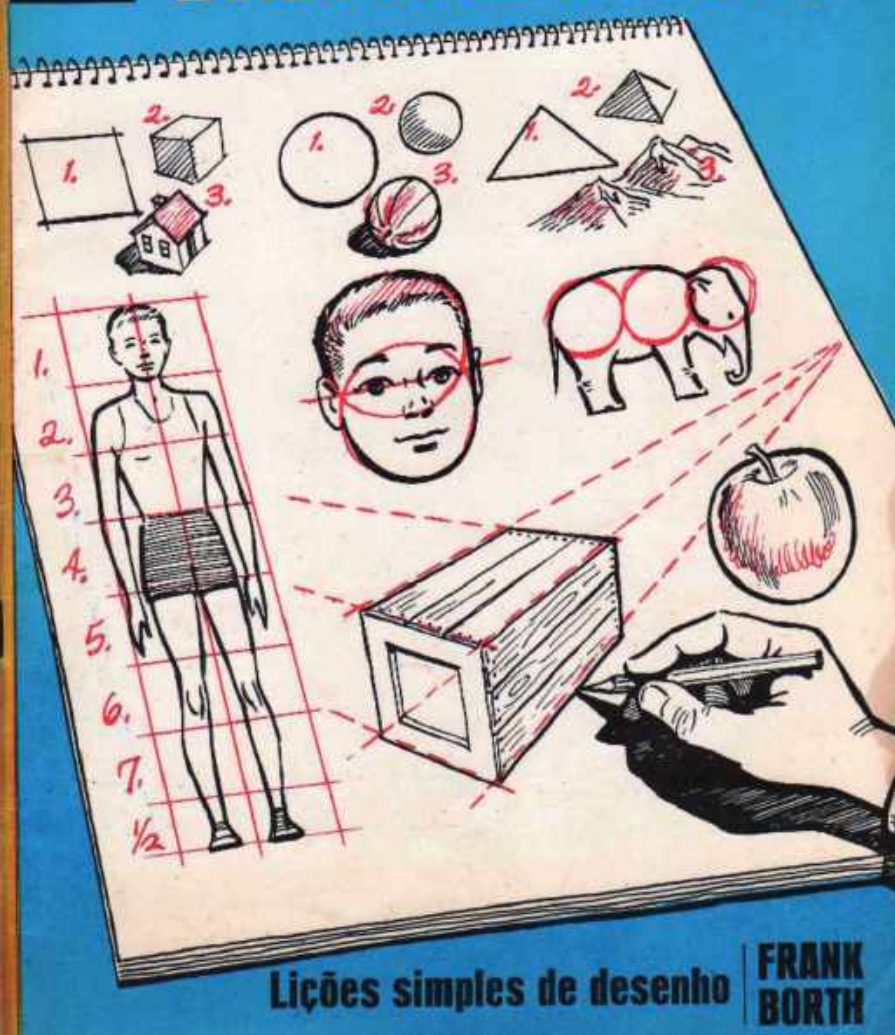


O DESENHO PASSO A PASSO



Lições simples de desenho

FRANK
BORTH

O Desenho

PASSO A PASSO

por Frank Borth



Olá, fã do desenho!
Bem-vindo ao estúdio!
Muna-se de papel e lápis,
porque vou provar a você que
QUALQUER UM PODE
APRENDER A DESENHAR!
Sim. Mesmo que você
afirme não conseguir traçar
sequer uma linha reta com
uma régua, eu afirmo
o contrário: você pode
aprender a desenhar sem
régua! Não acredita? Pois
deixe-me mostrar-lhe
algumas coisas...

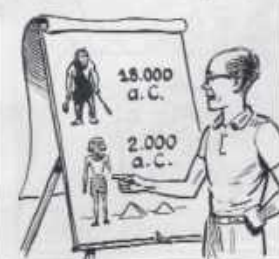
1.ª LIÇÃO:
NO PRINCÍPIO
É O ROSTO

Muita gente pensa que
só umas poucas pessoas têm
o dom de saber desenhar.
Isso não é verdade. Dê uma
olhada nisso...



Há uns vinte mil anos atrás, na Idade da Pedra, homens primitivos desenhavam figuras de animais nas paredes de suas cavernas. Esses homens, que nem conheciam um alfabeto, desenhavam. Essas são reproduções dos desenhos deles. Não são bons?

Com o tempo, os homens
aprenderam a construir
casas e também a escrever.
Mas continuaram desenhando.



Na realidade, os símbolos ou letras de sua linguagem
geralmente, pequenos desenhos. A escrita egípcia é um
exemplo disso.

Os egípcios também desenharam milhares de figuras, nas
redes de seus templos e túmulos. Esses desenhos foram
primeiras "histórias em quadradinhos". Mostram-nos, claro,
como era a vida deles, naquela época. Você sabe "ler"
eles estão fazendo nesta cena?



Você sabe ler isso? Nem eu.

Gente de todas as partes
do mundo desenha.
Os esquimós o fazem em ossos
de baleias e presas de marfim.



Nações das ilhas dos
mares do Sul e da África
decoram os utensílios
domésticos, as
ferramentas, as armas
e, até, as próprias
corpos com desenhos.



Os índios norte-americanos
podem fazer "desenho
no ar", com as mãos.
nasceu a "linguagem
de sinais".



Em resumo, a História prova
que todos os povos do mundo
têm habilidade para
o Desenho.



Você ainda não está convencido de que pode desenhar?
Eu lhe digo que, se você aprendeu a escrever seu nome,
provou que pode desenhar!

Quando você começa a
aprender o alfabeto, você
faz as letras assim:

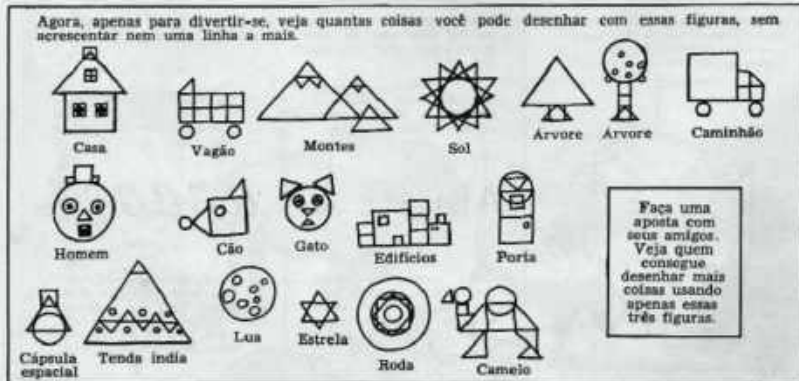
ABCDEF etc.

Mas, quando você começa a escrever, você
que desenha as letras
mão livre, assim:

abcDEF etc.

Essas letras são feitas
com linhas retas e curvas
simples. Você pode
fazê-las com uma régua
e um compasso.

Você já não pode fazer
as letras com régua e compasso.
Tem que aprender a
desenhá-las muito
para que as outras
soas as reconheçam.



Agora, vamos tentar uma coisa um pouquinho mais difícil: desenhar uma cabeça.

Desenhe outra circunferência fazendo-a entrar dentro da primeira, da forma como o desenho mostra.



Comece com uma circunferência. (Vamos, faça comigo!)

Junte as duas circunferências por uma linha externa (a linha tracejada no desenho!).

Esta é a proporção da cabeça humana: ALTURA A UMA VEZ E MEIA A LARGURA.



Uma circunferência de uma circunferência de altura.

Agora, trace uma linha vertical, bem pelo centro das circunferências.



Marque, com um pontão, o meio de cada lado da linha central horizontal.

Passaremos a chamar esta linha central de linha dos olhos. Isso fará com que você não se esqueça do lugar próprio para desenhar os olhos. A maioria dos principiantes costuma colocá-los na testa, assim:

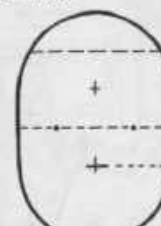


Você deve lembrar-se de que está desenhando uma cabeça inteira, e não apenas um rosto.

Agora, trace uma linha que fique na metade da distância que vai da parte de cima da circunferência inferior à parte de cima da circunferência superior. É a do cabelo.

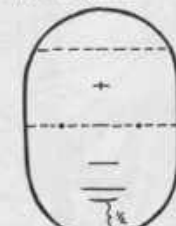


A linha do nariz também se move, mas o centro da circunferência inferior é um lugar médio.



O nariz também tem seus "altos e baixos"...

A linha média da boca fica um pouco acima da metade da distância entre a linha do nariz e o queixo.



A boca varia muito de lugar...

A distância entre os olhos deve ser do tamanho de um olho. A linha da sobrancelha fica um pouco acima dos olhos.



As orelhas vão da linha da sobrancelha à linha do nariz. Não deve ser mais do que a distância entre os olhos.

Nossas expressões faciais revelam nossas emoções. Mostrem o que estamos pensando ou sentindo.

Que estão pensando estas pessoas? Estude seus rostos e preencha os balões de pensamento.



Desenhar expressões nos rostos é divertido. Começemos com o nosso modelo. Vamos dar-lhe vida.

Você acha isso fácil? É só colocar um sorriso nele, assim?

Sorrimos também com os olhos, as sobrancelhas e, até, com o nariz. Quando os músculos da face puxam para cima os cantos da boca...



A primeira coisa é fazê-lo feliz!



Realmente. Mas quando sorrimos, não o fazemos apenas com a boca.



também o fazem com os olhos, assim. Estes são olhos sorridentes.

Também puxam para cima os cantos do nariz, e até o enrugam, se acentuarmos o sorriso.



Os dentes recuam deixando cantos escuros que marcam ainda mais o sorriso.

As sobrancelhas, geralmente, também sobem, talvez porque houve uma agradável surpresa.



Compare este rosto com o que está acima dele. Viu como o rosto inteiro sorri?

Aqui estão, em forma simplificada, as linhas mais importantes de uma expressão feliz.



Repare como as rugas fazem parte desta expressão.

Essas rugas são formadas pela ação dos músculos do rosto.

A pele é como uma espuma de borracha.



Quando tentamos diminuir seu tamanho, ela faz corcovas e se enrugam.

Quando um músculo puxa uma sobrancelha para cima, a pele não pode encolher; por ela faz corcovas e dobras, a que chamamos de rugas.



