

The background is a light gray with a fine, woven texture. It is decorated with various abstract geometric elements: a yellow horizontal bar at the top left; a red-outlined rectangle below it; a solid blue square to the left; a yellow-outlined rectangle above the text; a complex arrangement of blue and yellow rectangles and black lines on the top right; a blue-outlined rectangle on the left side; a yellow circle partially overlapping a blue circle; a thick red horizontal bar at the bottom left; a black-outlined rectangle at the bottom center; a red-outlined rectangle and a red horizontal bar to its right; a yellow-outlined rectangle and a red horizontal bar below the bottom-center rectangle; a solid red circle at the bottom right; and a black diagonal line in the bottom right corner.

ILUSTRAÇÃO E MANIPULAÇÃO DIGITAL

CENÁRIO APOCALIPSE ZUMBI
Manipulação digital em Pho-
toshop através de colagens
e ajustes de cena.



O projeto evidencia a importância da manipulação digital através do Adobe Photoshop, utilizado para a criação de cenários com fins publicitários, games, "wallpapers" e cinema.

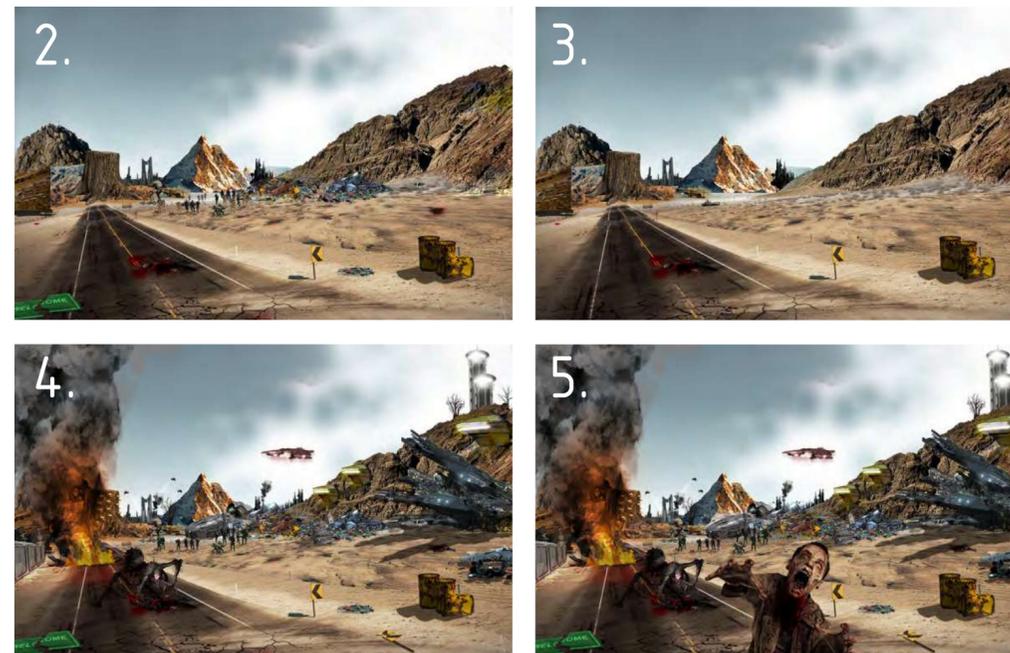
A cena é composta por colagens de objetos extraídos da web e inseridos no cenário. Em seguida são tratados de maneira adequada através de manipulações de exposição, cores e efeitos de sombra.

Por último é realizado o tratamento final da cena com ajustes gerais de iluminação e filtros de cores, fazendo com que todos os objetos inseridos estejam ambientados e adequados com o cenário de fundo.

Definição do cenário de fundo



Inserção e manipulação de objetos



Controles de iluminação, cores e ajustes finais



The project reveals the importance of digital manipulation through Adobe Photoshop, used for the creation of scenarios for advertising, games, wallpapers and cinema.

Background



The scene is composed of collages of objects extracted from the web and inserted in the scenario. They are then treated appropriately through exposure manipulations, colors, and shadow effects.

Object insertion



Finally, the final treatment of the scene is performed with general lighting adjustments and color filters, ensuring that all inserted objects are set and appropriate to the background.

Lighting Controls, Colors, and Final Adjustments



ZEBRA



Essa ilustração surgiu inicialmente durante uma experimentação em **desenho a mão livre** com nanquim, a qual o objetivo principal era representar um animal através de uma figura em preto e branco de bastante contraste. Para fazê-lo foi utilizado uma folha A3, lápis H, canetas nanquim preta e caneta posca branca.



Após a criação, a arte foi digitalizada através de fotografia, com uso do Adobe **Photoshop** e **Illustrator**, para então transformar-se em estampa em uma colaboração com a **Levithai**, marca gaúcha de roupas sustentáveis que ajudam a preservar o meio ambiente.

A Levithai, por meio de seus projetos cria um novo conceito de **moda ecológica**, que visa sempre o uso de materiais orgânicos e reciclados para atingir metas sustentáveis, ajudando na **preservação do meio ambiente** e melhorando o mundo onde vivemos.

O resultado foi a **mamãe zebra**, que olha nos olhos e, simboliza a geração e o nascimento de uma nova ideia, que, assim como a marca, busca um futuro melhor e **planta uma árvore a cada camisa vendida**.



AS
PEQUENAS
ATITUDES SÃO
AS QUE GERAM
GRANDES MUDANÇAS

ZEBRA

This illustration was created during a **freehand drawing** experiment with ink, whose main purpose was to represent an animal through a contrasting black-and-white figure. To do this was used an A3 sheet, H pencil, black ink pen and white posca pen.



After its creation, the art was digitized through photography, using Adobe **Illustrator** and **Photoshop**, and then became a print in collaboration with **Levithai**, a Rio Grande do Sul **brand of sustainable clothing** that helps to preserve the environment.



The result was the **Mama Zebra**, who looks into the eyes and symbolizes the generation and birth of a new idea that, like the brand, seeks a better future and **plants a tree with every shirt sold.**

The Levithai, through its projects, creates a new concept of **green fashion**, which always aims to use organic and recycled materials to achieve sustainable goals, helping to **preserve the environment** and improving the world where we live.



SMALL ATTITUDES ARE THE ONES THAT GENERATE BIG CHANGES.

Fotorrealismo através de Pós-produção de imagem

O projeto objetiva o fotorrealismo de imagens produzidas em softwares 3D, e renderizadas através de plug-ins, para fins representativos.

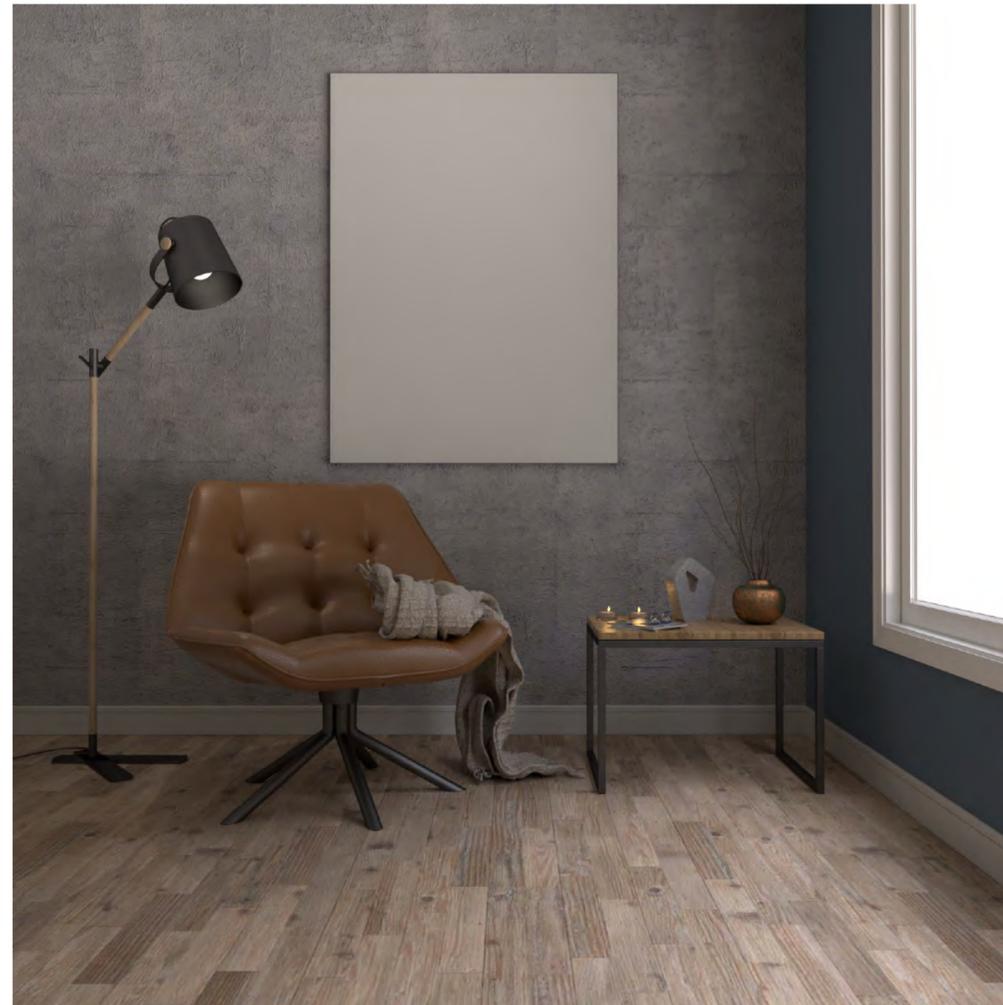
A apresentação adequada de projetos no ramo da arquitetura e interiores, tem mais poder de captação do cliente através da representação de maneira realista, comparado com representações em croquis ou esboços.



