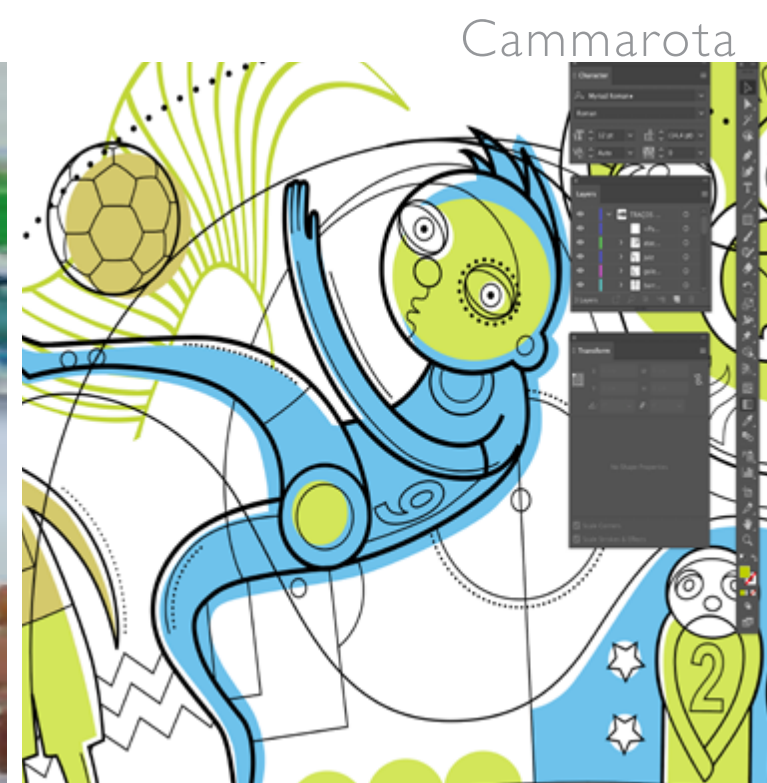
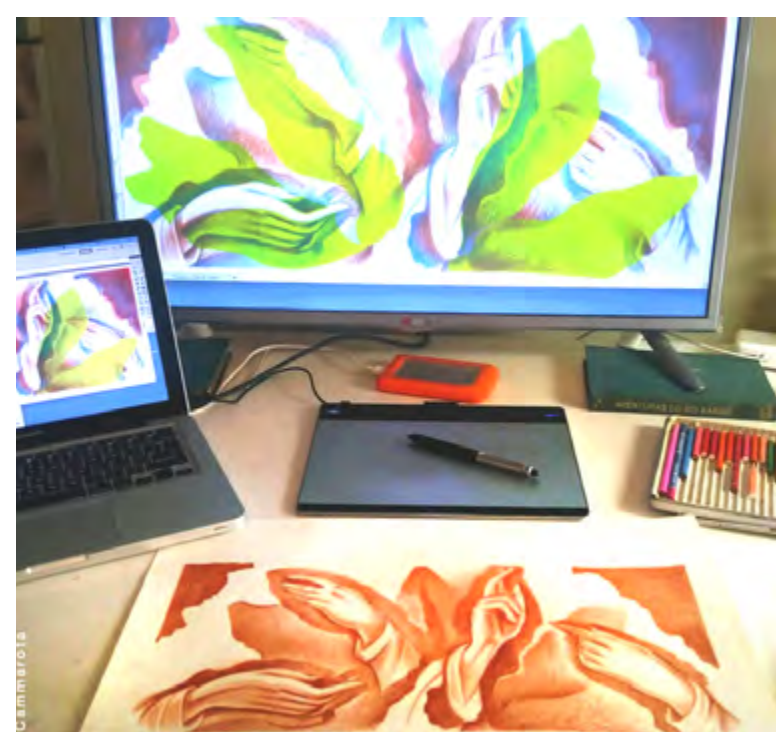


INTRODUÇÃO À ILUSTRAÇÃO

Prof. Ricardo Cammarota

ILUSTRAÇÕES E TÉCNICAS (manuais, digitais e mistas)

OBJETIVO: Proporcionar ao aluno a prática criativa da Ilustração de forma versátil através de diversas técnicas de expressão, ampliando seus horizontes e esferas criativas - com a finalidade de promover ao estudante um perfil profissional mais autossuficiente e flexível às demandas do mercado.



O ILUSTRADOR:

O artista gráfico que **traduz** textos, idéias, objetos, pensamentos e conceitos em **imagem**.
Através de diversas técnicas (manuais, digitais ou mistas), estilos e linguagens.
Podem ser imagens **figurativas ou abstratas**.



QUAL A FUNÇÃO DA ILUSTRAÇÃO?

Informar

Expor idéias

Interpretar

Explicar

Sintetizar

Transmitir climas,
sentimentos e sensações

Decorar

FORMAÇÃO:

Artes Visuais

Design

Comunicação

Cursos

diversos



QUEM É O ILUSTRADOR?

- profissional pessoa física, empresa ou freelancer?

O ilustrador pode trabalhar sozinho (como autônomo), pode ter seu próprio estúdio (como empresa), ser empregado registrado, como, por exemplo, em estúdios de ilustração, animação ou empresas do setor (trabalhando em equipe). Pode ser um profissional de outras áreas diversas, como o design, artes plásticas e comunicação visual.

O profissional ilustrador, usualmente, contrata um profissional contador (Verifique uma assessoria jurídica e contábil), emite nota fiscal de prestação de serviços e paga seus impostos.



- PANORAMA ATUAL

Atualmente, estamos em meio a uma revolução digital.

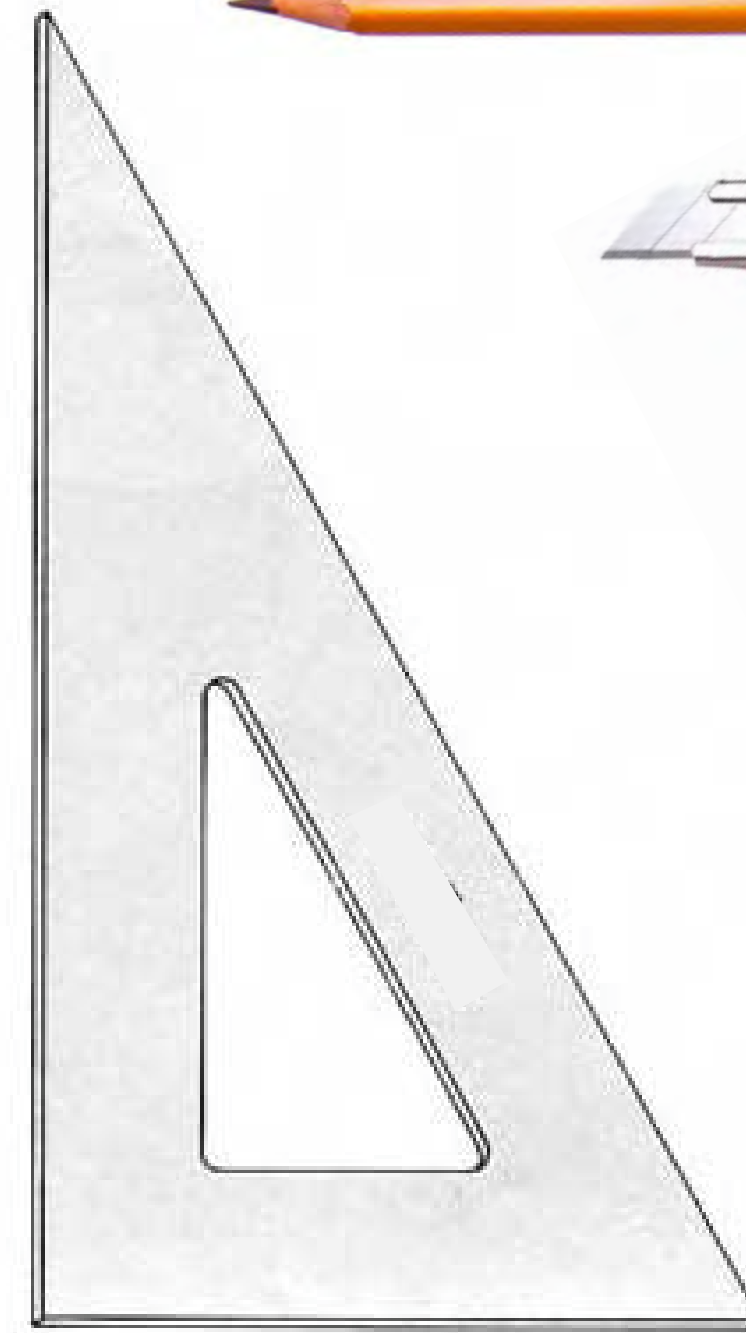
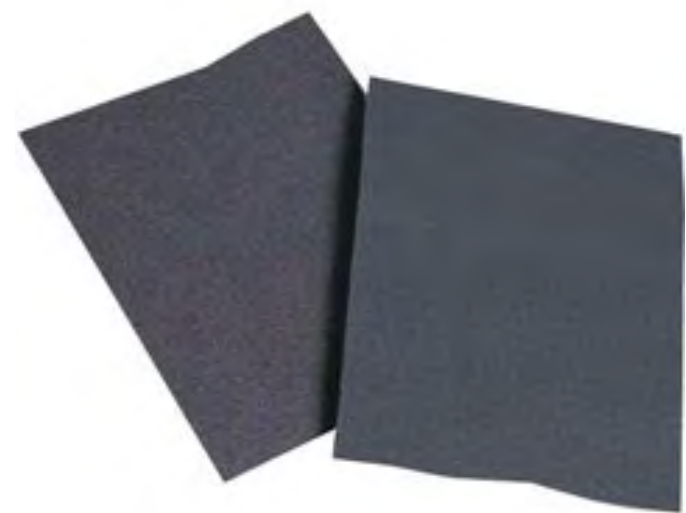
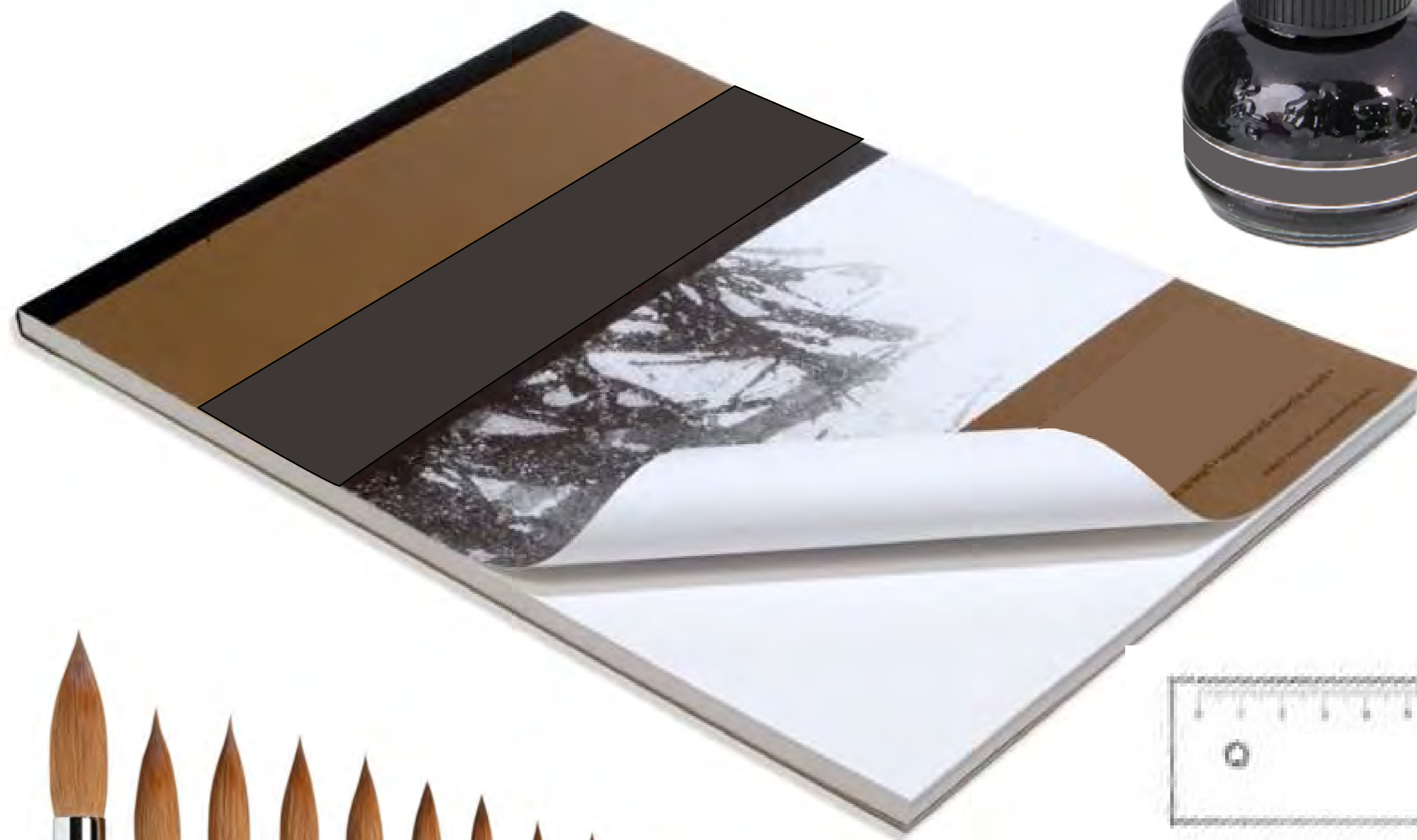
Vivemos um momento em que grande parte da comunicação se faz através das imagens.

