mão”, como se diz. (NESTERIUK, 2011, p. 175).

Pode-se então concluir que a arte de concepção visual é o processo de materialização de uma ideia em forma de desenho, modelagem tradicional ou digital. Trata-se de um tipo de criação que têm como foco representar algo específico descrito por alguém que busca contar uma história. É o desenvolvimento de uma linha criativa para uma determinada narrativa: um tipo de arte que pretende designar algo, e tem um objetivo centrado na narrativa com um propósito funcional. Não requer apenas a imaginação do artista, mas um alinhamento adequado ao que se pretende criar diante das informações obtidas do roteiro.

De acordo com Carter (2013), no final do século XX, com o avanço da tecnologia e da fotografia, os artistas começaram a perder espaço em livros e revistas. Porém esse declínio possibilitou um resgate, um reconhecimento de que os artistas têm a capacidade de usar a sua imaginação para conceber novas ideias, e trazer novas histórias para o conhecimento do público através da criação e produção de imagens. George Lucas foi uma figura chave para a expansão da área de concepção visual. No início dos anos 1970, ele buscou ajuda do ilustrador Ralph McQuarrie para desenvolver o visual de *Star Wars*, o que possibilitou a exposição das ideias de George

---

<sup>2</sup> “Working with film is challenging as you are creating thousands of pictures. They are all connected throughout a story with several actors: human or animals, cartoony, realistic or very stylized and, with lots of emotions, action and fantastic worlds. You are part of a creation process in which a dream world comes alive. It is scary and fascinating at the same time.” (BACHER, 2008, p. 8).

Lucas para os executivos que conseqüentemente decidiram financiar o projeto. O sucesso da franquia possibilitou a criação de novas oportunidades para artistas que pretendiam criar peças artísticas para o cinema em todo mundo.

O processo de concepção visual de acordo com Urshel (2017a), tende a ser da seguinte maneira: **Pesquisa - Ideação - Rascunhos - Refinamento e Imagem final**. Cada um desses tópicos será mais explorado no decorrer desse artigo.

A arte de concepção visual não está associada somente ao cinema de captação direta, mas pode também ser parte do processo de pré-produção de um comercial, curta de animação, histórias em quadrinhos, entre outras produções gráficas, audiovisuais ou cênicas.

### 3 QUEM É, E O QUE FAZ O CONCEPT ARTIST?

“O artista de concepção visual trabalhará com um resumo de informações e instruções para traduzir uma ideia em algo visual que pode ser usado para avaliar o potencial do projeto e desenvolver conceitos adicionais.” (URSCHEL, 2017c, p. 13-14, tradução nossa) <sup>3</sup>. Através das informações obtidas de um roteiro, o artista de concepção visual propõe alguns designs que trazem soluções para a aparência de um personagem, cenário, objetos, podendo também realizar a sugestão de paleta de cores e etc. Esses designs devem refletir as ideias do roteirista ou de alguém que está criando uma narrativa para posteriormente servir como material de referência. Todo esse material serve para nortear a produção, que pode ser um filme de animação, um jogo ou alguma outra forma de obra audiovisual.

Com base na visão do diretor e do produtor, e sob a orientação do designer de produção / diretor de arte (e supervisor de efeitos visuais, conforme o caso), os artistas de desenvolvimento visual criam o conceito principal do projeto, que é seguido pelo resto da equipe. (WINDER; DOWLATABADI, 2011, p. 84, tradução nossa) <sup>4</sup>.

Segundo Beloeil (2017), para que o profissional seja capaz de realizar tarefas de concepção visual e prototipagem, é necessário que tenha conhecimentos bem aprofundados em desenho, composição, design, luz e sombra, perspectiva, teoria das cores, textura e anatomia. O artista de concepção visual é um designer, um projetista

---

<sup>3</sup> “Concept artist will work from a brief to translate an idea into something visual that can be used to evaluate the potential of the project and develop concepts further.” (URSCHEL, 2017c, p. 13-14).

<sup>4</sup> “Building on the vision of the director and the producer, and under guidance of the production designer/art director (and visual effects supervisor as the case may be), the visual development artists create the main concept for the project, which is followed by the rest of the crew.” (WINDER; DOWLATABADI, 2011, p. 84).

que recorre a suas habilidades de expressão gráfica para desenvolver uma identidade que seja coerente. Esta identidade precisa estar em sintonia com as expectativas de quem produz a narrativa para a qual o artista se propõe a criar todo o aspecto visual.

