

EMPREENDEDORISMO

LIVROS ILUSTRADOS

# AS TÉCNICAS DO DESENHO NOS QUADRINHOS

CENÁRIOS

ARTE FINAL

RAFE

COMO  
EMPREENDER  
E SE AUTO  
PUBLICAR

COMO  
DESENHAR  
QUADRINHOS



MARKETING  
DIGITAL

AÇÃO

PERSPECTIVA

LUZ E  
SOMBRA

*Erando Novaes*



# As Técnicas do Desenho nos Quadrinhos.

*Evandro Novaes*

2018

Copyright©Evandro Gomes de Novaes

É proibida a reprodução total ou parcial desta obra, por qualquer meio e para qualquer fim, sem autorização prévia, por escrito, do autor.

ISBN: 978-85-923614-2-6

## Sumário

PREFÁCIO.....	4
MATERIAIS.....	7
RAFE/ESBOÇO .....	13
REFERÊNCIA .....	27
ANATOMIA DE PERSONAGENS.....	36
A PERSPECTIVA NO DESENHO.....	55
VOLUME LUZ E SOMBRA .....	72
AÇÃO E EMOÇÃO.....	92
CENÁRIOS E ENQUADRAMENTO .....	106
ARTE FINAL .....	130
ARTE FINAL DIGITAL.....	151
CORES .....	175
RETÍCULA, AGUADA E LIVROS.....	194
EMPREENDEDORISMO E AUTOPUBLICAÇÃO .....	206
BIOGRAFIA.....	221



## PREFÁCIO

As técnicas deste livro podem ser utilizadas em várias nuances da arte, não somente nos quadrinhos, conforme o que foi visto e vivido pelo autor na década de 80, passando por alguns estudos de 1940 até os dias de hoje. Pois, as mesmas técnicas, até o presente momento, são utilizadas à mão livre pelos maiores desenhistas que se destacam no mundo da arte animada, mesmo que eles utilizem parcialmente a tecnologia de computadores.

Seguindo as dicas desta obra, você não somente será capaz de executar um trabalho profissional, como aprenderá a se auto publicar sem complicações, podendo ganhar dinheiro através de meios seguros, fazendo com que pessoas trabalhem ao seu favor.

A intenção desta obra é ajudar pessoas que desejam trabalhar com Quadrinhos ou outros Nichos da Arte Gráfica e, como diz certo ditado:

“O Inteligente aprende com os próprios erros, mas o Sábio aprende com o erro dos outros;”

Ora, o que queremos dizer com isso? Evandro conheceu de perto, durante muitos anos, como não errar para executar um bom trabalho, de forma correta e rentável, sem margens para perda de tempo e dinheiro, ou seja, ele aprendeu neste período as técnicas que são empregadas a gerações por profissionais, assim, você não precisa errar para aprender fazer o certo; Nesta obra, o que está sendo compartilhado são “conhecimento” e “experiência” durante décadas neste Nicho infundável da arte, que se modernizou, mas também manteve as tradições de como os antigos mestres e suas técnicas até hoje ainda são bem exploradas.

Evandro gosta de desenhar desde muito cedo, aos 3 anos de idade já conseguia desenhar rostos com anatomia perfeitas. Mas foi nos Estúdios de Produção Ely Barbosa, em meados do ano 1987, com 17 anos, que aperfeiçoou seu talento para o desenho.

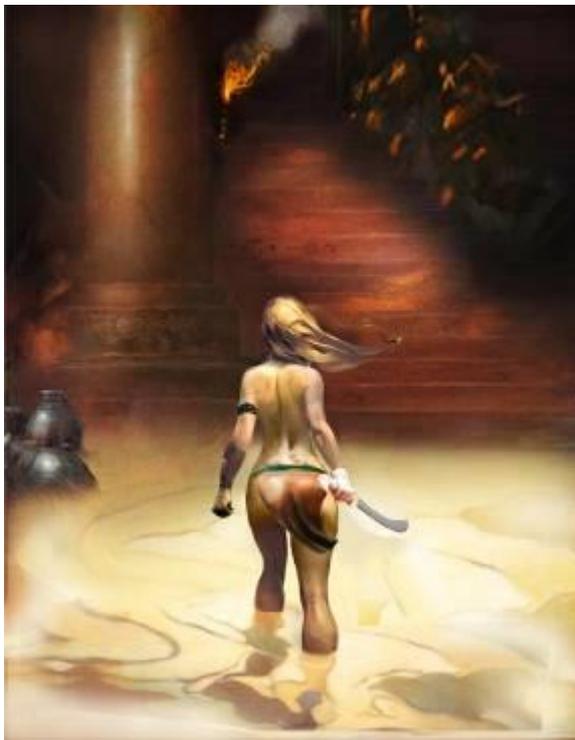
Ely foi um grande produtor de eventos, de várias Revistas de História em Quadrinhos junto as Editoras Abril e Bloch; desenhista com um traço marcante; fez grande sucesso na TV bandeirantes, com os programas “Boa Noite amiguinhos” e os

Tutti Frut's. Portanto, Evandro teve o prazer de trabalhar ao lado deste mestre e de outros mestres dos quadrinhos, roteiristas e artistas visuais.

