

Corel Draw

A idéia deste tutorial não é ensinar a fazer uma cópia da ilustração apresentada, mas sim, mostrar a maneira e as ferramentas com as quais ela foi construída. Muitas vezes, não conseguimos enxergar como uma

determinada ferramenta ou comando podem ser úteis na criação de um trabalho e acompanhar um passo a passo ajuda a perceber essas utilidades.

Então vamos lá. O primeiro passo é esboçar a idéia do desenho. Para mim, o esboço a lápis é muito importante, pois

facilita a visualização de erros, principalmente de proporção. Depois de escaneado em baixa resolução (100 dpi's em grayscale), o esboço deve ser importado para um novo arquivo do Corel Draw. Abra o Object Manager (menu window> dockers> object manager), crie um novo layer (vamos chamá-lo de Color), onde você irá fazer a ilustração, e trave o layer onde esta o esboço (figuras 01a e 01b). Fazendo isso, você não corre o risco de selecionar e arrastar seu esboço acidentalmente.

O próximo passo é traçar as formas básicas do desenho, utilizando as diversas ferramentas de desenho disponíveis no Corel (figura 02).

Dica: para editar os nós de controle de ovais e retângulos, você deve primeiro convertê-los para curvas - menu edit> convert to curves.

Note que alguns detalhes do desenho não foram traçados (arma e antenas). Esses detalhes serão feitos depois, com o uso da ferramenta Blend, para criar um efeito mais tridimensional.

Figura 01a

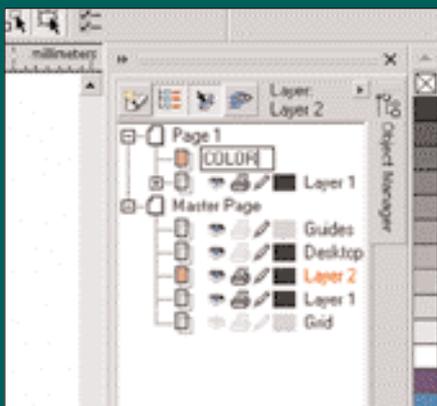


Figura 01b

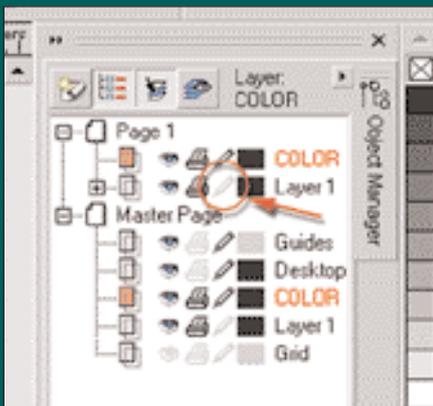
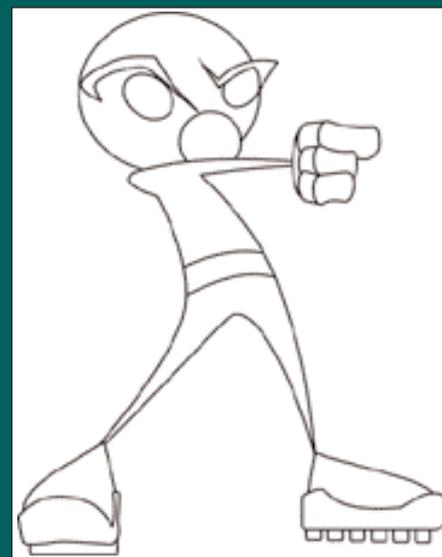


