



DESENHO

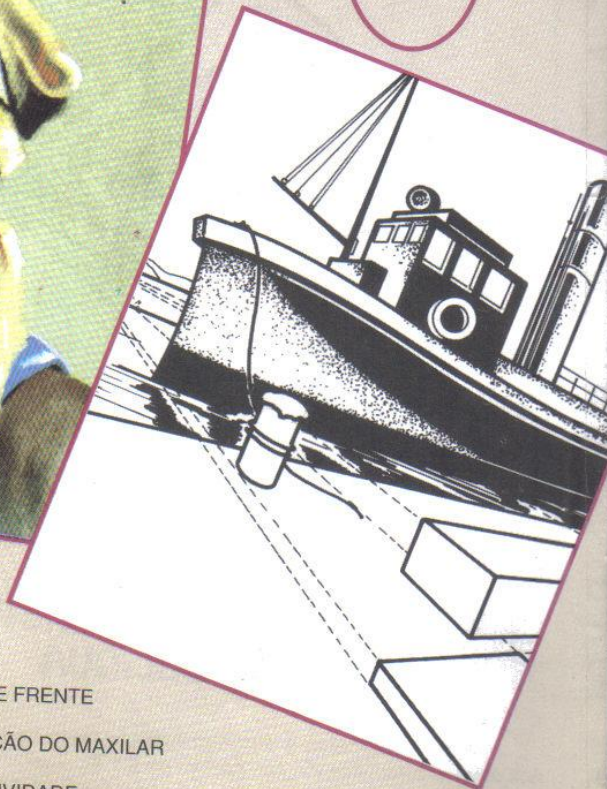
ARTÍSTICO

PUBLICITÁRIO

PINTURA

CURSO DO INSTITUTO UNIVERSAL BRASILEIRO

5



DESENHO DO NATURAL

PERSPECTIVA III

PERSPECTIVA DE 2 P.F.

- CARACTERÍSTICAS DA PERSPECTIVA DE 2 P.F. OU OBLÍQUA
- COLOCAÇÃO DOS OBJETOS EM PERSPECTIVA DE 2 P.F.

DESENHO DO CORPO HUMANO

- ANATOMIA DA CABEÇA
- OSSOS E MÚSCULOS VISTOS DE FRENTE E PERFIL
- OS MÚSCULOS E A SUSTENTAÇÃO DO MAXILAR
- AS EXPRESSÕES DA FACE
- OS MÚSCULOS DA FACE EM ATIVIDADE
- OS MÚSCULOS E AS EXPRESSÕES

PERSPECTIVA III

PERSPECTIVA DE DOIS PONTOS DE FUGA

A perspectiva de dois pontos de fuga, 2 P.F., apresenta para o desenhista a possibilidade de representar os objetos com a ilusão de volume e profundidade, utilizando dois pontos de fuga, situado um, a sua **direita**, na linha do horizonte e outro a sua **esquerda**, também na linha do horizonte. Em virtude, das linhas fuggantes tomarem a posição inclinada (oblíqua), esta perspectiva é também conhecida como "**Perspectiva oblíqua**". Na figura 1, vemos um desenho que mostra bem a aplicação da perspectiva de 2 pontos de fuga. Na foto 1 vemos um objeto situado **acima, sobre e abaixo** de L.H., e colocado na perspectiva de 2 P.F. ou oblíqua. Os pontos de fuga, são chamados de P.F.1, à esquerda do desenhista e P.F. 2 à direita do mesmo.

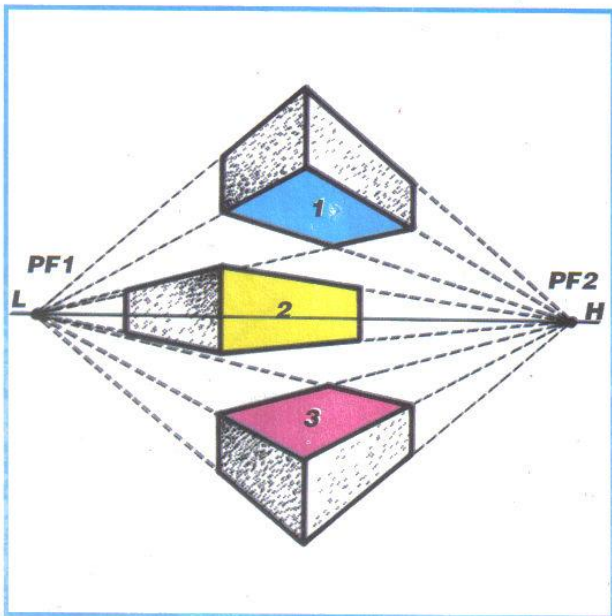


Figura 1 - Perspectiva de 2 pontos de fuga.

CARACTERÍSTICA DA PERSPECTIVA DE 2 P.F. OU OBLÍQUA

A principal delas é que não existem retas horizontais nos objetos colocados em perspectiva de 2 P.F.

As retas verticais são perpendiculares à L.H. e os objetos quando situados **abaixo** de L.H. mostram sua face de **cima**, quando situados **acima** de L.H., mostram sua face de **baixo** e quando situados **sobre** L.H., mostram sua face **lateral**.

Para que os objetos, colocados em perspectiva de 2 P.F. não fiquem deformados é importante que os pontos de fuga fiquem bem distanciados. Contudo, nem sempre o tamanho do papel permite um bom distanciamento entre os pontos de fuga.

Para resolver esse problema, colocamos o papel onde iremos desenhar sobre a prancheta, fixando-o. Em seguida estabelecemos a área onde será executado o desenho. Neste caso, iremos desenhar um **cubo abaixo** da L.H., veja como fazê-lo na figura 2.

O CUBO, NA PERSPECTIVA DE DOIS PONTOS DE FUGA

Traçamos a L.H. avançando para fora do papel, à esquerda e à direita.

Sobre a L.H. marcamos, fora do papel os pontos de fuga 1 e 2. Sobre os P.F. colocaremos dois pequenos pregos ou alfinetes.

Observe que os pontos de fuga foram colocados em distâncias diferentes com relação ao papel. Isso foi feito para evitar a colocação do objeto na zona central entre os P.F. O ideal é sempre deslocar o objeto para a direita ou para a esquerda, próximo de um ou outro P.F.



Foto 1 - Objeto em perspectiva situado abaixo, sobre e acima de L.H.

Agora vamos desenhar o nosso **cubo** em perspectiva.

Primeiramente traçamos no papel, a aresta do cubo mais próxima do desenhista.

Na figura 3 temos a aresta já traçada com as letras **A** e **B** indicando o seu limite ou altura. Não esqueça que esta reta é perpendicular à L.H.

Com o auxílio de uma régua, traçamos levemente 4 fuggantes, sendo 2 para P.F. 1 e 2 para P.F. 2. As fuggantes vão partir dos pontos **A** e **B** e você irá apoiar a régua nos preguinhos de P.F. 1 e P.F. 2 como mostrado na figura 4.

Antes de continuarmos, vamos analisar o que já foi feito. À **direita** temos as fuggantes APF2 e BPF2 que irão dar origem à face direita do cubo e à **esquerda** temos as fuggantes APF1 e BPF1 que darão origem à face esquerda do cubo.

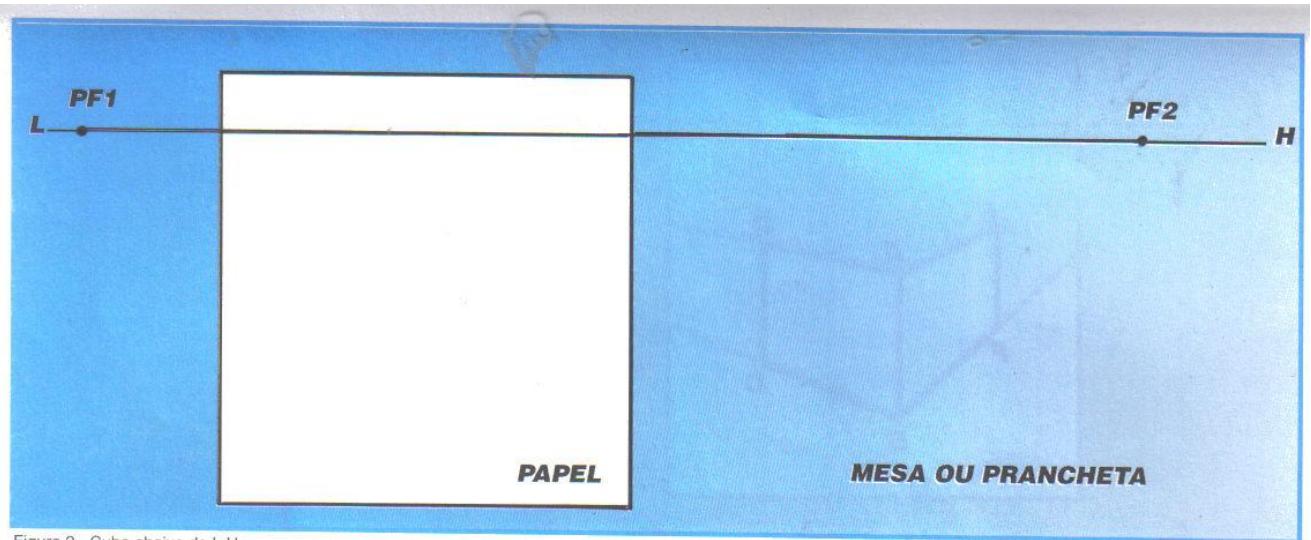


Figura 2 - Cubo abaixo da L.H.

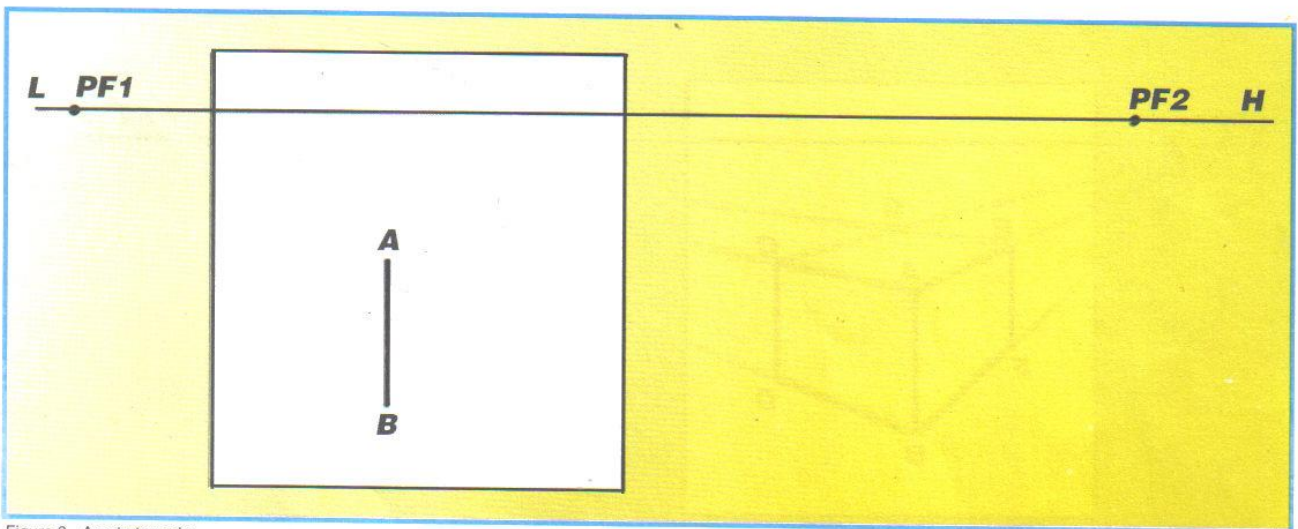


Figura 3 - Aresta traçada.