A identidade desenvolvida precisa ser funcional em termos estéticos e também alinhada ao tipo de linguagem que será adotada. Por exemplo, em uma animação que tem como tema central uma história de suspense, pode-se optar em usar uma paleta de cores mais monocromática para que essa animação não seja associada a algo infantil que geralmente é mais colorido e vibrante. Esses aspectos visuais, ainda que possam vir a parecer um estereótipo, devem ser levados em consideração dependendo do objetivo da narrativa, se o que se pretende é ambientar o espectador ou surpreendê-lo, utilizando as cores como um recurso de quebra de paradigma neste caso.

A etapa de pesquisa se torna crucial durante esse primeiro momento de imersão na narrativa, porque será a partir da análise do roteiro que será também proposto uma definição de linguagem. Esse tópico será mais explorado adiante, onde poderemos observar o uso de referências e a importância da pesquisa para a criação de peças de concepção visual.

Em sua palestra na *Academy of Art University*, o artista de desenvolvimento visual Nicolás Villarreal utiliza um exemplo muito eficiente para definir um bom design. Ele fala sobre a suposta criação de um protagonista que seja capaz de lutar e voar, e ainda possua uma armadura de metal. Se o designer que desenvolver o aspecto visual deste personagem criar algo como ombreiras metálicas que se acoplam em sua armadura, não estará levando em consideração toda a mobilidade que esse personagem precisará ter durante sua atuação na história. Esse design se torna mais problemático ainda, pois não se está considerando as limitações que o animador terá para desenvolver a movimentação desse personagem. Se pensarmos que o ambiente de criação será uma plataforma tridimensional, mais dificuldade se terá para evitar distorções entre outros defeitos visuais.

Esse aspecto da arte de concepção visual se relaciona à famosa frase atribuída ao arquiteto norte-americano Louis Sullivan que atuou durante o final do século XIX: "a forma segue a função", onde ele defende o princípio de que um bom design está intimamente ligado à função. Cabe ao artista propor soluções visuais criativas e coesas com o projeto ao qual se dispõe a atuar, sabendo que essas decisões terão impacto em toda a produção que segue a representação desenvolvida por ele. Apesar de se ter muita liberdade criativa, o objetivo é conseguir criar um visual

que tenha sintonia com toda a narrativa, e que também funcione visualmente e tecnicamente em cada tipo de plataforma, conhecendo suas determinadas limitações.

## 4 FLUXO DE TRABALHO

Conheceremos a seguir cada uma das etapas de criação de uma peça de concepção visual, seguindo o seguinte fluxo: **Pesquisa - Ideação - Rascunhos - Refinamento e Imagem final.**

### 4.1 PESQUISA

Um dos principais pontos de partida para o desenvolvimento visual de um filme de animação é a pesquisa. Esse processo de investigação artístico é de grande importância para auxiliar na produção de uma identidade que possua profundidade conceitual e que esteja adequada à atmosfera que o roteiro exige.

Essa pesquisa, além de promover um ganho de criatividade, possibilita a escolha estética que será adotada para todo o projeto de animação, desde o design dos personagens até a tipografia do título. Como dito anteriormente, o artista irá estabelecer uma correlação entre a história e a visualidade e, tendo uma pesquisa bem aprofundada, se tornará mais fácil realizar as escolhas, estabelecendo assim uma comunicação mais eficiente entre narrativa e público. A pesquisa pode ser uma etapa bem morosa, segundo Bacher (2008): “A parte de pesquisa pode ser muito demorada, pois depende de quão complicado é o projeto. Às vezes é muito fácil obter a referência correta em pouco tempo; de vez em quando é impossível”. (BACHER, 2008, p.47, tradução nossa).<sup>5</sup>

Filmes de gêneros variados precisam conseqüentemente de soluções visuais diferenciadas. Um exemplo claro que podemos citar são as séries animadas *Tom e Jerry* e os *Simpsons*. Apesar de ambas terem uma base cômica, o estilo humorístico é diferenciado, sendo *Tom e Jerry* mais infantil e os *Simpsons*, mais adulto. Essa diferença pode ser percebida também no estilo visual adotado, sendo *Tom e Jerry* mais cartunesco, onde os personagens sofrem distorções absurdas, e os *Simpsons*, ainda que tenham uma identidade cartunizada também, é muito menos infantilizado. A escolha desse aspecto visual é um resultado claro de uma pesquisa onde o gênero e

---

<sup>5</sup> “The research part can be very time consuming as it depends on how complicated the project is. Sometimes it is very easy to get the right reference within a short time; once in a while it is impossible.” (BACHER, 2008, p.47).

público-alvo nortearam a produção, além de tomar como base aquilo que as pessoas já têm como um modelo predefinido.