Vejam, agora, um rosto zangado. As sobrancelhas são puxadas para baixo e se aproximam uma da outra.



A pele se enrugam, verticalmente, entre as sobrancelhas.

A linha superior dos olhos fica reta, como se fosse uma só, interrompida.



Os cantos da boca também são puxados para baixo.

Isso faz com que apareçam duas rugas que vão, obviamente, dos lados da boca para o nariz.



O lábio inferior se contra contra o superior.

Uma expressão triste não é tão dramática quanto as outras. As sobrancelhas se levantam juntas.



Os cantos da boca se abaixam, mas não violentamente. O lábio inferior se relaxa.

Acréscete dor, e o rosto se contorce.



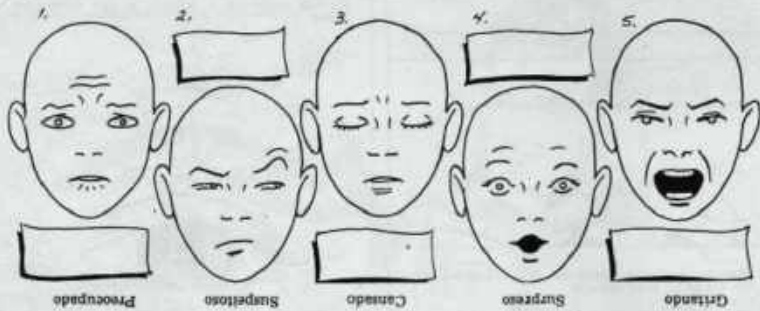
A boca se abre, com os cantos ainda voltados para baixo.

O medo e o choque fazem que tudo tenda a se afastar do centro para as extremidades do rosto.

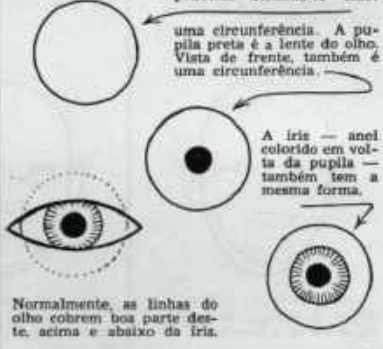


Os olhos e a boca ficam arregalados.

Aqui estão mais algumas expressões que você deve reconhecer, facilmente. Preencha os espaços com os nomes delas e, depois, compare com as respostas que estão de cabeça para baixo.



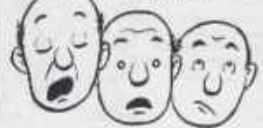
Na realidade, o olho é uma bola redonda; assim, podemos desenhá-lo como



Você pode desenhar os olhos com traços simples, desde que tenha entendido seu posicionamento, e como eles ajudam a dar expressão ao rosto.



Veja três maneiras diferentes de desenhar os olhos do homem.



Agora, pratique desenhando outros rostos.

O nariz pode ser de vários formatos e tamanhos.



É mais difícil desenhar o nariz de frente, pois ele não tem, visto assim, linhas que possam guiar.



Por isso, temos que aprender a superá-lo, apenas. A linha tracejada mostra a área que ele ocupa.

Para sugerir a forma do nariz, faça com que ele esteja saindo do rosto. Assim...



Uma pequena sombra no nariz faz com que ele esteja saindo do rosto. Mas, cuidado! Quanto maior a sombra, o nariz.

Éis um fato sobre narizes que talvez você não tenha notado:

Nariz jovem aponta para cima. Nariz velho aponta para baixo.



Nariz de bebê é pequeno e arrebitado. É uma bolinha acima das narinas. Parece ainda menor, por causa dos olhos grandes da criança.



Só à medida que a criança vai crescendo, o nariz toma forma. No adolescente, ele já se define.



Quando uma pessoa vai envelhecendo, a pele do rosto cede e se enrugam. A ponta do nariz de um velho passa abaixo de suas narinas.



Chegamos ao fim de mais uma aula. Faça uma revisão em tudo o que aprendeu até aqui e pratique bastante as expressões de rostos. Na próxima lição, vou mostrar como se dá traçar dimensões ao rosto.

3.ª LIÇÃO * A TERCEIRA DIMENSÃO

Se você praticou bastante e que aprendeu nas duas primeiras lições, deve estar pronto para o próximo passo: dar forma ao seu desenho.

Deste lado, você vê o típico desenho de duas dimensões que estamos fazendo até agora.

Vou ensinar-lhe como transformá-lo em um desenho de três dimensões, como este.



Em primeiro lugar, você precisa entender o que é a forma de um sólido. Voltemos ao quadrado, à circunferência e ao triângulo. Eles não são sólidos, pois têm apenas duas dimensões: largura e comprimento.

Para serem sólidos, precisam de mais uma: a profundidade.



Formas em 2-D

A profundidade é a grossura de um objeto.



Formas em 3-D

Um quadrado em 3-D é um cubo.

Uma circunferência em 3-D é uma esfera.

Um triângulo em 3-D é uma pirâmide.

Aqui é que o desenho se parece um pouco com mágica.



O artista faz pequenos truques, enganando os olhos.

Nós sabemos que a laranja e o buraco são apenas circunferências desenhadas no papel. Mas enganamos nossos olhos, fazendo-os acreditarem que o nosso papel tem profundidade.



Epa! Como é que eu fiz isso?

Mas nós já não somos mais crianças. Vamos aprender a dar profundidade aos nossos desenhos da maneira certa.



Primeiro, aprenda isto...

Veja um exemplo:

Aqui está uma velha amiga nossa: a circunferência.



Ela fica simplesmente achatada contra a página na qual está desenhada, não é?



Agora, abraçadabra! Transforma-se numa laranja!



Repare como ela parece estar pousada sobre a página.



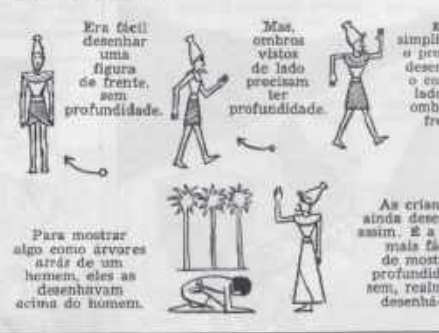
Ou abraçadabra! Num buraco!



Assim, a circunferência parece atravessar a página.



Os desenhistas levaram muito tempo até aprender esse truque. Os egípcios desenhavam as figuras sem profundidade. Inventaram outro sistema.



Para mostrar algo como árvores atrás de um homem, eles as desenhavam acima do homem.



As crianças ainda desenhavam assim. É a maneira mais fácil de mostrar profundidade sem, realmente, desenhá-la.

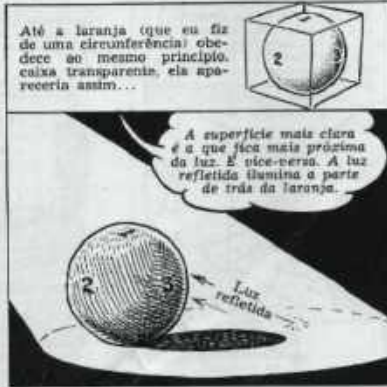
Os dois ingredientes secretos que devemos colocar em nossos desenhos são LUZ e PERSPECTIVA.



Epa! Eu também não vejo onde está a minha lanterna!



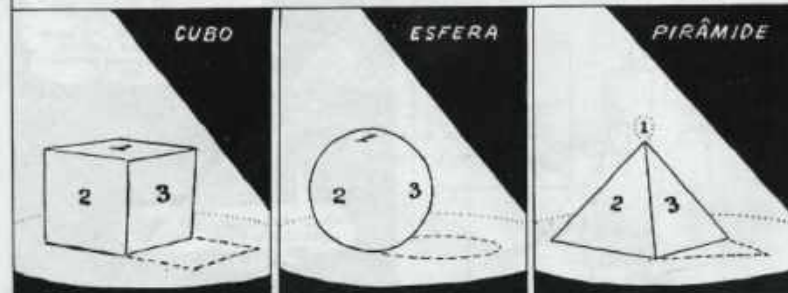
Iluminando o objeto, vemos que é uma caixa. Vemos a frente, o lado e a parte de cima. Sabemos que ela tem profundidade. Repare nas suas sombras.



A superfície mais clara é a que fica mais próxima da luz. É vice-versa. A luz refletida ilumina a parte de trás da laranja.

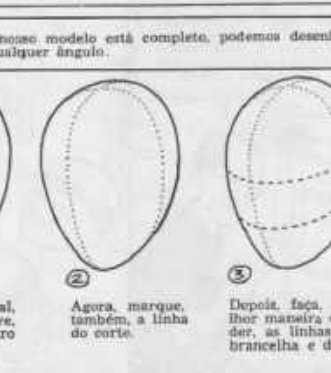
Só de brincadeira, experimente colocar sombra nessas formas, para fazê-las parecerem sólidas.

Use apenas traços para fazer a sua sombra. Veja exemplos ao lado.



HQ

N.º 4



HQ

N

Agora, você tem as linhas-guia básicas.



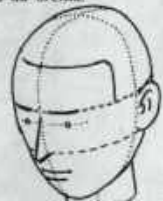
O nariz fica entre as linhas da sobrancelha e do nariz. As sobrancelhas, é claro, ficam sobre a linha da sobrancelha.

Coloque a orelha entre as linhas da sobrancelha e do nariz, logo depois da linha do corte.



A boca segue a mesma curva que a linha do nariz, e o seu centro fica, exatamente, na linha do perfil.

A linha do cabelo é paralela à linha da sobrancelha, na testa. Depois, cai sobre a linha da sobrancelha e se dirige para trás da orelha.

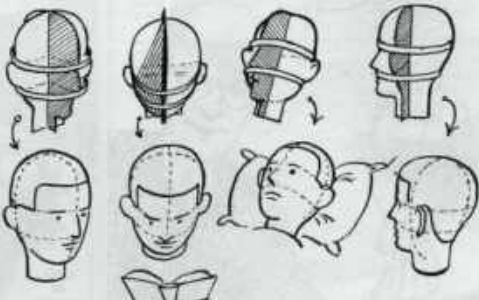


Desenhe os olhos logo abaixo das sobrancelhas, e o lábio logo abaixo da boca. A base do pescoço fica paralela às curvas.

Comee, seguindo essas indicações. Repita o exercício várias vezes. Depois, tente fazer uma vez, sem olhar o modelo.



