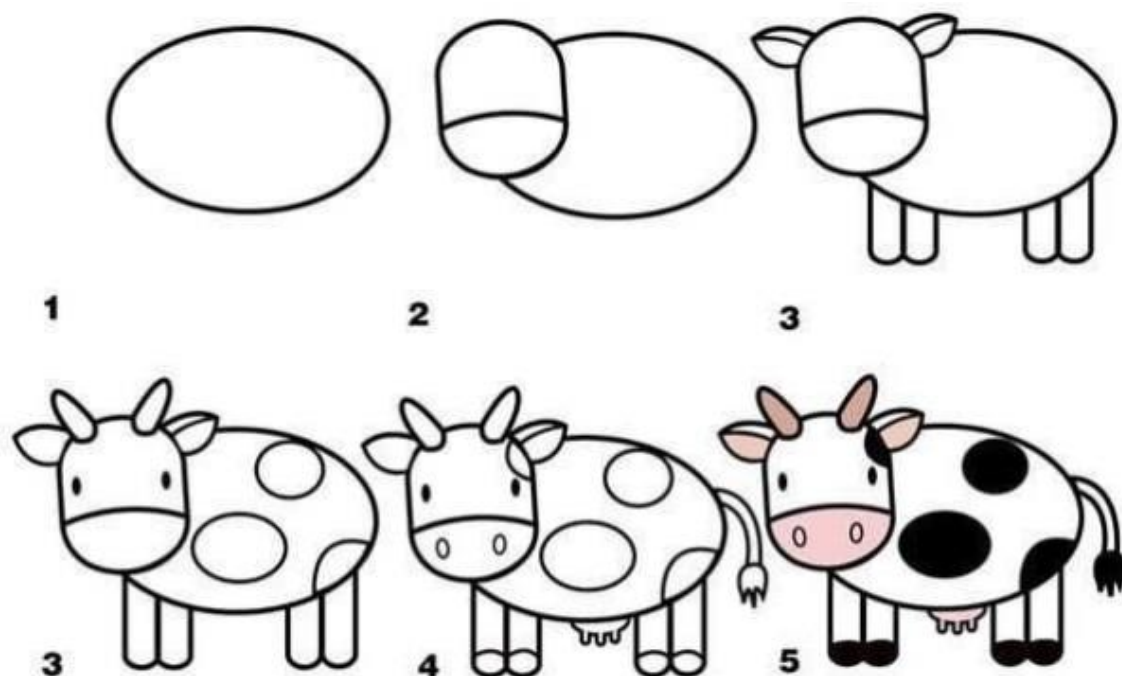


Básico de Desenho para Crianças



.com.br

O que são os fundamentos do desenho?

Os fundamentos básicos do desenho são sistemas desenvolvidos para representar corretamente a realidade no papel. Os fundamentos do desenho artístico são leituras do mundo tridimensional, e contém diversas técnicas, conceitos e esquemas que facilitam a construção do seu desenho.

Por exemplo, no Fundamento da Perspectiva, você utiliza um esquema de linhas e pontos para simular a distorção que ocorre nos objetos, dependendo do seu ângulo de visão desta figura.

Ou o Fundamento das Formas, que simplifica tudo que existe através de formas geométricas básicas, formas planas ou formas orgânicas. Esboçar com estas formas facilita muito a construção do seu desenho.

Os 7 fundamentos básicos do desenho

Ok, mas você deve estar se perguntando quais são os fundamentos do desenho? Existem 7 deles, e são esses aqui:

- Perspectiva
- Formas
- Anatomia
- Linhas
- Cor
- Composição
- Luz e sombra

Linha

É onde tudo começa. Uma linha, reta ou não é o primeiro passo em direção ao desenho. É a partir dela, por exemplo, que podemos dividir o espaço disponível para o desenho. As linhas podem ser uniformes e de diferentes espessuras.

Formas

A partir da linha, temos as formas. Também sempre falamos por aqui sobre as formas — principalmente as geométricas — serem os elementos mais básicos em um desenho. É a partir das formas que conseguimos a definição dos objetos a serem representados em um desenho.

Por conta disso, as formas são um dos principais fundamentos do desenho. Se você consegue desenhar elas em diferentes perspectivas, então você é capaz de desenhar qualquer coisa.