## 4.2 IDEAÇÃO

De acordo com Winder e Dowlatabadi (2011), é nessa fase que o estilo do filme começa a ser estabelecido:

É durante o estágio conceitual que o estilo de um filme é estabelecido. Será caricatural, realista, altamente estilizado ou uma combinação disso? Se não há absolutamente nenhum ponto de partida visual, uma abordagem pode ser a de associar vários artistas de desenvolvimento visual a projetar os personagens e locais-chave em uma variedade de estilos. (WINDER; DOWLATABADI, 2011, p. 107, tradução nossa).<sup>6</sup>

Para Bancroft (2006), a primeira tarefa antes de se iniciar os esboços é sentar e pensar sobre a descrição dos personagens, e na sua relação com a história. Antes de rascunhar, deve-se também questionar sobre qual é o lugar do personagem no filme, qual é sua personalidade e quais pontos da história tem influência direta no design. Por exemplo, se o personagem tem alguma peculiaridade como um nariz grande, asas e etc. Com essas informações podem ser estabelecidos certos limites ou até transpor barreiras, ao utilizar a criatividade sem se perder do roteiro. Ele ainda orienta a buscar inspiração em mídias diversas, para que o artista desenvolva um design mais rico e original.

## 4.3 RASCUNHOS

Durante a etapa de rascunho, pode-se explorar a fundo algumas ideias e testá-las. Essa é uma das partes fundamentais na concepção visual de uma história, porque nela é possível ter a oportunidade de eliminar ideias que não funcionam e experimentar novas, aproximando-se do que o roteiro exige. Através dos rascunhos, é possível visualizar rapidamente um determinado design, e pela repetição que ocorre nesse processo de busca, é criada uma gama de material que posteriormente poderá ser eliminado, mas que contribuiu efetivamente para a criação de algo novo e representativo com base nas referências obtidas no processo anterior de pesquisa.

---

<sup>6</sup> “Is during the conceptual stage that style of a show is established. Is it going to be cartoony, realistic, highly stylized, or a combination thereof? If there is absolutely no visual starting point on a property, one approach may be to assign several visual development artist to design the key characters and locations in a variety of styles.” (WINDER; DOWLATABADI, 2011, p. 107).

Rascunhos são importantes na hora de fazer qualquer tipo de projeto, com pintura digital o caso não seria diferente. Há quem prefira fazê-lo no papel e caneta, para depois digitalizar, mas também existem aqueles que optam por fazer tudo direto no computador. (NAREZZI, 2013, p. 44).

Outra vantagem do processo de rascunhos é visualizar a ideia sem a necessidade de se preocupar com detalhes que nesse momento não são relevantes. O importante de fato aqui, é encontrar um bom design que represente de modo coerente o que se busca para contar uma história, seja essa imagem um personagem, um cenário, ou até mesmo um objeto. Independentemente do material que o artista opta por usar nessa etapa, seja em mídia digital ou tradicional, o objetivo dos rascunhos é criar um caminho para a melhor ideia dentre tantas que podem surgir. Como descrito por Winder e Dowlatabadi (2011), o desenvolvimento visual é um processo exploratório e que envolve a busca pelo estilo visual e tratamento certos.

#### 4.4 REFINAMENTO E IMAGEM FINAL

Com o avanço da tecnologia e das mídias digitais, a maior parte das peças de concepção visual são desenvolvidas em um ambiente digital. Essas plataformas permitem uma grande versatilidade de ferramentas que agilizam o processo de criação de imagens. De acordo com o livro *The ultimate concept art career guide* (2018, p. 28 - 33), os softwares mais utilizados para o desenvolvimento de *concept art* são: *Adobe Photoshop*, *Autodesk Sketchbook Pro*, *Artrage*, *Corel Painter*, *Procreate* e *Zbrush*. Ainda existem opções de programas gratuitos como o *Krita* e o *Gimp*.