A comunicação é rápida e necessita ser eficaz para que a informação seja assimilada.

Convivemos com uma grande diversidade de linguagens, estilos, conteúdos e possibilidades de aplicações (mídias e suportes)



O ILUSTRADOR - INSTRUMENTOS DE TRABALHO





* Imagens loja Casa do Artista



* Imagens loja Fruto de Arte

O ILUSTRADOR - ESTRUTURA DE TRABALHO



O produto que o ilustrador vende é Direitos sobre Utilização de Imagem em arquivo digital.
Ou a arte original, dependendo do mercado (Ex.: Galerias de arte, colecionadores, decoração, etc)

O ILUSTRADOR - REDE SOCIAIS DE CONTATOS E DIVULGAÇÃO



Linked **in**



COLAB55

Instagram

Bēhance

flickr™

 *Pinterest*

tumblr

ARTWEEN

CARGO⚡



snapchat

dribbble



Blogger™



dribbble



DEVIANT
ART

D[®]
sign
.me

ELLO

NING



ÁREAS DE ATUAÇÃO / MERCADOS:

Mídias: digital / impressa

Editorial

- Livros
- Revistas
- Jornais
- Publicações diversas
- Infografia
- Cartunista

Cinema

Animação

Documentários

Modelagem 3D

Publicitário

- Clientes Corporativos
- Promoção
- Story board

Design Gráfico

Comércio de Produtos

Caricatura

Retratismo

H/Q Comics

Games

Animação 3D

Arquitetura

Moda

Indústria

- Área técnica

Científica

- Anatomia
- Biologia
- Física

Mercado de Arte

Murais

Artesanal

Diversos

ÁREAS DE ATUAÇÃO

- MERCADO EDITORIAL:

Jornais - cartum, tira/quadrinhos, personagens, charges políticas, matérias e coluna jornalísticas, infográficos e vinhetas. **Cliente: Jornais e editoras.**

Ilustrando colunas jornalísticas



Marisa Dias Costa



Luciano Sales



Bruna Barros

Livro narra amor torto de anoréxica e um autoflagelador

DA REPORTAGEM LOCAL

“Lidar com letras é muito mais fácil do que com números”, garante o doutorando em física das partículas Paolo Giordano.

Soaria estranho, não fosse Giordano, 26, o autor de “A Solidão dos Números Primos”, romance que chega ao Brasil após vender 3 milhões de cópias na Europa e fazer dele o mais jovem ganhador do Strega — “Oscar” dos livros na Itália.

A história é um paralelepípedo de tristeza que narra as vidas de Mattia e de Alice, os tais números primos do título.

Ela é uma jovem fotógrafa anoréxica rica que manca porque se acidentou esquiando, forçada pela obsessão do pai.

Ele é um nerd que vive a se cortar para sangrar a culpa de, aos 13 anos, ter deixado sozinha a irmã gêmea autista, que sumiu, para ir a uma festinha.

Cruzam-se os dois na escola e desenvolvem uma relação de poucas palavras e muita dor.

“Não sei por que me premiaram”, diz o autor à **Folha** por telefone, de Porto Alegre, onde falaria em evento de literatura.

Tampouco sabia o que iria falar no encontro brasileiro. “É o meu primeiro livro. Mal comecei a escrever. O que dizer?”

Quando ele afirma ser principiante, é sério. Diz que detestava escrever no colégio e o primeiro conto, aos 22 anos, era só “polichinelo para o cérebro”.

Depois do conto, tentou escrever música. Mas era tímido demais para o palco, e até para dar a letra a um cantor. Engavetou o material e se depressiu.

Nove meses de “sentimento de incapacidade” depois, nasceu o livro best-seller. A primeira editora que leu já quis publicar o material.

Hoje, Giordano vive (bem) do livro. “Vendeu porque a gente se conta uma mentira, de que é muito especial e peculiar, tipo um número primo. Talvez na vida, ao contrário de na física, haja mais números primos do que divisíveis.” (CHICO FELITTO)



‘A SOLIDÃO DOS NÚMEROS PRIMOS’
Paolo Giordano
Editora Rocco
R\$ 37,50 (284 págs.)

e foram infelizes para sempre



Ilustração Alexandre Matos

O legado de Shakespeare

DAVID CAMERON

O quarto centenário da morte de William Shakespeare não é apenas uma oportunidade para celebrar um dos maiores dramaturgos de todos os tempos. É um momento para enaltecer a influência extraordinária de um homem que, tomando emprestada sua própria descrição de Júlio César, “cavalga o mundo estreito como um Colosso”.

O legado de Shakespeare não tem paralelo: suas obras foram traduzidas para mais de cem idiomas e estudadas por metade dos alunos do mundo. Nas palavras de Ben Jonson, um de seus contemporâneos, “Shakespeare não pertence a uma era, mas a todos os tempos”.

Shakespeare desempenhou um papel fundamental na formação do inglês moderno, ajudando a torná-lo a língua do mundo. Três mil novas palavras e frases foram impressas pela primeira vez em suas peças. O bardo inglês também foi pioneiro no uso inovador de estruturas gramaticais, incluindo versos sem rimas, superlativos e conexões para formar novas palavras, como “bloodstained” (manchado de sangue). Além disso, a excelência de sua obra ajudou na padronização da ortografia e da gramática.

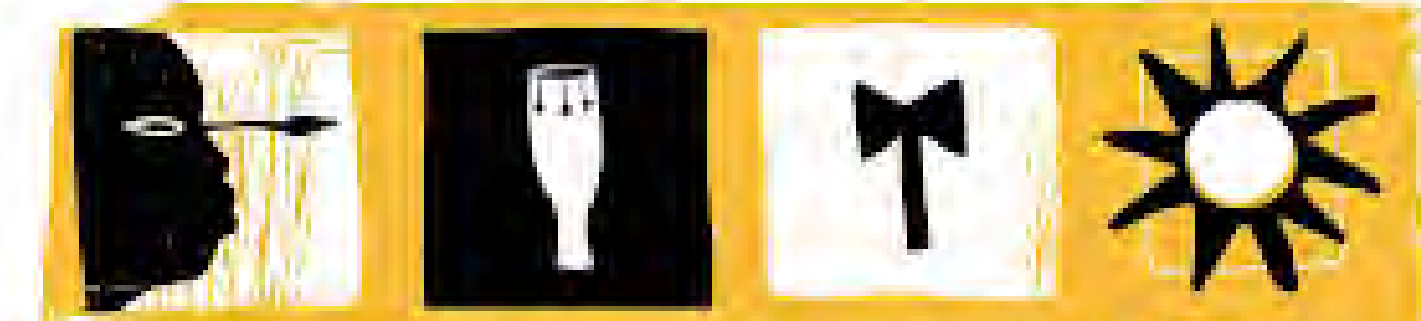
A influência de Shakespeare, todavia, vai além do idioma. Suas palavras, tramas e personagens continuam a inspirar grande parte da nossa sociedade. Enquanto era prisioneiro, Nelson Mandela acalentava uma citação de “Júlio César”: “Os covardes morrem muitas vezes an-



Claudia Liz

Claudia Liz

Alexandre Matos



CONSCIÊNCIA DO NEGRO

No feriado que incentiva reflexões sobre a população negra, vem livros que discutem identidade e formas de violência contemporâneas

Por **Edson Ikê**

Quando se fala em literatura brasileira, o nome de Machado de Assis é sempre o primeiro a vir à tona. Mas, no mundo negro, há outros nomes que merecem destaque. Um deles é o de Conceição Evaristo, autora de “Poeira de Mulher”, lançado em 2008. O livro é uma coletânea de contos e poemas que abordam a vida das mulheres negras em São Paulo. Evaristo é uma das principais autoras da literatura negra contemporânea no Brasil.

