

E-BOOK

NA PONTA DO LÁPIS



CURSO COMPLETO DE
ILUSTRAÇÃO

J. Lima
studio

jlimastudio.com

MINISTÉRIO DA CULTURA
Fundação BIBLIOTECA
NACIONAL

Número de ISBN
978-85-910035-2-5
97885910035275

Dados da Obra:
Título: NA PONTA DO LÁPIS
Ordem do Volume: 1
Assunto: ARTES Idiomas da
obra: PORTUGUES No de
páginas: 120
Edição: 6º
Ano / 2018
Local: Jandaia do Sul - PR

Tiragem: versão digital

© J. Lima Studio
www.jlimastudio.com

• Criação e desenhos:

Marcio José de Lima (autor)
jlima.arte@gmail.com

• Revisão:

Dulci B. Lima (redação)
dulci.jlimastudio@gmail.com

Tiragem: versão digital



Método exclusivo da J. Lima Studio.
É expressamente proibida a reprodução de imagens ou
textos, total ou parcial desta obra. Paraná - 2018.
© 2018 - J. Lima Studio.

Agradeço primeiramente ao Grande Ilustrador da vida, obrigado Deus! E também a minha esposa Dulci, meus filhos Calebe e Núria, meus pais, meu irmão, meu amigo Walter Quintana, e a todos que me incentivaram até aqui. Sem a participação de vocês esse trabalho não seria possível.

Obrigado galera!

J. Lima ilustrador

Etapas deste curso (Sumário)

Materiais.....	05
01. A origem das histórias em quadrinhos.....	06
02. Cabeça humana (noções de anatomia).....	07
03. Construção do corpo (noções de anatomia).....	20
04. Do artístico para HQ.....	40
05. Balões de fala e letras.....	42
06. Roupas e acessórios.....	47
07. Cartuns.....	53
08. Caricaturas.....	59
09. Cenários.....	63
10. Noções de mangá.....	68
11. Narrativa.....	75
12. Símbolos nos quadrinhos.....	78
13. Sombreamento.....	79
14. Estampas e tatuagens.....	85
15. Cabelos.....	88
16. Ação e reação.....	92
17. Onomatopeias.....	96
18. Genética nos quadrinhos.....	99
19. Poderes nos quadrinhos.....	104
20. Desenhando personagens da Fábrica.....	108
Cursos online.....	119

Apresentação

Bem vindo(a) a Segunda Edição do nosso curso de desenho **Na ponta do lápis**. Este curso é baseado em minha experiência como ilustrador na Editora A Fábrica de Desenhos, e também nas mais diversas fontes de inspiração dos quadrinhos como MARVEL Comics e DC Comics.

Nosso objetivo é introduzi-lo no universo dos quadrinhos mostrando que aqui sua imaginação é o limite! Mas para colocar no papel é preciso bastante esforço e persistência de sua parte.

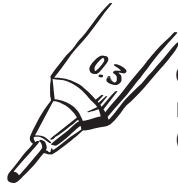
Não seguimos nenhum estilo específico de desenho, ou seja, não ensinamos um estilo de desenho que pertence a um artista específico, mas estimulamos o aluno a conhecer o seu próprio, com exercícios que o ajudarão a evoluir.

Como meu professor de quadrinhos, Marcelo Ferreira, dizia sempre: “todo desenhista tem pelo menos 5.000 desenhos ruins para jogar fora antes de começar a desenhar bem”. Portanto, bom treino!

J. Lima • ilustrador

Materiais

As ferramentas para se desenhar são bem variáveis, depende do seu objetivo e estilo. Mas vamos simplificar um pouco usando a lista abaixo:



Caneta Nanquim

números 0.1, 0.3, 0.6 e 0.8
(para cenários com régua)



Pena fina

(para desenhos finos e detalhes como as hachuras)



Pena grossa

(para contorno dos desenhos)



Pincel redondo



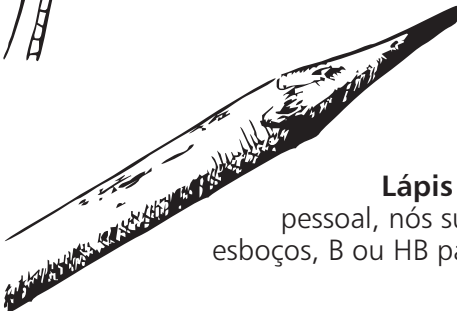
Escova de dentes

(para efeitos de borrões e respingos com o nanquim ou outras tintas)



Nanquim preto

Borracha branca



Lápis de desenho

(é uma questão pessoal, nós sugerimos o 5B, 3B ou 2B para esboços, B ou HB para acabamento do desenho).

1 - A origem das Histórias em Quadrinhos

The Yellow Kid (O Menino Amarelo), era o personagem principal de *Hogan's Alley*, pioneira tira em quadrinhos americana e uma das primeiras a ser impressa em cores. O *Yellow Kid* era uma criança dentuça, que sempre aparecia com um sorriso bobo e vestindo um pijama amarelo enquanto circulava por uma vila cheia das mais estranhas criaturas. O artifício de usar balões para mostrar as falas dos personagens foi usado pela primeira vez com *Yellow Kid*, apesar de o próprio garoto só se comunicar através de mensagens que apareciam inscritas em sua roupa. Ele usava uma linguagem típica dos guetos. A tira era desenhada pelo artista *Richard Felton Outcault*. Apareceu pela primeira vez esporadicamente na revista *Truth* durante 1894 e 1895, até que teve sua estréia oficial na *New York World* em 17 de fevereiro de 1895, inicialmente em preto e branco e subsequentemente colorida a partir de 5 de maio. *Outcault* levou o *Yellow Kid* para o *New York Journal American* de *William Randolph Hearst* em 1897, mas a *New York World* contratou outro artista chamado *George Luks* para continuar a produzir as tiras, dando origem então à duas versões do personagem. Ambas chegaram ao fim em 1898.



fonte: <http://pt.wikipedia.org>

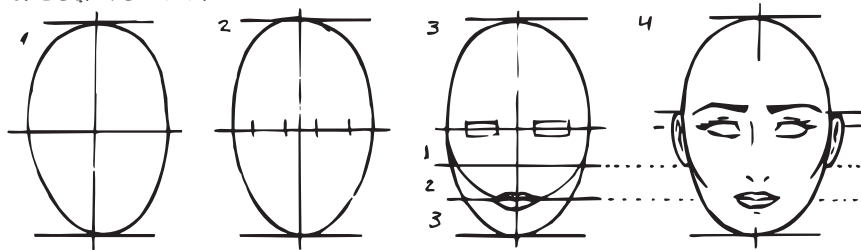
2 - Cabeça humana



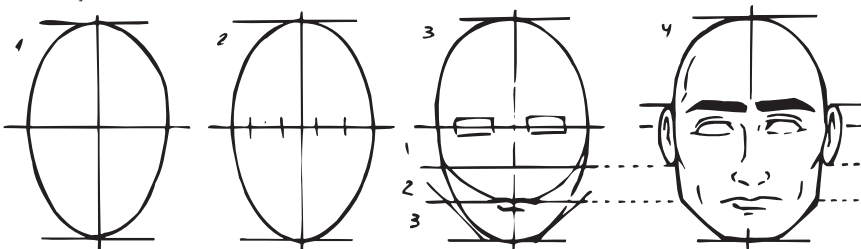
Para a construção da cabeça humana não podemos exigir perfeição em nosso primeiro desenho, é preciso treino e deixar a preguiça de lado sempre usando o esboço na hora da construção. Isso sempre ajuda o desenhista por mais experiente que seja.

Veja as sequências de construção abaixo e atenção nas diferenças entre a masculina e feminina:

CABEÇA FEMININA



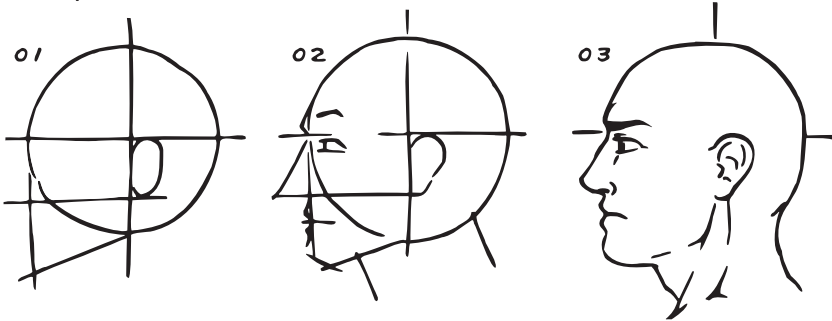
CABEÇA MASCULINA



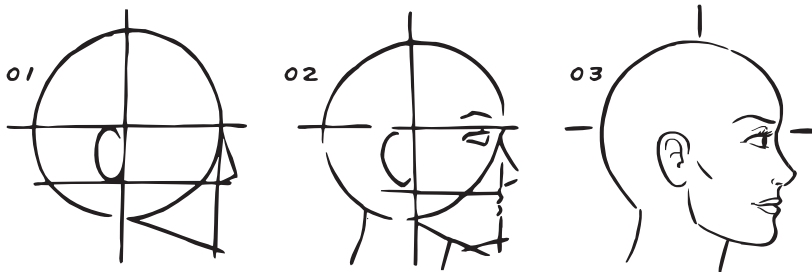
2 - Cabeça humana

Cabeças em perfil:

CABEÇA MASCULINA



CABEÇA FEMININA

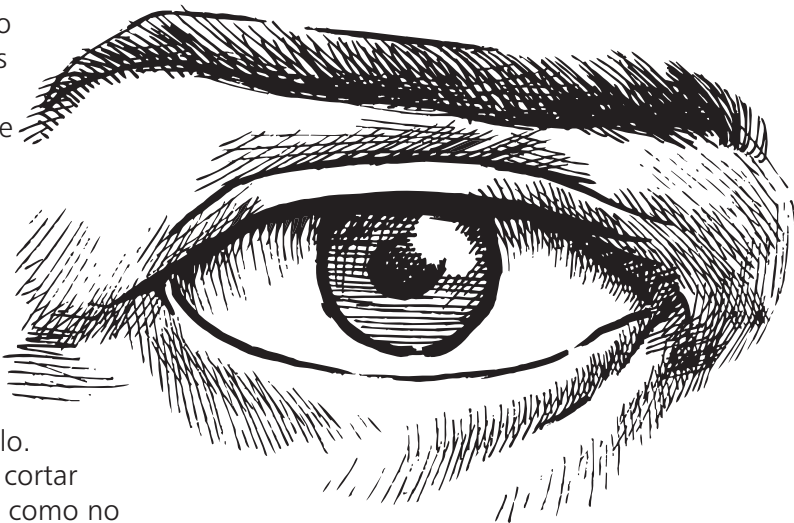


OUTROS EXEMPLOS DE PERFIL:

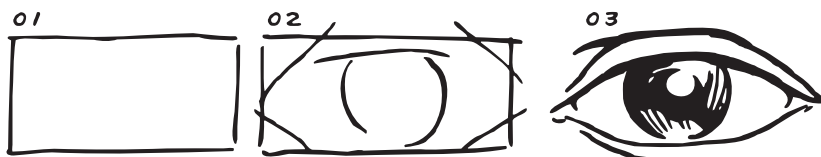


2 - Cabeça humana (olhos)

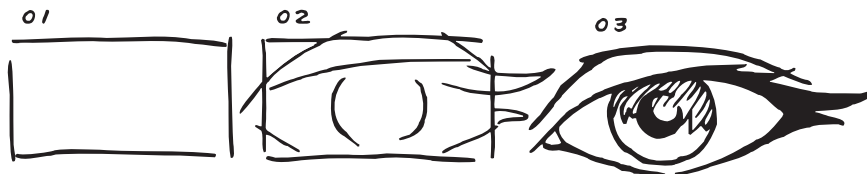
Os olhos são os principais agentes da expressão de um personagem, vamos começar com uma montagem simples utilizando um retângulo. Depois é só cortar suas pontas como no desenho abaixo:



OLHOS MASCULINOS



OLHOS FEMININOS



DICA: o traço da pálpebra superior (parte superior que cobre o globo), fica melhor se tiver um traço mais forte.

Obs: a diferença entre os olhos masculinos e os femininos é a presença dos cílios. Não coloque cílios nos olhos masculinos.

2 - Cabeça humana (olhos)

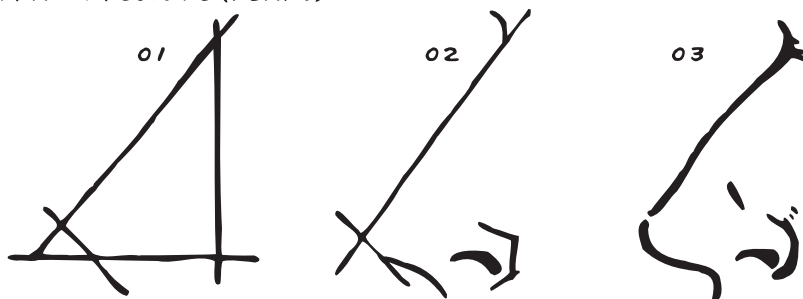
OUTROS TIPOS DE OLHOS:



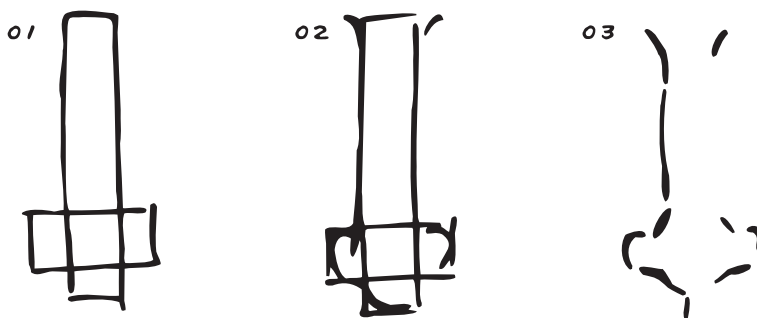
2 - Cabeça humana (nariz)

O nariz não deve ser muito detalhado, salvo algumas exceções como de bruxas e afins. Veja a construção que segue, mas com o treino você não precisará mais do esboço por ser uma parte do corpo simples de desenhar:

NARIZ MASCULINO (PERFIL)



NARIZ MASCULINO (FRENTE)



NARIZ FEMININO (BEM MAIS SIMPLES E DELICADO):



2 - Cabeça humana (nariz)

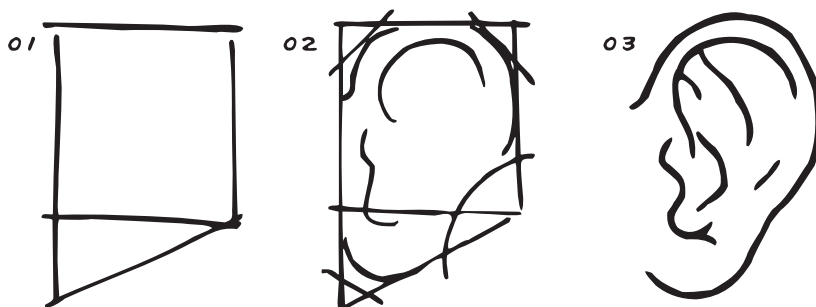
OUTROS MODELOS DE NARIZES:



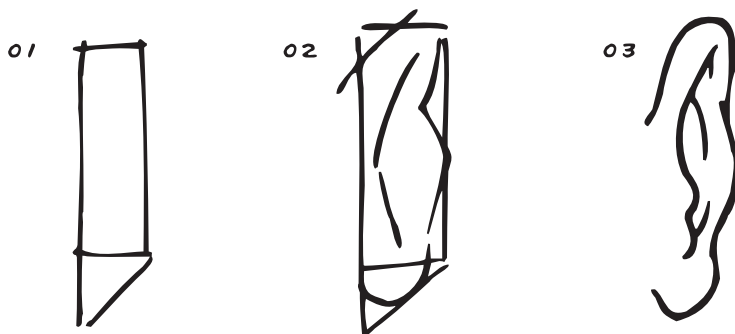
2 - Cabeça humana (orelha)

Assim como o nariz, a orelha não requer muitos detalhes, salvos alguns desenhos como os de elfos, por exemplo. Veja abaixo, mas com o treino você não precisará mais do esboço por ser uma parte do corpo simples de desenhar:

ORELHA (LATERAL)

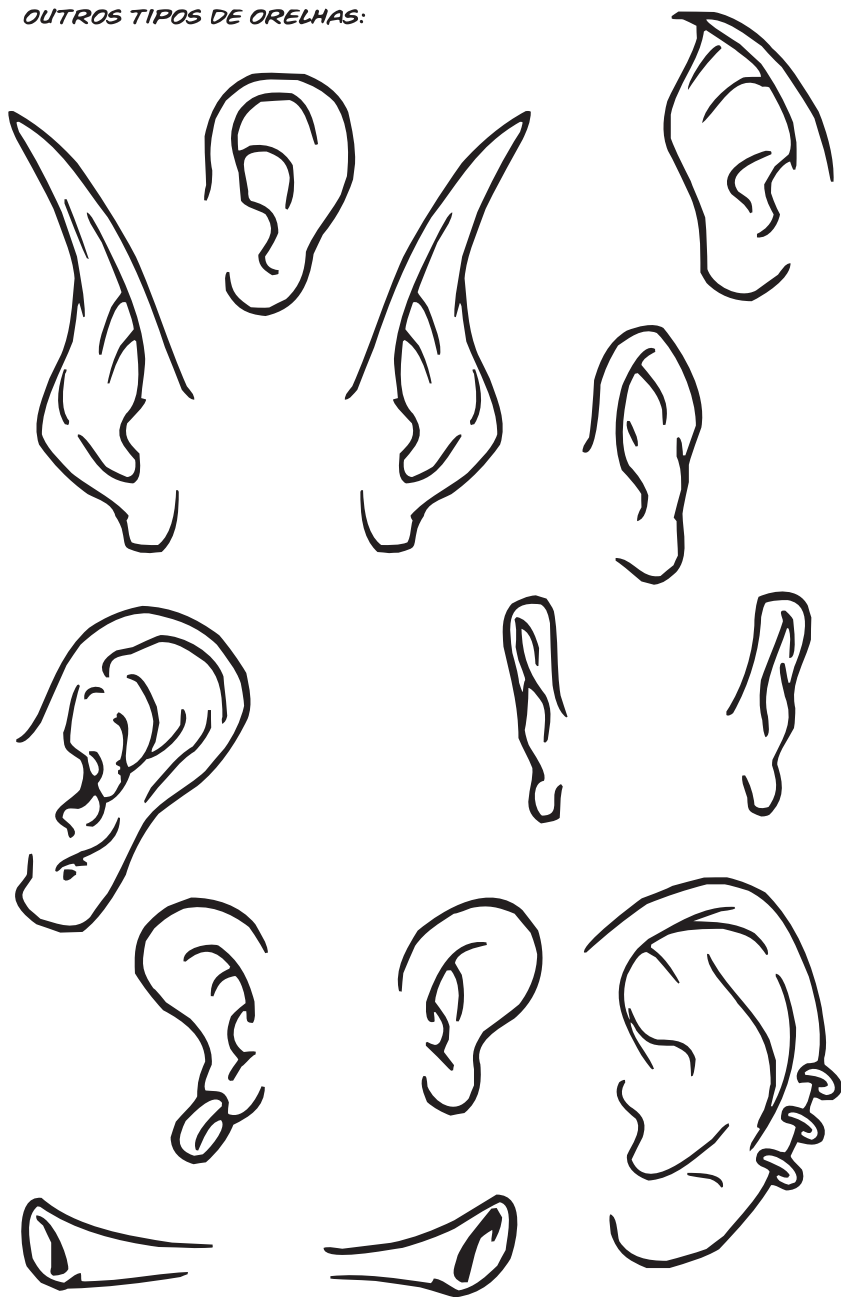


ORELHA (FRENTE)



2 - Cabeça humana (orelha)

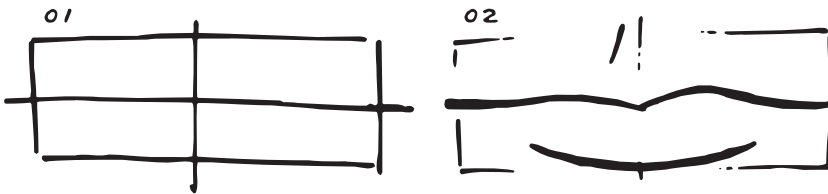
OUTROS TIPOS DE ORELHAS:



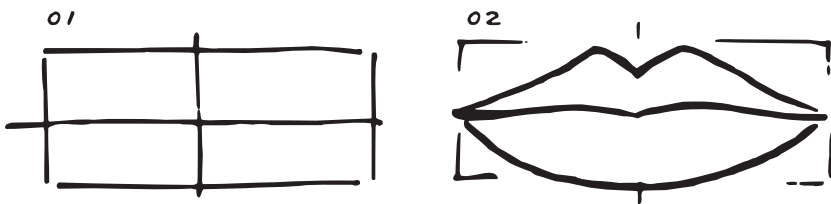
2 - Cabeça humana (boca)

A boca pode ser comparada com o desenho de uma gaivota em pleno voo. Por ser aparentemente fácil, a boca engana muitos desenhistas. Fique atento, construa sempre o esboço antes do acabamento e cuidado nas diferenças da masculina para a feminina. Muita gente erra também na centralização da boca em relação à cabeça, por isso vale a pena treinar bem:

BOCA MASCULINA

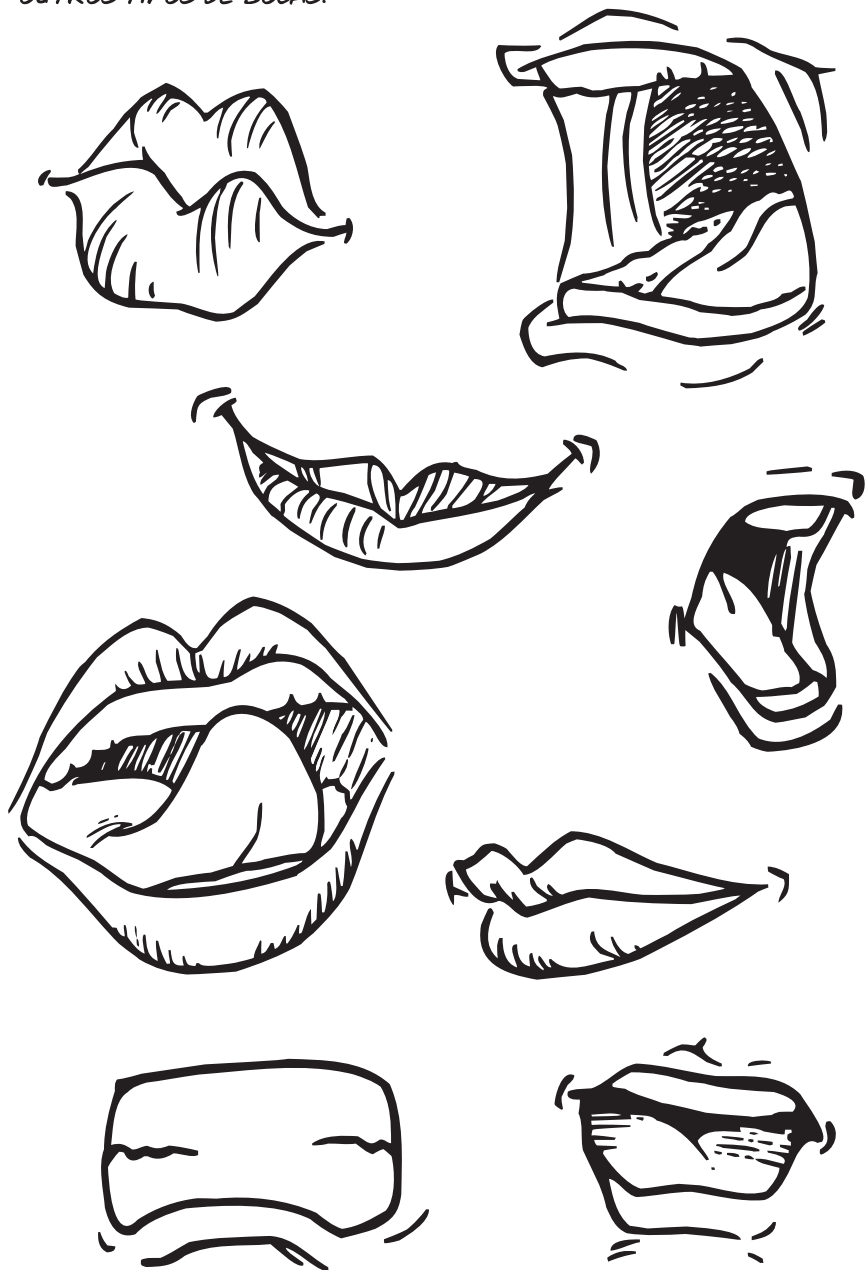


BOCA FEMININA



2 - Cabeça humana (boca)

OUTROS TIPOS DE BOCAS:



2 - Cabeça humana

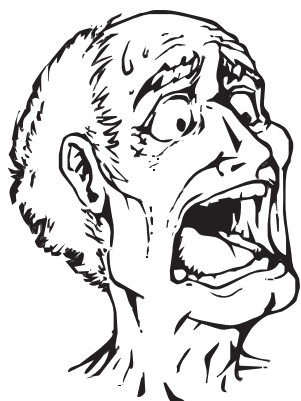
Agora vamos construir as cabeças juntando as peças que acabamos de estudar.

