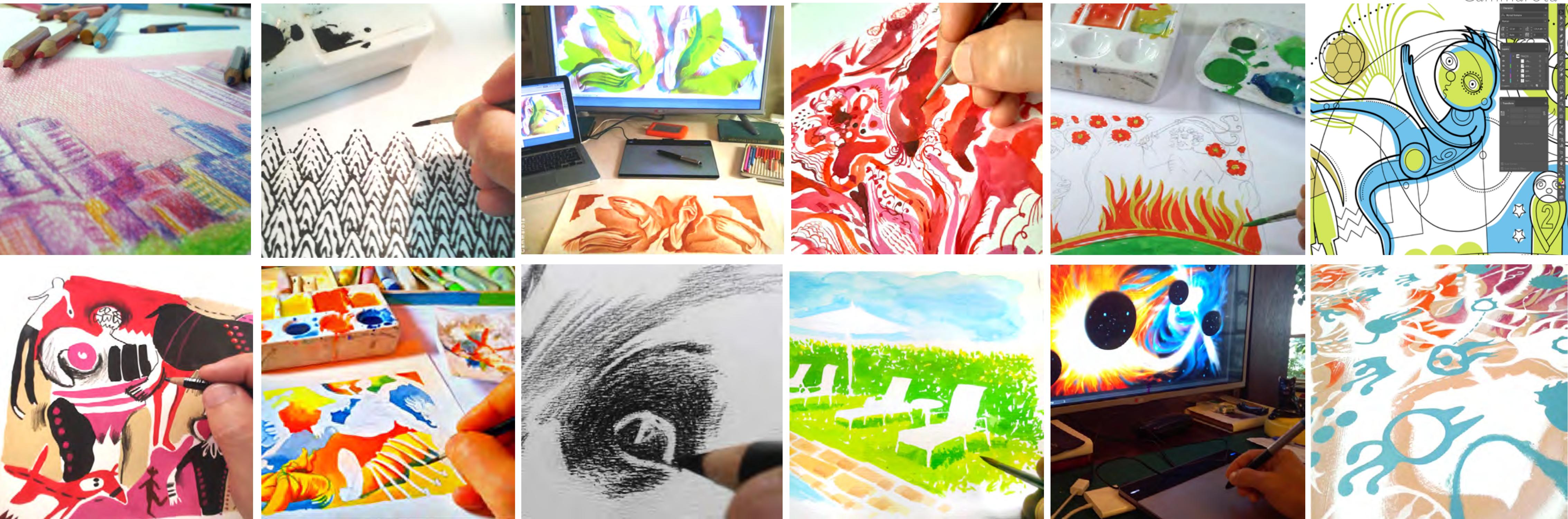


# INTRODUÇÃO À ILUSTRAÇÃO

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.



Cammarota

## - PANORAMA ATUAL

Atualmente, estamos em meio a uma revolução digital.

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

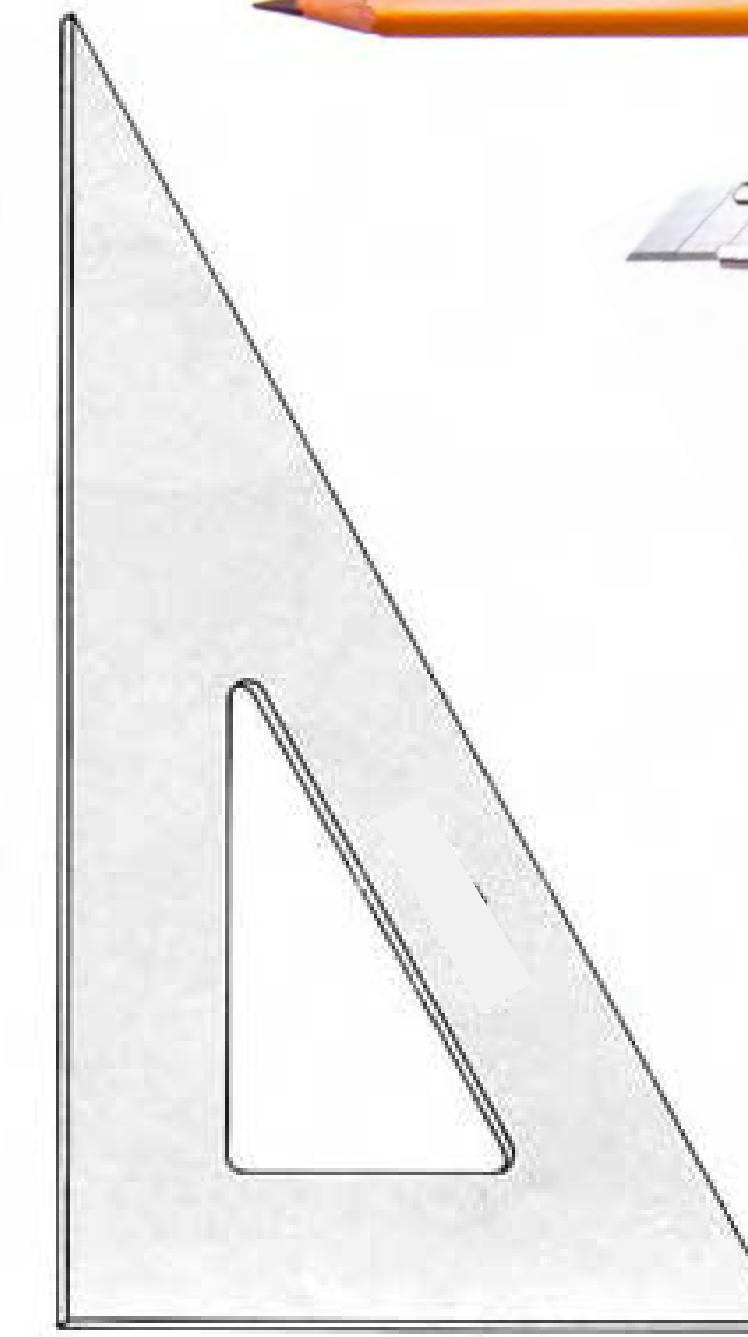
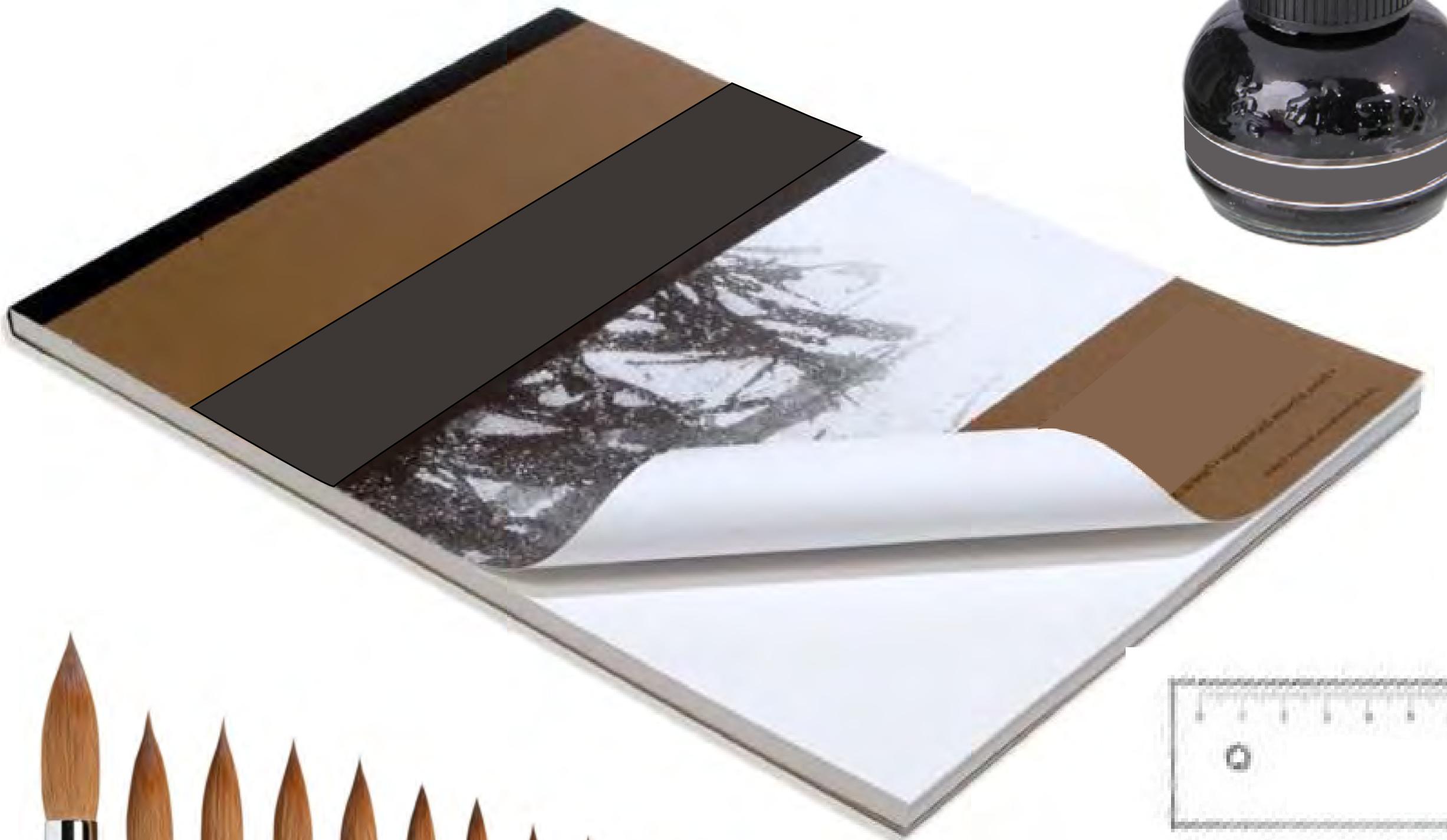
A comunicação é rápida e necessita ser eficaz para que a informação seja assimiliada.

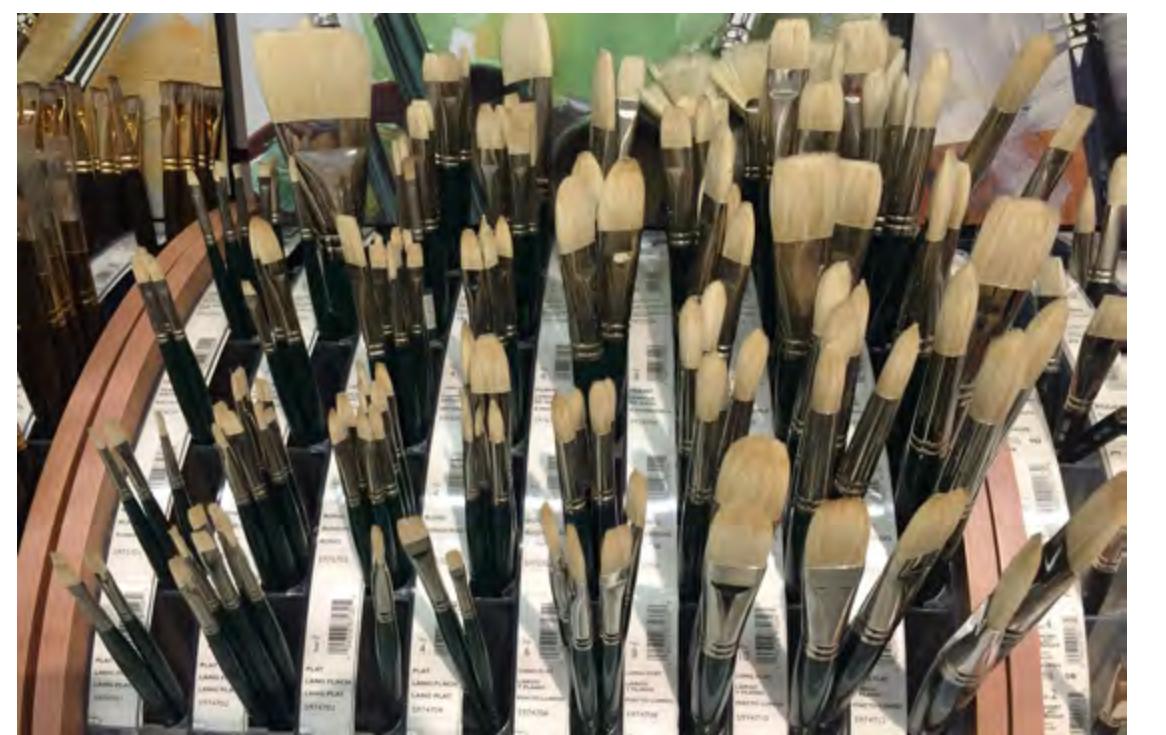
Convivemos com uma grande diversidade de linguagens, estilos, conteúdos e possibilidades de aplicações (mídias e suportes)





