

academia  
gerador

# manual prático de ilustração

como ilustrar do princípio até ao fim?

## 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 a alcançar. Conceber um objecto de natureza editorial de forma autónoma e com fins comerciais.

## prof

O designer gráfico e ilustrador **Hugo Henriques** trabalha com a Associação Renovar a Mouraria, colabora com a Associação Cultural Gerador e lecciona cursos de ilustração na escola artística NEXTART e na Oficina do Cego. Recentemente redesenhou a Revista Gerador, em colaboração com a designer e fotografa Carla Rosado.

## mapa das aulas

### 1. introdução à ilustração

Apresentação do curso. Introdução sobre a história da ilustração.

### 2. linha e mancha

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

### 5. upcycling gráfico

Utilização de materiais 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.

### 6. 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.

### 7. ferramentas digitais

Técnicas digitais de coloração, aplicação de texturas e criação de sobreposições. Exercícios de digitalização e pré-impressão.

### 8. projecto editorial

Discussão de projectos editoriais e elaboração de fichas de planificação dos mesmos.

### 9. projecto editorial

Demonstração de soluções para auto-edição. Acompanhamento.

### 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%)

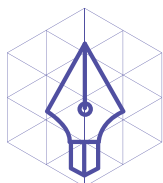
Qualidade do trabalho final apresentado - publicação (criatividade e finalização do projecto)

## vídeo aulas

As aulas são realizadas por video-conferência, ficando gravadas para consulta a pedido do aluno e disponíveis até 24h depois da última aula. A partilha de experiência entre o Prof e os alunos é o principal foco da Academia Gerador, valorizando assim uma aprendizagem participativa e adaptada a cada caso.

## calendário

A Academia Gerador tem 4 temporadas de cursos ao longo do ano, com início em janeiro, abril, junho e outubro. Consulta em [gerador.eu](http://gerador.eu), no artigo dedicado ao curso, a data exata de todas as aulas.



sabe mais em  
**gerador.eu**