



Ensinar por quem tem paixão por aprender.

MANUAL PRÁTICO DE ILUSTRAÇÃO

como ilustrar do princípio até ao fim?

Ofícios

Mapa das aulas

Objectivos

Identificar as principais referências da cultura visual associada à ilustração. Dominar técnicas essenciais para a elaboração e finalização de uma ilustração. Interpretar visualmente referências textuais de diversas naturezas literárias. Manifestar capacidade crítica e auto-crítica relativamente aos resultados a alcançar. Conceber um objecto de natureza editorial de forma autónoma e com fins comerciais.

Projecto Gerador Revista Gerador

Desenvolver uma ilustração para uma edição da Revista Gerador, de acordo com o tema e o brief do Director.

Prof

Hugo Henriques

Nasceu em Vila Franca de Xira, em 1982, mas passou a sua infância numa minúscula aldeia da Beira Baixa, Chão do Galego. Até finalizar o seu percurso académico em Design Multimédia, passou por Castelo Branco, Caldas da Rainha e Porto. Tem trabalhado sobretudo como designer gráfico, mas é na ilustração que se encontra mais facilmente.

sabe mais em gerador.eu

1. Introdução à Ilustração

Apresentação. Introdução sobre a história da ilustração. Visualização de documentário sobre ilustrador a desenhar

2. Visita

A definir

3. Linha

Visualização de ilustrações sobre o tema. Utilização da linha para além do contorno, como elemento definidor de volume, textura, superfície. Exercício sobre o tema a partir da interpretação de notícias.

4. Composição

Visualização de ilustrações sobre o tema. Explorar os valores associados à composição: Equilíbrio, Movimento e Ritmo. Exercícios esquemáticos sobre o tema.

5. Mancha

Visualização de ilustrações sobre o tema. Utilização da mancha de cor como ponto de partida para a criação, espontânea e intuitiva da ilustração e economia de recursos gráficos. Exercício sobre o tema utilizando referências visuais claras.

6. Cor

Visualização e conversa aberta sobre o círculo cromático. Explorar valores como a métrica, a harmonia, os contrastes e a simbologia para a criação de uma ilustração. Exercícios utilizando apenas papel colorido recortado.

7. Upcycling Gráfico

Utilização de matérias como revistas e papéis diversos para a elaboração de ilustrações com recurso a colagem e visualização de ilustrações resultantes desta técnica. Reinterpretação gráfica a partir de referências retiradas destes materiais potenciando combinações e eficácia visual.

8. Técnicas de Impressão

Breve visualização de ilustrações resultantes ou combinadas com

várias técnicas de impressão e debate sobre os vários tipos de impressão e sua aplicação. Experimentação de impressão com EVA e stencil.

9. Projecto Editorial

Breve exercício de narrativa em grupo. Discussão de projectos editoriais "flash" e elaboração de fichas de planificação dos mesmos. Demonstração de soluções para auto-edição.

10. Apresentação de Projectos

Apresentação de projectos editoriais e conversa informal sobre os mesmos. Grupo de debate e crítica sobre cada projecto.

Avaliação

Participação (20%)

Capacidade do estudante intervir de forma positiva, valorizando-se a proactividade.

Criatividade (20%)

Capacidade de encontrar soluções originais para os desafios colocados.

Qualidade do trabalho em aula (30%)

Qualidade técnica dos exercícios elaborados em aula.

Projecto Final (30%)

Qualidade do trabalho final apresentado - publicação (criatividade e finalização do projecto)

Calendário

A Escola Gerador tem 3 temporadas ao longo do ano, com início em Janeiro, Abril e Outubro. As aulas decorrem sempre em horário pós laboral, entre as 19h30 e as 22h. Consulta em gerador.eu, no artigo dedicado ao ofício, a data exacta de todas as aulas.