Agora, tente desenhar essa mesma cabeça vista de outros ângulos, colocando o modelo nos ângulos desejados.



Quando você tiver praticado o bastante para fazer isso de memória, já pode tentar dar expressões diferentes aos rostos. Mas não se esqueça...

SE NÃO DER LOGO CERTO, TENTE NOVAMENTE!

A PRÁTICA FAZ A PERFEIÇÃO!



HQ



Numa próxima lição estudaremos a perspectiva. Enquanto isso, continue praticando! Pratique sempre!



N.º 4

4.ª LIÇÃO * O CORPO



Ei! Onde está o meu corpo?

O nosso amigo aí tem razão. Já é tempo de eu lhe ensinar a desenhar o corpo, para que essa cabeça não fique por aí andando sozinha.

A primeira coisa que se deve aprender, quando se desenha o corpo, é a proporção. Esta é uma palavra que usamos para nos referirmos ao tamanho de uma parte do corpo comparada com outra.

Se desenharmos um corpo muito grande para a sua cabeça, como este...



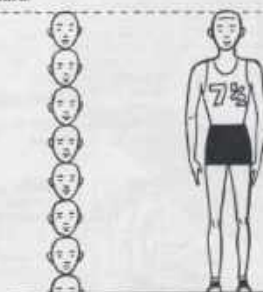
dizemos que está fora de proporção.



O corpo também está fora de proporção, se for muito menor que a cabeça.

Resolvemos esse problema, usando o comprimento da cabeça como um padrão de medida.

Se medirmos o corpo de um adulto médio, veremos que ele tem sete cabeças e meia de altura.



Se desenharmos 7½ cabeças numa coluna, assim...

...o corpo dessa cabeça terá exatamente o mesmo. Lembrando-se dessa regra, os corpos que desenharmos estarão sempre em proporção certa.

HQ

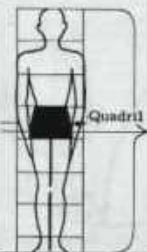
A nossa cabeça-padrão pode ajudar-nos de várias formas.

COPIE ESTA PÁGINA. DECALCANDO-A:

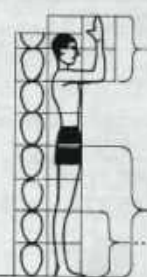
Enquanto copia, note que o corpo está igualmente dividido de



Assim, é fácil de lembrar, não é?



Você notará, também, que as pernas ocupam cerca de metade da altura do corpo.



Se colocarmos a meia cabeça no alto, verificaremos que:

Ponta dos dedos ao cotovelo = 3 cabeças

Quadril ao calcanhar = 4 cabeças

Joelho ao calcanhar = 2 cabeças



Cabeça ao cotovelo = 3 cabeças

Ao assento = 4 cabeças

Guarde a sua cópia desta página como uma ficha de proporções. Estude-a até sabê-la de cor. Depois, tente desenhar o corpo sem copiar, nem olhar.

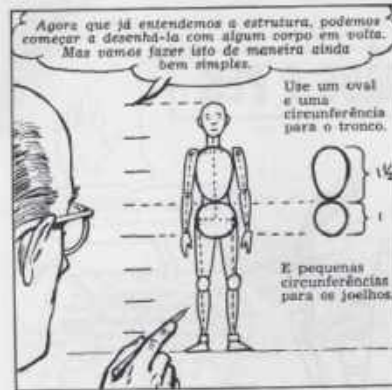
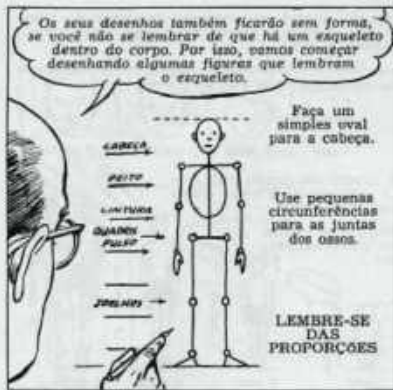
Você pode usar uma régua para fazer as linhas-guia.

Ombros: 2 cabeças de largura



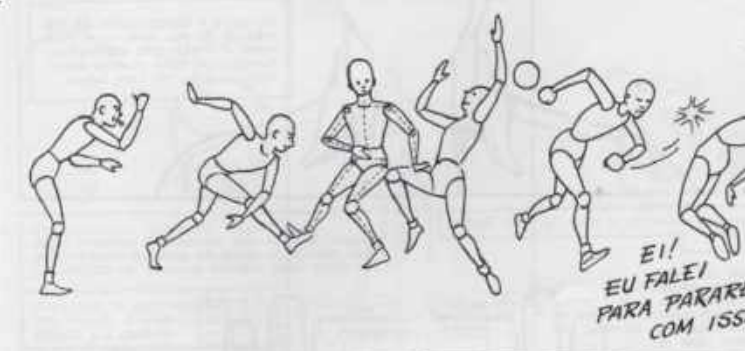
Quando desenhamos crianças, as regras são diferentes, porque a cabeça não cresce tão rápido quanto o corpo.





Decalque as figuras da página ao lado, usando estas novas formas.

Seu desenho deve parecer mo este.



5.ª LIÇÃO * MÃOS E PÉS

Isso parece um jeito bobo de começar a nossa lição. Mas dizendo que você adivinha o que estou fazendo...

Brincando de esconder? Não...

Tomando minha pilula de vitamina? Não...

Medindo o comprimento da minha mão? Sim!

Estou mostrando que o comprimento da mão é igual ao comprimento do rosto — do queixo à linha do cabelo (ou aquela que foi a minha linha do cabelo).

Compare o comprimento da sua mão ao do seu rosto — e verá como é certa esta afirmativa. Lembre-se disso quando desenharmos as mãos de uma figura.

Começemos encarando a mão de uma forma bem simples.

Deixando de fora o polegar, vemos que a mão de um adulto tem o comprimento duas vezes maior que a largura.

Desenhe dois quadrados, um sobre o outro. Onde eles se encontram é a linha do meio, lugar onde a mão se dobra.

Faça uma circunferência no quadrado de baixo, mas ligeiramente maior do que o quadrado. Esta circunferência será a palma da mão.



Repare que os nós (marcados com x) estão logo abaixo da linha do meio. Eles não estão em linha reta; seguem a curva do círculo.



O dedo 2 é o mais comprido. O 1 e o 3 são do mesmo tamanho. O mindinho (4) é o menor.

Você pode verificar as medidas exatas de sua mão, colocando-a sobre uma folha de papel e traçando o seu contorno com um lápis.

A mão de um bebê tem dedos mais curtos.



O trabalho também dá forma às mãos.



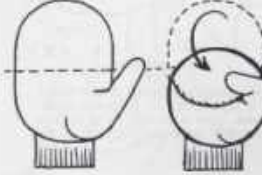
Trabalho pesado faz mãos fortes e grossas.

Os dedos crescem à medida que ficamos adultos. Se o comprimento da sua mão tem o dobro da largura, é porque seus dedos ainda não cresceram totalmente.

Trabalho leve e delicado faz mãos longas e finas.



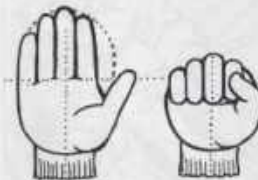
Quando a mão se dobra em direção ao punho, ela vai até ao meio.



Simplificando, podemos desenharmos o punho fechado do mesmo tamanho que a circunferência da palma.

Desenhe os dois desenhos acima. Depois, desenhe-os sem descalçar.

Agora, vamos fazer a mesma coisa com uma luva de dedos.



Divida a parte de cima em quatro dedos.

Quando a mão está segurando alguma coisa, é como um punho não totalmente fechado.



Observe que o objeto se encaixa à pequena circunferência do polegar.

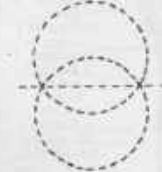
Faça o mesmo nesta posição...



Faça o mesmo que no quadrinho acima deste.

Desenhe, agora, a mão, na sua forma mais simples: como uma luva sem dedos.

Faça duas circunferências uma entrando até ao centro da outra.



Trace a linha do meio onde as duas circunferências se cruzam.

Ligue as circunferências com traço mais animado.



Acrescente o gar, fazendo circunferência metade da circunferência da palma.

Segurando um objeto no punho deve ficar mais...



O objeto ainda se encaixa na circunferência do polegar. Nessa posição, essa circunferência faz parte da palma da mão.

...e nesta também.



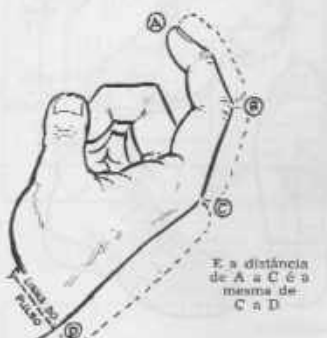
Os dedos parecem bolinhas porque você está vendo nas a ponta deles.



Para desenhar a mão com mais pormenores, precisamos conhecê-la melhor.



Essas proporções continuam verdadeiras quando dobramos o dedo. A distância de A a B é a mesma de B a C.



Esse mesmo arco existe em nossos sapatos.



Ao desenhá-lo, não podemos esquecer esse arco. Você o percebe no lado interno do pé.



Gente que tem esse arco pouco acentuado tem pé chato: cansa-se mais e move-se com menos liberdade.

Os dedos permitem que apoiemos o corpo numa das extremidades do arco sem perdermos o equilíbrio.



Isso é o que acontece quando andamos.

Visto de frente, o pé também é arqueado.



Lembre-se disso, ou tenderá a desenhar o pé achatado.

Freqüentemente, o pé está coberto por um sapato. Praticamente desenha-lo assim. Mas devemos nos lembrar de que há um pé dentro do sapato.



Desenhe o pé também, com o calcanhar levantado — para os sapatos femininos.



DIREITO

ESQUERDO

O calçado do sapato segue a parte superior do arco.

Proteção para o tornozelo.



A perna tem dois ossos, assim como o antebraço; mas esses ossos suportam o peso do corpo e não se entrecruzam como os do membro superior — assim, o pé não pode girar como a mão.



As extremidades desses ossos formam o que chamamos de tornozelo.

