Instituto Politécnico
de Castelo Branco

Instituto Politécnico de Castelo Branco

João, Jéssica Filipa Oliveira

Ilustrações para capas de revistas de moda : aplicação de técnicas em ilustração de moda

https://minerva.ipcb.pt/handle/123456789/3189

Metadados

Data de Publicação 2017

Resumo Este é um projeto pensado de acordo com uma grande paixão por ilustração de moda, tratando-se da criação de capas de revistas que artisticamente retratam a moda de diversas maneiras. Ao longo dos capítulos que se seguem, será desenvolvido todo o seu processo de inspiração e criação, todos os esboços e estudos de forma a originar diferentes resultados....

Editor IPCB. ESART

Palavras Chave Ilustração, Criatividade, Recriação, Revistas, Arte

Tipo report

Revisão de Pares Não

Coleções ESART - Design de Moda e Têxtil

Esta página foi gerada automaticamente em 2024-04-18T07:14:40Z com informação proveniente do Repositório

Instituto Politécnico
de Castelo Branco
Escola Superior
de Artes Aplicadas

Ilustrações para Capas de Revistas de Moda
Aplicação de técnicas em Ilustração de Moda

Jéssica João

20140218

Orientadores

Prof. Joaquim Correia

Prof. Alexandra Moura

Prof. Alexandra Cruchinho

Trabalho de Projeto apresentado á Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Licenciatura em Design de Moda e Têxtil, realizada sobre a orientação cientifica do Professor Joaquim Correia, Professora Alexandra Moura e professora Alexandra Cruchinho, do Instituto Politécnico de Castelo Branco.

Junho de 2017

Agradecimentos

Um trabalho com este carácter nunca poderia ser construído por uma pessoa só.

Embora seja o meu nome que consta na capa, existem muitas outras pessoas que consciente ou inconscientemente me ajudaram a que hoje estivesse aqui finalizado.

Antes de mais, quero agradecer ao meu namorado, Fábio, que ao longo destes 3 anos de licenciatura esteve sempre ao meu lado, apoiando-me em tudo o que eu precisava, tendo muita paciência, ouvindo os meus desabafos e preocupações, cuidando de mim e dizendo '' tu és incrível '' e que nunca deveria duvidar das minhas capacidades, afirmando que eu irei longe.

Aos meus pais, por todo o apoio, por acreditarem que eu sou capaz e que desistir nunca é uma opção, e por todo o orgulho que demonstraram e demostram por mim.

Ao meu irmão, que não querendo dar o braço a torcer, me diz apenas '' tu até desenhas bem ''.

Resumo

Este é um projeto pensado de acordo com uma grande paixão por ilustração de moda, tratando-se da criação de capas de revistas que artisticamente retratam a moda de diversas maneiras.

Ao longo dos capítulos que se seguem, será desenvolvido todo o seu processo de inspiração e criação, todos os esboços e estudos de forma a originar diferentes resultados.

Palavras-chave

Ilustração | Criatividade | Recriação | Revistas | Arte

Abstract

This is a project thought according to a great passion for Fashion Illustration, in the case of creating magazine covers that artistically portray fashion in a variety of ways.

Throughout the chapters that follow, it will be developed throughout its process of inspiration and creation, all sketches and studies in order to produce different results.

Keywords

Illustration | Creativity | Recreation | Magazines | Art

Índice geral

1 - Revisão Literária
1.1 - Metodologia Projectual – segundo Bruno Munari_____pág. 3 e 4

2 - Metodologia de Bruno Munari aplicada ao Projeto
2.1 - Definição do problema_____ pág.5
2.2 - Componentes do problema:_____ pág.5
2.3 - Recolha de dados:_____pág6
2.4 -Criatividade:_____ pág.6
2.5 - Materiais e tecnologias: _____ pág6
2.6 – Experimentação/Modelos/Verificações e Desenhos de construção pág.6
2.7 – Solução_____ pág.7
3 - Estruturação do Projeto
3.1 – Moodboards_____ pág.8
3.1.1 – Artistas e técnicas de inspiração_____ pág.8
3.1.2 - Painel de Acessórios_____pág.9
3.1.3 - Painel de Peças_____pág10
4 - Publico Alvo /Revistas _____pág11
4.1 - Dazed _____ pág11
4.2 – I-D_____pág12
4.3 – Love_____ pág13
4.4 – Grey_____ pág14
4.5 – Vogue_____ pág15
5- Experimentação / Esboços e estudos_____ pág16
5.1-Esboços a grafite_____pág.16,17,18,19
5.2 – Estudos de técnicas e cor _____ pág.21,22,23,24
5.3- Ilustrações finais_____pág.27,28,29,30
5.4 – Capas Finais _____pág.31,32,33,34,35,36,37
6 – Orçamento_____ pág.38,39
6.1 - Tabela de Custos: Matérias – Primas _____ pág.38,39
6.2 - Avaliação de Custo Final – Conjunto de 7 Ilustrações_____pág.40
7- Perspetivas futuras e fatores de sucesso e insucesso_____pág.43

Índice de figuras

Figura 1 – Etapas da Metodologia de Bruno Munari , Fonte: Bruno Munari_____pág.04

Figura 2 – Painel de artistas de inspiração, Fonte: Pinterest _____pág.08

Figura 3 – Painel de acessórios/Joias, Fonte: Valentim Quaresma website; Google imagens,House of Malakai website; Bulgai website; Dolce and Gabbanna website; Vavaeyewaer website _____pág.09

Figura 4 – Painel de Peças, Fonte**:** Elie Saab website; Saint Laurent website; Alexandra Moura website; Fendi website; Saint Laurent website; Elie Saab website; Bamain website _____pág.10

Figura 5 – Exemplares de capas da revista ''Dazed'', fonte: Google imagens_____pág,11

Figura 6 – Exemplares de capas da revista ''i-D'', fonte: Google imagens_____pág.12

Figura 7 – Exemplares de capas da revista ''Love'', fonte: Google imagens_____pág.13

Figura 8 – Exemplares de capas da revista ''Grey'', fonte: Google imagens_____pág.14

Figura 9 – Exemplares de capas da revista ''Vogue'', fonte: Google imagens _____pág.15

Figura10– ilustração nº1, fonte própria._____pág.16

Figura 11 – ilustração nº2, fonte própria._____pág.17

Figura 12 – ilustração nº3, fonte própria._____pág.17

Figura 13 – ilustração nº4, fonte própria._____pág.18

Figura 14 – ilustração nº5, fonte própria._____pág18

Figura 15 – ilustração nº6, fonte própria._____pág.19

Figura 16 – ilustração nº7, fonte própria._____pág.19

Figura 17 – Estudos de cor – ilustração nº 3, fonte própria_____pág.20

Figura 18 – Estudos de cor – ilustração nº 4, fonte própria:_____pág.21

Figura 19 – Estudos de cor – ilustração nº 7, fonte própria_____pág.21

Figura 20 – Estudos de cor – ilustração nº 2, fonte própria_____pág.22

Figura 21 – Estudos de cor – ilustração nº 6, fonte própria_____pág.22

Figura 22 – Estudos de cor – ilustração nº 1, fonte própria_____pág.23

Figura 23 – Estudos de cor – ilustração nº 5, fonte própria_____pág.23

Figura 23 –ilustração final nº 1, fonte própria_____pág.27
Figura 24 –ilustração final nº2, fonte própria_____pág.27
Figura 25 –ilustração final nº3, fonte própria_____pág.28
Figura 26 –ilustração final nº 4, fonte própria_____pág.28
Figura 27– ilustração final nº 5, fonte própria_____pág.29
Figura 28 –ilustração final nº 6, fonte própria_____pág.29
Figura 29 –ilustração final nº 7, fonte própria_____pág.30
Figura 30 –capa final nº 7, fonte própria_____pág.31
Figura 31– capa final nº 7, fonte própria_____pág32
Figura 32 – capa final nº 7, fonte própria_____pág.33
Figura 33 – capa final nº 7, fonte própria_____pág.34
Figura 34 – capa final nº 7, fonte própria_____pág.35
Figura 35 – capa final nº 7, fonte própria_____pág.36
Figura 36 – capa final nº 7, fonte própria_____pág.37

Índice de tabelas

Tabela 1 – Tabela de custos de matéria- prima (materiais) _____pág.25 e 26

Tabela 2 – Tabela de Avaliação de custo final do projeto _____pág. 27

Introdução

A criação e realização deste projeto, pretende revolucionar as revistas de Moda que, na sua maioridade optam por colocar nas suas capas modelos ou celebridades utilizando ‘’peças tendência’’ da estação.

Devido a isso, surgiu a ideia da realização de ilustrações de moda criadas por mim, como ‘’substituição’’ das célebres capas geralmente utilizadas, de forma a demonstrar as minhas capacidades como ilustradora e com o intuito de apresentar a versatilidade de técnicas em ilustração de moda, pelo facto de não me identificar com a maioria dos estilos de ilustração atualmente existentes.

