

Curso de desenho Online

Aulas Grátis
para download!

Iniciante - Aula 01

Introdução



ESSA É A SUA
OPORTUNIDADE DE
APRENDER A DESENHAR EM
CASA, A PARTIR DE AULAS
VISUALIZADAS AÍ MESMO
DO SEU COMPUTADOR!

BONS ESTUDOS
DESENHISTA!

O objetivo desta primeira aula é passar a você iniciante alguns esclarecimentos sobre a arte de desenhar, prepará-lo para iniciar nas próximas aulas e mostrar uma parte das muitas dicas que virão.

(Mateus Machado)

INTRODUÇÃO

Talvez você não acredite, mas posso dizer-lhe com toda convicção que o mais difícil não é desenhar, e sim ver. O desenhista vê o mundo de uma forma extremamente diferenciada das demais pessoas, ele compacta e guarda estas informações visuais na mente através de uma metodologia específica, para posteriormente reproduzi-la sobre um plano; portanto, se você quer aprender a desenhar, deve aprender ver, e para despertar este potencial você deverá estimular o hemisfério direito do cérebro, lugar onde estão as suas capacidades, criativa, intuitiva, imaginativa e inventiva.

Quando começamos a acessar a modalidade direita do cérebro, entramos num estado diferente e prazeroso, passamos a perceber o mundo por outro ponto de vista, associando uma série de outros objetos e figuras geométricas. Temos novas ideias, intuimos novos métodos e despertamos cada vez mais a nossa criatividade. Isso é superinteressante, pois com o tempo, passamos a ver que tudo está interconectado.

Começando a despertar este potencial, pode ter certeza que soluções criativas irão aparecer para que você possa resolver não só dificuldades ao desenhar como outros problemas da sua vida; terá ainda um crescimento cada vez maior de seu cabedal, permitindo que você atue em diversas áreas que envolvam o desenho, o meio que poderá ser a chave para muitos outros objetivos seus.

Foi pensando nesta grande metodologia que surgiu a ideia de montar o curso de desenho do site [desenhoonline.com](http://www.desenhoonline.com), reunindo assim bons métodos de desenho que estimulam o hemisfério direito do cérebro, para que você chegue cada vez mais longe dentro desta incrível arte e ainda veja um pouco da beleza oculta do mundo que se obscurece a cada dia pela correria do nosso cotidiano.

Acredite cada vez mais em seu potencial, só assim você terá chance de se tornar um grande desenhista.

O DESENVOLVIMENTO DO DESENHISTA

1. QUEM PODE APRENDER A DESENHAR

Para alguns, desenhar é um talento nato, para outros uma habilidade que pode ser tanto nata quanto adquirida através de uma prática constante.

Mas, quem está certo?

O último. É possível aprender e aprimorar tanto quanto nascer com tal habilidade e aprimora-lá durante a vida; afinal, todos nós em geral somos dotados dos mesmos veículos físicos, energéticos, astrais e mentais. É claro que existem pessoas que são dotadas de uma habilidade nata, e não é à toa que elas apresentam toda uma desenvoltura para desenhar. De qualquer forma elas também precisam de um aprimoramento contínuo, para cada vez mais se tornarem melhores e não ficarem para trás.

Muitas das vezes o que nos atrapalha são nossas “travas internas”, negamos a nós mesmos a chance de aprender. Isso é um entrave muito grave. Em certos momentos isto vai sendo alimentado de más experiências que promovemos, fruto de um estudo sem direção e ineficiente ou ainda por motivos fúteis. É possível que qualquer pessoa consiga desenhar, o requisito principal é saber querer, é vontade pura; e à medida que isto ficar claro para você, naturalmente irá se dedicar. É principalmente uma questão de interesse.

A nossa consciência se manifesta conforme os nossos interesses. Assim, as atividades que mais despertam nosso interesse são as que mais temos chance de ser eficientes. Se você faz um curso ou atividade só por que seus pais querem que você faça, muitas das vezes terá poucas chances de ser bem sucedido.