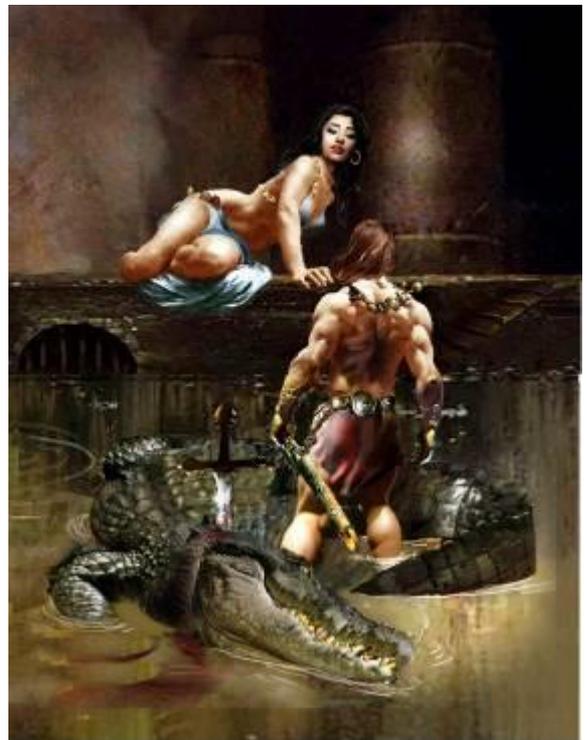
De lá para cá, muitas coisas mudaram, como a modernização de técnicas do desenho junto a Softwares.

Naquele espaço dedicado à arte de fazer roteiros, merchandising e desenhos, muitos artistas tiveram grande oportunidade para começarem suas carreiras naquilo que mais gostavam; boa parte deles se profissionalizou naquele Estúdio.

Hoje, Evandro também trabalha com desenhos na arte de pintura e arte fantástica como nas figuras a seguir; além de dominar as técnicas de imprimatura dos antigos mestres flamencos:



"Kalinna"



"Comori e a serpente de bronze"

Juntamente com outros profissionais da Empresa, durante alguns anos e meses, aprendeu com grandes talentos dos quadrinhos e merchandising, roteiristas e coloristas que utilizavam as técnicas antigas, à mão livre, antes da chegada dos softwares e computadores voltados para a arquitetura, desenho e entretenimento. Mesmo com a

chegada destes softwares, a velha e boa técnica à mão livre ainda é vastamente utilizada pelos maiores artistas até hoje, no mundo todo.

Ora. Evandro não parou no tempo, se especializou também nas técnicas de softwares como o Photoshop, que serão abordadas também nesse livro. O que é de bastaste utilidade e ajuda, tanto quanto o desenho à mão livre, quanto o de softwares. Aliás, você poderá optar por usar um ou outro, o antigo (mão livre) e o novo (softwares), ou ainda, os dois ao mesmo tempo. Isso vai depender de como você deseja trabalhar e se sentir confortável com os métodos. Conhecer as duas maneiras é sempre bem vindas, principalmente em um mundo competitivo como o nosso.

Qualquer arte ou qualquer trabalho precisa de estudos e, às vezes, estudar sempre, ou melhor, acompanhar o desenvolvimento das coisas através do tempo. Os homens estão sempre inventando “coisas” para melhorar as que já existem, ou uma maneira mais fácil de executá-las. Com a arte e o desenho é a mesma coisa. Vamos ver isso com os princípios do desenho de RAFE dos antigos mestres até a chegada de recursos digitais.

A maioria dos desenhistas, de alguma forma, se vira com o que tem para executar seus trabalhos, seja à mão livre ou não para desenhar sem muitas complicações. Portanto, é universal a forma com que conversamos sobre este assunto neste momento, ou seja, sobre o “desenho” em si e os materiais que usamos.

Portanto, nas próximas páginas, iremos demonstrar o que você precisa para executar um bom trabalho gráfico.