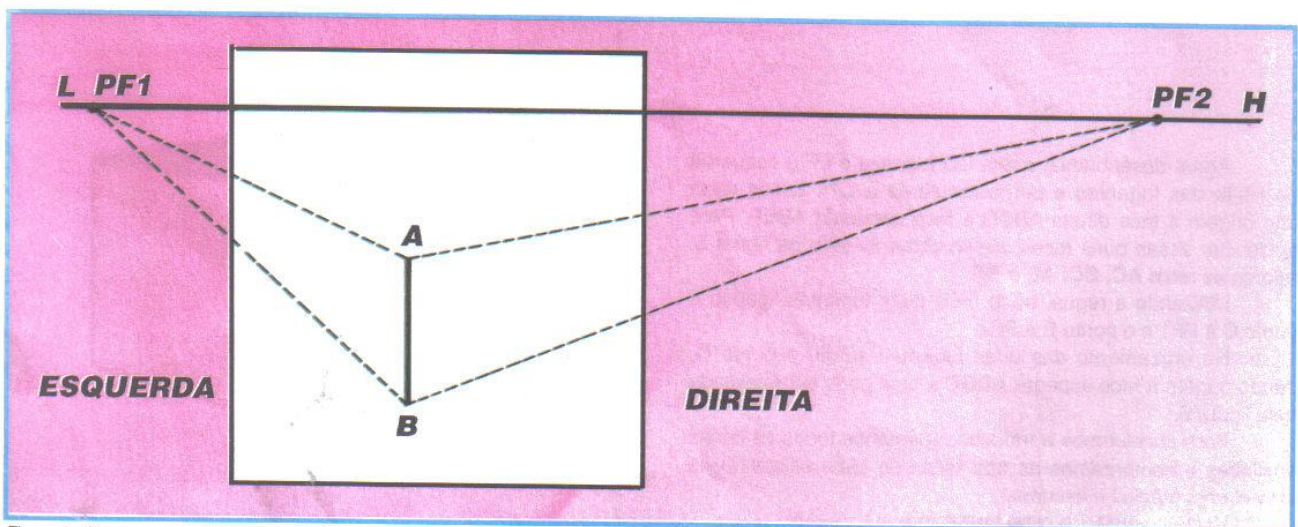


Figura 4 - Observe como devem ser traçadas as fugantes.

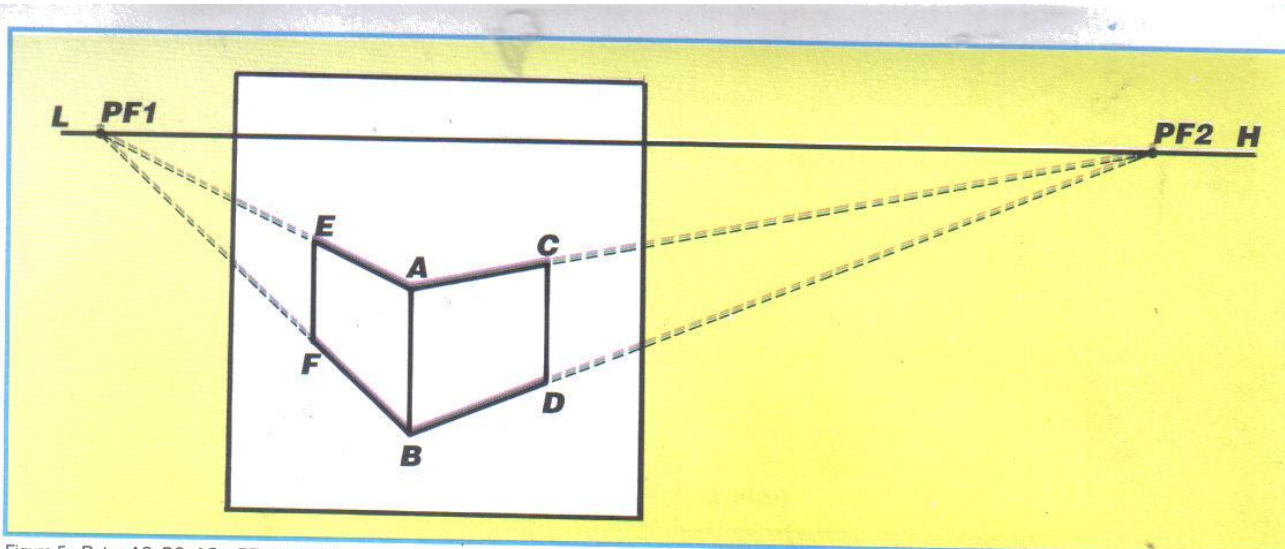


Figura 5 - Retas AC, BC, AG e BF reforçadas.

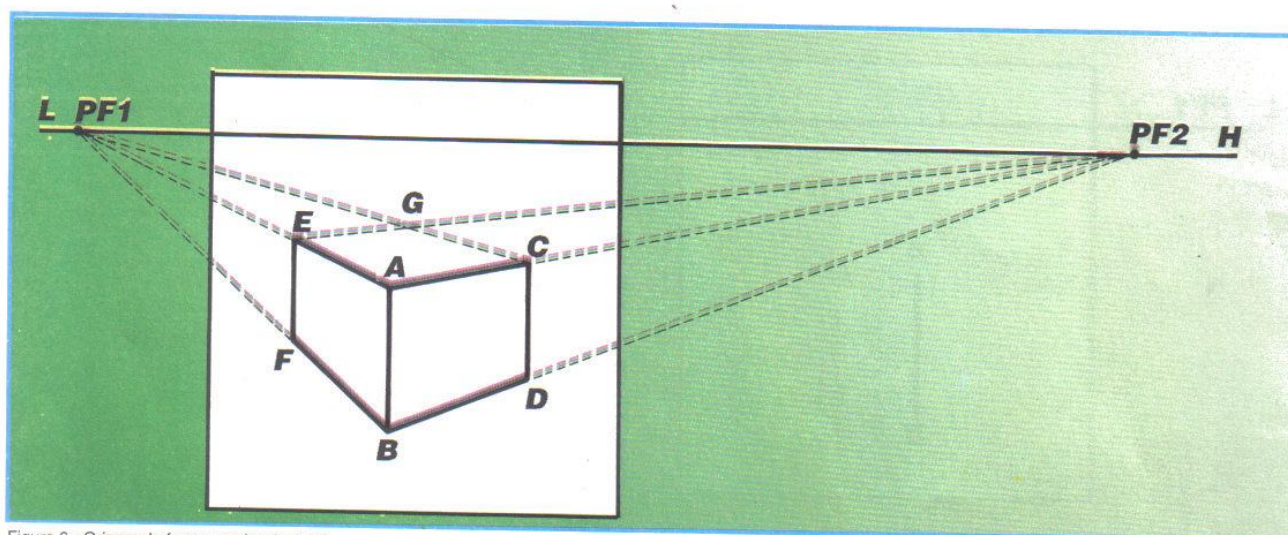


Figura 6 - Origem da face superior do cubo.

Agora desenhemos a reta CD à direita e EF à esquerda no limite das fugantes e perpendiculares à L.H. Essas retas dão origem a face direita ABCD e face esquerda ABEF. Para evidenciar essas duas faces, assim como foi feito na figura 5, reforçe as retas **AC, BC, AE e BF**.

Utilizando a régua, trace mais duas fugantes ligando o ponto C à PF1 e o ponto E à PF2.

No cruzamento das duas fugantes surgiu o ponto G, dando origem a face superior **AEGC** a qual pode ser analisada pela figura 6.

Para concluirmos o trabalho, apagamos todas as linhas auxiliares e sombreamos as três faces do cubo utilizando os tons claros, médios e escuros.

Veja na figura 7 o cubo terminado.

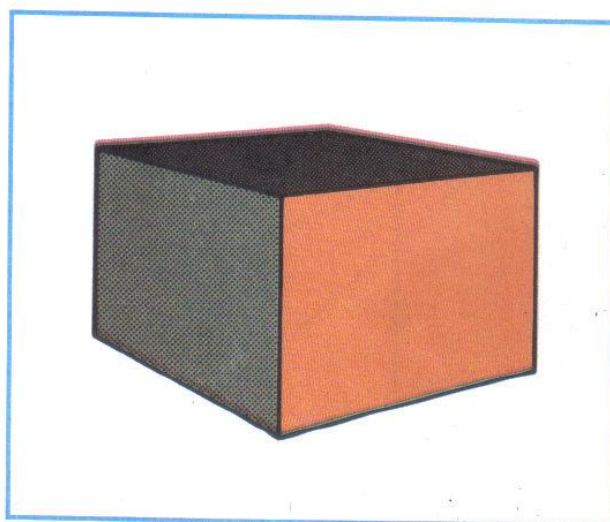


Figura 7 - Cubo em perspectiva.

O SÓLIDO GEOMÉTRICO TRANSPARENTE EM PERSPECTIVA DE 2 P.F.

Para que você possa compreender melhor a perspectiva e saber utilizá-la corretamente, para representar os objetos com realismo, vamos agora imaginar um cubo formado por faces de vidro ou qualquer outro material transparente.

Veja a seguir, como colocar em perspectiva de 2PF um objeto acima de L.H., observe atentamente etapa por etapa, para a total assimilação do processo.

Vamos imaginar que este objeto seja uma luminária de rua. Utilizaremos a mesma técnica já descrita, onde os pontos de fuga se situam fora do papel. Para que haja uma aparência mais próxima de uma luminária vamos cortar o cubo ao meio. Desse modo a aresta mais visível será também mais baixa.

Vamos então às etapas:

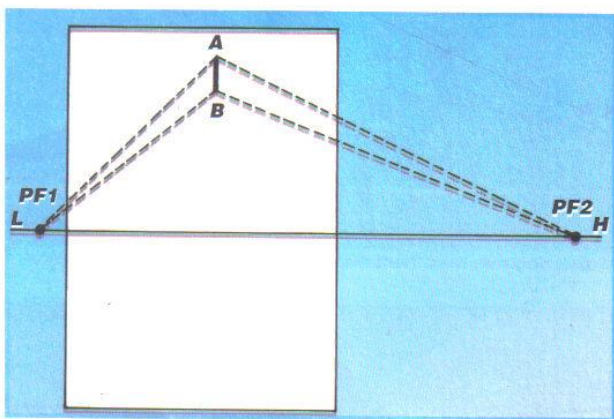


Figura 8 - 1ª ETAPA - Traçamos a aresta mais visível, acima da L.H. As letras AB identificam essa aresta. Observe que ela é perpendicular à L.H. Pelos pontos A e B traçamos duas fugantes que se dirigem aos pontos PF1 e PF2.

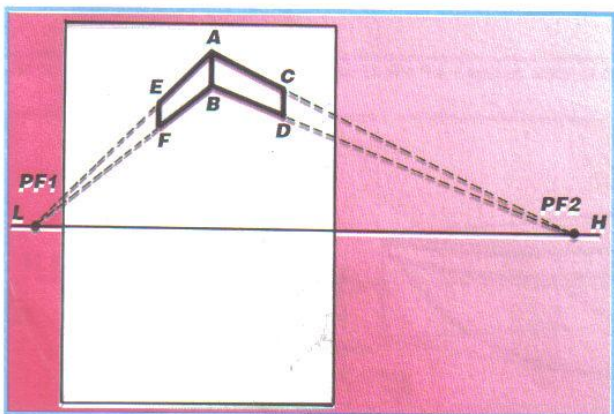


Figura 9 - 2ª ETAPA - Nos limites das fugantes, desenhamos à direita, a reta CD que dá origem à face ABCD; e à esquerda, desenhamos a reta EF que dá origem à face ABFE.