Outro livro importante é “O Negro e a Cidade”, de João Cabral de Melo Neto. O livro discute a relação entre o negro e a cidade, abordando temas como a marginalização e a violência. Cabral de Melo Neto é um dos maiores poetas brasileiros do século XX.

Além disso, há vários livros que discutem a identidade negra e as formas de violência contemporâneas. Um deles é “O Negro e a Cidade”, de João Cabral de Melo Neto. O livro discute a relação entre o negro e a cidade, abordando temas como a marginalização e a violência.

Outro livro importante é “O Negro e a Cidade”, de João Cabral de Melo Neto. O livro discute a relação entre o negro e a cidade, abordando temas como a marginalização e a violência.

Além disso, há vários livros que discutem a identidade negra e as formas de violência contemporâneas. Um deles é “O Negro e a Cidade”, de João Cabral de Melo Neto.



Centro da vida é resistir, diz Emicida, que grava 1º DVD

Cooperativismo participativo do rapper paulista

Por **Edson Ikê**

Quando se fala em música brasileira, o nome de Emicida é sempre o primeiro a vir à tona. O rapper paulista lançou seu primeiro álbum, “Emicida”, em 2008. O álbum é uma coletânea de músicas que abordam temas como a identidade negra e a violência.

Emicida é um dos principais rappers brasileiros do momento. Seu estilo é marcado por letras fortes e ritmos inovadores. Ele também é conhecido por seu ativismo social.

Além disso, há vários livros que discutem a identidade negra e as formas de violência contemporâneas. Um deles é “O Negro e a Cidade”, de João Cabral de Melo Neto.

Outro livro importante é “O Negro e a Cidade”, de João Cabral de Melo Neto. O livro discute a relação entre o negro e a cidade, abordando temas como a marginalização e a violência.

Além disso, há vários livros que discutem a identidade negra e as formas de violência contemporâneas. Um deles é “O Negro e a Cidade”, de João Cabral de Melo Neto.

Edson Ikê

MERCADO EDITORIAL / JORNAIS / CARTUNISTAS



Angeli



Aroeira



Jota Camelo

MERCADO EDITORIAL / JORNAIS / QUADRINHOS / TIRAS



Adão Iturrusgarai



André Dahmer



Allan Sieber



Benett



MERCADO EDITORIAL / JORNAIS / Charge Política



Jaguar



Chico Caruso

TÔ VENDO UMA ESPERANÇA!



Henfil
1944 - 1988



Ziraldo

MERCADO EDITORIAL / CARICATURAS



Cau Gomez



Monico José Martins dos Reis



Luís Carlos Fernandes

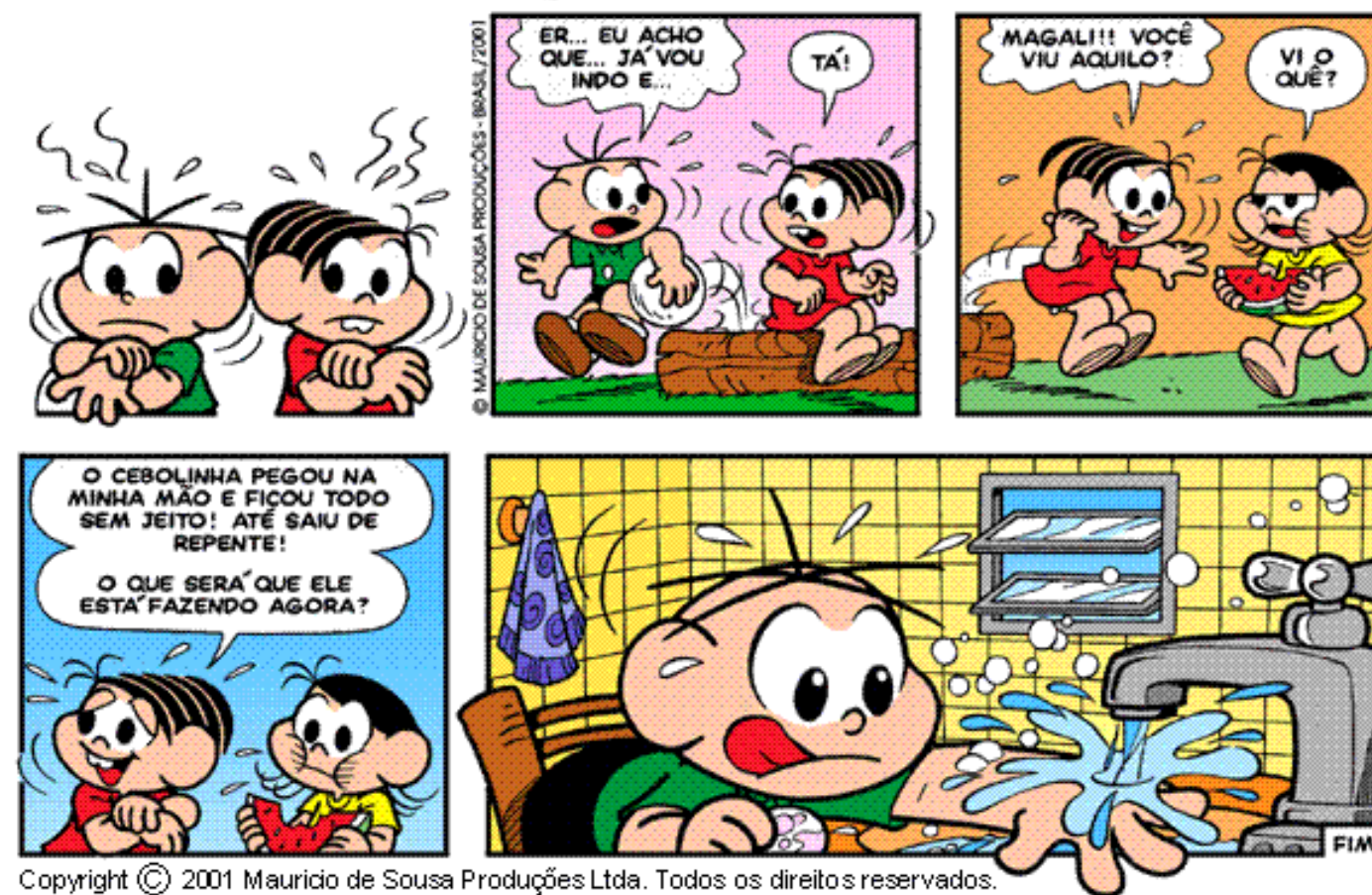
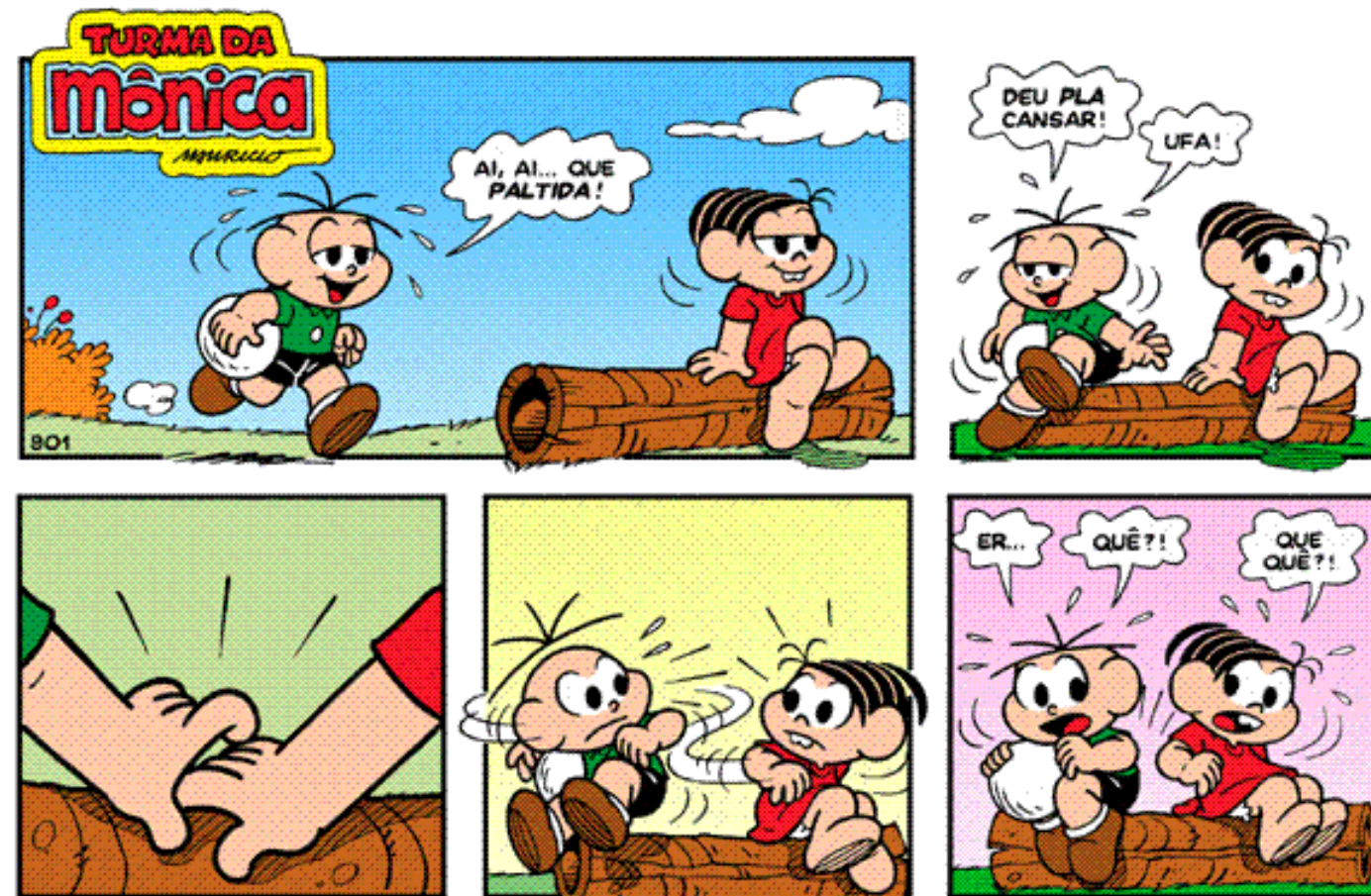


Tiago Hoisel



Tom Richmond

MERCADO EDITORIAL / QUADRINHOS



Copyright © 2001 Mauricio de Sousa Produções Ltda. Todos os direitos reservados.