Uma das vantagens de ser um artista envolvido com o trabalho de História em Quadrinhos ou o Desenho, é o fato de não precisar de muitos equipamentos e materiais para executar o seu trabalho. E isso, com poucas modificações nas últimas 6 décadas, e também desde antes do início dos estúdios de Walt Disney, até a chegada dos Computadores para atender a demanda da arte animada e o desenho. História em Quadrinhos existem desde o século XIX? Não mesmo; Histórias em quadrinhos podem ser consideradas tão antigas quanto às pinturas nas cavernas, quanto os desenhos e escritas dos antigos Assírios, usado para “contar” uma História ou as tradições de uma cultura.

Portanto, este livro traz as técnicas empregadas a gerações para a criação de desenhos que envolvem roteiros, ação e entretenimento, desde a sua concepção quanto a sua arte final.

## MATERIAIS

Veremos quais os itens mais utilizados para a execução deste trabalho e, para o básico não é necessário gastar muito. São os seguintes:

**Lápis:** Alguns artistas preferem grafite mais macio e poroso, outros preferem menos macio e fino, outros uma boa lapiseira. Daremos algumas dicas na aula de RAFE sobre este item.



**Pena:** Ou “Bico de Pane”; se trata de um bico de aço com ponta fina para fazer traços à nanquim. Muito boa para arte final.



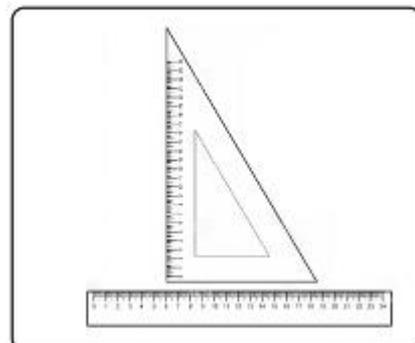
**Pincel:** Também utilizado para arte final a Nanquim e colorização. Neste caso, um pincel que faça traços finos e grossos.



**Borracha:** Uma borracha macia e suave, mais limpa de usar, que não causa danos ao papel e a arte final.



**Um esquadro e uma Régua:** Muito úteis para fazer ângulos retos, ajudar na construção de objetos, contorno de quadros e cenários em perspectiva.



**Tinta Nanquim.** De boa marca de preferência e **Guache branco**, para correção de erros. Falaremos das marcas nacionais e importadas. Duas marcas são bem utilizadas por serem encontradas facilmente no mercado e de boa qualidade; a Rotring e a Trident;



Este é o básico dos básicos para se criar uma HQ. Nas próximas aulas, veremos outros itens mais avançados e os recursos de softwares, como o Photoshop, utilizado ultimamente no mercado digital.

### **Papel:**

Muitas dúvidas corroboram a maioria dos desenhistas em início de carreira ou estudos quando o assunto é papel; qual o melhor tipo? Qual o formato e tamanho, qual a melhor qualidade? Como conseguir um bom trabalho sem gastar muito?

As gráficas, Editoras ou Estúdio de Quadrinhos já possuem um padrão para imprimir suas próprias páginas com o tipos de papéis já formatados com os tamanhos que exigem. As dimensões de margens ou sangrias (corte de papel) não é padrão para todos; tudo pode ser adaptado conforme a necessidade do desenhista, ou seja, você é livre para dimensionar suas próprias margens ou se adaptar a algum padrão já definido por algum Estúdio de Quadrinhos, Editora ou Arquivos de Empresas para auto publicação. Aqui vamos mostrar como funcionam essas margens.

Também veremos que com poucos recursos é possível fazer um trabalho profissional com várias opções que existem no mercado.

Para se “treinar” o desenho em si, qualquer papel serve; mas para se treinar corretamente um desenho com arte final adequada, é necessário ter algum conhecimento técnico sobre o assunto. O melhor papel para manter a qualidade da folha branca por mais tempo, é aquele que é basicamente feito com algodão ou madeira, por não ter acidez. A acidez nos papéis os deixa amarelados com o tempo. Esse conhecimento é bom para aqueles que querem manter suas artes originais por mais

tempo em uma qualidade de papel branco para as apresentarem posteriormente, como um portfólio.

Um dos melhores papéis, tanto para o desenho, quanto para a arte final e a qualidade de brancura por mais tempo é o da Marca Schoeller; parecido com a cartolina, porém de uma qualidade superior, pois é feito com a fibra do algodão. Este é um papel de altíssima qualidade, assim como o preço também; para quem não quer gastar muito com este tipo de material, temos outras opções fácil de serem encontradas no mercado; Bom, eu creio que o amarelamento do papel não seja tão problemático assim; uma que você poderá scannear o desenho arte-finalizado e deixar ele mais claro ou branco através de algum software. Podendo imprimir a arte posteriormente. Apesar dos originais serem mais valiosos. Principalmente para colecionadores.