De acordo com Caplin e Banks (2012), para a pintura digital o aplicativo mais importante é o *Adobe Photoshop*, pois embora ele tenha sido projetado para gerar retoque e montagem de imagens fotográficas, ele é eficiente ao ser usado para criar um trabalho de ilustração a partir do zero, já que muitas vezes esses trabalhos são feitos através da técnica de pintura em um ambiente digital.

Nesse ponto de criação da arte de concepção visual para uma animação, um dos pontos chave é o conhecimento da teoria das cores que é imprescindível, como afirma Narezzi (2013).

A cor tem a mesma importância na pintura digital que na pintura tradicional. Por isso é essencial estudar e dominar a teoria das cores. A cor é o elemento que gera toda a ideia da pintura. É com ela que se cria profundidade, os efeitos de luz e sombra e toda a emoção da cena. (NAREZZI, 2013, p. 42).

Além disso, é preciso recorrer às referências para se ter uma atmosfera crível. “Na hora de criar uma arte digital é importante ter referências, seja uma foto para

simular luz, sombra e cores - ou apenas para se inspirar em outros artistas.” (NAREZZI, 2013, p. 42).

Ainda completa:

Tudo tem que ser levado em conta na hora da composição da cena. Se há algum elemento na referência que destoe ou que não combine com a composição, é importante saber que existe a liberdade de subtraí-lo ou mudá-lo de lugar. (NAREZZI, 2013, p. 42).

Tanto na pintura digital como na tradicional, tais aspectos devem ser observados:

Pensar em composição, teoria da cor, profundidade e luz e sombra, é fundamental para criar algo sólido e consistente. Para isso, uma técnica é usar planos que compõem a imagem para começar a delinear esses elementos. (NAREZZI, 2013, p. 46).

## **5 OUTRAS ATRIBUIÇÕES DO ARTISTA DE CONCEPÇÃO VISUAL.**

Apesar de atuar com maior ênfase durante a pré-produção de uma obra audiovisual, o artista de concepção visual pode também contribuir na produção e até mesmo na pós-produção. Durante a etapa de pré-produção, esse artista definiu parâmetros e conceitos que se seguirão ao longo da obra, e, portanto, é de suma importância que ele dê suporte a equipe que irá transcrever essas ideias em algo prático, seja uma animação bidimensional ou tridimensional.

Nesta fase, o artista se relaciona com as equipes de outros departamentos para ajudar a implementar os designs criados e a entender aquilo que foi proposto. Ele pode ainda fazer o papel do diretor de arte, caso esse esteja ocupado, orientando e dando retorno às outras equipes para que não seja perdida a identidade visual definida para a obra. Se tratando de um designer de personagens, o artista deve verificar a funcionalidade, e a atuação destes. (DONGLU, 2017).

Caso seja necessário, o artista pode também ser requisitado para desenhar algo específico para a melhor compreensão de quem precisa trabalhar em cima daquilo que ele criou. Desenhar em diferentes ângulos pode ajudar no entendimento das formas tridimensionais ou até mesmo bidimensionais. (DONGLU, 2017).

Já na fase de pós-produção, esse artista poderá também desenvolver as artes promocionais, além de todo o material de divulgação do filme, jogo ou a obra visual em que participou.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao fim deste artigo, podemos considerar que o artista de concepção visual é um projetista que foca em contar a história de alguém através do registro gráfico bidimensional ou tridimensional. Todo o processo de criação é fundamentado em um roteiro. Esse processo de busca exploratória é que conduz o desenvolvimento visual em um projeto de animação, além da ênfase na funcionalidade e na coerência das escolhas feitas baseadas na necessidade de representar visualmente uma narrativa.

Uma pesquisa bem aprofundada é a base para um bom desenvolvimento visual, pois as soluções visuais mais criativas e adequadas serão extraídas da própria narrativa. Sem isso, a funcionalidade se perde e determinadas escolhas não farão sentido, pois não haverá propósito para elas.

Apesar de toda a subjetividade que possa haver durante o desenvolvimento visual de uma animação, o artista deve buscar representar as suas escolhas de maneira que faça sentido, e que o público possa compreender que os aspectos visuais escolhidos são coerentes com a personalidade de um personagem por exemplo, além de que os cenários têm relação direta com o enredo do filme, possibilitando contar uma história de maneira visualmente bem resolvida.

