

Paisagens

Cavalos na praia (figura 01), é a representação de uma idéia que tive como base algumas das pinturas sobre tela que pintei no passado, onde a minha pintura encontrava-se em uma fase bem próxima ao hiper-realismo. Naquela época, eu costumava pintar as coisas com a máxima naturalidade possível.

Por se tratar de uma imagem proviniente do inconciente, neste desenho eu não tive uma foto de uma cena real como guia para a elaboração desta imagem no CorelDRAW.

Criado com a versão 7 do CorelDRAW, e nesta matéria, adaptado aos comandos da versão 9, este desenho teve um número de layers muito pequeno. Trabalhei com apenas seis layers, como veremos a seguir.

Layer Cavalos e Praia

Para dar início à linha de contorno e preenchimentos do primeiro layer, o qual chamei de Cavalos e praia, comecei desenhando com a Bezier Tool, alguns traços para simular algumas nuvens (figura 02).

Esses primeiros traços foram convertidos em curvas na barra de propriedades, e logo ajustados com a Shape Tool, onde depois alguns deles foram preenchidos com uma cor (figura 03), para depois serem duplicados e receberem aplicações de Blend Effects (figura 04).

Antes da aplicação dos Blends, preparei previamente um retângulo para servir de fundo neste layer, no qual



Figura 1

apliquei uma cor de por-de-sol. Os Blends aplicados para suavização das nuvens, foram posicionados em cima desta cor.

Como se tratava de nuvens distantes, e que se encontravam por trás de um ambiente de poeira e maresia, algumas daquelas curvas ficaram apenas preenchidas de uma cor, sem a aplicação de misturas, simbolizando apenas uma mancha distante.

Continuei fazendo as linhas de contorno em outras áreas das nuvens, e sempre ajustando com a Shape Tool, para em seguida preencher com as cores apropriadas.

Dica: Um contorno feito com a Bezier Tool, forma um seguimento de retas que determina uma imagem. Quando se faz uma linha de contorno através dos cliques da Bezier Tool, é necessário selecionar todas essas linhas com a Shape Tool, e na barra de propriedades convertê-las em curvas.

Na figura 05, pode-se ver outras áreas preenchidas, depois que foram delimitadas pela linha de contorno.

Aquela altura, eu já tinha reservado

espaço para a criação do sol entre as nuvens. Para isto, bastou fazer um pequeno círculo e preencher de branco. A cor branca, depois de receber outros complementos de outros layers, reforçaria a imagem, tornando-a mais brilhante. Mais tarde aquele sol seria complementado através de outro layer.

Continuando a execução dos contornos e preenchimentos, preparei o traçado referente à área dos coqueiros (figura 6).

Para executar as partes relativas aos coqueiros, eu fiz o desenho de um coqueiro, dupliquei diversas vezes, reduzi o tamanho de alguns deles, e fiz algumas transformações com a Shape Tool. Depois desenhei algumas curvas e soldei juntamente com os coqueiros sobre outra área previamente criada.

Para soldar, slecionei todas as curvas que representavam a área dos coqueiros com a Pick Tool, cliquei em Arrange > Shaping > Weld. No Docker, cliquei Weld To, e aponte a seta para a área selecionada, clicando em seguida.

Nota: O comando Soldar, na versão 9 do CorelDRAW, é processado da maneira mostrada acima.



Figura 2

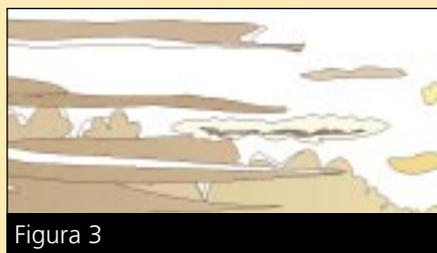


Figura 3



Figura 4

Em versões anteriores do Draw, ainda não existia o Docker para efetuar esta ação.

Em seguida, fiz alguns ajustes com a Ferramenta de Forma, eliminei os nós excedentes, preenchi com uma cor, e dei por concluído (figura 7).

Outras áreas da imagem foram contornadas com a Bezier Tool. Algumas delas receberam novos detalhes durante os preenchimentos de outros layers.

A água da praia, em que pese quase não aparecer no design, teve também uma série de detalhes executados através de Blends. A cor escura com que foi colorida, tornou-se quase imperceptível, depois que os outros layers foram preenchidos. Tudo isso aconteceu de propósito, pois eu pretendia criar um fundo difuso, simulando um final de tarde repleto de poeira e maresia.

Tendo preparado previamente um fundo para todos os componentes deste layer, preenchi com a cor apropriada todas as áreas, como mostra a figura 08.

Em se tratando de elementos que ficariam em um plano distante, achei por bem, colocar alguns cavalos na frente da praia, para que, com a execução dos próximos layers, o efeito de distância se concretizasse naturalmente.

Na figura 09, pode-se ver os cavalos

com um preenchimento Fountain Fill, e todos os componentes deste layer com os seus detalhes.

As cores escuras, aplicadas nos cavalos, não tiveram muita importância com relação ao resultado final, pois foram estudadas para determinarem silhuetas, já que o sol encontrava-se por trás de todos os componentes.