EXPRESSÕES FEMININAS:



2 - Cabeça humana

EXPRESSÕES MASCULINAS:



2 - Cabeça humana

VEJA OUTROS EXEMPLOS E PRATIQUE:

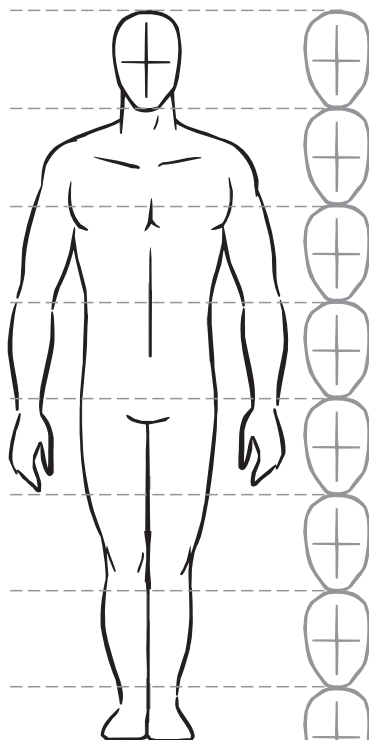


3 - Construção do corpo

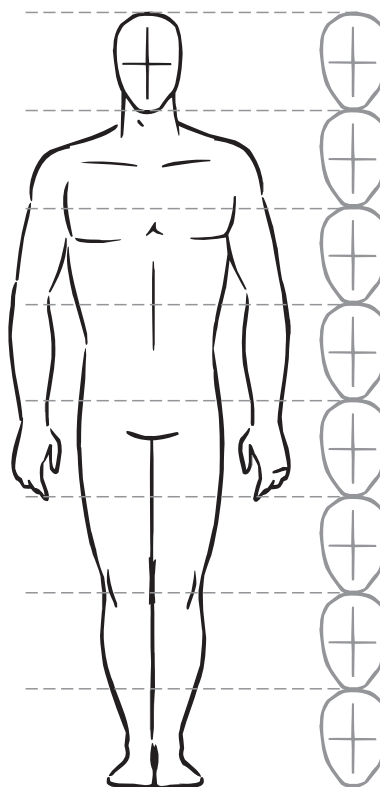
Os modelos mais usados há mais ou menos 6 séculos no desenho de corpo humano, tanto para homens como mulheres, são baseados na proporção da cabeça. Quanto menor a cabeça em relação ao corpo, maior a aparência de força física.

Veja os quatro exemplos e suas classificações abaixo e na página a seguir:

NORMAL = 7 CABEÇAS E MEIA



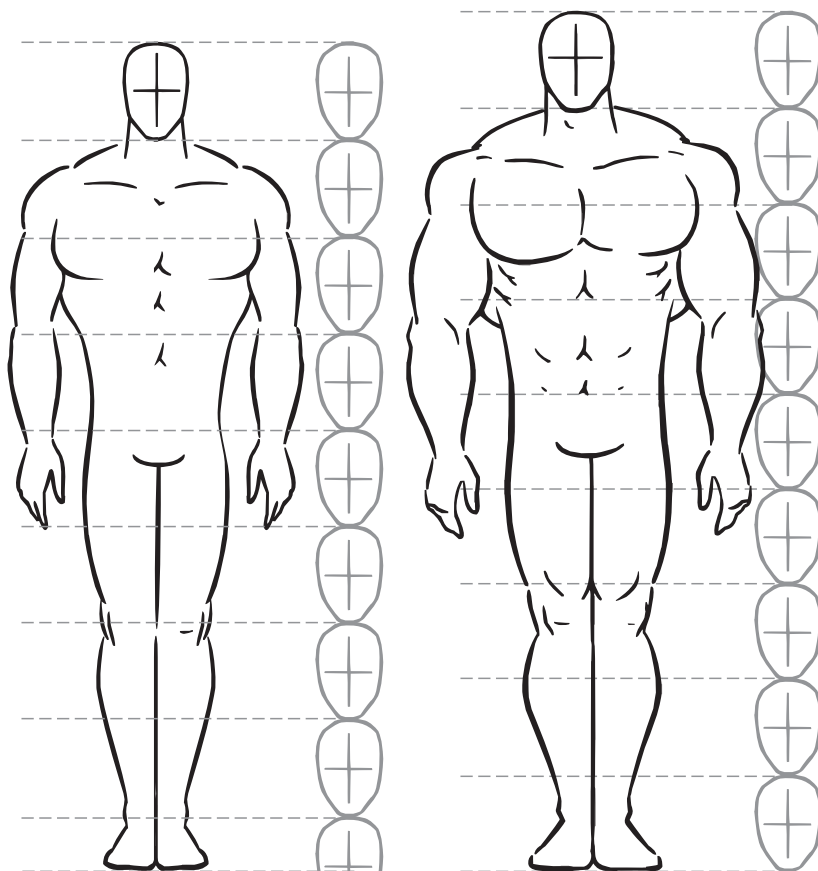
IDEAL = 8 CABEÇAS



3 - Construção do corpo

MODELO = 8 CABEÇAS E MEIA

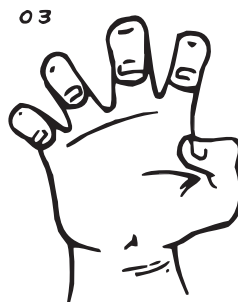
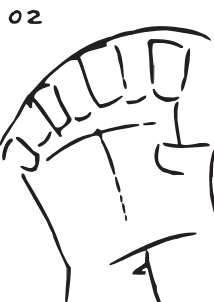
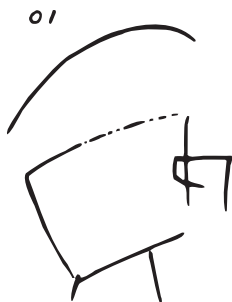
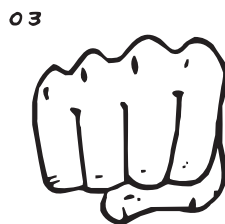
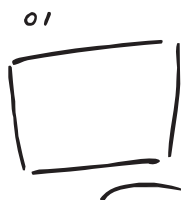
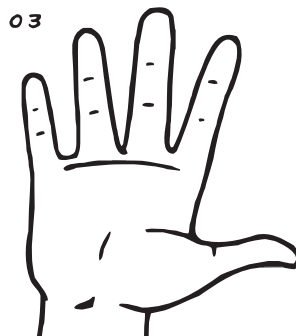
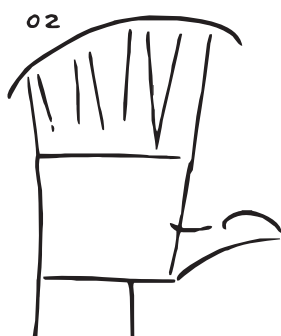
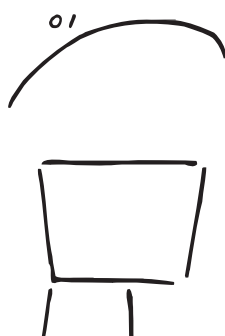
HERÓICO = 9 CABEÇAS



Os quatro modelos que você acabou de ver, também podem ser usados para o desenho do corpo feminino.

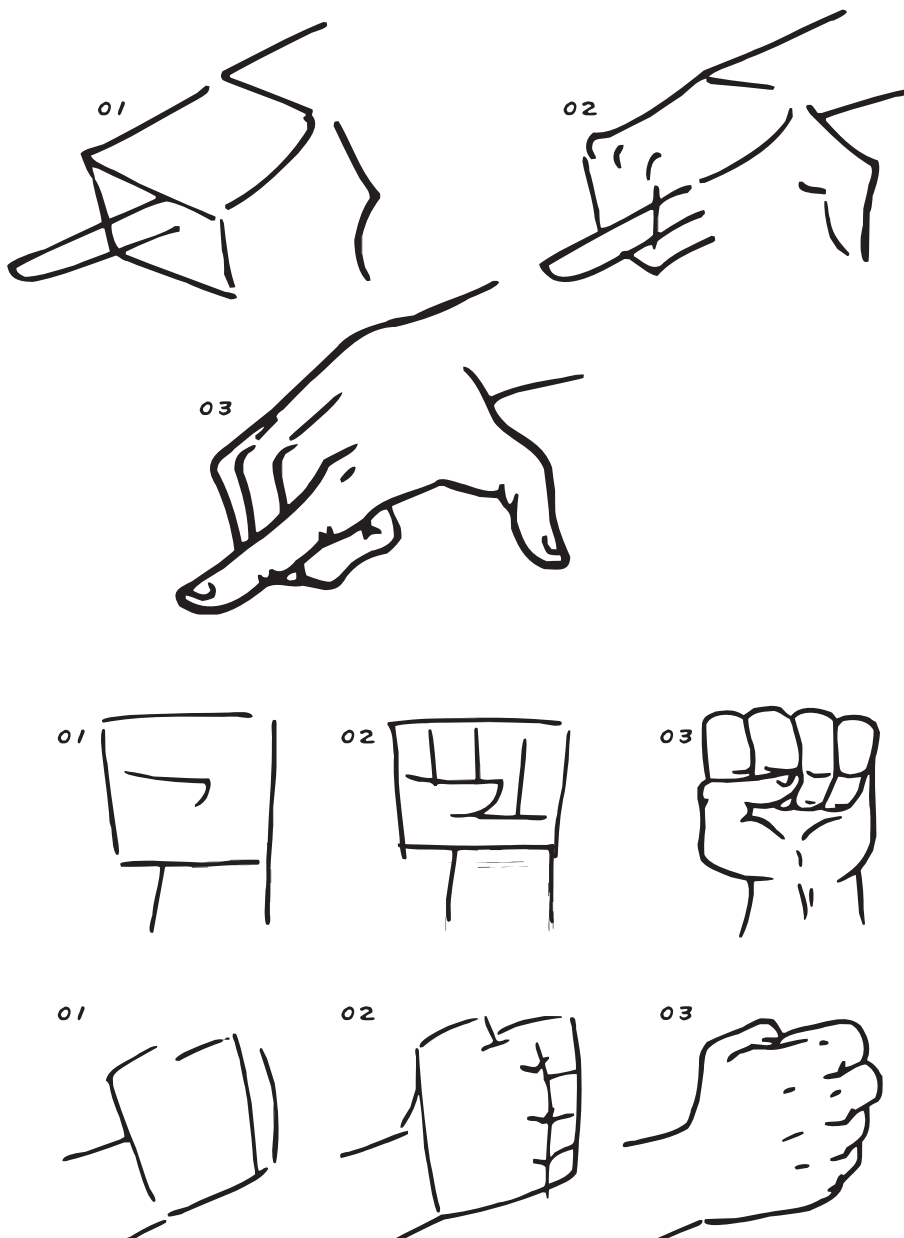
3 - Construção do corpo (mãos)

Vamos começar a construção do corpo em partes. Primeiro uma das partes mais importantes de um personagem, o movimento das mãos. Elas são importantes para dar expressão. Construa a partir de um quadrado marcando a área da palma da mão. Então, com um arco, defina o tamanho dos dedos:



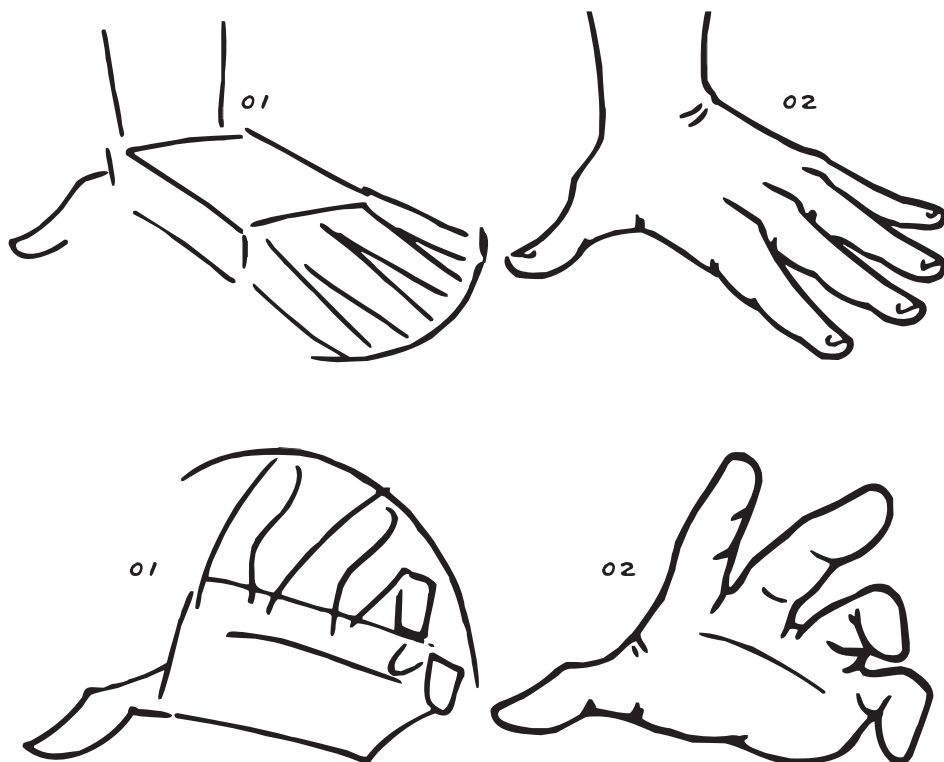
3 - Construção do corpo (mãos)

Veja outros exemplos da construção da mão humana:



3 - Construção do corpo (mãos)

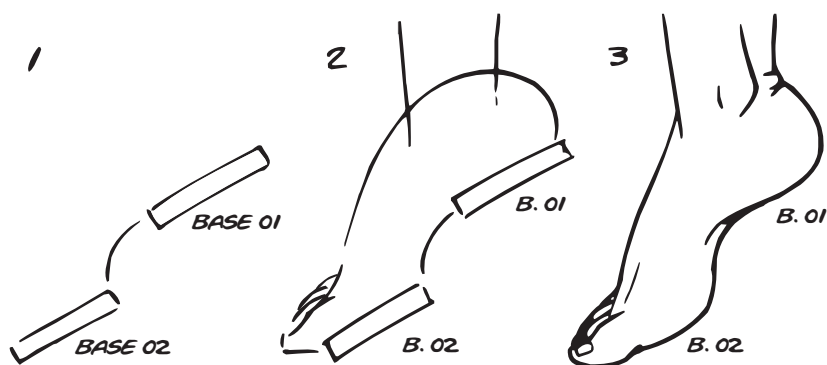
Veja outros exemplos da construção da mão humana:



Obs: para a construção da mão feminina desenha os dedos com a ponta mais fina, a palma mais estreita e unhas compridas.

3 - Construção do corpo (pés)

Muitos desenhistas cortam os pés de seus personagens, mas isso não é aconselhável. O bom desenhista é aquele que sabe desenhar todas as partes do corpo. Vamos usar duas bases para começar a construção, os dedos e o calcanhar:

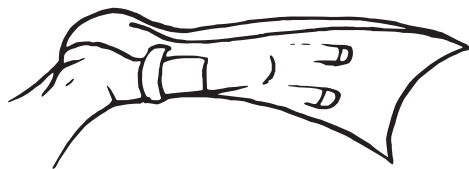
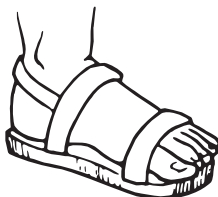


OUTROS EXEMPLOS DE PÉS:



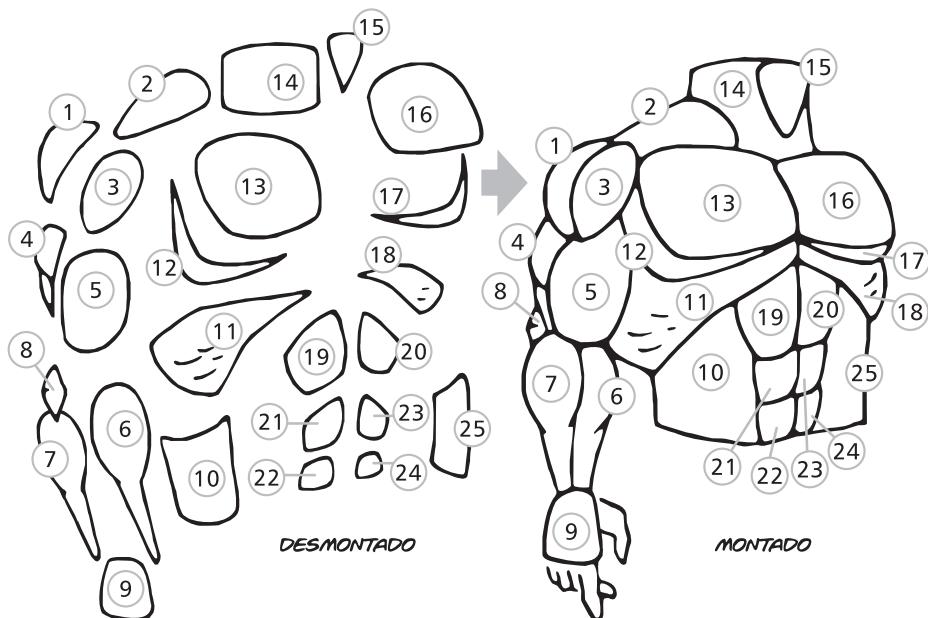
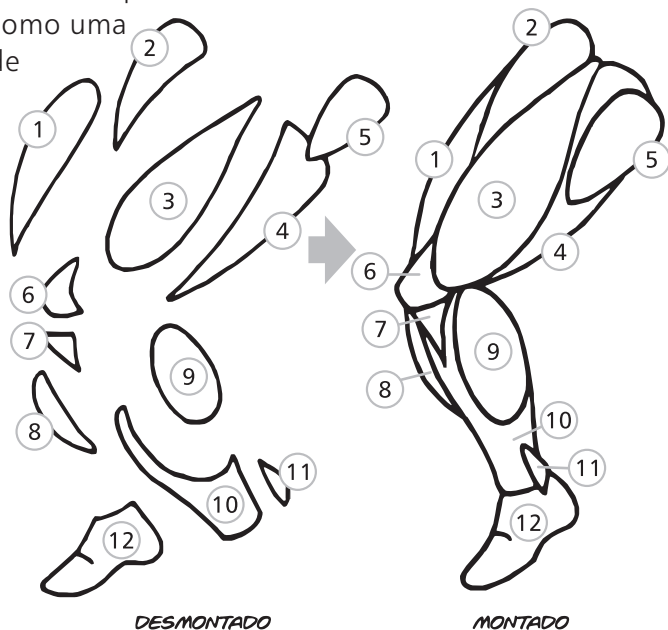
3 - Construção do corpo (pés)

Agora alguns exemplos com calçados. Pratique:



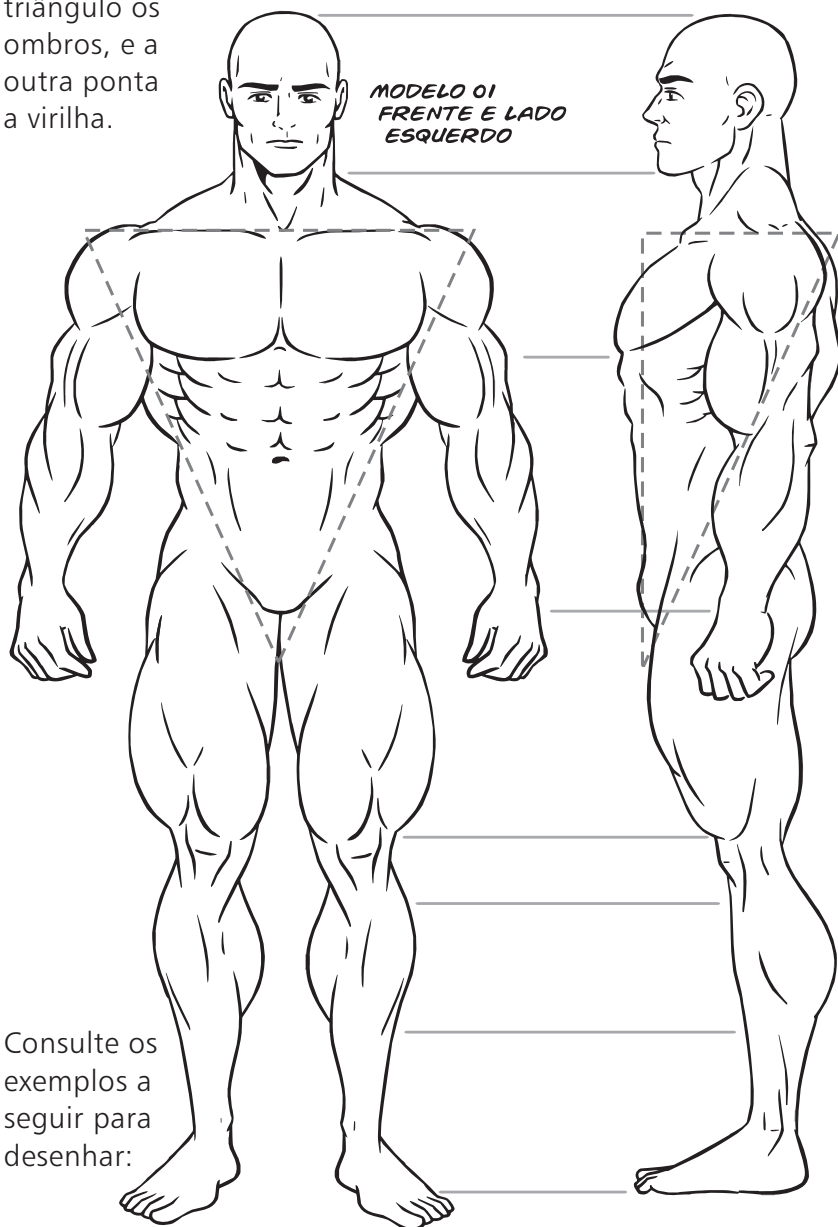
3 - Construção do corpo (masculino)

O corpo MASCULINO pode ser desenhado como uma montagem de peças. Conheça bem cada peça, como os bíceps, ombro, pescoço, costelas. Depois é só "montar" como nos exemplos.



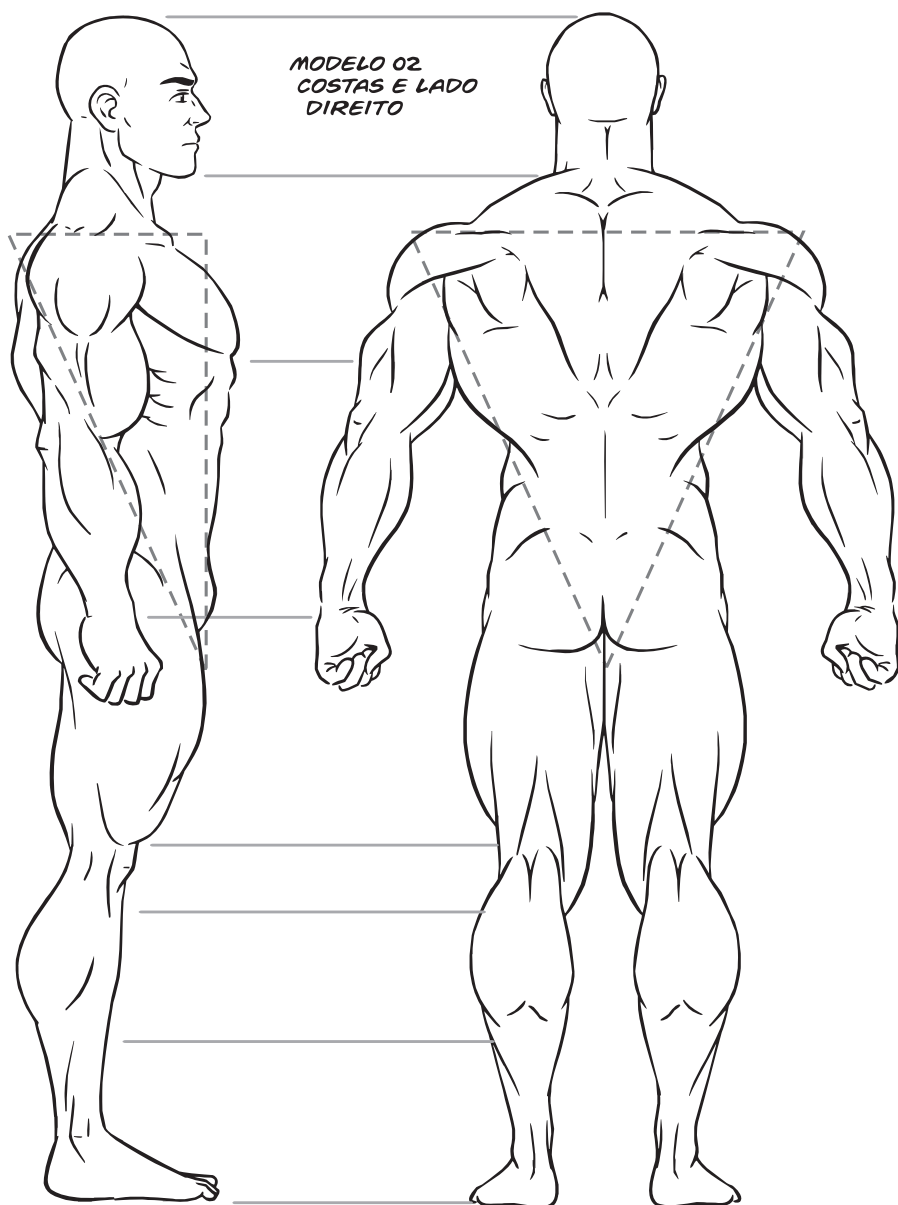
3 - Construção do corpo (masculino)

O corpo MASCULINO é muito bem estruturado pelos músculos imitando o formato de triângulo, sendo duas pontas do triângulo os ombros, e a outra ponta a virilha.