Etapas de criação



Modelagem
em software 3D



Renderização de imagem
através de Plug-in



Pós-produção de imagem
com Adobe Photoshop



Após a renderização da imagem através de “plug-ins” para softwares 3D, é feito o tratamento da imagem em Adobe Photoshop. A manipulação da cena consiste na aplicação de texturas, adequação da exposição, ajustes de iluminação artificial e correções finais.

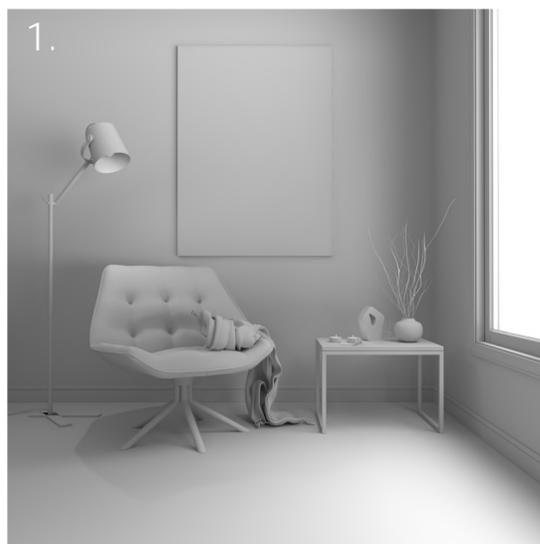
Por fim, o resultado é um projeto fotorrealista, com maior potencial de aceitação do público alvo.



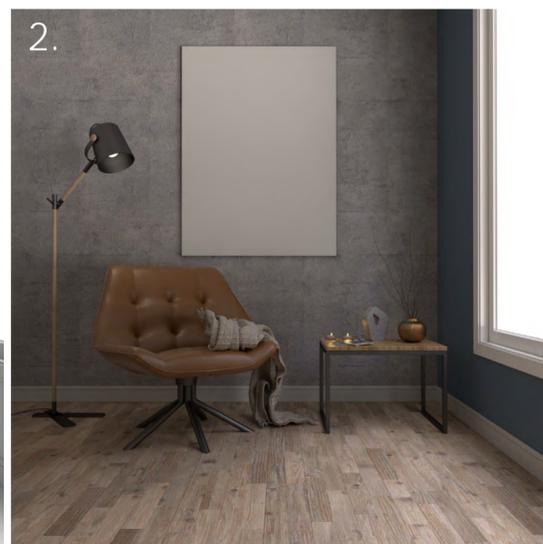
Photorealism and Image Post Production

The project aims the photorealism of images produced in 3D software, and rendered through plug-ins, for representative purposes. Proper presentation of architectural and interior design projects has more customer capture power through realistic representation compared to sketched or sketched representations.

After rendering the image through plug-ins for 3D software, the image is processed in Adobe Photoshop. Scene manipulation consists of applying textures, exposure adequacy, artificial lighting adjustments, and final corrections. Finally, the result is a photorealistic project with greater potential for acceptance by the target audience.



1. Modeling in 3D software



2. Image rendering with plug-in



3. Image Post Production with Adobe Photoshop



GAMPICAST ILUSTRAÇÕES

GAMPICAST ILLUSTRATIONS

Esta é uma série de ilustrações para o Gampicast; um podcast produzido pela Gampi Casa Criativa, que aborda temas como propaganda, mercado e criatividade. As ilustrações são feitas à partir da técnica de colagem digital, utilizando imagens antigas, elementos geométricos e as cores da empresa para representar os conceitos de cada episódio.

This is a serie of illustrations for Gampicast; a podcast produced by the company Gampi, that talks about advertising, business and creativity. The illustrations are based on digital collage technique, using old pictures, geometric elements and the company colors to represent the concepts of each episode.

MUDANÇA DE COMPORTAMENTO DOS CONSUMIDORES
/CHANGES IN THE CONSUMER BEHAVIOR

_01



_02



_03



_04



O QUE É PROPÓSITO DE MARCA?
/WHAT IS A BRAND PURPOSE?

_01



_02



_03

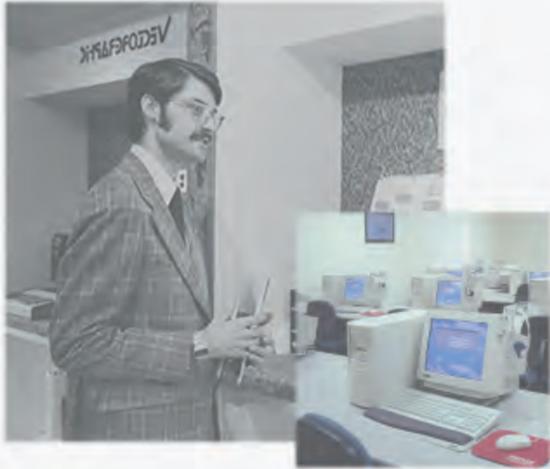


_04



EXCESSO DE CONTEÚDO NAS MÍDIAS SOCIAIS
/EXCESSIVE CONTENT ON SOCIAL MEDIA

_01



_02



_03



_04





A paixão por cultura automotiva e ilustração me motivou para a criação desta série de pôsteres com diferentes temas do mundo quatro rodas. Passando por Porsches, clássicos nacionais e ícones mundiais (como o Ford 1934 de Bonnie & Clyde ao lado), as peças visam o aspecto limpo e contrastante dos vetores.

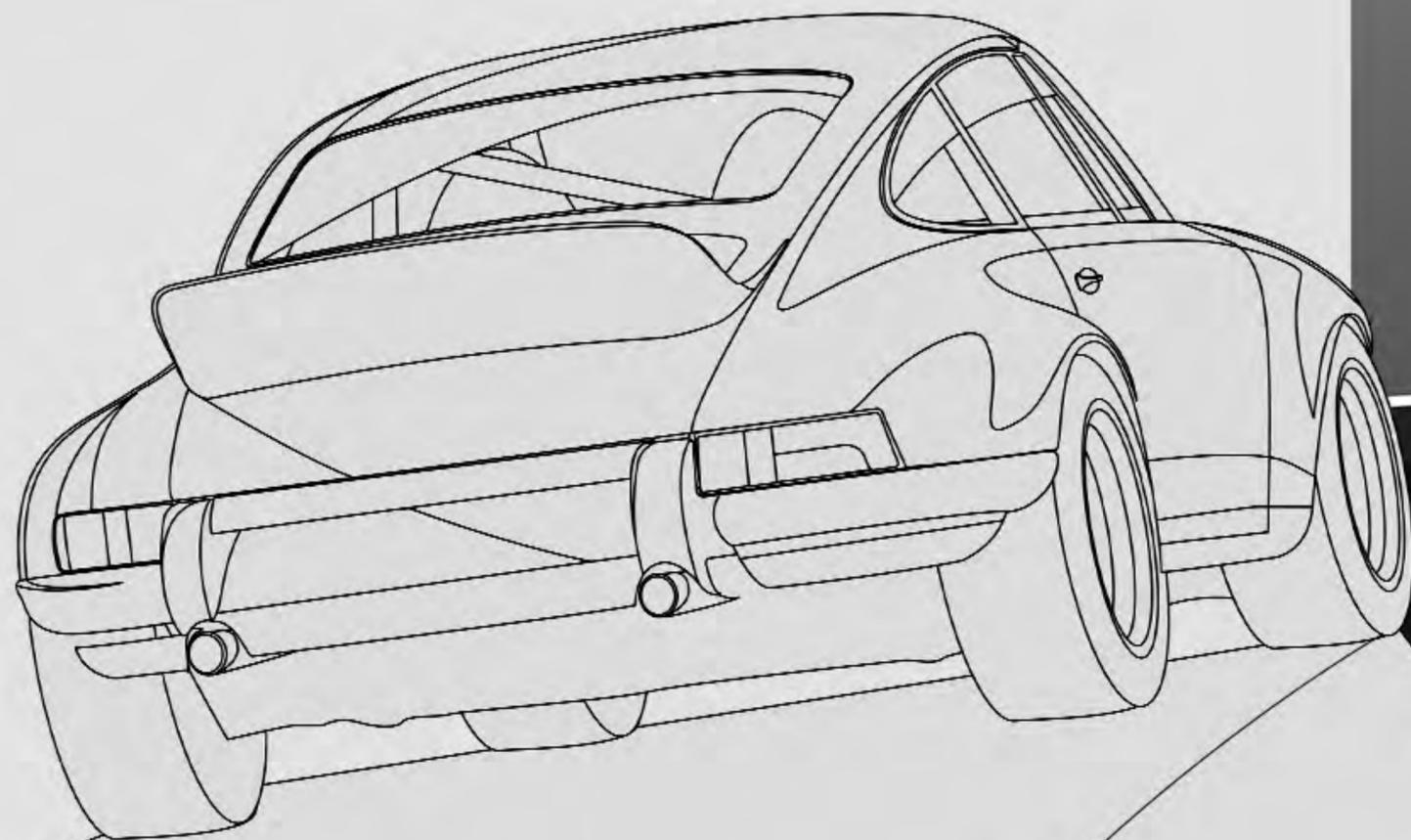
Todas as artes foram realizadas utilizando Adobe Photoshop e impressas no tamanho A3 (29,7cm X 42cm), em papel couché 300g com acabamento fosco.

