

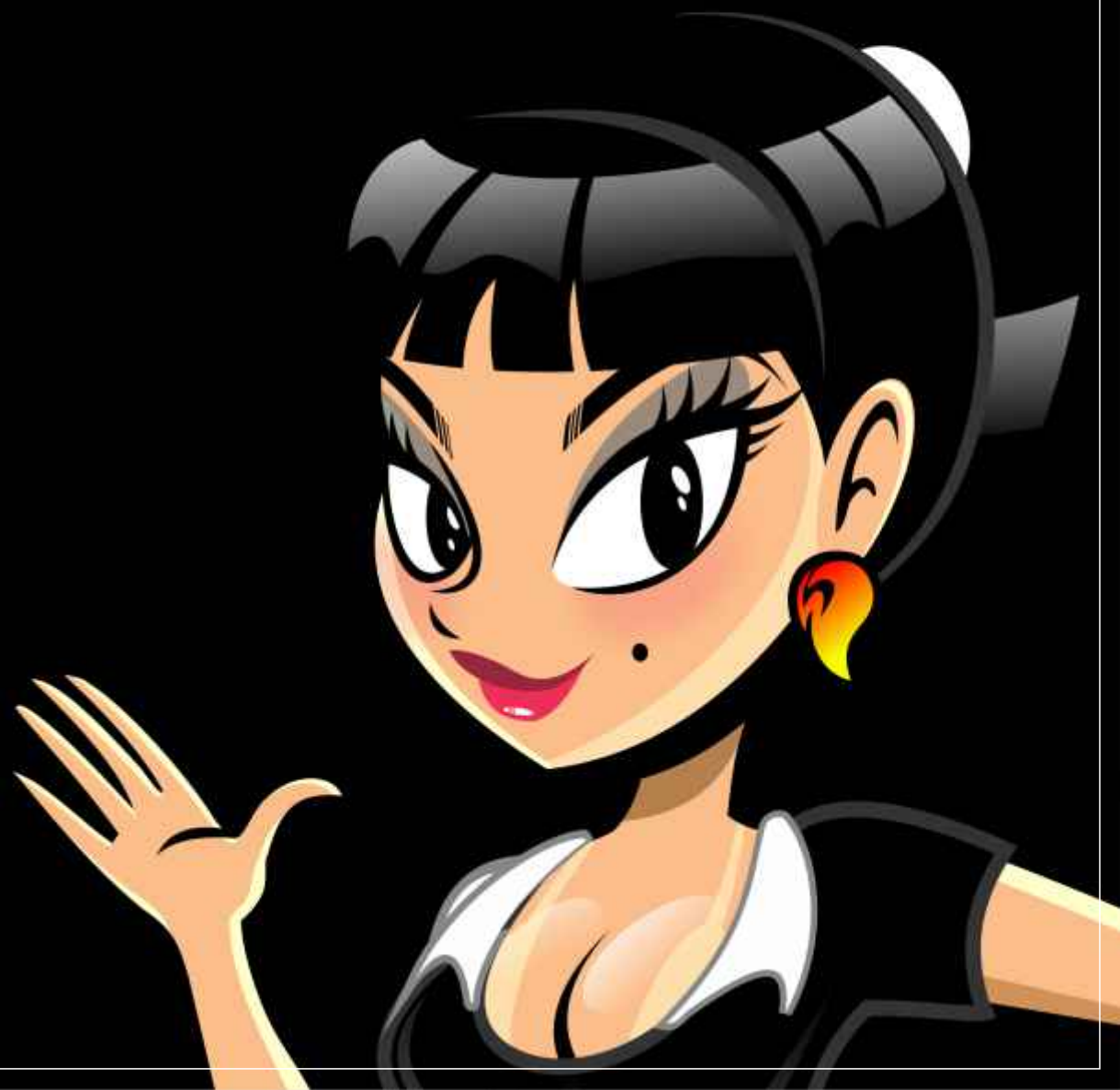
# SE GRE DOS

DA CARICATURA

P R O F I S S I O N A L

**CARICA**  
**TURBO®**

EDIÇÃO EXCLUSIVA





Quero agradecer a você, parceiro de luta, que baixou este conteúdo com a intenção de absorver conhecimento e quer se preparar para viver do mercado profissional do desenho e caricatura. Este e-book foi feito pra você que é apaixonado por arte, que pensa fora da caixa e que não desiste de sonhar com as mãos!

Um forte abraço e boa leitura!

*Ramiro Lanz*  
Prof. Designer e Cartunista  
Autor do curso Caricaturbo





# ÍNDICE:

O QUE É CARICATURA .....	PAG 04
DOM VS TALENTO .....	PAG 05
O PODER DA OBSERVAÇÃO .....	PAG 08
O CÉREBRO DOS ARTISTAS .....	PAG 15
PROGRAMAS DE VETORIZAÇÃO .....	PAG 19
VENDENDO SEU PEIXE .....	PAG 22
RESUMO DE DICAS .....	PAG 27



# ■ O QUE É CARICATURA?

**Caricatura** está ligada diretamente à palavra **Essência**.

Essência é aquilo que é o mais básico, o mais central, a mais importante característica de um ser ou objeto.

Historicamente, a palavra **caricatura** vem do italiano caricare (carregar, no sentido de exagerar, aumentar algo em proporção). Por esta razão é comum ver "cabeções" em caricaturas com corpinhos pequenos, isso torna o desenho cômico.

Caricatura é um desenho humorado, que enfatiza e exagera as características marcantes da pessoa de uma forma humorística, em algumas circunstâncias, acentua gestos, manias e hábitos particulares em cada indivíduo.

A caricatura é a "mãe" do expressionismo, onde o artista desvenda as impressões que a índole e a alma deixaram na face da pessoa. A distorção e o uso de poucos traços são a raiz da caricatura. Uma boa caricatura pode ainda captar inclusive, aspectos da personalidade de uma pessoa!



## ■ DOM vs TALENTO

**DOM** é uma palavra que vem do latim *donu*, significa dádiva, presente. O dom é uma capacidade especial inata. Na prática, um dom é um potencial para desempenhar com facilidade determinadas tarefas que são complexas para a maioria das pessoas. Este é o fator pelo qual certas crianças desenhavam bem, outras tocam um instrumento musical com mais desenvoltura ou aprendem inglês e cores mais cedo do que outras crianças.

