

# Mestrado Próprio

## Ilustração Profissional





## Mestrado Próprio

### Ilustração Profissional

- » Modalidade: online
- » Duração: 12 meses
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 16h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: [www.techtute.com/br/design/mestrado-proprio/mestrado-proprio-ilustracao-profissional](http://www.techtute.com/br/design/mestrado-proprio/mestrado-proprio-ilustracao-profissional)

# Índice

01

Apresentação

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Competências

---

*pág. 14*

04

Estrutura e conteúdo

---

*pág. 18*

05

Metodologia

---

*pág. 28*

06

Certificado

---

*pág. 36*

# 01

# Apresentação

O avanço das novas tecnologias transformou setores e indústrias de todos os tipos, incluindo a área das artes gráficas e da ilustração. Agora mais do que nunca, o público consome uma quantidade extraordinária de conteúdo audiovisual tanto em plataformas digitais de *Streaming* como em comics, editoriais, publicidade ou videogames. Em qualquer uma destas áreas, o trabalho do Ilustrador Profissional é absolutamente imprescindível, uma vez que é de sua responsabilidade dar forma e cor às ideias criativas de outras equipes, sendo um elo insubstituível entre o planejamento e a execução de qualquer produto ou campanha. Tratando-se de um setor em contínuo crescimento e que precisa de profissionais altamente qualificados, a TECH desenvolveu esta capacitação, que reúne os mais recentes avanços em áreas como o *Lettering*, o Adobe Creative Suite, a narrativa digital ou as diferentes técnicas e procedimentos avançados. Todos estes aspectos em um formato 100% online, acessível e muito prático, sem aulas presenciais e horários fixos a fim de garantir a máxima flexibilidade possível.





“

*Direcione sua carreira para os melhores estúdios de design da atualidade, através de um completo domínio do Adobe Photoshop, Illustrator e Procreate, proporcionando a você a versatilidade para abordar qualquer projeto"*

A constante evolução de ferramentas como Adobe Photoshop, Illustrator ou Procreate, aliada ao ritmo acelerado de indústrias como a moda ou os comics, obriga o ilustrador da atualidade a manter-se atualizado com as tendências, estilos, técnicas e todo tipo de conhecimento necessário para a sua atuação diária.

Com a elevada competitividade do mercado de trabalho, não basta que o ilustrador tenha um conhecimento médio do software e hardware a ser utilizado, é necessário especializar-se também nas áreas de maior crescimento, como a ilustração, a publicidade ou o mercado editorial. Desta maneira, o aluno poderá focar seu perfil profissional em posições como ilustrador de comics e mangás, designer gráfico para videogames, artista para a indústria cinematográfica ou criador de peças e criatividades para campanhas publicitárias, entre muitas outras possibilidades profissionais proporcionadas pela Ilustração Profissional.

Para atender a esta demanda de capacitação e atualização dos conhecimentos artísticos, a TECH desenvolveu este completo programa que contempla desde a ilustração com iPad e Adobe Suite até as técnicas e projetos específicos dos setores mais importantes. Isto permitirá ao designer aprofundar-se em projetos de vídeo *Mapping*, *Lettering*, Sinalética e UX. Para isso, o profissional contará com o apoio de um extenso conteúdo multimídia, incluindo vídeos detalhados, cenários simulados, leituras reflexivas e outros recursos de grande utilidade para cada um dos temas contemplados.

Trata-se de uma oportunidade única para impulsionar a carreira do designer em Ilustração Profissional, através deste Mestrado Próprio que proporcionará todas as ferramentas e especificações técnicas indispensáveis. O formato totalmente online deste programa garante ao profissional de design a flexibilidade para adequar todo o conteúdo programático em função de suas necessidades, permitindo conciliá-lo com suas responsabilidades profissionais e pessoais. Definitivamente, é uma opção ideal para seguir crescendo em termos pessoais e profissionais.

Este **Mestrado Próprio em Ilustração Profissional** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em Ilustração Profissional
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e extremamente úteis fornecem informações práticas sobre as disciplinas indispensáveis para o exercício da profissão.
- ◆ Exercícios práticos onde o processo de autoavaliação é realizado para melhorar a aprendizagem
- ◆ Destaque especial para as metodologias inovadoras
- ◆ Lições teóricas, perguntas aos especialistas, fóruns de discussão sobre temas controversos e trabalhos de reflexão individual
- ◆ Disponibilidade de acesso a todo o conteúdo a partir de qualquer dispositivo, fixo ou portátil, com conexão à Internet



*Aproveite as vantagens deste formato completamente flexível e adaptável às suas necessidades, você decidirá quando, onde e como estudar o conteúdo didático"*



*Fortaleça suas habilidades ao desenhar a tipografia para uma campanha ou produzir uma narrativa visual de grande impacto, proporcionando o impulso profissional desejado"*

O corpo docente deste programa conta com profissionais do setor, que transferem toda a experiência adquirida ao longo de suas carreiras para esta capacitação, além de especialistas reconhecidos de instituições de referência e universidades de prestígio.

O conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, permitirá ao profissional uma aprendizagem contextualizada, ou seja, realizada através de um ambiente simulado, proporcionando uma capacitação imersiva e programada para praticar diante de situações reais.

A estrutura deste programa se concentra na Aprendizagem Baseada em Problemas, onde o profissional deverá tentar resolver as diferentes situações de prática profissional que surjam ao longo do curso acadêmico. Para isso, contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo desenvolvido por destacados especialistas nesta área.

*Tenha acesso à sala de aula virtual para estudar e revisar os conteúdos através de qualquer dispositivo com conexão à internet.*

*Aprimore suas habilidades em Concept Art para criar ilustrações de todos os tipos, seja para modelagem 3D, escultura ou indústria cinematográfica.*



# 02

## Objetivos

A amplitude de ramificações e capacitações profissionais que o designer encontrará no campo da Ilustração Profissional é tão grande que um enfoque detalhado e adequado torna-se fundamental para alcançar um maior sucesso. Por esta razão, o conteúdo deste Mestrado Próprio foi elaborado não apenas para proporcionar os conhecimentos mais importantes, mas também para alcançar uma série de objetivos estabelecidos, que terão um impacto efetivo em suas perspectivas profissionais e em sua própria metodologia de trabalho ao abordar diferentes projetos ilustrativos.