Pratique, copiando pés calçados ou descalços, de fotos de revistas. Tenha atenção na forma interior e não apenas no contorno.



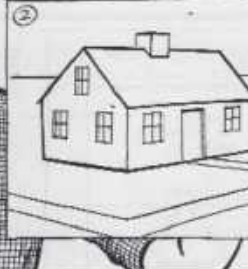
Nossa próxima lição será sobre profundidade, ou distância, no desenho.

6.ª LIÇÃO ★ PERSPECTIVA

Vamos começar comparando estes dois desenhos.

O primeiro é do tipo que muitos estudantes fazem quando tentam desenhar uma casa.

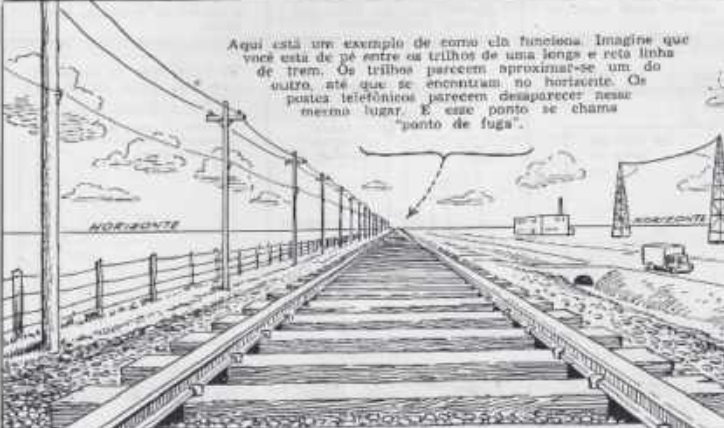
O segundo é o desenho de um artista. Veja a diferença entre os dois.



Este não tem profundidade, nem distância. A casa parece achatada. O desenho foi feito sem perspectiva.

Este outro tem profundidade. Foi desenhado com perspectiva. Veja como se desenharam os que é realmente, perspectiva.

Aqui está um exemplo de como ela funciona. Imagine que você está de pé entre os trilhos de uma longa e reta linha de trem. Os trilhos parecem aproximar-se um do outro, até que se encontram no horizonte. Os postes telefônicos parecem desaparecer nesse mesmo lugar. E esse ponto se chama "ponto de fuga".

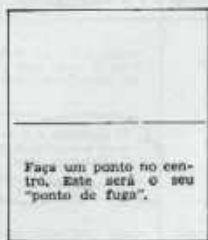


HQ

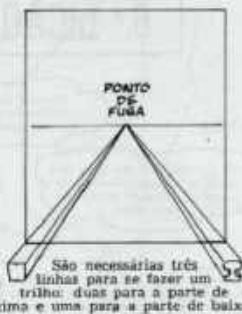
N.º 4

HQ

Numa folha de papel, trace uma linha de horizonte.



Usando uma régua, desenhe os trilhos desse "ponto de fuga" até os cantos do papel.



Os trilhos ficam apoiados em dormente.



Com uma linha tracejada, ligue as extremidades do dormente ao P.F. Todos os dormentes devem tocar essas linhas-guias.

Sabemos que os dormentes tem o mesmo tamanho, mas eles parecem diminuir à distância.

Como saber de que tamanho devemos desenhá-lo?



Os dormentes devem ter, exatamente, o comprimento que vai de uma linha-guia à outra. Compreende?

Use a mesma regra para os postes telefônicos.



Note que o poste ultrapassa a altura da linha do horizonte.

...mas isso não faz diferença. Desenhe uma linha-guia...



...e outra, da base do poste ao P.F.



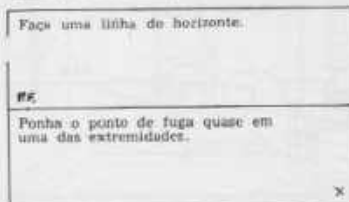
Do outro lado da linha do trem, há duas torres de rádio.



Agora, desenhe a outra torre entre as linhas-guias. Viu como o desenho ganha profundidade?

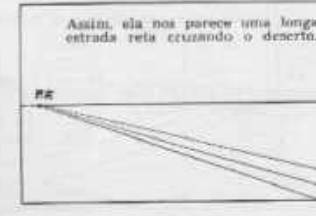
O ponto de fuga não precisa estar sempre no centro do desenho. Pode estar em qualquer lugar da linha do horizonte.

Pegue outra folha de papel. Coloque-a em sentido horizontal, assim:



Vamos desenhar uma estrada, do canto X ao P.F.

Trace a linha central da estrada, de X ao P.F. Depois, trace as outras duas linhas, cada de um lado.



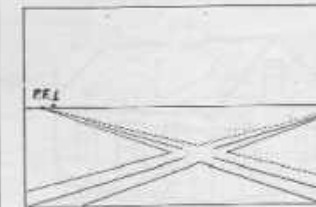
Vamos supor que haja outra longa estrada cruzando a primeira. Como desenhá-la?

Esta nova estrada não vai para o mesmo lugar do horizonte. Ela tem o seu próprio ponto de fuga.

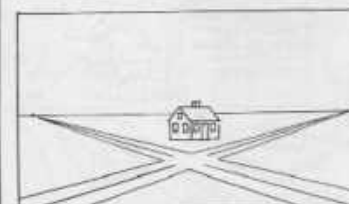


Pode você completar o desenho?

Claro que pode! Você fez a linha central. Agora, acrescente as linhas laterais. Se você não fez, de uma olhada.

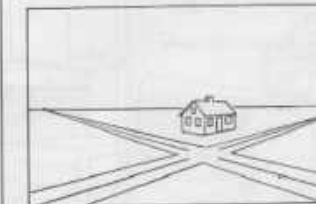


Só de brincadeira, vejamos como ficaria, ali, aquela primeira casa que lhe mostrei.



Não parece muito certa, não é?

Agora, vamos ver aquela segunda casa também no mesmo lugar.

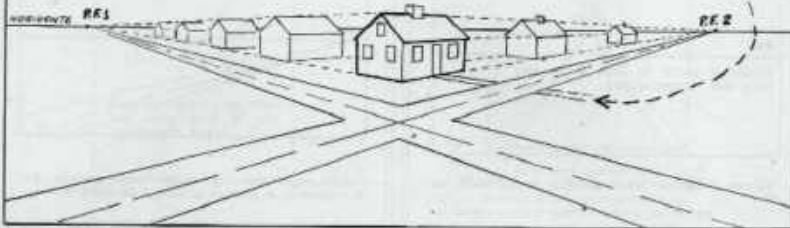


Parece melhor, não é? Ampliado este desenho, podemos mostrar-lhe como fazemos.

Como os lados desta casa são paralelos às estradas, podemos usar os mesmos pontos de fuga para nossas linhas-guia.

Imagine que há uma fila de casas até ao P.F. As partes mais altas e mais baixas de cada casa locam as linhas-guia.

Repare que o caminho que sai da porta da casa também segue até ao P.F. 1



E se quisermos desenhar a casa em primeiro plano? Não poderíamos localizar nossos "pontos de fuga" dentro do desenho. Assim, teríamos que encontrá-los fora do papel onde estamos desenhando.



Para praticar, fixe o papel em que você está desenhando numa outra folha maior.



Faça a linha do horizonte atravessar as duas folhas e coloque os pontos de fuga na folha de baixo.



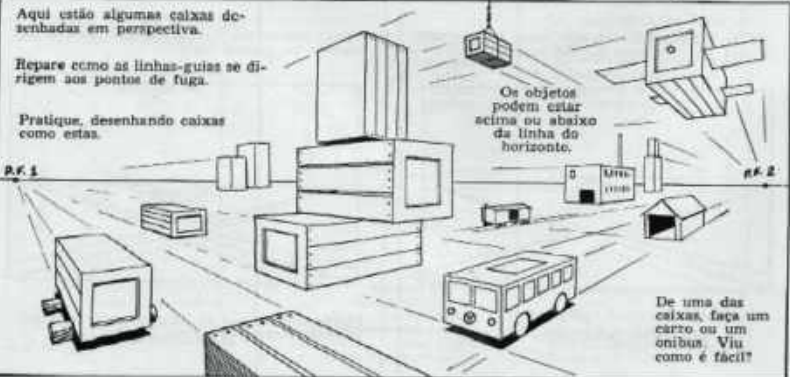
Agora, tente desenhar esta casa.

Use a régua para fazer as linhas-guia.

Aqui estão algumas caixas desenhadas em perspectiva.

Repare como as linhas-guia se dirigem aos pontos de fuga.

Pratique, desenhando caixas como estas.



De uma das caixas, faça um carro ou um ônibus. Viu como é fácil?

Vejamos uma caixa por dentro. Vamos fazer dela um aposento. Se olharmos uma parede deste ângulo, o ponto de fuga das paredes laterais é bem em frente.

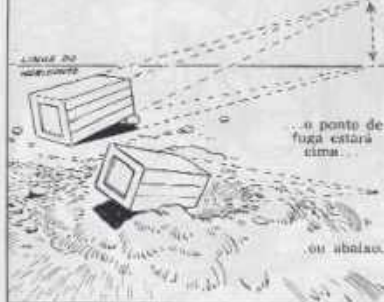


Seria como olhar através de uma caixa para um de seus pontos de fuga.

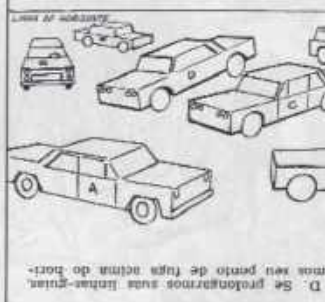
Se olharmos de frente para um canto, os pontos de fuga estarão fora do desenho. Todas as linhas-guia se dirigirão a eles.



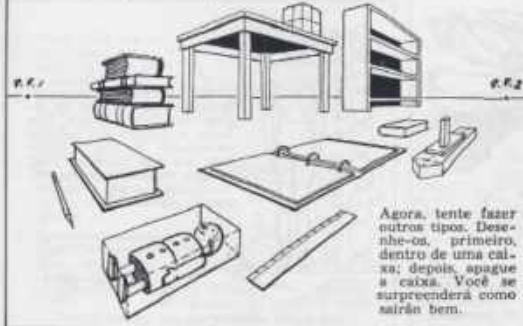
Os pontos de fuga de objetos que estão no nível do horizonte estão sempre sobre a linha do horizonte. Mas, se inclinarmos esse objeto, assim:



Isso poderá lhe parecer confuso a princípio, mas o ajudará a fazer seu desenho na perspectiva correta. Você saberá dizer qual destes não está ao nível do chão?