2. A EVOLUÇÃO

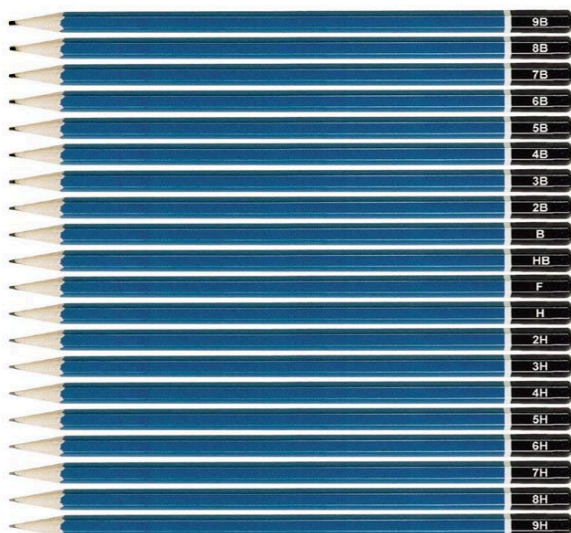
Existem três habilidades do processo de evolução do desenhista que sempre necessitarão de aprimoramento, são elas: saber ver, saber reproduzir e saber ilustrar. Saber ver e reproduzir geralmente são uma das primeiras habilidades que os desenhistas desenvolvem e promovem em paralelo; porém nem sempre no mesmo nível, já que alguns vêem melhor do que reproduzem e vice versa. Naturalmente todo mundo desenha alguma coisa, mas saber ilustrar depende muito de uma observação constante e consciente e se expressa na medida em que as duas primeiras habilidades citadas anteriormente estiverem evoluídas. Ilustrar é um processo mais complexo, que envolve mais atenção, imaginação, memória e discernimento. Neste momento é preciso estar atento as informações relacionadas não só ao que você irá desenhar quanto aos conhecimentos teóricos do desenho. Quanto mais conhecimento do desenho e consciencia do processo, melhores resultados voce terá.

OS MATERIAIS

Existe hoje uma incrível variedade de materiais de desenho disponíveis no mercado, é claro que se deve ter certo requinte na hora de comprá-los; pois o resultado final depende em boa parte deles. Só tome cuidado para não se prender tanto na escolha dos materiais. Vamos agora falar um pouco do material básico de desenho.

Obs.: Veja na última página a lista do material básico para você comprar e iniciar os seus estudos.

O LÁPIS – Em geral é o material mais básico de desenho. Podemos encontrar além do lápis de grafite comum, o lápis de cor, o crayon, o de grafite próprio para desenho, etc. Os próprios para desenho possuem níveis de dureza e totalizam 20 tipos de lápis diferentes, veja:



Gradação mais mole. Indicada para sombreamentos. O tom de cinza se acentua conforme se aumenta a escala. São eles: **B, 2B, 3B, 4B, 5B, 6B, 7B, 8B e 9B.**

Gradação intermediária. É semelhante ao lápis comum nº2 utilizado para escrever, são indicados para esboços e escrita. São eles: **HB e F.**

Gradação mais dura. Produz traços mais finos e precisos, indicada para trabalhos detalhados e minuciosos. São eles: **H, 2H, 3H, 4H, 5H, 6H, 7H, 8H e 9H.**

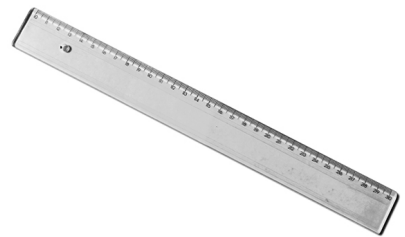


A BORRACHA – É geralmente utilizada para apagar traços do lápis. O que pouco se sabe é que com ela você pode criar efeitos muito precisos de sombreamento; técnica muito utilizada no realismo de desenhos realistas, chegando-se a tornar mais eficaz que os tradicionais métodos. Nas próximas aulas você verá quais os tipos de borrachas são mais adequadas para estes efeitos e uso comum.



O PAPEL - Existe no mercado uma infinidade de modelos e marcas. A escolha depende do efeito e da qualidade que você deseja aplicar. O que variam entre eles são a gramatura, a textura, a composição, a cor e o tamanho.

A RÉGUA - Existem mais modelos além da régua comum; temos a curva francesa, a régua flexível, transferidores, régua "T", etc. De uma forma geral eu recomendo que você adquira réguas transparentes de acrílico, elas possibilitam que você veja os traços sob a régua.



O ESTILETE - Excelente ferramenta para apontar o lápis, se você souber utilizá-lo terá um aproveitamento bem superior ao apontador. No caso de crianças é recomendado o uso de apontador comum ou o de mesa.

OS LÁPIS DE COR - É o material de desenho mais básico para colorir. A marca deles influencia bastante na qualidade final dos seus desenhos.