“

*A equipe acadêmica da TECH desenvolveu todo o conteúdo deste programa visando adaptá-lo à realidade do mercado do design, permitindo que você especialize-se nas áreas mais importantes da ilustração"*



## Objetivos gerais

---

- ♦ Examinar as tendências artísticas atuais na Ilustração Profissional
- ♦ Realizar uma revisão detalhada das principais ferramentas de trabalho, tanto de software quanto de hardware, essenciais para o trabalho do ilustrador
- ♦ Estudar a metodologia de trabalho do ilustrador em setores profissionais modernos

“

*O conteúdo deste programa superará suas mais altas expectativas, propiciando-lhe o impulso necessário para posicionar-se definitivamente na área da Ilustração Profissional”*





## Objetivos específicos

---

### Módulo 1. Ferramentas no Adobe Creative Suite

- ◆ Valorizar as grandes vantagens e utilidades proporcionadas por dois pilares básicos da Adobe: Photoshop e Illustrator
- ◆ Conhecer os comandos básicos de cada programa e aproveitar as propriedades básicas dos bitmaps e vetores
- ◆ Desenvolver um personagem diferenciando corretamente as diretrizes de todo o processo, finalizando com os toques finais que lhe conferem maior dinamismo
- ◆ Refinar as técnicas já conhecidas em ambos os softwares, utilizando ferramentas complexas
- ◆ Projetar a ilustração vetorial como um recurso audiovisual para a área da animação

### Módulo 2. Ilustração com o iPad

- ◆ Valorizar o iPad como uma ferramenta fundamental para o desenvolvimento de ilustrações no âmbito profissional
- ◆ Aprofundar conhecimentos na aplicação Procreate com o intuito de estimular a criatividade e todas as aplicações profissionais
- ◆ Conhecer as técnicas de desenho tradicionais em Procreate e outros estilos visuais
- ◆ Criar um personagem no estilo cartoon e definir um *Storyboard*
- ◆ Estudar outras ferramentas de desenho disponíveis para iPad como ilustradores profissionais

### Módulo 3. Narrativa Digital aplicada à Ilustração

- ◆ Conhecer as narrativas digitais para sua aplicação no campo da ilustração
- ◆ Identificar a cibercultura como parte fundamental da arte digital
- ◆ Administrar a narrativa da semiótica como um método de expressão em seu próprio desenho
- ◆ Conhecer as principais tendências no campo da ilustração e estabelecer uma comparação entre os diferentes artistas
- ◆ Aperfeiçoar a técnica visual das narrativas gráficas e valorizar o *Storytelling* aplicado à elaboração de um personagem

### Módulo 4. A Ilustração Editorial

- ◆ Promover a criatividade gráfica orientada para o trabalho na especialidade do design editorial
- ◆ Conhecer as técnicas de grande referência no ambiente editorial
- ◆ Estudar a aplicação do humor ou da paródia gráfica e sua utilização na imprensa
- ◆ Examinar a utilização de revistas, folhetos ou outros meios de comunicação para ilustrar composições
- ◆ Ressaltar as novelas gráficas e a ilustração infantil como uma das disciplinas mais trabalhadas e valorizadas pelos ilustradores profissionais

### Módulo 5. Ilustração e Animação

- ◆ Aplicar os recursos de animação através da ilustração digital
- ◆ Conhecer as ferramentas mais sofisticadas para trabalhar de forma profissional e eficiente no campo da animação
- ◆ Estudar as referências visuais de sucesso que estabeleceram paradigmas nos vários estúdios de animação
- ◆ Ilustrar uma campanha publicitária que posteriormente será animada sob uma série de princípios
- ◆ Diferenciar as considerações técnicas ao trabalhar em animação 2D e 3D

### Módulo 6. Ilustração Profissional focada ao Comics

- ◆ Interpretar o comics como um meio de expressão para muitos ilustradores
- ◆ Conhecer as diferentes estéticas no desenvolvimento visual de um comic
- ◆ Estudar os motivos visuais e narrativos nos comics de super-heróis e no gênero de fantasia/aventura
- ◆ Analisar o comics na Ásia, com um estudo formal do mangá como produto editorial de lazer no Japão
- ◆ Compreender os motivos visuais do mangá e do anime e sua construção

### Módulo 7. Arte Conceitual

- ◆ Introduzir o *Concept Art* como modelo artístico no cenário criativo do designer e ilustrador profissional
- ◆ Aplicar as técnicas escultóricas profissionais no âmbito digital
- ◆ Conhecer a texturização e coloração 3D dos diferentes elementos a serem modelados
- ◆ Avaliar as ferramentas digitais disponíveis para modelar um personagem ou caricatura e incorporar os requisitos visuais previamente estudados
- ◆ Simular um projeto 3D real, introduzindo conceitos de linguagem cinematográfica e requisitos de direção de arte

### Módulo 8. Ilustração e Lettering

- ◆ Aproveitar a especialidade do *Lettering* como forma criativa de trabalhar e aprimorar as diferentes técnicas de ilustração
- ◆ Identificar a tipografia como uma imagem, comunicando conceitos através da elaboração de letras e modificando sua anatomia
- ◆ Conhecer a relação entre a caligrafia, o *Lettering* e a tipografia
- ◆ Investigar a promoção da tipografia através da publicidade como uma plataforma para vincular o indivíduo às emoções despertadas por um determinado produto
- ◆ Projetar a tipografia através de diferentes mídias: ambiente digital, redes sociais, animação, etc.



### Módulo 9. Ilustração no Design de Moda

- ◆ Aplicar a ilustração profissional ao design de moda como uma das formas mais consolidadas do design atual
- ◆ Conhecer o papel do ilustrador na produção e distribuição das diversas coleções de moda
- ◆ Realizar o desenvolvimento visual de uma peça através de suas fases correspondentes
- ◆ Aplicar uma série de princípios de produção industrial diretamente relacionados à própria moda
- ◆ Conhecer as considerações técnicas de especial relevância, tais como a modelagem ou estamparia, relacionando seu procedimento com a própria ilustração

### Módulo 10. Técnicas e Procedimentos na Ilustração

- ◆ Examinar a aplicação da estética clássica do século XX a novos projetos de ilustração, fusionando o digital com o analógico
- ◆ Analisar o cartaz como um motor para grandes ilustradores e um reflexo de sua trajetória artística
- ◆ Utilizar o gênero cinematográfico como um projeto de ilustração para grandes e pequenas produções
- ◆ Estudar a aplicação da ilustração em projetos audiovisuais, como o vídeo *Mapping*
- ◆ Aprofundar no procedimento de transferência da ilustração digital para outros projetos, como a sinalética e o UX design

# 03

## Competências

A constante pressão e competição profissional na área do design impulsiona os ilustradores a ter um portfólio detalhado e aprimorado, demonstrando as competências em estilos que vão desde desenhos em comics até o hiper-realismo de filmes ou moda. Por isso, o designer que decidir realizar este Mestrado Próprio também reforçará suas habilidades criativas e profissionais em múltiplas áreas, incorporando em sua metodologia de trabalho as competências mais requisitadas e valorizadas.



