

Segredos do CorelDRAW



Figura 1. Imagem executada no CorelDRAW. Esta imagem foi classificada no Top Ten do último Corel World Design Contest, na categoria Plantas, Pessoas e Animais durante o julgamento dos meses de dezembro e janeiro últimos.

Motivado pela idéia de fazer um trabalho que abordasse a comunicação, decidi tomar como modelo uma foto que fiz de uma amiga telefonando. Inicialmente criei a paleta de cores tendo como base a foto escaneada, tal qual foi demonstrado em meu artigo anterior na edição 10 desta revista. Em seguida defini as camadas (figura 02), para depois iniciar com a *caneta bezier* (Bezier Tool) a execução das linhas de contorno em layers que foram escolhidos à medida que o desenho ia avançando. Estas linhas serviram de guia para os preenchimentos. Uma vez definidas as linhas para todas as camadas (figura 03), deletei a foto que fora escaneada para a criação da paleta de cores e para a criação das linhas de contorno, e dei seqüência à criação e aos preenchimentos de cada layer. Criei a camada Face e Pescoço (figura 04) e preenchi toda a área com uma cor base semelhante à cor da pele. Por cima desta cor iniciei a execução de uma série de curvas fechadas com a *ferramenta bezier* (Bezier Tool) e preenchi com a mesma cor semelhante à cor da pele, duplicando cada vez estas curvas com a tecla numérica + do teclado, no sentido de obter uma cópia sobre a outra. Redimensionei as duplicatas com a *ferramenta de forma* (Shape Tool) para em seguida preencher com uma cor diferente (figura 05), aplicando então o Blend Effect entre as duas cores no sentido de obter transições entre as cores e formas (figura 06). Este procedimento fez com que eu obtivesse suavizações entre luz e sombra, dando a estes espaços as devidas transições.

Dica - Antes de aplicar o Blend Effect, é necessário retirar a linha de contorno das figuras a serem misturadas, selecionando as mesmas e dando um clique com o botão direito do mouse no X da paleta de cores que fica situado na parte superior esquerda de paleta. Caso o efeito de misturas seja aplicado com a linha de contorno, toda a mistura terá esta linha em todos os passos, o que pode ser retirado mantendo-se a mistura selecionada e dando-se um clique com o botão direito do mouse no X da paleta de cores.

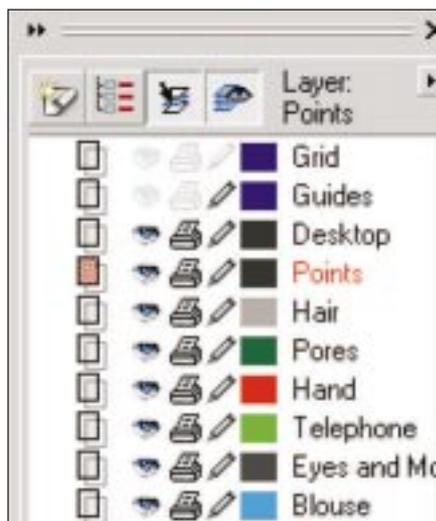


Figura 2. layers definidos antes mesmo do início do desenho.

Basicamente, para elaborar a mistura entre cores e formas segui sempre o mesmo princípio para todos os layers, ou seja:

Desenhei com a *caneta bezier* (Bezier Tool) formas semelhantes às áreas de luz e sombra de determinados espaços da imagem, ajustei as curvas com a *ferramenta de forma* (Shape Tool), preenchi com a cor mais adequada, e em seguida dupliquei as curvas objeto preenchidas, uma de cada vez, pressionando a tecla + do teclado, o que fez com que as cópias ficassem sobrepondo as outras. Em cada curva objeto a cópia de cima foi redimensionada com a *ferramenta de forma* (Shape Tool), onde arrastei linhas e nós no sentido de colocar a curva objeto preenchida em uma posição estratégica e em tamanho menor com relação à de baixo, para depois selecionar as duas curvas objeto com a *ferramenta de seleção* (Pick Tool) e aplicar o *efeito de mistura* (Blend Effect).

