

gameshark

manhas e truques de desenho

pa
porto artes

Grandes Mestres

Hugo Pratt

Uma homenagem a um dos grandes nomes da banda desenhada europeia, falecido a 20 de Agosto de 1995

Fanzine

03 Tirinhas originais

TUTORIAL

Aprenda a desenhar cabeças

A large white number 9 is centered on a black background. The interior of the number is filled with a black, textured image of a person's face, showing the eyes, nose, and mouth in a close-up shot. The overall composition is a graphic design element.



tutorial

aprendendo a desenhar cabeças

A black and white illustration of a woman with long, dark hair, wearing a white dress. She is looking down with her hands near her face. The background is dark and textured.

A black and white cartoon illustration. On the left, a large, bold number '22' is displayed. On the right, a character with dark hair and a shocked expression is looking towards the left. The character has a wide-open mouth and large, bulging eyes. The background is dark, and the character is wearing a dark jacket with a zipper.

fanzine

hugo pratt

Uma homenagem ao gênio

**Gameshark.
Dando os
macetes para
tornar mais
fácil o
aprendizado
de desenho.**

Nós da Porto Artes temos mais de 15 anos de experiência ministrando cursos e workshops na cidade de Porto Alegre. Durante esse período já atendemos milhares de alunos e tivemos a oportunidade de testar diferentes abordagens relativas ao aprendizado de desenho.

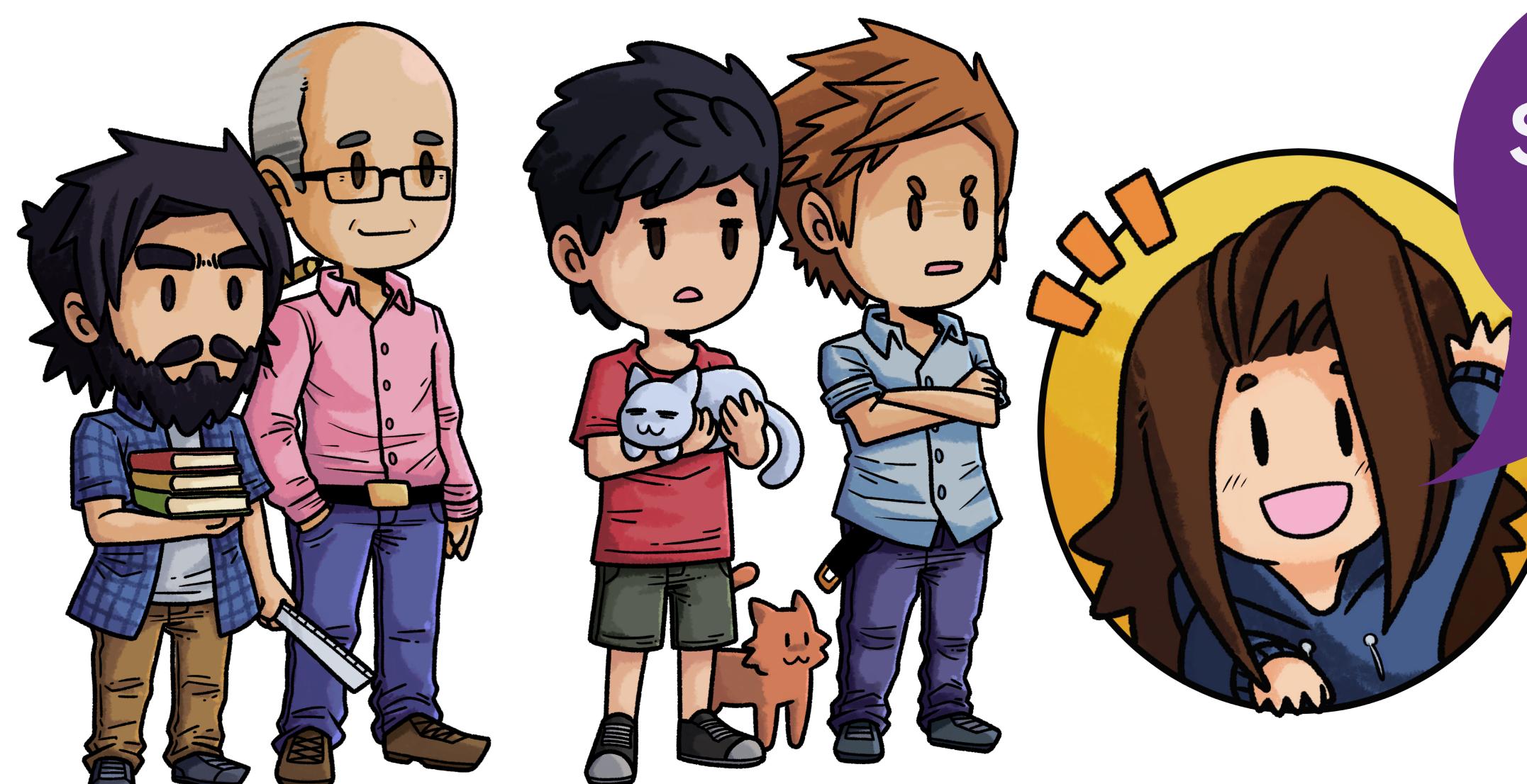
Nas próximas páginas iremos demonstrar da forma mais simples possível duas formas diferentes de chegar ao mesmo resultado. A primeira, mais complexa, baseada no estilo de Andrew Loomis, já a segunda, simplificada, criada com nossos anos de experiência.

Esperamos que o conteúdo seja bem utilizado por quem vier a tê-lo.

**ÍN
DI
CE**

SEGUE

a gente



portoartes.com





Hugo Eugenio Pratt, quadrinista e roteirista italiano, nascido em 1927 em Rimini, é atualmente reconhecido como uma lenda do quadrinho europeu e mundial. Imortalizado pelo seu personagem principal, o marinheiro Corto Maltese, Pratt explorou o mundo dos quadrinhos e o imaginário dos leitores, levando-os de

mundos submersos à conflitos na Manchúria, das entradas de Veneza aos litorais caribenhos. E mais que o mundo, ele também explorou a mente humana, criando personagens com histórias profundas e reflexões que iam além dos quadros das suas histórias.

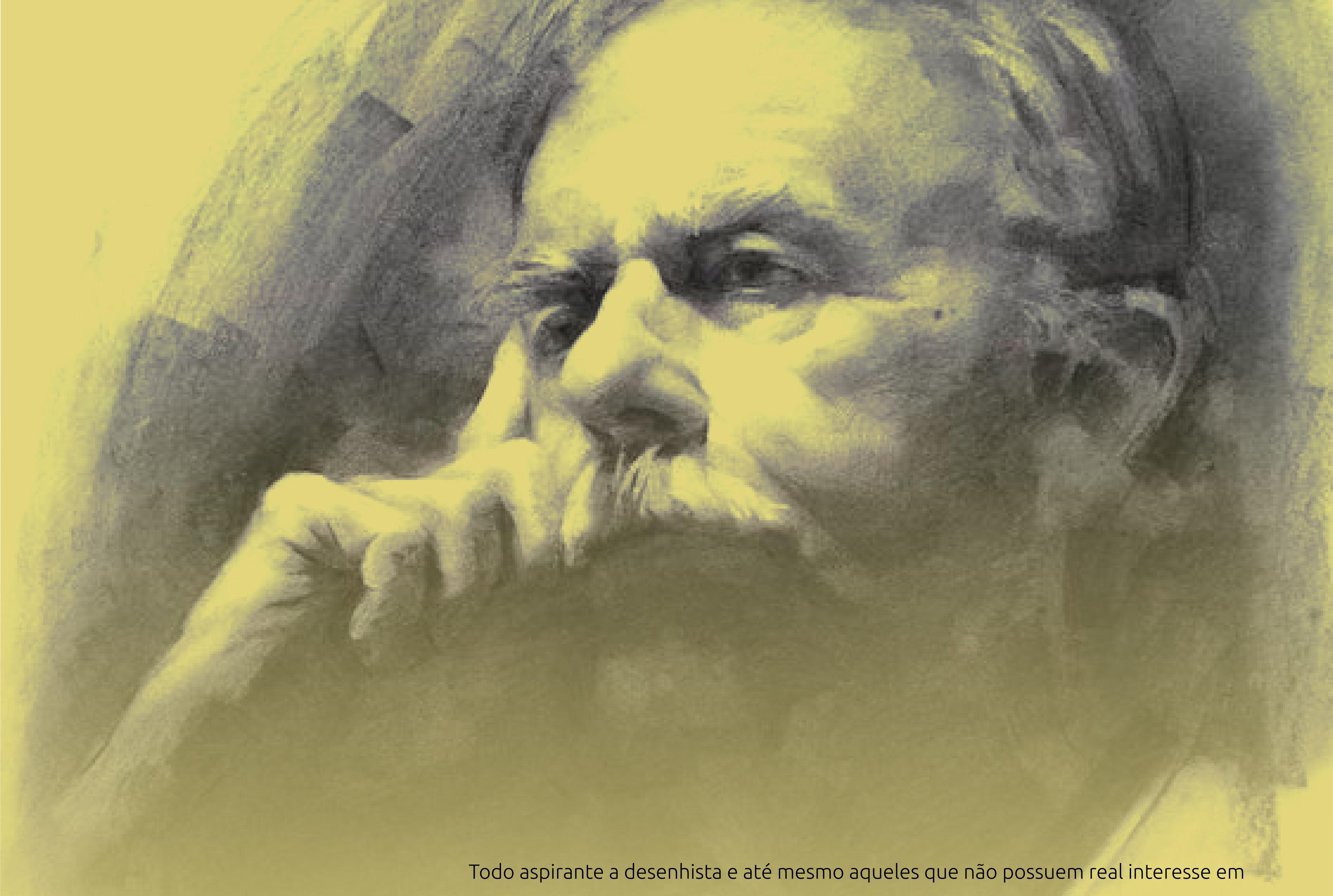
Hugo viveu como o seu marinheiro, viajou o mundo todo, pesquisando e conhecendo lugares que o inspiraram profundamente para criar suas histórias. Iniciou sua carreira como quadrinista ao integrar o "grupo de Veneza", em 1945, junto com outros nomes do quadrinho italiano, como Alberto Ongaro, Damiano, Mario Faustinelli, Dino Battaglia entre outros, iniciando a revista Asso di Picche. Em 49, Pratt recebe um convite para trabalhar na Argentina, que seria sua casa até os anos 60, onde pode então trabalhar com o roteirista argentino Hector Oesterheld, criando o "Sargento Kirk", "Ernie Pike" e "Ticonderoga". Permanece em solo argentino até 63, retornando então para a Itália e passando 5 anos trabalhando com ilustrações para várias editoras, até que conhece Florenzo Ivaldi, que propõe a criação da revista Sgt. Kirk e a liberdade artística para o desenhista fazer o que bem quisesse. Até que em 67, nasce o personagem que faria Hugo entrar para a

HUGO PRATT

Um dos grandes nomes da banda desenhada europeia, falecido a 20 de Agosto de 1995

história dos quadrinhos. "Una ballata del mare salato" (Uma balada do mar salgado) é a história de estréia de Corto Maltese. O marinheiro corso desbrava as páginas da hq e é tido como uma obra literária desenhada, e a partir de então suas aventuras se espalham pelos sete mares e Corto viaja pela Sibéria, pelos canais de Veneza, pelo litoral brasileiro, Patagônia, ilhas javanesas, Nova Guiné e muitos outros recantos do planeta. A saga de Corto se encerra com a história "Mu". Mas o seu criador não parou, e continuou escrevendo histórias e desenhos como "Gli scorpioni del deserto" (Os escorpiões do deserto) e a série para a Bonelli Editora "Un Uomo Un'Avventura" (Um homem uma aventura). Também trabalhou em parceria com Milo Manara, como roteirista de "Verão Índio" e "El Gaucho". Hugo só parou em 1995, na Suíça, ano do seu falecimento.





Todo aspirante a desenhista e até mesmo aqueles que não possuem real interesse em seguir uma carreira artística tem ou já tiveram o costume de desenhar rostos e expressões, com mais ou menos detalhamento. Quero dizer com isso que a representação da face humana é intrínseca a nosso dia a dia.

Como ferramenta evolutiva, reconhecer os padrões da face humana, nos ajudou a sobreviver como espécie e tal ferramenta permanece hoje em nosso inconsciente, de forma que conseguimos reconhecer tais padrões em coisas banais, como tomadas, pias de cozinha e banheiro, janelas e portas de casa, atribuindo assim personalidade quase humana a ítems inanimados.

Tendo isso em mente podemos perceber que o desenho da figura humana, e, consequentemente, da cabeça é de extrema importância para quem aspira uma carreira em desenho, pintura, 3d ou qualquer outra forma de trabalho ou arte que se utilize de figurativismo. Para tanto, nas próximas páginas tentaremos abordar de forma estrutural a construção da cabeça, utilizando-nos de formas geométricas e medidas simples para conseguir nosso objetivo.

Mas o estilo nada mais seria do que um subproduto de todas as experiências que o ilustrador passou, um mix de tudo o que ele é, não somente em termos artísticos, mas como indivíduo.

1.

Introdução ao
desenho de
cabeça



**Vale lembrar
que em
nenhum
momento
abordaremos,
nessa ou em
qualquer outra
apóstila,
estilo.**

Visto que o estilo pessoal de um ilustrador ou desenhista por vezes pode ser entendido como a qualidade da linha que ele traça, a maneira como define rostos, enquadra cenas e escolhe as imagens para melhor apresentar sua visão com relação ao que deve ser apresentado ao leitor.

Mas o estilo nada mais seria do que um subproduto de todas as experiências que o ilustrador passou, um mix de tudo o que ele é, não somente em termos artísticos, mas como indivíduo.

A relação entre o desenho e formas geométricas

É importante entender que muito antes de pensarmos em músculos, roupas ou luz e sombra, é necessário analisar nosso desenho através de formas básicas.

Cilindros, esferas e cubos são formas mais simples e fáceis de entendermos os volumes dos nossos desenhos, e sempre devemos começá-los através desta abordagem.

Quanto mais simples for o início do nosso desenho, mais fácil e rápido é de saber se ele está correto, além de proporcionar também uma maior facilidade na alteração.

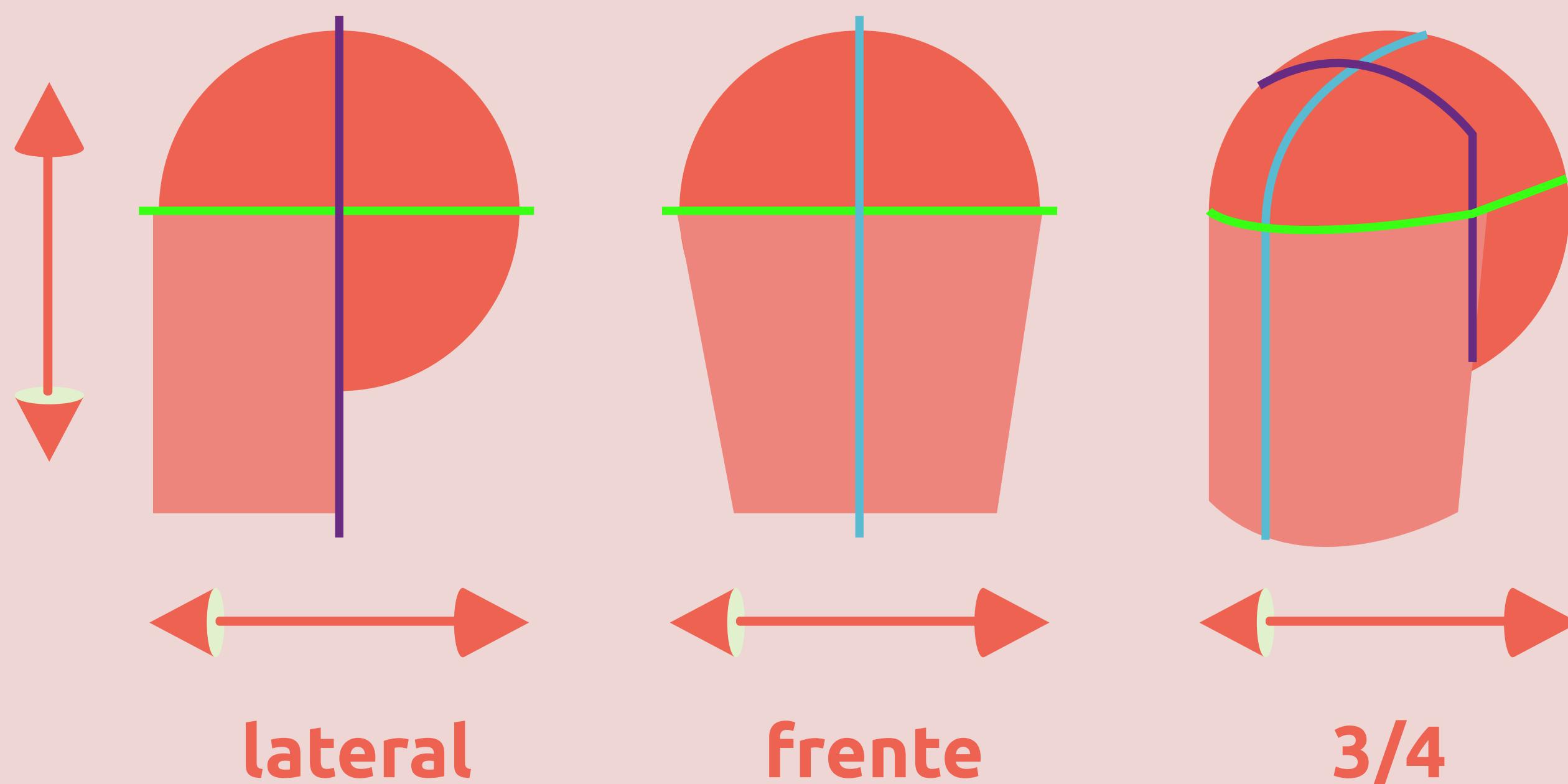
Simplificar e desconstruir devem ser as palavras que guiam o desenhista iniciante. Pois ele não deve somente copiar um desenho, mas sim entender a estrutura que o forma



A relação entre o desenho e formas geométricas

Observe por exemplo a forma como podemos criar a cabeça utilizando somente uma esfera e um quadrado. A partir deste entendimento podemos começar, mesmo que de forma simples a esboçar a cabeça em angulos diferentes.

é importante lembrar que não existe uma forma definitiva de se criar uma cabeça. Existem inúmeras maneiras diferentes de se criar, algumas mais fáceis e outras mais complexas.



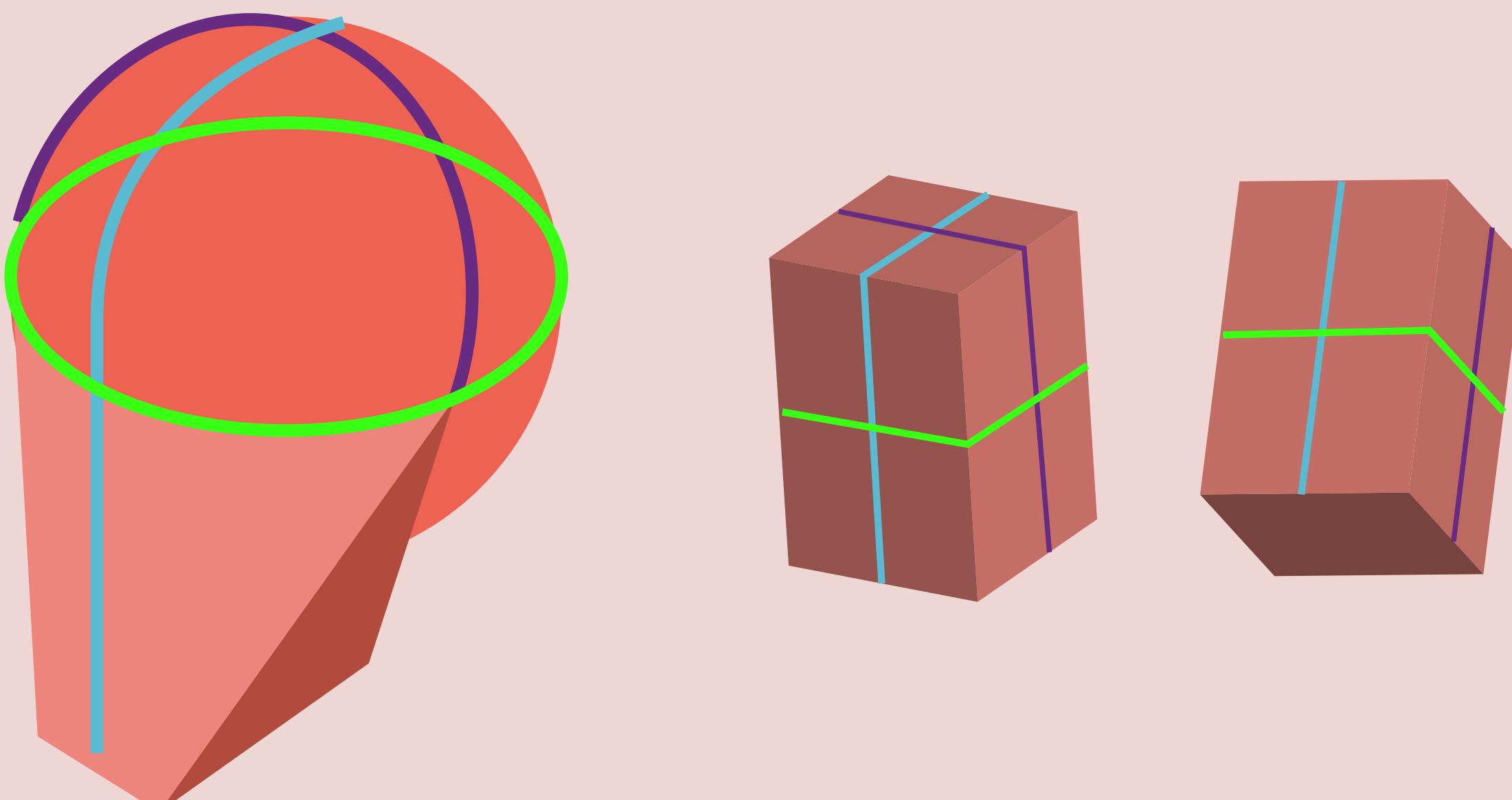
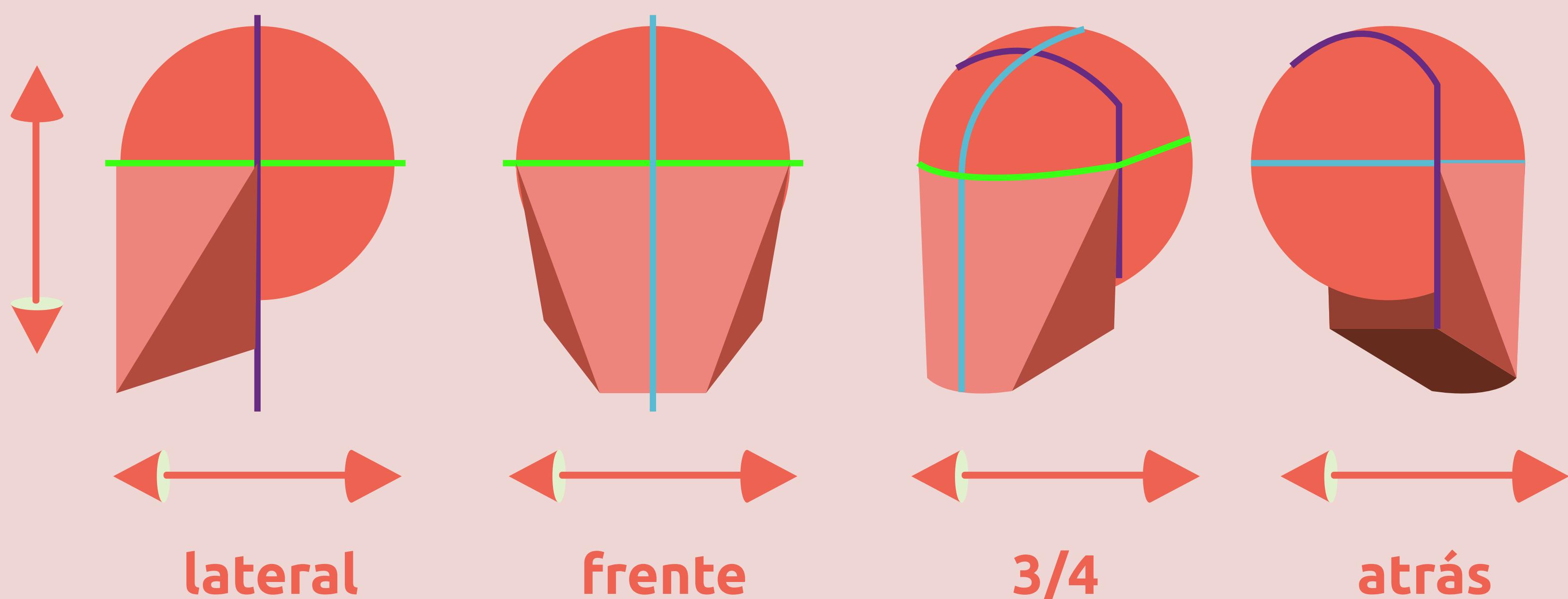
Uma esfera e um quadrado levemente estilizado já servem como referência ao entendimento de volume do desenho

