

# Desenho II Drawing II Turno 2 DGM

## Desenho 2

### 1. Aprofundamento das técnicas de desenho:

- 1.1 Do esboço ao desenho de apresentação.
- 1.2 Perspectiva: continuidade espacial e o lugar do desenhador.
- 1.3 Utilizações experimentais dos materiais.
- 1.4 Diversas dimensões da colagem.

### 2. Desenho de observação e sua aplicação criativa.

### 3. Desenho e tempo:

- 3.1 O tempo de realização de um desenho.
- 3.2 Formas de representar o tempo: a sequência de desenhos e o desenho policênico.

### 4. As tecnologias informáticas e o desenho: analogias entre o desenho mediado por computador e o desenho tradicional.

### 5. O desenho como meio de trocar conhecimentos entre disciplinas:

- 5.1. Elementos do desenho comuns a diversas áreas do conhecimento: delineação, textura, luz/sombra, simplificação de procedimentos e comunicação.

## Drawing 2

### **1. Deepening of drawing techniques:**

- 1.1 From the sketch to the presentation drawing.
- 1.2 Perspective: spatial continuity and the place of the designer.
- 1.3 Experimental uses of materials.
- 1.4 Different dimensions of montage.

### **2. Observation drawing and its creative application.**

### **3. Drawing and time:**

- 3.1 The time of making a drawing.
- 3.2 Ways of representing time: the sequence of drawings and the polycenic drawing.

### **4. Computer technologies and drawing: analogies between computer-mediated drawing and traditional drawing.**

### **5. Drawing as a means of exchanging knowledge between disciplines:**

- 5.1. Elements of drawing that are common to several areas of knowledge: outline, texture, light / shadow, simplification of procedures and communication.

## Exercícios

- . Observação e representação (fotografias/ objetos).
- . Exploração plástica e de materiais (figurativa e abstrata).
- . Exploração de espaço e perspetiva.
- . Exercícios de Diário gráfico.

Ao longo do semestre são desenvolvidos 4 exercícios, por vezes divididos em partes.

Os exercícios são avaliados em avaliações periódicas e podem ser melhorados até á avaliação final do semestre.

O exame consiste na entrega de resposta aos exercícios realizados ao longo do semestre e na realização de um exercício específico a ser realizado durante a hora do exame.

### Avaliação

Contínua: participação, capacidade crítica, atitude em aula. Interatividade com o docente nas vertentes síncrona e assíncrona.

Periódica: Avaliação dos exercícios propostos (assíncrona), com discussão dos resultados obtidos (síncrona).

Final: Avaliação final do trabalho apresentado e desenvolvido ao longo do semestre (Contínua e Periódica).

## Exercises

- . Observation and representation (photographs / objects).
- . Plastic and material exploration (figurative and abstract).
- . Exploration of space and perspective.
- . Graphic Diary Exercises.

During the semester, 4 exercises are developed, sometimes divided into parts.

The exercises are evaluated in periodic evaluations and can be improved until the end of the semester.

The exam consists of delivering a response to the exercises performed throughout the semester and performing a specific exercise to be performed during the exam time.

### Evaluation

Continuous: participation, critical capacity, attitude in class.

Interactivity with the teacher in the synchronous and asynchronous aspects.

Periodic: Evaluation of the proposed exercises (asynchronous), with discussion of the results obtained (synchronous).

Final: Final evaluation of the work presented and developed throughout the semester (Continuous and Periodic).

## **Bibliografia | Bibliography**

CHING, F. e Juroszek, S. (2019), *Design Drawing, Third Edition*, New Jersey: Wiley.

PHAIDON (Eds), (2018) *Vitamin D2*. London: Phaidon Press.

EDWARDS, B. (2012), *Drawing on the Right Side of the Brain: 4th Edition*, USA: Penguin.

RODRIGUES, A. (2003), *Desenho*. Lisboa: Quimera.

NICOLAIDES, K. (1997) *The Natural Way to Draw*. Boston: Houghton Mifflin.

MOLINA, Juan José Gomez (coord.) (1995), *Las lecciones del dibujo*. Madrid: Éditions Cátedra.

ARNHEIM, R. (1991), *Arte e Percepção Visual*, (1991). Pioneira Thomson Learning

RUDEL, J. (1980), *A Técnica do Desenho*, Rio de Janeiro: Ed.S.A.

SAUSMAREZ, M. (1979). *Desenho Básico. As dinâmicas da Forma Visual*. Col. Dimensões. Lisboa: Ed. Presença.

### **Complementar**

Centro de Arte Contemporânea, C.M.A. *O Desejo do Desenho*, (1995), Cat. Exp.: Almada, Casa da Cerca.

SALE, T. & Betti, C. (2008) *Drawing: A Contemporary Approach*. USA: Thomson Wadsworth.

Apoio ao Exercício 01 - Natureza Morta  
Aid to Exercise 01 - Still Life



Apoio ao Exercício 01 - Natureza Morta  
Aid to Exercise 01 - Still Life

. Representação rigorosa da composição:

- Estruturar o desenho
- Formas e detalhes das formas
- Volumes e detalhes dos volumes
- Luz, sombra, texturas: detalhes

. Rigorous representation of the composition:

- Structuring the drawing
- Shapes and shapes details
- Volumes and details of volumes
- Light, shadow, textures: details



. Observar: do geral para o particular

. Observing: from general to particular



. Linhas principais, que ajudam a estruturar o desenho

. Main lines, which help to structure the drawing



. Observar relações de distância e de proporção

. Observe distance and proportion ratios



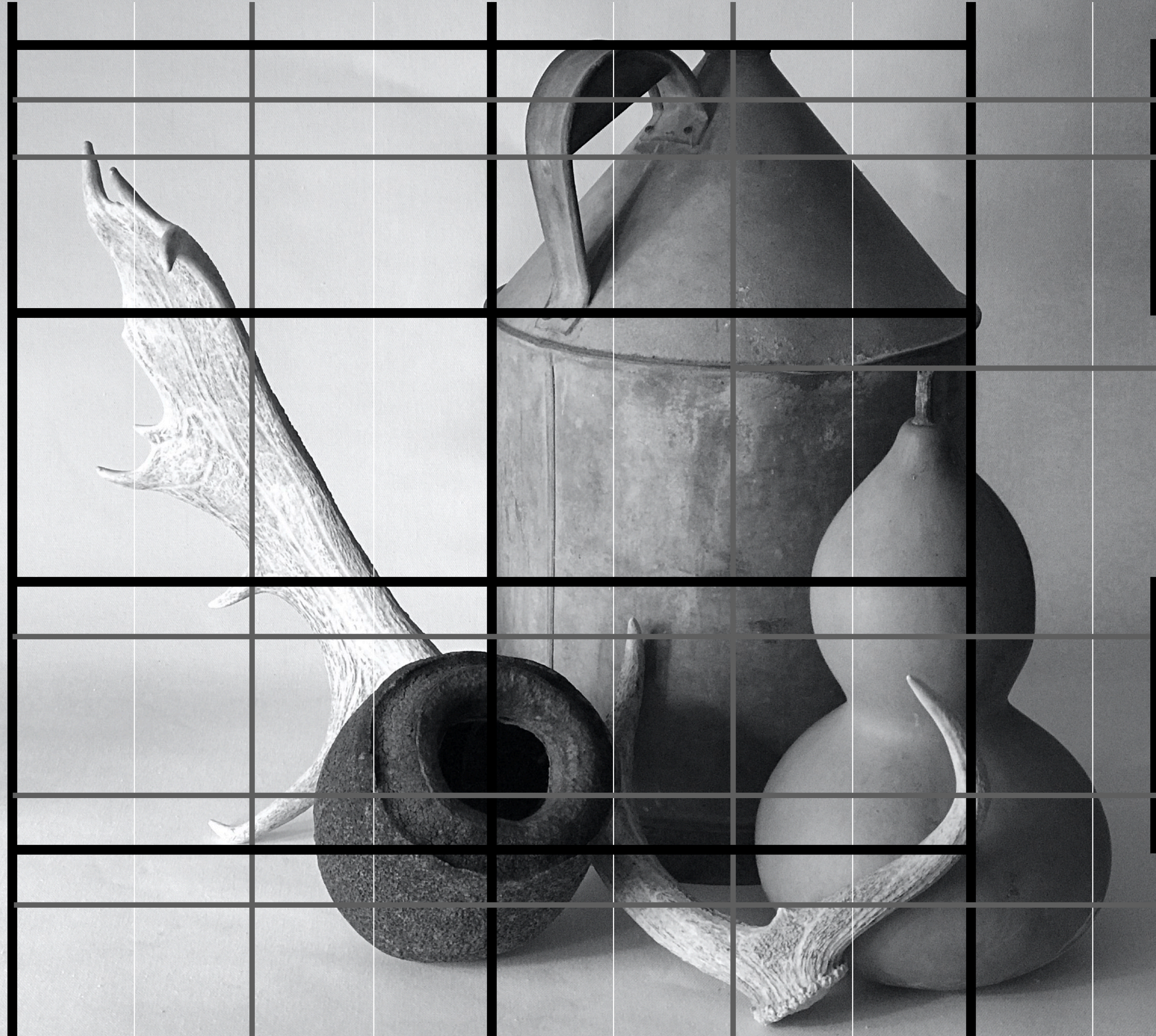
. Observar relações de distância e de proporção

. Observe distance and proportion ratios



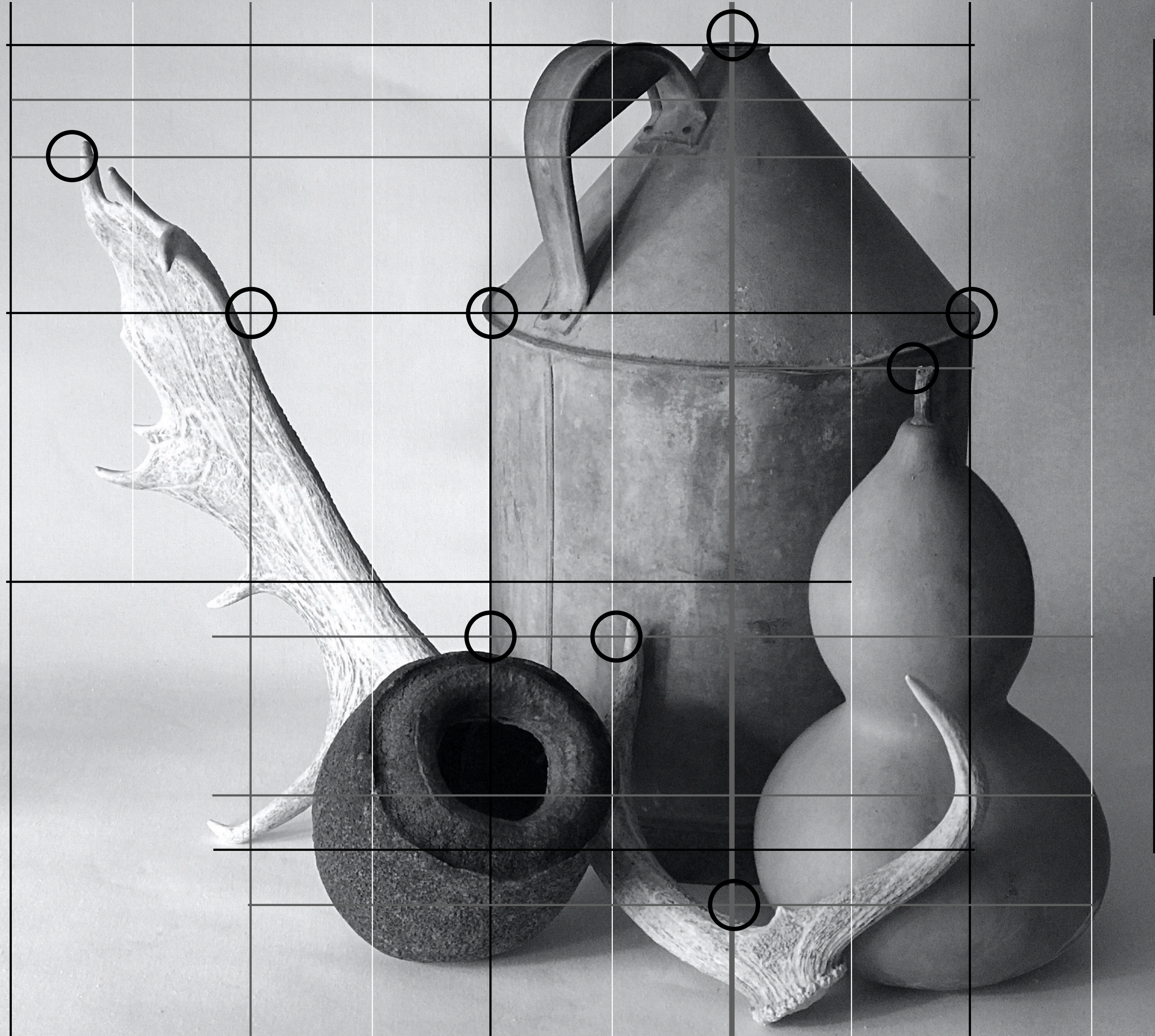
. Observar relações de distância e de proporção

. Observe distance and proportion ratios



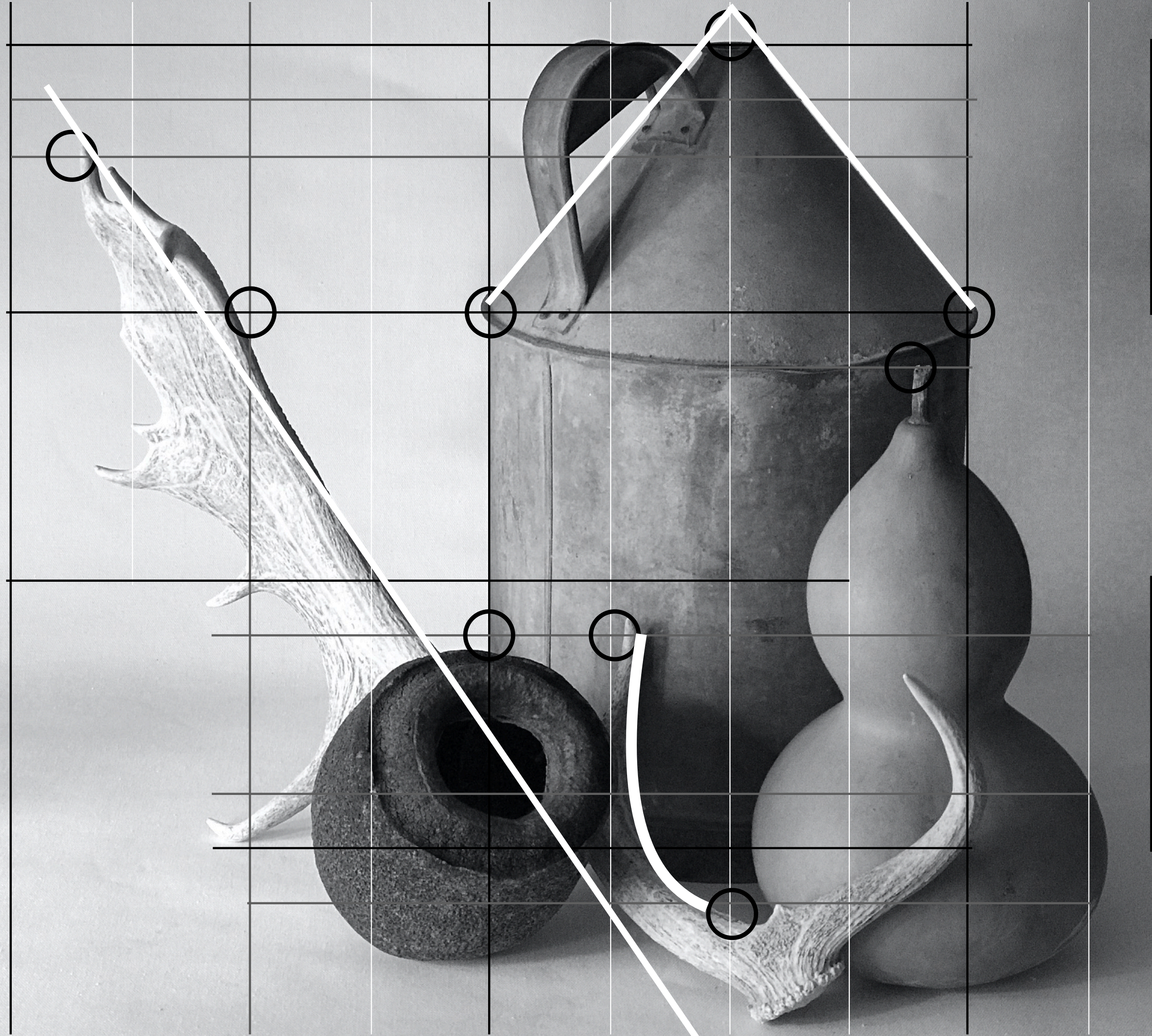
. Pontos de referência como ajuda para  
Compreender formas simples e como se relacionam