ESTILOS DE DESENHO

Dentre os estilos de desenho temos: o desenho realista, a caricatura, o mangá, o cartum, entre muitos outros. Existem diversas áreas que envolvem o desenho, e você poderá trabalhar como: retratista, designer gráfico, cartunista, mangaká, caricaturista, desenhista de histórias em quadrinhos, etc. Há muitas áreas que envolvem o desenho, mas mesmo que você escolha um destes estilos, será interessante saber um pouco de cada, já que cada um deles fornecerá diferentes elementos e promoverá experiências fantásticas e diferenciadas; seja do mais simples até o mais complexo.

Veja a seguir alguns estilos de desenho...

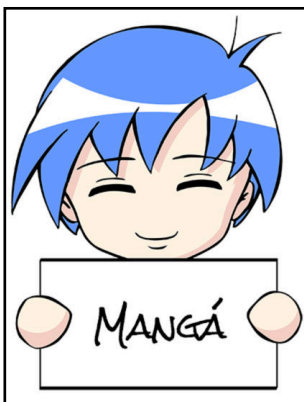
DESENHO REALISTA



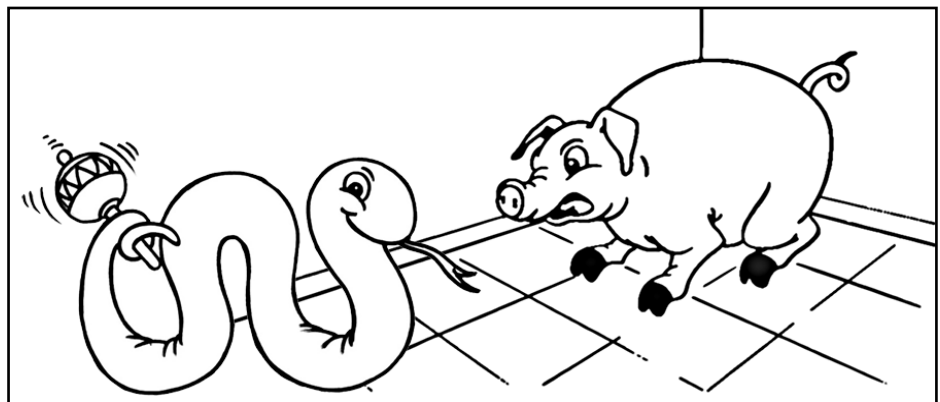
CARICATURA



MANGÁ



CARTUM



COMO O DESENHISTA VÊ O MUNDO

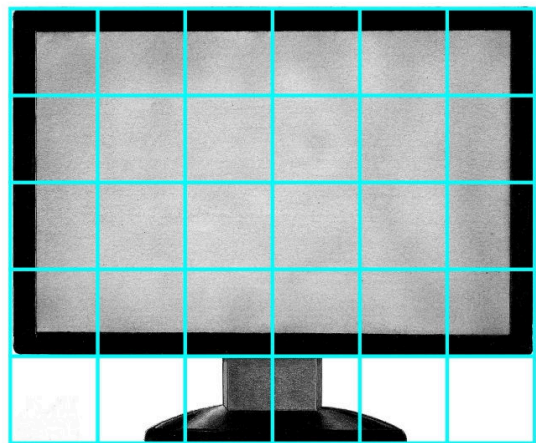
1. SINTETIZANDO INFORMAÇÕES

É indispensável a qualquer desenhista iniciante ou profissional, procurar sintetizar as informações que eles veem ao desenhar. Esta busca é natural entre eles; mas, a diferença entre ambos está na forma e na eficiência de suas sínteses. Vamos ver adiante alguns dos bons métodos de realizar esta síntese.

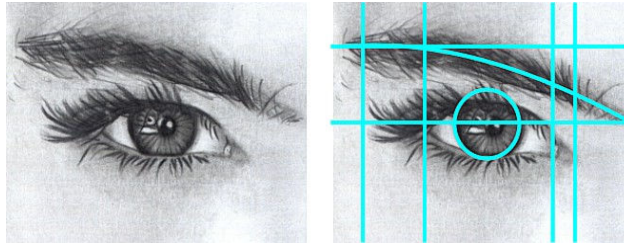
Por trás de toda imagem ou objeto, sejam eles bidimensionais quanto tridimensionais, escondem-se infinitas figuras geométricas. Quando procuramos visualizar figuras geométricas que conhecemos dentro das imagens que estamos vendo, melhor será a leitura da imagem e maior a fidelidade do que iremos desenhar; pois, assim teremos maiores chances de mantermos as mesmas proporções de tamanho e referência. As figuras geométricas são excelentes para isto, já que elas são os modelos mais simples que conhecemos bem; portanto, quando se busca enxergar uma figura geométrica conhecida dentro de um objeto ou desenho pronto, você resume bastante informações, ficando bem mais fácil de se orientar, memorizar e desenhar. É claro que esta forma de visualização **não é feita** só com os olhos físicos, mas com a própria imaginação, ela deverá sobrepor os traços que a sua visão física está vendo. Para chegar a esta condição você aprenderá nas próximas aulas a realizar muitos exercícios de imaginação. É indispensável um método como este, pois desta forma a memória não só reterá os detalhes com mais eficiência como também na hora de desenhar você terá uma incrível orientação.

