

## **MÓDULO 1 · PRÉ-PRODUÇÃO**

### **1) Buscando a ideia e fontes de inspiração**

Como nascem as ideias, como se transformam e como se sustentam ao longo do tempo. Influências, experiências pessoais, documentação e construção de mundos com lógica interna para evitar narrativas vazias ou mecânicas.

### **2) Série vs. Graphic Novel**

Análise de formatos narrativos e suas implicações criativas e comerciais. Diferenças de abordagem, público, projeção e riscos comuns ao pensar histórias como franquia ou produto audiovisual.

### **3) Título, gênero e sinopse**

Definir a identidade do projeto desde o início. Como encontrar um título funcional, estabelecer o gênero e sintetizar a ideia em uma sinopse clara e um plot concreto.

### **4) Escrita de roteiro literário**

Desenvolvimento do roteiro como ferramenta de pensamento, não como documento técnico. Como escrever para si mesmo, explorar a história em profundidade e preparar o terreno para a construção das páginas.

### **5) Pré-visualização**

Por que a pré-visualização é fundamental nos quadrinhos. Métodos e formatos para pensar a narrativa visual antes de desenhar as páginas finais.

### **6) Formato Nêmu**

Introdução ao formato Nêmu como ferramenta intermediária entre roteiro e desenho. Exemplos práticos de uso.

### **7) Documentação, design de personagens e props**

Planejamento prévio para evitar problemas posteriores. Construção visual coerente de personagens, objetos e mundos, com foco em consistência e funcionalidade narrativa.

### **8) Concept Art**

Diferenças entre concept externo e próprio. O papel do desenho funcional frente ao desenho “bonito” e o concept como ferramenta narrativa.

### **9) Planilha de controle e metas de trabalho**

Como organizar projetos de longo prazo, visualizar o progresso real e estabelecer metas alcançáveis. Planejamento como motor criativo e não como obstáculo.

### **10) Pasta de projeto**

Como reunir todo o material do projeto em uma pasta clara, organizada e profissional, pronta para produção.

## **MÓDULO 2 · PRODUÇÃO**

### **1) Formato de publicação**

Comparativo entre Estados Unidos, Europa e Japão do ponto de vista do autor: formatos, extensões, técnicas e ritmos de produção.

### **2) Elementos formais de uma página de quadrinhos**

Conhecimento técnico essencial para construir páginas claras e profissionais: margens, quadros, balões, textos e ritmo visual.

### **3.) A expressividade no plano**

Como a composição e o design de página afetam a emoção, a tensão e o tempo narrativo da história.

### **4) Como surpreender o leitor**

Recursos próprios da linguagem dos quadrinhos para gerar impacto, surpresa e participação ativa do leitor.

### **5) Perspectiva**

Uso narrativo da perspectiva: profundidade, pontos de fuga, lentes e projeção espacial como ferramentas expressivas.

### **6) Linha do horizonte e pontos de fuga**

Aplicação prática da perspectiva na página com exemplos claros e funcionais.

### **7) Zoom vs. perto**

Compreender a diferença entre aproximar a câmera e “dar zoom” em termos narrativos e visuais.

### **8) Léxico de enquadramento e posicionamento de câmera**

Léxico fundamental e posicionamentos de “câmera” na linguagem profissional dos quadrinhos. Entendendo eixos de ação e a regra dos 360°.

### **9) Página passo a passo**

Processo completo de construção de uma página, desde a composição até a cor final, com exemplos práticos.

## **MÓDULO 3 · PÓS-PRODUÇÃO**

### **1) Lettering**

Princípios do lettering profissional: legibilidade, escolha tipográfica, tamanhos de fonte, balões, onomatopeias e ferramentas de trabalho.

**2) Design de capa e logotipo**

A capa como ferramenta narrativa e comercial. Critérios de visibilidade, variantes e relação com o editor.

**3) Como entregar um original**

Aspectos técnicos fundamentais para a entrega profissional: formatos, cor, resolução e diferenças entre livro físico e digital.

**4) Teaser trailer**

Como criar peças audiovisuais breves para apresentar um projeto, gerar impacto e comunicar claramente do que se trata.

**5) Preparação de amostras**

Seleção, apresentação e montagem de amostras editoriais. O que enviar, como enviar e por que a forma importa tanto quanto o conteúdo.

**MÓDULO 4 · EDIÇÃO E PUBLICAÇÃO****1) Busca por editor, festivais e concursos**

Como se movimentar no circuito editorial e cultural: escolher editoras, participar de festivais e construir redes profissionais.

**2) Contratos, royalties e licenciamento**

Conceitos-chave para entender contratos editoriais, direitos, exclusividade, adiantamentos e exploração em outros meios.

**3) Meios alternativos de publicação**

Autoedição, venda direta, crowdfunding e plataformas de assinatura como alternativas viáveis ao circuito tradicional.

**MÓDULO 5 · HARDWARE & SOFTWARE****1) Hardware recomendado**

Escolha consciente de equipamentos conforme as necessidades reais de produção, com ênfase em backup e fluxo de trabalho.

**2) Software recomendado**

Panorama de softwares profissionais para quadrinhos, ilustração e apoio 3D, conforme as diferentes etapas do processo.

**3) A realidade sobre hardware e software**

Desmistificação das ferramentas: técnica e experiência pesam mais que o equipamento. O valor do trabalho analógico como base.

## MÓDULO 6 · COMO SER MAIS PRODUTIVO

### 1) **Lugar e ambiente de trabalho**

Como criar um ambiente que favoreça a concentração, a constância e a criatividade a longo prazo.

### 2) **Problemas de saúde: causas e soluções**

Riscos físicos e mentais do trabalho criativo sedentário e estratégias práticas para preveni-los.

### 3) **Tour por estúdios de profissionais**

Percurso visual por espaços reais de trabalho para entender rotinas, escalas e dinâmicas profissionais.



Website:

<https://agnakamura.com/konbi/>

Contato:

[konbistudio@gmail.com](mailto:konbistudio@gmail.com)

©2026 KONBI Studio / Agustín Graham Nakamura.  
Todos os direitos reservados.