Para praticar, tente desenhar vários objetos com aparência de caixa, usando dois pontos de fuga.



Agora, tente fazer outros tipos. Desenhe-os, primeiro, dentro de uma caixa; depois, apague a caixa. Você se surpreenderá como sairão bem.

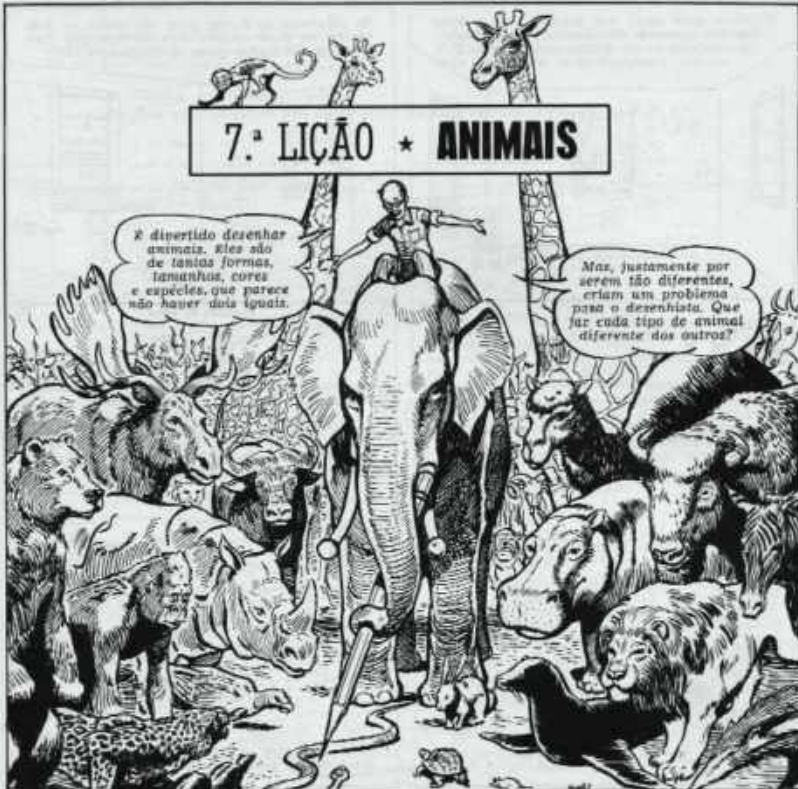
Mostrei-lhes os primeiros e mais importantes pontos da Perspectiva. Pratique. Você apreciará de novo em nossas futuras lições.



7.ª LIÇÃO * ANIMAIS

É divertido desenhar animais. Eles são de tantas formas, tamanhos, cores e espécies, que parece não haver dois iguais.

Mas, justamente por serem tão diferentes, criam um problema para o desenhista. Que far cada tipo de animal diferente dos outros?



Não são apenas os chifres, as patas, as listras ou as manchas.

Você não pode desenhar uma tromba num alce e chamá-lo de elefante... ou desenhar listras numa vaca e chamá-la de zebra...



A primeira coisa que um artista deve olhar ao desenhar um animal são as suas proporções.



Lembra-se de quando estudamos as proporções da figura humana? Tenzon que fazer o mesmo em relação ao animal. Se não o fizermos, ele não parecerá real, embora desenhemos, magnificamente, o seu "equipamento especial".

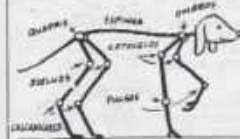
Isto é, um elefante ou um eschorrinho?



Precisamos conhecer um pouco da anatomia dos animais, especialmente do esqueleto.



Se você ficasse de quatro, seu esqueleto ficaria assim.



O esqueleto de um animal é parecido com o nosso, exceto que alguns ossos podem ser mais compridos ou mais curtos.

Repare que os joelhos e os cotovelos do animal estão mais perto do corpo.



Os joelhos e as pernas dos animais correspondem aos nossos pulgões.



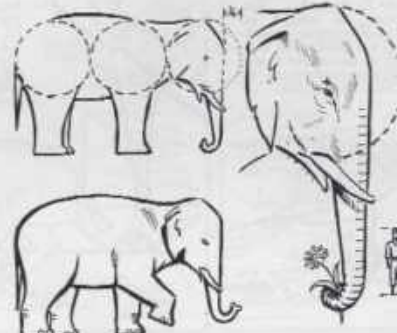
As pernas distantes um animal dobram logo de suas pernas, se encurtam, se encurtam.

É hora de desenhar sozinho.

ELEFANTES

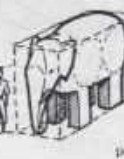
Vamos começar com eles, pois são os maiores animais terrestres. Há dois: o africano e o indiano. Desenharemos o indiano — o elefante de circo.

1. Faça duas circunferências para o corpo.
2. Desenhe as pernas. Elas são menores que a grossura do corpo. Paradas, partem, exatamente, dos centros das circunferências.
3. A cabeça é uma terceira circunferência, menos 1/4 da parte da frente.
4. A tromba se afina para baixo. Dê para ela um pedacinho de sua ponta no chão.
5. A cauda atinge o calcanhar.



6. O olho fica do centro da circunferência.

7. As presas com a parte de dentro do círculo e com sob a traseira.



URSOS

Têm proporções semelhantes às dos elefantes. Há muitas espécies de ursos. O mais comum é o urso pardo.

1. Faça duas circunferências para o corpo e uma para a cabeça.
2. As pernas são menores que a grossura do corpo. Os calcanhares quase tocam no chão.
3. A cabeça não se estende além da terceira circunferência.
4. A pequena cauda vai até à altura da linha central das circunferências.



A cabeça fica, praticamente, na mesma linha do corpo.



Todos os ursos têm pernas e os pés um pouco para dentro.

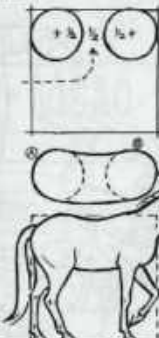
8. Visto de frente, a cabeça é arredondada e a do pescoço. Faça uma circunferência para a cabeça e uma para o pescoço. Os olhos oblíquos.



CAVALOS

Variam em tamanho e forma. Cavalos de corrida são esguios e têm pernas compridas. Cavalos de trabalho são pesados e de pernas curtas. Desenharemos um que fique na média.

1. Desta vez, desenhe um quadrado.
2. Faça duas circunferências nos cantos superiores. O espaço entre eles é a metade do diâmetro das circunferências.
3. Ligue as circunferências a fim de formar o corpo do cavalo. Faça-o um pouco curvado no meio.
4. O quadrado nos ajuda a lembrar que a altura do cavalo (fora a cabeça) é do mesmo tamanho do comprimento.
5. Desenhe as pernas até ao lado inferior do quadrado.
6. A cauda começa no ponto A.
7. O pescoço começa onde o círculo toca o quadrado (pontos B e C).

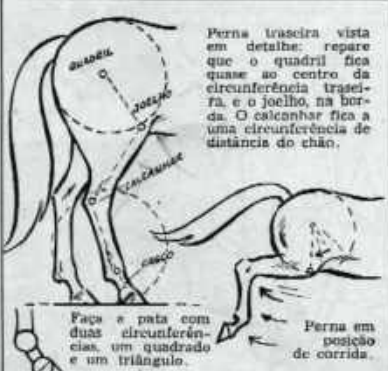


Aqui estão três posições do pescoço e da cabeça do cavalo.

8. Use uma circunferência do mesmo tamanho para a cabeça. Entre esta e o corpo, a distância é de meia circunferência.
9. A circunferência da cabeça só é usada para mostrar o comprimento desta.



Estas são proporções simplificadas, apenas para ajudá-lo a começar. Nem todos os cavalos são tão simples.



Perna traseira vista em detalhe: repare que o quadril fica quase ao centro da circunferência traseira, e o joelho, na borda. O calcão fica a uma circunferência de distância do chão.



Perna dianteira: são retas, quando o cavalo está parado. O cotovelo está na borda da circunferência do corpo. O pulso (ou joelho) fica a pouco menos de uma circunferência de distância do chão.

Quando o cavalo corre, as pernas não ficam lado a lado.



A maioria dos quadrúpedes move as pernas dianteiras na direção oposta da das pernas traseiras, quando caminhando ou trotando.



A cabeça não deve ser maior que cada circunferência do corpo. A face tem meia circunferência; o focinho, 1/4 de circunferência. O olho fica a 1/3 da distância entre o topo da cabeça e a ponta do focinho. A orelha se inclina para trás, quando o cavalo está correndo ou zangado.



Pernas traseiras para frente

Pernas dianteiras para frente



Correndo, um cavalo não toca o chão com todos os pés ao mesmo tempo, nem tira todos do chão ao mesmo tempo (exceto quando pula). Cada pé aguenta o peso do corpo de uma vez.

Assim é errado

CÃES

Variam em forma e tamanho, mais do que os cavalos.

POLICIAL



DINAMARQUES



GALGO



BULDOGUE



"BASSET"



FILHOTES têm...



GATOS

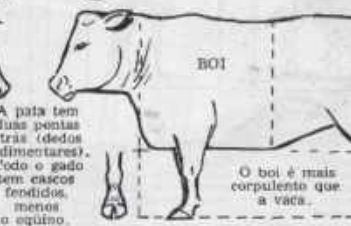
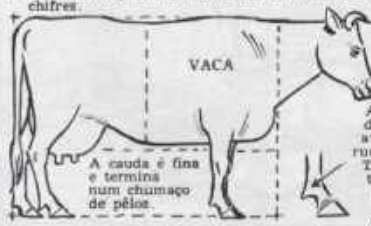
Têm menos variações em suas proporções.