O relatório que se segue irá explicar e esclarecer no que consiste este projeto e quais os valores que defende; iniciando-se por uma pesquisa de artistas e as respetivas técnicas a ter como inspiração; quais as revistas/público-alvo a que estes diferentes tipos de ilustrações que criarei se irão associar, e quais as melhores poses e modelos já existentes/ ou criadas a utilizar como base no desenho de esboços, e para finalizar quais as melhores peças de vestuário e acessórios, vindos de diversas marcas e das suas coleções mais recentes resultarão melhor quando conjugadas; passando depois então á realização de estudos e esboços conjugando todos esses aspetos.

As ilustrações posteriormente criadas irão constar na versão física (ilustração em si) e na versão digital (a ilustração onde a imagem é tratada para a melhoria da sua qualidade e a colocação do lettering com a marca da revista a que será associada).

A versão digital terá um caracter importante pois o público que compra uma verdadeira revista de moda demonstra se cada vez menor, visto que as revistas passaram a ser consideradas como um objeto de luxo, estando o seu maior publico nas versões online que são acessíveis a qualquer momento.

Assim espero o desenvolvimento de um projeto que me ajude a desenvolver ainda mais a minha criatividade e lado artístico.

1 - Revisão Literária

1.1 - Metodologia Projectual – segundo Bruno Munari

O desenvolvimento deste projeto terá como base para a sua realização alguns aspetos retirados da ''Metodologia Projectual'' criada por Bruno Munari, um designer e artista italiano que contribuiu com diversos fundamentos em diferentes campos das artes visuais e também de outros tipos de artes.

Bruno Munari inicia a sua metodologia pela Definição do Problema, e de como esse problema surge de uma necessidade. De seguida dá-se a divisão do problema em componentes; esta operação coloca em evidência os pequenos problemas isolando-os. Entendem-se como componentes todos os elementos que constituem o Problema, podendo ser divididos em componentes indiretos e diretos; como componentes indiretos, neste caso, podemos ter: Público-alvo, Artistas Inspiração e tipologia das revistas; e como componentes diretos podemos ter: tendências, materiais e técnicas, paleta cromática, entre outras.

Após a determinação dos componentes que constituem o problema é necessário que haja uma recolha e análise dos dados que possibilita o desenvolvimento de conexões entre os componentes.

É nesta etapa da metodologia que surge a realização de moodboards que sintetizam os dados recolhidos e analisados nas etapas anteriores. Estes moodboards serviram de apoio ao longo de todo o processo criativo.

Segue-se então, a etapa referente aos materiais e tecnologias, onde se dá uma coleta de dados relativamente aos materiais e tecnologias que estão disponíveis para a realização do projeto.

As experimentações, para Munari, potencializam a descoberta de novas aplicações de materiais e técnicas, conduzindo á geração de novas opções e de melhores alternativas.

Logo depois, Munari apresenta outras 3 etapas (Modelos, verificações e desenhos de construção) onde decidi interligar estas três etapas com a etapa de Experimentação, pois as mesmas refletem o trabalho realizado durante o processo de esboços e estudos das ilustrações. Passo para a ultima etapa que é a solução, onde é apresentado todo o trabalho final após ter passado por todas as outras etapas anteriores.

Para uma melhor compreensão deste metodologia, criada por Munari, segue-se um esquema que sintetiza todos estes aspetos:

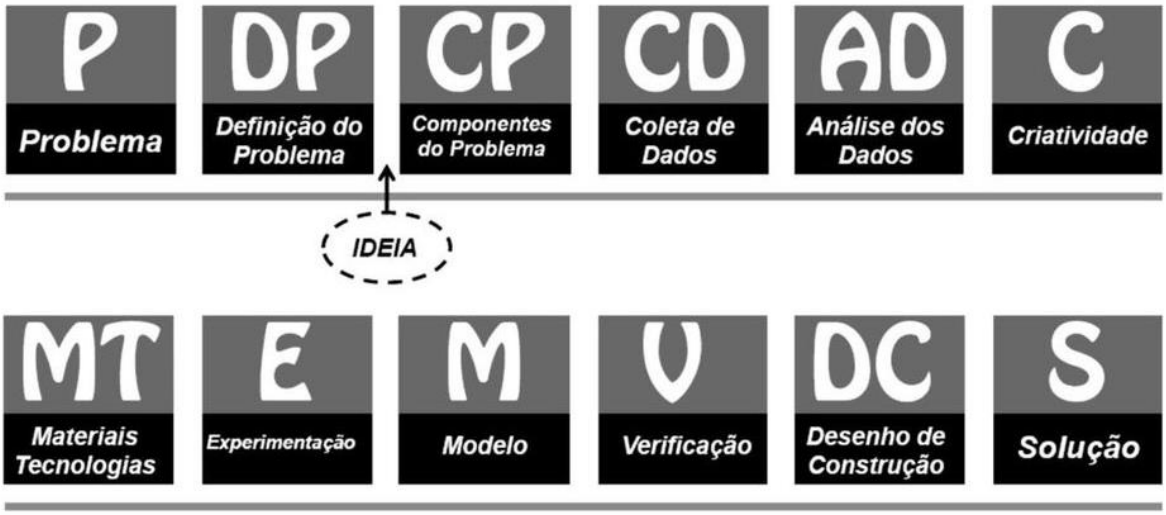

Figura 1-Etapas da Metodologia de Bruno Munari, fonte: Bruno Munari

2 - Metodologia de Bruno Munari aplicada ao Projeto

2.1 - Definição do problema:

Criar ilustrações de diferentes carácteres que se insiram nas características das várias tipologias de revistas, com o objetivo de substituir as célebres capas de modelos ou celebridades, por ilustrações de moda criadas por mim.

2.2 - Componentes do problema:

1. Qual o público-alvo/revistas as ilustrações se destinam.
2. Que tipos de modelos e poses criar.
3. Quais as peças e acessórios utilizar e conjugar.
4. Que tipo de matérias e técnicas utilizar.
5. Quanto seria o custo da realização.

1. Pesquisar diversas tipologias de revistas de moda mais ‘’in’’ na atualidade, tanto a nível físico como virtual que realmente falem sobre moda e que a vejam como uma forma de arte.

2. Pesquisar peças de roupa e acessórios/joias de diferentes designers e das suas mais recentes coleções, que mostrem uma diversidade de cores e texturas interessantes de se explorar através da ilustração.

3. Analisar que tipos de poses e que rostos criar/utilizar que se associem da melhor forma as peças, acessórios e revistas.

4. Perceber quais as melhores matérias e técnicas de ilustração utilizar que funcionem e retratem as peças e acessórios da melhor forma.

5. Através da criação de uma tabela de custos, avaliar quanto custaria a realização de um projeto desta natureza, desde a analise de custo das matérias, pesquisas, mão-de-obra e ilustrações finais.

2.3 - Recolha de dados:

O processo de recolha de dados e análise de dados inicia-se com a pesquisa individual sobre as diversas revistas com as quais decidi trabalhar, de forma a analisar quais as suas características e aspetos a ter em conta.

Prosseguiu-se então a pesquisa das peças e acessórios de diversos designers que poderiam ser utilizadas e combinadas de acordo com as suas características.

Passou-se, posteriormente á análise das diferentes técnicas de ilustração de diversos artistas que trabalham a ilustração de moda, tendo em consideração alguns aspetos que posteriormente poderia aplicar; passou-se á verificação dos melhores materiais a utilizar nas ilustrações, tendo resolvido utilizar materiais com que havia trabalhado nas cadeiras de Desenho do Modelo (2º ano) e de Ilustração (3º ano).

2.4 -Criatividade:

Pare ter uma maior facilidade de perceção dos diversos tipos de ilustração dos diferentes artistas, desenvolveu-se um moodboard de artistas de inspiração de forma a facilitar a compreensão relativamente as diferentes técnicas a utilizar, assim como um painel de acessórios e um painel de peças escolhidas que fossem minimamente coerentes entre si para retratar nas ilustrações.

2.5 - Materiais e tecnologias:

Os materiais escolhidos para a realização das ilustrações, foram explorados anteriormente nas cadeiras de Desenho do Modelo (2ºano) e de ilustração (3º ano) sendo eles: lápis de cor, ''Cópic Markers'', aguarela e pastel seco em barra e lápis, mas também outros materiais como a tinta-da-china a tinta acrílica e grafite, e marcadores pretos de diversas espessuras.

2.6 – Experimentação/Modelos/Verificações e Desenhos de construção:

A fase de Experimentação, Modelos, Verificações e Desenhos de construção passa inicialmente pela realização dos diversos esboços a grafite de forma a verificar as dimensões, anatomia das figuras, as peças para cada ilustração, e se resultam em conjunto; passando-se em seguida aos estudos de cor para uma experimentação e verificação rápida dos diversos materiais de forma a averiguar se funcionariam juntos e de maneira a se adequarem a cada revista.

2.7 – Solução:

Concluídas todas as fases acima descritas e saltando as fases de ''Modelos'', ''Verificação'' e ''Desenho construtivo'', que considero como não sendo aplicáveis ao projeto segue-se então a fase final, a solução.

Como solução, averiguaram-se quais os materiais e técnicas de ilustração, poses e conjugações de peças e acessórios funcionariam melhor para a realização das ilustrações finais.