. Points of reference to help understand  
Simple shapes and how they relate



. Linhas de direção

. Direction lines



. Formas geométricas

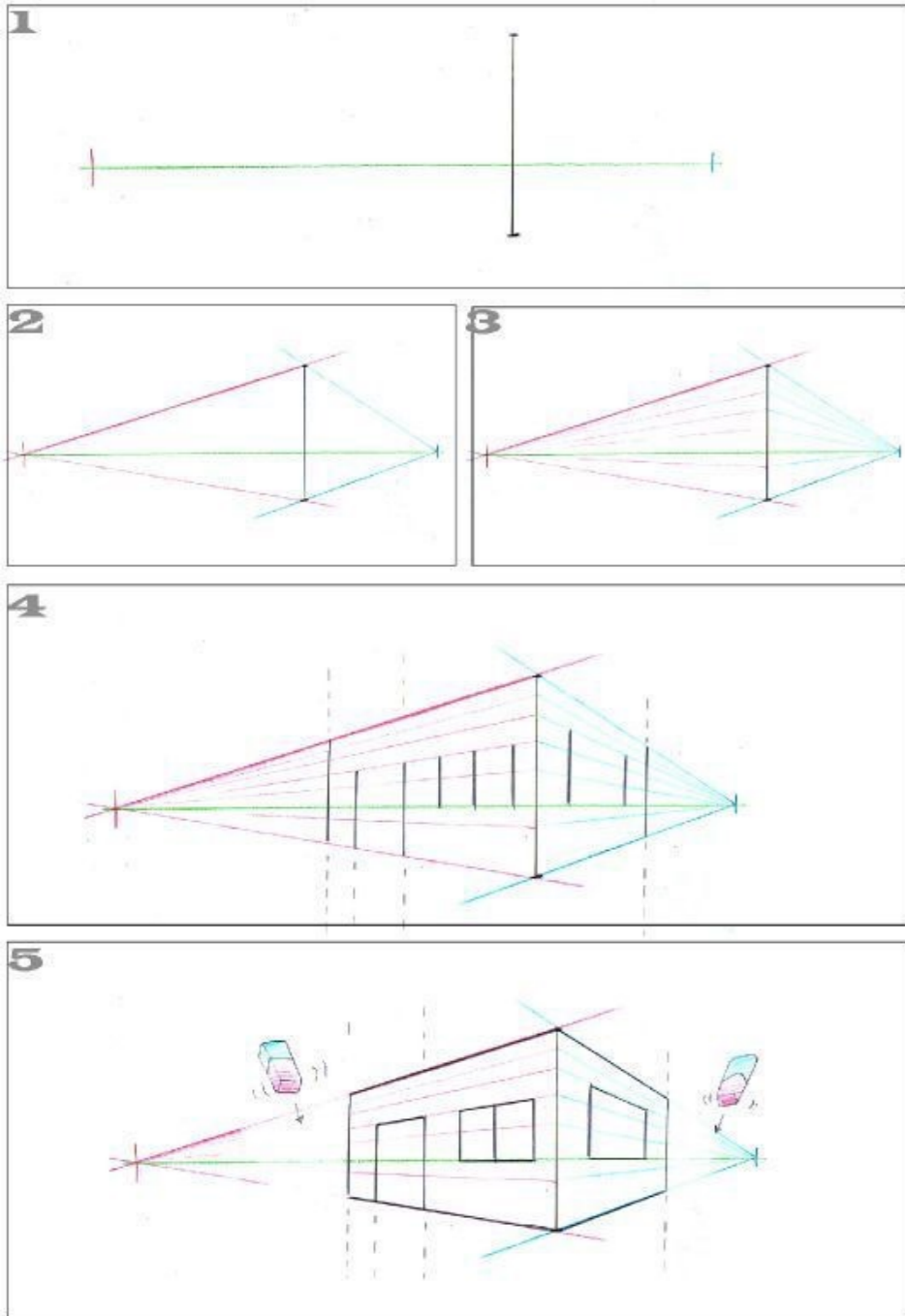
. Geometric shapes



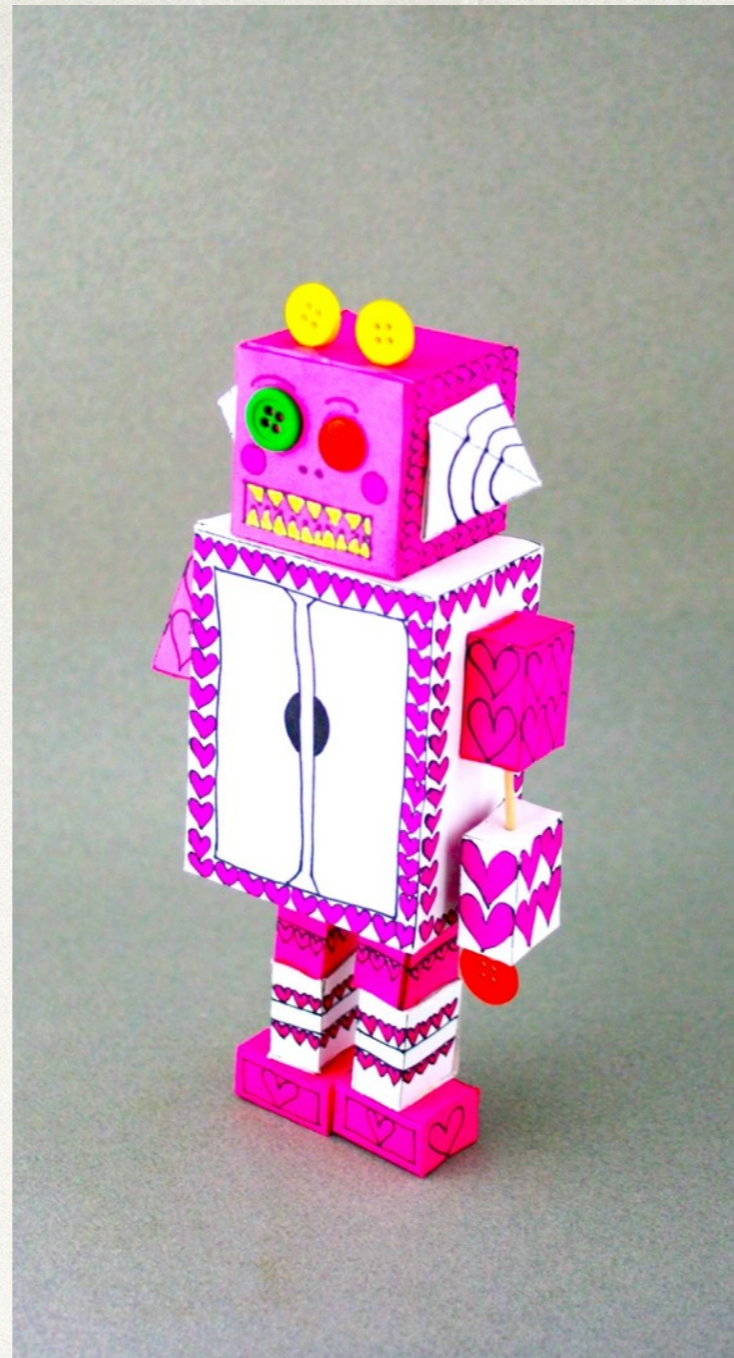
- . Atenção ao comportamento da luz sobre os materiais
- . Atenção a pontos de luz e a pontos de sombra
- . Atenção a sombras próprias e a sombras projetadas
- . Atenção às diferentes texturas
- . Atenção à representação de profundidade
- . Atenção à representação de volume

- . Attention to the behavior of light on materials
- . Attention to points of light and to points of shadow
- . Attention to own shadows and to projected shadows
- . Attention to different textures
- . Attention to depth representation
- . Attention to volume representation

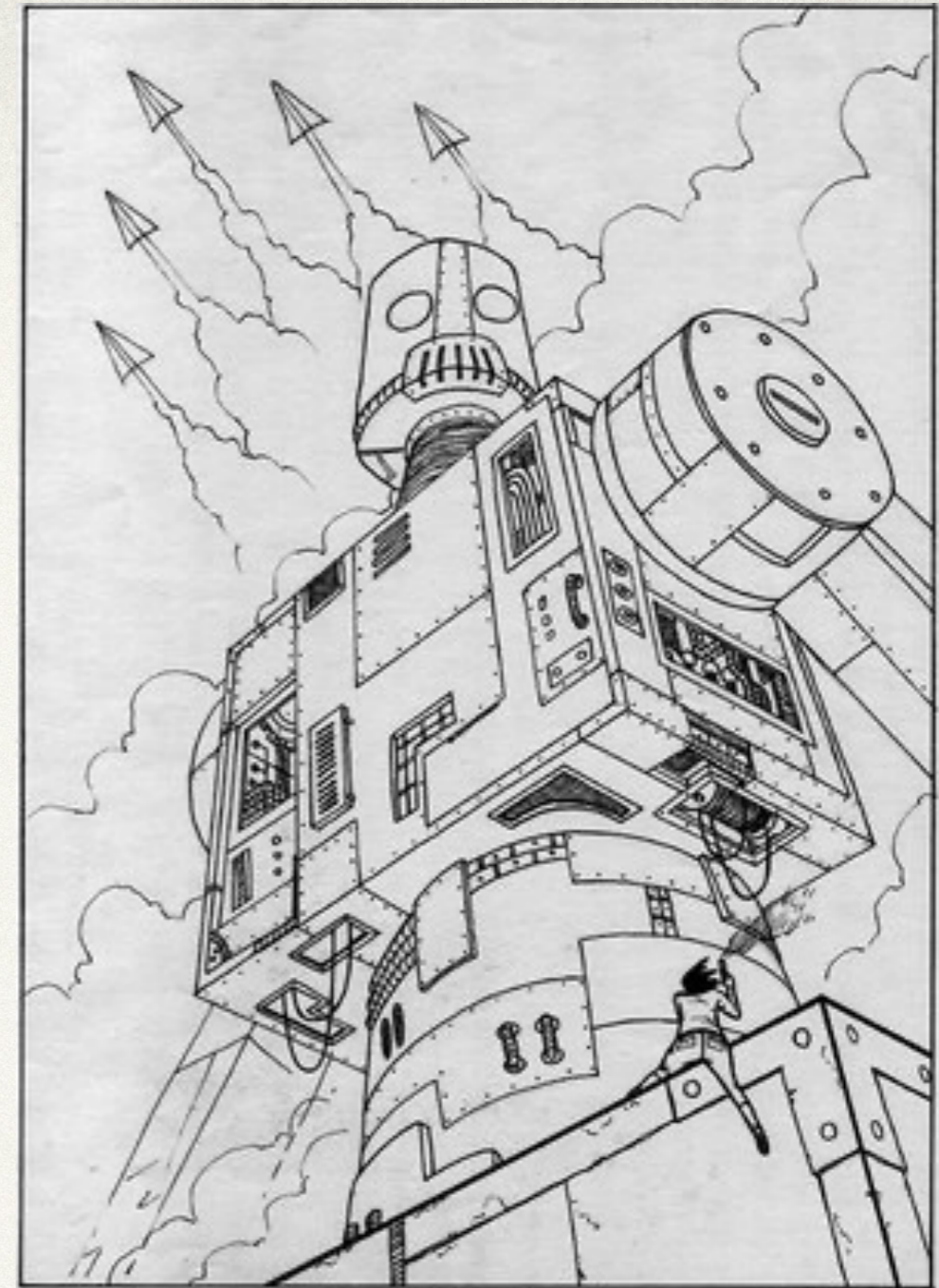




<https://netmod.site/zeichne-ein-haus-in-perspektive-einfach-entrebuller-association/>



<https://i.pinimg.com/originals/d6/41/46/d64146b95907c9cc806c0a879bf892d3.jpg>



[http://clarefreeman.blogspot.com/2009\\_09\\_01\\_archive.html](http://clarefreeman.blogspot.com/2009_09_01_archive.html)

# Perspetiva cónica | Conical perspective

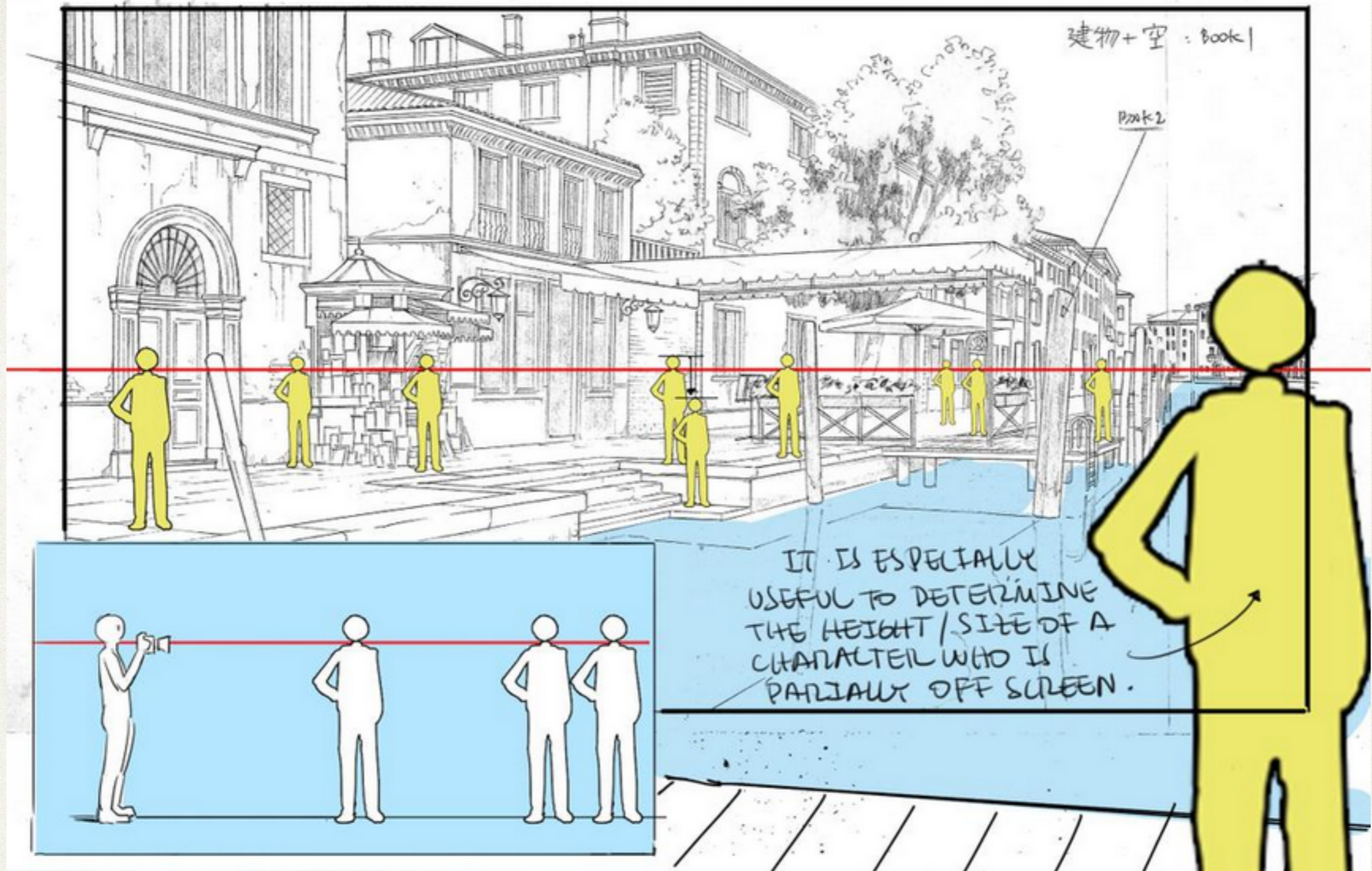
Representação da realidade similar à que o olho humano vê, utilizando pelo menos 2 pontos de fuga.  
Reality representation similar to what the human eye sees, using at least 2 vanishing points.



<http://www.theconceptartblog.com/2012/08/28/conheca-o-portfolio-do-artista-marc-gabbana/>

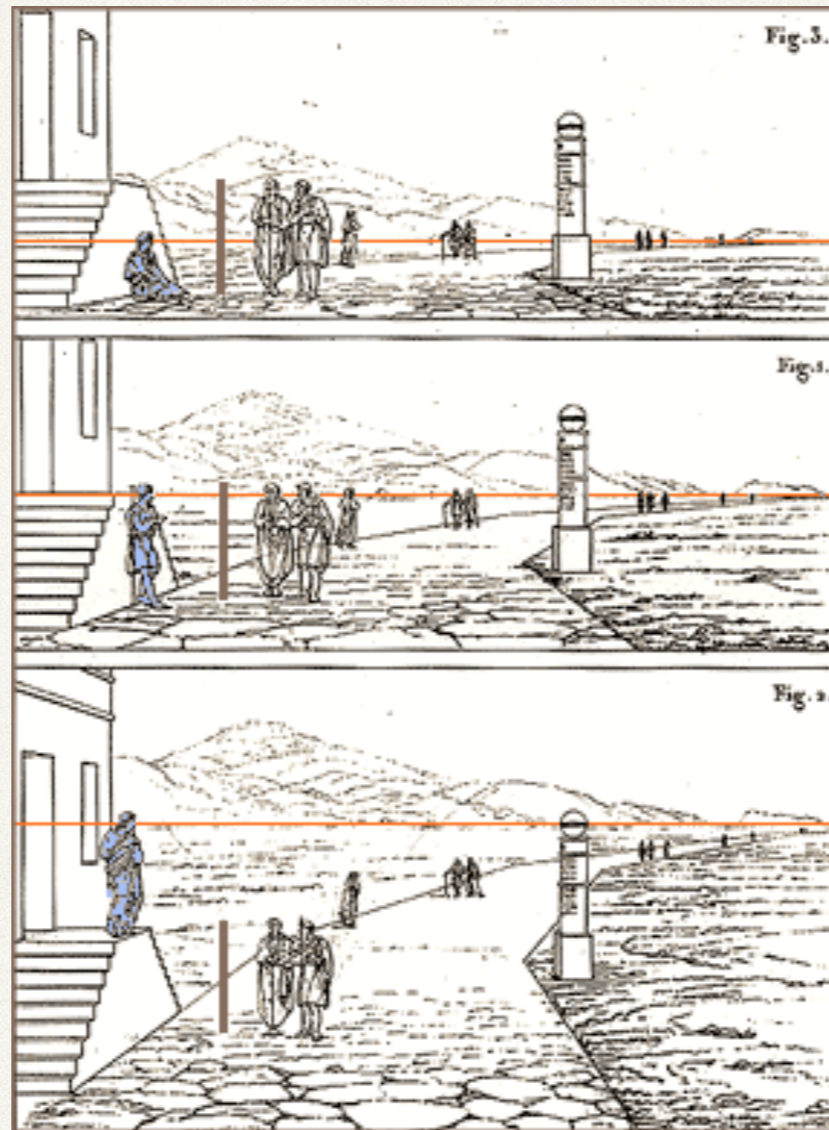
Perspetiva cónica é uma interpretação bidimensional da realidade, que procura uma representação similar à que o olho humano vê, utilizando pelo menos 2 pontos de fuga. Conical perspective is a two-dimensional interpretation of reality, looking for a representation similar to what the human eye sees, using at least 2 vanishing points.