Anatomia

Apesar de não ser um conceito fácil, a anatomia é fundamental para estudar desenho. Este conceito engloba vários assuntos e, se você não se organizar, pode acabar se perdendo ao estudar. Por isso, o importante é ir por partes, avançando aos poucos.

Proporção e Perspectiva

A proporção é o tamanho de um elemento do desenho em relação a outro elemento. É o que determina, por exemplo, que em um desenho de corpo humano, as pernas são maiores do que o braço.

Já a perspectiva é o entendimento de que, à medida em que os objetos estão mais afastados em um desenho, eles devem parecer menores.

Luz e Sombra

Desenhos tridimensionais são constituídos a partir dos efeitos de luz e sombra. Afinal, é a partir da luz e sombra que surge o efeito de profundidade de um objeto representado. A tridimensionalidade é fundamental para trazer realismo aos seus desenhos e, portanto, é um dos fundamentos do desenho.

Composição

A composição trata, literalmente, dos elementos que compõem o seu desenho e façam com que ele seja... **ele!** Parece complicado, não é?! Para facilitar: seus objetos desenhados, observados separados, são só objetos. No entanto, quando combinados entre si e quando partimos do ponto de vista do todo, temos a composição do desenho. É uma habilidade que você vai adquirindo à medida que vai avançando nas suas técnicas.

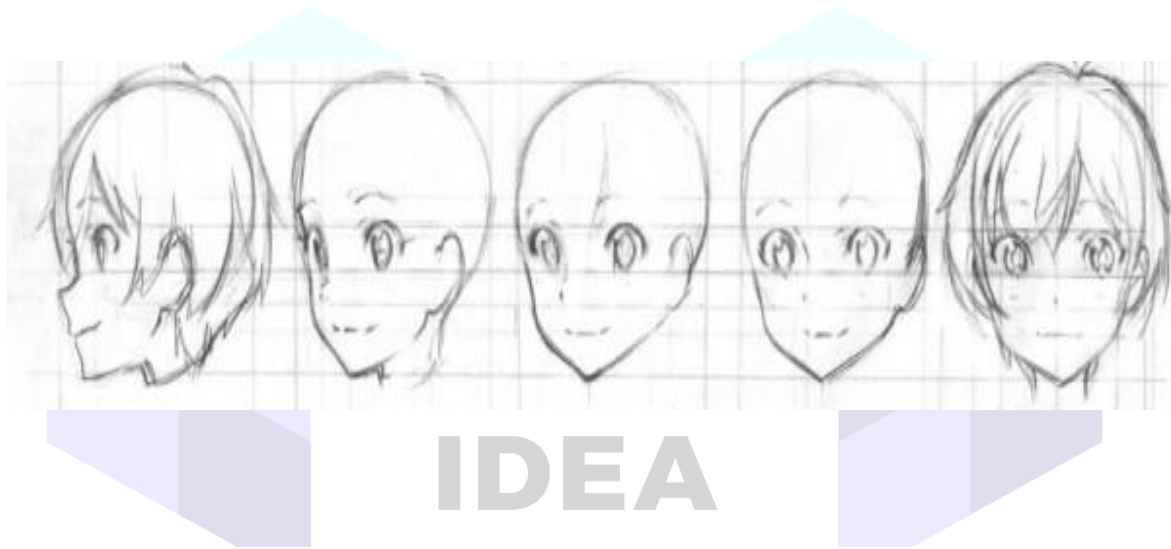
Porque praticar os fundamentos

Entender os fundamentos, é a chave para aprender a desenhar qualquer coisa!

Os fundamentos se aplicam a qualquer estilo de desenho, seja mangá, anime, cartoon, caricatura ou realismo. Todos os estilos de desenho são apenas releituras da realidade. E antes de brincar e estilizar a realidade,

primeiro você precisa entendê-la. E é justamente nisso que os fundamentos do desenho te ajudam.

Como desenhar Mangá



Mangá é um estilo de desenho de origem japonesa. Também conhecido como história em quadrinhos japoneses, alguns mangás originam “animes” para exibição de forma animada em vídeo.

Fundamentos do mangá

1- Desenhe um modelo de cabeça em mangá. Use-a como um **ponto de partida para o rosto**.