# O ILUSTRADOR - INSTRUMENTOS DE TRABALHO





\* Imagens loja Casa do Artista



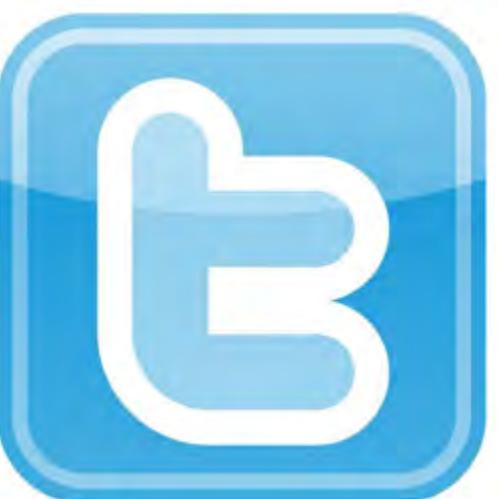
\* Imagens loja Fruto de Arte

# 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



LinkedIn



COLAB55

Instagram

Bēhance

flickr™

P Pinterest

tumblr

ARTWEEN

CARGO\*



snapchat

dribbble



Blogger™



dribbble



DEVIANT  
ART

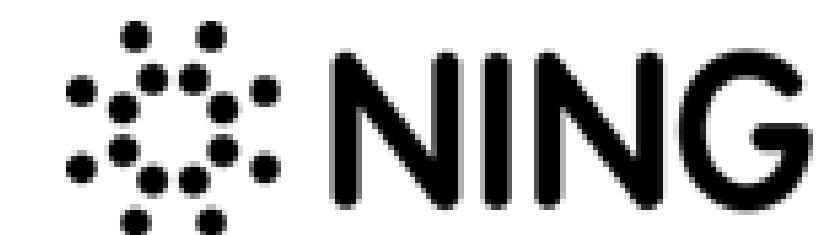
D®  
sign  
.me



COLOURlovers  
..... Fight for love in the colour revolution



ELLO



# ÁREAS DE ATUAÇÃO / MERCADOS:

Mídias: digital / impressa

## Editorial

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

## Cinema

## Animation

## Documentários

## Modelagem 3D

## Publicitário

- Clientes Corporativos
- Promoção
- Story board

## Design Gráfico

## Comércio de Produtos

## Caricatura

## Retratismo

## H/Q Comics

## Games

## Animation 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

# MERCADO EDITORIAL / JORNAIS:

FOLHA DE S.PAULO folhateen segunda-feira, 16 de novembro de 2009

Livro narra amor torto de anoréxica e um autoflagelador

DA REPORTAGEM LOCAL

**"L**idar 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 deprimiu.

Nove meses de "sentimento de incapacidade" depois, nascia 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 FELITTI)

## e foram infelizes para sempre



Ilustração Alexandre Matos

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

## CONSCIÊNCIA DO NEGRO

No festival que incita o ódio ao antirracismo contra a população negra, veja livros que discutem escravidão e formas de violência contemporâneas

DAVID CAMERON

"O que é que é? O que é que é? O que é que é?" é o lema da exposição "O que é que é?", que celebra a influência negra na cultura contemporânea. A mostra, que reúne 100 artistas negros de 20 países, é uma celebração da diversidade cultural negra, com exposições de pintura, escultura, fotografia, dança, moda e design.

Na exposição, o artista português Pedro Cunha expõe a obra "O que é que é?", que retrata um homem negro com uma máscara de palha. A obra é uma homenagem ao artista português António Carneiro, que pintou a obra "O que é que é?", que retrata um homem negro com uma máscara de palha.

"O que é que é?", que retrata um homem negro com uma máscara de palha, é uma homenagem ao artista português António Carneiro, que pintou a obra "O que é que é?", que retrata um homem negro com uma máscara de palha.

"O que é que é?", que retrata um homem negro com uma máscara de palha, é uma homenagem ao artista português António Carneiro, que pintou a obra "O que é que é?", que retrata um homem negro com uma máscara de palha.

"O que é que é?", que retrata um homem negro com uma máscara de palha, é uma homenagem ao artista português António Carneiro, que pintou a obra "O que é que é?", que retrata um homem negro com uma máscara de palha.

"O que é que é?", que retrata um homem negro com uma máscara de palha, é uma homenagem ao artista português António Carneiro, que pintou a obra "O que é que é?", que retrata um homem negro com uma máscara de palha.

"O que é que é?", que retrata um homem negro com uma máscara de palha, é uma homenagem ao artista português António Carneiro, que pintou a obra "O que é que é?", que retrata um homem negro com uma máscara de palha.

"O que é que é?", que retrata um homem negro com uma máscara de palha, é uma homenagem ao artista português António Carneiro, que pintou a obra "O que é que é?", que retrata um homem negro com uma máscara de palha.



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

Desenvolvi participação em Camões e Fábio Kather

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

Desenvolvi participação em Camões e Fábio Kather

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

Desenvolvi participação em Camões e Fábio Kather

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

Desenvolvi participação em Camões e Fábio Kather

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

Edson Ikê



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

# MERCADO EDITORIAL / JORNais / CARTUNISTAS



Aroeira



Jota Camelo

# MERCADO EDITORIAL / JORNAIS / QUADRINHOS / TIRAS



# Adão Iturrusgarai



# André Dahmer



Jean Galvão

jeangalvão



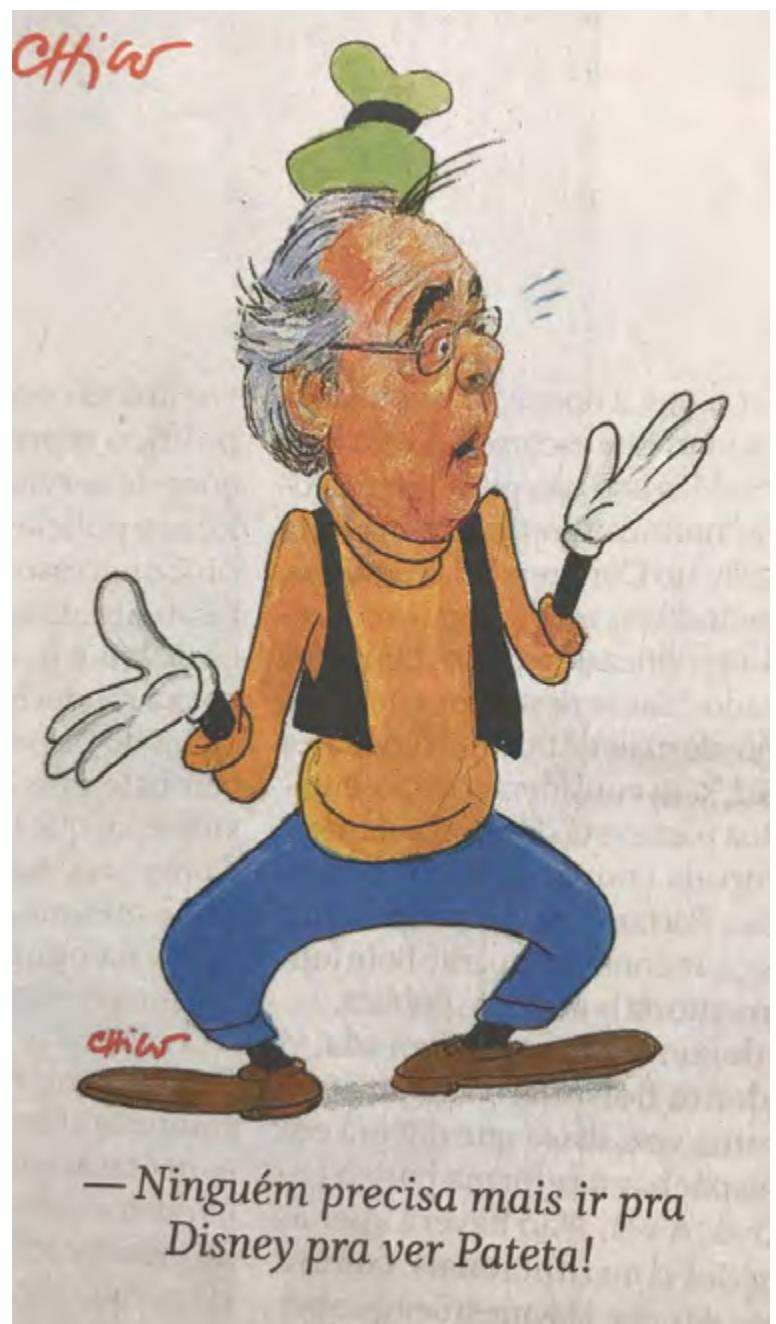
Allan Sieber



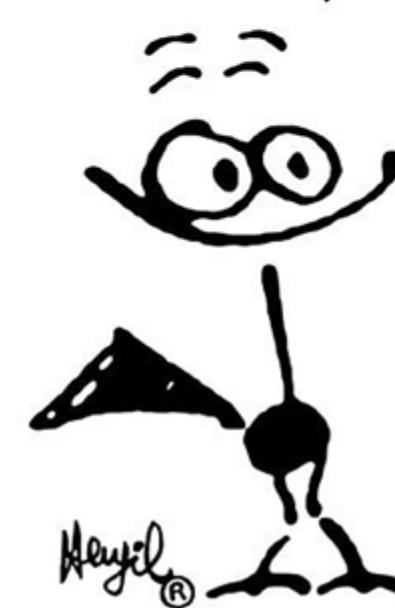
# Benett



# MERCADO EDITORIAL / JORNAIS / Charge Política



TÔ VENDO UMA  
ESPERANÇA!



Henfil  
1944 - 1988



# MERCADO EDITORIAL / CARICATURAS



Cau Gomez



Monica José Martins dos Reis



Luís Carlos Fernandes

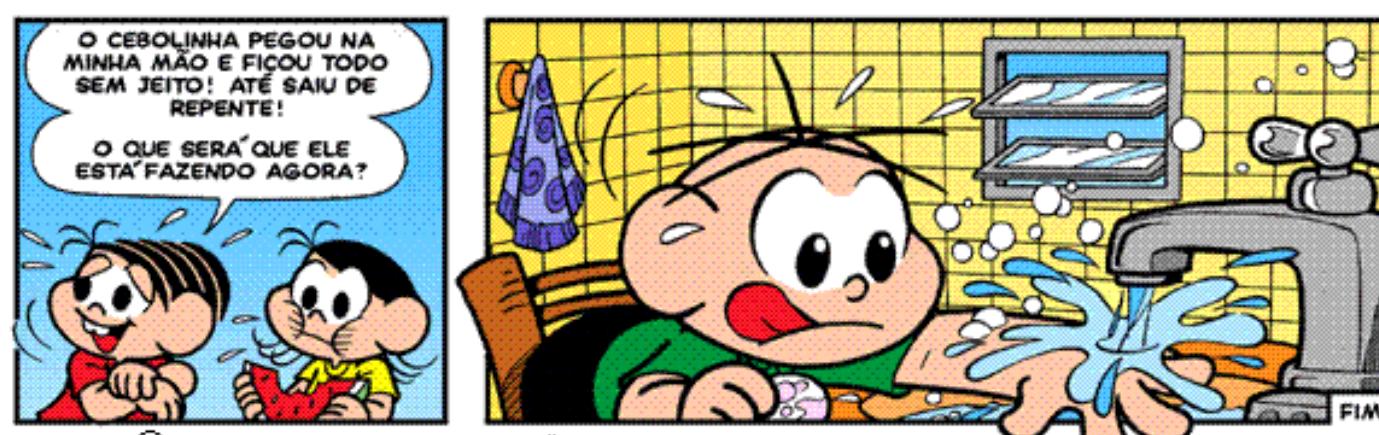
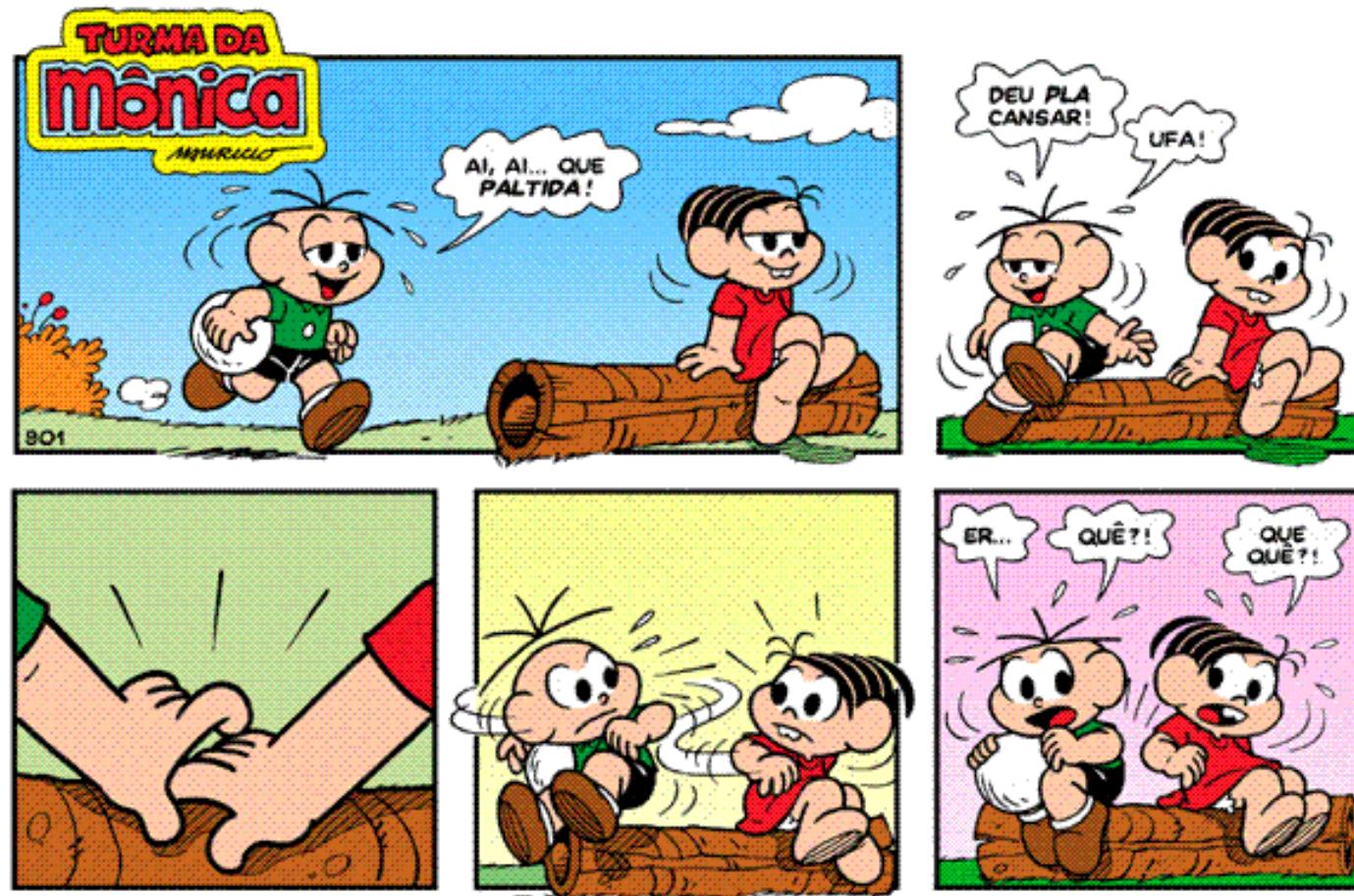