3 -Estruturação do Projeto

3.1 -Moodboards

3.3.1 - Artistas e Técnicas de Inspiração

Figura 2 – Painel de Artistas de inspiração (da esquerda para a direita): Cecilia Carlstedt, Guy Denning, Judith Van der Hoek, David Dowton, Antonio Soares, Manuel Rebollo, Kelly smith, Cecilia Carlstedt, Monica Loya, Conie Lim, Judith Van der Hoek, Fonte : Pinterest.

3.1.2 - Painel de Acessórios

Os acessórios/joias escolhidos, tiveram como critério de escolha as suas características em relação ao interesse visual que despertam e a diversidade de pormenor das peças; tratam-se todos de peças das mais recentes coleções dos seus respetivos designers.

Estes acessórios/joias foram então conjugados com as peças do painel de peças , sendo depois possível verifica as conjugações nos esboços, estudos e ilustrações finais.

Figura 3 – Painel de Acessórios (da esquerda para a direita) Brinco Bulgari-fonte: Bulgari website; Brinco Marni - fonte: Marni website; Colar Valemtim Quaresma – fonte: Valentim Quaresma website; Joia de lábios Balmain – fonte: Google imagens; Joia de queixo House of Malakai – fonte: House of Malakai website; Pulseira Bulgari - fonte: Bulgai website; Oculos de sol Dolce and Gabbanna; Oculos de sol Vavaeyewear – fonte: Vavaeyewaer website.

3.1.3 - Painel de Peças

As peças de roupa tiveram como critério de escolha a sua diversidade de texturas, brilho, cores, pormenores e interesse visual que despertam, sendo também todas as peças das mais recentes coleções dos seus designers.

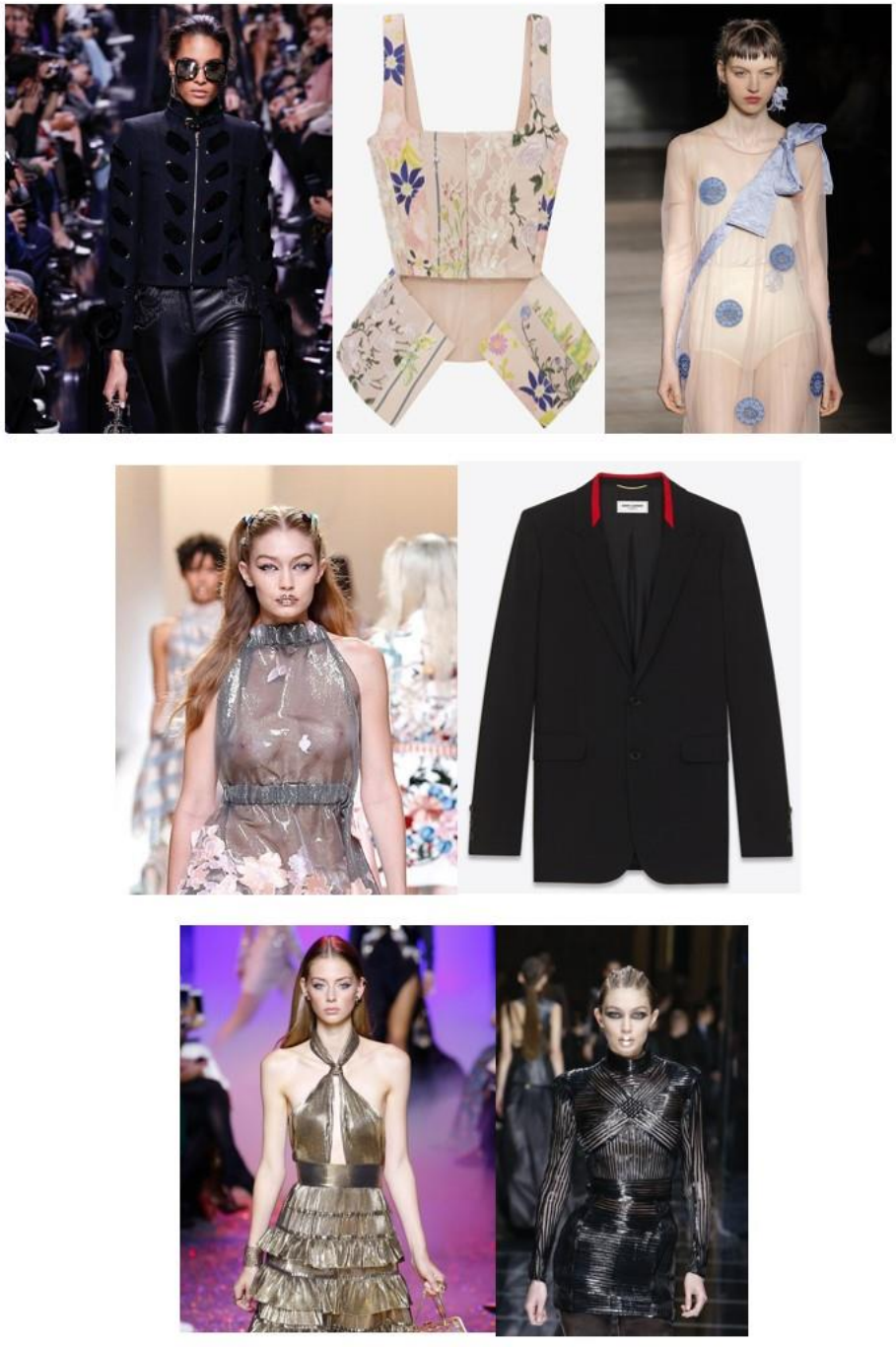

Figura 3 — Painel de peças (da esquerda para a direita) Casaco Elie Saab – fonte: Elie Saab website; Corpete Saint Laurent – fonte: Saint Laurent website; Vestido Alexandra Moura – fonte: Alexandra Moura website; Vestido Fendi . fonte: Fendi website; Casaco Saint Laurent – fonte: Saint Laurent website; Vestido Elie Saab – fonte: Elie Saab website; Vestido Balmain – fonte : Bamain website.

4 - Publico Alvo /Revistas

4.1 - Dazed

''Dazed '' (anteriormente denominada de *Dazed & Confused*) é uma revista bi-mensal britânica fundada em 1991, por Hack e Rankin Waddell, que abrange os conceitos de música, moda, cinema, arte e literatura.

Hoje em dia a revista'' Dazed''continua a defender a cultura radical da moda e da juventude, definindo os tempos com uma vanguarda de escritores, estilistas e criadores de imagens da próxima geração.

A plataforma online da ''Dazed'' é onde a cultura pop se encontra no subterrâneo atingindo uma comunidade cada vez maior e fiel de ''tastemarkers''.

''Dazed'' é um dos títulos de moda e cultura independente mais influentes do mundo.

Figura 5 – Exemplares de capas da revista ''Dazed'', fonte: Google imagens

4.2 - i-D

''i-D'' é uma revista britânica dedicada á moda, musica, arte e cultura, sendo fundada em 1980 pelo designer e ex-diretor de arte da Vogue Terry Jones.

Ao longo dos anos, a revista evoluiu com um brilho mais amadurecido, mas manteve sempre o seu ''street style'' e a cultura centralizada na juventude.

Desenvolvendo-se uma revista brilhante que documenta a moda e a cultura contemporânea, quebrando barreiras; pois vive constantemente se reinventando, i-D continua a encorajar a criatividade, razão pela qual, depois de mais de 30 anos, os seus conteúdos editoriais conseguem sempre surpreender e inspirar.

Figura 6 – Exemplares de capas da revista ''i-D'', fonte: Google imagens

4.3 - Love

"Love '' é uma revista bi-anual britânica, fundada em 2009 pela designer e jornalista da moda Katie Grand.

É uma revista impulsionada pela força da sua fotografia onde algumas das suas imagens são claramente fotografia de moda e outros são mais como instantâneos inventivos. A nudez é abundante em muitos estilos com um toque de capa caracteristicamente deslumbrante.

"Love' 'não segue a moda, ela define a agenda da moda. Consistindo num compêndio de inspiração duas vezes por ano - para designers, artistas, mas também para quem procura ideias visuais e para quem gosta de moda e design.

Figura 7 – Exemplares de capas da revista ''Love'', fonte: Google imagens

4.4 - Grey Magazine

GREY é uma revista bi-anual internacional, que demonstra o melhor de Moda, Fotografia, Literatura, Poesia, Ilustrações, Viagens e Arte. Com sede em Roma, Itália foi lançada a 1 de Outubro de 2009.

As suas capas demonstram automaticamente o seu caracter diferenciador, em relação as restantes revistas, onde esta definido como o próprio nome diz o elemento ''Grey''.

Figura 8 – Exemplares de capas da revista ''Grey'', fonte: Google imagens

4.5 - Vogue

Vogue é considerada como a revista de moda feminina mais importante, conceituada e influente do mundo. Publicada desde 1892 pela Condé Nast Publications em 21 países.

Criada originalmente por Arthur Turnure e Harry McVickar, a mesma publica mensalmente trabalhos de estilistas, escritores, fotógrafos e designers dentro de uma perspetiva sofisticada do mundo da moda, da beleza e da cultura pop.

Sendo considerada como *a'' bíblia da moda''* e deliberadamente elitista, a revista VOGUE, cujo nome, em francês, deriva do adjetivo "en vogue", ou seja, "popular", representando os ideais do luxo, sendo a referência e o espelho do mundo da moda.