Um dom não é condição suficiente para caracterizar um gênio. Qualquer indivíduo pode ter um dom. Mas na genialidade há algo que a ciência ainda não explica. Quando citamos Beethoven, Mozart, da Vinci ou Pelé como exemplos de pessoas que tiveram um dom especial e fizeram história com isso, não podemos excluir aquele seu amigo professor, que tem aquele dom de cativar alunos, aquele mecânico que descobre em poucos segundos qualquer problema de um carro e o conserta como ninguém. Todas as pessoas tem algum dom especial para alguma coisa.

**TALENTO** se parece muito com o dom na sua essência, mas tem origem diferente.

Talento é uma tendência ou um gosto especial que pode ser desenvolvido. Mesmo que exista algum componente genético, qualquer talento depende de três atitudes para atingir sua plenitude. O talento depende de treinar muito; ter disciplina e ter perseverança: olhe para os atletas, por exemplo, que persistem sempre na busca dos melhores resultados. Isto só confirma a ideia de que,

“Todo talento é 1% inspiração e 99% transpiração”

## ■ DOM vs TALENTO

E como ficam aqueles que tem dom, mas não tem talento? Bom, podemos dizer que estes são um desperdício, nasceram com algo especial, mas não foram lapidados como deveriam. E tem também os “desligados”, aqueles que, mesmo com boas chances, não se esforçaram para se desenvolver. Deles é a famosa frase: “*Deus dá asas para quem não quer voar*”.

Thomas Jefferson, um dos primeiros presidentes dos Estados Unidos, comentou com muita sabedoria: “Eu acredito muito na sorte. Quanto mais duro eu trabalho, mais sorte eu tenho”. Isto equivale a dizer que inspiração sem transpiração não serve pra nada.

Portanto, se você gosta de desenho, gosta de criar caricaturas e não tem preguiça de praticar, este e-book é pra você! Você vai descobrir passo a passo os Segredos das Caricaturas profissionais. Com uma mentalidade empreendedora e um pouco de organização você chegará lá como eu cheguei...

PRÁTICA

+

DISCIPLINA

+

ESTRATÉGIA

=

PROSPERIDADE FINANCEIRA



# O PODER DA OBSERVAÇÃO





# O PODER DA OBSERVAÇÃO

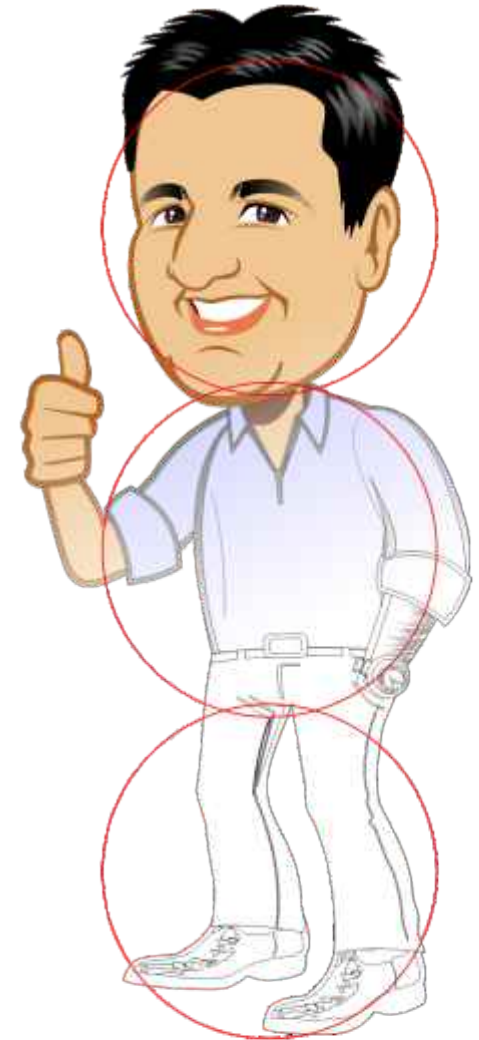
## Entendendo o processo

Sabemos que as características essenciais na maioria das caricaturas são as formas exageradas do corpo, rostos e expressões, que tornam a imagem divertida e interessante. Não existem regras fixas quando se trata de desenhar caricaturas, mas certos detalhes são fundamentais para se atingir níveis de excelência na arte final. A seguir, algumas dicas básicas sobre formas e proporções.

**FORMAS****PROPORÇÕES****FISIONOMIA**

### **CRIANDO FORMAS**

Algumas regras básicas de proporção quando se desenha caricaturas são: Quando se desenha crianças, mantenha proporções semelhantes para a cabeça e o corpo. Desenhe dois círculos no formato do número 8. O círculo de cima vai ser usado como referência para a cabeça, enquanto o círculo de baixo fornece referência para o corpo. Se você está desenhando um adulto, a proporção para se lembrar é que o corpo é o dobro do tamanho da cabeça. Em vez de uma figura em 8 com dois círculos, adicione mais um círculo. Enquanto o círculo de cima será a cabeça, o do meio irá formar o corpo e o de baixo será usado como referência para as pernas e pés.





