

Ivan Querino

CURSO BÁSICO
**DESENHO
ARTÍSTICO**

Aprenda a Desenhar do Zero



ADS
ANIMART DIGITAL SCHOOL

Apresentação

Desenho Artístico

Como nós sabemos, o desenho foi a primeira forma de **comunicação** que se tem conhecimento. Antes mesmo da escrita, e até da fala, o desenho já era utilizado para demonstrar ações e **register fatos**.

De lá pra cá muitas técnicas foram criadas, mas a essência continua intacta e, até hoje, com toda a tecnologia disponível, ainda precisamos apenas de **papel, lápis e muita criatividade** para contar uma boa estória.

O objetivo deste ebook é apresentar a **arte do desenho artístico**, mostrando os princípios básicos do desenho para que você adquira um **conhecimento global** que o auxiliará na criação de um estilo próprio e na escolha da carreira, servindo de alicerce para outros cursos e o mercado de trabalho.

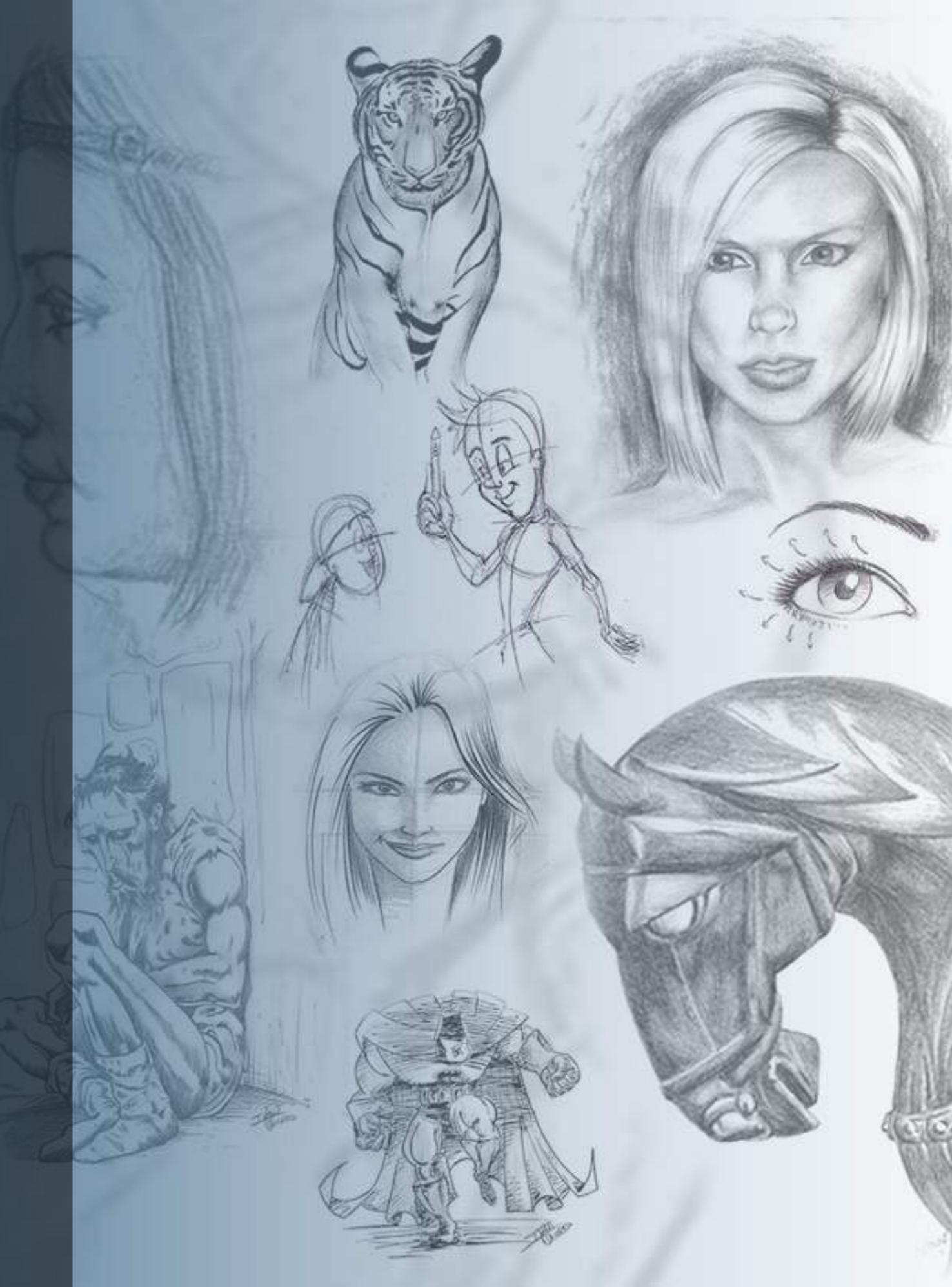
É **muito importante** que você pratique muito cada um dos exercícios, só assim você atingirá um bom resultado.



Capítulo 1

Forma

Tudo o que existe no **planeta** (e até fora dele) tem uma **forma** e, treinar nosso cérebro para identificar essas formas é o **primeiro passo** para começar a desenhar qualquer coisa.



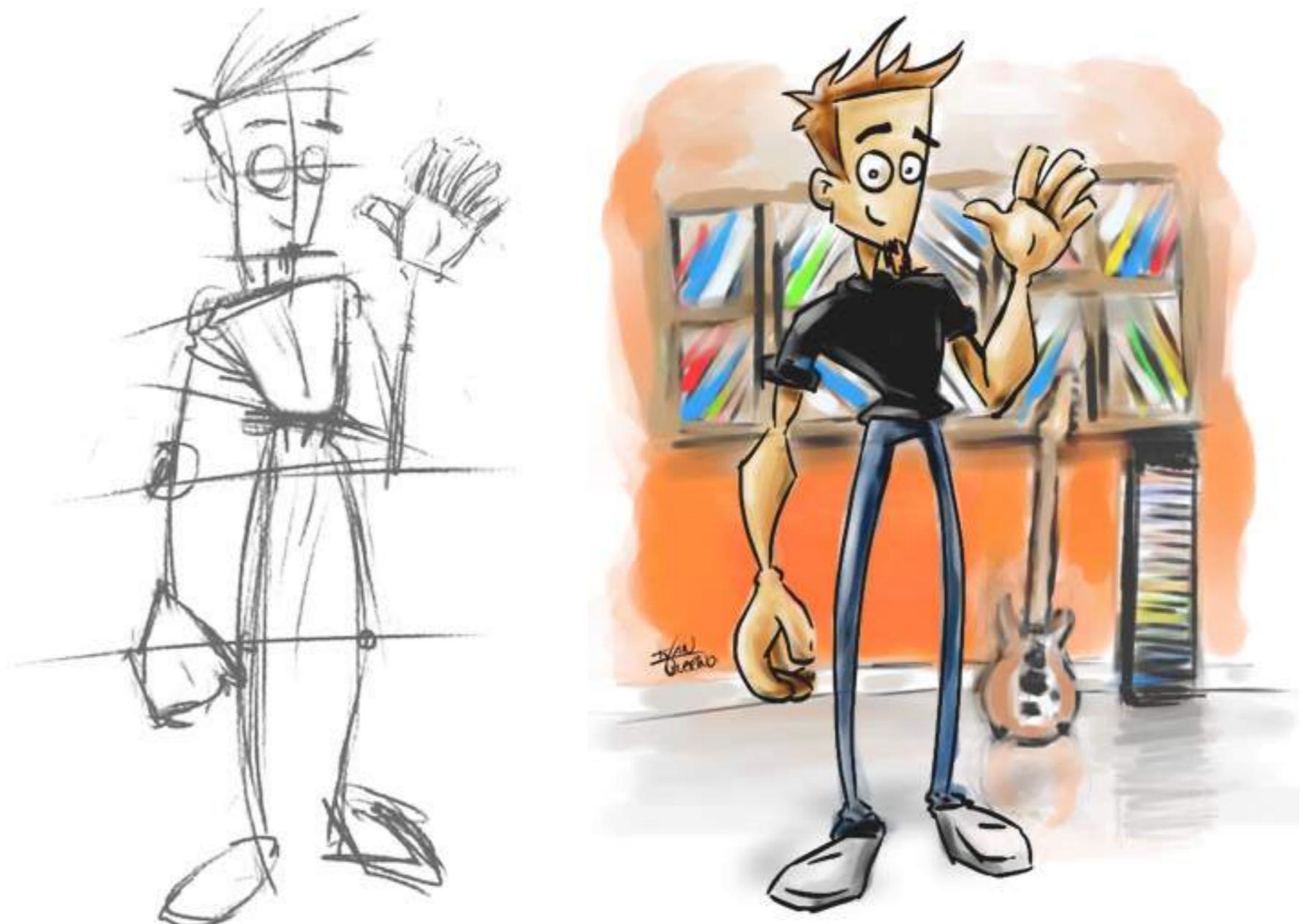
Conceito

Tudo o que vemos tem como forma **figuras geométricas**, desde objetos mais simples como uma laranja (círculo), até objetos mais detalhados e sofisticados como aviões, carros e edifícios.



Figuras geométricas

A partir do momento que assimilamos esse conceito, fica muito mais fácil aceitar a idéia de que **é possível desenhar qualquer coisa.**



Exercício

Faça um teste rápido. Olhe em volta e repare em tudo o que compõe o seu ambiente, **repare em cada objeto** e tente reduzi-lo à uma forma geométrica.

Um bom **exercício** é procurar objetos em revista, livros ou jornais e, colocando um papel sobre a foto, desenhe apenas as **figuras geométricas** que formam cada objeto.



Capítulo 2

Traço

Você já deve ter ouvido a seguinte frase:

“Fulano **desenha muito bem**, ele tem um ótimo traço”

Básicamente o traço é o que **diferencia** um bom desenhista de alguém que só gosta de desenhar.



Desenhando com Personalidade

O **traço** é a principal característica de um bom desenhista, é ele que mostra toda a **personalidade**, técnica e estilo do artista.



Estudo de “A Pequena Sereia” por Glen Keane

Firmeza no traço

Ter o **traço firme** é a principal e mais importante qualidade de um desenhista.



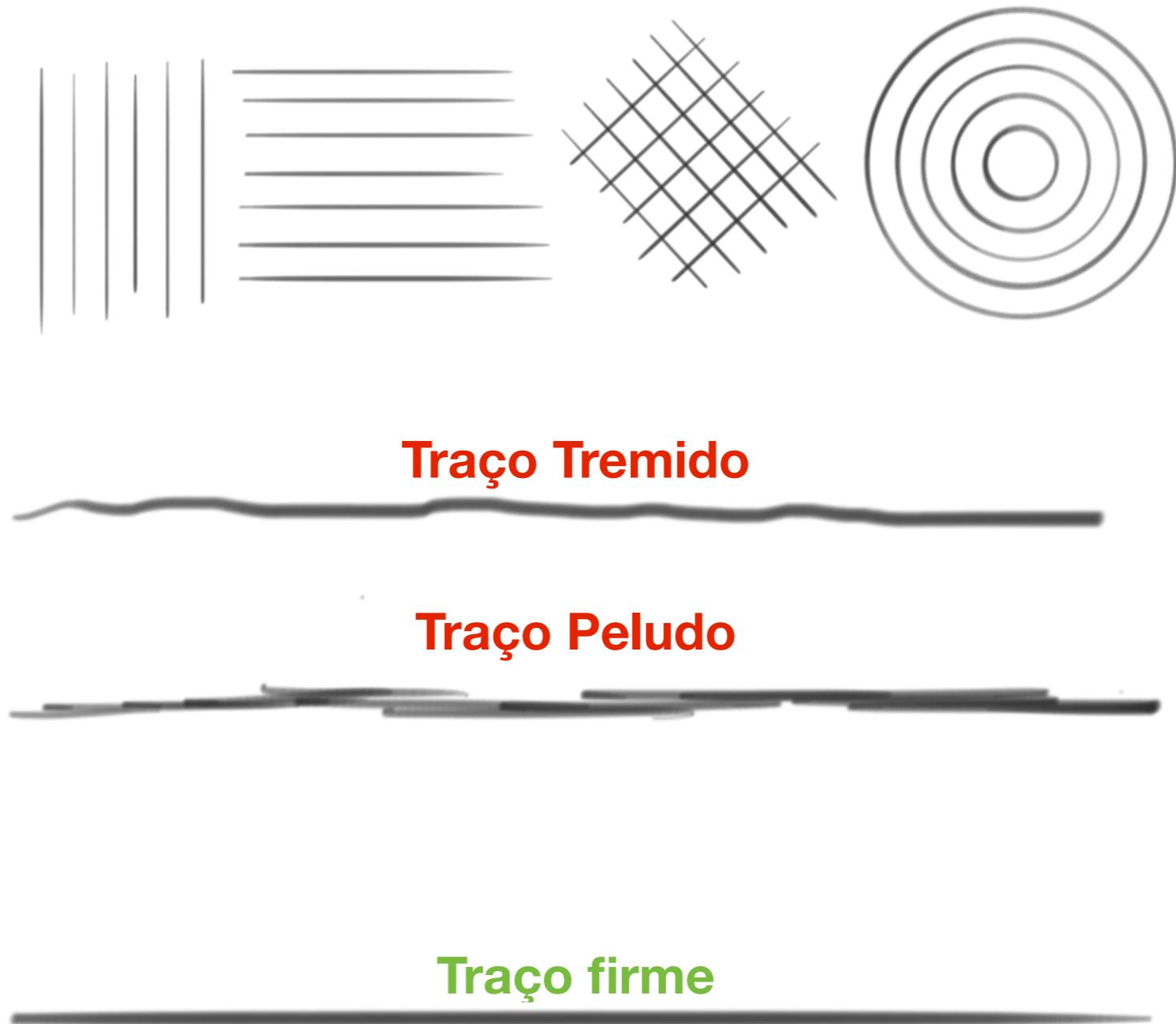
Exercício

Pratique traços em diferentes direções, tentando manter a **firmeza na mão** para que o traço não saia “tremido” ou “peludo”.

Esse é um **exercício** um pouco chato, mas essencial para conseguir um bom traço, quanto mais você praticar, mais rápido terá um traço profissional.

No pain, no gain...

OBS: Firmeza não significa força, você deve ter um traço firme, mesmo sem apertar demais o lápis no papel.

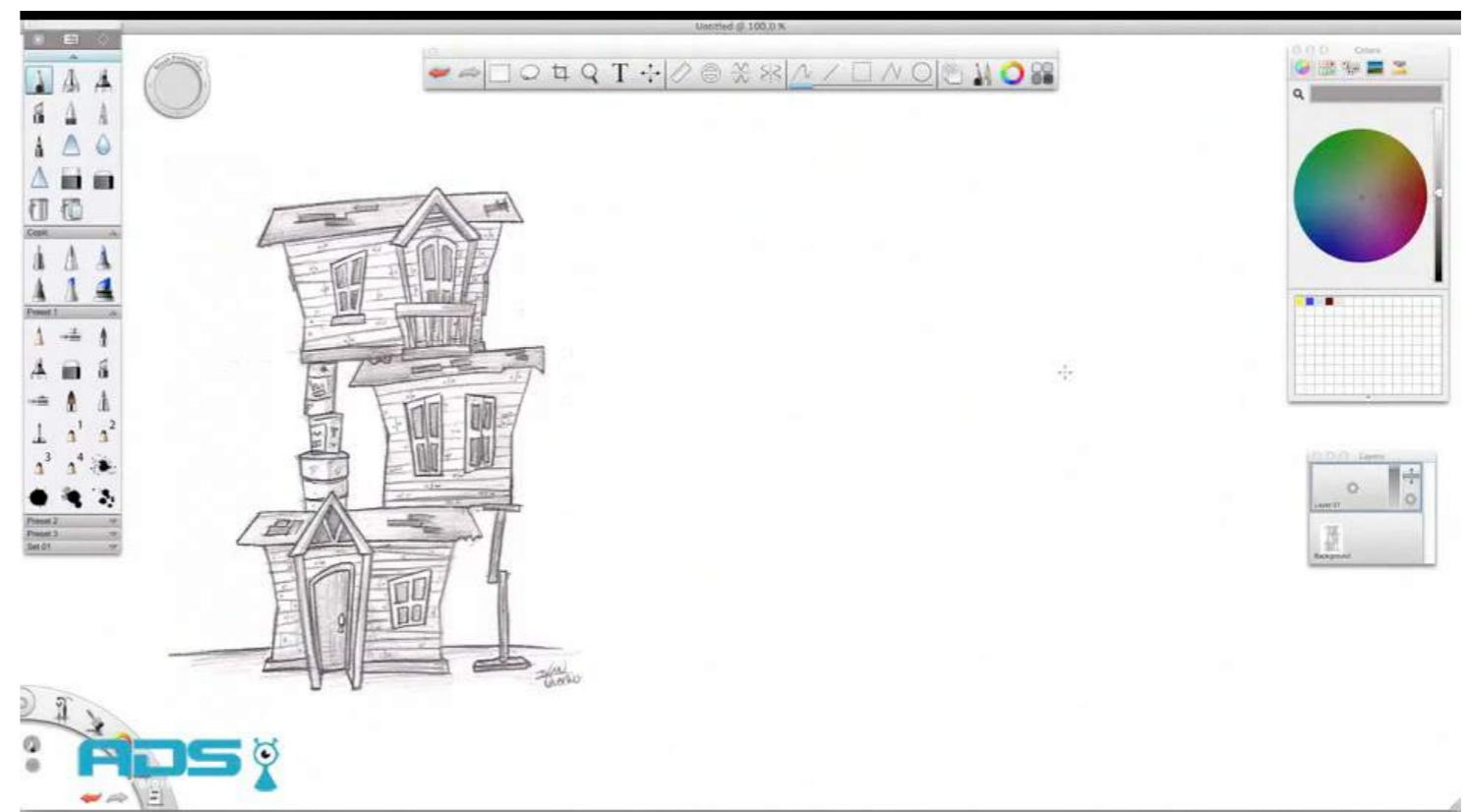


Vídeo

No vídeo ao lado, eu mostro,
passo a passo como utilizar as
formas geométricas e a firmeza
no traço para desenhar uma casa
em estilo cartoon.

Se puder, **faça** a sua casa
enquanto assiste o vídeo e você
vai perceber como as figuras
geométricas são **fundamentais**
para um desenho.

Desenhando uma casa estilizada



Vídeo extraído do Minicurso de desenho da ADS - Cursos Online

[Clique aqui para assistir ao vídeo no youtube](#)

Capítulo 3

Luz e Sombra

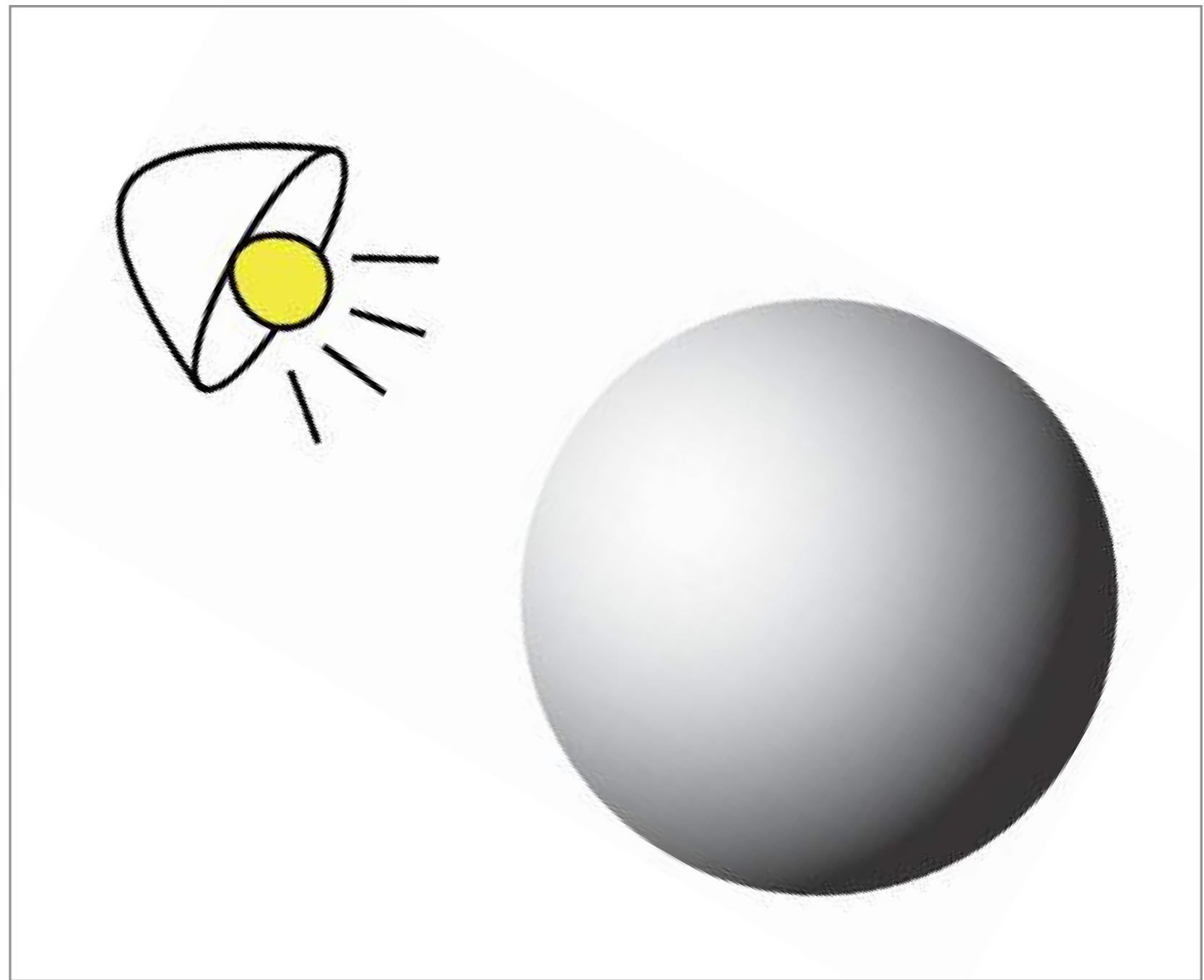
É através da luz e da sombra que conseguimos dar **profundidade** e volume aos desenhos, é onde eles ganham vida.



Conceito

O conceito de iluminação é bem simples:

**Quanto mais próximo da luz, mais claro.
Quanto mais longe, mais escuro.**

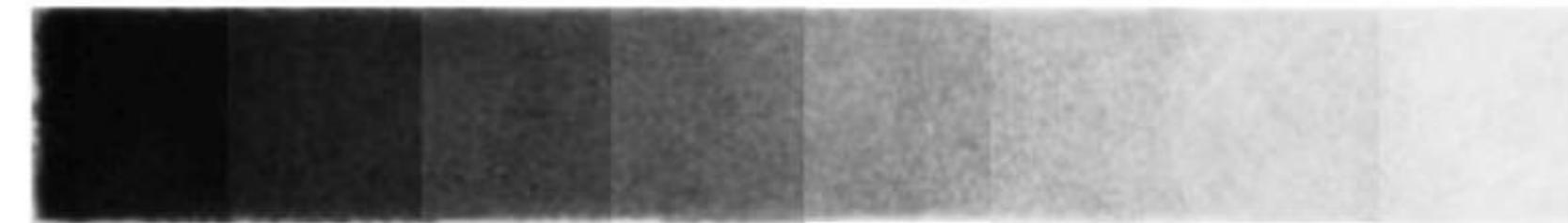
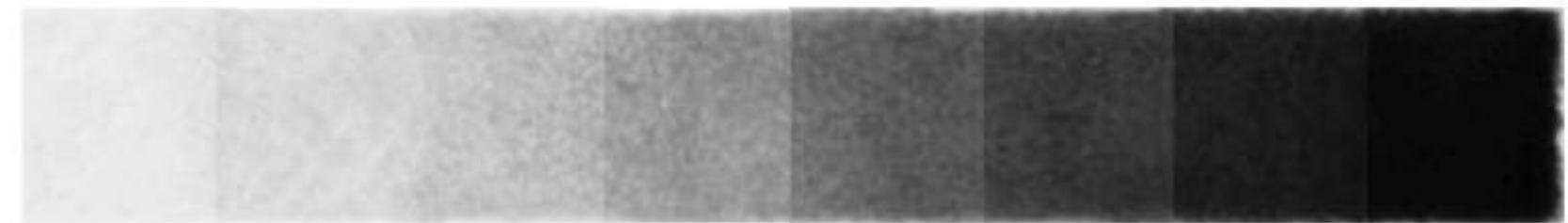


Escala Tonal

Para conseguir esse efeito, será necessário praticar diferentes tons de **claro e escuro**.

Quanto mais treinarmos a escala tonal, mais **controle** teremos sobre o “peso” da mão.

ESCALA TONAL



Pratique a escala tonal utilizando o lápis 6B

Peso da mão

Com o lápis 6B,
podemos alcançar
tonalidades tanto claras
como extramamente
escuras.

Tudo depende do **peso**
da mão.

ESCALA TONAL



Utilizando o lápis 6B, pratique o peso da mão reproduzindo a imagem acima.
Tente deixar a transição entre os tons de cinza bem suaves, sem divisões.

Exercício 1

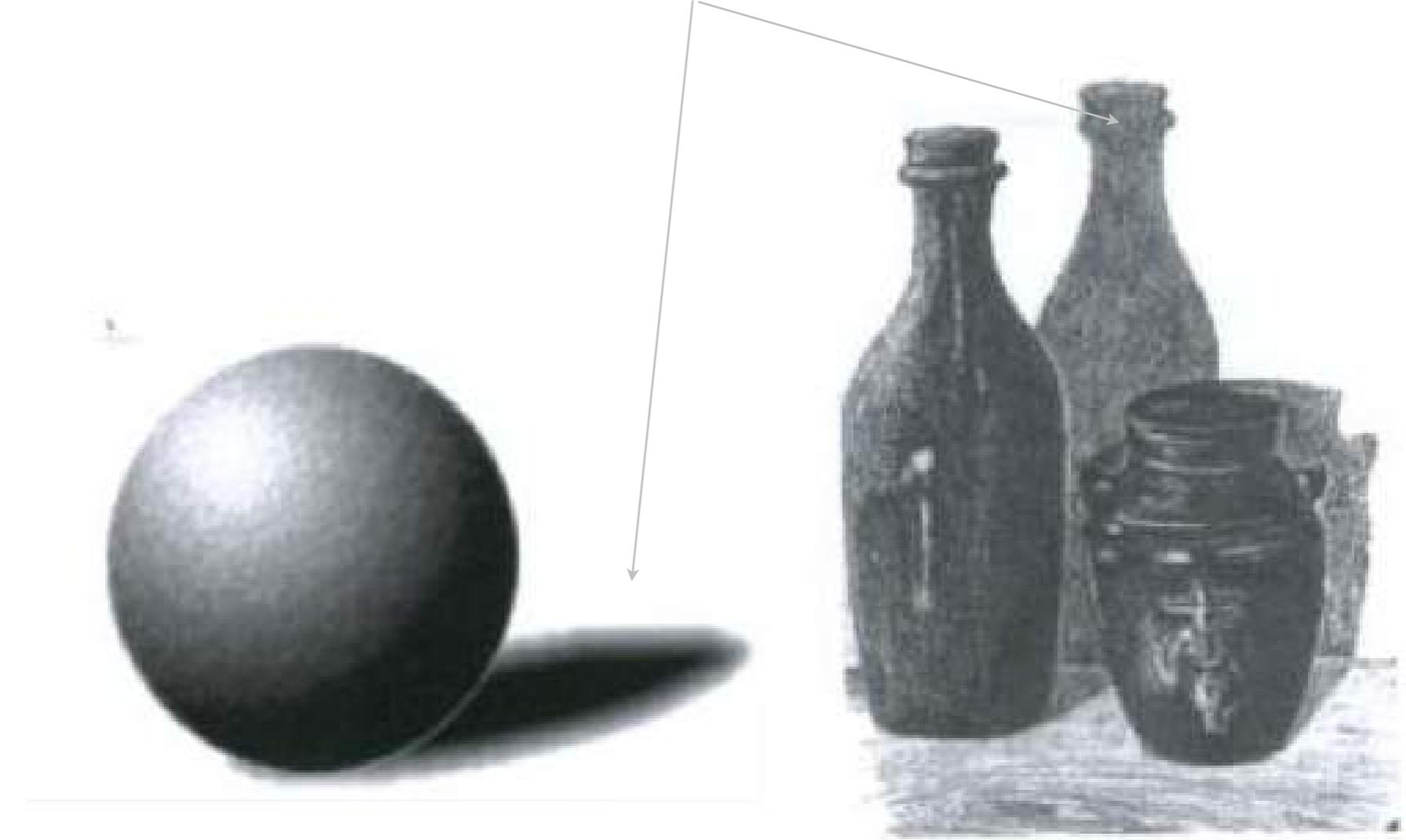
Aplique o **conceito** de luz
e sombra e a técnica da
escala tonal em objetos
como cubos, esferas,
cilindros, variando a
posição da luz.



Sombra projetada

A sombra projetada

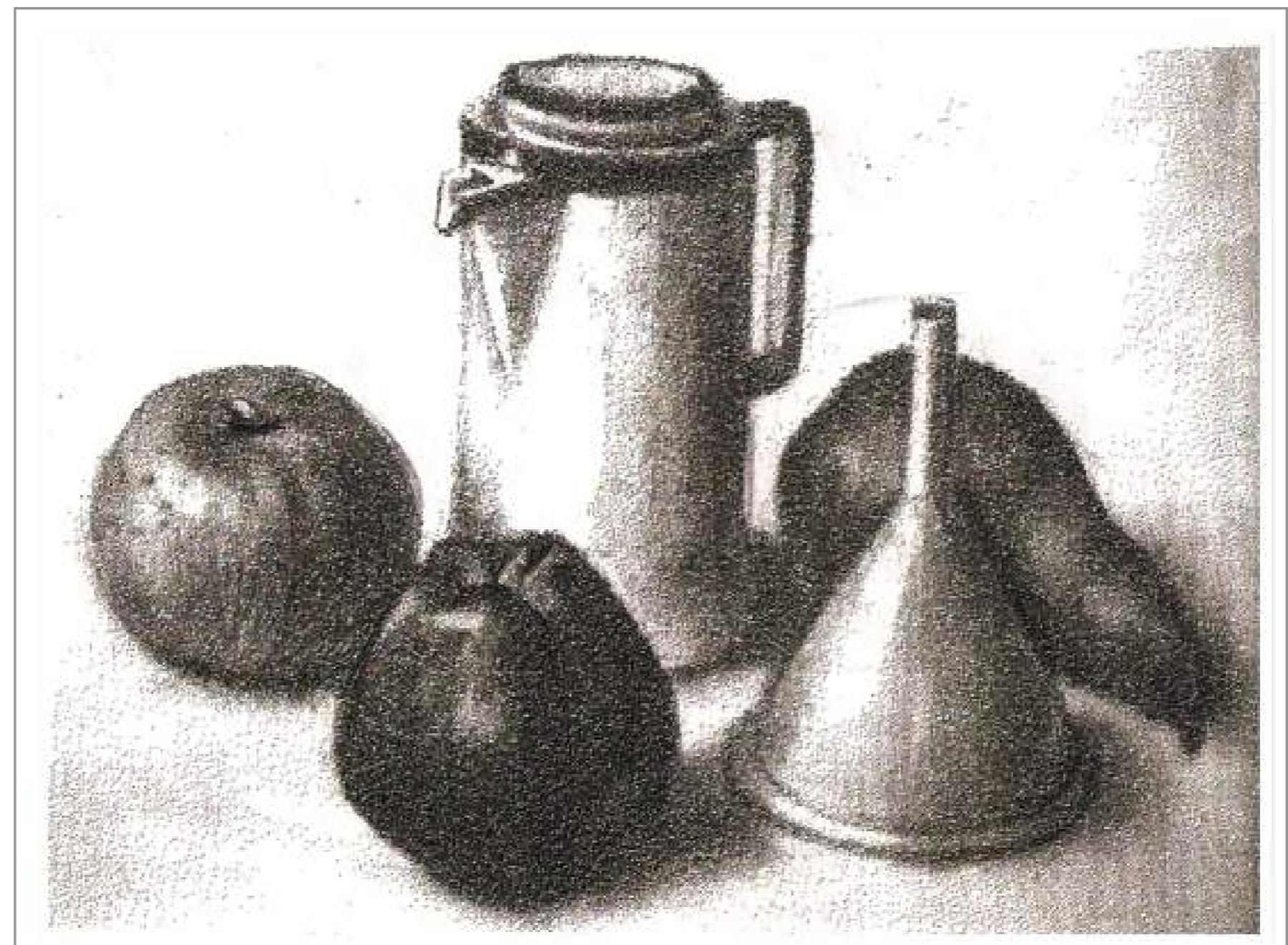
depende da posição e **intensidade** da luz em relação ao objeto, a forma e o local onde ele está posicionado.



Exercício 2

Aplique o que aprendeu
até aqui para **reproduzir**
a imagem ao lado.

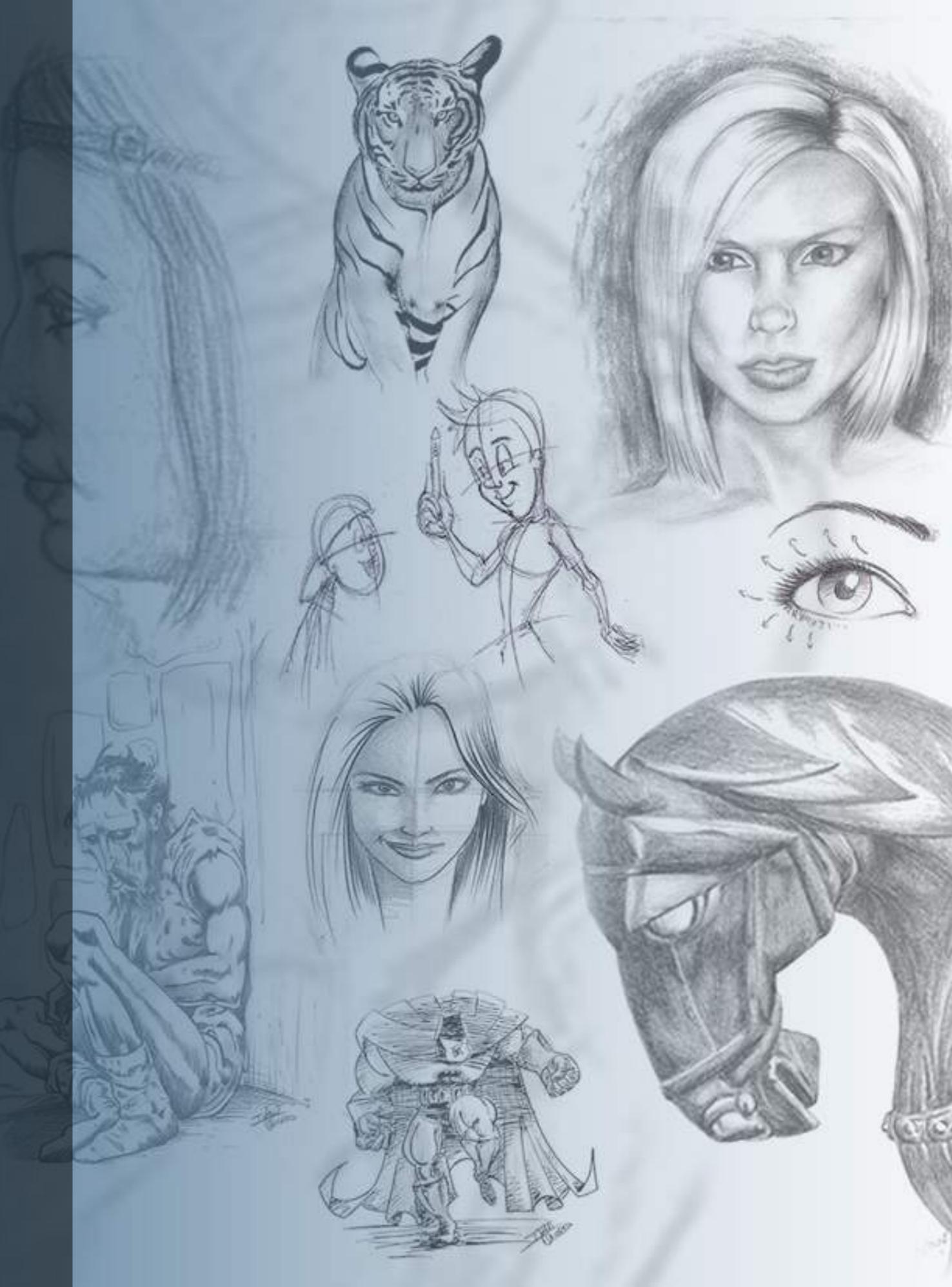
Lembre-se das figuras
geométricas, a firmeza do
traço e o peso da mão
para as sombras.