Depois de executar a primeira mistura, selecionei a curva objeto de baixo que servia de objeto de controle e dupliquei no sentido de utilizar parte da mesma para dar continuidade a outra curva objeto em outras misturas. Para isto, utilizei o mesmo processo de duplicação pressionando a tecla + do teclado para que a mesma ficasse no lugar e eliminei parte da curva (figura



Figura 3. Linhas base geradas a partir da foto como referência.



Figura 4. Tratamento do layer da face e pescoço.

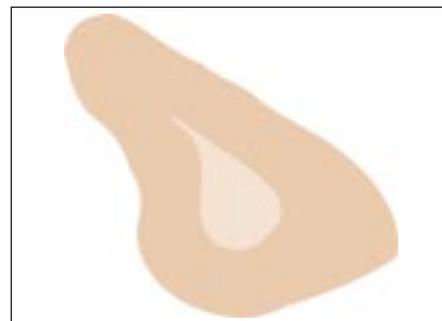


Figura 5. Curvas fechadas para obtenção das nuances das cores.



Figura 6. Blend Effect aplicado com objetivo de gerar as formas.

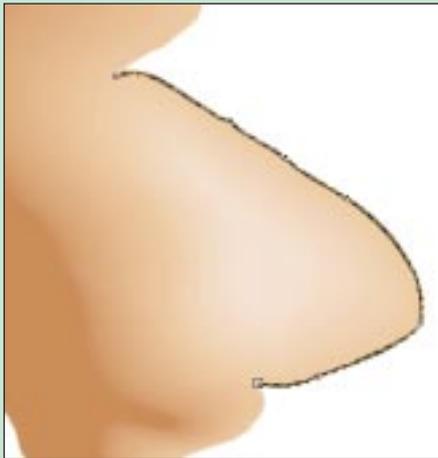


Figura 7. Parte da curva eliminada.

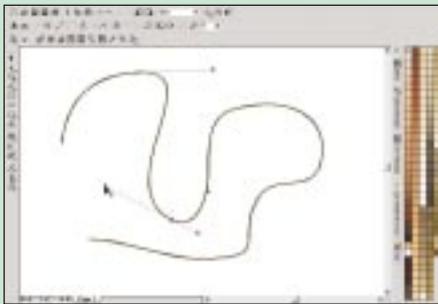


Figura 8. O shape Tool foi utilizado para a edição das curvas.

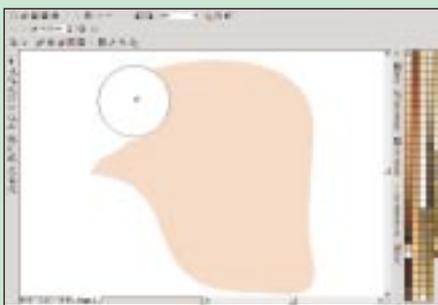


Figura 9. A ferramenta Eraser Tool usada para eliminar curvas indesejadas.



Figura 10. Ferramenta Knife usada para cortar áreas das curvas.



Figura 11. Layer separado dos olhos e boca.

07). Em alguns casos usei a ferramenta de forma (Shape Tool), outras vezes a ferramenta faca (Knife Tool) ou a borracha (Eraser Tool). Isto dependia muito da forma em que as curvas que representavam o objeto controle se apresentavam. A finalidade deste processo visava dar continuidade a outras curvas objetos para que houvesse um encaixe entre uma mistura e outra. Quando utilizei este processo, foi necessário colocar uma linha de contorno, o que pôde ser feito dando-se um clique com o botão direito do mouse em uma cor qualquer da paleta de cores, caso contrário eu poderia perder de vista todo o percurso que queria eliminar. Uma vez eliminadas as partes que não interessavam, mantendo a linha selecionada, acionei a *caneta bezier* (Bezier Tool) e continuei desenhando através de cliques partindo do último nó, o restante da curva até obter curvas fechadas. Ajustei as linhas e nós, continuei preenchendo no sentido de duplicá-las, redimensionei a duplicata, preenchi com outra cor, seleccionei as duas curvas objetos e apliquei as devidas misturas.

Dica - Cada efeito de misturas deve ser aplicado entre dois objetos controle de cada vez. Um objeto controle é representado pela curva objeto preenchida que servirá de componente a ser misturado como vimos na figura 05.