③ ANOTHER EXAMPLE : THIS TIME WITH THE EYE LEVEL AT THE HEIGHT OF THE NECK,



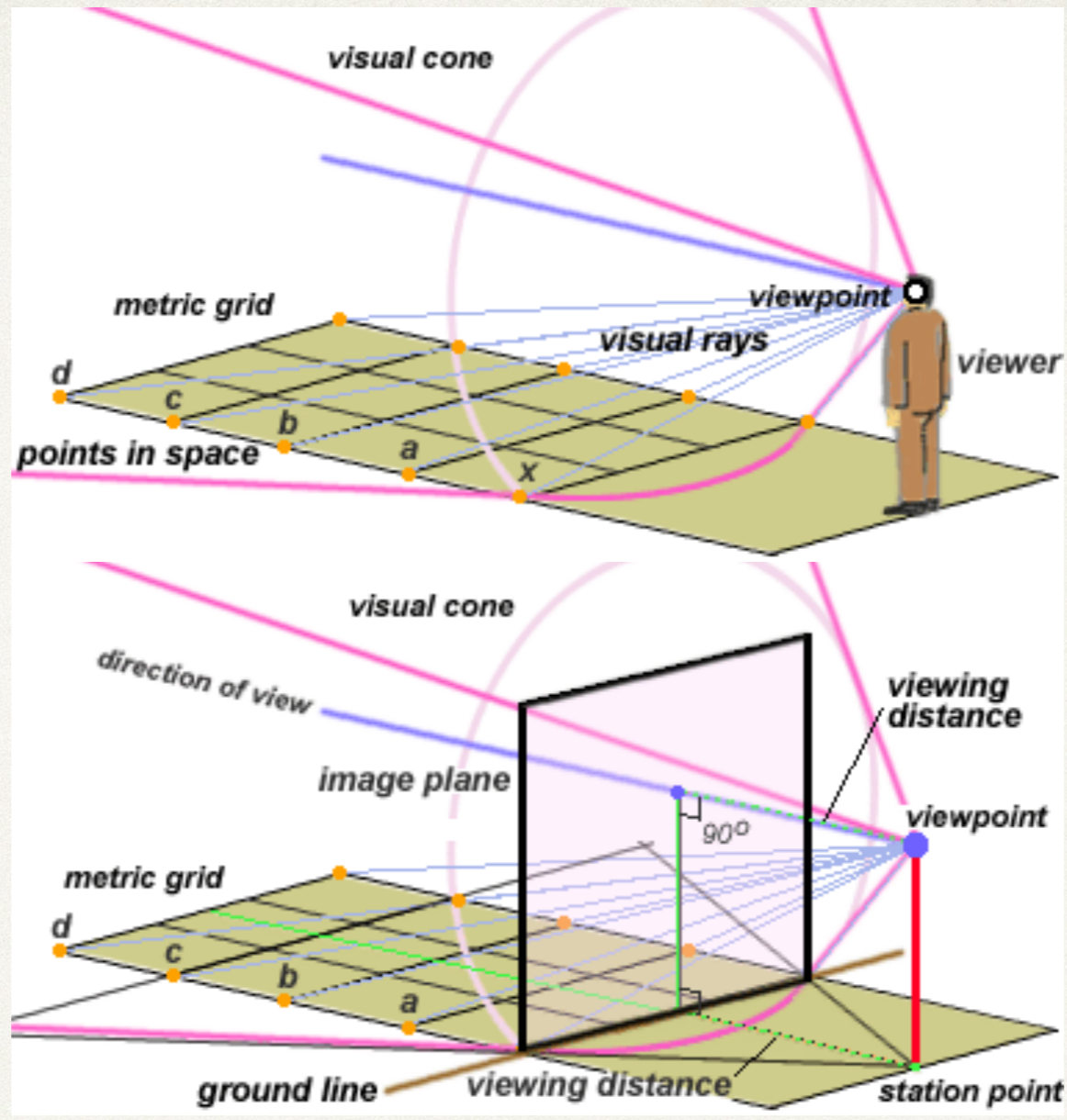
[https://pipocacombacon.files.wordpress.com/2015/06/tumblr\\_nnlsejqu5i1rl3tlpo4\\_1280.png](https://pipocacombacon.files.wordpress.com/2015/06/tumblr_nnlsejqu5i1rl3tlpo4_1280.png)

O desenho de perspetiva cria a ilusão de realidade/ relaciona o observador, o plano pictórico e o objeto a ser desenhado.  
Perspective drawing creates the illusion of reality / relates the observer, the pictorial plane and the object to be drawn.



<http://www.handprint.com/HP/WCL/perspect1.html>

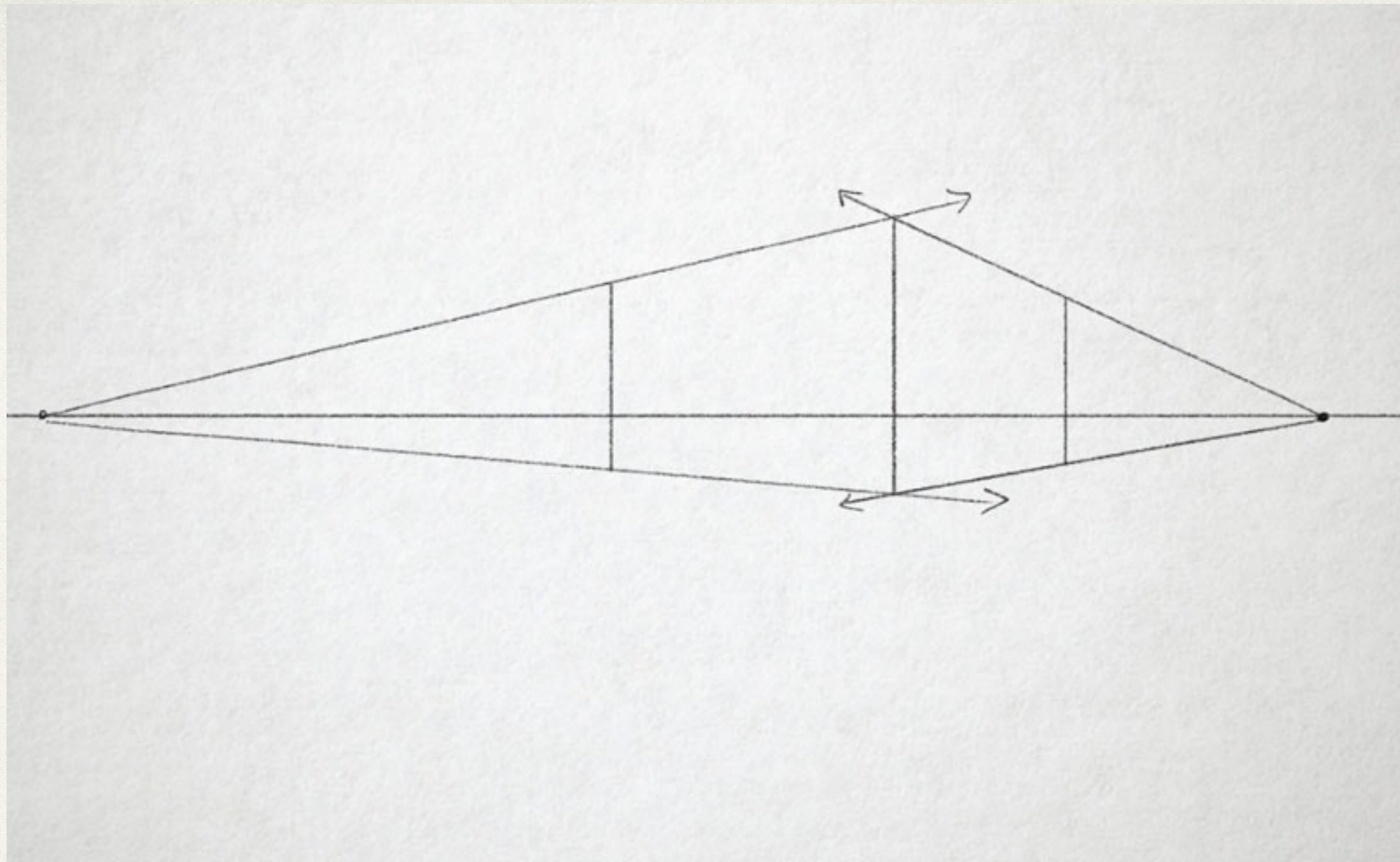
O observador está numa posição fixa e vê com 1 só olho, como uma câmara fotográfica.  
À posição do observador, do seu olhar, chama-se **ponto de vista**.  
The observer is in a fixed position and sees with one eye, like a camera.  
The position of the observer, from his gaze, is called a point of view.



<http://www.handprint.com/HP/WCL/perspect1.html>

A superfície que serve de base à representação é chamado de **Plano pictórico** (Plano / perpendicular à linha de visão do observador, está entre o observador e os objetos, como um ecrã que faz um enquadramento e que nos achata o que é 3D em 2D).

The surface on which the representation is based is called the pictorial plane (plane / perpendicular to the observer's line of sight, it is between the observer and the objects, like a screen that makes a frame and that flattens what is 3D in 2D).



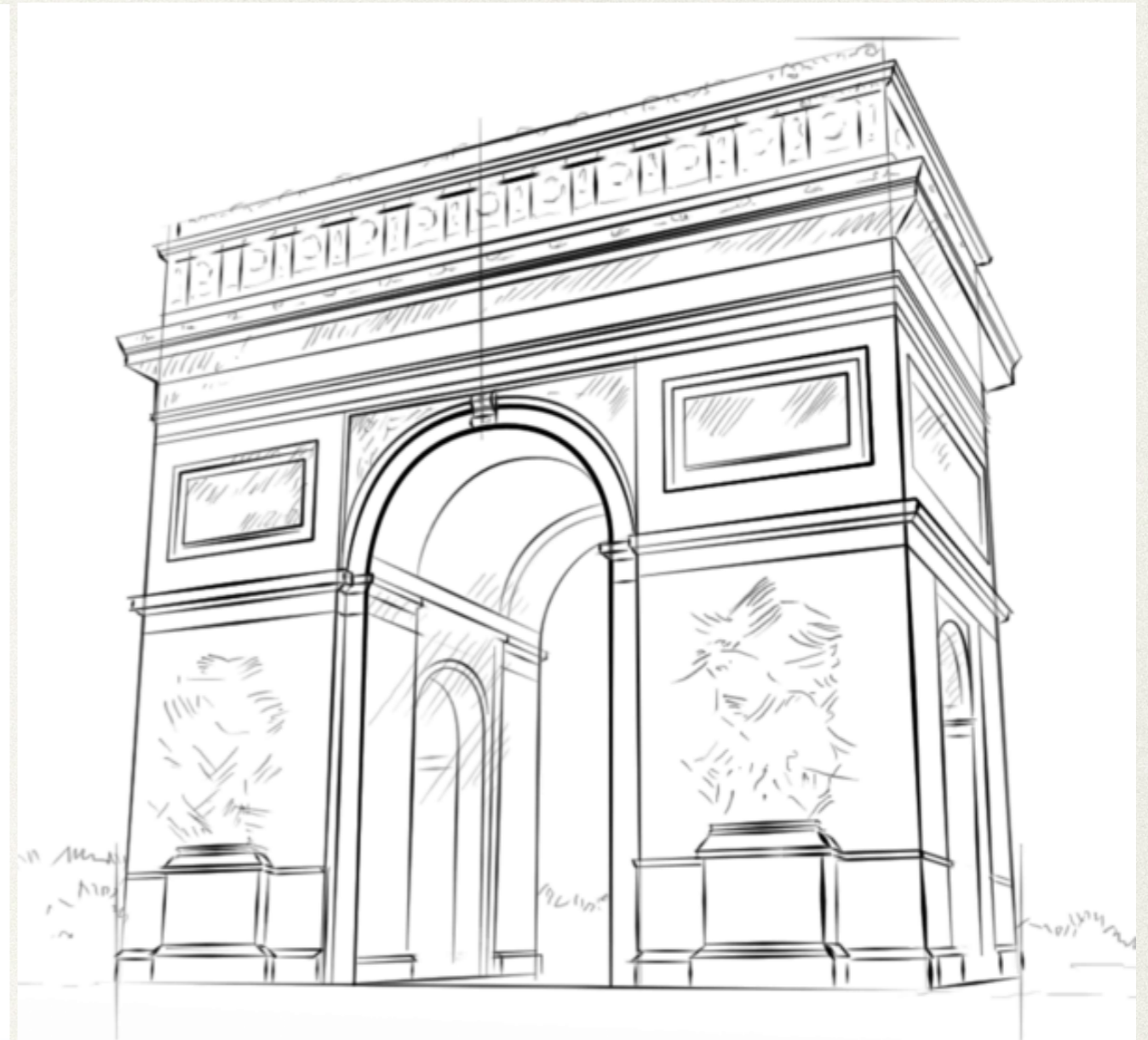
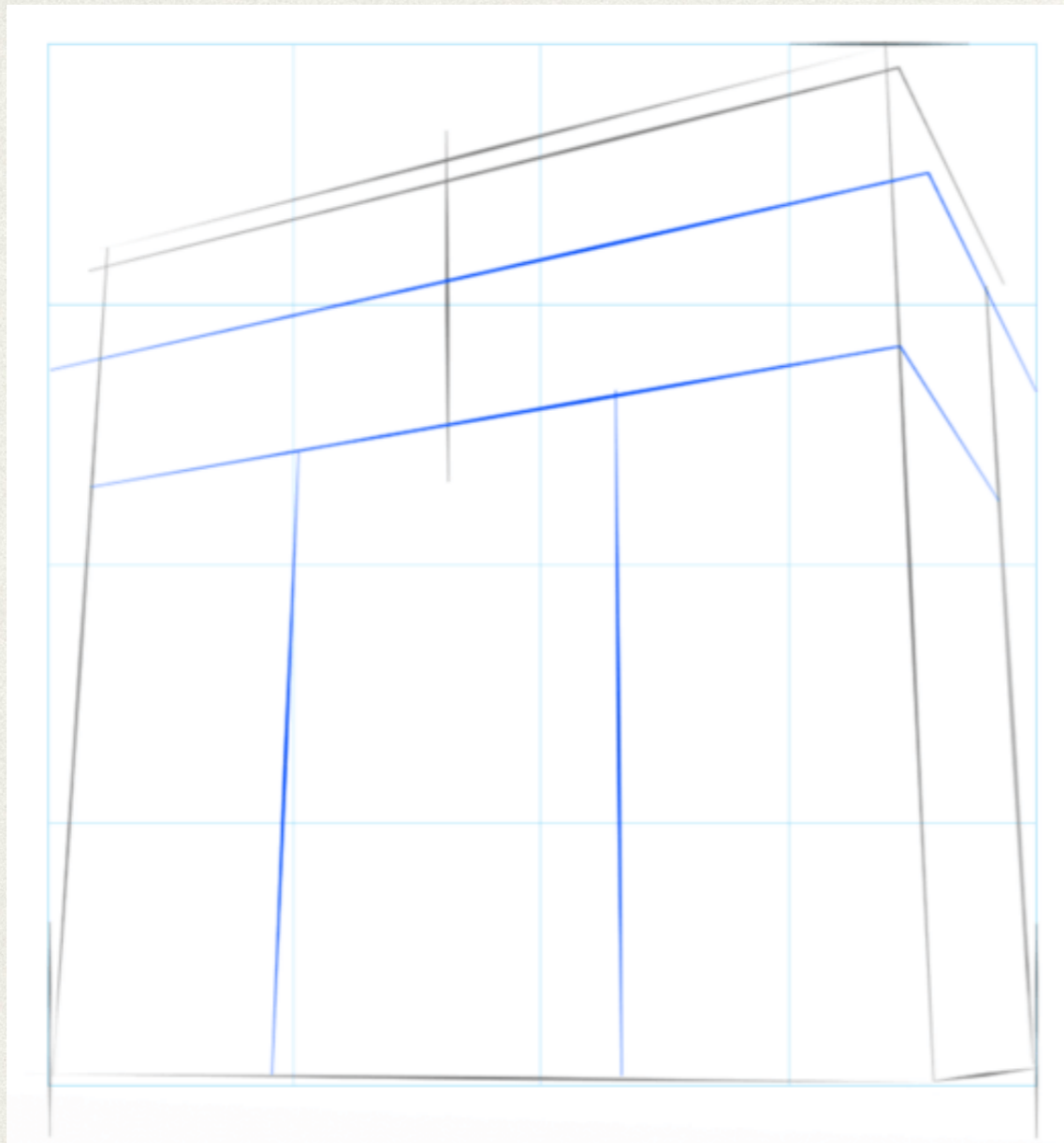
<https://thevirtualinstructor.com/twopointperspective.html>

Assume-se que o horizonte estará a uma distância infinita do observador fazendo com que linhas paralelas, converjam ou se encontrem no horizonte e que objetos no horizonte pareçam ser pontos.

Aos pontos de convergência designa-se **Pontos de fuga**.

It is assumed that the horizon will be at an infinite distance from the observer causing parallel lines, converge or meet on the horizon and that objects on the horizon appear to be points.

Convergence points are called **Vanishing points**.