## 7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BACHER, Hans P. **Dream Worlds: Production Design for Animation**. Waltham: Focal Press, 2008.

BANCROFT, Tom. **Creating characters with personality**. New York: Watson-Guption Publications, 2006.

BELOEIL, Gilles. **Education and training**. in: The ultimate concept art career guide. Worcester. 3dtotal Publishing, 2017

BLAISE, Aaron. **The art of. Art Lessons** - What to include in your visual development portfolio? (Aaron's Art Tips S2 E6). 2013. (4m39s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=uxVodQZSDAc>>. Acesso em: 21 de Março 2018.

CAPLIN, Steve; BANKS, Adam. **O essencial da ilustração**. São Paulo: Editora Senac, 2012.

CARTER, Alice A. 2013 p. 6. **Foreword**. Punch drunk moustache visual development for animation and beyond. Culver City. Design Studio Press, 2013

CONCEPT ART EMPIRE. **Best Books For Aspiring Visual Development Artists**. Disponível em: <<https://conceptartempire.com/best-vis-dev-books/>> Acesso em: 21 de Mar. 2018.

CONCEPT ART EMPIRE. **What is a Visual Development Artist**. Disponível em: <<https://conceptartempire.com/what-is-vis-dev-artist/>> Acesso em: 21 de Mar. 2018.

CONCEPT ART EMPIRE . **What is a Concept Artist?**. Disponível em: <<https://conceptartempire.com/what-is-concept-artist/>> Acesso em: 21 de Mar. 2018.

CONCEPT ART EMPIRE. **Introduction To Thumbnailing And Quick Sketching**. Disponível em: <<https://conceptartempire.com/intro-to-thumbnail-sketching/>> Acesso em: 21 de Mar. 2018.

DONGLU, Yu. **The production process**. In: The ultimate concept art career guide. Worcester. 3d total Publishing. 2017.

KALLIS, Samantha. **Artist Samantha Kallis talks about being a Visual Development Artist** | Art Attack. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=uxVodQZSDAc>>. Acesso em: 23 de Março 2018.

MYERS, Courtney S. **The importance of visual development for animation**. 2017. Disponível em: <<https://courtneysummermyers.wordpress.com/2017/01/18/the-importance-of-visual-development-for-animation/>> Acesso em 22 de Mar. 2018.

NAREZZI, Caio. **Pintura digital**. Revista Computer Arts Brasil, São Paulo, Edição 74. Outubro 2013.

NESTERIUK, Sérgio. **Dramaturgia de Série de Animação**. São Paulo: I Programa de Fomento à Produção e Teledifusão de Séries de Animação Brasileiras - Animatv, 2011. Disponível em: <[https://issuu.com/animatv/docs/dramaturgia\\_de\\_serie\\_de\\_animacao](https://issuu.com/animatv/docs/dramaturgia_de_serie_de_animacao)> Acesso em 22 de Março 2018.

PUNCH DRUNK MOUSTACHE VISUAL DEVELOPMENT FOR ANIMATION AND BEYOND. Culver City. Design Studio Press, 2013.

TAKAHASHI, P. K.; ANDREO, M. C. **Desenvolvimento de Concept Art para Personagens**. in: SBC - Proceedings of SBGames. 2011.

THE ULTIMATE CONCEPT ART CAREER GUIDE: Worcester. 3d total Publishing, 2018.

URSCHEL, Jan. **Professional Tools**. In The ultimate concept art career guide. Worcester. 3dtotal Publishing. 2017a.

\_\_\_\_\_. **Key Software**. In The ultimate concept art career guide. Worcester. 3dtotal Publishing. 2017b.

\_\_\_\_\_. **What is concept art?** In The ultimate concept art career guide. Worcester. 3dtotal Publishing. 2017c.

VILARREAL, Nicolas. **Academy of art University**. Pasteurized by Nicolas Villarreal | School of Visual Development. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=-PihRnmNn0E>>. Acesso em: 20 de Mar. 2018.

VILARREAL, Nicolas. **Academy of art University**. Composition and Character Design | School of Visual Development. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Kz95V8n4tf4>>. Acesso em: 20 de Março 2018.

WINDER, Chatherine; DOWLATABADI, Zahra. **Producing Animation**. Waltham:Focal Press, 2011.