Layer Sol - Lente 1

Apesar de ser chamado de Sol - Lente 1, existem componentes que não têm nada a ver com o nome, mas que no resultado final, quando da junção de todos os layers, tudo se complementa muito bem.

Na figura 10, pode-se ver o início da linha de contorno que foi executada, visando fazer o esboço relativo a este layer.

Como se pode constatar, na figura 11, outros componentes foram posicionados para compor este layer.

Mais detalhes foram acrescentados, e foram executados os preenchimentos nos cavalos e em pequenas curvas que representavam porções de poeira (figura 12).

A seguir, foram aplicados alguns Blend Effects em algumas áreas, no sentido de fazer transições entre cores e formas (figura 13), ficando outras, que

seriam cobertas por outros layers, sem a necessidade de maiores detalhes.

Concluídos os preenchimentos dos cavalos, dei continuidade a outras áreas, ainda no mesmo layer.

Criei um retângulo em toda a borda de página, preenchi com um Fountain Fill dentro dos parâmetros mostrado na figura 14, e apliquei uma transparência através da Interactive Transparency Tool. A figura 15, mostra o resultado da aplicação da transparência. O preenchimento Fountain Fill e a aplicação da transparência, na realidade objetivou um complemento para o o layer anterior.

Nota: Este layer, apesar de estar sendo mostrado separadamente, foi trabalhado com o primeiro também visível.

Para simular o efeito de poeira por entre os cavalos, decidi desenhar uma área, e em seguida preencher com cores semelhantes às cores do sol, convertendo em seguida para bitmap.

Havendo convertido a imagem para bitmap, apliquei em seguida um efeito Blur, clicando em Bitmaps > Blur > Gaussian Blur, e apliquei uma transparência com a Interactive Transparency Tool (figura 16). Àquela altura eu já tinha tornado visível o layer Cavalos e Praia, para que, tanto as aplicações de efeitos de transparências, como a criação da poeira, pudessem ser trabalha-



Figura 5



Figura 6



Figura 7



Figura 8



Figura 9



Figura 10



Figura 11



Figura 12



Figura 13



Figura 14



Figura 15



Figura 16

dos em harmonia com o restante (figura 17).

Nota: Todos esses preenchimentos e aplicações de efeitos, sofreram reajustes durante a execução do desenho.

Layer Cavalos 3 - Lente

Continuando a execução de contornos e preenchimentos, criei mais um layer, ao qual dei o nome de Cavalos 3 - Lente.

Acionei a Caneta Bezier, dei início à série de cliques, até fazer a linha de contorno dos dois cavalos como se vê na figura 18. Estas linhas de contorno foram, assim como as anteriores, ajustadas em seguida com a Shape Tool.

Depois de executadas as linhas de contorno, fiz um preenchimento com cores escuras para servir de cor de fundo nos cavalos (figura 19), e logo depois, comecei a aplicar Blend Effects objetivando fazer as transições de cores, e proporcionar volumes entre a musculatura (figura 20).

Além dos Blend Effects, curvas

preenchidas com cores chapadas e cores gradientes, foram aplicadas para dar o efeito final.

Concluindo os preenchimentos, e tornando visíveis os outros layers, cheguei à conclusão que mais uma imagem teria de ser criada neste layer.

Eu precisava de algumas formas minúsculas de pedregulhos espalhados pela terra. Para criar este efeito, primeiro fiz uma curva e preenchi com uma cor cinza, em seguida, transformei em bitmap com a opção Grayscale.

Assim que transformei a imagem em bitmap, cliquei em Bitmaps > Blur > Gaussian Blur, e ajustei os parâmetros para 25 pixels.

Em seguida, mantendo a imagem selecionada, cliquei em Bitmaps > Noise > Add Noise, estabeleci os parâmetros conforme a figura 21.

Na imagem que recebeu o Blur e o Noise, ainda foi necessário aplicar uma transparência através da Interactive Transparency Tool (figura 22), para que

as pernas dos cavalos ficassem mais visíveis, e juntamente com os outros layers, dar o visual que se pode constatar na (figura 23).

Layer Horse 2

Criei mais um layer para posicionar mais um cavalo no desenho. A este layer, dei o nome de Horse 2.

Com a Bezier Tool, fiz os mesmos procedimentos dos layers anteriores, circulando toda a imagem através de cliques, para em seguida, ajustar a linhas com a Shape Tool, cujo resultado pode-se constatar na figura 24.

Depois de concluir os contornos relativos ao corpo e cabeça do cavalo, preenchi com uma cor escura, para obter um fundo. Aquela cor serviu de base para serem aplicados por cima, várias curvas preenchidas, assim como Blend Effects (figura 25).

O próximo passo consistiu em iniciar a aplicação de detalhes na crina do ca-



Figura 17



Figura 18



Figura 19



Figura 20

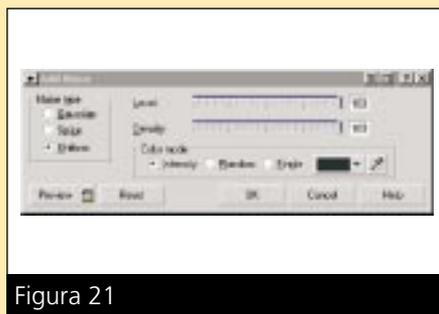


Figura 21



Figura 22