Tiago Hoisel



Tom Richmond

# MERCADO EDITORIAL / QUADRINHOS

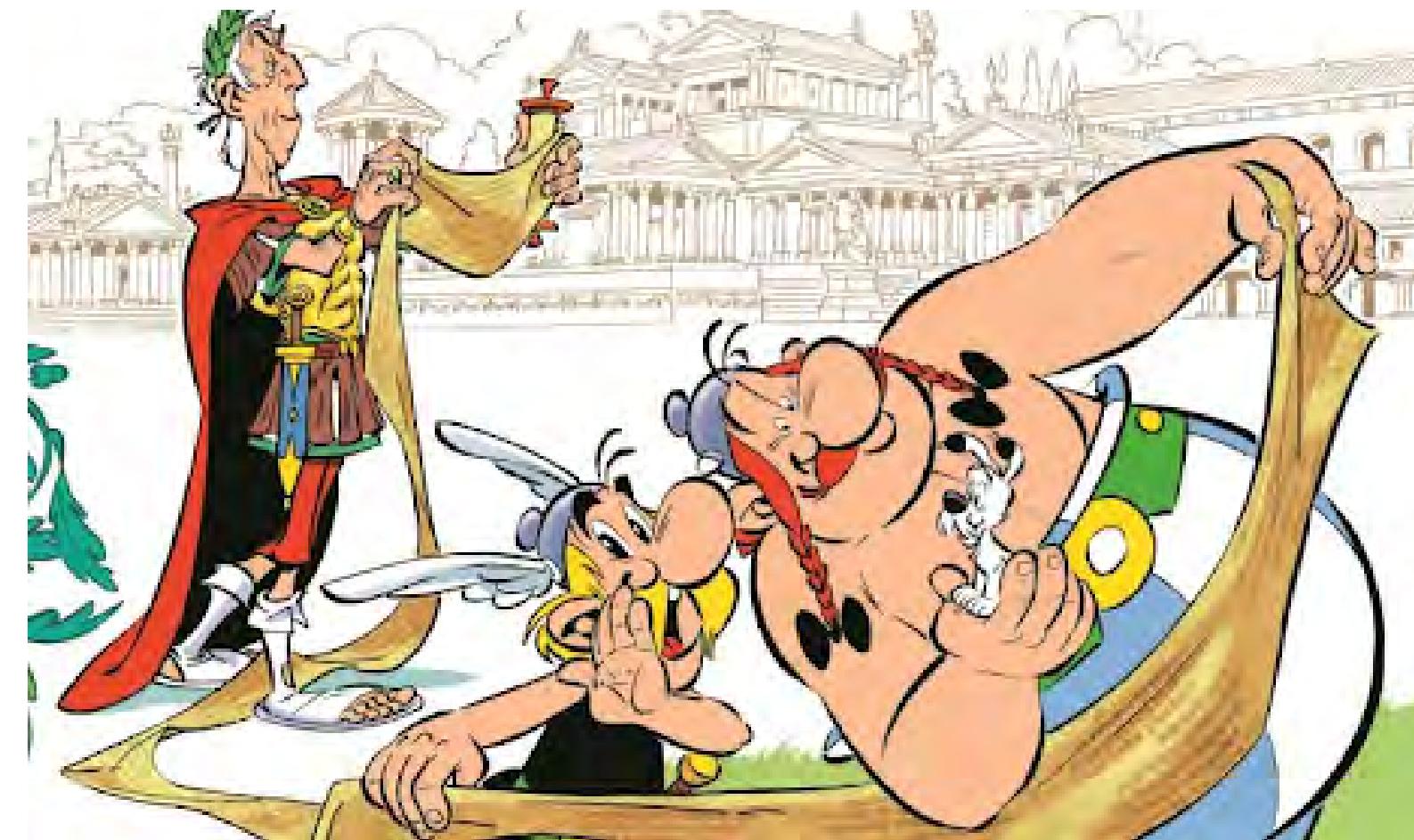


Copyright © 2001 Mauricio de Souza Produções Ltda. Todos os direitos reservados.