Maurício de Souza



Hergé



Jim Davis



Goscinn y e Uderzo



Quino



Bill Watterson

ÁREAS DE ATUAÇÃO

- MERCADO EDITORIAL:

Revistas e Edições: - segmentos: moda, semanais, cultura, decoração, culinária, artes, arquitetura e urbanismo, história, ciência, infantil, música, entretenimento etc. Ilustrações de capas, matérias, vinhetas e infográficos. **Cliente: Editoras.**

* Imagens de referências de diversos ilustradores que trabalham com capas de revistas e edições



Hattie Stewart



Christoph Niemann



Nate Willians



illustrator Kohei Shioi collected

VOGUE inicia 2020 com inovação e sustentabilidade

Posted on 4 de janeiro de 2020 by Equipa Arte 351



A inovação é tão significativa que esta é a primeira vez que a Vogue, em 55 anos de história, publica em sua capa uma ilustração ao invés de uma fotografia



Milo Manara



Yoshitaka Amano



Delphine Desane



Cassi Namoda



Vanessa Beecroft

ÁREAS DE ATUAÇÃO - on/offline

- Mercado Editorial:

Livros - segmentos: didáticos, cultura, arte, literatura, história, ciência, comportamento, quadrinhos, games, entretenimento, infantis etc.

Capas e diversas formas de conteúdos. **Cliente: Editoras.**



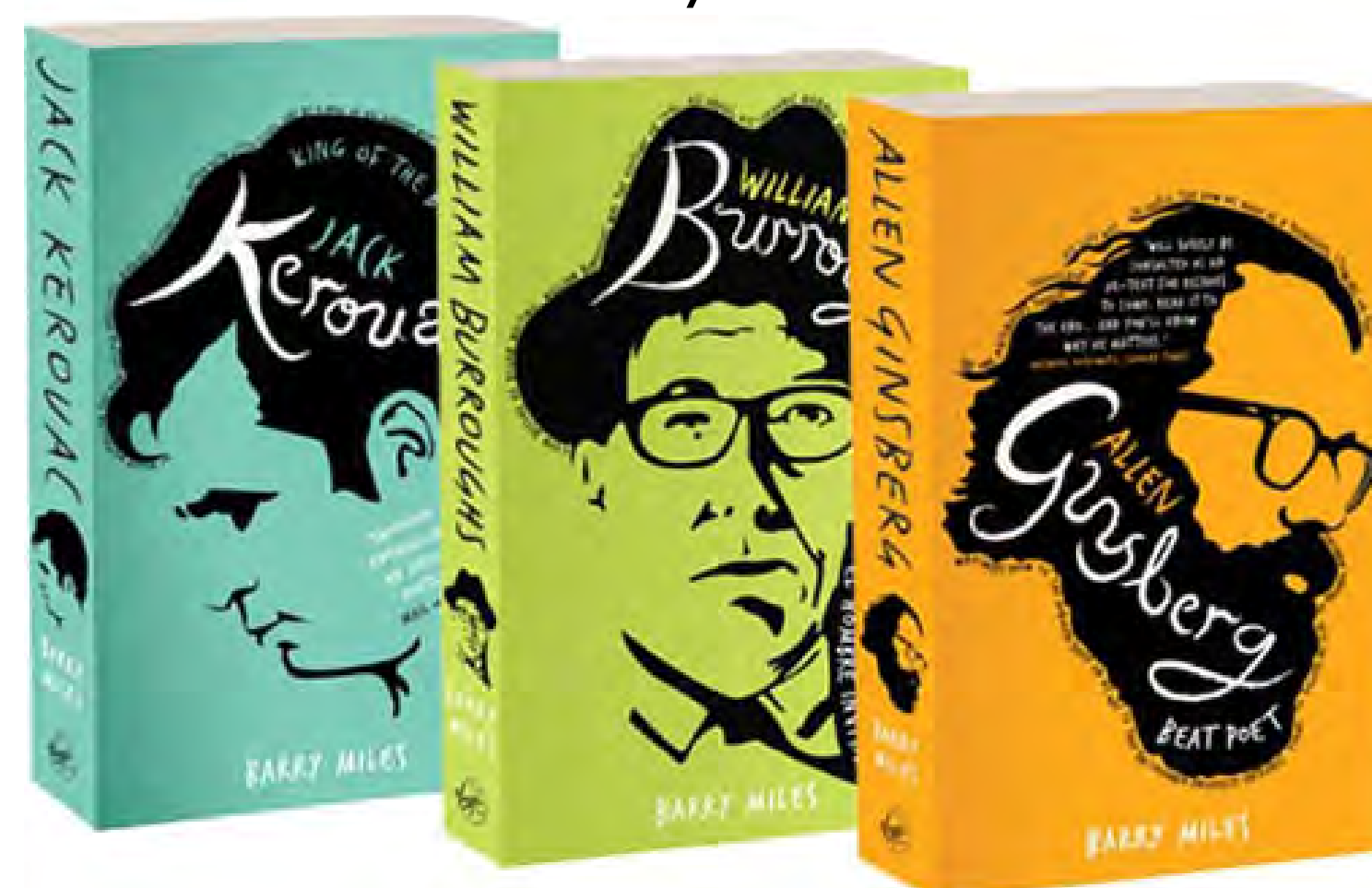
Marianna Coppo



Olly Moss



Oliver Jeffers



Lucy Stephens



Karl James Mountford

Mercado

Pela primeira vez, desde o início da pandemia, venda de livros cresce na comparação com 2019

PETER LINHARES, E RONARDO TATO | [globo.com](#)*A conclusão está na sétima edição do Varejo de Livros no Brasil.**Crescimento foi de 4,4% em valor e de 0,67% em volume.* **GLOBO** CULTURA

Mercado de livros no Brasil cresceu em 2019, o que deve ajudar em 2020 prejudicado pela pandemia

Levantamento feito com editoras revela faturamento 6,1% maior no ano passado, puxado por vendas de obras didáticas, de interesse geral e religiosas; setor encontrou novos canais diante da crise de Cultura e Saraiva

MENU ASSINE

FOLHA DE S. PAULO

★ ★ ★

ilustrada > artes plásticas cinema livros moda música escuta aqui teatro televisão guia folha

Hoje, o conteúdo digital representa 4% do mercado editorial brasileiro, aponta a nova pesquisa. Nas editoras maiores, com receita acima de R\$ 10 milhões, o livro digital já representa 7% do faturamento.

LIVROS

Venda de livros digitais cresce 115% em três anos, mostra pesquisa

Conta abarca tanto ebooks quanto audiolivros, soma que hoje representa 4% do mercado editorial no Brasil



25.ago.2020 às 13h05

Walter Porto[receba notíc](#)

Venda de livros digitais cresce 115% em três anos, mostra pesquisa

Conta abarca tanto ebooks quanto audiolivros, soma que hoje representa 4% do mercado editorial no Brasil

25.ago.2020 às 13h05

O mercado editorial aumentou em 115% seu faturamento com [conteúdo digital](#) de 2016 a 2019, mostra uma pesquisa da Nielsen feita em parceria com a Câmara Brasileira do Livro e o Sindicato Nacional dos Editores de Livros, divulgada nesta terça-feira.

ÁREAS DE ATUAÇÃO - on/offline

- **Mercado Publicidade** - através de anúncios, esforços de comunicação, campanhas publicitárias, apresentações, endomarketing e comunicação geral nas áreas de produtos, comércio e serviços - on/offline. **Clientes: agências de publicidade ou similares do setor ou diretamente com as empresas.**

CAMPANHAS PUBLICITÁRIAS

MATERIAIS IMPRESSOS EM GERAL

ANÚNCIOS REVISTAS E MÍDIAS DIGITAIS

COMERCIAIS DE TV E MÍDIA DIGITAL

BACK LIGHTS

BANNERS

OUTDOORS

OUTROS

ILUSTRAÇÕES NA PUBLICIDADE



Rodrigo Vieira e Roberto Fernandez



CKZ Design - Carlos K. Zampilis



Rafaell Battella



6B Estúdio



Jacy Lopes

ÁREAS DE ATUAÇÃO - on/offline

- **Promoção** - campanhas promocionais, material geral de comunicação e ponto de venda, logomarcas de promoções, brindes etc - on/offline.

Cliente: agências de promoção, eventos ou comunicação ou diretamente com empresas.