“

*Aperfeiçoe seu fluxo de trabalho e adapte-se a diferentes estilos, como cartoon ou lettering, através deste Mestrado Próprio em Ilustração Profissional"*

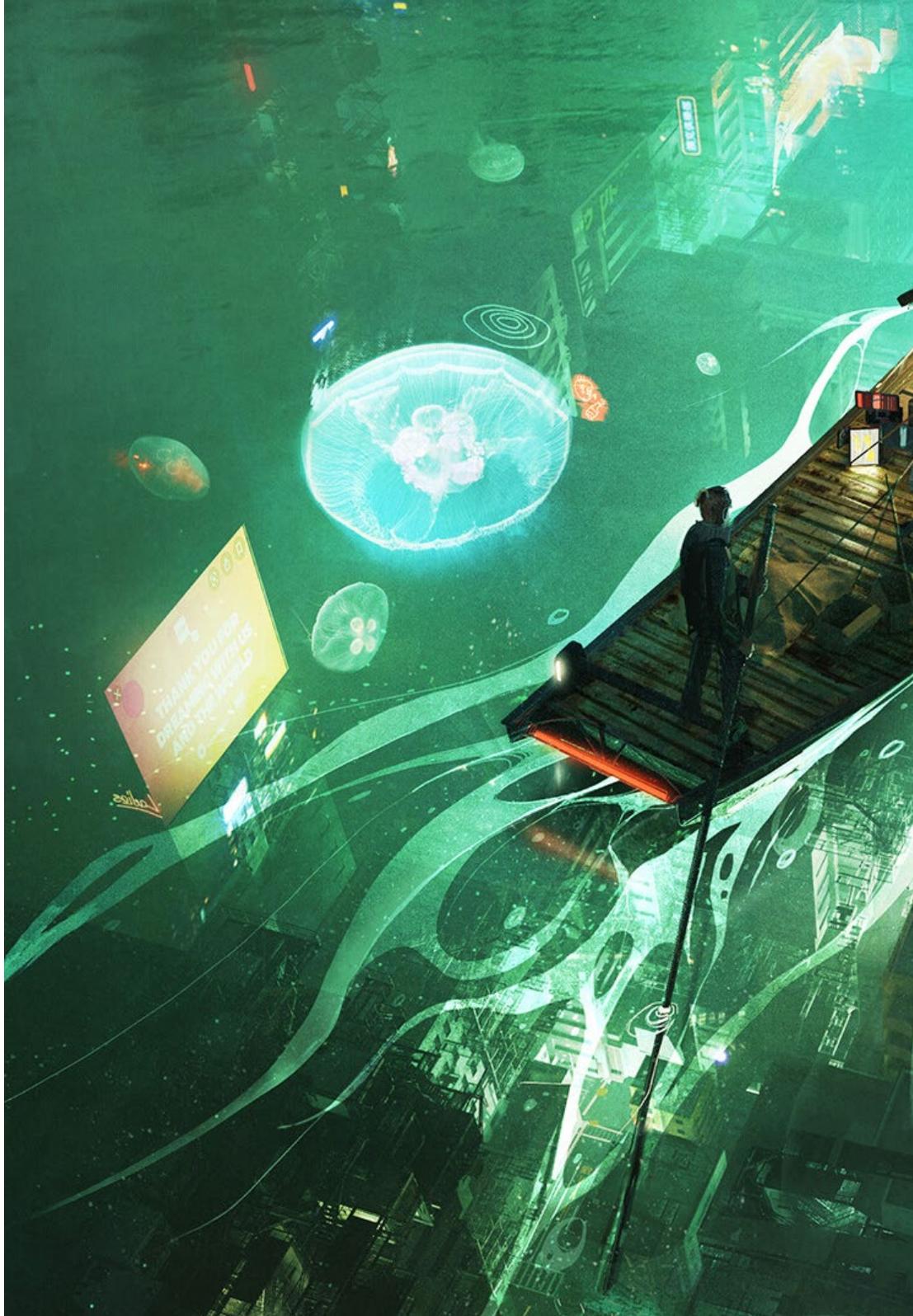


## Competências gerais

- ◆ Desenvolver com as principais ferramentas de ilustração profissional, adaptando sua metodologia de trabalho à tarefa requerida
- ◆ Desenvolver projetos de todos os tipos, desde o estilo cartoon até a moda ou cinema
- ◆ Dominar a Ilustração Profissional a partir de uma perspectiva moderna e digital
- ◆ Aplicar as mais avançadas técnicas de ilustração para agilizar os projetos e processos

“

*Adquira as competências profissionais para qualificá-lo como um ilustrador profissional de grande prestígio, destacando-o de forma única em sua proposta de valor”*





## Competências específicas

---

- ◆ Realizar uma correta gestão de cores tanto no Adobe Photoshop quanto no Adobe Illustrator
- ◆ Realizar um retrato ilustrado com Procreate, gerenciando suas ferramentas, pincéis e traçado de cores
- ◆ Ilustrar através da supressão de texto e narração apoiada exclusivamente por imagens
- ◆ Realizar um acompanhamento de imagens elaboradas utilizando técnicas digitais altamente sofisticadas com o próprio texto
- ◆ Criar projetos pensando em movimento e narrativas visuais
- ◆ Desenvolver um comic seguindo passo a passo as fases que compõem o projeto
- ◆ Projetar cenários 3D, aplicando a estética trabalhada anteriormente
- ◆ Traçar famílias tipográficas conhecendo as diretrizes necessárias para seu desenvolvimento visual
- ◆ Estudar e analisar as tendências mais importantes no design de moda
- ◆ Criar um projeto de álbum ilustrado, detalhando corretamente as fases a serem realizadas e os objetivos de sua entrega

# 04

## Estrutura e conteúdo

Para proporcionar uma experiência acadêmica detalhada, eficiente e satisfatória, o conteúdo deste Mestrado Próprio adota a metodologia pedagógica do Relearning. Isto significa que as ferramentas e matérias mais relevantes da Ilustração Profissional serão apresentadas ao designer de forma reiterada, gradativa e progressiva ao longo do programa de estudos. Este processo facilita o ensino e a aprendizagem, economizando muitas horas de estudos que poderão ser dedicadas aos conteúdos multimídia ou complementos adicionais.





“

*Avance em sua carreira como ilustrador profissional através das mais avançadas técnicas e metodologias de trabalho em sua área”*

## Módulo 1. Ferramentas no Adobe Creative Suite

- 1.1. Design de projeto com Adobe Photoshop
  - 1.1.1. Photoshop como tela para ilustrar
  - 1.1.2. Vantagens de utilizar o Photoshop para criar projetos de ilustração
  - 1.1.3. As camadas da nossa ilustração
  - 1.1.4. Formatos e exportação otimizada de arquivos
- 1.2. Melhorando nossos pincéis com o Photoshop
  - 1.2.1. Os pincéis padrão
  - 1.2.2. Instalação de pincéis
  - 1.2.3. Refinamento de pincéis
  - 1.2.4. Técnicas de coloração com nossos pincéis
- 1.3. Gestão das cores no Photoshop
  - 1.3.1. A cor e o equilíbrio visual
  - 1.3.2. O contraste
  - 1.3.3. Luz e sombreamento
  - 1.3.4. Unidade composicional
- 1.4. Design de personagens com Photoshop
  - 1.4.1. Esboços e desenhos
  - 1.4.2. Refinamento linear
  - 1.4.3. Coloração e definição
  - 1.4.4. Acabamentos
- 1.5. Técnicas mistas no Photoshop
  - 1.5.1. A estética da colagem
  - 1.5.2. Fusão de estilos visuais
  - 1.5.3. Aplicação de recursos mistos
- 1.6. Design de projeto com Adobe Illustrator
  - 1.6.1. Utilização dos recursos disponíveis
  - 1.6.2. Organização visual no espaço de trabalho
  - 1.6.3. Prototipagem e validação
  - 1.6.4. Gestão de volume e cor
- 1.7. Ilustração vetorial e fluidez no Illustrator
  - 1.7.1. Controle de comandos e ações otimizadas
  - 1.7.2. Pensar em um sistema vetorial
  - 1.7.3. Ilustração geométrica