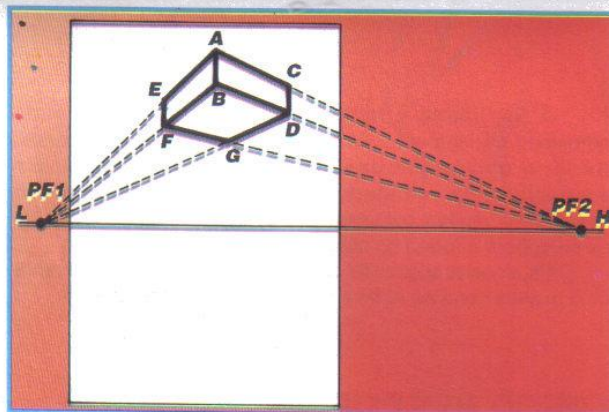


Figura 10 - 3ª ETAPA - Traçamos agora mais duas fugantes partindo dos pontos F e D até os pontos PF1 e PF2. No cruzamento dessas duas fugantes vamos encontrar o ponto G que dará origem a face interior FBGD.

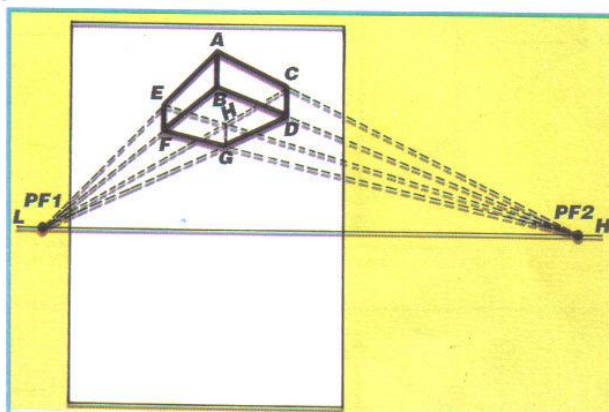


Figura 11 - 4ª ETAPA - Para conseguirmos a transparência, marcamos mais duas fugantes partindo dos pontos E para PF1 e C para PF2. No cruzamento das fugantes temos o ponto H que dá origem a face ACHE. Traçando-se a aresta HG, temos as faces HCDG e HEFG.

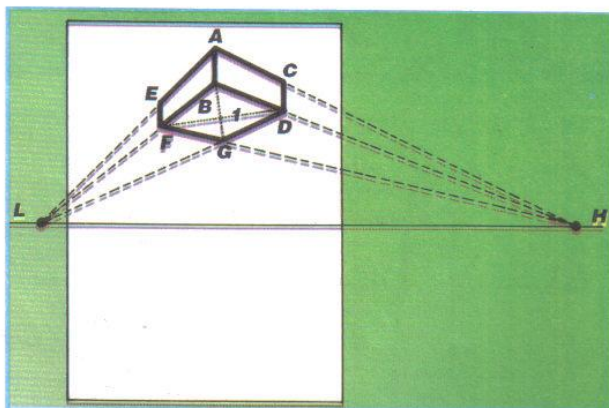


Figura 12 - 5ª ETAPA - Para acharmos o centro da face FBGD fazemos duas retas que vão se cruzar no ponto 1. Pelo ponto 1 traçamos o poste da luminária que passa pela L.H perpendicularmente até um pouco abaixo dela.

A finalidade principal de desenharmos o sólido geométrico transparente em perspectiva é colocarmos no seu interior o objeto que desejamos também desenharmos em perspectiva, na realidade é um recurso que auxilia o desenhista a melhor compreender como representar as linhas que compõem a forma do objeto.

Vejamos a aplicação do método do sólido transparente numa grande cena ao ar livre que identificaremos como:

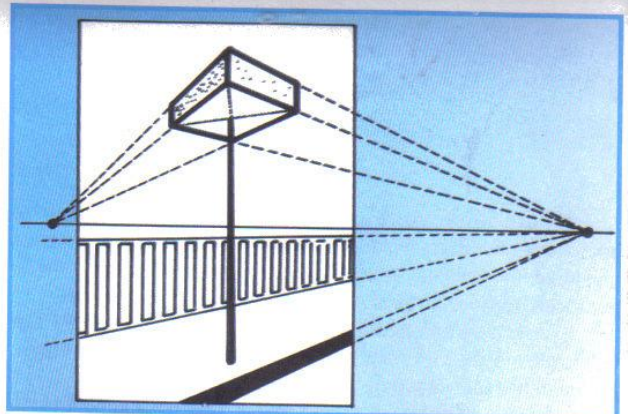


Figura 13 - 6ª ETAPA - Através de mais 4 fugantes traçadas a partir de PF2, completamos nosso desenho.

BARCO PESQUEIRO NO CAIS

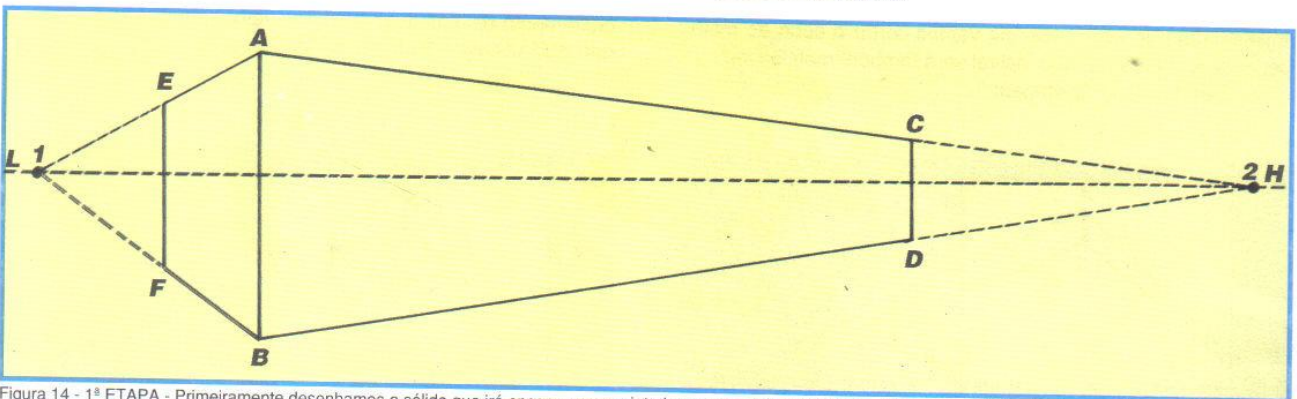


Figura 14 - 1ª ETAPA - Primeiramente desenhamos o sólido que irá encerrar no seu interior o casco do grande barco. Nesta etapa ainda não temos a transparência.

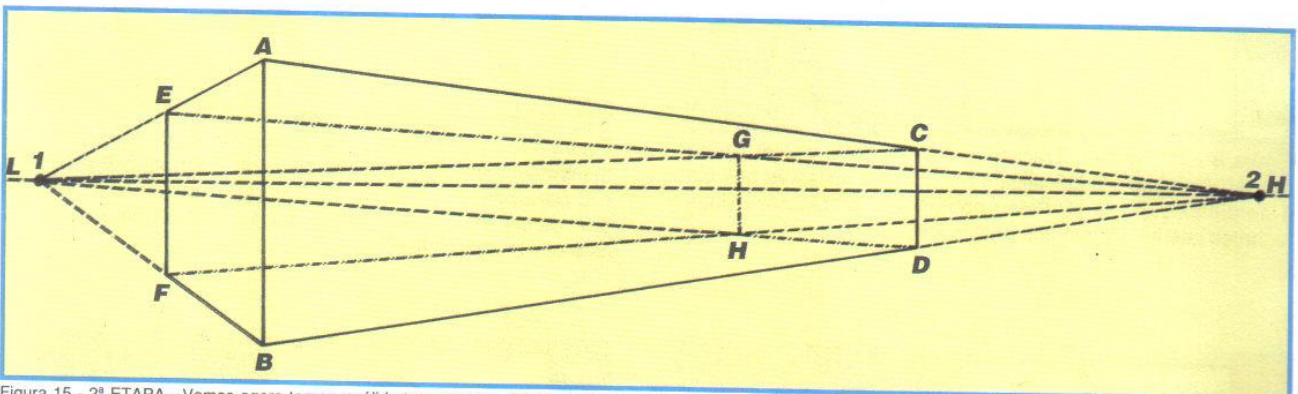


Figura 15 - 2ª ETAPA - Vamos agora tornar o sólido transparente. Para isso ligamos C e D ao ponto de fuga 1 e E e B ao ponto de fuga 2. No cruzamento das fugantes marcamos G e H.

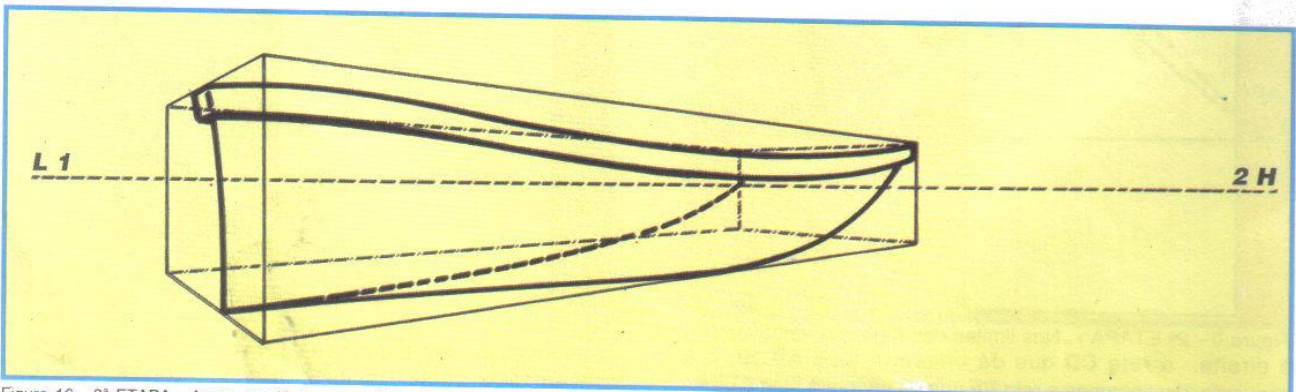


Figura 16 - 3ª ETAPA - Agora que já temos o sólido transparente, desenhamos no seu interior o casco do barco. Observe que apagamos as fugantes para facilitar a visibilidade.

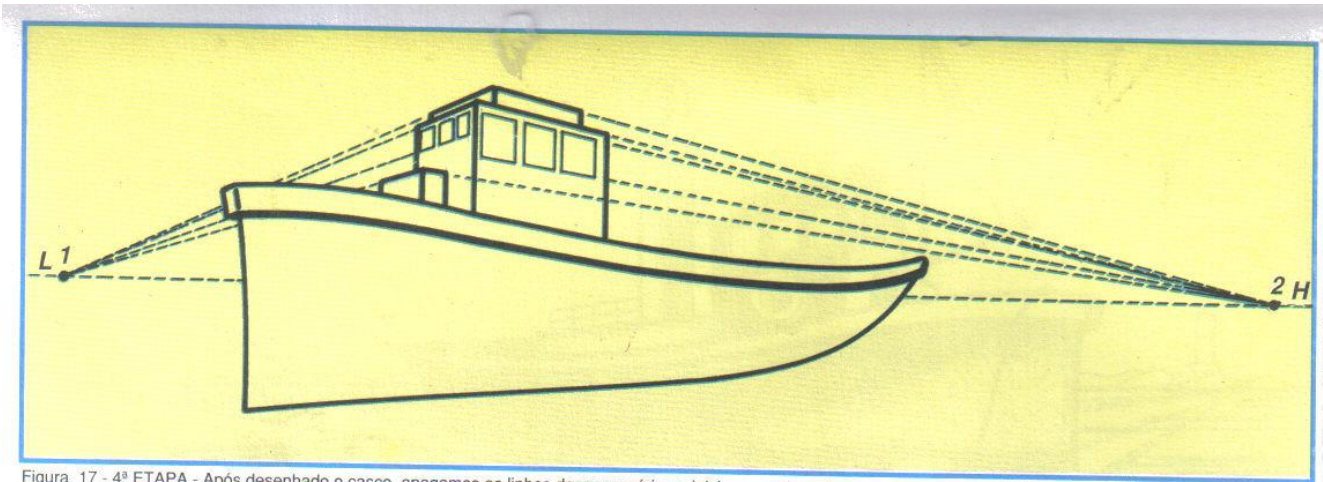


Figura 17 - 4ª ETAPA - Após desenhado o casco, apagamos as linhas desnecessárias e iniciamos o desenho em perspectiva da cabine de comando.