CAMPANHAS PROMOCIONAIS

CATÁLOGO

DISPLAYS

FLAGS

EMBALAGENS PRODUTOS EM PRO-

PASTAS

MOÇÃO

FOLDERS

FAIXA DE GÔNDOLA

ADESIVO

ETIQUETAS

MARCA PÁGINA

BANDEIROLAS

OUTROS

CALENDÁRIO

FLYER



Mockup Digital 3D - “Ilustraria”



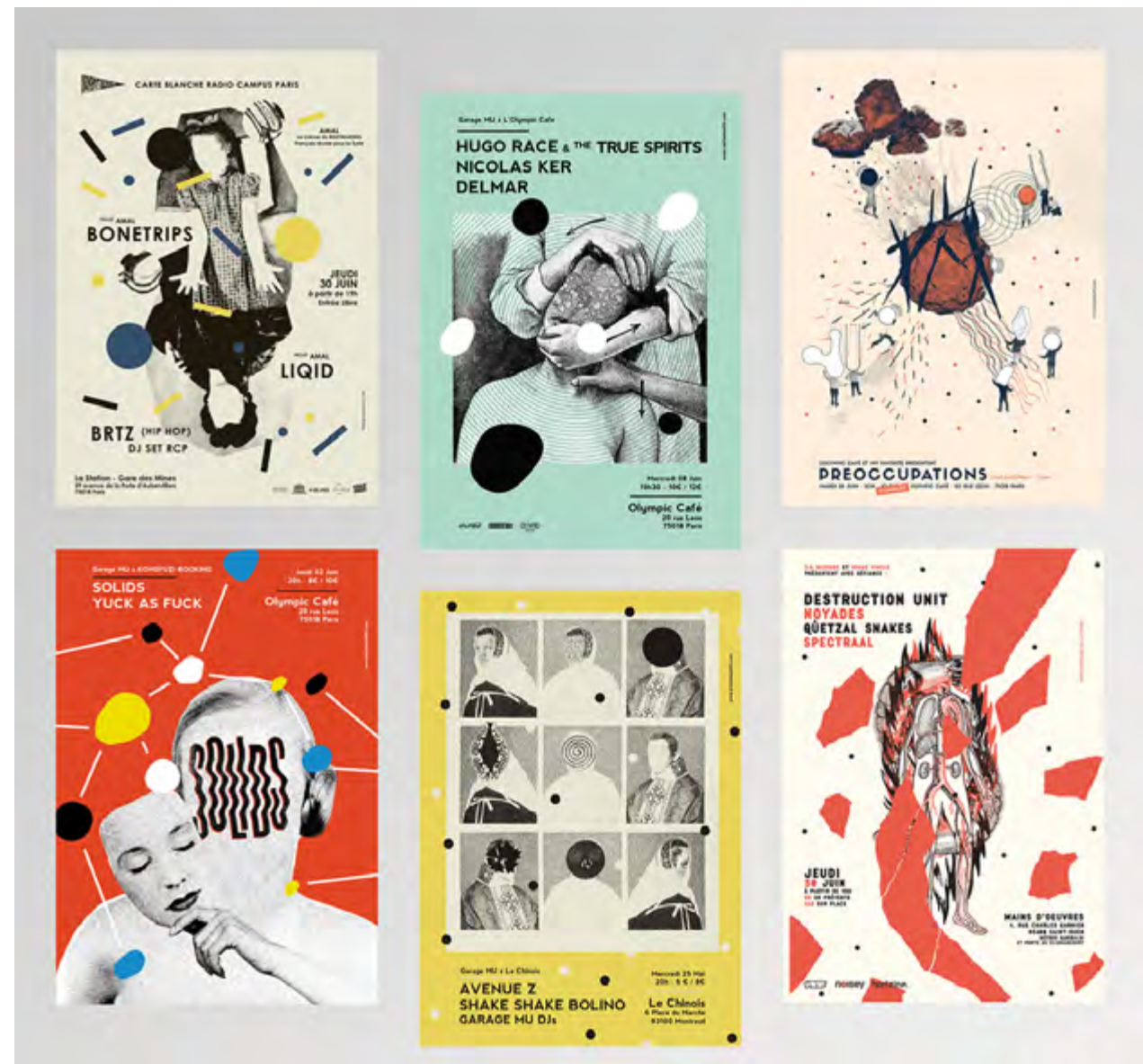
Ilustração 3D - “Ilustraria”



Mockup Digital 3D - “Ilustraria”

ÁREAS DE ATUAÇÃO - on/offline

- **Mercado Design:**
Comunicação visual, embalagem, rótulo, produto, materiais impressos
Cliente: Agências de design, designers ou diretamente com empresas.



Michael Sallit



Alexander Vital



Jana Glatt



Raiane Giroto



Zim&Zou



Jacques & Lise

• Games

AS 10 MAIORES EMPRESAS DE VIDEOGAME DO MUNDO EM 2021:

1. Receita de jogos da SONY : \$ 25,0 bilhões
2. Receita de jogos da TENCENT : \$ 13,9 bilhões
3. Receita de jogos NINTENDO : \$ 12,1 bilhões
4. Receita de jogos da MICROSOFT : \$ 11,6 bilhões
5. Receita de jogos da ACTIVISION BLIZZARD : \$ 8,1 bilhões
6. Receita de jogos da ELECTRONIC ARTS : \$ 5,5 bilhões
7. Receita de jogos EPIC GAMES : \$ 4,8 bilhões
8. Receita de jogos INTERATIVOS TAKE-TWO : \$ 3,1 bilhões
9. Receita de jogos SEGA SAMMY : \$ 2,3 bilhões
10. Receita de jogos BANDAI NAMCO : \$ 2,2 bilhões

FONTE:

GAMEVICIO



Jogos para PS4 - Sony



Tencent



Projetista: Masahiro Sakurai
Estúdio: Nintendo
Desenvolvedores: Sora Ltd., BANDAI NAMCO
Studios, Nintendo Entertainment Planning & Development

▲■ NEGÓCIOS OX & GAMES.