2- **Comece com um cabelo de mangá.** O cabelo é geralmente um dos traços que identifica instantaneamente um personagem no estilo mangá. Quando você estiver confortável com esses passos, siga para estilos mais complicados.

3- **Adicione olhos no estilo mangá.** Assim como o cabelo, os olhos são instantaneamente reconhecidos como um selo do desenho mangá.

4- **Adicione algumas expressões faciais aos seus rostos em mangá.** Elas podem ajudar a comunicar a emoção em seus personagens.

5- Desenhe uma garota em mangá.

6- Desenhe um garoto em mangá. Mude o cabelo, olhos e expressão facial como desejar.

7- Tente desenhar um personagem inteiro. Incorpore o rosto, cabelo, olhos e expressão à medida que desenha.

8- **Adicione estilos de roupa únicos do mangá.** Comece traçando a roupa em uma forma básica e depois apagando as linhas desnecessárias.

Ou tente desenhar roupas góticas em mangá, como cartolas e anáguas.

9 - **Dê aos seus personagens em mangá um animalzinho desenhando um cachorro.** Assim que você tiver aprendido a técnica básica, tente adaptar aos tipos diferentes de raça.

Adicione asas ao seu personagem mangá.

10- **Desenhe um robô em mangá.** Tente combinar as formas em robôs diferentes à medida que você fica mais confortável com a técnica.

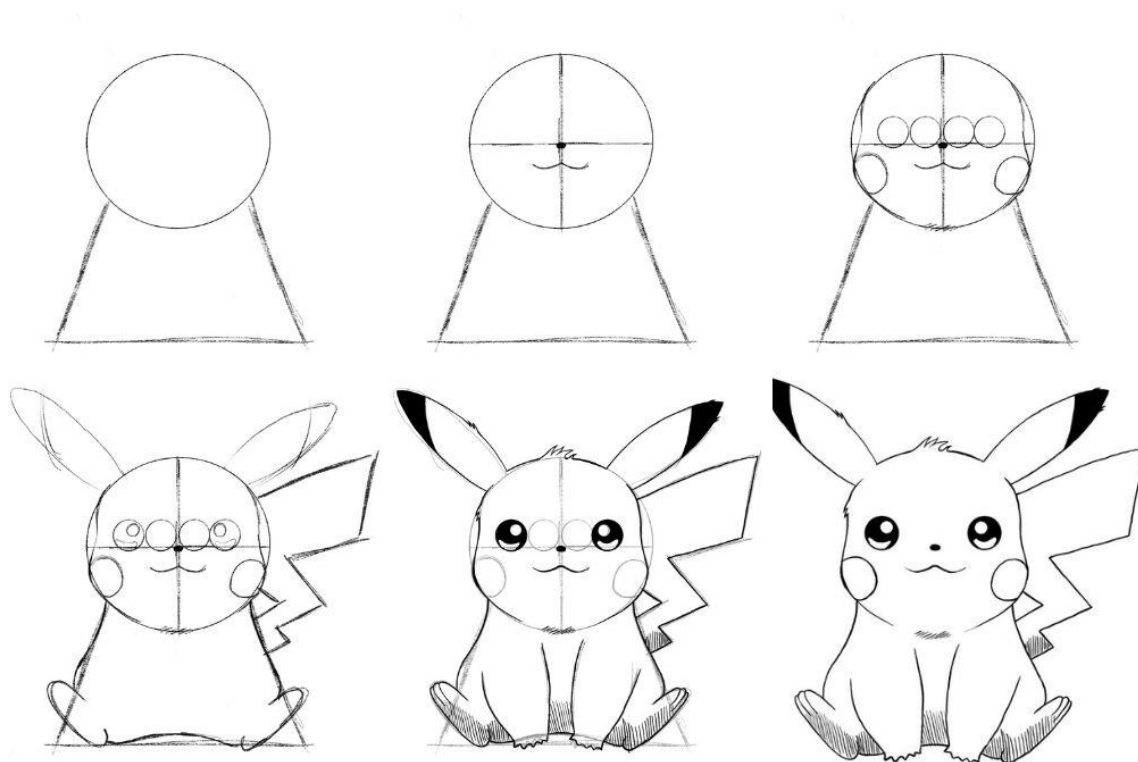
Uma das dicas mais importante para quem quer aprender a desenhar mangá é se debruçar por algum tempo estudando anatomia real. Em outras

palavras, você precisa saber como um corpo real se estrutura e como ele funciona. Conhecer as proporções e o posicionamento das diferentes partes do corpo o ajudará a evitar erros ao desenhar.