Figura 9 – Exemplares de capas da revista ''Vogue'', fonte: Google imagens

5- Experimentação / Esboços e estudos:

Antes das ilustrações finais, foram esboçadas e estudadas individualmente as diferentes ilustrações de forma a averiguar se as proporções, poses, acessórios, roupas e técnicas a utilizar funcionariam juntas.

5.1 - Esboços a grafite

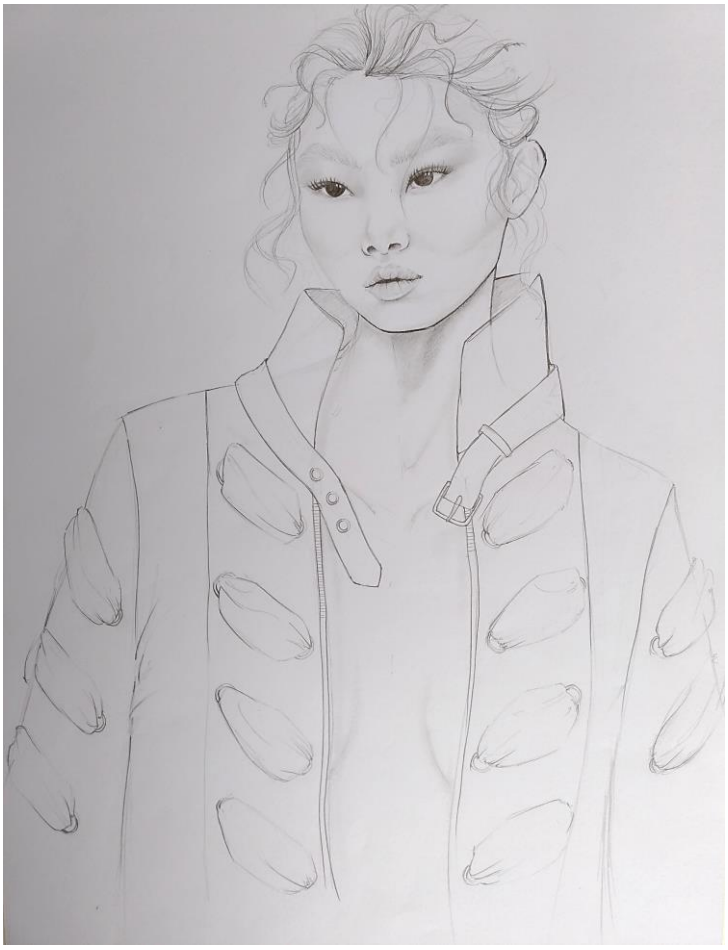

Figura 9– ilustração nº1, fonte própria

Figura 10 – ilustração nº2, fonte própria

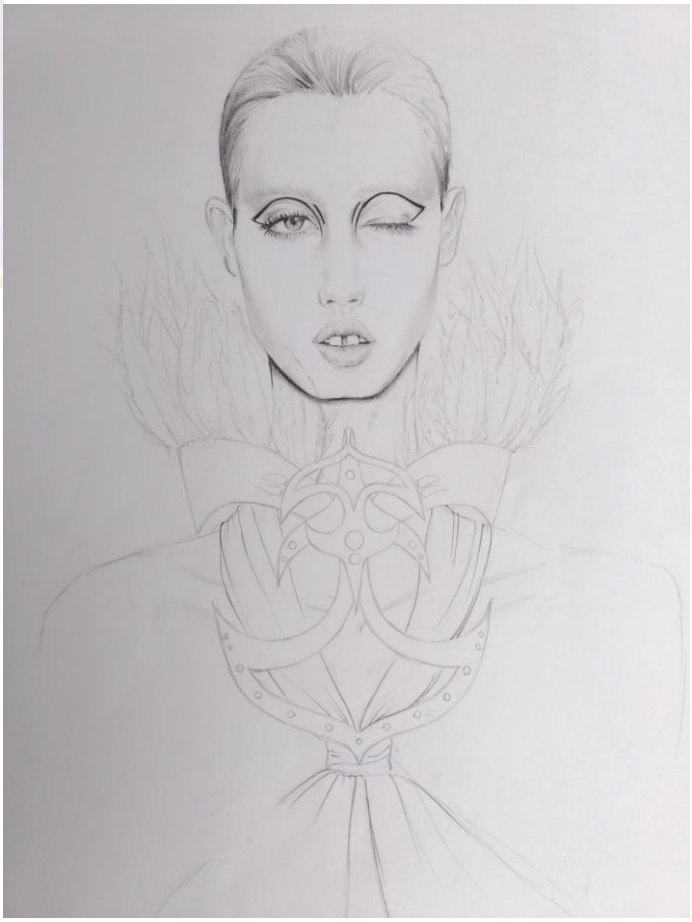

Figura 12 – ilustração nº3, fonte própria

Figura 12 – ilustração nº4, fonte própria

Figura 13 – ilustração nº5, fonte própria

Figura 14– ilustração nº6, fonte própria

Figura 15– ilustração nº7, fonte própria

5.2 - Estudos de técnicas e cor

Após a realização dos esboços a grafite, seguiram-se os estudos de cor de uma forma rápida apenas para verificar se os diversos materiais funcionariam juntos, para tal foram focados apenas alguns aspetos das figuras.