A *ferramenta de forma* (Shape Tool) (figura 08) foi de grande utilidade na edição de curvas, e com ela pude ter

acesso a várias opções para trabalhar com nós de todos os tipos, e curvas, quer fossem abertas ou fechadas, preenchidas ou não. Todas as opções de configuração encontram-se disponíveis na barra de propriedades, assim que seleccionamos uma curva e acionamos a *ferramenta de forma* (Shape Tool). Normalmente quando desenho uma curva, imediatamente selecciono todos os nós e converto para o tipo "Cusp" na barra de propriedades através do ícone Cusp Node, pois com este tipo de nó é bem mais fácil controlar as linhas de um objeto. Para seleccionar um nó, basta clicar com a *ferramenta de forma* (Shape Tool) em cima do nó. Para seleccionar vários nós, é só arrastar a *ferramenta de forma* (Shape Tool) pressionando-a em volta dos nós que se quer seleccionar, e soltar o mouse. Quando se quer seleccionar alguns nós específicos, aperta-se a tecla Shift enquanto se dá o clique com o botão esquerdo do mouse em cima de cada nó. A *ferramenta borracha* (Eraser Tool), (figura 09) também teve grande utilidade quando eu pretendia eliminar pedaços de curvas em excesso, mantendo apenas a parte que desejava. Na barra de propriedades pode-se encontrar as opções de configuração. A depender das necessidades configura-se a forma da borracha para quadrada ou circular. Pode-se também configurar para deixar o objeto como um objeto fechado, como também escolher a opção de tamanho da mesma, bem como a auto redução de nós ao arrastar sobre qualquer objeto. A *ferramenta faca* (Knife Tool) foi muito útil quando se tratava de corte em determinadas áreas de uma curva objeto (figura 10). Pode-se também configurar esta ferramenta através da barra de propriedades com as opções Auto-Close On Cut e Leave as One Object. Concluindo o preenchimento da camada Face e Pescoço, obtive transições de cores onde luzes e sombras se apresentavam conforme vimos na figura 04, e mais tarde quando da conclusão de outras camadas, voltei a trabalhar nesta camada e acrescentei vários pequenos detalhes para que a camada uma vez em con-

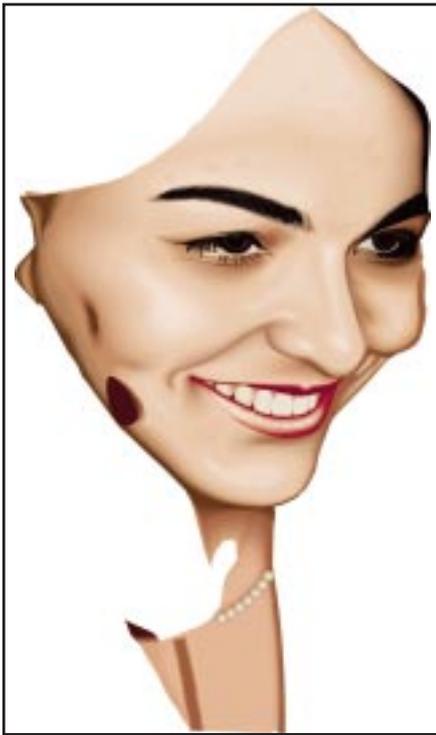


Figura 12. Layer olhos e boca aplicado no lugar correto do rosto.

junto com as outras, ficasse o mais natural possível. Preferi executar os olhos e a boca em outro layer, tendo em vista a complexidade dos mesmos. Olhos e boca são componentes muito delicados em um retrato e naturalmente representam a expressão maior. Criei então o layer Olhos e Boca (figura 11), ativei o mesmo no Object Manager, e mantive o layer Face e Pescoço visível para poder encaixar os detalhes do rosto, olhos e boca dentro do mesmo contexto.

Dica - Quando se trata de executar um comando em uma camada, é necessário ativar esta camada, para não correr o risco de colocar componentes de uma camada em outra. Os comandos do Object Manager possibilitam trabalhar em diversas camadas ao mesmo tempo, podendo movimentar objetos, copiar de um layer para outro, manter o objeto visível ou invisível, etc.