Capítulo 4

Textura

Tendo o domínio do peso e da firmeza da mão, podemos reproduzir qualquer tipo de **material** com o lápis.



Materiais

O movimento certo do punho aliado ao **controle das tonalidades** (claro e escuro) são fundamentais para obter um bom resultado.



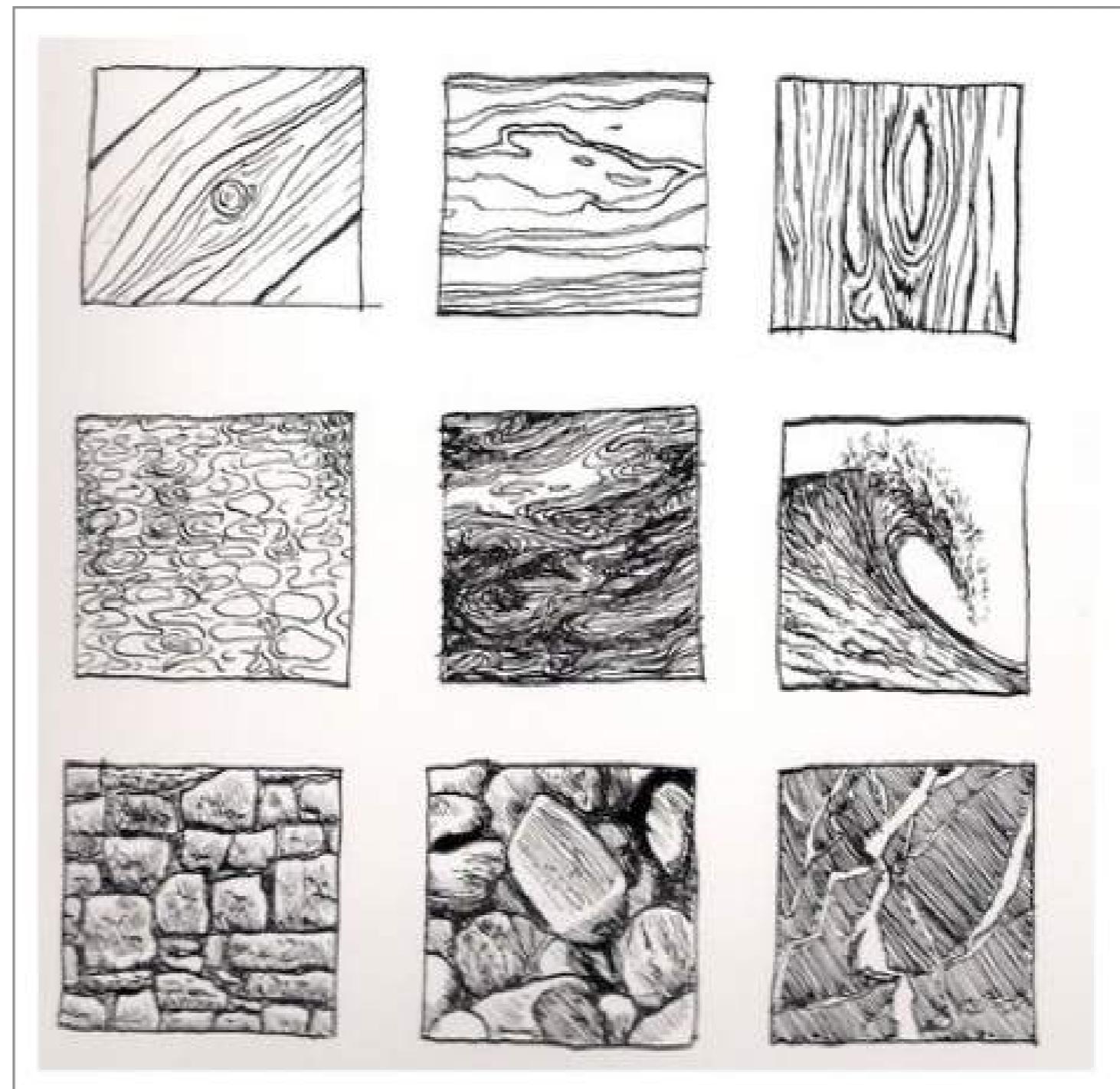
Materiais

Representar bem a **textura** do modelo que estivermos desenhando é tão importante quanto a forma ou a **iluminação**



Materiais

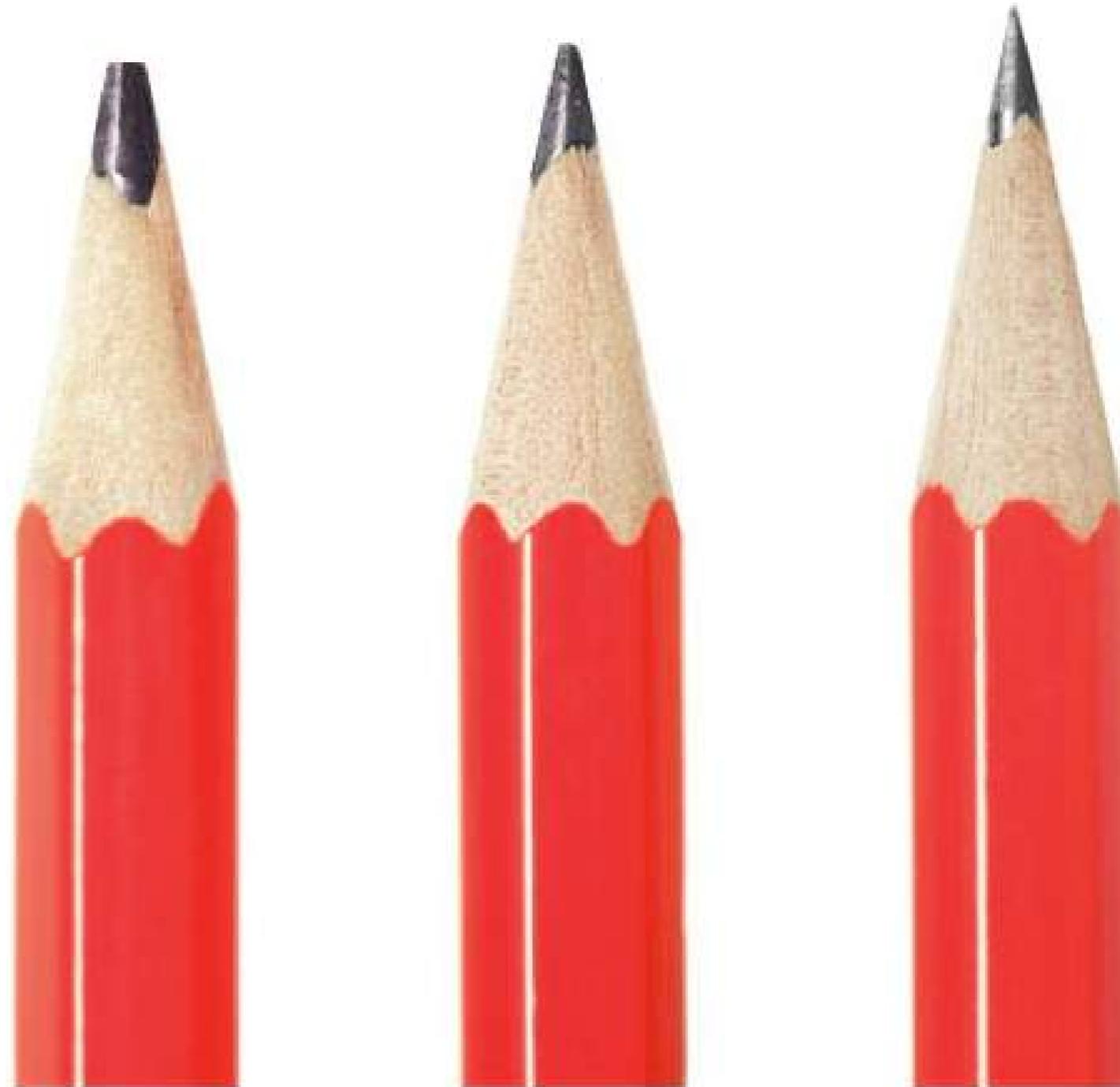
Mesmo que o **traço** e a **iluminação** estejam perfeitos, se a **textura** não estiver bem feita, não conseguiremos expressar o que realmente queremos



Materiais

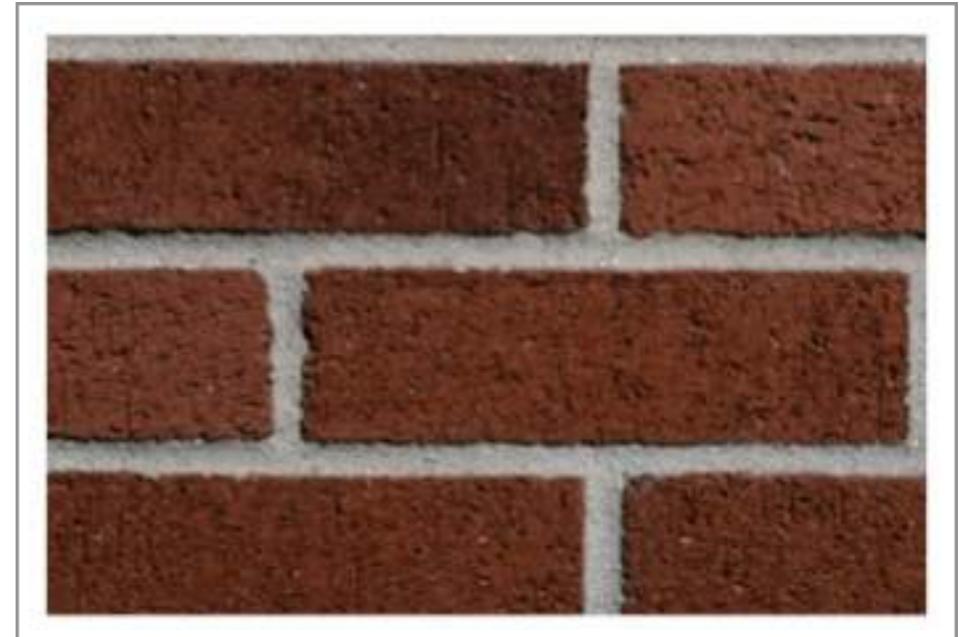
Uma **boa dica** é “gastar”
a ponta do lápis de
acordo com a textura a
ser desenhada.

Muitas vezes, o dedo ou
o esfuminho se tornam
necessários.



Exercício

Utilizando as **técnicas** aprendidas nesse capítulo, reproduza as imagens ao lado, aplicando as texturas com o **lápis 6B**, se precisar, use o dedo ou o esfuminho para suavizar as áreas de luz e sombra.

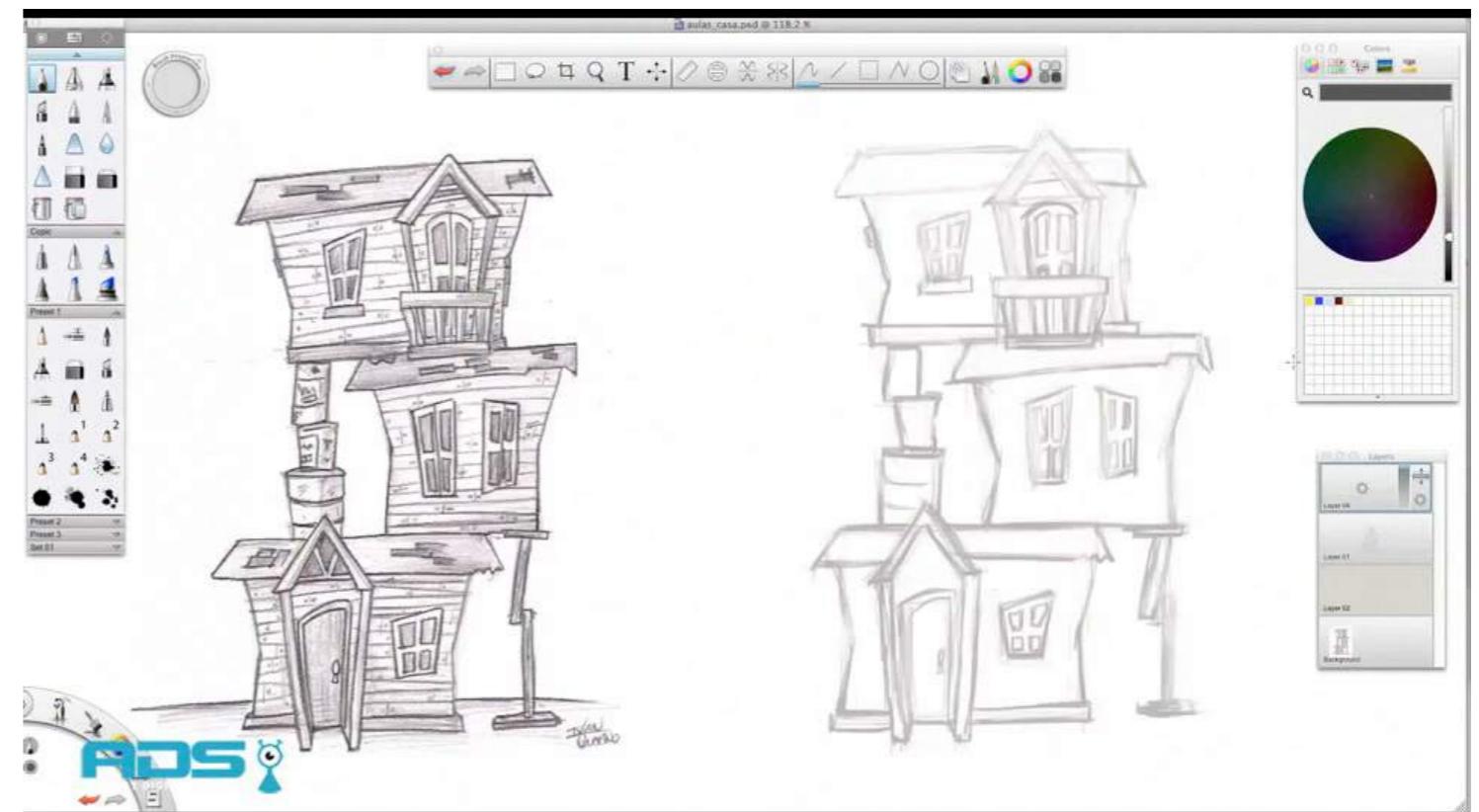


Vídeo

No vídeo ao lado, eu mostro, a **conclusão** do desenho da casa que começamos nos capítulos anteriores.

Dessa vez aplicando luz, sombra e textura, você vai finalizar seu desenho e perceber como é **fácil compreender** esse conceito.

Desenhando uma casa estilizada



Vídeo extraído do Minicurso de desenho da ADS - Cursos Online

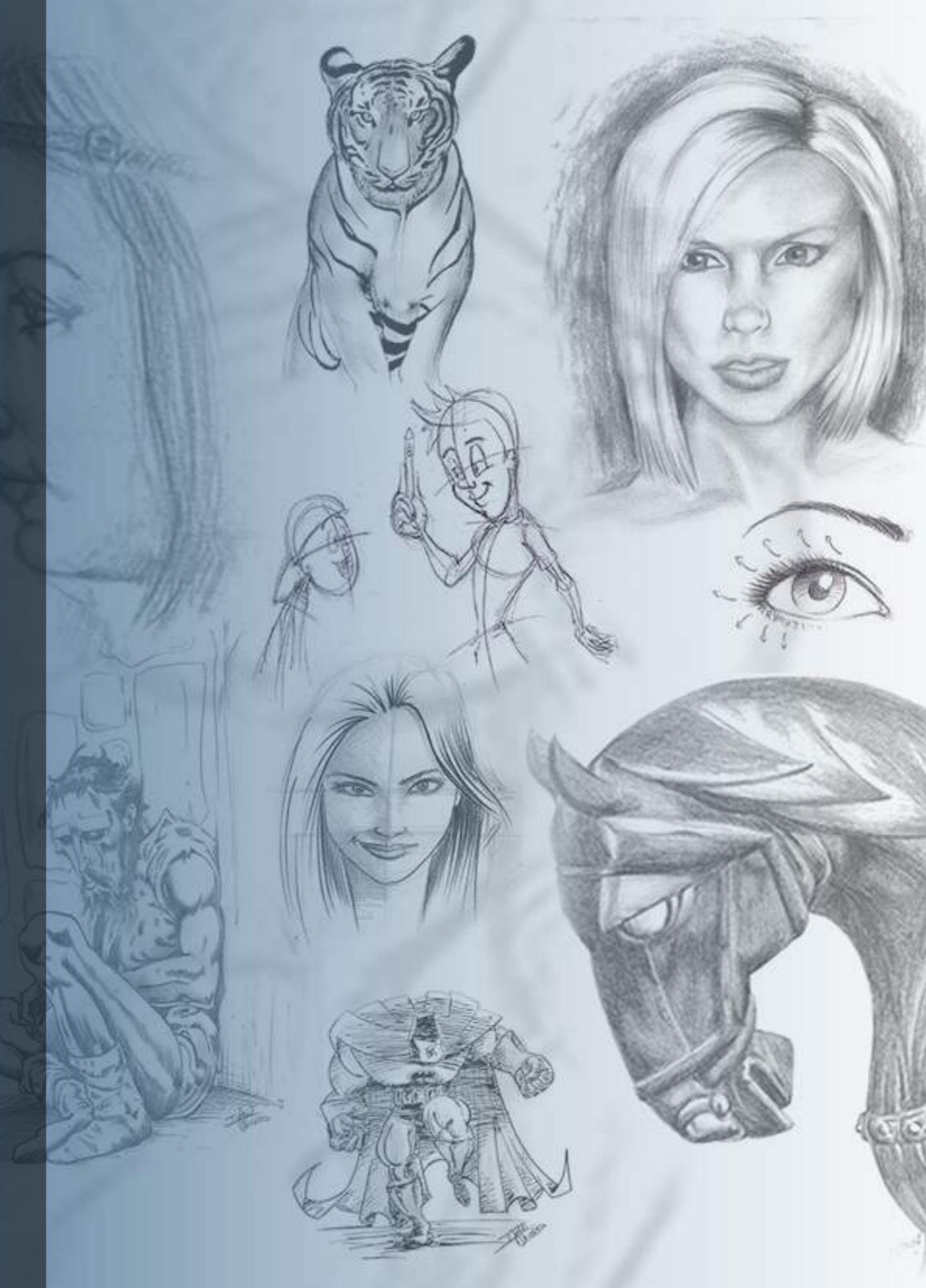
[Clique aqui para assistir ao vídeo no youtube](#)

Capítulo 6

Desenho Cego

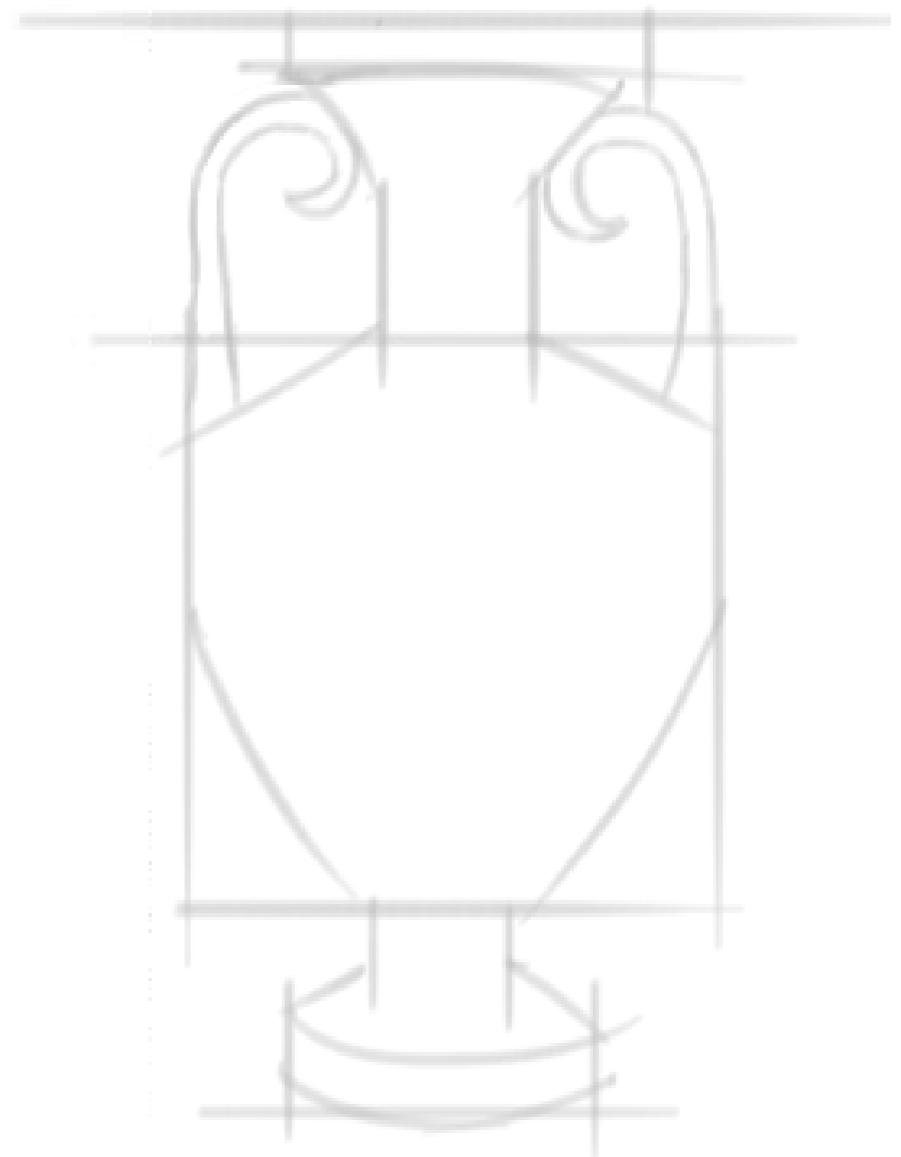
Sabemos que tudo o que vemos tem formas baseadas em figuras geométricas e luz e sombra para dar **volume e textura**.

Exercitando o **Desenho Cego**, estimulamos o lado direito do cérebro, responsável pela emoção, intuição e criatividade.



Definição

A idéia é **observar** os objetos, prestando atenção em todos os **detalhes**, desenvolvendo nosso senso de proporção, espaço, volume e planos.



Espaço Negativo

Uma boa dica para **praticar** e desenvolver essa percepção, é desenhar apenas a **silhueta** de diferentes objetos, o chamado “Espaço negativo”

Pense que, se conseguir **identificar** um objeto apenas pela silhueta, quando tiver todos os detalhes então seu desenho vai estar **fantástico**.



Exercício

Após o estudo das formas e dos **espaços negativos**, tente desenhar um objeto **sem olhar para o papel**, olhe apenas para o que estiver copiando.



Provavelmente você vai rir muito do resultado, mas esse **exercício** é fundamental porque deixamos a parte lógica de lado e trabalhamos apenas com nossa intuição e **criatividade**

Capítulo 6

Desenho de Observação

O desenho é a representação gráfica da nossa interpretação de qualquer **realidade**, visual, emocional, intelectual ou outra.

Enquadramento, composição, proporção e perspectiva são os quatro **elementos** básicos do Desenho de observação.



Enquadramento

Enquadramento é o que dá **equilíbrio** ao desenho, é através dele que entendemos quais os **elementos** mais importantes de cada cena.



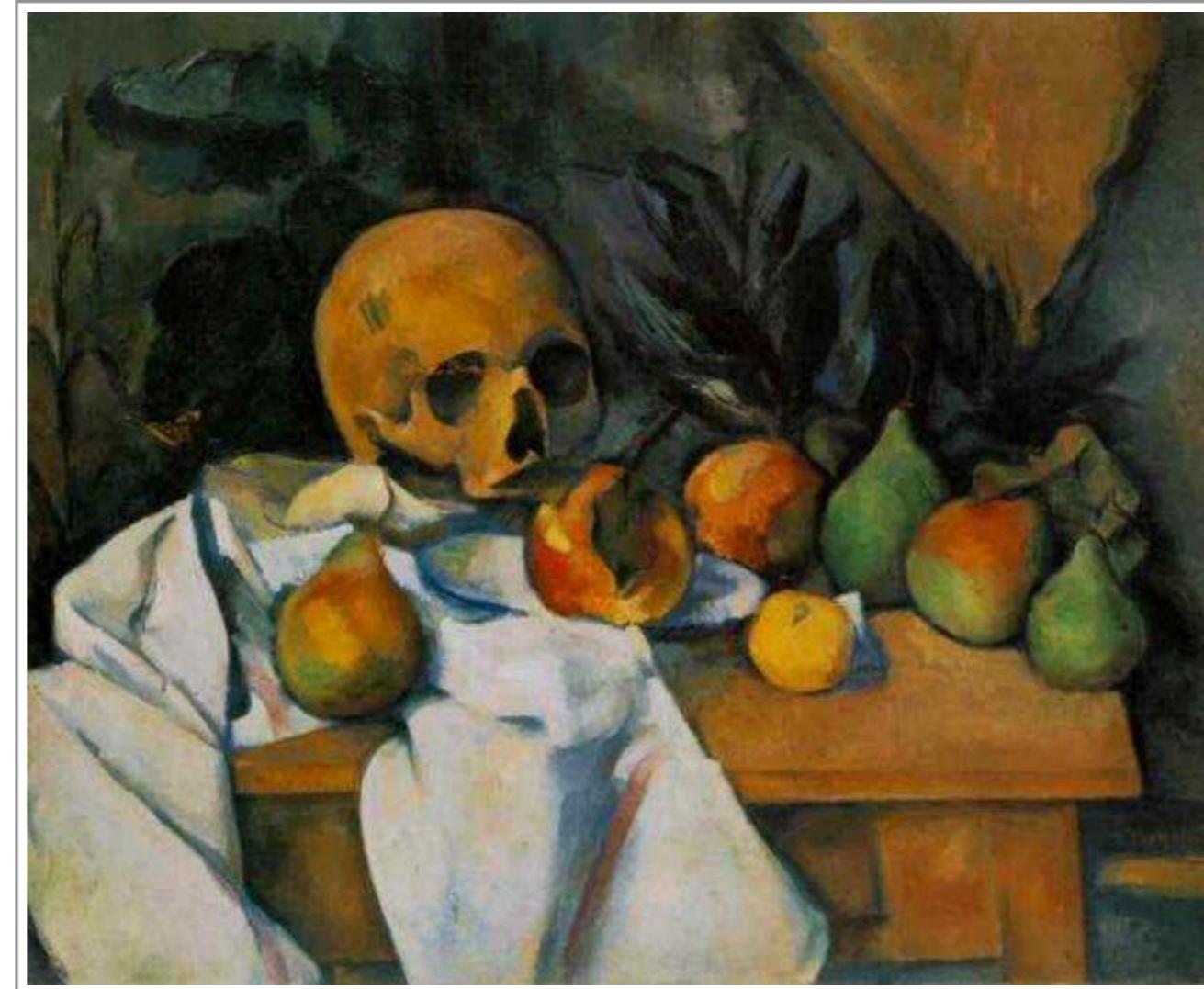
Bom enquadramento



Mau enquadramento

Composição

Composição é a maneira pela qual são arranjados e **organizados** os elementos de um desenho dentro do espaço e como o **artista** coloca e dispõe as formas positivas e os espaços negativos dentro de um formato determinado



Natureza Morta de Paul Cézanne

Proporção

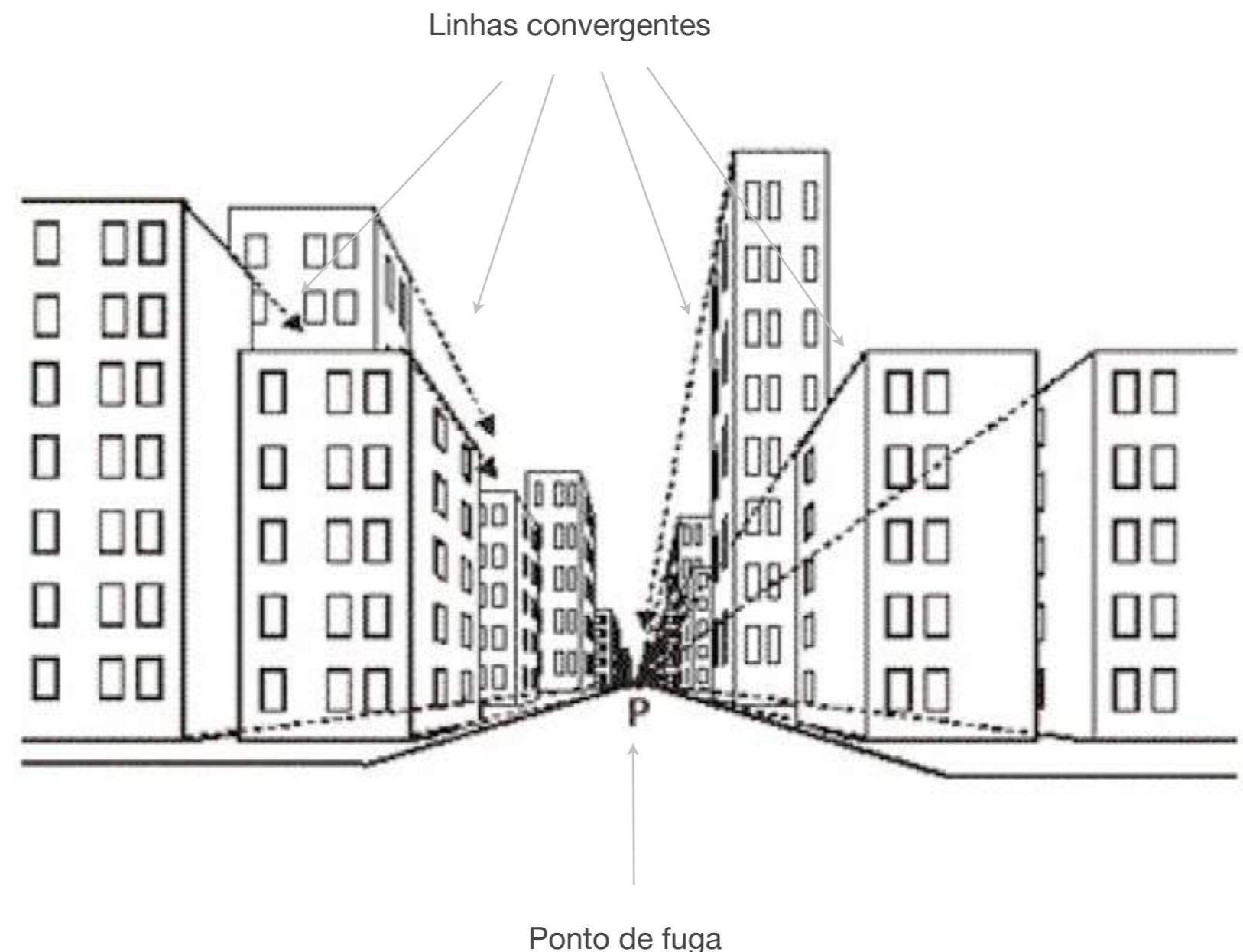
A proporção tem a ver com o **tamanho** de um elemento no desenho em relação a outro **elemento** do mesmo desenho.

Devemos desenhar os elementos de forma **proporcional** como na imagem ao lado, dessa maneira, não corremos o risco de termos uma pêra gigante ou uma maçã minúscula



Perspectiva

Perspectiva é a representação gráfica de elementos através de linhas convergentes que dão a ilusão **tridimensional** do espaço e das formas representadas , em outras palavras, é a perspectiva que nos dá a sensação de volume e **profundidade**.

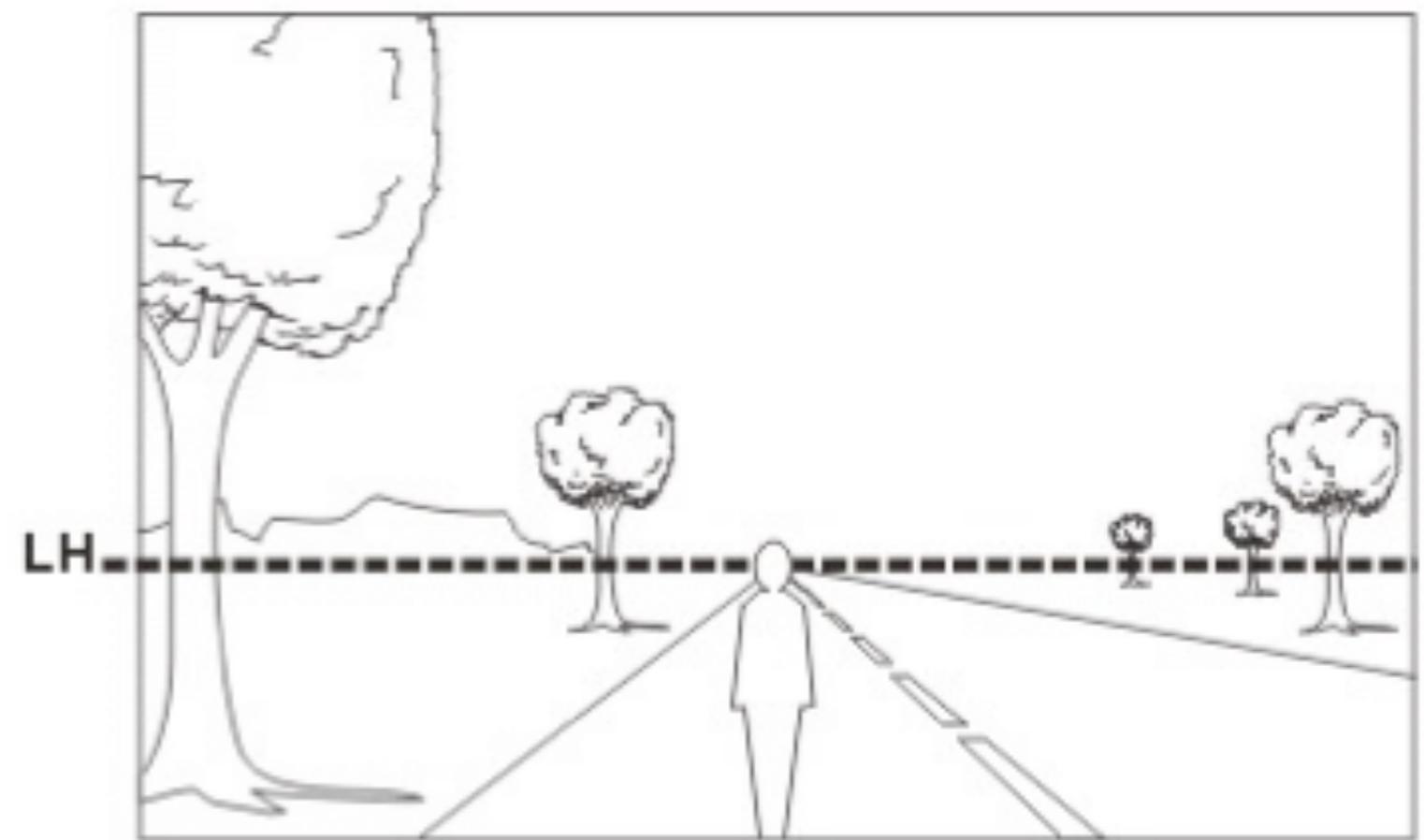


Perspectiva

Os principais elementos da perspectiva são a linha do horizonte e ponto de fuga.