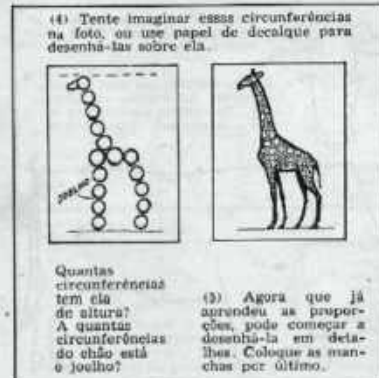
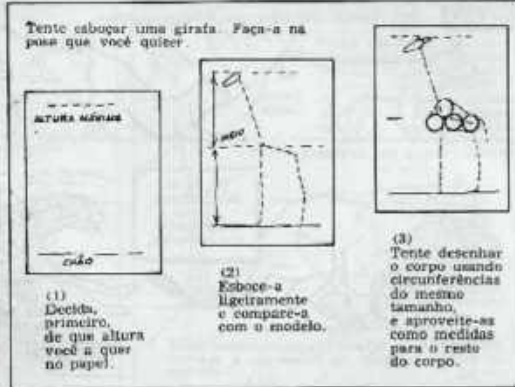


VACAS

Têm o corpo parecido com uma caixa.

1. Desenhe dois quadrados, com duas metades de quadrados abaixo de cada um.
2. O corpo da vaca se ajusta aos quadrados de cima. O comprimento tem o dobro da altura.
3. O lombo é quase uma linha reta, da cauda aos chifres.





8.ª LIÇÃO * COISAS E OBJETOS

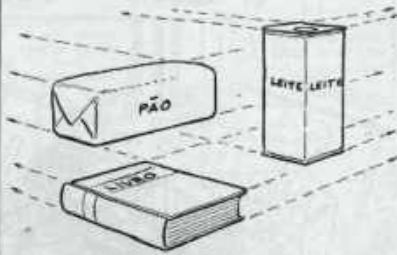


Vamos tentar desenhar um conjunto simples de objetos que pode ser arranjado facilmente.



Antes de tentar desenhá-los todos juntos, vamos estudá-los separadamente.

Primeiro, aqueles em forma de caixa.



Lembram-se da Lição 6, sobre perspectiva? Vamos usar aquelas mesmas regras.

A linha do horizonte não pode ser vista dentro de casa. Por isso, usaremos uma linha imaginária ao nível dos nossos olhos.

Vamos chamá-la de L.N.O. (Linha ao Nível dos Olhos).



Devido à grande distância do horizonte, a sua L.N.O. é, praticamente, a mesma linha do horizonte.

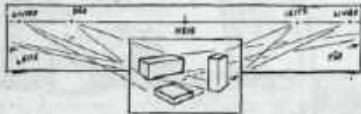
Como estamos muito perto dos objetos, e, geralmente, temos que deixar a vista para olhá-los, podemos verificar que nossa L.N.O. não está dentro da área que queremos desenhar, e, sim, acima dela.



Se isso acontecer, temos que desenhar, como já fizemos na Lição 6, a nossa L.N.O. em outro papel.



Modifiquemos a posição dos objetos para que eles não fiquem paralelos e tenham mais de um P.F.



Repare que, quando um P.F. de um objeto se aproxima do Meio, o outro P.F. se afasta.

Se colocarmos um objeto em posição em que seu P.F. coincide com o Meio, seu outro P.F. desaparece. Quando isso acontece, desenhemos suas linhas-guias paralelas à nossa linha do horizonte ou L.N.O.



Um objeto desenhado nessa perspectiva fica reduzido ao máximo.



Altura real do homem.

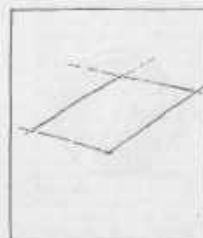
Mesma altura reduzida pela perspectiva.

Vamos começar colocando um livro numa mesa, assim...



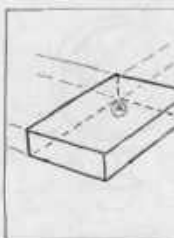
...com um dos cantos virado para você.

Primeiro, estude as proporções da capa de cima. Estabeleça-a.



A caps de baixo está diretamente sob ela...

...por isso, de cada canto, trace linhas retas para o centro...

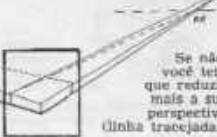


...desenhe a caps de baixo incluindo o canto...

Compare seu desenho com o modelo. O livro está muito grosso? Ou muito fino?



Tente imaginar sua L.N.O. As linhas-guias dos lados parecem terminar num P.F. sobre a L.N.O.?



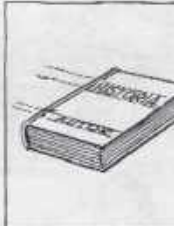
Se não, você terá que reduzir mais a sua perspectiva (linha tracejada).

Quando achar que o desenho está certo, pode apagar as linhas-guias e as que terminam no canto A.



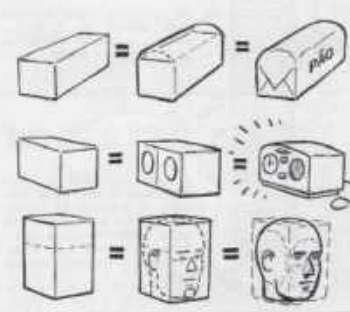
Agora, faça as linhas curvas e apague as retas.

Se o livro tem um título na capa, faça as linhas-guias para as letras.



Agora, desenhe os detalhes como a espinha da capa, as páginas, etc...

Se você, primeiro, não se esquecer de esboçar um objeto na sua forma mais simples, terá um melhor resultado no fim.

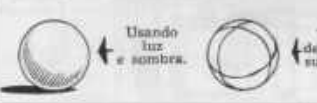


Nosso próximo objeto se, por um lado, fácil de ser desenhado, por outro é mais difícil.

Uma esfera perfeita pode ser desenhada com uma circunferência. Isso é fácil!



Mas, para se mostrar a sua forma sólida, tridimensional, não é tão fácil. Na Lição 3, demos a fazer isso com a luz. Mas, agora vamos tentar fazê-lo, desenhando.



Pense em qualquer esfera como um globo.



Um globo tem um eixo que o atravessa do Pólo Norte ao Pólo Sul. E tem uma linha que o rodeia exatamente entre os dois pólos.

Pense numa bola como num globo.



Ela tem um eixo e uma linha do Equador, imaginários. Tente desenhá-la.

Faça o mesmo com uma laranja ou maçã.



Tente imaginar o seu eixo e trace levemente uma linha do Equador. Isso o ajudará a "ver" a sua forma sólida.

Uma bola de baseball tem duas partes que se juntam para formar a esfera.

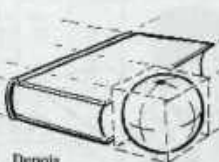


Desenhe o globo, o eixo, o equador e as linhas divisórias. Depois, você pode traçar as costuras.



Agora, apague as linhas-guia.

Para fazer a sua esfera ficar ao lado do livro, na mesma superfície, coloque-a dentro de uma caixa.



Depois, apague a caixa e aí estão os dois!

Agora, vamos estudar os objetos cilíndricos. Visto por uma extremidade, o cilindro tem a forma de uma esfera.

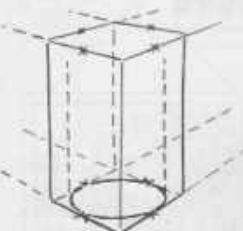


Visto de lado, tem a forma de um retângulo.



Suas linhas-guia se dirigem a pontos de fuga, tal como os outros objetos.

Como saber qual a largura dessa circunferência? "Encaixotando" o cilindro. Desenhe a caixa.



Desenhe a circunferência, fazendo-a tocar no centro de cada lado da caixa.

Com a prática, você logo será capaz de resolver, a olho, esses problemas de proporção e perspectiva. Pratique, esboçando o objetivo; depois, se ele não parecer certo, confira-o com uma régua. Se eu lhe perguntar quantos são 2 + 2, você não precisará escrever para dar-me a resposta. Sabe que são 4. A medida que progredir no desenho, você também saberá as respostas dos problemas.

Há muitos objetos que não são tão simples como o cubo, a esfera e o cilindro.



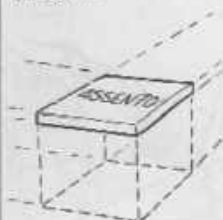
São uma combinação de formas básicas. O artista estudá-las e achar as suas formas simples, antes de começar a desenhar.

Uma cadeira pode parecer complicada, até você descobrir a sua forma simples.



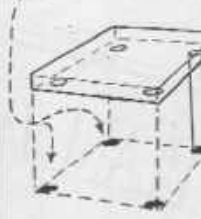
Não se assuste com os ângulos das pernas e do encosto que podem lhe parecer complicados. Vamos achar a sua forma simples.

O assento da cadeira é paralelo ao chão. Assim, vamos usá-lo como tampa de uma caixa. Desenhe-a em perspectiva.



Use linhas tracejadas para o resto da caixa.

Agora, vemos que as pernas da cadeira tocam o chão nos pontos da caixa.



Mas elas não sobem retas: senhe-as com uma leve curva, tal como aparecem na natureza.

Geralmente, os objetos cilíndricos ficam de pé (para não rolar). Veja quantos tipos diferentes.



Você não pode apenas desenhar uma circunferência na extremidade de um retângulo e chamar a isso um cilindro.



Esta circunferência fica reduzida, também, pela perspectiva.

Imaginemos um longo cilindro feito de uma pilha de pratos.

O primeiro prato do alto fica acima da L.N.O.; assim, estamos vendo a sua parte de baixo.



Ao nível do olho, vemos apenas a borda do prato.

Abaixo da L.N.O., começamos a ver, cada vez mais, o interior do prato. Mas nunca o vemos como uma circunferência perfeita, a menos que estejam diretamente acima dele.

As travessas que sustentam o encosto são como as pernas, com a inclinação ao contrário.



Para fazer o encosto, prolongue as linhas da caixa acima do assento, até a altura desejada.

Lembre-se de que qualquer objeto que você queira desenhar pode ser "encaixotado". E que todas as suas partes podem ser reduzidas a formas simples.



Veja como esta complicada locomotiva não é mais do que um punhado de esferas e cilindros.

E, agora? Como uma cena de um filme?

9.ª LIÇÃO * COMPOSIÇÃO



BOLO



CASA



QUADRO

Você acha que poderia fazer um bolo apenas juntando todos os ingredientes e colocando-os no forno?

Você construiria uma casa empilhando todo o material no terreno?

E faria um quadro colocando seus elementos em qualquer lugar, no papel?