Nos tipos de papel, devemos considerar o pH que varia de 0 a 14, sendo pH=7: neutro. A maioria dos papéis são ácidos, o que acelera seu amarelecimento e decomposição. À medida que o ácido do ambiente interfere no papel, o pH do mesmo começa a cair para menos de 7, tornando-se ácido e acelerando seu amarelamento.

Para papéis artísticos, o pH neutro é fundamental para prolongar a durabilidade da obra de arte. Sugerimos alguns formatos:

Para estudos e rascunhos, temos a Linha Escolar Cansonino para desenho, com bloco de 20 folhas no formato A3; vem um pouco amarelado, porém com pH neutro (sem acidez). Ideal para desenho a lápis, é um pouco rugoso. Aceita bem um trabalho com nanquim de qualidade, ou ainda, o Canson Layout para desenho, com Bloco de 20 folhas no formato A4. Branco e liso. Ideal para traços a nanquim.

No mercado podemos encontrar também o papel Para Desenho Técnico Bristol, de superfície lisa e branca, muito resistente a correções do nanquim e borracha, sem danificar o papel. Conhecido também como Papel Opalina, é fabricado com 100% fibra de madeira e pH neutro que dificulta o amarelecimento do papel.

O Bloco de Sketch da Canson é também 100% fibras de madeira, possui brancura natural sem o uso de alvejante ótico, pH neutro, ou seja, igual a 7 para evitar o amarelamento. Mais comum de ser encontrado nos tamanhos A3 e A4.

O tamanho padrão para desenho em quadrinhos, no papel físico, é o tamanho Americano, A3 (420 mm X 297 mm), isso para uma história normal, pois este tamanho facilita os trabalhos do desenhista, do arte finalista e do letrista, além de poder trabalhar numa melhor qualidade das imagens.

Para quem quer desenhar Mangás para alguma Editora Japonesa, normalmente o padrão é B4. Em minha opinião, tanto faz, se você vai publicar por si mesmo o seu trabalho, se o formato for A3 ou B4, pois pode ser gerado como PDF ou outro arquivo de imagens que se adapta a qualquer tamanho em Softwares, ou se você vai publicar por uma Editora que faz a auto publicação. Sobre isso falaremos mais à frente no Capítulo sobre Empreendedorismo. Caso você tenha que apresentar seus originais a uma editora que publica Mangás, o ideal é o papel B4.

Alguns tipos de papeis possuem um lado liso e outro rugoso, para escolher o lado, depende do tipo de trabalho que você irá fazer. O lado rugoso (mais áspero) é usado para desenhos mais rústicos, com menos detalhes. Já o lado mais liso aceita trabalhos mais detalhados, sendo o melhor lado para arte final e coloração.

Muitos desenhistas se deparam com o problema das margens e ficam sem saber qual o tamanho, quais as áreas a serem respeitadas. No geral, não existe um tamanho específico, desde eu o desenho respeite os limites dentro dessas margens e, dependendo às vezes do padrão de cada Estúdio ou Editora; neste caso, você tem duas opções; se adaptar ao padrão contratado ou fizer sua própria marcação.

Os espaços de segurança numa folha podem ser definidos dentro da “sangria” (corte) e espaço interno do desenho limitado pelas margens. Isso no caso das folhas que precisam ser impressas em uma Gráfica (Figura Folha 01); ou então você mesmo pode definir seu padrão (Figura Folha 02), respeitando somente as margens para desenhar os requadros.