- **Linha do Horizonte**

A linha do horizonte fica localizada exatamente no limite do alcance da nossa visão

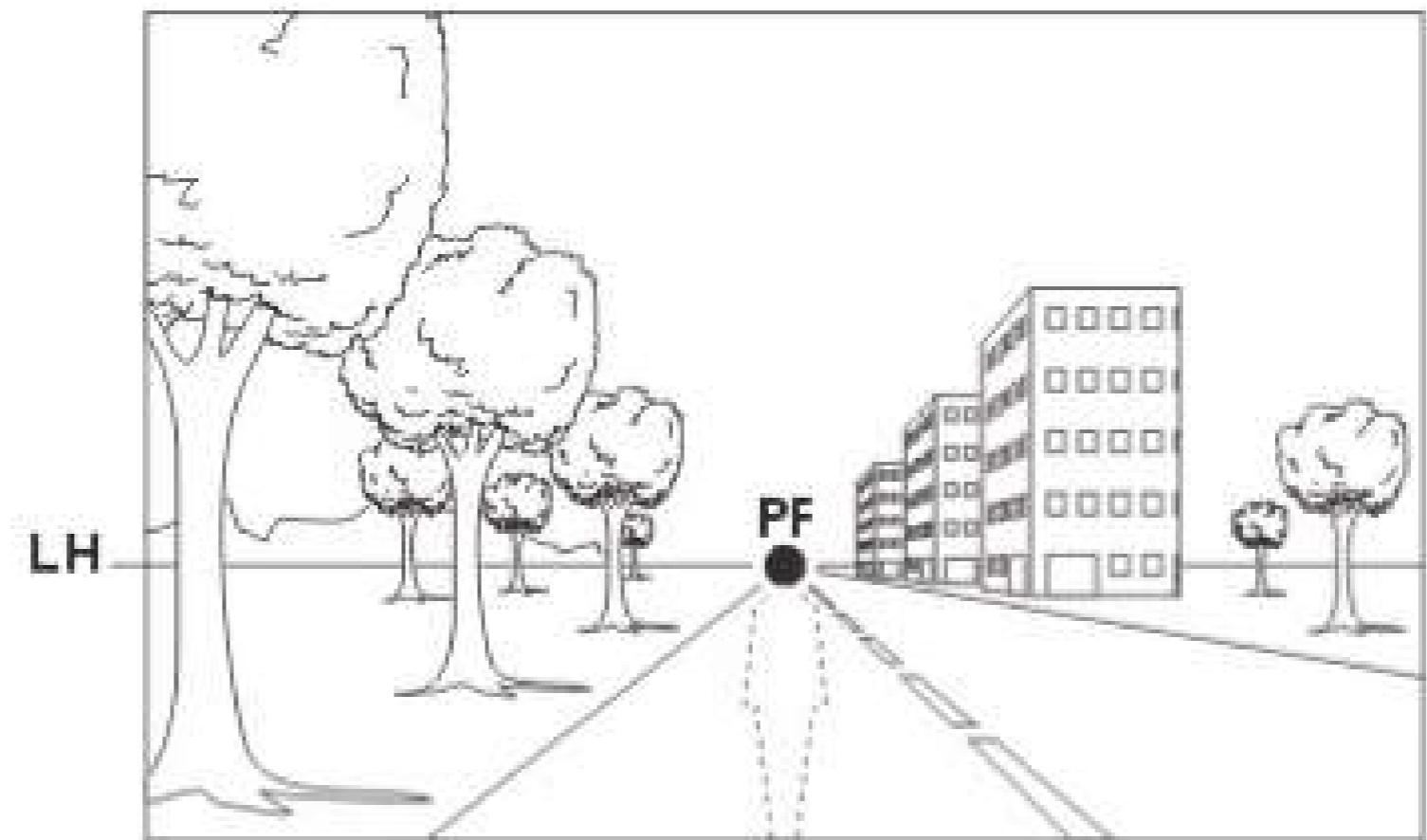


fonte: sobrearte ©

Perspectiva

- **Ponto de Fuga**

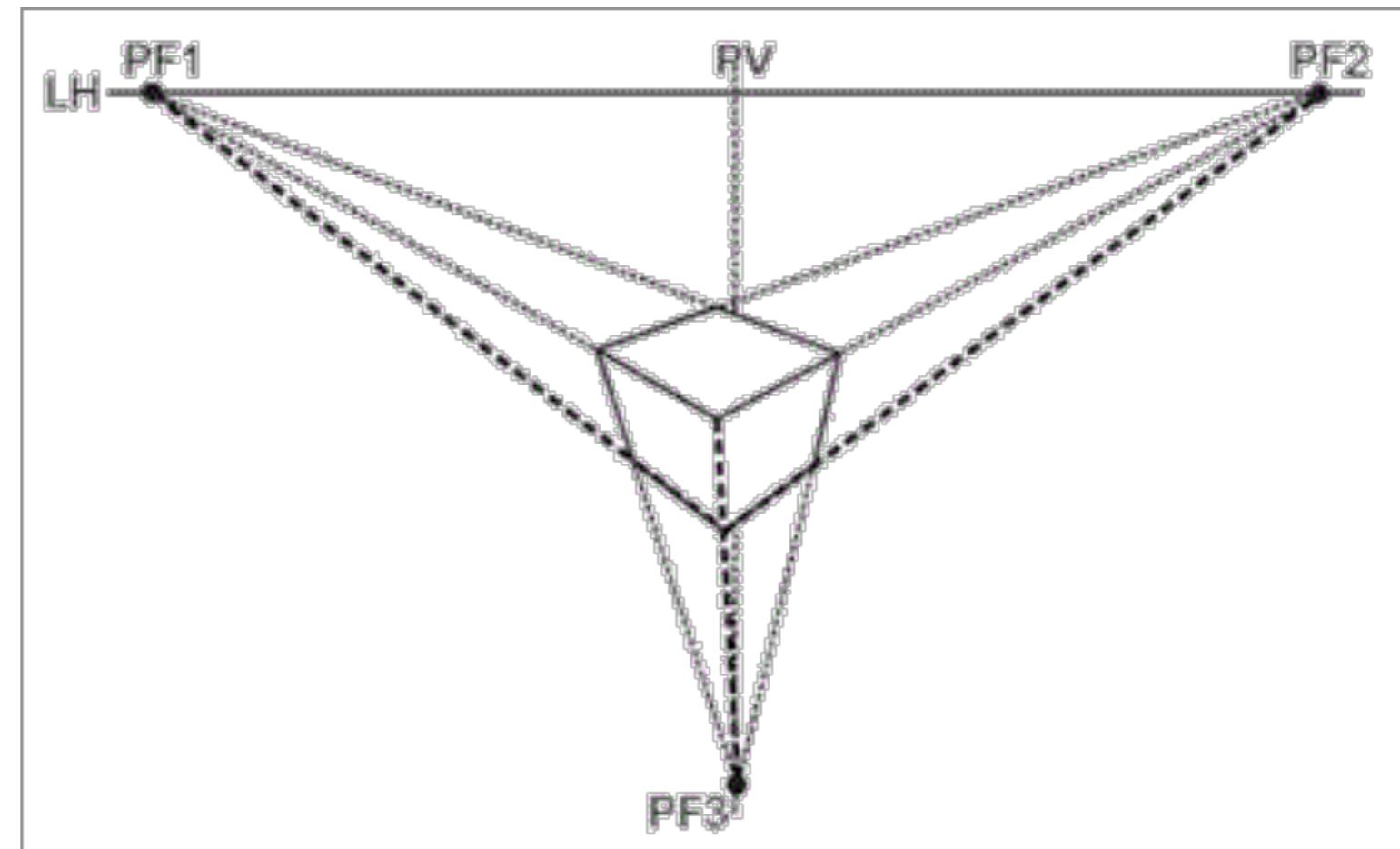
Ponto de fuga é um ponto imaginário para onde todas as linhas paralelas se convergem.



fonte: sobrearte ©

Perspectiva

Alguns tipos de **perspectiva** exigem 2 ou mais pontos de fuga, são os casos das perspectivas oblíquas, aéreas ou de esgoto.



fonte: sobrearte ©

Desenho de observação

Exercício

Aplicando o que aprendeu
nessa aula, **desenhe** um
cenário com os objetos que
desejar, **lembre-se** do
enquadramento,
composição, proporção e
perspectiva



Capítulo 8

Figura Humana - Rosto Olho

Chegou a hora de aplicar o que aprendemos para desenhar **pessoas**.

Para facilitar o entendimento e o treinamento, vamos dividir o **rosto** em partes.

Começaremos pelos **olhos**.



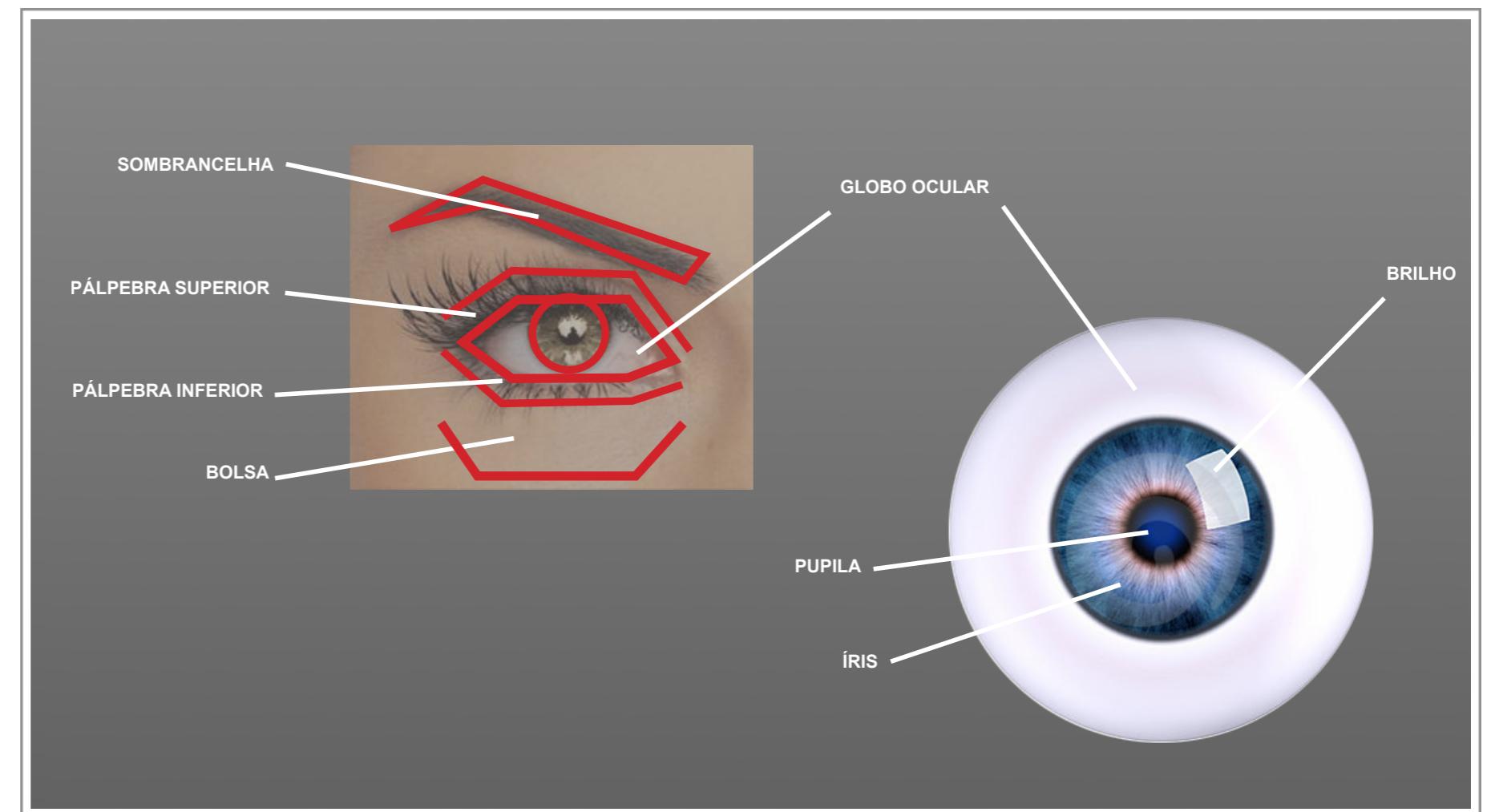
Olho

O **olho** nos ajuda a
identificar sentimentos,
emoções, idade, sexo,
etnia e a **personalidade**
de cada pessoa.



Construção

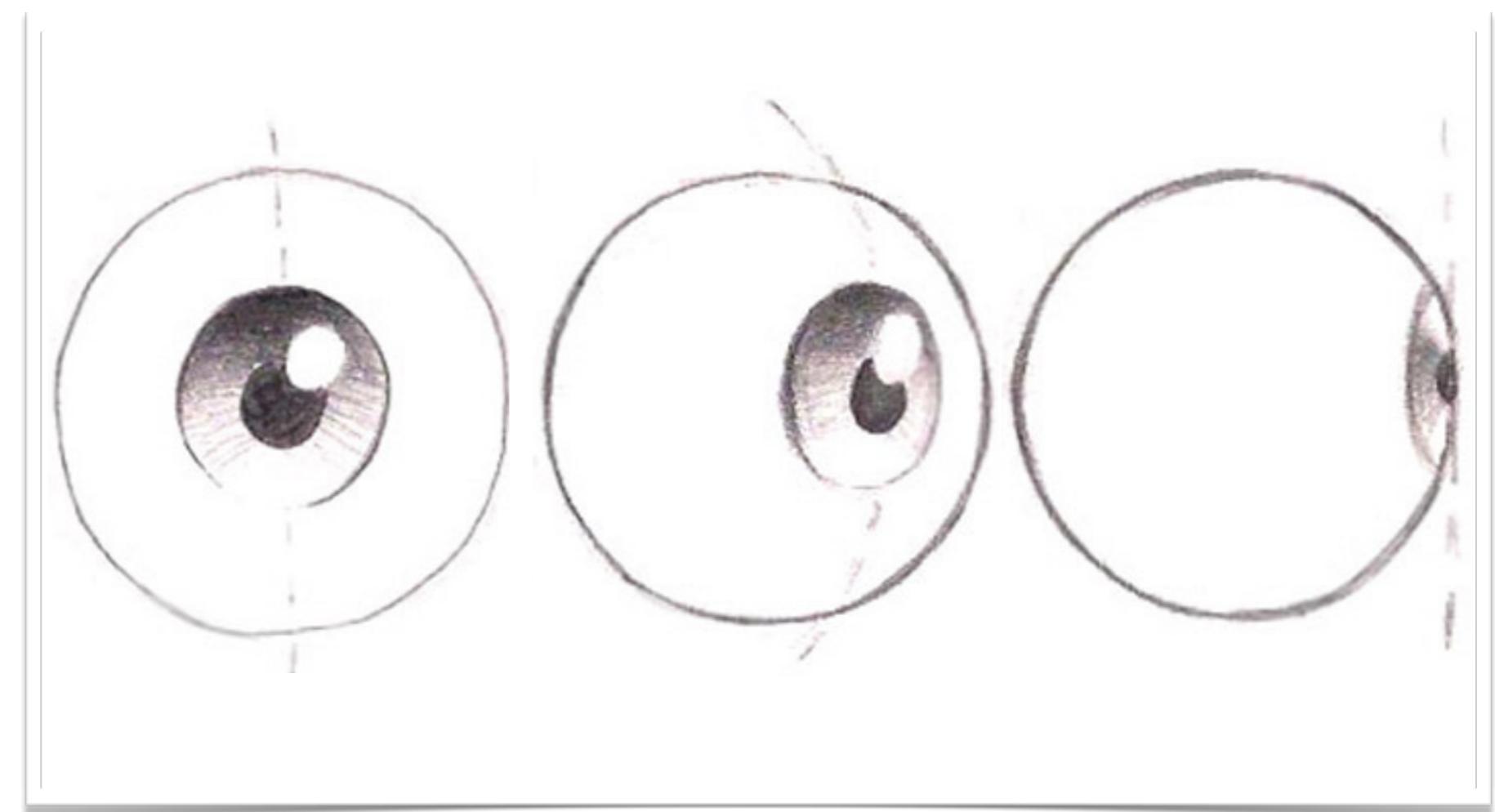
O olho também pode ser representado através de **figuras geométricas**, o importante é, antes de mais nada, entender sua construção



Íris

Íris é a parte colorida (verde, azul, marrom) do olho, é representada por um círculo exatamente no centro do **globo ocular**.

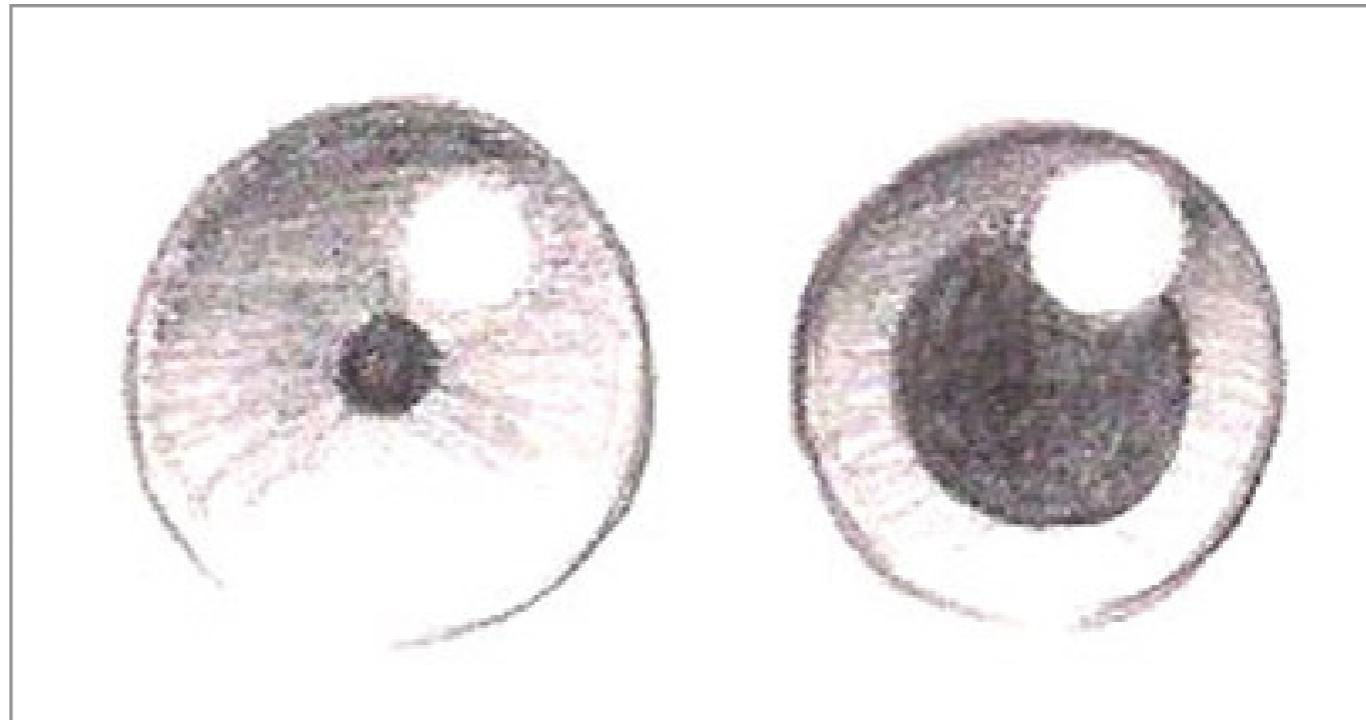
Note que, quando olhamos para o lado, para baixo ou para cima, todo o globo gira e a íris continua no centro, ela **nunca** muda de tamanho, direção ou forma, apenas de cor.



Pupila

A **Pupila** é a responsável pela nossa visão, é ela que capta as imagens e manda para o **cérebro**. É representada por um círculo preto exatamente no centro da Íris.

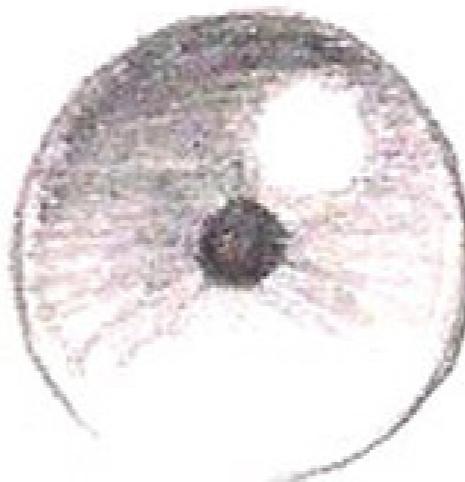
O tamanho da Pupila varia de acordo com a **iluminação** do local, ela fica bem pequena em um lugar muito claro e aumenta muito de **tamanho** em um lugar bem escuro.



Pupila

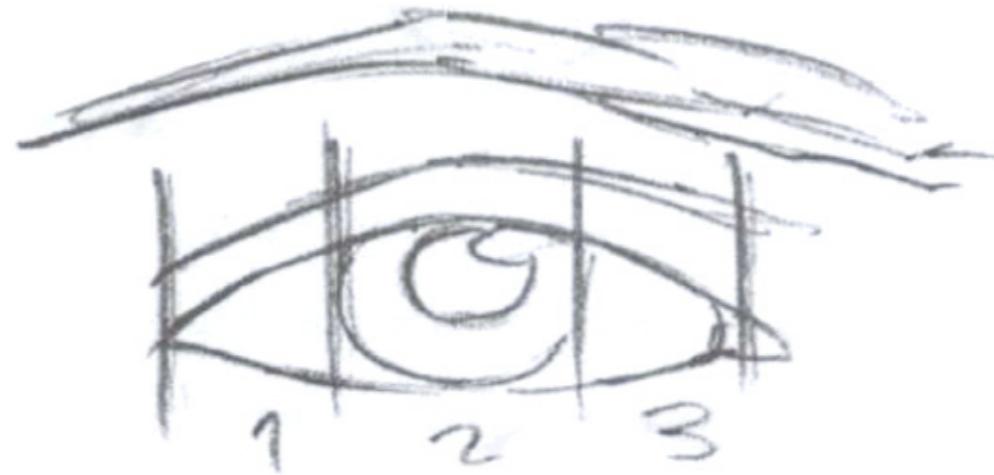
O **brilho** do olho é muito importante para passar a idéia de reflexão, refração e **transparência** - como um vidro.

Ao contrário da Íris e da Pupila, o brilho pode variar de tamanho, forma e posição tendo como base a posição e **intensidade** da luz.



Globo ocular

para “encaixar” o globo ocular na pele, basta arredondar as formas geométricas e dividir em 3 partes, uma dessas partes é o **tamanho exato** da íris em relação ao olho.



Com o lápis 6B
acrescentamos os
detalhes, repare no
sentido dos pêlos da
sobrancelha e dos cílios



Olho feminino

A principal **diferença** entre o olho masculino e feminino são os cílios, na mulher eles ganham **destaque**, no homem, é quase imperceptível.

* No desenho da **sombraçelha**, assim como o dos cílios, o traço deve ser bem solto, mantendo a direção mas sem muita preocupação com o **tamanho** e distância entre os fios.

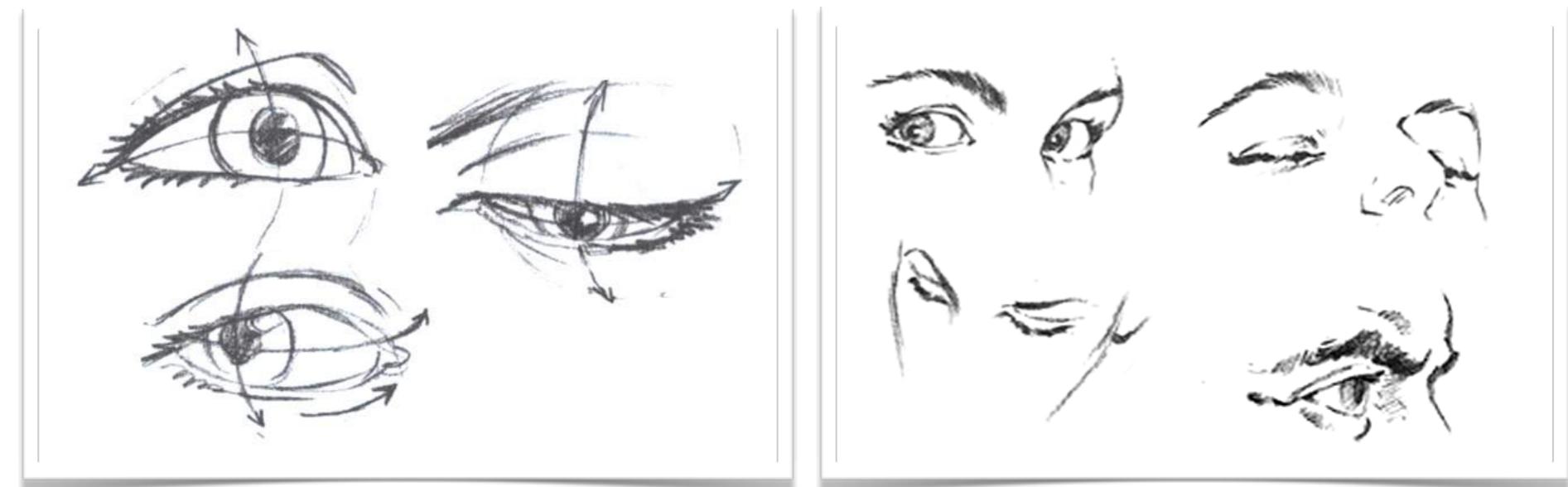


Olhos

A **distância** de um olho para outro é equivalente ao tamanho de outro olho



É muito **importante** estudar os olhos em **diversas posições**, afinal, você não vai desenhar só fotos de carteira de identidade, certo?



Exercício

Copie de revistas e jornais
os olhos de diferentes
pessoas, crianças, idosos,
homens e mulheres.

TREINE MUITO



Capítulo 8

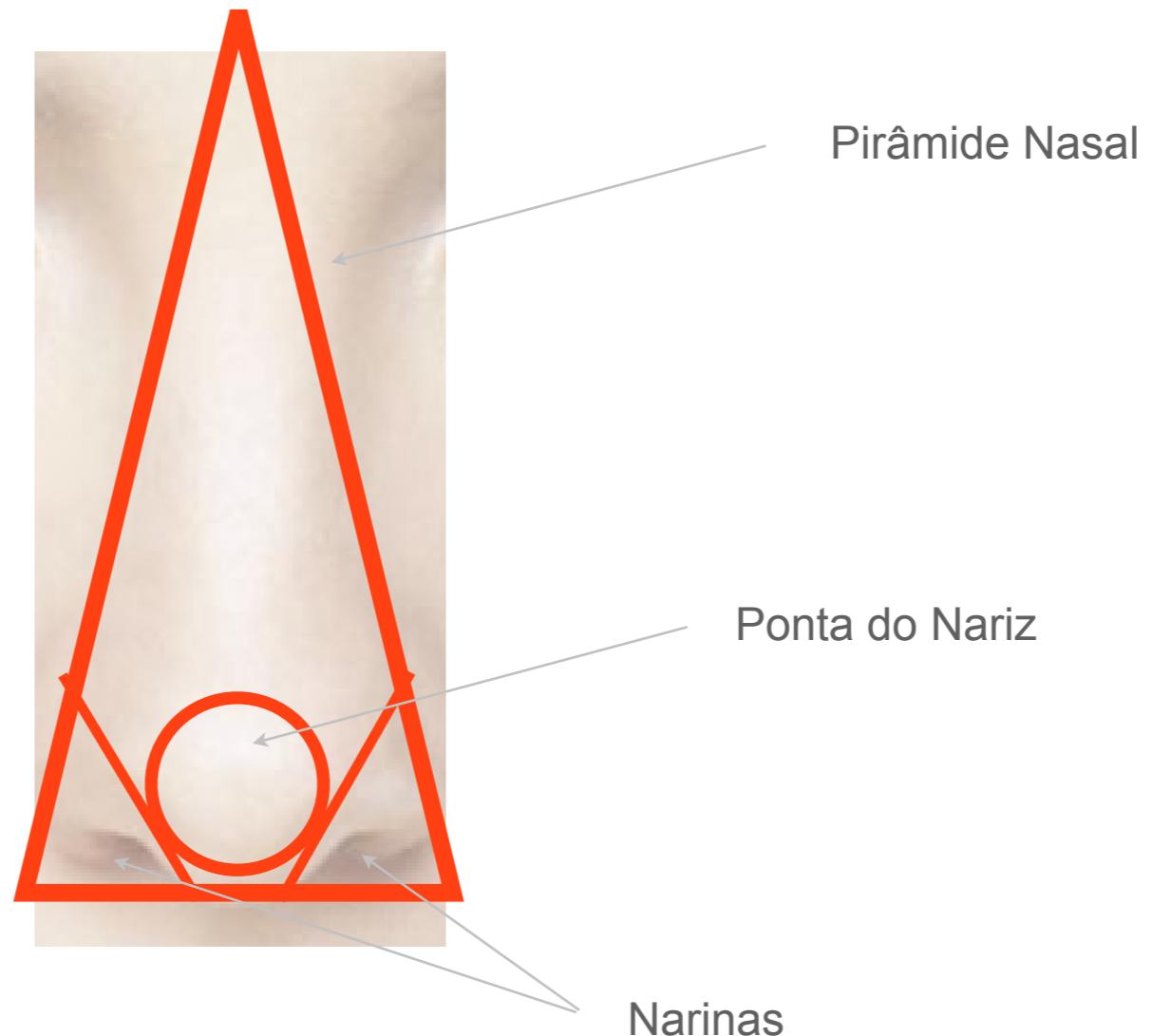
Figura Humana - Rosto Nariz

Além da **personalidade**, sexo e idade das pessoas, o nariz é muito importante para dar **harmonia** ao rosto.



Construção

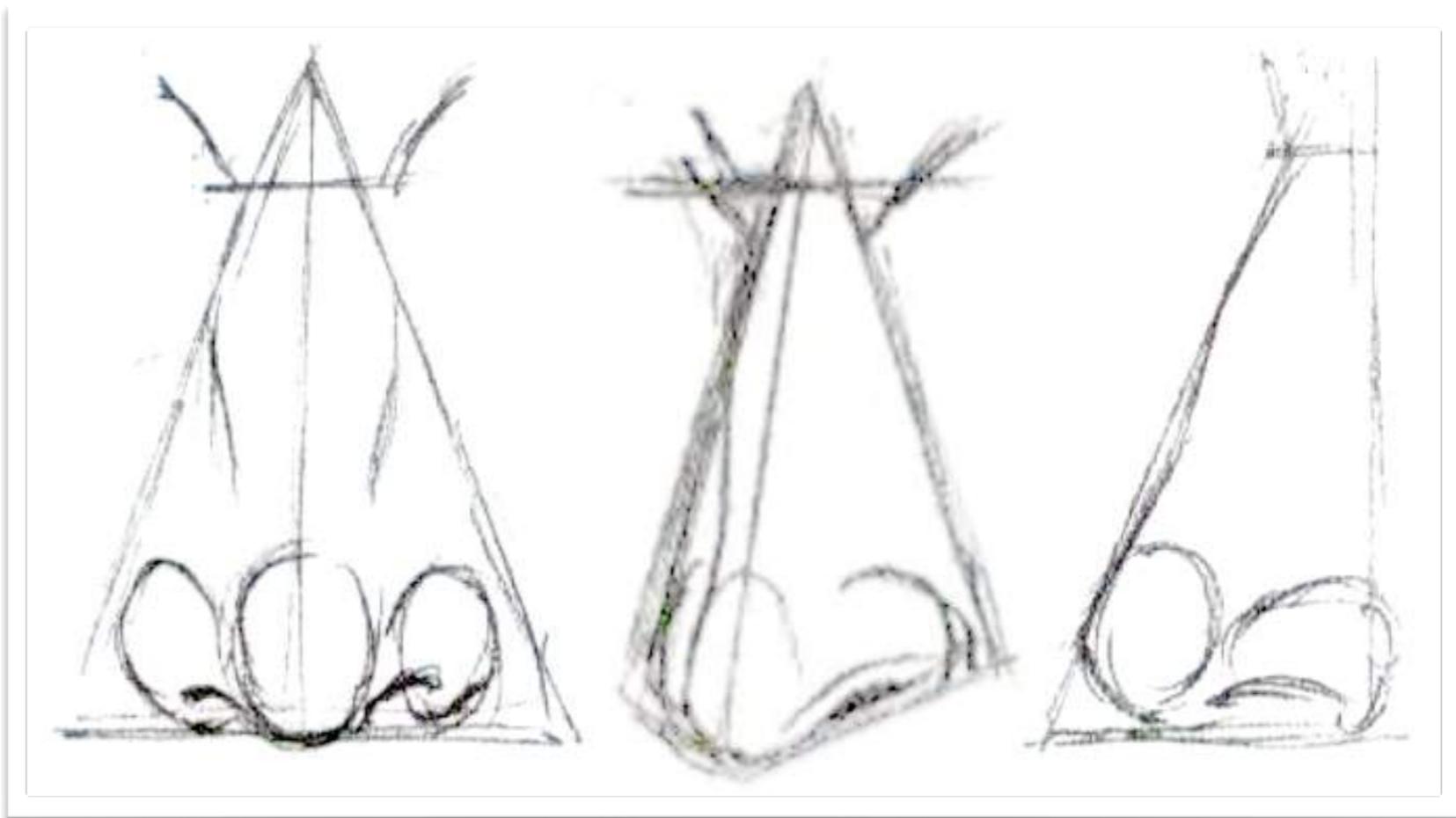
Agora já ficou fácil
perceber que o nariz tem
como base a forma de um
triângulo.



Esboço

Começando pelo **triângulo**, traçamos o nariz de acordo com a posição do rosto.

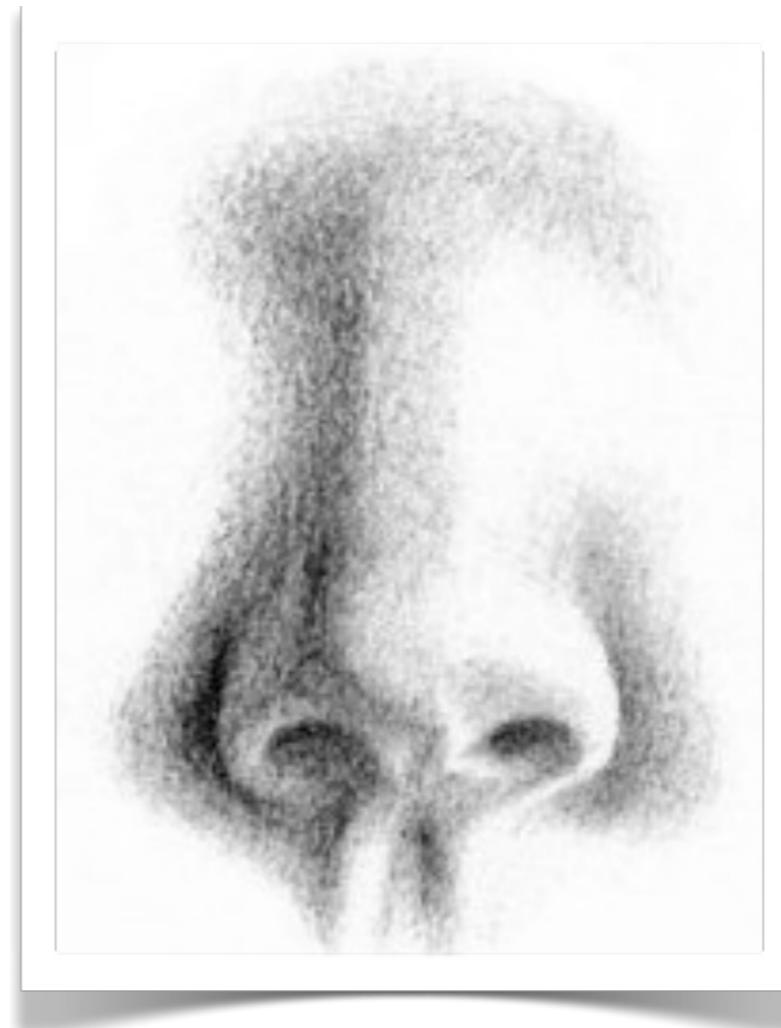
Repare que, independente da **posição**, a base triangular do nariz não sofre muita alteração.



Sombreamento

Depois de feito o traço,
aplique a sombra
suavemente respeitando
as áreas de luz e volume.