Não. Nada disso você pode fazer sem um plano. Até quem fez este cartaz descobriu que é preciso planejar qualquer coisa que você for fazer, se quiser que saia certo!

A cozinheira escolhe, primeiro, que tipo de bolo fará. Segue uma receita ao misturar os ingredientes.

Um construtor sabe, antes de começar, que tipo de casa vai levantar. E segue uma planta para isso.

Um artista planeja, fazendo esboços do que quer realizar. Não se importa com detalhes; concentra-se na composição do seu quadro. Só depois é que ele começará o desenho.

Que é composição?



Suponha que você vai se mudar. Ai vem o caminhão com a mobília para a nova casa.

Onde quer que ponha... uff!... o piano?



Deixe ver... Ficaria melhor aqui ou ali?

Aqui? Ali?

N.º 4

O primeiro passo na composição de uma cena é decidir o que vai onde.



(*) Exemplo de composição pobre.

A sua folha de papel é como aquela vazia. Você tem que decidir o que vai colocar nela, e onde. Não pode começar meio e continuar a colocar coisas até o papel ficar cheio.



...ou complexa.

Você é que precisa decidir.



Sua composição pode ser simples.

Quando você tira uma fotografia, olha pelo visor para ver o que vai sair...



Olha o passarinho!

E, às vezes, você descobre que saiu assim...



Marizinha decapada.

A câmara não tem pensamento próprio. Você é que tem que decidir o que vai fotografar.



Assim está melhor, não é?

Você compõe o quadro quando vê através do visor a enquadramento.



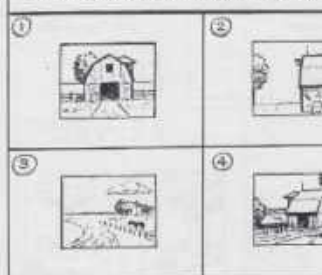
A diferença é que uma boa composição é apenas a diferença entre uma boa e uma má composição.

Há desenhistas que usam um visor, quando escolhem o que vão desenhar. Você pode fazer um, cortando uma janela num pedaço de cartolina.



Movendo o visor para cima, para baixo ou para os lados, você pode achar a melhor posição para o que vai desenhar.

Aqui estão quatro vistas de um celeiro. Você acha que é a melhor composição?



Se escolheu a quarta, tem um bom olho.

HQ

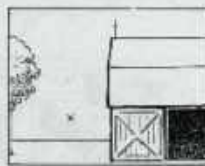
HQ

Esta vista não é boa porque está dividida em áreas muito iguais na forma e no tamanho.

O horizonte a corta. O celeiro, no meio, exatamente ao meio, divide-a em duas.



2. Esta vista também é dividida muito igualmente. Repare que as áreas A e B são quase do mesmo tamanho e forma.



A árvore e a entrada se confundem, atraindo nosso olhar. Acabamos olhando para o ponto X, onde nada há para se ver.

3. Esta vista é justamente o oposto. Não tem equilíbrio porque há muitas coisas do mesmo lado.



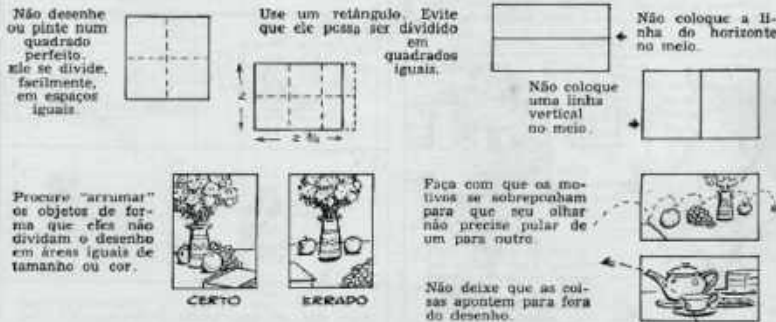
A estrada conduz o nosso olhar para fora da cena, quando deveríamos olhar para ela.

4. Aqui, a cena é dividida em áreas de diferentes formas e tamanhos, que fazem um conjunto equilibrado.



Nosso olhar se dirige diretamente a ela, numa "vista agradável". Esse tipo de composição nos deixa apreciar a cena. Por isso, é melhor que as outras.

Aqui estão algumas regras que o ajudarão na composição de uma cena.



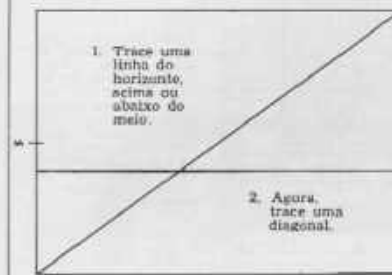
Um artista não tem que copiar as coisas exatamente da forma que as vê, tal como as máquinas fotográficas.



Espera-se que um artista saiba criar uma composição além de saber apenas desenhar.



Este é um sistema que se usa para se criar uma boa composição. Faça um retângulo de 10 cm x 13,5 cm.

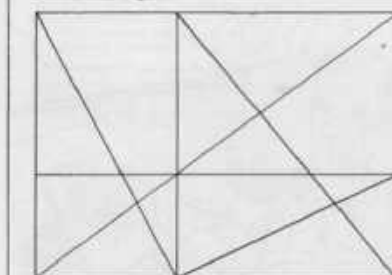


3. E faça passar uma linha vertical por onde as outras duas se encontram.



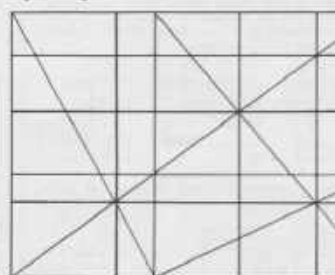
Veja como poderíamos usar essa divisão para uma composição simples.

4. Trace diagonais em quaisquer retângulos formados antes.



Tome cuidado para não cortar um retângulo assim.

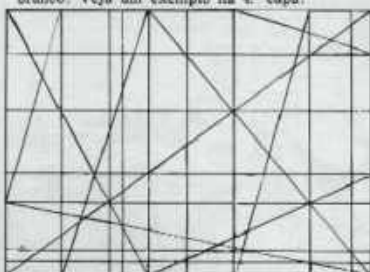
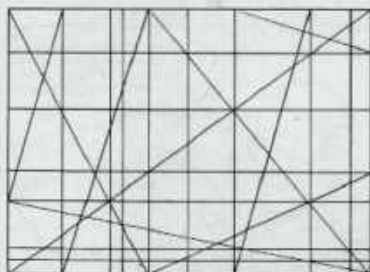
Agora, trace mais verticais e horizontais que passem por onde as outras linhas se cruzam.



Use uma régua-tê ou um esquadro para traçar essas linhas cuidadosamente.

Subdivida, novamente, com outras diagonais, horizontais e verticais.

Use essa tela para criar um desenho abstrato, colorindo algumas áreas e deixando outras em branco. Veja um exemplo na 4.ª capa.

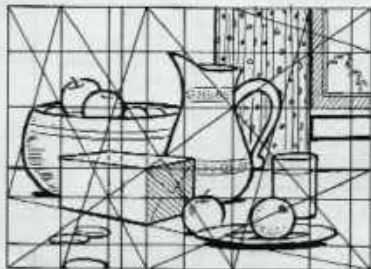


Você não precisa seguir o meu plano. Faça o seu próprio.

Já coloriu? Que tal? Agora, você é um artista "moderno".

Podemos usar, também, essa tela, para ajudar-nos a compor qualquer outro desenho.

Vejam se podemos fazer um quadro, usando objetos simples como laranças, maçãs, pratos, caixas, etc...



Não é necessário usar todas as linhas da tela. Use-as como boas divisões de espaço, e tente fazer que parte de seus objetos toquem ou sigam algumas dessas linhas. Depois que você apaga-las, sua composição formará um conjunto e não peças separadas.

Pratique esse sistema até senti-lo bem. Depois, você estará apto a planejar uma composição sem ele.

Em seu tempo vago, tente fazer pequenos desenhos só de formas e cores, compostos dentro de uma moldura. Tente dividir a área em formas interessantes.



Depois, experimente fazer figuras que possam transformar-se em cenas.



10.ª LIÇÃO * UTILIZANDO A ARTE



1. Faça as capas com papel de cor.

Deixe um centímetro de margem para a dobra.

Você pode prender as folhas à capa com grampos simples.



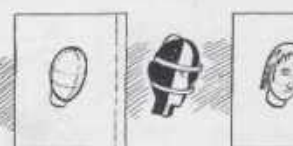
Na capa, faça um desenho que sugira o assunto.



Faça alguns esboços de diferentes idéias. Depois, escolha o melhor.



Desenhe em papel branco. Escolha os personagens da história e dê-lhe a sua concepção.



Consulte a lição 2, que o ajudará a dar uma expressão a esse rosto.



Depois, desenhe as roupas.



Inclua mais algum detalhe característico do personagem.

Talvez, você prefira ilustrar uma cena de ação da história.

Planeje, fazendo um esboço, antes.



Escolha que cena quer fazer: piratas cavando à procura do tesouro.

Quantas pessoas há em cena? O perneta, o menino e cinco piratas.

Que estão fazendo? O menino e o perneta vêem os outros cavarem.

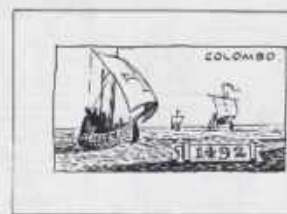
Se a cena se passa dentro de casa, desenhe as paredes, janelas, móveis, etc., usando as regras que aprendeu na lição de perspectiva.



Viu como a perspectiva dá profundidade à cena?

Aqui, nosso centro de interesse está lá fora, mas repare como nosso olhar é guiado para ele pela composição.

Use sua habilidade, desenhando também cenas escolares. Que tal História ou Física? Desenhe cenas de pessoas ou coisas que você está estudando.



Isso o ajudará nos estudos e, ao mesmo tempo, vai dar-lhe prática em sua arte.

Planeje sua composição. Escolha o que vai onde.

1 Os piratas em primeiro plano.

2 O menino e o perneta à meia distância.

3 Paisagem da ilha ao fundo.

4 Veja lição 9. Tente dividir a cena em áreas desiguais.

5 Planeje uma continuidade natural para a vista.

Arrume as figuras dentro da composição, mas não deixe de "contar a história".