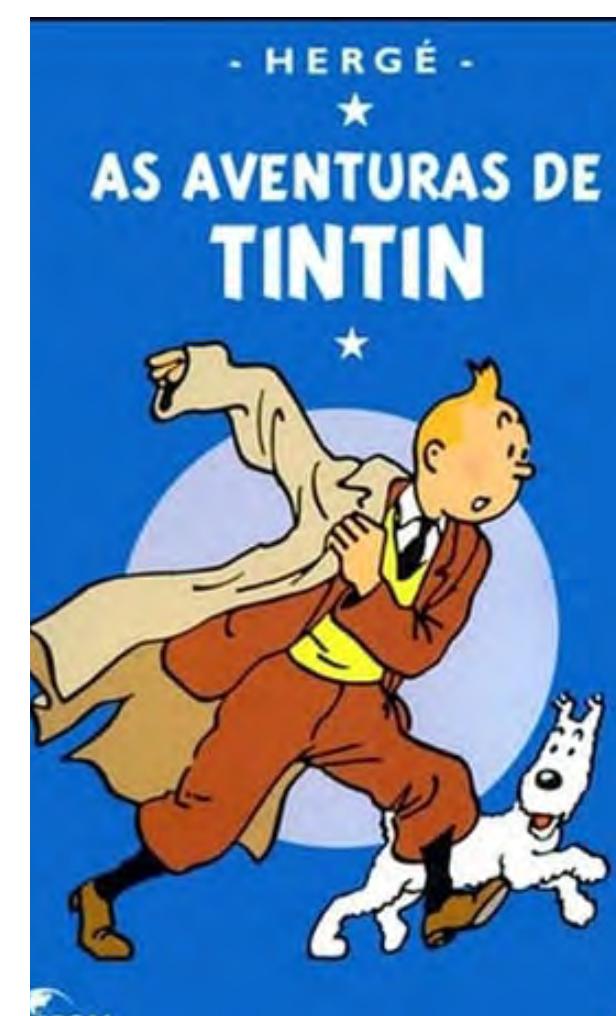
Mauricio de Souza



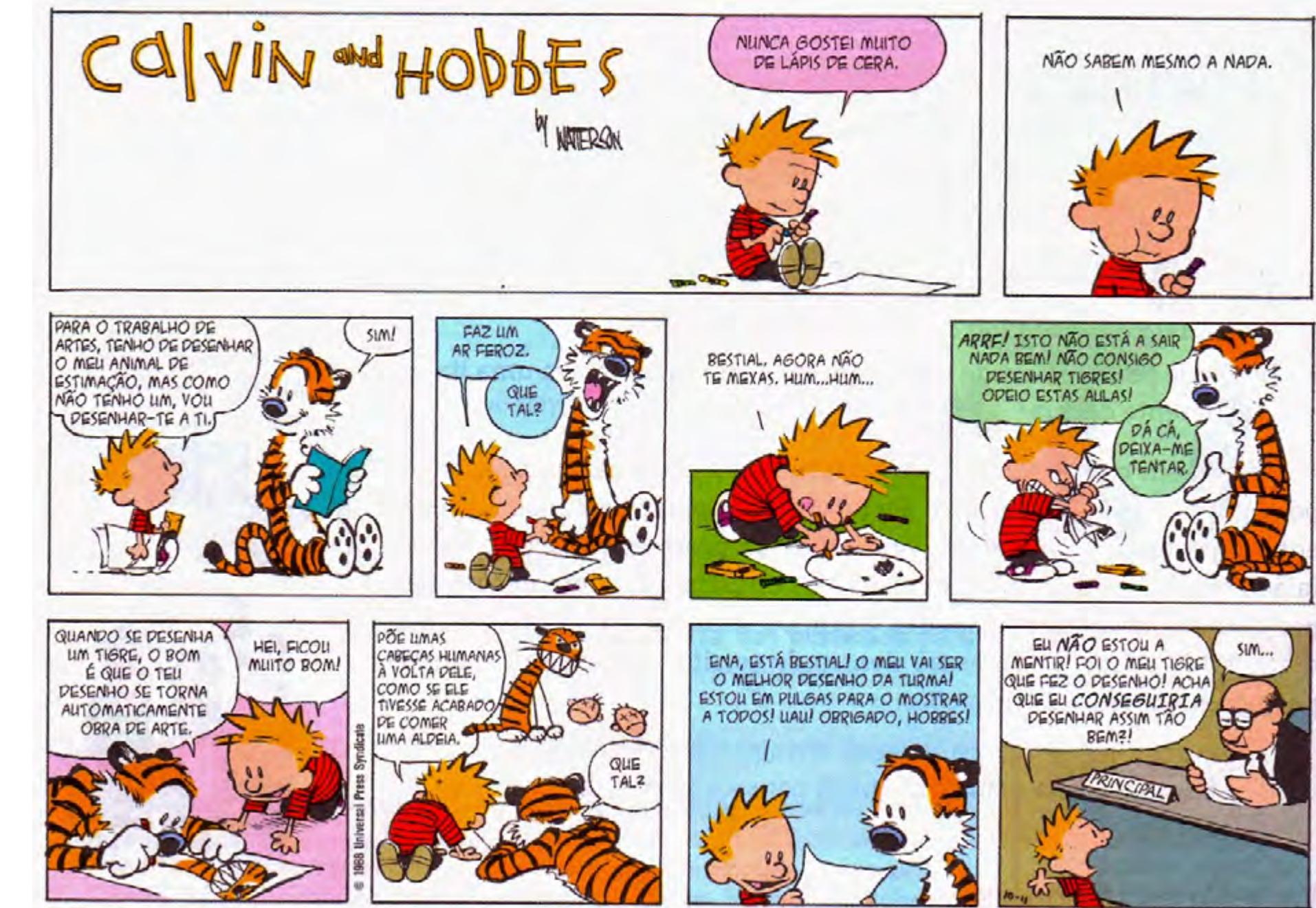
Jim Davis



Goscinny e Uderzo



Hergé



Bill Watterson



Quino

# 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

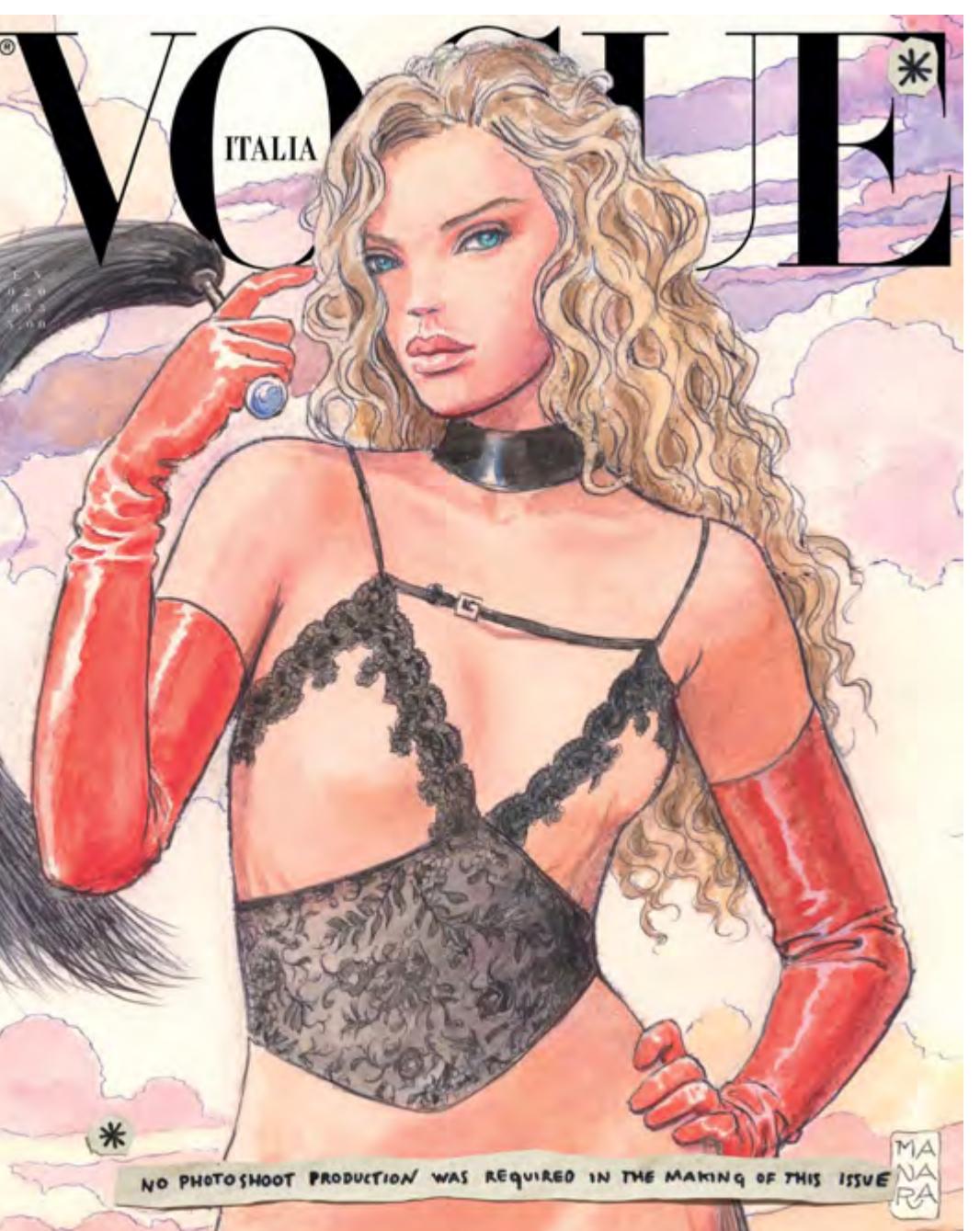
illustrator Kohei Shioi collected

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



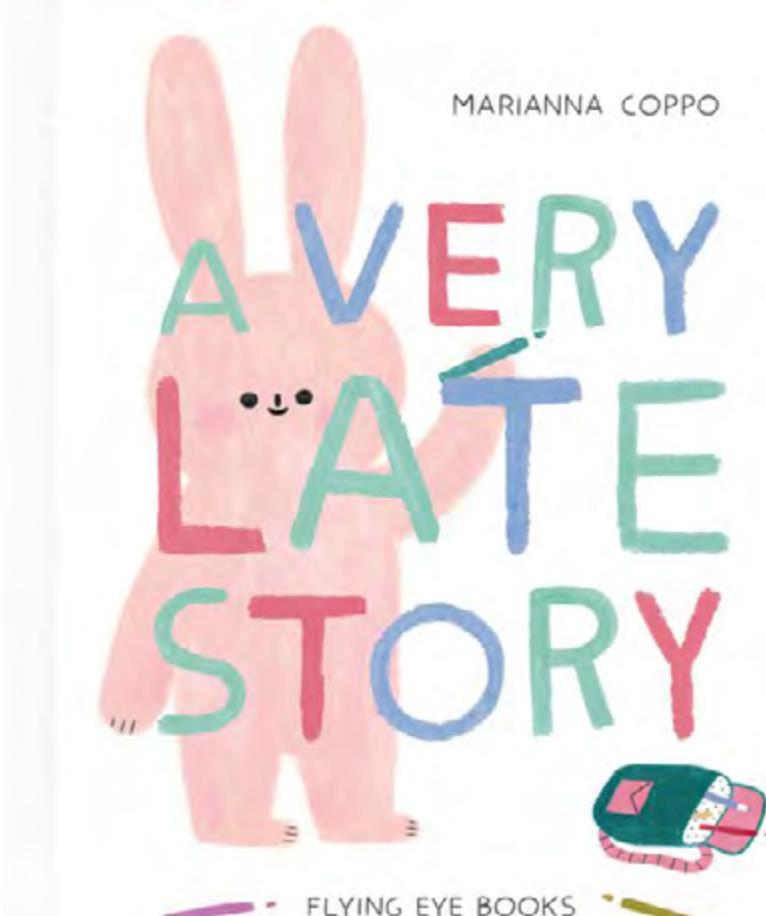
Vanessa Beecroft

# 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.**



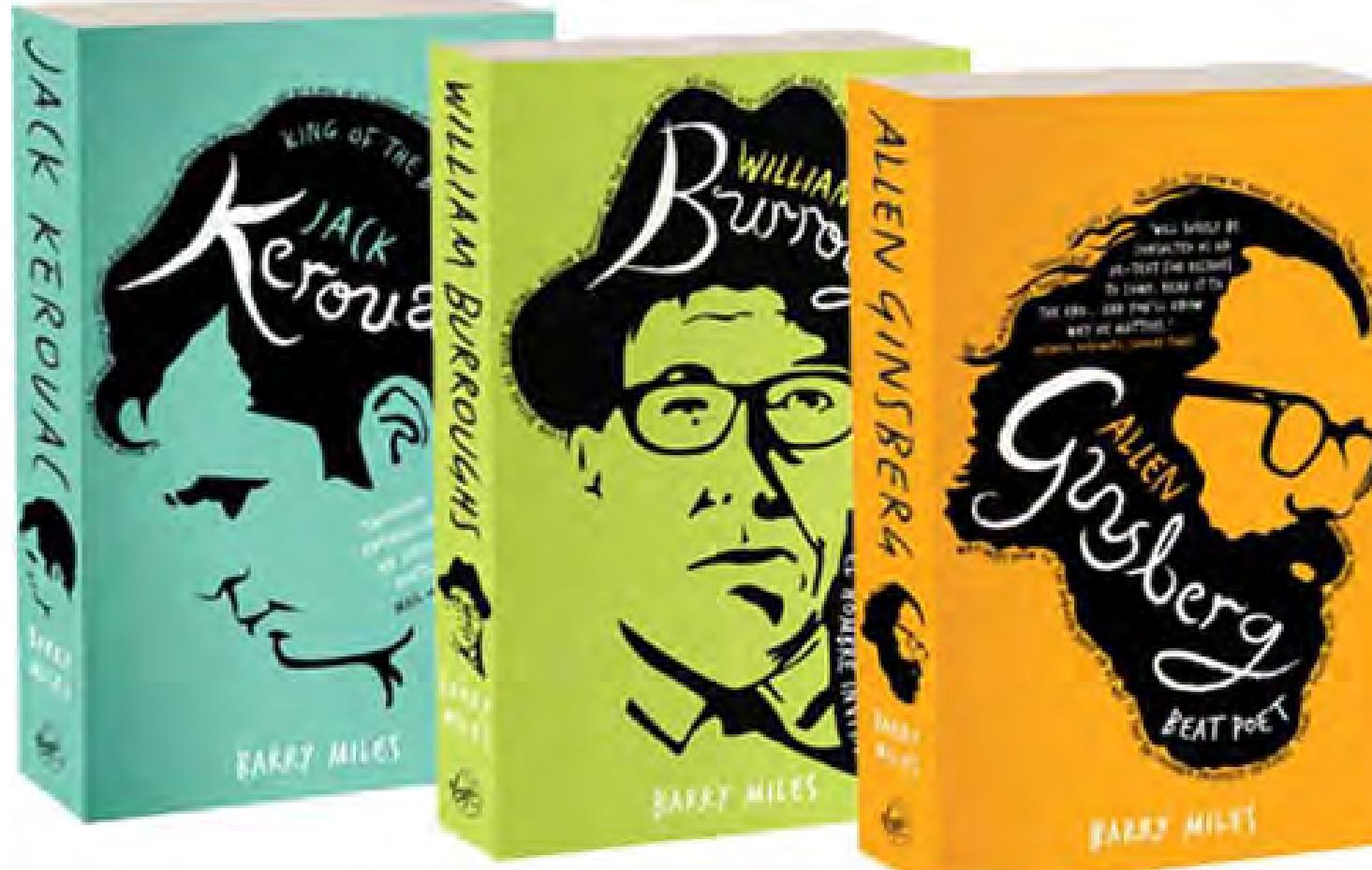
Marianna Coppo



Olly Moss



Oliver Jeffers



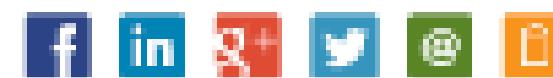
Lucy Stephens



Karl James Mountford

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

Por Isabela, da revista [PUBLISHNEWS](#)



A conclusão está noatório *Portal do Varejo de Livros no Brasil*.

Crescimento foi de 4,4% em valor e de 0,8% em volume.