Iniciei preenchendo os olhos e sombrancelhas, aplicando cores em curvas fechadas que em seguida foram duplicadas para serem redimensionadas com a ferramenta de forma



Figura 13. Colar criado com a ferramenta elipse Tool e Blend.

(Shape Tool). Depois fiz várias aplicações do efeito de misturas (Blend Effect) e aos poucos fui encaixando cada peça em seu lugar, mantendo também visível o layer Rosto e Pescoço para que tivesse uma idéia de todas as aplicações necessárias no encaixe das duas camadas (figura 12). O colar no pescoço (figura 13), que foi executado depois da conclusão dos olhos e boca, foi iniciado com a elaboração de um círculo executado com a ferramenta elipse (Ellipse Tool). Em seguida o círculo foi preenchido com a ferramenta fountain fill através de sua caixa de configurações (figura 14), e depois foi duplicado e a duplicata foi colocada de lado. Em seguida desenhei uma linha circular com a ferramenta de desenho à mão livre (Freehand Tool), ajustei a linha com a ferramenta de forma (Shape Tool) e em seguida selecionei os dois círculos, ativei o comando Blend Effect e fiz uma mistura de cinco passos. Estes passos na realidade representavam o número de círculos entre os dois da extremidade que eram os objetos controle da mistura. Mantendo a mistura selecionada, acionei na barra de propriedades o ícone correspondente às propriedades de caminho (Path Properties), cliquei em New Path, e com a seta que surgiu dei um clique em cima da linha previamente desenhada (figura 15) que servia de caminho para a mistura percorrer. Daí obtive uma mistura em um caminho. Em seguida ajustei os círculos que serviam de objetos controle para a posição ideal, mantendo a linha e a mistura selecionados, acionei o comando Arrange>Separate, e obtive

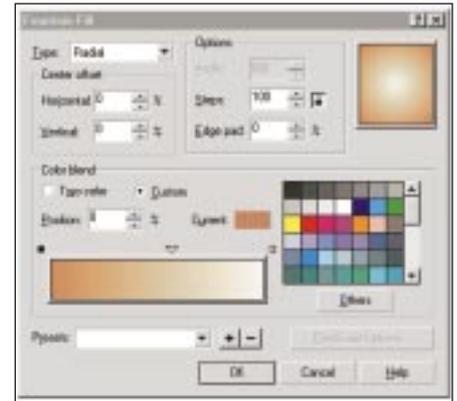


Figura 14. Parâmetros do Fountain Fill para preenchimento do colar.

uma separação da linha e da mistura. Depois selecionei apenas a linha que serviu de caminho e deletei deixando apenas o efeito de misturas. Quando aplicamos uma separação em um blend com caminho, os objetos controle, no caso os dois círculos das extremidades, separam-se por completo dos outros componentes da mistura, mantendo independência total. Para torná-los membros do mesmo grupo, é necessário ir ao comando Arrange >Group, ou executar o comando na barra de propriedades. Outra forma de retirar a linha que faz parte do caminho consiste em logo após a aplicação da mistura no caminho, dar um clique com o botão direito do mouse no X da paleta de cores. Neste caso não é necessário fazer a separação. O próximo passo para a criação final do colar consistiu em agrupar os círculos selecionando-os com a ferramenta de seleção (Pick Tool) e com o comando

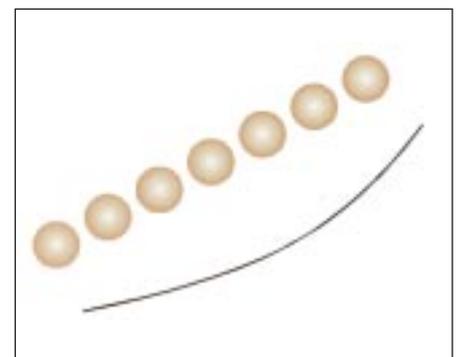


Figura 15. Linha auxiliar para o caminho da mistura das cores.