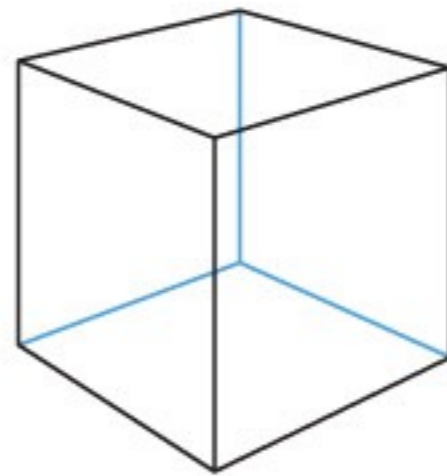


<http://www.supercoloring.com/drawing-tutorials/how-to-draw-the-arc-de-triomphe>

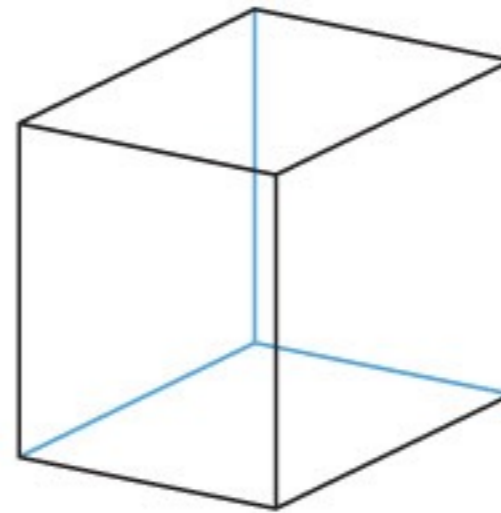
Os objetos desenhados em perspectiva são reduzidos a linhas (representando arestas) e planos, que são depois observados por graus de diminuição (a forma como as linhas e os planos diminuem à medida que o objeto parece recuar, ou surge num plano mais recuado).

Perspective-drawn objects are reduced to lines (representing edges) and planes, which are then observed by degrees of decrease (the way lines and planes decrease as the object appears to recede, or appears in a more receding plane).

## Perspective vs No Perspective Drawing



Perspective

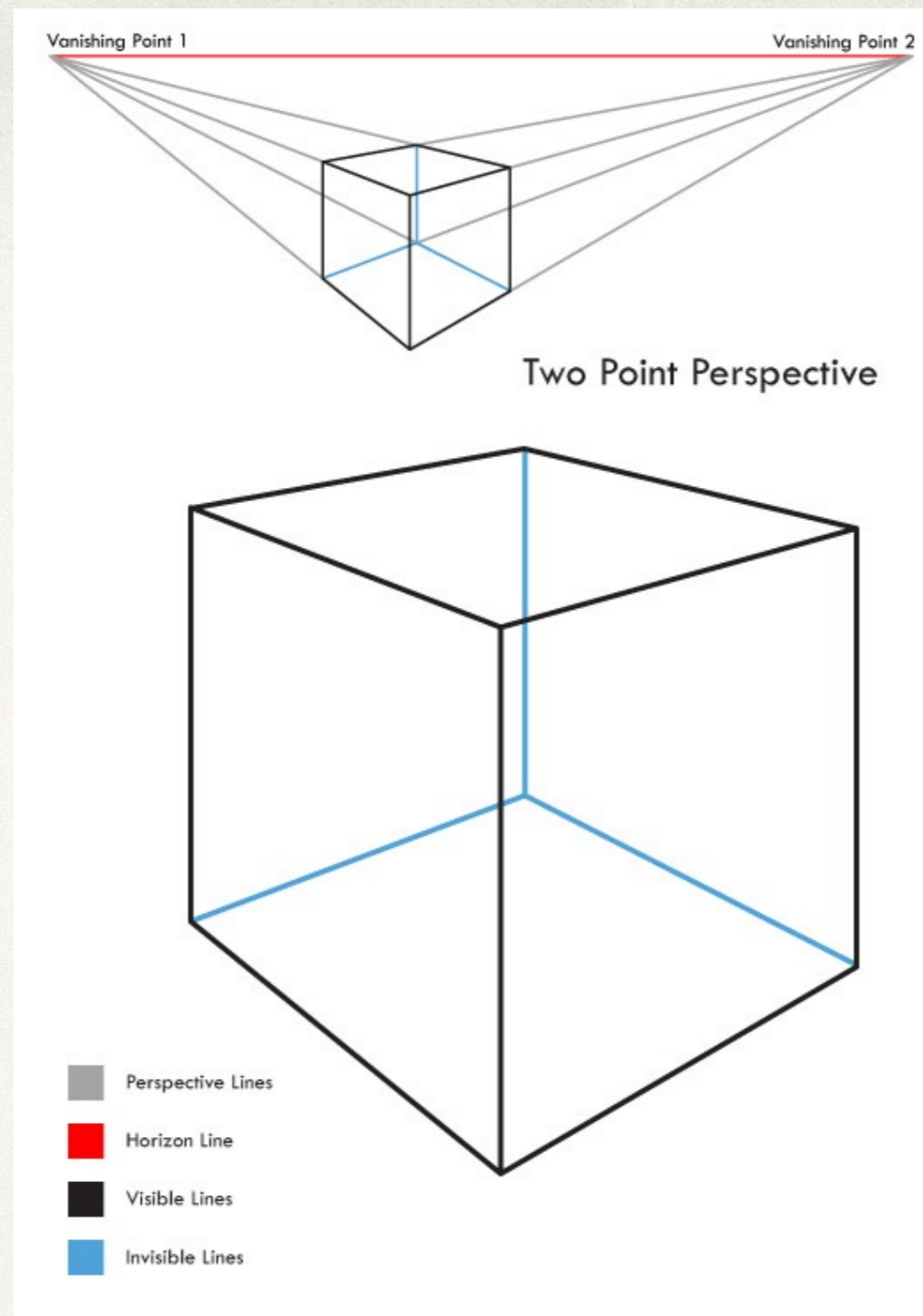


No Perspective

<https://www.animeoutline.com/perspective-drawing-tutorial-for-beginners/>

O cubo é a forma mais básica em perspectiva, tendo a altura/ largura/ profundidade uniformes, sendo utilizado como uma unidade de medida e comparação entre estas variáveis.

The cube is the most basic shape in perspective, having a uniform height / width / depth, being used as a unit of measurement and comparison between these variables.



<https://www.animeoutline.com/perspective-drawing-tutorial-for-beginners/>

### Limitações da perspetiva linear

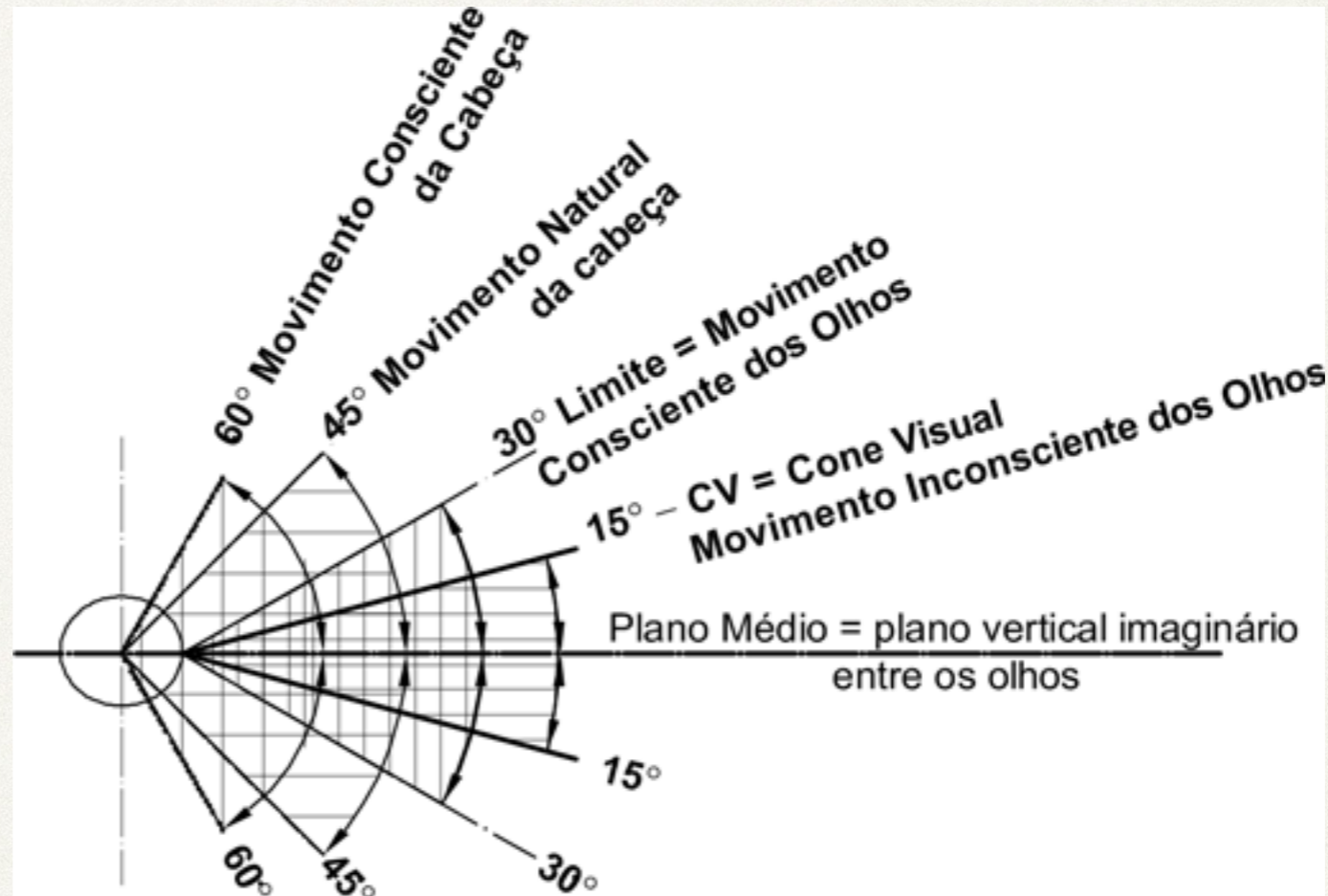
Apesar dos princípios da perspetiva serem baseados em precisão geométrica e matemática a perspetiva é um sistema com limitações.

### Limitations of the linear perspective

Although the principles of perspective are based on geometric and mathematical precision, perspective is a system with limitations.

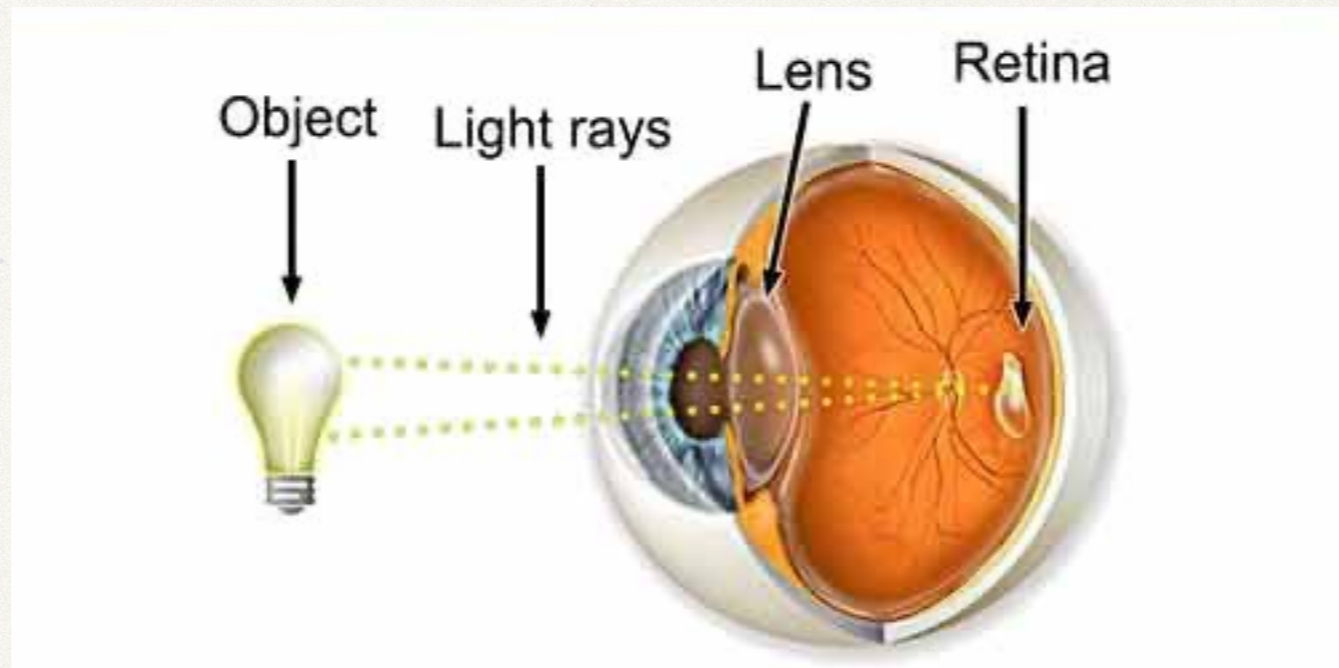


Autor anónimo, Postal alemão, 1888



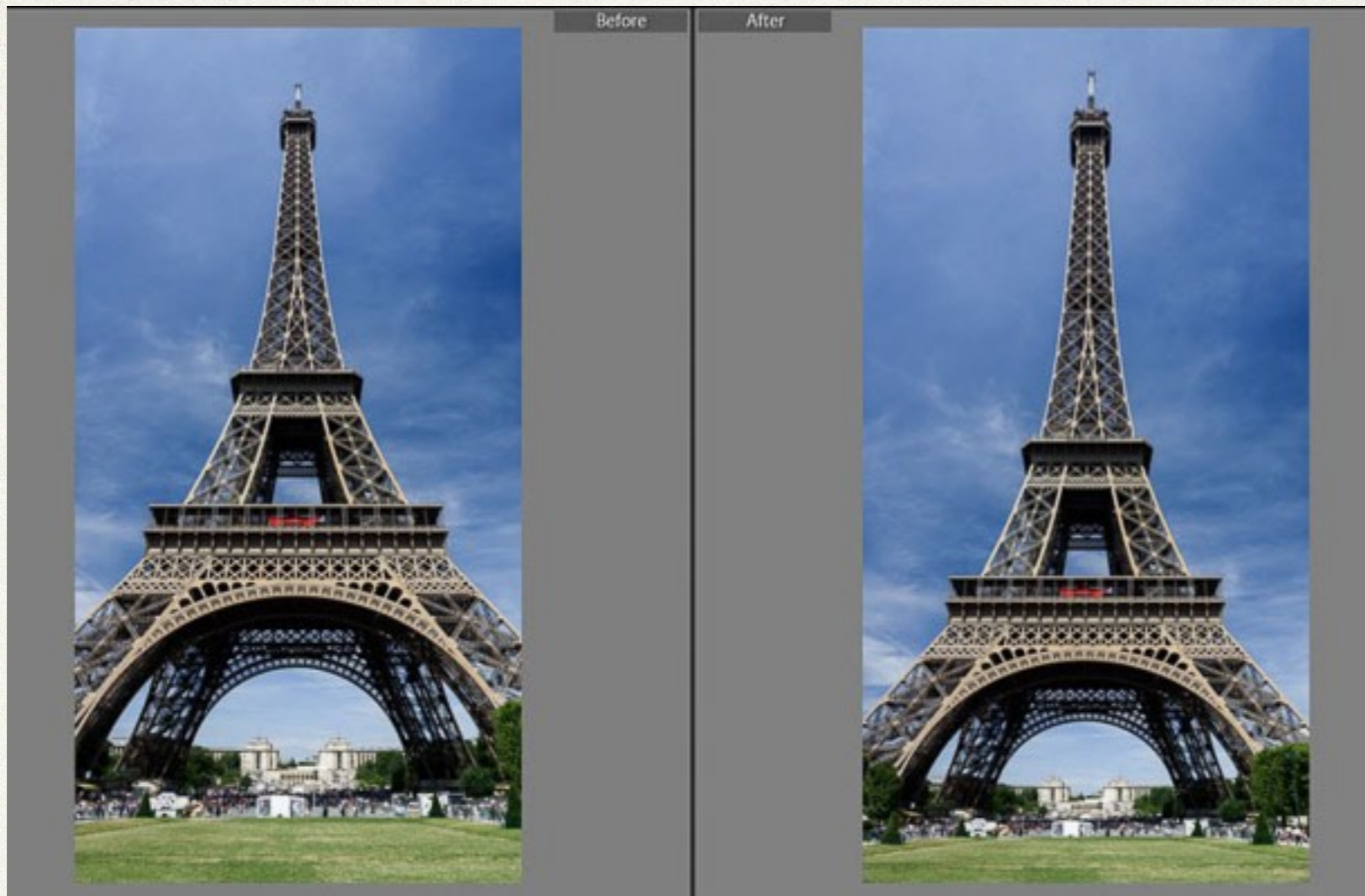
<https://www.animeoutline.com/perspective-drawing-tutorial-for-beginners/>

O ponto de vista fixo implica que não se move a cabeça, quando na realidade fazer movimentos é uma constante quando observamos algo.  
The fixed point of view implies that the head does not move, when in reality making movements is a constant when we observe something.