## 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

## FOLHA DE S.PAULO



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



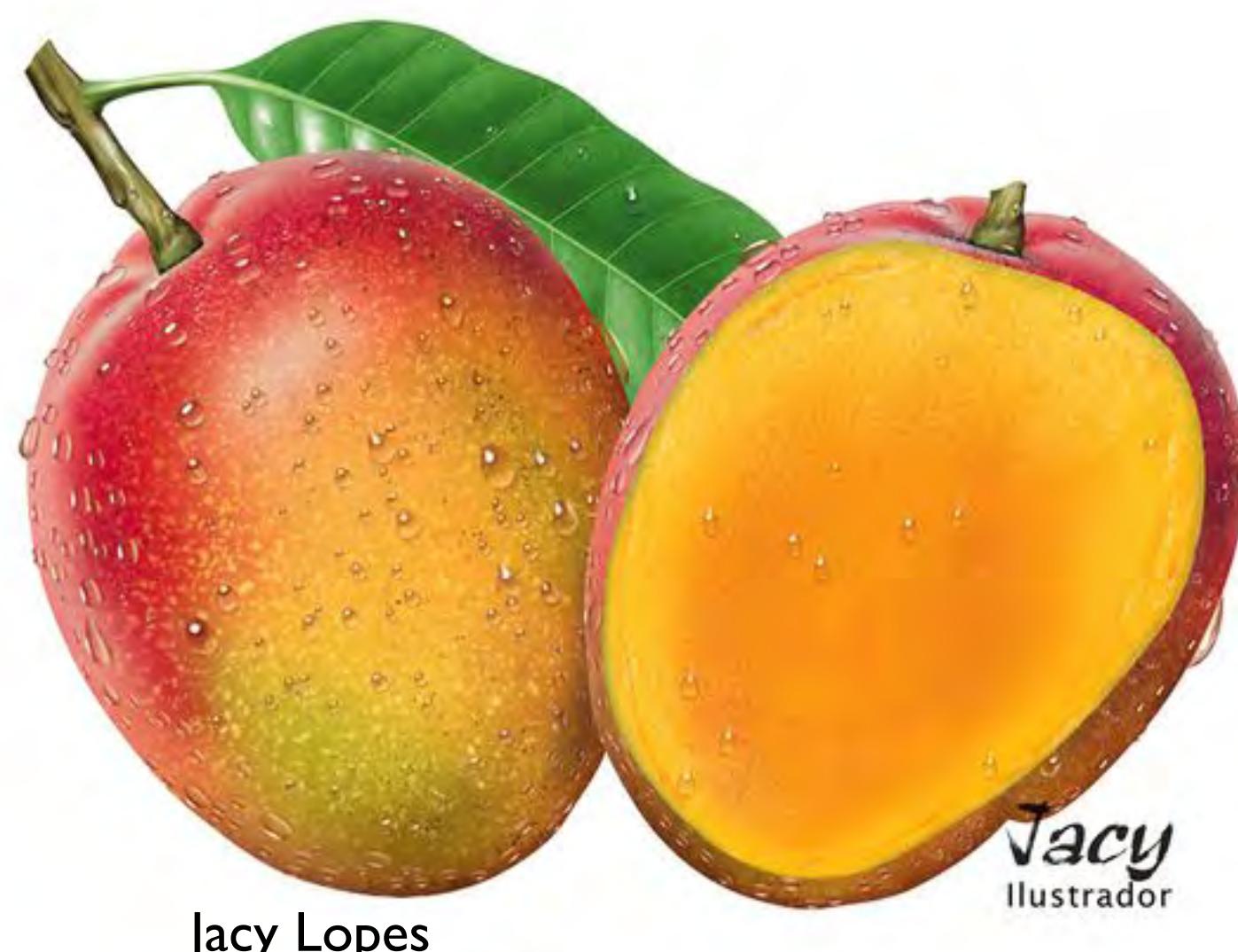
Rodrigo Vieira e Roberto Fernandez



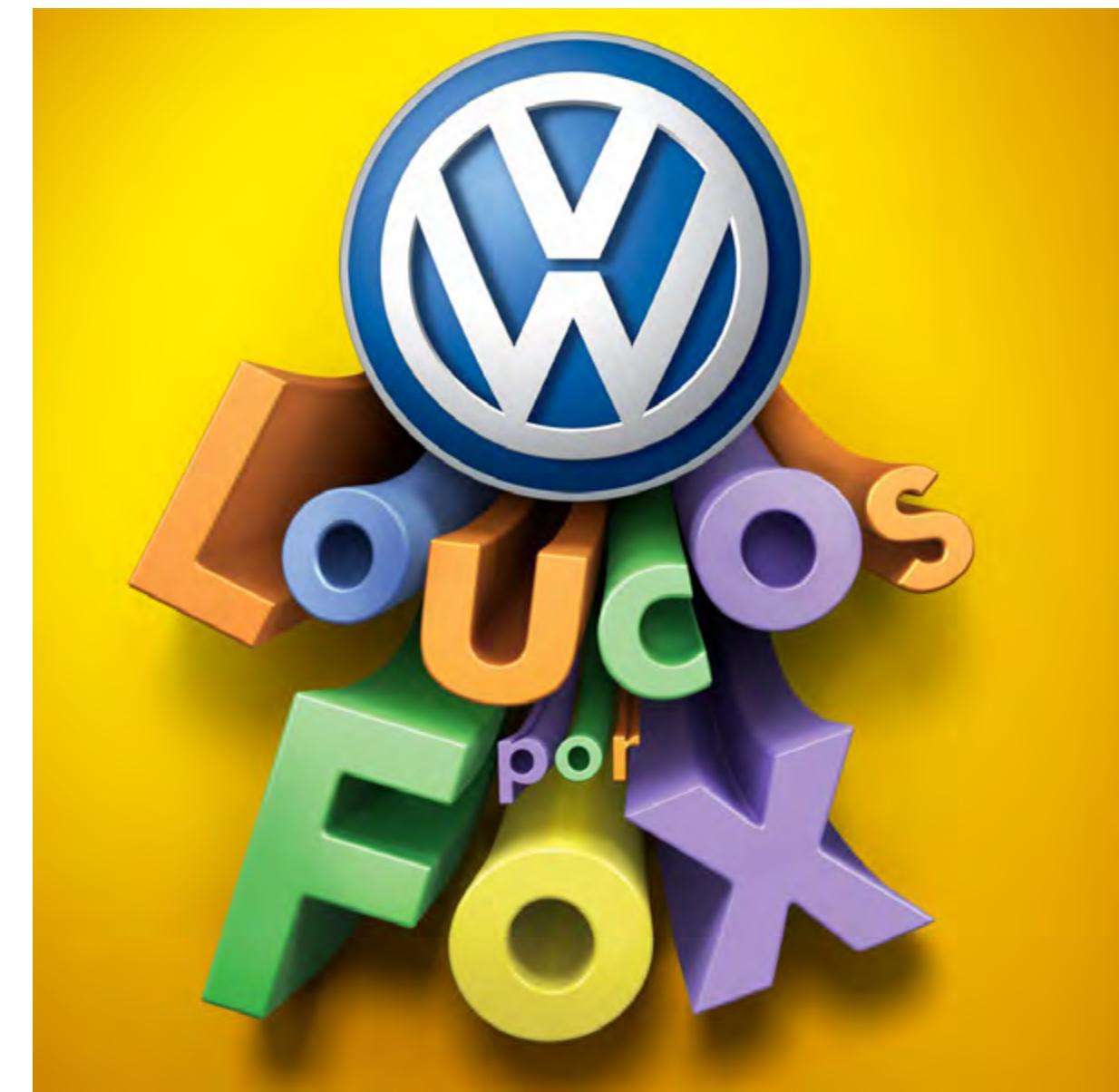
CKZ Design - Carlos K. Zampilis



Rafaell Battella



Jacy Lopes



6B Estúdio

## 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

DISPLAYS

EMBALAGENS PRODUTOS EM PROMOÇÃO

FAIXA DE GÔNDOLA

ETIQUETAS

BANDEIROLAS

CALENDÁRIO

FLYER

CATÁLOGO

FLAGS

PASTAS

FOLDERS

ADESIVO

MARCA PÁGINA

OUTROS



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 Girotto



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: **GAME VÍCIO**



Jogos para PS4 - Sony



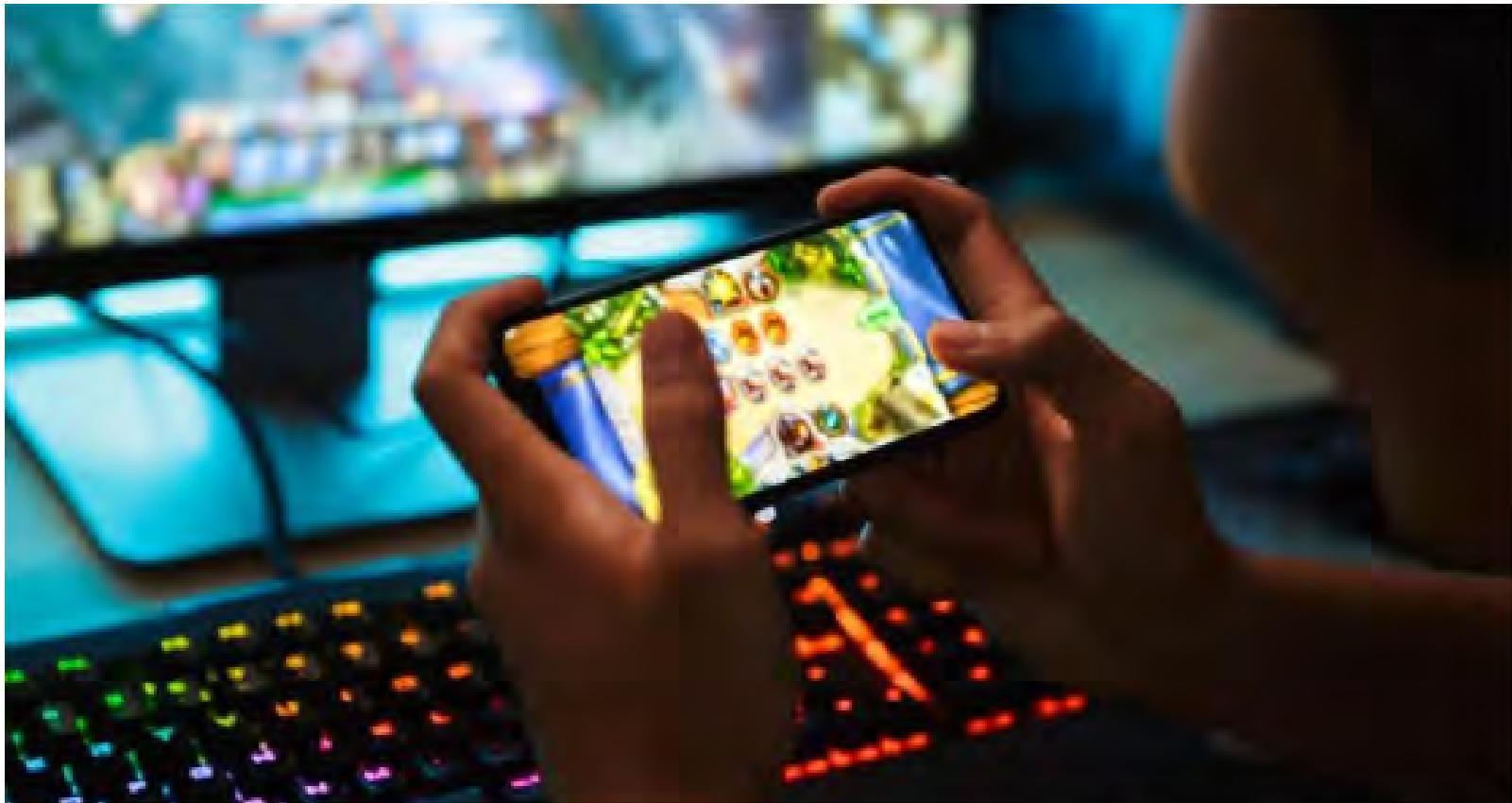
Tencent



Projetista: Masahiro Sakurai

Estúdio: Nintendo

Desenvolvedores: Sora Ltd., BANDAI NAMCO Studios, Nintendo Entertainment Planning & Development