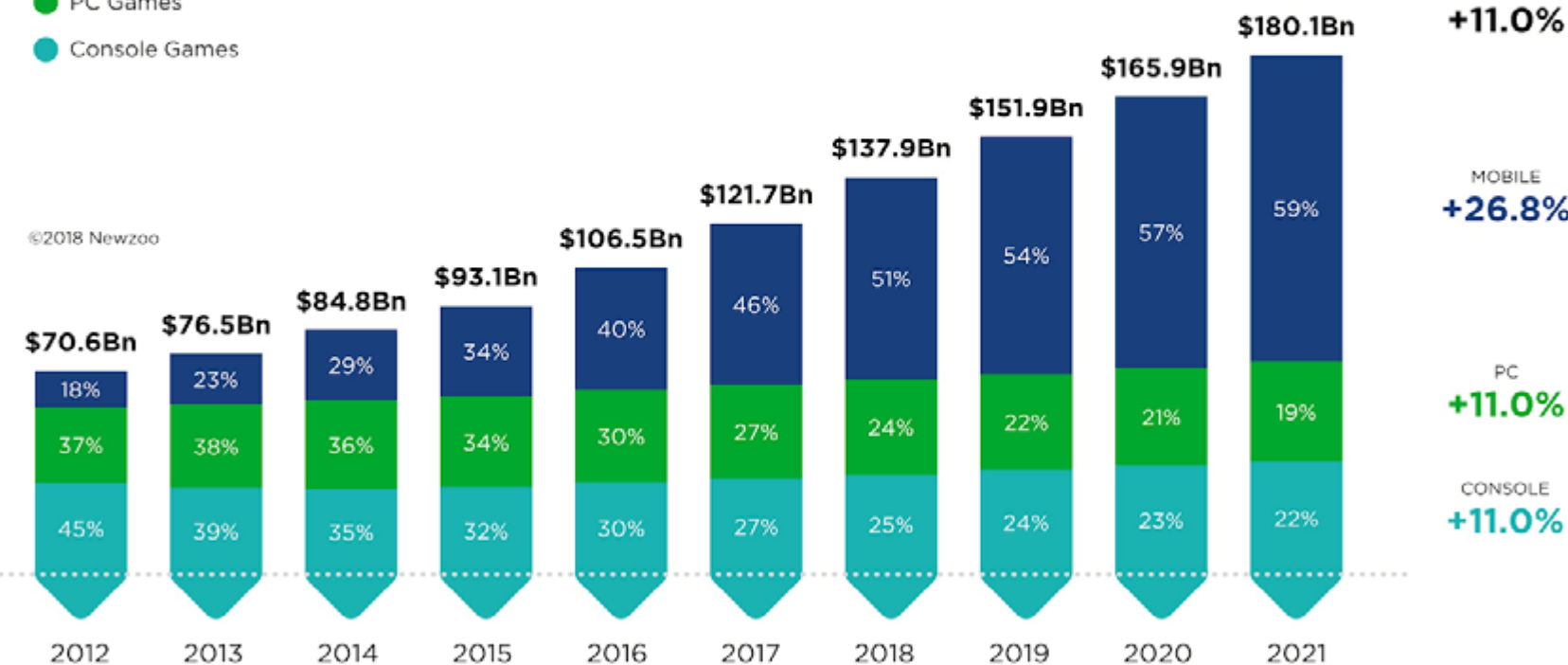


Projeção De Faturamento Da Indústria Dos Games Chega Em \$174BI Para 2020



2012-2021 GLOBAL GAMES MARKET REVENUES PER SEGMENT 2012-2021 WITH COMPOUND ANNUAL GROWTH RATES

- Mobile Games
- PC Games
- Console Games

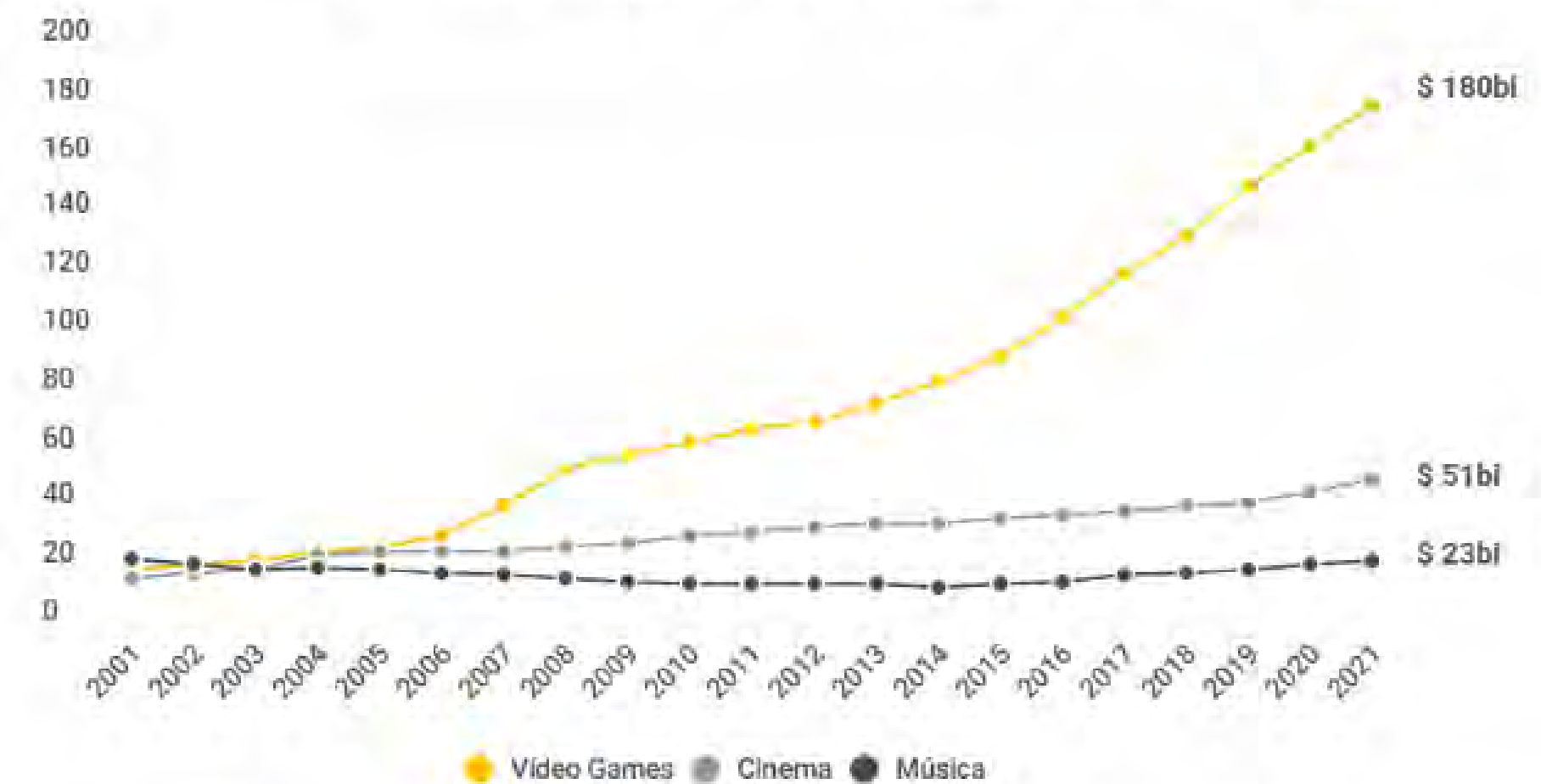


Source: ©Newzoo | April 2018 Quarterly Update | Global Games Market Report
newzoo.com/globalgamesreport

newzoo

Investing.com

Receitas de vídeo games comparado com Cinema e Música

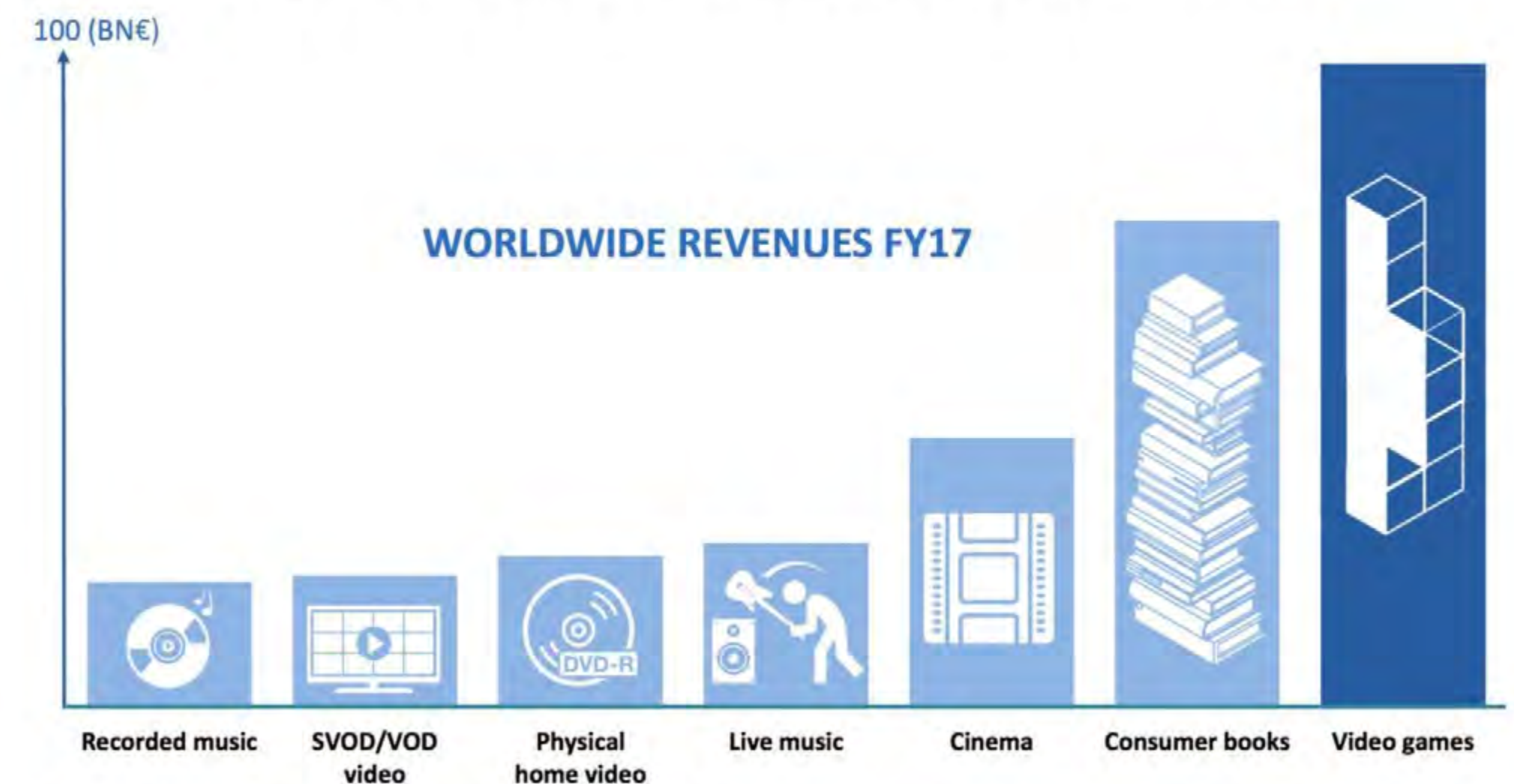


Fonte: Newzoo; GS e XP Investimentos. Data base: 2017 em dólares

Fonte: Newzoo; GS e XP Investimentos



VIDEO GAME IS THE LARGEST SEGMENT IN ENTERTAINMENT



Source: Ubisoft estimates based on NPD, GfK, App Annie, Mc Kinsey, PwC, Goldman Sachs