Depois de conseguir essa segurança na construção correta do corpo humano, você será capaz de empregar de maneira natural e estética as formas e proporções com exagero em seus personagens de mangá como muitos autores como Eiichiro Oda (One Piece) ou o Clamp (Sakura Card Captors) costumam fazer.

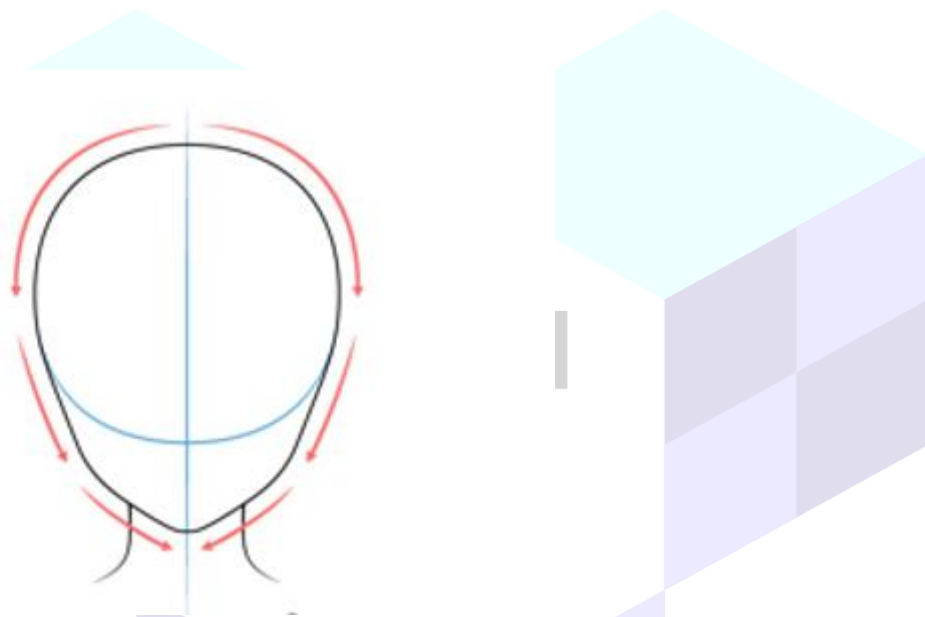
Contudo, mesmo que no mangá certas proporções sejam com certo exagero, lembre-se de que seus personagens gerais ainda são baseados em anatomia real.

Como desenhar Anime



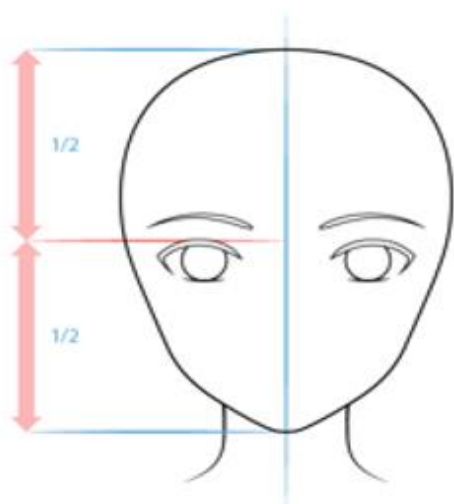
Anime é um estilo de animação e pintura criado no Japão. Este estilo de pintar personagens parece muito complicado, especialmente quando se assiste ilustrações de seus personagens favoritos feitas por profissionais ou artistas originais.