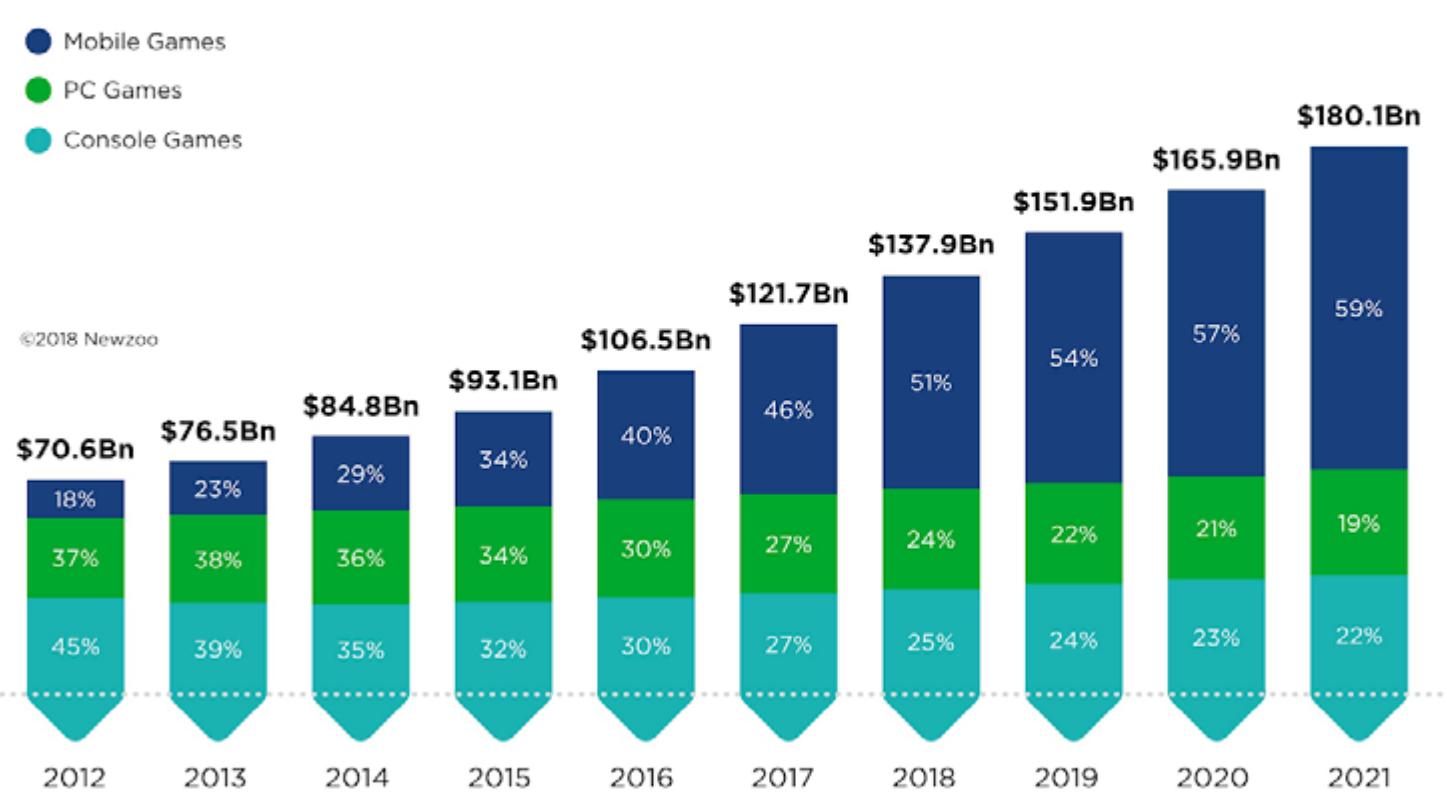


## Projeção De Faturamento Da Indústria Dos Games Chega Em \$174BI Para 2020



## 2012-2021 GLOBAL GAMES MARKET

REVENUES PER SEGMENT 2012-2021 WITH COMPOUND ANNUAL GROWTH RATES



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

newzoo



VIDEO GAME IS THE LARGEST SEGMENT IN ENTERTAINMENT

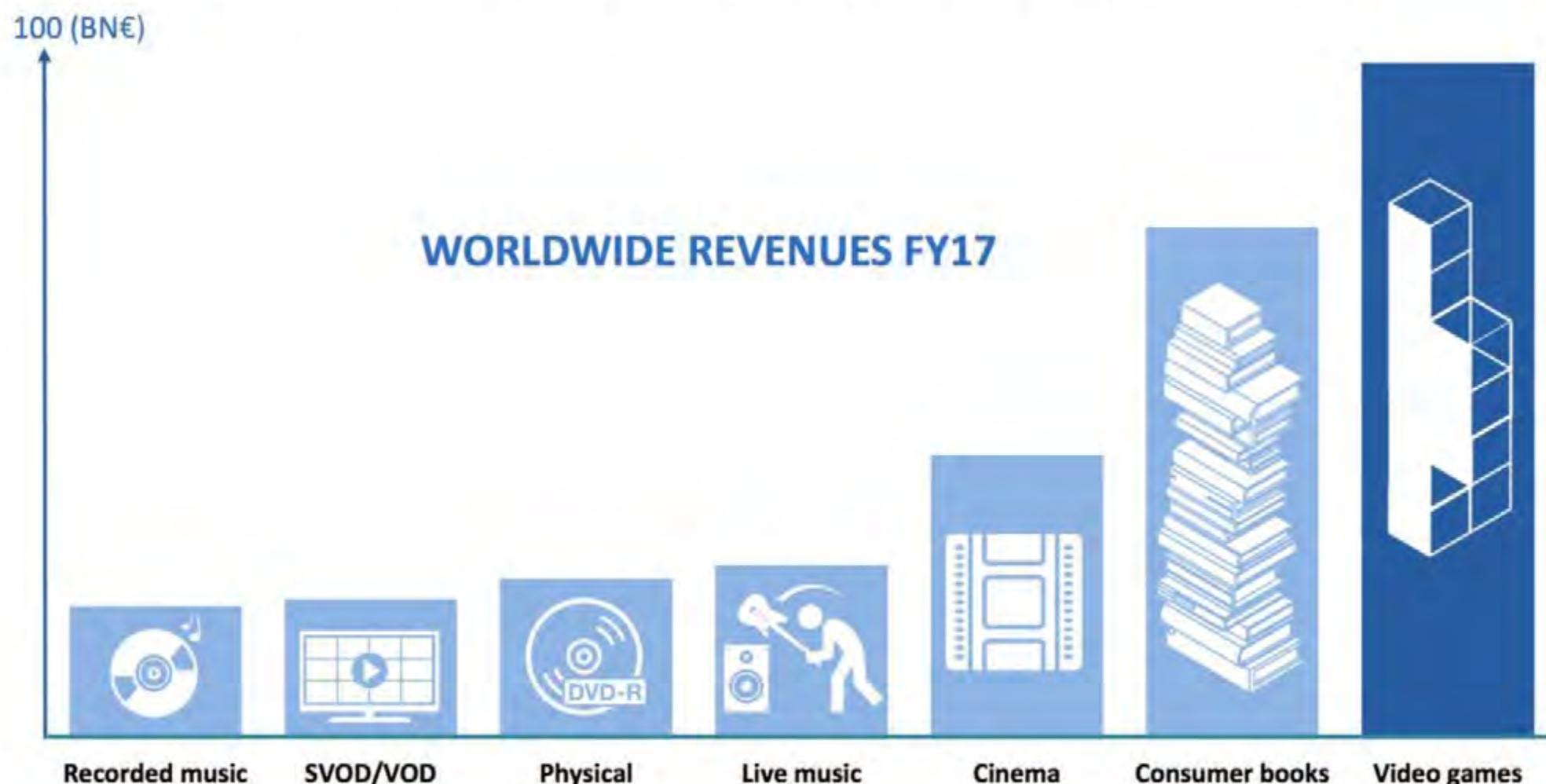


Gráfico baseado em múltiplas pesquisas e divulgado pela Ubisoft

# • Animação



Start Anima



Illumination Entertainment Studio



DreamWorks Animation



Pixar Animation Studios

Walt Disney Movies Animated