Figura 02



Figura 03



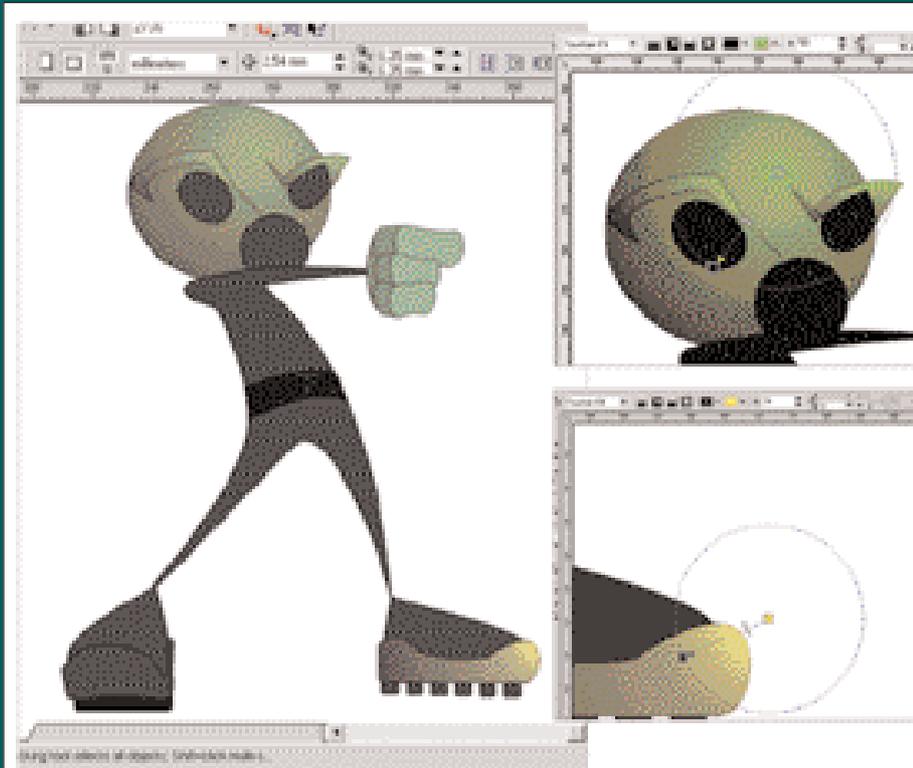


Figura 04

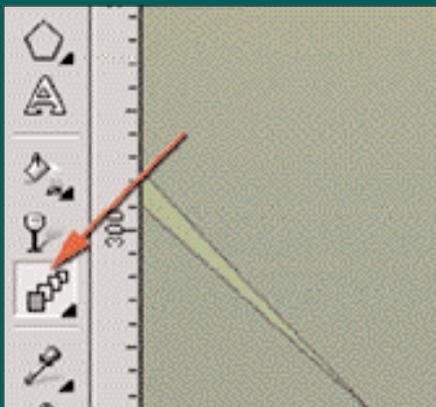


Figura 05

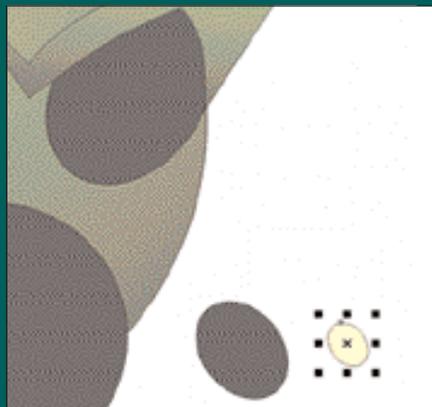


Figura 05a

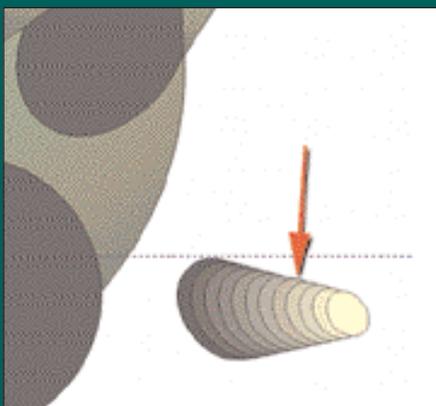


Figura 05b

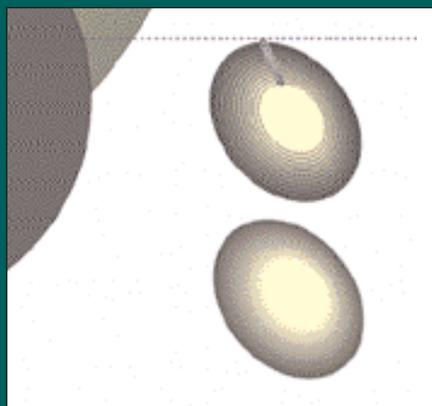


Figura 05c

Com as formas básicas traçadas, selecione todos os elementos do desenho e preencha-os com branco. Isso vai ajudá-lo a ver quais formas estão à frente e a reorganizar os elementos na posição que devem ficar, utilizando os comandos "Bring to Front" e "Send to Back" (menu arrange). No caso dessa ilustração, devemos ter os elementos do rosto (olhos, nariz, sobrancelhas) à frente da cabeça. A cabeça com seus elementos atrás do corpo, o cinto à frente do corpo e assim por diante (figura 03).