Porsche 911 Turbo



turbo

Porsche 911 RSR 1973 em Nordschleife



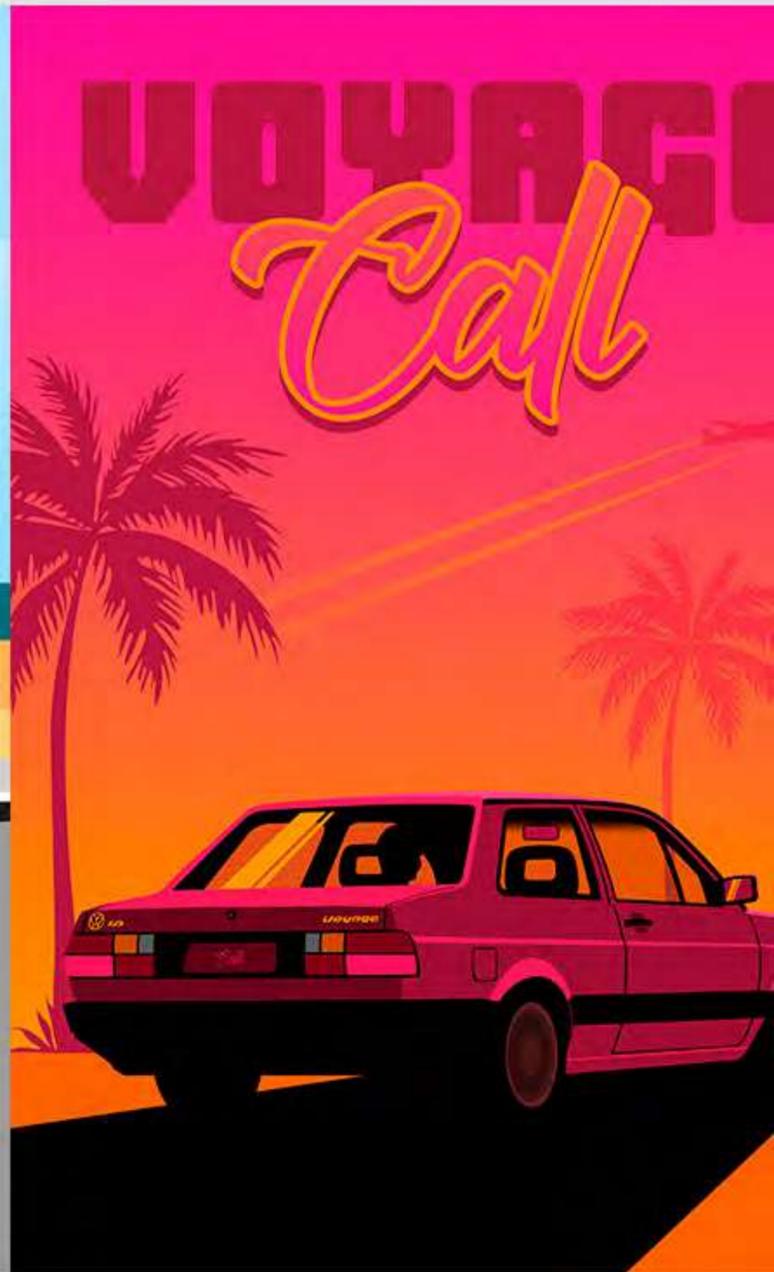
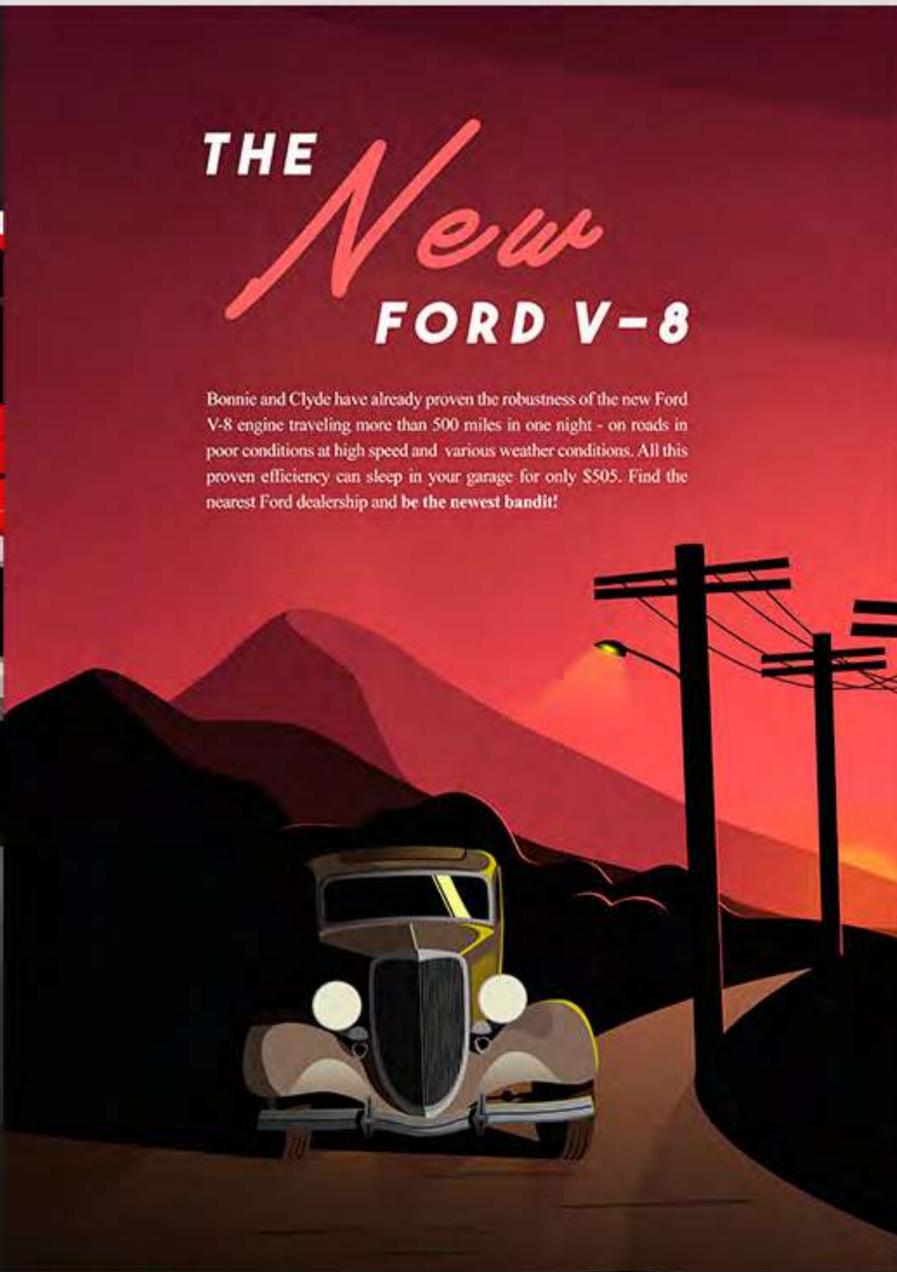


VW Voyage GLS 1992



THE *New* FORD V-8

Bonnie and Clyde have already proven the robustness of the new Ford V-8 engine traveling more than 500 miles in one night - on roads in poor conditions at high speed and various weather conditions. All this proven efficiency can sleep in your garage for only \$505. Find the nearest Ford dealership and be the newest bandit!