Veja um exemplo de como seria esta forma de visualização:

No desenho a baixo foi utilizada uma figura geométrica simples bidimensional (o quadrado), em torno do desenho de um monitor. O quadrado é uma figura que conhecemos há muito tempo, e sabemos que ele deverá ter sempre a largura igual à altura. Quando associamos o quadrado ao monitor de computador ficou mais fácil sintetizar a forma geral deste monitor, aumentando assim as chances de mantermos as proporções e distâncias dos detalhes da figura em nossa memória. Procedendo desta forma, você saberá que ao desenhar este monitor, os detalhes internos não deverão exceder a área do quadrado maior que contorna o monitor. É bom lembrar também que o quadrado, as linhas verticais e horizontais sobre a figura devem apenas ser **imaginados** sobre o desenho original e em seguida sobre a superfície aonde você vai reproduzi-lo, pois eles servirão apenas para você se orientar.

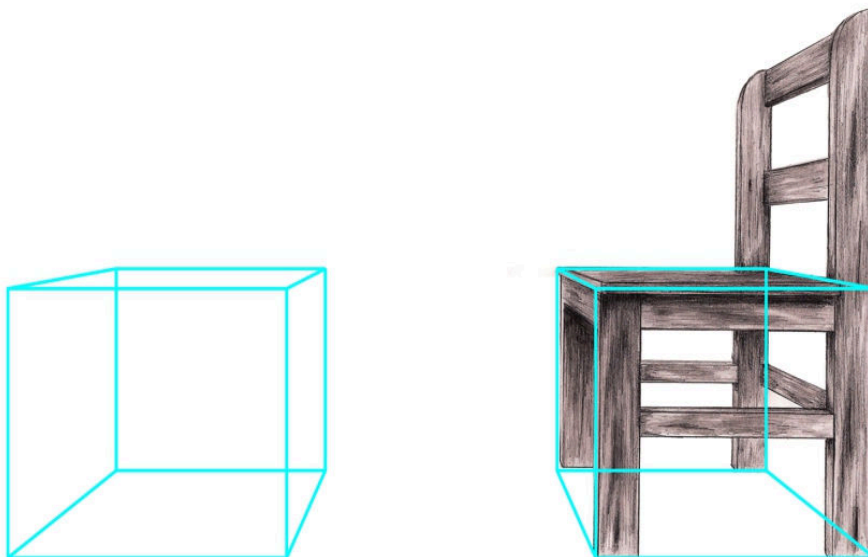


A cada novo detalhe desenhado você deverá se perguntar que elementos estão alinhados com quais. É neste momento que você irá utilizar estas linhas imaginárias.



Você poderá utilizar também, linhas curvas e formas geométricas diversas, como círculos, trapézios, retângulos, entre outros. Com estas figuras e formas diversificadas você saberá onde se posicionam cada trecho que compõe a figura.

Para um exemplo mais complexo iremos utilizar um sólido tridimensional bem conhecido, o cubo. Veja abaixo:



Neste outro exemplo a figura visualizada é um cubo, podemos ver que a parte inferior da cadeira encaixa-se perfeitamente dentro da forma de um cubo. Esta é uma forma de sintetizar informações com figuras tridimensionais, mas antes é necessário um conhecimento prévio de *perspectiva*. Para isto você deverá se aprofundar nos próximos exercícios do curso, aonde teremos inúmeras dicas de perspectiva, não só para resumir informações, mas para também saber como se comportam os objetos em perspectiva.

Isto é só o começo; mas, imagina quantas figuras bidimensionais e quantos sólidos tridimensionais que poderiam ser visualizados dentro dos objetos?

Isto é apenas uma pequena mostra de uma série de métodos para você não só desenhar a partir de modelos como também desenhar à mão livre; aprendendo muitos métodos e técnicas referentes a esta forma de visualização, como: linhas

de expressão, exercícios com práticas do centro, exercícios de imaginação, como encontrar várias figuras ocultas bidimensionais e sólidos tridimensionais nas figuras, visualização de contornos, ilusões de ótica, desenhos de observação, etc.