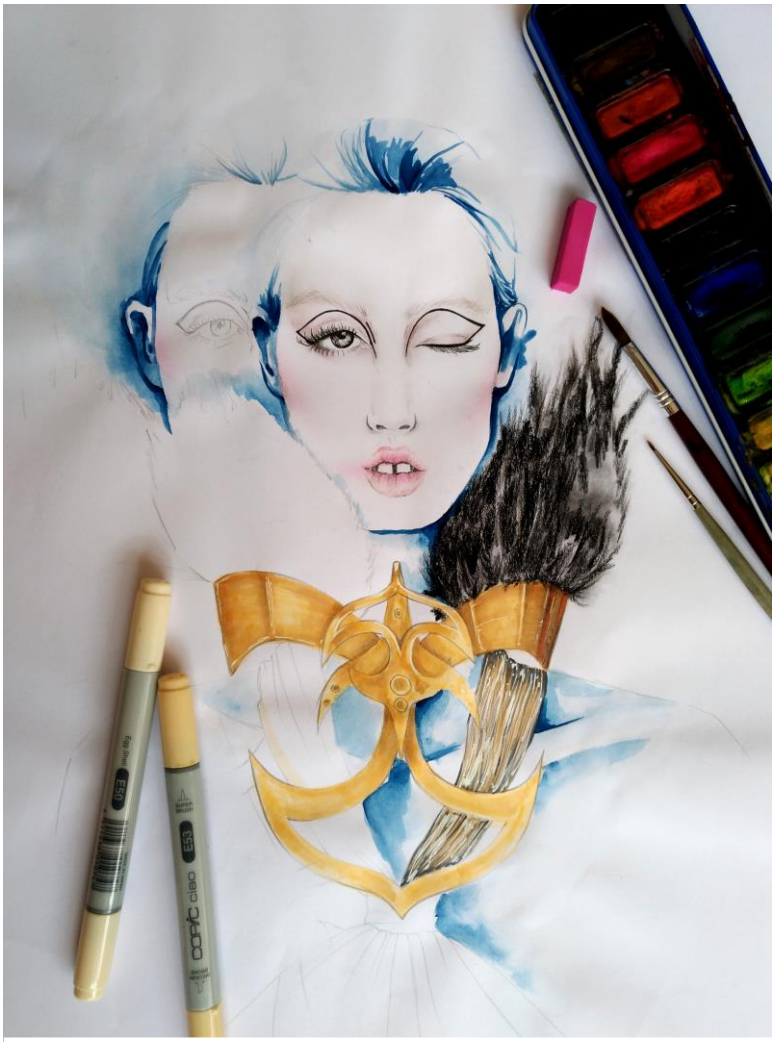

Figura 16 –Estudos de cor da ilustração nº3, fonte própria

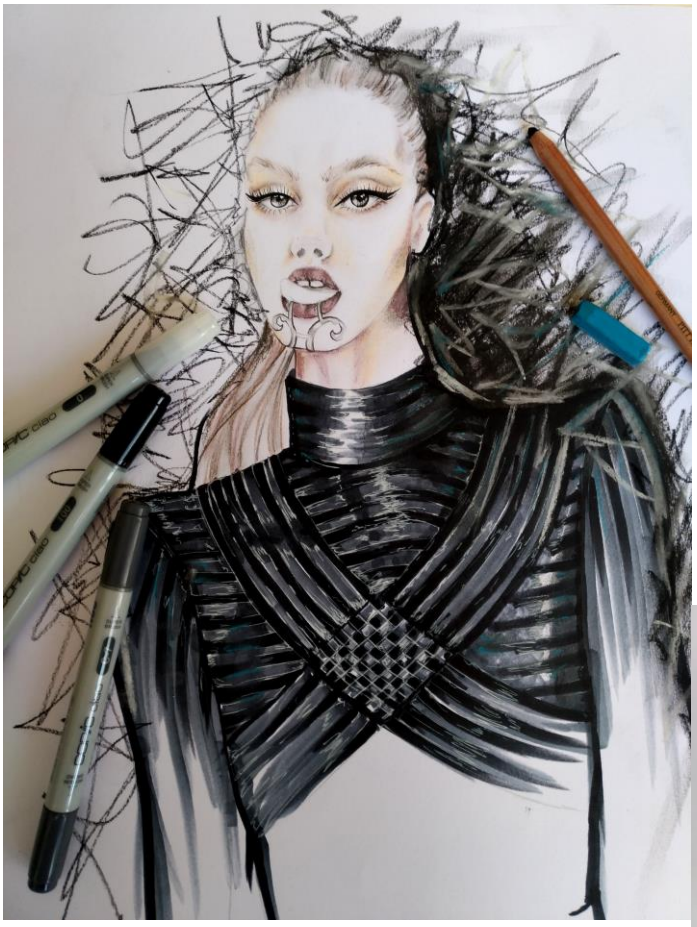

Figura 17 –Estudos de cor da ilustração nº4, fonte própria

Figura 18 –Estudos de cor da ilustração nº7, fonte própria

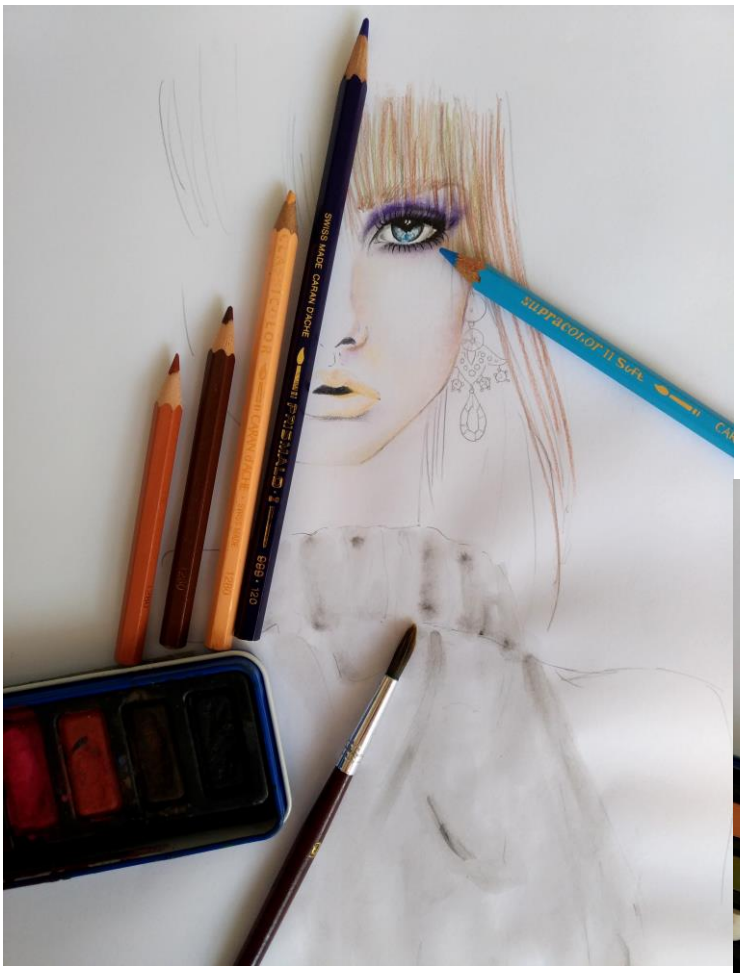

Figura 19 –Estudos de cor da ilustração nº2, fonte própria

Figura 20–Estudos de cor da ilustração nº6, fonte própria

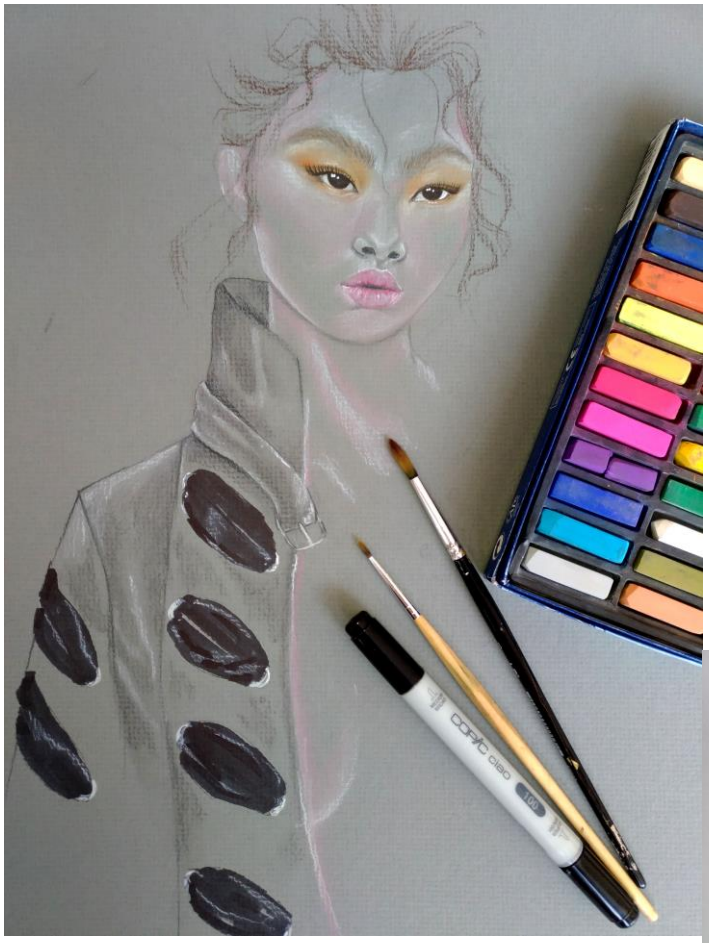

Figura 21–Estudos de cor da ilustração nº1, fonte própria

Figura 22 –Estudos de cor da ilustração nº5, fonte própria

5.3- Ilustrações finais

Segue-se então a apresentação das ilustrações finais onde se demostram as diversas técnicas de ilustração aplicadas a cada ilustração