# O PODER DA OBSERVAÇÃO

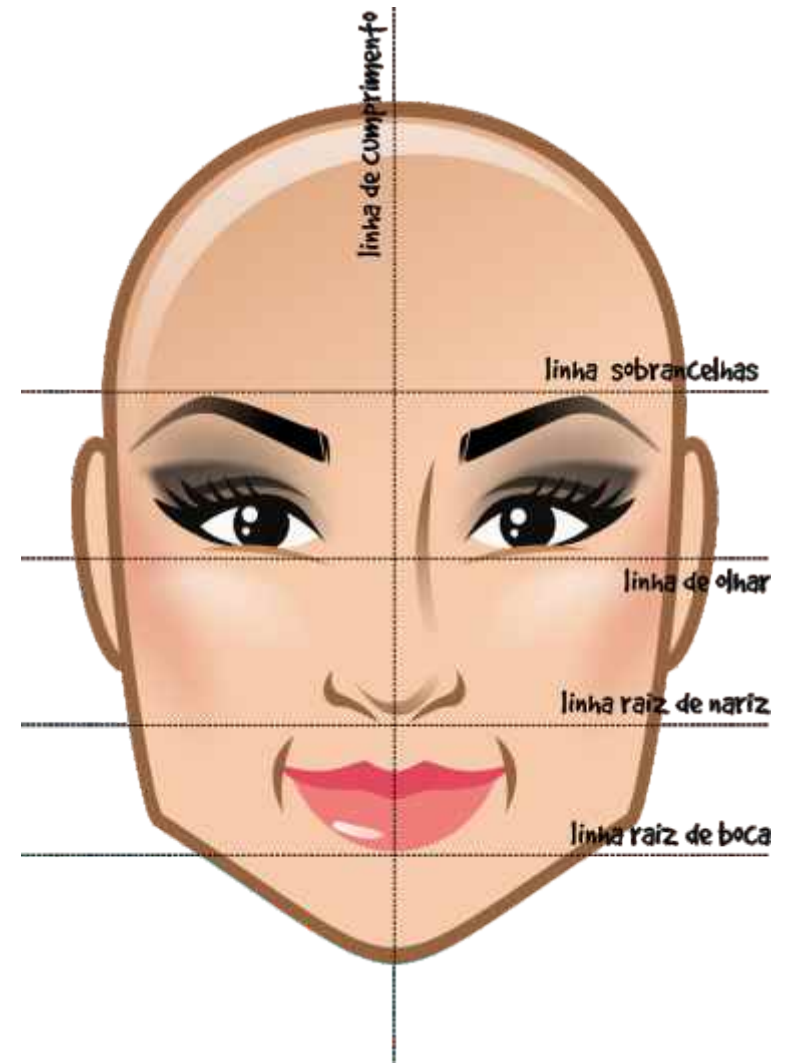
## Formas e formatos

As proporções do belo e do estético são matemáticas e são baseadas na lei dos terços e na proporção áurea ou divina, um número específico descoberto por Leonardo Da Vinci, ainda no Renascimento. Esta proporção áurea é utilizada na caricatura, maquiagem, cirurgia plástica, arquitetura, design, entre outras ciências.

Para definir uma caricatura, começamos pelo formato do rosto, observamos sua geometria e analisamos suas linhas. Este estudo faz toda a diferença para dar expressão ao desenho e claro, é um tema complexo, que explico mais detalhadamente no [curso completo](#) do Caricaturbo. Aqui vou tentar fazer um resumo de 3 importantes itens que determinam se a caricatura vai ou não parecer com seu cliente:

- 1) Distância vertical dos olhos
- 2) Altura dos olhos em relação ao nariz
- 3) Distância da boca em relação ao nariz

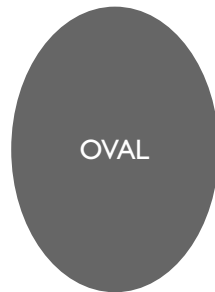
Vídeo análise aqui



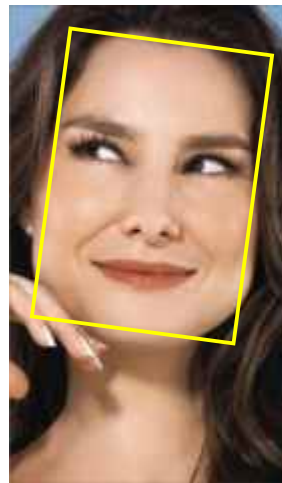
# O PODER DA OBSERVAÇÃO

## Formatos de rosto

Repare que cada pessoa, criança ou adulto, tem um formato específico de rosto:



COMECE A REPARAR  
OS FORMATOS DOS  
ROSTOS E IDENTIFIQUE  
CADA UM!



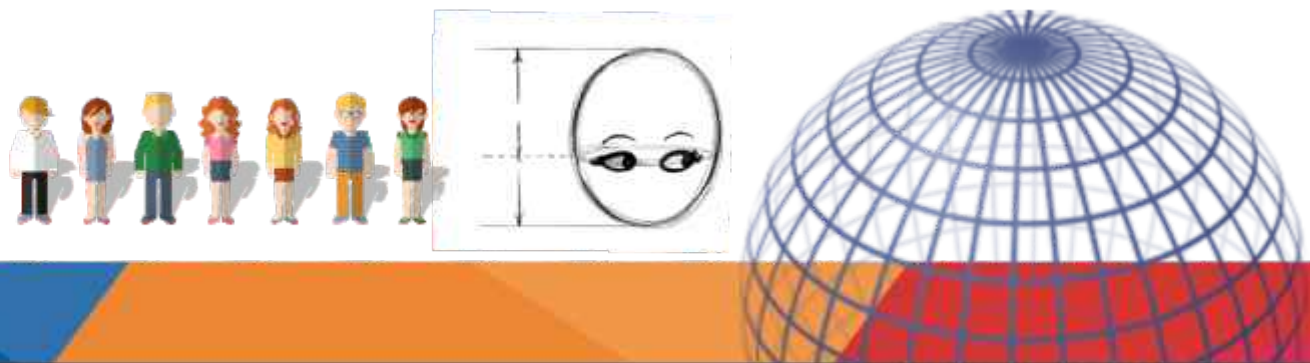
## A GEOMETRIA ESTÁ EM TUDO

Você pode até fazer um curso de desenho, mas antes de tudo, comece em casa com alguns detalhes fundamentais. Observe as pessoas, seus amigos, família, identifique a geometria dos rostos, algumas pessoas parecem ter rosto de bola, quadrado, triângulo, triângulo invertido; rabisque, entenda as técnicas usadas em cada meio. Você vai desenvolver e encontrar o seu próprio estilo naturalmente. Por esta razão é tão importante saber beber da fonte certa! E pra isso temos a internet! (Acredite, há 30 anos atrás você não teria nada além de jornais, gibis e tv pra te ajudar !)

Treinar seu olho e sua mente para identificar cada formato é a chave para você se tornar um bom caricaturista! Acredite, você vai fazer isso mesmo sem querer com o tempo.