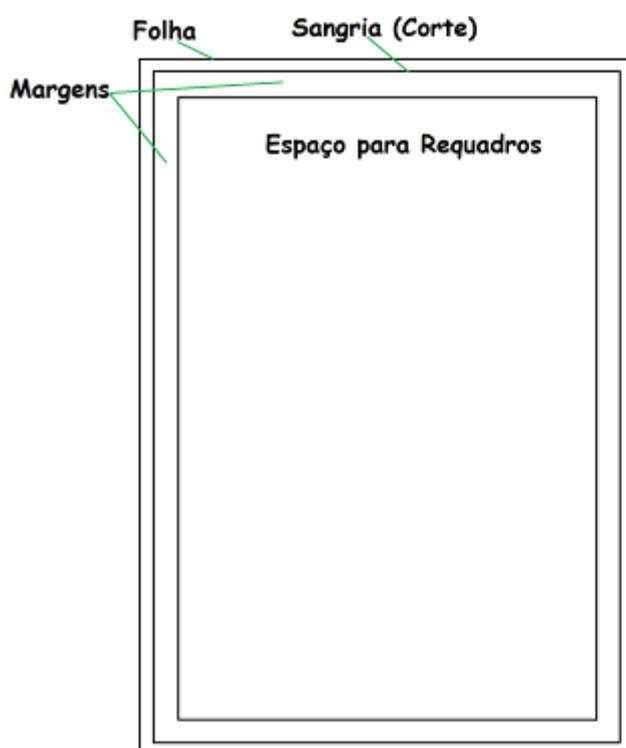
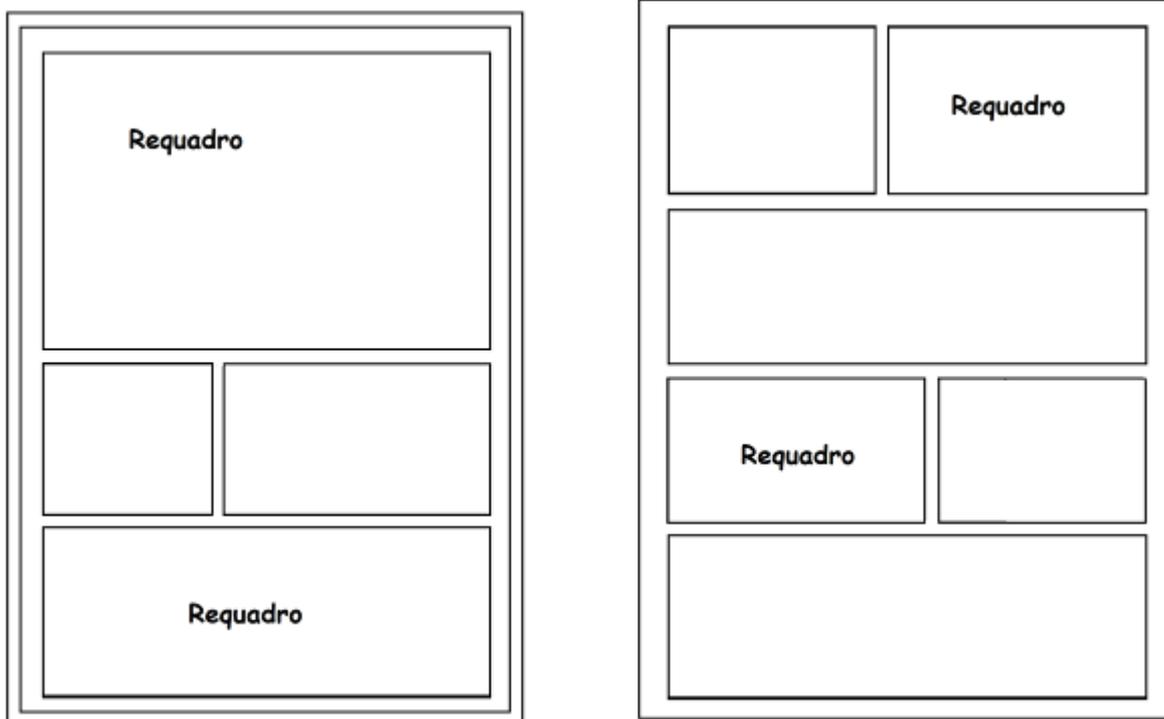


Figura Folha 01



Figura Folha 02

As opções são várias. Você pode preparar sua arte para ser scaneada ou ainda xerocar a mesma para enfim, colorir sem mexer nos originais;



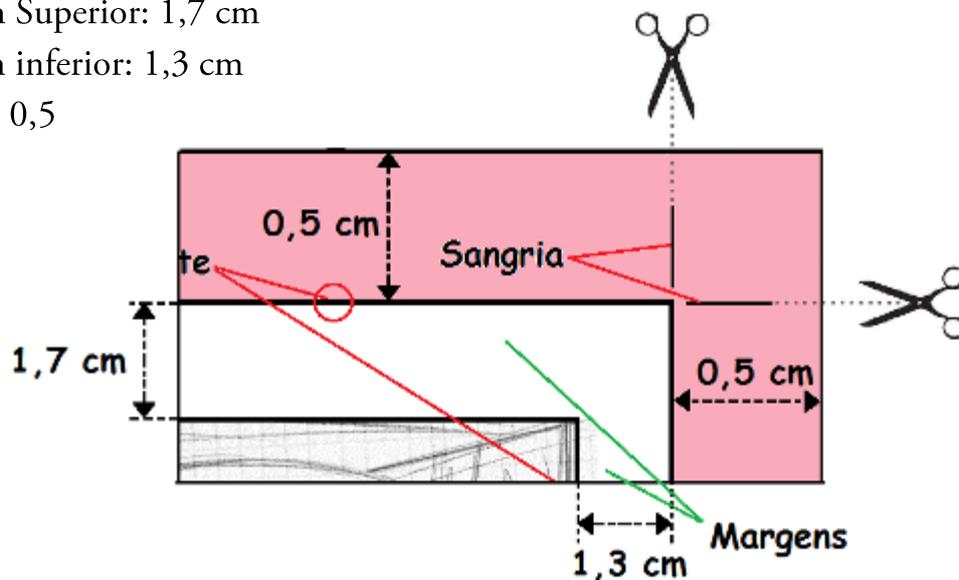
Você pode fazer um gabarito com as seguintes medidas (sugestão) para uma folha padrão A3 (a medida de sangria apenas para impressão física junto à gráfica):