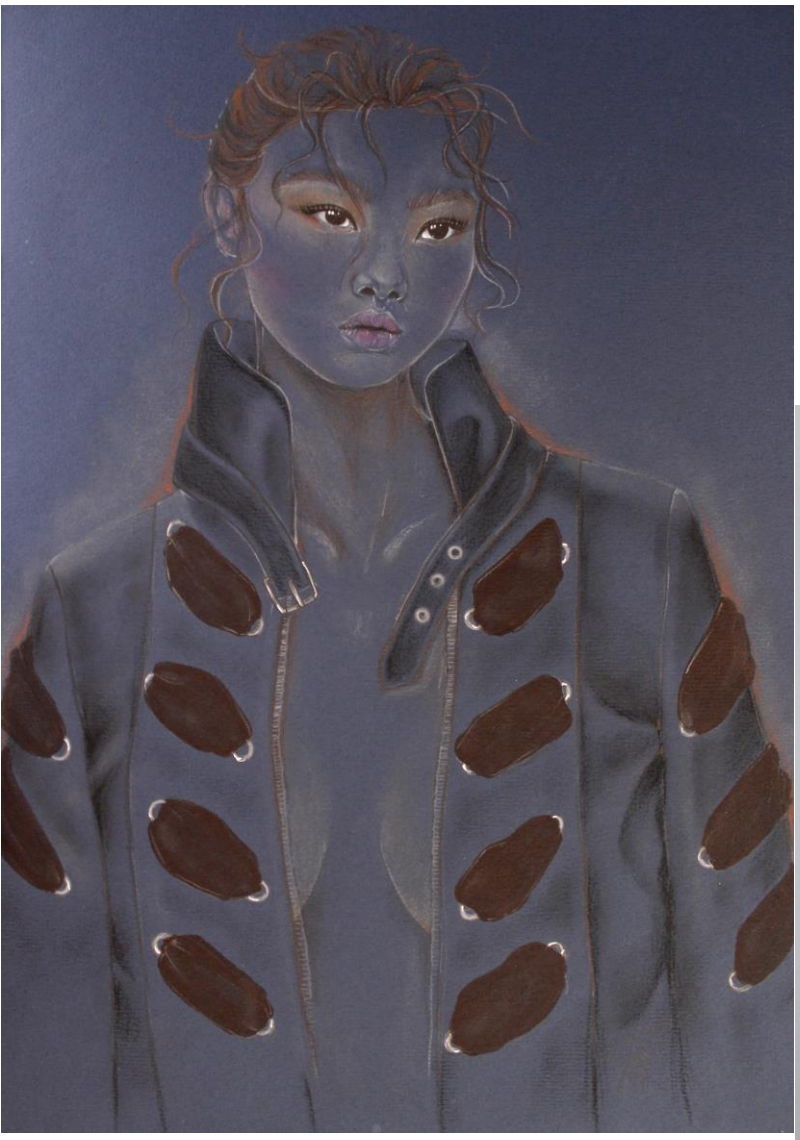

Figura 23- Ilustração final nº1

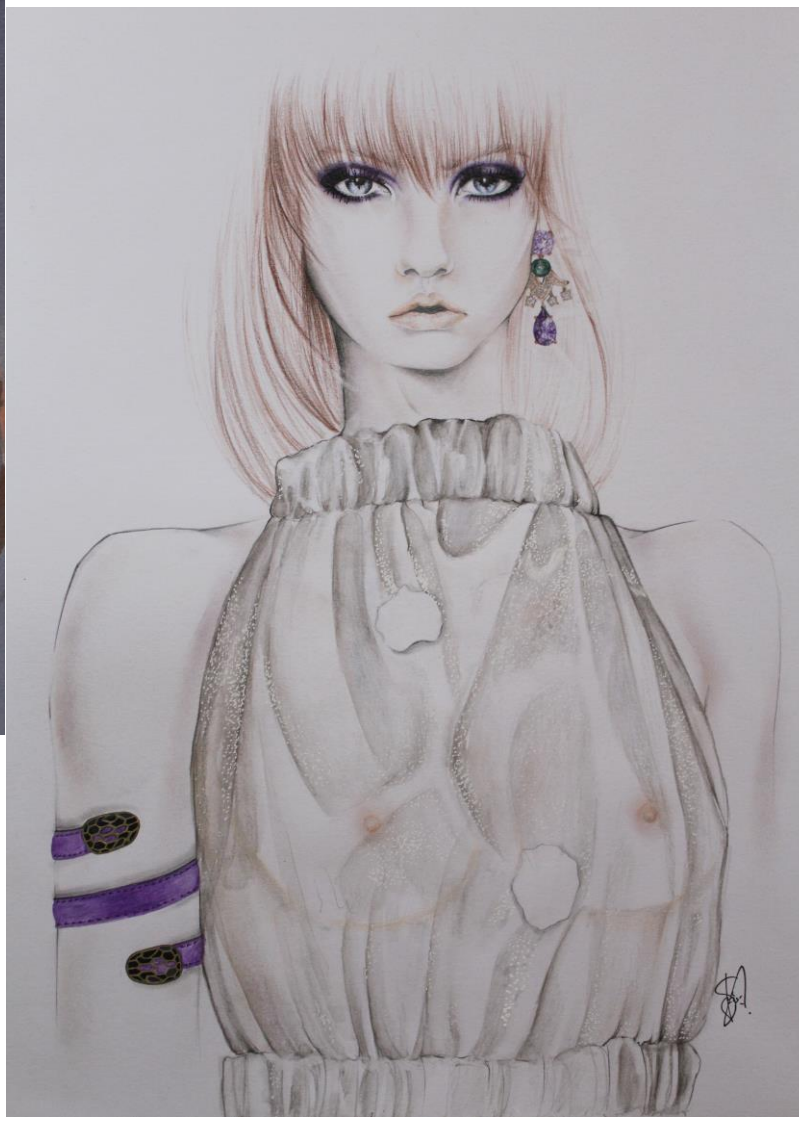

Figura 24- Ilustração final nº2

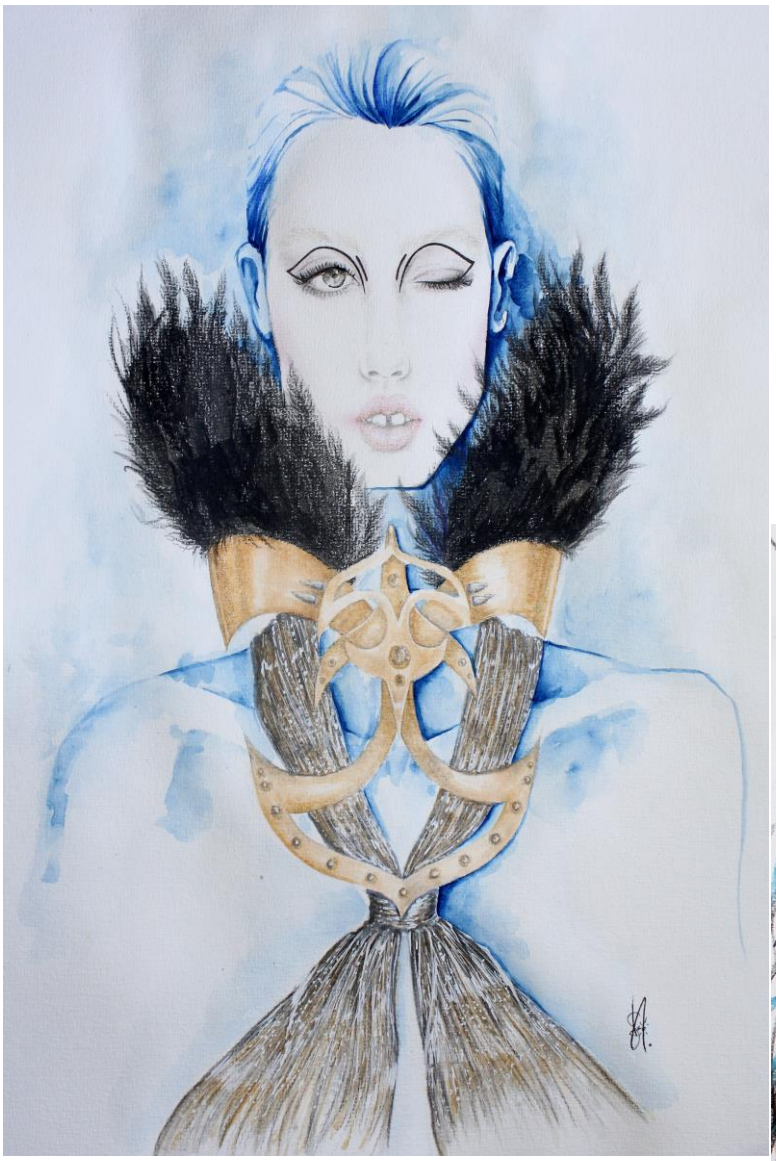

Figura 25- Ilustração final nº3

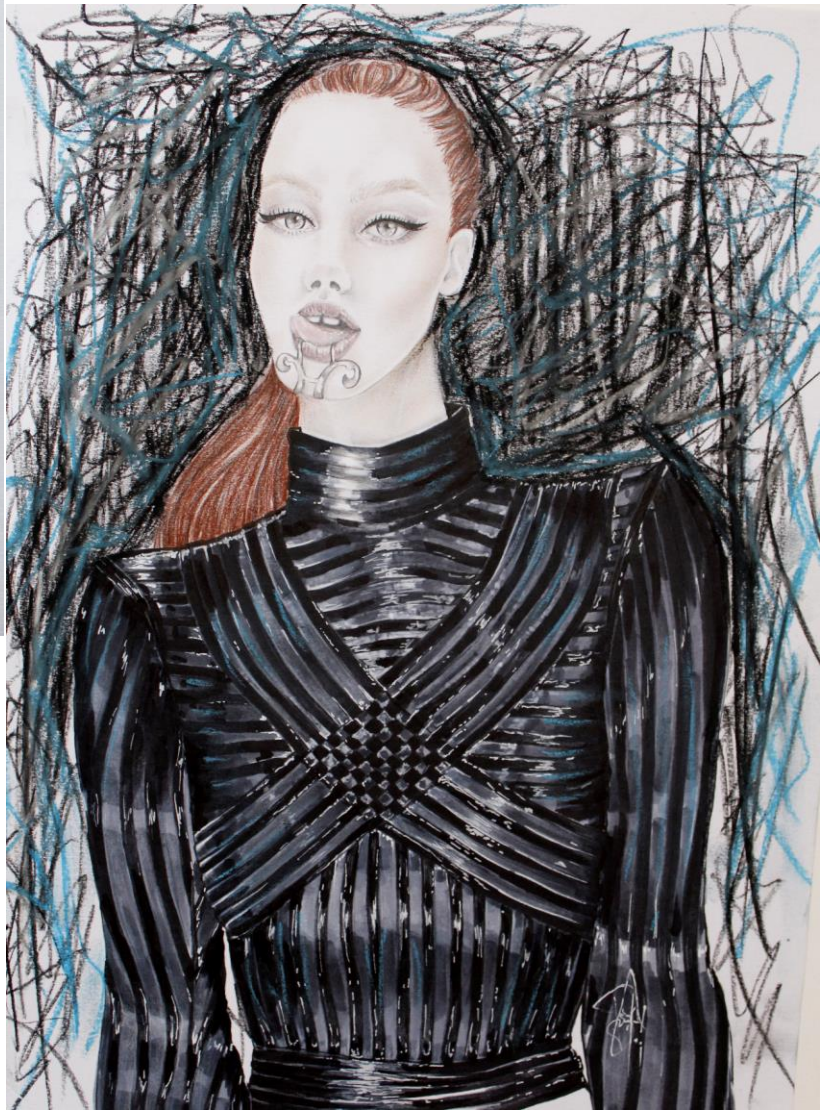

Figura 26- Ilustração final nº4