- 1.8. Refinamento gráfico no Illustrator
  - 1.8.1. Criação de padrões
  - 1.8.2. Texturas
  - 1.8.3. Design do cenário
  - 1.8.4. Ações complexas
- 1.9. Animação com Illustrator e After Effects
  - 1.9.1. Animação vetorial
  - 1.9.2. Ferramentas indispensáveis para manejar
  - 1.9.3. Continuidade e desenvolvimento
  - 1.9.4. Exportação e apresentação de arquivos
- 1.10. Ilustração e identidade corporativa para novas mídias
  - 1.10.1. Ilustração como uma imagem visual corporativa
  - 1.10.2. Aplicação e definição de recursos visuais
  - 1.10.3. Design de uma identidade gráfica sem um logotipo
  - 1.10.4. Auditoria gráfica de mídia

## Módulo 2. Ilustração com o iPad

- 2.1. Desenho à mão livre
  - 2.1.1. Considerações prévias
  - 2.1.2. O iPad como ferramenta
  - 2.1.3. Aspectos formais
  - 2.1.4. Interface e técnica
- 2.2. Procreate: técnicas de ilustração criativa
  - 2.2.1. Criar um projeto
  - 2.2.2. Formatos
  - 2.2.3. Gestão de ferramentas
  - 2.2.4. Pincéis
- 2.3. Procreate: retrato ilustrado
  - 2.3.1. Análise
  - 2.3.2. Síntese
  - 2.3.3. Traço
  - 2.3.4. Preenchimento

- 2.4. Técnicas tradicionais com Procreate
  - 2.4.1. Desenho tradicional no *Tablet*
  - 2.4.2. Sombreamentos e traçados
  - 2.4.3. Volume e desenvolvimento
  - 2.4.4. Paisagem e realidade
- 2.5. Estilos visuais em Procreate
  - 2.5.1. Conceber um estilo
  - 2.5.2. Trajetórias e recursos
  - 2.5.3. Combinação de técnicas
- 2.6. Ilustração naturalista
  - 2.6.1. A paisagem como meio
  - 2.6.2. Conhecimento do ambiente
  - 2.6.3. A luz como volume
  - 2.6.4. Construção de uma paisagem
- 2.7. Ilustração realista
  - 2.7.1. A complexidade do realismo
  - 2.7.2. A percepção fotográfica
  - 2.7.3. Construção de um modelo realista
- 2.8. Design de cartoons em Procreate
  - 2.8.1. Referências visuais
  - 2.8.2. Anatomia e corpo
  - 2.8.3. A história do personagem
  - 2.8.4. Construção do personagem
- 2.9. Criação de *Storyboard* em Procreate
  - 2.9.1. Como definir um *Storyboard*
  - 2.9.2. Fases e elementos do *Storyboard*
  - 2.9.3. Animação e *Storyboard*
- 2.10. Outras apps para ilustrar no iPad
  - 2.10.1. Por que é importante comparar aplicativos?
  - 2.10.2. Ilustração vetorial no iPad
  - 2.10.3. Ilustração em bitmap no iPad
  - 2.10.4. Ilustração 3D no iPad
  - 2.10.5. Apps de ilustração profissional no iPad

### Módulo 3. Narrativa Digital aplicada à Ilustração

- 3.1. Como transferir a narrativa digital para a ilustração?
  - 3.1.1. A narrativa digital
  - 3.1.2. A arte de contar histórias
  - 3.1.3. Recursos disponíveis
- 3.2. A cibercultura e a arte digital
  - 3.2.1. A cibercultura do novo século
  - 3.2.2. A cultura aplicada à tecnologia
  - 3.2.3. Ilustradores de sucesso no ambiente digital
- 3.3. A ilustração narrativa
  - 3.3.1. Contar uma história
  - 3.3.2. Roteiro e refinamento
  - 3.3.3. A continuidade
  - 3.3.4. Outros elementos narrativos
- 3.4. Ilustração e semiótica
  - 3.4.1. A semiologia no campo da ilustração
  - 3.4.2. A simbologia como recurso
  - 3.4.3. A sintaxe da imagem
- 3.5. Gráficos que falam por si
  - 3.5.1. Eliminar o texto
  - 3.5.2. A expressão gráfica
  - 3.5.3. Desenhar com um discurso em mente
  - 3.5.4. O desenho infantil como paradigma
- 3.6. A narrativa digital como um recurso didático
  - 3.6.1. Desenvolvimento de narrativas
  - 3.6.2. O ambiente de hipertexto
  - 3.6.3. O ambiente multimídia
- 3.7. O poder do *Storytelling*
  - 3.7.1. Aproveitar o *Storytelling*
  - 3.7.2. Gestão do discurso
  - 3.7.3. Ações complementares
  - 3.7.4. Aplicação de matizes

- 3.8. Principais tendências em ilustração
    - 3.8.1. Artistas de sucesso
    - 3.8.2. Estilos visuais que fizeram história
    - 3.8.3. Copiar ou definir seu próprio estilo?
    - 3.8.4. A demanda do cliente potencial
  - 3.9. Técnicas narrativas para aprimoramento visual
    - 3.9.1. A narrativa visual
    - 3.9.2. Harmonia e contraste
    - 3.9.3. Conectividade com a história
    - 3.9.4. Alegorias visuais
  - 3.10. Identidade visual narrativa de um personagem
    - 3.10.1. A identificação de um personagem
    - 3.10.2. Comportamento e gestos
    - 3.10.3. A autobiografia
    - 3.10.4. Discurso gráfico e suporte de projeção
- Módulo 4. A Ilustração Editorial**
- 4.1. Considerar o suporte
    - 4.1.1. Design editorial e Ilustração
    - 4.1.2. Formatos disponíveis
    - 4.1.3. Impressão ou exportação digital?
    - 4.1.4. Hierarquia e texto
  - 4.2. Acompanhamento literário
    - 4.2.1. O texto dita os gráficos
    - 4.2.2. Como ilustrar o que lemos?
    - 4.2.3. Qual estética é a mais adequada?
  - 4.3. Técnicas editoriais de ilustração
    - 4.3.1. A técnica editorial
    - 4.3.2. Considerações técnicas
    - 4.3.3. Muito além da imagem
  - 4.4. O humor gráfico
    - 4.4.1. O desenho animado gráfico
    - 4.4.2. Humor e ilustração
    - 4.4.3. Expressão e crítica
    - 4.4.4. Meios e recursos
  - 4.5. A relação entre o texto e a imagem
    - 4.5.1. A tipografia na ilustração
    - 4.5.2. A tipografia como imagem
    - 4.5.3. A tipografia criativa
    - 4.5.4. Hierarquia entre texto e imagem
  - 4.6. Ilustração em revistas
    - 4.6.1. A revista como meio de comunicação
    - 4.6.2. Por que ilustrar em uma revista?
    - 4.6.3. Formatos e especificações técnicas
    - 4.6.4. O acabamento final
  - 4.7. Ilustração em catálogos ou folhetos
    - 4.7.1. O catálogo e suas aplicações gráficas
    - 4.7.2. Identidade gráfica de mídia impressa
    - 4.7.3. Possibilidades criativas
    - 4.7.4. Engenharia do papel
  - 4.8. Ilustração em livros e novelas
    - 4.8.1. A novela gráfica
    - 4.8.2. O grau de descrição
    - 4.8.3. A ilustração nas histórias infantis
  - 4.9. Ilustração na imprensa
    - 4.9.1. A simplicidade gráfica
    - 4.9.2. Espaços para ilustração
    - 4.9.3. Grandes referências
    - 4.9.4. A polêmica gráfica
  - 4.10. Ilustração digital impressa
    - 4.10.1. Considerações prévias à impressão
    - 4.10.2. Testes e comparação
    - 4.10.3. Tintas e reprodução de cores
    - 4.10.4. Simular uma técnica tradicional sobre papel