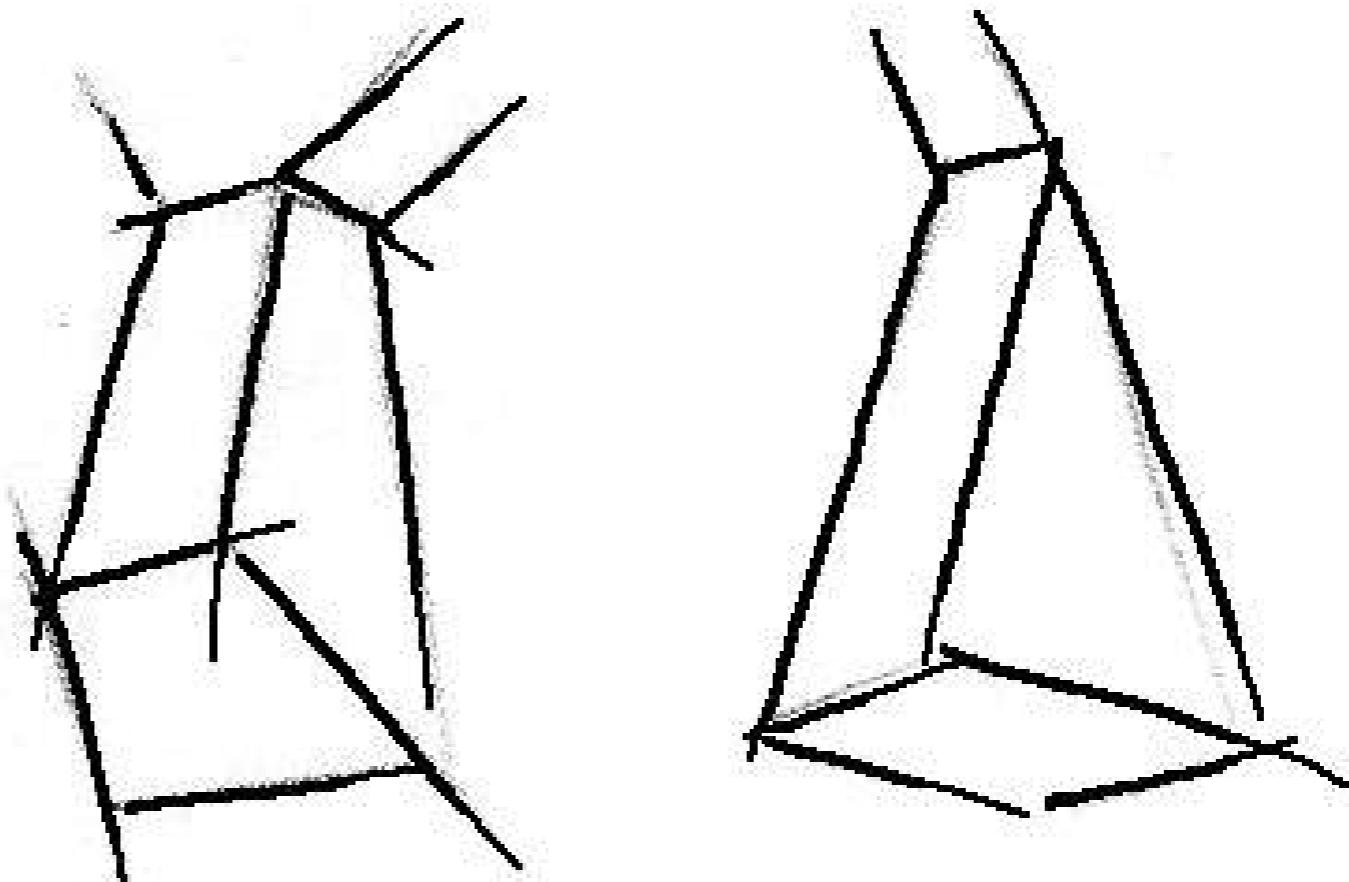
Utilize o mesmo **conceito**
de luz e sombra visto no
início desse e-book.



Blocagem

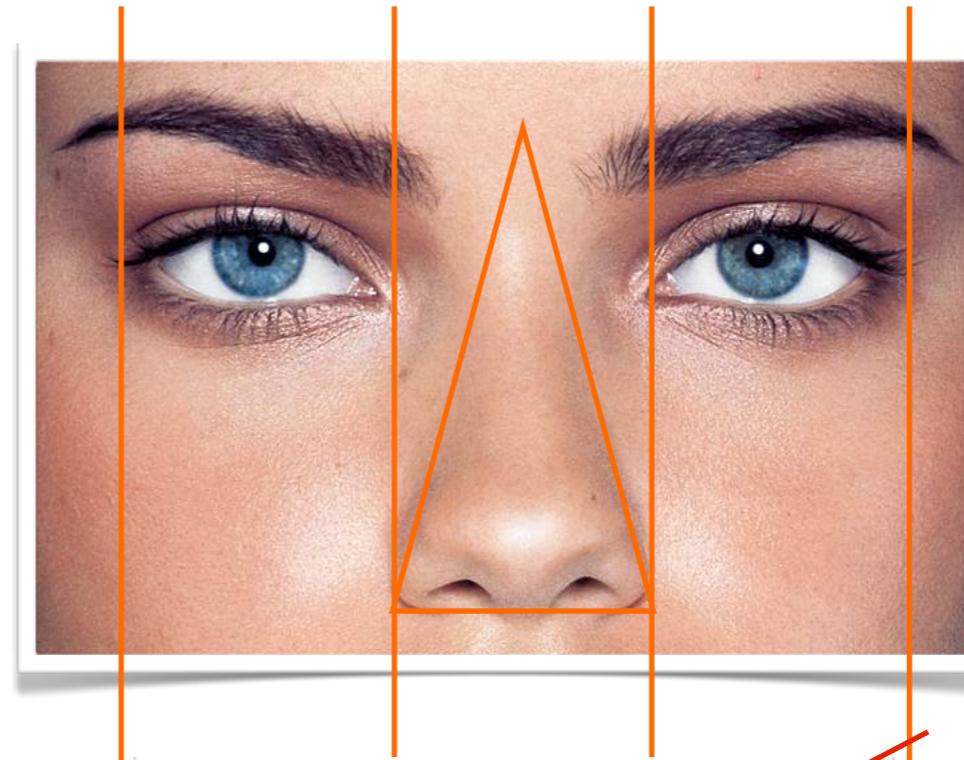
Uma **boa maneira** de estudar o nariz em diferentes posições é **imaginá-lo** como se fosse uma peça de papelão ou madeira.

É o que chamamos de “**Blocagem**”

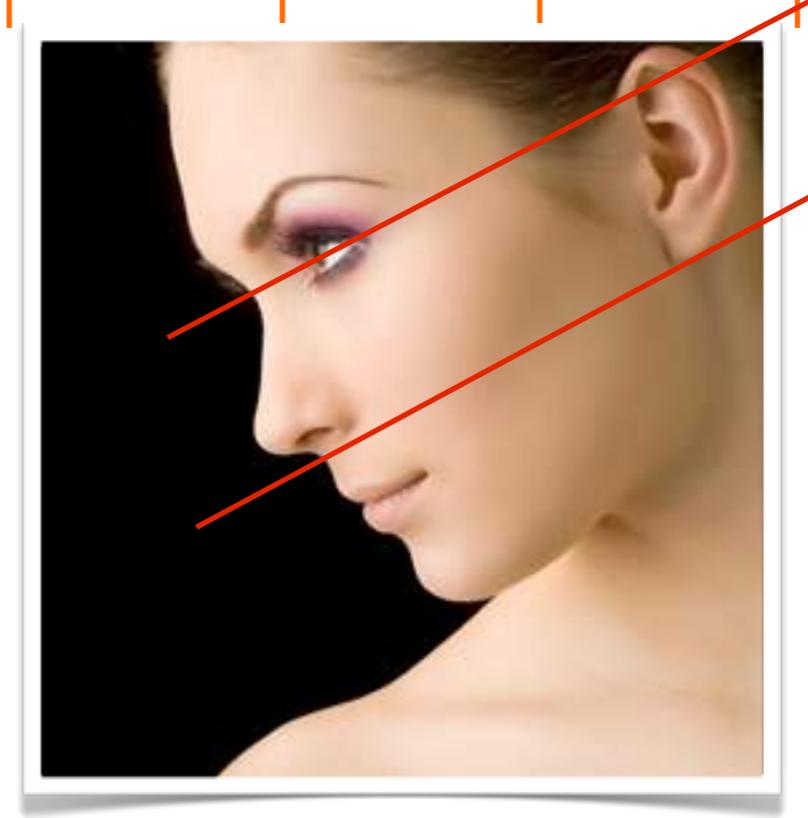


Proporção

A largura do nariz tem o exato tamanho da **distância** entre os olhos



A altura é **exatamente** a mesma da junção da orelha com a cabeça



Exercício

Assim como no capítulo anterior, **desenhe** olhos e narizes de **diversas** pessoas, em posições e iluminações variadas

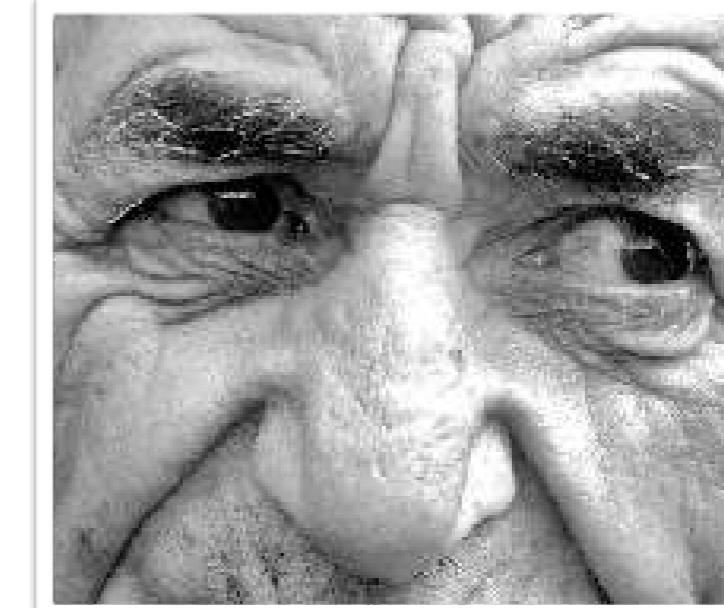


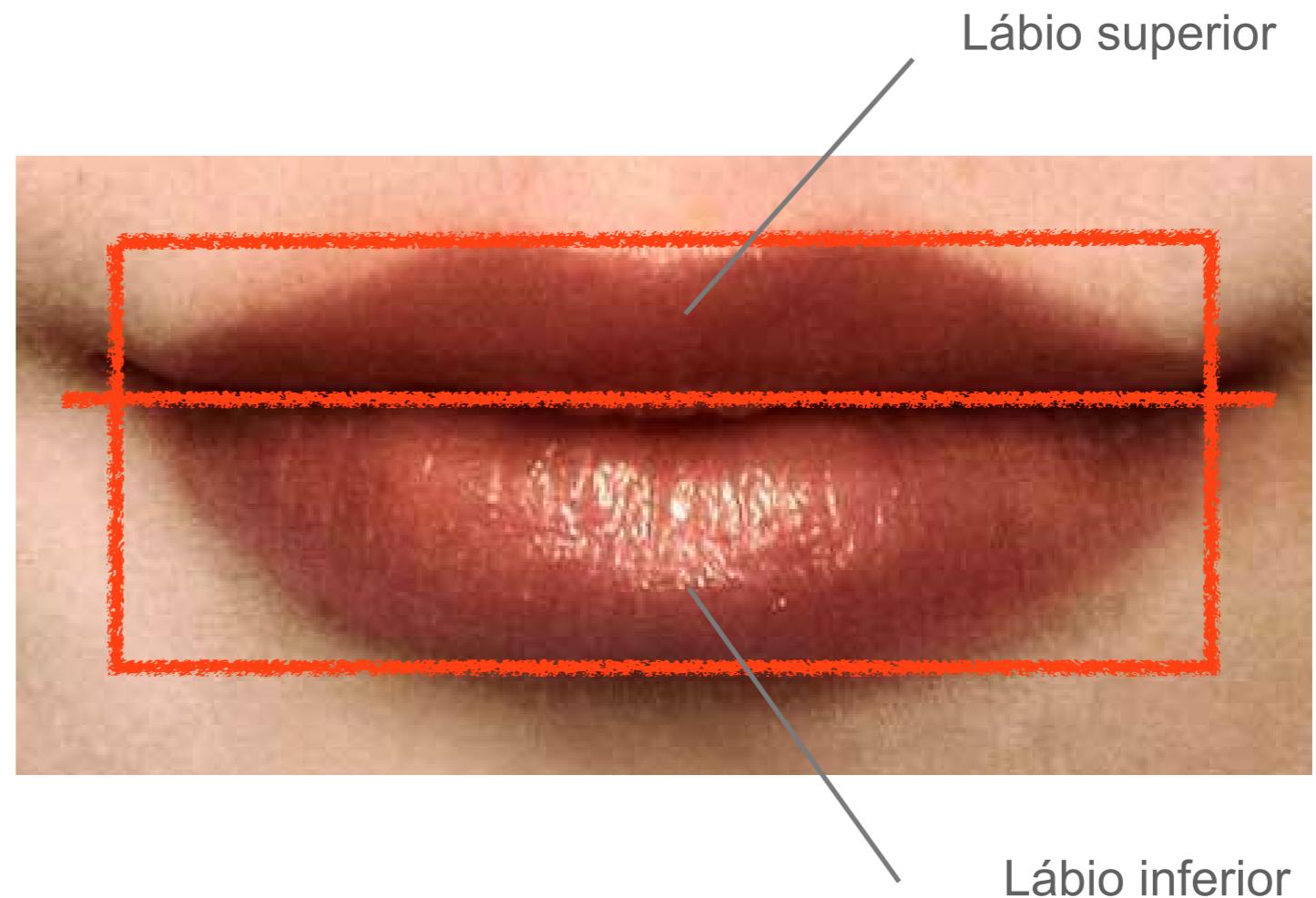
Figura Humana - Rosto Boca

A boca é **responsável** pela comunicação, não só através das palavras, mas também por sua forma e **movimento**



Construção

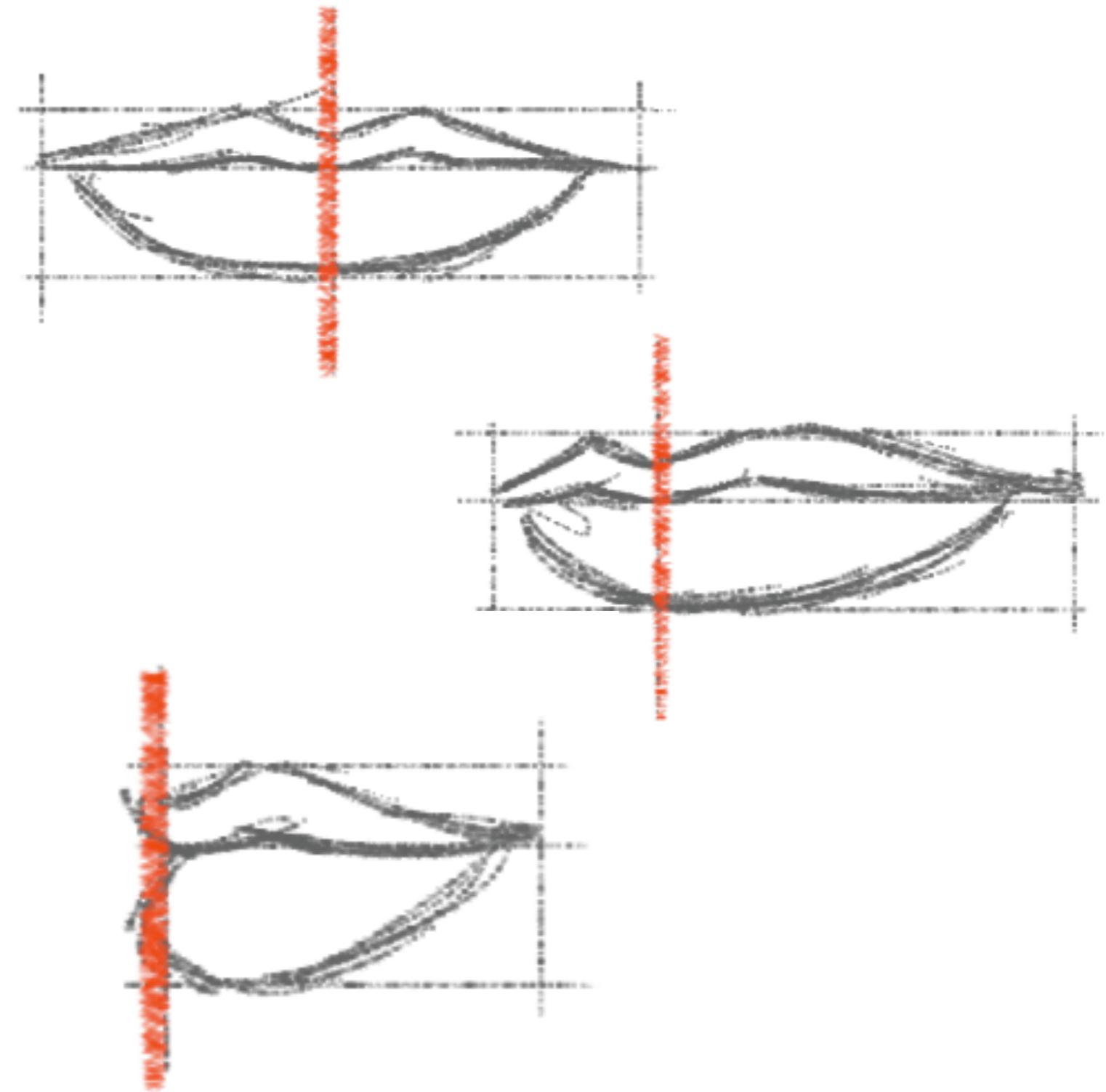
Para o **formato** da boca, sem fugir do conceito de figuras geométricas, utilizamos um **retângulo** e dividimos horizontalmente para delimitar os **lábios**.



Construção

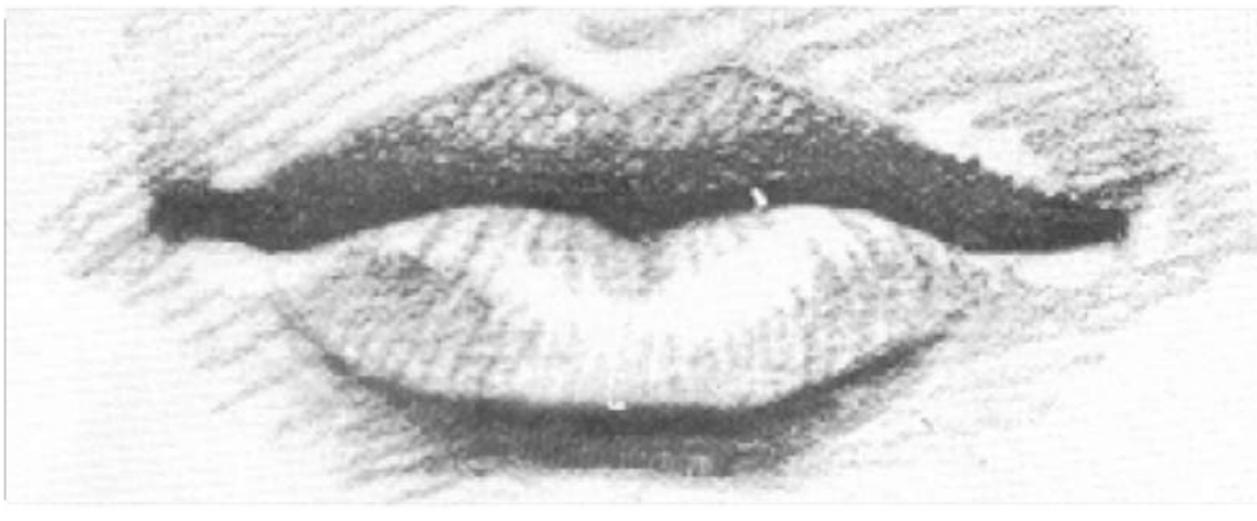
Após a **definição** do tamanho dos lábios, **desenhamos** as linhas da boca respeitando as curvas e a **simetria**.

A **linha vertical** serve para marcar o **eixo** do rosto, é ela que nos mostra para onde o rosto está virando.



Gênero

Apesar de terem a mesma **estrutura**, temos que tomar alguns cuidados ao desenhar bocas de **homens e mulheres**



A boca **masculina** tem os traço mais **angulares** e fortes.



A boca **feminina** é mais **arredondada** e volumosa.

Sorriso

Para desenhar a boca
sorrindo, basta
acrescentar uma divisão
ao **retângulo** onde serão
desenhados os dentes



É **importante** tomar
cuidado com o desenho
dos dentes, eles devem
ser muito **suaves** para
não parecerem grosseiros.

Exercício

Assim como na aula anterior, **desenhe olhos e narizes e bocas de diversas pessoas em posição e iluminação variadas**

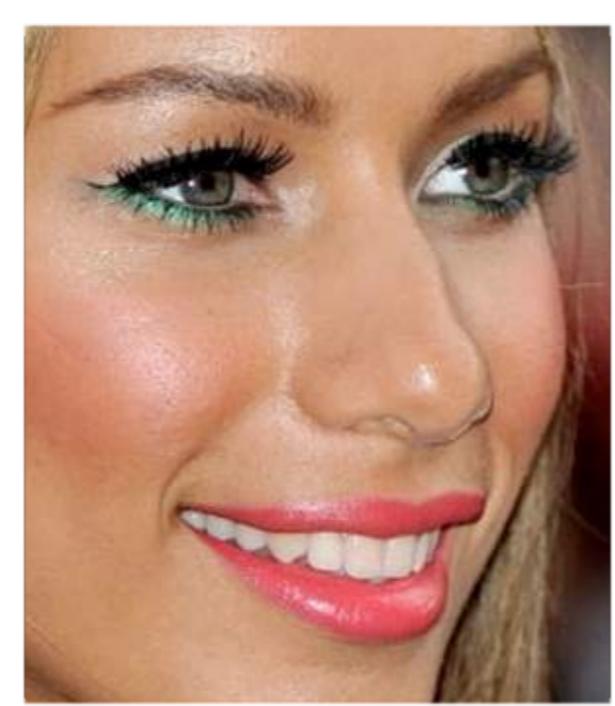
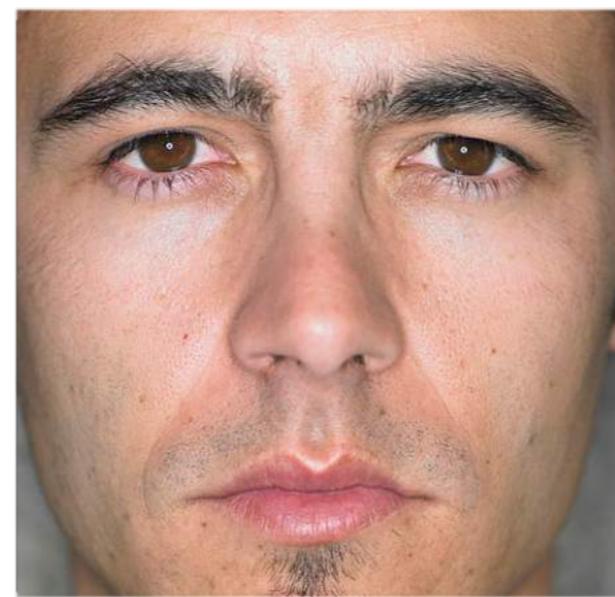


Figura Humana Rosto

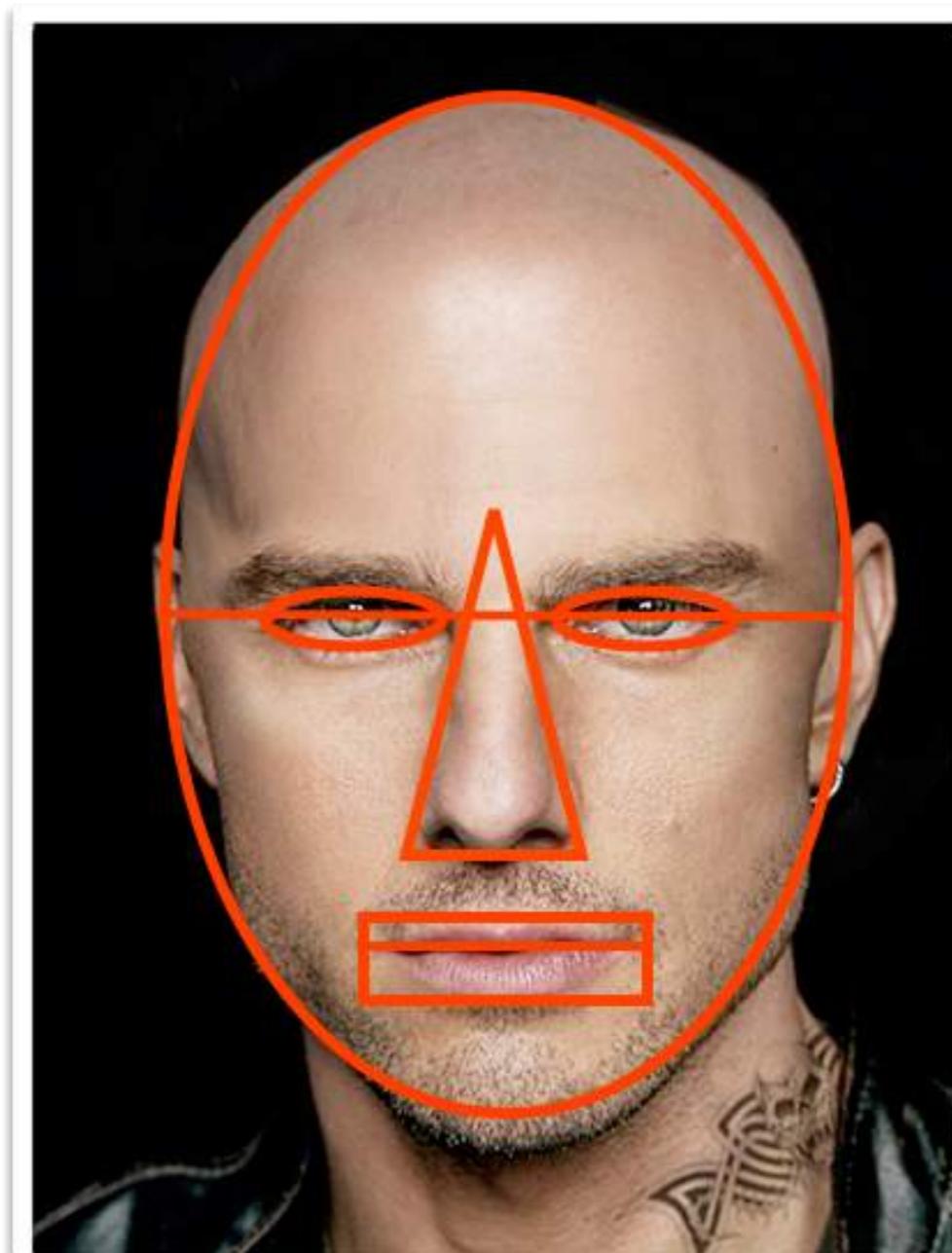
Só pra variar um pouco, vamos basear o desenho do rosto em figuras **geométricas**, provavelmente, agora essa tarefa já está ficando **automática** na sua cabeça, certo?

Esse é o objetivo...



Construção

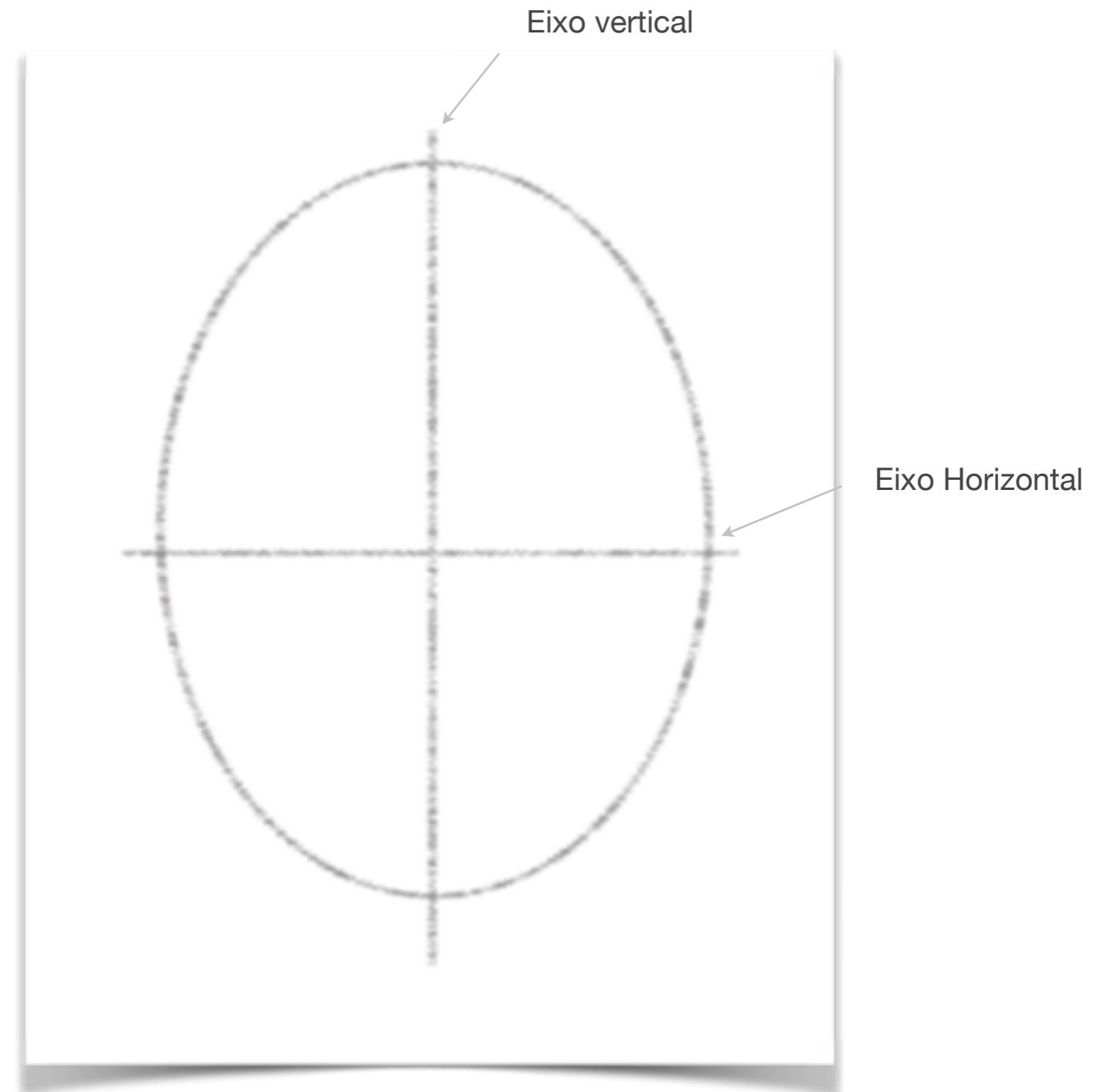
Reduzindo todos os **elementos** do rosto à figuras geométricas simples, temos a seguinte **construção**.



Regras básicas

Você pode começar
desenhando um elipse
(oval) e fazendo uma cruz
bem no centro.

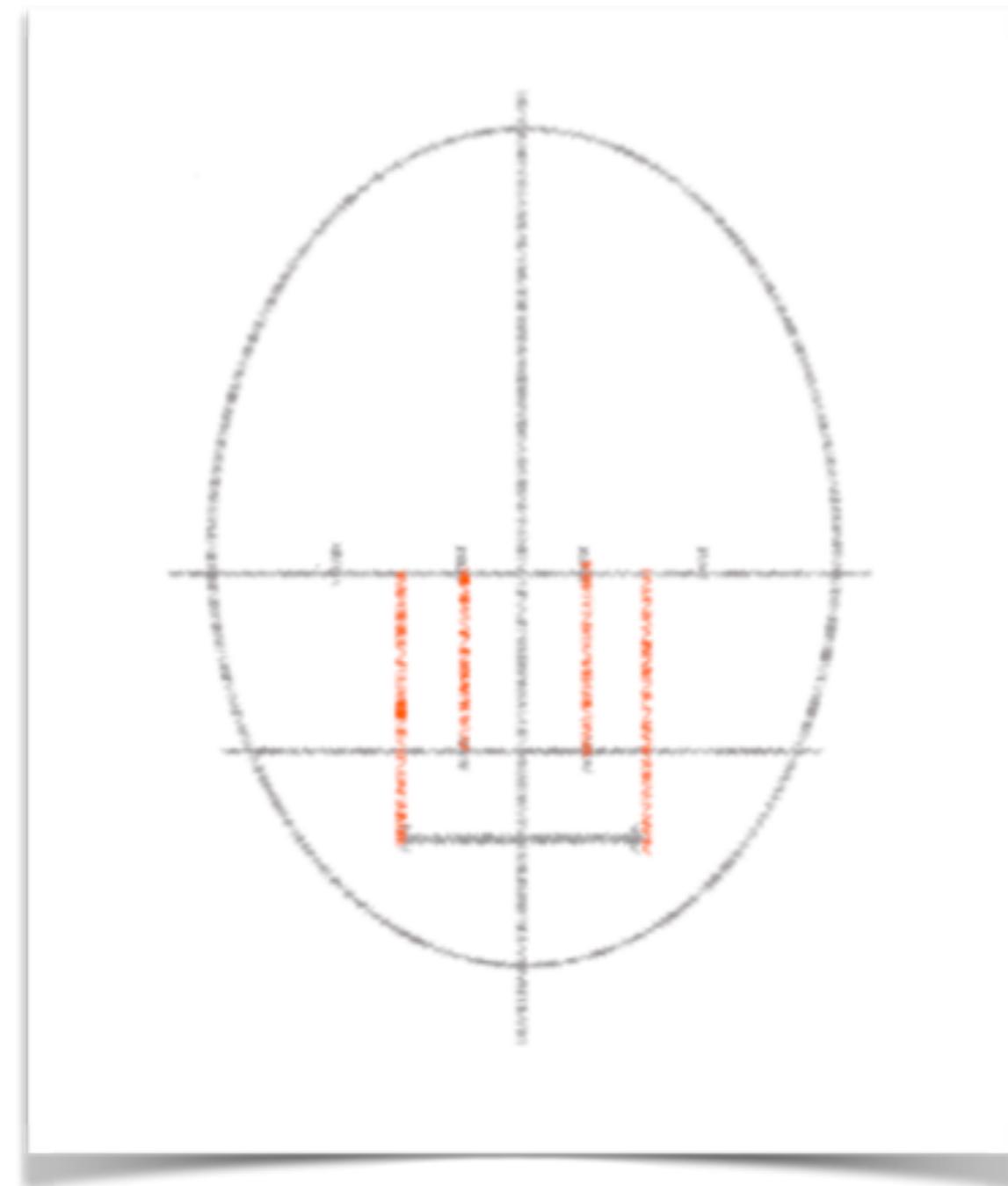
- Eixo vertical: **Define a** posição (rotação) do rosto.
- Eixo horizontal: Define a posição dos olhos.



Regras básicas

Faça a **marcação** dos olhos nariz e boca, respeitando a **proporção** de cada elemento.