Ainda, é de extrema importância que entendamos o volume da cabeça e como suas linhas se comportam dependendo do ângulo. Como visto acima, nas duas primeiras imagens, o rosto permanece praticamente sem volume, reto, por assim dizer, enquanto na terceira imagem podemos de fato notar como o rosto assume um formato mais arredondado,

A relação entre o desenho e formas geométricas

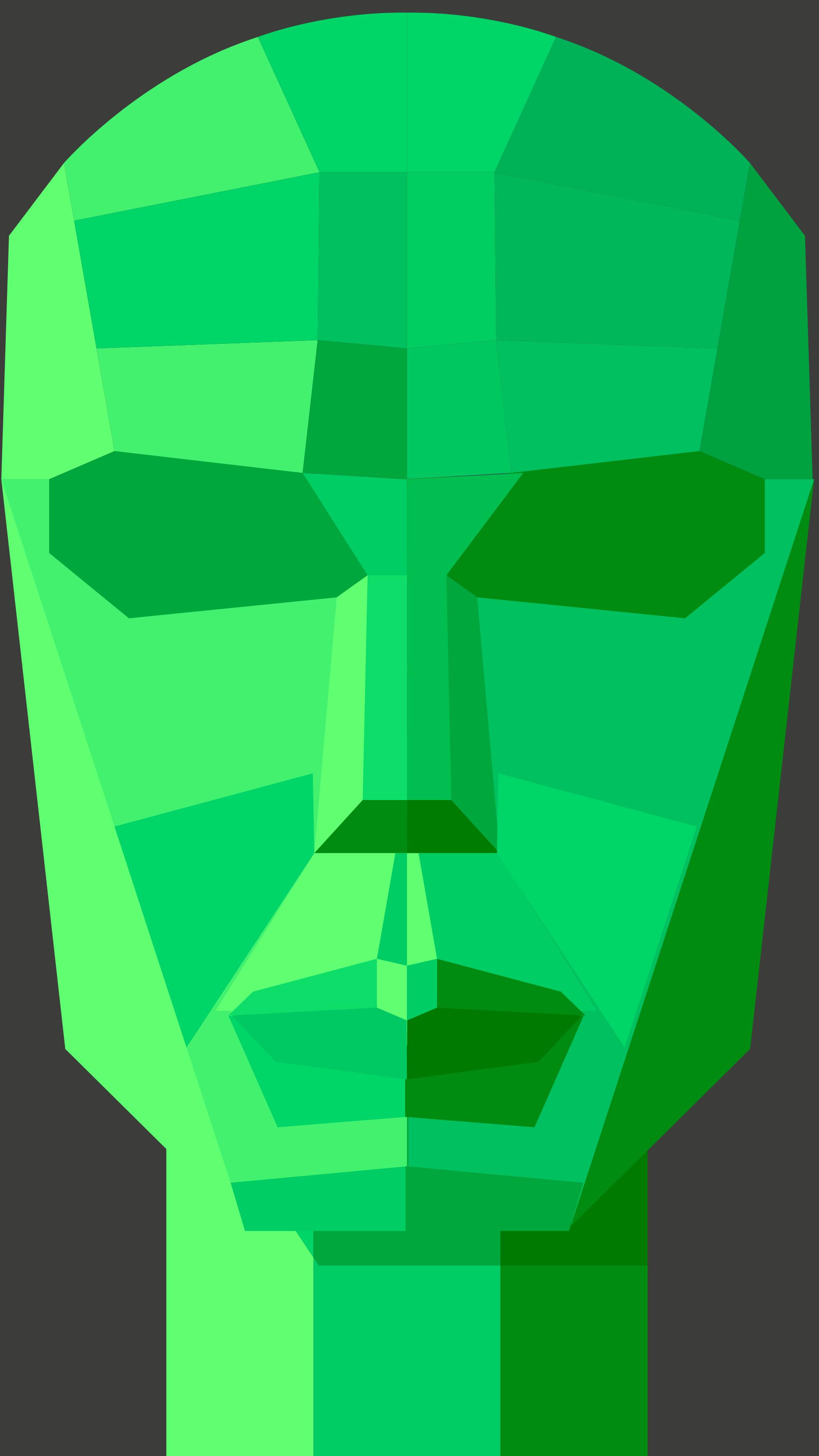
Conforme vamos avançando em nossa construção da cabeça iremos também adicionando detalhes e camadas diferentes ao desenho. Lapidando por assim dizer o que anteriormente fora construído com formas geométricas simples. Neste ponto adicionamos a lateral do rosto, de forma a

trabalhar melhor a tridimensionalidade do nosso objeto. A partir deste ponto podemos prosseguir adicionando detalhes à gosto.

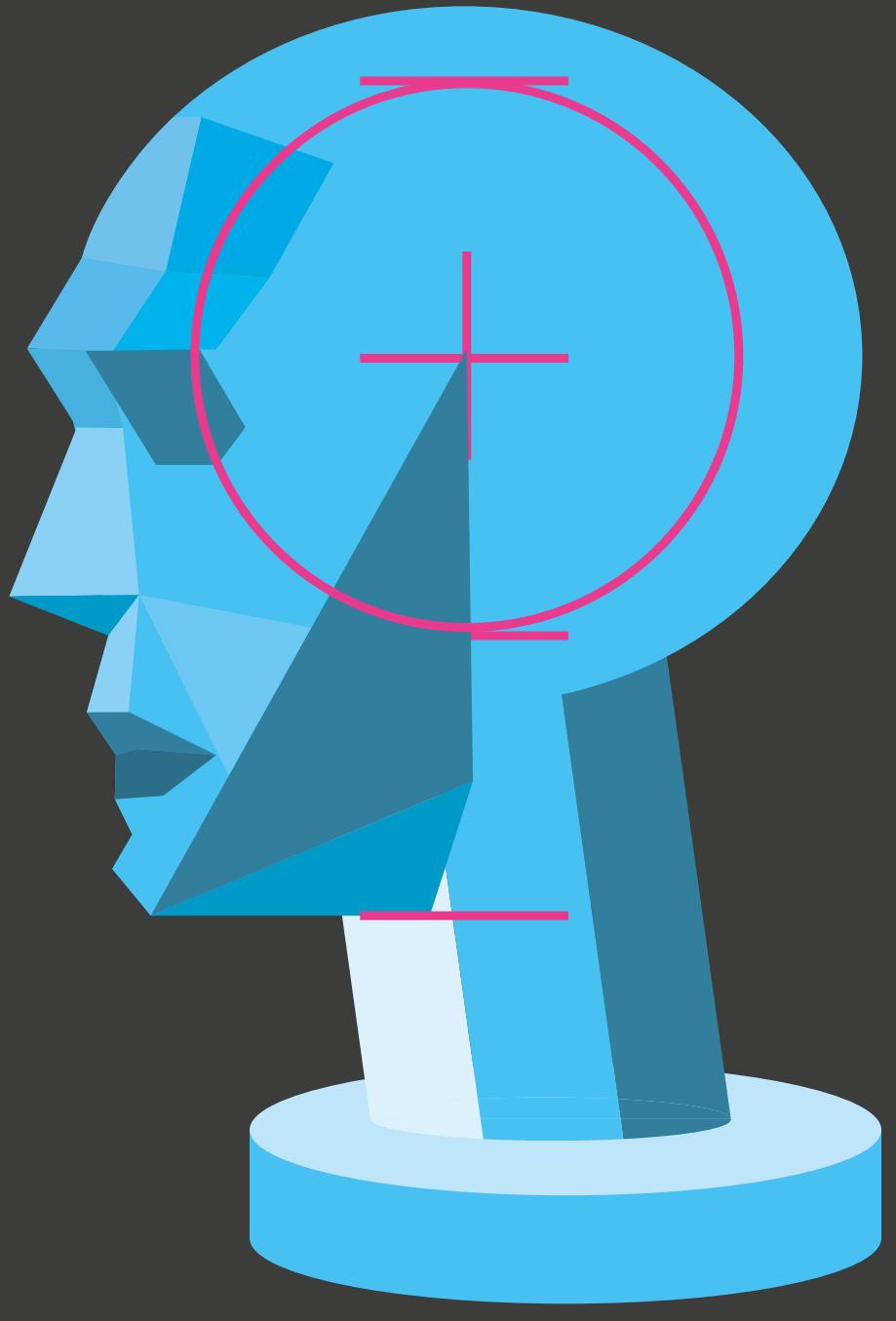


Após entendermos os ângulos básicos, podemos iniciar com ângulos mais complexos, sempre voltando a ideia inicial de trabalhar com formas geométricas simples a qual iremos adicionando detalhes.

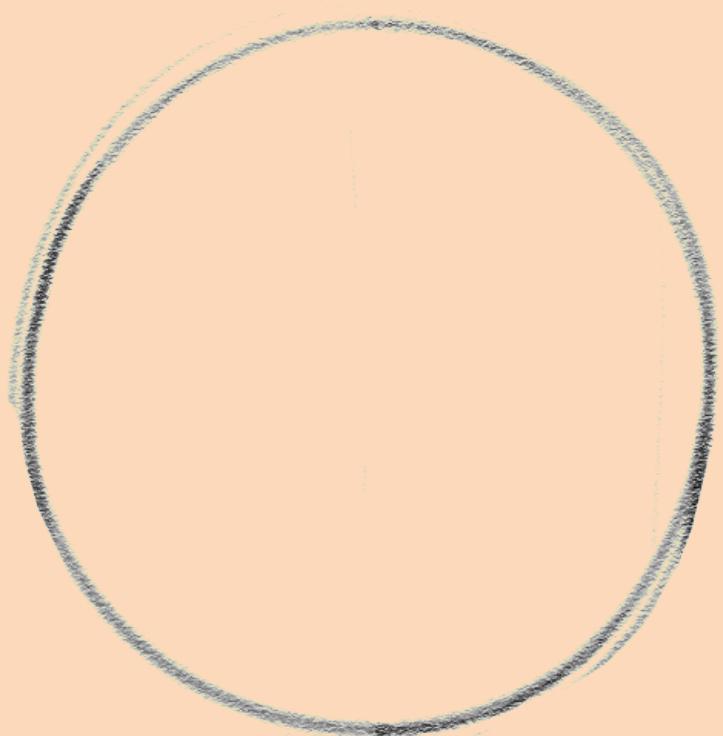
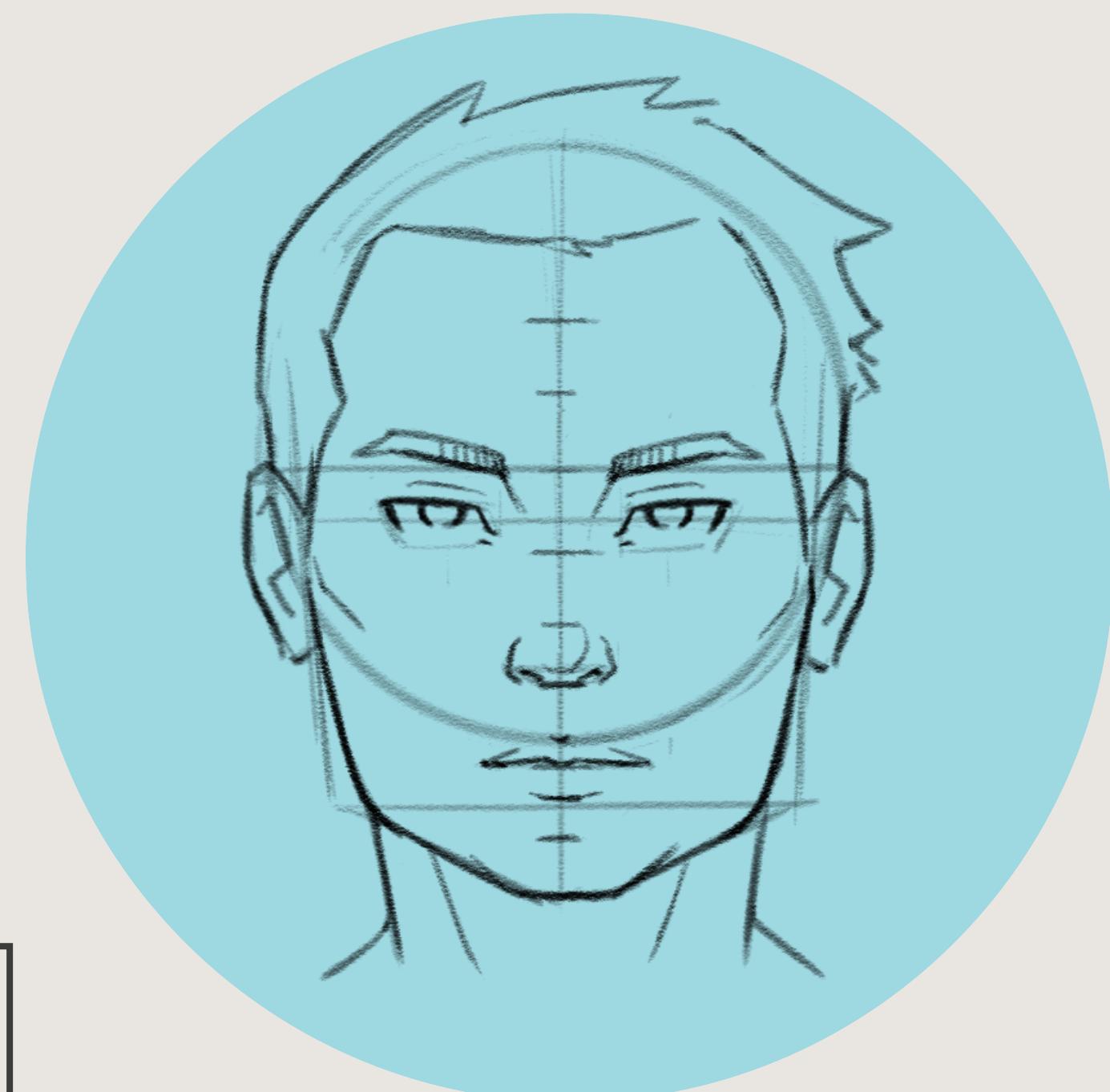
TUTORIAL



Construção
analítica do
desenho de
cabeça

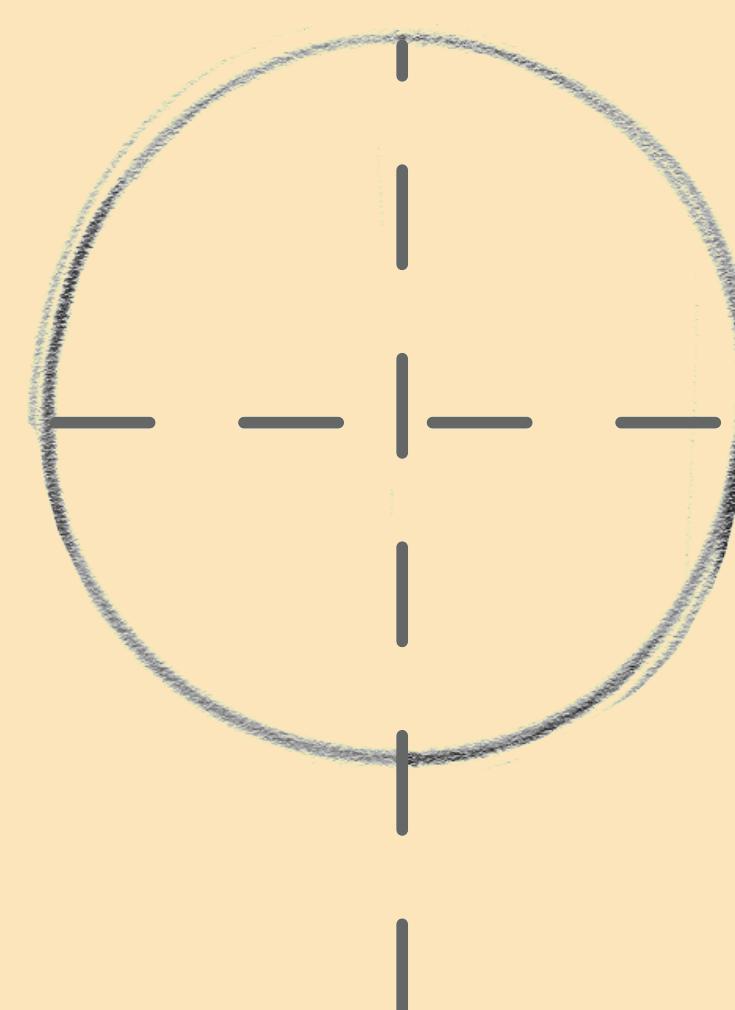


desenho frontal da cabeça



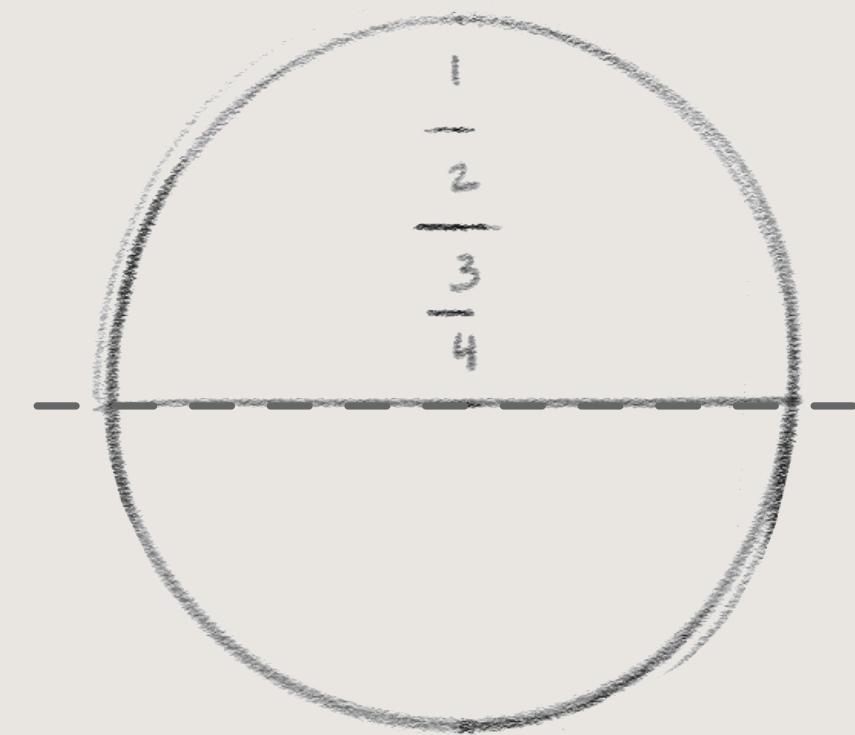
Começamos desenhando um círculo.