## Módulo 5. Ilustração e Animação

- 5.1. A animação como meio ilustrativo
  - 5.1.1. Desenhar para animar
  - 5.1.2. Primeiros esboços
  - 5.1.3. Abordagens e artes finais
  - 5.1.4. Ilustração com movimento
- 5.2. A sofisticação da animação
  - 5.2.1. A tecnologia no campo da animação
  - 5.2.2. Principais para animar elementos
  - 5.2.3. Novos métodos e técnicas
- 5.3. Paradigmas de sucesso na animação
  - 5.3.1. O reconhecimento do sucesso
  - 5.3.2. Os melhores estúdios de animação
  - 5.3.3. Tendências visuais
  - 5.3.4. Curtas e longas metragens
- 5.4. Tecnologia atual em animação
  - 5.4.1. O que precisamos para animar uma ilustração?
  - 5.4.2. Software disponível para animar
  - 5.4.3. Dar vida a um personagem e a um cenário
- 5.5. Conceitualização de uma história animada
  - 5.5.1. O conceito gráfico
  - 5.5.2. O roteiro e o *Storyboard*
  - 5.5.3. A modelagem das formas
  - 5.5.4. Desenvolvimento técnico
- 5.6. Ilustração aplicada a uma campanha publicitária
  - 5.6.1. Ilustração publicitária
  - 5.6.2. Referências
  - 5.6.3. O que queremos contar?
  - 5.6.4. Transferir ideias para mídias digitais
- 5.7. Síntese gráfica
  - 5.7.1. Menos é mais
  - 5.7.2. Ilustrando com sutileza
  - 5.7.3. A geometria na ilustração

- 5.8. Design de uma história de animação em 2D
  - 5.8.1. A ilustração em 2D
  - 5.8.2. Considerações técnicas na animação em 2D
  - 5.8.3. Contar histórias em 2D
  - 5.8.4. Os cenários em 2D
- 5.9. Design de uma história de animação em 3D
  - 5.9.1. A ilustração em 3D
  - 5.9.2. Considerações técnicas na animação em 3D
  - 5.9.3. O volume e a modelagem
  - 5.9.4. A perspectiva na animação 3D
- 5.10. A arte de simular o 3D com o 2D
  - 5.10.1. Percepção visual na animação
  - 5.10.2. As texturas na animação
  - 5.10.3. A luz e o volume
  - 5.10.4. Referências visuais

## Módulo 6. Ilustração Profissional focada ao Comics

- 6.1. O comic como meio de expressão
  - 6.1.1. O comic como mídia para comunicação gráfica
  - 6.1.2. O design dos comics visuais
  - 6.1.3. A reprodução de cores nos comics
- 6.2. Técnicas e evolução do comics
  - 6.2.1. O início dos comics
  - 6.2.2. Evolução gráfica
  - 6.2.3. Os motivos narrativos
  - 6.2.4. A representação de elementos
- 6.3. Pensamento formal
  - 6.3.1. A estrutura de um comic
  - 6.3.2. A narração da história
  - 6.3.3. O desenho dos personagens
  - 6.3.4. O desenho dos cenários
  - 6.3.5. O discurso das cenas

- 6.4. O gênero de super-herói
  - 6.4.1. O comics de super-herói
  - 6.4.2. O caso da Marvel Comics
  - 6.4.3. O caso da DC Comics
  - 6.4.4. Design visual
- 6.5. O gênero fantástico e de aventuras
  - 6.5.1. O gênero de fantasia
  - 6.5.2. O design de personagens fantásticos
  - 6.5.3. Recursos e referências visuais
- 6.6. O comic na Ásia
  - 6.6.1. Princípios visuais da ilustração na Ásia
  - 6.6.2. O design da caligrafia no Oriente
  - 6.6.3. A narrativa visual dos comics
  - 6.6.4. O design gráfico oriental
- 6.7. Desenvolvimento técnico do mangá
  - 6.7.1. O design do Mangá
  - 6.7.2. Aspectos formais e estrutura
  - 6.7.3. *Storytelling* e roteiro gráfico
- 6.8. A relação entre o Mangá e o anime
  - 6.8.1. A animação no Japão
  - 6.8.2. Características do anime
  - 6.8.3. O processo do design do anime
  - 6.8.4. Técnicas visuais no anime
- 6.9. O comic em mídias digitais
  - 6.9.1. O comic através da televisão
  - 6.9.2. Animação de um comic
  - 6.9.3. Equilíbrio de cores e códigos visuais
  - 6.9.4. Estrutura gráfica e formatos
- 6.10. Projeto: design de um comic personalizado
  - 6.10.1. Definição dos objetivos
  - 6.10.2. A história a ser desenvolvida
  - 6.10.3. Os personagens e intérpretes
  - 6.10.4. Design de cenários
  - 6.10.5. Formatos

## Módulo 7. Arte Conceitual

- 7.1. O que é *Concept Art*?
  - 7.1.1. Definição e utilização do conceito
  - 7.1.2. Aplicação da arte conceitual às novas mídias
  - 7.1.3. Desenvolvimento digital do *Concept Art*
- 7.2. Cores e composição digital
  - 7.2.1. A pintura digital
  - 7.2.2. As bibliotecas e as paletas de cores
  - 7.2.3. A coloração digital
  - 7.2.4. Aplicação de texturas
- 7.3. Técnicas escultóricas tradicionais
  - 7.3.1. A ilustração introduzida na escultura
  - 7.3.2. Técnicas de modelagem de esculturas
  - 7.3.3. Texturas e volume
  - 7.3.4. Projeto de escultura
- 7.4. Pintura e texturização 3D
  - 7.4.1. A pintura no design 3D
  - 7.4.2. Texturas naturais e artificiais em 3D
  - 7.4.3. Caso prático: realismo em videogames
- 7.5. Modelagem de personagens e desenhos animados
  - 7.5.1. Definição de um personagem 3D
  - 7.5.2. Software a ser utilizado
  - 7.5.3. Suporte técnico
  - 7.5.4. Ferramentas utilizadas
- 7.6. Definição de objetos e cenários
  - 7.6.1. O cenário de uma ilustração
  - 7.6.2. O design de cenários em projeção isométrica
  - 7.6.3. Os objetos complementares
  - 7.6.4. A decoração do ambiente