O mais fantástico nisso tudo é que com estes exercícios você poderá estudar desenho, em qualquer lugar, até andando pela rua.

2. AS ILUSÕES

Aprendemos desde os primeiros anos escolares que a visão é um dos cinco sentidos e que cada um deles nos põe em contato com o mundo físico, seja pelo tato, paladar, olfato, audição e visão. Cada pessoa tem um nível de percepções sobre estes sentidos; mas, por uma falta de consciência não entendemos bem estas mensagens dos sentidos, muitas destas informações não são bem compreendidas e é o que nos falta desenvolver e aprimorar. Saber ver depende de aprimorarmos as nossas percepções; de uma forma geral, é ver o que está além do que aparenta ser, isso nos tornam cada vez mais conscientes do mundo em que vivemos.

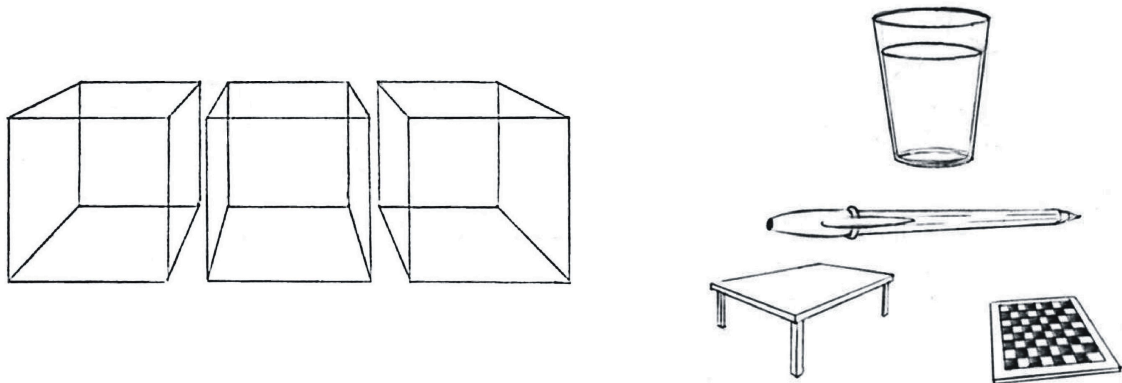
Para compreender melhor, podemos citar uma ilusão provocada pela visão. Através dela, temos noções de profundidade, dimensão e distância dos objetos, e, quando realmente entendemos e compreendemos que existe esta ilusão, conseguimos de fato retratá-la bem no desenho, porque conseguimos “tirar os primeiros véus” que a encobre. Esta forma de ilustrar o que a visão capta dos objetos tridimensionais num plano bidimensional se chama *perspectiva*.

Existe hoje uma série de softwares de modelagem tridimensional que utilizam esta forma de representação em perspectiva; varia entre softwares para desenho técnico como o AUTOCAD até softwares mais complexos de modelagem 3D como o 3DMAX STUDIO, o BLENDER, etc. Estes últimos foram desenvolvidos para criar ilustrações, animações e jogos eletrônicos.



Retornemos a perspectiva do desenho.

Nossas mãos têm exatamente o mesmo tamanho, mas se colocarmos uma delas próximo ao nosso nariz e a outra a uns 30 cm, notaremos que a segunda mencionada aparenta ser menor do que a primeira. Através desta redução que sabemos o quando um objeto está distante de outro. É a nossa visão quem cria esta ilusão e é nosso cérebro que entende e nos traduz esta informação.



Quando um desenhista entende bem como se dão algumas destas ilusões, ele adquire um domínio excepcional, a ponto de inseri-las artificialmente em suas obras artísticas, com a finalidade de iludir as pessoas que as observam. Veja o exemplo a seguir:









O artista utilizou um recurso de perspectiva e escondeu uma imagem nesta pintura (ao mesmo tempo subliminar), aparentemente parece ser uma mancha. Se você for persistente e inteligente terá grandes chances de desvendar o que está escondido nesta imagem. É uma coisa que geralmente as pessoas não gostam de ver.

Quer uma dica?

Pare por um tempo de ver o mundo como o de costume e veja-o de ângulos diferentes. Queira sair da “Matrix”.

MATERIAL INICIAL

-  **Lápis de desenho: 2H, HB, 2B e 6B;**
 -  **1 Régua transparente de 30 cm;**
 -  **1 Borracha branca (de preferência mole);**
 -  **1 Estilete ou apontador;**
 -  **100 folhas sulfite no tamanho A4;**
 -  **1 Caixa com 12 lápis de cor.**
-

Não perca as próximas aulas!