Figura 27- Ilustração final nº5

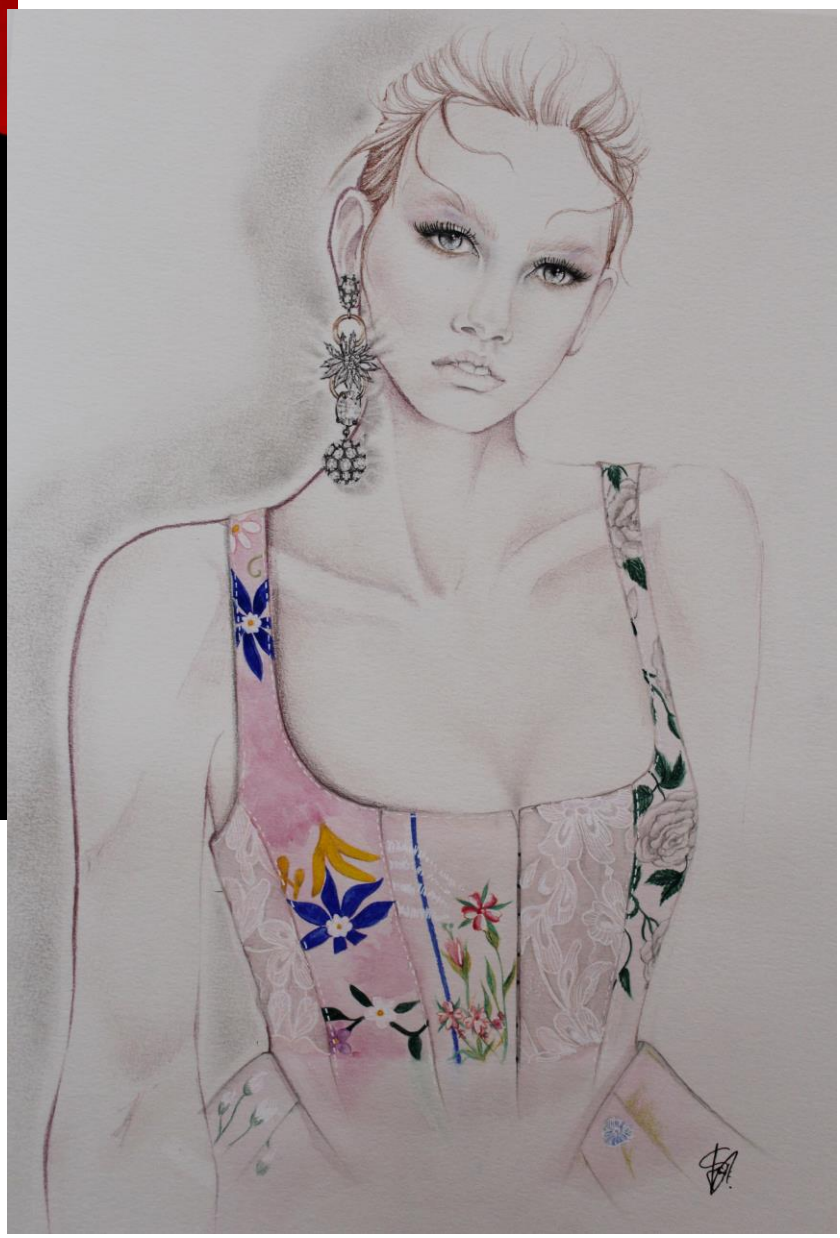

Figura 28- Ilustração final nº6

Figura 29- Ilustração final nº7

- Capas finais:

  Por ultimo, apresento as capas finais, após a edição de imagem e colocação do lettering respetivo a cada revista na qual cada ilustração se insere.