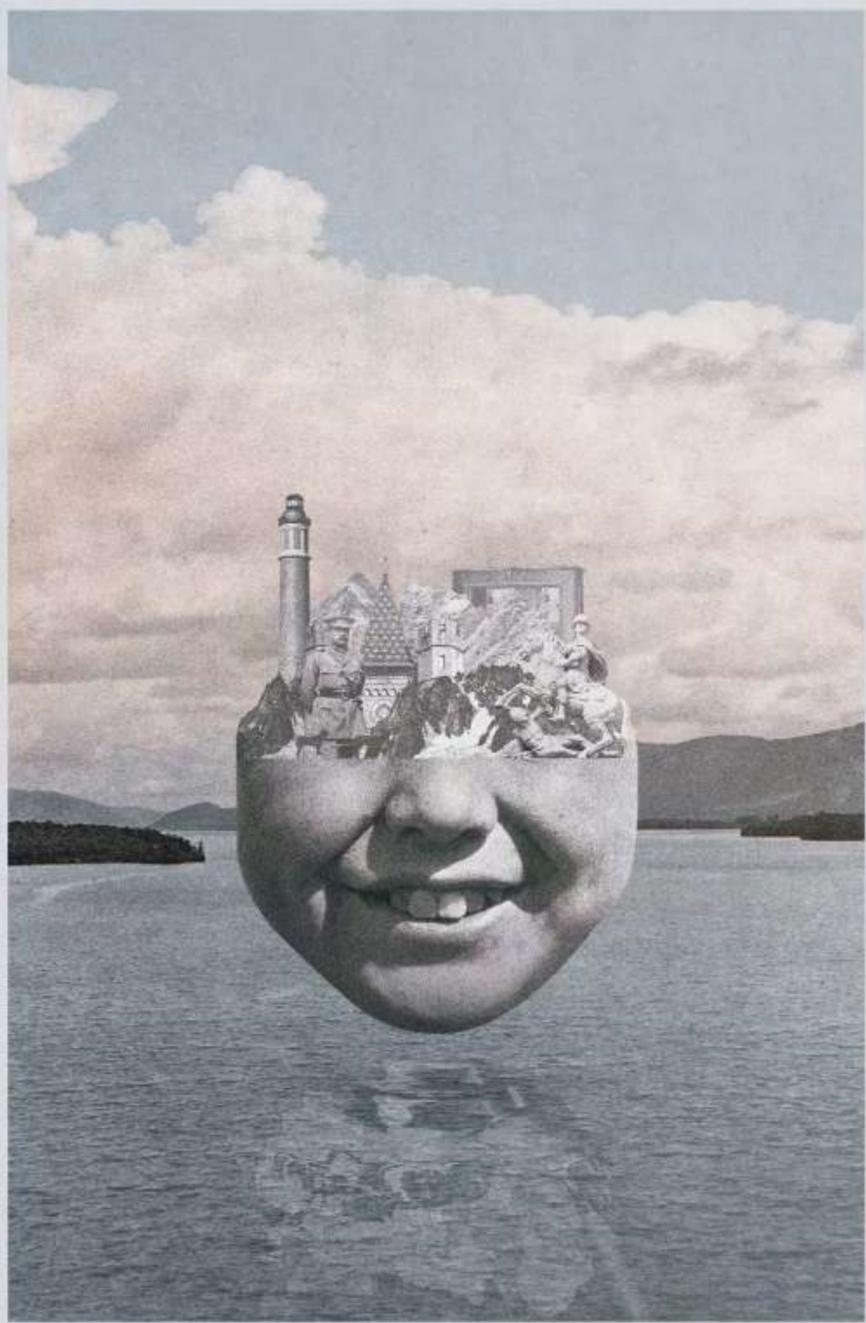


The passion for automotive culture and illustration motivated me to create this series of posters with different themes from the four wheel world.

Passing through Porsches, national classics and world icons (such as Bonnie & Clyde's 1934 Ford), the pieces aim at the clean and contrasting aspect of the vectors.

All artworks were made using Adobe Photoshop and printed in A3 size (29.7cm X 42cm) on matte finish 300g coated paper.





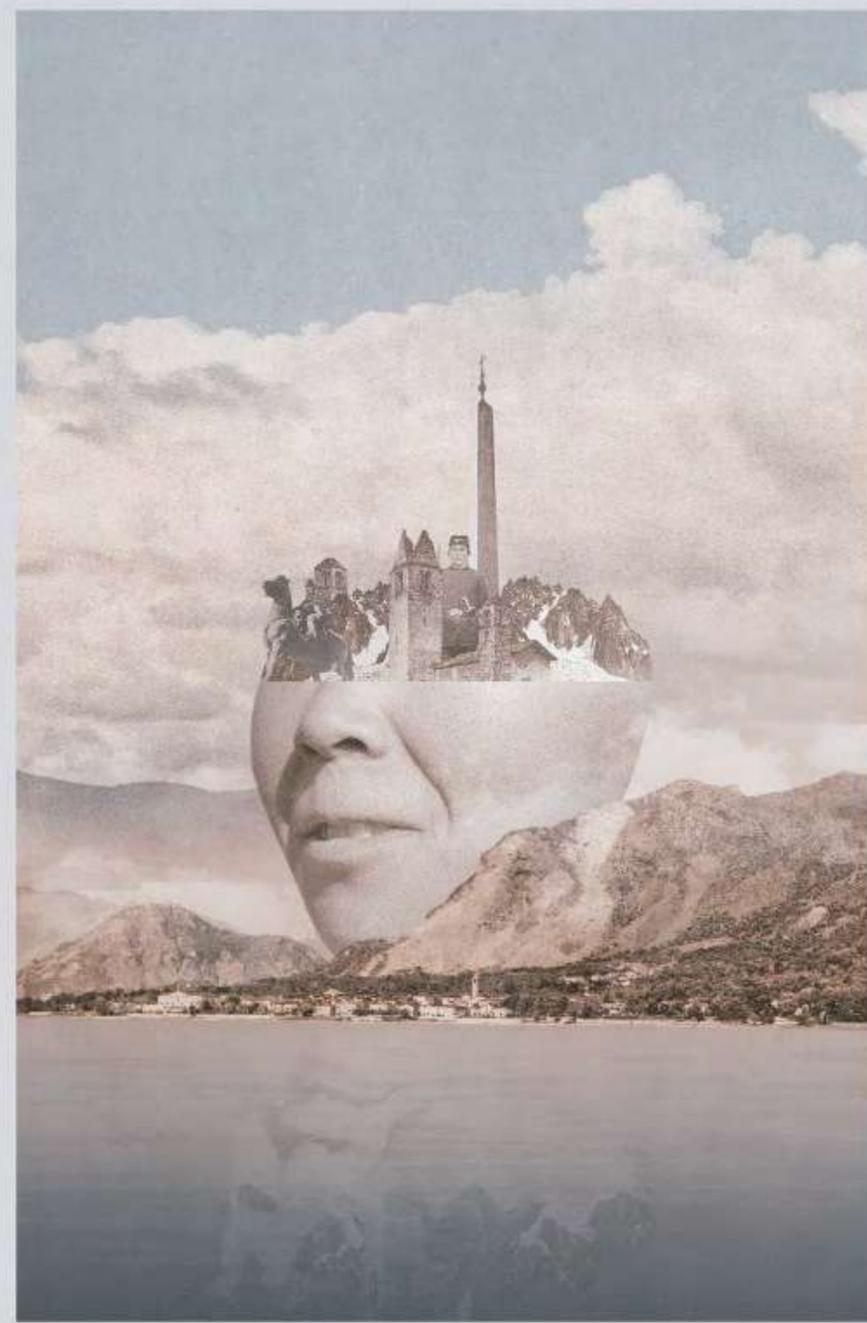
C O L A G E M

Hemisférios

D I G I T A L

Hemispheres

Digital collage



Hemisférios

Apesar do título sugerir uma aparente divisão, as peças que compõem a série *Hemisférios* propõem uma reflexão sobre individualidades e repertório que vão além de qualquer dicotomia.