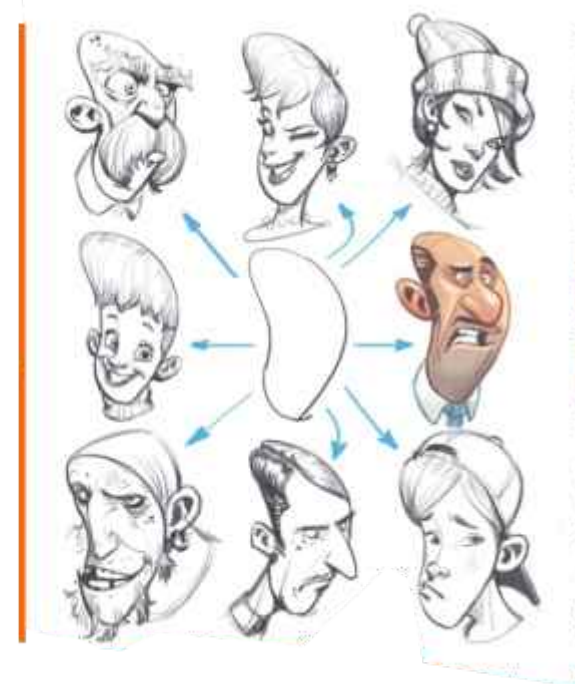
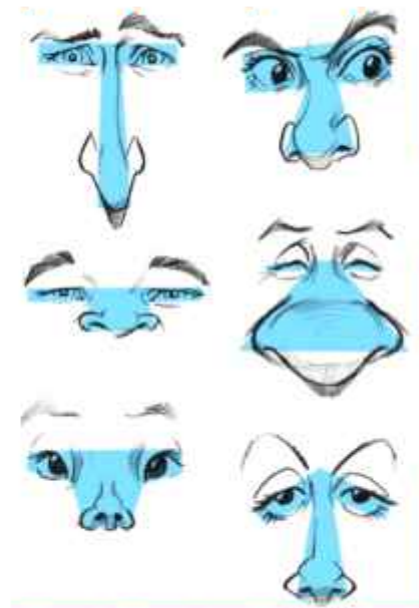
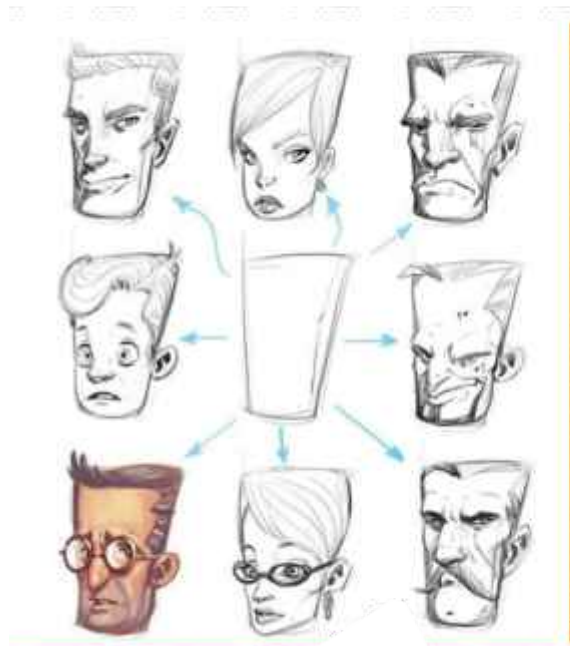
Ao desenvolver sua criação, tente imaginar que você é a pessoa que está na foto. Materialize sua fisionomia tentando encontrar as principais características; tamanhos, proporções, humor; uma caricatura carrega inúmeras informações em poucos traços.

Ao iniciar o desenho, comece pelos contornos, exagerando o que a pessoa tem de chamativo (detalhes grandes ou pequenos demais). Aquilo que for comum poderá ter seu tamanho mantido. Insira os detalhes internos, procurando deixar somente os traços principais; afinal uma boa caricatura é definida por poucos traços. Ao passar por estas etapas, você chegará ao estágio final que veremos a seguir, chamado de **Mapeamento Mental**.



# O PODER DA OBSERVAÇÃO

Como mapear e criar bancos de imagens mentais



## QUANTO MAIS VOCÊ PRÁTICA E DESENHA, MAIS VOCÊ DECORA ESTILOS!

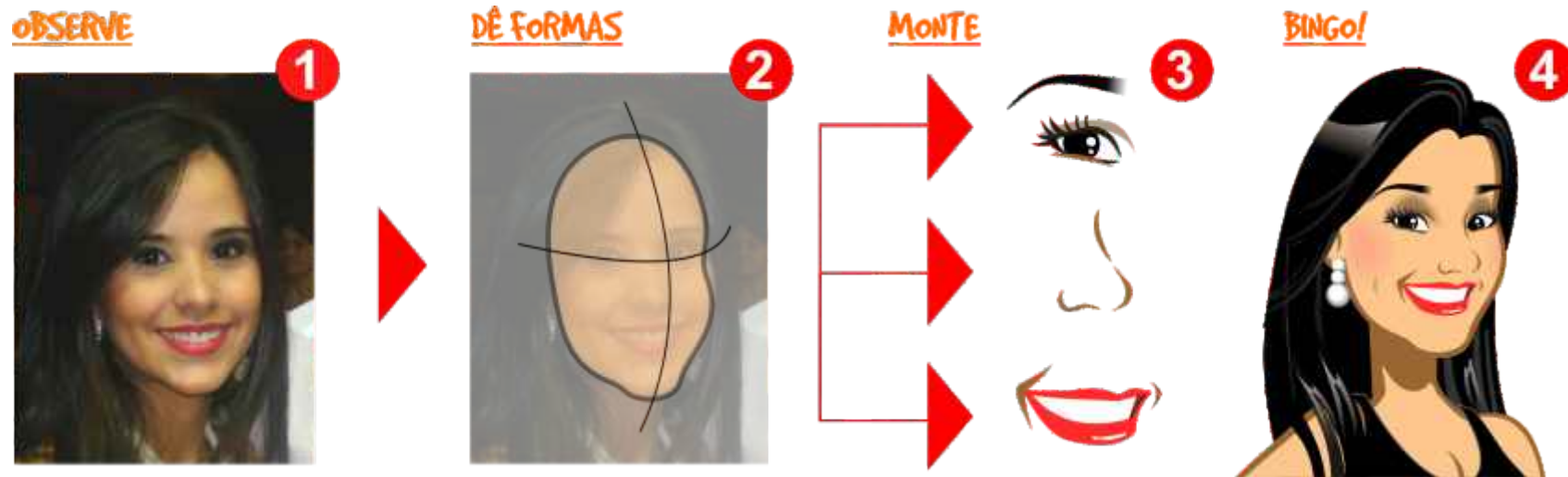
Algumas pessoas se parecem com formas geométricas. Ao observar um rosto identifique suas proporções e mapeie sua fisionomia através dos olhos, nariz e sobrancelhas. Entenda que o sucesso de uma boa caricatura só acontece se você desvendar o estilo do olhar, estilo de sobrancelha e formas de bocas.