Figura 30 - Capa final nº1

Figura 31 - Capa final nº2

Figura 32 - Capa final nº3

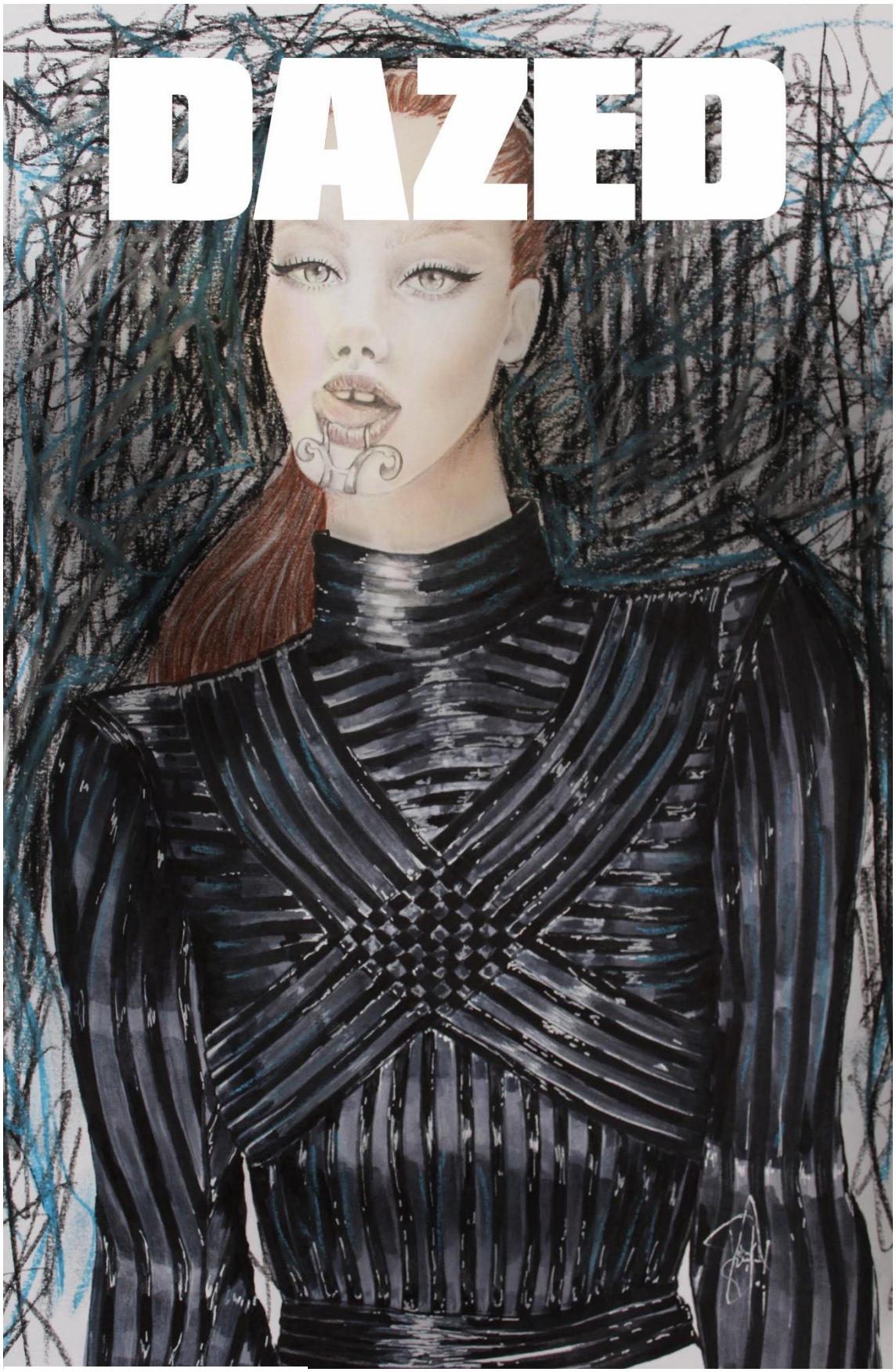

Figura 33- Capa final nº4

Figura 34- Capa final nº5

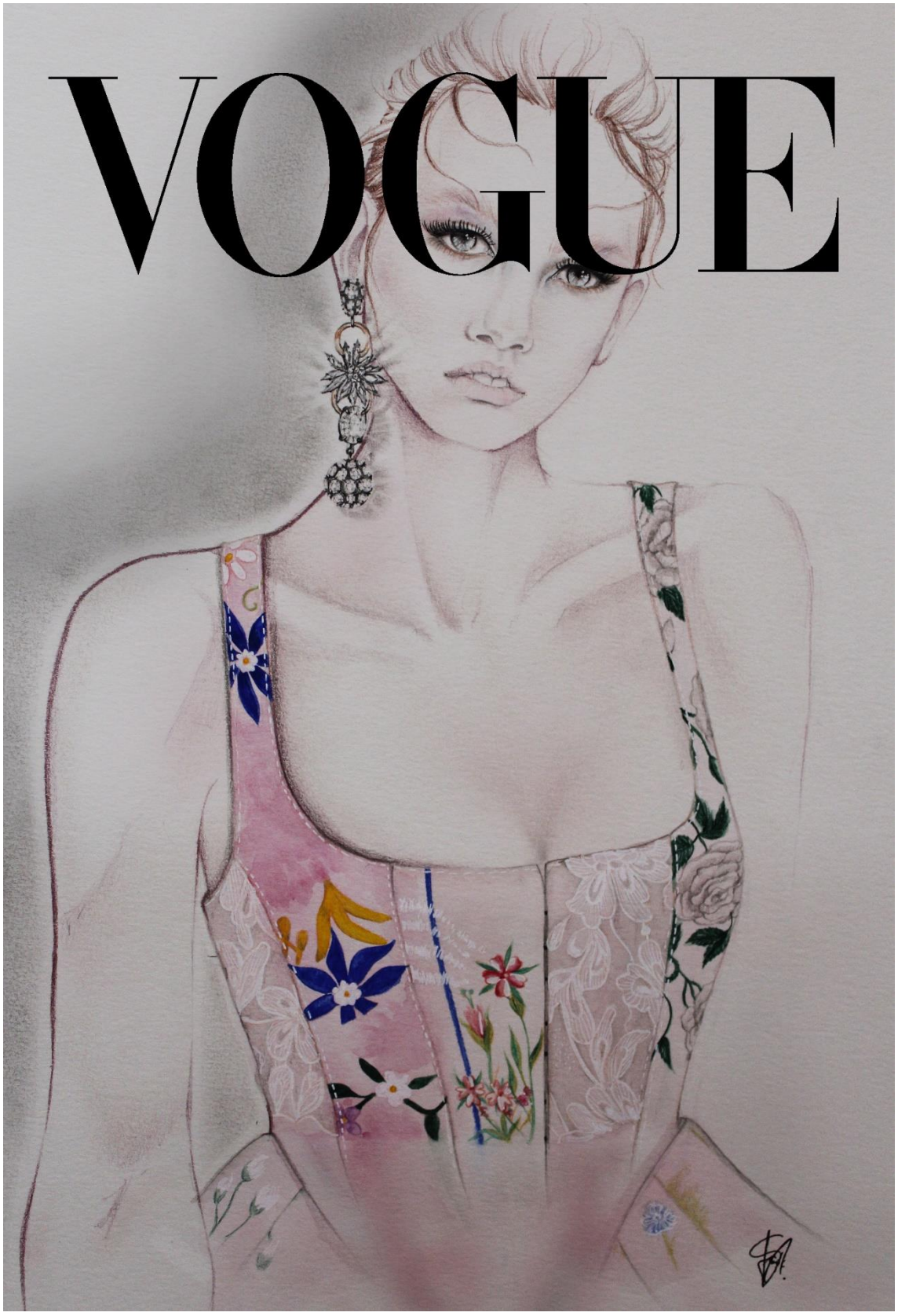

Figura 35 - Capa final nº6

Figura 36- Capa final nº7

6 – Orçamento

6.1 - Tabela de Custos: Matérias – Primas

Tabela 1 – Tabela de custos de matéria- prima (materiais)

Produto	Fornecedor	Preço p/ unidade	Quantidade Gasta	Total:
Bloco de Aguarela ''Inart''250gr (24 folhas)	Armazém papelaria Americana	9.30€	3 Folhas	1.20€
Bloco Desenho ''Inart'' 180gr (24 Folhas)	Armazém Papelaria Americana	5.70€	2 Folhas	0.72€
Bloco de Aguarela ''Canson'' 300gr (30 Folhas)	Armazém Papelaria Americana	12,53€	1 Folha	0.42€
Lápis Pastel Seco ''Faber Castel'' (conjunto de 6)	Armazém Papelaria Americana	12.06€	Percentagem de 10% do conjunto	1.20€
Lápis Pastel Seco ''CreataColor'' (conjunto de 5)	Armazém Papelaria Americana	12.50€	Percentagem de 10% do conjunto	1.25€
Caixa de Barras Pastel Seco ''Faber Castel'' (24 unidades)	Armazém Papelaria Americana	12.40€	Percentagem de 10% da embalagem	1.24€
Caixa de Aguarelas ''LeFran & Bourgeois'' (12 unidades)	Continente	22.48€	Percentagem de 10% da embalagem	2.24€

Caixa de Lápis de Cor ''Aguareláveis Carand'ache'' (30 unidades)	Armazém Papelaria Americana	27.55€	Percentagem de 10% da embalagem	2.75€
Marcadores ''Copic'' Conjunto de 10 unidades	Armazém Papelaria Americana	42.10€	Percentagem de 40% do conjunto	16.84€
Conjunto de Lápis Grafite '' 2H-HB-2B	Armazém Papelaria Americana	5.34€	Percentagem de 30% conjunto	1.60€
Tinta da China ''Pelican''	Armazém Papelaria Americana	3.94€	Totalidade	3.94€
Tinta Acrílica vermelha ''Winsor Newton''	Continente	3.99€	Metade da embalagem	1.99€
Conjunto Marcadores Finos ''Staedler'' (6 unidades)	Staples	10.99€	Percentagem de 20% do conjunto	2.20€
Bloco de Desenho A3 ''Note 120gr (24 folhas)	Continente	1.99€ (0.08€ cada)	13 Folhas	1.04€
Folha de Pastel Seco A2 Azul-Escuro	Tif	2.90€	Totalidade	2.90€
Custo Total de Matéria Prima:				44.97€

6.2 - Avaliação de Custo Final – Conjunto de 7 Ilustrações

Tabela 2 – Tabela de Avaliação de custo final do projeto

Custo €/h- conjunto de 7capas em ilustração	**Horas**	**€**
Pesquisas	5h	35€
Matéria-Prima	-	44,97€
Mão de obra (esboços e estudos)	64h	448€
Ilustrações Finais	35h	245€
Edição de imagem	5h	35€
Custo Final do conjunto de ilustrações:		807,97€

7 - Perspetivas Futuras e Fatores de Sucesso e Insucesso

Os fatores de insucesso referentes a este projeto, consistem essencialmente no facto de o meu estilo de desenho e ilustração que domino, que é o desenho a grafite assente no realismo e a pintura a lápis de cor, assim sendo este projeto exigiu muito mais de mim tanto a nível de rapidez de trabalho, como a dificuldade em sair da zona de conforto e explorar outros campos onde o realismo pode estar presente mas de outras formas mais subliminares. Durante o processo de esboços e estudos algumas ilustrações antes de chegarem á ilustração final sofreram algumas alterações ao nível de troca de modelo/roupa.

Como fatores de sucesso, basta olhar para as ilustrações finais e ver como o esforço e o trabalho feito com paixão, para atingir os objetivos dá frutos.

Como perspetivas futuras em relação a este projeto gostaria que este projeto tivesse visibilidade de forma a que profissionalmente, o trabalho na área da ilustração de moda fosse uma realidade.

Conclusão

A realização deste projeto permitiu a exploração de diferentes técnicas e materiais referentes á ilustração de moda; técnicas e materiais esses, já utilizados anteriormente em outras cadeiras do curso de Design de Moda e Têxtil, sendo elas o Desenho de Modelo de 2ºano e a de ilustração de 3º ano.

A aplicação destes conhecimentos, técnicas e materiais está então presente nestas 7 ilustrações apresentadas, que associadas com as diferentes tipologias de revistas,''Dazed'', ''Love, ''i-D'', ''Grey'' e ''Vogue'' formam um produto final de bastante qualidade artística, que eventualmente poderia ser transposto para a realidade.

A criação e finalização destas 7 ilustrações reflete toda a paixão com faço o meu trabalho até ao mais ínfimo pormenor.

Certamente, este projeto não tem um caracter tao utilitário á sociedade como outros, mas o objetivo do trabalho de um ilustrador de moda não é esse, o trabalho de um ilustrador é fazer o público que vê as suas criações artísticas ficar boquiaberto com a transposição de sentimentos que é possível existir entre um simples papel e um lápis. A forma como o designer de moda vê uma peça de vestuário não é a mesma de como um ilustrador de moda vê essa mesma peça, pois um ilustrador vê mais além, o que por vezes pode não ir ao encontro das ideias tidas pelos designers como ilustração representativa do seu produto.

Atualmente, o mundo da moda está repleto de grandes talentos a nível da ilustração de moda onde a diversidade de estilos é imensa; contudo acredito que o apesar de muito próprio o estilo de ilustração com que trabalho possa vir a vingar neste ramo do mundo da moda.

Webgrafia

http://www.coloquiomoda.com.br/anais/anais/9-Coloquio-de-Moda_2013/COMUNICACAO-ORAL/EIXO-2-EDUCACAO_COMUNICACAO-ORAL/Metodologia-de-projeto-de-Bruno-Munari-aplicada-ao-design-de-superficie-de-moda.pdf

https://pt.slideshare.net/3891/metodologia-projectual

http://www.dazeddigital.com/info/article/824/1/dazed-confused

https://en.wikipedia.org/wiki/Dazed

https://www.theguardian.com/media/organgrinder/2009/feb/18/magazines-fashion

https://en.wikipedia.org/wiki/I-D

https://i-d.vice.com/en_us/about

http://www.condenastinternational.com/country/united-kingdom/love/

https://en.wikipedia.org/wiki/Love_(magazine)

http://grey-magazine.com/shop

https://www.bulgari.com

https://houseofmalakai.com/

https://www.fendi.com

www.ysl.com

www.balmain.com

www.eliesaab.com

www.alexandramoura.com

valentimquaresma.com

www.pinterest.pt

www.vogue.com/magazine

https://en.wikipedia.org/wiki/Vogue_(magazine)

vavaeyewear.com

www.dolcegabbana.com/

www.marni.com/

http://elle.abril.com.br/cultura/dez-ilustradores-de-moda-incriveis-selecionados-por-megan-hess/

http://www.harpersbazaar.com/culture/art-books-music/g4099/fashion-illustrators-instagram/

http://www.illustrationweb.com/styles/fashion

http://projetoestilista.blogspot.pt/2014/06/materiais-de-desenho.html

http://croquiandomoda.blogspot.pt/2015/12/materiais-de-desenho.html

www.bulgari.com/Jewellery