Dica: quando você quiser mandar um objeto para trás ou para frente de um outro determinado objeto, selecione o primeiro e clique com o botão direito do mouse sobre ele. Um menu flutuante irá se abrir. Clique em order e, no novo menu flutuante, clique em "behind" ou "in front of". O cursor irá se transformar em uma seta larga. Clique com ela sobre o segundo objeto. Automaticamente o primeiro objeto irá para trás (behind) ou para frente (in front of) do segundo. Descrevendo, parece um processo longo, mas na prática é bem rápido.

O próximo passo é dar uma base de cores para o desenho. Para os elementos que deveriam receber maior incidência de luz, preenchi utilizando degradê radial. Os demais elementos preenchi com cores chapadas (figura 04). Com isso, determinei a cor e direção da luz principal, uma luz amarela vindo da direita e um pouco acima do personagem. Agora, vamos realçar a idéia dessa luz em todos os elementos.

Para os brilhos no nariz e olhos, utilizei a ferramenta "Interactive Blend Tool" (figura 05a) da seguinte maneira:

- Primeiro, criei uma elipse ligeiramente achatada e inclinada. Preenchi com a mesma cor do nariz;

- Em seguida, dupliquei essa elipse, diminuí seu tamanho e a preenchi com um amarelo opaco;

- Selecionei novamente a primeira elipse, escolhi a ferramenta "Interactive Blend Tool", cliquei sobre a primeira elipse e arrastei para a elipse amarela. A ferramenta Blend cria formas intermediárias entre a primeira e a segunda selecionadas. É possível escolher quantos passos vai haver entre elas; nesse caso escolhi 10 passos (figura 05b);

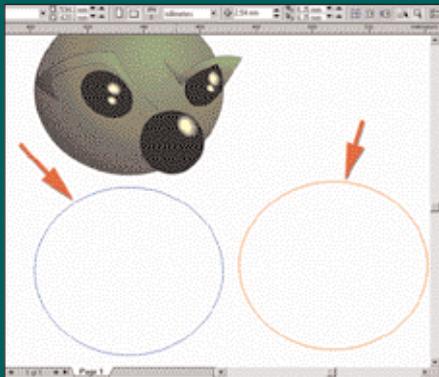


Figura 06a

- "Desseleccionei" o Blend Group que foi criado e seleccionei apenas a esfera amarela. Arrastei-a para cima da esfera maior. Todo o Blend Group vai acompanhá-la. Seleccionei novamente o Blend Group todo e eliminei o contorno (figura 05c);

- Feito isso foi só duplicar e redimensionar o Blend Group para utilizá-los como brilhos no nariz e nos olhos.

Eu optei por usar o Blend para criar esses brilhos porque com o Radial Gradiente eu não conseguiria obter essa forma ovalada, apenas esférica.

Existem alguns brilhos em amarelo bem recortados, assim como uma contra-luz violeta espalhados pelo desenho. Vou usar a cabeça do personagem para mostrar como fiz isso, mas o processo é o mesmo para o resto do corpo.

Figura 07

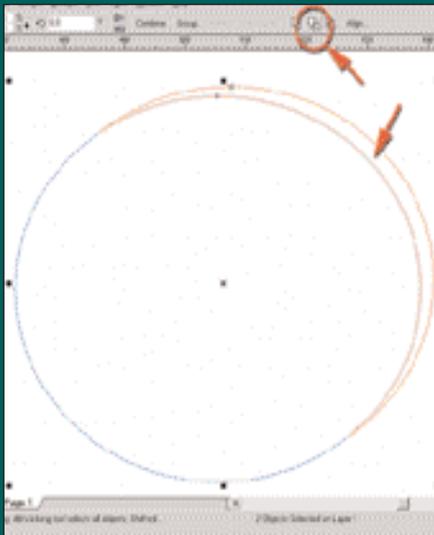


Figura 06c

Primeiro, dupliquei a cabeça duas vezes (figura 06a). Nas figuras, estou mostrando essas formas sem preenchimento e com cores diferentes de contorno apenas para melhor visualização. Arrastei a primeira duplicata sobre a segunda, deixando-as com um pequeno deslocamento entre elas. O espaço onde não há intersecção das duas formas é que será o brilho recortado da cabeça (figura 06b). Então, foi só selecionar as duas duplicatas e aplicar a ferramenta Trim. O Trim vai fazer com que a forma que esta sobreposta sirva de molde para recortar a outra.(figura 06c). A figura 7 mostra a cabeça já com o brilho amarelo aplicado, assim como as sobrancelhas.

Como eu disse anteriormente, todas as luzes, contra-luzes e sombras recortadas do desenho foram criados dessa forma. Em objetos mais angulosos, pode ser necessária uma rápida edição nos nós após a aplicação do Trim, mas nada que tome muito tempo. Ainda na figura 7 estão sendo mostradas algumas sombras bem intensas. Essas sombras tiveram que ser desenhadas mesmo, com a ferramenta Bezier.