PRIMEIRO PASSO



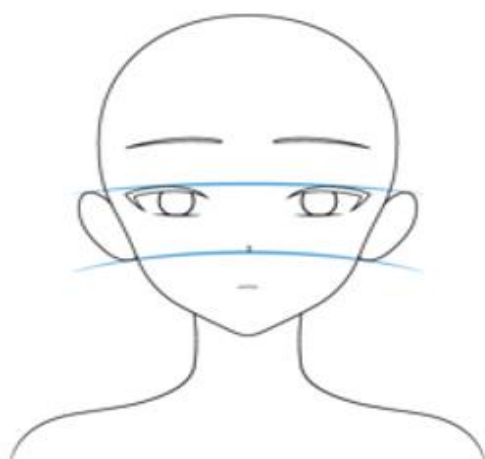
Desenhe uma forma oval e divida-a em quatro partes. Este será o contorno da cabeça do personagem. Não se preocupe em fazer um design de proporção perfeita: concentre-se em fazer a parte inferior mais estreita para representar o queixo. Depois faça uma linha horizontal no centro. Em seguida, outra linha vertical no centro para cruzar com a anterior. Essas linhas serão usadas posteriormente para ajudá-lo a desenhar características faciais. Se quiser ampliar o rosto, aumente a parte inferior da imagem para torná-la mais estreita do que a parte superior. Para tornar o rosto mais fino, faça a forma oval de baixo mais estreita do que a de cima. Não existe um estilo de cabeça único para personagens animados. Projete vários formatos até encontrar um formato que corresponda ao projeto.

SEGUNDO PASSO



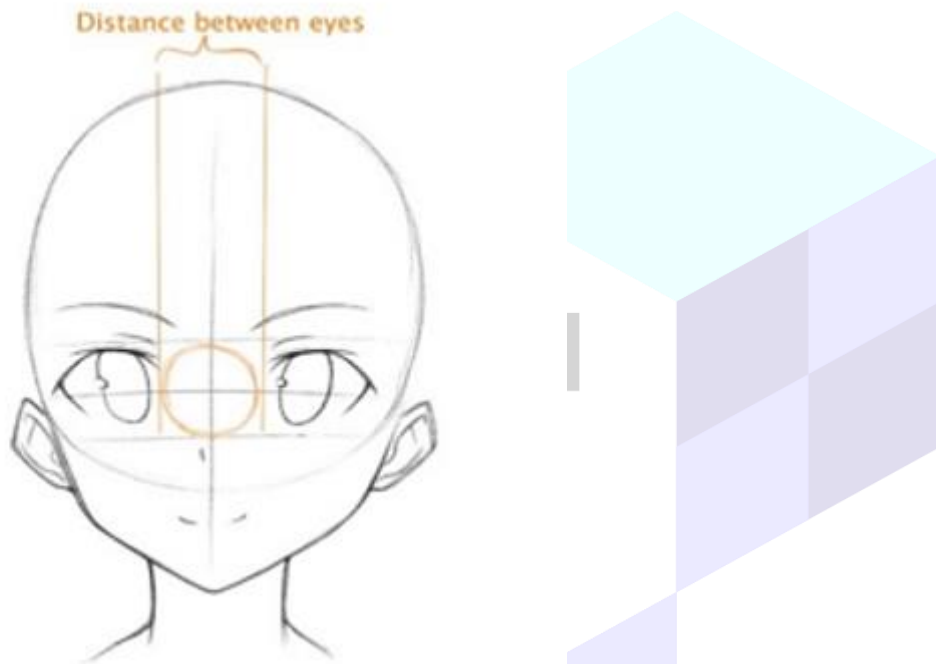
Desenhe os olhos sob a **linha horizontal**. Eles devem ser grandes e exagerados, geralmente representando $\frac{1}{4}$ a $\frac{1}{5}$ da altura do **rosto**. Para fazer um, risque um traço grosso dos cílios superiores abaixo da linha horizontal que você desenhou e ao lado da vertical. Faça um semicírculo a partir da linha dos cílios superiores e desenhe uma pupila preta no meio. Delineei uma linha horizontal estreita abaixo do círculo dos cílios inferiores. Isso é feito escurecendo o círculo ao redor da pupila e deixando um espaço em branco para dar a impressão de uma luz refletida nos olhos do personagem. Execute o mesmo processo do outro lado o outro olho.

TERCEIRO PASSO



Desenhe as sobrancelhas acima da linha horizontal. Trace uma longa curva em cada uma. Elas devem ser ligeiramente mais longas que a linha dos cílios superiores. Faça o final mais grosso no centro do rosto. As sobrancelhas das personagens femininas devem ser mais finas.