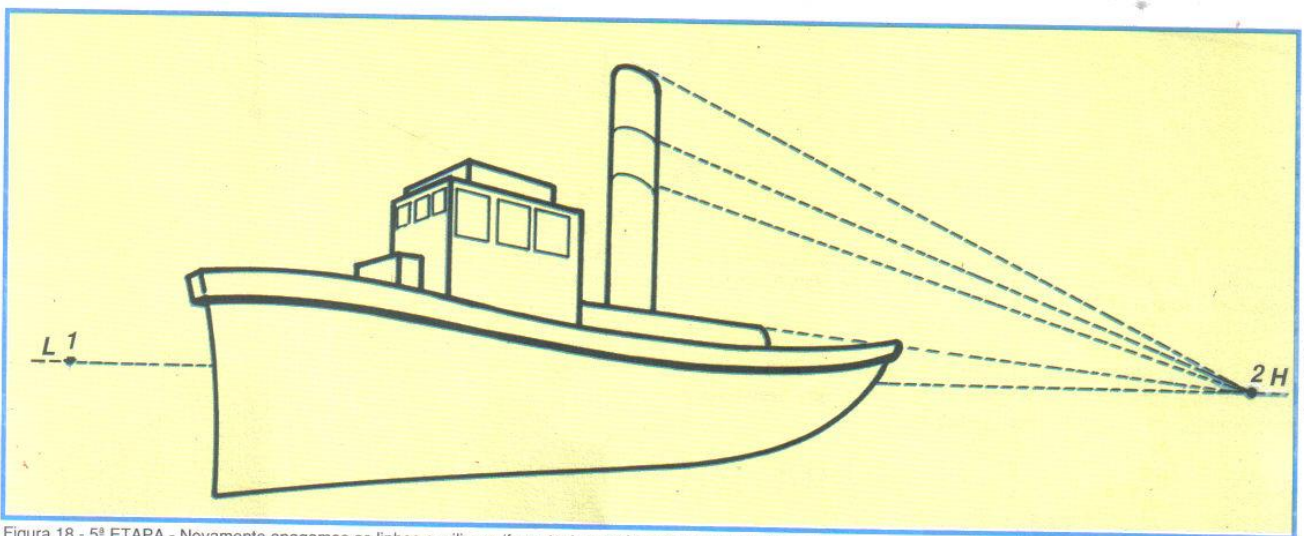


Figura 18 - 5ª ETAPA - Novamente apagamos as linhas auxiliares (fugantes), para facilitar a visibilidade e colocamos em perspectiva o desenho da chaminé do barco.

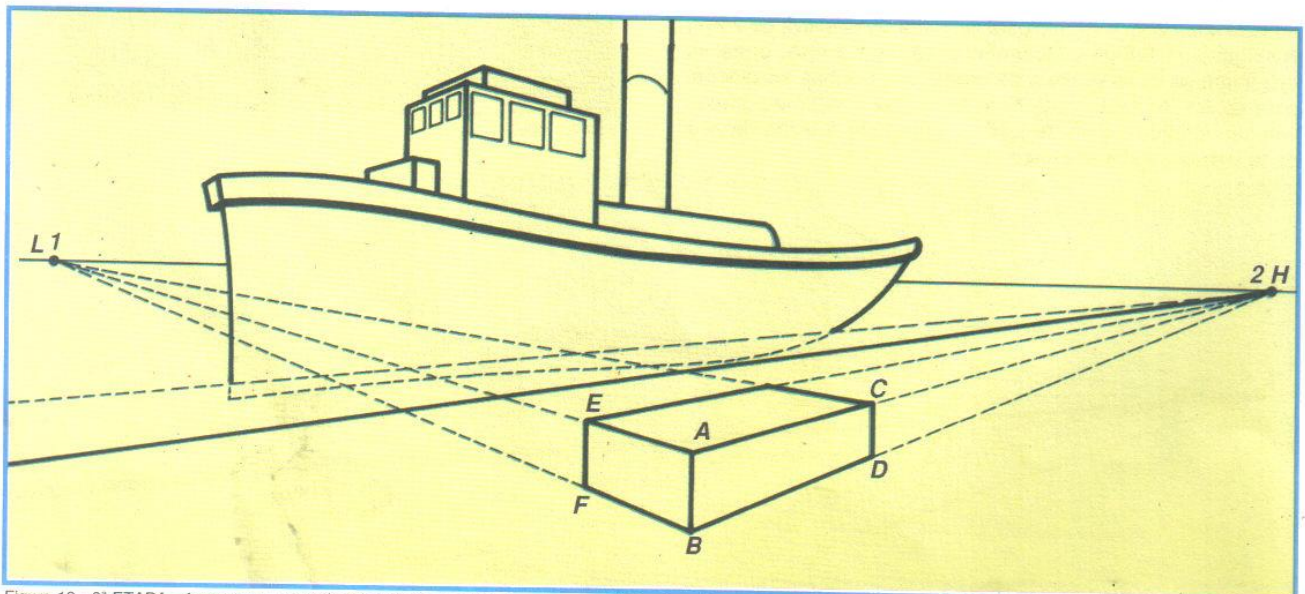


Figura 19 - 6ª ETAPA - Agora com uma fugante partindo de PF2, desenhamos a linha do cais, a linha da água que diminui a altura do casco, e ainda um grande caixote no cais.

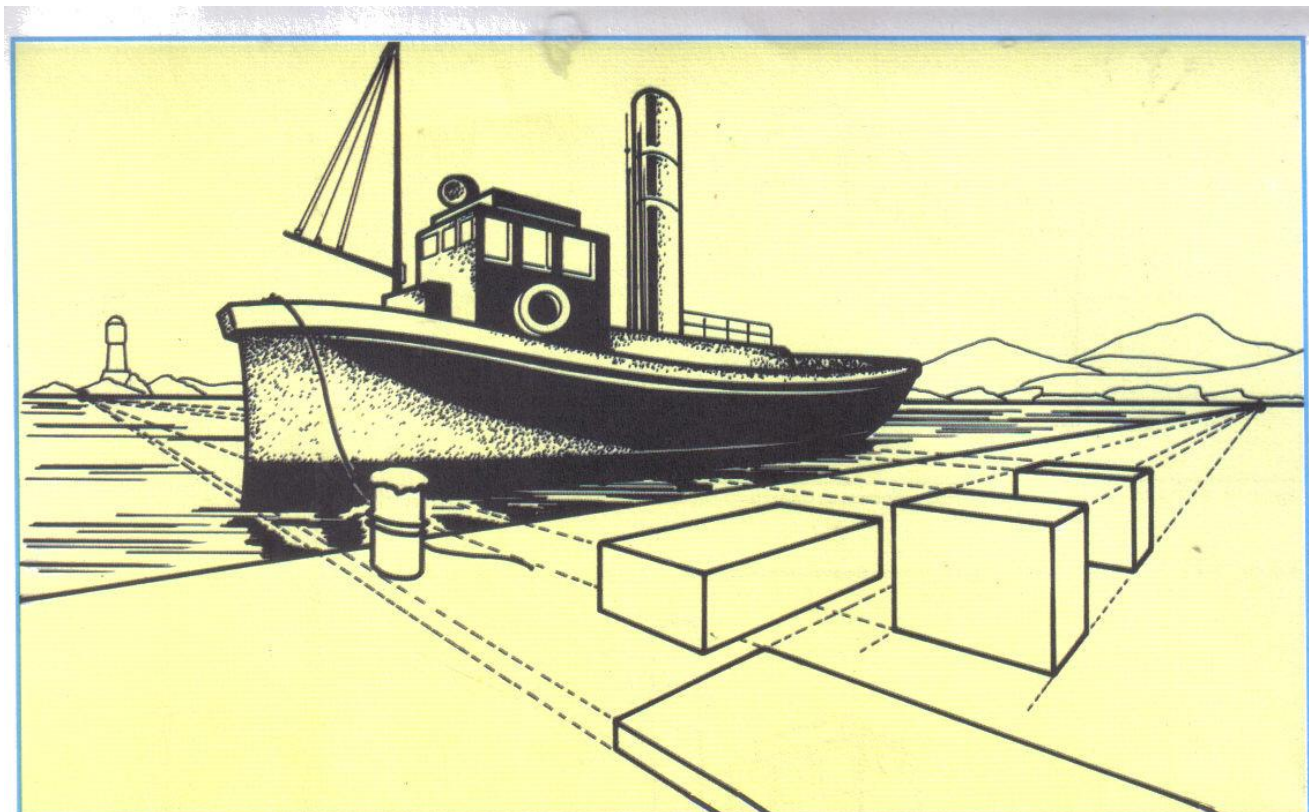


Figura 20 - 7ª ETAPA - Damos o acabamento final ao barco, reforçamos a Linha do Horizonte desenhando sobre elas as montanhas ao longe. No primeiro plano colocamos ainda mais 3 volumes em perspectiva.

Não é realmente um belo desenho. Se você estudar cada etapa com atenção e praticar bastante, em breve você terá condições de fazê-lo com perfeição.

UM GRANDE VOLUME NA PERSPECTIVA DE 2 P.F.

O Museu de Arte de São Paulo, "MASP", visto na foto ao lado é um bom exemplo para ilustrar a perspectiva de 2 P.F. Na figura 21 temos o desenho baseado na foto, onde se observam as duas laterais do prédio cujas linhas se dirigem para pontos de fuga 1 e 2. Note ainda que a visão do grande volume, situado acima de L.H., nos permite a visão da sua parte inferior, destacada em preto.



Foto 1 - "Masp".

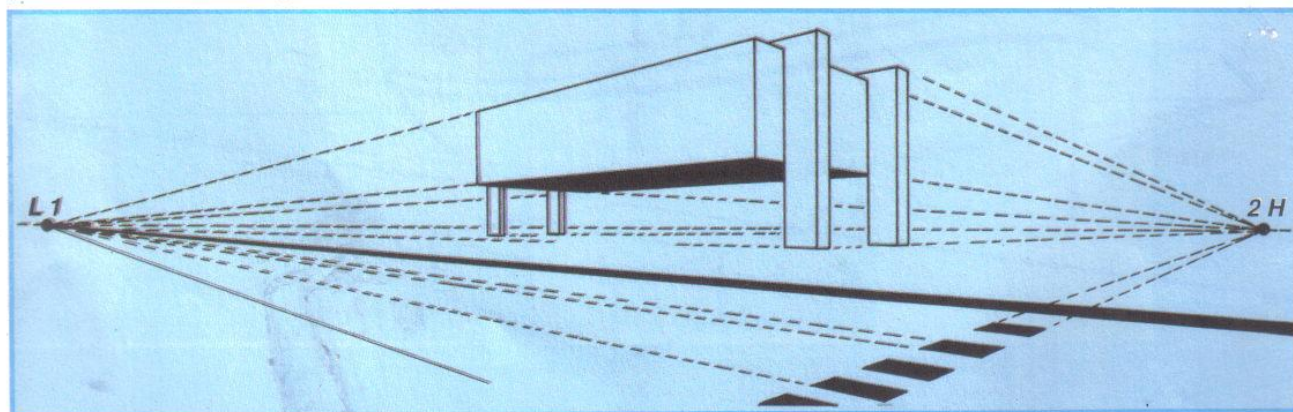


Figura 21 - Desenho em perspectiva do Museu.