Margens direita e esquerda: 1,3 cm.

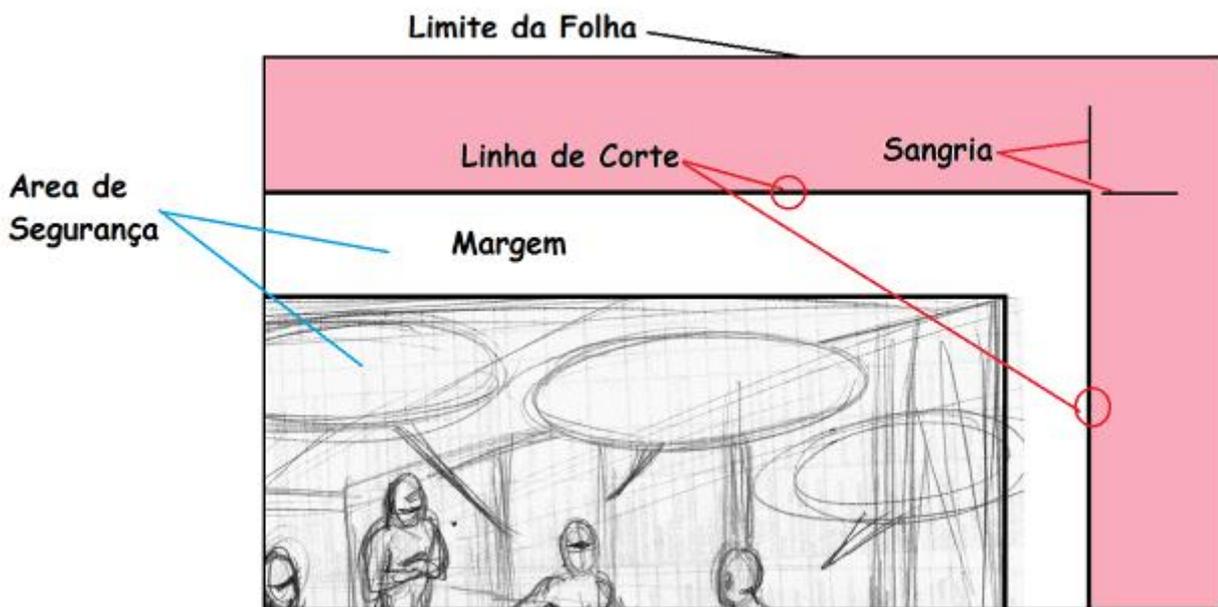
Margem Superior: 1,7 cm

Margem inferior: 1,3 cm

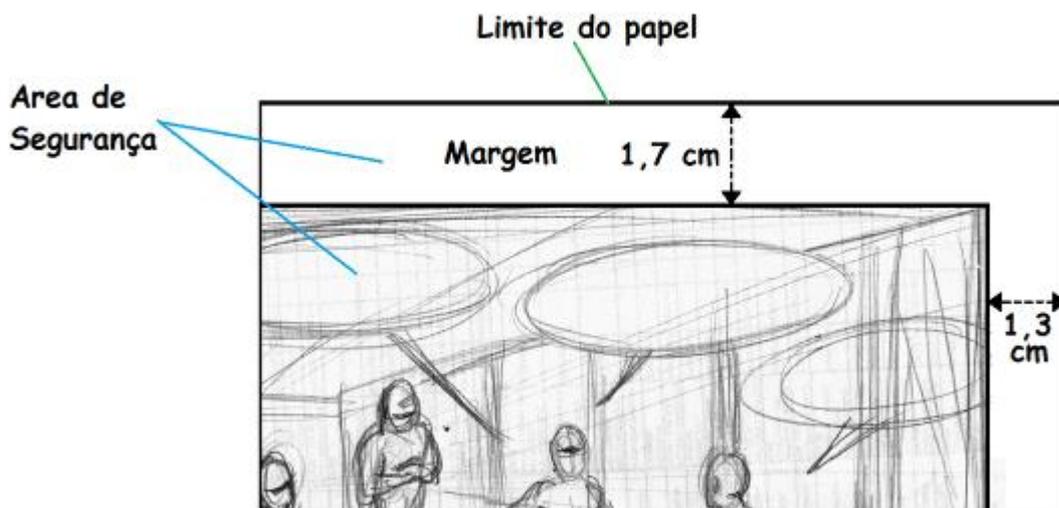
Sangria: 0,5



Lembre-se, se optar por um modelo próprio, personalizado, as sangrias não serão necessárias para demarcações, uma vez que você pode scanear sua arte e adaptá-la para uma auto publicação; porém, se você publicar sua arte com uma Editora ou utilizar do trabalho de uma gráfica, por exemplo, para uma “impressão física”, então se faz necessário desenhar as linhas de sangria, respeitando o tamanho do corte onde ficarão as margens e os quadros dentro da área de segurança:



No caso de um arquivo digital como PDF ou JPEG, usamos um modelo sem as “sangrias”, conforme figura abaixo; Lembrando que essas são sugestões de marcações de margens; o desenhista deve se sentir à vontade para fazer suas próprias marcações, pois também há várias formas de se fazer os quadros.



# CAPITULO 1

RAFE.



ESBOÇO

## Rafe e Esboço:

O RAFE é o Esboço que antecede o leiaute na criação de uma obra gráfica. São traços paralelos ou esboçados, até que o desenho seja formado:

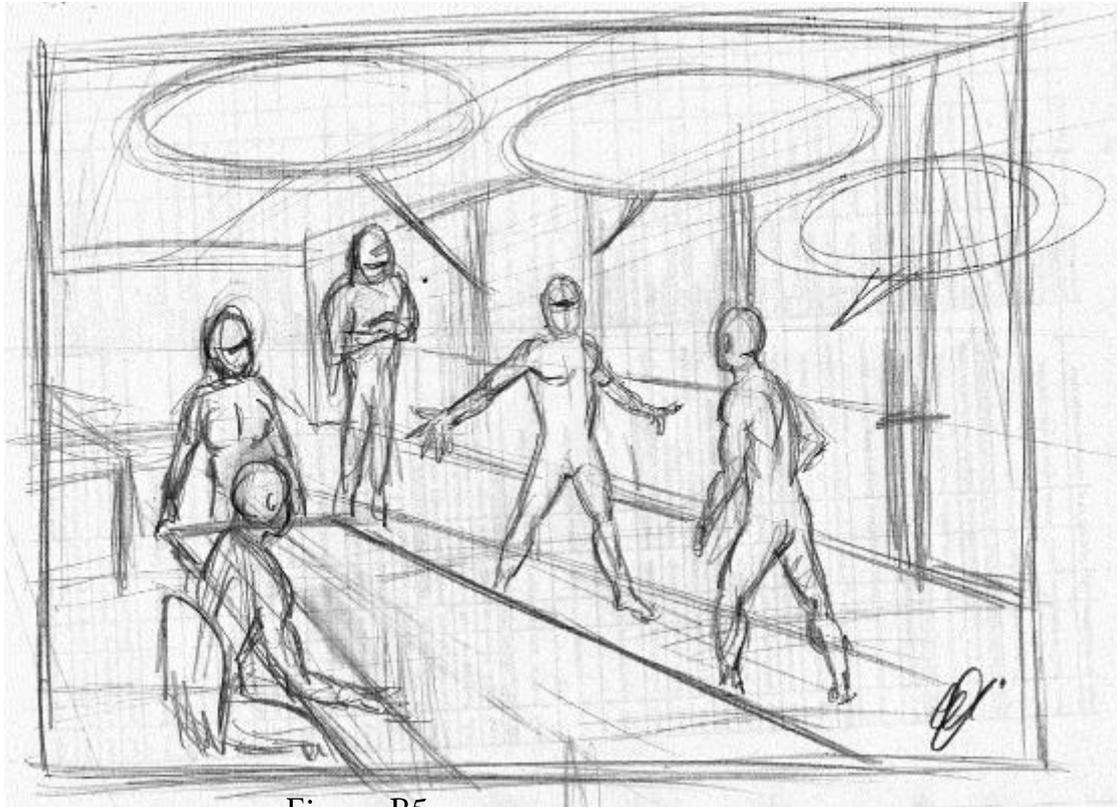


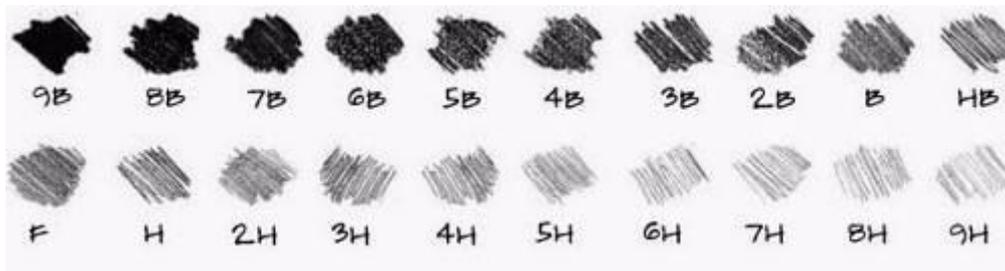
Figura B5.

Para compreender melhor o rafe acima, vejamos como um desenhista começa a criação de um círculo (figura 1). Este princípio serve para todo tipo de início na criação de qualquer desenho, seja ele nos quadrinhos, designer ou arquitetura por exemplo. É como se um desenhista começasse sua arte procurando visualizar no papel, aquilo que ele está criando ou extraindo de sua mente e materializando-a em escalas gráficas.

Para isso precisamos de um bom lápis ou uma lapiseira. Entre eles, há vários tipos que possuem um grafite mais mole, mais poroso, mais escuro. Recomendamos neste caso, o lápis 4B. Seu grafite é bem poroso, não quebra fácil e não deixa sulcos no papel como é o caso da maioria dos lápis escolares, por exemplo, por terem um grafite mais duro. Creio que eles fazem assim pra garotada não ficar apontando o lápis o tempo

todo na sala de aula. Mas para o mundo artístico, temos uma infundável variação de lápis, pinceis e outros materiais.

Portanto, existem muitos outros tipos de lápis, do mais macio e escuro para o mais claro e duro; o lápis 4B é ideal para este treino; com ele conseguimos fazer tons mais claro e escuro. Isso não nos impede de experimentarmos os outros tipos como o 6B, muito bom para sombreamento. Mas por enquanto, o lápis 4B é excelente para isso. Uma que ele não gasta fácil, ou seja, você não precisa ficar apontando o tempo todo, por outro lado, ele faz vários tons e é fácil de tracejar no papel. Abaixo, uma comparação de tonalidades feitas com diferentes lápis.