QUARTO PASSO



Adicione um **nariz** entre a linha horizontal e o queixo. Tenha cautela. Quando os personagens estão de perfil, eles geralmente podem ser notados. Para desenhar o nariz, risque uma linha curta e simples no centro do rosto. Se você quiser um aspecto maior, faça uma linha mais longa. O nariz deve ser o menor elemento do rosto. Ele vai se sobrepor à linha vertical desenhada. Para obter melhores efeitos visuais, deixe os traços mais escuros ou elimine as linhas verticais ao redor. Personagens masculinos de anime às vezes têm as nasais mais proeminentes, mas isso não é uma regra. Uma sombra triangular também foi feita ao lado do nariz para simular a luz iluminando o personagem na lateral

QUINTO PASSO



Coloque as orelhas na lateral da cabeça. Se o cabelo do personagem for longo o suficiente para cobrir, não há necessidade de puxá-las. No entanto, se o cabelo for curto, desenhe uma forma oval estreita em cada lado da cabeça. A parte superior deve estar alinhada com a linha horizontal que passa pelo centro do rosto. A parte inferior deve estar de acordo com a parte inferior do nariz. Isso é feito desenhando as abas dentro de cada elipse. Teste o tamanho das orelhas para aumentar ou diminuir de acordo com a personalidade.

SEXTO PASSO

Agora é com você, comece a **CRIAR!**

Apague as linhas horizontais e verticais. Apague-as com cuidado para não remover nenhuma característica facial por descuido. Use uma borracha pequena para evitar erros.

Caricatura



IDEA
.com.br

As principais características de uma caricatura

As principais características de uma tradicional caricatura é representação das principais características físicas da pessoa através do desenho, de modo que o exagero as amplie, transmitindo rapidamente a imagem da pessoa caricaturada, mas com um toque de humor.

Para detalhes muito pequenos, você poderá exagerar na redução; e assim vale o contrário. Em detalhes comuns, a proporção de tamanho poderá ser preservada. Nestes casos, estes exageros (tanto a ampliação de detalhes quanto a redução) serão os principais artifícios que irão deixar desenho mais cômico.

Para compreender melhor a análise destas características, irei citar algumas observações que fiz sobre o modelo que utilizei como exemplo para a caricatura que você viu a cima, a de Brad Pitt, veja:



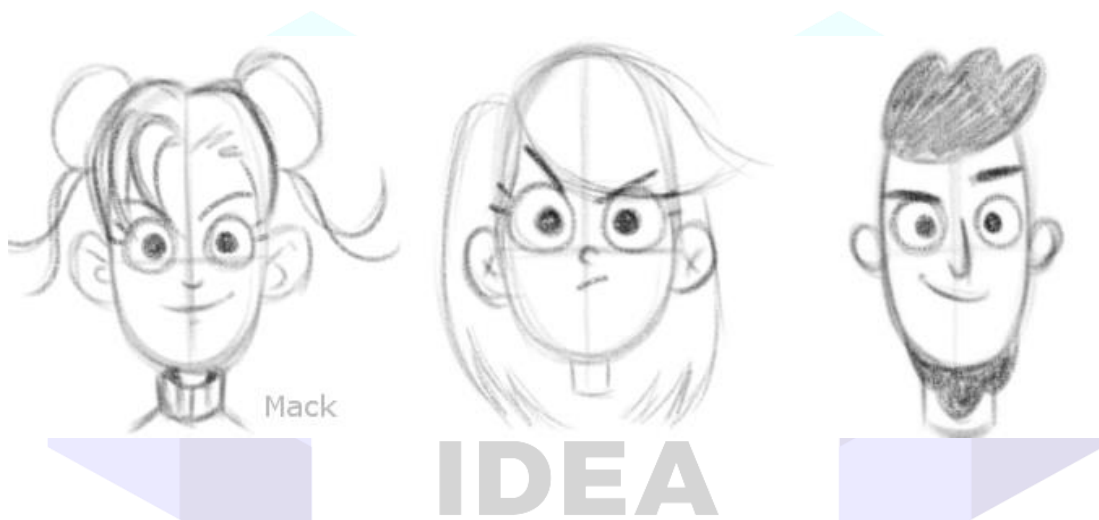
Atenção: A caricatura não foca unicamente em exagerar detalhes grandes, os pequenos detalhes também podem ser ainda mais reduzidos.