OSSOS DO ROSTO VISTO DE PERFIL

Vamos agora ver o rosto de perfil. Os ossos são os mesmos do rosto de frente, só que vistos de um ângulo diferente. Os ossos produzem características diferentes em cada rosto: velhos, magros, ossudos, finos, largos.

O desenho do crânio decidirá o formato da cabeça e, principalmente, da nuca e da curva da cabeça.

Veja a foto abaixo os ossos que mais se destacam no rosto visto de perfil.

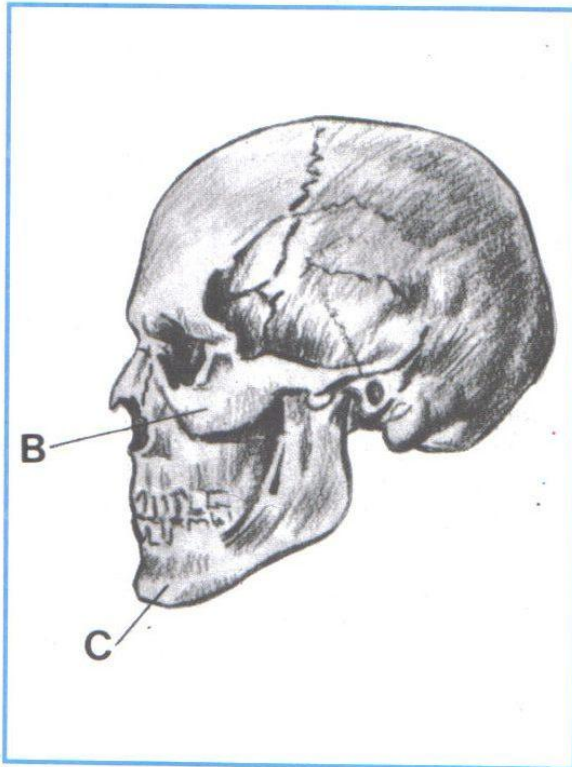


Foto 4 - B - Malar, C - Maxilar inferior

Sem o recurso de luz e sombra, a qual já ensinamos, é impossível representar, corretamente, as formas dadas pelos ossos ao rosto e pelos movimentos dos músculos às expressões.

Veja como o sombreado **define** as formas e as expressões do rosto. Aqui ao lado um rosto sereno, visto de perfil. Os músculos estão **relaxados**. Não há nenhuma **marca** ou sombra causada no rosto pelo movimento muscular, isso é o que veremos mais adiante.

Você deve estar achando estranho o por quê de estarmos identificando os ossos e os músculos do rosto; explicamos porque: só tomando conhecimento dos mesmos e sabendo onde se localizam é que você poderá, no futuro, desenhar, por exemplo, um rosto sorridente, ou uma expressão de tristeza, correta e perfeitamente. Por isso não deixe de estudar também este item, ele é muito importante para um bom desenho do rosto.

MÚSCULOS DO ROSTO VISTO DE PERFIL

Aqui vemos os mesmos músculos do rosto de frente e dois a mais, no **pescoço**, o **externo mastóide** (11) e o **trapézio** (12). São **eles** os responsáveis pela movimentação do pescoço e a **inclinação da cabeça**.

Os músculos são divididos em dois grupos: **mastigadores**, que veremos a seguir e os da **mímica**, que são os que mostramos aqui, responsáveis, pelas expressões do rosto.

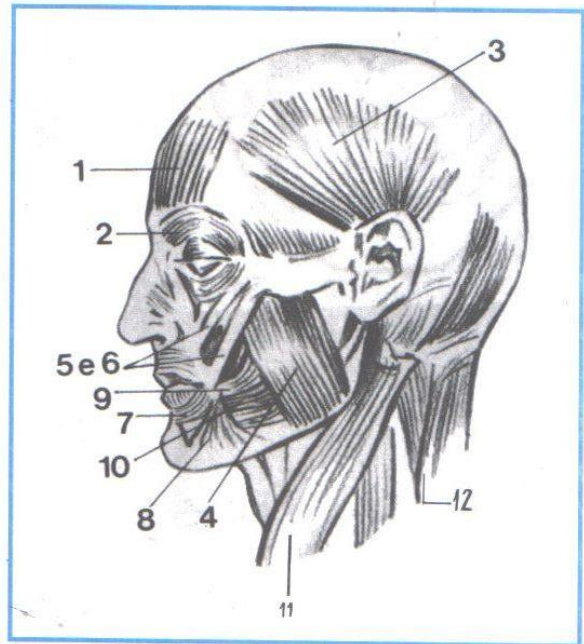


Foto 5 - Os mesmos músculos de perfil: 1. frontal, 2. orbicular dos olhos, 3. temporal, 4. Masseter, 5 e 6. zigomáticos, 7. orbicular dos lábios, 8. triangular, 9. bucinador, 10. risório, 11. mastóide, 12. trapézio.

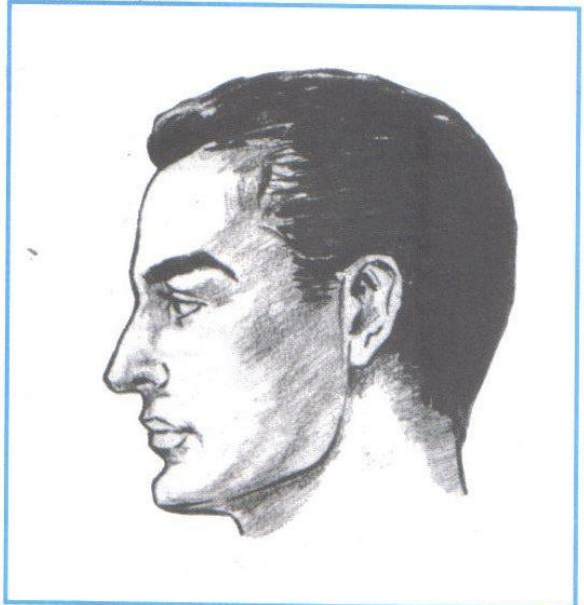


Foto 6 - Rosto de perfil.

DESENHO ARTÍSTICO

Terminada a parte sobre Perspectiva, onde ensinamos, entre outras coisas, o desenho de um Barco Pesqueiro em perspectiva, passemos agora ao Desenho do Corpo Humano.

Nesta etapa; Anatomia da Cabeça, veremos como desenhar os ossos e músculos do rosto de frente e perfil, o músculo e a sustentação do maxilar, as expressões da face e muito mais!

Então, vamos começar?

OSSOS DO ROSTO DE FRENTE

Vamos agora a um estudo sobre as estruturas do rosto, ou seja, o que sustenta a expressão, a fisionomia.

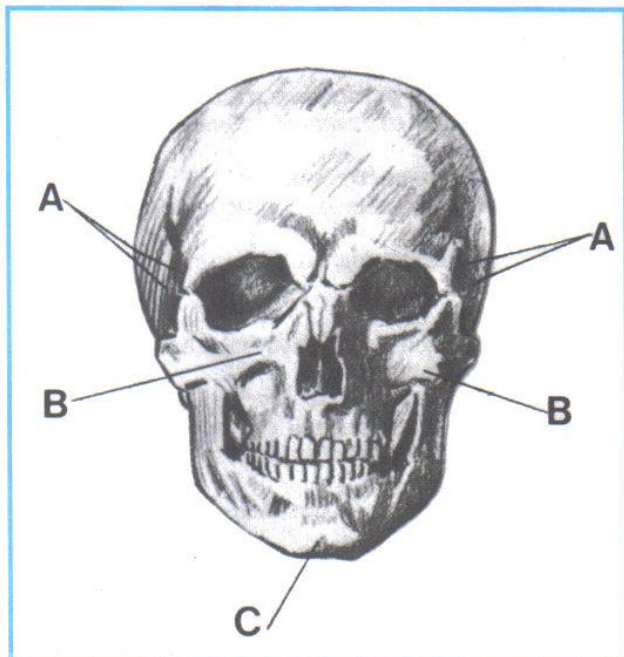


Foto 1 - Veja aqui os ossos da cabeça: A - temporais, ou seja, da têmpora, B - malaras - ossos da face e C - maxilar, inferior

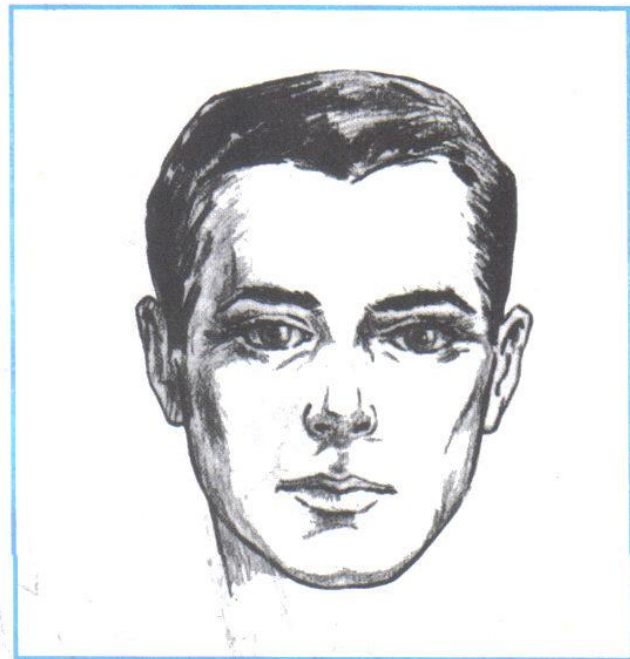


Foto 3 - Rosto de frente.

O que define as formas do rosto, o que o mantém sólido são os ossos. Sem os ossos, o rosto ao se mexer, mudaria completamente. Na foto 1 vemos os ossos da cabeça, que lhe dão a forma e a sustentação.

MÚSCULOS DO ROSTO DE FRENTE

Além dos ossos, sob a pele, temos os verdadeiros responsáveis pelos movimentos e expressões: os músculos. Os músculos, mais conhecidos como **carne** são de dois tipos: **lisos** ou **estriados**. Os **estriados** são os que movimentamos por nossa vontade, são os responsáveis, no rosto, pelas diferentes expressões e movimentos da face. Um rosto sereno está com os músculos **relaxados**.

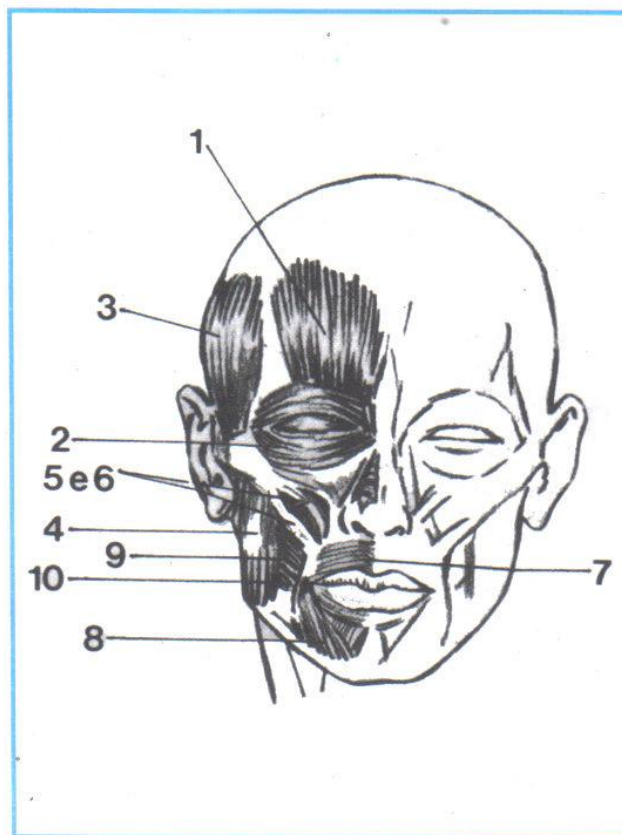


Foto 2 - Músculos do rosto: 1 - frontal, 2 - orbicular dos olhos, 3 - temporal, 4 - masseter, 5 e 6 - zigomáticos, 7 - orbicular dos lábios, 8 - triangular, 9 - bucinador, 10 - risório.