<https://healthy-ojas.com/eye/eyesight.html>

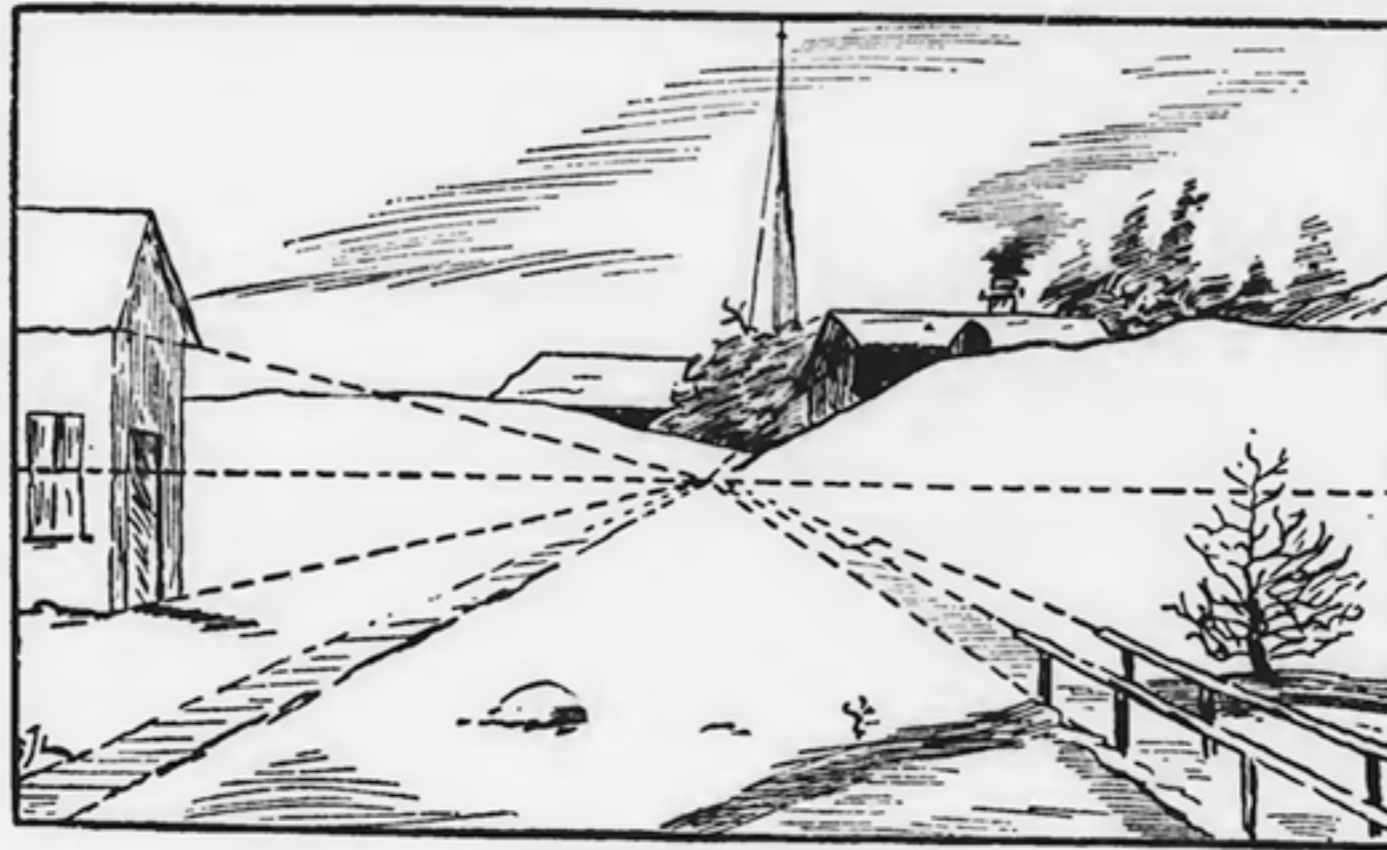
A aplicação dos princípios de perspetiva é baseada numa visão **monocular** e não na utilização simultânea dos dois olhos.  
The application of the perspective principles is based on a **monocular** vision and not on the simultaneous use of both eyes.



<https://expertphotography.com/transform-tool-lightroom-perspective-distortion/>

Há limitações do plano pictórico em perspectiva que não se coadunam com a observação do mundo que nos rodeia. Naturalmente irão existir de distorções na representação, enquanto ao observarmos algo diretamente fazemos ajustes perceptuais que corrigem essas distorções.

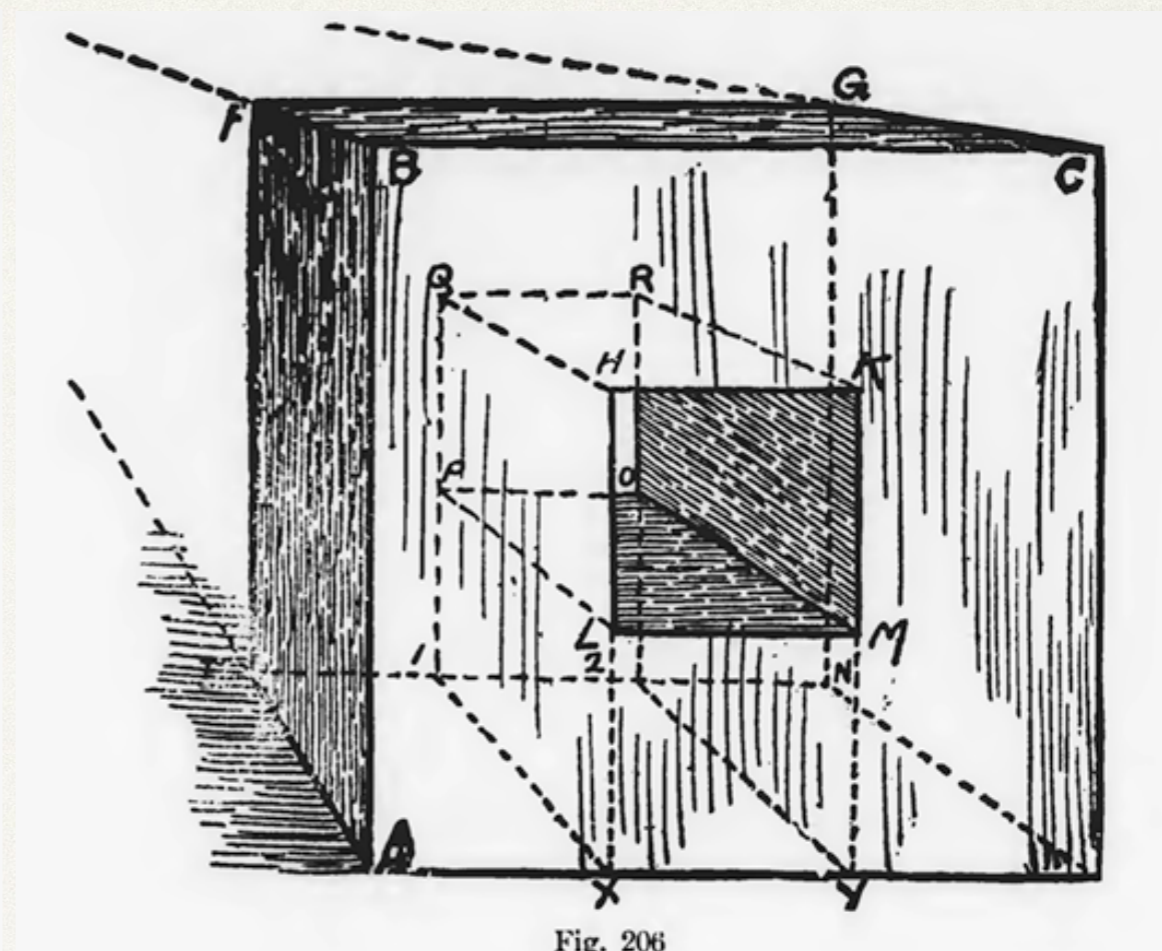
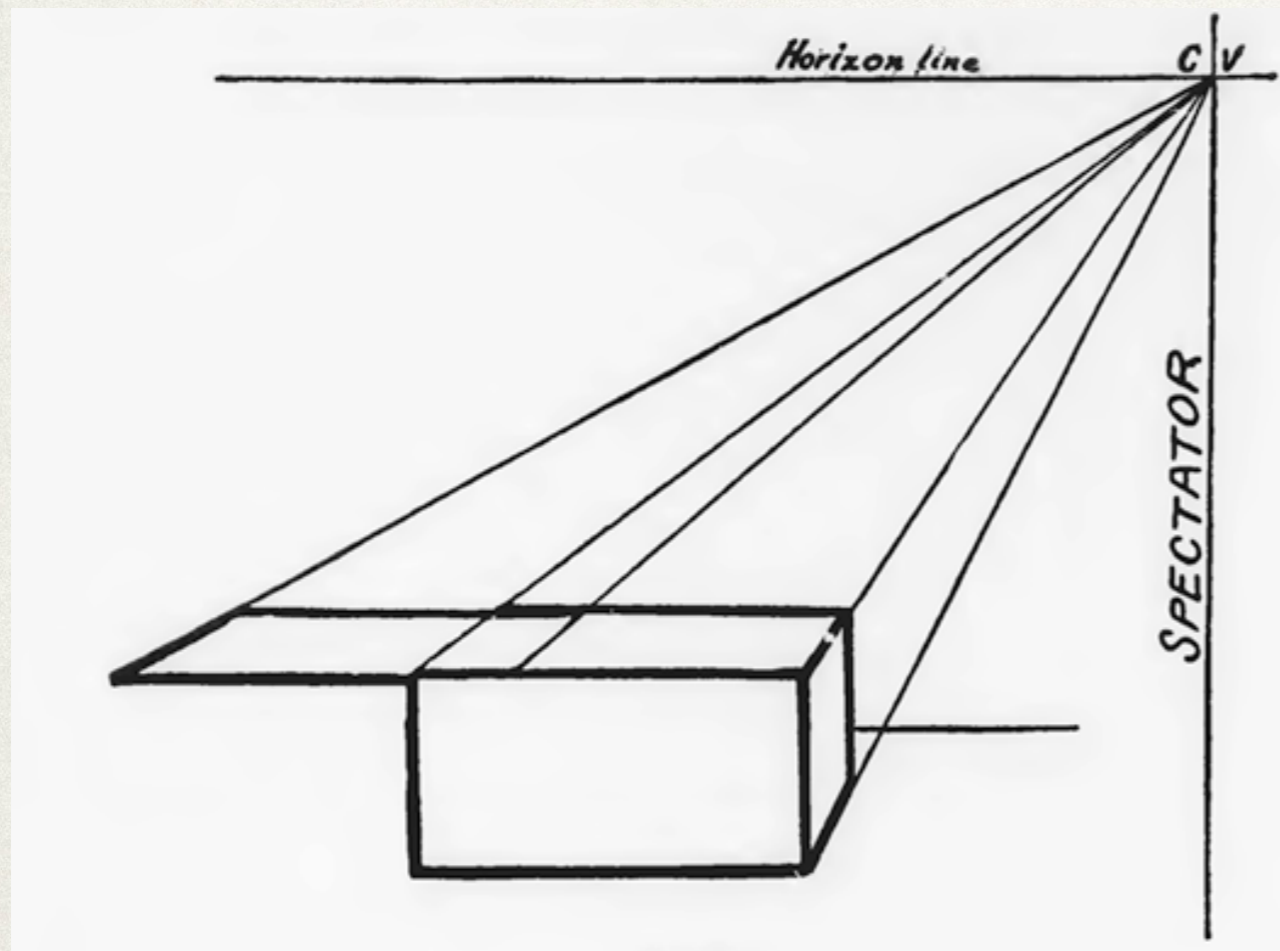
There are limitations of the pictorial plane in perspective that are not in keeping with the observation of the world around us. Naturally there will be distortions in the representation, while observing something directly, we make adjustments perceptuals that correct these distortions.



<https://www.drawinghowtodraw.com/drawing-lessons/Perspective-Drawing/articles/illustrated-guide-to-perspective-drawing.html>

Em desenho de perspectiva, a linha do horizonte é idealizada, sendo que surge sempre paralela ao plano do chão, o que não é sempre o caso no mundo real.

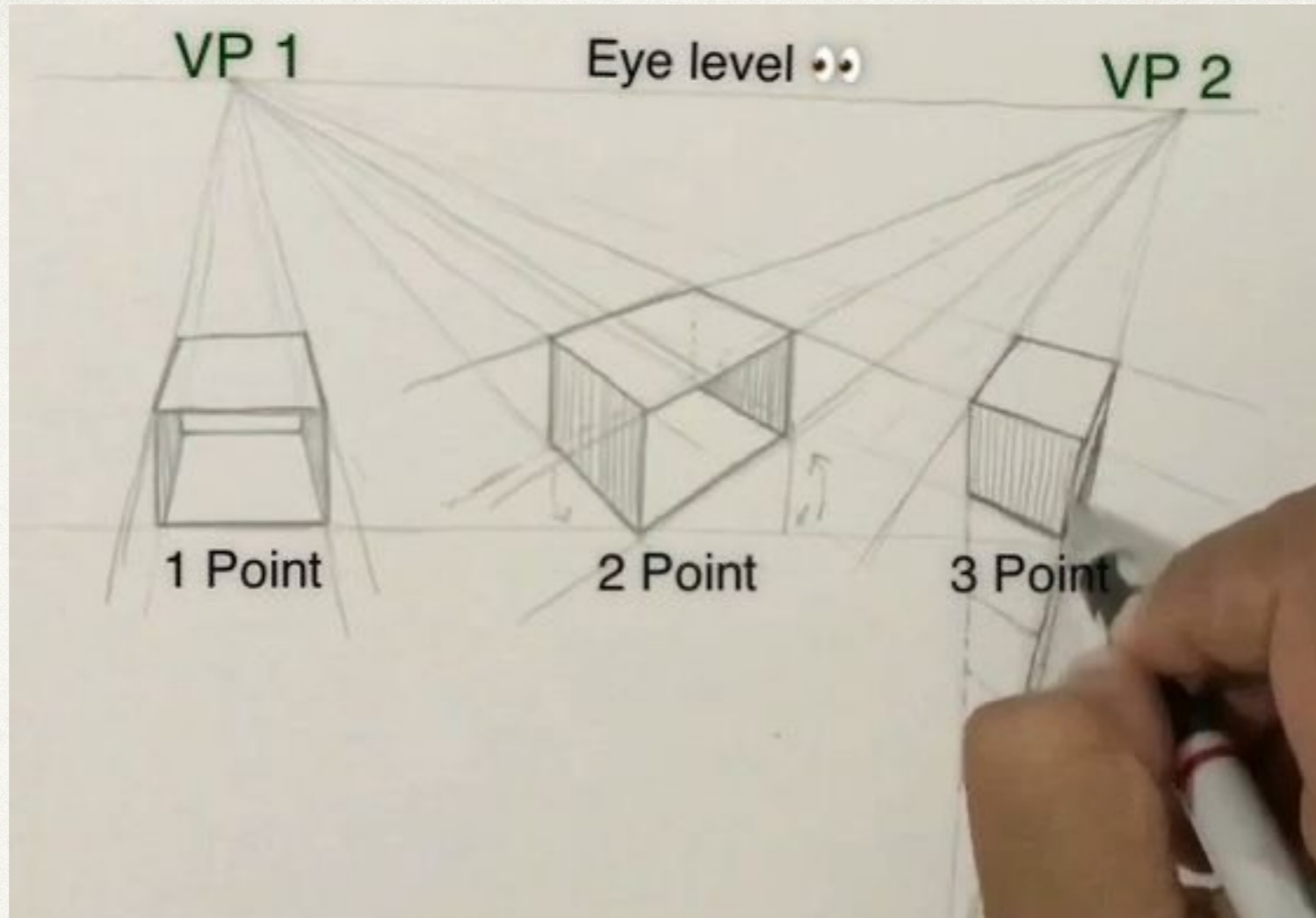
In perspective drawing, the horizon line is idealized, being always parallel to the ground plane, which is not always the case in the real world.



<https://www.drawinghowtodraw.com/drawing-lessons/Perspective-Drawing/articles/illustrated-guide-to-perspective-drawing.html>

Ao aplicar os princípios da perspectiva surgem distorções. Exemplo: ao desenhar um cubo proporcional que recue no espaço, a representação surge como uma “forma cubica” que já não representa de modo preciso, um cubo.

When applying the principles of perspective, distortions arise. Example: when drawing a proportional cube that recedes into space, the representation appears as a “cubic form” that no longer accurately represents a cube.



<https://www.pinterest.pt/pin/387380005447232591/>

Ter noção das limitações permite-nos fazer pequenos ajustes que melhorem a perceção e visualização.  
Being aware of the limitations allows us to make small adjustments that improve perception and visualization.

## Treino básico (Desenhar um cubo em perspectiva com recurso a 2 pontos de fuga)

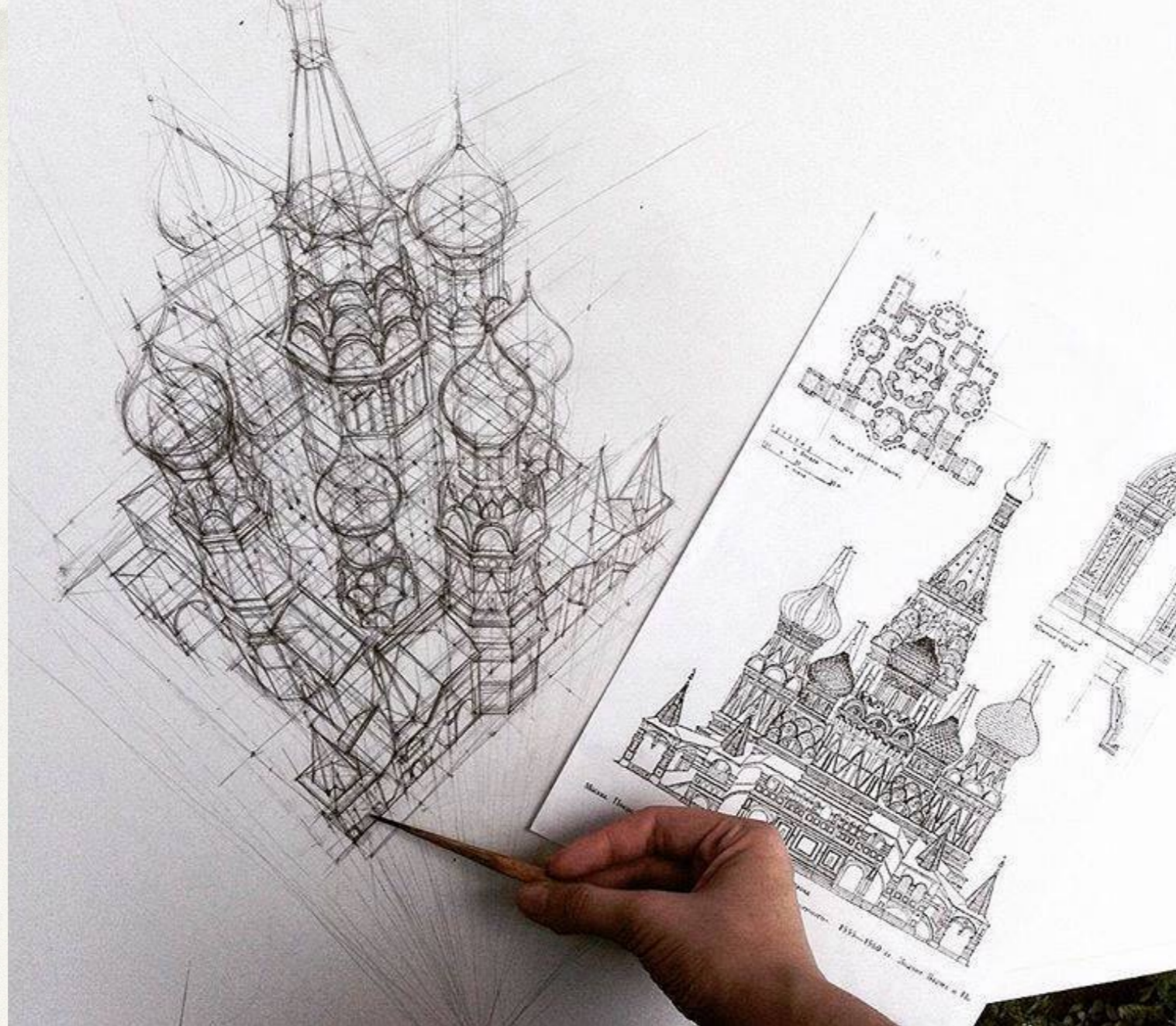
- 1- Desenhar a linha do horizonte (ou linha do olhar)
- 2- Na linha do horizonte colocar 2 pontos do fuga
- 3- Um pouco mais á esquerda do centro da distância entre os 2 pontos, desenhar um eixo vertical
- 4- No eixo vertical, definir 2 pontos, que sejam a altura do cubo  
(1 abaixo da linha do horizonte e 1 acima- com maior distância)
- 5- Unir os dois pontos com os respetivos pontos de fuga
- 6- Definir nas linhas oblíquas que unem os pontos de fuga ao eixo vertical os 2 pontos que darão a profundidade do cubo, ficando o ponto da direita um pouco mais afastado do eixo. A partir dos 2 pontos criar linhas verticais.

