Workshop de Ilustração

# Aula1: “Por onde eu começo?”

Resumo – Vamos dar início a um projeto “de conclusão” definindo conceitos de projetos, como INSPIRAÇÃO INICIAL, CONCEITO ALTO, ARTE CONCEITUAL, ESTILO, TEMA e HISTÓRIA. Também, vamos usar TÉCNICAS CRIATIVAS (ANÁLISE DE SIMILARES, BRAINSTORM, MINDMAPPING) para definir a produção.

Tópicos abordados:

a.Planejamento

b.Design abstrato

c.Identificação de estilo e tema

d.Técnicas Criativas

Prática – Definir o projeto (pode ser individual ou em grupo) e começar esboços

Tarefa – Fazer um moodboard do seu projeto

Referências

-Workshop de Rael Lyra

-Projetos pessoais: relaxando com os 12, celebration, master chef westeros...

# Aula2: Engatinhando

Resumo – Usando o pipeline, iremos introduzir alguns princípios de design para desenvolvimento visual, (entre eles, REFERÊNCIA/MOODBOARD, FORMA, SILHUETA, PROPORÇÃO, VARIAÇÃO e COMPOSIÇÃO) enquanto definimos esboço da ilustração. Falar sobre ITERAÇÃO, AVALIAÇÃO e PRODUÇÃO

Tópicos abordados:

a.Técnicas de design

b.Design de personagens

Prática – Primeiros testes de personagem e como isso se encaixa dentro do processo de design

Tarefa – Apresentar pelo menos

Referências

-Método de design ágil (XDM)

-Stephen Silver

# Aula3: Construção do Personagem

Resumo – Ver a importância da construção de um personagem. O que evitar e o que utilizar para desenvolver um personagem com um design poderoso e marcante. Técnicas como CARICATURA, EXAGERO, CORES e CONTRASTE serão importantes para o processo da criação do primeiro design.

Tópicos abordados:

a.Técnicas de design

b.Design de personagens

c.Teoria das cores

Prática – Breakdown de características da criação de um personagem

Tarefa – Apresentar o design final de um personagem

Referências

-Stephen Silver

# Aula4: Composição

Resumo – Design de cenário e props e técnicas de composição na criação de uma ilustração para contar uma história. Apresentar como essas técnicas e ferramentas (FOREGROUND/BACKGROUND, PERSPECTIVA, AMBIENTAÇÃO, VALORES, ESTILOS) servem para apoiar o personagem e contar de maneira clara, uma história.

Tópicos abordados:

a.Design de props

b.Design de cenários

c.Composição

Prática – Breakdown do cenário de uma ilustração

Referências