Vejamos agora o rosto com a pele; sob ela localizam-se os músculos e os ossos. Os ossos **temporais** são os responsáveis pelas **depressões** nas têmporas. Compare o desenho do crânio com o desenho do rosto. Os **malaras** é que dão o relevo às faces, já o maxilar define a forma do queixo.

Os músculos darão as **expressões**. O músculo **frontal** move a **testa** franzindo-a. Os músculos **orbiculares** são responsáveis pelo franzir, o abrir e o fechar dos olhos e boca. Os músculos **zigomáticas**, **masseter**, **bucinator** e **risório** se movem nas expressões **das faces**.

Todos eles é que causam os franzidos do rosto nas expressões, como veremos mais adiante ainda nesta lição.

OSSOS DO ROSTO VISTO DE PERFIL

Vamos agora ver o rosto de perfil. Os ossos são os mesmos do rosto de frente, só que vistos de um ângulo diferente. Os ossos produzem características diferentes em cada rosto: velhos, magros, ossudos, finos, largos.

O desenho do crânio decidirá o formato da cabeça e, principalmente, da nuca e da curva da cabeça.

Veja a foto abaixo os ossos que mais se destacam no rosto visto de perfil.

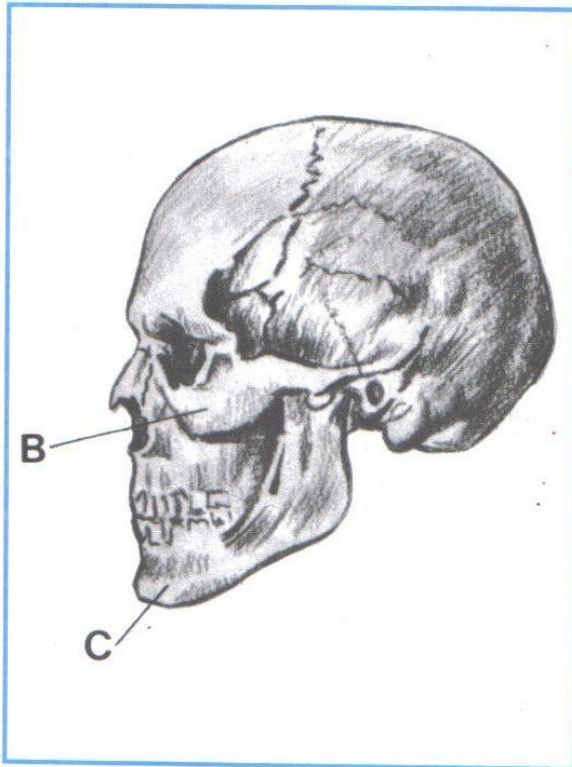


Foto 4 - B - Malar, C - Maxilar inferior

Sem o recurso de luz e sombra, a qual já ensinamos, é impossível representar, corretamente, as formas dadas pelos ossos ao rosto e pelos movimentos dos músculos às expressões.

Veja como o sombreado **define** as formas e as expressões do rosto. Aqui ao lado um rosto sereno, visto de perfil. Os músculos estão **relaxados**. Não há nenhuma **marca** ou sombra causada no rosto pelo movimento muscular, isso é o que veremos mais adiante.

Você deve estar achando estranho o por quê de estarmos identificando os ossos e os músculos do rosto; explicamos porque: só tomando conhecimento dos mesmos e sabendo onde se localizam é que você poderá, no futuro, desenhar, por exemplo, um rosto sorridente, ou uma expressão de tristeza, correta e perfeitamente. Por isso não deixe de estudar também este item, ele é muito importante para um bom desenho do rosto.

MÚSCULOS DO ROSTO VISTO DE PERFIL

Aqui vemos os mesmos músculos do rosto de frente e dois a mais, no **pescoço**, o **externo mastóide** (11) e o **trapézio** (12). São **eles** os responsáveis pela movimentação do pescoço e a inclinação da cabeça.

Os músculos são divididos em dois grupos: **mastigadores**, que veremos a seguir e os da **mímica**, que são os que mostramos aqui, responsáveis, pelas expressões do rosto.

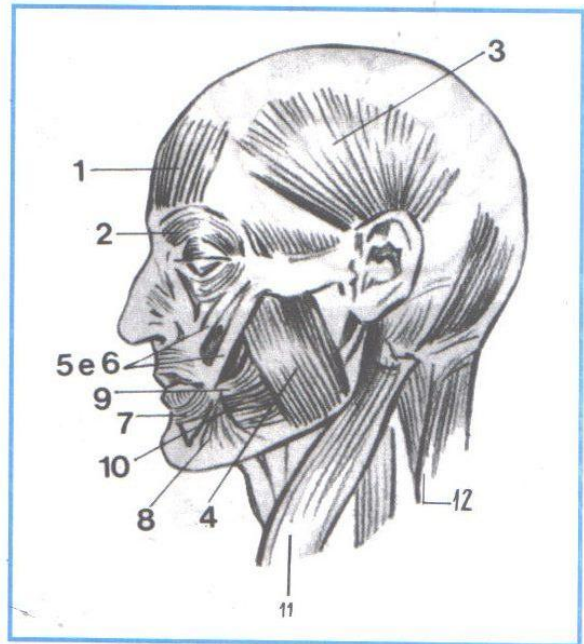


Foto 5 - Os mesmos músculos de perfil: 1. frontal, 2. orbicular dos olhos, 3. temporal, 4. Masseter, 5 e 6. zigomáticos, 7. orbicular dos lábios, 8. triangular, 9. bucinador, 10. risório, 11. mastóide, 12. trapézio.

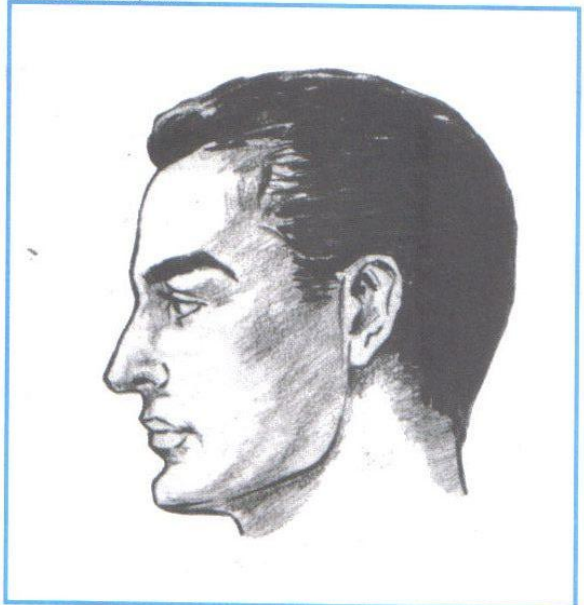


Foto 6 - Rosto de perfil.

OS MÚSCULOS E A SUSTENTAÇÃO DO MAXILAR

O maxilar constitui-se num osso solto, o único móvel da cabeça, prendendo-se ao crânio apenas por dois encaixes nos cantos, um de cada lado, sendo que sua movimentação e sustentação se deve aos músculos mastigadores, principalmente o **masseter**.

Graças aos músculos que o sustentam ele se move para abrir e fechar a boca em determinadas expressões:

riso, choro, surpresa.

Veja nas ilustrações abaixo como é o maxilar, como ele se prende ao crânio e como se comportam os músculos ao movimentá-lo.

Isto é importante para desenharmos corretamente os movimentos.



Foto 7 - Maxilar inferior visto de frente.

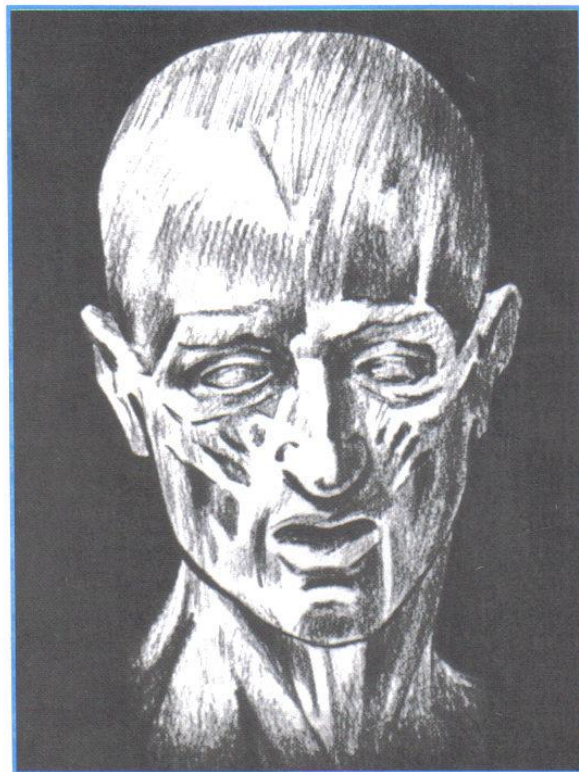


Foto 9 - Maxilar preso ao crânio visto de frente.

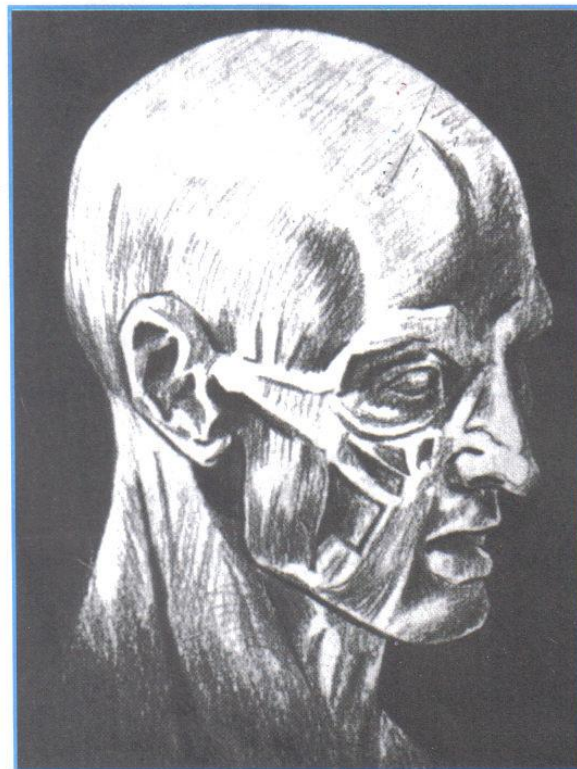


Foto 8 - Maxilar preso ao crânio visto de perfil.

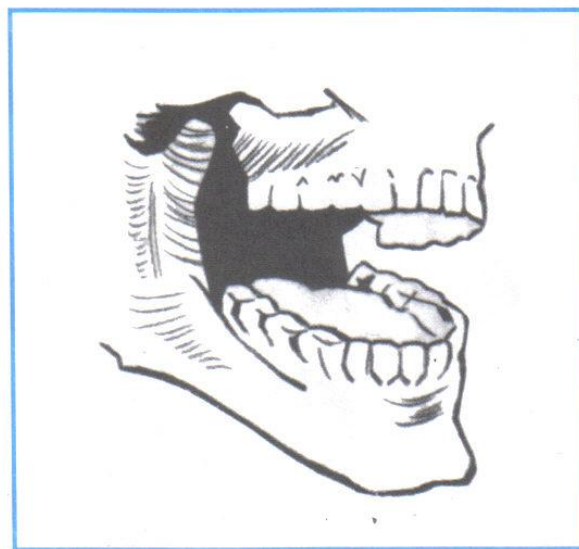


Foto 10 - Maxilar inferior abaixado.