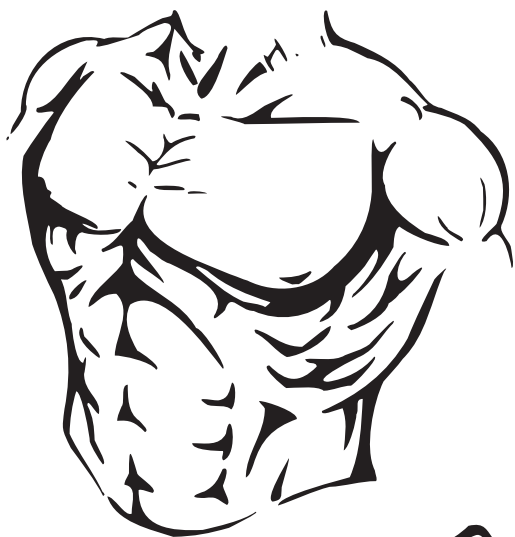
3 - Construção do corpo (masculino)

Consulte os exemplos a seguir para desenhar:

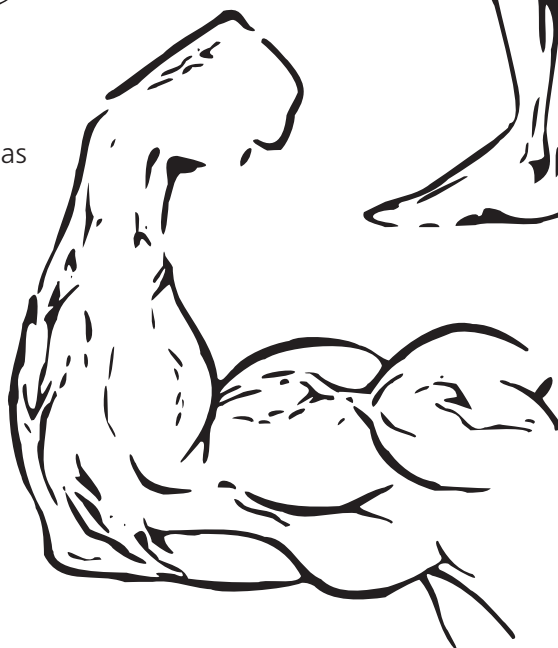


3 - Construção do corpo (masculino)

Veja mais alguns detalhes dos músculos do corpo masculino.
Use sempre fotos e modelos como referência, não invente
músculos.

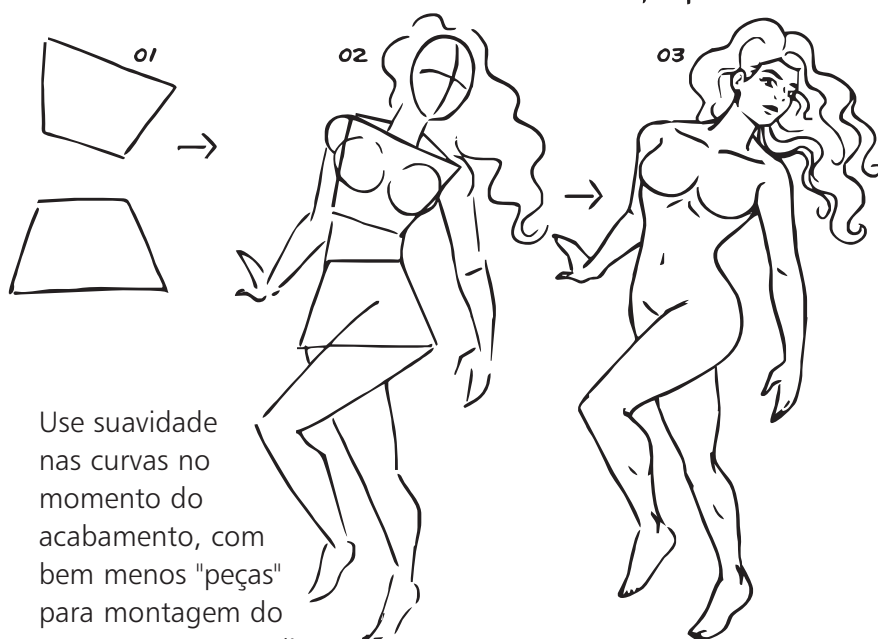
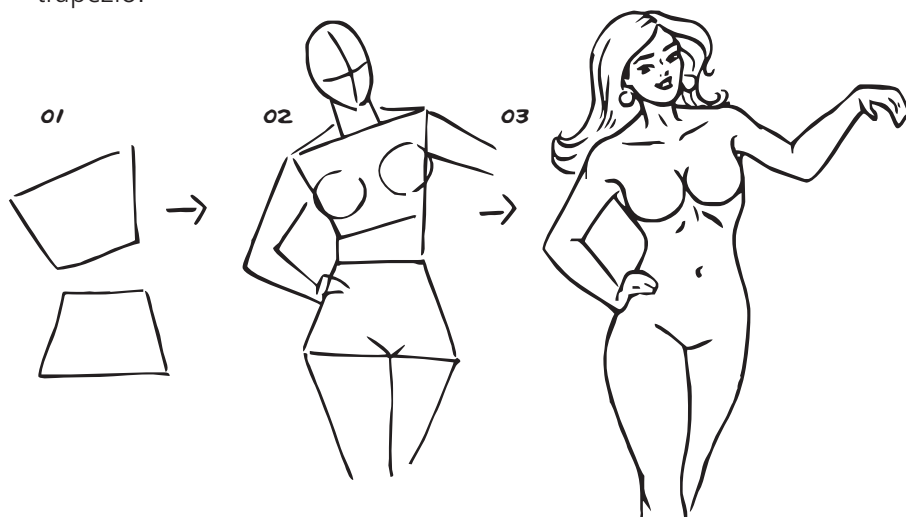


Veias sobre os
músculos são
interessantes, mas
desenhe sem
exageros.



3 - Construção do corpo (feminino)

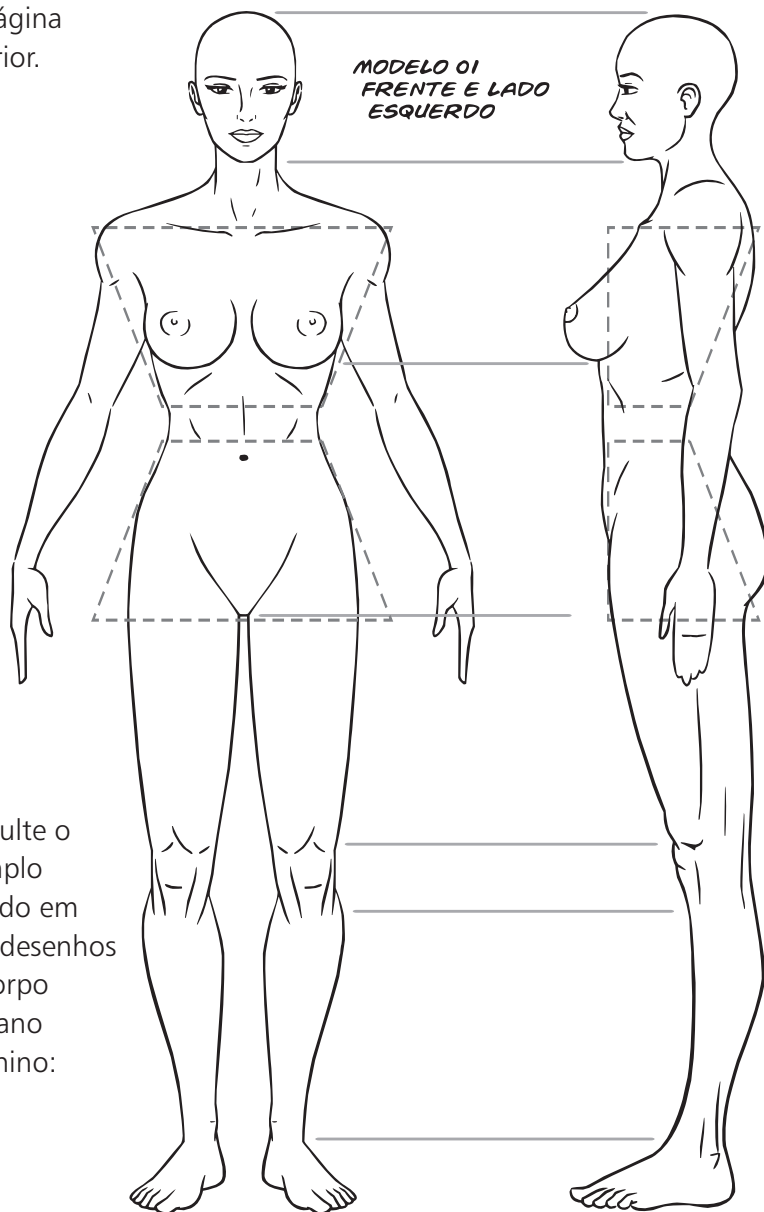
O corpo FEMININO também pode ser montado. A diferença está no quadril, que pode ser desenhado com o auxílio de um trapézio.



Use suavidade nas curvas no momento do acabamento, com bem menos "peças" para montagem do que o corpo masculino.

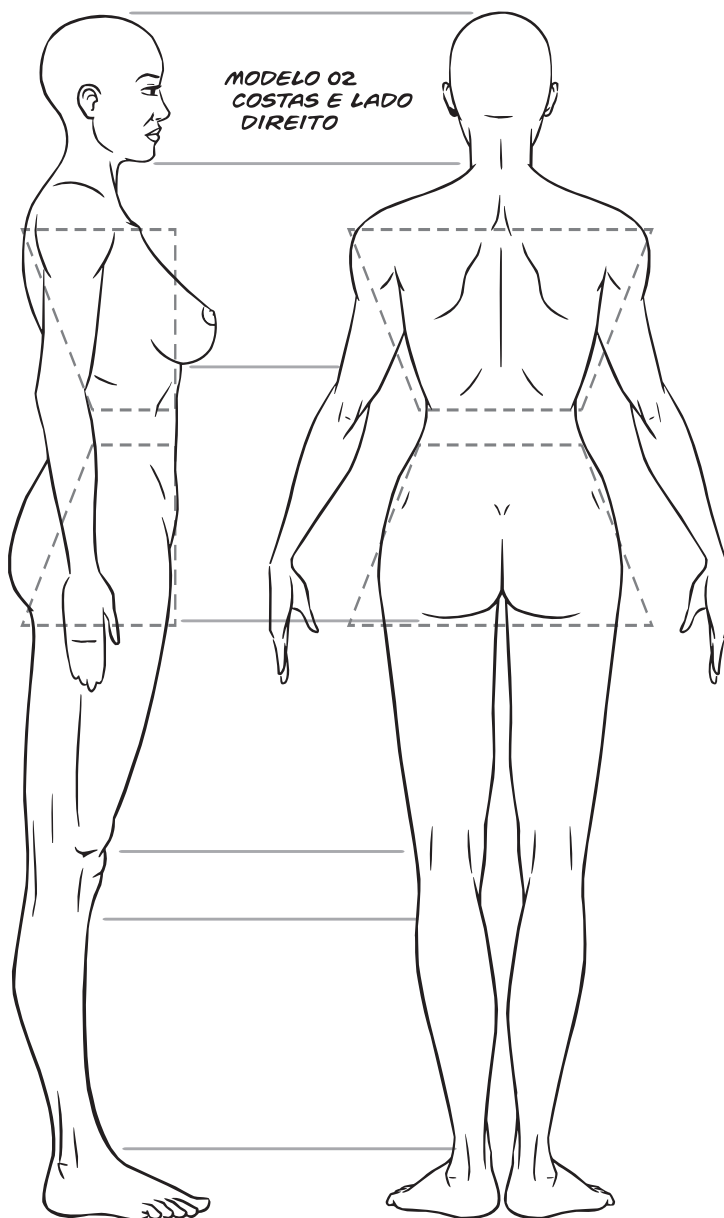
3 - Construção do corpo (feminino)

O corpo FEMININO é bem estruturado, mas é diferente do masculino, podendo ser construído usando dois trapézios como na página anterior.



3 - Construção do corpo (feminino)

Consulte os exemplos a seguir para desenhar:



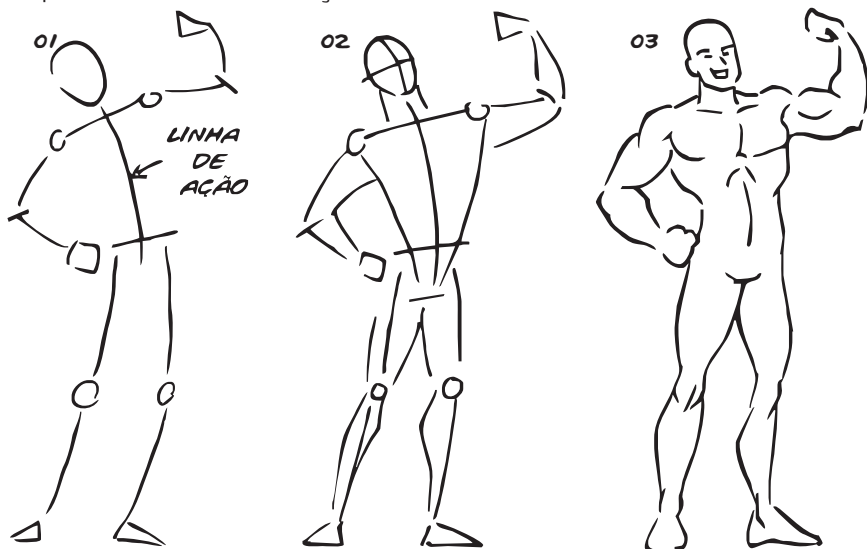
3 - Construção do corpo (feminino)



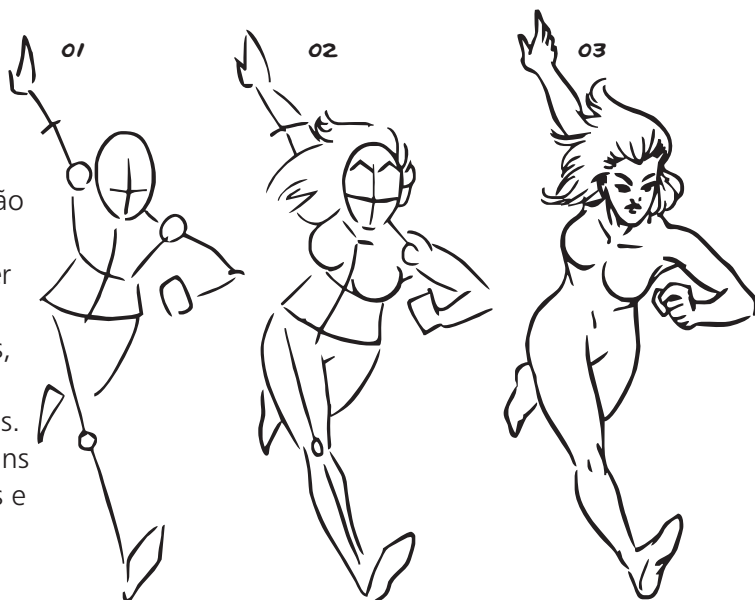
Use fotos e modelos como referência. Lembre-se: não desenhe músculos exagerados nas mulheres, mesmo sendo super-heróínas. Isso pode tirar a beleza do corpo feminino.

3 - Construção do corpo (esboço)

Na construção do corpo em ESCORÇO (poses redimensionadas), podemos começar com a linha de ação, as linhas dos ombros e quadris, linhas da cabeça e membros.

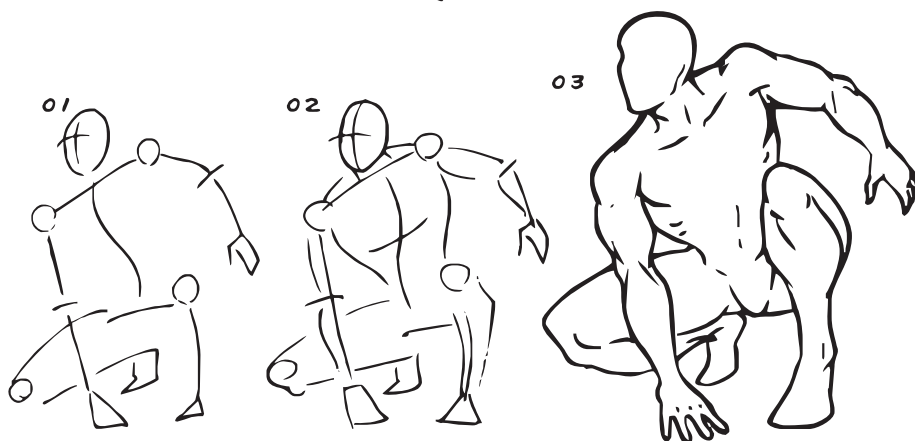
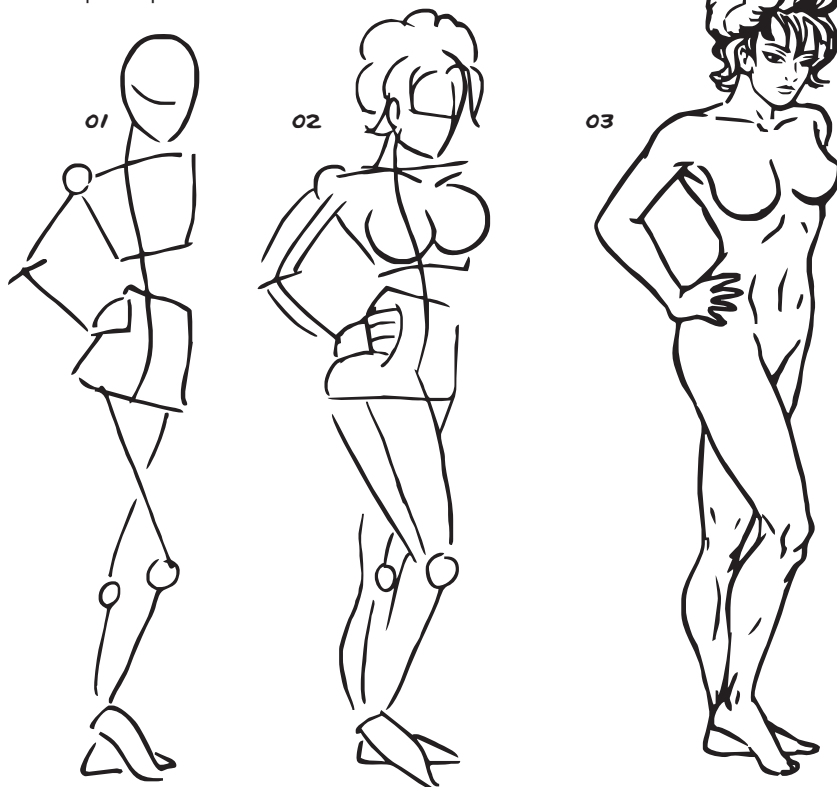


Após a construção é só preencher com músculos, roupas e acessórios. Veja alguns exemplos e pratique:



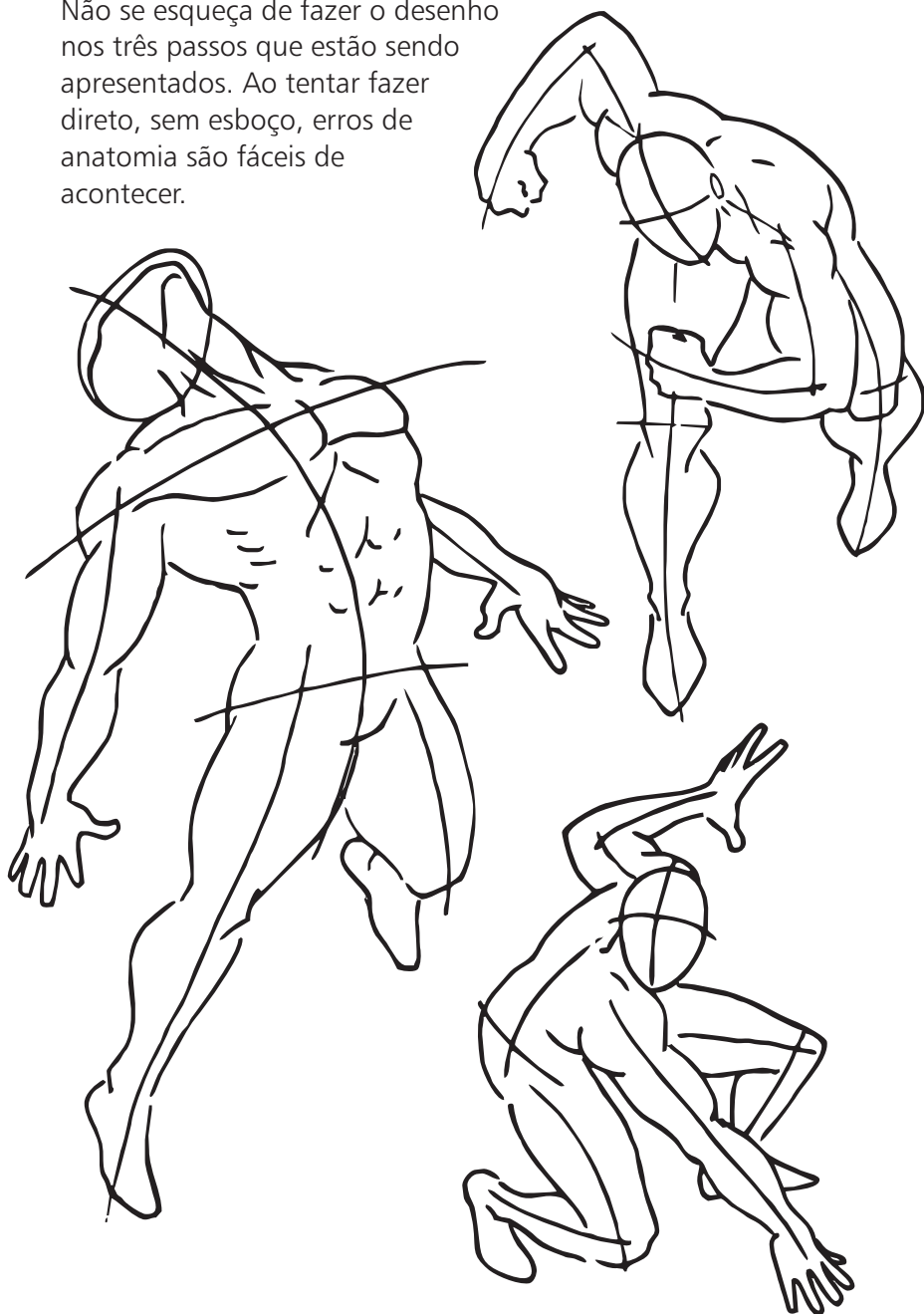
3 - Construção do corpo (esboço)

Lembre-se: o segredo para se fazer um bom desenho é repetir para memorizar.