# O PODER DA OBSERVAÇÃO

## Como mapear e criar bancos de imagens mentais

Todo designer, ilustrador ou artista observa o mundo de uma forma muito particular e diferente. É natural para este tipo de profissional, capturar ao seu redor características e detalhes que outras pessoas não percebem. Isso acontece, porque artistas trabalham com plena atividade do lobo frontal, área do cérebro onde se memoriza de forma automática certas coisas. Estudiosos da neurociência chamam isso de "**Inteligência Espacial**" definindo muitas vezes, as formas e rostos através de moldes geométricos. Pessoas assim, montam um banco de dados mental de formas e aspectos que servem de referência para "desmontar e montar" uma pessoa.



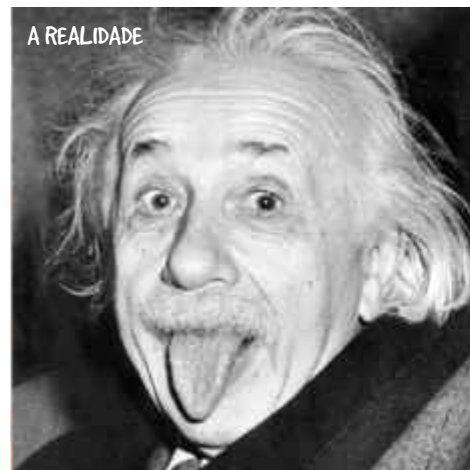
# O PODER DA OBSERVAÇÃO

Como mapear e criar bancos de imagens mentais

Ilustradores possuem grande capacidade de observação e memória. Pessoas com este perfil têm como principais características a sensibilidade; são capazes de desmontar geometricamente uma pessoa em frações de segundos, catalogando aquele estilo de rosto no seu banco de estilos.

Mesmo que você não saiba desenhar, é possível treinar o cérebro para se adaptar! **Treine o poder de observação,** Você vai adaptar seu cérebro para desvendar os rostos...

APÓS TREINAR o PODER DA OBSERVAÇÃO...



# O CÉREBRO DOS ARTISTAS



2

## CURIOSIDADE

### Como o cérebro dos desenhistas funciona?

Sim! Um recente estudo publicado pela BBC News, prova que o cérebro dos artistas é diferente dos demais. Exames cerebrais através de Morfometria por Voxel demonstram que os artistas têm maior quantidade de substância cinzenta em áreas relacionadas à memória motora e imagem visual. Isto se relaciona à capacidade de mapear formas, pessoas e objetos de maneira quase imediata.

A pesquisa (link original abaixo) sugere que o talento artístico pode ser estimulado.

De acordo com os pesquisadores, as pessoas que desenhavam bem realmente parecem ter estruturas mais desenvolvidas em regiões cerebrais que controlam a Performance Motora Fina e a Memória Procedural, (implícita, ou seja, a memória motora - como caminhar, andar de bicicleta, dirigir carro, etc.). Memória procedural refere-se à capacidade de lembrar procedimentos não "declaráveis", ou seja, lembrar daquilo que podemos fazer, ainda que não consigamos dizer exatamente como.

Os pesquisadores estudaram os cérebros de 21 artistas e de 23 não artistas utilizando uma técnica que permite a quantificação do volume de áreas cerebrais, via Morfometria por Voxel (VBM).

Os exames demonstraram que os artistas têm mais substância cinzenta, ou seja, mais neurônios em uma área do cérebro específica chamada de pré-cúneus no lobo parietal. (link original abaixo)



## CURIOSIDADE

### Como o cérebro dos desenhistas funciona?

Esta área está envolvida em várias funções, especialmente em funções relacionadas à criatividade e campo visual; à capacidade de manipular imagens visuais no cérebro (rodar, virar, desmontar um objeto somente pensando nele), combinar estas imagens e decompô-las mentalmente. Quem desenha, faz isso.

Artistas, músicos e pintores tinham quantidade de substâncias branca e cinzenta aumentadas no cerebelo e também na área motora suplementar (figura2), ambas envolvidas com o controle motor fino e performance em ações complexas.

Ou seja, o cérebro, como já se sabe, não é estático, ele muda constantemente e depende de como o estimulamos. E o mais interessante é que podemos aumentar a capacidade de uma área cerebral com o treinamento correto, isso pode expandir o cérebro a ponto de transformar pessoas comuns em gênios! Veja o estudo a seguir que fala da **Plasticidade do Cérebro!**



## PLASTICIDADE CEREBRAL

### Porque nunca paramos de aprender

A Neurociência provou que o cérebro se modifica em contato com o meio durante toda a vida. A interferência do ambiente no sistema nervoso causa mudanças anatômicas e funcionais no cérebro. Assim, a quantidade de neurônios e as conexões entre eles (sinapses) se multiplicam e mudam dependendo das experiências pelas quais se passa. Antes, acreditava-se que as sinapses formadas na infância permaneciam imutáveis pelo resto de nossas vidas, mas a ciência provou que estávamos errados.

**"Um cérebro que se expande nunca mais volta ao tamanho normal."**

Albert Einstein

Um estudo pioneiro do neurocientista norte-americano Michael Merzenich, da Universidade da Califórnia, nos Estados Unidos, demonstrou que o cérebro de macacos adultos se modificava depois da amputação de um dos dedos da mão. A perda do membro provocava atrofia dos neurônios da região responsável pelo controle motor do dedo amputado. Porém, ele observou também que essa área acabava sendo ocupada pelos neurônios responsáveis pelo movimento do dedo ao lado.

A plasticidade cerebral é a capacidade que o cérebro tem em se remodelar em função das experiências do sujeito, reformulando suas conexões em função das necessidades e dos fatores do meio ambiente.

Já percebeu que algumas pessoas fatalmente perdem as mãos e começam a escrever ou desenhar com os pés? Esta é a força que tanto se fala do cérebro ser capaz de coisas fantásticas, e que na maior parte das vezes, desperdiçamos, não dando o devido estímulo para nossas carreiras e vida.