01



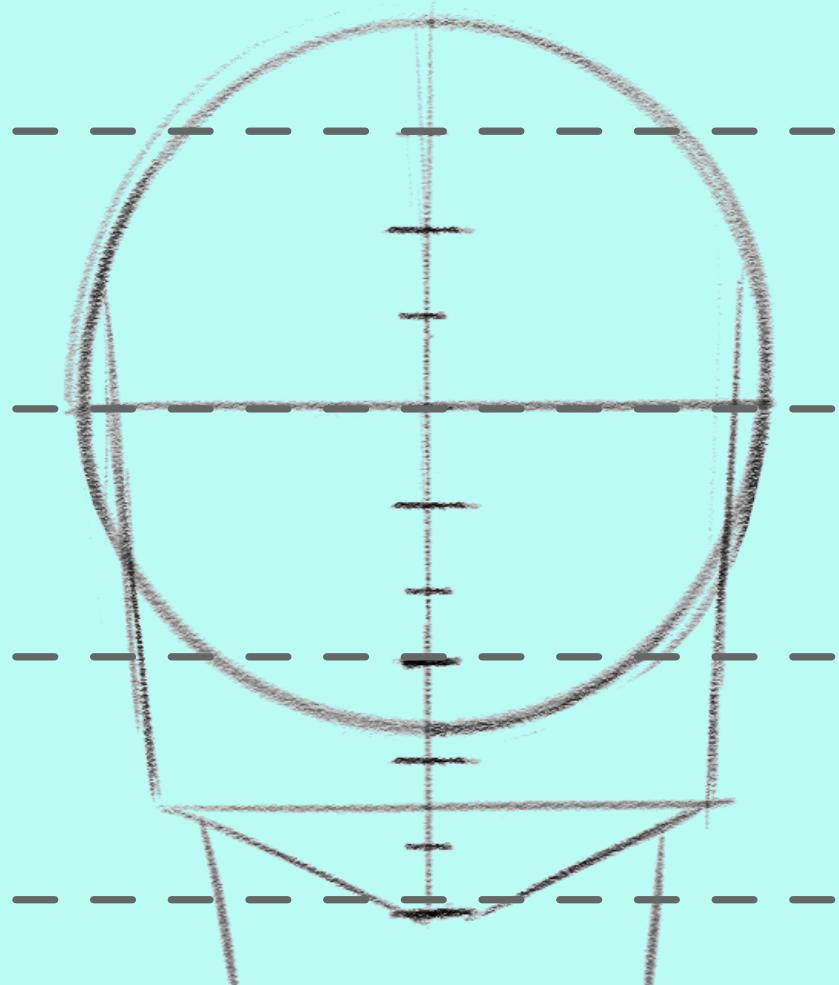
Em seguida, criamos uma cruz, cortando as partes centrais, tanto horizontalmente, quanto verticalmente

02



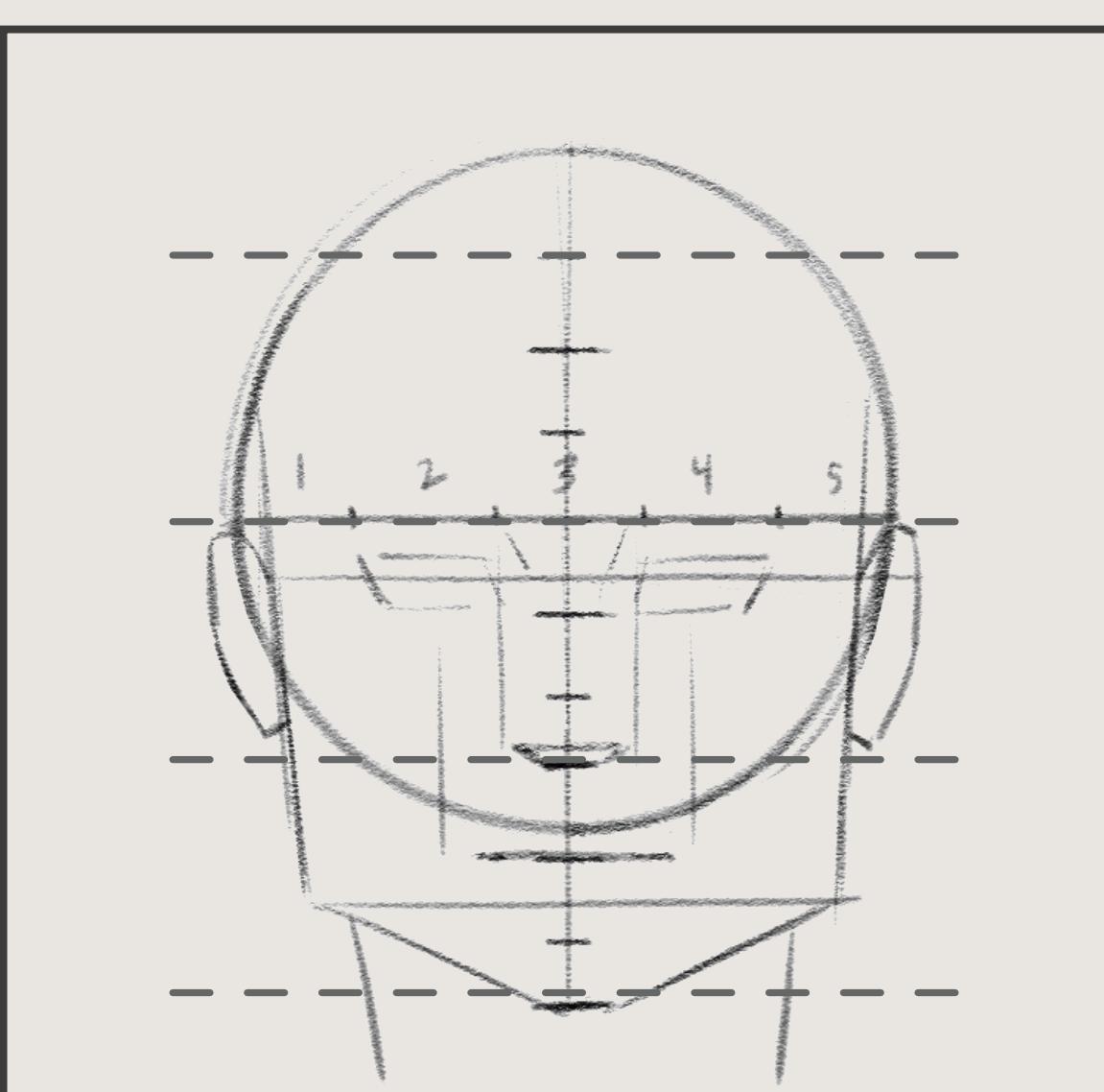
A parte superior do círculo, devemos dividir em 04 partes iguais.

03



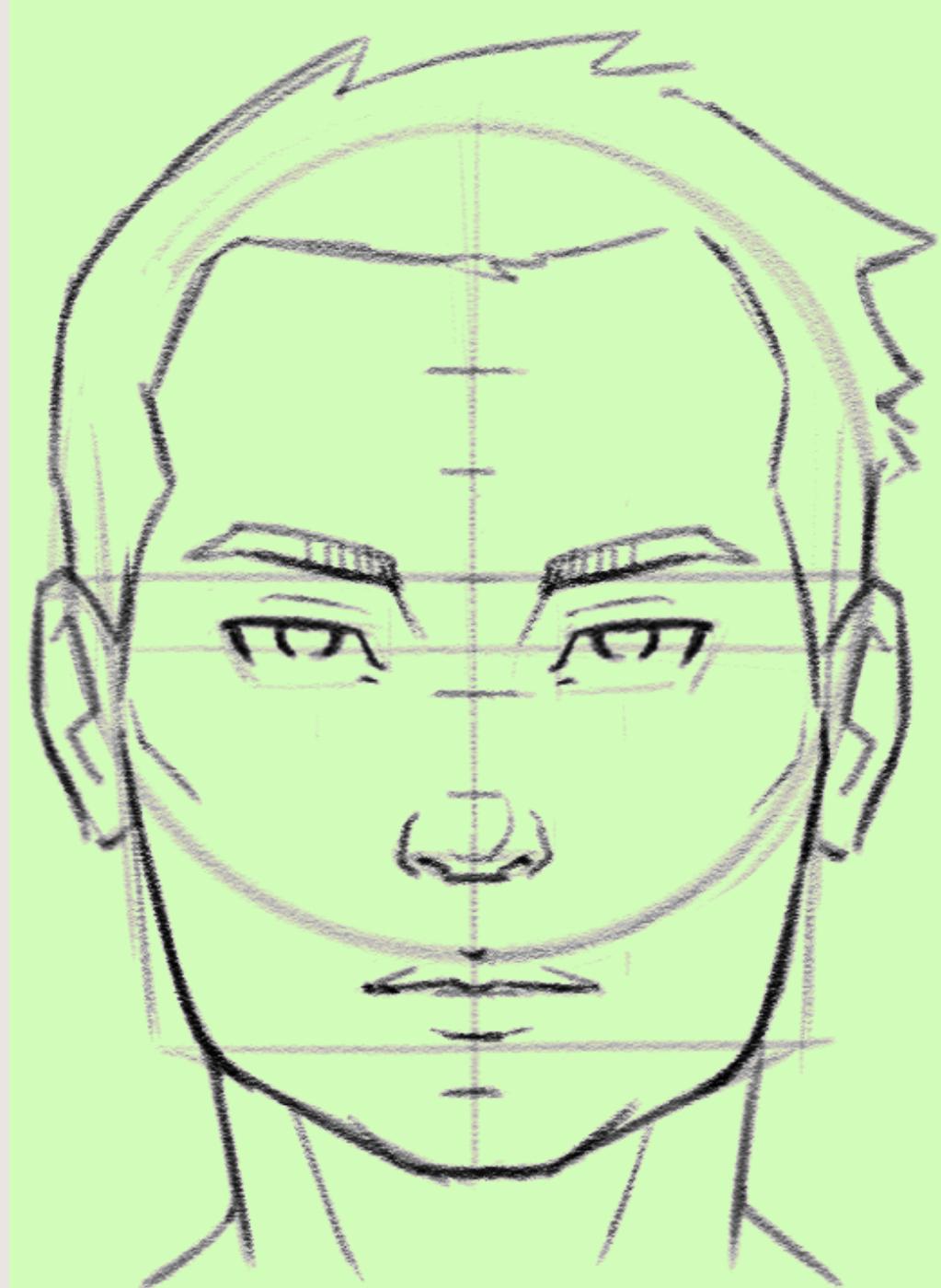
Utilizamo-nos de 3/4 do espaço dividido anteriormente para criar outras duas divisões na cabeça.

04



Dividimos os novos espaços em 03 partes iguais cada.

05

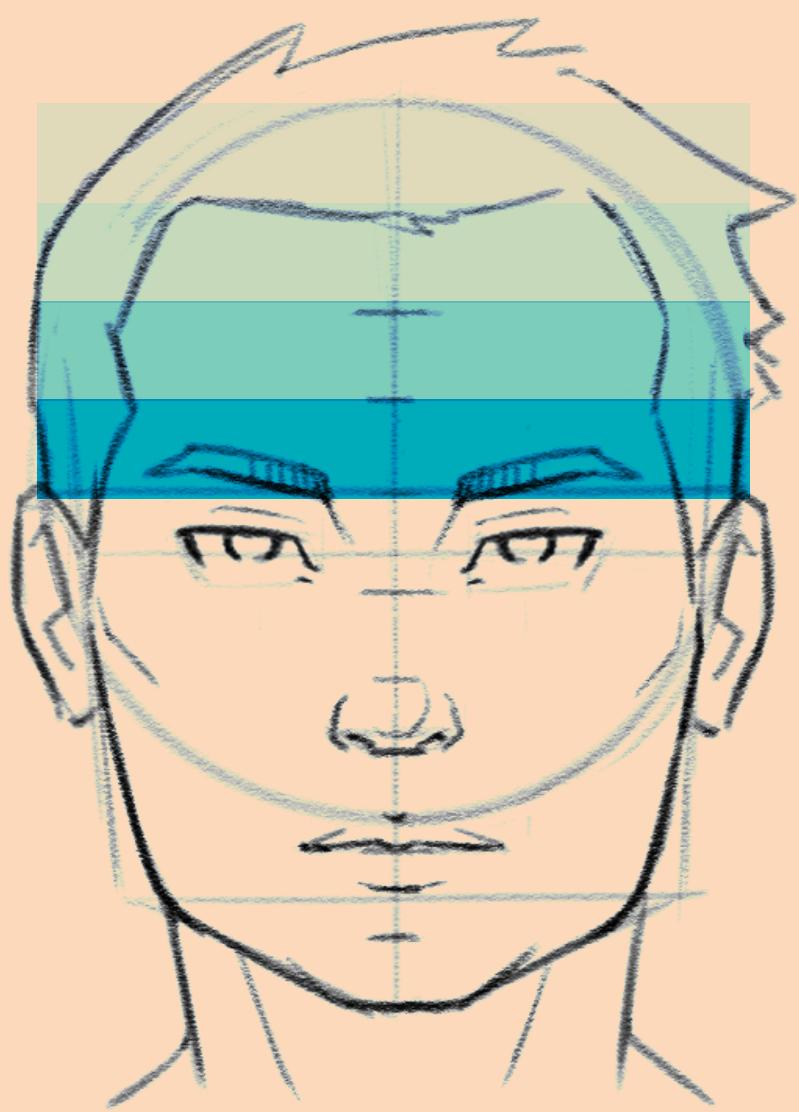


06

terços do rosto

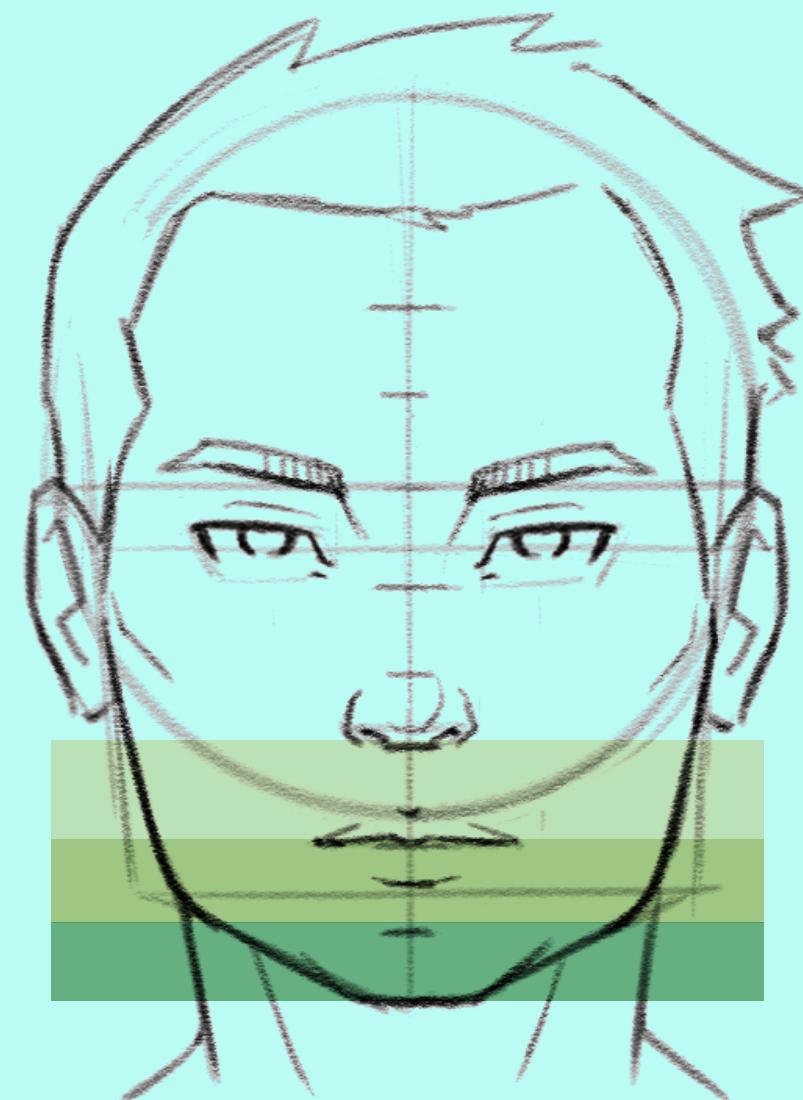
a. divisão superior

representa a área superior do rosto, com a testa e raiz do cabelo.



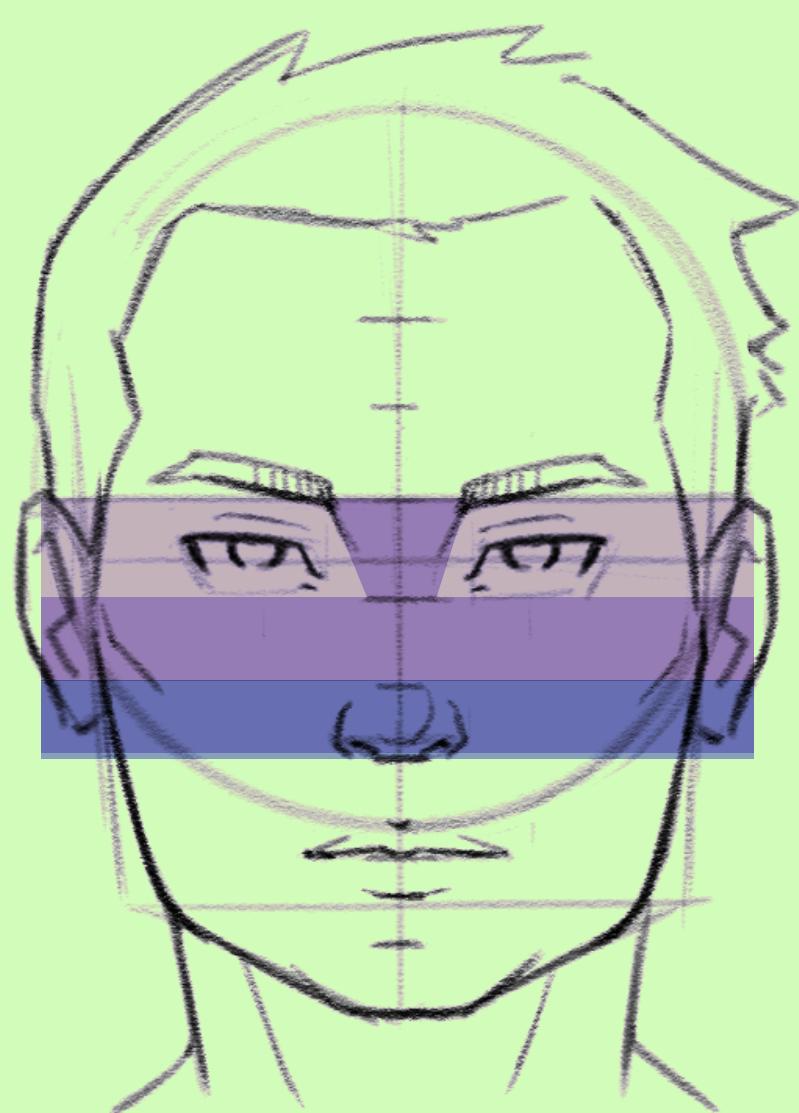
c. divisão inferior

parte inferior: boca e queixo.



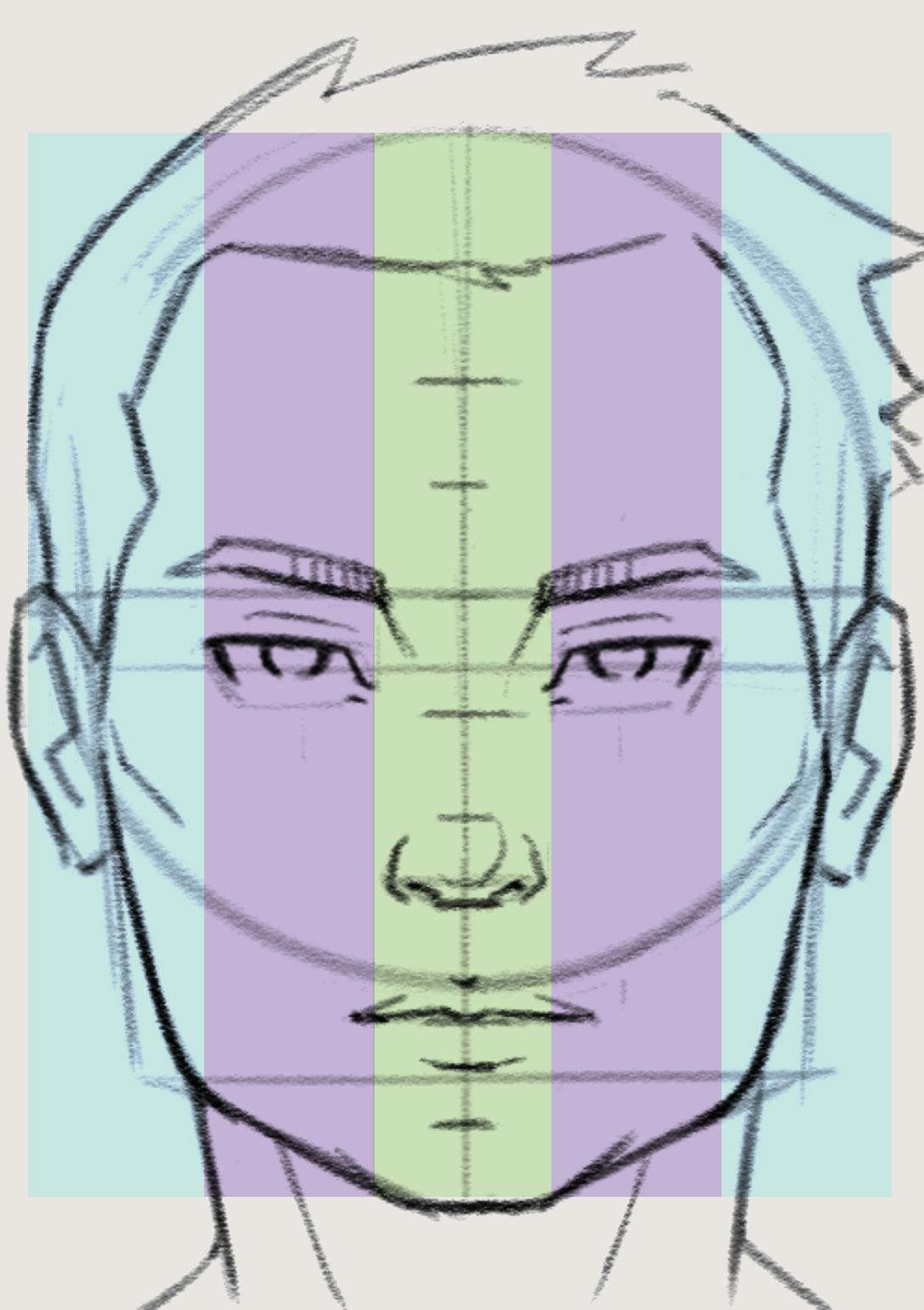
b. divisão central

parte central do rosto: olhos, orelhas, nariz e sobrancelhas.