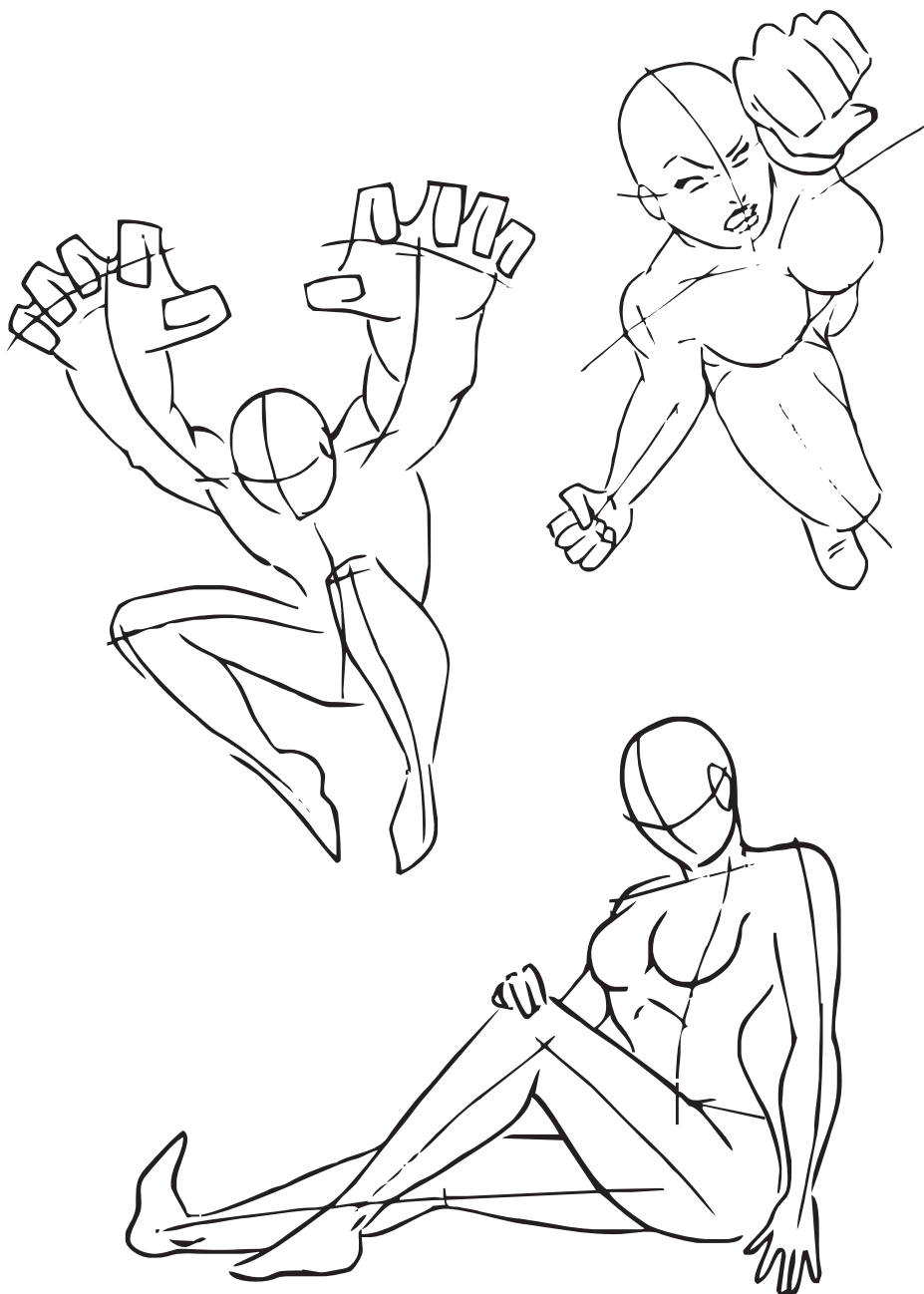


3 - Construção do corpo (esboço)

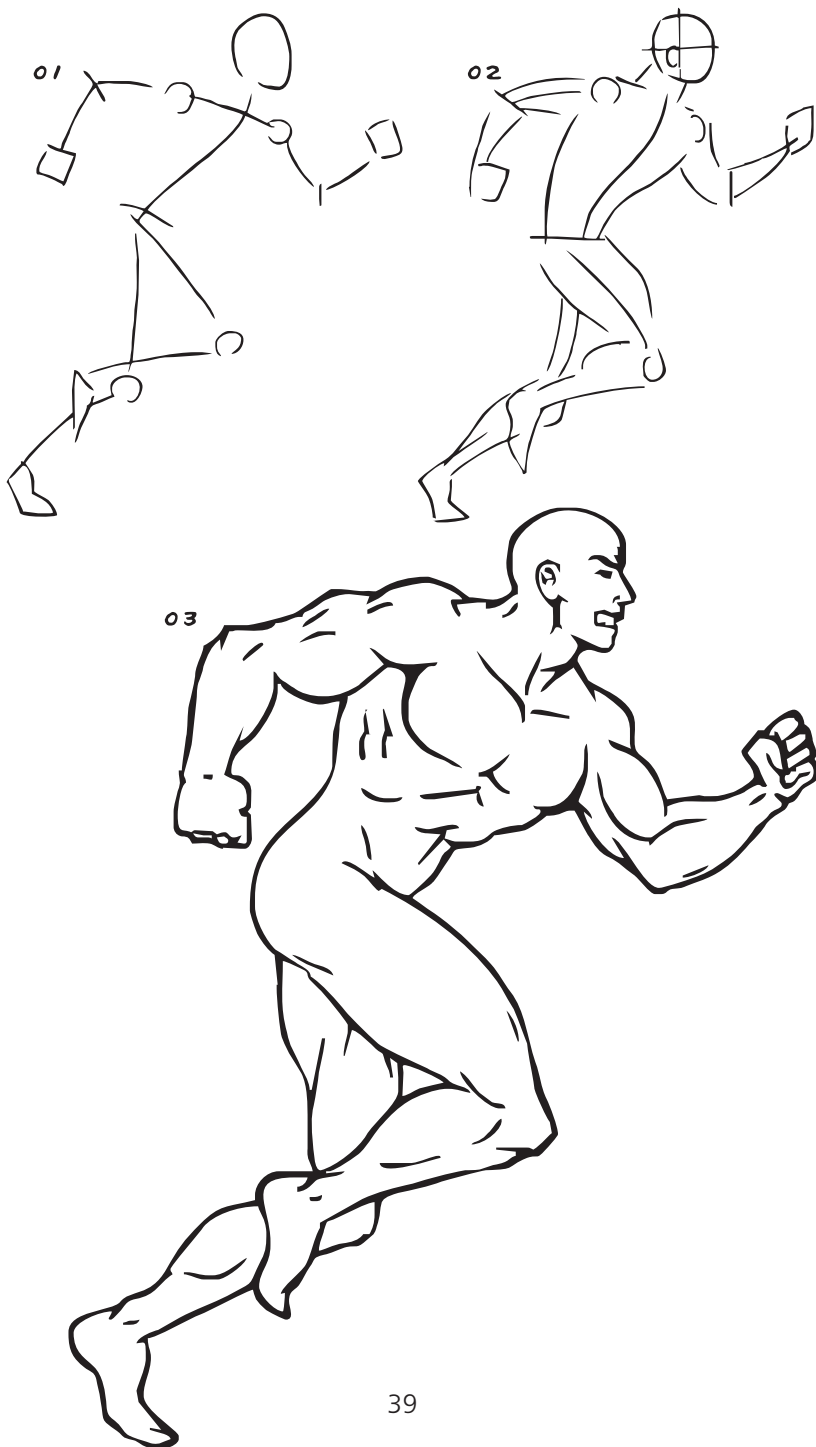
Não se esqueça de fazer o desenho nos três passos que estão sendo apresentados. Ao tentar fazer direto, sem esboço, erros de anatomia são fáceis de acontecer.



3 - Construção do corpo (esboço)

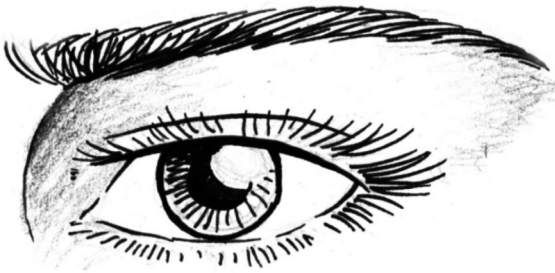
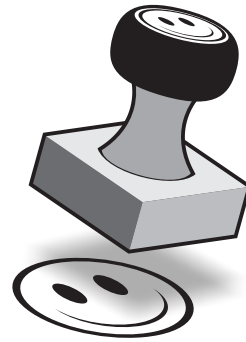


3 - Construção do corpo (esboço)



4 - Do Artístico para HQ

A diferença nos desenhos artísticos para um desenho de HQ está, principalmente, na profundidade e na forma de sombreamento. É como se o desenho para HQ fosse feito para ser usado em um carimbo (preto no branco). Veja a comparação no desenho do olho feminino abaixo:



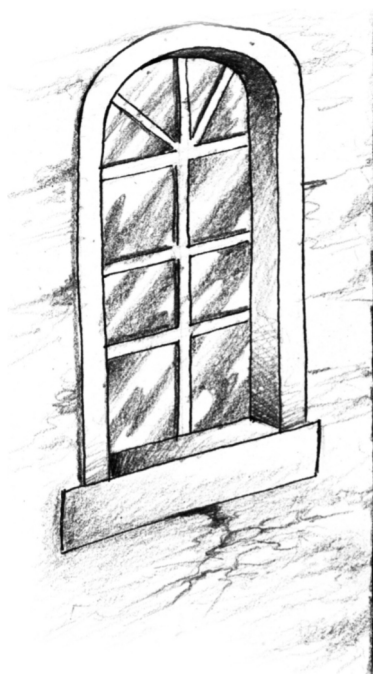
**DESENHO
ARTÍSTICO,
FEITO A
LÁPIS.**



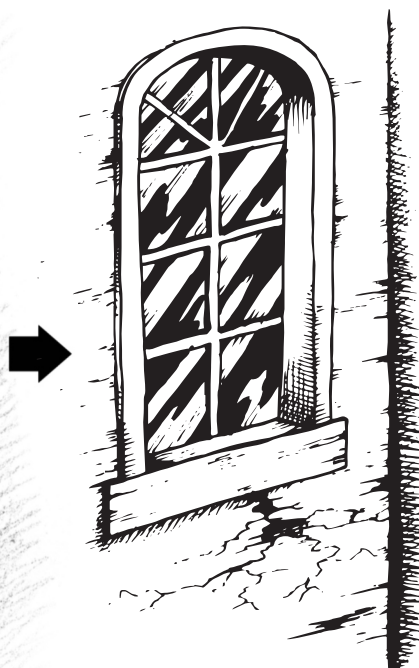
**DESENHO
FEITO COM
PENA A
NANQUIM,
ESTILO HQ.**

4 - Do Artístico para HQ

DESENHO ARTÍSTICO



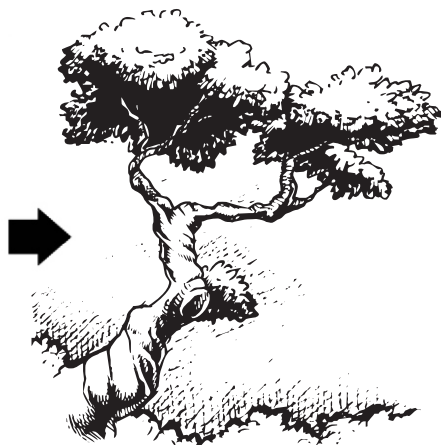
DESENHO HQ



DESENHO ARTÍSTICO



DESENHO HQ



5 - Balões de fala e letras

Uma das maiores invenções em matéria de comunicação gráfica foi o balão de fala, criado para a tira Hogan's Alley em 1894, como vimos no Capítulo 01. Com o passar do tempo, a necessidade foi ajudando a criar novos tipos de balões. Hoje existem muitos tipos para várias funções. Veja os mais usados:

Balão de fala comum.

Quando personagens estão se comunicando através da fala.



Balão de fala eletrônica. São utilizados quando a voz está sendo produzida por um aparelho como telefone, rádio, tv, etc.

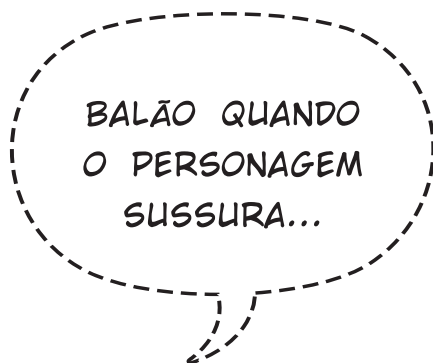
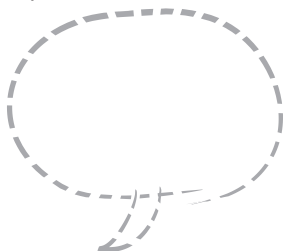


5 - Balões de fala e letras

Balão de sussurro.

Quando o personagem esta falando baixinho.

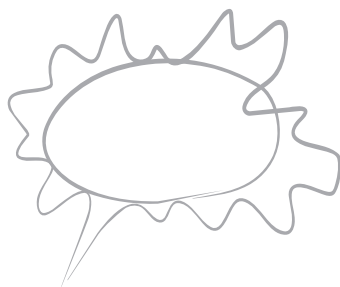
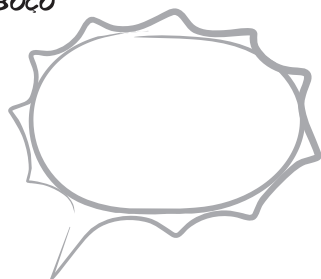
ESBOÇO



Balão de grito.

Usado quando a fala é gritada. Pode também ser desenhado sem pontas em forma de poça de água.

ESBOÇO

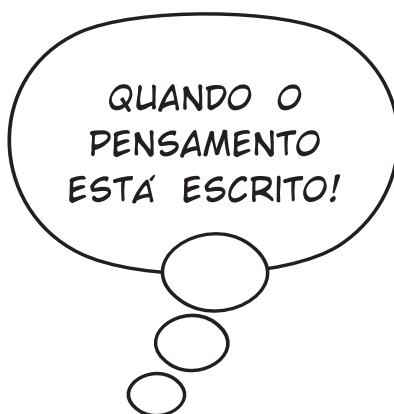
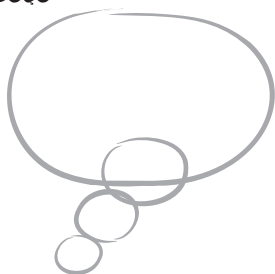


5 - Balões de fala e letras

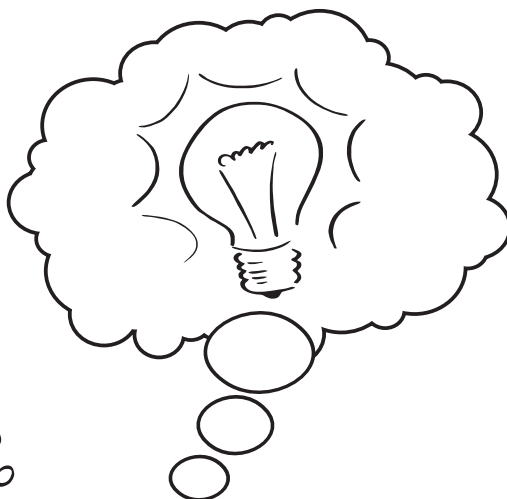
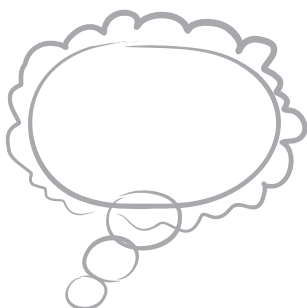
Balão de pensamento.

Existem duas formas de se desenhar, quando o pensamento esta escrito e quando o pensamento está em forma de imagem:

ESBOÇO



ESBOÇO



QUANDO O
PENSAMENTO
ESTÁ EM FORMA
DE IMAGEM.

5 - Balões de fala e letras

Recordatório.

Geralmente desenhado em linhas retas, formando quadrados ou retângulos.

QUANDO O NARRADOR FALA...

Balões continuados.

São usados para diálogos em que um personagem é interrompido pela fala de outro personagem no mesmo quadro.



*Geralmente, as regras dos balões são iguais para Cartum, HQ e Mangá.

5 - Balões de fala e letras

Letras.

Não existe uma regra padrão para o formato das letras. A maioria dos artistas ou letristas usam letras desenhadas a mão, para combinar com as ilustrações. O importante é sempre escrever de uma forma clara e correta. Veja alguns exemplos mais usados:

CURSO DE DESENHO

anatomia

CARTUM

Histórias em Quadrinhos

DESENHO

ESBOÇO

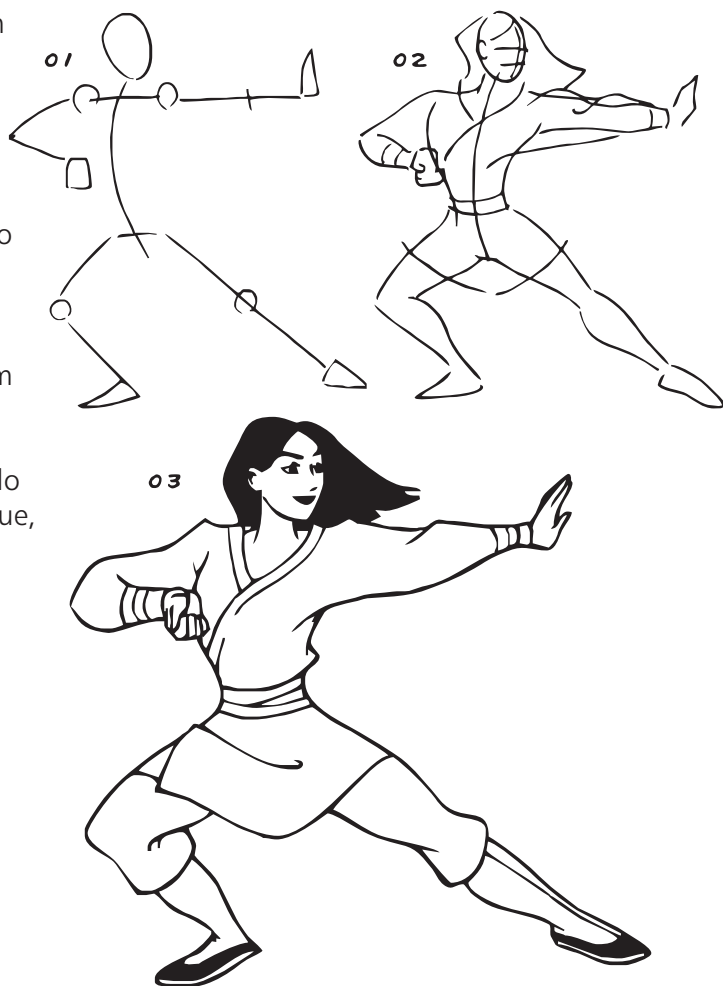
CARTUM

DESENHOS

MODELOS

6 - Roupas e acessórios

Para um bom desenho de ROUPA, comece desenhando o corpo nu. Faça o esboço da roupa sobre o corpo. As dobras devem acompanhar a direção do movimento do corpo. Pratique, a observação é muito importante, use fotos ou modelos.

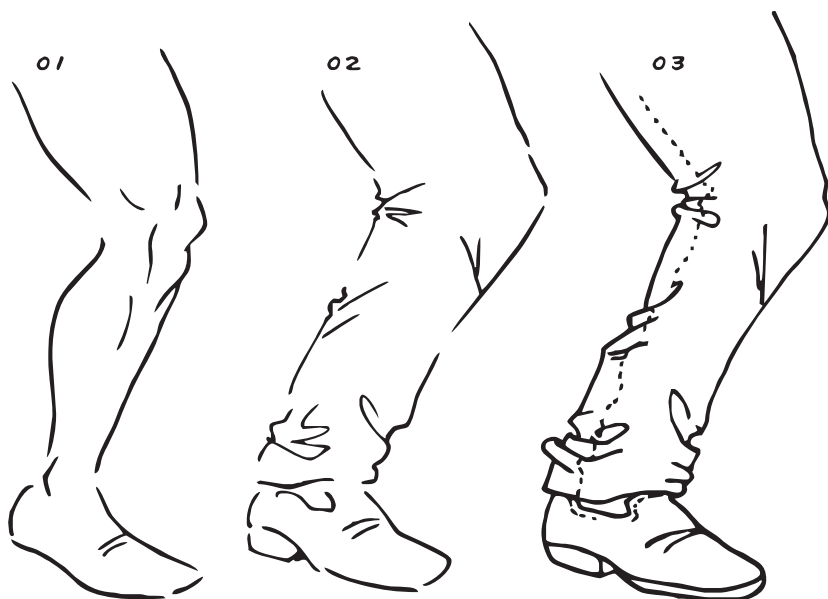
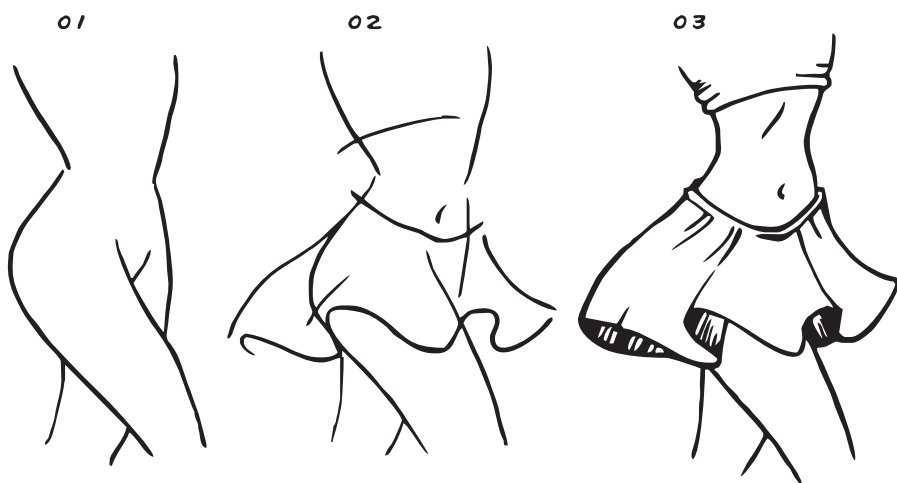


Comece treinando com peças menores:



6 - Roupas e acessórios

Cuidado com as dobras dos tecidos, elas nunca se cruzam, o movimento é sempre paralelo.

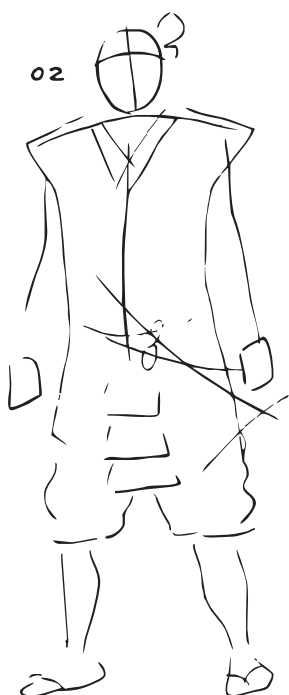
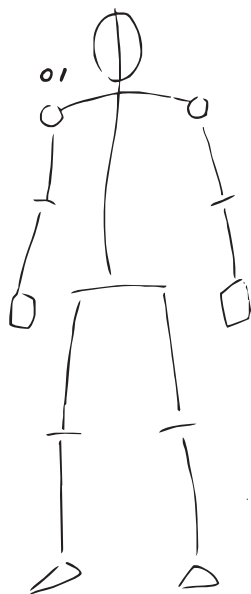


6 - Roupas e acessórios

Sempre construa a roupa sobre o corpo usando o esboço.

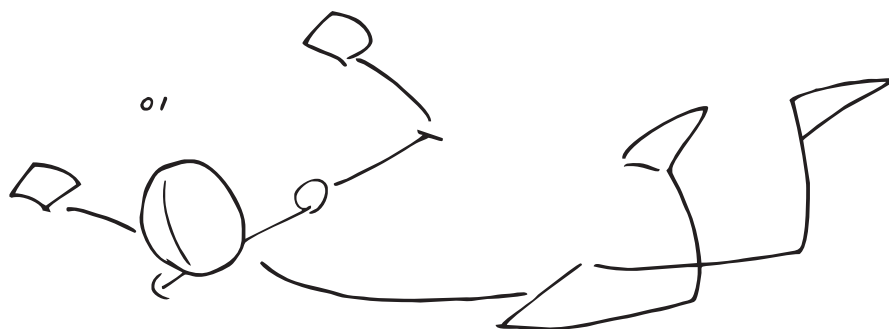


6 - Roupas e acessórios

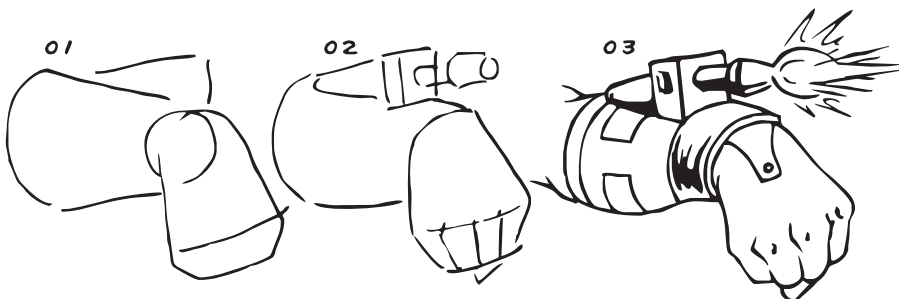
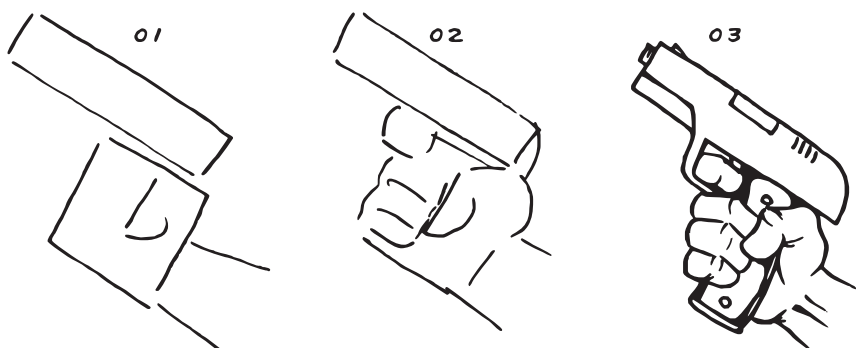
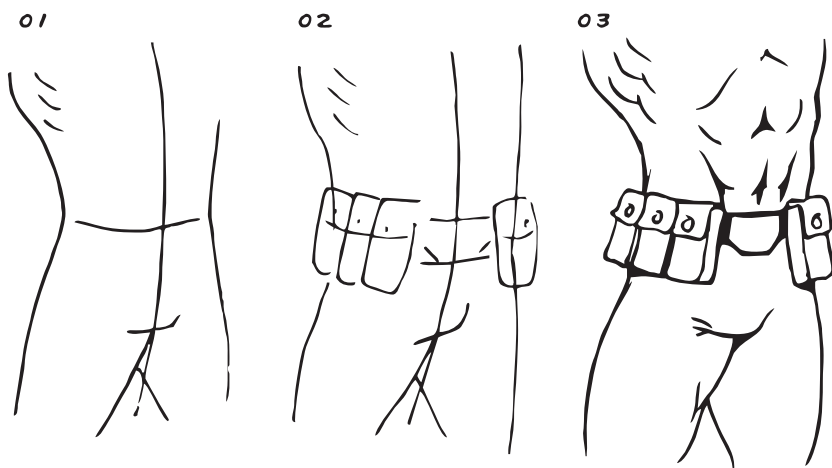


6 - Roupas e acessórios

Não faça um ACESSÓRIO sem detalhes, que nesse caso é justamente o que chama a atenção. Copie, crie, invente. Mas sempre rico em detalhes.