Todas as sombras e luzes receberam aplicação de transparência, com a Transparency Interactive Tool, a fim de suavizá-las e integrá-las ao resto do desenho.

Dica: o uso de muitas transparências e degradês nos trabalhos gera um maior risco de problemas. Procure sempre ir salvando duas versões diferentes do seu

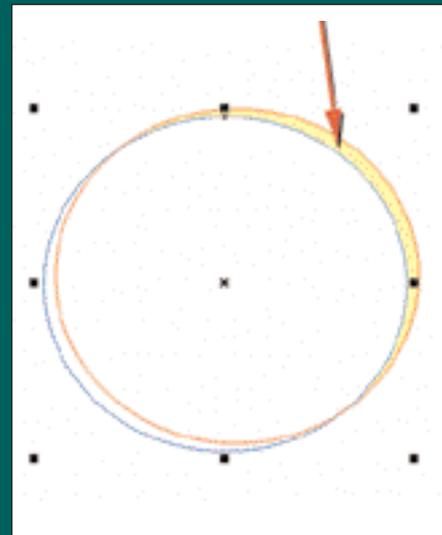


Figura 06b

trabalho, sendo uma delas com os objetos sem preenchimento nenhum, apenas um contorno preto. É uma cópia de segurança, uma garantia que, caso você perca o outro arquivo, pelo menos não vai ter que começar do zero.

Antenas

Utilizei a ferramenta Blend Interactive para criar as antenas porque queria um efeito mais tridimensional nelas.

Primeiro, criei uma curva para servir de eixo da antena. Desenhei uma elipse e apliquei um degradê com três cores variando de luz à sombra (os mesmos tons que usei na cabeça do personagem). Essa primeira elipse é a base da antena. Dupliquei-a e diminuí seu tamanho. Também rotacionei um pouco a direção do degradê. Essa segunda esfera é a ponta da antena. Apliquei um Blend entre as duas esferas com a Interactive Blend Tool. Com o Blend Group selecionado, fui até a barra de propriedades, cliquei em Path Properties e em seguida em New Path. O cursor muda de forma, então, foi só clicar na curva de eixo que havia criado. A curva se torna o path (caminho) para o Blend seguir. Faça alguns ajustes arrastando apenas a esfera da ponta pelo path (você continua podendo mexer individualmente nas esferas das extremidades do blend group). Aumente o número de steps do blend até que o grupo se pareça com uma

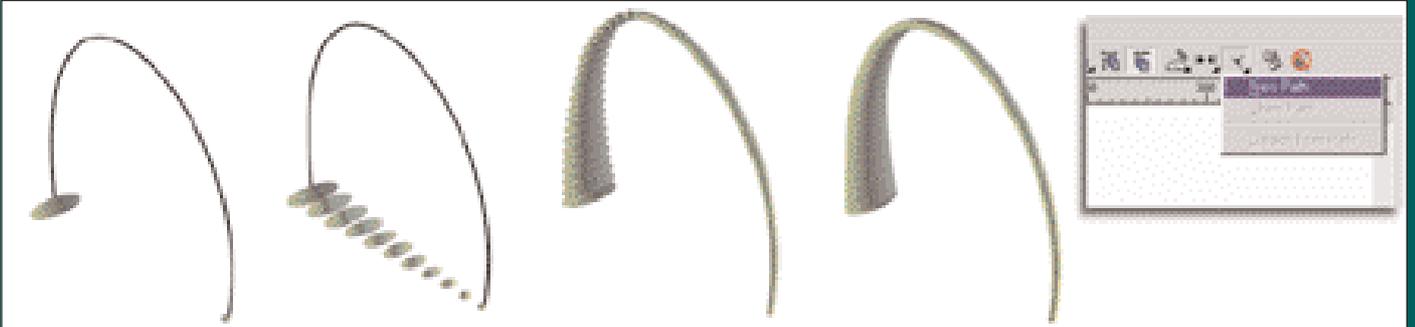


Figura 08

única forma. Não esqueça de eliminar o contorno (figura 08). Você ainda pode ajustar a posição do degradê das esferas das pontas, a fim de conseguir um efeito mais adequado de iluminação.

O corpo da arma foi feito utilizando-se o mesmo processo, com Blend entre

duas esferas e uma reta para servir como path (figura 09). 🔄

Luiz Perez Lentini
lclbr@yahoo.com.br



Figura 09