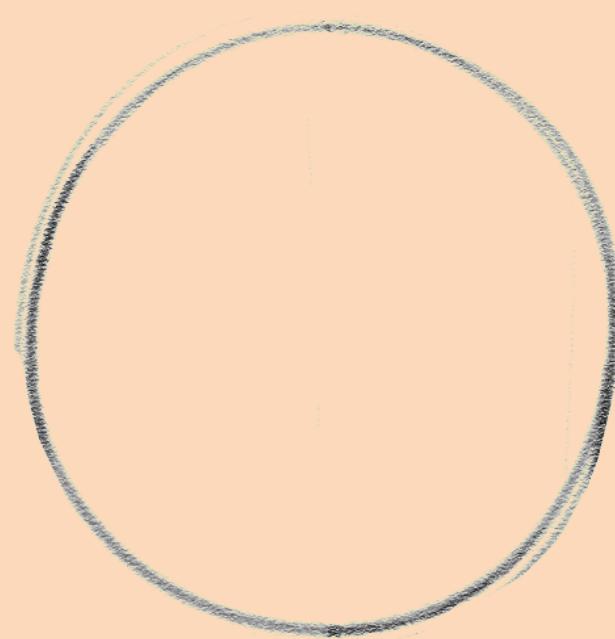


largura dos elementos

Ao dividirmos o rosto, horizontalmente em 05 partes iguais, conseguimos os espaços respectivos de nariz, olhos e orelhas.



desenho de perfil da cabeça



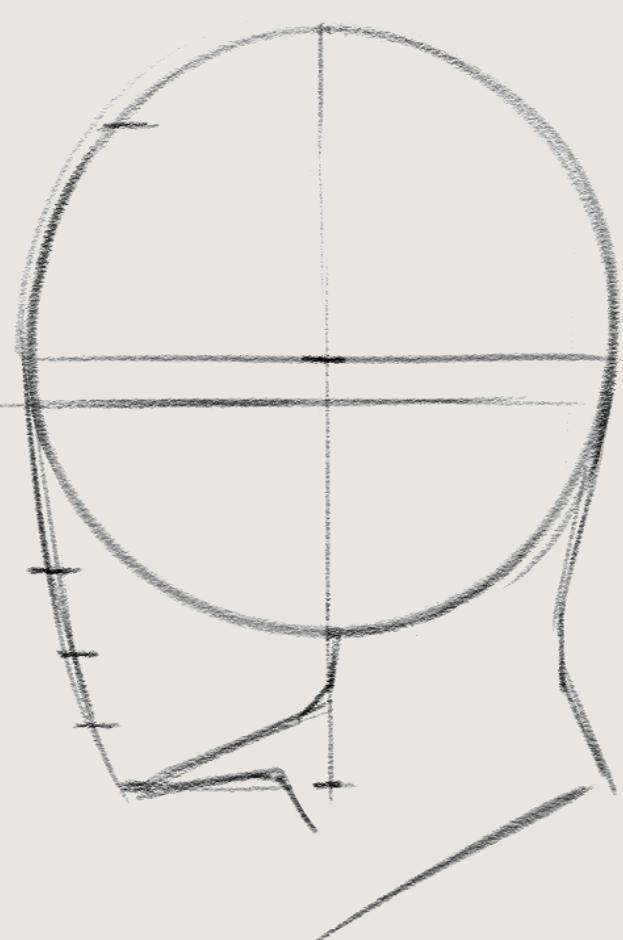
1.
Novamente começamos desenhando um círculo.

01



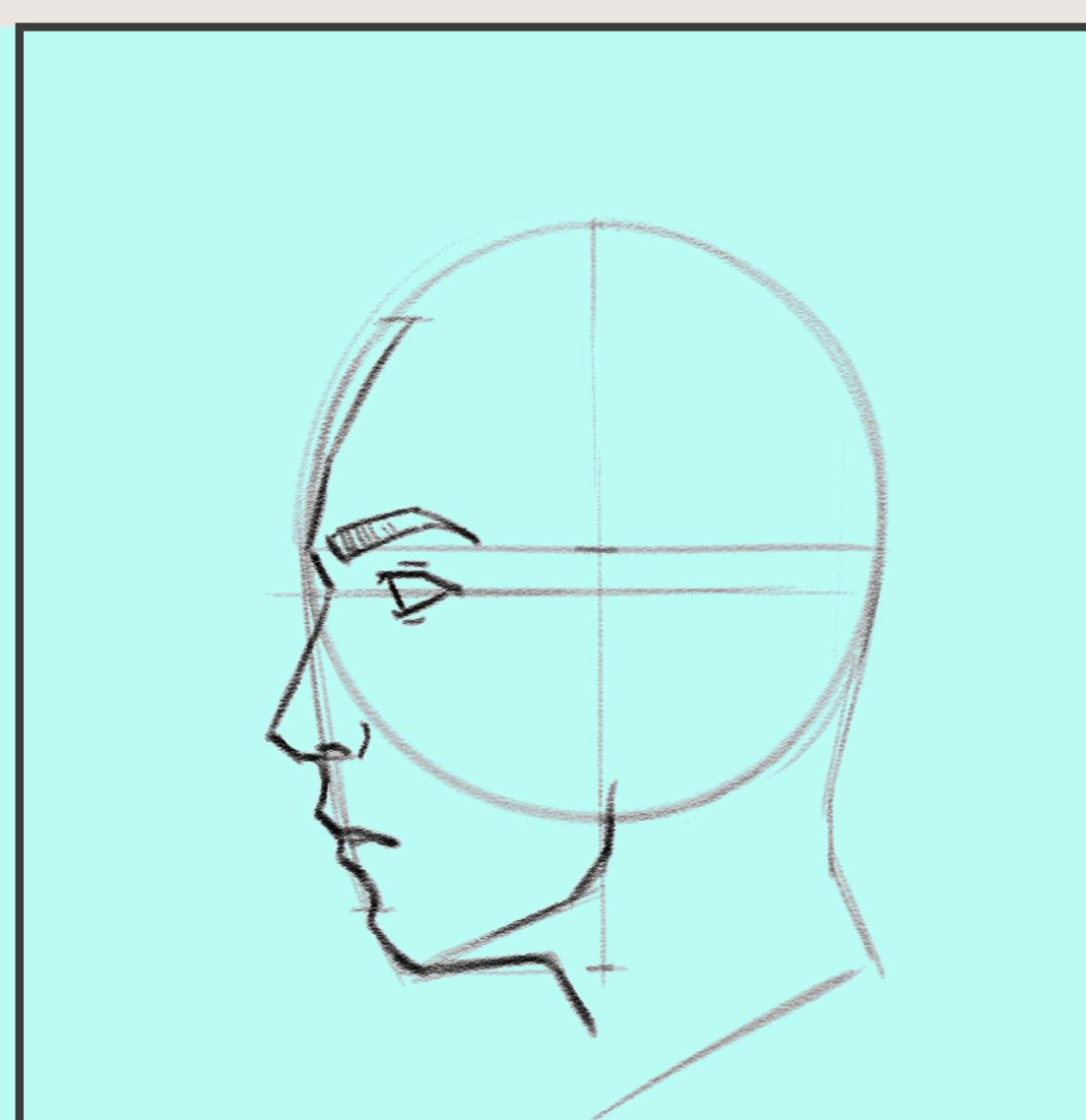
Utilizando a cruz, escolhemos o lado para qual o personagem estará voltado e adicionamos sua mandíbula, tome cuidado para que ela não fique exatamente reta, crie uma leve inclinação para a parte interna. O tamanho é o mesmo de quando desenhamos a cabeça de frente e ela termina exatamente na linha de eixo vertical.

02



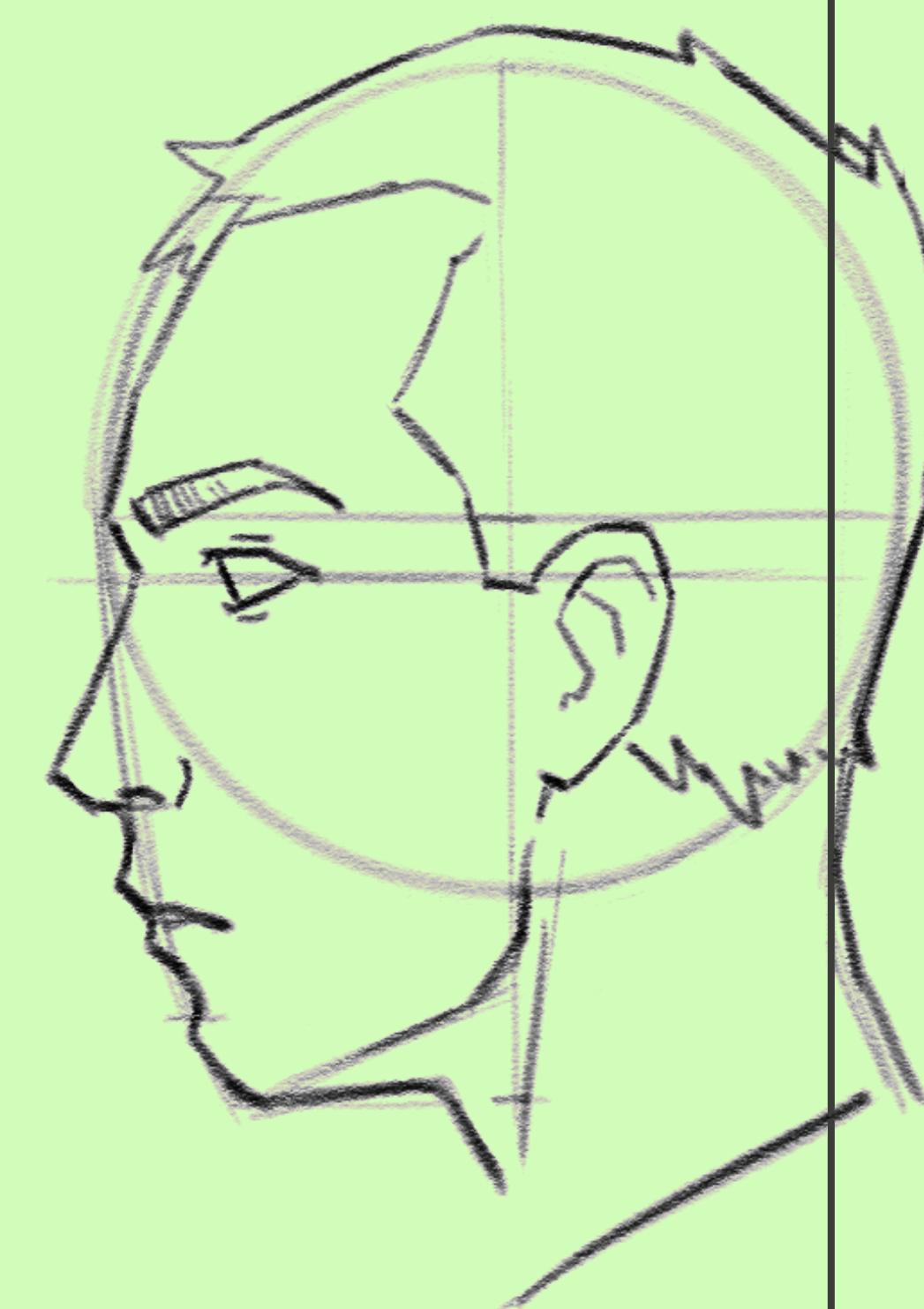
Como agora temos uma visão de ambas linhas de eixo da cabeça (frente e lateral) fazemos as mesmas divisões na linha de eixo da frente.

03



O maior cuidado que teremos com o rosto de perfil é com as silhuetas que ele forma. A maioria delas é projetada para fora da linhas guia que fizemos para marcar a direção do rosto.

04

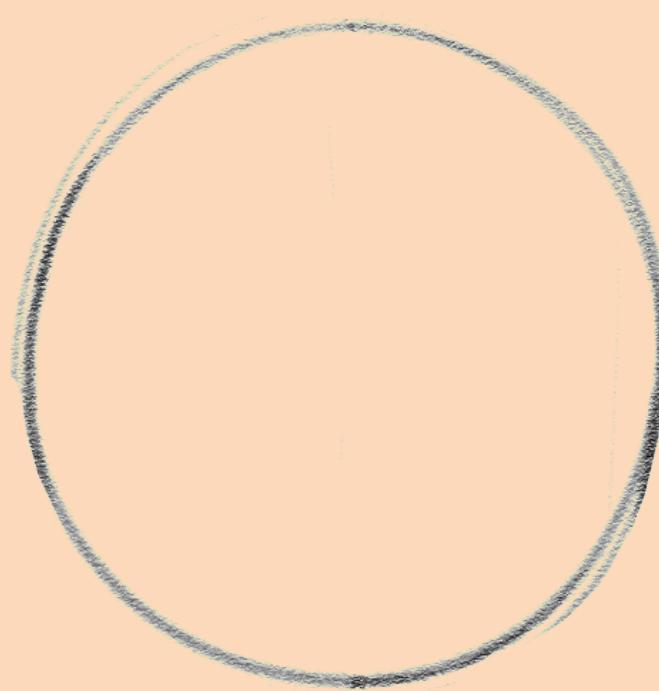


05



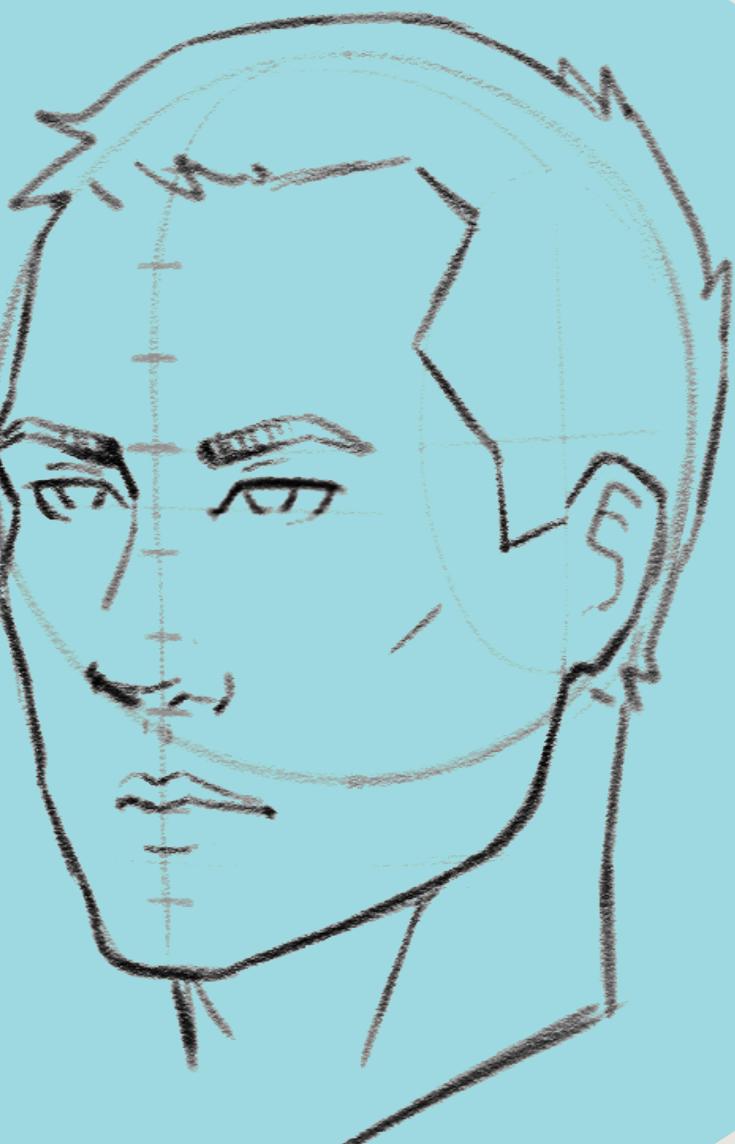
06

desenho 3/4 da cabeça



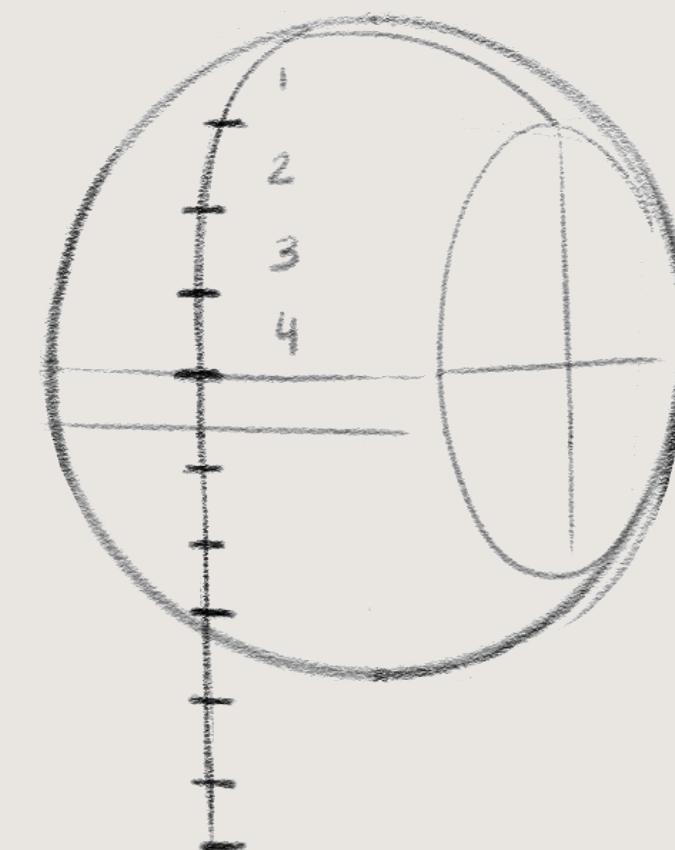
Mais um círculo.

01



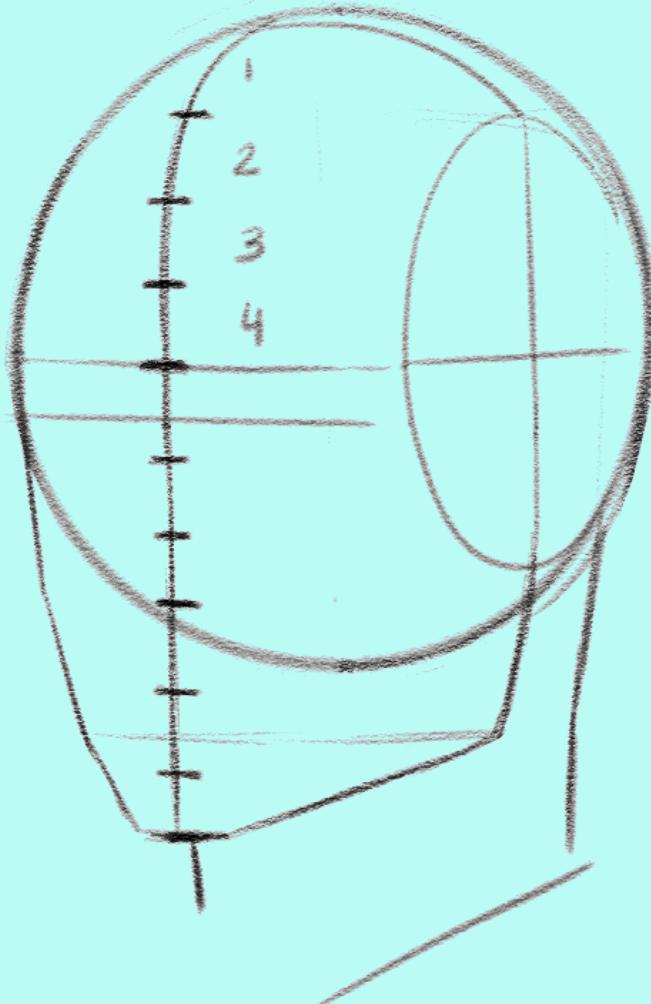
Nessa etapa começamos a perceber que o círculo na realidade se trata de uma esfera. Por causa dessa nova percepção mais tridimensional, notamos que as laterais de nosso crânio são achatadas, como se tivéssemos cortado uma grande lasca.

02



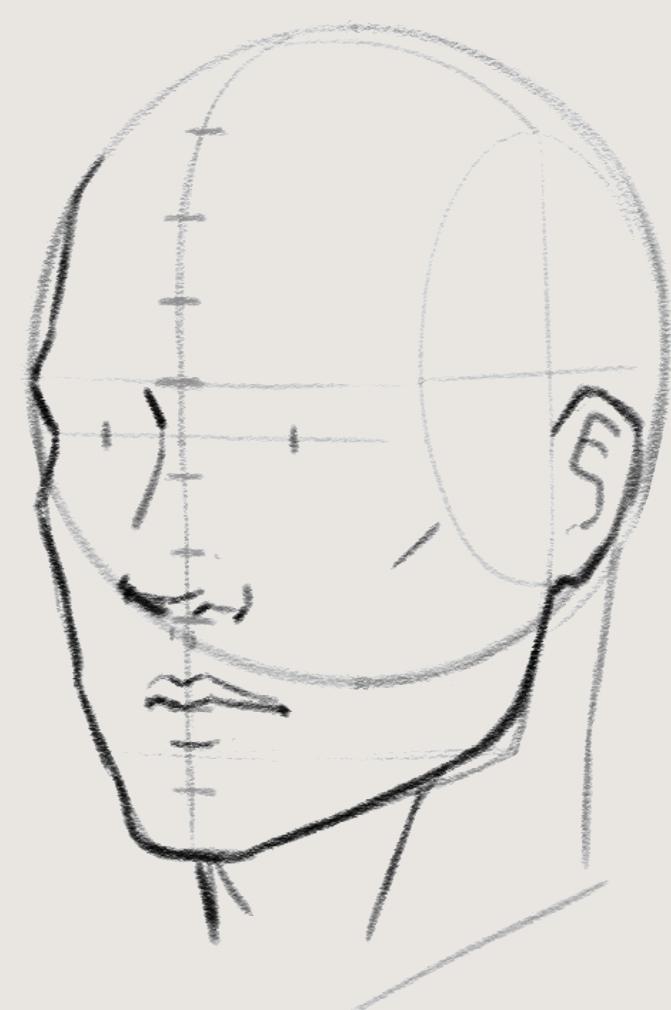
Como agora temos uma visão de ambas linhas de eixo da cabeça (frente e lateral) fazemos as mesmas divisões na linha de eixo da frente.