- 7.7. Linguagem cinematográfica
  - 7.7.1. O cinema de animação
  - 7.7.2. Recursos gráficos visuais
  - 7.7.3. Gráficos em movimento
  - 7.7.4. Imagem real vs. Animação computadorizada
- 7.8. Retoque e refinamento estético
  - 7.8.1. Erros mais comuns no design 3D
  - 7.8.2. Oferecer maior realismo
  - 7.8.3. Especificações técnicas
- 7.9. Simulação de um projeto 3D
  - 7.9.1. Design volumétrico
  - 7.9.2. O espaço e o movimento
  - 7.9.3. A estética visual dos elementos
  - 7.9.4. Os últimos retoques
- 7.10. Gestão artística de um projeto
  - 7.10.1. Funções da direção artística
  - 7.10.2. Análise do produto
  - 7.10.3. Considerações técnicas
  - 7.10.4. Avaliação do projeto

## Módulo 8. Ilustração e *Lettering*

- 8.1. O ressurgimento do *Lettering*
  - 8.1.1. *Lettering* e tipografia
  - 8.1.2. A evolução do *Lettering*
  - 8.1.3. O propósito de criar *Lettering*
  - 8.1.4. Fundamentos do *Lettering*
- 8.2. A tipografia como ilustração
  - 8.2.1. A letra como imagem
  - 8.2.2. A tipografia como identidade
  - 8.2.3. Imagem corporativa e tipografia
- 8.3. Design de uma família tipográfica
  - 8.3.1. Anatomia tipográfica
  - 8.3.2. Desenho de quadratura
  - 8.3.3. Aspectos técnicos
  - 8.3.4. Elementos decorativos
- 8.4. Caligrafia, *Lettering* e tipografia
  - 8.4.1. A caligrafia no design
  - 8.4.2. A legibilidade no *Lettering*
  - 8.4.3. A nova tipografia
- 8.5. Conceitualização e desenho da letra
  - 8.5.1. O design profissional de *Lettering*
  - 8.5.2. Converter letras em imagens
  - 8.5.3. O traçado de um alfabeto tipográfico
- 8.6. *Lettering* e publicidade
  - 8.6.1. A tipografia na publicidade
  - 8.6.2. Promoção de produtos através de texto
  - 8.6.3. O impacto visual
  - 8.6.4. A persuasão através do Marketing
- 8.7. A tipografia no ambiente corporativo
  - 8.7.1. A identidade corporativa através de imagens
  - 8.7.2. Criar uma identidade sem um logotipo
  - 8.7.3. A cor e a estética tipográfica
  - 8.7.4. O acabamento final e outros efeitos
- 8.8. A tipografia no ambiente digital
  - 8.8.1. A tipografia em aplicativos móveis
  - 8.8.2. A tipografia em banners publicitários
  - 8.8.3. A tipografia no ambiente Web

- 8.9. A tipografia na animação
  - 8.9.1. Os gráficos animados
  - 8.9.2. Diretrizes de animação para trabalhar com tipografias
  - 8.9.3. Efeitos e considerações técnicas
  - 8.9.4. Referências estéticas
- 8.10. Design de *Lettering* para redes sociais
  - 8.10.1. Preferências dos usuários atuais nas redes sociais
  - 8.10.2. A visualização do conteúdo nas plataformas
  - 8.10.3. O intercâmbio cultural
  - 8.10.4. O *Lettering* nas redes sociais

## Módulo 9. Ilustração no Design de Moda

- 9.1. O marketing de moda
  - 9.1.1. A estrutura do mercado da moda
  - 9.1.2. Pesquisa e planejamento
  - 9.1.3. A promoção da moda
  - 9.1.4. O *Branding* aplicado à moda
- 9.2. O papel do ilustrador na moda
  - 9.2.1. As premissas do ilustrador digital
  - 9.2.2. A ilustração na área da moda
  - 9.2.3. O desenvolvimento da moda através do desenho
- 9.3. Técnicas criativas com foco na moda
  - 9.3.1. Arte no processo criativo
  - 9.3.2. O posicionamento nos mercados da moda
  - 9.3.3. O produto da moda e a marca
  - 9.3.4. As macrotendências e microtendências
- 9.4. Desenvolvimento visual de uma peça de moda
  - 9.4.1. O esboço no design de moda
  - 9.4.2. Referências visuais na moda
  - 9.4.3. Técnicas experimentais
  - 9.4.4. A cor e o tecido
- 9.5. A estética na moda
  - 9.5.1. As tendências no design de moda
  - 9.5.2. A vanguarda no design de moda
  - 9.5.3. A inspiração ao ilustrar produtos de moda
  - 9.5.4. O design inclusiva na moda
- 9.6. O desenvolvimento industrial
  - 9.6.1. Considerações técnicas para o design
  - 9.6.2. A produção na moda
  - 9.6.3. Técnicas de impressão
- 9.7. Ilustrando sobre mídias
  - 9.7.1. Ilustração sobre mídias complexas
  - 9.7.2. Moda inspirada na pintura
  - 9.7.3. Produção artística
- 9.8. Referências mundiais em design de moda
  - 9.8.1. Os grandes designers
  - 9.8.2. A grande contribuição da ilustração
  - 9.8.3. A moda na diagramação de revistas
  - 9.8.4. O impacto através da cor
- 9.9. Design de estampas
  - 9.9.1. A estamparia das peças
  - 9.9.2. Aplicação do design gráfico
  - 9.9.3. Design de padrões
  - 9.9.4. Alta costura
- 9.10. Projeto: design da coleção de moda
  - 9.10.1. Os objetivos do protótipos
  - 9.10.2. Princípios do design para ilustrar o produto
  - 9.10.3. Esboços e ilustração
  - 9.10.4. O *Packaging* no design de moda
  - 9.10.5. Produção e distribuição

## Módulo 10. Técnicas e Procedimentos na Ilustração

- 10.1. Aplicação da estética do século XX
  - 10.1.1. O idealismo visual
  - 10.1.2. Arte Pop em novos meios de comunicação
  - 10.1.3. A ilustração psicodélica
  - 10.1.4. Desenvolvimento do estilo retrô
- 10.2. A ilustração orientada ao design de produtos
  - 10.2.1. A complexidade formal
  - 10.2.2. *Packaging* retrô como referência gráfica
  - 10.2.3. O design nórdico
  - 10.2.4. A orientação visual no *Packaging*
- 10.3. A ilustração em cartazes
  - 10.3.1. O cartaz como meio de comunicação
  - 10.3.2. Objetivos visuais do cartaz
  - 10.3.3. As novas mídias aplicadas aos cartazes
- 10.4. A ilustração no gênero cinematográfico
  - 10.4.1. Os cartazes no cinema
  - 10.4.2. Os cartazes na animação
  - 10.4.3. A indústria digital
  - 10.4.4. Criatividade na composição
- 10.5. A ilustração em projetos audiovisuais
  - 10.5.1. Ilustração para projeção de cenários
  - 10.5.2. Ilustração com movimento
  - 10.5.3. Ilustração para *Vídeo Mapping*
  - 10.5.4. Design de stands ou espaços interativos
- 10.6. A ilustração no mercado de trabalho
  - 10.6.1. A preparação dos arquivos
  - 10.6.2. A entrega de produtos
  - 10.6.3. O contato com a gráfica ou fornecedores
  - 10.6.4. A reunião com o cliente
  - 10.6.5. O orçamento final