Gráfico baseado em múltiplas pesquisas e divulgado pela Ubisoft

- Animação



Start Anima



Illumination Entertainment Studio



Walt Disney Movies Animated



DreamWorks Animation



Pixar Animation Studios

- Comics



Dynamite Entertainment



Marvel Comics



DC Comics



Oni Press



Black Bull
Artist: Carlos Ezquerra

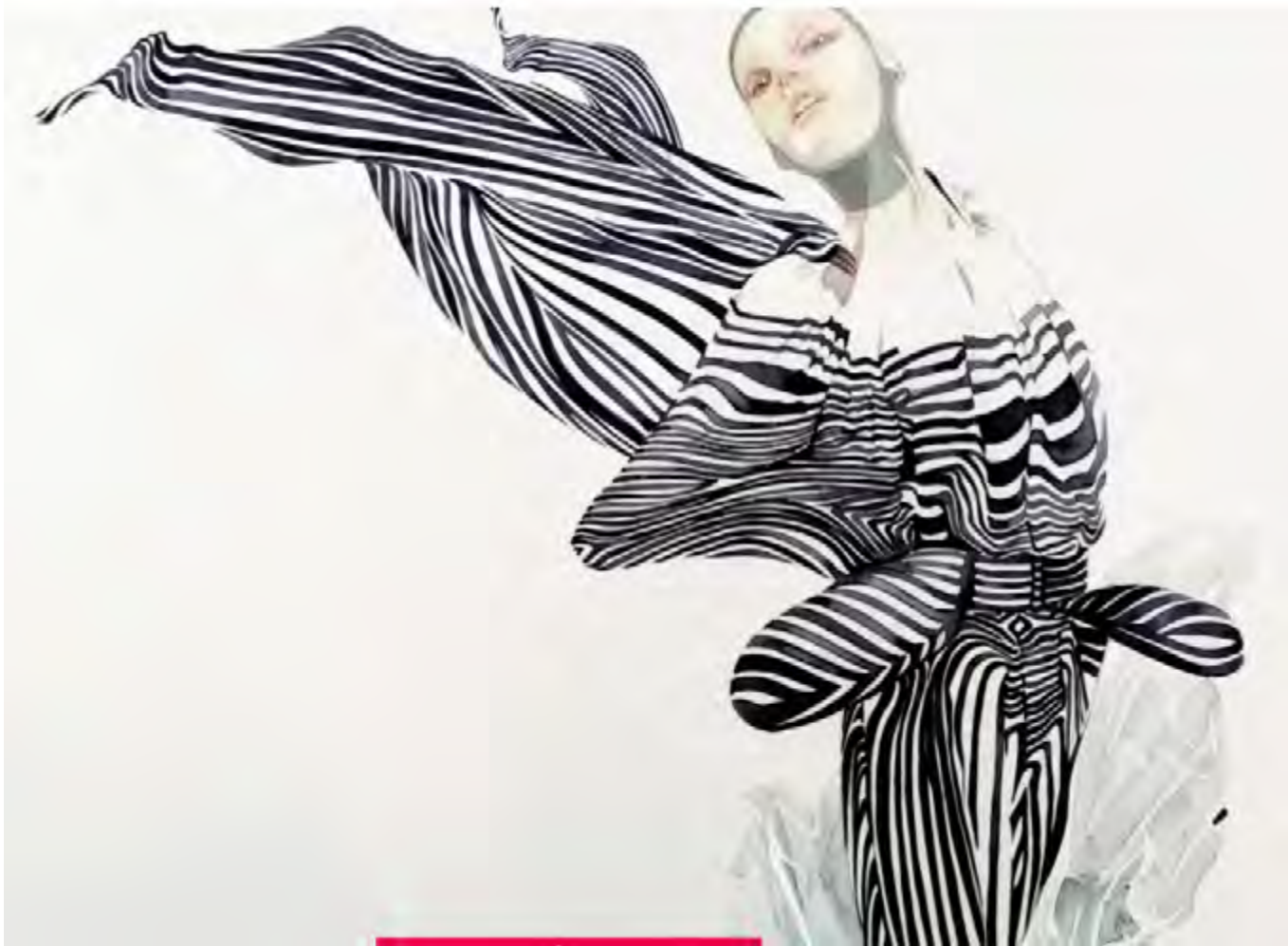
- Moda/croquis
- Moda



Yves Saint Laurent



Clodovil



Nuno da Costa

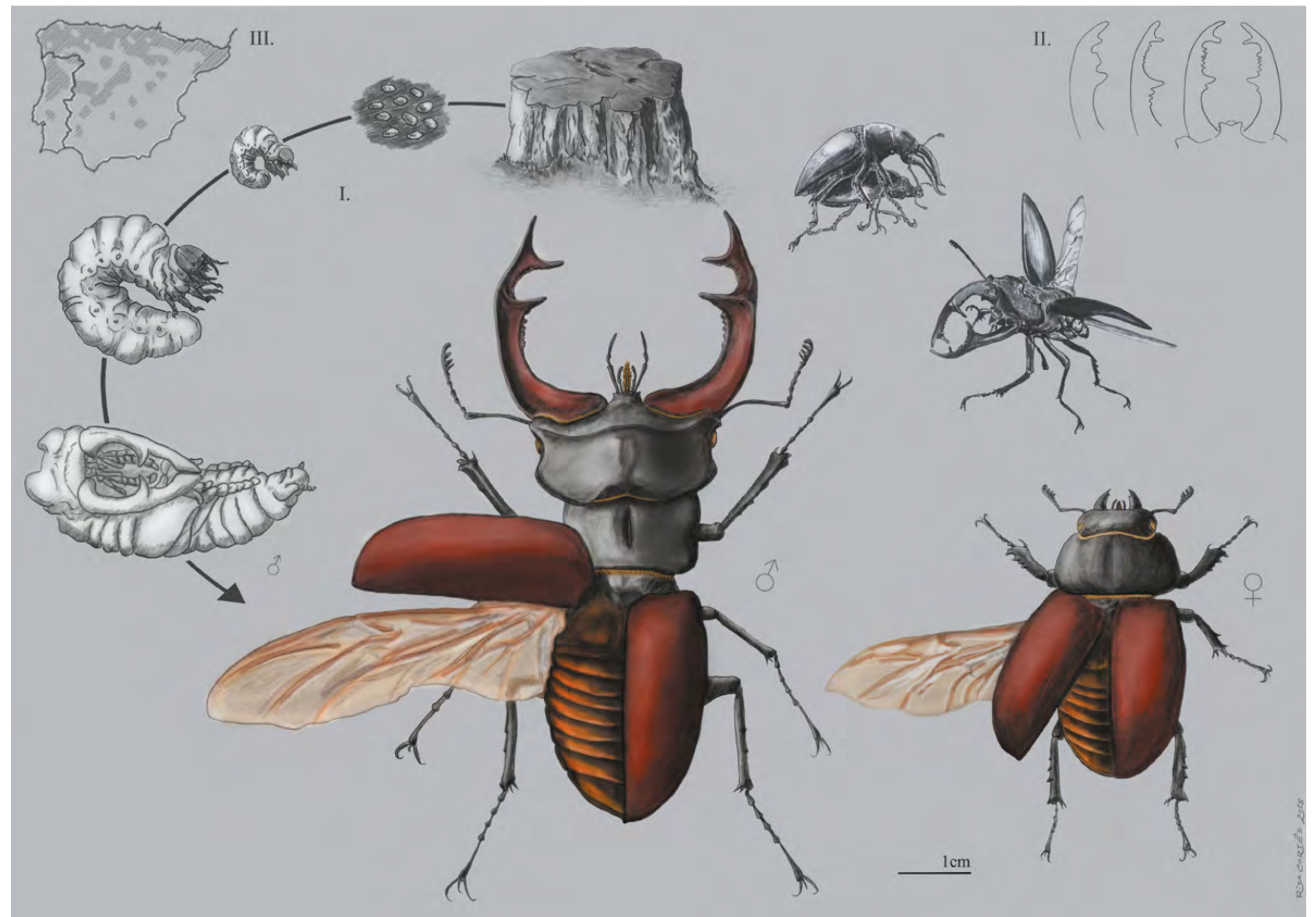


David Downton

- Ilustração científica



Matha Iserman

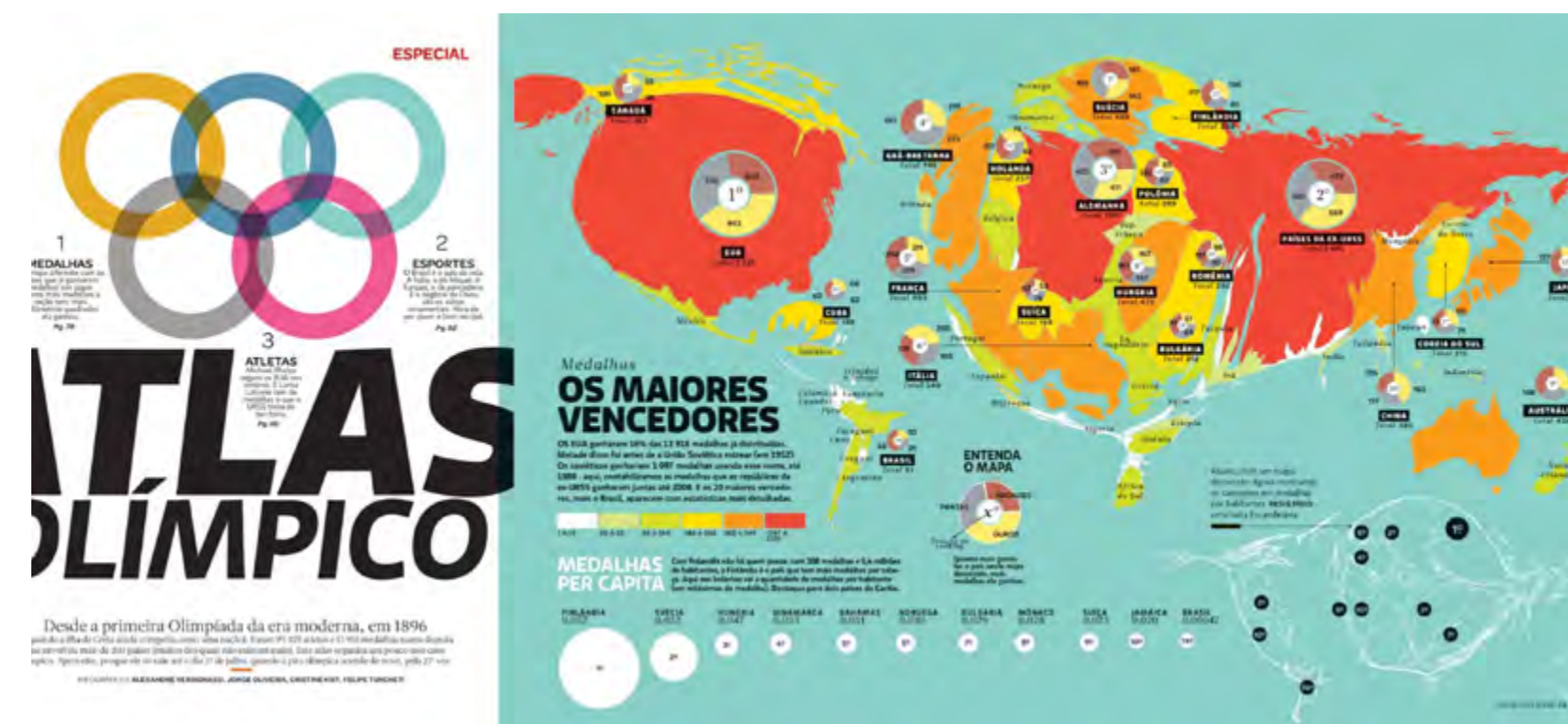
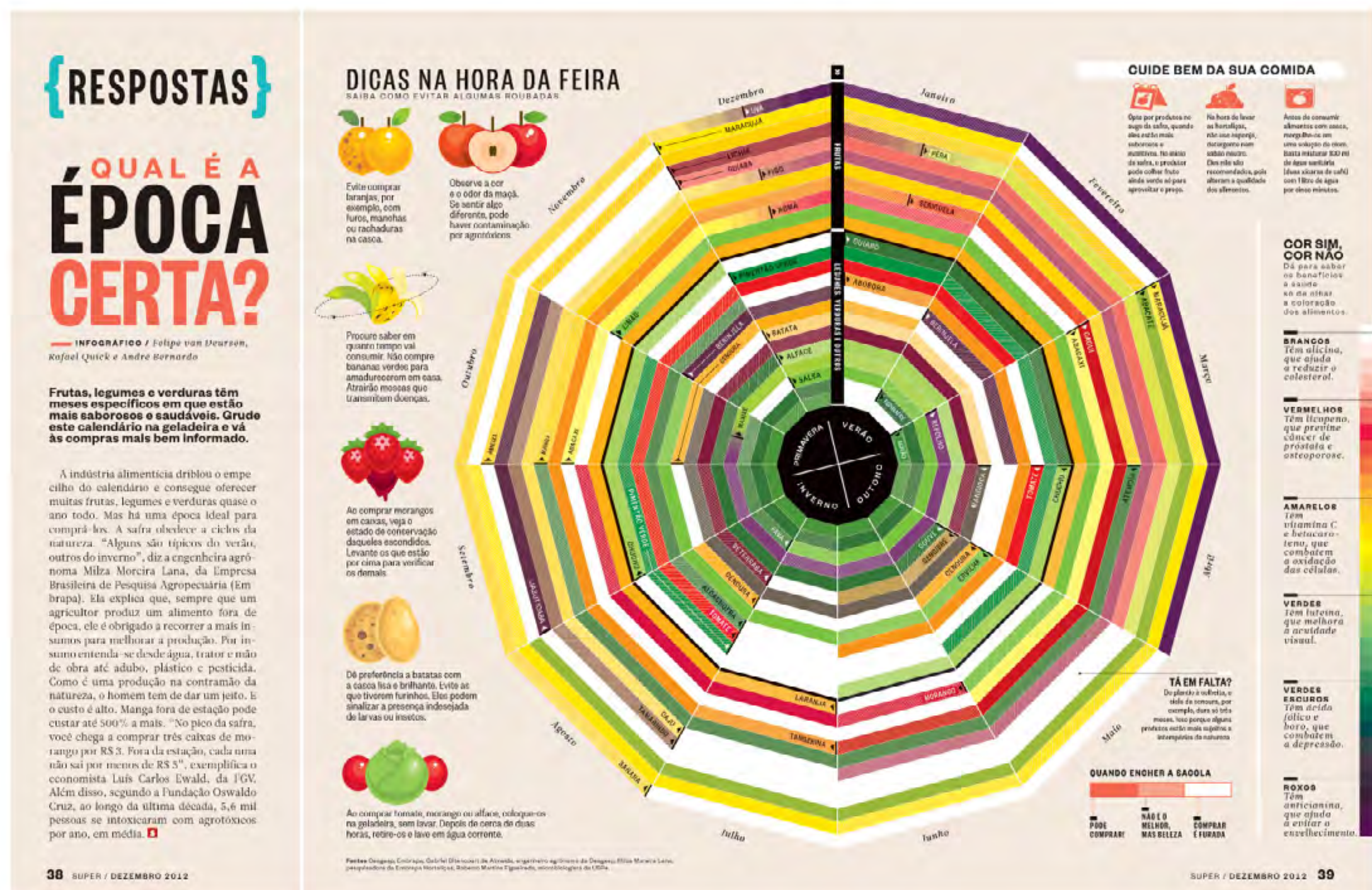


Rita Cortês de Matos

• Infografia



Rica Ilustração e Design



Infográficos da Revista SuperInteressante

ÁREAS DE ATUAÇÃO - on/offline

- **Produtos** - objetos de utensílio e design, moda, decoração, utilitário, brindes etc. Infinitas possibilidades de criação de produtos com ilustrações - Empreendedorismo.