As arestas e faces do cubo ficam definidas.

## Basic training (Draw a cube in perspective using 2 vanishing points)

- 1- Draw the horizon line (or eye line)
- 2- On the horizon line, place 2 vanishing points
- 3- Slightly to the left of the center of the distance between the 2 points, draw a vertical axis
- 4- On the vertical axis, define 2 points, which are the height of the cube  
(1 below the horizon line and 1 above - with greater distance)
- 5- Join the two points with the respective vanishing points
- 6- Define on the oblique lines that join the vanishing points to the vertical axis the 2 points that will give the depth of the cube, the point on the right a little further from the axis. From the 2 points create vertical lines.

The edges and faces of the cube are defined.



<https://www.pinterest.pt/pin/387380005447232591/>

### Nível do olhar

Num plano picado, devemos colocar o nível do olhar (linha do horizonte) junto ao topo da folha do papel permitindo que o desenho representado ocupe o enquadramento correto na folha.

### Gaze level

In a chopped plane, we must place the eye level (horizon line) close to the top of the sheet of paper, allowing the represented design to occupy the correct frame on the sheet.

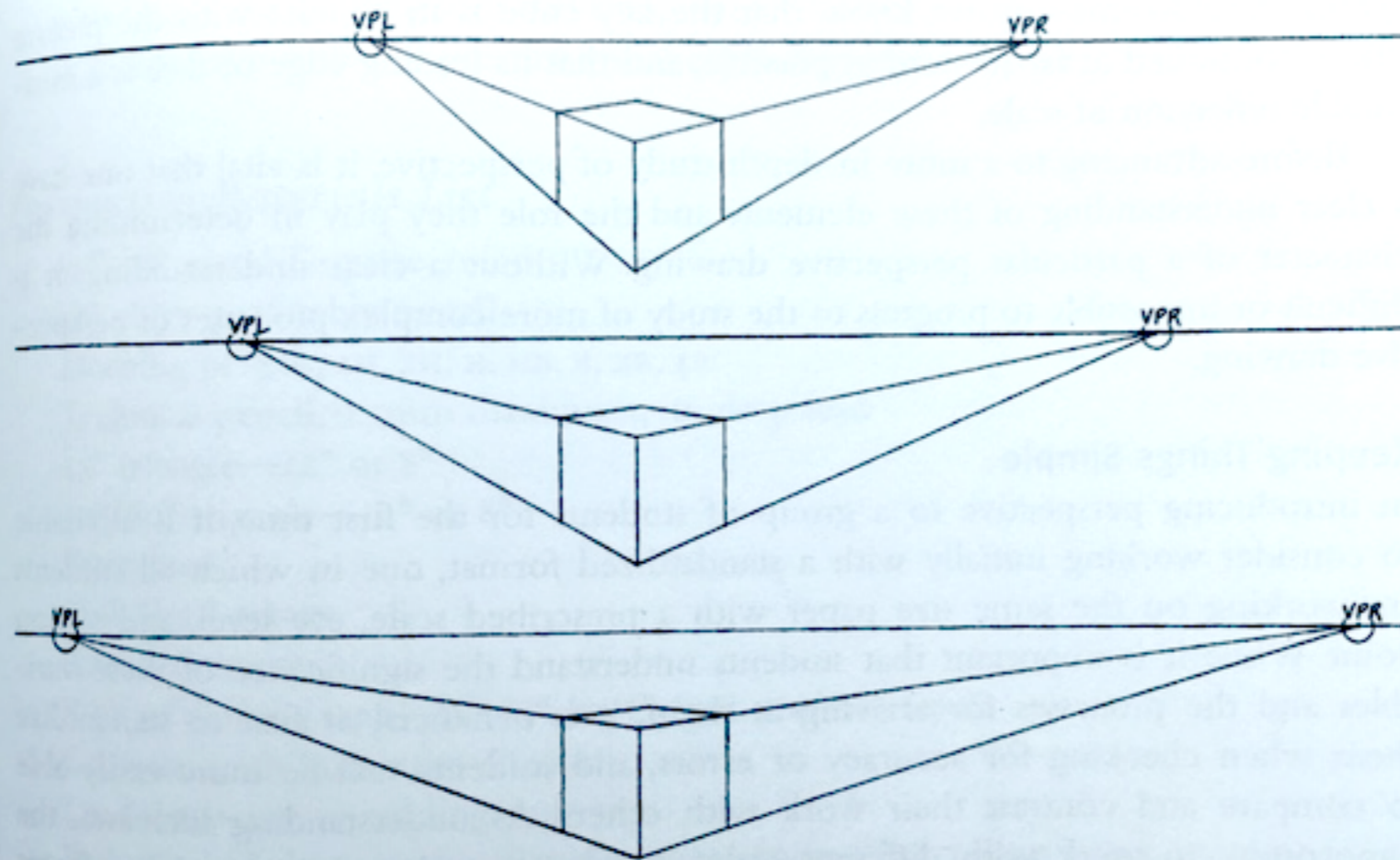


Figure 3-8. This drawing illustrates how the same cube viewed from the same eye level can appear very different based on the position of the vanishing points, which indicates the distance of the viewer from the picture plane.

Rockmann, D. The Art of Teaching Art, Oxford, 2000.

A definição da distância dos pontos de fuga influencia o resultado final do desenho, podendo a imagem final representada no papel não corresponder à imagem observada pelo olho.

O nível do olhar ou a linha do horizonte, ou o ponto de vista, qualquer destes elementos não podem ser movidos, quando o processo do desenho já está iniciado.

The definition of the distance from the vanishing points influences the final result of the drawing, and the final image represented on the paper may not correspond to the image observed by the eye.

The look level or the horizon line, or the point of view, any of these elements cannot be moved, when the drawing process is already started.

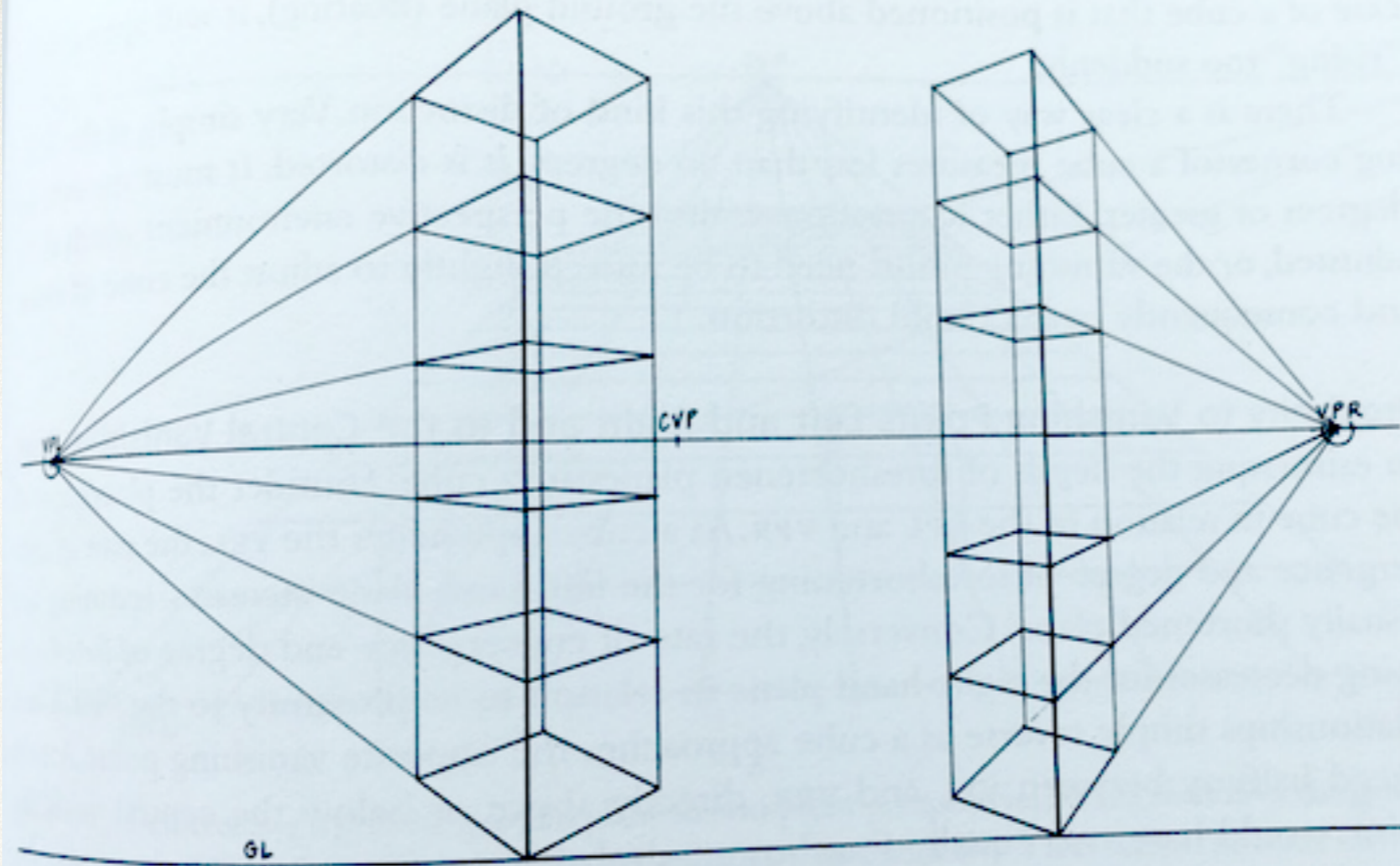


Figure 3-12. Stacking transparently drawn cubes in two-point perspective to create "elevator shafts." Note that corresponding vertical edges of each cube remain constant, indicating that all cubes are the same size.

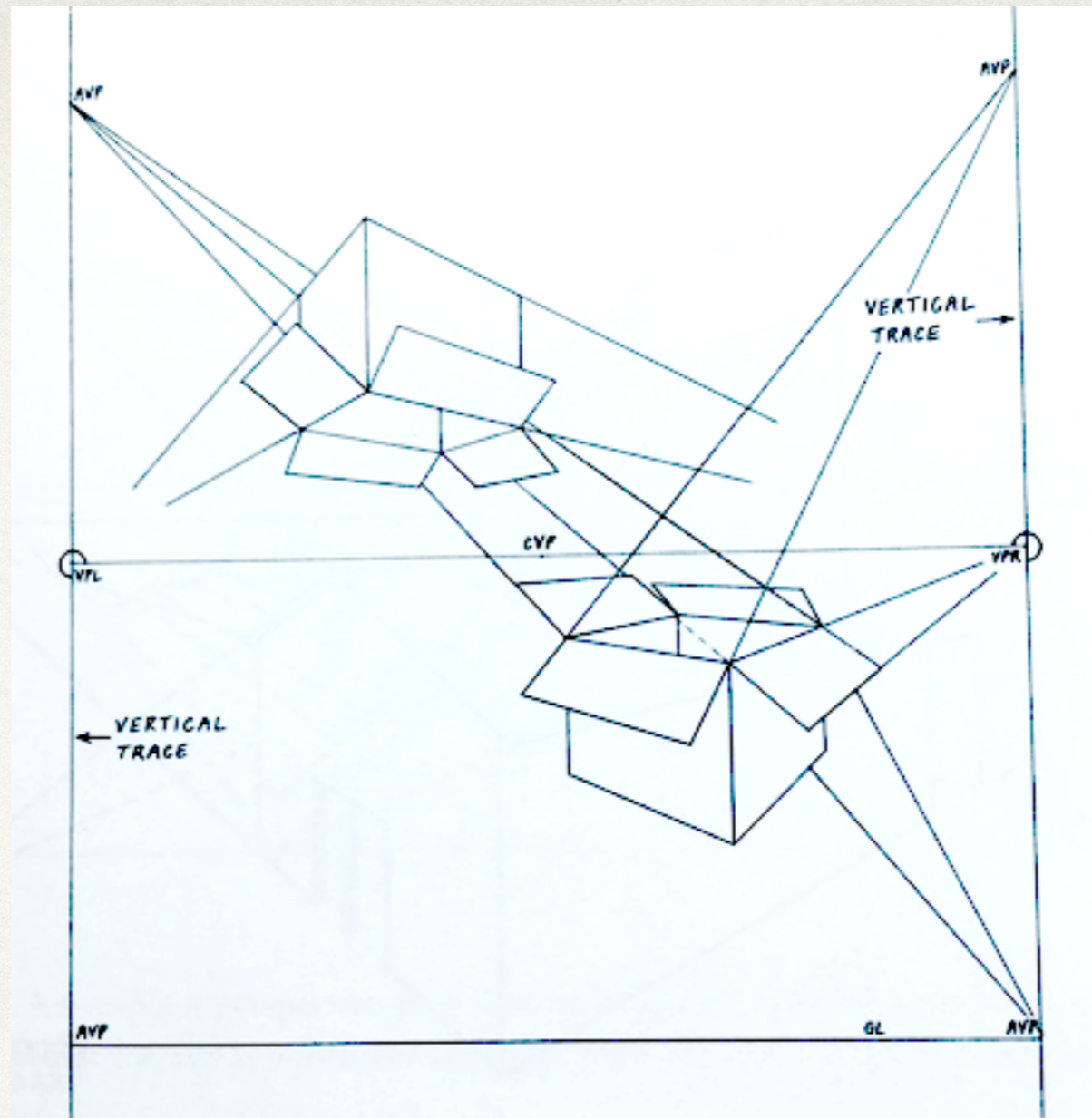
Rockmann, D. The Art of Teaching Art, Oxford, 2000.

Perspetiva com 2 pontos de fuga:

1 desenho em que nenhuma face, plano ou lado de um cubo (ou forma cubica) seja paralelo ao plano pictórico. Todos os planos surgem como oblíquos em relação ao plano pictórico.

Perspective with 2 vanishing points:

1 drawing in which no face, plane or side of a cube (or cubic shape) is parallel to the pictorial plane. All planes appear as oblique in relation to the pictorial plane.