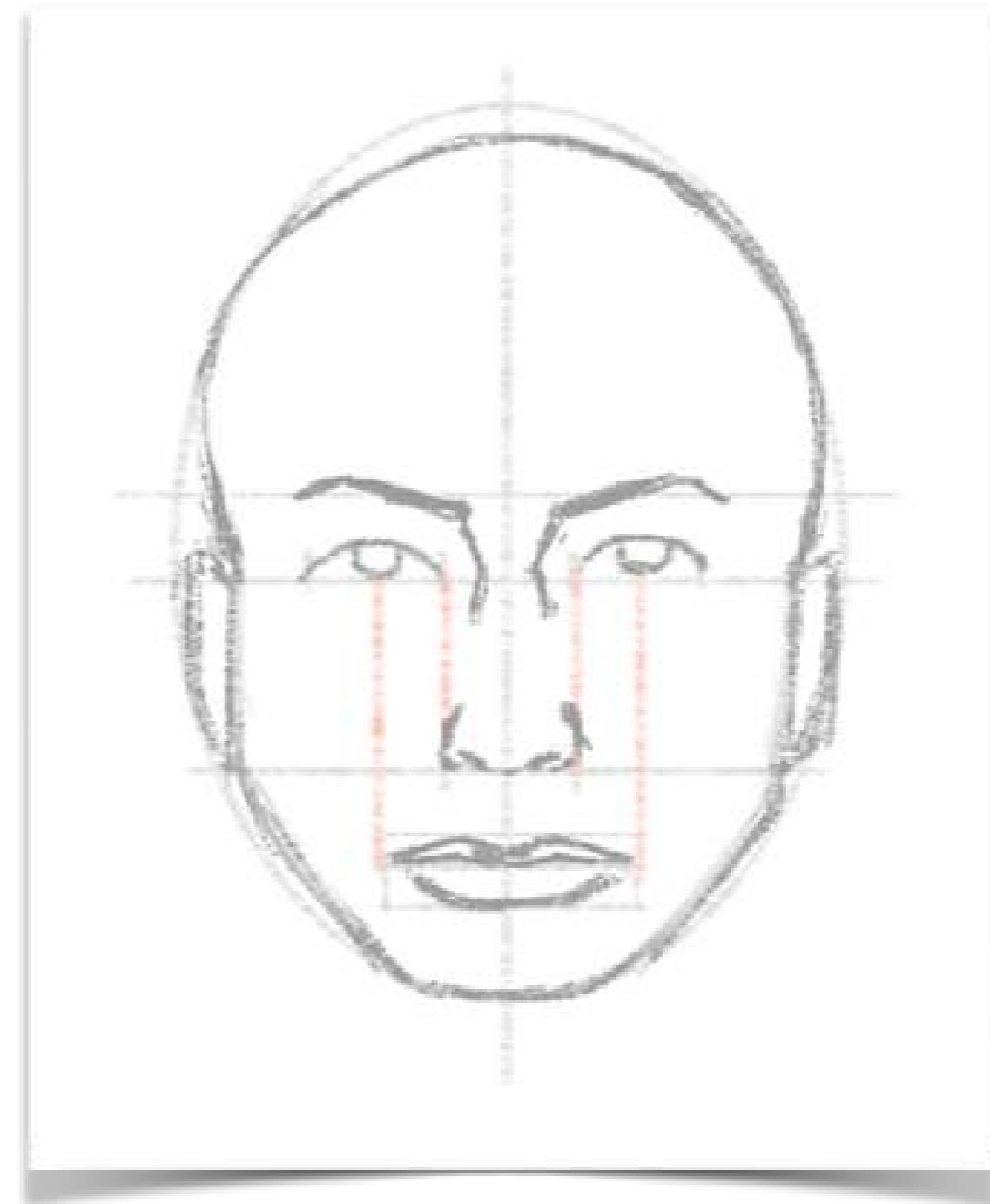
- Distância entre os olhos
- Posição e tamanho do nariz
- Posição e tamanho da boca



Regras básicas

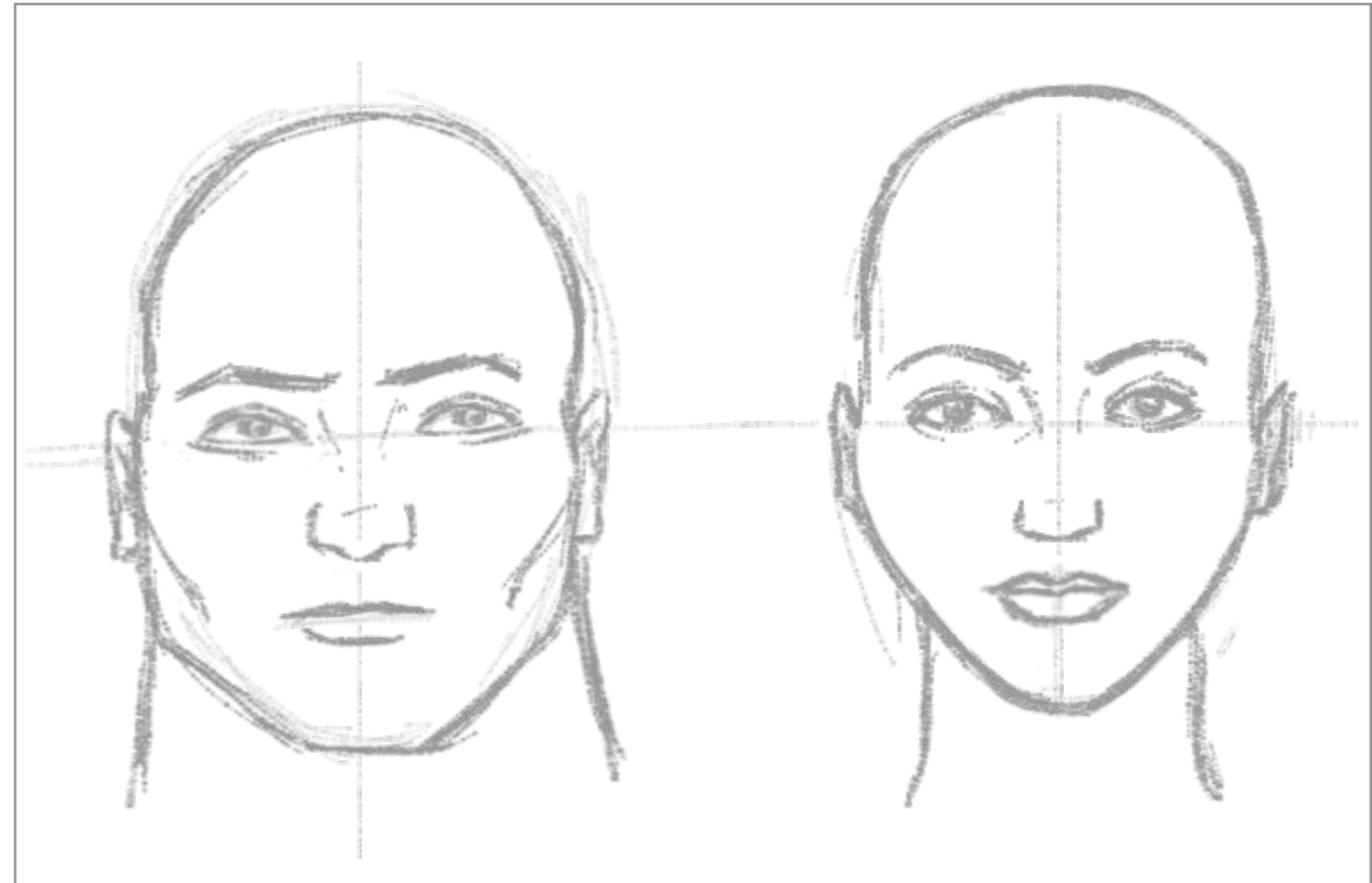
Defina cada elemento do rosto com traços preliminares:

- Olho
- Nariz
- Boca
- Orelhas
- Formato do rosto



Regras básicas

O formato do rosto **varia** de pessoa para pessoa, nos homens a mandíbula e o queixo são mais “**quadrados**”, nas mulheres são mais suaves e **arredondados**.



Movimento

É importante **treinar** o movimento da cabeça, para isso, basta mudarmos a **direção** dos eixos horizontal e vertical.



Sombra

Para o **sombreamento**, devemos prestar atenção na posição da luz e quais **áreas** do rosto ficam mais perto dela, essas áreas serão mais **claras**.



Exercício

desenhe rostos

masculinos e femininos,
não se preocupe com o
cabelo ainda, veremos
isso no próximo capítulo.

Lembre-se, quanto mais
treinar, melhor vai ficar

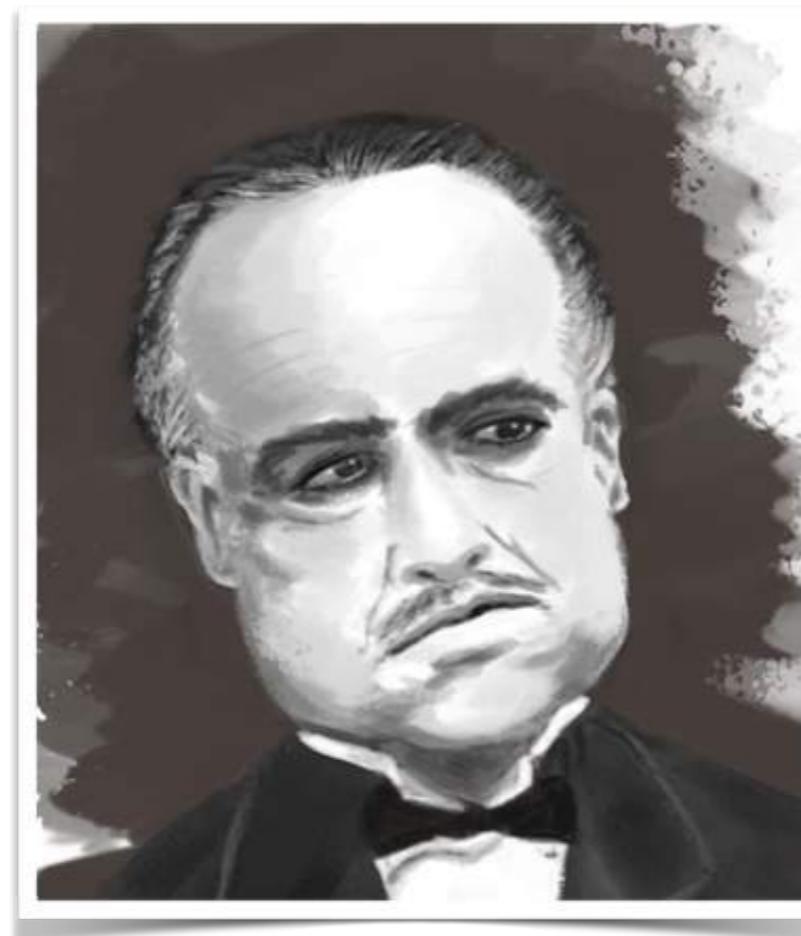


Figura Humana Cabelo

Desenhar cabelos, geralmente é motivo de pânico para muitos iniciantes, porém, apesar de parecer bem difícil, a **técnica** é simples de ser aplicada.

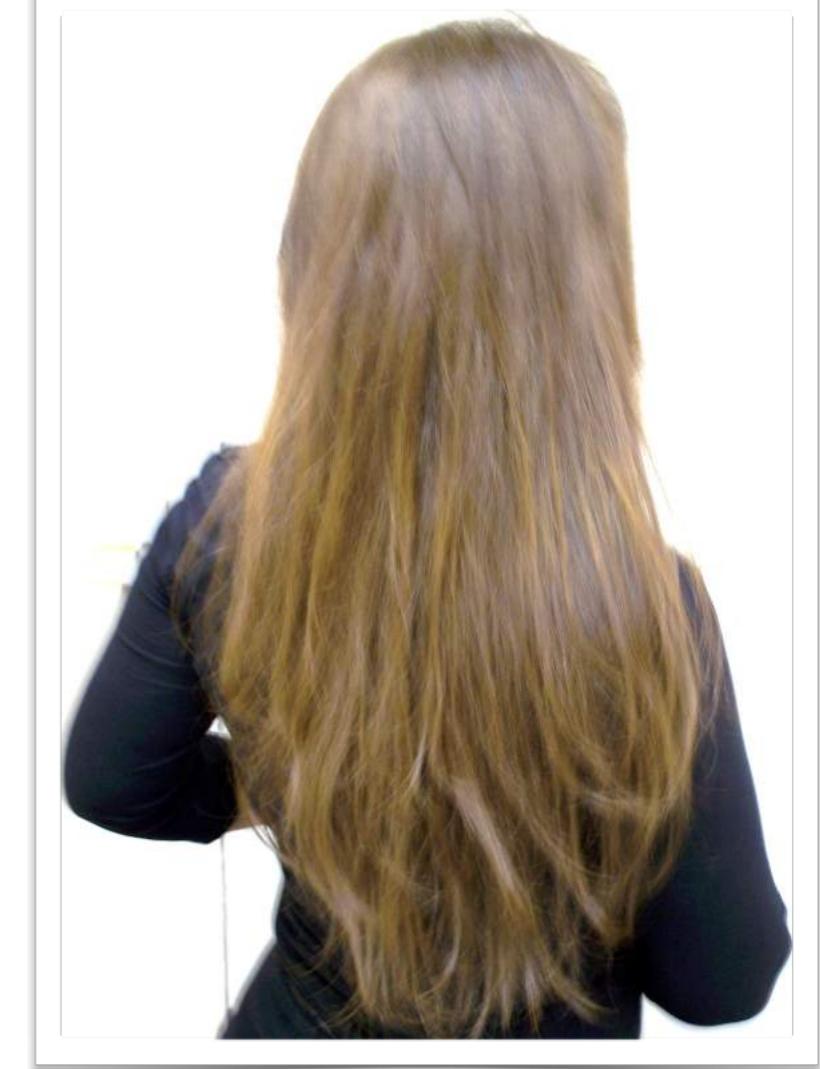
O essencial aqui é ter o **domínio total** da firmeza e do peso da mão.



Definição

Com muito treino de
firmeza e peso da mão,
é possível desenhar
qualquer tipo de cabelo

é claro que, **dependendo**
do cabelo, você terá que
ter mais ou menos
paciência



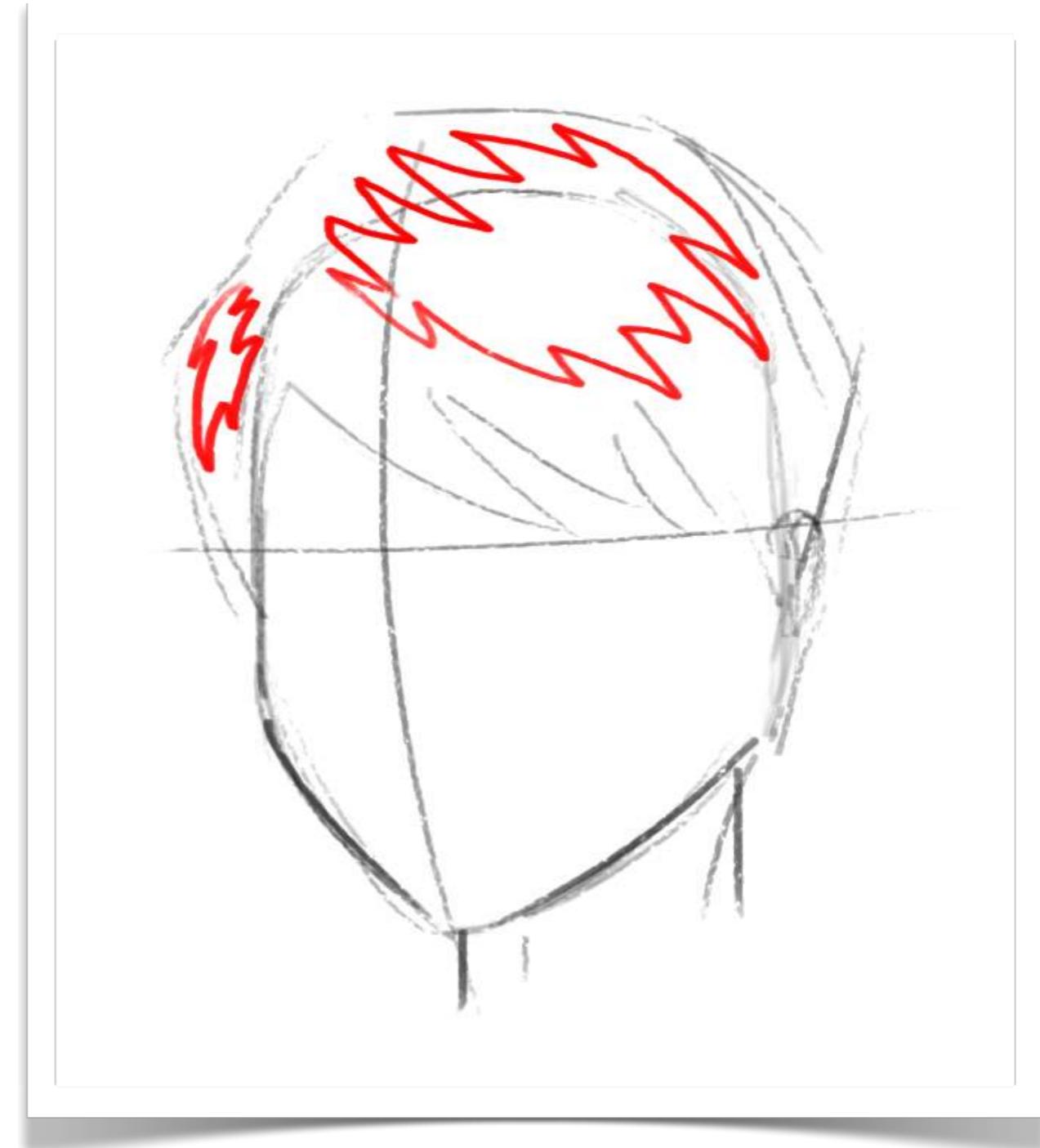
Construção

para começar, devemos marcar a área que esse cabelo ocupa na **cabeça**.



Construção

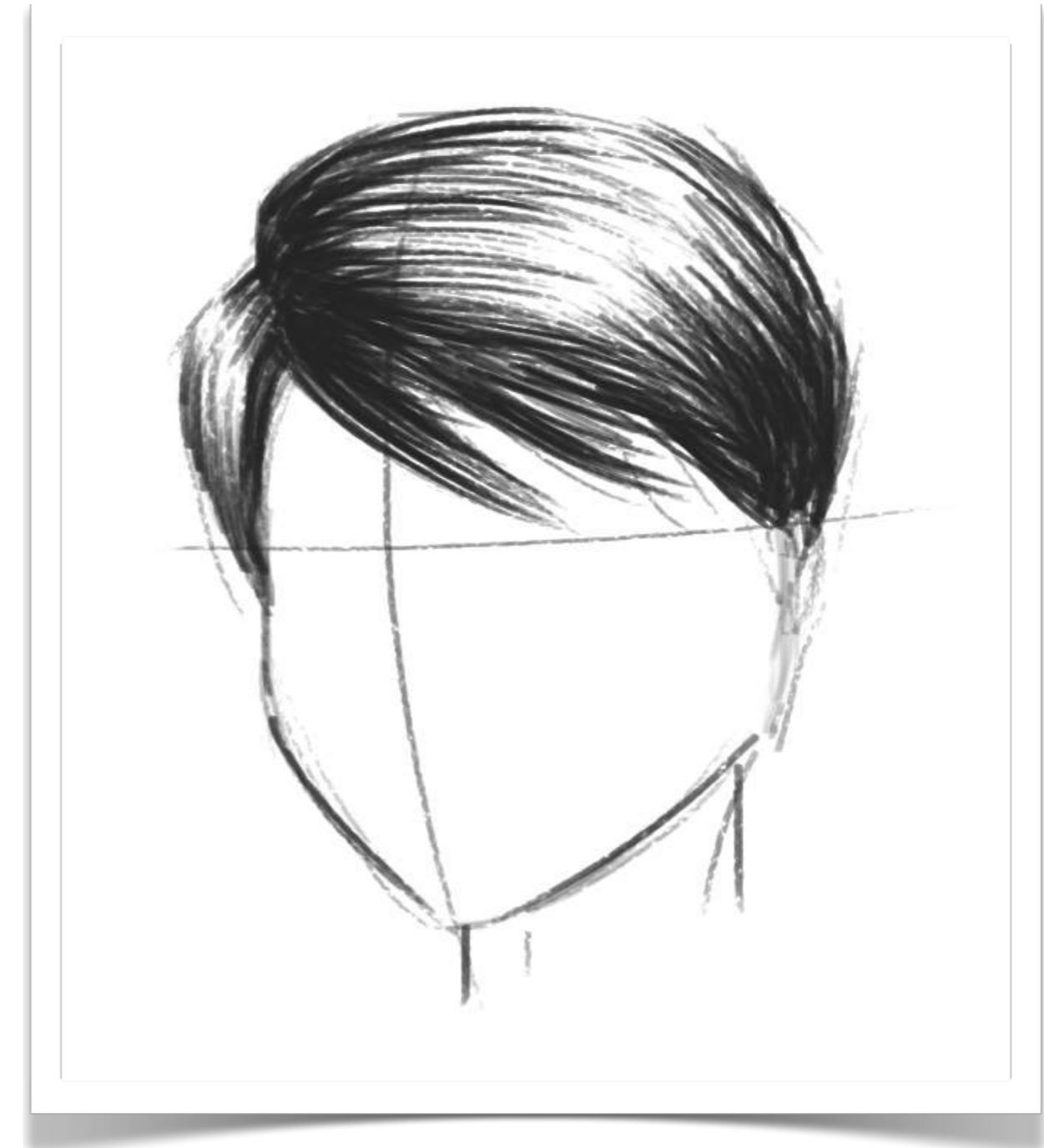
Em seguida, **definimos**
as **áreas** de luz e sombra



Construção

Por fim, “**penteamos**” o cabelo com o lápis traçando os fios **respeitando** os tons de luz e sombra e tomando cuidado para que a **fluidez** seja mantida.

É aqui que toda nossa **habilidade** e controle são exigidos.



Construção

uma boa dica é dividir o **cabelo** em mechas e usarmos o lápis como se fosse um pente, tentando manter uma **continuidade** do traço.



Exercício

Usando revistas e jornais
como **referência**,
desenhe vários rostos
com tipos diferentes de
cabelo.



Capítulo 12

Figura Humana - Corpo Braço

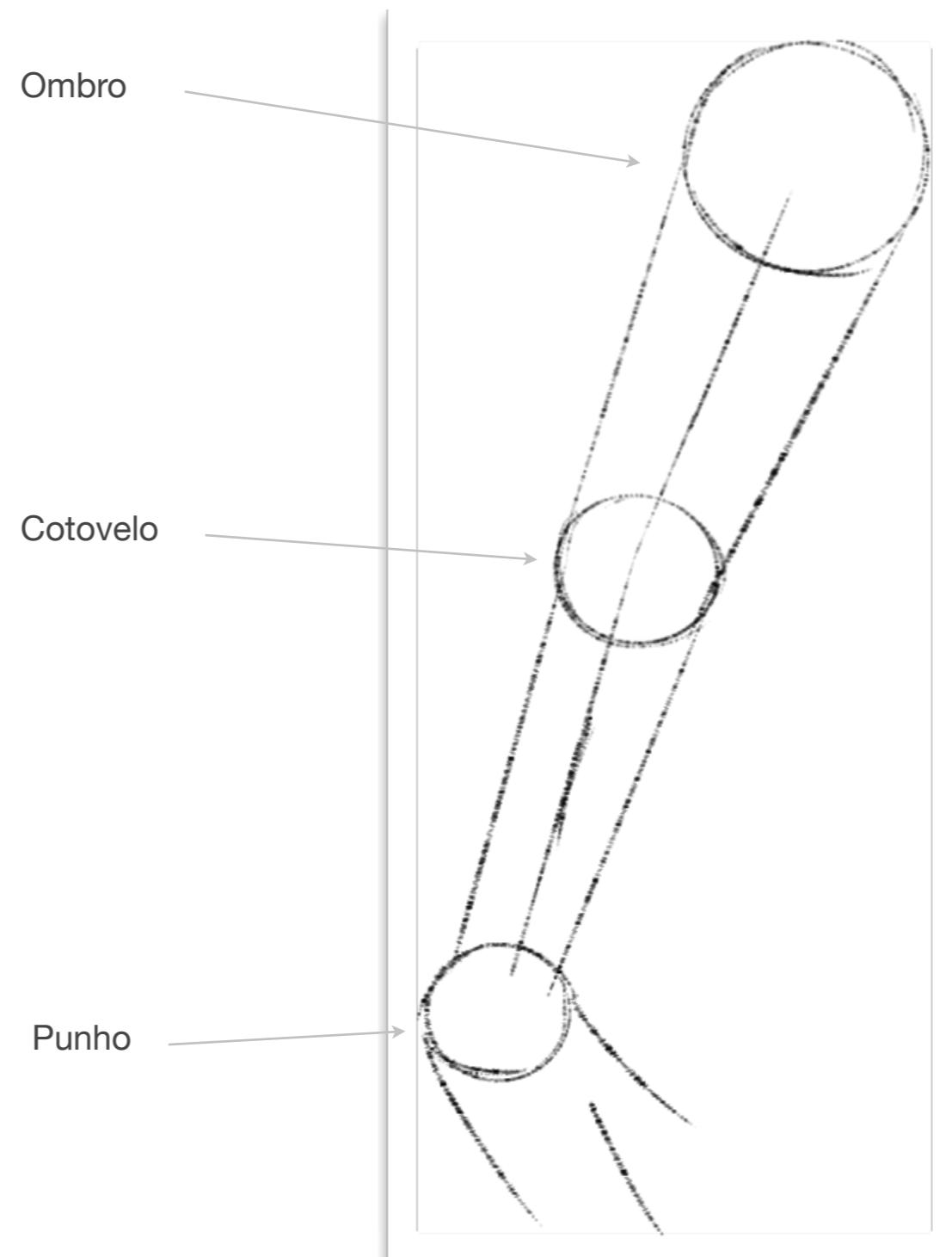
Assim como fizemos no **desenho** do rosto, dividiremos o corpo em partes para podermos **estudar** cada uma separadamente.

Começaremos pelo **braço**



Braço

No esboço, **represente** as articulações com círculos e os ossos com linhas retas.



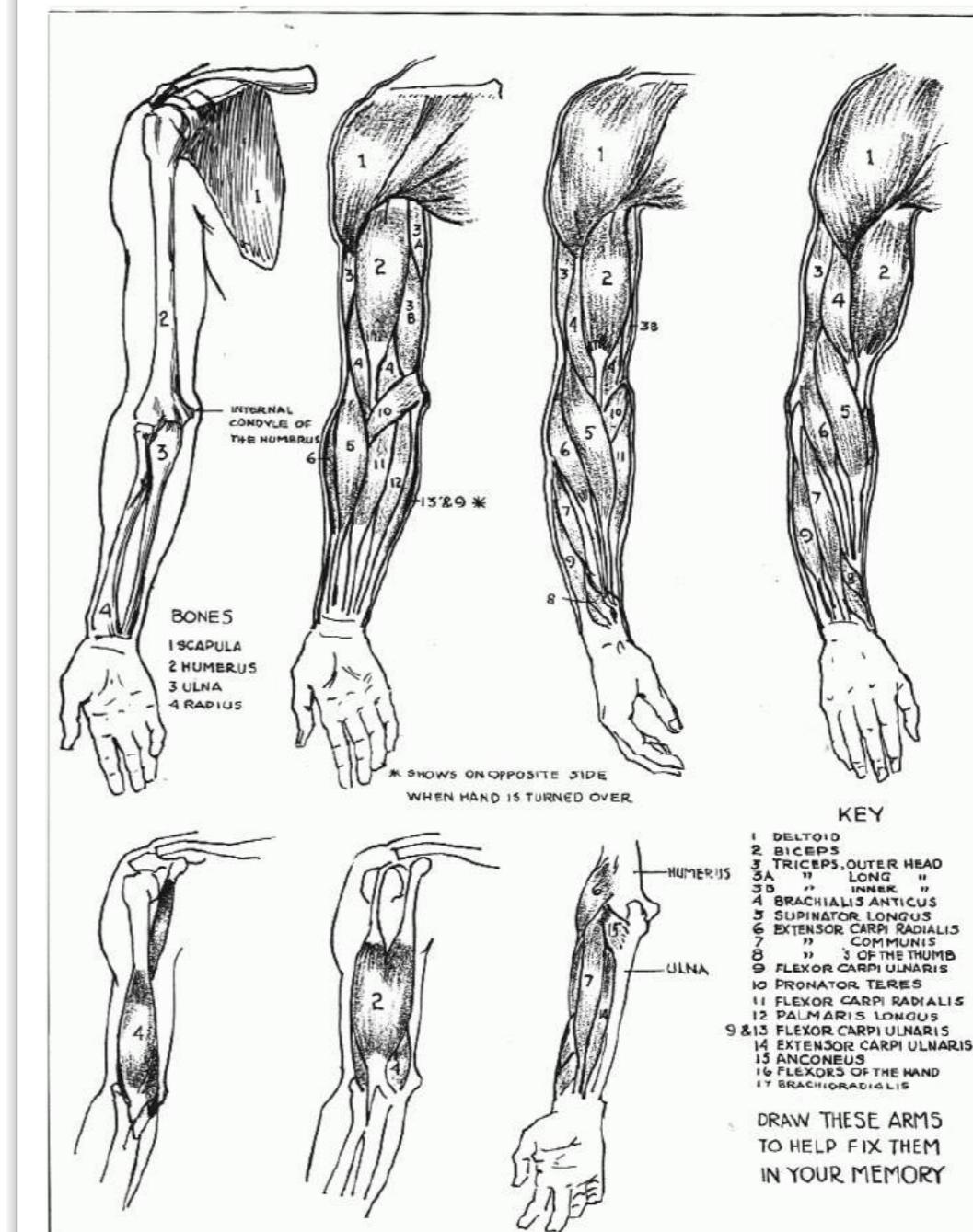
Braço

O osso do braço é do mesmo **tamanho** do osso do antebraço



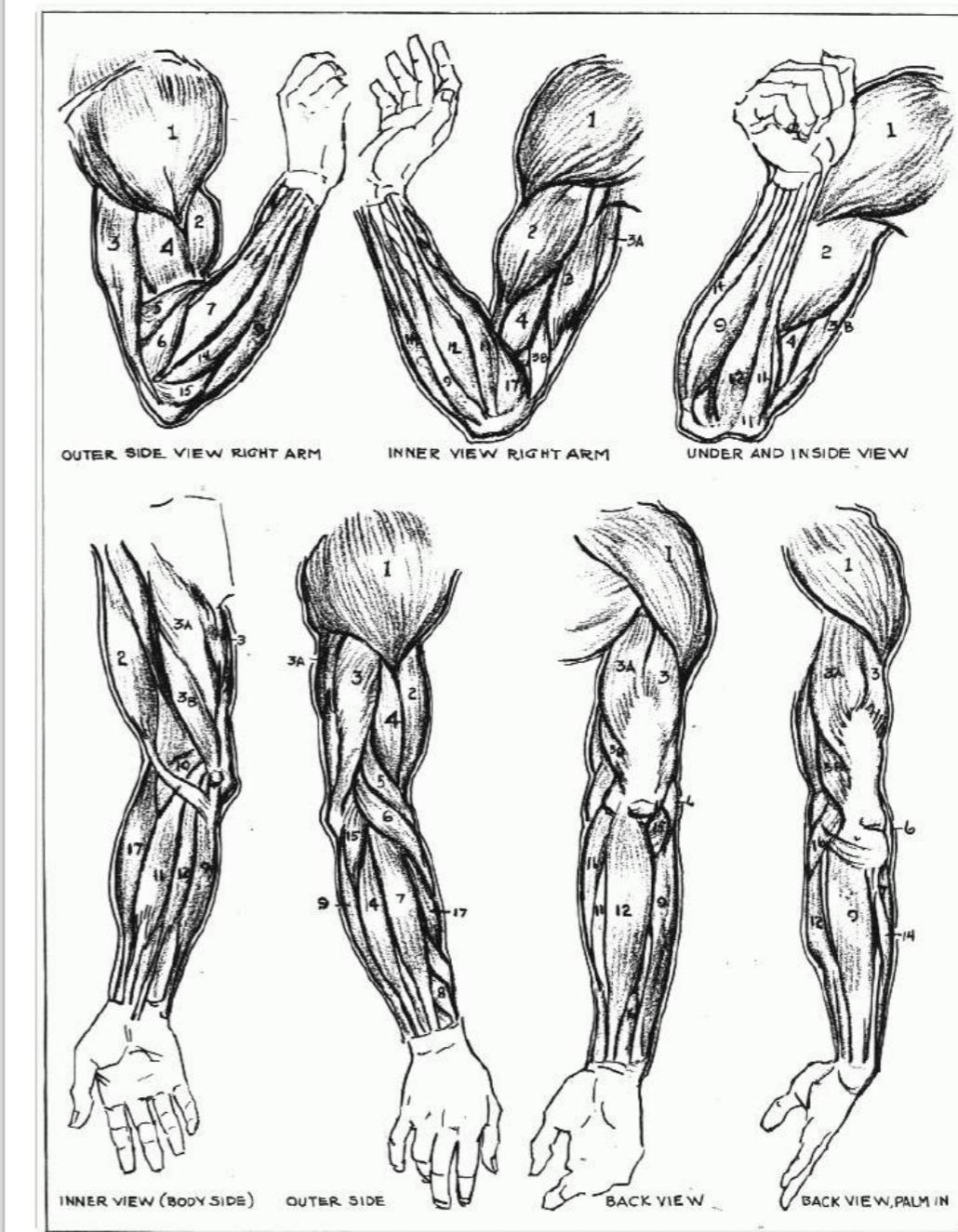
Braço

É extremamente importante conhecer bem a **anatomia** do braço e como os ossos e músculos se comportam em cada movimento.



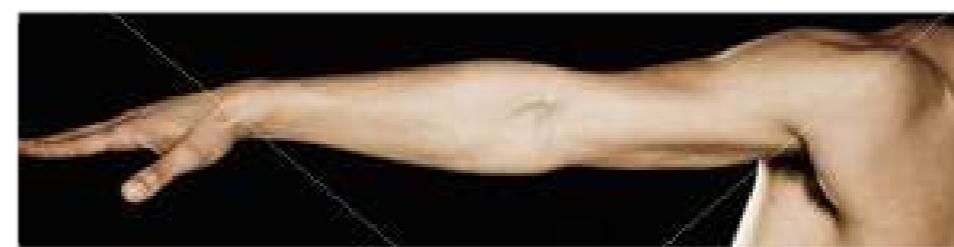
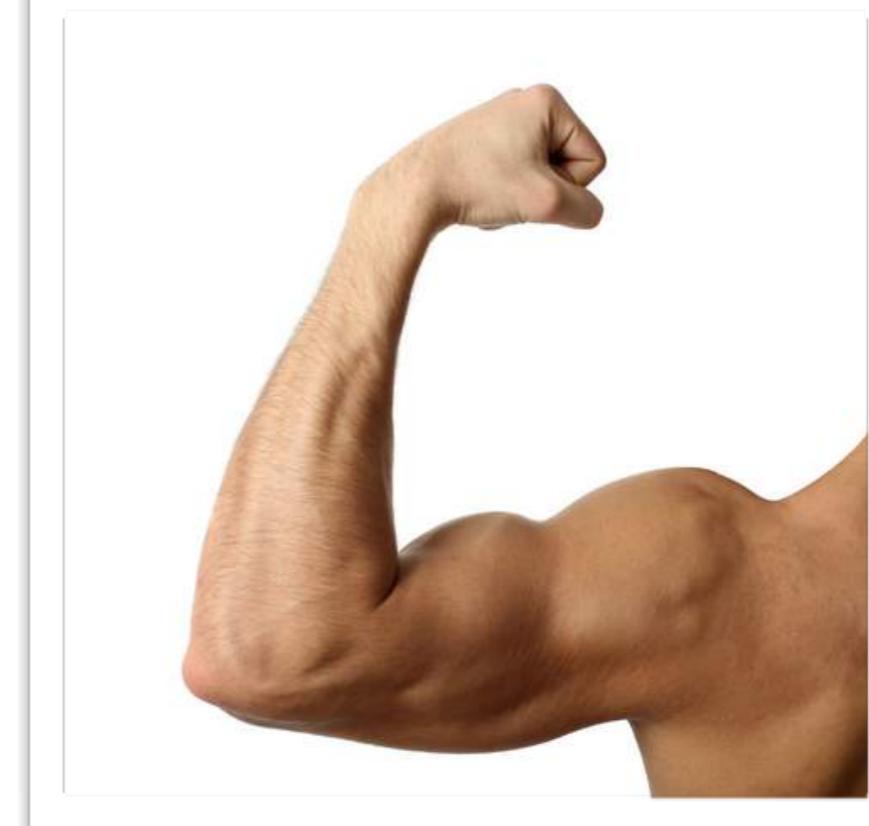
Braço

Perceba como a musculatura se contrai ou estica de acordo com o movimento que o braço faz.



Exercício

Usando como
referência fotos de
revistas ou histórias
em **quadrinhos**,
desenhe braços em
diferentes posições.