- 10.7. A ilustração orientada à sinalética
  - 10.7.1. Iconografia universal
  - 10.7.2. A sinalética inclusiva
  - 10.7.3. O estudo de símbolos
  - 10.7.4. Design de sinalética
- 10.8. A ilustração no UX design
  - 10.8.1. Diretrizes para o design de uma interface
  - 10.8.2. O design de infografias
  - 10.8.3. Ilustrando o estilo visual de uma interface
- 10.9. Criação de um portfólio profissional
  - 10.9.1. A estrutura do portfólio
  - 10.9.2. Classificação de trabalhos
  - 10.9.3. Ilustrando e diagramando o portfólio
  - 10.9.4. Materiais e complementos
- 10.10. Projeto: design de um álbum ilustrado
  - 10.10.1. Apresentação do projeto
  - 10.10.2. Objetivos do projeto
  - 10.10.3. A temática do projeto
  - 10.10.4. Desenvolvimento visual do projeto
  - 10.10.5. Artes finais e acabamentos



*Você poderá fazer o download do conteúdo teórico e prático deste programa através de qualquer dispositivo com conexão à internet, acessando um guia de referência de alta qualidade em Ilustração Profissional"*

# 05

# Metodologia

Este curso oferece uma maneira diferente de aprender. Nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: **o Relearning**. Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas faculdades de medicina mais prestigiadas do mundo e foi considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações científicas, como o ***New England Journal of Medicine***.



“

*Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para realizá-la através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que se mostrou extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização"*

## Estudo de caso para contextualizar todo o conteúdo

Nosso programa oferece um método revolucionário para desenvolver as habilidades e o conhecimento. Nosso objetivo é fortalecer as competências em um contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

*Com a TECH você irá experimentar uma forma de aprender que está revolucionando as bases das universidades tradicionais em todo o mundo”*



*Você terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, por meio de um ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa.*



## Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este curso da TECH é um programa de ensino intensivo, criado do zero, que propõe os desafios e decisões mais exigentes nesta área, em âmbito nacional ou internacional. Através desta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado em direção ao sucesso. O método do caso, técnica que constitui a base deste conteúdo, garante que a realidade econômica, social e profissional mais atual seja adotada.

“

*Nosso programa prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira”*

*Através de atividades de colaboração e casos reais, o aluno aprenderá a resolver situações complexas em ambientes reais de negócios.*

O método do caso é o sistema de aprendizagem mais utilizado nas principais escolas de Informática do mundo, desde que elas existem. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de Direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações realmente complexas para que tomassem decisões conscientes e julgassem a melhor forma de resolvê-las. Em 1924 foi estabelecido como o método de ensino padrão em Harvard.

Em uma determinada situação, o que um profissional deveria fazer? Esta é a pergunta que abordamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo do curso, os alunos vão se deparar com múltiplos casos reais. Terão que integrar todo o conhecimento, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões.

## Metodologia Relearning

A TECH utiliza de maneira eficaz a metodologia do estudo de caso com um sistema de aprendizagem 100% online, baseado na repetição, combinando elementos didáticos diferentes em cada aula.

Potencializamos o Estudo de Caso com o melhor método de ensino 100% online: o Relearning.

*Em 2019 alcançamos os melhores resultados de aprendizagem entre todas as universidades online do mundo.*

Na TECH você aprenderá através de uma metodologia de vanguarda, desenvolvida para capacitar os profissionais do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, se chama Relearning.

Nossa universidade é uma das únicas que possui a licença para usar este método de sucesso. Em 2019 conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral dos nossos alunos (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos curso, objetivos, entre outros) com relação aos indicadores da melhor universidade online.



No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, ela acontece em espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, combinamos cada um desses elementos de forma concêntrica. Esta metodologia já capacitou mais de 650 mil universitários com um sucesso sem precedentes em campos tão diversos como a bioquímica, a genética, a cirurgia, o direito internacional, habilidades administrativas, ciência do esporte, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isso em um ambiente altamente exigente, com um corpo discente com um perfil socioeconômico médio-alto e uma média de idade de 43,5 anos.

*O Relearning permitirá uma aprendizagem com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais em sua especialização, desenvolvendo o espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões: uma equação de sucesso.*

A partir das últimas evidências científicas no campo da neurociência, sabemos como organizar informações, ideias, imagens, memórias, mas sabemos também que o lugar e o contexto onde aprendemos algo é fundamental para nossa capacidade de lembrá-lo e armazená-lo no hipocampo, para mantê-lo em nossa memória a longo prazo.

Desta forma, no que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, os diferentes elementos do nosso programa estão ligados ao contexto onde o aluno desenvolve sua prática profissional.



Neste programa, oferecemos o melhor material educacional, preparado especialmente para os profissionais:



#### Material de estudo

Todo o conteúdo foi criado especialmente para o curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que faz com que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isso, com as técnicas mais inovadoras que proporcionam alta qualidade em todo o material que é colocado à disposição do aluno.



#### Masterclasses

Há evidências científicas sobre a utilidade da observação de terceiros especialistas.

O "Learning from an expert" fortalece o conhecimento e a memória, além de gerar segurança para a tomada de decisões difíceis no futuro



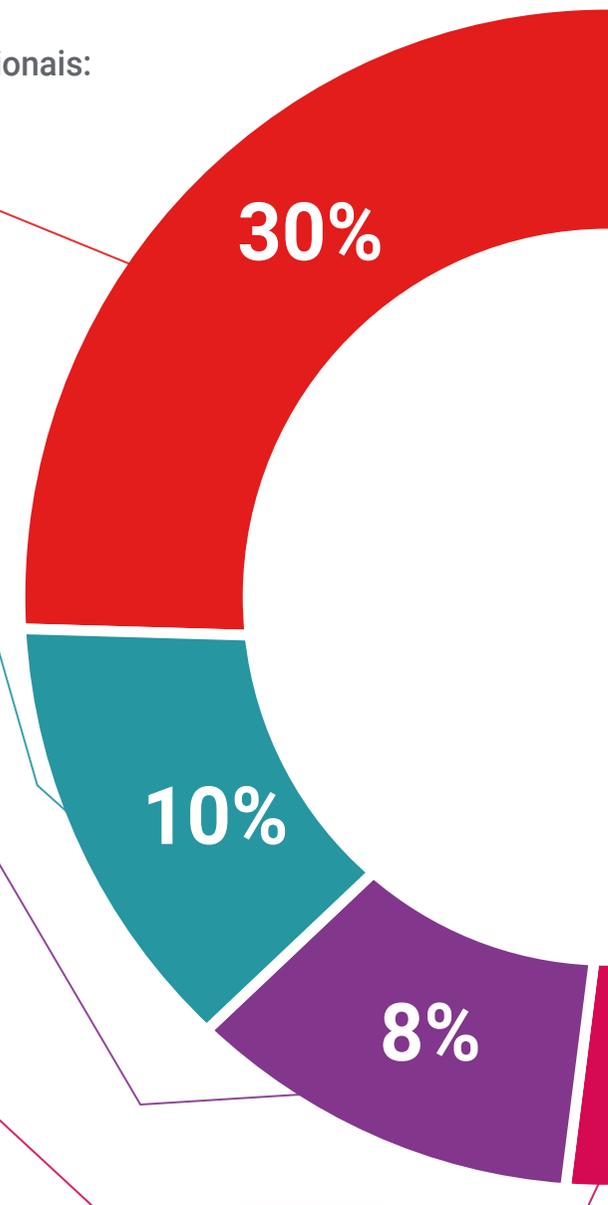
#### Práticas de habilidades e competências