Para facilitar o processo, irei lhe sugerir alguns passos para realizá-la de uma maneira mais organizada e estruturada, veja:

- Observe o modelo, tentando encontrar as principais características; defeitos e características fortes, sejam elas pequenas ou grandes, feias ou bonitas.
- Pense agora em qual pose você pretende desenhar a figura e também se será somente o rosto.
- Tente imaginar previamente qual o tamanho do desenho será necessário para ocupar a folha ou parte dela.
- 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.

- Em caricatura o abuso das curvas deixa o desenho ainda mais cômico.

Fundamentos de Cartoon



Crianças são a principal audiência no que se refere a cartoon. O bom desenhista de cartoon é aquele que extraí os principais detalhes de um objeto ou ser humano e simplifica em formas, de maneira que a criança possa reconhecer e se sentir atraída pelo que está vendo. Foi estudando a percepção infantil que mestres como Walt Disney, Hanna e Barbera, Chuck Jones, Jim Henson, Waltes Lantz e muitos outros encantaram o mundo com sua mágica e personagens eternos.

Entendendo a Percepção Humana

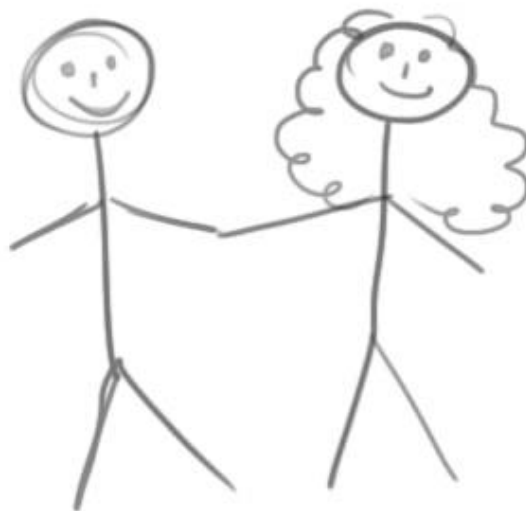
O ser humano tem uma característica muito interessante: Nós podemos sintetizar detalhes que compõe uma estrutura ou objeto muito complexos, em traços muito básicos e simples. Dessa forma, nós podemos representar qualquer tipo de coisa através de umas poucas curvas e formas geométricas.

Você pode me dizer se as duas imagens abaixo representam o mesmo objeto?



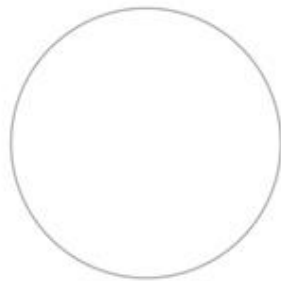
Por mais estranho que possa parecer, você olha as duas imagens e diz, "é um carro".

O que acontece é que, ao contrário dos artistas, a maioria das pessoas não consegue dizer de memória todos os detalhes que compõem um carro, cachorro ou mesmo uma criança. Por isso eles começam associar formas muito básicas e primitivas as características específicas de cada objeto. Quantas crianças de 4, 5 ou 6 anos de idade chegam em casa com um desenho de dois círculos e alguns palitos num pedaço de papel e dizem: "Mamãe e Papai"?

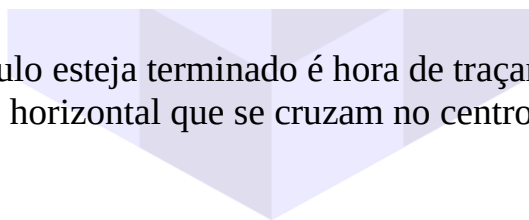


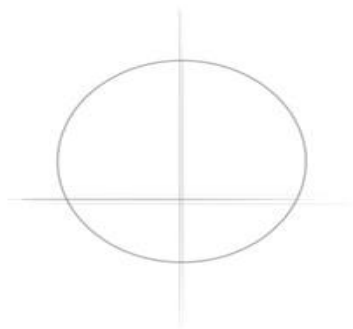
1. Criando nosso Primeiro Personagem

A forma básica do cartoon é um círculo. O Círculo é tudo o que você precisa (além de amor, é claro). É a partir do círculo que você define as proporções básicas da cabeça de seu personagem.