03



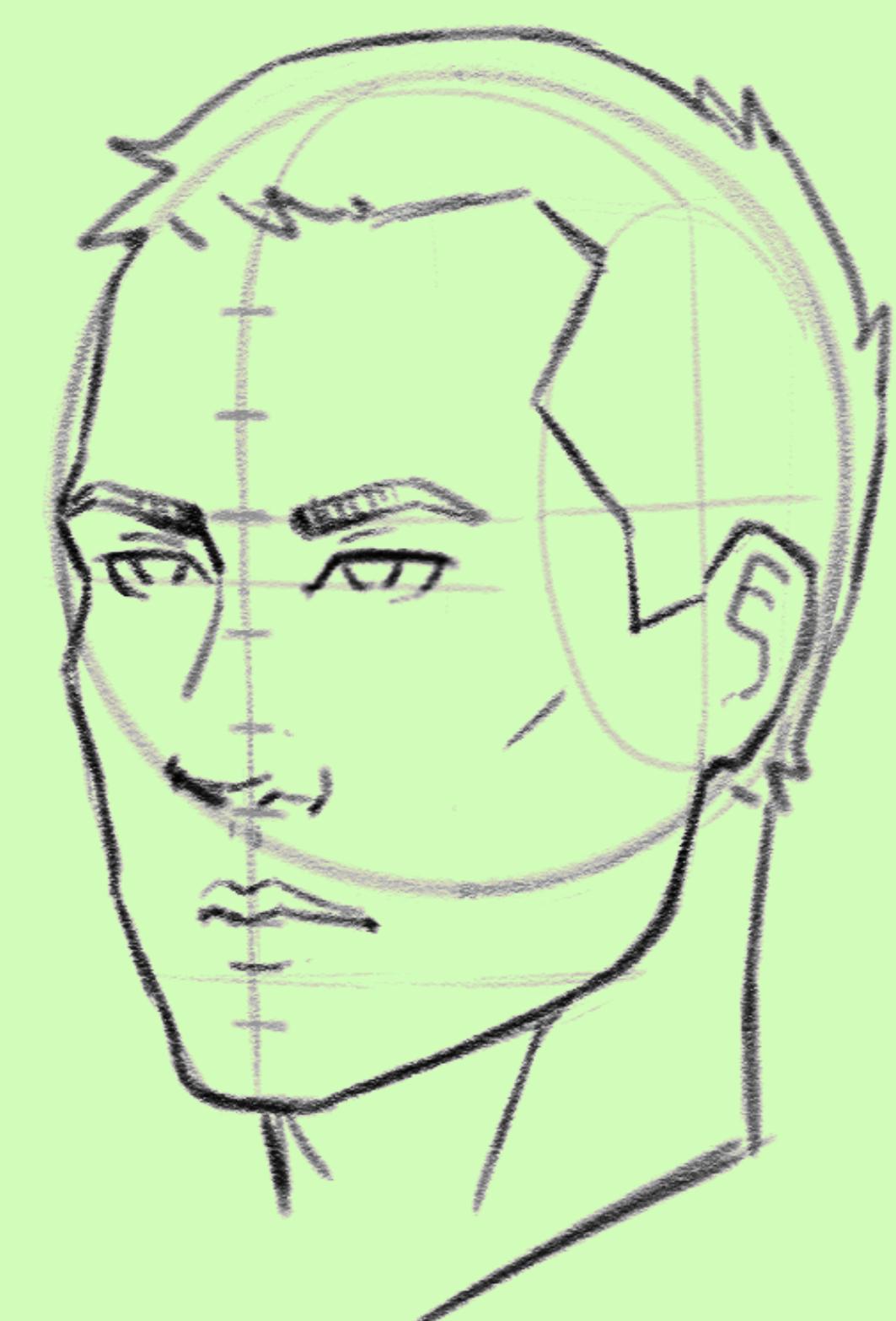
Marcamos a mandíbula com cuidado, respeitando ambas linhas de eixo vertical e utilizando o que aprendemos até agora sobre frente e perfil.

04



O mesmo segue para a boca, nariz e orelhas. Sempre tentando imaginar como eles ficariam em 3/4.

05



06

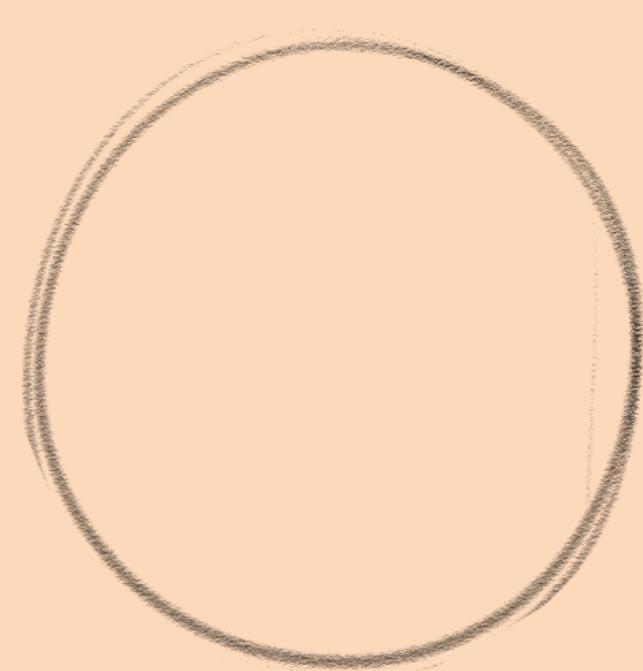
MÉTODO

simples



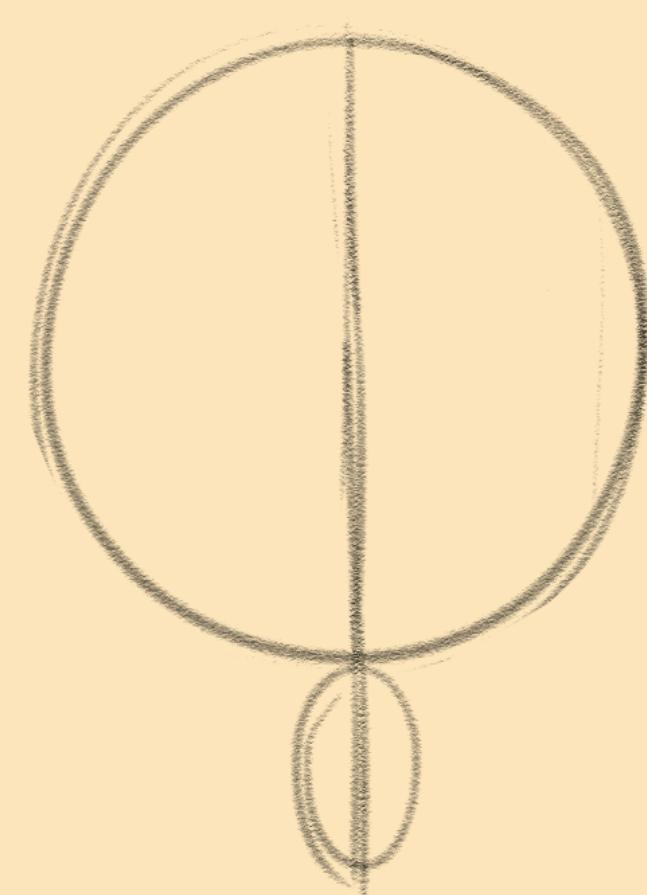
Esse método foi criado originalmente durante nossas aulas de desenho de mangá para trabalharmos de forma mais rápida e simples com os rostos. Porém ele pode ser aplicado para qualquer estilo de desenho já que se baseia inteiramente em proporções parecidas.

desenho frontal da cabeça



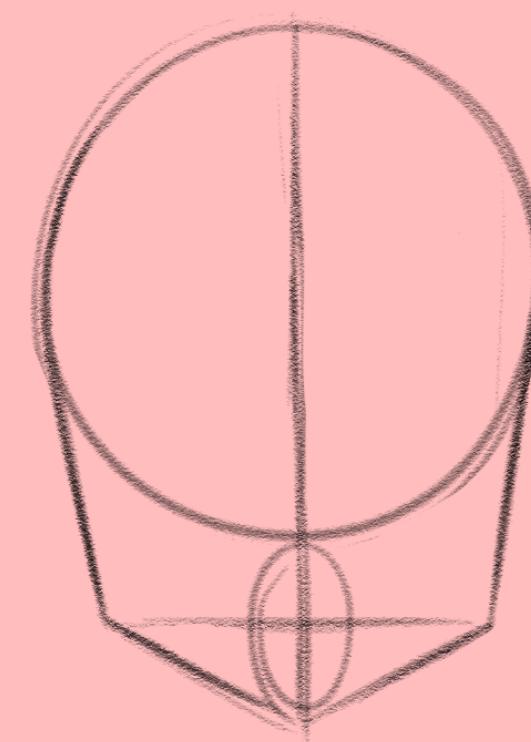
Começamos desenhando um círculo.

01



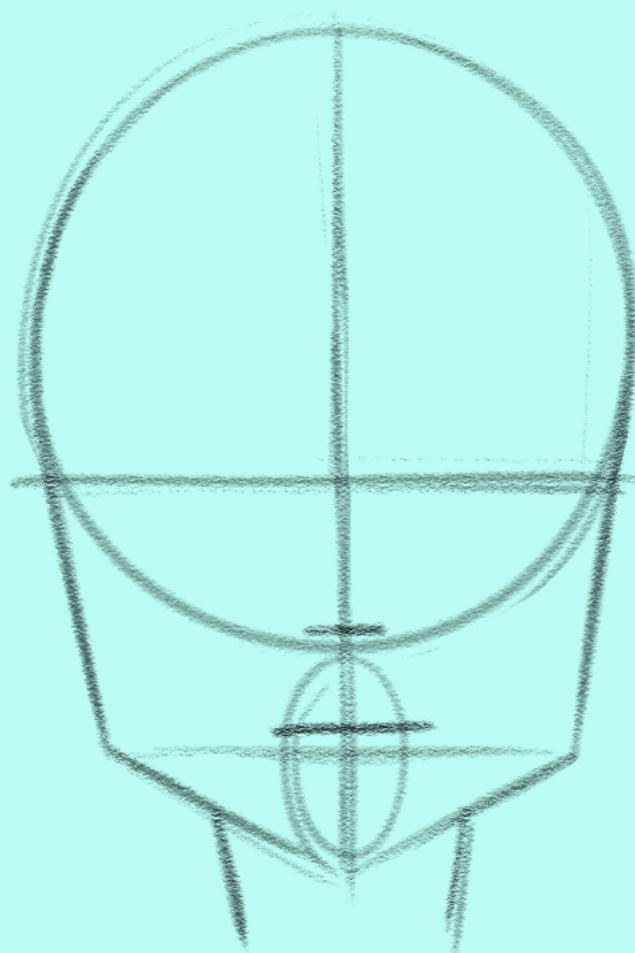
Adicionamos uma pequena elipse na parte inferior desse círculo e atravessamos ambas formas com uma linha de eixo vertical, dividindo o centro do rosto.

02



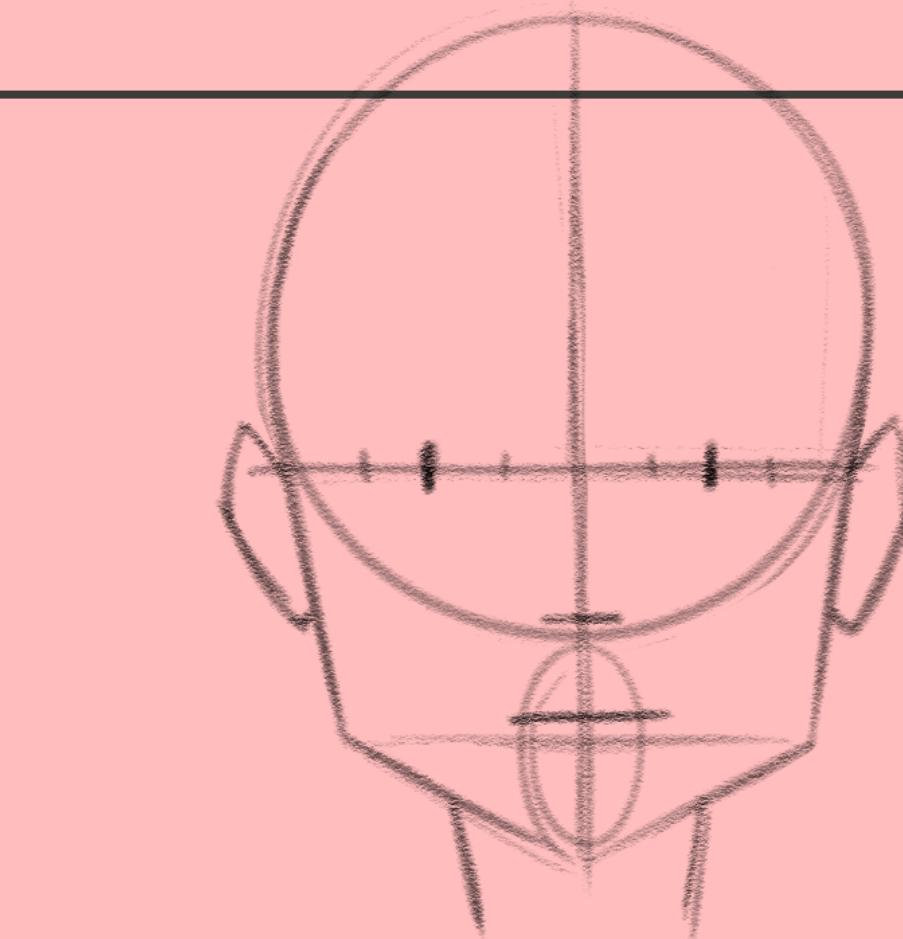
Cortamos a elipse pela metade com uma linha horizontal. Do círculo de cima traçamos linhas verticais levemente inclinadas até esse novo corte da elipse por fim juntamos os pontos no queixo.

03



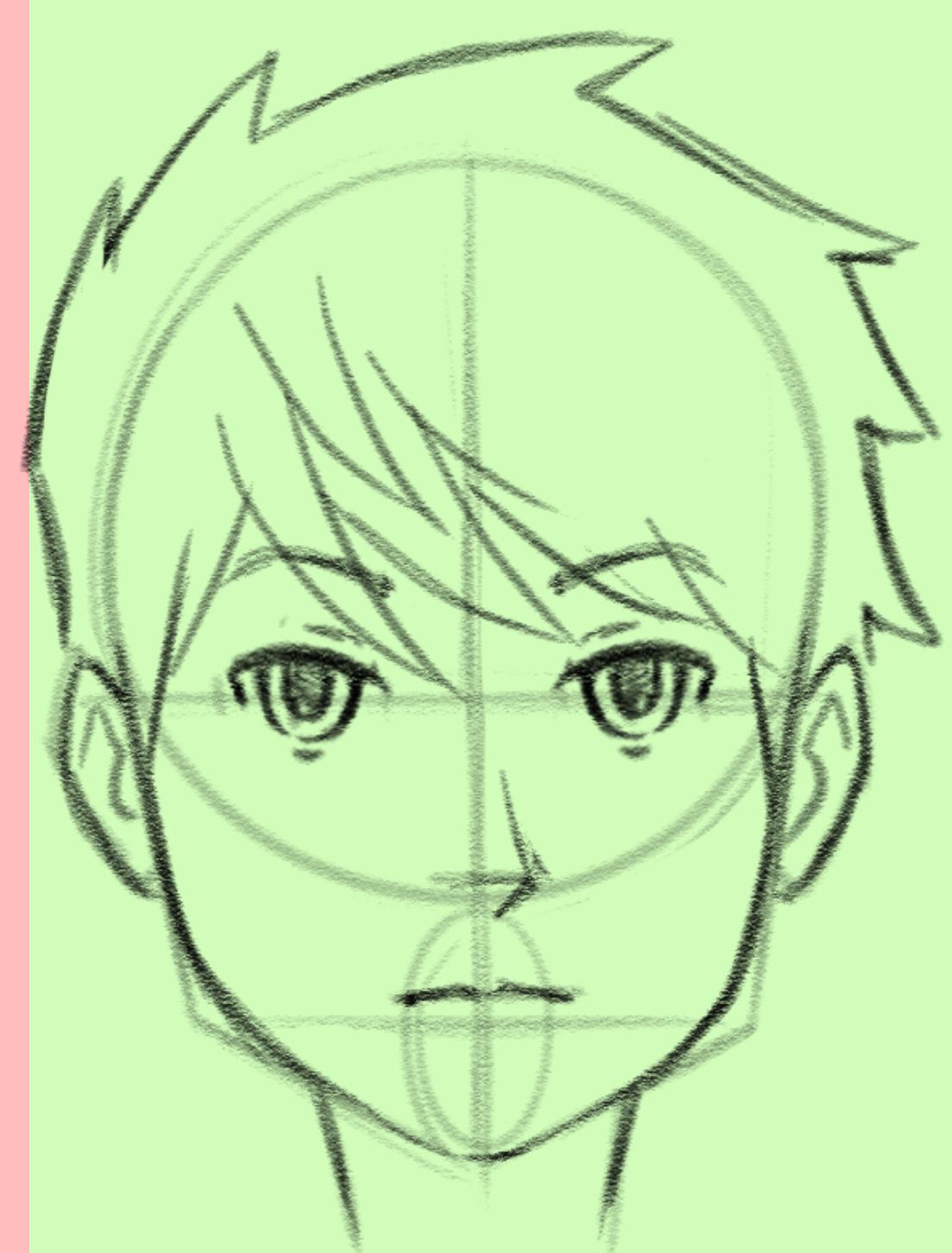
Divida todo o espaço da cabeça pela metade e marque com uma linha horizontal. Desse ponto, marque a metade inferior para o espaço do nariz, e a nova parte inferior pela metade para a boca.

04



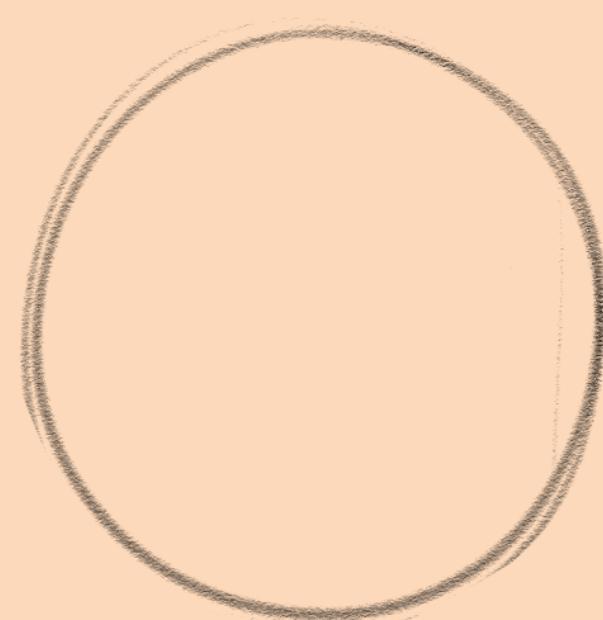
Os olhos serão marcados em ambos lados do rosto levando em conta a linha marcada anteriormente. Em cada lado dessa linha corte o equivalente a metade do caminho que ela percorre da lateral do rosto até o centro dele, esse será o centro do olho.

05



06

desenho frontal da cabeça

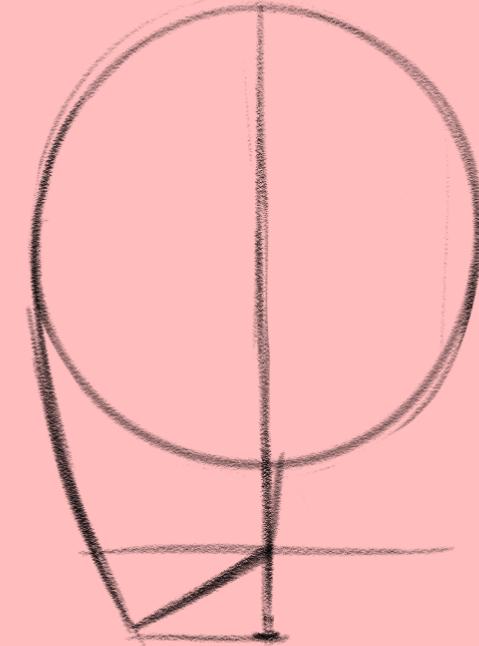


Novamente
começamos
desenhando um
círculo.

01

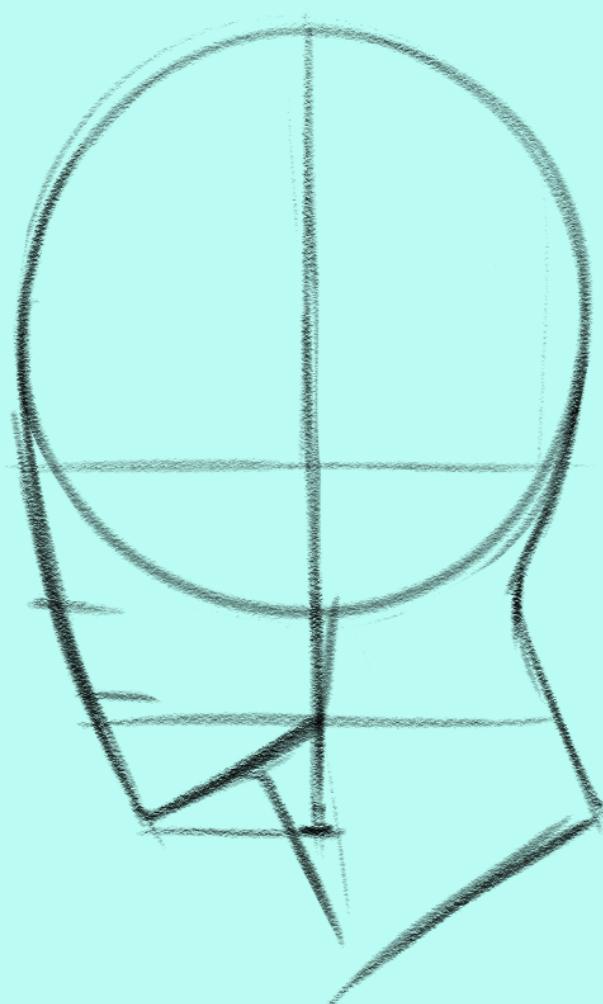
A elipse não é
exatamente necessária
nessa etapa, mas
precisamos ao menos de
uma marcação com a
mesma distância dela
para a mandíbula do
personagem.