Capítulo 13

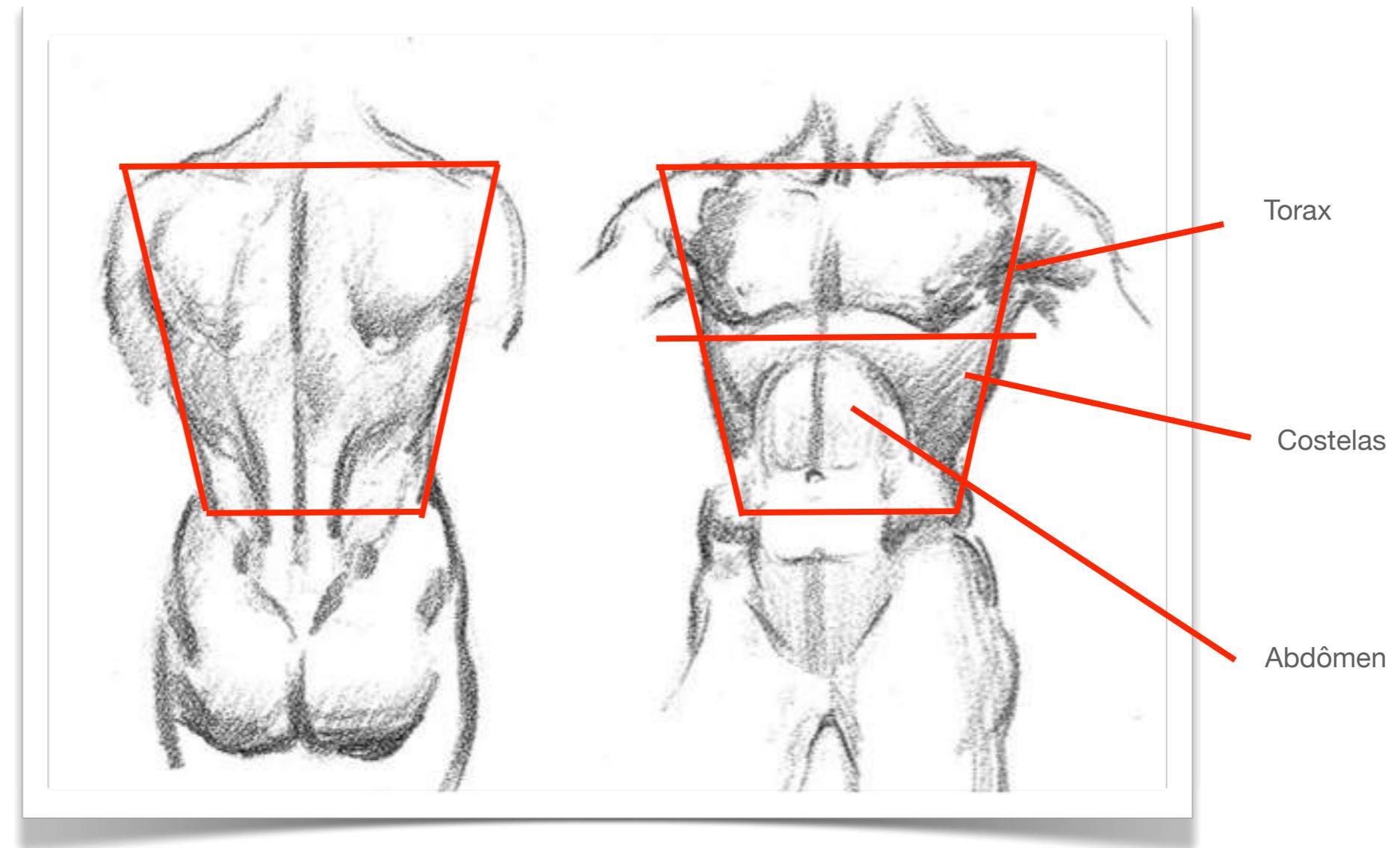
Figura Humana - Corpo Tronco

A **anatomia** do corpo humano, apesar de complexa, não é tão difícil de ser **desenhada** quanto parece, vamos ver agora o desenho do tronco.



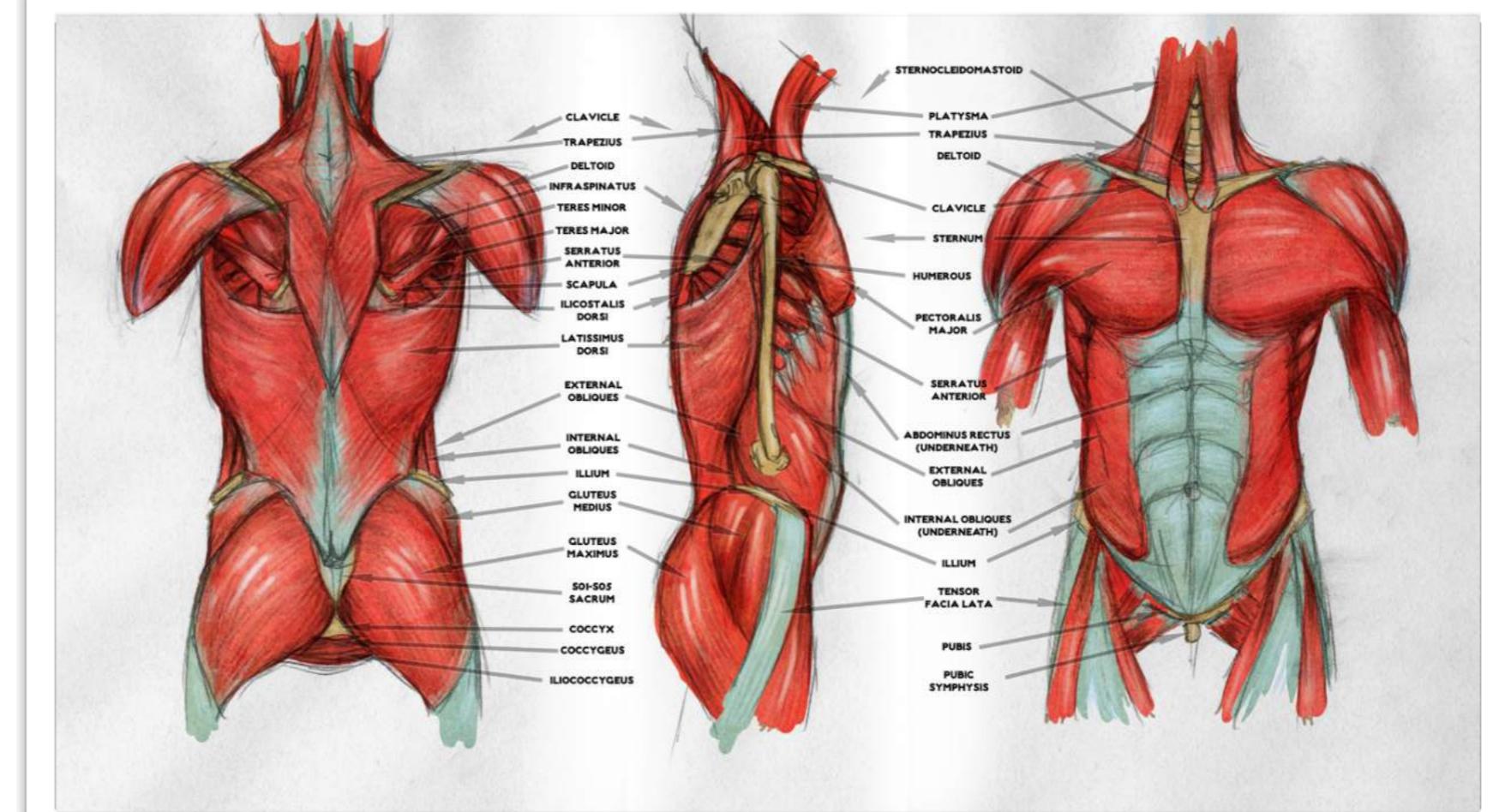
Tronco

o tronco é representado por um trapézio e é **importante** seguir algumas **regrinhas** para não errar na hora da construção.



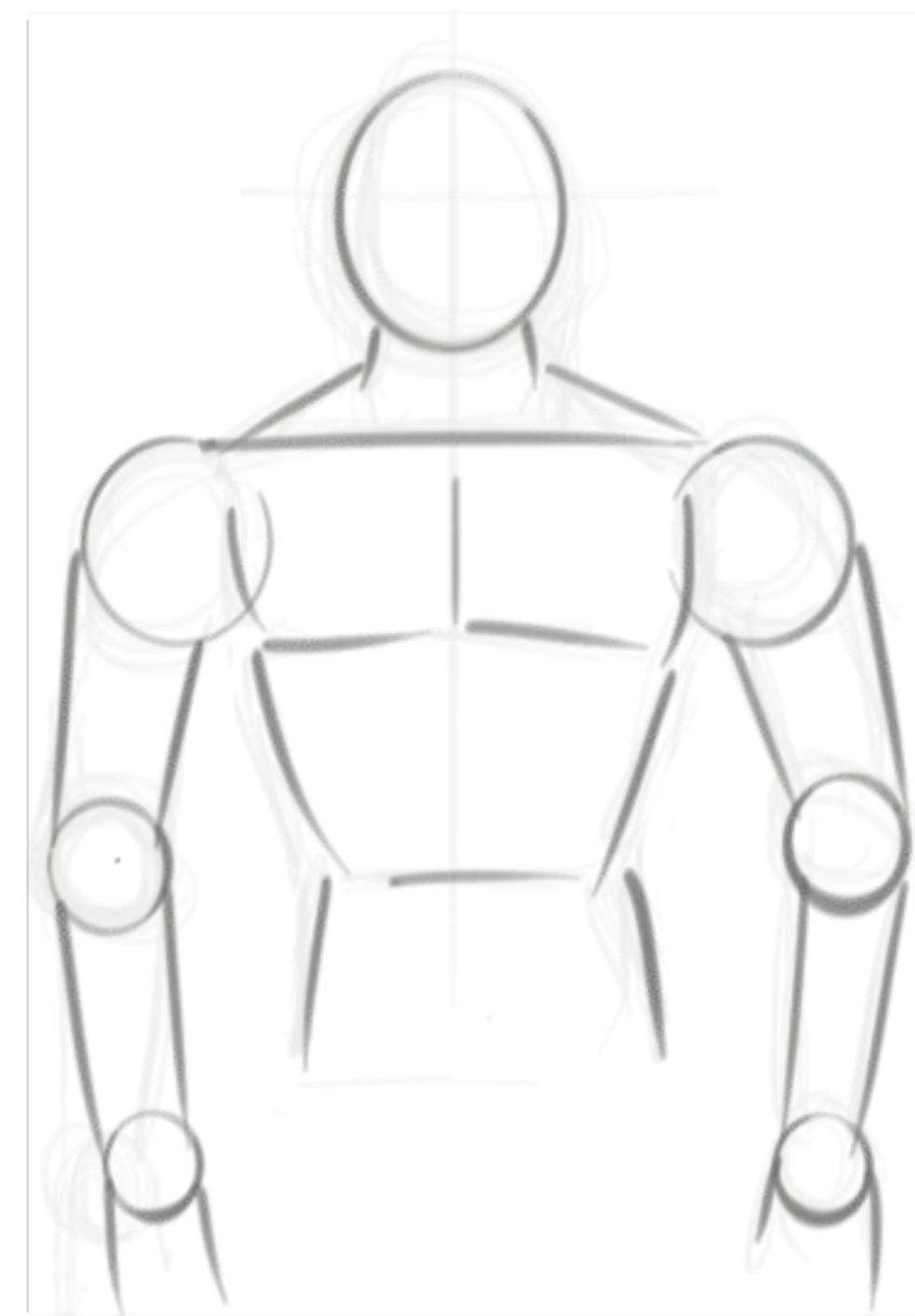
Tronco

Assim como o braço,
entender bem a anatomia
do tronco é **fundamental**
para um bom resultado



Tronco

Utilizando o **conceito** das figuras geométricas e tudo o que vimos até aqui, já podemos **desenhar** a cabeça, o tronco e os braços.



Exercícios

Pratique o desenho da
“metade superior” do
corpo em diferentes
posições, use histórias em
quadrinhos como
referência



Fonte: Dc Comics ©

Capítulo 14

Figura Humana - Corpo Perna

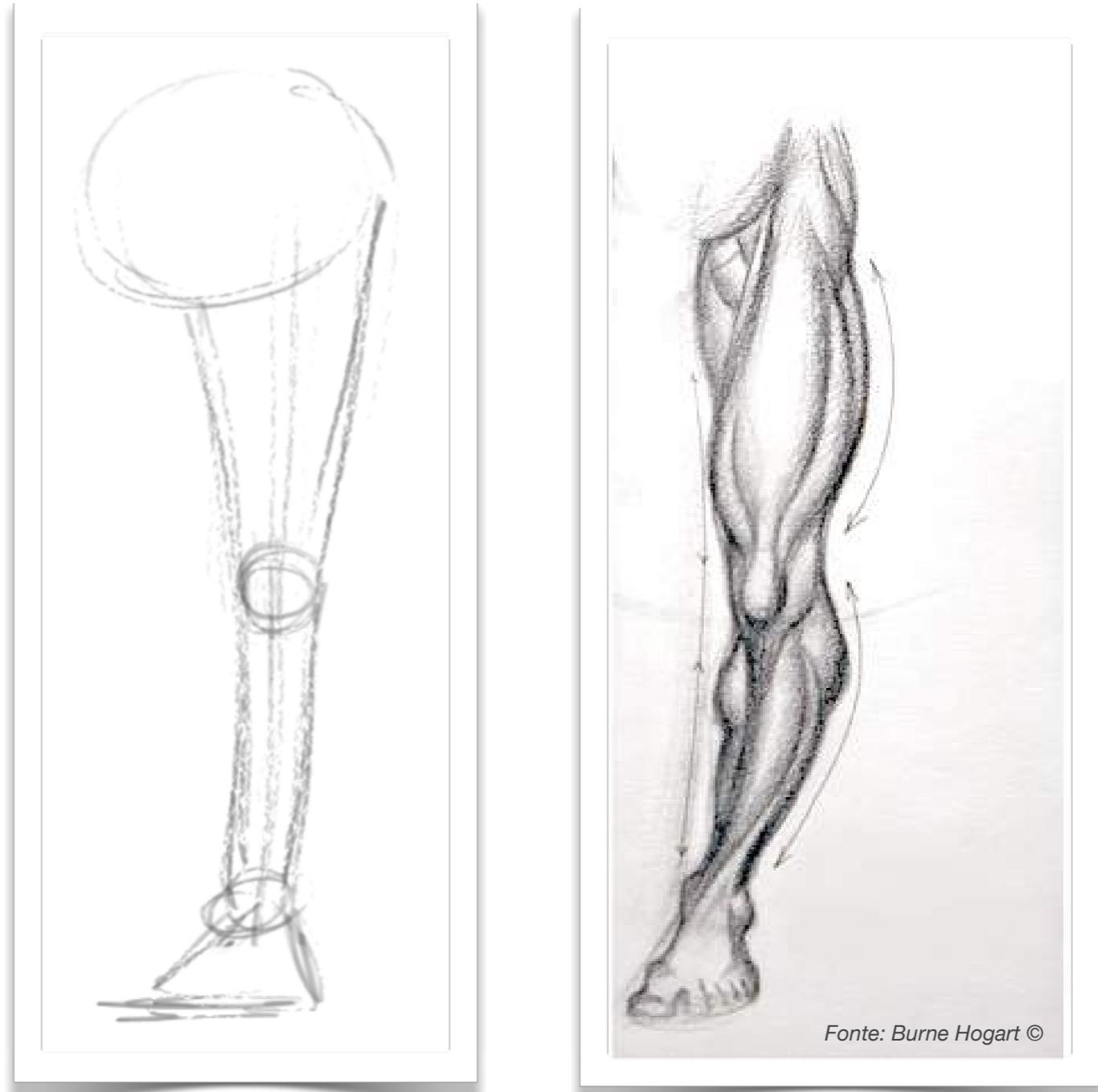
Chegou a hora de **estudarmos** a anatomia das pernas, o conceito é parecido com o do braço mas, óbviamente, com algumas **diferenças** de estrutura.



Perna

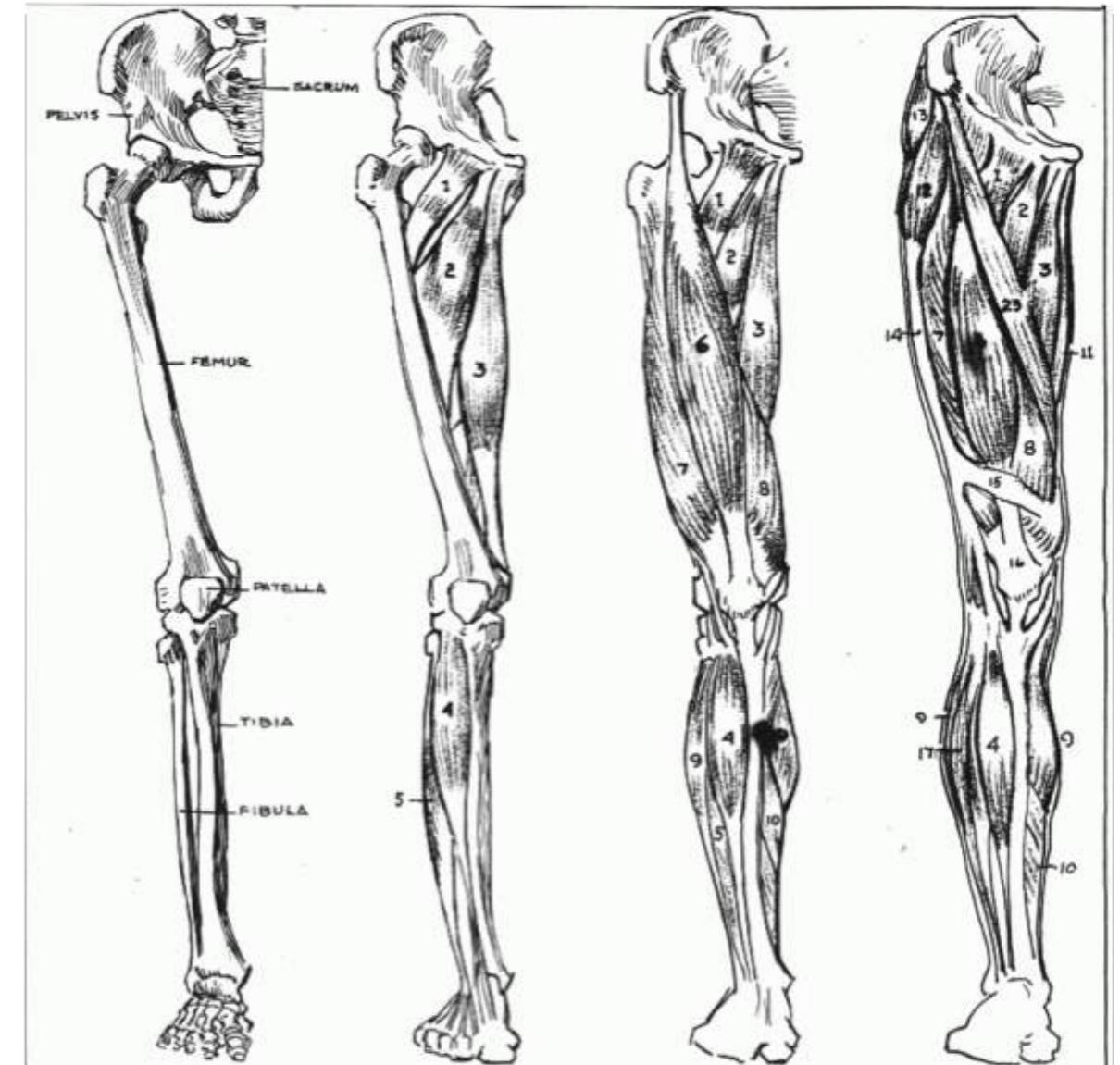
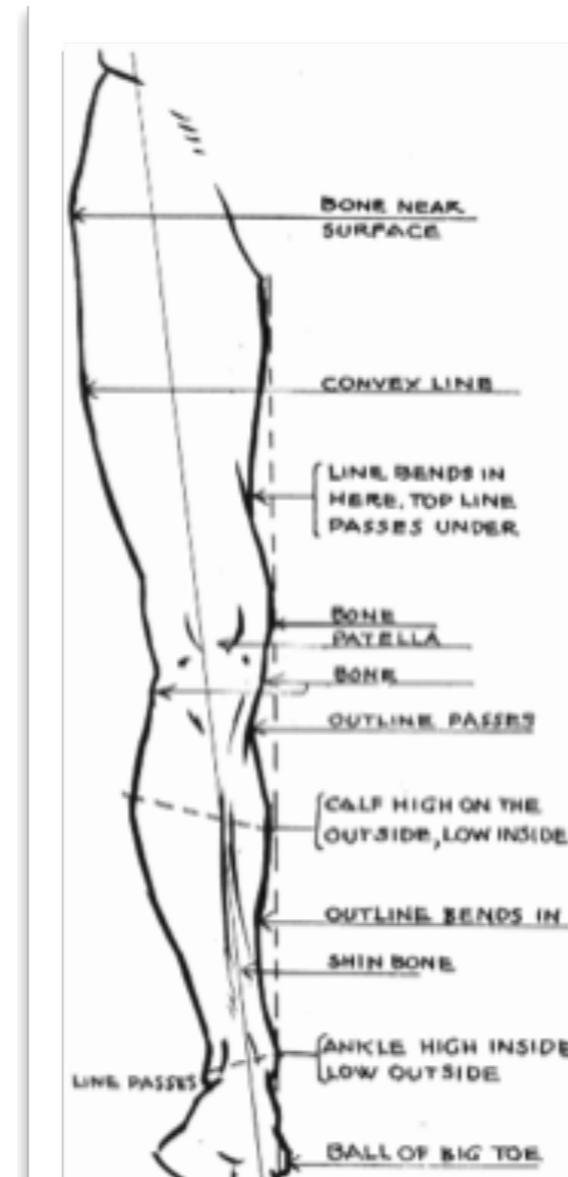
Exatamente como no braço, no **esboço**, represente as **articulações** com círculos e os ossos com linhas retas.

É importante manter a **fluidez** das linhas para criar uma **harmonia** na musculatura.



Perna

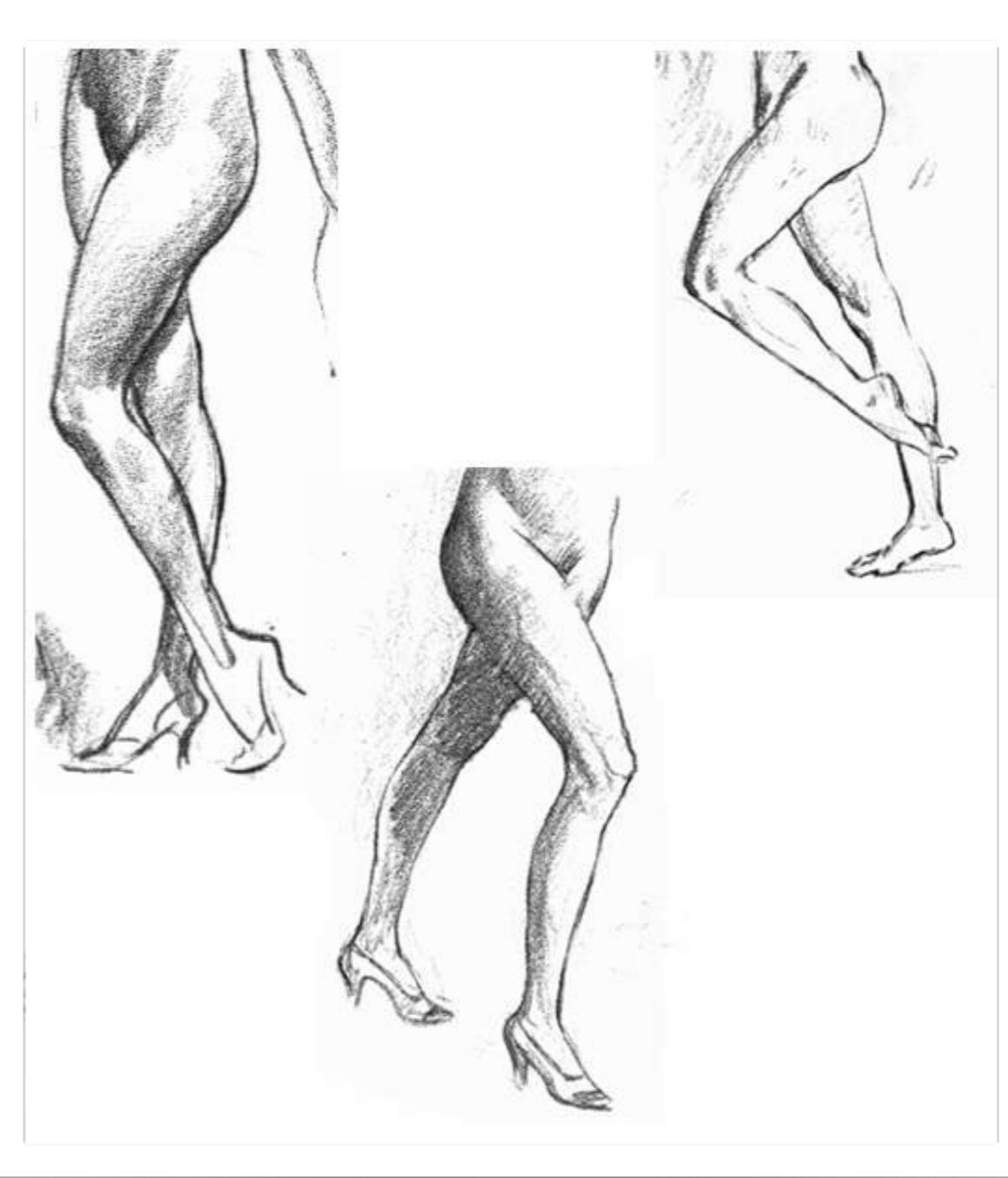
São as pernas que suportam o peso do corpo, mantem o equilíbrio e fazem o maior esforço, por isso é tão importante entender sua musculatura



Fonte: Andrew Loomis ©

Exercício

Pratique o desenho da perna em diferentes **posições**, preste atenção na junção da coxa com os quadris.



Fonte: Andrew Loomis ©

Capítulo 15

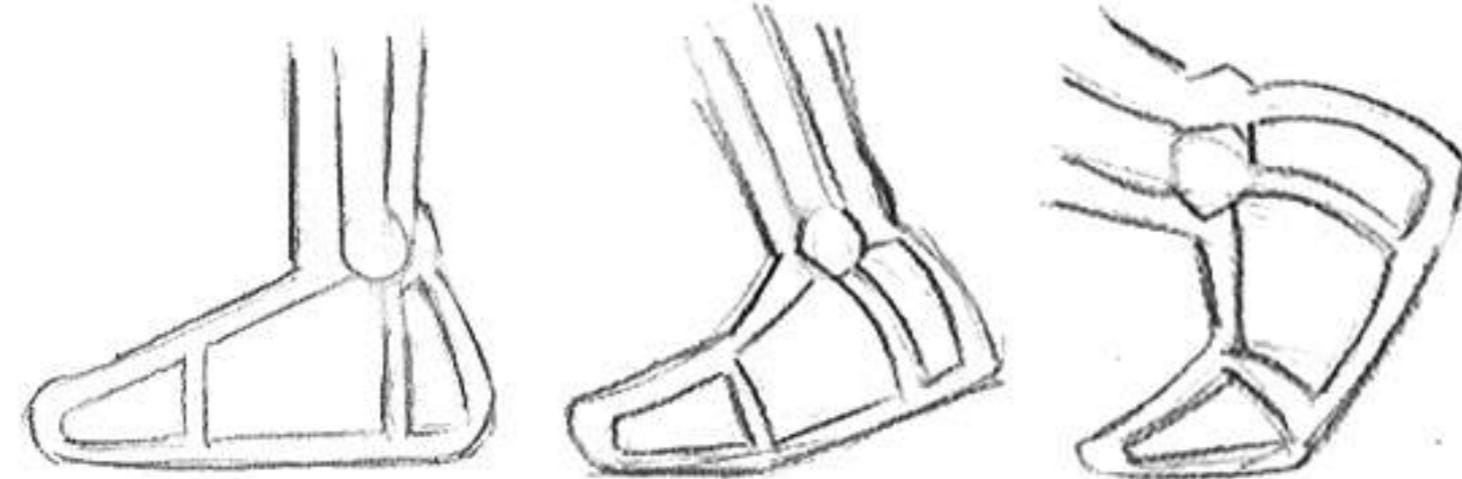
Figura Humana - Corpo Pé

Veremos agora como desenhar os pés, apesar de algumas regras **importantes**, o desenho do pé não é tão difícil se aplicarmos as **técnicas** vistas até aqui.



Perna

Para o desenho do Pé,
vamos imaginá-lo
dividido em 3 partes,
assim fica mais **fácil**
entender sua **anatomia**
e movimentos



Perna

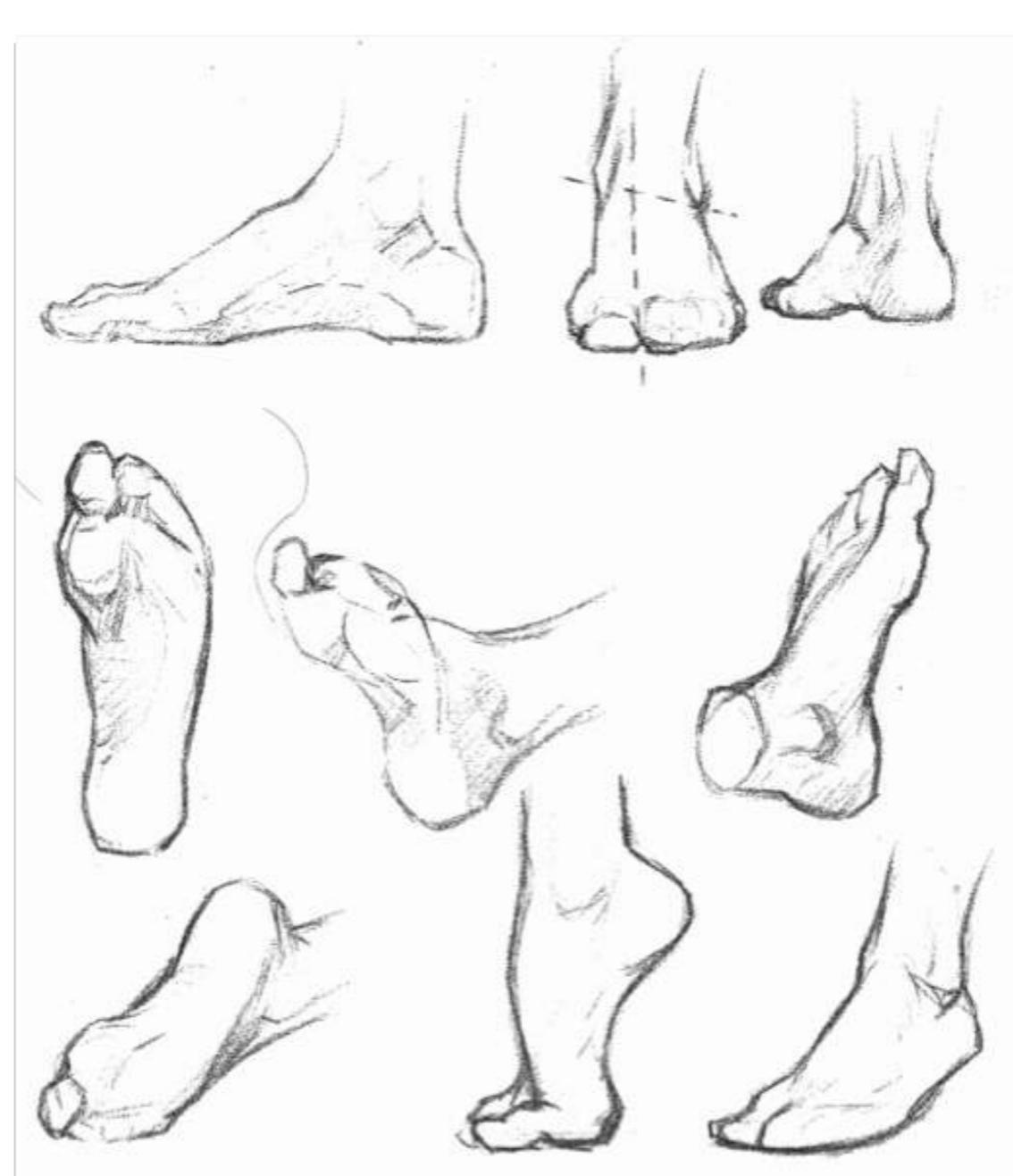
A partir das figuras geométricas ou usando a **técnica da blocagem***, desenhamos o **formato** e os dedos.



* vista no capítulo 8

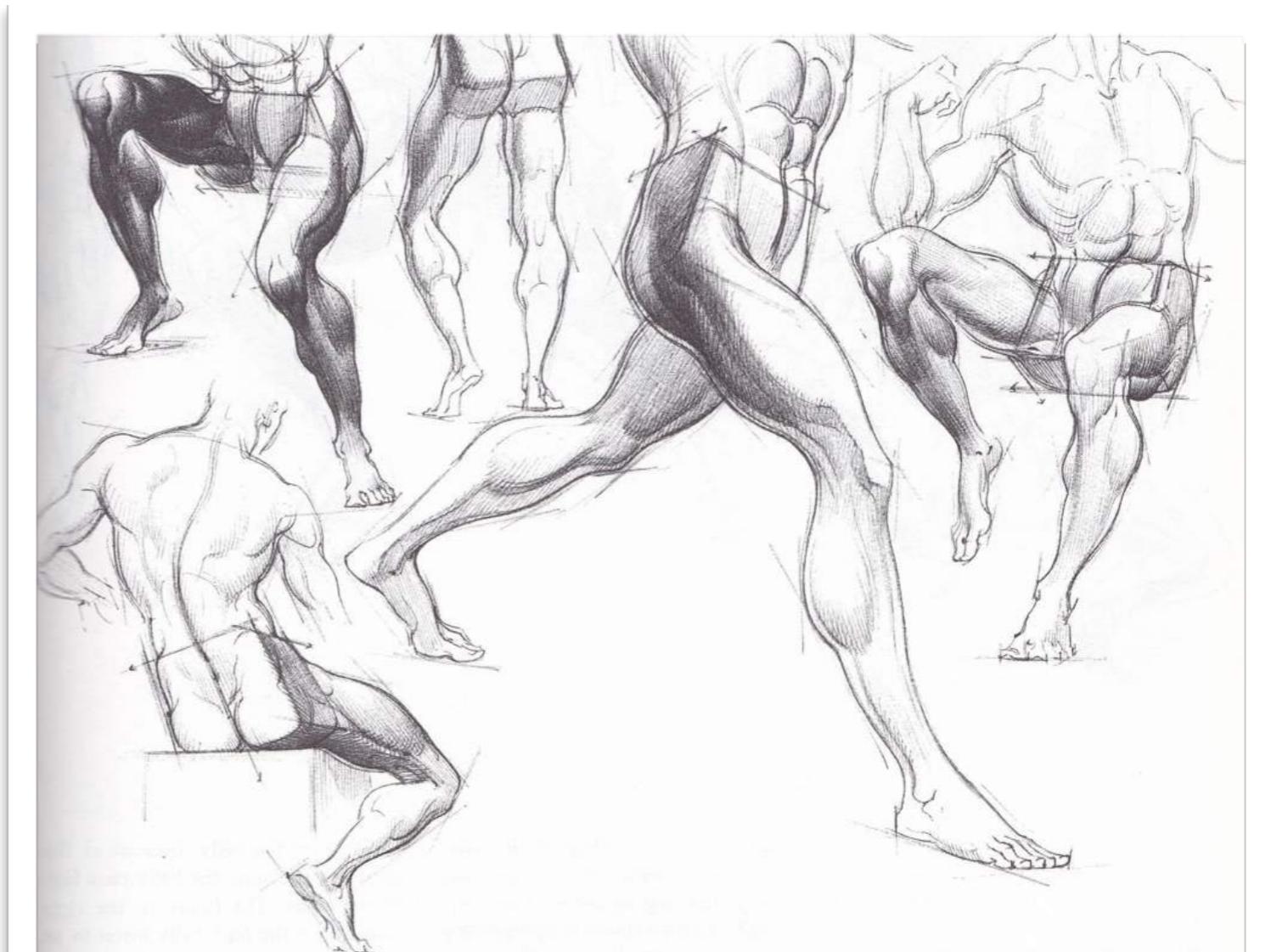
Exercício 1

Pratique o desenho do pé
em diferentes **posições**.
você pode usar seu
próprio pé como
referência.