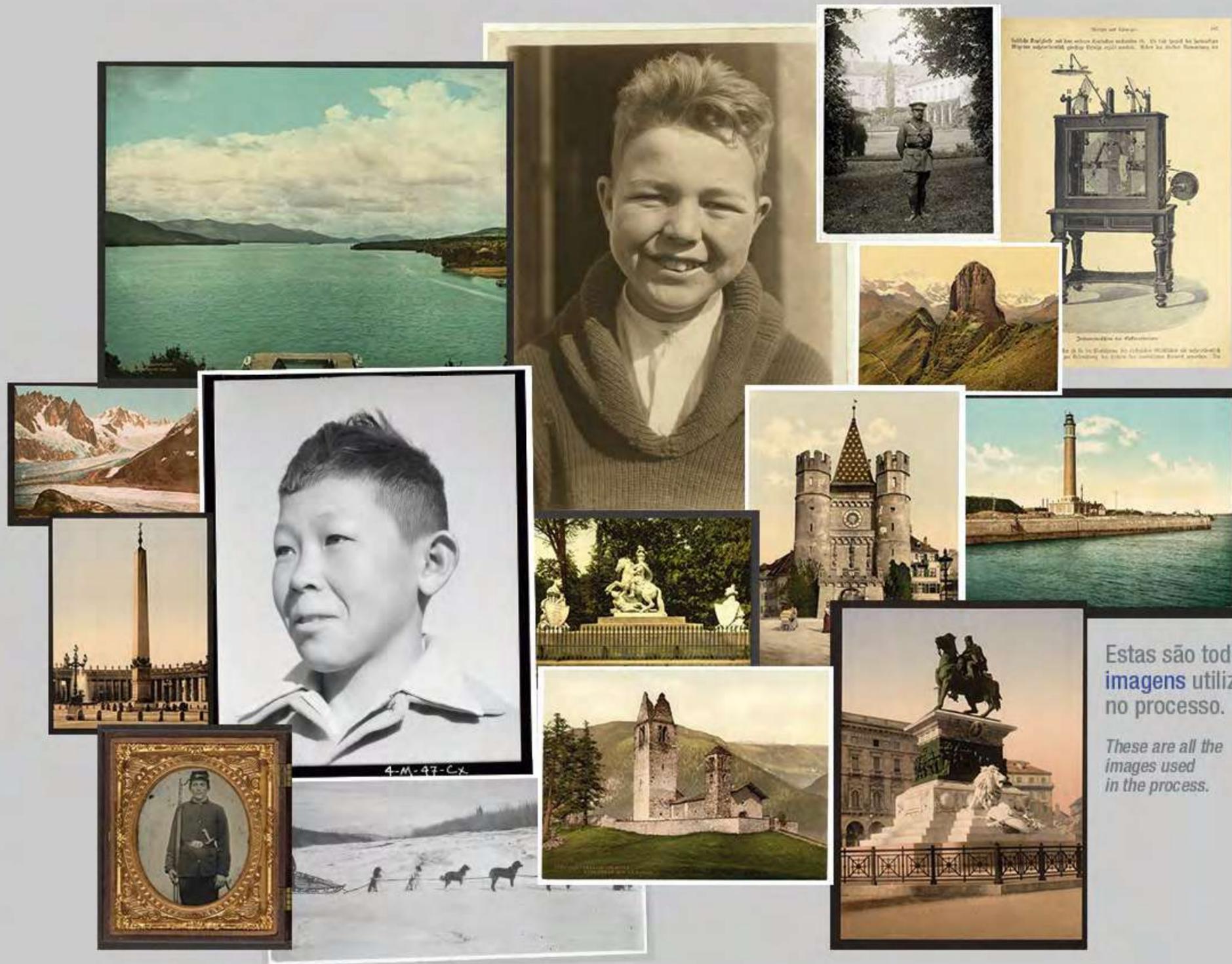
Ao observar estas peças, o espectador é convidado a refletir sobre o seu lugar no mundo enquanto indivíduo, centro do seu próprio universo, constituído de um repertório particular, visualmente elaborado através de imagens diversas.

É também uma tentativa de evocar sentimentos empáticos ao observar outro indivíduo, em outro hemisfério, entendendo seu ponto de vista e suas constituições.

Although the title suggests an apparent division, the pieces that make up the Hemispheres series proposes a reflection on individualities and repertoire that go beyond any dichotomy.

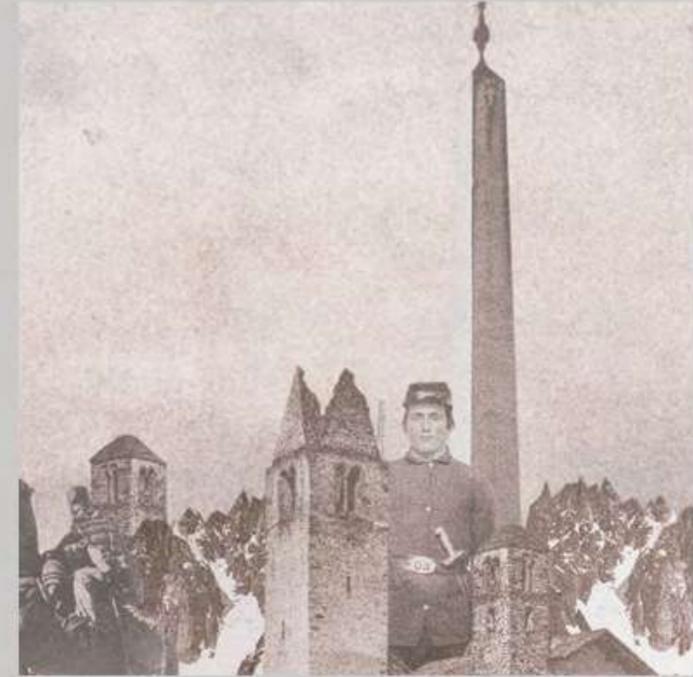
By observing these pieces, the viewer is invited to reflect about his own place in the world as an individual, center of his universe itself, consisting of a particular repertoire, visually elaborated through images.

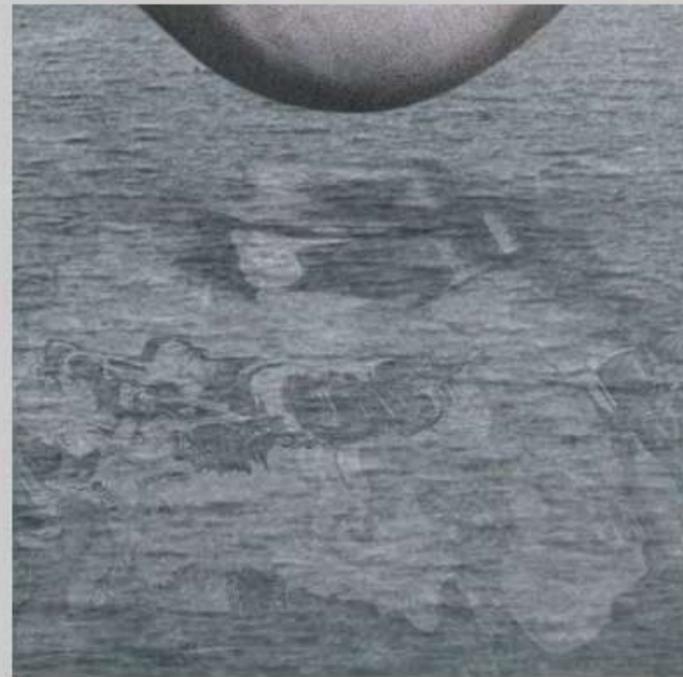
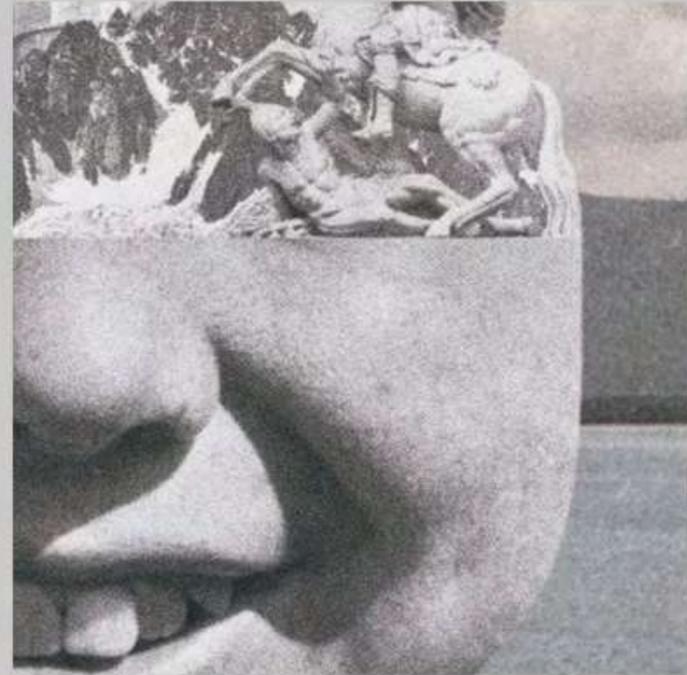
It is also an attempt to evoke empathic feelings. observing another individual in another hemisphere, understanding his point of view and his constitutions.