AS EXPRESSÕES DA FACE

Aqui temos a cabeça no seu todo, vista de frente e alguns detalhes, mostrando os músculos mais próximos da boca e do nariz. Note como eles provocam depressões na pele, ao se moverem nas expressões; principalmente nos sorrisos, ao abrir a boca. Compare as diferenças entre o rosto sereno e o expressivo.

Para se conseguir este belo efeito é preciso fazer o sombreamento correto, observando bem o modelo natural e procurando representar o que está vendo.

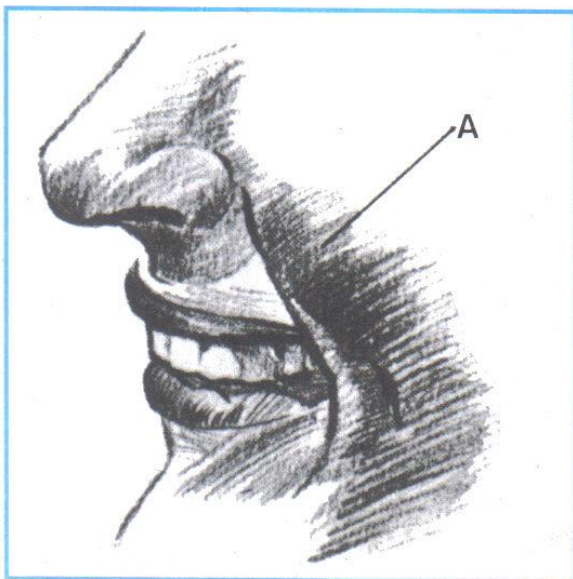


Foto 11 - Observe as depressões causadas na pele pela movimentação dos músculos: aqui a lateral da boca e nariz,....

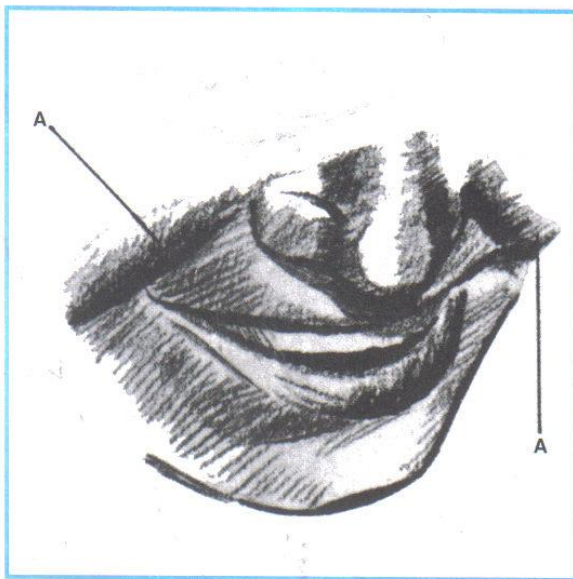


Foto 12 - ... agora por outro ângulo, ...



Foto 13 - ... veja a posição dos músculos quando de um belo sorriso.

Repetimos, apenas para reforçar, que sem a luz e a sombra é difícil representar as saliências e depressões das expressões do rosto, causada pela ação dos músculos sob a pele.

Observe também como o maxilar se comporta na movimentação, como já falamos.



Foto 14 - Cabeça no seu todo, vista frontal.

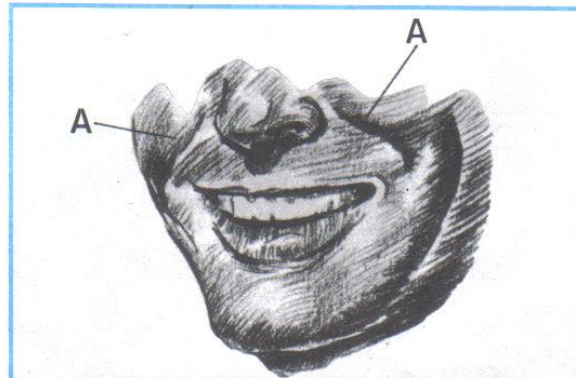


Foto 15 - O mesmo sorriso da foto 13, só que visto mais de frente.

OS MÚSCULOS DA FACE EM ATIVIDADE

Veja, nesta página, alguns rostos com os músculos em plena atividade. Na foto ao lado observe a ação dos músculos: o **orbicular dos lábios** se faz notar com destaque. Veja a forma que adotaram os olhos, pela ação importante dos **orbiculares dos olhos**.

As rugas na testa são produzidas pelo músculo **frontal**.

A boca entreaberta provoca também a ação dos músculos que sustentam o maxilar, os **mastigadores**. Estes músculos, os **temporais** e **masseteres** e que são responsáveis por toda a movimentação do maxilar são bem visíveis na ilustração abaixo. Estes nomes de músculos que damos são apenas para ilustrar, não se preocupe em decorá-los, apenas observar bem e desenhar o que está vendo.



Foto 16 - Ação dos músculos: orbiculares dos lábios e dos olhos.



Foto 17 - Músculos temporais e masseter.

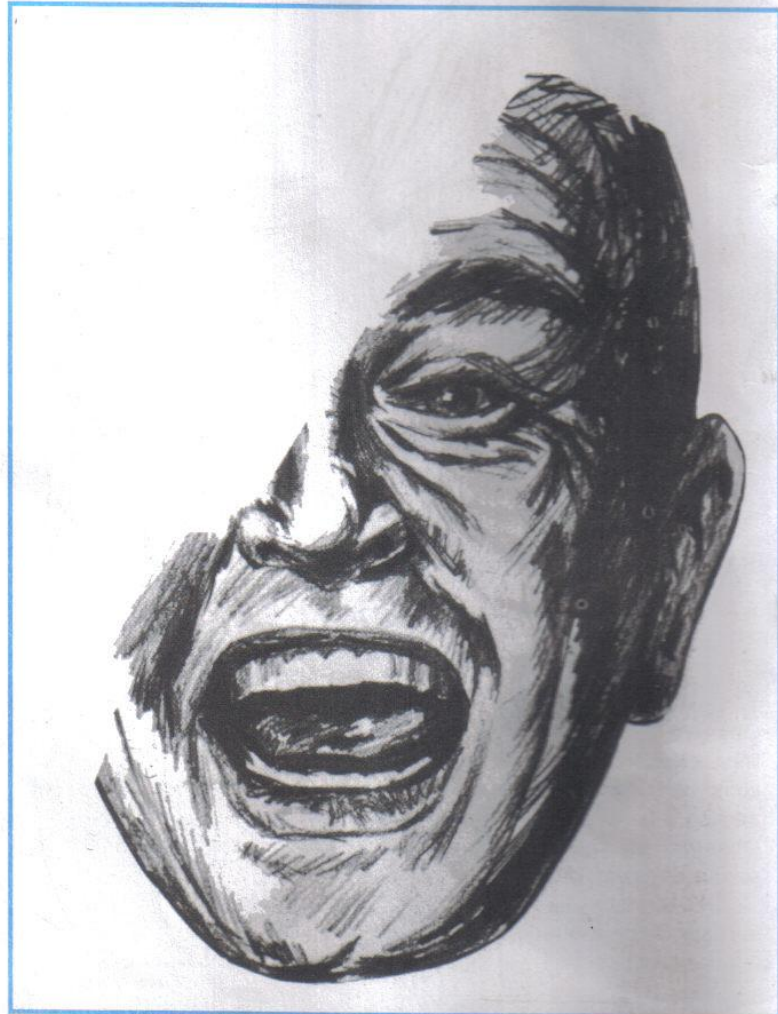


Foto 18 - Com a movimentação do maxilar, note a posição dos músculos.

OS MÚSCULOS DA FACE E AS EXPRESSÕES

1º DESENHO

A fim de treinar o que foi ensinado e também reforçar o que já vimos nas lições anteriores, faremos exercícios, desenhando rostos expressivos e buscando observar todos os detalhes que já demos: tamanho, forma, expressões, sombras, movimentos musculares. Para aprimorar sua criatividade e expressão artística, compare estas ilustrações com rostos de diferentes pessoas da vida real. Você pode e deve desenhar diferentes rostos além dos aqui vistos, para treinar, usando modelos mais reais ou fotos.

Lembre-se, um desenho só sairá bem feito se executado várias vezes, então mãos à obra, há inúmeros rostos aguardando para serem desenhados.

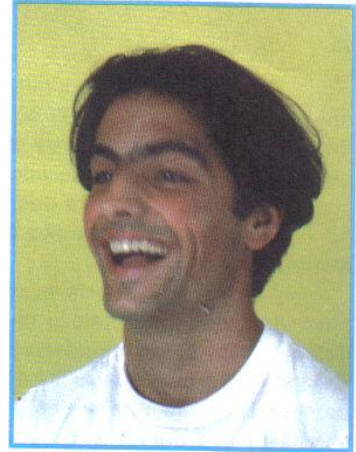


Foto 19 - Modelo.

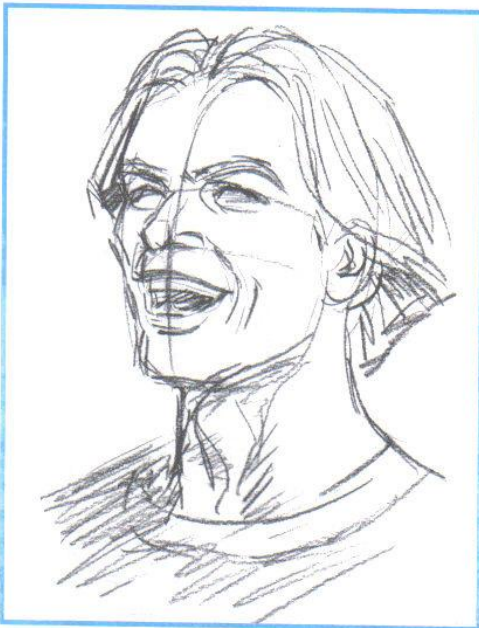


Figura 22 - Esboço.

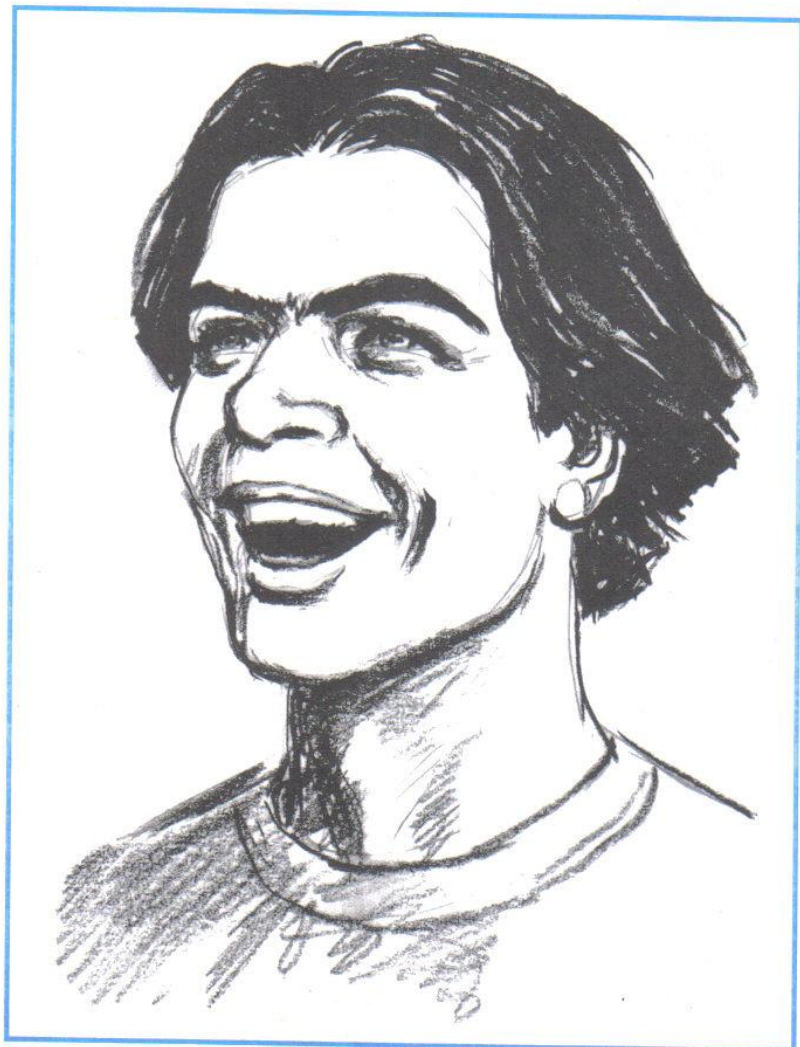


Figura 23 - Desenho Acabado.

