



ESCOLA
GERADOR

Ensinar por quem tem paixão por aprender.

MANUAL PRÁTICO DE ILUSTRAÇÃO

Como ilustrar do princípio até ao fim?

Mapa das aulas

Objetivos

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 alcançados.
Conceber um objecto de natureza editorial de forma autónoma e com fins comerciais.

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

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

2. 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.

3. Composição

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

4. 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.

5. 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.

6. 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.

7. 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.

8. Técnicas de Impressão II

Experimentação de impressão com linóleo ou materiais reutilizados.

9. Projeto Editorial

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

10. Apresentação de projetos

Apresentação de projetos editoriais e conversa informal sobre os mesmos. Grupo de debate e crítica sobre cada projeto.

Avaliação

Participação (20%)

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

Criatividade (20%)

Capacidade de encontrar soluções originais para os desafios colocados.

Qualidade do trabalho em aula (30%)

Qualidade técnica dos exercícios elaborados em aula.

Projeto Final (30%)

Qualidade do trabalho final apresentado (criatividade e finalização do projeto).

Vídeo-aulas

As aulas são realizadas online, em tempo real, e ficam gravadas para posterior consulta. A partilha de experiência entre o Prof e os alunos é o principal foco da dimensão prática da Escola Gerador, valorizando assim a aprendizagem adaptada a cada caso.

Calendário

A Escola Gerador tem 4 temporadas ao longo do ano, com início em Janeiro, Abril, Junho 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 exata de todas as aulas.