02



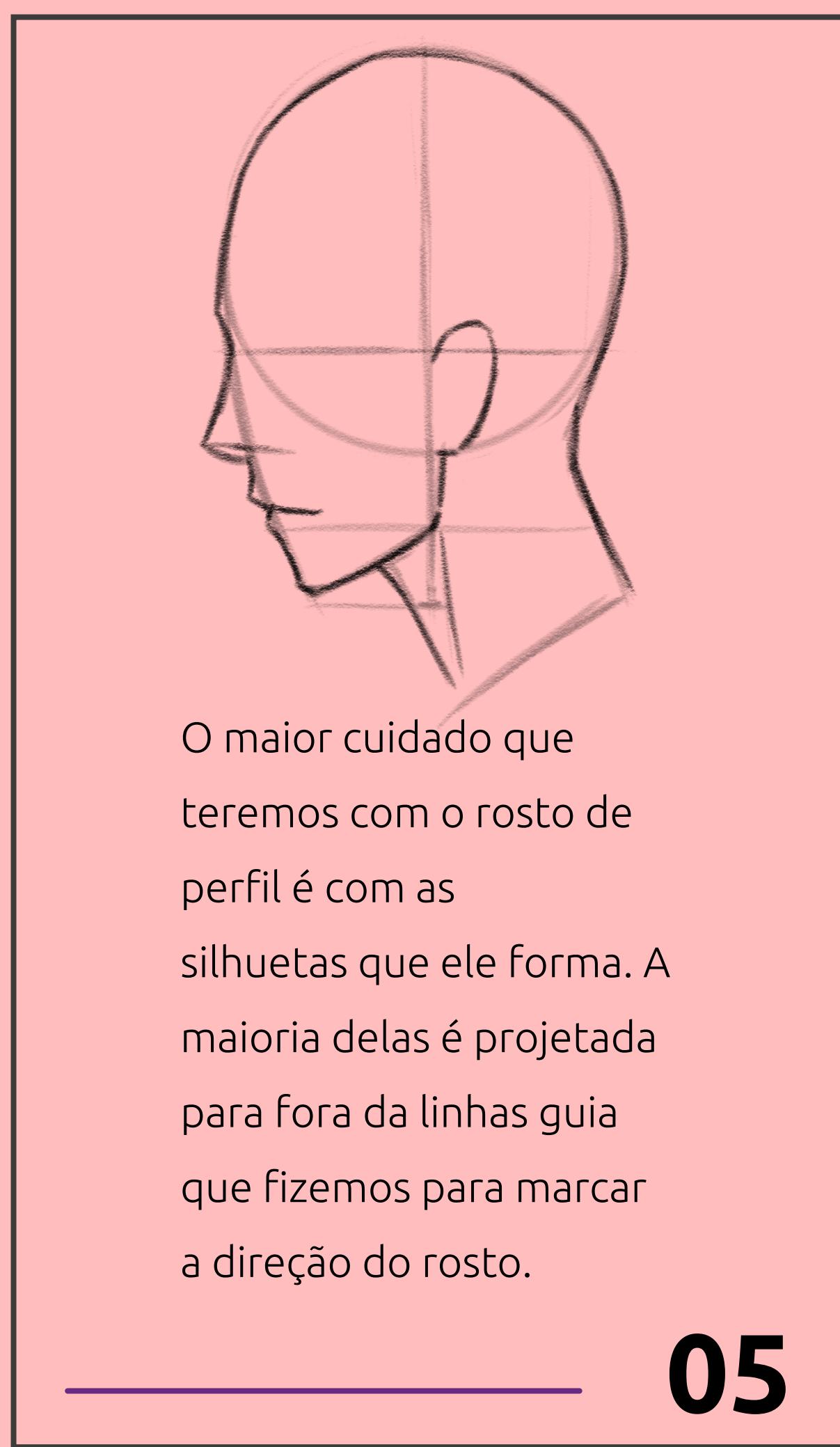
Escolhemos o lado para qual o
personagem estará voltado e
adicionamos sua mandíbula, tome
cuidado para que ela não fique
exatamente reta, crie uma leve
inclinação para a parte interna. O
tamanho é o mesmo de quando
desenhamos a cabeça de frente e ela
termina exatamente na linha de eixo
vertical.

03



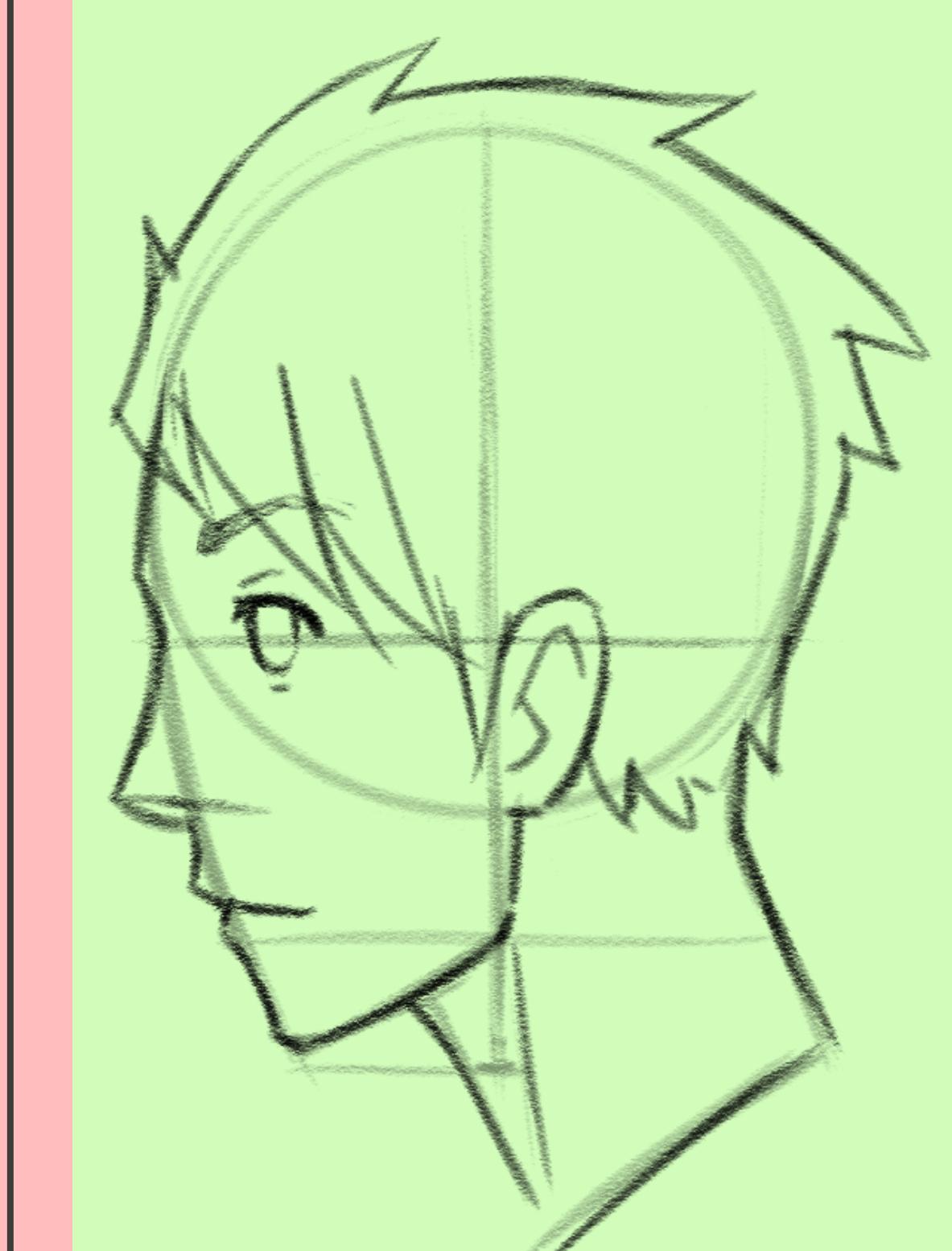
Determinamos os
espaços e as linhas guias
para olhos, nariz e boca.
As distâncias são as
mesmas de quando se
está de frente.

04



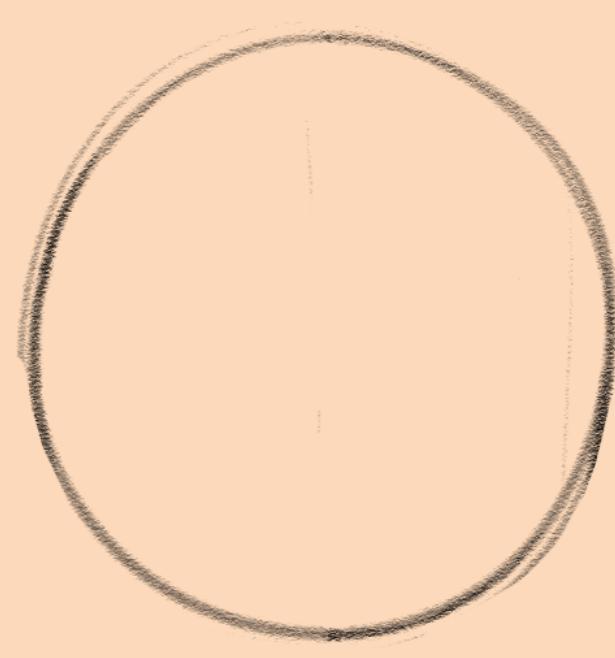
O maior cuidado que
teremos com o rosto de
perfil é com as
silhuetas que ele forma. A
maioria delas é projetada
para fora da linhas guia
que fizemos para marcar
a direção do rosto.

05



06

desenho frontal da cabeça



Começamos desenhando um círculo.

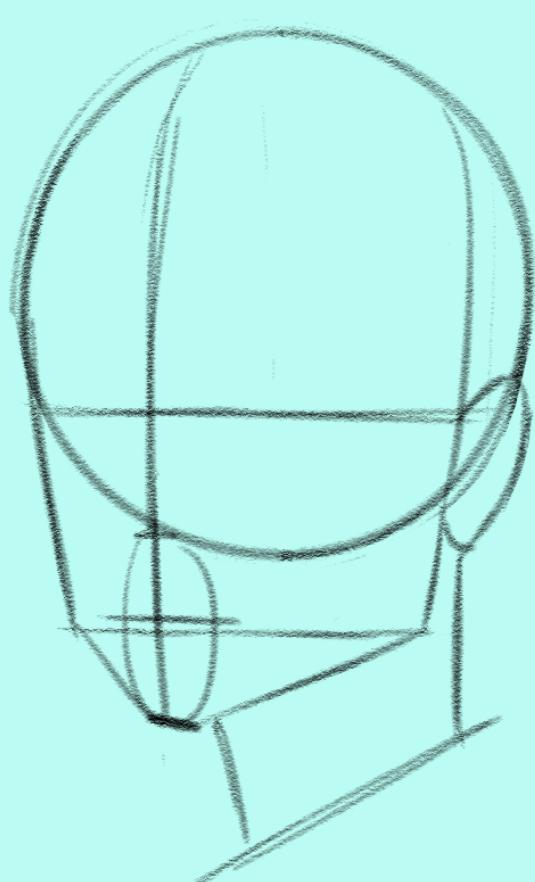
01

Marcamos a linha de eixo central do rosto um pouco deslocada desta vez, isso vai ajudar nos ajudar a ter uma visão mais tridimensional da cabeça. Após isso, adicione a elipse na parte inferior do círculo.

02

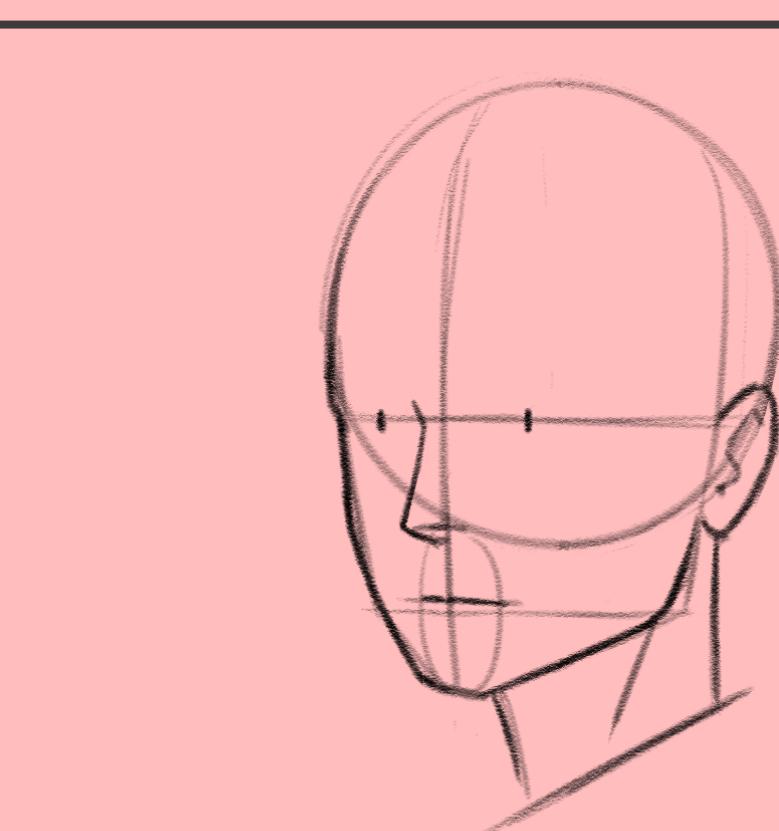
Marcamos a mandíbula com cuidado, respeitando ambas linhas de eixo vertical e utilizando o que aprendemos até agora sobre frente e perfil.

03



Divida todo o espaço da cabeça pela metade e marque com uma linha horizontal. Desse ponto, marque a metade inferior para o espaço do nariz, e a nova parte inferior pela metade para a boca.

04



Os olhos serão marcados em ambos lados do rosto levando em conta a linha marcada anteriormente. Em cada lado dessa linha corte o equivalente a metade do caminho que ela percorre da lateral do rosto até o centro dele, esse será o centro do olho. Apenas tome cuidado e tudo dará certo.

05



06

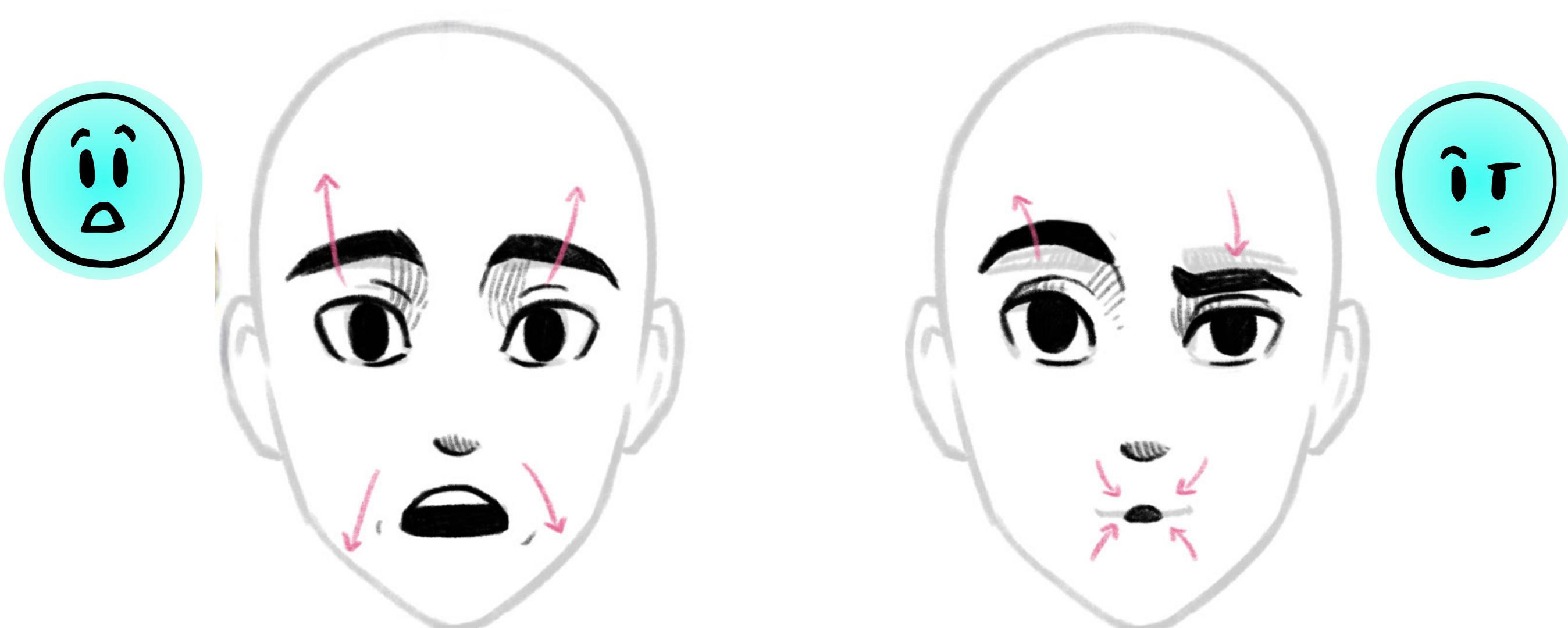
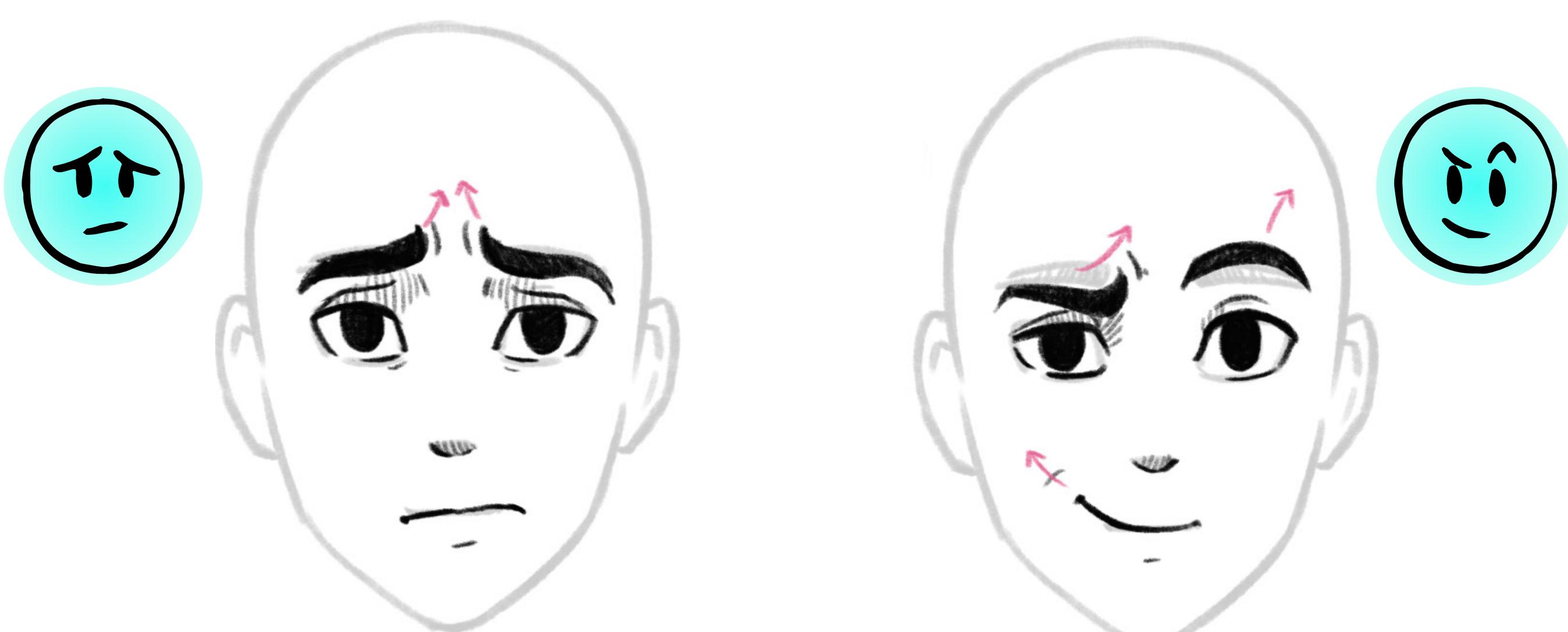
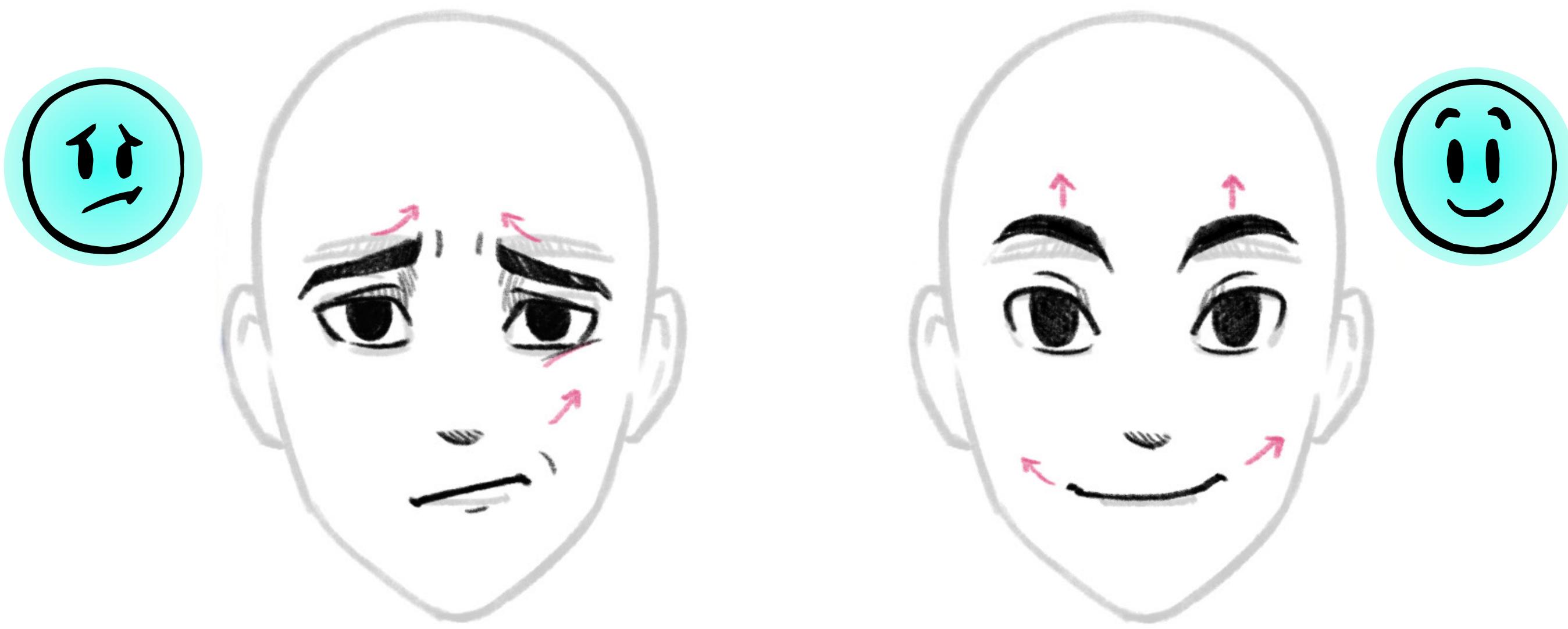