Aqui nosso primeiro desenho. Observe como fizemos as sombras, as linhas. Nesta expressão de alegria, observe como os músculos das faces se movem, abrindo a boca, enrugando em volta dela. Observe os músculos da testa: as sobrancelhas erguidas, a testa enrugada.

Depressões se formam no rosto pelo enrugar da pele quando os músculos se movimentam.

3º DESENHO

Uma expressão de desagrado, de raiva. Observe as ações dos músculos no rosto: a boca tensa, com poucas rugas em volta, a testa franzida demonstrando a ação dos seus músculos. Veja o maxilar se projetando para a frente, o que mostra ação dos músculos mastigadores. Aqui, como antes, note a ação dos músculos e o que causou na expressão sem se preocupar muito com os nomes deles. Desenhe bastante, só com muito treino é que se consegue um bom desenho.

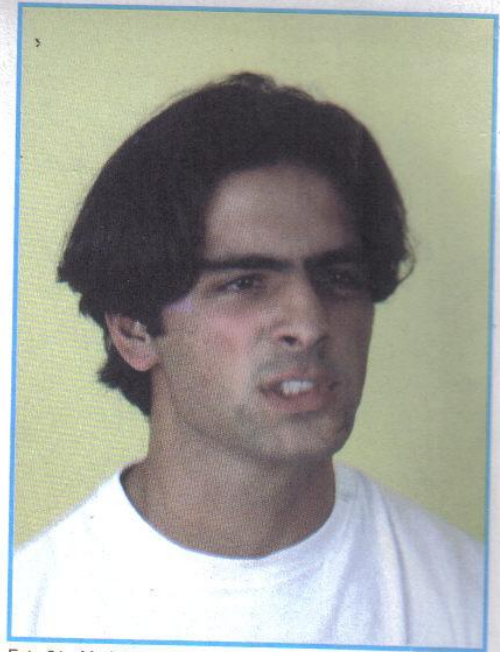


Foto 21 - Modelo.



Figura 26 - Esboço.

Observe também, em todos estes desenhos, como funciona a estrutura óssea: a qual é a responsável pelo formato do rosto. Cada rosto possui uma particularidade, um detalhe só seu, e é isso que faz com que cada um de nós tenha um rosto diferente.

Observe o nariz e seu formato, o tamanho do crânio, as formas das têmporas, do queixo, da testa. Os ossos definem estas formas.

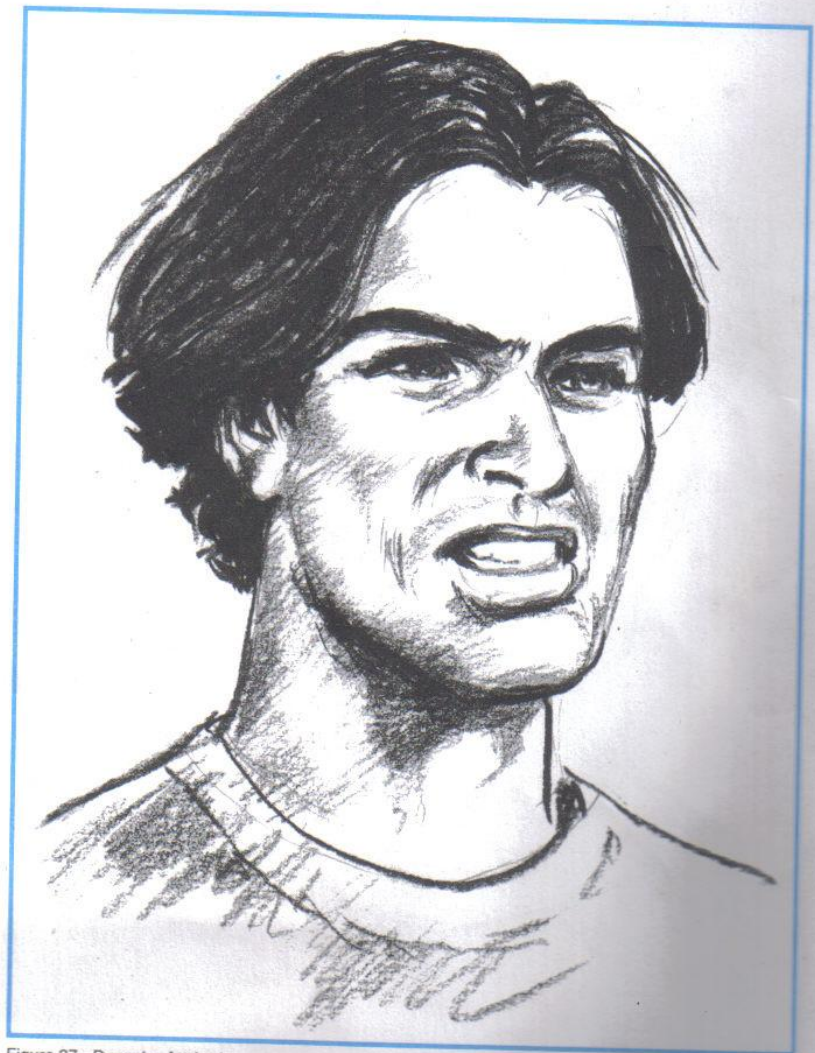


Figura 27 - Desenho Acabado.

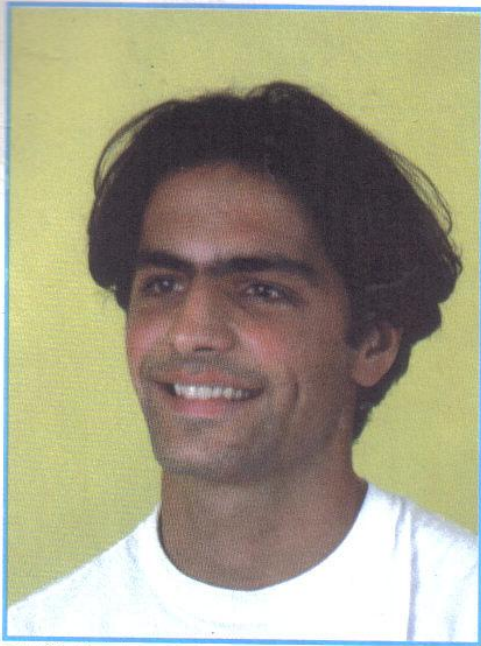


Foto 20 - Modelo.

2º DESENHO

Aqui um segundo exemplo. Uma expressão alegre, o sorriso. Veja como aqui o sorriso se abre e os músculos do rosto se movem.

Uma experiência que dará ótimos resultados é fazer diferentes expressões diante do espelho e sentir quais músculos do rosto se mexem nas diferentes expressões. Esta experiência ajudará muito a localizar todos os músculos que citamos e observar como eles comportam ao se mover.

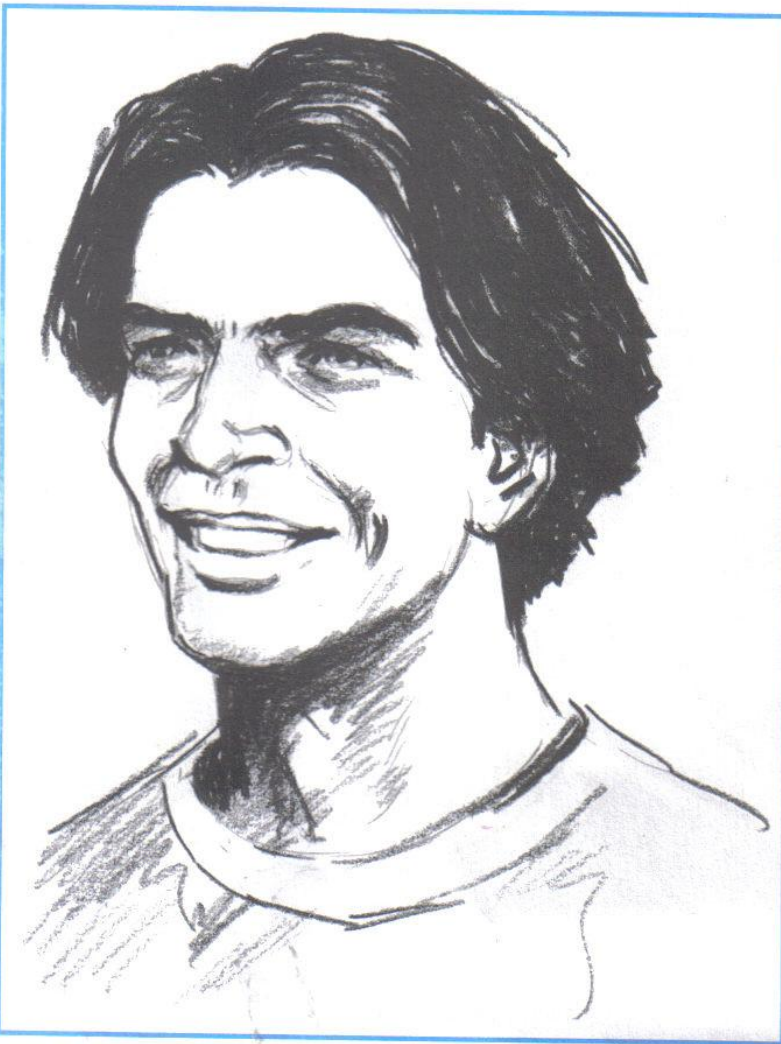


Figura 25 - Desenho Acabado.

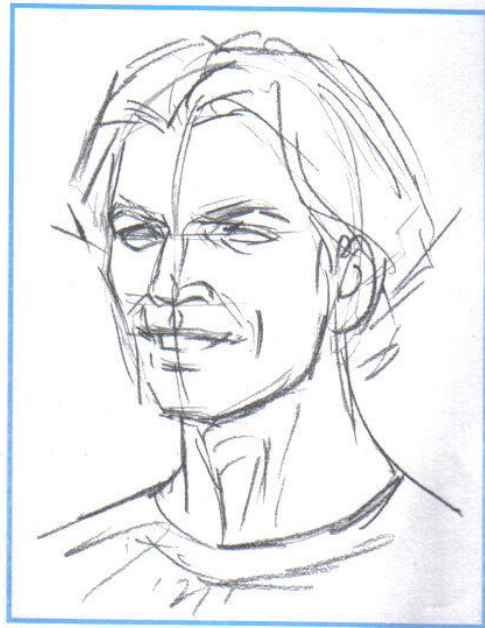


Figura 24 - Esboço.

Nesta expressão sorridente, não há tantos músculos em ação quanto na anterior: a testa não está enrugada, a boca está sorrindo não tão aberta quanto no desenho anterior, os músculos estão enrugando menos o rosto nesta expressão do que na anterior. Mesmo assim há músculos agindo nas faces. Observe os lados do rosto e dos olhos, com pequenas rugas.

existem pessoas bem pertinho de nós que amamos de montão, mas nunca lhe falamos o quanto amamos. Você é uma dessas pessoas. Te amo pai! Parabéns pelo seu dia!"