# VETORIZAÇÃO

## PROGRAMAS IDEAIS



# VETORIZAÇÃO

Usando os programas ao seu favor

Se você quer viver de arte, você precisa EVOLUIR. Sim, investir em você mesmo, cursos e ferramentas que vão otimizar seu trabalho. Pra isso você tem como aliado o CorelDraw e o Illustrator. Existe uma infinidade de programas por aí, mesmo para quem está começando, mas não existe software perfeito, existe aquele que você se dá bem. Eu recomendo o Illustrator ou CorelDraw e comece a treinar em casa através de video-aulas no youtube.

Existem 2 meios para se trabalhar com desenho:



**DESENHO MANUAL**

Você faz uma vez só



**DESENHO VETORIAL**

Você reaproveita as peças

Direto ao ponto: Se você quer trabalhar de maneira escalável, com ritmo industrial e entregar trabalhos com acabamento profissional, pra maior quantidade possível de clientes, instale um programa vetorial e faça cursos dinâmicos em casa, treine e aperfeiçoe essa ferramenta!



**USE A TECNOLOGIA VETORIAL !**





# VETORIZAÇÃO

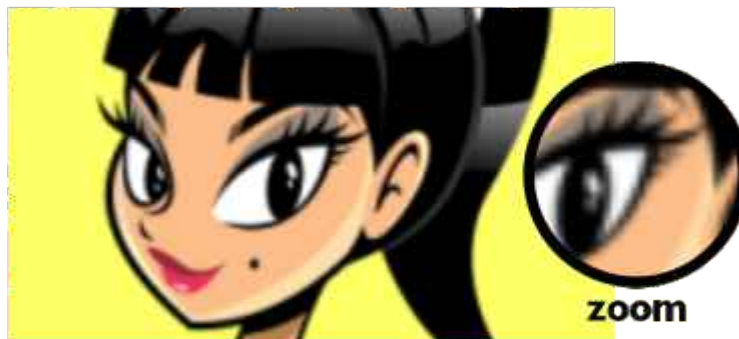
Usando a tecnologia vetorial ao seu favor

Uma vez que você já domina “a força”, está na hora de aperfeiçoar essa técnica com ferramentas que aceleram seu trabalho e resultado, e para isso, você tem que conhecer a **ARTE VETORIAL!**

De uma maneira bem clara e simples, imagens vetoriais são figuras formadas por linhas e traços e criadas à partir de cálculos matemáticos. O desenho vetorial por não ser dependente da estrutura em pixels, deixa o arquivo leve e pode ser dimensionado em qualquer escala sem perder a sua qualidade ou nitidez.

Desenhos vetoriais possibilitam o artista criar moldes através do mesmo desenho, diferente do processo manual que você desenha uma vez e perde a ilustração ao entregar. O vetor funciona como uma matriz, você guarda o desenho original, modifica e vende quantas vezes quiser o trabalho! (sim isso é genial)

DESENHO EM BITMAP



DESENHO EM VETOR





VENDENDO  
SEU PEIXE

# VENDENDO SEU PEIXE

Como e quanto cobrar pelo seu serviço?

A parte mais difícil para os desenhistas iniciantes é precificar seu trabalho. Mensurar quanto vale aquilo que você faz com tanta facilidade parece loucura né? Calma, todos nós passamos por isso! Tem profissional que cobra pelo material ou software ( licenças como Adobe por exemplo) outros cobram por hora (quanto mais detalhes mais tempo para finalizar) e outros usam um valor tabelado ( variação por região ). Bom eu vou mostrar uma regrinha que criei usando 3 bases de referências, veja os exemplos abaixo:



MÉDIA DE TRABALHO POR HORA ): R\$ 80,00 / hora



MÉDIA DE CUSTO POR PROGRAMA : R\$ 50,00 / mês = R\$ 14,40 / hora



MÉDIA DE CUSTO OPERACIONAL ( luz, internet, gasolina ): R\$ 100,00 / mês = R\$ 3,30 / hora

\*média apenas de referência

ENTÃO SEU  
CUSTO POR HORA

=  
**R\$ 98,00\***

CLIENTE SOLO

R\$ 98,00\* x 1 hora

= R\$ **98,00**  
sem desconto

CASAMENTO

R\$ 98,00\* x 2 horas

= R\$ **196,00**  
sem desconto

FORMATURA

R\$ 98,00\* x 40 horas

= R\$ **3.920,20**  
sem desconto

DESCONTOS

10% acima  
de 5 pessoas  
ou Segunda visita\*

# VENDENDO SEU PEIXE

Como usar a internet para ter clientes todos os dias

No Brasil de acordo com dados do Google em 2014, temos uma média de 22 mil pessoas pesquisando por caricatura / mês! São 733,3 possíveis clientes todos os dias. Já parou pra pensar quantos clientes você poderia atender em cada região se o seu negócio estivesse na internet? Cerimoniais, casamentos, buffet, formaturas, aniversários, festas, congressos entre outros.



Através de uma simples estratégias de vendas, utilizando Facebook, Youtube e Google, você será visto com frequência na internet, toda vez que alguém procurar por caricaturas! Isso vai alavancar seu trabalho, te dar ritmo produtivo e você vai atender cada vez mais pessoas por dia!

**O Marketing digital é o combustível para qualquer negócio crescer hoje!**



Exemplo de anúncio ideal para suas divulgações:

**CARICATURAS**  
& **CHARGES ANIMADAS**

- ✓ formaturas
- ✓ casamentos
- ✓ aniversários



Entre em contato para fazer seu orçamento!

SEU NÚMERO: \_\_\_\_\_ SEU EMAIL: \_\_\_\_\_

Agora faça uma conta simples, (apenas de referência) digamos que você cobre R\$150,00 reais por uma caricatura e sua **Máquina de vendas\*** esteja programada para trazer novos clientes automaticamente para sua página todos os dias. Veja alguns casos que você pode se encaixar:

**HOME FREELANCER ( iniciante )** \* Valores apenas como referência; podem variar de acordo com cada região.

**10 CARICATURAS / MÊS**

Mínimo que você consegue criar

X

**R\$ 120,00 \***

Média que se cobra por ilustração

=

**R\$ 1.200,00 \* MÊS**

Média de faturamento líquido

**PRO FREELANCER ( Intermediário )**

**30 CARICATURAS / MÊS**

Mínimo que você consegue criar

X

**R\$ 150,00 \***

Média que se cobra por ilustração

=

**R\$ 4.500,00 \* MÊS**

Média de faturamento líquido

**AGÊNCIA / EMPRESA ( 3 funcionários )**

**100 CARICATURAS / MÊS**

Mínimo que você consegue criar

X

**R\$ 180,00 \***

Média que se cobra por ilustração

=

**R\$ 18.000,00 \* MÊS**

Média de faturamento bruto

\*exige nota fiscal

Quer saber mais sobre [Máquina de Vendas](#) para alavancar seus negócios?