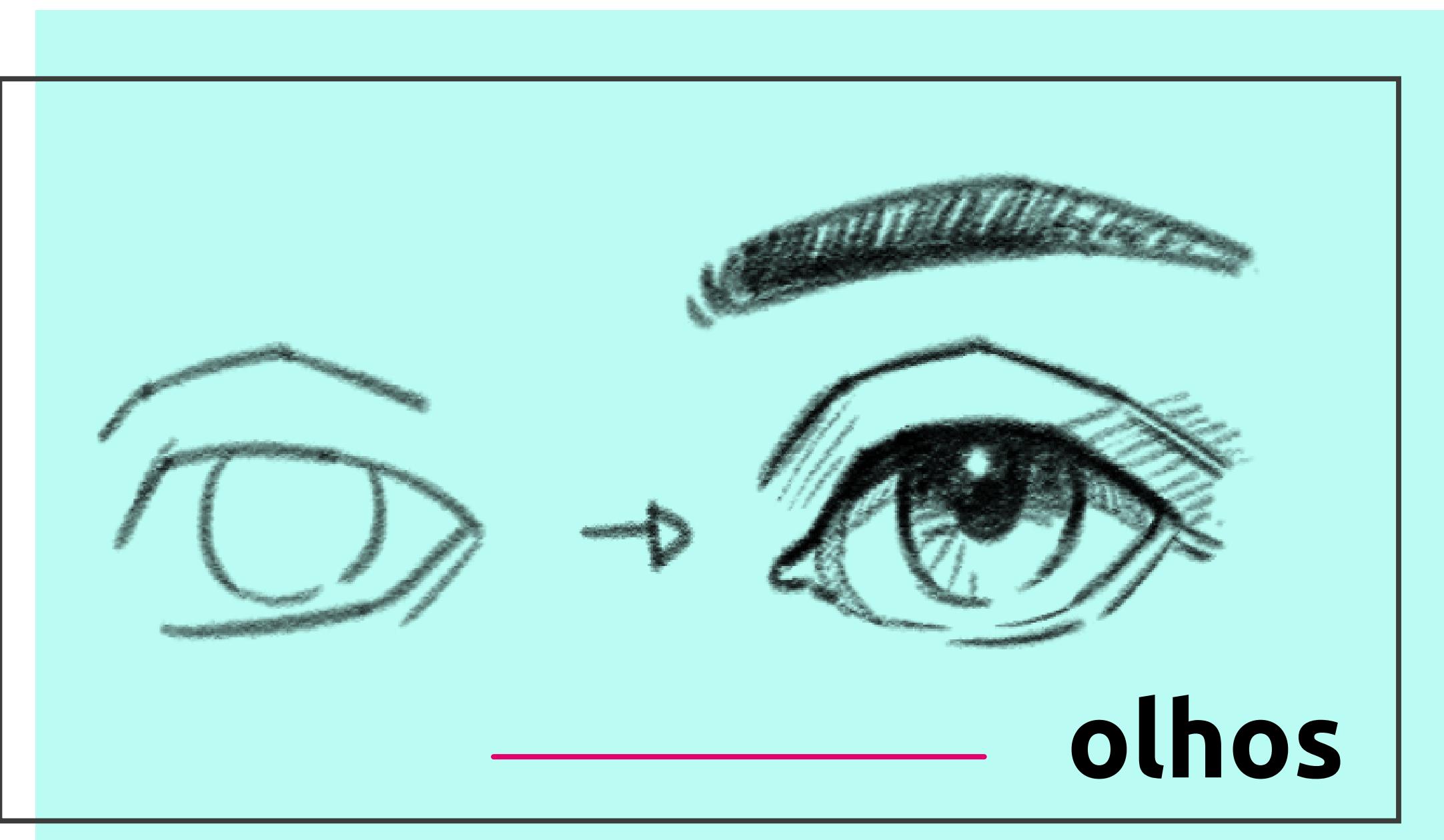
expressões faciais e outros detalhes

Não basta entendermos onde deve ir cada um dos elementos do rosto.

Devemos também entender como construir cada um dos elementos do rosto. Por isso, nas próximas páginas, iremos apresentar estruturas básicas para a construção dos detalhes do rosto, além de expressões, como visto ao lado.

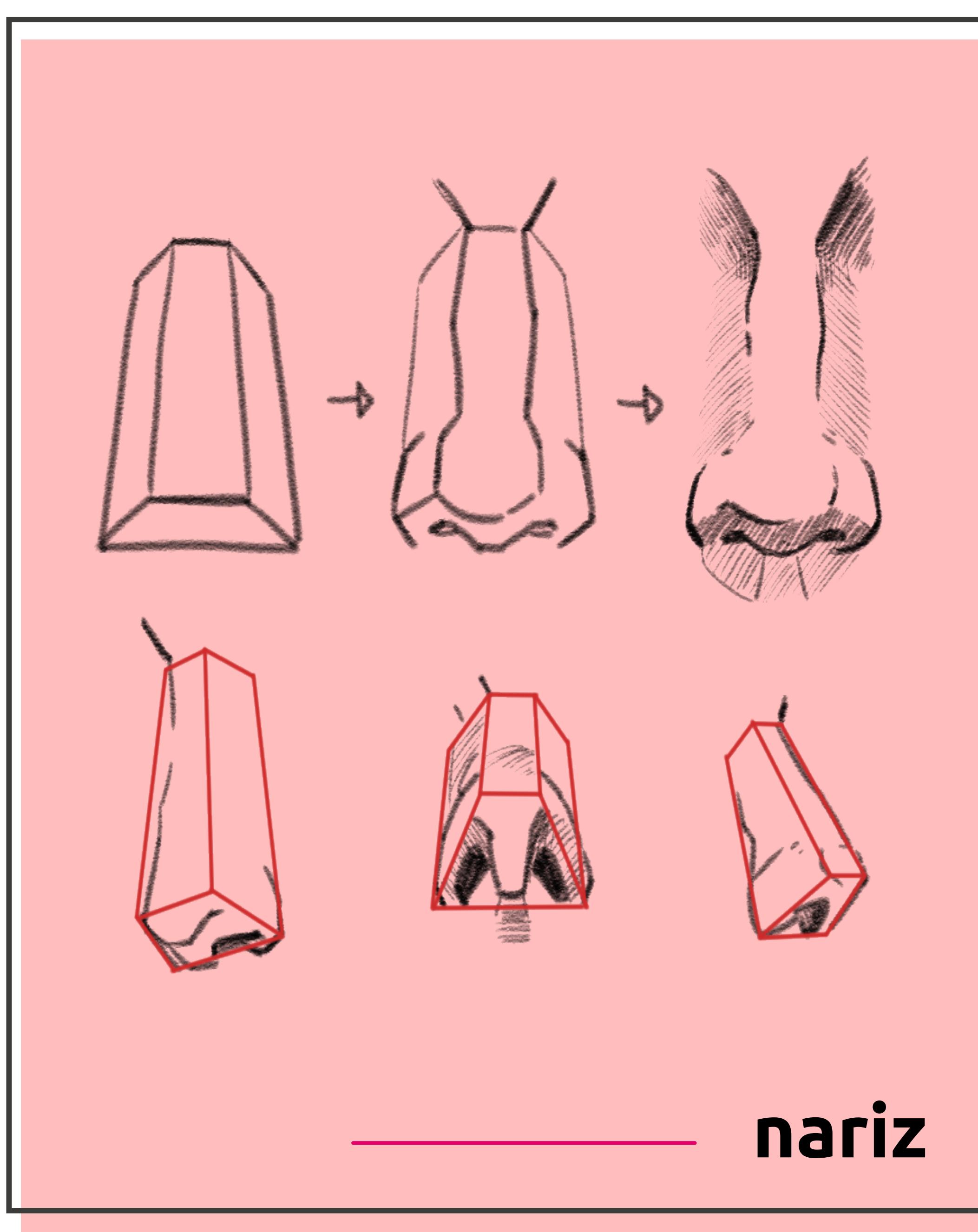
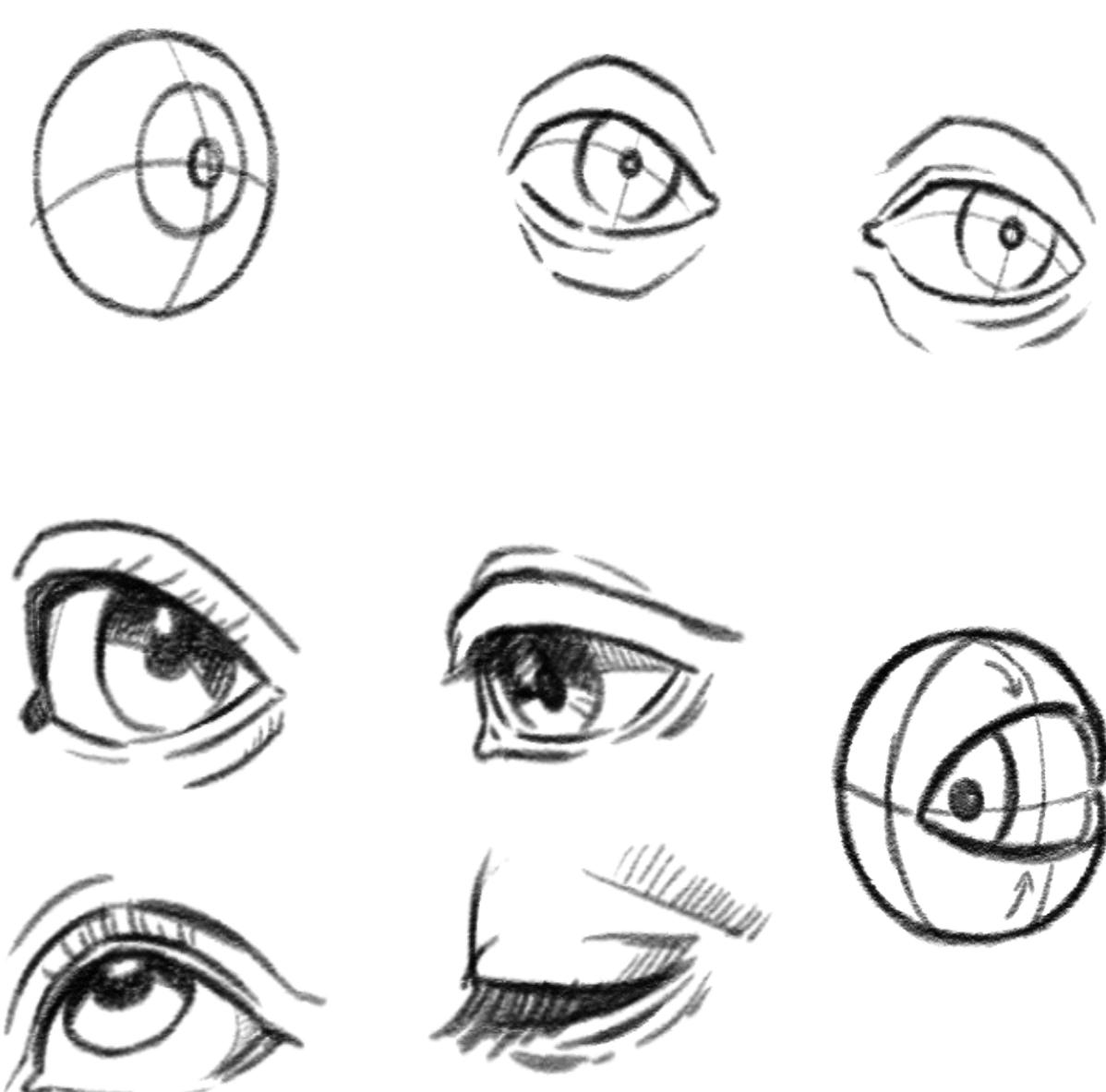
Sempre lembrando que, assim como a estrutura do rosto, devemos sempre simplificar ao máximo a construção inicial de nossos desenhos.





Dica:

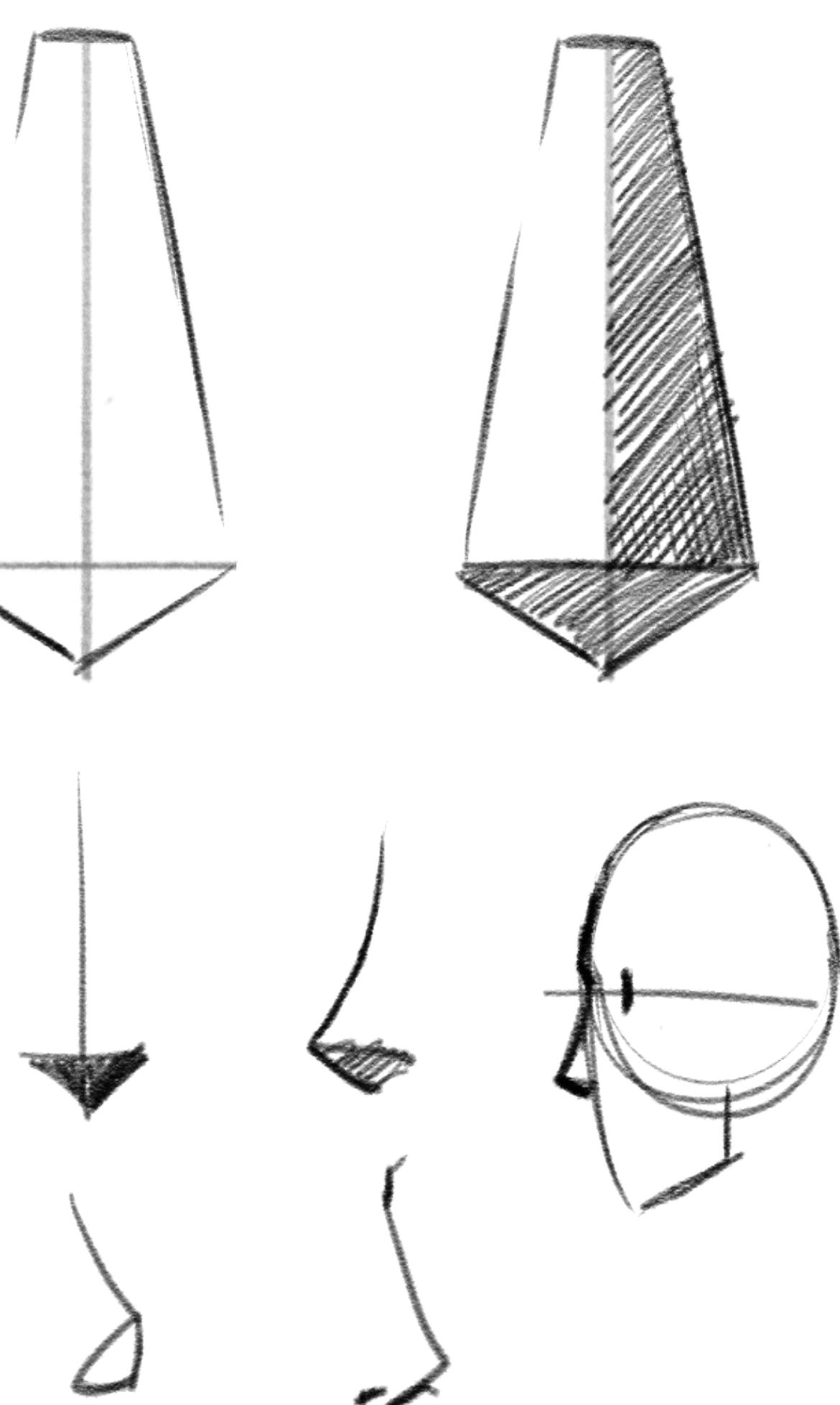
Aqui o mais importante é sempre estar atento ao formato de esfera do globo ocular, e não só com a parte externa do olho.



nariz

Dica:

Pense no formato geral do nariz como se ele fosse uma pequena barra de ouro.



Dica:

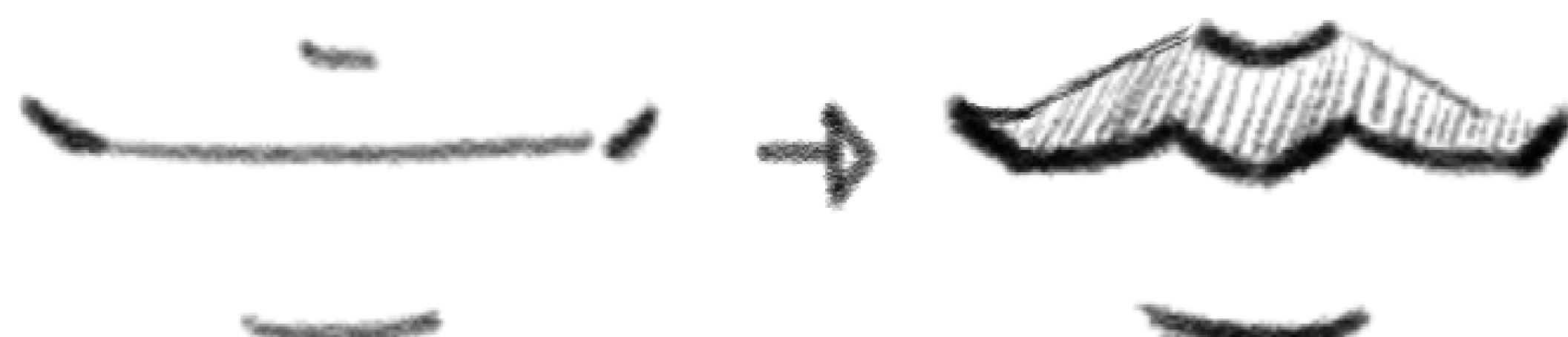
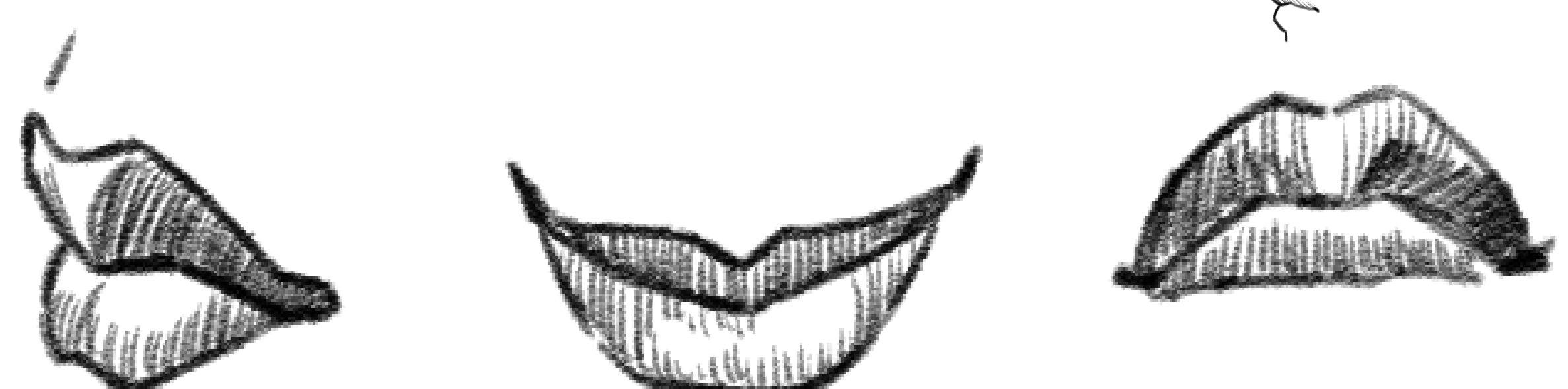
Para o formato simplificado é melhor pensar em um caixão ou uma gravata.



boca

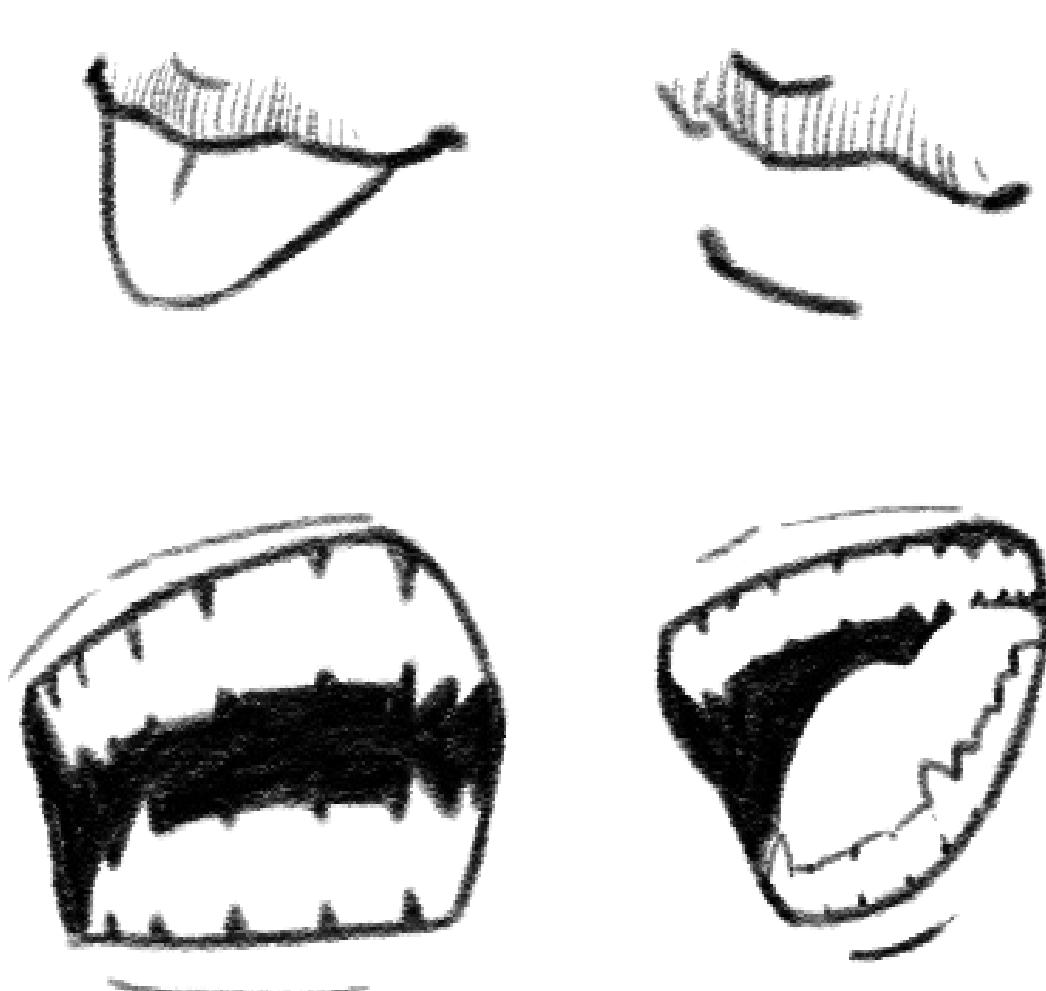
Dica:

O lábio superior sempre será mais escuro que o inferior, por causa de seu volume e inclinação a luz tem maior dificuldade de chegar ali.