Estas são todas as imagens utilizadas no processo.

These are all the images used in the process.





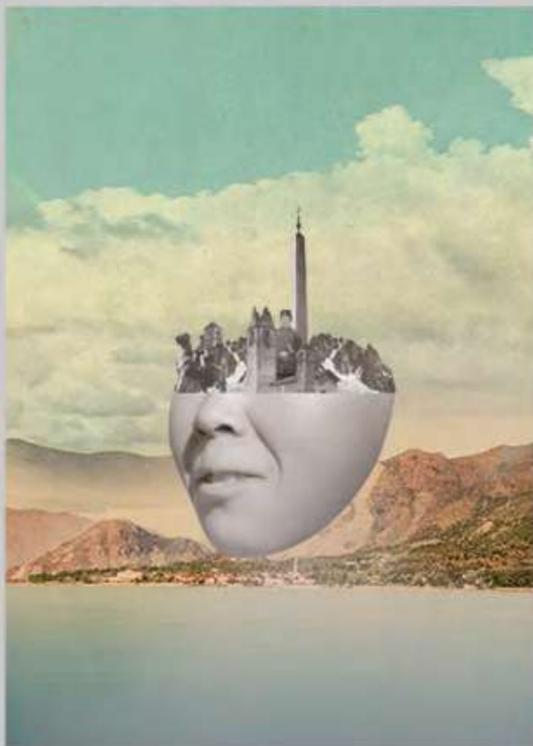
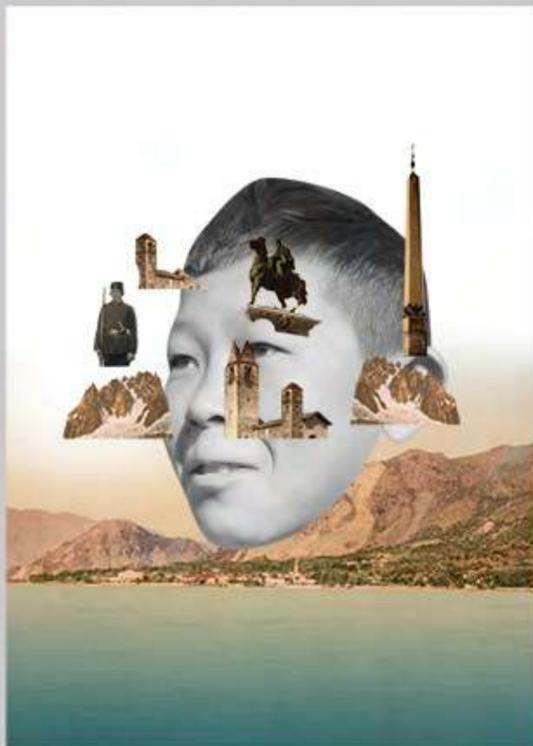
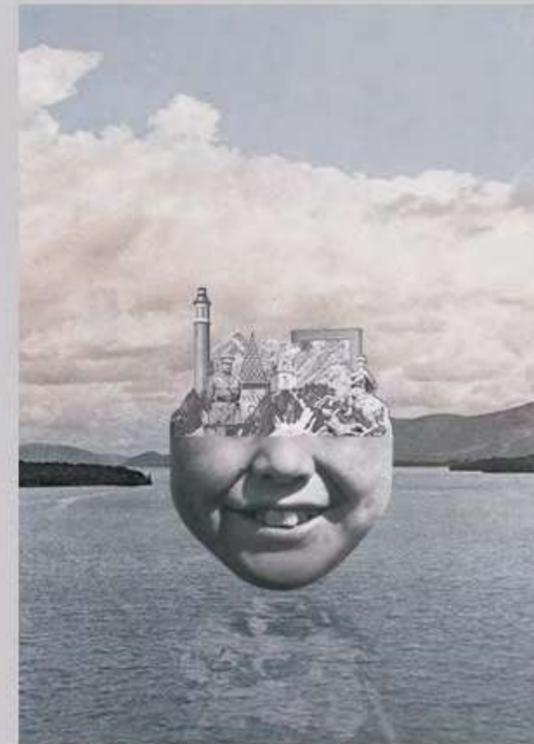
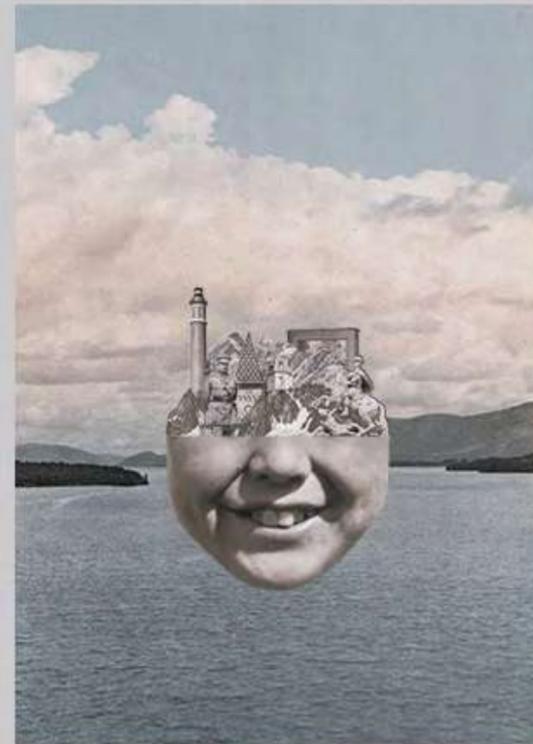
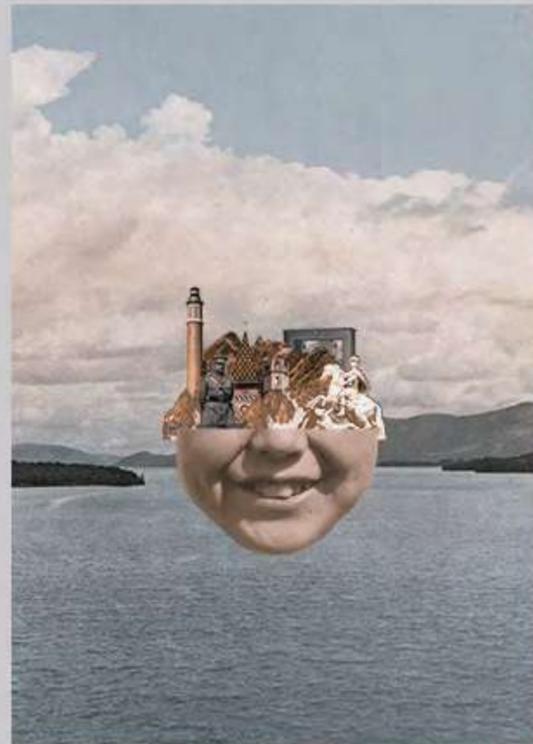


Ilustração Walter White Breaking Bad

Essa ilustração foi desenvolvida para uma atividade da cadeira de Metodologia Visual 1 do curso de Design da Universidade Feevale, aonde aprendemos técnicas de desenho a mão, pintura e sombreamento.

Foi feito primeira mente uma pesquisa sobre o personagem com algumas imagens que o mesmo ficasse de frente.



Após a pesquisa foi escolhido algumas imagens que as sombras estivessem bem definidas em ambos os lados do rosto, isso ajudou na hora de passar o desenho para o papel, pois definido o angulo da luz o outro corresponderá com o da sobra.

Foi utilizado a técnica de hachuras aonde se utiliza de riscos mais próximos quase unidos para tornar uma área escura, e riscos mais distantes para torna-las mais claras

Inicialmente foi feito um rascunho a lápis, apenas para demonstrar as formas principais do desenho, como tamanho e contorno da cabeça distância dos olhos nariz e boca, após ter visualizado os principais traços do desenho, começou-se pelas áreas mais escuras do rosto e dos cantos dos olhos, adicionando mais elementos em detalhes, tentou-se não criar linhas contínuas, para manter o a ideia inicial das hachuras.