ESTAMPARIA

TOALHA DE BANHO

TENNIS

SACOLAS

PRATOS

MADEIRA

CHIINELOS HAWAIANAS

CERÂMICA

DIVISÓRIAS

ALMOFADAS

ADESIVAGEM

OUTROS

CAMISETAS

DECORAÇÃO

TAPETES

VIDROS

UTENSÍLIOS DOMÉSTICOS

PLÁSTICOS

CANECAS

LOUÇA

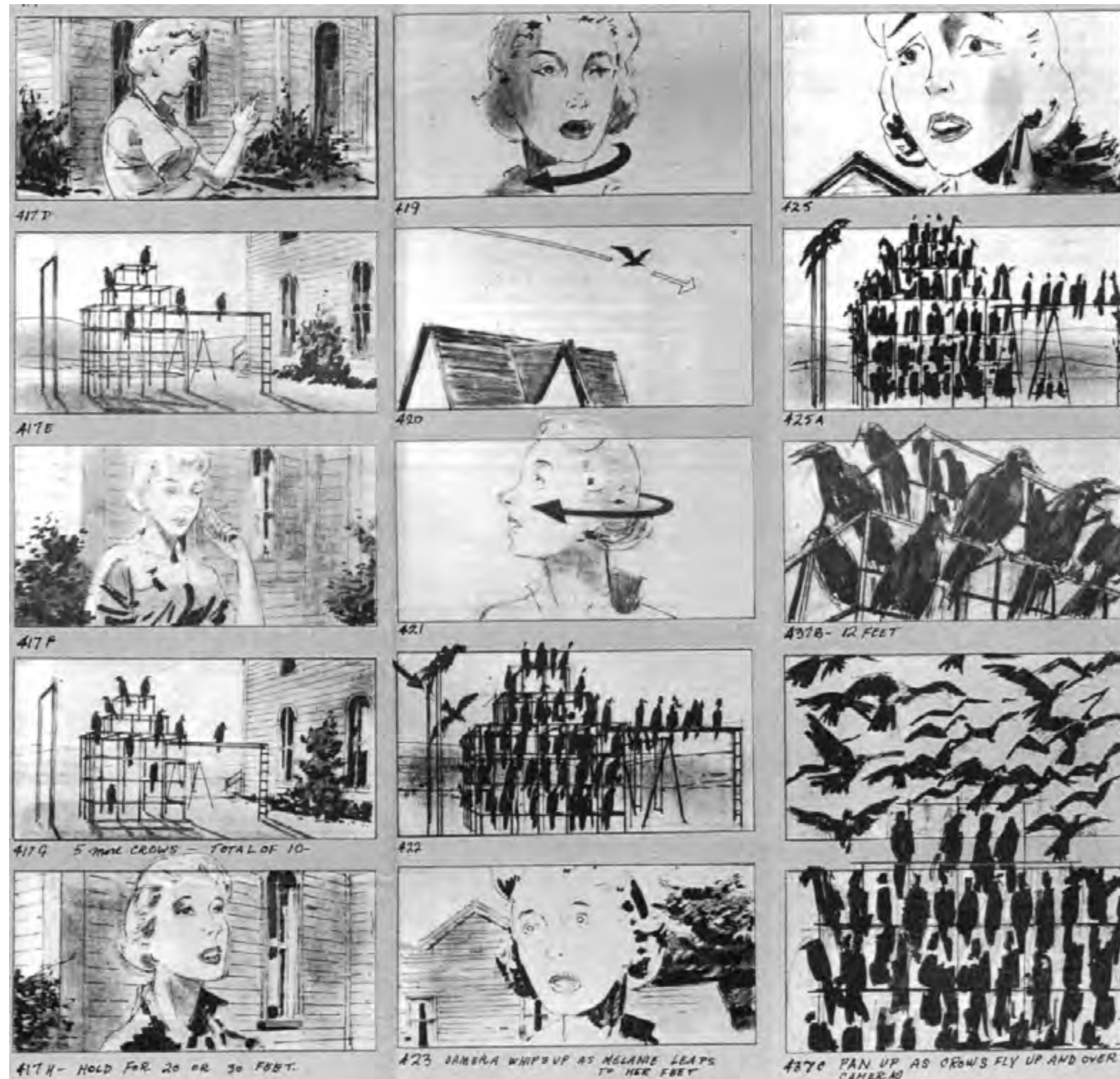
MÓVEIS

VIDRO

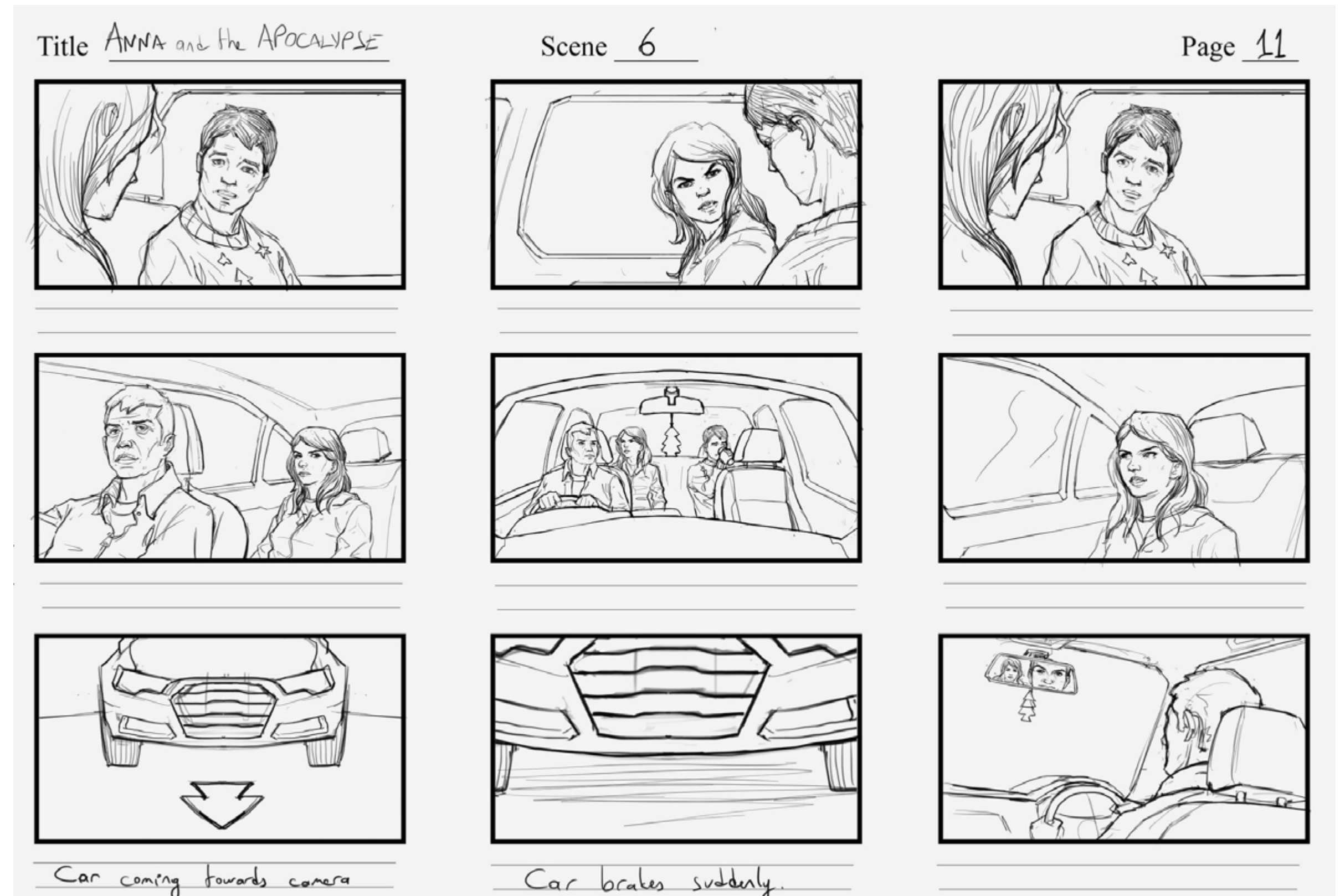
ABAJUR

CORTINAS

- Story board para publicidade e cinema



Filme: Os pássaros
Alfred Hitchcock



Omercan Cirit / ArtStation

- Decoração e interior design



Raam Atelier



Foto: divulgação Gazeta do Povo



AUTOCAD para arquitetura

<https://www.youtube.com/watch?v=WN600M8FHio>



Litogravura: (obra de Ernst Haeckel)



Gravura em metal: Manasses Muniz



Xilogravura: Pablo Borges

- Processos de redistribuição (gravura, água forte, litogravura, xilogravura etc)
- **Mercado de Arte** - Galerias de arte ou compradores, investidores ou colecionadores, exposição, venda on/offline.
- **Mercado Artesania** - Galerias de arte, mercado informal, feira “coworking” ou compradores, investidores, colecionadores e lojas on/offline
- Prazer em fazer arte*