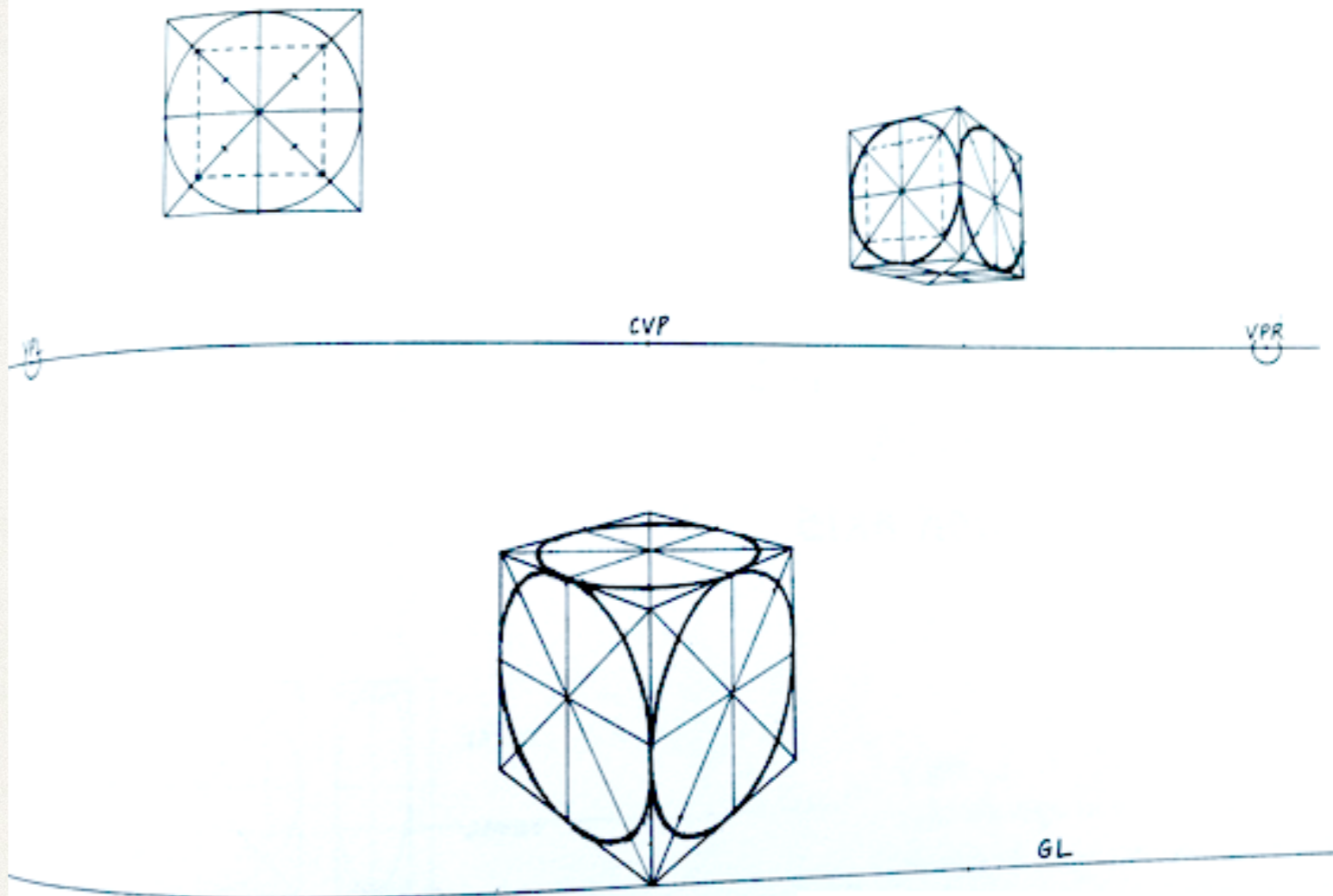
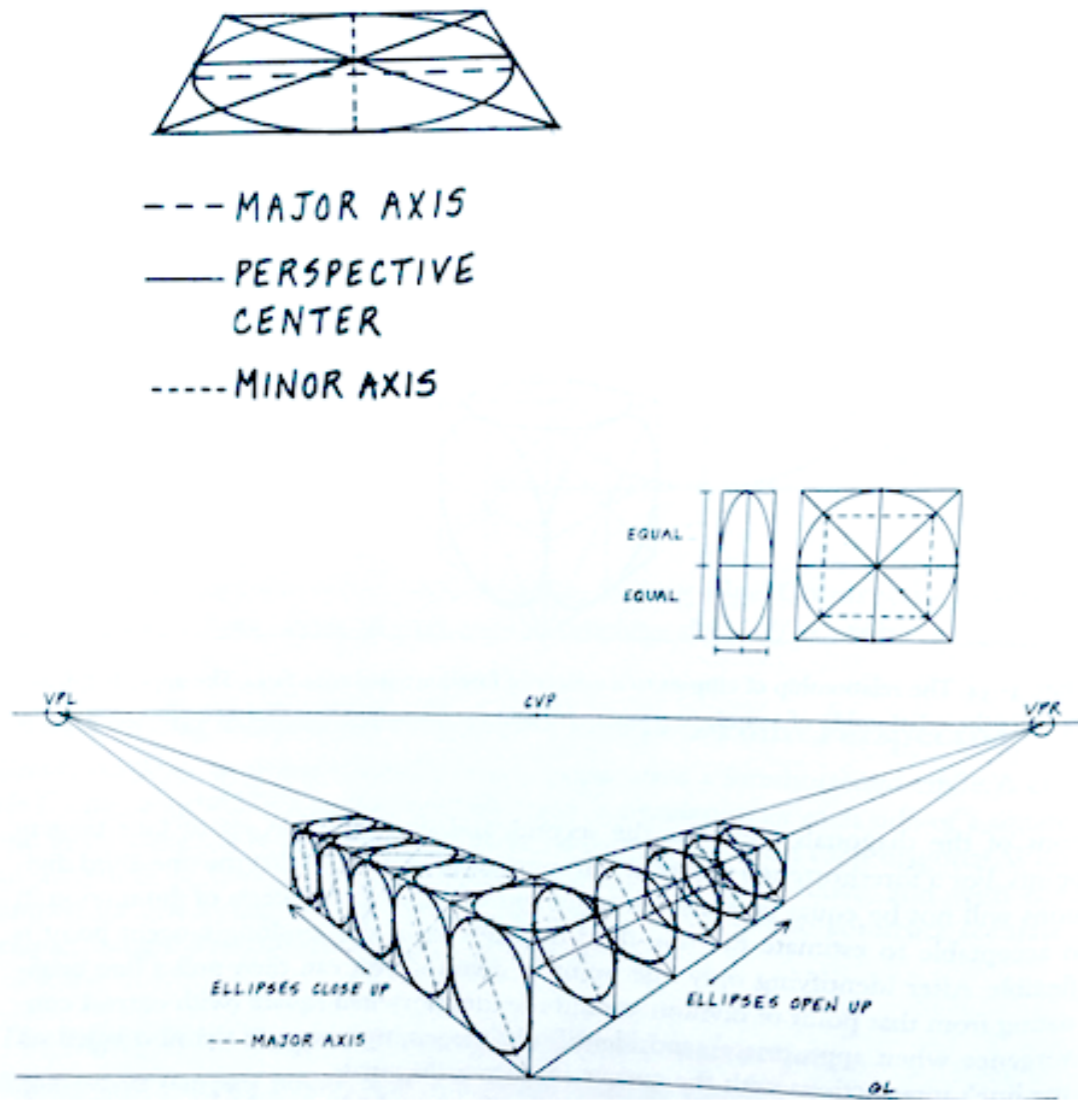
Rockmann, D. The Art of Teaching Art, Oxford, 2000.

Os pontos de fuga auxiliares, no exemplo usados para as abas das caixas.

Os pontos de fuga auxiliares são encontrados ao longo da linha perpendicular à linha de horizonte que inclui já um dos pontos de fuga principais.

The auxiliary vanishing points, in the example used for the flaps of the boxes.

Auxiliary vanishing points are found along the line perpendicular to the horizon line which already includes one of the main vanishing points.



Rockmann, D. The Art of Teaching Art, Oxford, 2000.

Representação de círculos em perspectiva com 2 pontos de fuga.  
 Perspective representation of circles with 2 vanishing points.

**BOM TRABALHO!**  
**GOOD WORK!**

---



Curso: Licenciatura de Design Gráfico e Multimédia  
Unidade Curricular: Desenho II  
Docente: Nuno Fragata Marques

Avaliação Contínua

## Componente \_\_Diário Gráfico

Objetivo Geral \_\_\_\_\_ Consolidar a prática do desenho de observação através do registosistemático em diário gráfico.

Objectivos Específicos\_ Aprofundar técnicas de representação do esquisso ao desenho de representação;  
Explorar materiais diversos;  
Aplicar os conhecimentos adquiridos, no registo rigoroso de diferentes tipos de modelos;  
Analisar, conhecer/reconhecer e registar corretamente modelos de diversas naturezas.

Recursos \_\_\_\_\_ Para a realização deste exercício será necessário: um diário gráfico, e materiais riscadores diversos, como por exemplo grafite, tinta da china ou café, carvão, lápis ou canetas aguareláveis, aguarelas, pastel seco, pastel de óleo.

Desenvolvimento \_\_\_\_\_ A cada semana é proposta a realização de 5 desenhos (1 por folha) em Diário gráfico. Os desafios variam de semana para semana, assim como os materiais utilizados para a representação.

Tempo de Execução \_\_ 12 semanas — (10 março a 02 junho)

Data de Avaliação \_\_\_\_ 16 de junho 2021

Critérios de Avaliação\_ 25% Técnica + 25% Expressividade + 25% Rigor + 25% Composição

Adaptação de um exercício proposto por Teresa Luzio.

## TAREFAS | TASKS

Semana 01- **Material livre** – A partir de desenho de objetos do cotidiano, explorar a representação de volumetria e luz, apenas recorrendo a **linhas de contorno e a expressividades das linhas**.



Semana/ Week 02- **Material livre** – A partir de desenho de objetos do cotidiano, explorar a representação de volumetria, de luz e de textura, **explorando sempre linhas paralelas e diferentes distâncias entre linhas**, podendo as linhas ser contínuas ou quebradas.

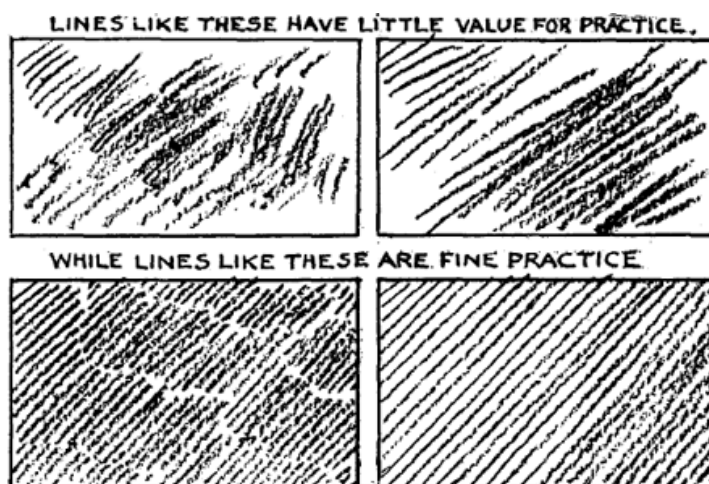
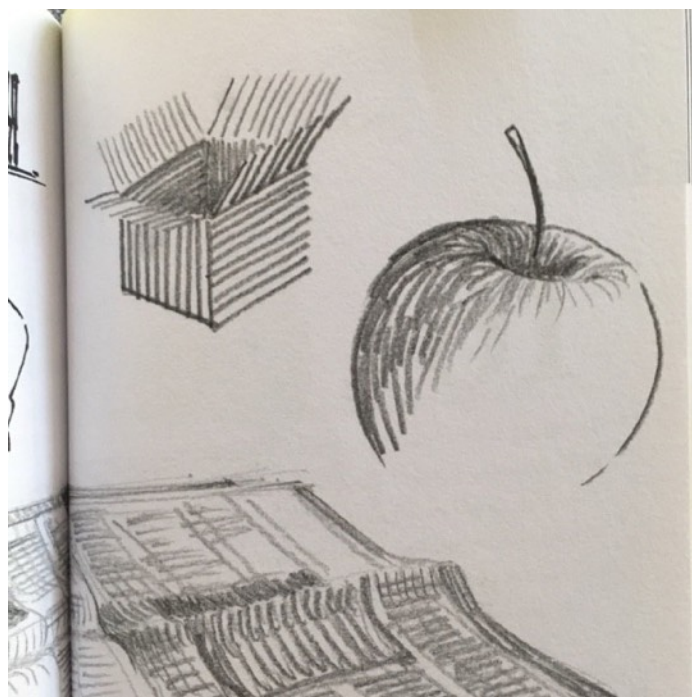


Fig. 4

Semana Week/ 03- **Grafite** – A partir de desenho de natureza morta, explorar a representação com diferentes tipos de linha reta ou circular, longa ou curta, espessura, distância entre linhas enquanto resultado da observação da luz, movimento e contornos (**Com contornos delineados**).

Semana/ Week 04- **Grafite** – A partir de desenho de natureza morta, explorar a representação com diferentes tipos de linha reta ou circular, longa ou curta, espessura, distância entre linhas enquanto resultado da observação da luz, movimento e contornos (**Sem contornos delineados**).



Semana/ Week 05- **Tinta da china ou café** - A partir de desenho de natureza morta, explorar diferentes tipos de pincel, e possibilidades de aguadas e manchas (**Sem contornos**).



Semana/ Week 06- **Tinta da china ou café** - A partir de desenho de rostos, explorar diferentes tipos de pincel, e possibilidades de aguadas e manchas (**Sem contornos**).



Semana/ Week 07- **Livre** - Desenha o que gostas de desenhar, 5 vezes.

Semana/ Week 08- **Aguarela** - Desenha 5 personagens de Animação ou de Banda desenhada.

Semana/ Week 09- **Livre** - Desenha 5 objetos (de afeto) da tua infância (Reais ou imaginários).

Semana/ Week 10- **Pastel seco ou carvão** - Desenha 5 auto-retratos, por observação direta ao espelho. Explorar diferentes tipos de mancha através da modelação das formas com os dedos aplicando diferentes intensidades de pó, diferentes pressões e movimentos.

Semana/ Week 11- **Linha de coser (colada ou cosida) sobre papel** - Desenha 5 paisagens, à vista.

Semana/ Week 12- **Caneta BIC (ou similar)** - Desenha 5 motores e/ou engrenagens intrincadas.

---

Bom trabalho para todos!

---

PT

Avaliação Contínua

## Componente #1 \_\_\_ Projeto 1 - Natureza Morta

**Objectivo Geral**\_\_\_\_\_ Consolidar a prática do desenho de observação no registo rigoroso dos modelos, com recurso aos pontos e linhas de referência fundamentais para o enquadramento e captação das suas reais proporções.

**Objectivos Específicos**\_\_ Conhecer novas técnicas de observação e registo de formas, ângulos e proporções; Conhecer novas técnicas de desenho e aplicar as mesmas no registo rigoroso dos modelos;  
Aprofundar as técnicas de representação das formas, volumes e texturas, desde o esquisso ao desenho de representação.

**Recursos**\_\_\_\_\_ Para a realização deste exercício serão necessários: folhas de papel de desenho de 3 cores diferentes - branco, preto e outra cor escura à escolha (castanho, sépia, cinzento, azul, p.e.), de formato A3 ; 3 lápis permanentes (Staedtler™ lumocolor, p.e.) preto, branco e azul, verde ou vermelho (considerar a harmonia cromática entre os lápis e o papel); fita-cola.

**Desenvolvimento**\_\_\_\_\_ A partir de uma imagem que irá ser partilhada com a turma (por forma a que todos utilizem exatamente a mesma imagem):

### 1ª Parte

1. Numa folha de papel branco, os alunos terão de registar o modelo de referência da imagem, de forma rigorosa, começando por estruturar o desenho.
2. Detalhamento das formas
3. Detalhamento dos volumes
4. E, se necessário, detalhamento da(s) textura(s)

## 2ª Parte

1. Cada aluno deverá escolher uma composição de objetos (entre 3 e 5) e apresentar previamente ao professor.
2. Repetir **rigorosamente** o processo anterior, mas agora através de observação direta, em vez de uma imagem.
3. Uma representação da composição de objetos deve ser representada em papel de cor (azul, castanho, etc), e outra deve ser representada em papel preto.

Nota: Devem tirar uma foto do ponto de vista da composição que seja representado, como referência a partilhar com o docente.

Tempo de Execução\_\_\_ **Exercício proposto a 03 de março de 2021, a ser acompanhado nas aulas de 10 e de 17 de março.**

**Data de Entrega por Moodle \_\_\_\_\_ 19 de março.**

Avaliação\_\_\_\_\_ 24 de março de 2021.

Critérios de Avaliação\_\_\_ 30% Rigor + 10% Expressão + 20% Contraste + 40% Composição;

Avaliação contínua, com acompanhamento e discussão dos trabalhos ao longo do seu desenvolvimento.

Exercício criado a partir de base de Marco Nunes Correia

---

## IN ENGLISH

### Continuous evaluation

#### Component # 1 \_\_\_ Project 1 - Still Life

**General Objective\_\_\_\_\_** To consolidate the practice of observation drawing in the rigorous registration of the models, using fundamental points and reference lines for framing and capturing their real proportions.

**Specific Objectives\_\_\_** To know new techniques of observation and registration of shapes, angles and proportions; To know new drawing techniques and apply them to the rigorous registration of models; To deepen the techniques of representation of shapes, volumes and textures, from the sketch to the drawing of representation.

**Resources\_\_\_\_\_** To perform this exercise, you will need: sheets of drawing paper in 3 different colors - white, black and another dark color of your choice (brown, sepia, gray, blue, e.g.), A3 size; 3 permanent pencils (Staedtler™ lumocolor, p.e.) black, white and blue, green or red (consider the chromatic harmony between the pencils and the paper); sticky tape.

**Development\_\_\_\_\_** From an image that will be shared with the class (so that everyone uses exactly the same image): 1st Part On a sheet of white paper, students will have to register the reference model of the image, rigorously, starting by structuring

the drawing.  
Detailing of shapes  
Detailing of volumes  
And, if necessary, detailing the texture (s)

### **2nd part**

Each student must choose a composition of objects (between 3 and 5) and present it beforehand to the teacher.

Strictly repeat the previous process, but now through direct observation, instead of an image.

One representation of the composition of objects must be represented on colored paper (blue, brown, etc.), and another must be represented on black paper.

**Note:** The students must take a photo from the point of view of the composition that is represented, as a reference to share with the teacher.

**Execution Time** \_\_\_\_ **Exercise proposed on March 3, 2021, to be followed in the classes of March 10 and 17.**

**Moodle Delivery Date** \_\_\_\_ **March 19.**  
**Evaluation** \_\_\_\_ **March 24, 2021.**

**Evaluation Criteria**\_\_ 30% Accuracy + 10% Expression + 20% Contrast + 40% Composition;

Continuous evaluation, with follow-up and discussion of the works throughout their development.

Exercise created from an exercise by Marco Nunes Correia



Curso: Licenciatura de design Gráfico e Multimédia

Unidade Curricular: Desenho II

Docente: Nuno Fragata Marques

Avaliação Contínua

## **Exercício 02\_Robot em perspetiva cónica**

### **Objectivo Geral**

Consolidar a prática do desenho de observação no registo rigoroso de perspetiva, com recurso aos pontos de fuga e respetiva localização, face ao ponto de observação.

### **Objectivos Específicos**

- \_ Aprofundar as técnicas de representação das formas, volumes e texturas, desde o esquisso ao desenho de representação;
- \_ Aplicar os conhecimentos adquiridos, no registo rigoroso de perspetiva; Analisar, conhecer/reconhecer e registar corretamente perspetiva cónica, cujos pontos de fuga não sejam possíveis de enquadrar no suporte do desenho;
- \_ Conceber e executar uma forma tridimensional por forma a potenciar o cartão nas suas mais variadas espessuras e cores, como matéria para desenhar em 3D.
- \_ Conceber e executar uma ilustração da forma tridimensional num ambiente indoor com recurso aos pontos de fuga normais/principais e a pontos de fuga auxiliares.