# RESUMÃO DE DICAS

*pra anotar!*

## DICA RÁPIDA 1

ANOTE!

Six grey, hand-drawn style arrows point towards the central text from the top-left, top-right, middle-left, middle-right, bottom-left, and bottom-right.

**CARICATURA  
NÃO É RETRATO  
FALADO!**

**Este é o maior erro de quem está começando.**

Não faça trabalhos tentando alcançar a realidade da foto ou desenhar por cima de uma foto, isso não passa a real essência do que é uma Caricatura.

**Lembre-se:** Caricatura é um desenho cômico e não real! Capte, expresse a alma do seu cliente, vá além da foto.



## DICA RÁPIDA 2

ANOTE!

Six grey arrows are arranged in a circular pattern around the central text, all pointing towards it.

# NÃO DIMINUA SEU VALOR

### **Perca o trabalho mas não seu valor pro mercado!**

Naturalmente todo cliente pede descontos e é normal você dar descontos, mas quando o cliente vale a pena!

Jamais diminua seu valor nem mesmo em épocas de baixo fluxo de pedidos. Você é valioso e o mercado percebe isso pelo que você faz e pelo que cobra.

**Lembre-se:** Nenhum bom caricaturista fica sem trabalho dentro da internet!

## DICA RÁPIDA 3

ANOTE!

Six grey, hand-drawn style arrows point towards the central text from the top-left, top-right, middle-left, middle-right, bottom-left, and bottom-right positions.

# DESLIGUE O CELULAR!

**Não deixe que nada, nada tire seu foco!**

A arte de compor caricaturas requer 100% da nossa atenção, mesmo que você não tenha o ambiente ideal, procure desligar seu celular pelo menos no período que trabalha. Estudos comprovam que rendemos 32% a mais quando trabalhamos em silêncio!

**DICA RÁPIDA 4**

ANOTE!



# NÃO EXISTE PROGRAMA PERFEITO

**Corel, Illustrator ou Photoshop?**

Não caia no vacilo de criticar programas que mal conhece. Use o que você tem costume.

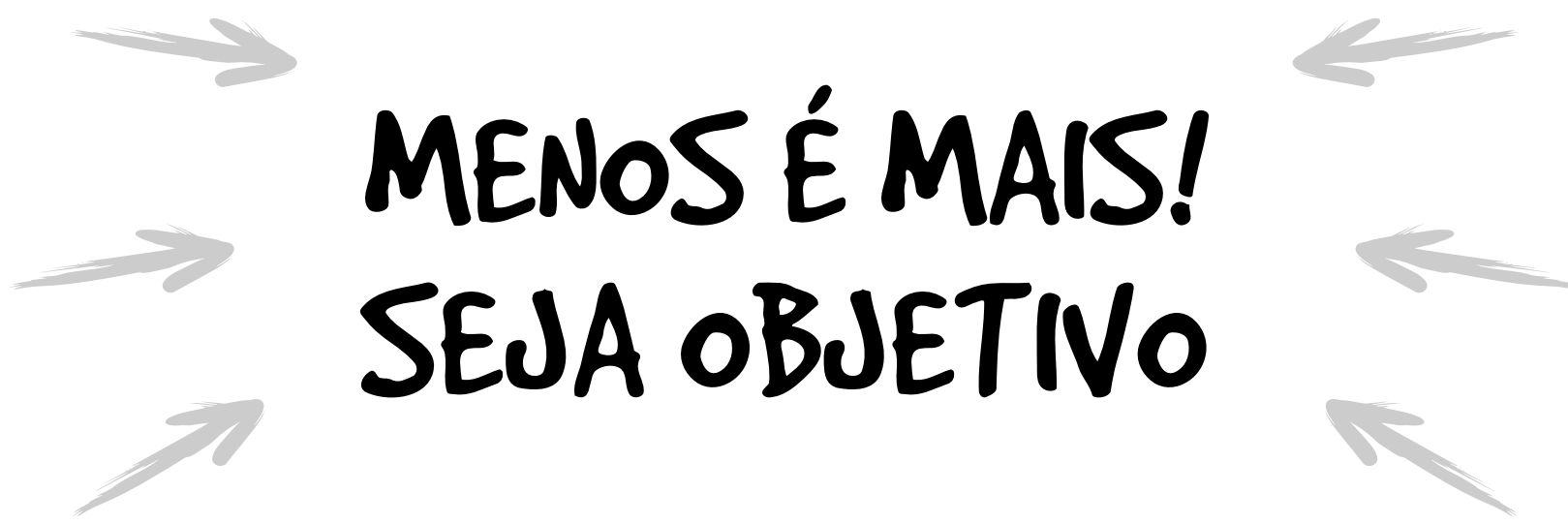
O que a maioria usa pode não servir pra você e vice-versa.

Instale versões de avaliação e teste um programa vetor!

O cliente se importa com resultado final e não com processo!

## DICA RÁPIDA 5

ANOTE!

Six grey, hand-drawn style arrows point towards the central text from the top-left, top-right, middle-left, middle-right, bottom-left, and bottom-right positions.

# MENOS É MAIS! SEJA OBJETIVO


**Uma caricatura perfeita tem poucos traços.**

Não sobrecarregue uma fisionomia tentando detalhar demais um rosto. Não use rugas de expressão mesmo que seu cliente seja idoso. A ilustração fica feia, suja e raramente ela vai representar seu cliente. (Noivas odeiam rugas, deixa-as mais novas sempre!)



## DICA RÁPIDA 6

ANOTE!

Six grey, hand-drawn style arrows point towards the central text from the left and right sides.

# UM BOM PROFISSIONAL É RÁPIDO


**Seja rápido, não deixe clientes esperando!**

Não adianta ter um ótimo traço se você só consegue atender 1 cliente por semana; aprimore sua técnica de ilustração, trabalhe com [moldes prontos](#).

A tendência é que você faça de 4 a 6 caricaturas por semana sem se matar trabalhando, portanto seja sempre objetivo nas suas tarefas pra atender sempre mais!

**DICA RÁPIDA 7**

ANOTE!