6 - Roupas e acessórios



7 - Cartuns

Os Cartuns são muito populares, gostosos de desenhar e todo desenhista de quadrinhos tem que, pelo menos, conhecer as suas regras básicas. Vamos aprender a construção do corpo (bem diferente do corpo humano para HQ) e semelhanças usadas para um quadrinho em Cartum e um quadrinho americano (os super-heróis). Atenção: não confunda Cartum com Charge ou Caricatura:

CARTUM: é uma ilustração humorística com temas universais e atemporais;



CHARGE: é uma ilustração humorística com tema jornalístico da atualidade;

CARICATURA: é uma ilustração que destaca os detalhes marcantes dos rostos de pessoas.



7 - Cartuns

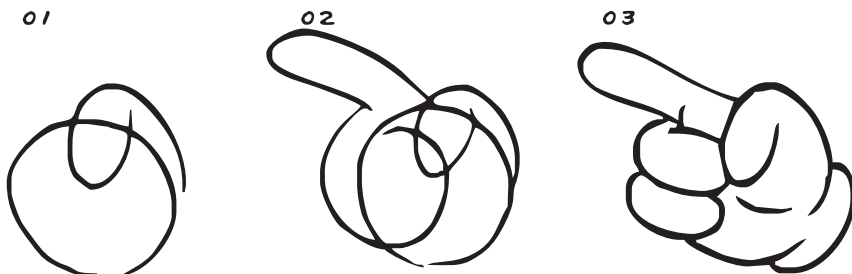
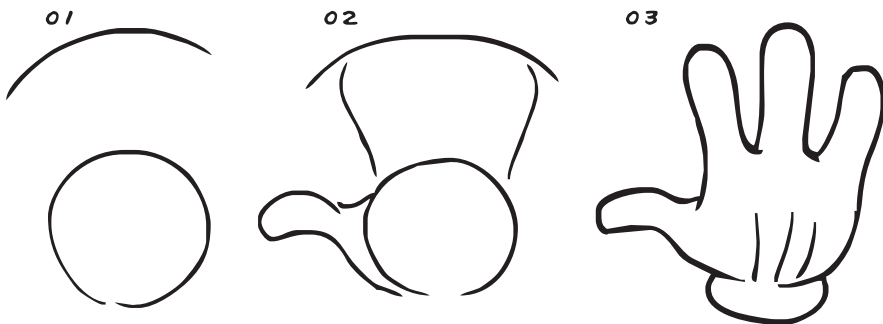
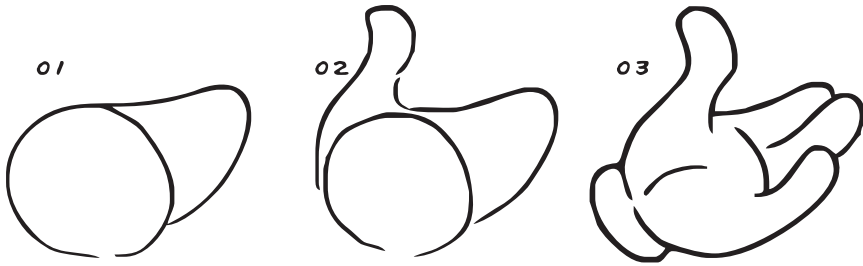
Os cartuns são bem diferentes dos desenhos para HQ. Vamos começar com a construção do corpo. Lembre-se de usar as três etapas de construção, mesmo sendo um simples cartum:



*Não se esqueça de começar pela linha de ação, como no desenho para HQ.

7 - Cartuns

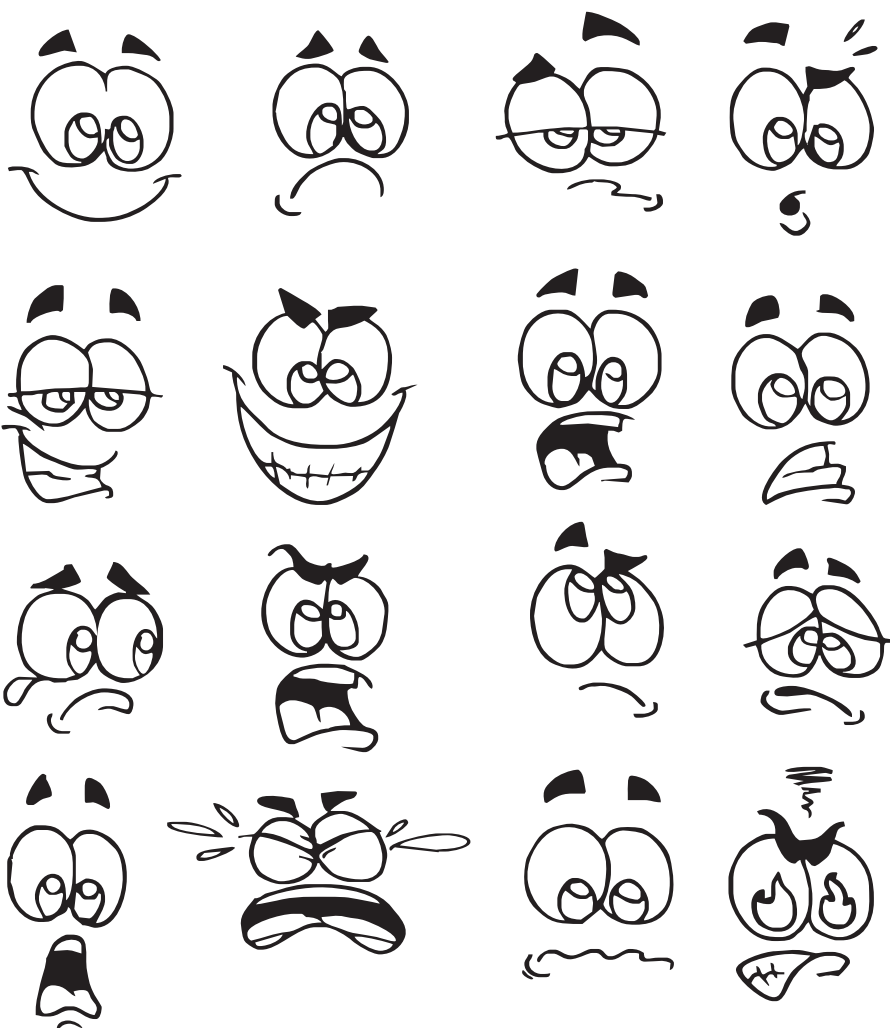
As mãos dos cartuns são muito importantes para a expressão corporal do personagem. Elas são baseadas em uma bolinha, o contrário das mãos de HQ, que usam como base os quadrados.



*O número de dedos na mão dos cartuns pode ser 04 ou 05 dedos, o artista que determina a seu gosto. Alguns estúdios de animação usavam em seus personagens apenas 04 dedos para agilizar a produção dos desenhos animados.

7 - Cartuns (expressões)

As expressões dos cartuns são muito simples e determinantes para um bom desenho. Estude estes modelos e pratique os desenhos de expressões observando a si mesmo no espelho.



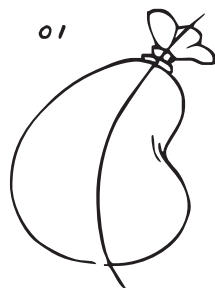
7 - Cartuns (expressões)

As expressões EXTREMAS são bem interessantes, exageradas e engraçadas. São um diferencial nos cartuns.

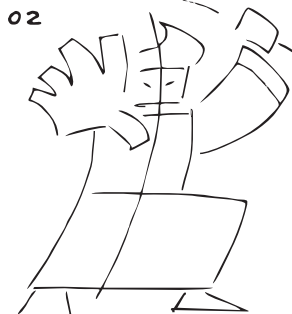
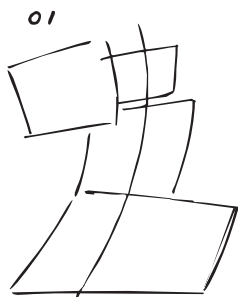


7 - Cartuns (corpo)

Uma técnica muito usada para a construção de cartuns é a técnica do “saquinho”, usamos um saquinho para dar o formato do corpo e seu movimento. Veja exemplos:



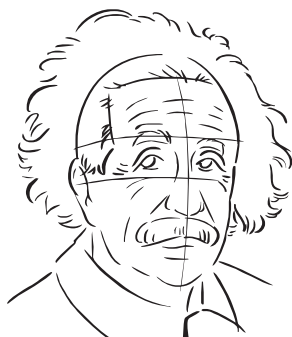
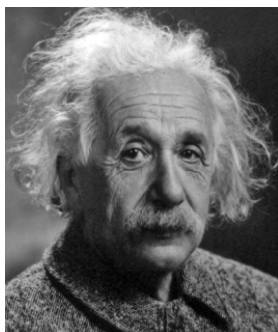
Veja outros exemplos usando o CUBO e formato SALSICHA. Pratique:



8 - Caricaturas

Caricatura é quando o caricaturista consegue destacar as características marcantes de uma pessoa de uma forma cômica. Vamos começar com um rosto mais simples, de Albert Einstein.

Primeiro desenhe o rosto sem distorções, construa o rascunho e simplifique com poucos traços. Isso o ajudará a entender melhor a fisionomia da pessoa antes de destacar os detalhes.



Após o treino identifique os pontos que quer destacar. E não economize em esboços na caricatura, faça quantos você achar necessário até chegar no resultado desejado.

CABELOS GRANDES! ENTÃO VAMOS AUMENTAR.

FAÇA RUGAS QUANDO FOR UM ROSTO MAIS IDOSO.

OLHOS PEQUENOS. VAMOS DIMINUIR.

Pronto! Vejamos o resultado final:

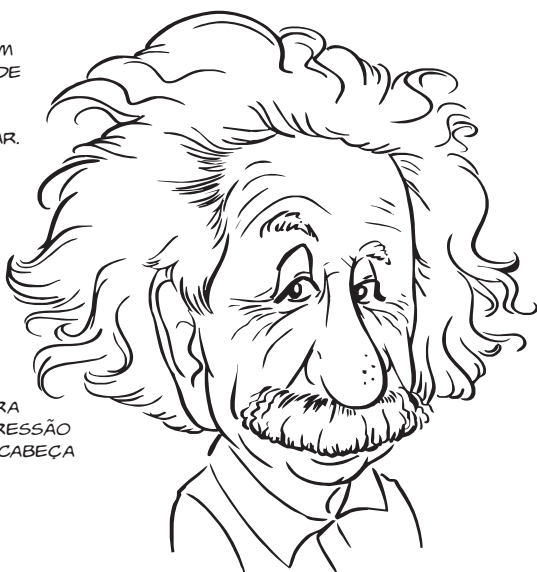


NARIZ EM FORMA DE PÊRA? VAMOS DESTACAR.

ORELHA PRÓXIMA AO QUEIXO. VAMOS DESCER MAIS.

DIMINUIR O CORPO PARA DAR A IMPRESSÃO DE QUE A CABEÇA É GRANDE.

QUEIXO PEQUENO. VAMOS ESCONDE-LO NO BIGODE QUE FICARÁ EM FORMATO DE SORRISO.



8 - Caricaturas

Para um público mais exigente na aparência, como as mulheres, cuidado nos exageros. Evite desenhar rugas ou marcas de expressão, deixe o nariz com traços leves e capriche no cabelo. Vamos ver como fica Marilyn Monroe?

Como vimos, primeiro desene o rosto sem distorções, construa o rascunho e simplifique com poucos traços.



Após o treino identifique os pontos que quer destacar. E repito: não economize em esboços para chegar na caricatura desejada.

CABELO
BEM CACHEADO.

OLHOS
GRANDES
E CÍLIOS
EM DESTAQUE
QUANDO
DESENHAR
MULHERES.

NARIZ
DELICADO
E COM
POUCO
DESTAQUE.

BOCA GRANDE
E LÁBIOS BEM
DESTACADOS.

DIMINUIR O CORPO PARA
DAR A IMPRESSÃO DE QUE
A CABEÇA É GRANDE.

Resultado final:



8 - Caricaturas

Para crianças, faça uma caricatura limpa e com o mesmo visual usado em cartum: olhos arredondados, bochechas gordinhas e traço um pouco mais grosso.

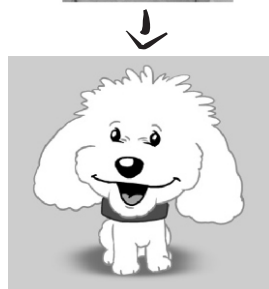


Para Calebinho, do papai.

Para animais em geral, use a mesma técnica com características do cartum.



Outro detalhe que ajuda a identificar o animal na caricatura é quando se desenha o corpo inteiro.

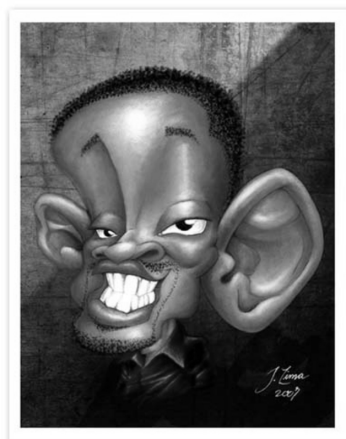


8 - Caricaturas

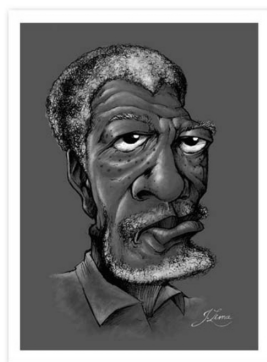
Veja outros exemplos:



Lula
Primeiro lugar no Prêmio
PUC Campinas.



Will Smit
Entre as 30 melhores do Salão de
Humor de Piracicaba de 2007.

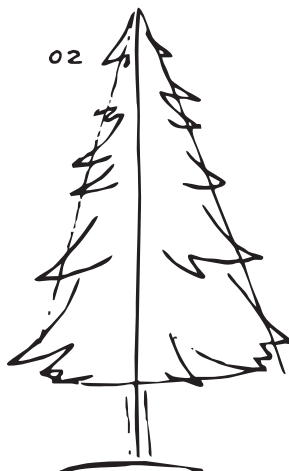
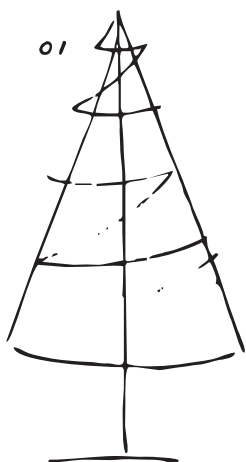
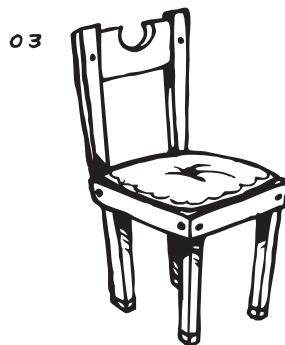
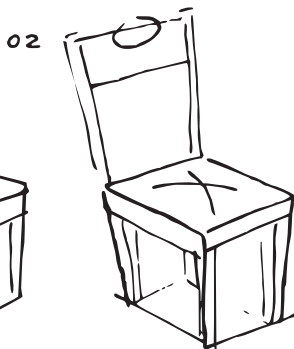
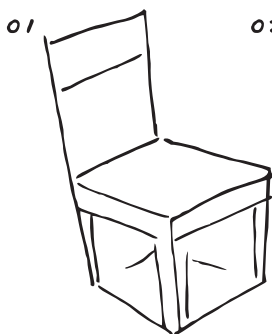


9 - Cenários

Para montagem de cenários precisamos de alguns elementos:
pontos de fuga para perspectiva, natureza e objetos.

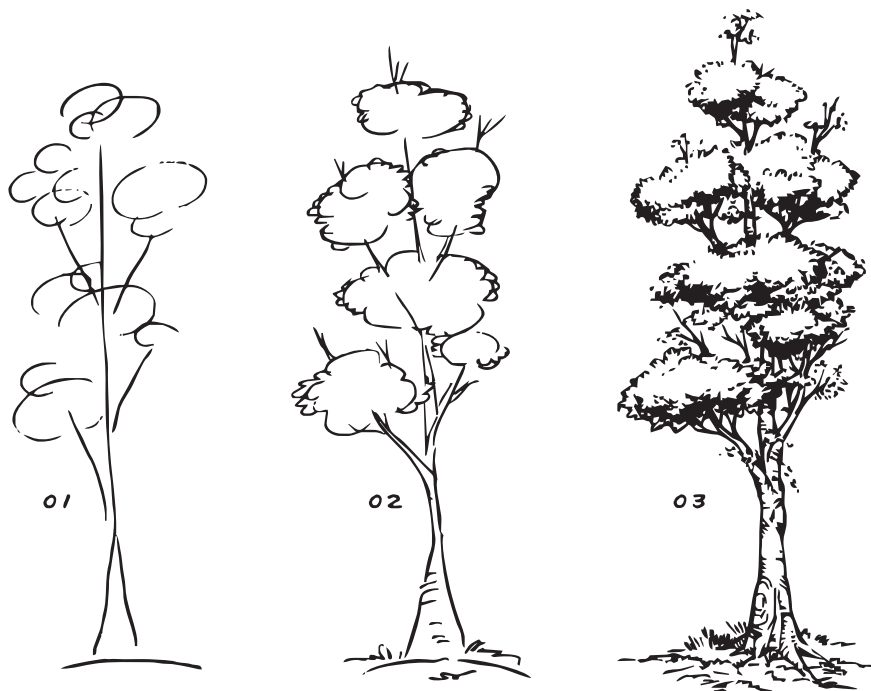
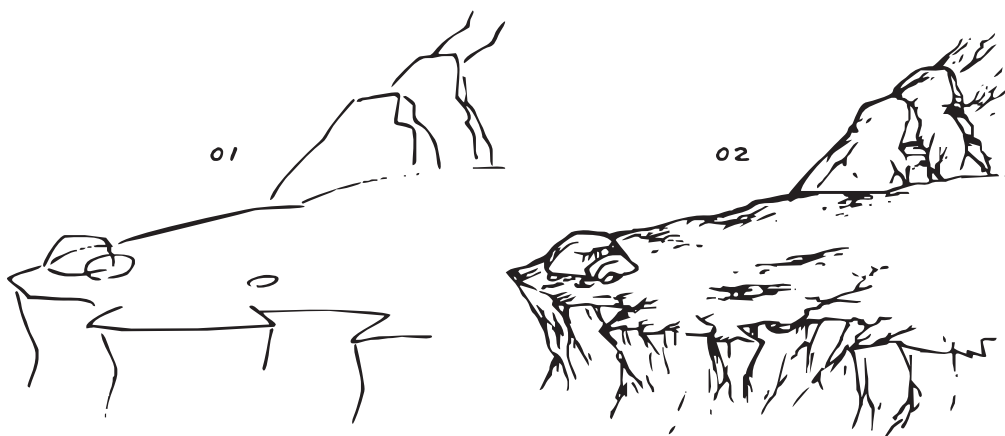
Vamos começar com objetos: treine observando modelos.

Comece com objetos fáceis, e passe para objetos mais complexos sempre utilizando figuras geométricas para o esboço.



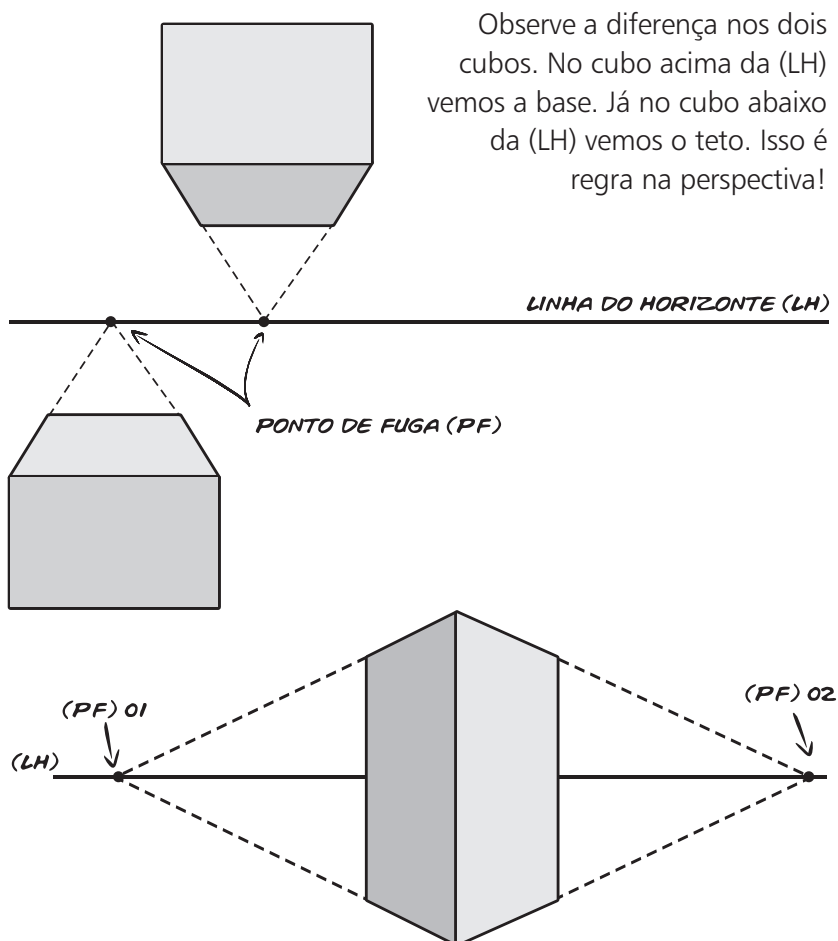
9 - Cenários

A observação também é válida principalmente na reprodução da natureza. Acompanhe os elementos a seguir e sua forma de construção do esboço.



9 - Cenários (pontos de fuga)

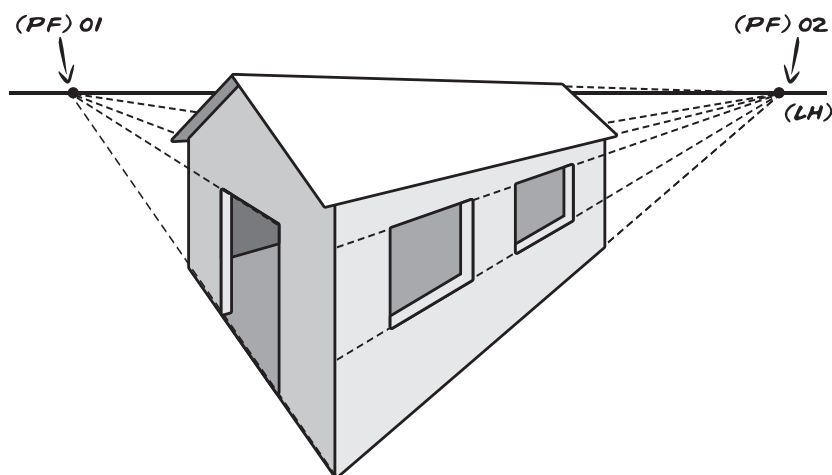
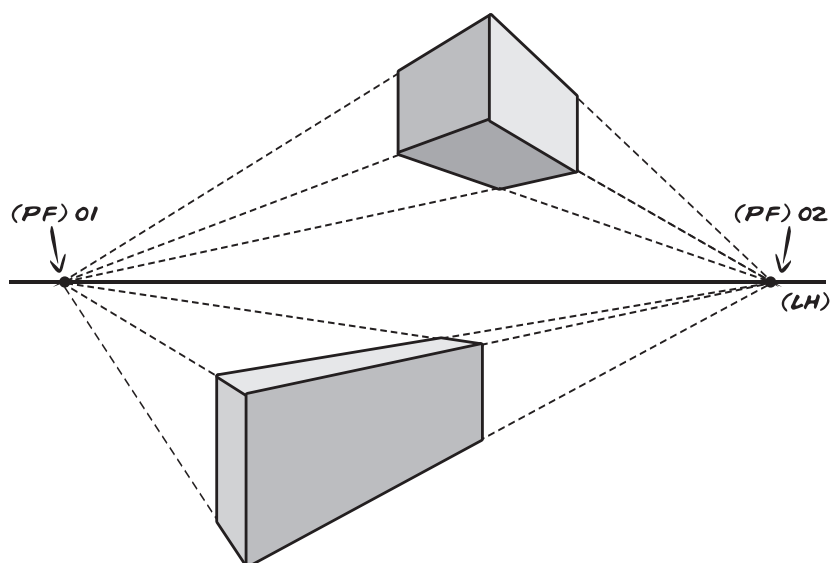
Os pontos de fuga são muito importantes para a perspectiva. Ajudam a descobrir pontos de observação inusitados, que são fundamentais para um bom quadrinho. Vamos começar identificando a linha do horizonte, que é o ponto de observação do desenhista em relação ao cenário ou objeto, identificamos essa linha como (LH). Os pontos de fuga a serem usados podem ser (PF)01, (PF)02 e (PF)03.