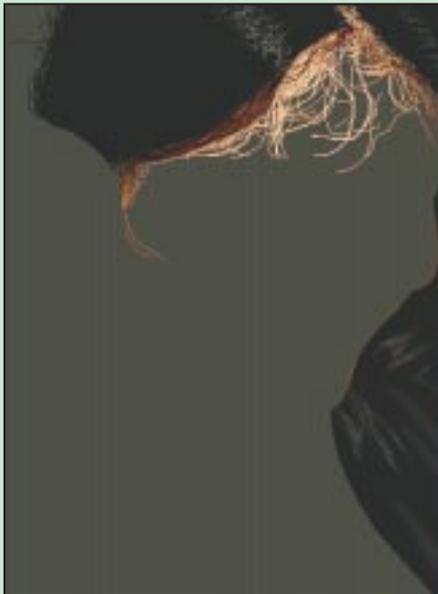


Figura 16. Layer de fundo e cabelo.

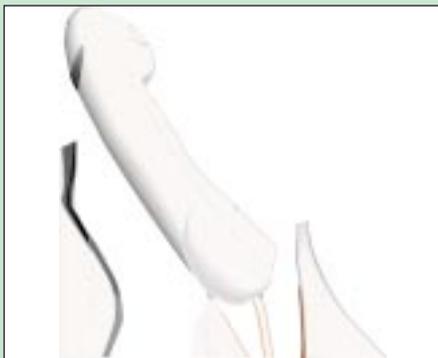


Figura 17. Layers da blusa e telefone.

Arrange>Group ou na barra de propriedades, apliquei em seguida o efeito Drop Shadow com a *Interactive Drop Shadow Tool*, em seguida, ajustei os parâmetros da sombra criada através da barra de propriedades.

Dica - Uma vez aplicado o efeito de misturas em um caminho, pode-se alterar a forma da linha que serve de caminho com a ferramenta de forma (Shape Tool) antes de fazer a separação. Alterando-se a forma do caminho, naturalmente o efeito de misturas seguirá a nova direção.

A fase seguinte consistiu em criar os layers Fundo e Cabelos (figura 16). Em todos os desenhos que faço no CorelDRAW, existe a criação de uma camada para o fundo, por mais sim-



Figura 18. Layer da mão.

ples que seja. O fundo de um desenho para mim é como uma tela pintada com uma cor, e sobre esta cor são aplicados outros componentes. Esta cor na realidade serve de veladura para que espaços em branco não se apresentem quando da execução final do desenho. Na maioria das vezes a cor de fundo serve também de complemento para colorir outros componentes.

Dica - Para criar um fundo em uma página, basta dar um clique duplo na ferramenta retângulo (Rectangle Tool) e de imediato cria-se um retângulo em toda a extensão da página. Depois é só preencher com a cor desejada e retirar a linha de contorno que foi criada no duplo clique.

Processados os preenchimentos, continuei criando outros layers ao tempo em que os preenchia, usando sempre a depender da área de aplicação de efeitos de mistura, cores uniformes em curvas objetos, linhas de contorno abertas (Outlines) e cores em degradê. Procurei manter visíveis vários layers ao mesmo tempo e trabalhei nos layers separadamente. Na realidade, vários layers criados desde o início da imagem, tiveram suas posições alteradas. Alguns deles foram posicionados juntamente com outros



Figura 19. Layer dos poros e pontos, para acrescentar realismo à imagem.

fazendo parte dos mesmos, como também alguns foram deletados. No final, foram mantidos apenas aqueles layers conforme mostra a figura 02.

Dica - A criação de camadas, em que pese ser necessário ter uma definição desde o início do trabalho, não é obrigatório mantê-las até o final, podendo ser alteradas a qualquer momento, a depender da necessidade.

Atualmente o fato de trabalhar com várias camadas visíveis ou não, não influi praticamente no redesenho da imagem, em virtude da velocidade dos computadores. Apesar disto, muitas vezes procuro tornar invisíveis algumas camadas que se encontram preenchidas, pois, tenho sempre a necessidade de efetuar comandos onde pretendo deixar visível apenas o layer que vai receber as alterações. Na figura 17 temos juntos os layers Blusa e Telefone, na figura 18 o layer Mão, e por fim temos duas camadas que correspondem aos Poros e Pontos (figura 19) que, uma vez posicionando por cima das outras camadas, permitiram obter os pequenos detalhes naturais da pele. 🌍

Contate Aduino Machado através de seu email: adauto@sergipe.com.br