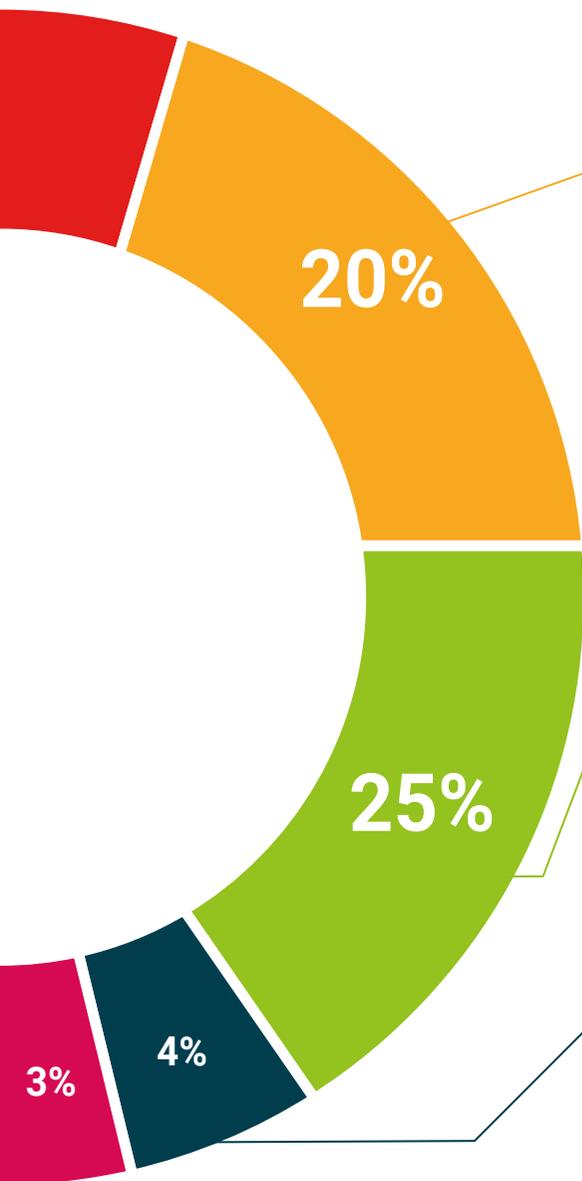
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



#### Leituras complementares

Artigos recentes, documentos de consenso e diretrizes internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual da TECH o aluno terá acesso a tudo o que for necessário para complementar a sua capacitação.





#### Estudos de caso

Os alunos irão completar uma seleção dos melhores estudos de caso escolhidos especialmente para esta capacitação. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas do cenário internacional.



#### Resumos interativos

A equipe da TECH apresenta o conteúdo de forma atraente e dinâmica através de pílulas multimídia que incluem áudios, vídeos, imagens, gráficos e mapas conceituais para consolidar o conhecimento.

Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa"



#### Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente o conhecimento do aluno ao longo do programa, através de atividades e exercícios de avaliação e autoavaliação, para que possa comprovar que está alcançando seus objetivos.



06

# Certificado

O Mestrado Próprio em Ilustração Profissional garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um título de Mestrado Próprio emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

*Conclua este programa de estudos  
com sucesso e receba o seu certificado  
sem sair de casa e sem burocracias”*

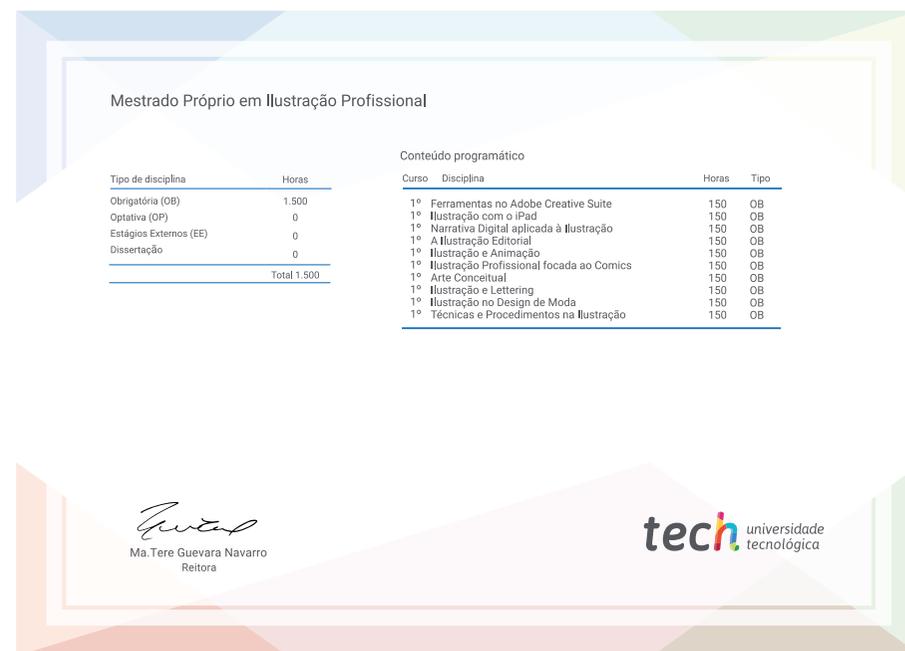
Este **Mestrado Próprio em Ilustração Profissional** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado correspondente ao título de **Mestrado Próprio** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

O certificado emitido pela TECH Universidade Tecnológica expressará a qualificação obtida no Mestrado Próprio, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de empregos, concursos públicos e avaliação de carreira profissional.

Título: **Mestrado Próprio em Ilustração Profissional**

N.º de Horas Oficiais: **1.500 h**



\*Apostila de Haia: Caso o aluno solicite que seu certificado seja apostilado, a TECH EDUCATION providenciará a obtenção do mesmo a um custo adicional.

futuro  
saúde confiança pessoas  
informação orientadores  
educação certificação ensino  
garantia aprendizagem  
instituições tecnologia  
comunidade comunidade  
atenção personalizada  
conhecimento inovação  
presente qualidade  
desenvolvimento simulação

**tech** universidade  
tecnológica

Mestrado Próprio

Ilustração Profissional

- » Modalidade: online
- » Duração: 12 meses
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 16h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

# Mestrado Próprio

## Ilustração Profissional