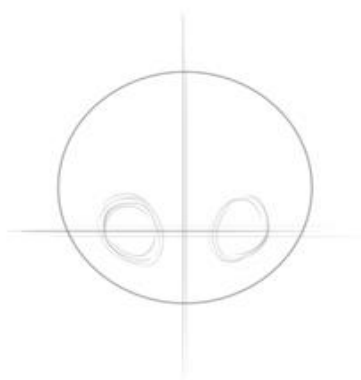
Uma vez que o círculo esteja terminado é hora de traçar o eixo. Desenhe uma linha vertical e horizontal que se cruzam no centro. Conforme a imagem abaixo.





Passo 1

Para fazer os olhos, desenhe uma forma oval com uma ligeira inclinação para o lado no topo. Repita do lado oposto. É importante deixar um espaço entre eles aproximadamente do mesmo tamanho de um olho. Como nós estamos na fase do esboço, você pode desenhar outro olho no meio para servir de medida.



Passo 2

No topo do círculo, engrosse levemente a linha que será os cílios do seu personagem. Posicione as sobrancelhas um pouco acima dos cílios para dar uma certa expressão de surpresa. A sobrancelha é uma forma livre e com prática você vai ajustá-la ao seu próprio estilo.

Desenhe as duas pupilas diretamente no centro (é uma tática muito efetiva usada pela maioria dos cartonistas, cujo único propósito é fazer com que os personagens pareçam mais fofos).



Dica: Para dar maior vida e "realismo" aos seus olhos, você pode desenhar uma pequena linha abaixo deles simulando uma ruga. Essa é outra tática muito interessante e dá um toque especial nas expressões faciais.



Passo 3

Nós chegamos na maior liberdade criativa de todo o curso. Pense dessa maneira: Nos desenhos estilo cartoon, as principais estruturas do rosto são o crânio e os olhos do personagem. É o estágio onde você define a identificação com o mundo exterior, por exemplo, já está claro para as pessoas que você está desenhando um personagem.

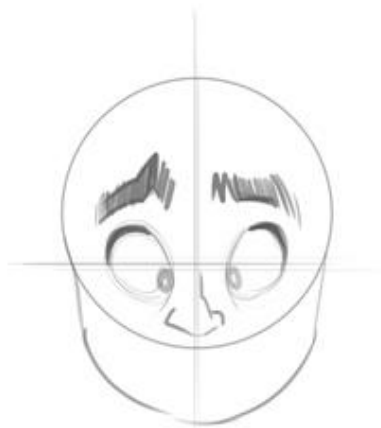
Agora que chega a hora da mandíbula, decidiremos se vamos querer um personagem gordo ou magro. Pode ser novo ou velho, e por aí vai. Meu personagem será jovem. Então vamos desenhar uma mandíbula adequada a ele.



Passo 4

Quando desenhamos o nariz visto de frente, é comum não colocarmos muitos detalhes. Se você desenhar apenas a ponta, é provável que já consiga um efeito convincente. É também muito comum detalhar apenas um dos lados do nariz, dando a ideia que este é o lado oposto à luz.

Vamos colocar o nariz correto no nosso personagem.



Passo 5

Nosso personagem é uma criança, nós vamos fazer uma boca cartoon: algo simples, apenas para representar a impressão de inocência.

Repare que quando estiver desenhando a boca de uma criança pequena, os lábios não devem ser desenhados! No estilo cartoon, crianças, independente de gênero, tem bocas bem simples. Um bom e expressivo traço já faz o serviço.



Passo 6

As orelhas são vistas de frente (porque o nosso personagem está voltado para a câmera), então as cavidades internas da orelha não vão aparecer. Nós faremos apenas uma forma simples usando um pouco de perspectiva básica (mais sobre isso, mais tarde).



Passo 7

A forma do crânio já foi definida pelo círculo que fizemos no começo, certo? Então, nós só precisamos de um simples corte de cabelo infantil para dar vida ao nosso garoto. Vamos fazer isso agora.



Uma maneira precisa e rápida de desenhar cabelos cartoon é procurar por referências na web!