Exercício 2

Agora pratique o desenho da “**metade Inferior**” do corpo em diferentes posições, use histórias em quadrinhos como referência

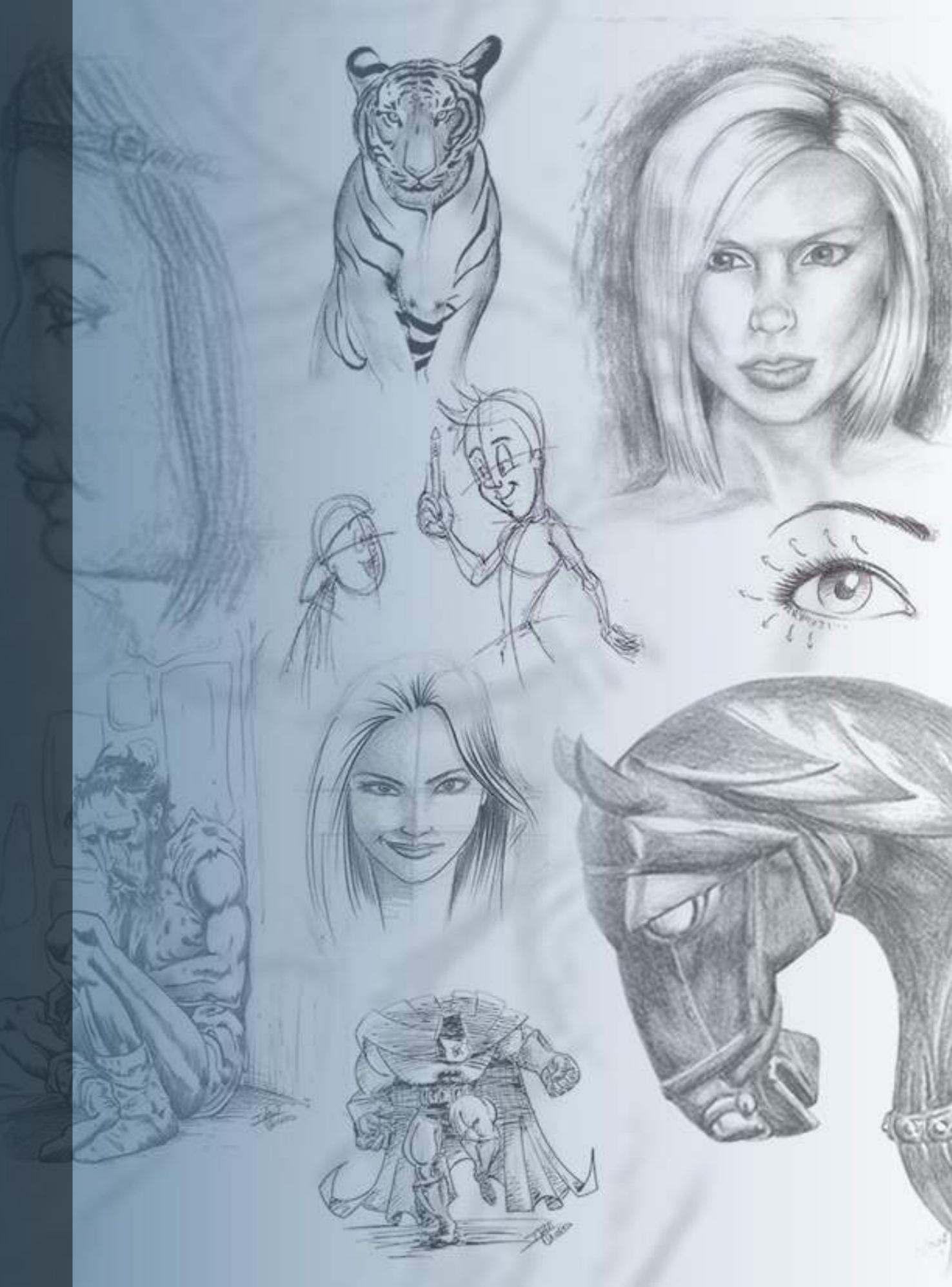


Fonte: Burne Hogart ©

Capítulo 16

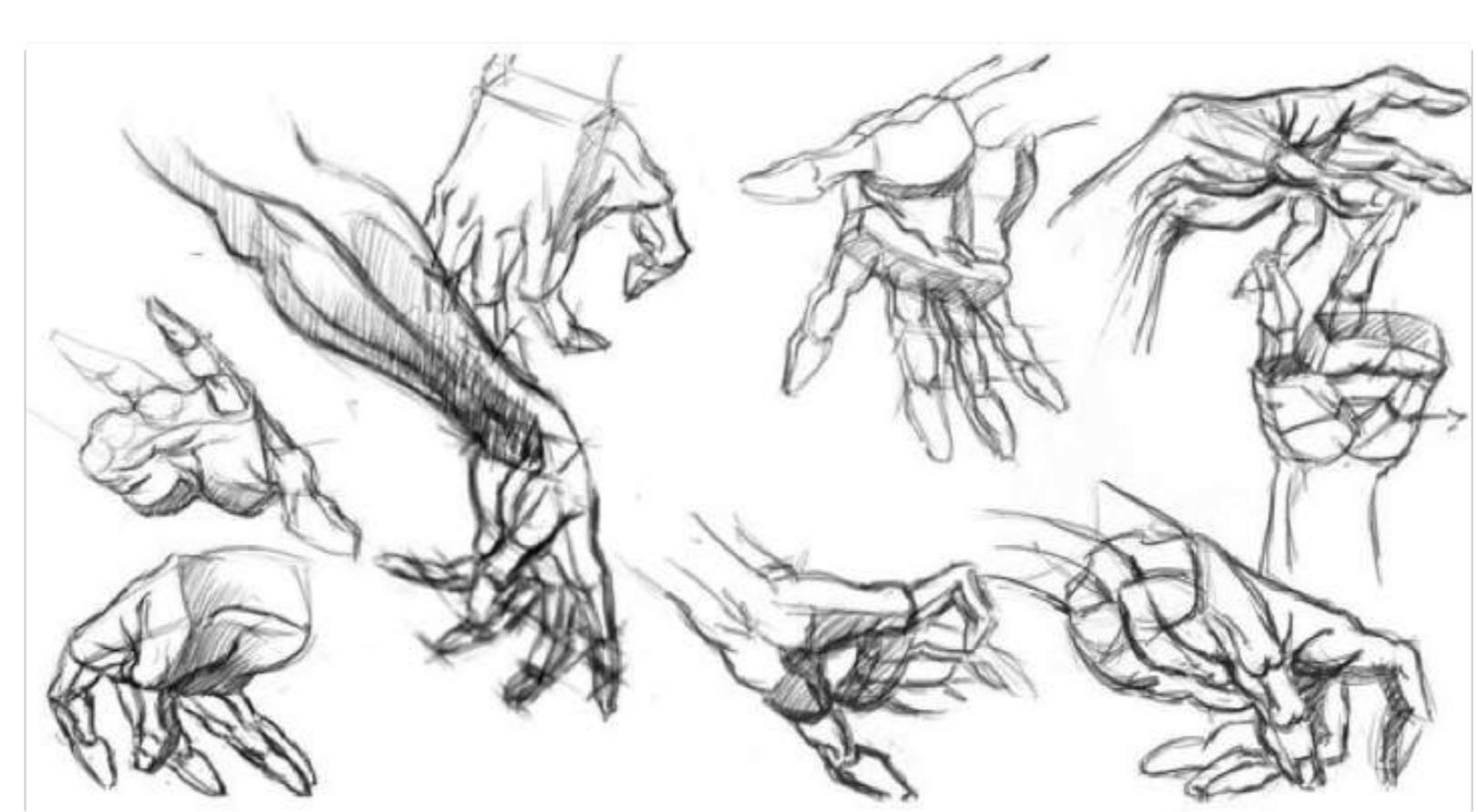
Figura Humana - Corpo Mão

A mão é uma das **partes** do corpo mais temidas pelo **desenhistas**, principalmente iniciantes, por sua complexidade de formas e movimentos



Mão

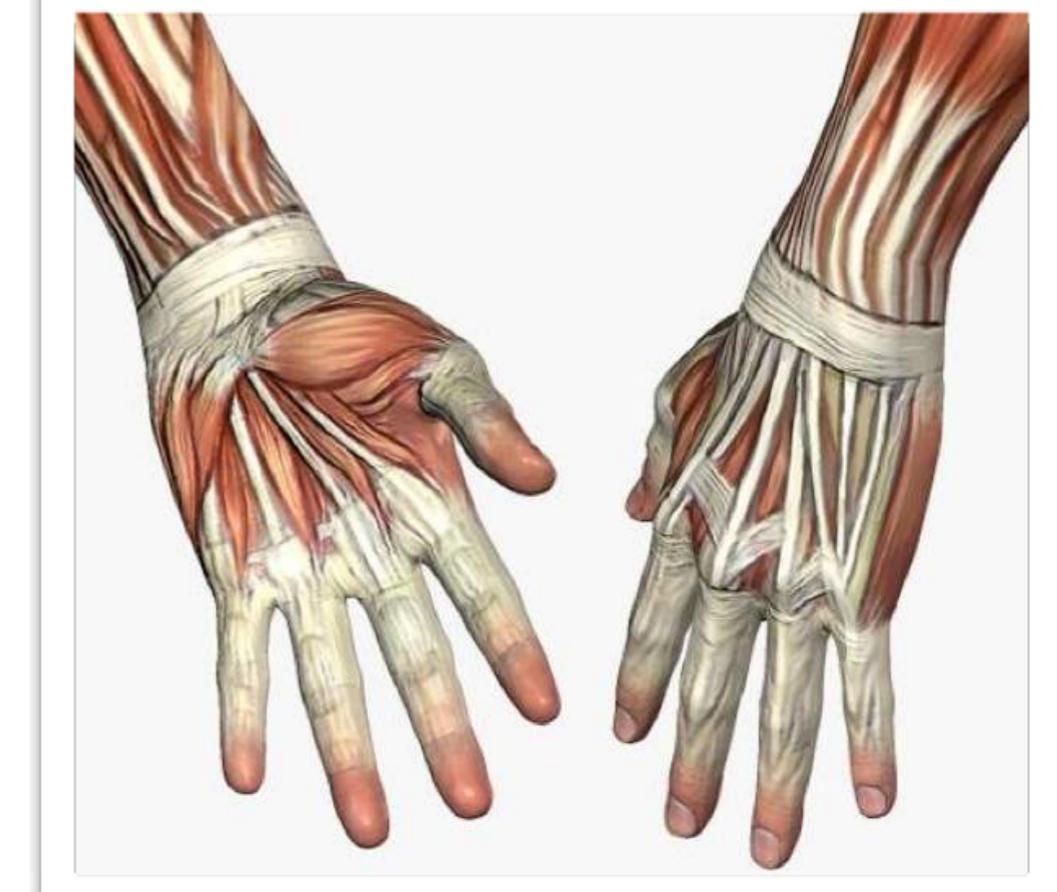
Apesar de “assustadora”,
aplicando o **conceito** das
figuras geométricas , fica
muito mais fácil **assimilar**
a anatomia e os
movimentos da mão.



Fonte: Burne Hogart ©

Mão

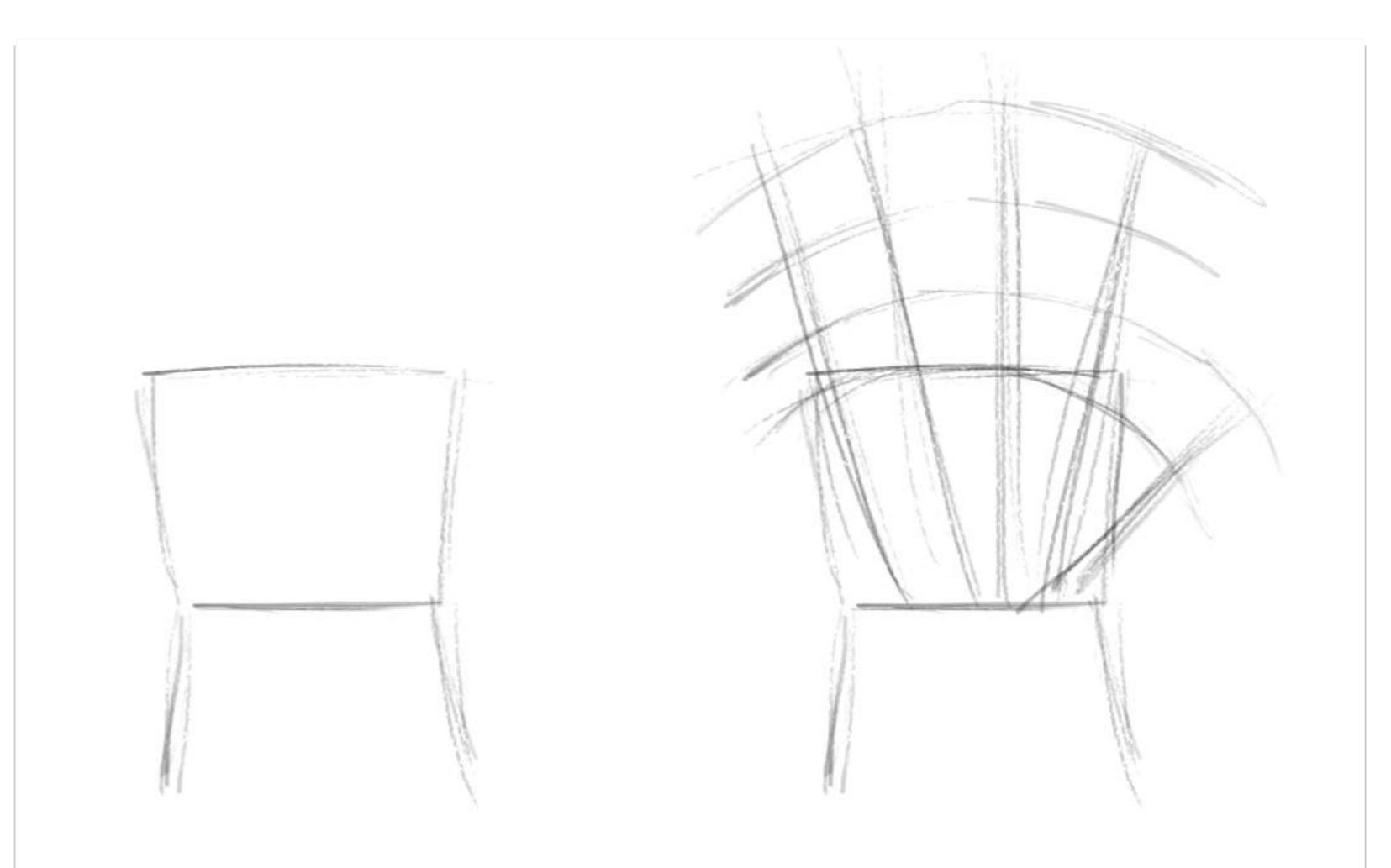
Conhecendo o **esqueleto**
e a musculatura da mão,
conseguimos entender
melhor sua **construção**.



Construção

Comece desenhando um **quadrado** para a palma da mão e, em seguida, defina a área que será ocupada pelos dedos.

Dica: use o esqueleto como referência para marcar a linha dos dedos



Construção

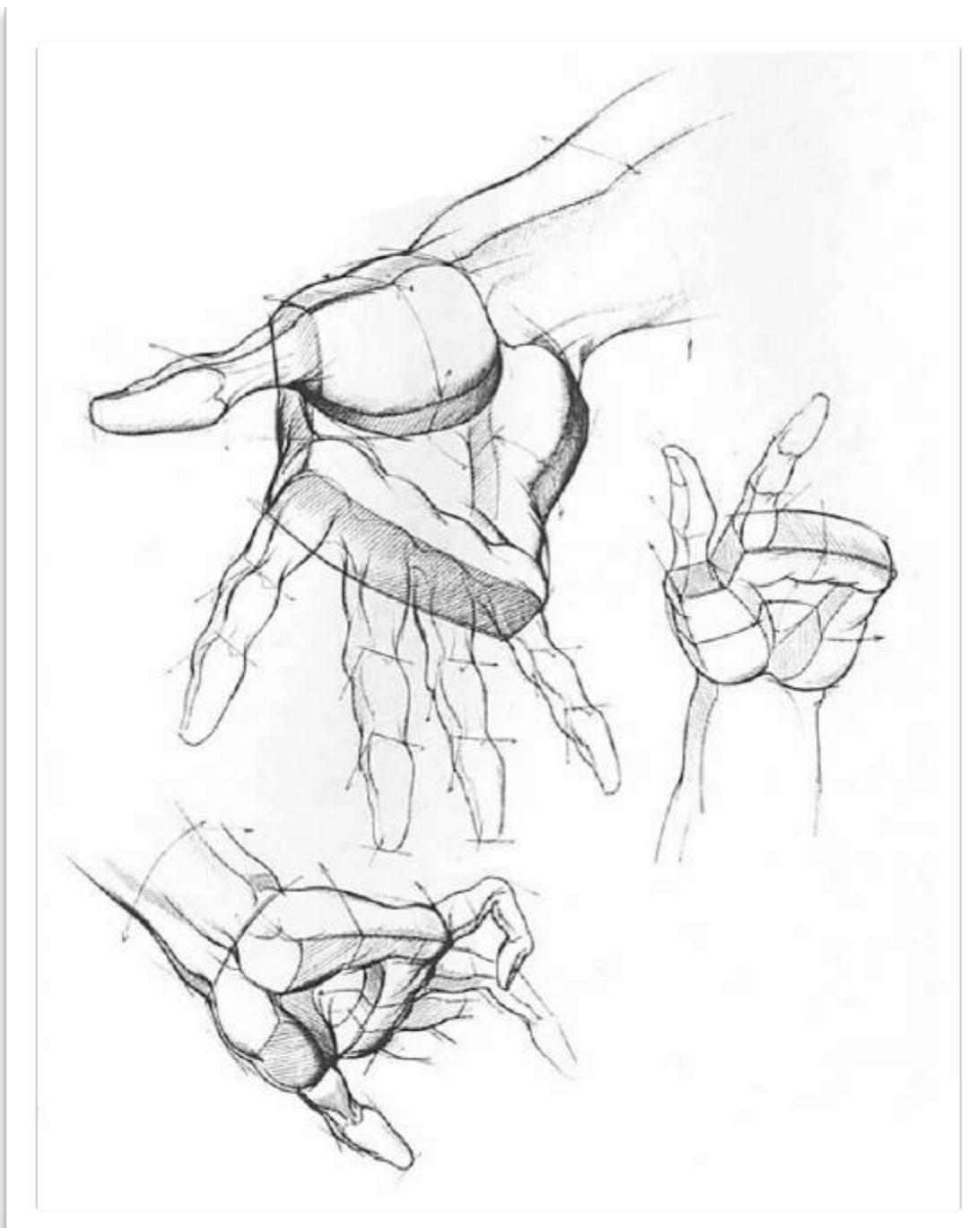
Depois **aplique** o conceito visto até agora:

Círculo para as **articulações** e linhas retas para os ossos.



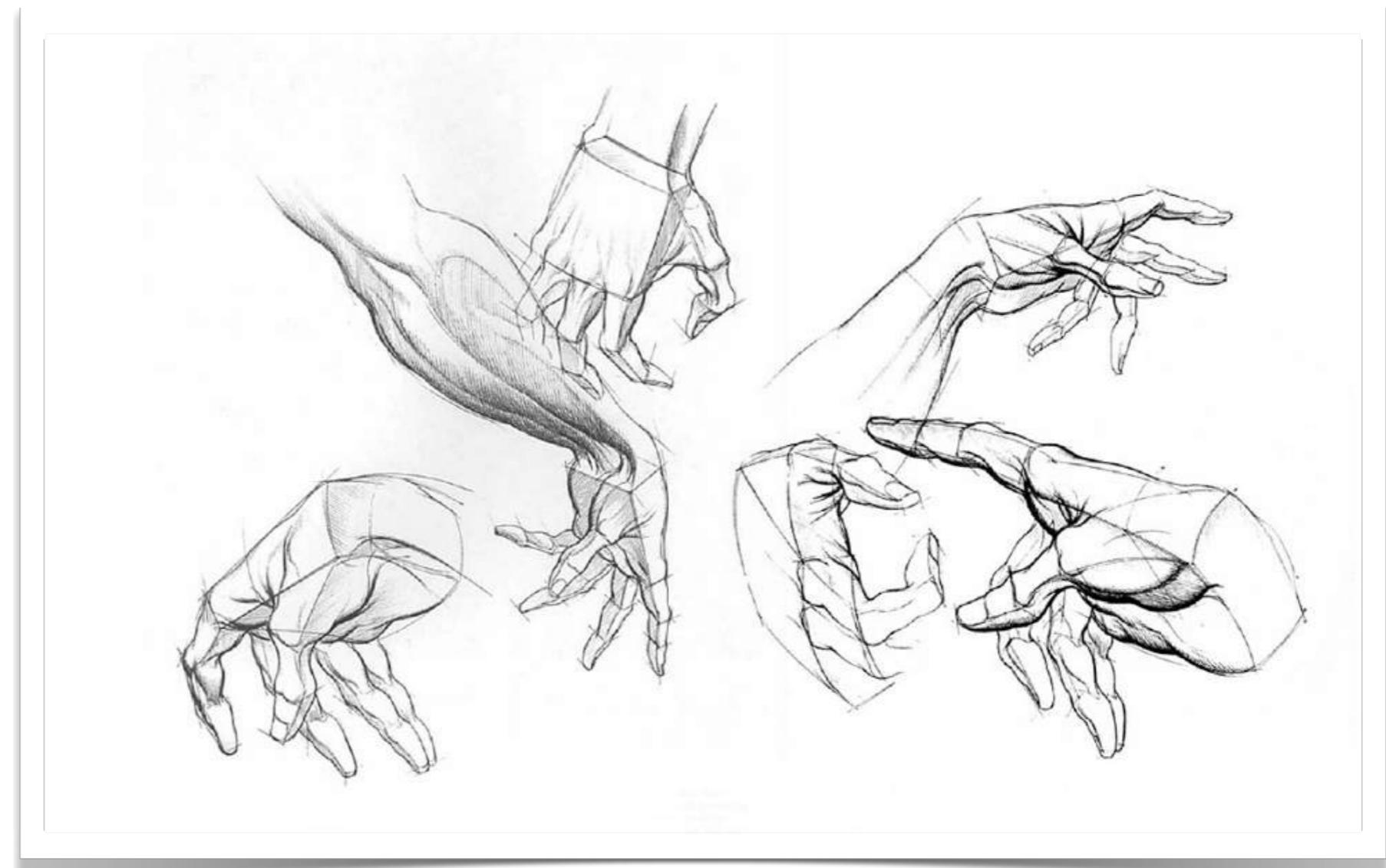
Construção

Para a mão em **movimento**, é interessante manter essas formas geométricas no esboço. A técnica da **blocagem** funciona muito bem aqui



Exercício

Pratique o desenho da
MÃO em diferentes
posições, use **SUA**
PRÓPRIA MÃO como
referência



Fonte: Burne Hogart ©

Capítulo 16

Figura Humana Corpo

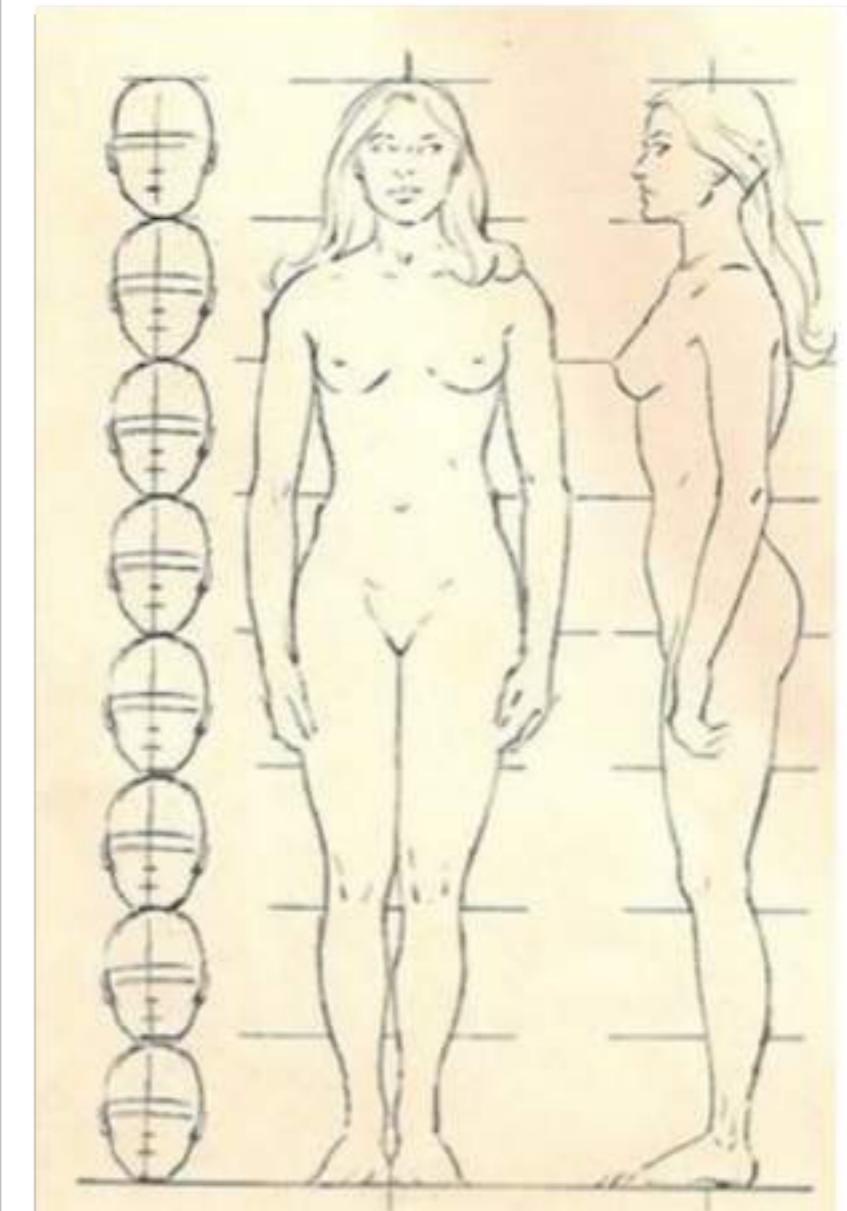
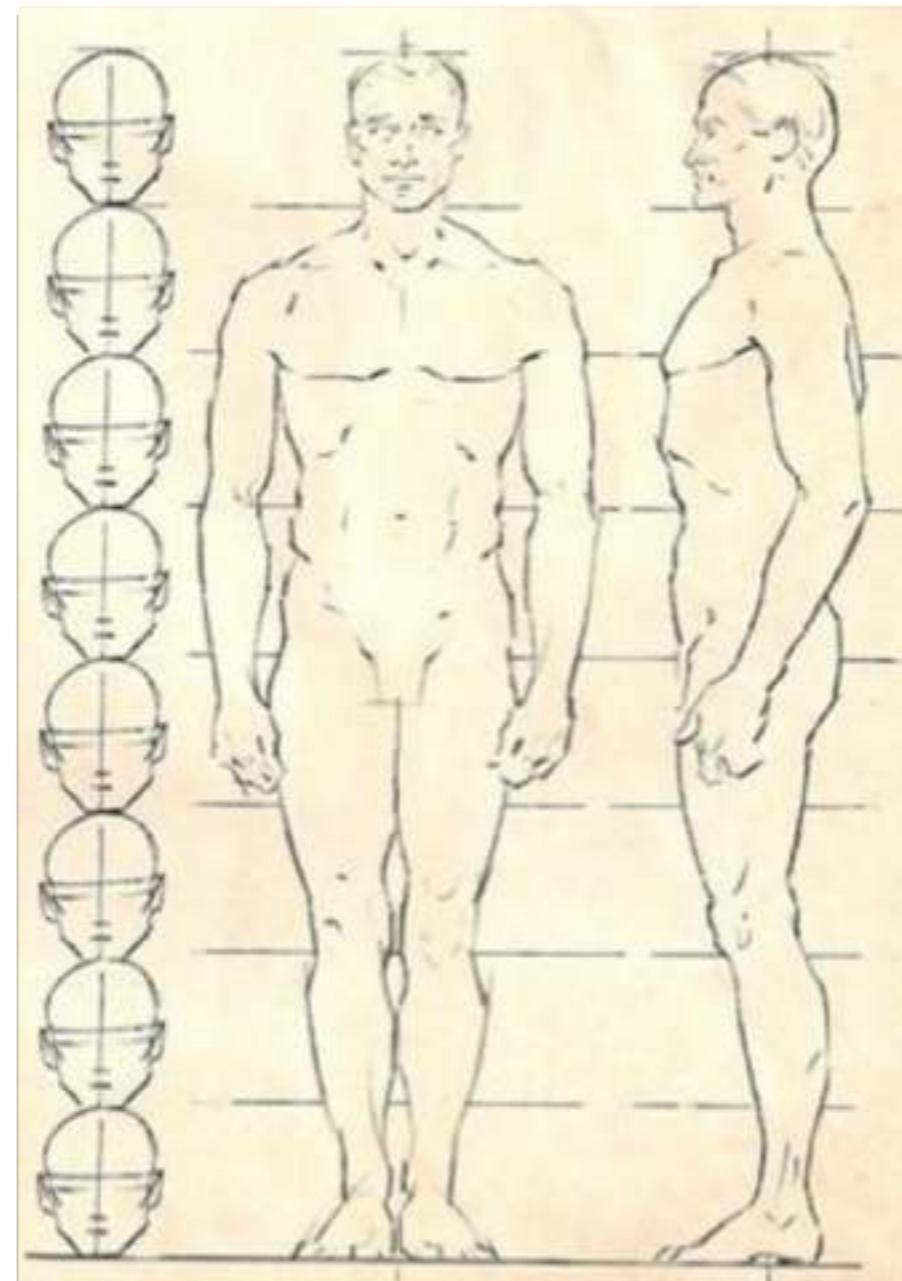
Por si só, o corpo humano já é uma **obra de arte**. Depois de estudar cada parte separadamente, é hora de uní-las para a **construção** do corpo.



Corpo

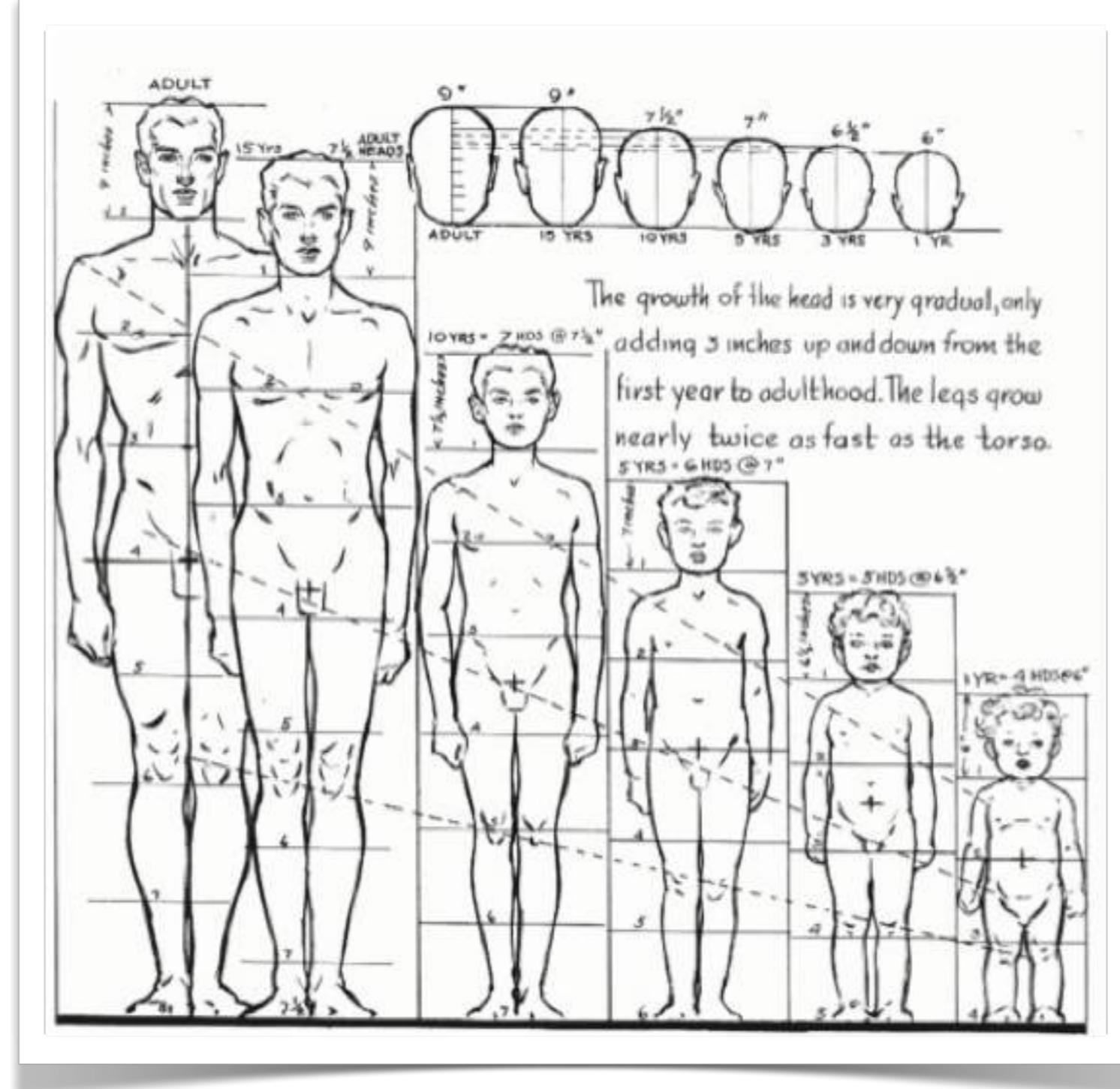
O desenho do corpo humano é medido pelo número de cabeças.

Geralmente uma pessoa adulta mede **8 cabeças**.



Corpo

O estudo dessas proporções é fundamental para a definição de tamanho e idade.



Corpo

Assim como no rosto, no **corpo masculino**, os traços são mais marcados e a **musculatura** mais definida.



Corpo

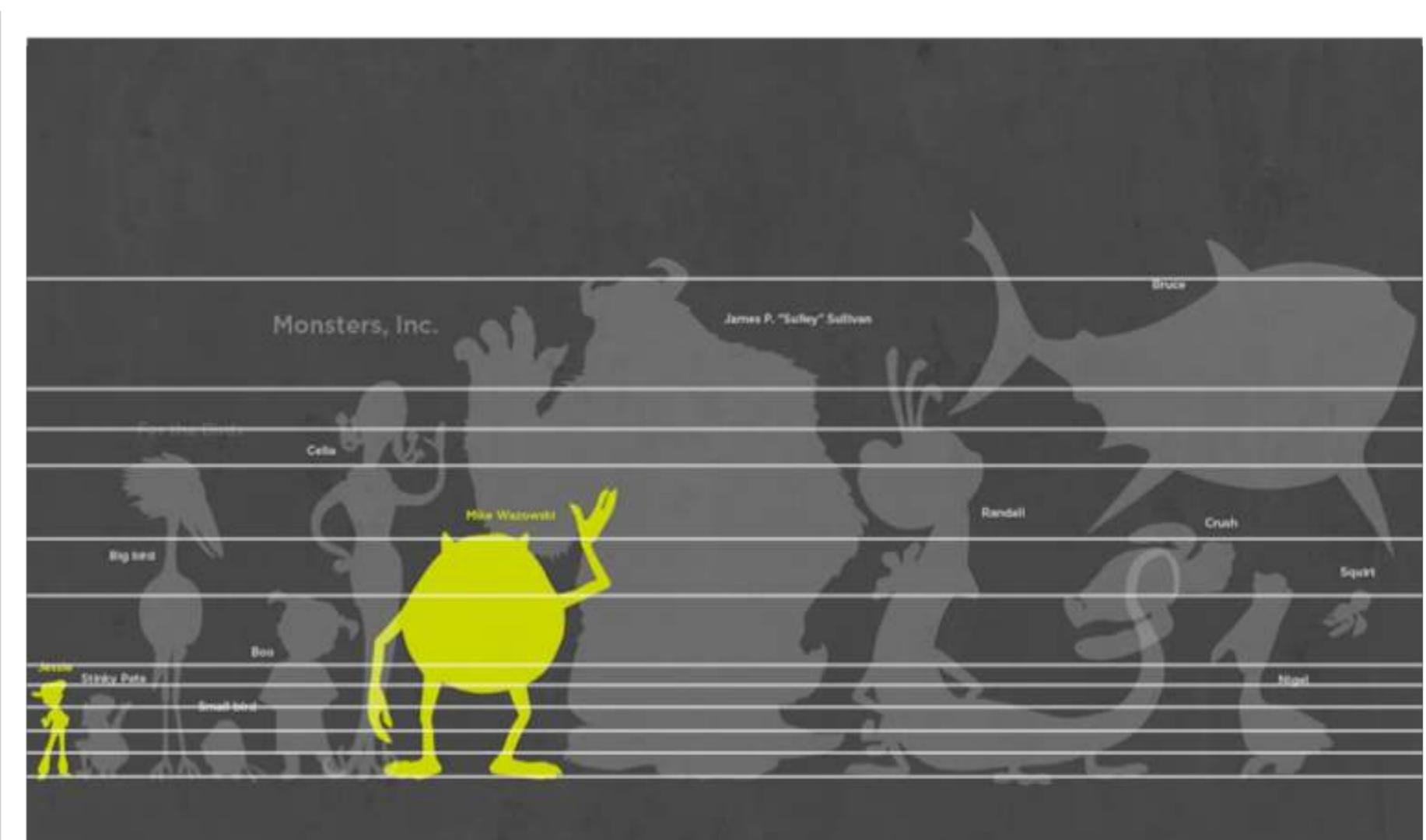
No Corpo Feminino

devemos usar curvas e transições bem **suaves** entre os membros e musculatura, deixando com aspecto mais **delicado**.



Corpo

Aplicando essa **regra**, conseguimos desenhar, além de pessoas reais, **personagens** cartoon, monstros e criaturas.



Fonte: Pixar ©

Exercício

Pratique o desenho do corpo de homens e mulheres de diferentes idades, **preste atenção** nas proporções para diferentes tamanhos.