### **Recursos**

Para a realização deste exercício serão necessários: vários tipos de cartões (embalagens, caixas de ovos, etc.), fita-cola de papel, folhas de papel de desenho A3, lápis de cor para estruturação dos desenhos (linhas convergentes, pontos de fuga, etc), lápis de grafite para reforçar e evidenciar o desenho final da perspetiva e, facultativamente, régua e esquadro/aristo. Para a realização final da ilustração será utilizado software de criação de imagens.

## **Desenvolvimento**

### **1ª Parte**

Conceber um Robot tridimensional em cartão. O Robot deve ser concebido com recurso a vários tipos de cartão e fita-cola de papel. O formato do robot devem resultar de um processo de contato com os diversos tipos de cartão, explorando a natureza do material (maleabilidade, resistência, etc.). O tamanho do Robot deve ser, pelo menos, em proporção A4.

### **2ª Parte**

Desenvolver 10 esboços, cada um em formato A3 que projetem várias possibilidades de relação entre o Robot e o espaço envolvente.

### **3ª Parte**

Com o apoio do professor, deve o aluno selecionar 1 dos esboços como possibilidades para a representação rigorosa, resultando em 1 desenho de perspetiva do Robot, realizadas à vista em formato A3, sem recurso a fotografia. O aluno deve recorrer ao apoio do "sighting stick" para assegurar o rigor da representação. O desenho deve conter todos os pontos de fuga necessários, assim como todas as linhas estruturantes.

Após conclusão do desenhos rigoroso a grafite, este será digitalizado e finalizado digitalmente, mantendo a proporcionalidade e relação das formas do objeto tridimensional e das formas circundantes mas potenciando um aspeto de ilustração futurista, de ficção científica.

Tempo de execução: 24 de março a 19 de abril.

**Acompanhamento na aula de 07 de abril, entrega a 19 de abril por moodle.**

Critérios de Avaliação

10% Exploração material + 30% Expressão + 30% Composição + 30% Rigor; Avaliação continua, com acompanhamento e discussão dos trabalhos ao longo do seu desenvolvimento

## **Exercise 02**\_Robot from a conical perspective

### **General Objective**

To consolidate the practice of observation design in the rigorous recording of perspective, using the vanishing points and their location in relation to the observation point.

### **Specific Objectives**

- \_ To deepen the techniques of representing shapes, volumes and textures, from the sketch to the drawing of representation;
- \_ Apply the acquired knowledge, in the rigorous perspective record; Analyze, know / recognize and correctly register a conical perspective, whose vanishing points are not possible to fit in the drawing support;
- \_ Conceive and execute a three-dimensional shape in order to enhance the card in its most varied thicknesses and colors, as material to draw in 3D.
- \_ Design and execute an illustration of the three-dimensional shape in an indoor environment using normal / main vanishing points and auxiliary vanishing points.

### **Resources**

In order to carry out this exercise, will be needed several types of cardboard (packaging, egg cartons, etc.), paper tape, sheets of A3 drawing paper, colored pencils for structuring the drawings (converging lines, points of escape, etc.), graphite pencils to reinforce and highlight the final design of the perspective and, optionally, ruler and square / aristo. For the final realization of the illustration, image creation software will be used.

### **Development**

#### **1st Part**

Create a three-dimensional robot on cardboard. The robot must be created using various types of cardboard and masking tape. The shape of the robot must result from a process of contact with the different types of cardboard, exploring the nature of the material (malleability, resistance, etc.). The size of the Robot must at least be A4 in proportion.

#### **2nd part**

Develop 10 sketches, each in A3 format that project various possibilities of relationship between the Robot and the surrounding space.

### **3rd Part**

With the support of the teacher, the student must select 1 of the sketches as possibilities for rigorous representation, resulting in 1 perspective drawing of the Robot, made in plain view in A3 format, without resorting to photography. The student must use the support of the "sighting stick" to ensure the accuracy of the representation. The drawing must contain all the necessary vanishing points, as well as all the structuring lines.

After completion of the rigorous graphite drawings, it will be digitized and digitally finalized, maintaining the proportionality and relationship of the shapes of the three-dimensional object and the surrounding shapes, but enhancing an aspect of futuristic illustration, of science fiction.

Execution time: March 24th to April 19th.

**Accompaniment in class from April 7th, delivered to April 19th by moodle.**

Evaluation Criteria

10% Material exploration + 30% Expression + 30% Composition + 30% Rigor; Continuous evaluation, with follow-up and discussion of the works throughout their development.



Curso: Licenciatura de Design Gráfico e Multimédia  
Unidade Curricular: Desenho II\_2020/2021  
Docente: Nuno Fragata Marques

## PT

Avaliação Contínua

### Componente #4\_\_Projeto 3 – Encenação de movimento

Objetivo Geral \_\_\_\_\_ Consolidar a prática do desenho expressivo de modelo, com recurso a imagem de uma pintura para o enquadramento e captação da forma, noção de movimento e representação simultânea de tempo. Refletir a prática do desenho projetual.

Objetivos Específicos\_ Conhecer novas técnicas de observação e registo de formas, delineamento de luz e sombra, e movimento; Explorar materiais diferentes e aplicar, modelando, por forma a revelar as formas, volumes e texturas, sugestionando o movimento da figura representada. Utilizar o potencial da borracha como matéria riscadora; Desenvolver intensidades de mancha por intermédio de pó de grafite/sombra de olhos e pó de talco.

Recursos \_\_\_\_\_ Para a realização deste exercício será necessário o seguinte material: uma impressão A4 a preto e branco, da obra escolhida; folhas de papel vegetal (para servir de máscaras), folhas de papel de desenho de cor branca ou marfim – preferencialmente cartolina lisa de formato A2; pó de grafite ou grafite em barra ou sombra de olhos de cor preta, pó de talco, discos de algodão, cotonetes, guardanapos, post-its, um prato que sirva de recipiente para o pigmento em pó; 3 pincéis variados (espatulado, redondo, filbert); diferentes tipos de borracha (borracha pão; borracha caneta, borracha mecânica, etc); X-act.

Desenvolvimento \_\_\_\_\_ A partir de uma obra das três sugeridas pelo docente:

#### 1ª Parte

1. Numa folha de papel A2, os alunos devem desenvolver uma representação monocromática da pintura, assim como detalhes

da mesma, por forma a obter um melhor entendimento da obra.

2. Construir, modelando, o detalhamento de sombras e suas densidades claro--escuro, por intermédio de pó de grafite/ sombra de olhos de cor preta e, eventualmente, pó de talco.
3. Definição de pormenores e movimento por intermédio do uso de diferentes tipos de borracha, máscaras, post-its (para alguns detalhes).

## **2ª Parte**

1. Cada aluno deverá conceber um livro harmónio a partir de uma folha A2, horizontal, tendo no mínimo 3 vincos verticais (4 planos), frente e verso. Será a ter em conta a utilização da totalidade da folha A2 podendo a verticalidade do harmónio ser adaptada consoante a narrativa.
2. O aluno deve criar uma composição para o harmónio, a partir dos estudos desenvolvidos na 1ª parte. Para tal o aluno pode/deve ficcionar a obra, a fim de explorar a representação, o tempo e criar uma narrativa visual, distinta da obra original.
3. O detalhamento das formas, volumes e texturas, deverá surgir da exploração sobre a passagem do tempo, explorando o processo aditivo e subtrativo com o apoio dos materiais, expandido para as sequências de páginas. (Exemplo1: na possível interação entre os desenhos e as dobras, existir também diferenças tonais que denunciem a representação dos momentos passado-presente-futuro).
4. Deve o aluno conceber as suas imagens e narrativa, considerando o potencial dos vários modos de abertura do harmónio, e sua potencialidade para o enquadramento das imagens. (Exemplo2: cada parte do harmónio pode corresponder a um momento de uma ação, criada a partir da imagem escolhida; Exemplo3: abrindo o harmónio poder existir uma noção de zoom sobre um determinado pormenor da imagem).
5. Os desenhos devem ser fotografados ou digitalizados e compostos numa aplicação digital, por forma a conceber o objeto livro harmónio. A peça final não deve conter quaisquer caracteres de título, sub-título ou outros textos (excepto a identificação do autor, de forma discreta). Este ficheiro deve ser salvo em PDF e submetido pela plataforma Moodle, para avaliação, juntamente com os restantes itens (ver lista abaixo).

**Itens a entregar para avaliação\_** Interpretação da obra escolhida (em A2); estudos da narrativa (storyboard) e da peça em harmónio; totalidade dos desenhos originais (mesmo os não incluídos na peça final); e a peça final em PDF (Harmónio), devidamente preenchido na frente e no verso.

**Tempo de Execução\_** 3 semanas /12 de Maio a 26 de Maio

---

Data limite de submissão para Avaliação \_\_\_\_ 30 de Maio de 2021

Critérios de Avaliação \_\_ 20% Metodologia + 50% Representação (30% Expressão + 20% Contraste) + 30% Composição (15% Harmónio + 15% Narrativa); Avaliação contínua, com acompanhamento e discussão dos trabalhos ao longo do seu desenvolvimento.

**EN**

Continuos evaluation

## **Component #4\_ Motion staging**

General Objective \_\_\_\_ Consolidate the practice of expressive model drawing, using an image of a painting to compose and capturing form, notion of movement and simultaneous representation of time. Reflect the practice of project drawing.

Specific Objectives \_\_\_\_ To know new techniques of observation and registration of forms, delineation of light and shadow, and movement; Explore different materials and apply, modeling, in order to reveal the shapes, volumes and textures, suggesting the movement of the represented figure Use the potential of different types of rubber as a drawing material; Develop stain intensities using graphite powder / eye shadow and talcum powder.

Resources \_\_\_\_\_ In order to carry out this exercise, the following material will be required: an A4 black and white print of the chosen painting; sheets of translucent sketch paper (to serve as masks), sheets of drawing paper of white or ivory color in A2 format; graphite powder or bar graphite or black eye shadow, talcum powder, cotton disks, cotton swabs, napkins, post-its, a plate that serves as a container for the powdered pigment; 3 varied brushes (spatulate, round, filbert); different types of rubber (bread rubber; pen rubber, mechanical rubber, etc.); X-acto.

Development \_\_\_\_\_ Based on a painting, chosen from the three suggested by the teacher:

### **1st Part**

1. On a sheet of A2 paper, students should develop a monochrome representation of the painting, as well as details of it, in order to obtain a better understanding of the painting.
2. Build, modeling, the detailing of shadows and their light--dark densities, using graphite powder / black eye shadow and, eventually, talcum powder.
3. Definition of details and movement through the use of different types of rubber, masks, post-its (for some details).

## **2nd Part**

- 1.** Each student must design a harmonium book from an A2 sheet, horizontal, folded in at least 3 vertical creases (4 planes), front and back. It will take into account the use of the entire sheet A2, and the verticality of the harmonium can be adapted according to the narrative.
- 2.** The student must create a composition for the harmonium, based on the studies developed in the 1st part. For this, the student can / must fictionalize the work, in order to explore the representation, the time and create a visual narrative, distinct from the original work.
- 3.** The detailing of shapes, volumes and textures, should arise from the exploration of the passage of time, exploring the additive and subtractive process with the support of materials, expanded to the page sequences. (Example1: in the possible interaction between the drawings and the folds, there are also tonal differences that denounce the representation of the past-present-future moments).
- 4.** The student must conceive his images and narrative, considering the potential of the various ways of opening the harmonium, and their potential for framing the images. (Example2: each part of the harmonium can correspond to a moment of an action, created from the chosen image; Example3: opening the harmonium, there can be a notion of zoom on a particular detail of the image)
- 5.** The drawings must be photographed or digitized and composed in a digital application, in order to conceive the object/book in a harmonium format. The final piece must not contain any characters of title, sub-title or other texts (except the identification of the author, in a discreet way). This file must be saved in PDF and submitted by the Moodle platform, for evaluation, together with the remaining items (see list below).

**Items to be delivered for evaluation\_** Interpretation of the chosen work (in A2); studies of the narrative (storyboard) and the harmonium format; all original drawings (even those not included in the final piece); and the final piece in PDF (harmonium), duly filled in front and back.

Execution Time \_\_\_\_\_ 3 weeks / May 12th to May 26st

Deadline for submission for Evaluation \_\_\_\_ May 30,

2021

Evaluation Criteria\_\_\_\_ 20% Methodology + 50% Representation (30% Expression + 20%

Contrast) + 30% Composition (15% Harmonium + 15% Narrative); Continuous assessment, with monitoring and discussion of the works throughout their development.



Curso: Licenciatura de Design Gráfico e Multimédia  
Unidade Curricular: Desenho II  
Docente: Nuno Fragata, Marco Nunes Correia e Teresa Luzio

Avaliação Contínua

## Componente #5 \_\_\_ Projeto 4 – “Character/ Caractère/ Carácter.”

Objetivo Geral \_\_\_\_\_ Consolidar a prática do desenho como ferramenta de exploração expressiva, de abordagem figurativa e abstrata.

Objectivos Específicos \_\_\_ Aprofundar as técnicas de desenho com utilização experimental de materiais; Aplicar os conhecimentos adquiridos, no registo rigoroso de modelos e/ou perspetivas; Analisar, conhecer/reconhecer e registar corretamente elementos do desenho comuns a diversas áreas do conhecimento: delineação, textura, luz/sombra, simplificação de procedimentos e comunicação; Conceber e executar imagens ou ilustrações por intermédio de desenho mediado por computador e desenho tradicional.

Recursos \_\_\_\_\_ Para a realização deste exercício serão necessários: folhas de papel de desenho A2 com diferentes especificidades (grão fino ou grosso) e o seguinte conjunto de material riscador:  
**-Tinta da china (mancha/ linha/ aguada)**  
**-Caneta de feltro (mancha ou linha, mas explorando diferentes tipos de marcador posca/ promarker/ Tombo)**  
**-Grafite nas suas diferentes variantes (lápiz grafite/ barra de grafite/ pó de grafite/ grafitint/ grafite aguarelável, etc.);**  
**- Digital (vetor, linha, mancha, imagem bitmap) — aplicável apenas na fase final de maquetização, harmonizando os elementos digitais com os elementos de exploração analógica.**

Desenvolvimento \_\_\_\_\_ Desenvolver desenhos/ ilustrações/ imagens para o tema “**Character/ Caractère/ Carácter.**”

Partindo de três elementos que irão criar uma ligação (Um caractere tipográfico, uma personagem e um comportamento observável), cada aluno criará ligações a fim de conceber um conjunto de 5 esbo-

ços A5. Do conjunto esboços irá escolher para que se torne um poster A2. Cada aluno deverá organizar o seu entendimento do **Character/ Caractère/ Carácter**, apoiado por palavras-chave, ideias e/ou conceitos, os quais devem servir como ponto de partida para a exploração plástica a partir de decalque, desenho cego, recortes, desenho digital, ou outras formas. As explorações serão propostas por cada aluno em articulação com o docente, e desenvolvidas em aula.

Com base nos estudos exploratórios, e de outras experiências desenvolvidas autonomamente, deve o aluno desenvolver e apresentar desenhos/estudos de composição relativos ao seu conceito.

Tempo de Execução\_\_\_ Aulas de 02/06 e 04/06, a ser entregue na aula de 16/06

Data de Avaliação\_\_\_\_\_ 16 de Junho de 2019

Critérios de Avaliação\_\_ 40% Metodologia + 20% Expressão + 20% Rigor + 20% Composição; Avaliação contínua, com acompanhamento e discussão dos trabalhos ao longo do seu desenvolvimento.

---

Continuous evaluation

### **Component # 5 \_\_\_ Project 4 “Character/ Caractère/ Carácter.”**

**General Objective**\_\_\_\_\_ Consolidate the practice of drawing as a tool for expressive exploration, with a figurative and abstract approach.

**Specific Objectives**\_\_ To deepen the drawing techniques with experimental use of materials; Apply the acquired knowledge, in the rigorous registration of models and / or perspectives; Analyze, know / recognize and correctly register elements of the design common to different areas of knowledge: outline, texture, light / shadow, simplification of procedures and communication; Conceive and execute images or illustrations using computer-mediated design and traditional design.

**Resources**\_\_\_\_\_ To perform this exercise, you will need: sheets of A2 drawing paper with different specificities (fine or coarse grain) and the following set of scratching material:  
-Chinese ink (stain / line / watery)  
-Felt pen (stain or line, but exploring different types of poska / pro-marker / Tombo marker)  
-Graphite in its different variants (graphite pencil / graphite bar / graphite powder / grafitint / water-based graphite, etc.);  
- Digital (vector, line, spot, bitmap image) - applicable only in the final stage of layout, harmonizing the digital elements with the ele-

ments of analog exploration.

**Development** \_\_\_\_\_ Develop drawings / illustrations / images for the theme "Character / Character / Character."

Starting from three elements that will create a connection (a typographic character, a character and an observable behavior), each student will create connections in order to design a set of 5 A5 sketches. From the set of sketches you will choose to become an A2 poster. Each student should organize their understanding of the Character / Character / Character, supported by keywords, ideas and / or concepts, which should serve as a starting point for plastic exploration from decal, blind drawing, cutouts, digital drawing, or other ways. The explorations will be proposed by each student in conjunction with the teacher, and developed in class.

Based on exploratory studies, and other experiences developed autonomously, the student should develop and present drawings / composition studies related to his concept.

Execution Time \_\_\_\_ Lessons of 06/02 and 04/06, to be delivered in the class of 06/16

Valuation Date \_\_\_\_\_ June 16, 2019

Evaluation Criteria\_\_ 40% Methodology + 20% Expression + 20% Rigor + 20% Composition;  
Continuous evaluation, with follow-up and discussion of the works throughout their development.