O lápis 4B pode ser encontrado também com o grafite para lapiseiras. Não existe um padrão exigente. O desenhista pode testar tanto um como o outro; muitos se sentem confortáveis utilizando o lápis, enquanto outros a lapiseira. A única diferença é que um se aponta, a outra se troca o grafite. Com o lápis, você faz a espessura da ponta como desejar. Com apontador ou estilete. Já com a lapiseira, é necessário ter várias com diversas espessuras de grafite.

O Esboço ou Rafe, nada mais é do que o desenhista colocar no papel de forma rápida, suas ideias, personagens, cenários e situações que irão compor toda a cena.

O RAPE será amplamente utilizado para criação de nossos desenhos nas próximas aulas. O estudo a seguir irá nos mostrar de forma prática e simples os princípios de como se iniciam os RAFES. Na figura a seguir, tentamos desenhar um círculo perfeito. Na figura 1, vemos a começo da tentativa deste desenho:



**Figura 1.**

## Quer Saber mais?

CLICK AQUI

### BIOGRAFIA

O paulista Evandro Novaes é casado e pai de dois filhos; é atuante em designer em vários nichos, como projeto de móveis, Concept Art para vídeo games, pintura, quadrinhos e modelagem 3D.

Trabalhou na década de 80 nos Estúdios de Ely Barbosa, como desenhista profissional, onde atuava com animação de personagens e criação de cenários à partir de recursos gráficos; Eram feitas muitas revistas em parceria com a Editora Abril. Viu, viveu e aprendeu com vários mestres. Neste período, pode conhecer e desenvolver vários métodos para a concepção de arte no desenho, tanto à mão livre quanto com recursos digitais.

Além das habilidades de desenho, é Escritor de Livros e Roteirista de História em Quadrinhos; Possui várias Obras de Arte, onde emprega uma das mais antigas técnicas dos mestres da Pintura Flamenga, a técnica de levedura e Imprimatura, de tinta à óleo.



“Olhares” de Evandro Novaes.