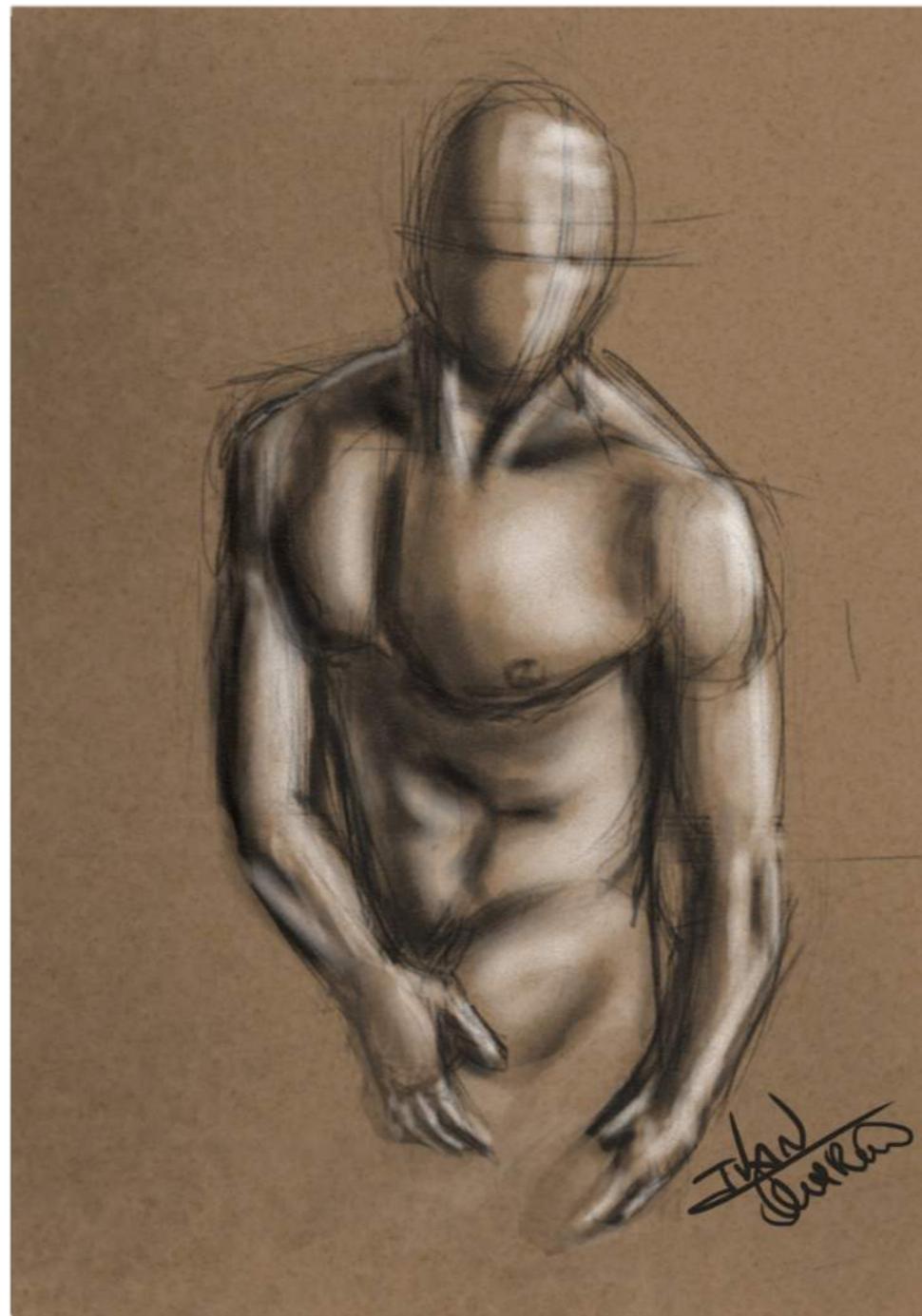
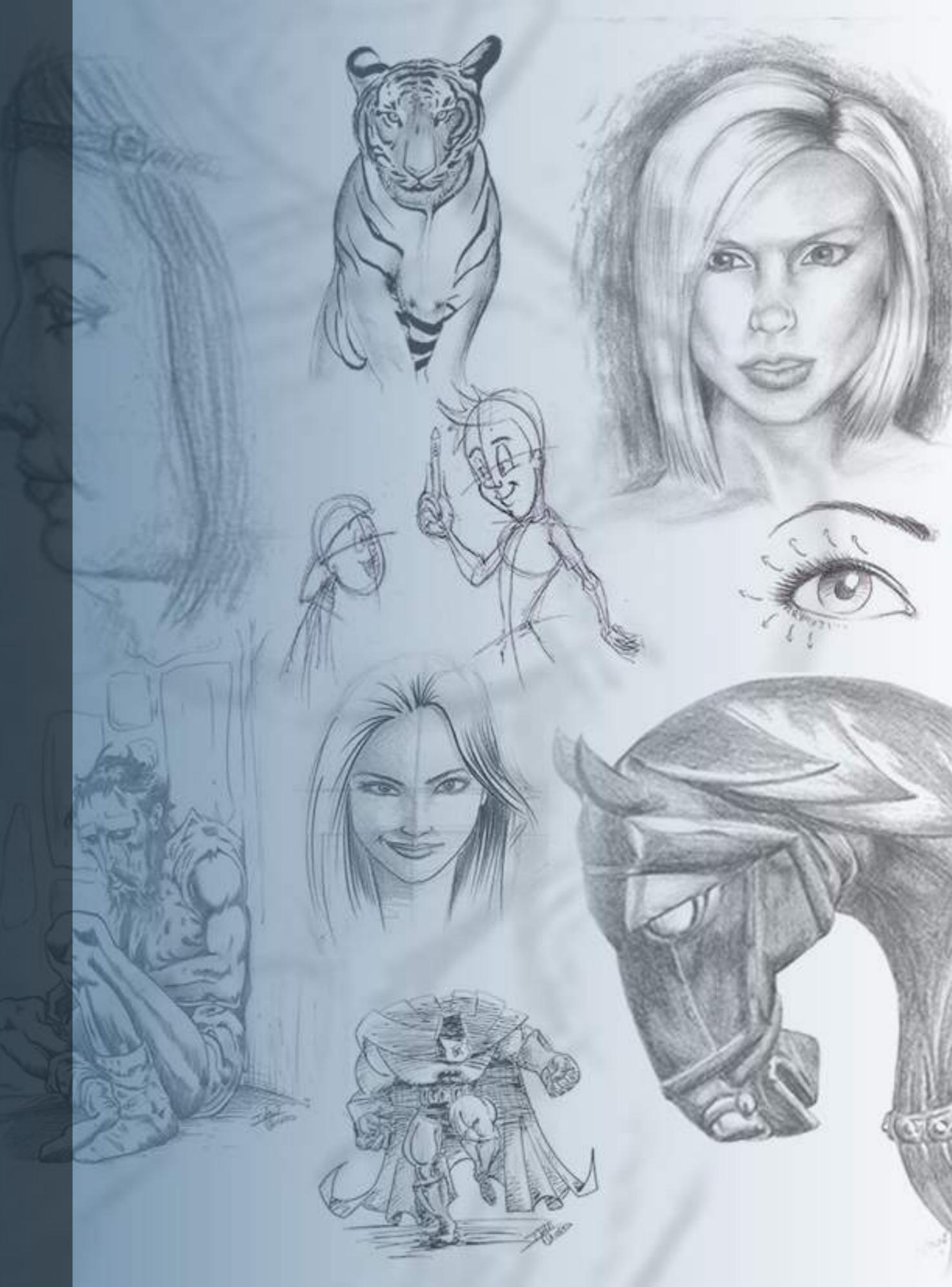


Figura Humana Movimento

De nada adianta desenharmos bem o corpo humano se não soubermos dar **movimento** a ele, chamamos essa técnica de **desenho gestual**



Corpo

“Movimentar” Significa
dar vida ao desenho,
tornando-o mais orgânico
e próximo da realidade.

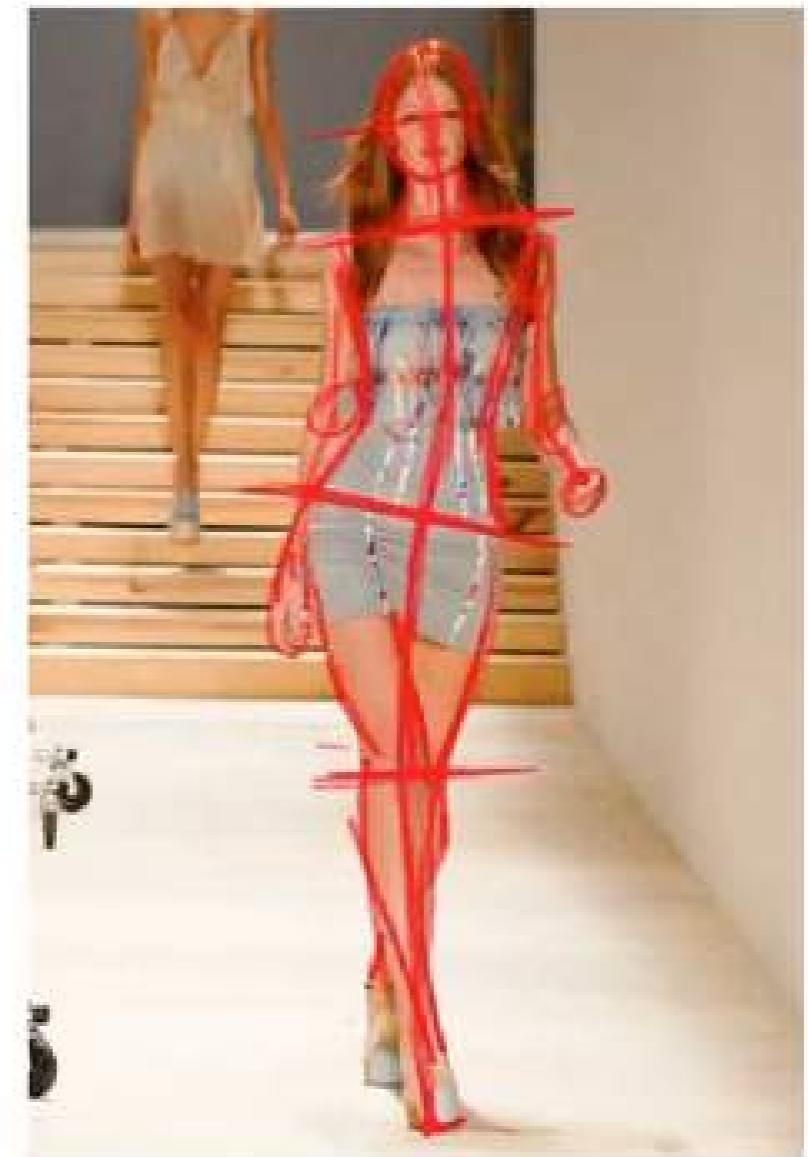


Fonte: Andrew Loomis ©

Corpo

Devemos prestar
atenção em todos os
detalhes de um corpo
em movimento.

Repare nos **eixos** dos
ombros e quadril, e na
linha de movimento da
coluna, são esses eixos
que dão **equilíbrio** e
naturalidade ao corpo.



Corpo

Quando levantamos o braço, por exemplo, todo o **corpo todo acompanha** esse movimento.

Faça um teste olhando no espelho e perceba como um simples movimento influencia no corpo todo.



Fonte: Andrew Loomis ©

Corpo

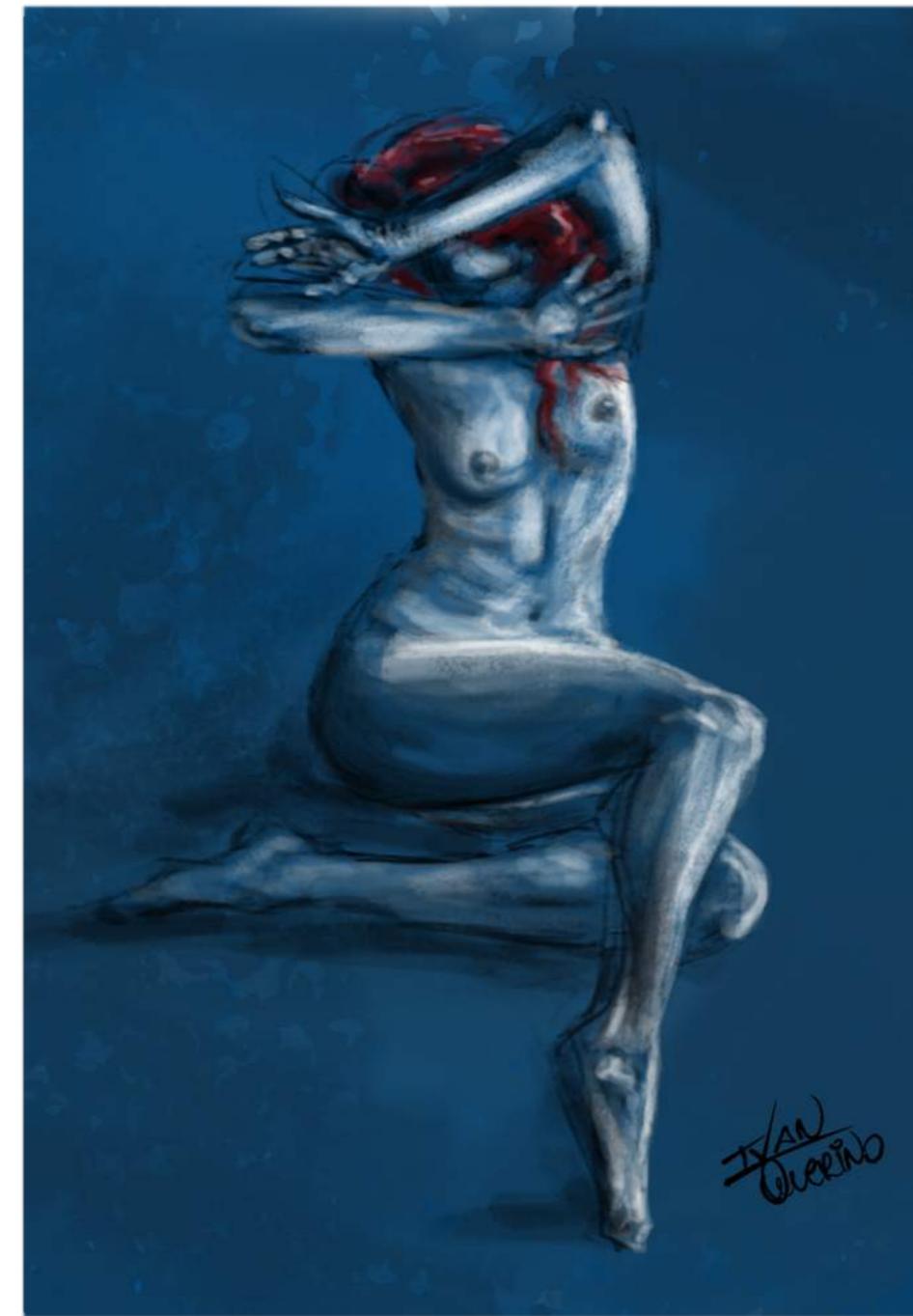
Estudar referências é,
com certeza, o melhor
exercício para **dominar** os
movimentos do corpo,
utilize fotos ou **bonecos**
de referência.



Exercício

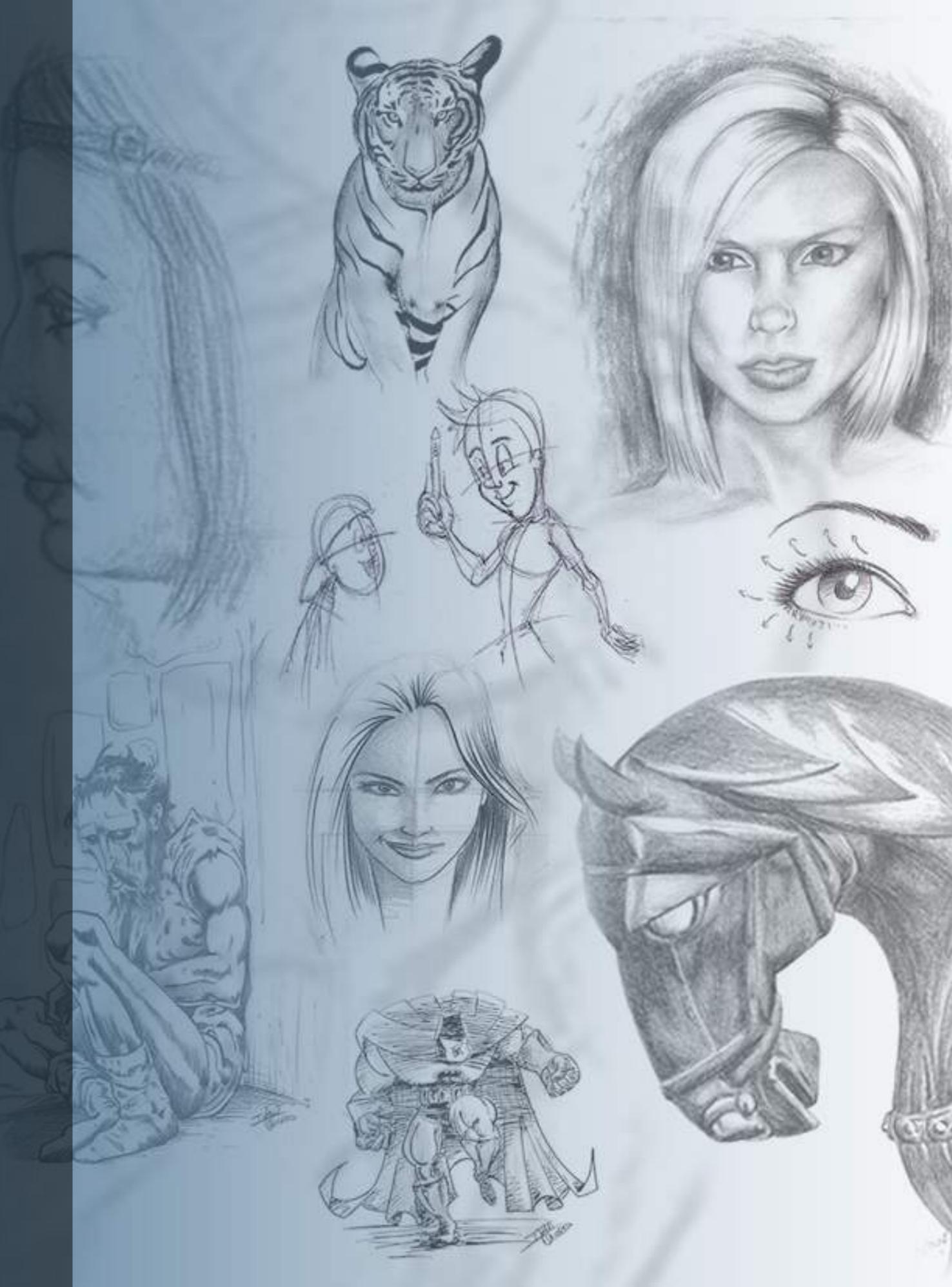
Pratique o desenho de pessoas fazendo **diversos** movimentos: Correndo, apontando para cima, levando um susto, caindo, praticando algum esporte, etc..

Use as mais diversas **referências** e preste muita atenção nos **eixos** da coluna, ombros e quadril.



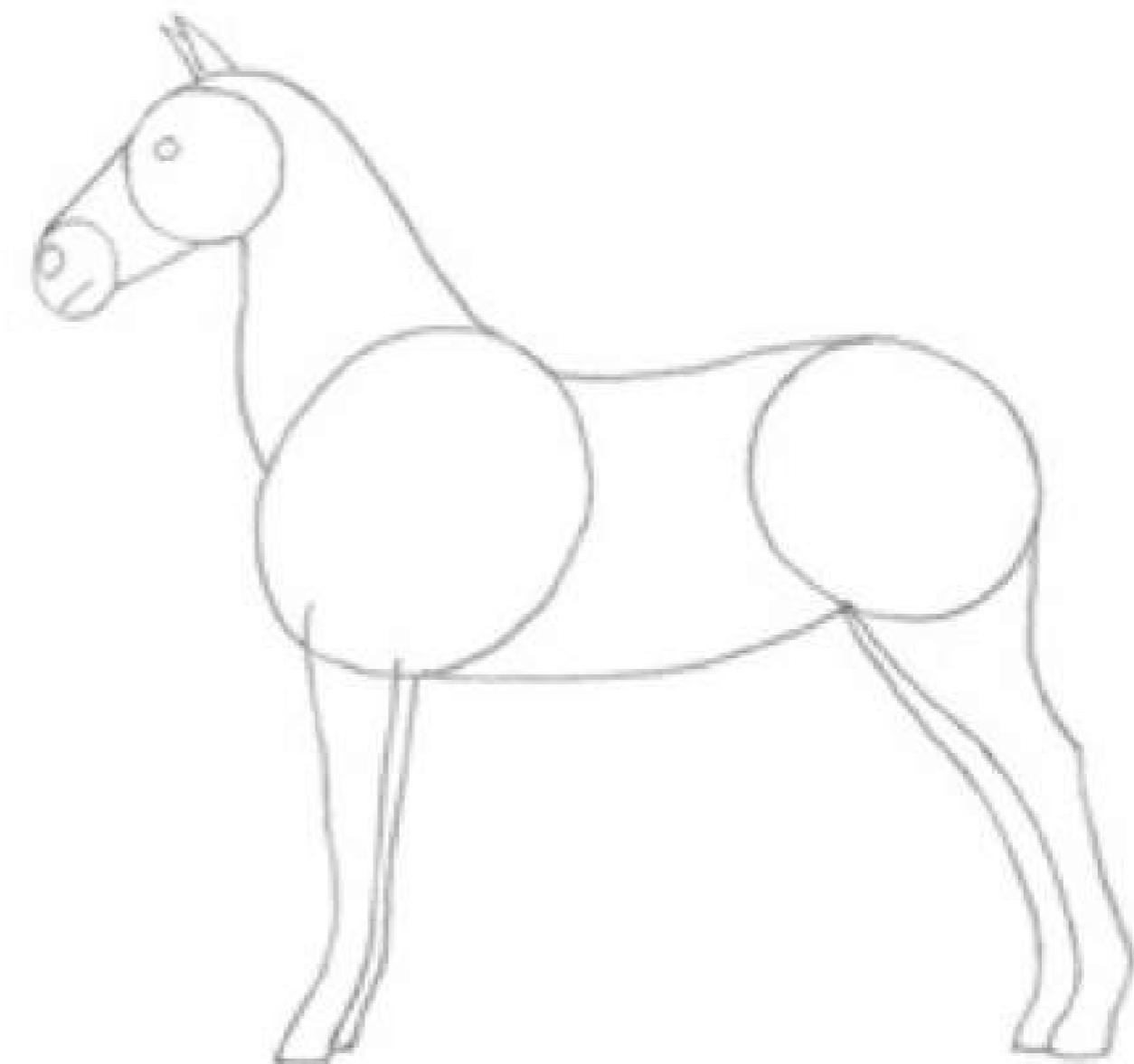
Desenho de Animais

Vamos aplicar os **conceitos** vistos até aqui para desenhar diferentes tipos de **animais**.



Animais

Perceba como fica mais fácil **esboçar** o corpo de um animal aplicando o conceito das **formas geométricas**.



Animais

É importantíssimo ter o domínio do traço e do peso da mão para aplicar a **textura** correta e reproduzir com perfeição penas e pelos, por exemplo.

O **conceito** é parecido com o desenho do cabelo.



Animais

Com a luz, sombra e textura, poderemos dar o aspecto de **camadas** sobrepostas, como acontece com as **escamas**.



Animais

O **conceito** é sempre o mesmo, não importa qual animal estivermos desenhando.

O importante é **identificarmos** as formas geométricas que compõem cada parte do animal.



Exercício

Baseado nos conceitos e
técnicas que aprendemos
até aqui, **desenhe**
diferentes espécies de
animais, com pelos,
penas, escamas, etc..



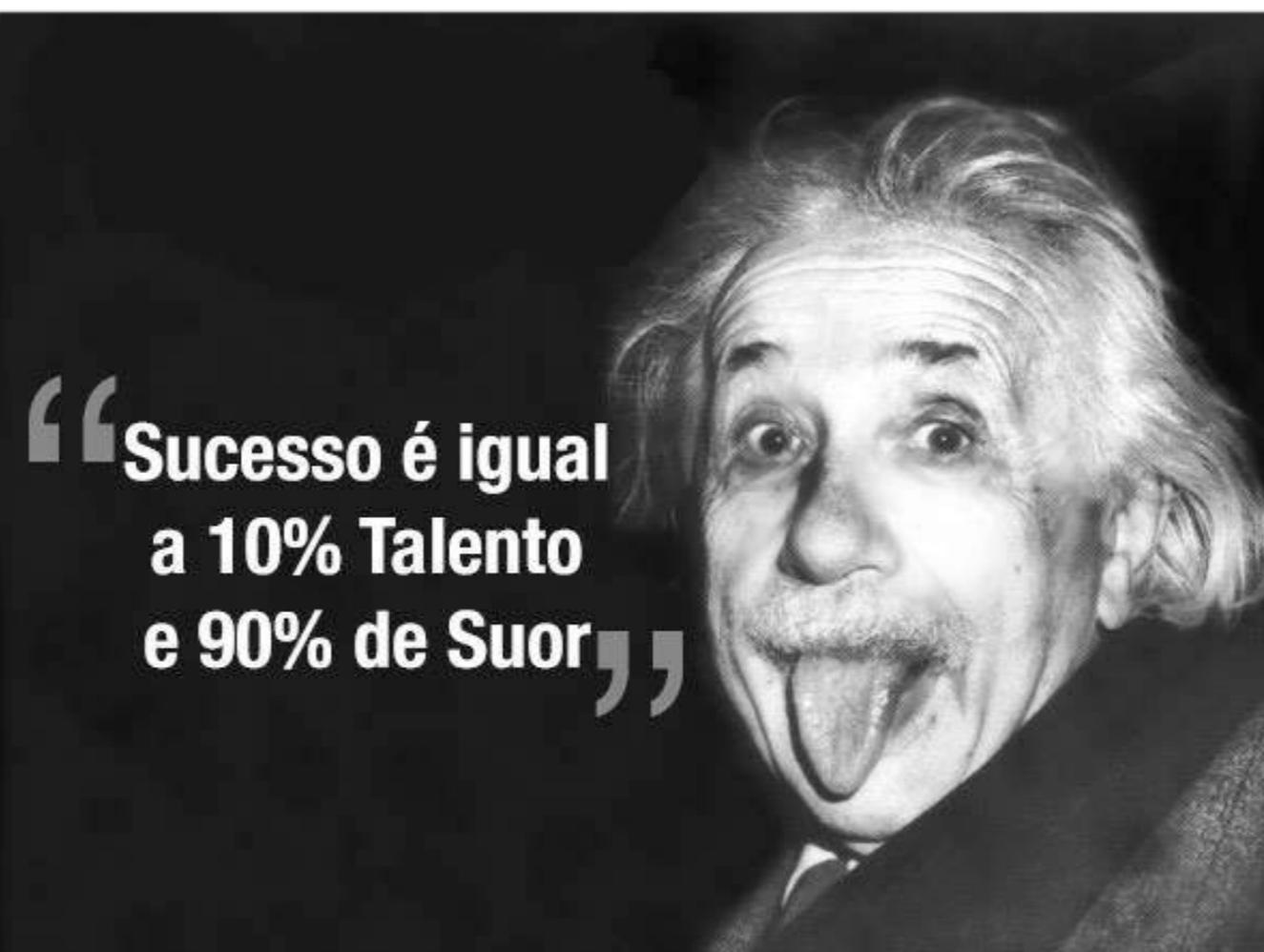
Dicas Finais

Algumas **dicas** e sacadas que podem fazer a diferença no seu **aprendizado**.



Dedicação

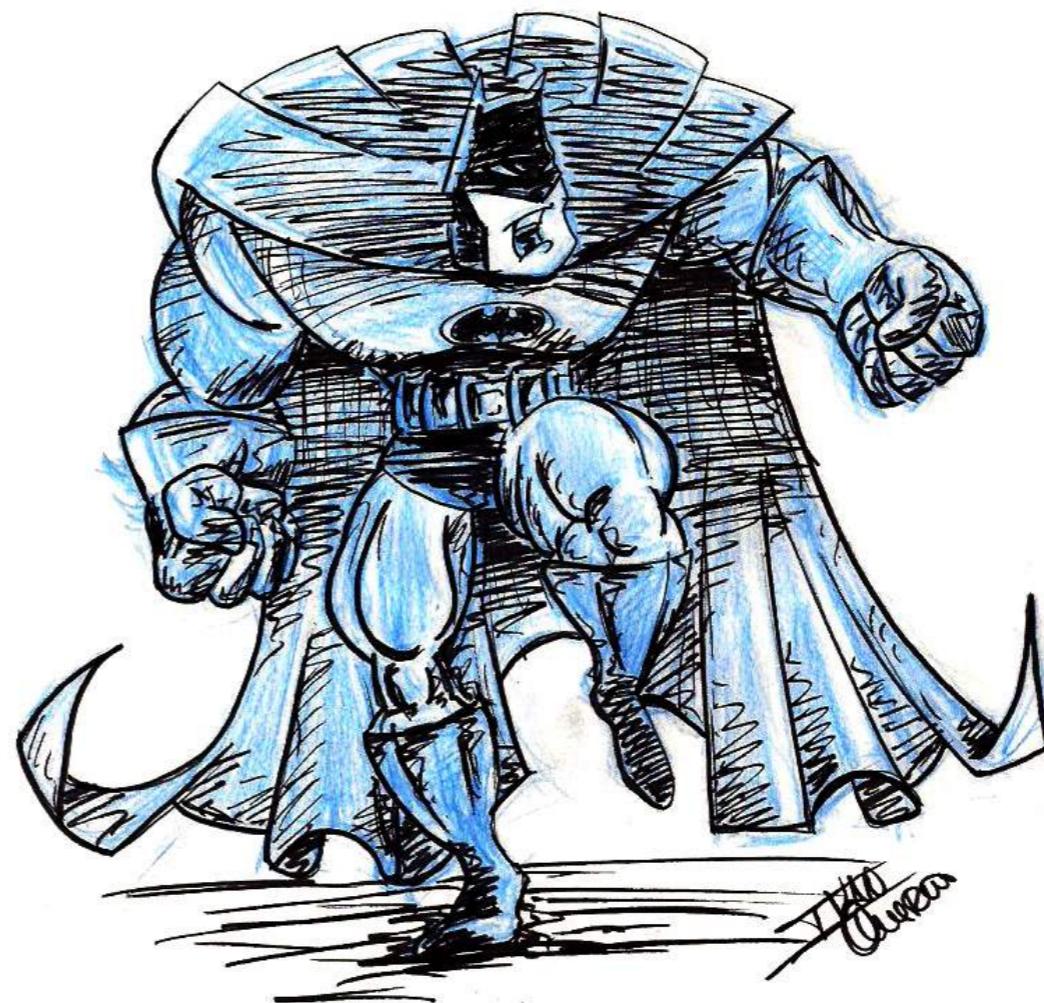
A perfeição vem através da **repetição**, pratique os exercícios várias vezes, pode ser cansativo, mas a **evolução** é visível e o resultado **vale a pena**



**“Sucesso é igual
a 10% Talento
e 90% de Suor”**

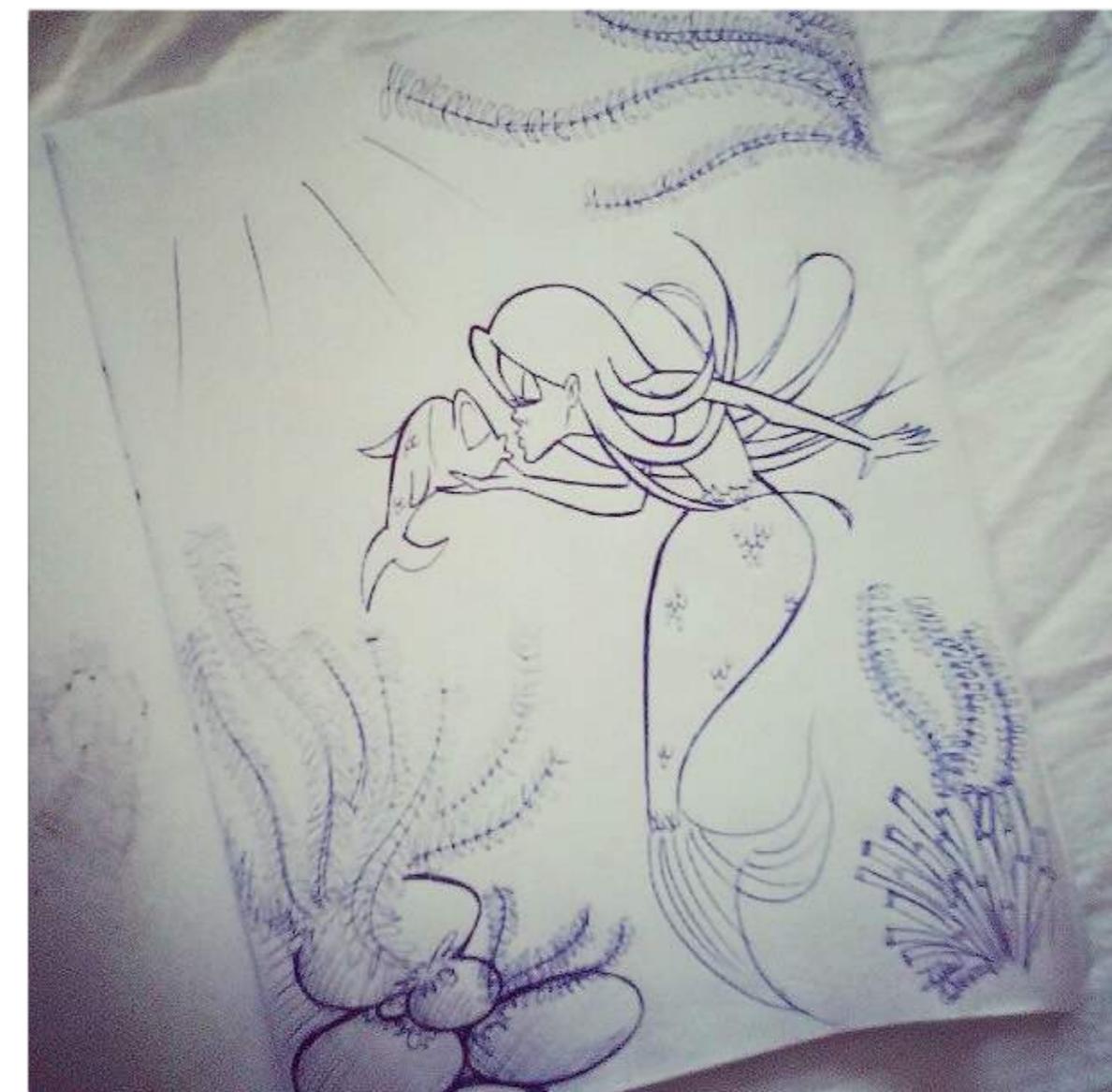
Tempo

Separe pelo menos
meia hora por dia para
praticar, desligue tudo o
que possa desviar sua
atenção e **concentre-se**
apenas no seu desenho.



Sketchbook

Tenha sempre um **Sketchbook** (caderno de desenho) por perto, isso vai eliminar a desculpa de não ter tempo para praticar.



Inspiração

Ninguém cria nada sem inspiração. **Respire desenho**, assista animação, colecione histórias em quadrinhos, leia muito e busque referências de artistas consagrados.



Portfolio

Utilize todas as maneiras possíveis para **mostrar seu trabalho**, seja nas redes sociais, no seu caderno ou pasta, mostre seu trabalho e **ouça com atenção** todas as opiniões, sejam elas de profissionais da área ou não, a resposta do público vai te guiar para o melhor caminho.



QUE TAL TER ACESSO AO CURSO COMPLETO COM 18 VIDEO AULAS E AINDA GANHAR MAIS 5 BÔNUS?



Ivan Querino

Fundador da ADS - Animart Digital School, e do blog eudesenho.com, ilustrador e animador com experiência internacional, professor e palestrante.

Site Oficial: ivanquerino.net

Blog: eudesenho.com

#1 - Curso Online de Tratamento de Imagens

#2 - Aula Especial de Desenho de Retratos Realistas

#3 - Acesso à pasta pessoal de referências do professor

#4 - Acesso ao grupo restrito da ADS no Facebook

#5 - Ebook - Poses do Corpo - Referências de poses para estudo.



SIM! Quero Acessar!