9 - Cenários (pontos de fuga)

Com 02 pontos de fuga.

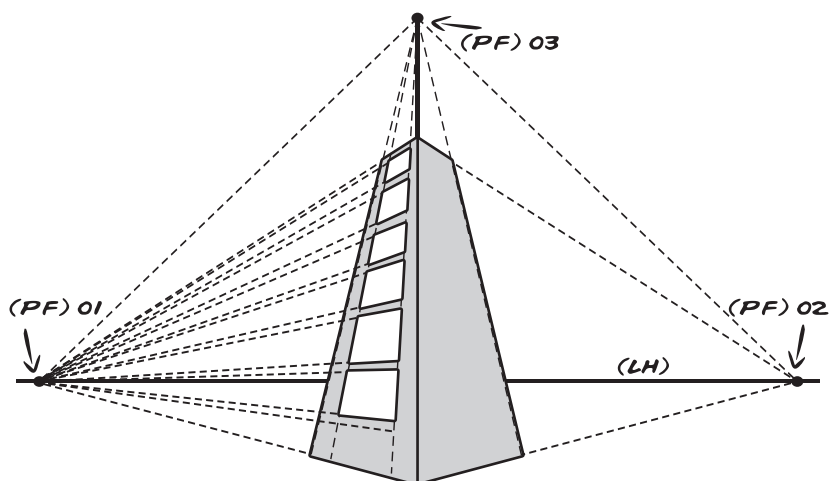
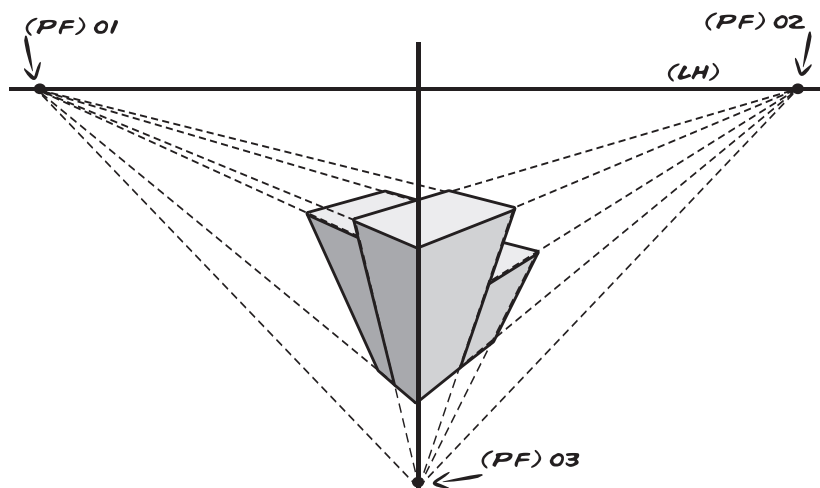
Faça exercícios de objetos abaixo e acima da (LH).



9 - Cenários (pontos de fuga)

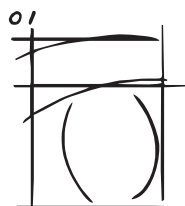
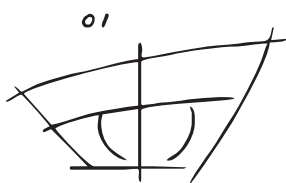
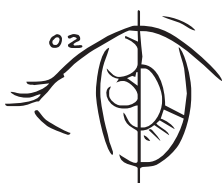
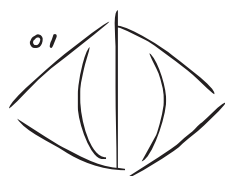
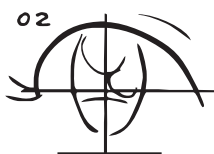
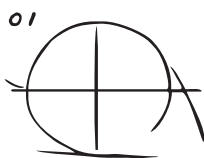
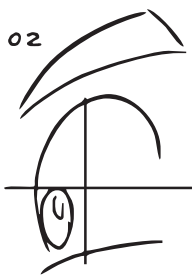
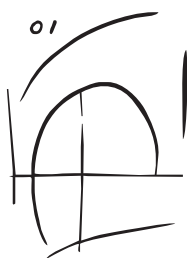
Com 03 pontos de fuga.

O terceiro ponto nos ajuda a dar a sensação de altura.



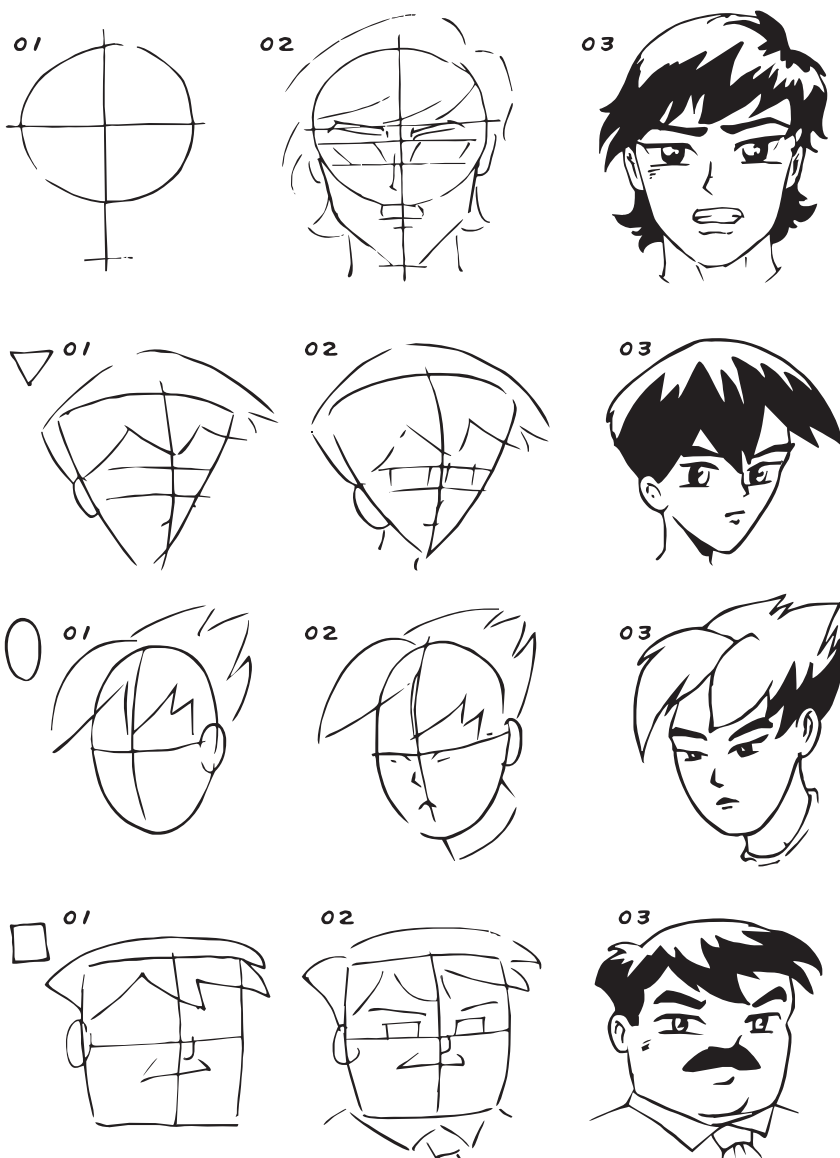
10 - Noções de Mangá

O Mangá se destaca, principalmente, pelos olhos grandes. Vamos começar treinando alguns tipos de olhos mais usados nesse estilo conhecido como “Desenho Japonês”.



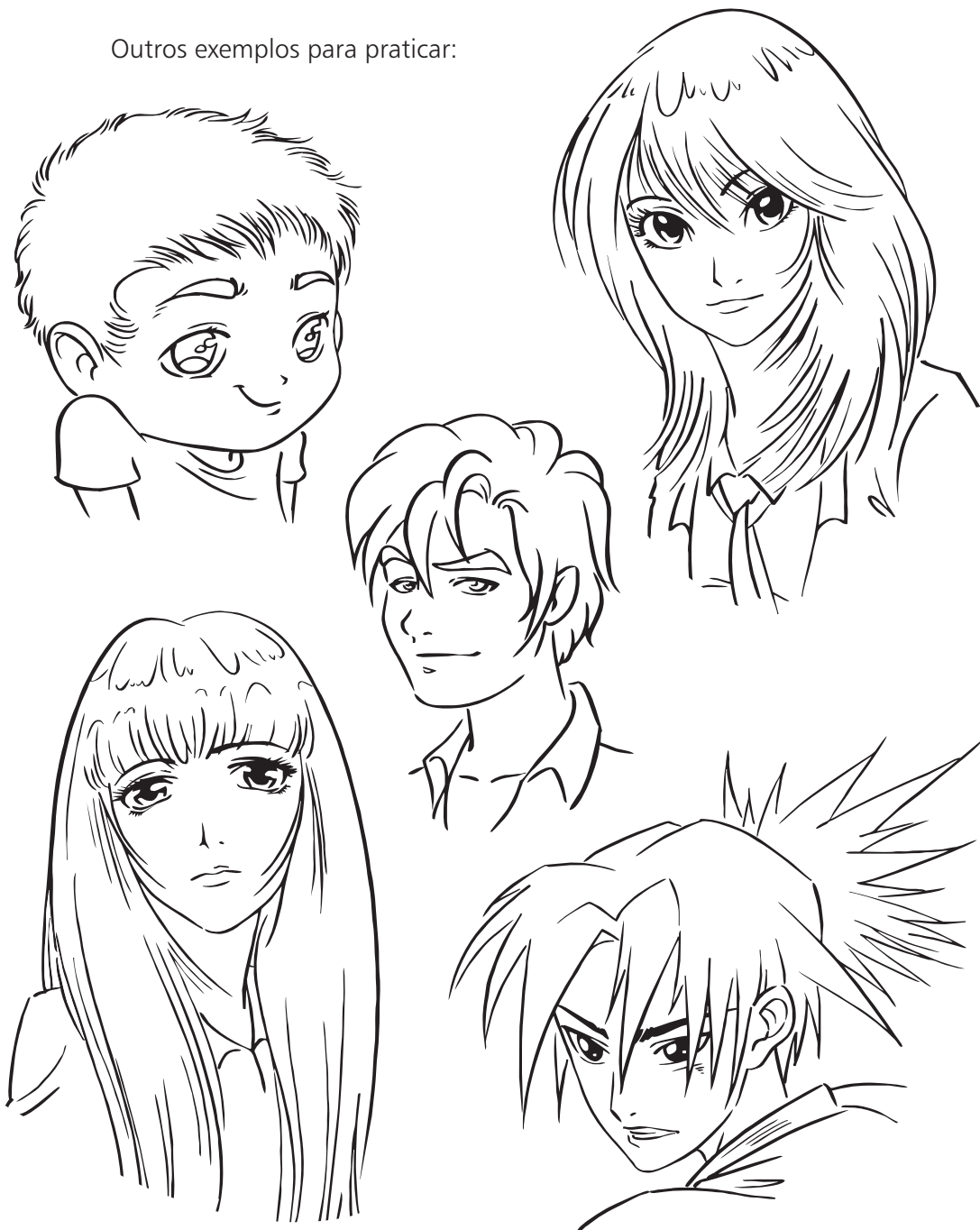
10 - Noções de Mangá

A cabeça no estilo Mangá pode ser construída de muitas formas diferentes, usando o círculo e outras figuras geométricas, como triângulo e quadrado.



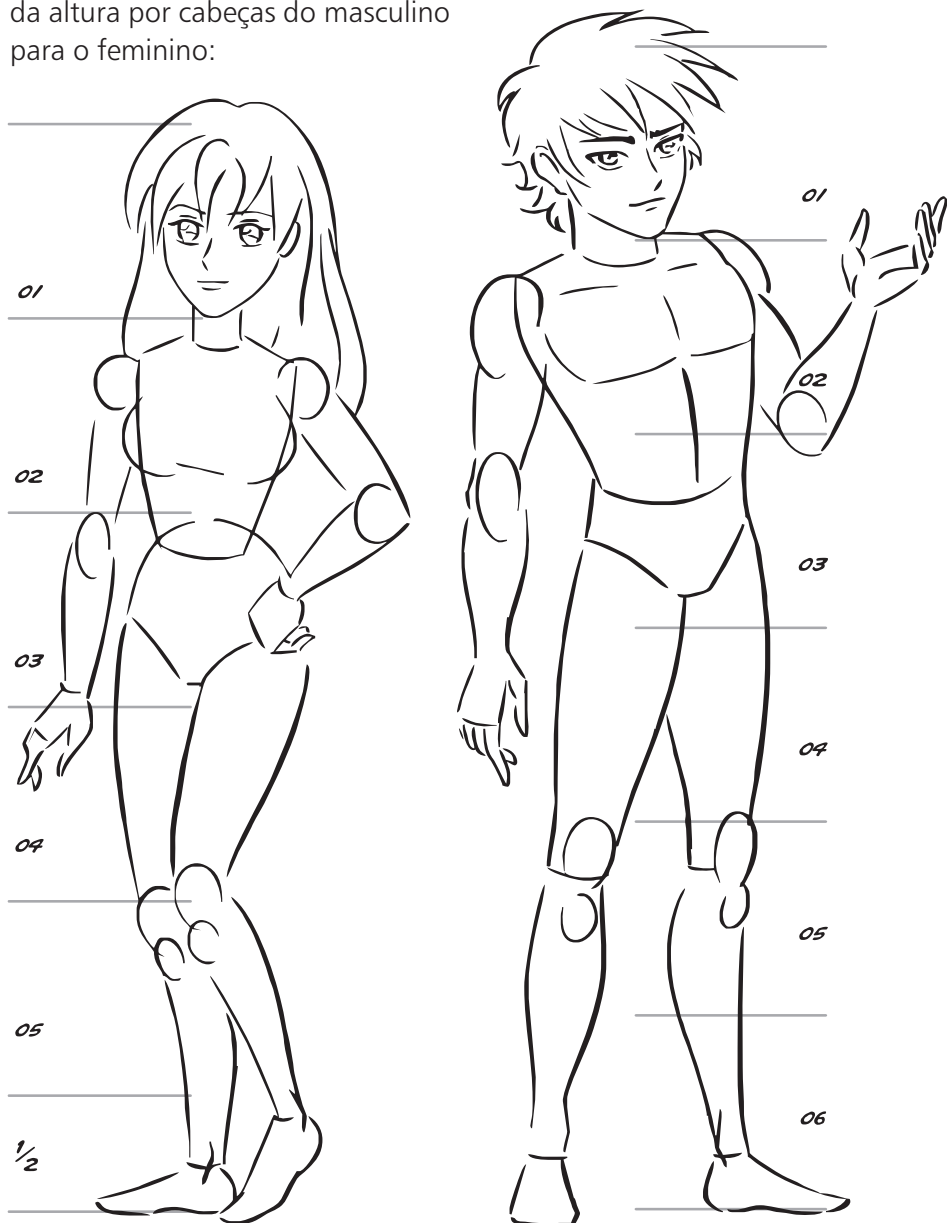
10 - Noções de Mangá

Outros exemplos para praticar:



10 - Noções de Mangá

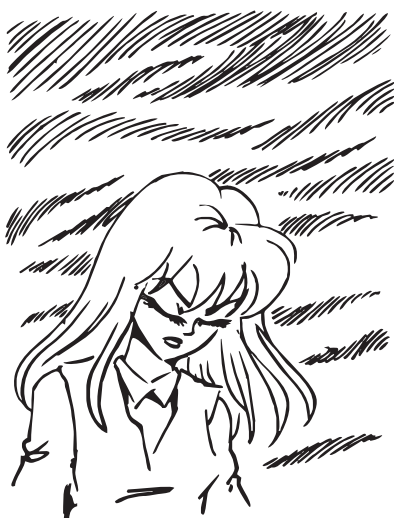
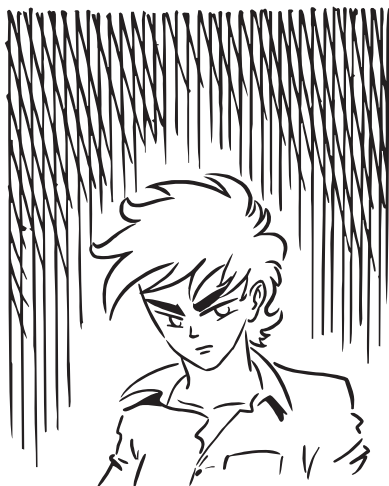
Para construir um corpo estilo mangá, devemos observar como o porte físico geralmente é esbelto. Atenção também na diferença da altura por cabeças do masculino para o feminino:



10 - Noções de Mangá (hachuras)

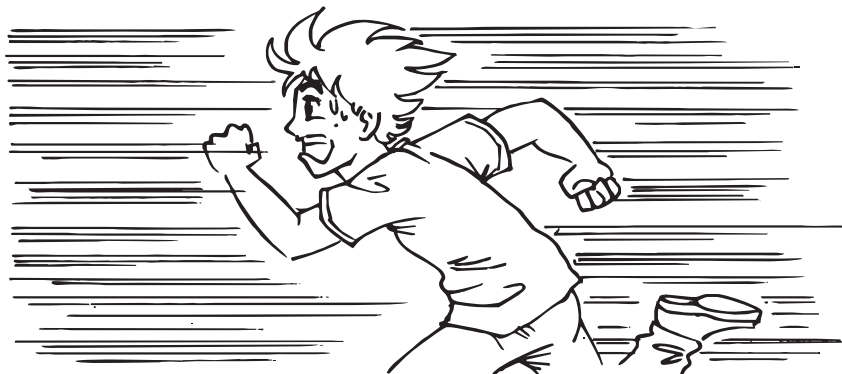
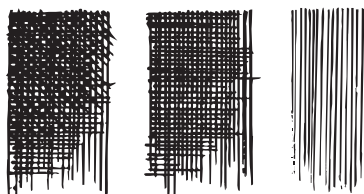
Hachuras.

Use régua e esquadro para deixar suas hachuras uniformes. Veja alguns exemplos para o fundo de quadrinhos (poder ser usados em mangá ou histórias em quadrinhos) com hachuras:



10 - Noções de Mangá (hachuras)

Muitos efeitos de movimento são mais impactantes quando se usam as hachuras na direção do movimento. Acompanhe:



10 - Noções de Mangá (hachuras)

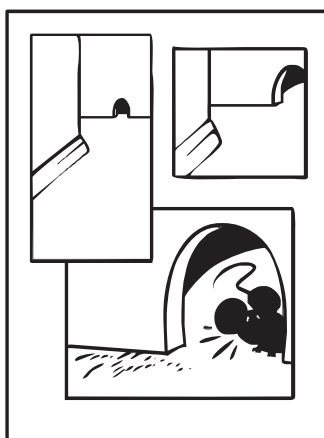
As hachuras também auxiliam no movimento em cenas de ação:



11 - Narrativa

Transformando roteiros em imagens: comece dividindo o texto já imaginando as cenas em pequenos quadros, desenhando com traços rápidos, isso se chama *storyboard*.

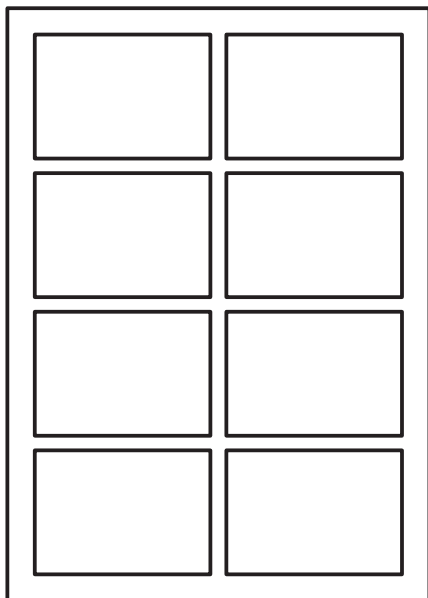
O *storyboard* pode ser usado para a criação de quadrinhos, criação de desenhos animados e filmes de longa ou curta duração.



* Não faça sua história em quadrinhos sem antes testar a distribuição de cenas no *storyboard*. É nele que as correções devem acontecer.

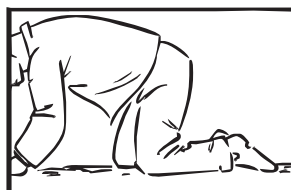
11 - Narrativa

Os quadrinhos podem adotar várias formas, dependendo do roteiro ou da imaginação do desenhista em passar a cena que foi imaginada, da emoção no momento adequado ou do movimento.

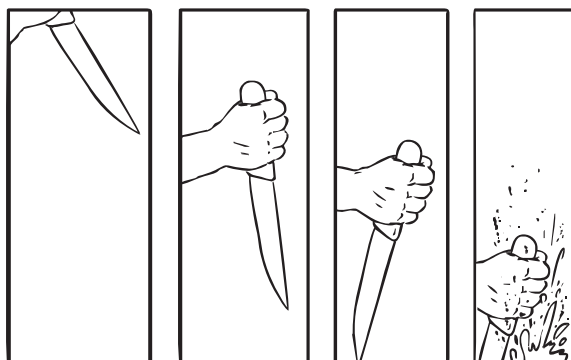


Este é, sem dúvida, o formato básico mais utilizado nos quadrinhos.

Os modelos, formas e tamanhos foram ficando, nas mãos de vários artistas, cada vez mais criativos, não tendo assim uma regra para ser seguida.

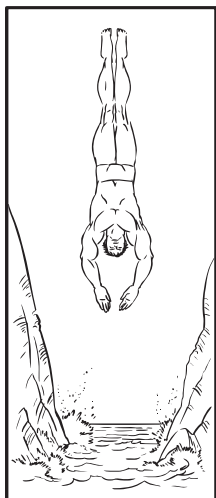
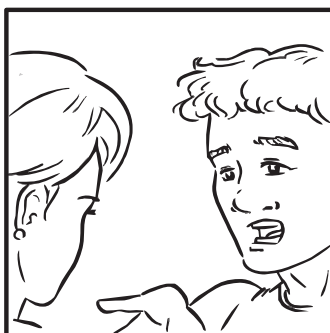


Para um movimento contínuo pode-se usar quadros em uma mesma direção.

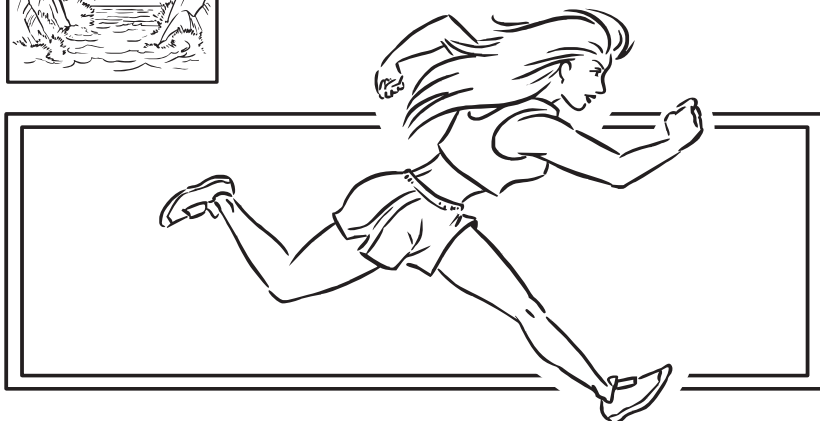


11 - Narrativa

Para um diálogo “normal” entre duas pessoas, usamos quadros em sequência de ângulos contrários, mostrando bem a pessoa que teve a reação da notícia. Isso pode variar dependendo da ênfase que você quer dar.



Para quadros de movimento, podemos trabalhar com o comprimento dos retângulos na direção que o movimento foi executado. Veja como ajuda na dimensão e impacto.



12 - Símbolos nos quadrinhos

Símbolos para HQ e Cartuns (Comunicação).