A ilustração não foi concebida para ser um retrato extremamente realista, pois minha atual técnica ainda não permitiria isso, porem tentei torná-lo parecido com um retrato falado em estilo de hachura

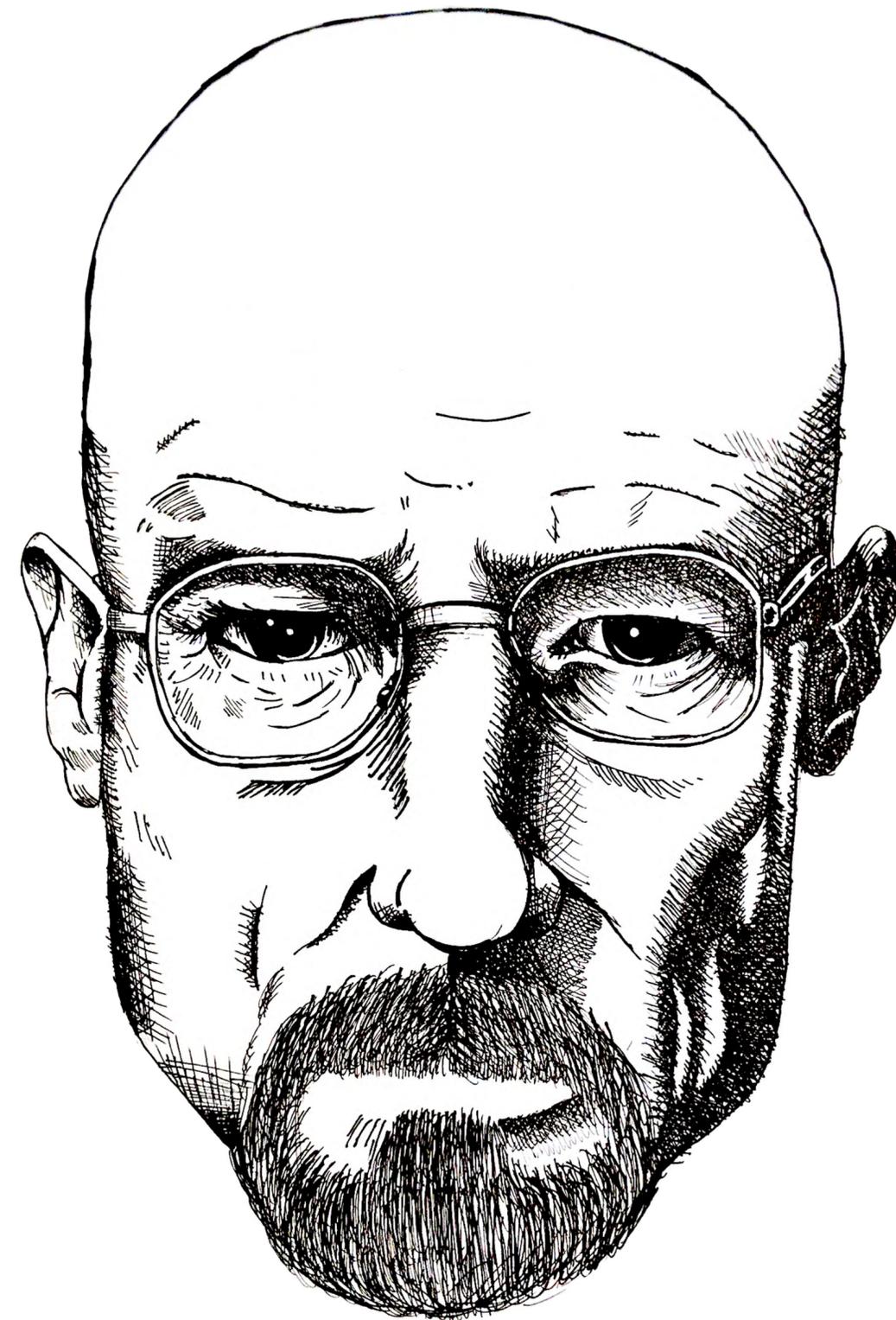


Ilustração Walter White Breaking Bad

Hoje alguns anos após ter desenvolvido essa ilustração, pensei para quais finalidades ela poderia ser aplicada. Olhei muitas séries durante esse tempo mas ainda assim vejo como Breaking Bad marcou e marca gerações, a série tem mais de dez anos desde da sua estreia, esse ano quando um filme continuação, então vendo como a serie ainda está em alta, decidi desenvolver uma estampa para camisas baciada totalmente no desenho.



Após aplicá-la em uma camisa utilizando software percebi que poderia vetorizar e brincar com as cores, sem limitação das aplicações, o rosto desse personagem é facilmente reconhecido, podendo aplicar a estampa totalmente em branco sem necessidade de ajustes como demonstra a foto ao lado.

Quando se faz algo que gosta tudo flui nem necessidade de se forçar, esse trabalho retirei do fundo do baú, porém fiquei extremamente feliz com o resultado.

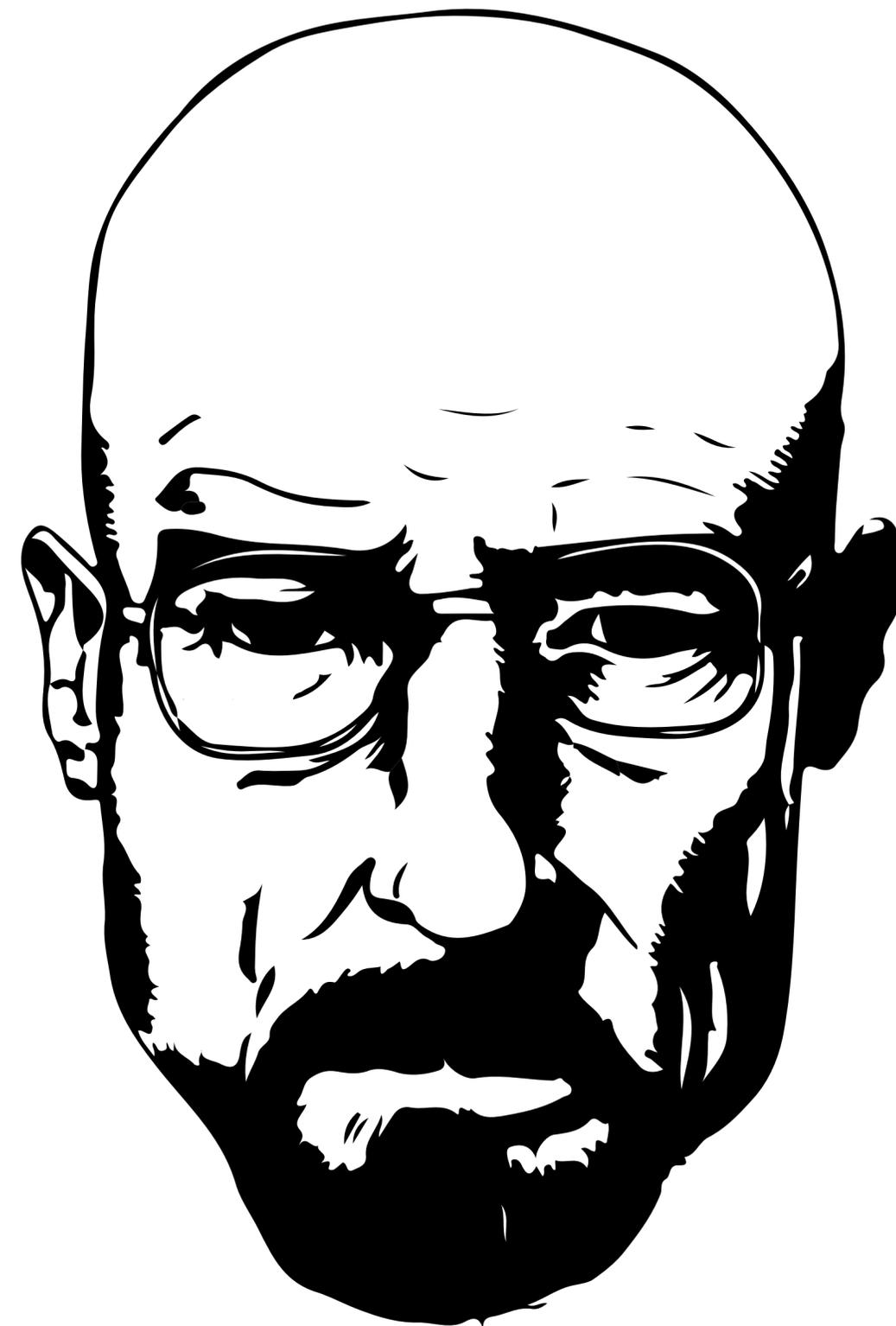


Illustration Walter White Breaking Bad

This illustration was developed for an activity of the Visual Methodology 1 chair of the FEEVALE University Design course, where we learned hand drawing, painting and shading techniques.

It was first made a research on the character with some images that the same face it.