# • Comics



Dynamite Entertainment



Marvel Comics



DC Comics

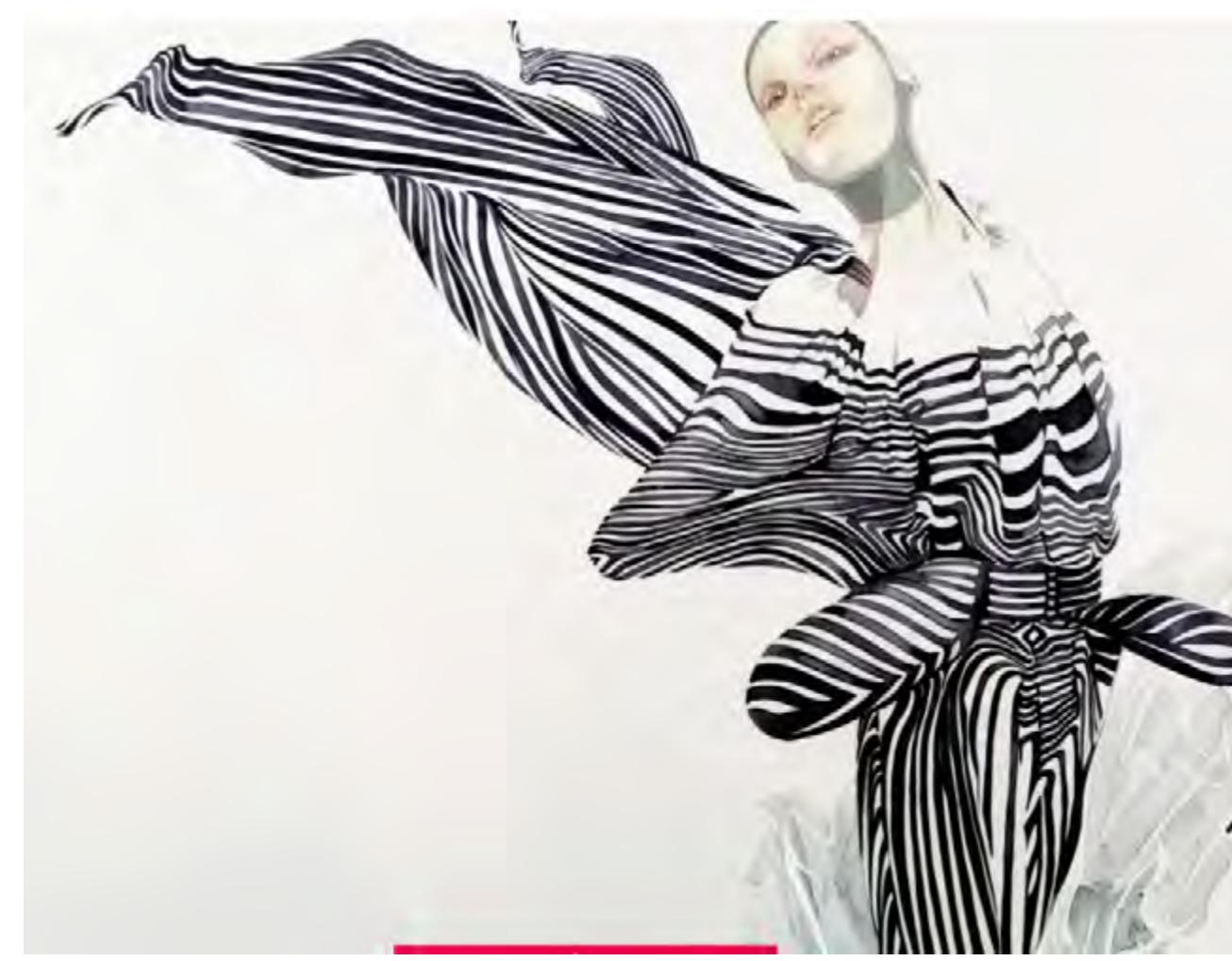


Oni Press

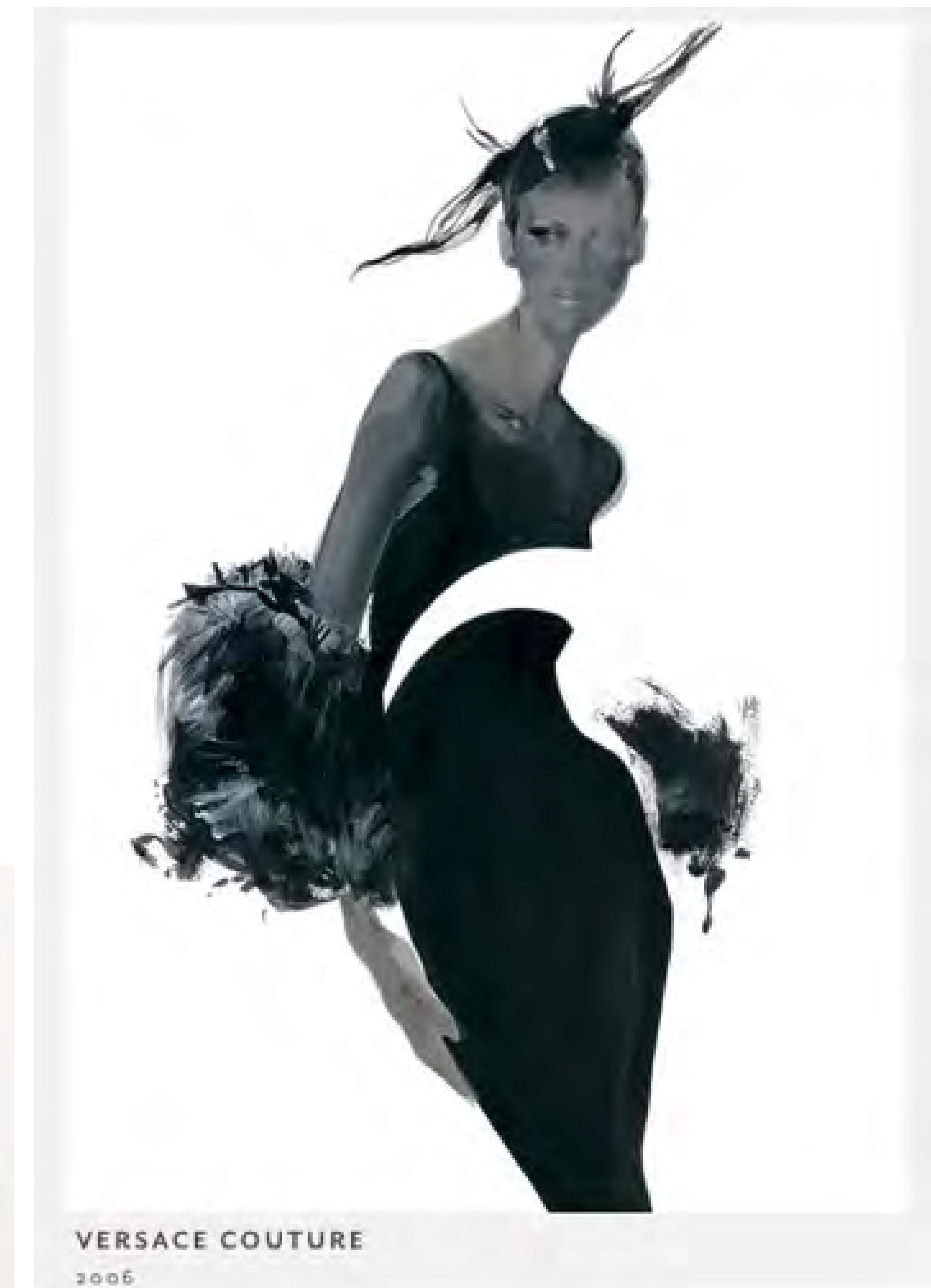


Black Bull  
Artist: Carlos Ezquerra

## • Moda/croquis

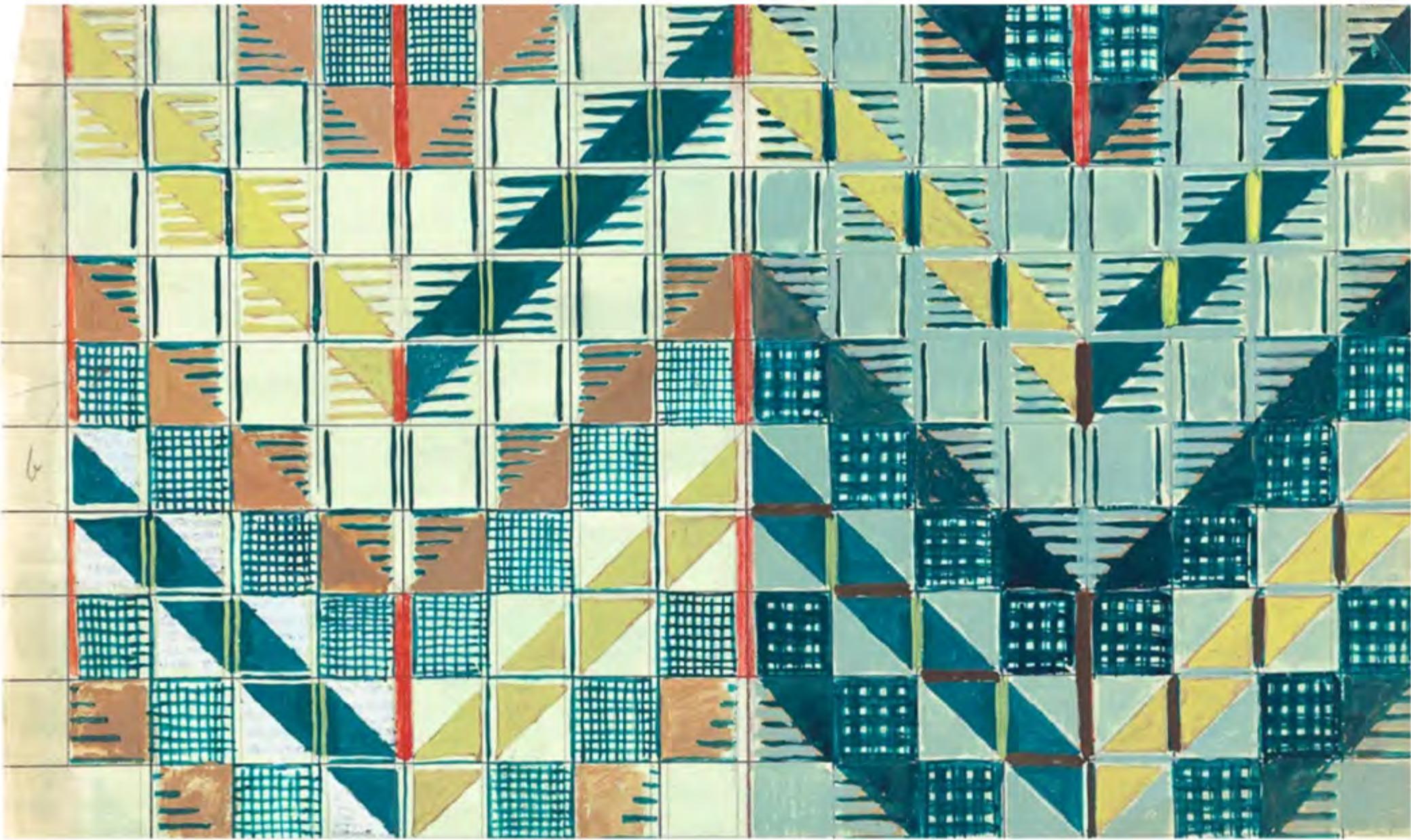


## • Moda

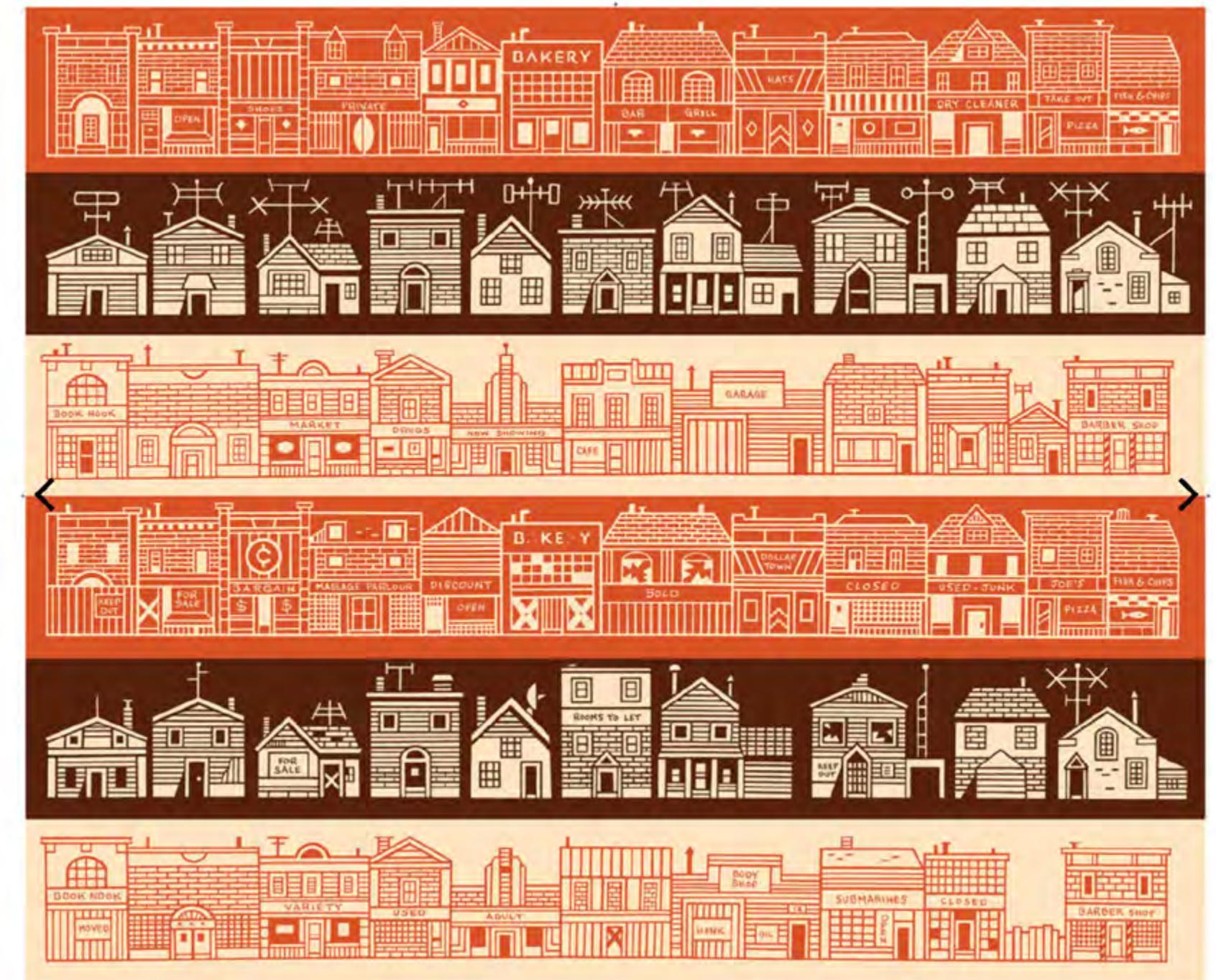


David Downton

- **Estamparia**



Enid Marx (1902 - 1998)



Seth



Tazeen Qayyum

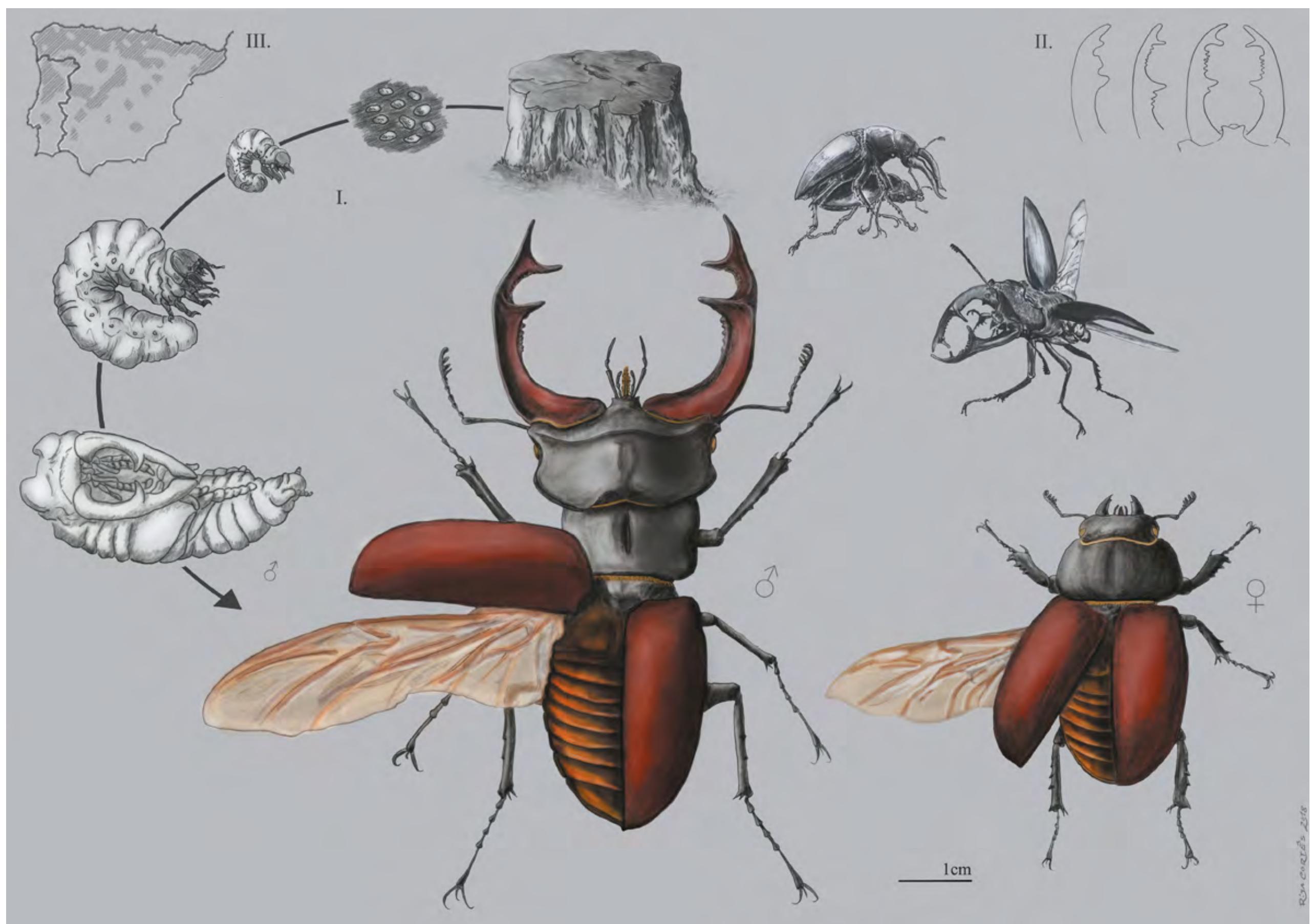


Gary Taxali

- Ilustração científica

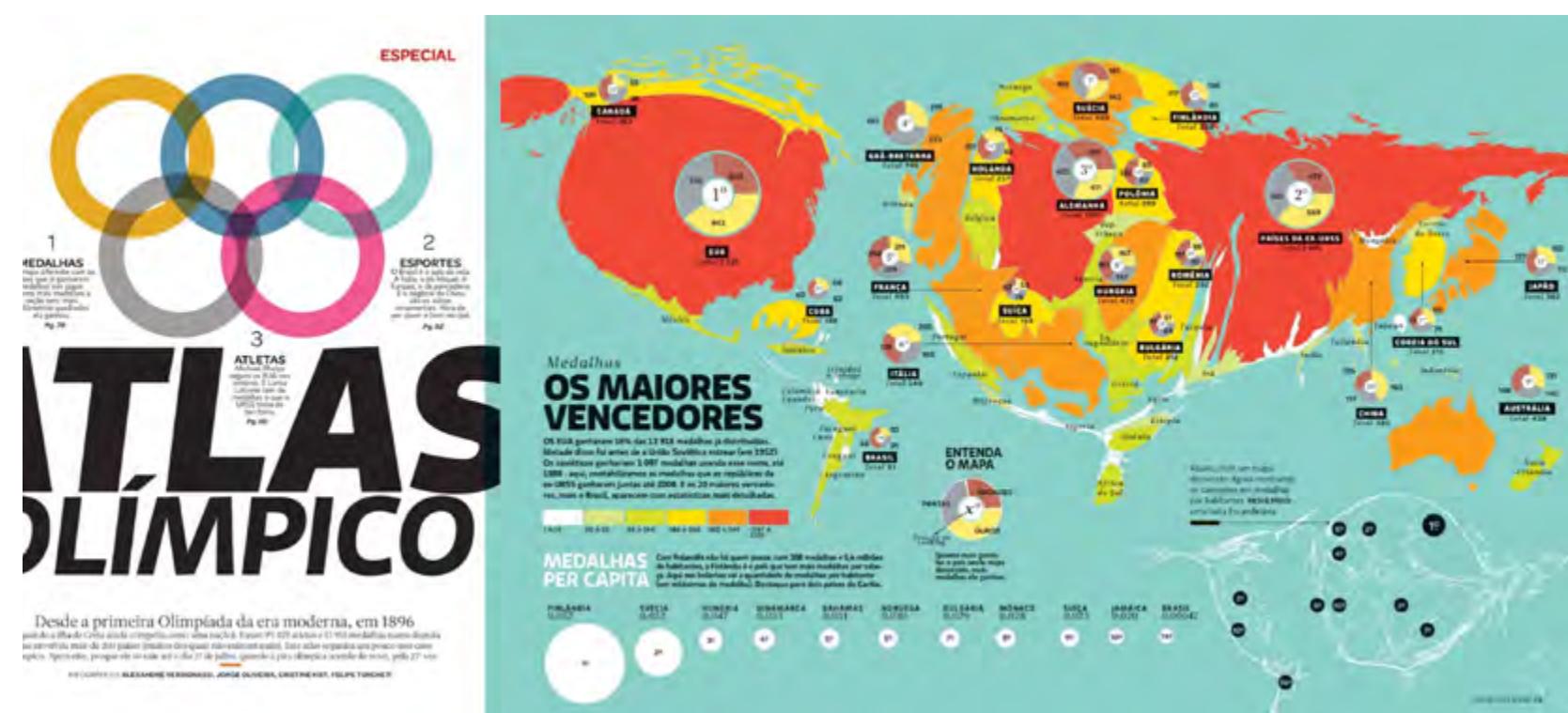
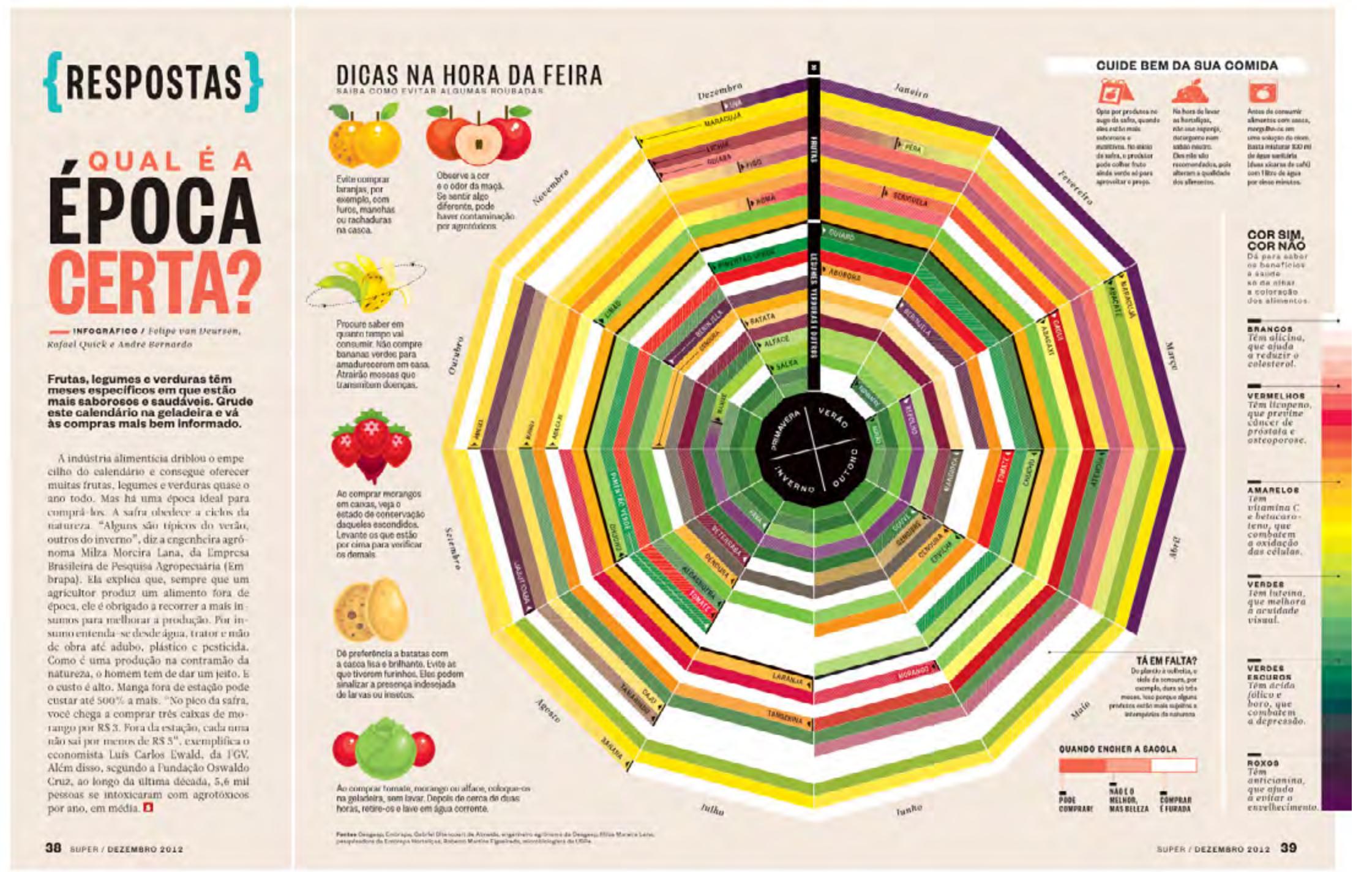


