

Programa de desenho

Ilustração científica – ilustração zoológica e botânica. (2 meses)

Objetivos: saber interpretar a forma, cor, luz e sombra, texturas, proporções e envolvimento no meio natural.

Utilização de aguarelas, grafite, carvão, lápis de cor, marcadores, tinta da china, guache e pastéis.

Scratchboard e stipling – ilustração zoológica e botânica. (2 semanas)

Objetivos: saber interpretar a forma, proporções, luz e sombra. Noções de pontilhismo (stipling).

Utilização de prancha de scratchboard e bisturi, tinta da china e canetas ou aparo para tinta da china.

Paleontologia (1 mês)

Objetivos: estudar as proporções de animais de grande e pequena escala, sua textura e associação da forma e cores a animais do presente, envolvimento no meio e estudo de plantas da época.

Utilização de vários materiais de desenho e cor.

Fieldsketching – desenho rápido de observação da natureza (Primavera). (2 semanas)

Objetivos: saber interpretar a perspectiva, proporções, envolvimento no meio urbano, habitantes desse mesmo meio (pessoas, aves, plantas);

Desenho rápido, utilização de aguarelas, marcadores e outros materiais.

Urbansketching – desenho de observação no meio urbano. (3 semanas)

Objetivos: saber interpretar a perspectiva, proporções, envolvimento no meio urbano, habitantes desse mesmo meio (pessoas, aves, plantas), monumentos, etc;

Desenho rápido, utilização de aguarelas, marcadores e outros materiais.

Programa de desenho

Ilustração científica – ilustração zoológica e botânica. (2 meses)

Scratchboard e stipling – ilustração zoológica e botânica. (3 semanas)

Paleontologia (1 mês)

Fieldsketching – desenho rápido de observação da natureza (Primavera). (2 semanas)

Urbansketching – desenho de observação no meio urbano. (3 semanas)