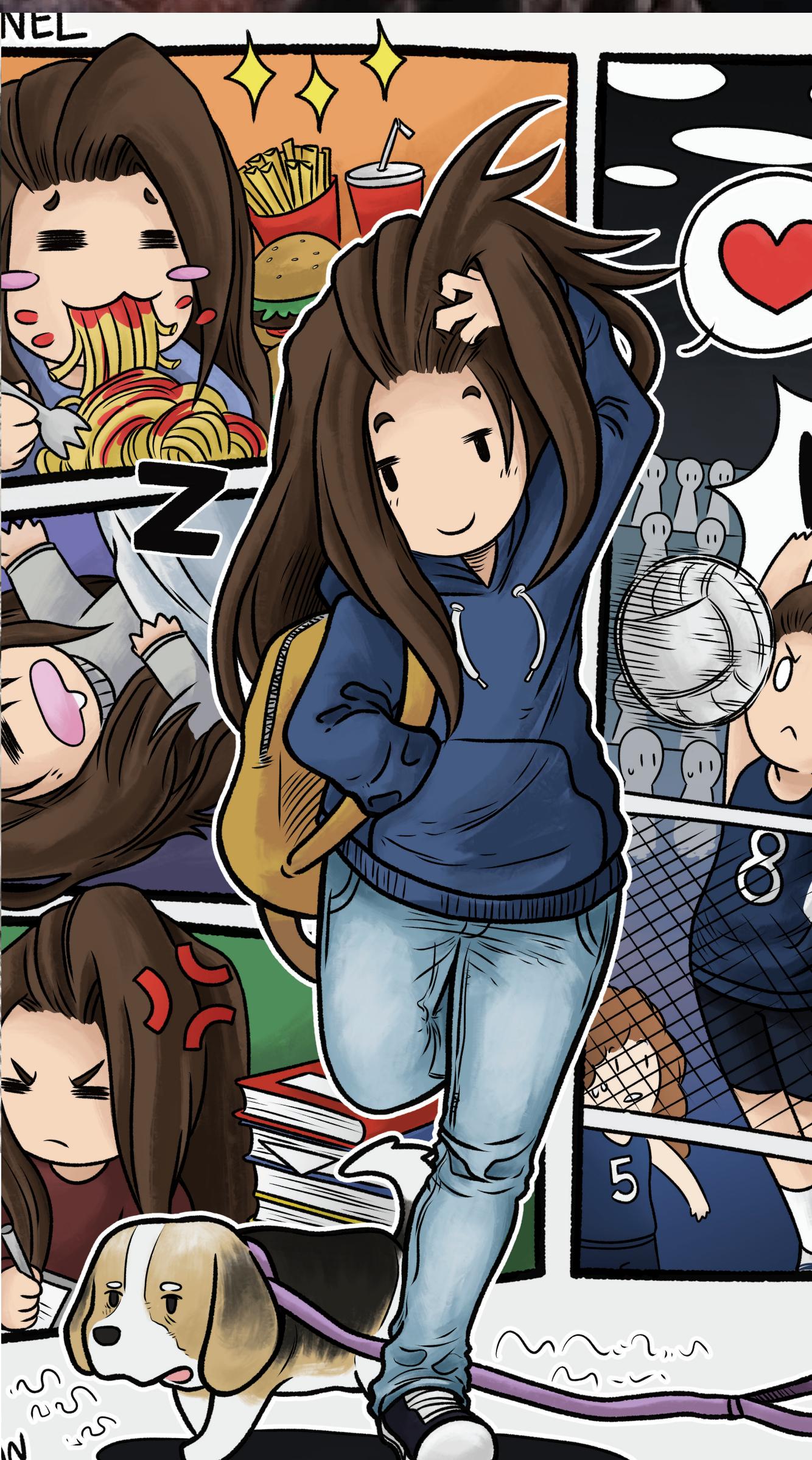


Dica:

No formato simplificado a marca dos lábios não precisa ser tão explícita.



Como pode ser observado, incluimos dois tipos de contrução, uma mais complexa para o desenho mais acadêmico ou voltado ao comics americano e outro mais simples, voltado ao mangá.



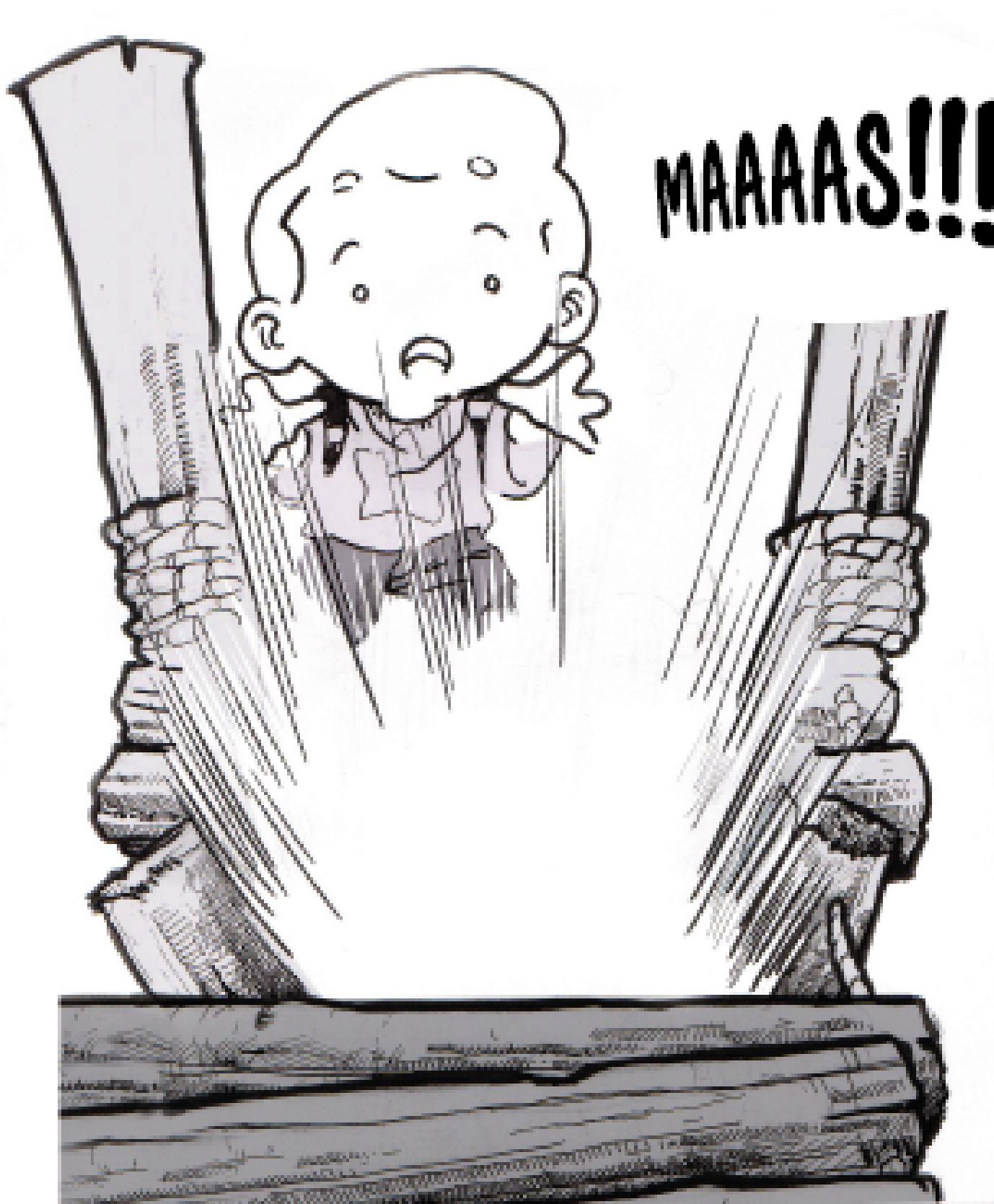
**Você quer
aprender a
desenhar
assim?**

Aprenda a desenhar do zero, sem precisar de dom, através de uma técnica passa milhares de alunos nestes últimos 15 anos.

Temos aulas de desenho realista, quadrinhos e mangá, feitas no formato presencial e online. Entre em contato conosco para saber mais.

portoartes.com





thiago e thomas. catman

Autor: Ricardo Mossmann
@ricardo_cavalera

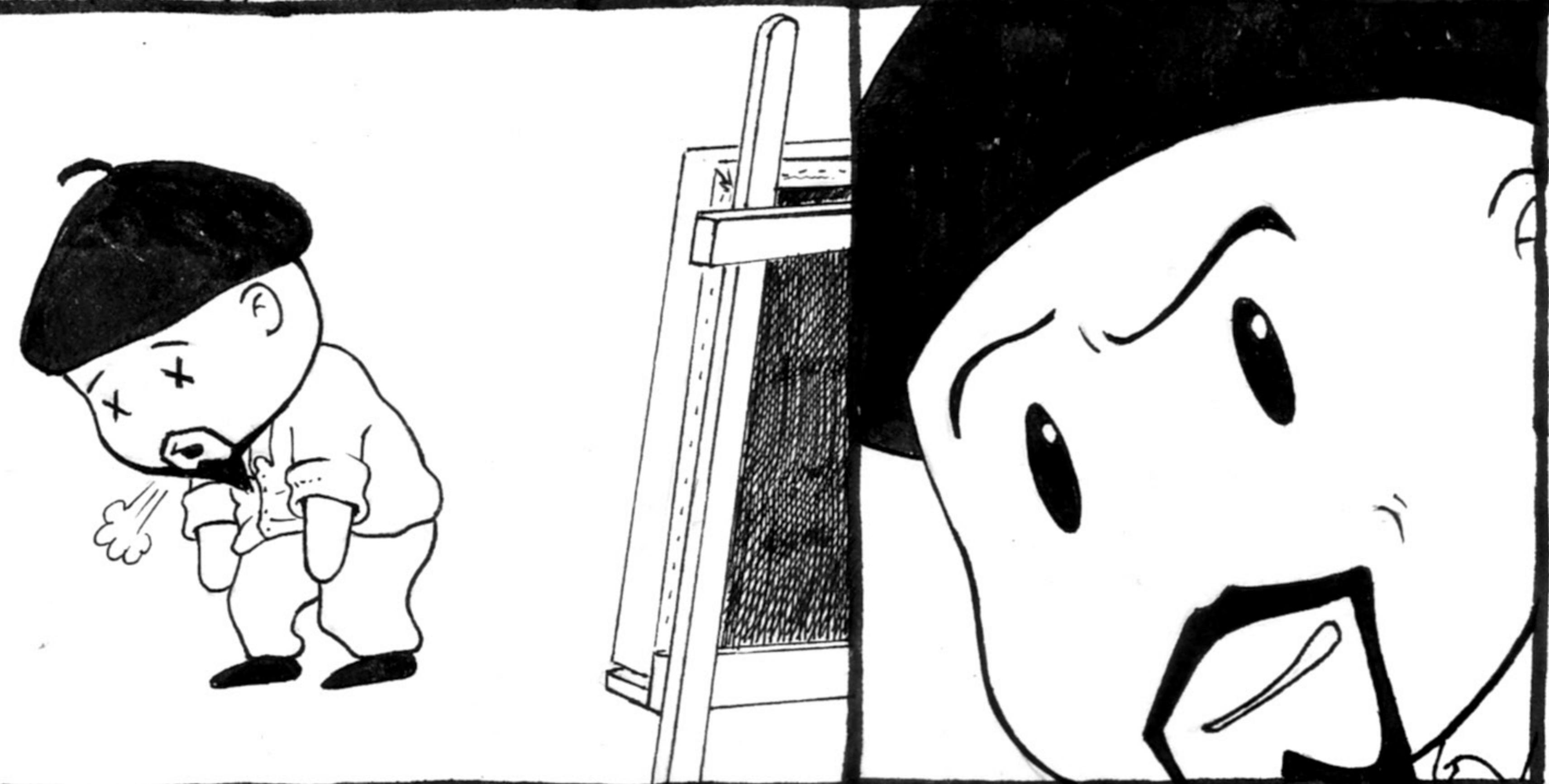
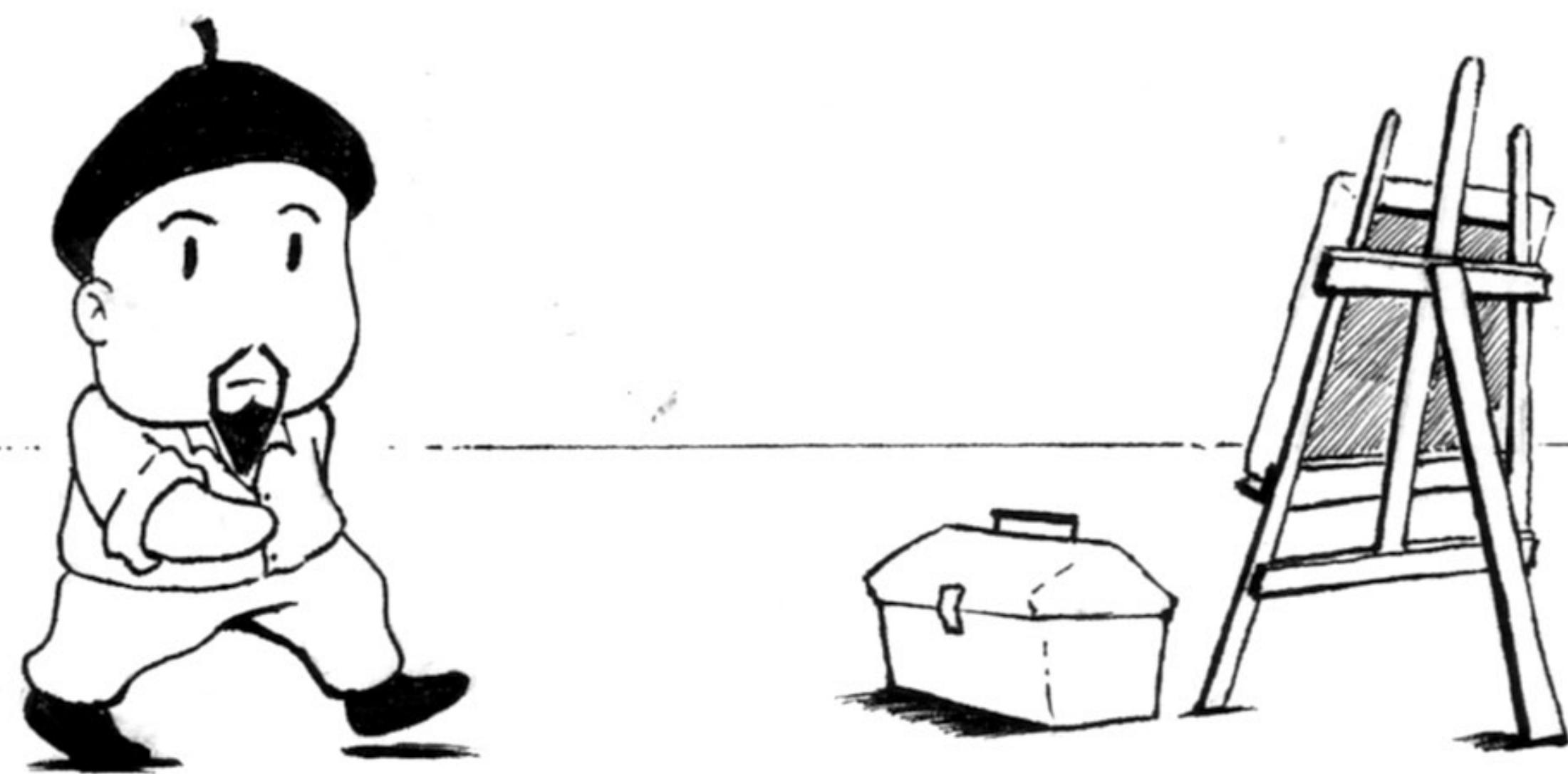


FÁTIMA
7 ANOS



cocorivó

Autor: Daniel Trindade
@mrredblue





meta

Autor: Pablo Sanches
@pabloaugustosanches



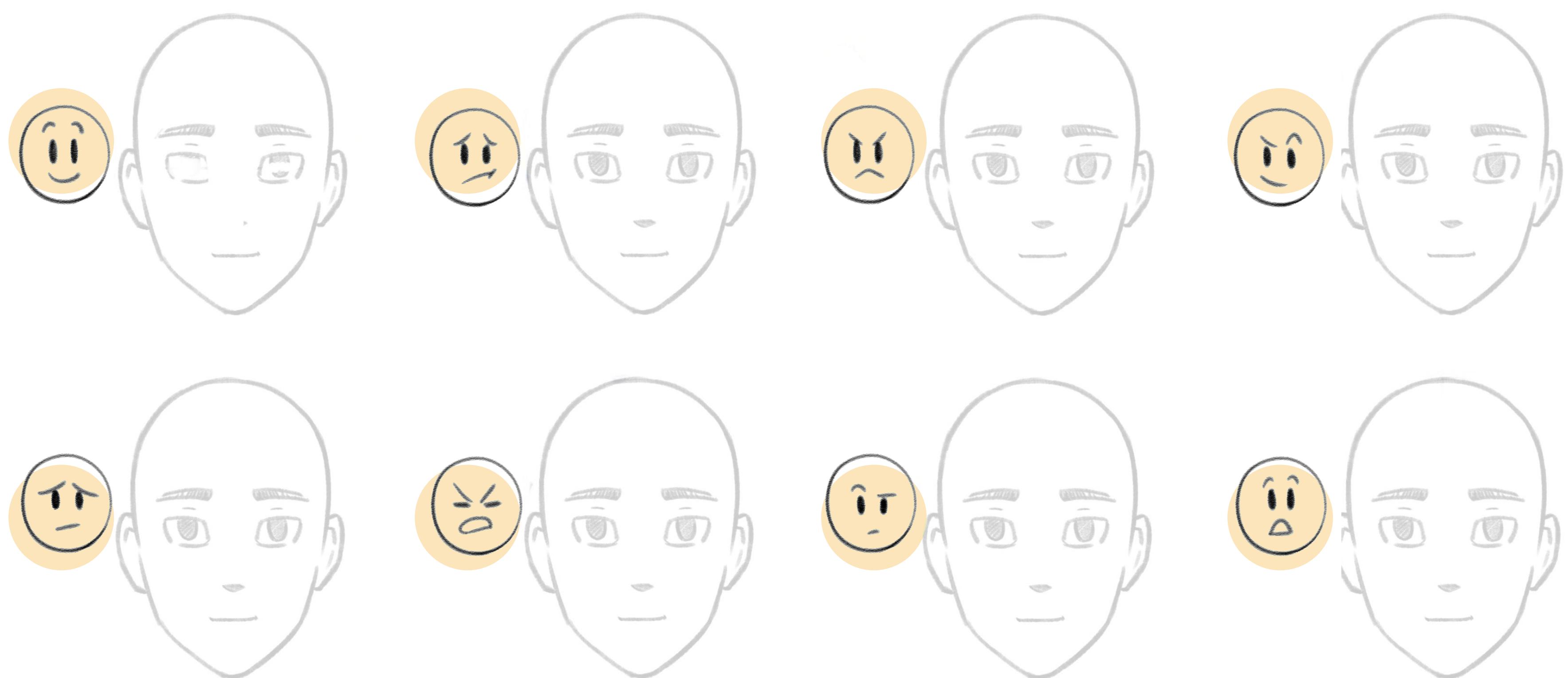
imprevisto

Autor: Gabriel Caprara

@caprara

exercícios

Seguindo os passos utilizados nas páginas anteriores, preencha as cabeças abaixo com as expressões correspondentes.



desafios

Tente cumprir alguns dos desafios ao lado. Se tiver dúvida entre em contato conosco através de algum dos nossos perfis nas redes sociais.

togashi senpai

• não desenhou nada em duas aulas
• não terminou 02 desenhos seguidos

segura esse forninho

• criar 05 colabs completas
• criar 05 personagens únicos
• refazer 10 cenas de filmes/séries

rei da hachura

• Completou 10 desenhos em hachura

golden boy do cristo redentor

• 10 desenhos sensuais

ip man da zona norte

• 10 desenhos de lutinha

você não é o fogão?

• aceitou e completou 10 desafios
• completou 15 páginas em quadrinhos
• criou 10 ilustrações de capa

mão de sharingam

• copiou 10 desenhos

marque **#portoartes** nas redes sociais com as suas práticas ou desafios e nós divulgaremos sua arte, e podemos ainda dar dicas e sugestões sobre eles em nossas lives no youtube.



Esperamos que a leitura e observação desse material sirva para auxiliar na evolução pessoal de cada um nesse longo caminho que é aprender a desenhar.

Como conselho, podemos ainda crescentar que você pratique o desenho da cabeça de todos os ângulos possíveis.

Adquira um caderno de desenho e preencha uma página inteira com cabecinhas.

Ao desenhar sem fotos de referência, você percebe rapidamente onde estão suas fraquezas, porque não pode confiar em copiar. Você só pode trabalhar com o que sabe.

Além disso, se você deseja auxílio nessa caminhada, acesse nosso site e se inscreva em nosso curso de mentoria online para que possamos juntos evoluir.

**Desenhar não é um dom, é um
hábito construído através da
prática estruturada. Por isso,
pratique, pratique e pratique.**

1.

Introdução ao
desenho de
cabeça