Matha Iserman



Rita Cortês de Matos

# • Infografia



Infográficos da Revista SuperInteressante

Rica Ilustração e Design

## 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 HAWAWANAS

CERÂMICA

DIVISÓRIAS

ALMOFADAS

ADESIVAGEM

OUTROS

CAMISETAS

DECORAÇÃO

TAPETES

VIDROS

UTENSÍLIOS DOMÉSTICOS

PLÁSTICOS

CANECAS

LOUÇA

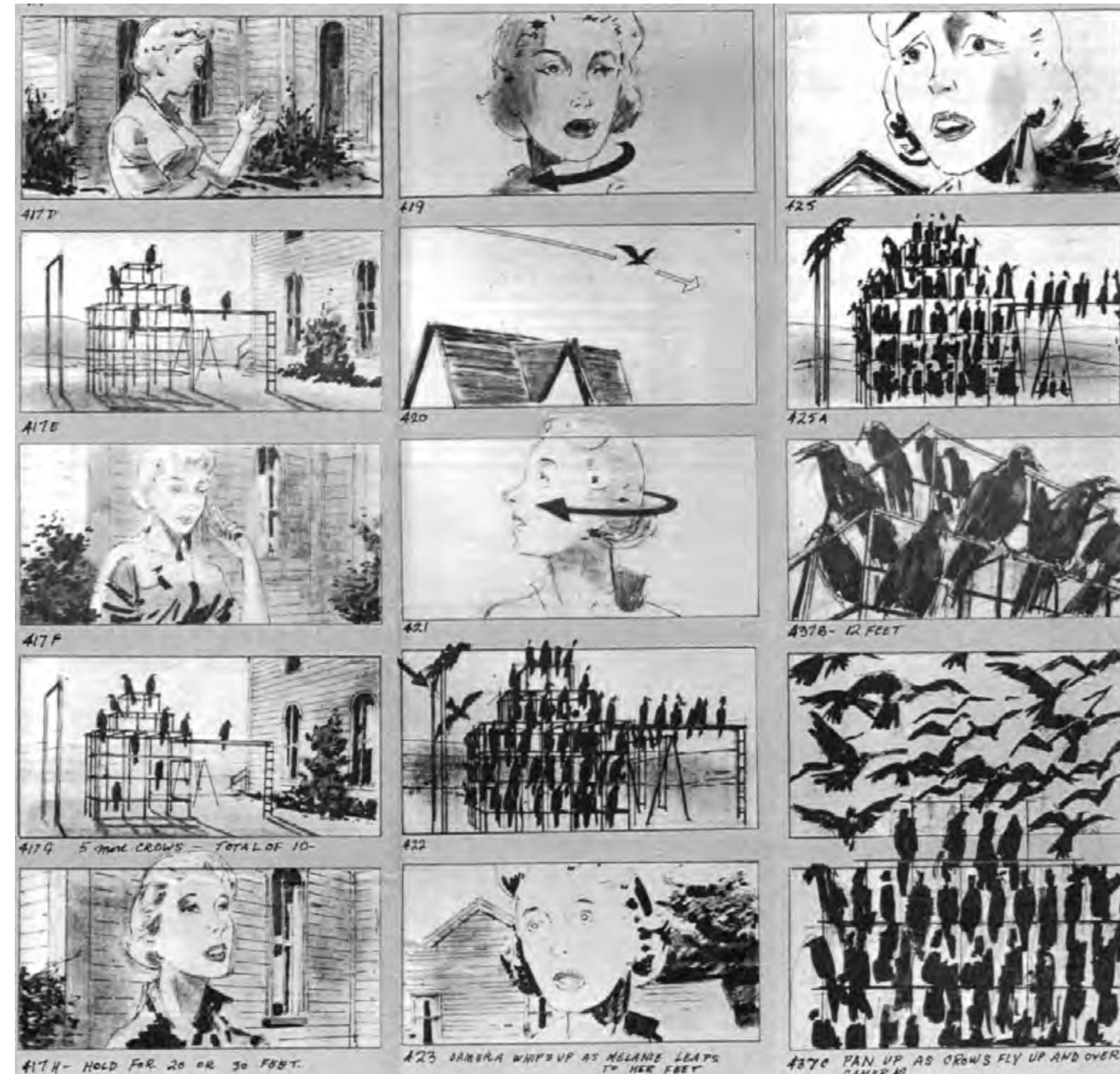
MÓVEIS

VIDRO

ABAJUR

CORTINAS

- Story board para publicidade e cinema



Filme: Os pássaros  
Alfred Hitchcock



Omercan Cirit / ArtStation

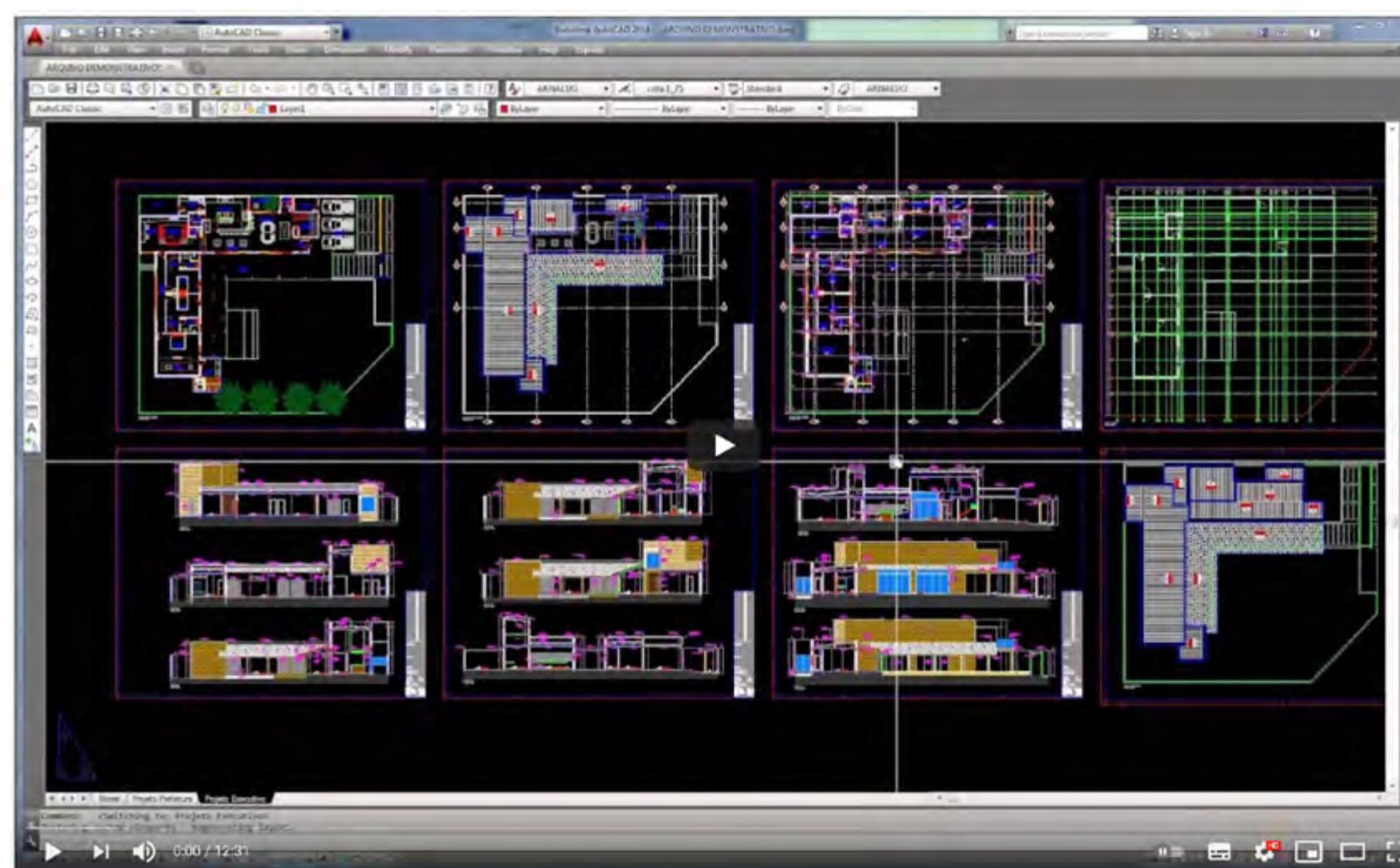
- Decoração e interior design



Raam Atelier



Foto: divulgação Gazeta do Povo

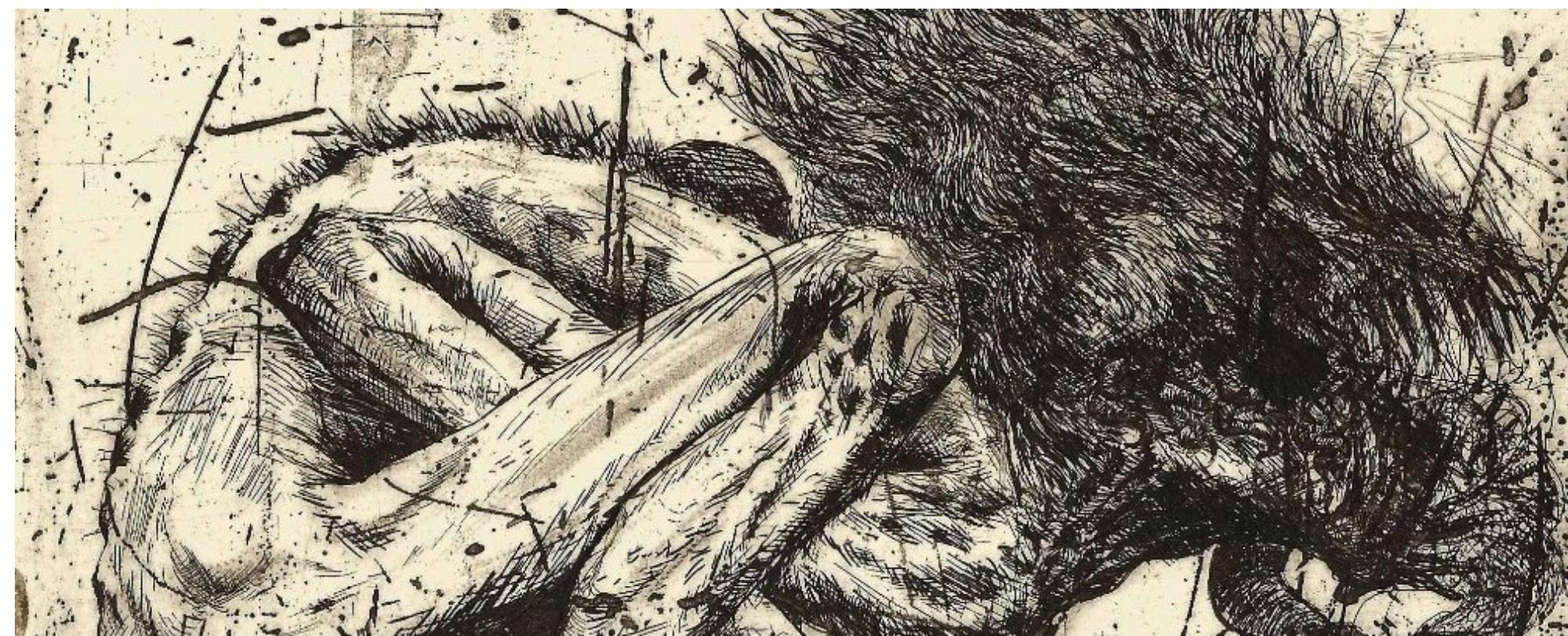


AUTOCAD para arquitetura

<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 Artesanía** - Galerias de arte, mercado informal, feira “coworking” ou compradores, investidores, colecionadores e lojas on/offline
- **Prazer em fazer arte\***