Dor



Bravo



Entende
ou surpresa



Não entende



Música



Zonzo ou
desapontado



Ideia



Tremedeira
de medo
ou frio



Bêbado ou atordoado



Apaixonado



Dormindo



Raiva



Explosão
(quando usado na
testa do personagem
é pequeno susto)



Respiração
ofegante



Triste



Dor ou raiva
(quando usado
na testa em Mangás)

13 - Sombreamento

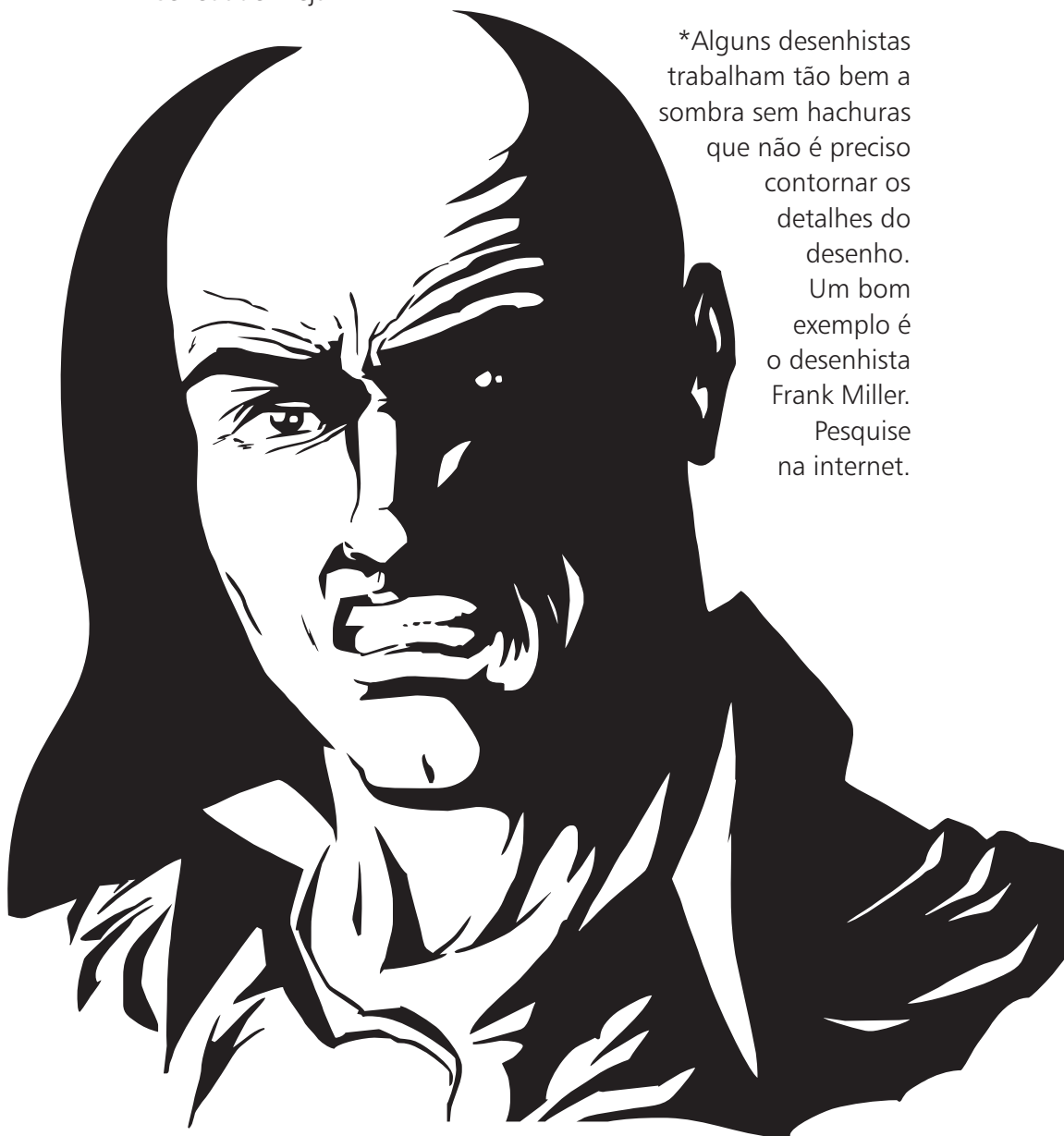
Sombreamento Chapado ou Auto Contraste

Esse tipo de sombreamento é usado em desenhos mais “pesados”, escuros e que querem passar um ar de terror ou seriedade. Veja:

*Alguns desenhistas trabalham tão bem a sombra sem hachuras que não é preciso contornar os detalhes do desenho.

Um bom exemplo é o desenhista Frank Miller.

Pesquise na internet.



13 - Sombreamento

Para um bom sombreado é preciso conhecer as formas dos objetos e do corpo humano. Exercite observando fotos com contraste no sombreado.



13 - Sombreamento

Para projetar uma forma dando vida a ela, é só aplicar as sombras corretamente, sempre prestando atenção na direção da luz.



13 - Sombreamento

Sombreamento com hachuras

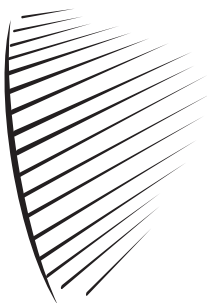
As hachuras são linhas finas e paralelas que ajudam a perceber melhor a forma dos objetos. São usadas de acordo com o gosto do desenhista.



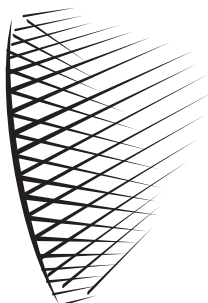
13 - Sombreamento

Para conseguir uma sombra leve basta usar uma carreira de hachuras. No caso de sombras pesadas usa-se o cruzamento:

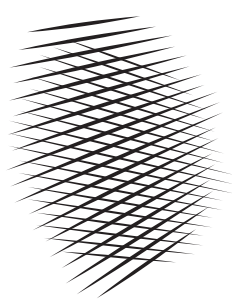
Sombra
leve



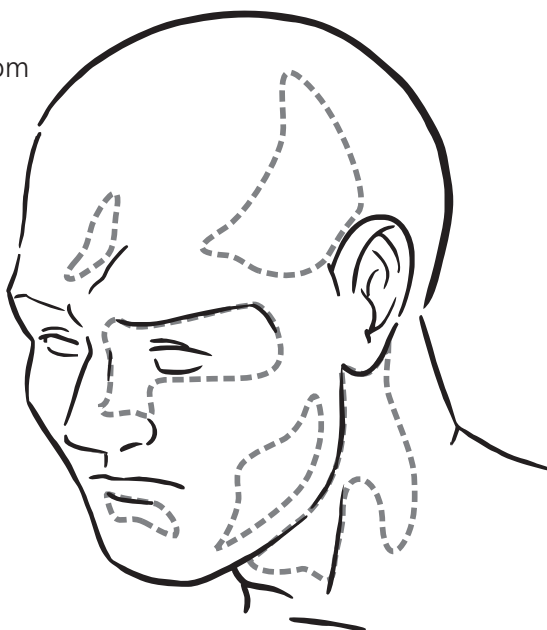
Sombra pesada
(cruzamento)



Sombras que não
tocam no contorno



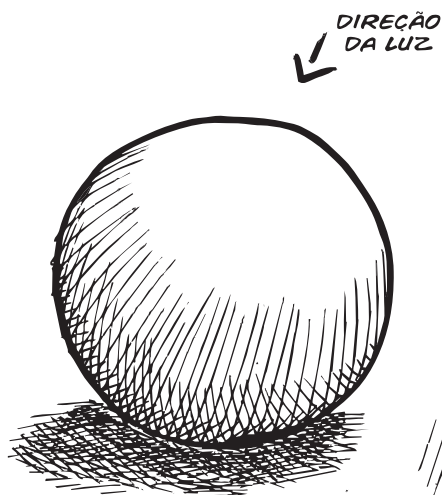
Antes de sombrear com hachuras marque as sombras (os limites) a lápis. Aqui, a marcação para hachuras está em pontilhado. (-----)



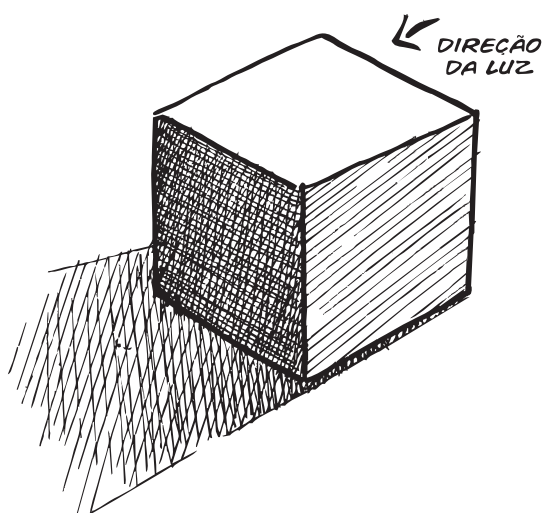
Dica: Faça sempre o traço do desenho mais grosso do que as hachuras.

13 - Sombreamento

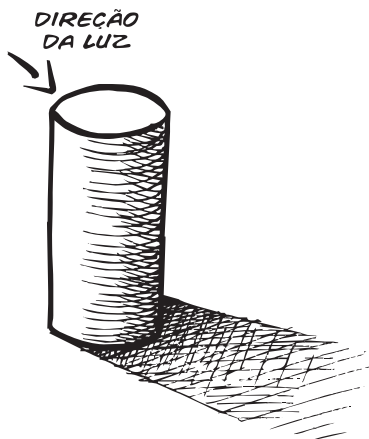
As hachuras para superfícies redondas sempre vão para um mesmo ponto que é o ponto mais iluminado no objeto.



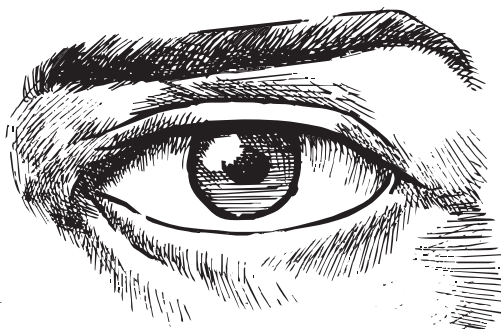
Use hachuras retas para superfícies planas.



Use hachuras em curvas para superfícies arredondadas no mesmo sentido da superfície.



Depois faça exercícios onde os três tipos são usados em um mesmo desenho.



14 - Estampas e tatuagens

Estampas em roupas e tatuagens sempre acompanham as superfícies em que se encontram. Para isso é importante conhecer bem as formas.



*Para treinar estampas de tecidos use tecidos verdadeiros para observação. Não tente inventar logo de início.

14 - Estampas e tatuagens

Nos desenhos de tatuagens, devemos tomar bastante cuidado com o formato dos músculos onde a tatuagem se encontra. Ela deve acompanhar as ondulações, e cuidado também com o giro do corpo: ele pode esconder partes da tatuagem dependendo do ângulo do observador.



*Quando um de seus personagens usar uma tatuagem, faça ela separada na ficha do personagem, para uma fácil consulta. Também faça uma tatuagem simples, sem muitos detalhes para facilitar o trabalho.

Obs. As sombras aplicadas na superfície da pele também são aplicadas sobre as tatuagens.

14 - Estampas e tatuagens

Veja outros exemplos para estampas e tatuagens.

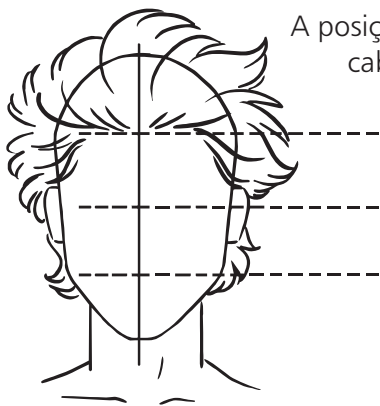


15 - Cabelos

Muitos desenhistas, quando desenham o cabelo de um personagem, gostam de complicar. Comece simplificando o desenho. Aos poucos vá aperfeiçoando para se sentir mais seguro nessa parte que muitos dizem ser uma das mais difíceis de desenhar.



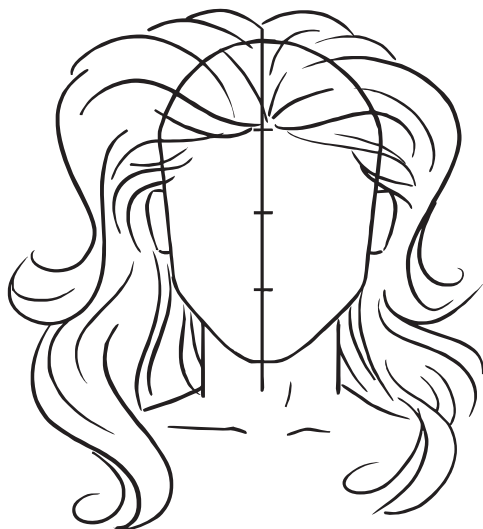
15 - Cabelos



A posição do cabelo, ou seja, seu encaixe na cabeça humana, pode ser marcada pela linha da 4ª parte superior da cabeça.

Faça primeiro a cabeça careca e depois posicione o cabelo.

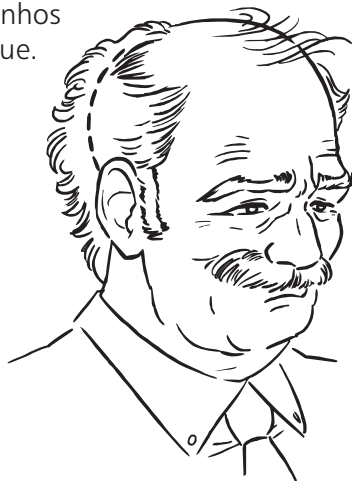
Desenhe um esboço ao redor da cabeça com a definição do volume, movimento e direção dos fios.



Em cabelos crespos, nunca use fios retos, mesmo no sombreado. Use apenas traços tremidos ou bem enrolados.



* Observe outros modelos em fotos ou desenhos e pratique.



15 - Cabelos

Outros modelos para cabelos:

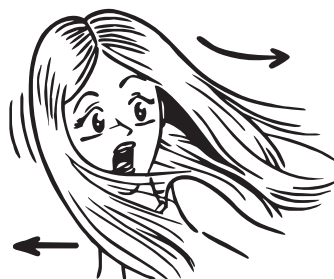


15 - Cabelos

Outros modelos para cabelos:



Movimento do cabelo.
Sempre o contrário do movimento
da personagem. Veja as setas:

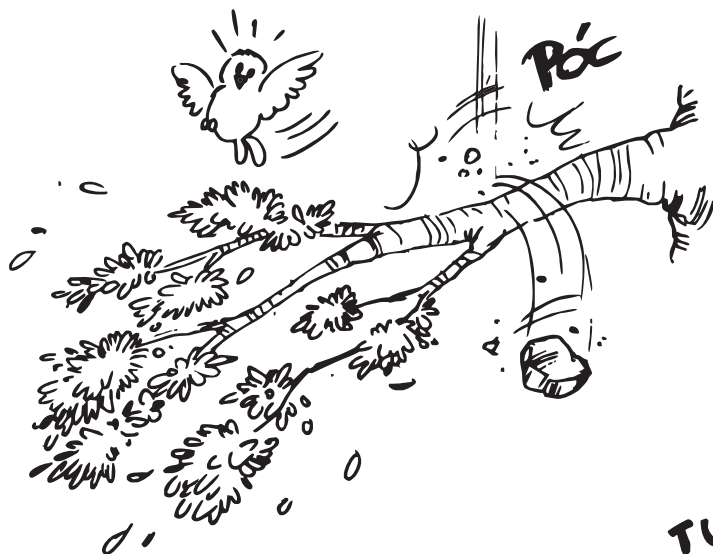


16 - Ação e Reação

Como reagem os elementos impactados?

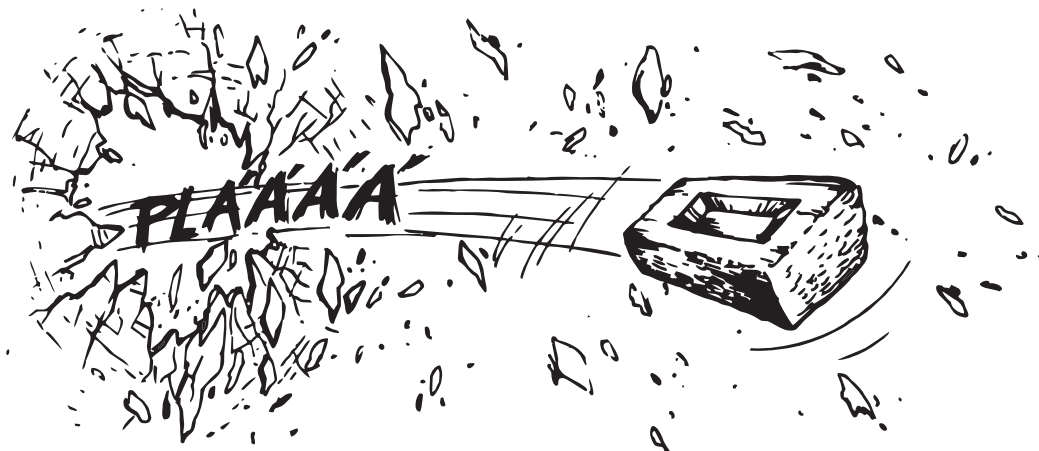


16 - Ação e Reação



Por menor que
seja a reação
de um impacto,
ele sempre tem
suas marcas,
seus reflexos.

Observe
sempre os
elementos e
suas diferentes
reações de
acordo com
sua densidade,
forma e peso.

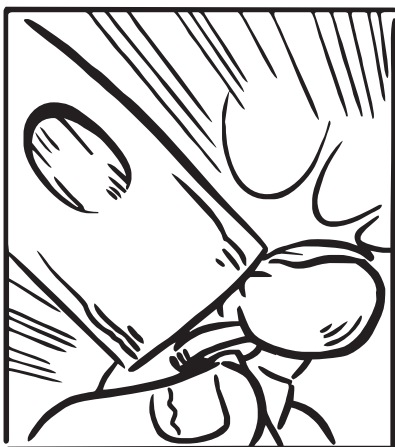
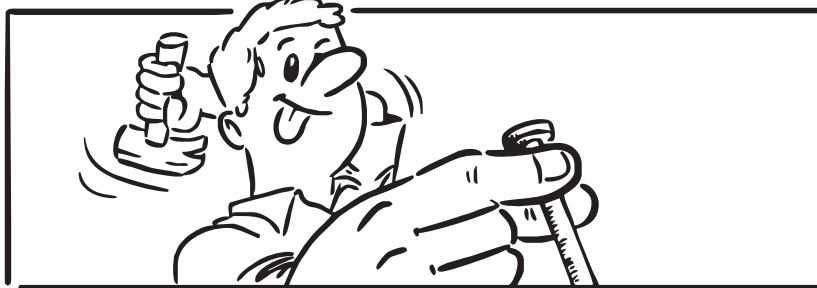


16 - Ação e Reação

A ação e reação também podem ser usadas indiretamente, geralmente para suspense, despertando a curiosidade do leitor.



Ou também para a angústia:



16 - Ação e Reação



USE UMA
ESCOVA DE DENTES
PARA ESPIRRAR
A TINTA.

A reação tem o principal objetivo de mexer com o leitor emocionalmente, seja chocando, enojando, divertindo, incomodando ou dando prazer.

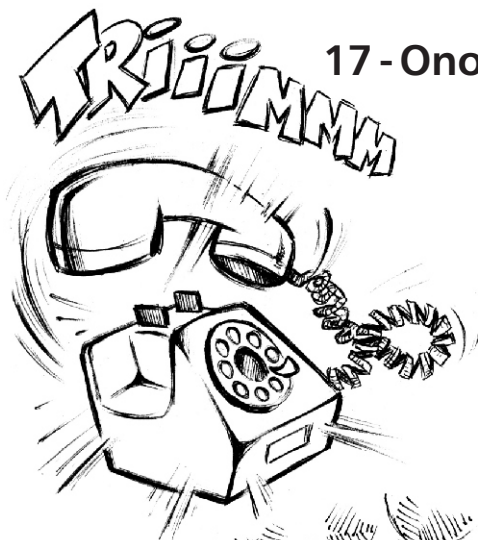


17 - Onomatopeias

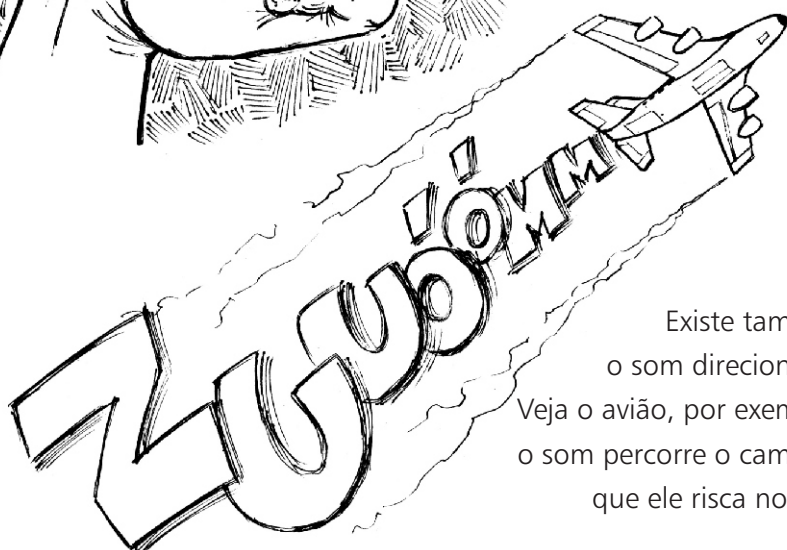
São palavras que substituem ou representam os sons em um desenho ou quadrinho.



17 - Onomatopeias



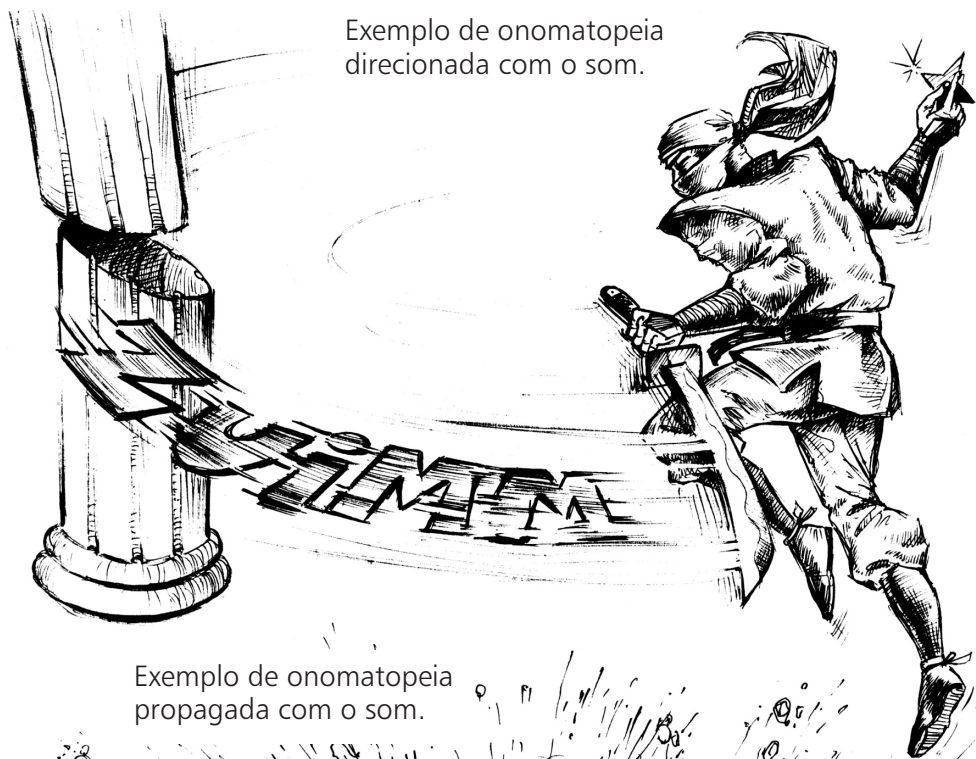
Quando os sons se espalham, faça o mesmo com as letras da onomatopeia.



Existe também o som direcionado. Veja o avião, por exemplo, o som percorre o caminho que ele risca no céu.

17 - Onomatopeias

Exemplo de onomatopeia direcionada com o som.



Exemplo de onomatopeia propagada com o som.



18 - Genética nos quadrinhos

A genética dos quadrinhos se resume em uma “salada” entre animais, seres humanos, elementos naturais e químicos, e tudo mais que sua imaginação permitir.

Veja algumas experiências:



HUMANO + PLANTA



HUMANO + LEÃO



HUMANO + FOGO



HUMANO + PEDRA



HUMANO + ELETRICIDADE



HUMANO + GELO

18 - Genética nos quadrinhos

Podemos também, unir metades de animais e pessoas mantendo seus traços originais.



EXEMPLO 01
HOMEM MUSCULOSO
+
RINOCERONTE

18 - Genética nos quadrinhos

EXEMPLO 02

MULHER AFRICANA + ZEBRA

Não fique limitado.
Treine misturando mais
de dois elementos,
tente com três ou
quatro, o treino é
o segredo para um
bom desenho.