# CLIENTES SEMPRE TEM RAZÃO!

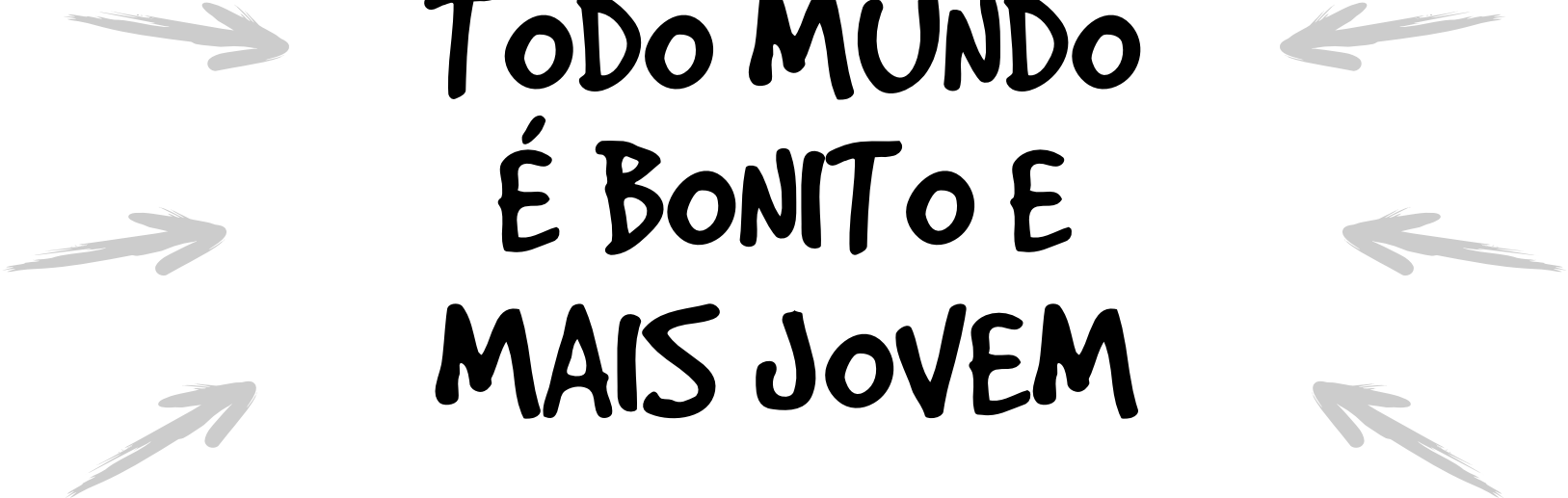
*(mesmo errados)***Sim, quem paga por alguma coisa sempre tem razão**

Não adianta entrar em conflito tentando explicar a um cliente que ele tem mesmo aquele nariz gigante ou aquela papada no pescoço. Releve, explique que você precisa de outras fotos e faça exatamente o que ele pediu de forma sutil para não comprometer a característica do desenho.

Agrade o cliente, ele pagou, deixe-o mais jovem!

## DICA RÁPIDA 8

ANOTE!

Six grey arrows point towards the central text from the left and right sides.

**TODO MUNDO  
É BONITO E  
MAIS JOVEM**

**Todo mundo gosta de se ver mais bonito e mais jovem!**

É importante ressaltar a característica principal da fisionomia, afinal caricatura é isso, mas NÃO acentue defeitos gritantes, exemplo: Seu cliente tem marcas ou rugas? Use transparência nas linhas de expressão, a ilustração fica limpa, e você vai agradar seu cliente na entrega final!

## DICA RÁPIDA 9

ANOTE!

Six grey, hand-drawn style arrows point towards the central text from the left and right sides.

# COPIE SEM VERGONHA!

**Todos os grandes artistas inspiram-se copiando algo**

As referências estão por todo lado, use e abuse disso! O tipo de profissional que você se tornará, depende do que você absorve!

Anote os nomes dos profissionais de cada área e acompanhe quadrinhos, desenhos animados, jornais, salões de humor, etc.

**Lembre-se:** A internet é sua arma mais poderosa hoje!

Descubra quem e o que te inspira e mãos a obra!



**DICA RÁPIDA 10**

ANOTE!



# INVISTA EM MARKETING DIGITAL

**Esta é a dica final mais valiosa do processo**

Quem domina marketing digital vai mais longe, isso é uma regra!  
Não basta investir em sites, blogs ou banners sem conhecer exatamente quem é seu público, invista em relacionamento, crie uma máquina de vendas ideal para se relacionar com clientes. Capriche na sua rede social e turbine seus negócios para suas vendas!

**Lembre-se:** Quem não é visto não é lembrado!

## ■ CONCLUSÃO

Nossa mente comanda nossas ações e resultados. Treine sua mentalidade empreendedora para começar a trabalhar com Caricaturas. Percebi que quando nos organizamos e buscamos conhecimento, atraímos também pessoas com mentalidade semelhante à nossa, então se você procura por coisas fáceis, daquele jeitinho brasileiro, “tudo 0800”, sem investir em capacitação, sem gastar um tostão com você mesmo, saiba: Você nunca sairá de onde está.

Ser bom em alguma coisa hoje não é suficiente no mundo dos negócios! Você precisa ser bom e aparecer para o mundo em sua volta. Invista em cursos online, software, rede social, site, blog, Google, Youtube... o investimento se paga sozinho e traz resultados incríveis para quem pensa fora da caixa! Tempo é dinheiro sim mas acima de tudo, **VOCÊ É MUITO VALIOSO!**

Falo com felicidade e com cicatrizes de 12 anos de experiência (boas e ruins) onde trabalhava esperando tudo cair do céu, todos erramos por medo, medo da MUDANÇA...errei muito e hoje afirmo que é possível viver de arte, qualquer um pode fazer seu próprio salário sem ser empregado de ninguém! É possível faturar muito bem, inclusive sustentar uma família, seguindo estes simples passos citados no e-book. É se organizar, colocar a mão na massa e principalmente, **AMAR O QUE VOCÊ FAZ!**

Boa sorte!

*Ramiro Lanz*  
Prof. Designer e Cartunista  
Autor do curso Caricaturbo





# SE GRE DOS

DA CARICATURA

REALIZAÇÃO **CARICA  
TURBO** Ramiro  
LANZ

[www.caricaturbo.com](http://www.caricaturbo.com)

© Copyright | Caricaturbo. Todos os direitos reservados.