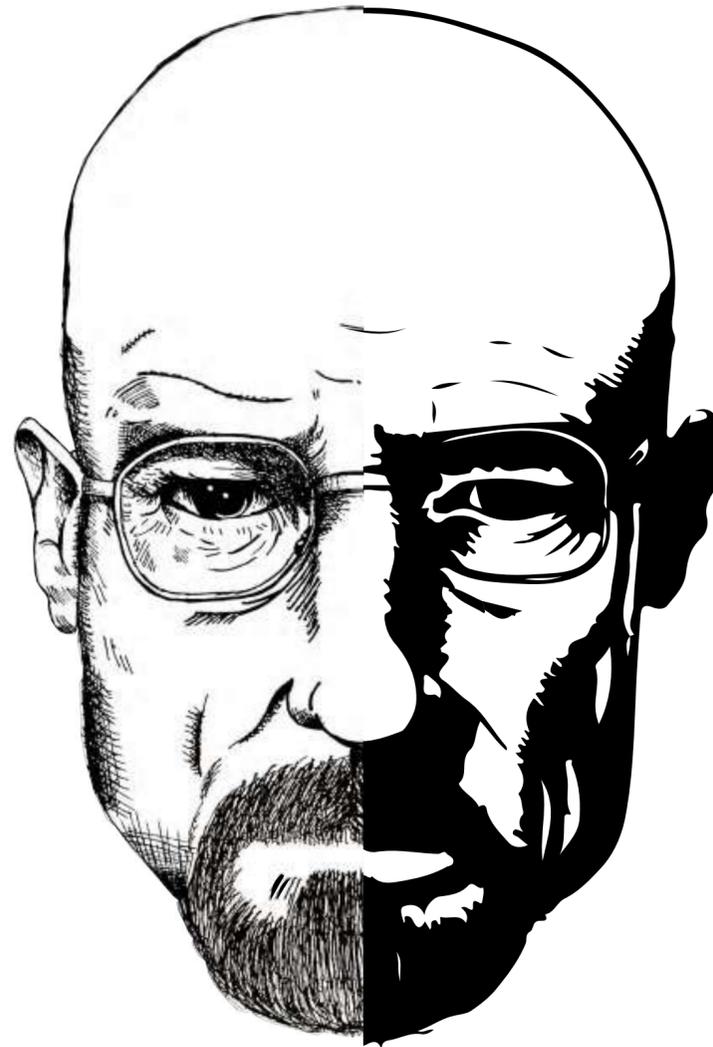


After the research was chosen some images that the shadows were well defined on both sides of the face, this helped to move the drawing to paper, because defined the angle of light the other will correspond with that of the left.

The hatching technique was used where close scratches are almost joined together to make a dark area, and more distant scratches to make them lighter.

Initially a pencil sketch was made, just to show the main shapes of the drawing, such as size and contour of the head distance from the eyes nose and mouth, after visualizing the main features of the drawing, began by the darker areas of the face and the corners of the eyes, adding more detail in detail, tried not to create continuous lines, to keep the initial idea of the hatches.

The illustration was not meant to be an extremely realistic portrait because my current technique would not allow it yet, but I tried to make it look like a hatch-style portrait



Today a few years after developing this illustration, I thought for what purposes it could be applied. I've watched a lot of shows during this time but I still see how Breaking Bad has marked and marked generations, the series is over ten years since its debut, this year when a sequel movie, so seeing as the series is still up, I decided to develop a print for shirts fully based in the drawing

After applying it on a shirt using software I realized that I could vectorize and play with the colors, without limiting the applications, the face of this character is easily recognized, and can apply the print completely blank without adjustments as shown in the photo.

When you do something you like, everything flows and there is no need to force yourself, this work I took from the bottom of the chest, but was extremely happy with the result.





1 - Caminhantes brancos

Ilustração produzida em folha A3 utilizando técnica de hachuras com nanquim.



2 - Cavaleira dos sete reinos

Ilustração produzida em folha A3 utilizando técnica de hachuras com nanquim.



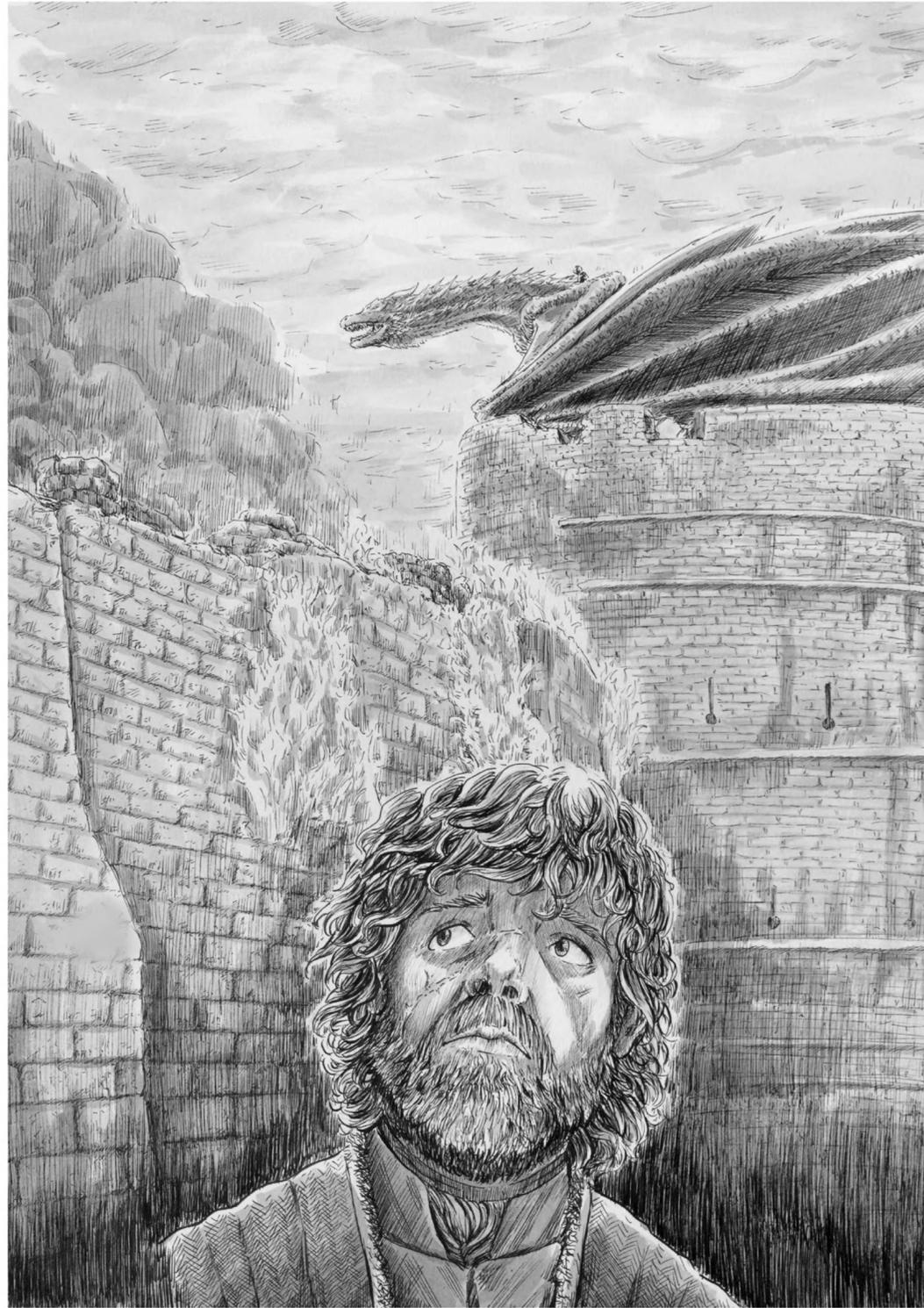
3 - A longa noite

Ilustração produzida em folha A3 utilizando técnica de hachuras e aguado com nanquim.



4 - Rumo a Kingsland

Ilustração produzida em folha A3 utilizando técnica de hachuras e aguado com nanquim.



5 - Mãe dos dragões

Ilustração produzida em folha A3 utilizando técnica de hachuras e aguado com nanquim.



6 - Snow

Ilustração produzida em folha A3 utilizando técnica de hachuras e aguado com nanquim.

RESUMO

Produzido pela HBO, o seriado Game of Thrones trata da adaptação dos livros homônimos, escritos por George R. R. Martin. A série possui uma ambientação medieval/fantástica, trazendo uma densa trama política com uma infusão de personagens carismáticos e singulares.

O projeto tem como objetivo fazer uma homenagem ao final da série, retratando um ponto chave e importante de cada episódio da oitava e última temporada.

Ilustrações produzidas em folha A3 utilizando técnicas de hachuras com nanquim (1 e 2).

Ilustrações produzidas em folha A3 utilizando técnica de hachuras e aguado com nanquim (3, 4, 5 e 6).

ABSTRACT

Produced by HBO, the series Game of Thrones is about adapting the homonymous books written by George R. R. Martin. The series has a medieval / fantastic setting, bringing a dense political plot with an infusion of charismatic and singular characters.

The project aims to pay tribute to the end of the series, portraying a key and important point of each episode of the eighth and last season.

Illustrations produced in A3 sheet using ink hatch technique (1 and 2).

Illustrations produced in A3 sheet using hatch technique and water-based ink (3, 4, 5 and 6)