18 - Genética nos quadrinhos

EXEMPLO 03

TAMBÉM TEMOS
OPÇÕES ONDE SE
UNA ANIMAIS DE
ESPÉCIES
DIFERENTES
COMO O CASO
DO GRIFO
(LEÃO + ÁGUIA):



18 - Genética nos quadrinhos

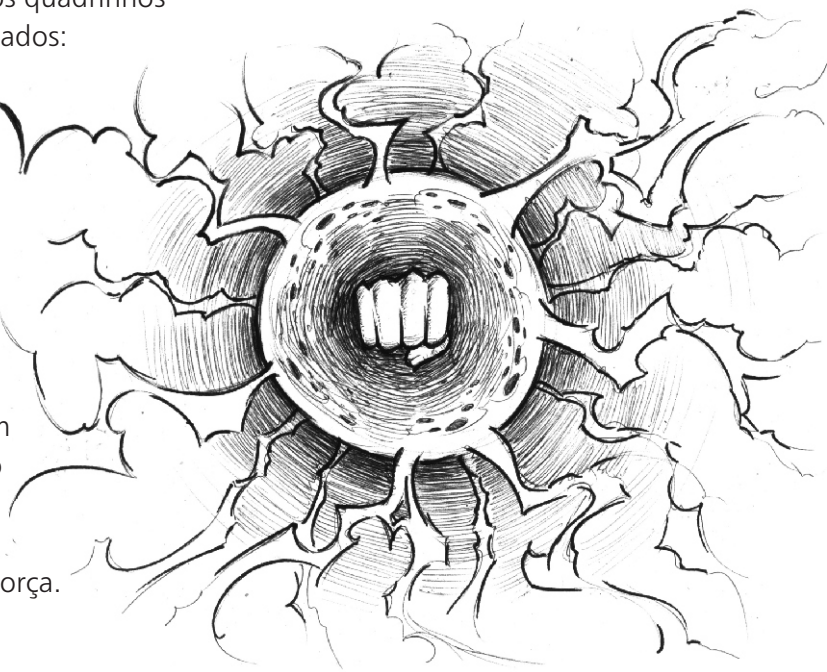
EXEMPLO 04

NA
MITOLOGIA
USA-SE
MUITO A
UNIÃO ENTRE
HUMANOS E
ANIMAIS, COMO
O MINOTAURO
(HOMEM +
TOURO):

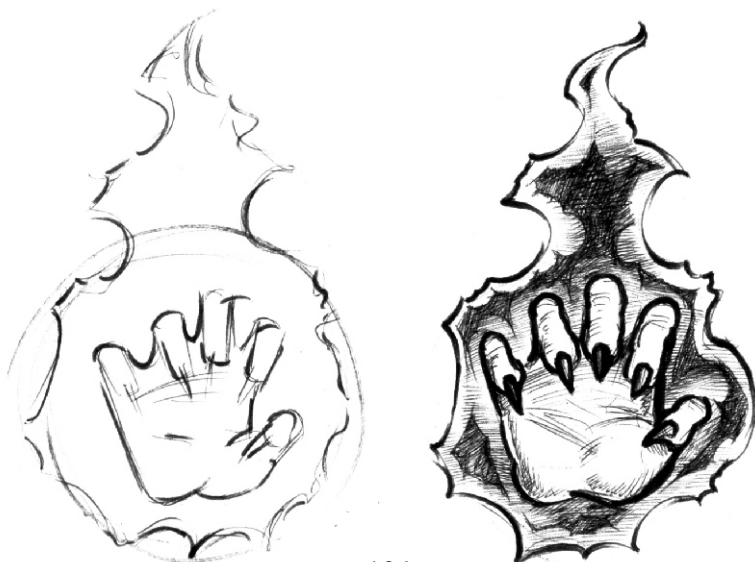


19 - Poderes nos quadrinhos

Os poderes nos quadrinhos são muito variados: fogo, cristais, fumaça, qualquer elemento que seja livre em formas e movimentos, de preferência os que possam assumir todo tipo de raios, explosões e campos de força.



Em formato de chamas demonstra que o poder está aguardando para ser usado, veja a mão.

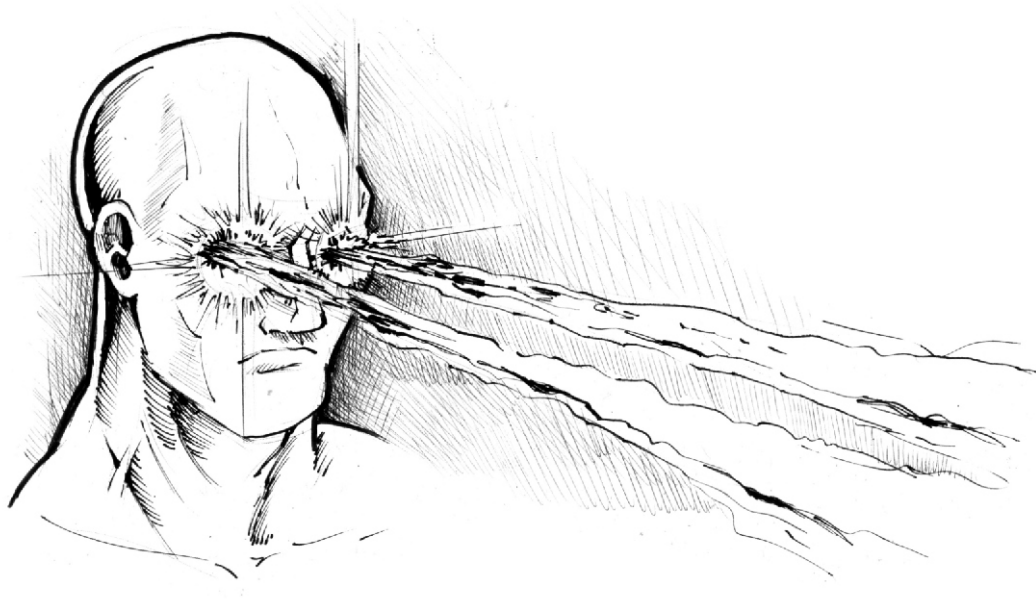


19 - Poderes nos quadrinhos

Combine os poderes de seu personagem com seu corpo. Os raios podem envolver os membros dando a ideia de um campo de força produzido sobre a pele ou roupa.



Raios dos olhos ou mãos podem ter origem em uma bola brilhante, como no exemplo.



19 - Poderes nos quadrinhos

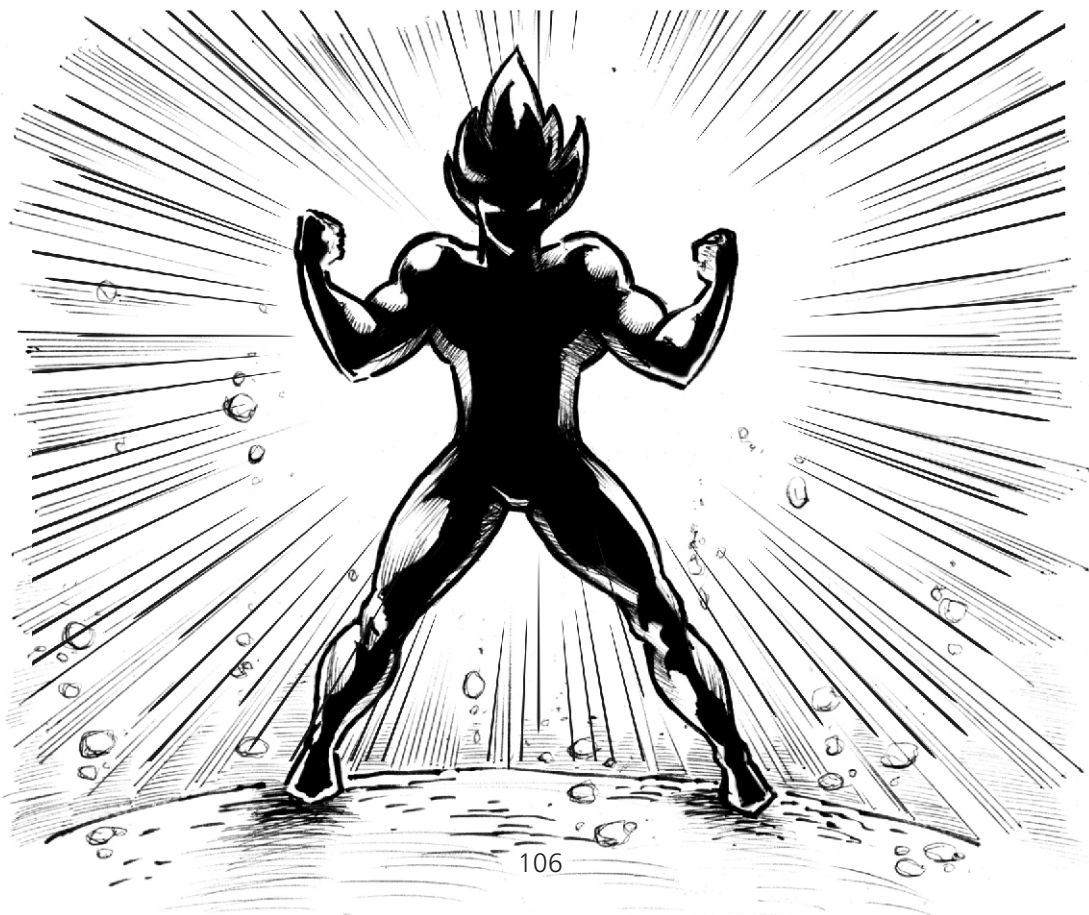
Outra forma muito usada, principalmente em mangás, é o poder irradiado do centro do corpo, deixando apenas a silhueta do personagem.



1 - Marque um ponto central.



2 - Desenhe uma linha cruzando o ponto, mas não passe a linha sobre o personagem como no exemplo. Faça várias linhas sobre o mesmo ponto (use uma régua).



19 - Poderes nos quadrinhos

Como os poderes estão geralmente relacionados a algum elemento natural como água, fogo, pedra, etc, use seus movimentos combinando com o movimento do personagem. Veja exemplos:



20 - Desenhando personagens da Fábrica

Nesse capítulo você verá as técnicas de construção apresentadas neste livro, agora sendo usadas na prática. Faça os exercícios acompanhando os passos. Não "cole" os desenhos! Use a observação e tente reconstruir cada personagem e suas variações de poses. Fazendo isso você verá um grande avanço em seu desenho.

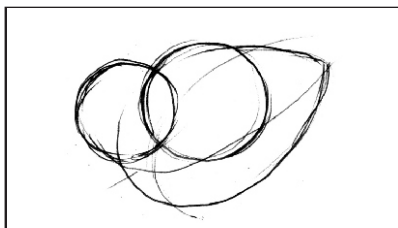


20 - Desenhando personagens da Fábrica

Mosca Zé (nome verdadeiro, José Varejeira da Silva).



1 - Desenhe uma coxinha e corte fazendo um "X" bem na parte mais arredondada do objeto.

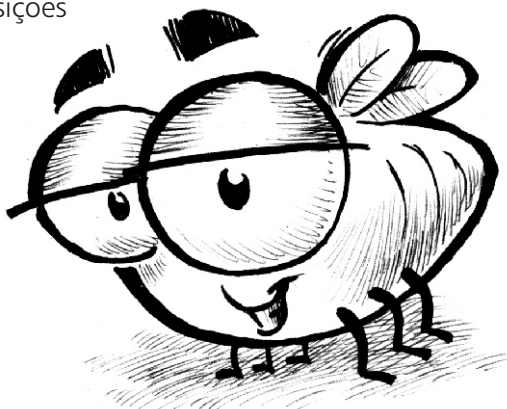


2 - Dois círculos para os olhos. Use a base da linha e o traço em vertical para marcar o meio. Faça o círculo que estiver mais para fora um pouco menor.



3 - Marque as sobrancelhas, marque as asas, com um traço marque as pálpebras. Os pés e pernas em leves curvas paralelas.

Para finalizar, defina bem os traços, apague o esboço. Agora tente novas posições ou expressões do Zé.



* Tome como base as expressões da página 56.

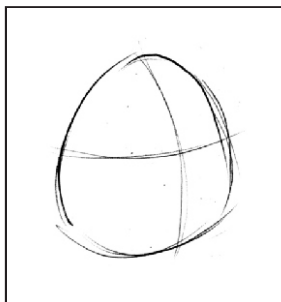
20 - Desenhando personagens da Fábrica

Mosca Zé, poses para treinar:

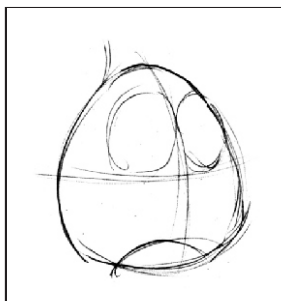


20 - Desenhando personagens da Fábrica

Boins (pequenos seres, comedores de pitangas, que tem como missão proteger a natureza).



1 - Desenhe um ovo, e divida em quatro.

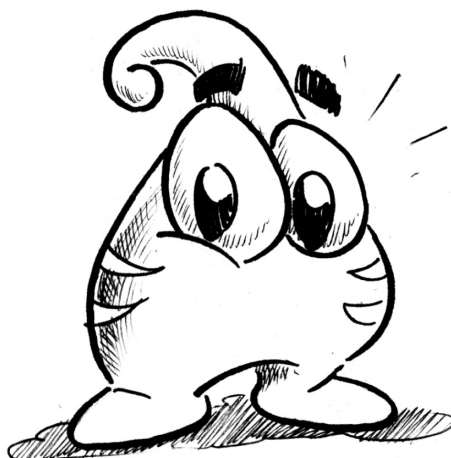


2 - Marque os olhos usando a linha horizontal como base. Faça um arco na base.



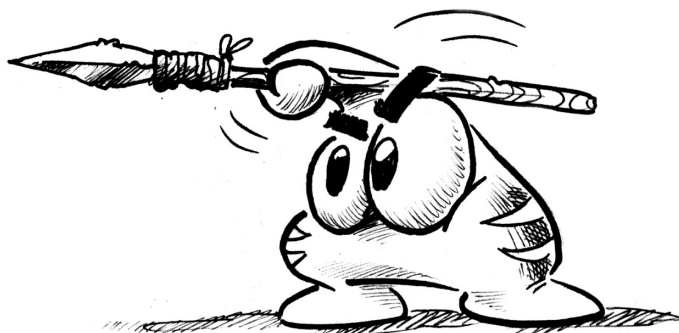
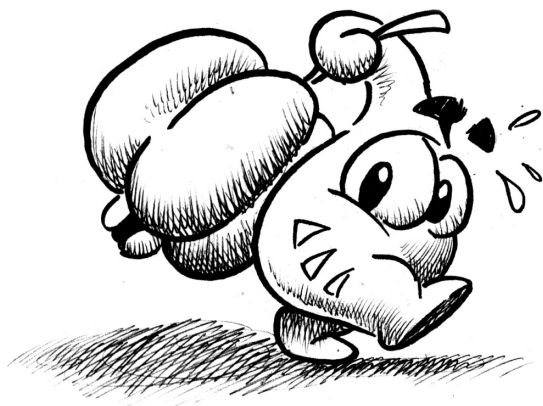
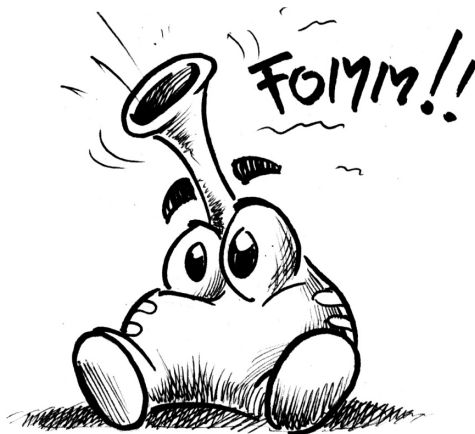
3 - Faça a tromba, como um caracol, marque as sobrancelhas e desenha os pés em formato de feijões.

Lembre-se: os Boins são pequenas criaturas que não tem boca! Sua tromba tem essa função.



20 - Desenhando personagens da Fábrica

Boins, poses para treinar:

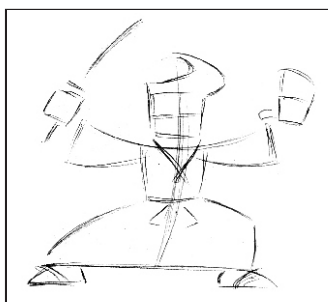


20 - Desenhando personagens da Fábrica

ITO Samurai (Um samurai diferente de todos que você já viu, desafiando as culturas no compromisso de levar o amor ao próximo).



1 - Neste caso use quadrados e retângulos para a construção (não esqueça da linha de ação).



2 - Marque os detalhes: a espada, o dedão na mão esquerda, a faixa e a gola do kimono.

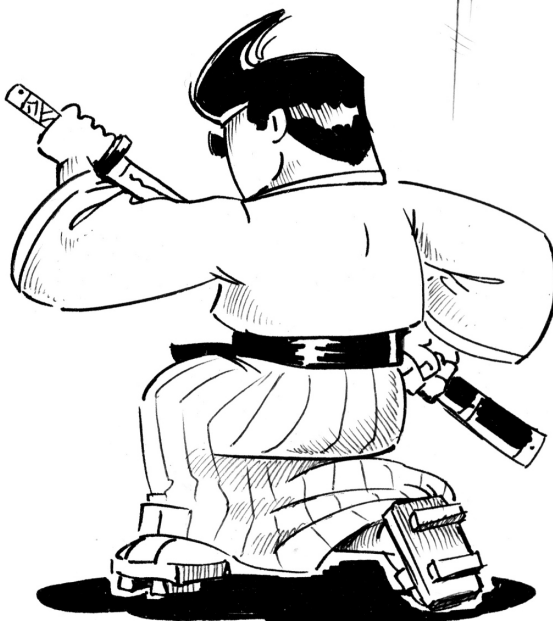
Atenção aos detalhes do samurai: postura, face intimidadora, roupa sempre alinhada e acessórios da época como os chinelos de madeira. Não deixe de caprichar nas dobras da roupa e na anatomia do corpo. Sempre que puder, pesquise na internet o que você quer desenhar.



20 - Desenhando personagens da Fábrica

ITO Samurai, poses para treinar:

Veja outras poses do ITO. Identifique a "linha de ação" em cada desenho, isso o ajudará na construção.

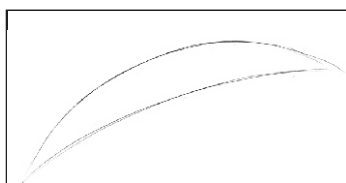


20 - Desenhando personagens da Fábrica

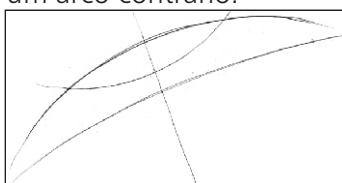
Andorinhão Azul (o guardião campineiro).

Vamos para um personagem elaborado, que exigirá uma anatomia mais trabalhada. O Andorinhão tem uma estrutura cheia de pontas, asas bem arqueadas e de traço forte e limpo. Acompanhe a construção:

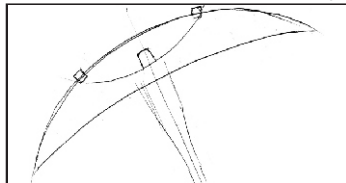
1 - Faça um arco com pontas que lembre uma meia lua.



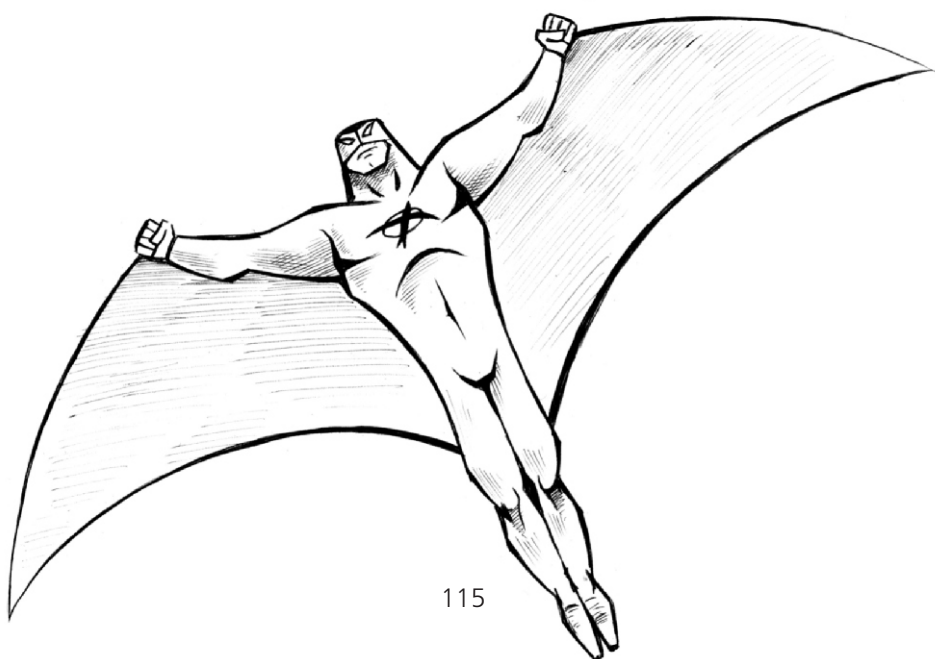
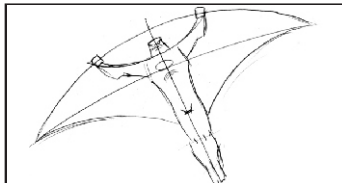
2 - Corte a meia lua no meio com uma reta e trace um arco contrário.



3 - Com a ajuda de cubos, marque as mãos, a cabeça e desene a silhueta do corpo.



4 - Aos poucos, faça o acabamento com detalhes.



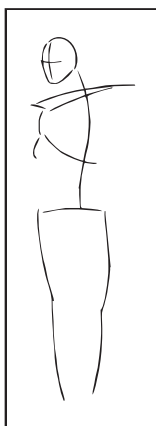
20 - Desenhando personagens da Fábrica

Andorinhão Azul, poses para treinar:

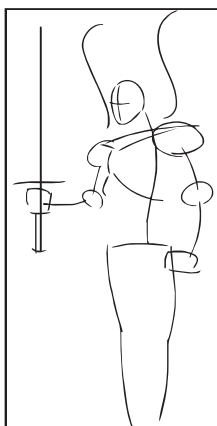


20 - Desenhando personagens da Fábrica

Projeto Levitas (Guerreiros celestiais lutam contra demônios para salvar as almas perdidas dos humanos. Conheça mais em nosso site www.fabricadedesenhos.com).



1 - Construa a estrutura pela cabeça e pela linha da coluna, marque onde ficarão as costelas já identificando a postura ereta.



2 - Marque os braços, a espada e o início das asas pela saída nas costas.

*Veja o modelo do corpo humano no Capítulo 03.

3 - Após a construção, marque a posição dos detalhes como cabelo, as camadas das asas, detalhes da roupa, etc.

Veja o resultado final na próxima página...



20 - Desenhando personagens da Fábrica

Projeto Levitas, desenho finalizado.





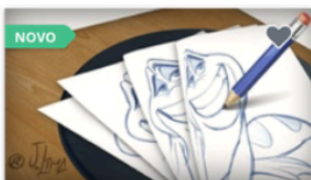
Método exclusivo da J. Lima Studio.
É expressamente proibida a reprodução de imagens ou
textos, total ou parcial desta obra. Paraná - 2018.
© 2018 - J. Lima Studio.

TREINAMENTOS E CURSOS

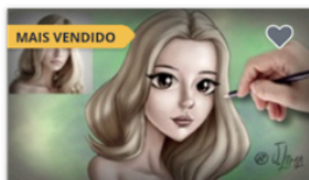
Conheça nossos Cursos, Treinamentos e fique de olho na Agenda de Palestras presenciais do ilustrador J. Lima. Clique no link para saber:



Os Segredos para
Desenhar Cartuns...



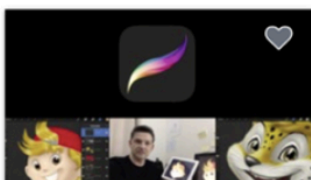
Animação 2D Disney - O
Guia Completo (nível...



Transformando pessoas
reais em Personagens...



Criando Logotipos e
Marcas de sucesso.



Desenho e Pintura digital
em iPad com App...



Desenho e Pintura a Mão
Livre do Rosto Humano

Quero saber mais sobre os Cursos e Treinamentos

J. Lima
studio

NA PONTA DO LÁPIS



Já ministrei para mais de 8.000 alunos, e durante minhas aulas de Artes, percebi que eles tinham algumas dificuldades semelhantes, o que me levou a buscar melhorias nas técnicas de construção dos esboços. Minhas anotações encheram um caderno universitário em dois anos! Neste livro, você encontrará essas anotações na íntegra. Espero que esse material possa ajudá-lo na descoberta de seu próprio traço e estilo. Mas lembre-se: o grande segredo é treino!

J. Lima - ilustrador

ISBN 978-85-910035-2-5



J. Lima
studio

jlimastudio.com