1 As pessoas devem olhar para o centro de interesse.

2 Os ângulos dos corpos, as mãos, etc., ajudam a chamar a atenção para o buraco.

3 Este homem aponta para o buraco, mas olha para o perneta e a cena com a espada. Diz que há algo errado, e serve para levar nosso olhar ao perneta e ao menino.

4 Cada figura é um ator em nosso palco. Faça-os representarem, contando a história sem palavras.

Cartazes também são muito usados para anunciar atividades escolares. E um cartaz ilustrado sempre desperta maior interesse.



Planeje um cartaz da mesma forma que qualquer outro desenho. Use palavras bem simples. Faça uma lista das informações que devem ser incluídas. Exemplo:

Quê? Jogo de basquete. Quem? Nomes dos times. Quando? Data e hora. Onde? Lugar do jogo. Como? Entradas, preço, etc.

Veja um exemplo de cartaz sem ilustração, nem composição.

DIREITO à MEDICINA

TERÇA 29 DE JANEIRO 20 HORAS

ENTRADA Cr\$ 1,00

GINÁSIO GILBERTO CARDOSO

BASQ. Direito à Medicina. Terça 29 de Janeiro 20 h. Entradas do G. Gilberto Cardoso Cr\$ 1,00.

Veja como ele ficou.

Vamos desenhar e mostrar o que fizemos.

Com esboços separados de cada figura, estude os detalhes.



Veja a lição 4 para as proporções.

Consulte obras especializadas para fazer as roupas, se forem de outra época.

Agora você pode começar o seu desenho. Já sabe o que quer e pode concentrar-se nos detalhes.



Ao colorir sua ilustração, use cores mais fortes no primeiro plano e meios tons ao fundo. Isso ajuda a dar ideia de distância e profundidade.

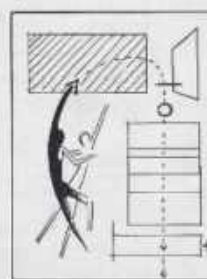
Faça a composição do seu cartaz arrumando o que vai onde. Esboce-o, antes.



Enquadre as áreas onde irão as letras em espaços retangulares.

A ilustração responde à pergunta: quem? Quando? Como? Onde?

O olhar deve ser atraído, primeiro, para os jogadores. Faça com que as figuras indiquem mais importante: quem?



Crie uma cena que permita que as figuras falem.

A figura mais importante (uniforme escuro) dirige nosso olhar para as letras da composição (claro).

Nosso olhar se fixa na bola, o que faz com que o resto das informações seja percebido.

Use sempre a ilustração do seu cartaz para chamar a atenção. Depois use-a para dirigir o olhar ao resto do cartaz.



Este é um mau exemplo. Nosso olhar se dirige para fora do cartaz.

Palavras menores podem ser feitas com penas especiais.



Essas penas têm abas de metal, dos dois lados, onde fica um pouco de tinta extra. A ponta é achatada e existem de vários tamanhos e formas. Uma pena muito usada e encontrada facilmente é a "speed ball". Use-a com nanquim, preferivelmente.

Fazer letras é uma arte em si. Só a prática lhe dará habilidade suficiente para ser um letrista. Mas aqui vão algumas sugestões que poderão ajudá-lo.

Como em qualquer desenho, você deve fazer, primeiro, um esboço em outro papel.

DIREITO
MEDICINA

Desenhe cuidadosamente o espaço para as letras, incluindo as linhas-guia, do mesmo tamanho que as quer no cartaz. Faça as letras de acordo com o espaço.

Só depois de esboçar o esqueleto das letras dentro do espaço é que você deve desenhá-las.

DIREITO

Comece com letras simples. Não tenha medo de apagar e desenhar de novo, até acertar. Passe a ponta do lápis, delgada, nas costas do papel, para fazer um carbonco. Coloque-o sobre o cartaz e passe as letras para ele. Depois, pinte.

Antes de encerrarmos esta última lição, posso dar-lhe alguns conselhos sobre o material.

LÁPIS

Para os esboços, use lápis macios. Os de escrever são graduados por números. Números 1 e 2 não são aconselháveis.

Lápis de desenho não têm borracha e são graduados por letras. B ou 2B são os aconselháveis.

Conheço muitos artistas que começaram fazendo desenhos para os jornais da escola, cartazes para lojas, e, principalmente, letras. Você também pode tentar.

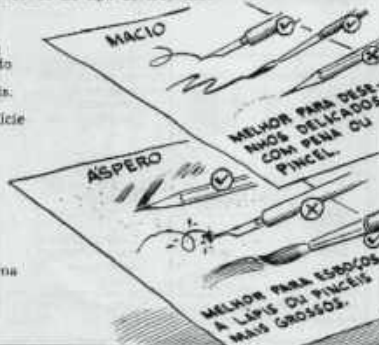


PAPEL

Os desenhistas usam diferentes tipos de papel, dependendo do tipo de trabalho.

Não use papel muito acetinado (macio) para desenho à lápis. Ele escorrega sobre a superfície e quase não deixa marca.

Não use papel áspero para trabalho com pena e tinta. A ponta da pena se agarra à superfície e espalha tinta ou borra.



BORRACHAS



Use uma borracha macia. Ela não borra seu trabalho, nem rasgará o papel, se usada de leve.

Você já deve ter visto que papel fino enrugua quando se pinta sobre ele. A umidade estica as fibras do papel.

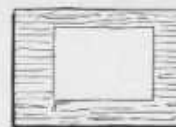
SECO ← PARTE ÚMIDA → SECO

Quanto menos água você usar, e quanto mais grosso for o papel, menos enrugado ficará. Você não conseguirá fazer um bom trabalho em papel enrugado. Aqui estão algumas sugestões.

Você pode comprar papel colado a cartão. Pode colá-lo você mesmo, mas isso é mais difícil. Se quer fazer um bom trabalho, deve munir-se de um bom material. Veja este método simples: arranhe uma pequena prancheta e um rolo de fita gomada larga. Molhe o papel dos dois lados e deixe escorrer o excesso de água.



Estique o papel molhado a prancheta.



Corte tiras da fita maiores que o papel.



Umedeça a fita e, prendendo-a, bem esticado, o papel a prancheta.

Deixe o papel e a fita secarem.



Quando secar, o papel esticará, e não enrugará quando você pintar sobre ele. Ao terminar, corte a ilustração com um canivete, bem rente à fita gomada. Para retirar esta, ensopie com água um chincho de algodão, deixando-o sobre a superfície da fita.

TINTAS

Elas vêm em potes ou em forma de pó. Podem ser misturadas com água para se tornarem mais azuis.



A tinta deve ser usada suficientemente espessa para cobrir o papel. Misture as cores com tinta branca para fazer tons mais claros.

As tintas de aquarela vêm em blocos secos. Adicione água para fazer uma tinta fina.



Cores extras podem ser compradas em tubos.

Devem ser aplicadas em cuidados finos.

Não use tinta branca, nem amarela, para clarear as cores. O papel é o seu branco e deve ser totalmente coberto exceto quando a cor desejar muito escura.

NANQUIM

Vem em todas as cores e são mais brilhantes e permanentes que a aquarela.

É, geralmente, usado para trabalho com pena. A ponta arredondada se destina a fazer letras, e a ponta de que esta não fique sobrecarregada, ocasionando bolhas.

Cuidado com a roupa; nanquim mancha.



Uma idéia das cores
que você pode usar
na composição
da página 46,
criando um desenho
abstrato.



NO ginásio, o professor de Inglês de Frank Borth fazia todos os alunos ilustrarem suas redações, pondo capas com desenhos.

Os trabalhos de Frank eram sempre os melhores — e, por isso, foi convidado a ser o desenhista do jornal do colégio. Ao ilustrar os cartazes de atividades escolares, Frank Borth também aprendeu a difícil arte de fazer letras.

Para poder freqüentar a Escola de Arte de Cleveland, passou a pintar letras em vitrinas comerciais. Após a formatura, mudou-se para a cidade de Nova Iorque, e se tornou um desenhista "free-lancer".

Durante a Segunda Grande Guerra, o Exército norte-americano utilizou muitos de seus trabalhos. Terminado o conflito, Frank Borth começou a ilustrar para a Pflaum Publishing Company. Agora, é desenhista "free-lancer" de *Treasure Chest*, a revista educativa, ilustrada, da Editora Pflaum.

ABC das Histórias-em-Quadrinhos

A revista *Papai Noel* — do n.º 18, dezembro de 1966, ao n.º 60, junho de 1970 — publicou, nas contracapas, a série **ABC das Histórias em Quadrinhos**, totalizando 42 páginas, nas quais se ensina Desenho, em geral, e, em especial, Desenho para as Histórias em Quadrinhos. Para os interessados nesse tipo de ilustração, ali abordamos, entre outros, os seguintes assuntos: Gêneros de história, Historietas de desenho clássico ou acadêmico, Historietas de desenho aven-

tureiro ou ligeiro, Historietas de desenho cômico ou caricatural, Aguada e retícula, Histórias em Quadrinhos no mundo, Argumentos, balões e legendas, Que é um bom texto?, A escolha do herói, Onomatopéias, ruídos, sons, etc., A psicologia dos elementos de composição, A diagramação de uma página, Esboços e reforços. Proximamente, a Editora Brasil-América reunirá essas páginas em mais um volume útil para todos os que se interessam pelas HQ — a *Arte do Século XX*!

COLEÇÃO HQ n.º 4

Propriedade da Editora Brasil-América (EBAL) S.A. •
Diretor-Presidente: Adolfo Aizen • Diretor Editorial:
Naumim Aizen • Diretor Industrial: Fernando Albágl.
Escritório, Redação e Oficinas: Rua General Alencar de
Moura, 303-320. Tel.: 264-6212 (rede interna). Telex-Rio
21-292 (para EBAL). 20 999 — Rio de Janeiro, RJ, Brasil.

Distribuidores no Rio de Janeiro: Dist. de Jornais e Revistas
Tupi, Rua da Constituição, 3. Distribuidores em S. Paulo:
Capitol, Agência Modesto, Várzea Santa Rita, 77.
Distribuidores para o interior: Fernando Chingaglia Distri-
buidora S.A.

© Copyright 1977 (1970) por Geo. A. Pflaum, Publisher,
Inc. Todos os direitos reservados.